



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

프로젝트 접근법에 의한 교과통합적
미술지도 방법 연구

- 초등학교 3학년 소집단을 중심으로 -

Study on How to Teach Cross-curricula Art
Through Project Approach

- Focusing on small group activities of 3rd graders -

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

이 기 영

2010년 8월

석사학위논문

프로젝트 접근법에 의한 교과통합적
미술지도 방법 연구

- 초등학교 3학년 소집단을 중심으로 -

Study on How to Teach Cross-curricula Art
Through Project Approach

- Focusing on small group activities of 3rd graders -

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

이 기 영

2010년 8월

프로젝트 접근법에 의한 교과통합적
미술지도 방법 연구

- 초등학교 3학년 소집단을 중심으로 -

Study on How to Teach Cross-curricula Art
Through Project Approach

- Focusing on small group activities of 3rd graders -

지도교수 임 춘 배

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

이 기 영

2010년 5월

이기영의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

오재환

심사위원

김근배

심사위원

이수경

제주대학교 교육대학원

2010년 6월

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용과 방법	2
3. 연구의 제한점	3
II. 교육과정에서의 통합적 접근	4
1. 통합교육과정	4
2. 통합교육과정과 미술교육	9
III. 프로젝트 접근법을 통한 미술 교육	15
1. 프로젝트 접근법에 대한 이해	15
2. 프로젝트 접근법과 미술교육	16
3. 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법	18
IV. 프로젝트 접근법에 의한 교과통합적 미술 지도	24
1. 프로젝트 접근법에 의한 통합미술교육과정의 재구성	24
2. 프로젝트 접근법에 의한 교과통합적 미술지도의 실제	33
IV. 결론 및 제언	65
참고 문헌	67
ABSTRACT	68

표 목 차

<표 II-1> 통합교육과정의 유형별 특성	8
<표 III-1> 상징화 주기	19
<표 IV-1> 3·4학년 미술 교육과정 내용 체제	25
<표 IV-2> 3·4학년 연간 미술 계획	26
<표 IV-3> 주제중심의 통합미술교육과정	31
<표 IV-4> 미술 시수 확보 계획	33
<표 IV-5> 교사의 '돌'에 대한 브레인스토밍 예시	34
<표 IV-6> 돌의 유목화	34
<표 IV-7> 교사 질문 목록표 작성	35
<표 IV-8> 아동 질문 목록표 작성	35
<표 IV-9> 상징화 주기에 따른 프로젝트 진행 과정	37

그림 목 차

[그림 Ⅲ-1] 류재만의 통합학습모형	22
[그림 Ⅲ-2] 주제중심의 통합미술학습 모형	23
[그림 Ⅳ-1] 생각그리기 활동	42
[그림 Ⅳ-2] 산뚝부리 현장학습	45
[그림 Ⅳ-3] 작품 표상1/ 감상·비평 활동(돌 탑 쌓기)	48
[그림 Ⅳ-4] 작품 표상2/ 감상·비평 활동(돌로 표현하기)	51
[그림 Ⅳ-5] 생각넓히기 활동	53
[그림 Ⅳ-6] 유목화 활동(주제 잡기)	56
[그림 Ⅳ-7] 생각그리기 활동	57
[그림 Ⅳ-8] 현장학습 활동	59
[그림 Ⅳ-9] 작품 표상1/ 감상·비평 활동	61
[그림 Ⅳ-10] 작품 표상2/ 감상·비평 활동	63

국 문 초 록

프로젝트 접근법에 의한 교과통합적 미술지도 방법연구

- 초등학교 3학년 소집단을 중심으로 -

이 기 영

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공

지도교수 임 춘 배

초등학교 3, 4학년에서 처음으로 실시되는 2007 개정 미술교육과정에서는 미술 영역내의 통합 뿐 아니라, 미술교과와 타 교과, 범 교과 학습 주제와 다양하게 통합하여 지도할 것을 제시하고 있다. 이는 다른 개성과 흥미를 가지고 있는 어린이들에게 같은 교재로 동일한 장소에서 교사 위주의 교육이 실시되거나 주지 교과에 밀려 소홀히 되는 경우, 또는 교과 과정에서 정해진 시간에 지식의 분절화와 형식화로 진행되는 수업의 방향을 전환시키는 계기를 마련해 준 것이다.

본 연구는 준비 단계에서 교사가 먼저 교과와 연계한 주제 중심의 교육과정을 추출하였다. 실행 단계에서는 아동들이 흥미를 보이는 주제를 중심으로 '돌과의 만남'이라는 지역화 단원으로 재구성하고 상징화 주기를 이용하여 아는 것 말로 표현하기, 첫 그리기와 토의, 조사 현장학습, 견학 후 그리기의 확장, 심화 과정의 주기로 프로젝트를 진행하였다. 정리 단계에서는 활동 결과를 전시하고 마무리 하였다.

연구자가 근무하는 학교는 소규모의 분교장으로 3학년 어린이 4명으로 구성되어 있어, 교사와 아동이 함께 대화와 충분한 토론을 통한 학습자 위주의 미술 시간을 운영할 수 있는 여건이 조성되어 프로젝트 접근법에 의한 교과 통합 미술 지도가 용이 하였다.

프로젝트 접근법에 기초한 교과 통합 미술 지도의 효과는

첫째, 흥미 있는 주제를 중심으로 심층적으로 탐구하는 자기 주도적 학습 활동으로 이끌 수 있으며

둘째, 대화와 토론 중심의 수업 진행을 통해 어린이들 상호간의 협동심이 증대하고 친화력이 강화되었다.

셋째, 다양한 표현 활동이 자율적으로 이루어져 초기의 경험을 새롭게 재구성하는 심도있는 표현 활동이 이루어졌다.

넷째, 작품 감상 활동은 조형 감각, 대상에 대한 관찰 능력, 창의성에 대한 이해와 언어 구사 능력을 향상 시켰으며 심미성, 창의성, 조형성을 기를 수 있었다.

결론적으로 프로젝트 접근법에 의한 교과 통합적 미술 지도는 아동들이 주체가 된 미술 활동을 제공했으며 아동들에게 미술 교육에서 지향하는 미적 감수성, 창의적 표현 능력, 비평 능력과 미술문화를 향수할 수 능력을 기르게 할 수 있었다.

또한 생활 속에서 미적 체험을 충분히 할 수 있는 기회를 제공하여 조형 능력을 향상시켰으며, 미술을 통하여 생활 속에서 삶을 풍부하게 누릴 수 있게 하는 긍정적인 효과가 있었다.

하지만 아동들의 흥미를 중심으로 한 소주제에 대하여 심화 학습이 이루어지게 하기 위해서는 교육과정을 재구성 할 수 있는 교사의 연구 시간과 교사의 재구성 권한이 충분히 확대되어야 한다고 본다.

주요어 : 아동의 주제 발견, 상징화 주기, 교육과정 재구성, 지역화 통합 미술교육

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

21세기는 초고속 정보통신망의 발달로 각종 지식 정보의 생산과 활용이 삶을 주도하는 변화의 사회이다. 사회 모든 분야는 컴퓨터와 인터넷 활용 등의 정보통신기술 기반 사회로 빠르게 변화하고 있으며 부가 가치가 높은 지식의 생산 능력이 경쟁력의 핵심으로 등장하게 되었다.

사회의 이런 변화는 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 인재 육성을 위한 학습자 중심의 새로운 교육 변화를 요구하여 제7차 미술교육과정에서는 ‘미술을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고 창의성을 계발하며 심미적인 태도를 함양한다’라는 목표를 두어 사회 요구에 부응하고 있다.

그러나 입시 위주의 교육 현실 속에서 미술 교육은 주지 교과에 밀려 소홀히 여겨지고 있을 뿐만 아니라 각각 다른 개성과 흥미를 가지고 있는 어린이들에게 같은 교재로 동일한 장소에서 교사 중심의 미술 교육이 실시되고 있어 아동 각자의 감성과 표현 능력에 대한 자신감, 미적 자기 학습을 발휘하게 해주는 잠재적 능력을 계발하는데 방해 요소가 되고 있다.

이부영은 초등 미술교육이 ‘어린이의 삶을 가꾸는 미술교육이어야 한다’고 강조하면서 “미술교육은 미술교육으로 지속 가능한 사회의 가치를 함께 실현할 수 있는 건강한 미의식을 세워주어야 하며, 표현활동뿐만 아니라 체험이나 감상 활동 또한 삶을 위한 것이어야 한다는 것을 자꾸 잊어서는 안된다.”고 하였다. (2008, p. 94)

이러한 맥락에서 2007 개정 미술과 교육과정에서는 미술과 교과 내·외에서 통합적인 활동을 수용할 수 있도록 기본 방향을 제시하고 있다. 이는 교과와 통

합된 미술교육을 통해 학습량을 적정화하고 학생들의 성장 발달은 물론 창의성 개발, 그리고 자율성 신장과 삶의 경험을 통합시키기 위한 교육의 방향이라 할 수 있다.

본 연구는 미술교과를 주지교과와 구분했던 종래의 획일적인 전통적 교육과정에서 벗어나 미술교과 중심으로 한 교과 통합적인 프로그램인 프로젝트 접근법을 시도하였고 이러한 방식의 미술지도를 통해 아동들이 주체가 되고, 기쁨과 생명력이 넘치는 삶을 위한 미술교육 방안을 모색하고자 하였다.

2. 연구의 내용과 방법

이러한 목적을 위하여 연구의 내용과 방법 및 절차는 다음과 같다.

첫째, 교육과정 통합의 접근을 위하여 통합교육과정의 개념과 필요성, 통합교육과정에서의 미술 교육의 의미를 알아보았다.

둘째, 프로젝트 접근법에 대한 이해를 돕고자 관련 문헌을 고찰하고 선행 연구를 참고로 프로젝트 접근법에 의한 교과 통합적 미술 지도 방안을 탐색하였다.

셋째, 미술 교과 내·외에서 통합할 수 있는 여러 가지 요소를 추출하고 지역 실정에 맞게 아동들의 흥미를 유발하는 학습 주제를 선정하여 미술과 프로젝트 수업을 위한 지역화 교육과정으로 재구성하였다.

넷째, 프로젝트의 진행은 레지오 에밀리아 접근의 상징화 주기에 의하여 이루어졌으며 미술교과 중심의 교과 통합적 미술 지도를 위하여 프로젝트접근법에 의한 주제통합학습모형을 구안, 적용하여 새로운 미술 교육의 방향을 모색하였다.

다섯째, 본 연구는 참여관찰 및 자료 분석을 통한 질적 사례연구이다. 프로젝트의 기록화를 위하여 카메라, 녹음기, 관찰 일지를 이용하였고 프로젝트 전 과정을 연구자가 틈나는 대로, 아동들의 의사소통한 말을 전사한 후 진행되는 핵심적인 사항을 작성하였으며 미진한 부분은 아동들의 일기장과 개인 기록물을 참고하였다.

3. 연구의 제한점

본 연구는 연구의 범위 및 연구 방법에 있어서 다음과 같은 제한점을 갖고 있다.

첫째, 연구의 범위는 본교 (분교장) 3학년 4명의 어린이를 대상으로 한다.

둘째, 개정교과서가 배부되지 않아서 1학기 미술교과를 중심으로 교과서 내용을 분석하여 재구성하고, 미술 교과내의 통합과 미술과 타 교과와의 연계를 통한 통합을 주제중심의 통합 형식으로 프로젝트를 실행하였다.

셋째, 연구를 진행함에 있어서 주제는 지역의 자연 환경으로 제한하여 선정하였다.



II. 교육과정에서의 통합적 접근

1. 통합교육과정

가. 통합교육과정의 개념

통합이란 ‘부분을 연결시켜 전체를 만드는 일, 또는 이질적인 것을 하나의 체제 속에 융합 시키는 일’이라고 옥스퍼드 사전은 정의하고 있다.

통합이라는 개념은 미국의 진보주의 교육운동이 활발하게 전개되던 1920년대부터 1950년대의 시기에 학습경험의 통합 및 교육과정 통합을 중요한 논제로 다루게 되면서 사용되기 시작하였다고 한다. 그러나 논의가 많았던 만큼 학자들마다 통합의 개념은 다양한 맥락에서 사용되어져 왔을 뿐만 아니라 미국의 진보주의 교육운동에만 국한된 것이 아니었다는 점을 미루어볼 때 통합의 개념을 한마디로 정의하기란 어려울 것이다.

홉킨스(Hopkins)는 통합이란 인간의 지적 행동을 지칭하는 말로서, 그것은 지속적이고도 상호작용적인 조정의 과정을 의미하는 개념이라고 설명했다. 또 인간이 자신을 둘러싸고 있는 여러 가지 환경 및 상황과의 상호 작용을 통해서 점차 지적으로 성장해 갈 수 있으며 그러한 상호작용은 결국 개인내부에서의 통합성 및 환경과의 통합성으로 귀결된다고 말한다.

아동에서 출발하는 아동중심교육은 주어진 교육과정이 아닌 만들어 가는 즉, 재구성해 가는 교육과정으로서 통합의 필요성을 강조한다. 왜냐하면 인간은 정신과 육체가 분리되고 그 각각이 다시 세분화되는 원자론적 존재가 아니라 전인적 인격을 지닌 통합적 존재이기 때문이다. 그래서 통합의 문제는 통합적인 인간을 만들어내는 것이 아니라 본래 통합적인 인간을 통합된 상태로 계속 유지하도록 하는 것이다. 결국 통합(Integration)의 의미는 아동의 과거 경험과 현재 경험을 통합시켜 재구성하고, 이를 다시 미래의 경험으로까지 통합시켜 주는 일, 아동과 교사의 경험을 연결시켜 통합하는 일, 교육내용 간의 연계 및 통합, 학교와 지역사회 간의 통합, 아동 개개인의 지식이나 개념을 통합하여 재구성하는 것으로 아동 발달 영역 간의 통합, 각 영역별 활동 간의 통합을 통한 아동의

전인격체적 통합을 의미한다. 즉, 학습자에게서 일어나는 학습의 통합과 나아가서는 학습자의 인격적 통합은 모든 교육과정 통합 노력의 궁극적 목적이 된다. (유승희외, 2007a, p. 60)

통합교육과정은 교과를 분리하는 선을 없애고 따로 떨어진 별개의 교과 영역이 사라지도록 하는 교육과정 구성의 한 접근 방식이다. 교육과정 구성에 있어서 종전의 전통적인 각 학문 또는 지식의 체계에 따라서 분화된 분절, 교과중심으로 학습 경험을 선정하고 조직하던 것에서 탈피하여, 교과간의 엄격한 울타리를 고려하지 않고 각 교과의 지식이나 경험을 필요한 대로 가져다 재구성하여 학생의 흥미중심, 문제 중심, 특정 주제중심으로 구성하는 것을 말한다. (곽병선, 1981, p. 26)

이와 같은 통합교육과정의 개념은 교육과정 통합이라는 의미는 부분으로서의 교과나 학습경험들이 서로 관련되거나 재구성되는 것 또는 전체로 완성되는 것으로 규정할 수 있을 것이다.

나. 통합교육과정의 필요성

급속한 기술 발달, 세계 경제와 국가 간 연대의 강화 등, 최근의 세계적 상황은 교육을 통합의 방향으로 몰아가고 있다. 개념과 사실들을 함께 연결하고 다양한 관점으로 문제를 해결하며, 여러 영역의 정보를 통합하는 능력은 미래 사회의 성공을 위해 필수적인 것이기 때문이다. 교육과정에서는 격심한 변화의 사회에서 개인이나 사회가 당면하는 문제를 해결하기 위해 지식을 재구성할 필요가 생겨났다. 개별 교과만으로는 더 이상 이러한 복잡한 문제 해결의 요구를 충족할 수가 없게 되었고, 지식을 조직하는 새로운 방법을 필요로 한다.

교육과정 통합이란 시간적, 공간적으로 그리고 내용에 있어서 각기 다른 학습 경험들(교육 과정을 구성하는 부분들)이 상호 관련지어지고 의미있게 모아져서 하나의 전체로서의 학습을 완성시키고 나아가서 인격성숙을 결과케 하는 과정 또는 결과이다. (이영덕, 1983, p. 20)

APEID(Intergrating Subject Areas in Primary School Education Curriculum)는 어린이들이 발달 특성상 여러 부분을 하나의 체제로 통합하는 자연적인 지향을 가지는 것이므로 교육도 마땅히 통합을 촉진하는 방향으로 나아가야 하며, 교육과정 통합을 '아동의 개성을 계발하고 아동으로 하여금 사회의 유용한 구성

원이 되게 하기 위하여 지식과 경험을 아동의 필요와 생활의 장에 비추어 전체적으로 재구성하는 것'이라고 했다.

“왜 통합하는가?” 이 질문에 대한 답을 우리나라 초등학교 교육 실정에 맞게 제시하면 다음과 같다.

첫째, 인간은 통합된 전일체이다. 교육의 궁극적 목적은 통합된 전인격체적 성장을 목적으로 하고 있다. 분과형 교육과정에서는 교과영역들(부분) 간의 합은 전인적 인간(전체)이 된다는 것을 기본적으로 상정하고 있다. 그러므로 전인적 통합적 유기체인 인간을 교과 영역별로 분절화하여 지도하는 것은 교육의 본질적 성격이나 목적에 어긋나며 마땅히 통합적이어야 한다는 것이다.

둘째, 학생의 삶은 통합적이다. 학생들이 삶을 살아가면서 부딪치는 문제를 해결하거나 경험을 배우려고 할 때, 실생활 속에서 부딪치는 여러 가지 문제들은 모든 교과와 상호적으로 관련되어 있어 분절된 특정 교과내용이 중심을 차지하지 않으며 여러 다양한 교과를 초월한 통합된 지식과 기술을 활용해야 한다. 그러나 교과중심의 분과된 교실은 학교 밖의 실생활과 별 관련 없이 이루어지는 경우가 많다. 아동의 실생활 자체는 하나의 통합된 삶이며 한 아동이 실생활 속에서 부딪치는 여러 가지 문제들은 모든 교과와 상호적으로 관련되어 있어 분절된 특정 교과지식 하나만으로 그 해결이 불가능하다. 특정 교과내용이 중심을 차지하지 않고 통합성을 추구한다면 학교에서 배운 내용과 방법들은 더 넓은 실세계에 적용(통합)하는 데 도움이 될 것이다.

셋째, 아동의 발달심리학적 측면에서 볼 때 아동기는 통합성의 시기이다. 이 시기의 아동은 미분화된 통합성을 특징으로 하며 경험이 이론적으로 분석되기 어려운 시기이다. 특히 저학년은 인지적으로도 전 조작적 시기에 속하며 자기 중심적 사고의 발달 특성을 지닌 존재로서, 분과된 지식을 받아들여 내면적으로 통합할 수 있는 발달 수준이 되지 못한다. 또한 지속성이 부족한 시기이기 때문에 계속적인 관심을 유발할 수 있기 위해서 아동이 필요로 하는 다양하고 변화 있는 학습과제와 활동들을 통합적으로 제시하여 아동들의 보다 적극적인 참여를 유발하여 인격의 통합까지 가져올 수 있게 하여야 한다.

넷째, 간학문적 통합을 통해 교과의 중복을 피할 수 있다. 수학, 과학 등 분리된 교과목들 속에는 서로 관련이 없는 지식의 꾸러미들이 포장되어 있는 것일까? 각 교과목 간에는 내용이 중복됨으로써 수업 부담이 가중될 뿐 아니라 각

학문 영역에서는 기하급수적으로 지식의 양이 늘어나고 있다. 통합교육은 예컨대 인성교육, 환경교육, 성교육의 경우와 같이 주제가 먼저 선정되고 이를 해결하는 과정을 통하여 여러 지식 영역들이 통합되어 활용될 수 있도록 한다. 그래서 각 주제에 대한 문제접근과 문제해결의 안목을 길러줄 뿐만 아니라 사회의 필요를 충족시키면서 학습자의 관심영역을 확장시키는 역할도 할 수 있다. 교육과정의 재구성은 프로젝트 학습과 같은 아동 주도적 교육을 가능하게 해준다. 또한 간학문적 통합을 통해 교과들 간의 중복을 피할 수 있고 아동의 수업 부담을 줄여주고 상대적으로 통합된 소수의 교과용 도서 및 자료의 질을 높일 수 있는 재원을 절약해 주어 학습 부담을 경감시켜 줄 수 있다.

다섯째, 내적 동기를 유발하는 수업을 할 수 있다. 교과중심체제와 교사중심체제는 아동의 심리적 욕구에 적절히 대처하지 못했으며 아동의 탐구정신에 충분한 도전 의욕을 제공하지 못했다. 그래서 교사중심 교육체제는 아동의 흥미와 관계없는 지식일변도 교육에 대한 반성으로 통합화를 요구받고 있다. 통합교육과정은 주로 생활 주변의 주제 중심 통합이나 프로젝트 접근법 등에 초점이 맞추어지며 아동의 흥미·호기심 및 내적 동기가 유발되어 즐거움을 북돋워준다. 그래서 교사는 지시자라기보다 조력자로서의 역할을 하게 된다. 교실은 자연스럽게 가정과 같은 분위기가 되어 학습의 즐거움과 만족감을 느끼는 생활의 장이 될 수 있다. (유승희외, 2007b, p. 60)

위에서 제시한 이러한 필요성을 통해 통합에 의한 수업은 아동들의 인지적 인식뿐만 아니라 정의적, 신체적인 면의 균형적인 발달을 유도하며 개인의 성장, 자아실현, 사회적, 정서적, 도덕적 발달과 함께 균형을 갖춘 통합된 인격체로서 보다 조화롭게 성장 발달하는데 도움을 줄 것이다.

다. 통합교육과정의 유형

1) 통합의 유형과 특징

교육과정의 통합 유형에는 여러 가지가 있으나 제시하는 준거는 학자에 따라 다르다.

Ingram (1979)은 통합교육과정의 유형을 지시의 성격을 바탕으로 구조적 접근과 기능적 접근으로 나누었다. 구조적 통합은 지식을 교육내용을 조직하는 핵심적 요소로 보며 기능적 통합은 지식을 통합적 경험을 제공하는 수단으로 보았다.

Drake(1993)는 통합교육과정의 설계에서 개별 학문의 성격이 어느 정도 드러나는가에 따라 다학문적(multidisciplinary), 간학문적(interdisciplinary), 탈학문적(extradisciplinary) 통합으로 구분하였다.(김대현 외, 1997, p. 14)

다학문적 통합은 하나의 주제를 개별 학문의 측면에서 다양하게 다룸으로써 한 주제에 대한 통합적 접근을 시도한다. 간학문적 통합은 여러 학문들이 공통적으로 걸치는 주제를 선정함으로써 개별 학문 간의 경계를 구분하기 어렵다는 것이 특성이다. 끝으로 탈학문적 통합은 사회문제나 기능 등 학문 외적인 주제를 다루며 결과적으로 학문의 경계가 완전히 사라지는 통합 방식이다.

통합 교육과정의 유형은 학자들마다 공통점이 있으나 차이점도 있다. 유형을 정리해 보면 <표Ⅱ-1>과 같다.

<표Ⅱ-1> 통합교육과정의 유형별 특성

유형 구성요소	다 학문적 통합	간 학문적 통합	탈 학문적 통합
목 표	개별 학문의 구조 습득	학문들간의 공통되는 개념, 원리(법칙), 이론, 탐구 방법 습득	자아성장이나 실현, 사회의 유지와 개선을 위한 능력
내 용	여러 학문들의 내용	여러 학문들의 내용	학문적 내용과 비 학문적 내용
조 직	간학문의 구조를 잘 배울 수 있는 공동주제나 체재를 중심으로 조직	학문들간에 공통되는 개념, 원리(법칙), 이론, 방법론 등을 중심으로 조직	개인의 관심이나 사회의 문제를 중심으로 조직

Fogarty(1991)는 교과통합의 유형을 단일교과 내에서의 통합 (분절형, 연결형, 동심원형), 여러 교과 간에 걸친 통합 (계열형, 공유형, 거미줄형, 실로펜형, 통합형), 학습자들 간의 통합 (몰입형, 네트워크형)으로 구분하였다.

거미줄형(webbed model)은 다양한 학습내용들이 하나의 주제를 중심으로 재구성됨으로써 전체를 관망할 수 있는 광범위한 시야를 제공하는 통합모형이다.

거미줄형(webbed model)은 교과내용을 다양한 주제로부터 개념, 소주제, 아이디어 등을 추출하여 구성하기 때문에 주제 중심의 통합교육과정에서 많이 활용되며 여러 교과들이 가지고 있는 다양성을 폭넓게 반영할 수 있어서 통합의 가능성을 풍부하게 한다.

거미줄형의 가장 어려운 점은 주제 선정에 달려 있다. 때때로 교사들은 교육과정 계획에서 피상적으로 사용되는 주제들에 집착하는 경향이 있다. 종종 이런 인위적인 주제들은 임기응변식의 교육과정을 초래한다. 그러나 어떤 경우에는 선정된 주제가 피상적이거나 인위적이어서 조잡한 학습단원을 만들게 할 수도 있다. 따라서 각 학문이나 고유한 논리적이고 필수적 계열과 영역을 손상시키지 않도록 주의해야 한다. (이영만외, 2006, p. 208)

2. 통합교육과정과 미술교육

가 .통합 미술교육의 의미

미술과 통합 교육의 근본 목표는 미적 경험을 통해 창의성, 감수성, 지각력을 증진 시키는데 있다. 그러므로 미술과 통합교육의 효과를 얻기 위해 핵심은 ‘미적 경험’에 두어야한다. 미적 경험의 중요성을 강조하는 것은 미술 교육과정이 중요하다는 것과 관련이 있으며 이는 미적 경험을 수반하지 않는 교육과정은 핵심을 잃어버린 수업이라고 말 할 수 있다. 다른 교과에서 얻는 경험도 중요하지만 미술과 창조과정이 필수적으로 포함되는 미적 경험이 중심에 있다는 것을 인식해야 한다.(장지영, 2008, p. 12)

미술교과는 인간의 시각적 사고와 공간적 사고를 자극하여 느낌이나 시각적 조형언어를 통하여 인간 내면의 세계를 외적으로 창조, 발전시켜 나가는 예술의 한 영역을 담당하는 교과이며 다른 교과나 활동과 통합하여 교육하기에 많은 장점을 가지고 있다. 그러나 오늘날 우리나라 입시 중심의 교육 상황 속에서 미술교과는 주지 교과보다 경시되어 왔으며 주지 교과의 도구로 종종 이용되고 있다. 하지만 이러한 현실에도 불구하고 미술 교과의 지닌 교과적 특징과 장점을 살려 타 교과와 통합하여 지도하면 아동들을 좀 더 효율적으로 지도하고 아동의 발달에 많은 효과가 있을 것이라고 생각한다. 아동 교육의 모든 교육과정은 그 자체로 통합적으로 구성되어 있고 운영된다. 아동 미술교육 역시 통합적으로 운영되고 수업이 이루어져야 한다. 즉 미술 활동을 글쓰기 음악, 체육 등 타 교과와 통합하여 수업을 운영할 수도 있다. 아동의 미술 활동은 자기표현의 수단

으로 언어적 표현에 미숙한 아동이 자신의 삶에서 경험한 것을 시각적으로 상징적 형태로 표현하는 것이다. 즉, 아동의 미술활동은 생활이고, 욕구이며, 그들 생활의 표현이자 기록인 것이다. 이렇듯 미술활동은 어떤 한 가지 기술이나 재능만을 키워주는 것이 아니라 아직 미분화 상태인 아동이 미술 활동을 통하여 되도록 많은 사물과 도구를 접해보고 생각함으로써 다양한 자극을 통하여 건강 생활과 사회생활, 표현생활, 탐구생활, 언어생활 등이 통합되어 골고루 발달할 수 있도록 도와주는 전인교육인 것이다.

존 듀이는 모든 경험은 잠재적으로 미적 측면을 가지고 있다는 견해로 심오한 감상이나 이해 없이도 ‘미술은 어디에나 있다’와 같은 생각을 보급 시켰고 경험을 전체성에 대한 그의 개념, 즉 문제에 직면하면 생각할 뿐만 아니라 느끼며, 사실과 함께 가치를 배운다는 견해로 교육과정 실천적인 면에서 미술을 다른 분야와 통합을 이끌었다. (이영만, 2001, p. 61)

E.W.아이스너는 ‘미술을 학문 교과로 인식함으로써 미술에 인간의 의식과 경험이 담겨 있다고 보는 독자성을 강조했다며 그 자체로 의미를 갖는 교과이며 다른 교과가 기여할 수 없는 측면을 가지고 있기 때문에 하나의 교과로 존재할 수 있다.’고 주장했다.(서울 교육대학교 미술교육 연구회, 1995, p. 313)

Amheim(1969)에 의하면 미술을 타 교과와 통합 지도함으로써 특히 학습 초기 단계에서 각 교육과정에서 각 교육과정에서 목표로 하는 기본 개념이나 기능을 길러주며 아동의 직관적력, 창의력, 감각적인 면을 향상시켜 아동의 조화로운 인격 형성에 도움이 된다고 하였다.

미술교육은 교육과정을 분리된 요소로 보기보다는 총체적인 학습의 통합성 교육으로 본다. 교과 내용을 풍부하게 지도할 수 있으며 문제 해결에서 창의성과 정서적인 풍요로움을 계발시킬 수 있기 때문이다.

통합미술교육과정은 미술과 다른 교과목 간의 통합을 강조하며, 미술 활동이 정해진 대로의 분류, 시간만으로 이루어지는 것이 아니고 어린이들이 매일 일상 생활 속에서 지각하고 느끼면서 심미적인 요소를 깨우쳐 나가게 한다. 타 교과의 언어학습과 비교할 때 미술과의 통합 수업은 자기표현에 소극적이고 과묵한 학생들에게 효과적인 자기표현의 기회다. 그림과 조형물을 통해 논리적이고 상상력이 풍부한 형상을 자연스럽게 표현할 수 있다. 모든 학생들은 인지적 측면에서 감각 교육을 받고 감각적인 측면에서 지식을 형성하는 기회를 갖는다. 다

양한 경험을 할 수 있는 학습 경험이라면 한 장르를 고집하는 미술 경험이 아니라 통합적의 미적 경험이 제공되어야 한다. 미술 중심의 통합 수업은 어느 한 수업 형태만 고수하지 말고 학교 현장에 맞는 통합수업으로 진행되어야 한다. (김경순, 2002, p. 108)

나. 미술교육에서의 통합교육의 두 가지 측면

미술교육에 있어서 통합은 미술 자체 내에서의 통합과 타 교과와의 연계를 통한 통합으로 나눌 수 있다. 미술자체내의 통합은 미술과의 영역을 미술 이해, 미술 표현, 미술 감상의 영역으로 통합을 말하며 타 교과와의 연계를 통한 통합은 미술의 고유한 성질을 잃지 않게 하면서 다른 교과와 내용과 형식을 통합하는 것으로 예능교과와의 통합, 주지교과와의 통합, 교과서를 벗어나 주제 위주로 통합하는 것이 있다.

1) 미술 자체 내에서의 통합

미술교육의 목적은 미적 안목을 육성하고 조형능력을 함양하여 창의성을 계발하는데 있기 때문에 미술 이해와 표현, 감상은 통합적으로 서로 유기적인 관계를 맺으면서 지도되어야 한다.

현대 미술은 평면 미술과 입체 표현으로 크게 구분하거나 그 구분 자체도 없애는 추세로 가고 있다. 각자의 삶의 각자 다른 경험과 생각과 느낌들을 자신의 주제에 재료와 기법을 이용하여 다양하게 표현하며 다양한 재료의 탐색을 통해 자신의 기법을 내면화 시키는 방법을 모색하면서 표현 재료와 기법을 통합하여 표현하기도 한다.

미술과는 미술 이해, 미술표현, 미술 감상의 영역으로 되어 있는데 세 영역은 따로 분리되기 보다는 통합적으로 학습될 때 효과적이다. 미술과 자체 내에 오랫동안 존재해 왔던 회화, 조소, 디자인 등의 미술 영역구분은 학습자의 경험을 분절화 시키는 것으로 기법이나 재료를 열어 어린이들이 자신의 주제에 가장 맞는 기법이나 재료로 표현할 수 있도록 하는 미술 영역 안에서 통합이 이루어져야 한다.

통합지도 측면에서 표현지도는 미술을 이해시키기 위한 방법이다. 이것은 기본적으로 표현 활동이 있고 여기서 미술 이해를 통한 미적안목과 미술 기능을 기르자는 것이다. 특히 표현 결과에 대한 발표와 토론은 미술비평을 보충할 수 있다. 그러한 활동은 개별적인 지도로 이루어지는 학습을 전체 대상으로 한 학습으로 전환시킨다. 그래서 자기 작품에 대해 말함으로써 발표자는 자신감을 얻고

나머지 학습자는 발표 작품을 자세하게 이해하게 된다. 따라서 미술 이해나 감상수업은 지식의 전달 수업이 되어서는 안되며 표현과의 밀접한 관계 속에서 이루어지는 것이 좋다. 이는 표현재료와 표현방법과 표현주제를 체험하면서 이해나 감상하는 것이 좋다는 것이다.

위와 같이 미술에 대한 이해, 감상, 표현은 서로 분리되어 존재하는 것이 아니라 통합적으로 존재하며 미술 지도 역시 통합적으로 할 때 미술교육이 추구하는 미적으로 조화로운 발달을 가져올 수 있다.

2) 미술교과와 타 교과간의 연계를 통한 통합

미술은 자신의 생각이나 감정을 시각적 표현을 통하여 조형의 언어로 창조, 발전시키는 예술의 한 영역이므로 미술교육을 통해서 표현, 감상 능력, 창조성을 계발하며, 정서를 함양할 수 있도록 많은 경험의 기회를 주어야 한다. 이러한 미술교육의 목표를 도달하기 위해서는 미술교과와 내용을 학습자의 성장 발달, 창의성 계발, 그리고 자율성을 신장시키는 다양하고 새로운 개념의 학습방법을 요구 하는데 이는 교육의 방향이 통합되어야 함을 말한다.

요즈음에는 주지교과를 포함한 통합에 대한 연구도 활발하게 진행되고 있으며 타 교과와의 유기적 관련을 통한 미술교육은 창조적으로 사고할 수 있는 미적 경험을 유도하고 미술과의 제한적인 영역을 확장시킬 수 있는 지도 방안이라고 할 수 있다.

따라서 미술과 관련된 교육 활동이나 테마를 다른 교과와 통합하여 교육함으로써 미술 개념에 대한 이해와 실질적인 경험을 높일 뿐 아니라 미술과 통합하는 교과에 대해서도 이해와 경험을 넓히고 학습자의 생활 경험과 직결시켜 교육할 수 있는 것이다.

가) 미술과 국어(언어)의 연계를 통한 새로운 통합교육

먼저 미술적 표현과 언어적 표현과의 연관성을 살펴보면, 말하기, 듣기의 사물 형태를 묘사하거나 사물, 사건, 인물 등에 대한 생각과 느낌을 표현하는 활동은 미술과의 느낌 나타내기 및 보고 나타내기 활동역역과 상호 협응, 보완할 수 있는 표현활동인 것이다.

또한 읽기영역 중, 일의 전개과정에 대한 예측, 상상 등의 활동은 미술과의 상상하여 나타내기에서 풍부한 연상 및 상상의 세계로 유도하여 효과적인 발상 및 구상을 가능하게 한다.

쓰기 영역의 본질 중 하나가 자신의 생각을 말이나 글로써 타인에게 전하려는

것이므로 이 활동 역시 미술과의 작품 감상 활동과 매우 밀접한 연관이 있다. 즉, 자신의 작품이나 타인의 작품을 감상하는 과정에서 표현욕구가 고취되고 다음의 작품 활동에 새로운 시도를 하도록 도와주는 과정으로서 매우 중요하다고 볼 수 있다.

이제까지 미술교육은 지나치게 표현 위주로 일관되어 온 결과, 보다 발전적인 사고와 미적 안목을 신장시키는 학습활동이 결여되었다. 아름다움이란 단지 객관적으로 주어진 대상의 속성이 아니라, 대상을 보는 마음에 깃든 것으로 인간의 외부에 존재하는 자연이나 사물이 지닌 그대로의 미가 아닌, 순수한 시각으로 보는 데에서 미의식이 생겨난다. 즉, 순수한 시각에서 느낀 미적 감정은 그 아동 특유의 미를 발견하게 하는 안목으로서 미술 감상의 본질인 것이다. 감상을 통하여 얻어지는 미적 판단, 변별력, 가치의 내면화는 곧 작품의 표현 방향과 의도를 가져오며, 인간의 순수한 마음, 즉 미를 찬미할 줄 아는 마음은 작품의 구상단계에서 새로운 창조를 향하게 하는 토양이 된다.

따라서 미술-국어의 통합교육이 목표로 하는 바는 언어적 표현이 표현 및 감상활동을 촉진시킴으로써 차후 미술활동의 발상 및 표현 과정에 발전적인 요인으로 작용하게 되는 것이다.

나) 미술과 과학의 연계를 통한 새로운 통합교육

미술과 과학의 기초는 관찰, 즉 시각적 인식이며 이를 통하여 새로이 보는 방법을 알게 된다. 이는 창의력의 도입단계로서 인간은 누구나 예술과 과학의 창조성을 발휘할 수 있는 권리가 있다. 미술에서는 수학의 숫자풀이에서 하나에 하나를 더해서 둘이 되는 답만이 정답이 되는 것은 아니다. 새로운 무엇인가가 창출되는 것이다. 이와 같이 시각적인 사고체계는 수학의 방정식을 풀듯이 명확한 논리적 사고에서 벗어나 기존의 생각과는 다른 사고를 가능하게 하는 기능이 있다.

크로체(Croche)는 시각훈련을 통해서 창의력이 창출된다고 하였고, 베티(Betty)는 시각훈련의 기초로서 보는 능력을 배양하기 위하여 오른쪽 두뇌로 보고 그리기를 강조한다. 이를 시각적 인식에 의한 시각적 사고의 훈련으로 보고 있다. 이러한 그리기는 시각훈련을 통하여 자신감과 창의력, 자기표현을 익힌다. 이 과정에서는 아이디어 발상과 함께 미술의 형식인 형태나 색, 구도 등에 대한 감각이 발달한다. 코헨(Cohen)은 미의 전달언어로서의 필수요소인 색, 리듬, 패턴, 형태, 선은 과학자들의 작업에서 실행되는 주의 깊은 관찰과 같은 것이라고 지적하고 있다. 즉 교육에서 미술과 과학의 기초는 관찰을 훈련함으로써 창의성

을 배양하는 것이 목표이므로 같은 길에서 출발한다고 볼 수 있다.

나) 미술과 수학(도형)의 연계를 통한 새로운 통합교육

기본도형을 활용하는 미술 수업은 생각하는 습관과 고정관념 탈피, 도형의 기본 구조 이해와 구조 분석력, 감각적 조형능력, 그리고 연상과 *확산적 사고를 통한 창의력 계발을 이룰 수 있고, 새로운 흥미유발로 아동은 쉽고 재미있게 미술에 접근할 수 있게 해준다. 오늘날 미술교육은 어린이들이 야외에 나가서 그리거나 만드는 조형 활동을 체험이라는 측면에서 더욱 중요하게 생각하고 있다.

도형의 원리를 이해하고 야외에 나가 자연을 바라보게 될 때, 아동은 그 환경 속에서 새로운 변화를 이해하고 자연물도 결국 도형의 범주에 속한다는 것을 이해하게 될 것이다.

단순한 도형을 이용한 반복적인 배열과 분리, 교차와 확산, 확대와 축소 등을 거쳐 새롭게 얻어지는 도형에 대한 다양한 접근을 통해 흥미를 유발시킬 수 있다. 같은 크기의 원, 사각형, 마름모, 타원, 삼각형 등의 도형화지위에 외곽선만 그리거나 채색을 하여 서로의 느낌을 비교해 보자. 같은 형태라도 도형의 반복적, 연속적 배열의 통일감에서 또 다른 새로운 질서가 생겨나는 현상을 살펴볼 수 있다.

이와 같이 도형을 응용한 미술교육은 기본적으로 다양한 도형 형태의 반복적 배열을 통해 새로운 질서와 조형을 스스로 찾을 수 있으며, 다음 단계는 이러한 반복적 배열을 통하여 어린이 스스로 새로운 질서를 부여 할 수 있는 능력을 배양할 수 있다. 또한 도형을 통해서 다른 사람의 생각을 서로 이야기 할 수 있고, 자신이 느끼고 있는 것을 말이나 글로 객관화시키는 능력을 기를 수 있다.

Ⅲ. 프로젝트 접근법을 통한 미술교육

1. 프로젝트 접근법에 대한 이해

가. 프로젝트 접근법 (Project Method)

1) 역사적 배경 및 개념

역사적으로 보면 프로젝트 접근법은 20C 초 미국의 진보주의 교육 운동의 독창적 산물로서, 진보주의 교육의 영향을 받은 열린 교육자들이 많이 이용하는 교수법중의 하나이다.

이러한 프로젝트접근법은(Project Method) 1920년대 미국의 진보주의 교육학자 Dewey와 Kilpatrick에 의해서 바람직한 교수·방법으로 제시되었는데 그 이후 미국의 뱅크 스트리프 프로그램과 함께 1950년대부터 1970년대 후반까지 열린 유아 교수 방법으로 교사들에게 호응을 얻었다. Kilpatrick의 프로젝트 접근법은 Dewey의 경험이론에 기반을 두고 있기 때문에 Kilpatrick 역시 Dewey와 마찬가지로 아동은 사회적 상황에서 실제적 문제를 해결하면서 지식과 경험을 획득한다고 보았다. Kilpatrick은 프로젝트의 본질을 ‘진심을 다하는 유목적적 활동’으로 규정하고, 목적 설정과 프로젝트 진행과정에서 학습자 스스로가 주체적인 역할을 수행하고 스스로 내적 동기화되어 활동에 전념하게 된다는 점을 강조하였다.

지옥정(1997)은 프로젝트 활동을 가르치고 배우는 내용에 관한 것이 아니라 교수·학습 방법에 관한 것이라는 점에서 ‘프로젝트 접근법’이라는 용어를 사용하였다.

Katz와 Chard(1989)는 프로젝트를 ‘소집단의 어린이가 특정 주제에 대해 심층적으로 연구하는 것’이라는 뜻으로 정의하고 여러 가지 조건과 상황에 따라 다양한 방법으로 교육과정과 통합할 수 있다고 하였다. 프로젝트접근법은 특정 주제에 대한 심층 연구로서 소집단이 학습할 가치가 있는 특정 주제에 대하여 서로 협력하면서 심층적으로 연구하는 목적 지향적 활동이다. 통합교육의 커다란 틀 속에 자리 잡은 하나의 통합적 프로그램이며 아동들이 다양한 학습 표현력과 더불어 사회성을 길러 주고 전인적인 교육을 지향하는 교수·학습 방법으로 교사가 제

시한 문제의 정답을 찾는데 있지 않고 동료 학생 또는 교사와 함께 주제와 관련된 탐구 문제들에 해답을 얻고자 협력하면서 주제에 대하여 보다 많은 것을 깊이 있게 학습해 나가는 것이다.

위에서 살펴본 것을 종합해보면 프로젝트 접근법은 적극적, 능동적 탐구의 주체자인 학생이 교사 또래 및 환경과의 상호 조정적 협력을 통하여 흥미 있는 주제를 중심으로 심층적으로 탐구해 가는 자기 주도적 학습활동이라 할 수 있다.

2. 프로젝트 접근법과 미술 교육

탐구활동과 학습이 일어나는 주요 주제를 중심으로 초등학교 교육과정의 교과를 통합하기 위한 가장 촉망되는 형태는 프로젝트 접근법이다.

프로젝트 접근법은 특정한 주제에 대하여 학습자가 깊이 탐구하고 협동적으로 수행하는 과정에서 아동들의 삶과 학습을 이어주는 구실을 한다. 또한 적극적, 능동적 탐구의 주체자인 학생이 교사와 또래 및 환경과의 상호 협력을 통하여 흥미 있는 주제를 중심으로 심층적으로 탐구하는 자기 주도적 학습 활동으로 이끌 수 있다. 여러 교과의 내용을 통합하여 학습할 수 있어 아동들에게 통합적인 지식을 갖게 할 수 있을 뿐 아니라 미술 교과의 내용은 타 교과의 내용과 시간적, 공간적으로 다른 것들을 상호 관련지어 의미를 모아 전체로서의 학습이 될 수 있도록 미술 교육과정을 주제 중심으로 교과를 통합한 프로젝트 수업이 이루어져야 한다.

아동들의 미적 경험과 심상을 표현하는 미술과 특성을 고려하여 볼 때 프로젝트 접근법은 아동들의 흥미와 심신 발달에 부합된 사고력과 조형성, 심미성, 정서성이 내포된 경험을 도출시키고 관심 있는 분야에 깊이 파고들어 전인적인 인간 육성을 위한 학습 방안이라고 할 수 있다.

또한 아동들의 심신에 기쁨과 생명력이 넘치게 하여 자발적으로 자신을 성장시켜 가는 힘을 길러주는 기초표현력의 향상과 미술체험, 자아체험을 탐색을 통해 창의성과 심미성을 길러주는 미술 교육에서 가장 적합한 방법이라고 할 수 있다.

가드너에 의하면 ‘미술 학습은 적절한 시기에 의미로운 프로젝트를 통하여 조직화되어야 하고, 그런 후 프로젝트에 대해 피드백, 토론, 반성 기회를 가져야 하며 프로젝트는 학생들의 관심 및 동기 유발에 용이하며 기법 개발에 많은 격려를 가져야 한다.’고 하였다. (김동영, 1998, p. 9 재인용)

최경숙은(1999) 미적 경험과 심상을 표현하는 미술 중심 프로젝트 학습은 아동들의 경험을 도출시키고 관심 있는 분야에 깊이 파고들어 연구, 관찰하는 학습을 함께 함으로써 창의성과 심미성이 결합된 작품을 제작할 수 있는 적합한 방법이며 지적, 정의적 사회적 발달을 도와 미술을 통한 인간 육성을 위한 학습 방안이라고 하였다.

신현경은(2002) 프로젝트 접근법 중심의 미술 교육과 사례 연구에서 프로젝트 접근법 중심의 미술 교육의 특성을 다음과 밝혔다.(p. 6)

첫째, 일방적인 제시에 의한 수동적인 학습이 아니라 다양한 학생들의 개별성을 존중하여 능동적인 학습 태도를 기를 수 있다.

둘째, 요즈음 추세인 교육과정을 통합하는 수업을 진행하기에 적절하다.

셋째로는 개방적인 과제를 상호 협력할 수 있는 수업 방식이 가능해서 융통성 있게 목표를 설정하고 학생들이 함께 문제를 해결할 수 있다.

넷째, 진행하는 과정상 드러나는 의견 차이 등 서로 어긋나는 관계는 토론이나 여러 가지 다양한 의사 표시를 통하여 허용하게 된다.

다섯째, 문제 제시를 통하여 좌절감을 예방하고 다양한 반응을 허용하게 된다.

여섯째, 학생들이 스스로 자신이 한 일에 대한 성취도를 평가할 수 있는 수업이므로 서로간의 경쟁의식이 아니라 자신에 대한 내적인 경쟁의식이 일어나게 된다.(p. 34)

열린 교육에서 많이 이용되었던 일반 프로젝트 접근법이 다양한 관찰과 직접 경험을 강조하여 아동들의 이해의 폭을 넓히는데 초점을 둔다면 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법은 지식의 구조를 강조하여 주제에 대한 이해를 깊이 심화 시키는 나선형적 프로젝트 전개 방식을 활용한다. Piaget의 인지학습이론과 Vygotsky의 사회적 구성주의를 이론으로 바탕으로 하여 능동적으로 지식을 구축하는 과정이 매우 정교하고 논리적이다. 바로 이러한 '지식의 정교한 구축과정'은 그동안 열린 교육에서 미비 되었던 프로젝트 수업을 보완하였다고 할 수 있다. (유승희외, 2007c, p. 85)

그러나 프로젝트 접근법은 열린 교육 현장에서 많이 이용되어 학습 활동이 활발하고 능동적인 참여 면에서는 긍정적이거나 '활동은 있는데 학습이 없다'는 우려의 목소리는 프로젝트 수업의 개선을 요구하게 되었는데 이를 보완한 것이 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법이다.(유승희외, 2007c, p. 85)

본 연구에서는 새로운 미술 지도 방향을 모색하기 위하여 프로젝트접근법의 하나인 레지오 에밀리아 접근법을 현장에 적용하였다.

3. 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법

가. 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법의 등장 배경과 의의

레지오 에밀리아 프로젝트 접근법은 이탈리아 레지오 에밀리아 시에서 출발한 교육방법으로 아동들이 현재 관심을 갖는 프로젝트 활동에서 다양한 매체를 활용하는 다상징적 표상을 학습도구로 활용하여 스스로 가설을 세우고 재고찰, 탐색하면서 사고를 변화시키며 창의력 등을 길러주는 통합적, 간학문적 접근을 강조하는 프로젝트 접근 방법으로 1991년 12월 뉴스워크지에서 세계 10대 교육으로 선정된 프로젝트 학습 모형이다.

2차 대전후 수학 교사였던 Malaguzzi의 교육적 노력으로 시작된 유아교육프로그램으로 이탈리아 북부 Reggio Emilia 시에서 부모 공동 조합 형태로 1963년 출발하여 발전되어 왔다. 레지오 에밀리아의 지방자치제는 1963년에 만3세부터 만6세의 어린이들을 위한 첫 유치원을 건립하면서 교육과의 연계를 구축하기 시작했다. 이후 1970년에 3개월부터 만3세에 이르는 어린이들을 위한 첫 영유아 센터를 건립했다. 창시자인 말라구찌의 회상에 따르면, 제2차 세계대전 직후 1945년 빌라 첼리라는 마을의 사람들이 아동을 위한 학교를 세워 운영하기로 했다는 소식에 자전거를 타고 갔던 이야기가 나온다. 사람들은 독일군이 후퇴하면서 남긴 트럭, 탱크, 말, 폭파기름과 벽돌 등을 거두어 한 농부가 기증한 땅에 하나씩 쌓아 올렸다. 여자, 남자, 노인, 젊은이 할 것 없이 무서운 전쟁에서 살아남은 특별한 사람들인 그들 농부와 노동자들의 손으로 ‘탱크 학교’가 세워졌다고 하였다. 이 지역 정부는 세계 제2차 세계대전 직후에 일반인들의 염원에 의해 설립된 공동체 운영 기반의 학교들의 지방자치 운영 요구를 받아들이기 시작했다. 레지오 에밀리아 시당국의 유아교육 시스템은 계속해서 진보적인 사고와 연구, 실험적 시도들을 향한 밑바탕 등으로 인정되고 있으며, 이것은 지속적인 교사교육에 의해 유지되고 있다.

열린 교육에서 많이 이용되었던 일반 프로젝트 접근법이 다양한 관찰과 직접 경험을 강조하여 아동들의 이해의 폭을 넓히는데 초점을 둔다면 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법은 지식의 구조를 강조하여 주제에 대한 이해를 깊이 심화시키는 나선형적 프로젝트 전개 방식을 활용한다. Piaget의 인지학습이론과

Vygotsky의 사회적 구성주의를 이론으로 바탕으로 하여 능동적으로 지식을 구축하는 과정이 매우 정교하고 논리적이다. 바로 이러한 ‘지식의 정교한 구축과정’은 그동안 열린 교육에서 미비 되었던 프로젝트 수업을 보완하였다고 할 수 있다. (유승희외, 2007d, p. 85)

나. 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법의 교수 전략

1) 발현적 교육과정으로서의 프로젝트

레지오 에밀리아 프로젝트접근법에서의 교육과정은 발현적 교육과정이다. (emergent curriculum). 발현적 교육과정은 함께 만들어가는 교육과정으로, 프로젝트 수행 기간이나 활동 선정 및 진행 방향에 있어서 어린이들에게 많은 자율성이 주어진다. 사전에 학습 내용을 구체적으로 확정하지 않고 잠정적인 교육 내용만 예측하여 설정하되, 학습 활동 속에서 교사와 아동의 상호작용의 과정을 통해 아동 발달 수준에 맞는 학습 주제를 자연스럽게 발현해 나가는 교육과정을 말한다.

2) 상징화 주기(Cycle of symbolization)를 통한 교수법

레지오 에밀리아 접근법에 프로젝트는 상징화 주기에 의해 전개된다. 상징화 주기(Cycle of symbolization)란 일정한 기간 동안 한 가지 주제에 대해 언어로 토론하여 그림을 그리며 조사한 후 다시 그림을 그린다. 또한 탐색 후, 다시 대상을 복사하여 가상의 모형(Simulation)으로 만드는 과정을 거치면서 어린이는 자신의 초기 가설을 만들고 아이디어와 이론을 표상하고 재방문하여 재표상하는 과정을 말하며 상징화 주기 단계의 절차는 <표Ⅲ-1>로 정리 할 수 있다.

<표Ⅲ-1> 상징화 주기

구술적분출 → 토론하기 → 표상 → 시뮬레이션 → 대체물 이용하기 →
경험하기 → 재표상하기 → 확장하기 → 심화하기 → 확장 및 심화

가) 주기 1: 구술적분출 (Verbal outpouring)

이 주기에서는 소그룹으로 편성된 아동들이 프로젝트주제를 선정하고 주제의

특성을 이해하기 위해 자신의 경험과 생각을 말로 표현하는 단계이다. 교사는 아동들이 주제에 대해 어느 정도의 흥미를 가지고 있으며 어느 정도 알고 있는지 환경을 조성해 주어야 한다. 또한 아동들에게 소속감을 갖게 하여 프로젝트 과정에 협력할 수 있도록 도와주며 아동간의 상호작용하는 과정에서 아동들의 토론 내용을 기록해 준다.

나) 주기 2: 첫 그리기와 토론(Initial drawing and discussion)

아동이 말로 표현한 내용을 그림으로 표현하게 하며 그림을 표상하는 도중에 새로운 아이디어가 떠오르면 그것을 첨가하여 그리고 주제에 관해 이야기 한 것과 자신의 그리고 있는 그림에서 새로 발견된 차이점은 불일치의 의문을 제기하고 문제 해결력의 원동력이 된다. 주제의 성격에 따라 여러 가지 방법으로 표상하는 것은 주제가 갖는 특성에 대한 이해를 더욱 촉진할 수 있고 또한 자율성을 보다 촉진할 수 있다.

다) 주기 3: 모형 만들기(Simulation)

아동이 생각하는 가설이나 주장에 대해 실제적인 모형을 시연하여 1, 2주기의 토론과 이론을 실물을 통해 확인하는 주기이다. 가능하면 실물을 이용하거나 실제적인 직접 경험을 통한 학습이 효율적이거나 매번 실물을 이용하거나 실제상황에서 학습할 수 없는 경우 축소된 모형을 통해서 실험하거나 모든 상황에서 주어질 과제해결을 위한 학습 활동을 전개할 필요가 있다. 이 시뮬레이션 단계는 실증적인 검증을 거치는 과정에서 스스로 지식을 터득할 수 있는 기회가 되며 소집단의 아동들은 지식의 사회 구성에 기쁨을 느낄 수 있다.

라) 주기 4: 대체물 이용하기 (Using the drawing as the referent)

실제적인 모형을 통해 확인한 것을 그림으로 그리면서 심도 있게 문제 해결을 시도하는 주기이다.

마)주기 5: 현장경험(The experience)

자기 주장에 대한 증거와 의문점을 해결하기 위하여 현장을 방문하는 주기이다. 주제의 성격을 바르게 이해하기 위하여 실제로 경험을 하며 비 체험적인 이전의 활동과 실제 경험을 통해 차이점을 발견하고, 그것으로 새로운 지식을 구성하는 단계이다.

바) 주기 6: 재표상하기(The postexperience drawing)

실제 경험을 한 후에 주제에 대하여 다시 그려 보는 것이다. 아동들은 현장 경험을 통해 발견한 것을 또래와 토의하면서 자신이 이미 알고 있는 것을 수정하여 재표상하는 단계이다.

사) 주기 7: 확장하기 (Broadening)

현재하고 있는 활동을 다른 부분까지 연결해 보는 것을 말하며 비시각적인 경험을 시각적인 표상활동을 하게 하는 주기이다. 이런 교차양식표상은 어린이의 창의적으로 사고할 수 있는 기회를 제공한다는 측면에서 의미가 크다.

아) 주기 8: 심화하기(deepening)

이제까지의 상징화 주기는 일종의 나선형 교육 활동이 된다. 주제를 영상매체를 통해 제시하여 아동들의 사고를 심도 있게 이해시키고 소집단의 토론을 거쳐 자신의 사고를 수정, 보완하는 주기이다.

자) 주기 9: 발전된 확장과 심화(More broadening and deepening)

아동의 흥미와 이해를 지속적으로 확장·심화시키기 위해 다음 단계의 프로젝트를 유도하는 주기이다.

다. 표상읽기와 표상 읽기의 중요성

교사와 아동들은 각 주기별로 활동한 표상활동인 말, 그림, 동작, 놀이, 음악, 만들기 등에 평가하고 해석하는 것을 해야 하는데 이를 ‘표상 읽기’라고 한다. 표상 읽기는 교사 뿐 아니라 자기 평가와 학급 구성원들의 평가를 모두 포함하며 평가를 위한 평가가 아닌 사고의 재구성을 돕는 활동이 되어야 한다. 그러므로 교사는 아동들의 표상 활동과 표상 읽기 과정을 기록화하고, 그 의사소통의 관계를 파악하는 표상을 통해 비계설정을 해야 한다. 또한 상징화 주기 마다 반드시 거쳐야 하는 표상읽기를 통해 아동의 사고가 변화하는 과정을 관찰해야 하며 아동의 사고의 변화가 다음 주기에 반영되어 아동들의 사고가 심화되고 확장될 수 있도록 있도록 해야 한다.

라. 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법의 미술 교육 적용 방안

1) 미술교육에서의 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법의 필요성

레지오에밀리아 프로젝트접근법은 교육 철학 뿐만 아니라 교육방법 등에 있어 초등학교 미술 교육에 새로운 방향을 제시해주며 미술이 독립으로 다루어 지지 않음에도 불구하고 미술 교과 지도 방법으로 매우 뛰어나다. 미술을 교육과정 중 분리된 한 요소로 여겨지기 보다는 어린이의 총체적 인지, 상징적 학습의 한 요소로 인식한다.

체계적이고 합리적인 지도, 교사와 아동을 존중하고 신뢰하는 분위기가 밑거름이 되는 레지오 에밀리아 프로젝트접근법은 다음과 같은 교육 효과가 있다.

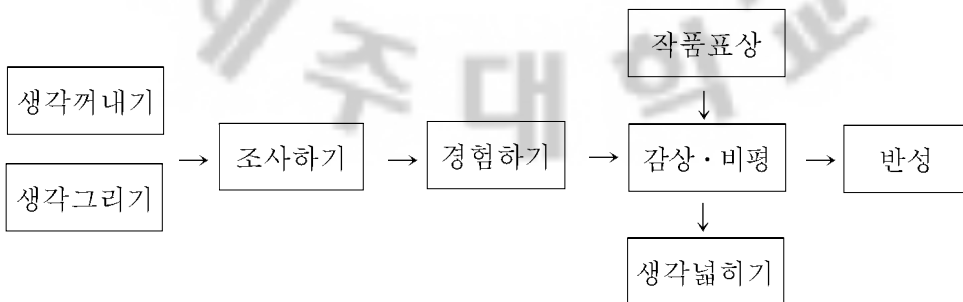
첫째, 한 주제에 대한 다양한 방법으로서 반복 탐색으로 주제를 심화 시킬 수 있다.
둘째, 표상, 재표상을 통하여 도식언어를 사용함으로써 미술 표현능력도 개발할 수 있다
셋째, 경험과 체험을 통하여 구체적이며 직접적인 교수·학습으로 더 다양하고 독창적인 창의적 사고와 표현할 수 있다.

넷째, 집단의 토론과 활발한 상호교류를 통하여 상호 존중감을 심어주고 창의적 사고력을 신장 시킬 수 있다.

2) 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법을 적용한 통합미술모형

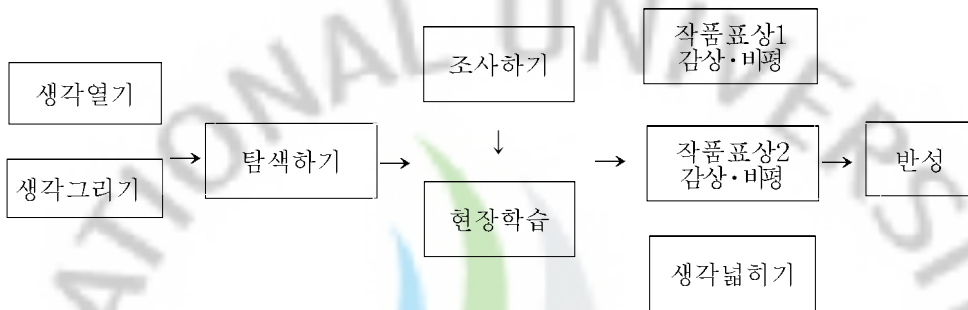
류재만(2001)은 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법을 토대로 미술 중심의 통합 학습 모형을 [그림Ⅲ-1] 와 같이 고안하였다

이 학습모형은 통합적 안목 육성과 협동성을 양성하는데 강조점을 둔 모형으로 과제를 해결 하는데 있어 특정한 분야의 안목에서만 접근하지 않고 통합적으로 해결할 수 있도록 하는 학습모형이다.



[그림Ⅲ-1] 류재만의 통합학습모형

본 연구는 소그룹의 크기를 5명 내외로 조직하고 단기프로젝트 학습형태로 소그룹 별로 진행하는데 효과적인 류재만의 통합학습모형을 바탕으로 [그림Ⅲ-2]와 같이 통합학습 모형을 구안하였다. 통합학습모형의 구조와 진행과정은 적용하는 과정에서 융통성 있게 운영하였다.



[그림Ⅲ-2] 주제중심의 통합미술학습 모형

가) 주제중심의 통합학습 모형

주제중심의 통합학습모형은 다음과 같이 진행된다.

첫째, 생각열기 과정에서 아동들로 부터 발현된 주제에 관련한 경험이나 아는 것을 토론한다.

둘째, 생각 그리기 과정에서는 주제에 관해 이야기한 것과 자기가 알고 있는 것을 상기하면서 그림으로 표현 하는데 이는 학습자들이 탐구하는 주제 및 현상에 대한 이해를 깊게 하는 데 활용된다.

셋째 탐색하기에서는 학습자들이 탐구하는 주제 및 현상에 대한 이해를 깊게 하는 데에 필요한 사진이나 동영상 자료를 이용하거나 대체물이 이용된다.

넷째, 조사하기는 주제와 관련된 책과 자료를 준비하거나 인터넷 검색을 통해서 주제와 관련한 학습 내용을 정리하고 발표하게 한다.

다섯째, 현장학습을 통해서 직접 경험을 하여 작품 표상 활동을 심화 시킬 수 있도록 한다. 작품을 표상하고 감상·비평 후 생각 넓히기로 이어지면서 미적 체험과 표현과 감상, 감상과 표현과의 통합 뿐 아니라 교과간 통합을 통해 아동들의 통합적인 지식과 통합적인 안목을 길러 전인적인 인격체를 갖추게 된다.

IV. 프로젝트 접근법에 의한 교과 통합적 미술 지도

1. 프로젝트 접근법에 의한 통합미술교육과정의 재구성

가. 개정 미술 교육과정

1) 목표

미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현 능력, 비평 능력을 기르고, 미술 문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다.

가) 생활 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 기른다.

나) 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.

다) 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.

라) 미술을 생활화하여 미술 문화를 존중하는 태도를 가진다.

2) 초등학교 3, 4학년 목표

가) 시각적 대상이나 현상에 흥미와 관심을 가진다.

나) 표현 활동에 흥미와 관심을 가진다.

다) 미술 작품과 미술 문화에 관심을 가진다.

3) 3, 4학년 미술 교육과정 내용

3,4학년에서는 다양한 탐색을 통해 자연 환경과 시각 문화 환경의 아름다움을 지각하는데 중점을 두었다. 또한 표현 영역 또한 회화, 조소, 공예, 디자인 등의 영역별 구분이 모호해지고 자유롭게 영역을 넘나드는 현대 미술의 흐름을 반영하여 미술 장르에 얽매이지 않고 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 창의적으로 표현하게 하였다. 이는 표현의 기초와 감각을 익히고 미술 작품의 이해와 감상 활동 및 미술 문화에 관심을 가지게 하는데 중점을 둔 것이다.

<표IV-1> 3·4학년 미술 교육과정 내용 체제

영역	내용	학년 목표
미적 체험	(1) 자연 환경 자연 환경의 아름다움을 지각하기	<ul style="list-style-type: none"> • 시각적 대상이나 현상에 흥미와 관심을 가진다.
	(2) 시각 문화 환경 시각 문화 환경의 아름다움을 지각하기	
표현	(1) 주제 표현 자유로운 발상을 통해 주제 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 표현 활동에 흥미와 관심을 가진다.
	(2) 표현 방법 기본적인 재료와 용구, 표현 방법을 탐색하여 표현하기	
	(3) 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리를 탐색하여 표현하기	
	(4) 표현 과정 표현 과정에 관심 갖기	
감상	(1) 미술 작품 미술 작품의 이해와 감상 활동에 관심 갖기	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 작품과 미술 문화에 관심을 가진다.
	(2) 미술 문화 미술 문화에 관심 갖기	

개정된 미술 교과서는 각 영역별 주제를 중심으로 12개의 대단원으로 구성되어 있다. 대단원은 1-4개의 소단원으로 구성되어 있으며 소단원은 '기초'와 '심화'로 나누어 구성되어 있는데 '기초'는 3학년에서 '심화'는 4학년에서 공부하도록 안내되어 있다.

<표Ⅳ-2> 3·4학년 연간 미술 계획

▷ 기초(3학년) ▶ 심화(4학년) ■ 표현 □ 미적체험 ● 감상

단원 (차시)	소단원		시 간		
			기초	심화	
1. 형과 색	▷1-1형과 색으로 놀아보자	■형과 색 놀이	4		
	▷1-2색의 느낌을 담아	□10색상환	4		
		□따뜻한 느낌의 색, 차가운 느낌의 색 ■색의 느낌 표현하기			
	▶1-3형과 색이 만나면	□비슷한 색, 반대색 ■비슷한 색, 반대색 표현하기	6		
◎작품감상	●비슷한 색 반대색 작품 감상하기				
2. 경험 표현	▷2-1수채화의 세계	□수채화 사용 방법 알기 □수채물감으로 나타내기	4	6	
	▷2-2나의 경험을 작품 속에	■경험한 것 나타내기 ●작품 감상하기	4		
		▶2-3예술적 경험을 미술로	□예술적 경험 떠오르기 ■시를 미술로 ■무용을 미술로 ■영화나 연극을 미술로		6
	◎작품감상		●경험한 것을 작품으로 나타내고 느낀 점 말하기		
	3. 작품 감상		▷3-1미술작품을 어떻게 볼까?		
		4. 자연 환경과 미술	▷4-1.자연에서 느껴보자		□자연에서 찾아보기 □자연에서 아름다움을 느껴보기 ■자연물로 표현하기-돌 ■자연물로 표현하기-돌
◎작품감상	● 작품감상하기				
5. 관찰 표현	▷5-1.얼굴을 이리보고 저리보고		□얼굴 관찰하기 ■내 얼굴 그리기 ■친구 얼굴 그리기	4	4
	▶5-2.찰흙으로 나타내기	□찰흙의 성질 탐색하기 ■환조만들기 ■부조로 만들기	4		
		▶5-3.나무를 이리보고 저리 보고		■나무 그리기 첫번째 □나무에 대해서 알아보기 ■나무 그리기 두 번째	
	◎작품감상		●나무를 표현한 작품 감상하기		

<표IV-2>계속

단원 (차시)	소단원	시 간		
		기초	심화	
6. 상상의 세계로	▷6-1.상상의 세계로	<input type="checkbox"/> 상상의 동물 그리기 <input type="checkbox"/> 상상의 세계로 나타내기	4	
	◎작품감상	●서로의 작품 감상하기		
	▷6-2.찍어서 나타내기	<input type="checkbox"/> 재미있는 찍기 <input type="checkbox"/> 종이 판화로 찍기 <input type="checkbox"/> 찍어서 나타낸 상상의 세계	6	
	◎작품감상	●서로의 작품 감상하기		
	▶6-3.나도 그림책 작가	<input type="checkbox"/> 그림책의 세계 <input type="checkbox"/> 이야기 그림책 만들기	6	
	◎작품감상	●서로의 작품감상하기		
7.시각문화 환경과 미술	▶캐릭터는 내친구	<input type="checkbox"/> 캐릭터를 찾아라 <input type="checkbox"/> 캐릭터는 내친구	6	
	◎작품감상	●서로의 작품 감상하고 활용하기		
8. 수목화와 판본체	▷8-1.먹과 붓으로	<input type="checkbox"/> 재료와 용구 탐색하기	2	
	▶8-2.수목화 체험하기	<input type="checkbox"/> 수목화 표현 방법 알기 <input type="checkbox"/> 화선지와 먹물의 성질 <input type="checkbox"/> 재미있는 수목화 그리기	6	
	▷8-3.판본체 쓰기(1)	<input type="checkbox"/> 바른 자세로 끝은 획 쓰기 <input type="checkbox"/> 얇은 획과 비스듬한 획을 익혀 '미소' 쓰기 <input type="checkbox"/> 굵은 획 익혀 '은하' 쓰기		
	▶8-4.판본체 쓰기(2)	<input type="checkbox"/> '바다' '파도' 쓰기 <input type="checkbox"/> 문화유산 쓰기	4	
	◎작품감상	●판본체 활용하기		
	9. 미술관 탐방	▷9-1.가자 미술관으로!	<input type="checkbox"/> 미술관이 궁금해요 ◎미술관에 가요	
▷10-1.무늬를 꾸며 봐요		<input type="checkbox"/> 이런 저런 무늬 찾기 <input type="checkbox"/> 무늬 꾸미기 <input type="checkbox"/> 나비 문양의 가면 만들기(재구성) <input type="checkbox"/> 나비 모빌 만들기(재구성)	6	
10.디자인과 생활	◎작품감상	●판본체 활용하기		4
	▷10-2.움직이는 놀잇감	<input type="checkbox"/> 움직이는 것 찾아보기 <input type="checkbox"/> 움직이는 것 만들기 스포츠카(재구성) <input type="checkbox"/> 움직이는 것 만들기 굴렁쇠(재구성)		
	◎작품감상	●서로의 감상하고 놀아보기		

<표IV-2> 계속

단원 (차시)	소단원	시 간		
		기초	심화	
10.디자인과 생활	▶10-3.흙으로 만든 그릇	<input type="checkbox"/> 생활 속의 도자기	4	
		<input checked="" type="checkbox"/> 찰흙으로 그릇 만들기		
	▶10-4.그림 글자	<input type="checkbox"/> 재미있는 그림 글자	6	
		<input type="checkbox"/> 재미있는 그림 글자		
<input checked="" type="checkbox"/> 그림 글자 만들기				
◎작품감상	<input checked="" type="checkbox"/> 간판 만들기			
11.영상 표현	▷11-1.사진 속으로	<input type="checkbox"/> 생활을 기록한 사진	6	
		<input checked="" type="checkbox"/> 나는 꼬마 사진사		
		<input checked="" type="checkbox"/> 사진으로 보는 이야기		
	◎작품감상	<input checked="" type="checkbox"/> 서로의 작품 감상하기		
	▶11-2.컴퓨터로 그리기	<input type="checkbox"/> 그림판의 사용 방법	4	
	<input checked="" type="checkbox"/> 그림판으로 그리기			
▶11-3.움직이는 그림보고	<input type="checkbox"/> 눈의 착시	4		
	<input checked="" type="checkbox"/> 잔상 부채 만들기			
	<input checked="" type="checkbox"/> 움직이는 그림 만들기			
12.우리 문화	▷12-1.고장의 미술품 엿보기	<input checked="" type="checkbox"/> 고장의 미술 작품 감상하기		
	▶12-1 전통 미술과 친해지자	<input checked="" type="checkbox"/> 전통미술 체험하기	6	
	◎작품감상	<input checked="" type="checkbox"/> 전통 미술의 계승과 활용		
총시수		148	68	68

나. 지역화 재구성을 위한 교육과정 편성 방향

7차 교육과정 총론에는 국가에서 일방적으로 만들어서 주어지는 교육과정의 틀에서 벗어나, 교육을 실천하는 학교에서 다양하게 만들어 가는 교육과정으로의 전환을 요구하며 교육과정 지역화를 강화하고 있다.

또한 교육 과정 운영 지침에서 시·도 교육청은 “지역의 특수성과, 교육의 실태, 학생·교육·주민의 요구와 필요 등을 반영하여 시·도의 교육 중점을 설정하고 교육과정 편성 운영 지침, 지역 교육청의 학교 교육과정 편성·운영에 관한 장학 자료를 바탕으로 학교 실정에 알맞은 학교 교육과정을 편성, 운영한다.”고 제시하였다. 또한 학교 교육과정을 편성 운영함에 있어서 교원의 조직, 학생의 실태, 학부모의 요구, 지역사회의 실정 및 교육 시설, 설비 등 교육 여건과 환경이 반영되도록 노력해야 한다고 명시해 놓고 있다. (2001, p. 18)

1) 기본 방향

다양한 체험 활동 및 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 사용하여 여러 종류의 미술품을 제작해 봄으로써 미적 감수성을 기르며 우리 고장의 미술품을 애호하는 태도를 가지게 한다.

2) 교육 중점

가) 미적 체험을 통한 다양한 표현 능력 신장

나) 여러 가지 재료와 용구의 사용을 통한 기초적인 기능 숙달

다) 우리 고장의 전통 미술품에 대한 관심과 다른 사람의 작품을 존중하는 태도 육성

라) 다양한 작품을 접해 보게 함으로써 감상 능력 신장

3) 교육과정의 재구성 내용

가) 우리 생활 주변에서 다양한 미술 소재 발굴

나) 제주지방의 전통 미술품 교재화

다) 박물관, 문예회관 등 미술관, 전시관 현장학습 기회 확대

라) 제주지역에서 볼 수 있는 소재와 재료 및 폐품을 이용한 표현활동

4) 운영 방법

가) 학교 및 지역 사회의 실정에 맞게 교육과정을 재구성하여 지도한다.

나) 주변의 여러 가지 재료를 이용하여 다양한 표현의 즐거움을 맛보게 한다.

다) 전시회나 미술관, 박물관 견학의 기회를 제공하여 미술에 대한 안목을 넓힌다.

- 라) 우리 고장의 미술품에 대한 관심과 이해를 증진 시킨다.
- 마) 아동의 미적 성장 발달 과정을 파악 할 수 있도록 평가 관점과 척도를 마련하여 누가 기록한다.

다. 프로젝트 수업을 위한 주제 중심의 통합미술교육 프로그램

미술교육은 아동들의 발달 단계 따르는 흥미와 욕구를 만족시켜 주면서 직관적 감성을 길어주고 조형능력을 일상생활에 활용하여 자신의 생활을 아름답고 합리적으로 꾸며 나갈 수 있는 능력과 태도를 기르는데 있다. 이를 위해서 교사는 교육과정의 전 영역을 거쳐 유기적인 연관성을 가지고 종합적으로 지도해야 한다. 그러나 오늘날 교육의 현실은 교육적 이상을 긍정하면서 그 실천이 뒤따르지 못하고 있다. 이는 교육과정이 중앙집권적으로 구성되어 있고, 그것이 획일적으로 운영되고 있을 뿐만 아니라, 학습 방법 역시 전통적인 교과서 중심으로 치우쳐 일률적인 지도에서 벗어나지 못하고 있기 때문이다. 또한 현행 교육과정에서는 지역성을 강조하고 있기는 하지만 교육 내용이나 시간 배당, 교과서 편찬 등 교육과정의 지역화를 위한 근본적인 검토와 함께 재구성 할 필요가 있다. 교과서는 하나의 교수·학습 자료이다. 그러나 교과 내용 체계를 그대로 따를 경우 한 주에 한 단원씩 진행되어야만 하도록 구성되어 있다. 이는 아동들이 흥미를 가지고 적극적으로 미술 활동 임하는 과정에서 흥미를 지속 시키지 못할 뿐 아니라 시간에 얽매어 자유롭고 창의적인 표현 활동을 하는데 걸림돌이 되고 있어 작품의 완성도를 떨어뜨리기도 한다.

미술 학습이 개인적 경험에서 의미를 갖게 하고 통합적인 사고와 창의적인 성장을 위한 방향으로 미술 교육이 이루어지기 위해서 획일화되어 있는 국가 수준이 제시된 미술 교육과정을 아동들의 개성과 지역적인 특성을 고려한 개방적인 교육과정을 개발해야 한다. 이러한 문제점을 해결하기 위하여 프로젝트 접근법 중심의 미술 교육의 필요성이 더욱 확고해 진다

본 연구에서는 계절 및 주변의 여건, 환경 지역 실정에 맞게 아동들과 교사의 흥미를 유발하는 학습주제를 추출하여 통합 지도할 수 있도록 주지 교과인 국어, 사회, 과학, 수학, 범 교과인 특별 활동과 재량 활동의 학습내용을 분석하였다. 그리고 내용이 같거나 비슷한 부분들을 추출하고 한 덩어리로 묶어 창의적 활동 주제를 선정하여 프로젝트를 진행하기 위한 충분히 시간을 확보한 후

<표IV-3 >과 같이 주제중심의 통합미술교육과정으로 재구성 하였다.

<표IV-3> 주제중심의 통합미술교육과정

주제	교과		단원명	학습 내용
어흥! 호랑이 (6)	중심 교과	미술	12.우리 미술 문화	*‘까치와 호랑이’ 변형하여 표현하기
	관련 교과	사회	3.4]고장의 문화유산	*고장의 문화 유산 (할머니의 옛날이야기)
		특 활	9.가자 미술관 ▪ 박물관을 찾아서	*생활속에 물건 중 호랑이 그림이 그려진 물건 찾기 (민화 속의 동물)- *호랑이를 주제로 한 깃발, 연, 만들기
		국 어	4.마음을 전해요	*어흥! 호랑이 만나볼래?를 읽고 우리나라 민화로 이야기 꾸미기
상상의 나라를 떠고 (8)	중심 교과	미술	6-1상상의 세계로	*고구려 벽화 속의 상상의 동물 탐색하기 *상상의 동물 평면으로 표현하기 *상상의 동물 입체로 표현하기
	관련 교과	국 어	1.감동의 물결	*이야기의 세계를 상상하며 글 읽기
		과 학	3.동물의 한살이	*사신도에 나타난 상상의 동물의 특징 알아보기 *내가 좋아하는 상상의 동물 그림으로 표현 하기
내가 만든 장난감 (12)	중심 교과	미술	10-2움직이는 놀잇감	*움직이는 것 찾아보기 *움직이는 것 만들기:스포츠카(재구성) *움직이는 것 만들기:굴렁쇠(재구성) (재구성-시간 증배)
	관련 교과	국 어	5.알기 쉽게 차례대로	만들기 순서를 생각하며 글 읽기
		과 학	4.날씨와 생활	바람개비 만들기
		특 활	과학의 날 행사	미래의 스포츠 카 만들기

<표IV -3계속 >

주제	교과		단원명	학습 내용
돌맹이의 미소 (12)	중심교과	미술	4.자연과 환경	<ul style="list-style-type: none"> *자연에 있는 여러 가지 물체를 통하여 질감, 양감 찾기 *우리 고장의 자연환경에서 자연미 발견하기 *자연물을 이용하여 표현하기 *자연물을 이용하여 조형물 만들기 * 감상하기 (재구성-시간 증배)
			과학	1.여러 가지 물질
	관련교과	사회	1.우리 고장의 모습	<ul style="list-style-type: none"> *우리 고장의 자연 환경 모습 알아보기 *자연 환경의 특징
		음악	1.어깨동무	<ul style="list-style-type: none"> * 돌맹이와 관련된 송 부르기
우리 고장의 문화재 (16)	중심교과	미술	12.우리 문화	<ul style="list-style-type: none"> *우리 고장의 문화 유산과 조형물에서 조형 요소와 원리 알기 *우리 고장의 미술품의 특징 알아보기 (재구성-시간 증배)
		사회	3.4고장의 문화유산	<ul style="list-style-type: none"> *우리 지역에 있는 미술품을 감상하고 체험하기 *우리 고장에 대한 미술품에 대한 중요성 알기 *미술관에서 하는 일 알아보기
	관련교과	국어	4.마음을 전해요	오백장군 이야기 듣고 독서 감상문 쓰기

2. 프로젝트 접근법에 의한 교과통합적 미술 지도의 실제

미술교육은 학생들이 실생활 경험과 밀접한 관계가 있는 지역 사회를 중심으로 이루어지므로 자신의 생활 경험에서 조형 문제를 찾고 해결하려는 탐구적인 자세를 가지게 하고 지역 사회의 미술 문화 발전에 기여할 수 있도록 해야 한다.

이에 본 연구자는 3학년 전체 교육과정을 분석하여 미술교과 내 통합과 타 교과와 연계를 통한 주제 중심의 통합미술교육과정을 재구성 하였다. 아동들의 참여로 아동들의 흥미와 지역 특색을 고려하여 교육과정 재구성한 ‘돌과의 만남’이라는 대주제와 ‘돌맹이의 미소’와 ‘우리의 친구 돌하르방’소주제를 선정하여 프로젝트접근법에 의한 지역화 통합미술교육과정을 계획하고 지도하였다.

가. 교사의 준비 단계

본 연구에서는 다음과 같이 교사의 사전 준비를 거쳐 프로젝트 접근법이 진행되었다

1) 통합을 위한 미술과 시수 확보

2007년 개정교육과정 학교 자율화 방안에서는 국민공통의 기본 교과를 학생 개인의 발달 단계 및 학교 특성에 따라 연간 수업 시수의 20% 범위 내에 증감하여 운영하거나 필요한 경우에는 수업시수에 감축 없이도 증배하여 운영할 수 있는 재량할 수 있다고 하였다.

본교는 시내에서 떨어진 산간 마을에 위치한 15명의 아동들이 다니는 소규모 학교인 분교장이다. 학부모들이 아동들의 풍부한 감수성과 창의성을 기르고 전인 교육을 위한 미술교육 프로그램 운영을 요구 한 바 학교 교육과정 계획과 계절 및 주변의 여건, 환경 지역 실정에 맞게 아동들과 교사의 흥미를 유발하는 학습주제를 추출하여 프로젝트 접근법에 의한 교과 통합적 미술지도를 위해 <표 IV-4 > 같이 편성 계획하여 시수를 확보하였다.(2009, p. 9)

<표 IV-4 > 미술 시수 확보 계획

교과	기준 시수	시수 증배	비고
미술	36	12	미술순증, 학기 중 탄력 운영
계	36	12	12시간 순증

2) 예비 주제의 선정

생활 주변에 그냥 볼 수 있는 돌, 아무도 관심 갖지 않고 차버리는 돌, 너무나 흔해서 간과해버리는 돌이 자연의 그대로의 모습대로 작품이 됨에도 미술 조형물의 재료로 쓰이는 중요성을 모르고 활용도에 대한 관심을 가지지 못하고 있어 ‘돌과의 만남’이라 주제를 선정하고 계획하게 되었다.

3) 브레인스토밍-예비 주제망 짜기

사고를 촉진하여 다양한 아이디어를 얻고 많은 사고의 양을 정리 발전시켜 자기 표현력과 즐거움을 경험할 수 있는 수업이 계획되기 위해서 주제와 관련된 생각들을 열거해 보았다.

<표IV-5 > 교사의 ‘돌’에 대한 브레인스토밍 예시

울퉁불퉁하다, 구멍이 나있다, 거칠다, 부드럽다, 매끈하다, 화산 활동, 현무암, 화산탄, 용암수석, 용암굴, 검다, 갈색, 화갈색, 바다, 하천, 길, 변성암, 퇴적물, 강 보석, 방사탑, 동자석, 거육대, 연자방아, 수석, 돌담, 돌탑, 봉수대, 돌화분, 혼하다, 봉수재, 돛통시, 정낭, 맷돌, 돌하르방, 용두암, 차귀도, 돌문화공원.....

4) 유목화

브레인스토밍에서 나온 단어들을 그 유사성에 따라 <표IV-6 >와 같이 그룹을 짓고 제목을 분류하였다.

<표IV-6> 돌의 유목화

돌의 생성 과정	돌의 종류	돌의 느낌	돌 조형물	돌을 이용한 도구	돌 관광지	돌 이야기
화산활동 용암 침식작용 운반작용 퇴적물	화산탄, 굴 용암수석 화강암 현무암 변성암 퇴적암	거칠다 매끈하다 구멍이 나 있다	동자석 거육대 돌하르방 수석 돌담 돌탑 연대 봉수대	정낭과 주석 돛통시 맷돌 연자방아 돌도끼 돌화살 돌방패, 돌화루 다듬이 주춧돌	돌문화 공원 돌하르방 공원 형제섬 차귀도 용두암	오백장군 이야기 산방덕이 수산진성 아기 업개당 절부암 외돌개 대림의 선돌 김녕사굴

5) 주제망 및 질문 목록표 작성하기

<표IV-7> 교사 질문 목록표 작성

1) 자연 환경을 이루는 것 중에서 제주도에 가장 많이 볼 수 있는 것은?
2) 돌을 어떻게 만들어 졌을까?
3) 돌은 볼 수 있는 곳은?
4) 돌의 모양은?
5) 돌을 만져보면 어떤 느낌이 들까?
6) 사람들은 돌을 어떻게 이용할까?
7) 우리 고장을 대표하는 돌로 된 것들은 무엇이 있을까?

나. 아동의 준비 단계

1) 아동 질문표 작성

<표IV-8> 질문 목록표 작성

1) 돌은 언제부터 생겨났나요?
2) 왜 돌이 모양과 색깔이 다른가요?
3) 제주도에는 돌이 많은가요?
4) 사람들은 왜 돌을 이용하여 물건을 만들었나요?
5) 산곶부리에 있는 망사탑은 언제 만들어졌나요?
6) 돌하르방은 왜 만들었나요?
7) 돌하르방 말고 돌로 된 것에는 어떤 것이 있나요?

2) 아동들의 학습 주제 발견과 주제망 짜기

교사는 학생들의 발달 수준에 맞는 학습내용을 선정하고 아동들의 흥미와 욕구에 부응하여 학습 동기를 유발하면서 상호 조정적으로 학습할 주제를 발현하고자 했다. 주제의 발현은 다음과 같이 진행되었다.

가) 어린이들이 주말을 지낸 이야기를 나눔.

나) 자신의 생활과 가까운 곳에서 내창¹⁾에서 도롱뇽 알을 채집하고 물수제비를 뜬 이야기를 하며 교사도 함께 갈 것을 요구함.

다) 체육시간 전에 운동장에 있는 돌을 고르는 과정에서 어린이들은 자신들의 놀이터인 내창에도 다양한 돌이 있음을 이야기함.

라) 어린이들은 교사에게 사회 교과에서 고장의 모습과 관련하여 마을을 둘러 볼 때 마을의 자연 환경인 내창을 둘러보자는 의견을 제시함.

마) 어린이들과 교사는 토종닭 특구인 마을의 특성상 학구 내의 식당 곳곳 입구

1) 제주도에 있는 김천으로 비가 올 때만 흐르는 하천을 말함.

에서 자연석으로 되어 있는 돌 조형물인 방사탑을 발견하고 돌을 이용하고 있음을 이야기함.

바) 자연 환경인 내창에는 다양한 돌이 많이 있음을 알게 됨.

사) 과학 교과에서 여러 가지 물질 단원을 통해 학습한 경험을 통해 돌을 만져 본 느낌을 이야기함

아) 어린이들이 사회 시간과 과학 시간에 학습내용으로 다루어진 돌에 대한 관심을 가지고 새로운 공부를 했으면 하는 의견을 제시함.

자) 교사는 어린이들이 새로운 호기심에 돌을 이용한 미술 활동에 대한 의견을 제시하고 어린이들과 교사는 돌과 관련한 내용으로 새로운 학습 활동을 하기로 결정함.

다. 아동의 주제 발현과 질문 목록에 따른 교육과정 재구성

교사에 의해 프로젝트 계획이 구성되었다 할지라도 아동을 중심으로 발현된 주제와 질문을 통해 교육과정은 다시 재구성 된다. 이것이 바로 아동수준의 교육과정 재구성이며, 발현적 교육과정이다. 즉 처음 교사가 의도한 대로 수업에 들어갔다 할지라도 학습의 상황이나 관심에 따라서 교사의 계획과는 다른 방향으로 수업은 언제나 수정, 보완이 가능해진다. 프로젝트 준비 단계에서 아동들은 아동중심으로 발현 주제와 질문 목록을 통해 돌 살펴보기, 브레인스토밍과 토론을 통해 늘 보았던 돌이었지만 돌에 대한 호기심이 생기고 있다는 것과 이를 통해 새로운 학습에 대한 기대감이 커짐을 알 수 있었다. 아동들의 자발적이고 적극적인 흥미 및 관심, 질문 목록을 참고로 하여 다음과 같은 내용들을 보충하게 되었다.

- 1) 돌을 주제로 한 우리 고장의 애니메이션 보기
- 2) 현장학습을 통해 돌 관련 문화재 견학하기
- 3) 자신의 의미를 담은 ‘나만의 돌하르방’을 제작해 보기

본 연구자는 이 과정에서 아동의 중심의 교육과정 재구성의 필요성을 느꼈다.

레지오 에밀리아 프로젝트 접근법에서 프로젝트 진행은 상징화주기에 의하여 이루어진다. 이를 위하여 교과 과정 시수 22시간과 학교 자율화 운영 방안인 순응 중심의 시간인 12시간을 확보하고 34시간으로 운영하였다.

<표IV-9>상징화 주기에 따른 프로젝트 진행 과정

대주제	소주제	학습주제	학습 활동	시수	영역
돌과의 만남	(16시간) *4-1 자연에서 느껴 보자 (10) *시간 증배 (▶6)	자연의 아름다움	<ul style="list-style-type: none"> ●상징화 주기 1- 생각열기 *자연의 아름다움에 대하여 이야기 나누기 *자연의 선, 형, 색을 질감, 양감,동세를 다양한 감각을 통하여 느껴보기 *주변의 자연에서 다양한 선,색,형 질감,양감, 동세 찾아보기 *우리 고장에서 많이 볼 수 있는 자연 환경 말 ‘돌’에 대하여 이야기하기 	2	미적 체험 활동
		돌맹이의 나는 돌이예요	<ul style="list-style-type: none"> ●상징화 주기 2 -생각 그리기 *‘돌’하면 떠오르는 것 그림으로 그리기 *자신의 그림 설명하기 *친구 이야기 경청하기 	2	미술 표현 활동
		돌은 어떻게 생겼을까?	<ul style="list-style-type: none"> ●상징화 주기 3 -탐색하기 *화산 활동에 대한 동영상 보기 	1	탐색 활동
		돌의 여행	<ul style="list-style-type: none"> ●상징화 주기4-조사하기 *사진 자료와 책을 통하여 제주도의 돌을 대표하는 현무암의 생성과정 알아보기 *돌의 생성과정과 종류가 드러나게 작은 책으로 만들기 	1 ▶1	조사 활동
		돌맹이의 변신	<ul style="list-style-type: none"> ●상징화 주기4-현장견학하기 * 내창에 가서 돌의모양 살펴보기 *돌을 색깔, 모양, 크기에 따라 분류하기 *자연 안에 돌 전시하기 	▶2	미적 체험
			<ul style="list-style-type: none"> ●상징화 주기5 -재표상하기(1)감상. 비평 자연물로 표현하기(입체) 돌을 활용하여 탑 쌓기 	▶2	표현 감상 활동
		돌 이야기	<ul style="list-style-type: none"> ●상징화 주기 6-재표상하기(2)감상. 비평 자연물로 표현하기(평면) 돌을 활용하여 주제를 재미있게 나타내기 	2	표현 감상 활동
			<ul style="list-style-type: none"> ●상징화 주기 7-감상.비평 마을에 있는 돌 조형물 감상하기 	2	미적 체험 감상
		<ul style="list-style-type: none"> 상징화 주기 8-생각 넓히기 *돌 조형물을 보고 이야기 꾸미기 	▶1	미술-감상	
		▶ 시간 재구성을 위한 시수 확보 시간임		▶6	

<표IV-9계속>

대주제	소주제	학습주제	학습 활동	시수	교과
돌과의 만남	내 친구 돌하르방 (18시간)	고장의 문화 유산	①상징화 주기1- 생각 열기 *우리 조상들이 고장의 문화 유산 알아보기 *우리 고장에 대한 미술품의 종류와 중요성 알기 *우리 고장의 미술품의 특징 알아보기 *돌하르방에 대하여 이야기 나누기	1	사회
			1	특활 (계발)	
			1	국어	
	*국어 (2) *사회 (6) *특활 (3) *음악 (1)	돌하르방을 찾아서	①상징화 주기 2-생각 그리기 *돌하르방 그림 그리기 *자신이 그린 돌하르방과 친구들이 그린 그림 비교하기	▶1	미술 표현 활동 감상
			①상징화 주기 3-탐색, 조사하기 *자료와 책을 통하여 돌하르방 에 대하여 알아보기	2	사회
			①상징화 주기 4-현장견학하기 *역사기행을 통하여 돌하르방과 돌 관련된 문화재와 조상들이 남긴 물건 알아보기 *우리 지역에 있는 미술품을 감상 하기	3 2 ▶1	사회 특활 (계발) 미술
			①상징화 주기 5 - 재표상(1)감상·비평 *돌의 질감을 나타나게 돌하르방 표현하기 *감상/비평활동	▶3	미술 표현 활동 감상
	*시간 증배 (▶6)	나만의 돌하르방	①상징화 주기 6-재표상(2)감상·비평 *나만의 돌하르방 제작하기	▶2	미술 표현 과정 표현
			①상징화 주기 7- *돌하르방에게 편지 쓰기	1	음악 국어
	돌과의 만남 프로젝트 마무리	발표 및 전시회	작품 전시회	1	미술 감상
▶ 시간 재구성을 위한 시수 확보 시간				6	

라. 주제 관련 환경 구성 및 사전 활동

프로젝트 전 운동장 주변의 돌을 수집하고 돌보기를 비치하여 호기심을 가지고 탐색할 수 있도록 하였으며 돌 문화 공원과 돌하르방 공원에서 제작된 리플렛과 관광 안내 책자들을 전시하였다. 그리고 동네에 있는 자연 수석들을 사진으로 찍고 마을 내에 돌과 관련한 다양한 작품들에 대한 관심을 가질 수 있도록 하여 아동들이 학습에 대한 호기심을 갖도록 하였다.

마. 기록화 준비

프로젝트의 기록화를 위하여 카메라, 녹음기, 관찰 일지를 준비하였고 아동들에게는 개인 기록장과 일기장을 이용하여 활동을 기록하거나 느낌을 적도록 하였다.

바. 실행 단계

1) 교과내 통합: ‘돌맹이들의 미소’ 프로젝트 수업의 전개

가) 대주제 돌과의 만남

나) 소주제 돌맹이들의 미소

다) 주제의 선정 이유

본 프로젝트는 제주를 상징하는 ‘돌’을 주제로 자연의미를 체험하게 하고 제주의 ‘돌’을 소재로 한 미술 작품을 감상한 후 흔히 볼 수 있는 돌을 이용하여 자신의 마음을 표현하는 기회를 제공하는 것을 목적으로 한다. 또한 제주의 이미지를 나타내는 방사탑에서 조형적 요소를 찾아보고 직접 쌓아봄으로써 조상들의 미적 감각과 지혜와 느낄 수 있도록 하였으며 고장의 문화를 알고 보존하려는 의지를 갖게 하려는 의도에서 계획하였다.

라) 학습 목표

《미적 체험》

- 우리 고장의 자연환경에 대해 탐색하고 다양한 감각을 이용하여 자연의 아름다움 느낄 수 있다.
- 주변의 자연물에 대해 미적 감각을 느끼고 새롭게 보는 미적 안목을 기를 수 있다.

《표현활동 및 과정》

- 주변의 자연에서 다양한 선과 형, 질감, 양감, 동세를 찾을 수 있다.
- 돌을 탐색하고 성질을 알아볼 수 있다
- 재료의 선택의 기회를 학생들에게 주고 개인의 자율성을 향상 시킬 수 있다.
- 주변의 자연물을 이용하여 나타내고 싶은 주제를 표현할 수 있다.

《감상활동》

- 자연을 이용한 작품 감상을 통하여 자연의 아름다움을 느낄 수 있다.
- 자신의 성과에 대한 자부심을 느끼고 작품을 소중히 하는 태도를 갖을 수 있다.
- 자연물을 아끼고 보호하는 태도를 갖게 한다.

마) 본 연구를 통하여 진행된 프로젝트 수행과정은 다음과 같다.

생각 열기→생각그리기→ 탐색·조사하기→현장 학습가기→ 작품표상(1)/
감상·비평 → 작품표상(2)/ 감상·비평→ 생각넓히기

바) 프로젝트접근법에 의한 교과간 통합미술교육진행과정

◆ 상징화 주기 1: 생각열기

교사: 지난주에 아부 오름에 올라갔을 때 우리가 볼 수 있었던 자연 환경은 무엇이었나요?

아동1: 나무도 있었어요.

아동2: 들판에 유채꽃도 보았어요.

아동3: 바다요, 그리고 돌담들도 있었어요.

아동4: 하늘에 구름도 보였어요.

교사: 자연 환경을 보면서 여러분이 아름답다고 생각한 것은 무엇인가요?

아동1: 유채꽃이 노랗게 피어서 예뻐요.

아동2: 돌담 모양이 구불구불하게 되어 있는데 돌맹이 기차들 같았어요. 오름 위에서 보니 돌담모양에서 여러 가지 선을 찾을 수 있었어요.

아동3: 전 바다를 보니까요. 바다의 색깔이 파란색인 줄 알았는데 여러 가지 색깔로 되어 있어서 정말 멋있다고 생각해요.

아동4: 자연 환경은 우리가 그림을 그리는 재료예요.

교사: 그것은 그림을 그리는 재료라고 하기 보다는 소재라고 한단다. 우리 본

자연 환경 중에서 다양한 선, 색, 형을 찾을 수 있었나요?

아동1: 바다에서 본 평행선요..

아동2: 쪽 뺨은 소나무의 선에 직선 있었어요.

아동3: 나뭇잎은 초록색이고요. 벚꽃나무는 연분홍색이었어요.

아동4: 보리 밭은 연두색이고요.

교사: 자연의 선과 색과 형태는 우리 몸에 어떤 감각 기관을 가지고 관찰 할 수 있나요?

아동1: 눈은 선, 형, 색, 질감, 움직임도 느낄 수 있어요.

아동2: 코는 냄새를 맡을 수 있어요.

아동3: 귀로는 소리를 느낄 수 있어요.

아동4: 몸은 움직일 수 있어요

교사: 선생님이 준비한 비밀 주머니 속에 여러 가지 자연물이 있어요. 눈을 감고 한 가지 골라서 어떤 형태인지, 색은 무엇인지, 어떤 질감을 가지고 있는지 알아볼까요?

아동1: 내가 고른 것은 돌맹인데요. 거칠어요, 그리고 매끈매끈 한 것도 있어요

아동2: 솔방울은 곡선, 계란 모양 같구요. 색깔을 갈색이고요. 약간 거친 느낌이 들어요.

교사: 우리가 가진 자연물 중에서 돌을 하나씩 가져 볼래요.

아동1: 내가 가진 돌을 거칠고 뾰족해요.

아동2: 매끈매끈하고 부드러운데요.

아동3: 구멍도 승승 뚫려 있어요.

아동4: 모양이 여러 가지예요.

교사: 그런데 우리가 가장 흔하게 볼 수 있는 돌 중에서 자연과 어울려져 있는 것을 본 적이 있나요?

아동1 : 예, 돌하르방을 본 적이 있어요.

아동2 : 돌 문화 공원에서요 돌 모양의 독수리도 있었고요, 맞아 돌로 된 탑들도 많았어요.

아동3 : 맞다. 산굼부리 앞에도 돌 모양의 탑이 있어요, 방사탑인가? 하던데요.

아동4 : 그런 모양은 우리 집 대문에도 있는데요?

아동1 : 우리 집에는 물개 모양의 돌도 있어요.

아동2 : 선생님 우리 동네 둘러봐요? 우리 동네에는 식당 앞에 방사탑이랑 돌하르방도 있지만요. 재미있는 돌 모양도 많아요.

아동 3: 내창에도 재미있는 돌이 많은데, 우리 내창 가요.

아동들: 우리 가요. 물수제비도 뜨고 재미있는 돌도 찾아요.

교사: 선생님도 궁금한데? 가볼까?

아동들: 신난다.

교사: 그러면 돌 공부 더하고 산굼부리에 갔다가 내창으로 가자.

아동들: 예.

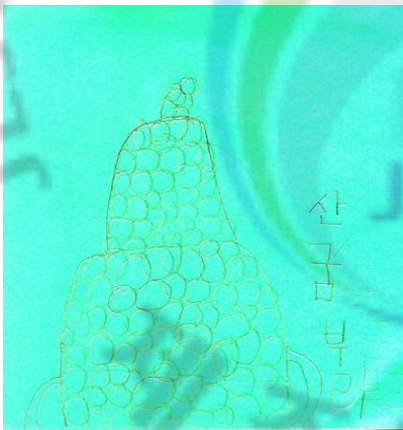
◆상징화 주기2 - 생각 그리기

교사: 그러면 너희들이 이야기 한 것 중에서 우리 마을에서 제일 많이 볼 수 있는 게 무엇일까요?

아동1: 돌탑 이 많아요.

교사: 각 자 돌탑을 그림으로 그려보자.

아동들: 예



1차 표상



2차 표상

[그림 IV-1] 생각그리기 활동

◆상징화 주기3-탐색·조사하기

교사: 방사탑 사진을 보세요 .사람들은 방사탑을 왜 쌓았을까?

아동1: 전쟁 때 외적이 오는 것을 알려고 그런 것 같아요

아동2: 작년에 역사 기행을 갈 때 강순문 선생님이 그건 봉수대라고 했는데.

교사: 봉수대는 무엇으로 쌓았을까?

아동3: 돌이에요.

교사: 그러면 많은 자연물 중에서 돌로 쌓았지요?

아동4: 비가와도 넘어지지 않고 튼튼해서요.

교사: 그러면 우리 주변의 많은 돌들은 어떻게 생겨났는지 궁금하지 않아요?

아동1: 선생님 돌을 어떻게 만들어졌을까요?

교사: 선생님도 궁금한 것이 있다. 이곳에 있는 돌들은 어떻게 이곳에 있을까?

아동2 : 화산 폭발할 때 생겼어요..

교사: 그러면 우리 고장에서 제일 많이 볼 수 있는 현무암이라는 돌이 어떻게 생겼는지 알아보자.

아동: 동영상 시청하기

교사: 우리 고장에서 가장 많이 보는 현무암은 어떻게 생겼다고요?

화산 폭발할 때 용암이 흘러나오다 식어서 되었는데요.

아동3: 공기가 빠져서 돌에 구멍이 났다고 했어요. 그래서 바닷가에 돌은 용암이 흘러내린 흔적이 있네요.

아동4: 그런데 화산이 폭발하다가 밖으로 나오지 못해서 땅 속에는 그대로 있는 돌도 있어요. 아, 그 돌 이름이 뭐라고 하더라.

아동1: 심성암.

아동2: 현무암!

아동3 :선생님, 이 돌은 공기가 많이 빠졌나 봐요. 큰 데요 구멍이 많고 가벼워요

교사: 그래요.. 그러면 우리 고장에서 돌로 된 탑은 어떤 것이 있을까?

아동2: 산굼부리 방사탑이랑 작년에 우리가 역사 기행 때 보았던 연대고 있어요.

교사: 그러면 방사탑에 대하여 조사해볼까요?

교사: 인터넷이나 책을 이용하여 조사 해 보세요.

교사: 그러면 지난 번 이동도서관에서 빌려온 우리 문화재 책들이랑 인터넷에서

검색한 내용에 대하여 이야기 나누어 볼까요?

아동들: 예.

아동1 : 방사탑은 마을을 평안하게 하고자 세웠네요.

아동2 : 밑면이 넓은 원 모양으로 쌓은 돌무더기 모양인데 꼭대기는 돌하르방이
나 동자석 또는 새 모양의 돌을 올려놓았네요.

아동3 : 크기가 사람의 키 보다 크네요.

아동4 : 혼자 쌓지 않고 마을 사람들이 힘을 합쳐 쌓았어요.

아동1 : 탑 속에는 밥주걱이나 술을 묻어 두는데, 밥주걱을 묻는 이유는 술의
밥을 굶어 담듯 외부의 재물을 마을 안으로 담아 들이라는 뜻이고, 술을
묻는 것은 술이 무서운 불에도 끄떡없이 이겨내듯 마을의 재난을 없애달
라는 뜻이 있네요.

아동2 : 제주도에 남아 있는게 17개인데 도로가 생기거나 사람들이 무관심해서
많이 무너지거나 없어지고요 남아있는 것도 어떤 것은 모양만 약간 남아
있어요.

◆ 상징화 주기4- 현장 견학하기 (산굼부리, 동네)

교사: 오늘은 우리가 동네를 돌아다니면서 방사탑이 있는 곳을 찾아보고 방사탑
의 모양들을 살펴보자.

아동1: 산굼부리 가봐요.

아동2: 아름 가든 앞에 있는데 가요.

교사: 그래요, 우리 모두 학교 주변에서 가까운 아름가든 쪽으로 가서 자세히
살펴보고 직접 산굼부리에도 가보자.

아동1: 산굼부리에 있는 방사탑은 높다. 아래 모양이 둥글게 쌓았어요.

아동2: 그런데 쌓다보면 무너지지 않아요?

교사: 누가 한 번 선생님 대신 대답해 줄래?

아동1: 혼자 쌓으면 힘들고 무너지면 다시 쌓아야 하지만 마을 사람들이 같이
쌓으면 좋은 방법을 생각해서... ..

교사: 그래, 우리 조상들은 방사탑을 쌓으면서 마을에 아무 일 없이 잘 지내길
바라는 정성된 마음으로 쌓았을 거예요. 그리고 무너지지 않게 하려고 서
로 지혜를 짜내었어요. 그러면 모두 방사탑에 대하여 안내된 내용 읽어 보렴.

아동1: 우리가 공부한 내용이 있어요. 거옥대, 거옥, 거왁, 극대라고도 한다고 적혀 있어요. 저쪽에 돌하르방도 있어요. 키가 커요.

아동2: 웃지도 않네.

아동3: 왜 웃지 않았을까?

아동4: 웃으면 마을 지키는 표정이 아닐걸.

아동1:여기도 돌하르방 안내 내용이 있는데 읽어요?

교사: 예, 읽으면서 조상들의 생각과 지혜를 더 생각해 보세요.

아동들: 예.

아동1: 우리 돌하르방도 공부하면 좋겠다.

아동2: 그러면 우리 모두 돌 박사 되겠다.



[그림 IV-2] 산굼부리 현장학습

아동1: 현장 학습 2탄이 시작되었습니다.

교사: 그래, 이제 마을로 가서 있는 돌 조형물들을 찾아보자

아동1: 방사탑과 비슷하게 쌓여진 돌탑이 있어요. 그런데 꼭대기에는 새가 없어 있는 것이 아니라 가로등이 얹혀 있어요. 밤에 입구 찾으려고 그랬나봐요.

아동2: 빛나 집 앞에는 돌이 층층 계단처럼 쌓은 돌탑이 있어요.

아동3: 저 돌을 물개가 앉아 있는 것 같은데요.

아동4: 조리사님 집 앞마당에는 재미있는 돌 많아요. 우리 가봐요.

교사: 그곳은 돌 작품 감상하는 시간에 나중에 가보자.

◆ 상징화 주기 5- 작품 표상 1 / 감상·비평

교사: 오늘은 교실에서 미술 활동을 하지 않고 내창에 가서 할까요?

아동들: 신난다. 물수제비를 떠도 되요?

교사: 그래요, 물수제비 하면서 자연에서 볼 수 있는 자연의 선과 형태들도 함께 찾아보세요.

아동들: 빨리 하고 싶다.

교사: 저기 대나무 숲이 있네요. 가서 대나무를 만져보고 느낌을 말해볼까요?

아동1: 곧은 선으로 되어 있고요. 마디가 있어요.

아동2: 휘어진 나뭇가지는 약해 보여요

아동3: 길은 부드러워요

교사: 우리가 걷고 있는 길에 돌담을 보자. 돌담은 어떤 선으로 되어 있지요.

아동: 제가 있는 쪽에 돌담은 직선으로 쌓여져 있고요. 왼쪽에는 고불꼬불한 선으로 되어 있어요.

교사: 자연과 어울리게 되어 있네요. 너희들 놀이터 진짜 멋있다. 돌 공원이야.. 돌 색깔, 모양도 아주 다양하네.

아동1: 학교 끝나거나 일요일에 도롱뇽도 잡고 물수제비 하면서 놀아요.

교사: 그 자기가 가장 마음에 드는 돌을 찾아오세요.

아동1: 제가 찾은 돌은 구멍이 송송 나있어요. 지난 번 풍란반에서 본 마그마가 식은 공기가 빠진 돌 맞지?

아동2: 선생님 제 돌맹이는 작고 예뻐요. 부드럽고요. 무늬도 예쁜데요.

아동3: 선생님 이돌 색깔은 검어요. 하연이 돌은 갈색이네.

아동4: 나는 회색인데.

교사: 그러면 돌을 색깔별로 분류해 보자.

아동1: 다른 방법으로 해도 되요? 단단한 거와 가벼운 것도 있어요.

아동1: 같은 장소인데도 돌의 만진 느낌, 크기, 색깔, 모양이 다르네. 왜 그러지? 비가 올 때 한꺼번에 왔나?

아동2: 그런데 길가의 돌이랑은 다르잖아. 끝이 둥글둥글하네요.

아동3: 물이 흐르면서 각여서 그런거야.

아동4: 선생님 의견이 말이 맞나요

교사: 그래요, 돌의 여행을 하면서 모양이 변한거야.

아동: 예.

아동1: 선생님 우리 물수제비 띄요.

교사: 재미있겠다. 선생님은 한 번도 못해봤는데.

아동2 : 선생님 물수제비 할 때는 무거운 곳보다 작은 돌이 더 잘되던데요.

아동4: 누가 몇 번 뜨는지 시합해요.

아동들: 내가 한다. 하나! 둘! 셋!

아동1: 나는 물수제비가 3개다.

아동2: 나는 1개인데...

교사: 물수제비 하면서 머릿속에 그림을 그려 보렴. 퍼져 나갈 때 모습을 선으로 표현해 보세요.

아동3: 선생님 물로도 그림 그려져요. 동그라미 가족이에요.

아동4: 첫 번째 크니까 아빠 동그라미네.

아동들: 맞아.

아동1: 수제비를 여러 번 뜰 때 마다 동그라미 모양이 점점 작아지면서 멀리 가네요.

교사 : 물 위에서 그림을 그리네. 너희들 던진 돌멩이로 동그라미 그림을 그렸는데 물수제비 띄수가 많을수록 동그라미가 점점 작아지는데. 그 모습을 꾸미기로 표현해보면 재미있을 것 같아요. 그런데 여러분은 이곳에서 돌탑 쌓아 보았어요?

아동들: 아니요.

교사: 그러면 오늘 우리는 이곳에서 지난번에 그렸던 방사탑을 쌓아보자.

아동: 돌을 모으자.

아동1: 아래 놓은 돌은 편평하고 매끈해야 될 것 같은데. 그렇지 않으면 무너지니까.

아동들: 돌탑 쌓기 위한 돌을 모으고 탑을 쌓으면서 자꾸 무너지네요. 산굼부리 방사탑은 커도 무너지지 않았는데.

아동2: 우리도 지혜를 모으면서 천천히 쌓아보자.

아동들: 잘 올라간다.

아동3: 점점 올라가면서 좁아져야 쓰러지지 않을 것 같은데.

아동4: 그래, 조심조심. 야! 완성이다.

아동1: 그런데 꼭대기에는 우리 마을을 지켜주는 돌을 올려놓자.

아동2: 그래. 장승처럼 무서운 모양 찾을까? 하! 하! 하!

아동3: 이건 얼굴 모양 돌인데 올려 볼까?

아동4: 이건 우리 선생님이다. 숙제 안할 때 우리를 무섭게 쳐다보는 선생님.

아동1: 우리 자기 닮은 얼굴 모양 돌을 고르고 전시해보자. 멋진 작품이 될 것 같다.

아동2: 돌 문화 공원에도 있었다.

아동들: 우리도 작품을 만들었으니까 예술가 된 느낌이다.

아동3: 우리 예쁜 돌을 모아서 작품 만들어 봐요. 선생님 돌 문화 공원에 가니까요. 돌로 가족들을 표현했던 것을 보았어요. 우리는 문주란반 친구들 모습을 표현해 보아요.

교사: 참 좋은 생각이구나.

교사: 이 바구니에 돌을 모아놓자. 그리고 미술 시간에 돌을 이용하여 여러 가지 작품을 만들어 보자.

아동들: 예.



[그림 IV-3] 작품 표상1/ 감상·비평 활동 (돌탑 쌓기)

☞ 활동 후 아동들의 기록

♠ 내 얼굴을 만들고 느낀 것은 내 것과 친구들의 작품을 관찰하니까 작품이 꼭 살아 움직이는 것 같다. 그리고 돌멩이로 다른 모양이나 생물을 만드니까 재미있었다. 그 전에 돌멩이 탐색을 하고 내창에 가서 방사탑을 만든 것은 오늘이 처음이었다. 진짜 선생님께서는 예술가이시다. 정말 재미있었다. 그리고 선생님과 같이 활동하는 것도 정말 재미있는 것 같다. 한의찬과 내 것을 관찰해 보니까 의찬이가 더 잘한 것 같고, 작품들을 보니까 진짜 가족 같았다. 어려운 부분은 눈을 붙이는 것이다. 친구 얼굴 꾸미기는 어려웠지만 돌로 내 마음과 생각을 만들게 한 것 같다. 그 중에서는 의찬이 작품은 마음에 드는데 할아버지께서 안경을 끼고 있는 것 같아 재미있었다. 연필과 색연필 말고 우리 고장 주변에 있는 돌 같은 재료로도 미술을 할 수 있다는 것을 알게 되었다.

(고건하)

♠ 내창에서 방사탑과 물수제비를 하였다. 방사탑은 꼭 한 가지 모양이 아니라 여러 가지 모양이다. 방사탑을 만들 때 2번의 실패도 겪었지만 노력 끝에 성공을 하였다. 우리조상들은 방사탑을 여러 번 실패를 겪었지만 자꾸 쌓다보니 지혜를 갖게 되어 멋진 방사탑을 만들었다고 한다. 물수제비도 쉽지 않았다. 여러 번 해도 되지 않았다가 여러 번 해보니 멋진 동그라미를 그림을 그리게 되었다.

(한의찬)

◆ 상징화 주기 6 - 작품 표상 2 / 감상·비평

교사: 제주 작가 중 돌을 소재로 그림을 그리는 박창범 화가의 그림이에요.

교사: 이 그림의 주제는 무엇일까요?

아동1: 바닷가의 돌이에요.

아동2: 진짜 돌 같아요.

아동3: 그런데 어떤 재료로 그려서 진짜 돌 같은가요?

아동4: 돌가루로 표현한 거 같아요.

아동1: 신기해요. 물감과 크레파스로 돌을 표현하기가 어려운데요.

아동2: 돌의 느낌이 그대로 있어요.

아동3: 손을 대면 진짜 돌 같은 느낌이 들 것 같아요.

아동4: 돌만 그랬는데 멋진 그림이 되었어요. 돌 밑에 소라가 숨어 있는 것 같은데요.

교사: 그래요. 여러분은 식물, 동물, 사람들을 많이 그렸지요. 이 그림은 돌의 질감과 양감을 잘 나타나게 재료를 선택하고 자기의 느낌을 그림으로 표현하는 거야.

교사: 여러분도 돌을 재료로 여러분의 생각과 꿈을 표현할 거예요.

아동: 돌에 물감을 칠하는 거예요?

교사: 지난 번 내창에서 주운 돌멩이로 작품을 표현하게 되는데 돌이 그림을 그리는 도구가 될 거예요. 돌멩이를 연필이나 붓이라고 생각하여 그림을 그리세요.

아동1: 거북이가 되었어요.

아동2: 예쁜 꽃을 만들었어요.

아동3: 나는 물고기인데요.

교사: 아주 생각들이 기발하구나. 그런데 표현을 잘하기 위해서 필요한 재료가 있나요?

아동1: 눈이 있었으면 좋겠어요. 그러면 더 실감이 날 것 같아요.

교사: 여러 가지로 표현해 보세요, 선생님이 다양한 재료를 준비하는 동안 마음껏 표현해 보세요.

아동2: 이 작품은 감상 시간에 했던 배웠던 몽크의 절규하는 얼굴 같아요.

교사: 어찌면 이렇게 멋진 생각들을 했을까? 그러면 우리 한 번 몽크의 절규하는 표정 지어보자.

아동3: 선생님 기차랑 얼굴 표정을 돌멩이로 표현해보니까 재미있어요.

교사: 그러면 준비된 재료를 선택하고 이용하여 작품을 꾸미세요.

아동1: 의찬이 얼굴은 할아버지 같아요.

아동2: 하연이 작품은 돌멩이가 작아서 아기 얼굴 같아요.

아동들: 하! 하! 하

교사 :참 잘 꾸몄네요. 오늘 여러분 각자 만든 작품을 모아 보니 협동 작품이 될 것 같아요.

아동: 우리 가족하면 좋을 것 같아요.

교사: 주워온 큰 돌을 배경으로 작품을 꾸미자.

아동: 진짜 사진관에 사진 찍으러 온 식구 같아요.

교사: 오늘 활동 재미있었나요?

아동들: 예.

아동1: 돌로 여러 가지를 표현해보니까 재미있었고요. 빛나는 노끈을 이용하여 머리 부분에 붙이니까 더 재미있어요. 그리고 다른 반 언니들에게도 자랑할 거예요.

아동2: 의찬이 작품은 진짜 할아버지 얼굴 같아요. 그림으로 그린 것 보다 돌멩이로 표현하니 작품이 살아 움직이는 것 같아요.

아동3: 연필이나 크레파스로 그림을 그리다가 돌멩이로 그림을 그리니까 새로운 느낌이 들고 돌멩이도 미술 도구가 될 수 있다는 것을 알았어요.

교사: 오늘 참 즐거웠어요. 선생님도 즐거웠는데 여러분이 오늘 활동을 통해 느낀 점은 무엇인가요?

아동2: 한 번 작품을 만들어서 시간이 지나면 관심이 없는데 모아서 큰 작품을 만드니까 좋아요.

아동4: 그리고 미술 재료는 우리 주변의 자연물로도 표현 할 수 있다는 것도 알게 되었어요.

교사: 그러면 다음 시간에는 여러 가지 모양의 돌을 감상해 보아요.



[그림 IV-4] 작품 표상2/ 감상·비평 활동(돌로 표현하기)

☞ 활동 후 아동들의 느낌

♣ 돌멩이를 가지고 거북이, 꽃, 자동차를 만들었다. 거북이는 진짜 기어가는 것처럼 보여서 신기했다. 꽃은 너무 예뻐고 자동차는 부릉부릉 가는 것처럼 보였다. 너무 재미있었다. 돌멩이로 얼굴을 꾸미면서 돌멩이가 미술도구인줄은 오늘 처음 알았다. 내가 만든 것과 친구가 만든 작품을 보니까 너무 멋지다. (김빛나)

♣ 돌을 만져 보니까 부드러운 것이 있었다. 우리는 돌로 거북이, 꽃, 자동차를 만들었다. 돌에 여러 가지 도구를 붙이고 내 얼굴을 만들었다. 빛나는 나보다 머리를 잘 표현했다. (장하연)

♣ 돌을 이용하여 내 얼굴을 꾸미면서 돌을 미술 도구로 쓸 수 있다는 것을 알았다. 내가 만들 것과 친구들이 만든 것을 보니 정말 잘 만들었다. 그리고 돌로 여러 가지 표현을 할 수 있다는 걸 알았다. 오늘 작품 중 건하가 재미있었다. 만화 캐릭터 피카츄 같이 표현하였다. (한의찬)

◆ 상징화 주기 7 -생각넓히기

교사: 오늘 미술을 자연적으로 생긴 돌 감상하러 동네 한 바퀴 어떠니?

아동1: 선생님, 오늘도 돌로 그림 그리는 거예요.

교사: 그림은 그리지 않고 자연의 돌의 미술 작품이 된 것을 보고 생각과 느낌을 서로 이야기해 보는 시간이야.

교사: 자연의 돌 모양을 보고 제목 붙이기부터 하자.

아동2: 이건 토끼예요. 이 돌은 장화예요.

아동3: 야, 진짜 나йки 상표 돌이네.

아동4: 내가 찾은 것은 말 탄 왕자님이야.

교사: 제일 마음에 드는 돌을 선택해 보렴.

아동1: 나는 장화. 왜냐하면 이 세상에 하나 밖에 없는 거니까요.

아동2: 나는 돌 단지. 내가 갖고 싶은 것이 계속 나오는 보물단지 같아서요.

아동3: 나는 토끼, 집에서 기르고 싶어서요.

아동4: 정말 자연에서 만든 돌도 꼭 우리가 찰흙으로 만든 작품 같은데요.

아동2: 돌을 우리가 고치지도 않았는데 정말 멋진 작품이 되었어요.

아동3 : 색칠을 하지 않아도 멋진 작품이 되었어요.

교사 : 그런데 이 돌 작품이 우리 집안에 있다면 멋진 작품으로 보였을까?

아동4: 아니요, 자연에 그대로 있어서 그런 것 같아요.

교사: 그래요. 우리는 자연 그대로 있는 것은 미술 작품으로 보지 않는 경우가 많지. 자연에서 보이는 나무, 돌, 들판, 강들 모두가 미술 작품이고 이런 것들이 소재가 되어서 사람들의 자신의 느낌을 스케치북, 찰흙 등 다양한 재료에 표현하는 거란다.

아동4: 미술은 잘 그리는 것 보다 자기 마음을 표현하는 것이 중요한 것이네요.

교사: 이제 너희들도 예술가가 다 되어가는구나. 우리 이제 교실로 가서 돌로 된 자연물 사진을 보면서 이야기 꾸미기를 해보자.



토끼랑 친구할래요 내 운동화도 나이키 내 보물은 어디에 돌 장화 멋져요

[그림 IV-5] 생각넓히기 활동

♠ 옛날에 토끼와 닭이 살고 있었습니다. 어느 날 토끼와 닭은 신발 모양의 배를 찾았어요. 그래서 토끼와 닭은 바다로 갔어요. 그런데 거친 파도를 지나고 무시무시한 도깨비굴로 갔어요. 그런데 거기에는 착한 장승과 나쁜 장승이 있었어요. 토끼와 닭은 착한 장승 쪽으로 갔더니 보물창고가 있었어요. 거기에는 아주 예쁜 조개가 있었어요. 그래서 다시 집으로 가서 그 조개를 팔아서 어머니 약을 사서 어머니가 먹었더니 그 병이 나왔어요. 그래서 오래오래 살았어요. 그 말을 들은 나쁜 장승은 보물 창고에 갔는데 거기에서 도깨비가 나와 마구 때렸어요. 그래서 이젠 착하게 살았어요. (장하연)

2) 교과간 통합: ‘내 친구 돌하르방’ 프로젝트 수업의 전개

수업을 진행하다가 아동들이 관심과 생각, 호기심에 의하여 계획에 없었던 제주도를 상징하는 조형물인 ‘돌하르방’에 관심이 집중되었다. 늘 주위에서 보긴 하지만 돌에 대한 관심을 갖게 되면서 상상화 주기가 변화 되었는데 새로운 소주제로 프로젝트를 진행하게 되었다.

가) 대주제 돌과의 만남

나) 소주제 내 친구 돌하르방

다) 주제의 선정 이유

제주의 대표 상징물, 돌하르방은 구멍 송송 난 검은 현무암에 조각해 낸 특 불겨져 나온 눈과 뿔뿔한 긴 코, 꼭 다문 입매와 불룩한 배에 얹어 놓은 두툼한 손이 특징적이다.

제주도에는 다양한 모습의 돌하르방이 있는데 제주도의 대표적인 상징물로 많은 사람들에게 인식되어 지고 있으며, 제주목 돌하르방만이 수려한 풍모와 예술성으로 널리 알려져 상품화하고 있다.

이에 돌에 대한 프로젝트 활동은 고장을 중심으로 주변의 미술품을 찾아보고, 지역문화재, 지역 미술품에 대한 인식 및 자부심을 고취시키기 위하여 계획하였다.

그리고 돌하르방을 재해석하여 자기만의 의미를 담은 돌하르방을 제작함으로써 돌하르방에 대한 애정을 갖게 하고 그를 통해 전통 문화를 체험할 수 있는 기회를 제공하였다.

라) 학습 목표

《미적체험》

- 우리 고장의 문화유산에서 아름다움 발견할 수 있다.
- 현장학습을 통해 우리 고장의 문화유산들을 살펴보고 조상들의 생활 모습을 이해 할 수 있다.

《표현 활동, 표현제작과정》

- 우리 고장의 문화유산과 조형물에서 조형 요소와 원리를 알고 표현할 수 있다.
- 돌하르방을 재해석하고 자기만의 의미를 지닌 돌하르방을 새롭게 표현할 수 있다.
- 탐색 활동을 통해 새로운 표현 재료에 대한 흥미를 갖게 하고 주변에서 활

용할 수 있는 미술 재료를 선택할 수 있는 태도를 갖는다.

《감상》

- 우리 고장의 미술품을 감상하고 생각이나 느낌을 기록문에 쓸 수 있다
- 우리 고장의 미술품을 아끼고 보존하려는 태도를 갖는다.

마) 본 연구를 통하여 진행된 프로젝트 수행과정은 다음과 같다.

생각 열기→생각그리기→ 탐색·조사하기→현장 견학하기→ 작품표상(1)
/감상·비평 → 작품표상(2)/ 감상·비평→ 생각넓히기

◆ 상징화 주기 1- 생각열기

교사: 우리 조상들이 남긴 문화유산에는 어떤 것이 있을까?

아동1: 성, 돌탑, 절요

아동2: 봉수대도 있어요.

아동3: 의·식·주생활에서 필요한 것을 만들었던 여러 가지 물건도 있어요

교사: 사회 교과서의 사진을 보면서 우리 조상들이 사용했던 물건들과 오늘날의 물건들의 차이점은 무엇일까?

아동1: 지금은 거의 사용하지 않는 물건이 많아요.

아동2: 불편해서 그래요.

교사: 하지만 옛날 조상들이 썼던 물건, 노래, 그리고 탑, 절 등은 것 중에서 지금도 볼 수 있는 것이 있는데 왜 그럴까요?

아동1: 문화재니까요.

아동2: 중요한 거 계속 보관하려고요.

교사: 옛날 조상들이 썼던 물건, 노래, 그리고 탑, 절 등 후손들에게 남겨줄 만한 가치가 있는 것을 무엇이라고 할까?

아동: 문화재!

교사: 맞아요. 그런데 문화재를 다 포함하는 말은 문화 유산이라고 해요.

아동3: 제주도도 이라고 하던데요.

교사: 여러분 혹시 우리 제주도 거문 오름, 성산 일출봉, 용암 동굴이 세계 자연 문화 유산이라는거 알아요.

아동4: 가족들이란 거문 오름에 갔는데요. 안내판에 있었어요.

아동1: 뭐더라, 엄마가 제주도에서 하는 곳도 문화재라고 하던데요.

교사: 그래요. 문화유산 중에는 물건으로 된 것 말고 노래나 놀이들도 있는데 이런 것들은 무형 문화재라고 해요. 건하 어린이가 문화재라고 했는데 우리 조상들은 마을이나 자신에게 좋은 일이 있기를 바라는 마음에서 신령한 돌이나 나무에다 정성을 비는 기도를 했는데 제주도의 칠머리 당 곳은 세계무형문화유산이 되었어요. 그러다 보니 4학년 때 공부할 내용도 미리 알아버렸네.

아동2: 우리가 너무 똑똑해진 거 같아요.

아동들: 하하하

교사: 여러분은 우리 고장의 문화유산에는 어떤 것이 있다고 생각하나요?

아동1: 방사탑요. 돌하르방요.

아동1: 돌 연자방아, 맷돌, 다듬이, 정낭과 주석이요.

교사: 그러면 우리들의 생각들을 모아서 정리해보자.

아동들: 브레인스토밍- 유목화- 주제망 짜기 활동 한다.



[그림 IV-6] 유목화 활동(주제 잡기)

교사: 제주도를 상징하는 대표적인 것이 무엇일까요?

아동1: 그거야 당연히 돌하르방이예요.

아동3: 우리 동네에 식당 앞이나 승마장 입구에도 있어요.

아동4: 돌문화 공원에도 많아요. 그리고 작년 수학여행 갈 때 보니까 관광지마다 보였어요.

교사: 그래요. 오늘부터 여러분의 친구가 되는 돌하르방 프로젝트 시작합니다.

돌하르방은 어떤 재료로 표현 했을까요?

아동1: 돌요.

교사: 그러면 왜 돌로 표현되었을까요?

아동1: 제주도는 돌이 많아 쉽게 구할 수 있기 때문이에요.

아동2: 그리고 구멍도 많이 있어요. 현무암으로 만들었는데 다른 돌보다 부수기 쉬워서 그것을 사용한 것 같은데요.

아동3: 돌이 어떻게 쉽게 깨져?

아동4: 우리 할아버지는 돌담 정리할 때 망치랑 또 다른 기구로 부수면서 돌 모양을 만들던데요.

아동1: 우리도 하면 안돼요.

아동2: 그러다 다쳐.

교사: 그래, 재미있긴 하지만 아직은 도구 사용도 하지 못하고 쉽지 않아요. 대신에 돌하르방 만드는 것 과정이 얼마나 어려운지 알아보고 만든 분들이 정성과 기술에 대해 우리가 관심을 가지면 될 것 같아요.

◆ 상징화 주기 2- 생각그리기

교사: 여러분들이 보았던 돌하르방을 그려보아요.

아동1: 머리에 모자를 쓴 것 같아요.

아동2: 손은 모아 있고 표정은 없어요.

아동3: 돌의 느낌은 잘 표현하지 못하겠어요.

아동4: 머리만 크게 그렸어요.



[그림 IV-7] 생각그리기 활동

◆ 상징화 주기 3- 탐색·조사하기

교사: 그러면 우리가 다양한 돌하르방의 모습과 고장의 문화유산을 책과 인터넷으로 조사해 보자.

아동1: 선생님 돌하르방의 키가 작은 것도 있어요.

아동2: 코가 없어진 돌하르방도 있는데요.

아동3: 코를 만지면 아들도 낳는다는 말도 있어요

아동4: 돌하르방 이름이 전에는 ‘벽수머리’, ‘우성목’, ‘무성목’ 등으로 불렸고, ‘웅중석’이라고도 했데요

아동1: 돌하르방 모양이 달라요. 우리가 자주 보는 돌하르방은 썩썩하게 보이는 데 성읍 민속촌에 있는 돌하르방이 키가 작아요.

아동2: 지금 남아있는 돌하르방은 많이 없는데요.

아동3: 그런데 아직도 돌하르방을 만드는 할아버지가 있는데요.

아동4: 장공익 할아버지는 돌하르방을 사랑해서 아직도 만들고 계신데요.

아동1: 재미난 돌하르방들이 많은 곳도 있어요.

아동2: 돌하르방 공원에 가본 적이 있는데요. 노래하는 돌하르방, 꽃을 든 돌하르방이 있었어요.

교사: 그래요. 아직도 우리는 돌하르방이 우리 후손들에게 남길 수 있도록 관심을 가져야 하겠어요.

◆ 상징화 주기4-현장 견학하기

교사: 오늘은 우리 학교 전교생이 역사 기행 가는 날이에요. 고장의 문화유산에 대하여 배우는 날인데 직접 보고 새로운 공부를 하게 되요.

아동1: 성읍 민속촌에 가면 돌하르방이 있는데 그전에는 보기만 해서 지나쳤는데 자세히 보아 두어야 하겠어요.

아동2: 강순문 선생님은 역사 전문가래요.

교사: 그래요, 우리 고장의 여러 문화재를 많이 알고 있어서 궁금한 것이 있으면 질문을 바로 바로 하세요.

(남문 앞 돌하르방 앞에서)

아동1: 선생님, 이 돌하르방은요 키가 작고 귀여워요. 그런데 얼굴 모습은 제주목 돌하르방 보다 더 무서운데요.

아동2: 손의 위치도 좀 달라졌어요. 코도 더 크고요.

교사: 관찰을 잘 하고 있구나.

아동3: 안내된 글을 읽어 볼까요? 돌하르방은 성문 앞에 서서 성안 관아의 위용

을 보이고, 성문 앞이라는 경계 구실을 하였을 뿐 아니라 성문의 수호신이라는 종교적 기능을 담당하였던 것으로 여겨진다고 했어요.

교사: 민속촌 안에 가보자.

아동1: 돌방아도 있어요.

아동2: 돛 통시도 있는데 화장실도 돌로 만들었어요.

아동3: 대문도 돌로 만들고 돌담으로 집 울타리를 만들었어요.

아동4: 저기 성도 돌로 쌓았는데요.

아동1: 성을 나무로 쌓으면 전쟁이 일어날 때 불타고 없어져 버리지. 하하하

아동2: 제주도 돌 많다는 것을 여기오니깐 더 실감나요.

교사: 이제는 돌로 된 고장의 문화유산을 보러 말등포 연대와 독자봉에 있는 독자 봉수대로 가게 되는데 강순문 선생님께서 문화유산에 담긴 역사적인 내용에 대한 설명해 주시게 될 거예요. 잘 듣고 문화재의 역할과 조상들의 슬기를 배우도록 하세요.



[그림 IV-8] 현장학습 활동

◆ 상징화 주기 5 -작품 표상1 / 감상·비평

교사: 돌하르방을 만졌을 느낌은 어땠니?

아동: 거칠고 구멍이 나 있었어요.

교사: 그러면 오늘은 현장 학습을 통해서 돌하르방을 관찰했으니까 돌의 느낌이 나타나게 돌하르방을 표현해보자.

아동1: 돌을 표현하기가 어려워요. 지난번에 네임펜으로 찍어서 구멍 표현 했는데 다른 방법이 없나요?.

교사: 선생님이 동전 위에 색연필로 문질러볼게요. 어때요?

아동2: 동전의 모양이 그대로 잘 나타나요.

교사: 그러면 돌의 느낌을 표현하기 위해서 어떻게 하면 좋을까?

아동3: 종이를 돌에 대고 문지르면 될 것 같아요.

교사: 오늘은 돌 색종이를 여러분이 만들고 오려서 돌하르방 꾸미기 작업을 해보아요. 그림을 그리는 방법과는 또 다른 경험이 될 거예요. 먼저 돌의 느낌을 우리가 느껴보기 위해서 먹손을 준비했는데 이것에 먹물을 붙이고 종이를 대고 돌의 거친 느낌을 느껴보세요.

아동1: 어려워요. 그런데 구멍이 잘 나와요.

아동2: 다른 방법으로도 해봐요.

교사: 쉽게 다룰 수 있는 색연필로 돌을 스크래치 해봐요.

아동1: 갈색 색연필로 하니까 돌의 느낌이 들어요.

아동2: 제주도 현무암은 검으니까 여기에 검은색을 더 칠하면 현무암 느낌이 재미있게 나타나겠어요.

교사: 현무암 돌 색깔도 중요하지만 여러분의 새로운 현무암 색을 만들어 보는 것도 재미있을 것 같아요.

아동들: 다 했어요.

교사: 그러면 교실로 가서 돌 색종이를 자르고 돌하르방을 꾸며 보세요.

아동1: 그리는 것 보다 잘라서 꾸미는 것도 재미있어요.

아동2: 새로운 돌 색깔의 돌하르방 될 것 같아요

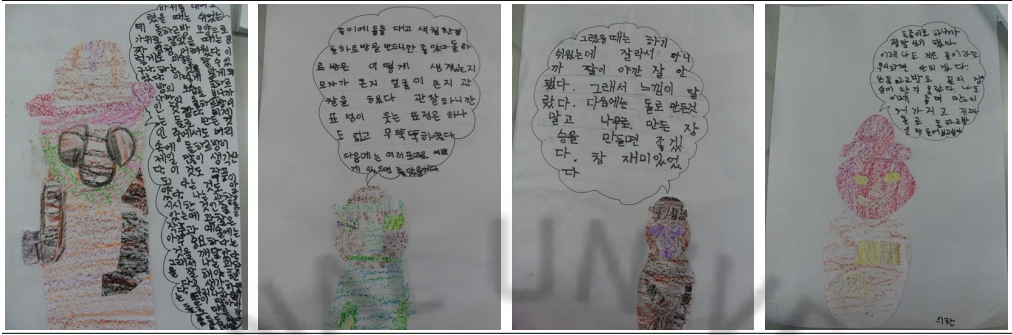
아동3: 우리가 만든 돌 색종이는 다른 아이들이 한 번도 사용하지 못한 재료일 걸요.

교사: 오늘 작품들을 보면서 이야기 나누어 보자.

아동1: 돌하르방을 그리는 것 보다 어려웠지만 돌하르방의 느낌을 그릴 때 보다 더 잘 나타낼 수 있어서 좋았어요.

아동2: 나는 그림에는 자신이 없었는데 이 방법으로 표현하니까 미술에 자신감이 생겼어요. 그리고 지난번 돌하르방을 그림으로 그린 것 보다 내 작품이 마음에 들고 자랑스러워요.

아동3: 재미있는 미술 활동이 되어서 미술을 자꾸 자꾸 하고 싶어요.



[그림 IV-9] 작품 표상1/ 감상·비평 활동

◆ 상징화 주기 6 -작품 표상2 /감상·비평

교사: 지난번 역사 기행에서 돌하르방에 대해 많은 것을 공부했지요? 오늘은 돌하르방의 표현 방법을 알아보고 우리도 직접 돌하르방을 만들어 봅시다.

아동1: 돌로는 만들기 어렵잖아요.

교사: 그래서 오늘은 주제만 나타나게 찰흙을 이용하게 될 거예요.

교사: 돌하르방의 재료가 무엇이라고 했나요.

아동: 돌!!!

교사: 돌을 깨거나 다듬으려면 어떤 도구를 사용할까요?

아동1: 잘 모르겠어요?

아동2: 부수어야 하니까, 망치 아닐까요?.

교사: 그래요. 혹시 여러분 정이라는 도구 본 적 있나요?

아동2: 아니요.

교사: 그러면 '정'이라는 도구를 어떻게 하면 쉽게 이해 할 수 있을까?

교사: 혹시 너희들 옛 장수가 옛을 쪼갤 때 무엇을 이용하는지 본 적 있니?

아동3: 가위를 옛에 대고 자르는 것은 보았는데.

교사: 가위도 사용하지만 큰 옛은 망치와 정이라는 도구도 사용해요.

아동4: 아, 그것이 바로 돌을 쪼개고 다듬는데 썼군요.

아동1: 그래도 연필 보다 자세히 표현하기가 어려울 것 같은데요.

교사: 그래서 돌하르방을 그림을 그리듯이 얼굴을 자세히 표현하지 못했던 것 같아요.

아동2: 돌은 종지와 달라서 우리들이 다루기는 어렵겠다.

교사: 그래서 돌을 다루었던 우리 조상들은 돌하르방을 표현 할 때 돌이 세밀

하게 표현할 수 없는 재료이기 때문에 돌을 다듬을 정도로만 얼굴 모습과 전체 모습을 표현했어요.

아동1: 그런데요. 돌하르방을 만드는 방법을 뭐라고 해요.

교사: 참, 그것을 설명하지 못했구나. 너희들이 저학년 때 크레파스나 연필 사인 펜만 사용하다 보니까 더 관심이 가겠네.

교사: 미술 표현에는 그리기 말고 조소이라는 표현 방법이 있는데 그것은 찰흙 작업에 병에다 붙여서 자기 생각을 표현했던 것 붙이는 방법이 있고 또 돌하르방 표현하는 것은 돌을 깨고 다듬는 방법인데 이런 방법을 조각이라고 하는 거예요. 아직 우리는 중학년이어서 조각보다 찰흙을 이용하여 덧붙이는 조소 방법을 미술에서는 많이 이용하게 될 거예요. 오늘 미술 활동도 바로 찰흙을 이용하여 나만의 돌하르방을 만들어 봅시다.

아동1: 어려울 것 같아요.

교사: 돌하르방 그림을 자세히 보렴. 돌하르방의 특징을(조형적 요소) 찾을 수 있을 것 같은데.

아동1: 머리 부분이 몸통 보다 적어요. 아마 그래서 쓰러지지 않고 우리 고장을 잘 지키나 봐요.(비례)

아동2: 딱 반으로 자른다면 데칼코마니 모양처럼 겹쳐질 수 있어요.(균형미)

교사: 자기만의 새로운 돌하르방을 만들어 볼까요?

교사: 먼저 학습지에 구상해보고 내용 써보세요.

교사: 다했으면 먼저 찰흙에서 공기를 빼내는 작업 주무르기 시작!

교사 : 전체 모양을 먼저 만들고 시작하면 좋겠어요.

아동1: 몸통부터 쓰러지지 않게 만들고 얼굴은 나중에 표현하면 되겠어요.

아동2: 그런데 돌의 느낌은 어떻게 해요?

아동3: 돌의 느낌은 당연히 돌로 표현은 돌멩이로 하자

아동4: 돌을 가지고 만들면 돌하르방 직접 만들면 좋겠다.

교사: 그래요. 오늘은 돌 대신 구우면 돌의 느낌이 나는 찰흙으로 대신해요.

아동1: 나는 김연아 선수처럼 스케이트 타는 돌하르방을 만들어야지.

아동2: 미래의 축구 선수를 꿈꾸는 나는 축구 선수 돌하르방을 만들거야.

아동3: 나는 평화의 돌하르방...

교사: 완성한 것들을 가지도 밖으로 나오세요.

교사: 돌 위에 놓아보세요.

아동1: 교실에 그냥 작품을 놓은 것보다. 멋져요, 여기에 전시하니까 미술관에
내 작품을 전시한 것 같아 멋져요.

아동2: 혼자 한 작품은 쓸렁한데 모아서 전시하니까 더 좋아요.

아동3: 의찬이 작품과 건하, 하연이는 운동을 좋아해서 돌하르방을 운동하는 모
습으로 표현했어요.

아동4: 찰흙을 도자기처럼 구워서 전시해 두면 좋겠어요.

교사: 그래. 다시 한 번 고칠 것 생각해 보고 좀 균형을 잡히게 하여 도자기 체
험할 때 돌의 질감이 표현되게 해서 전시해 봅시다.



[그림 IV-10] 작품 표상2/ 감상·비평 활동

◆ 상징화 주기 7-생각넓히기

프로젝트를 수행하면서 친숙해진 편지 쓰기를 통해 자연과 학습자가 구체적인 상황을 통하여 관계를 맺고 이를 통한 구체적인 미적 경험들이 미술과 자연, 자연과의 삶으로서의 미술을 자연스럽게 인식하고 발견할 수 있는 과정이 되었다.

☞ 프로젝트를 마치면서 교사의 기록

아동들의 주제의 발현은 학교 및 지역 사회의 실정에 맞게 교육과정을 재구성하고 아동 중심의 미술교육과정을 운영하는 계기가 되었으며, 주제중심의 통합미술모형의 구안을 통해 미술중심의 미술 교육을 실천할 수 있었다.

아동들에게 채표상을 통한 미술표현으로 심도 있는 작품을 제작하게 하였고, 이는 미술에 대한 흥미를 북돋아 주는 계기가 되었다. 조사활동에서 아동들의

의사소통이 활발히 이루어져 서로의 지식을 공유 할 수 있는 기회를 제공하였으며 통합적인 사고를 구축해 가는 중요한 요소가 되었다. 또한 표현활동에서는 재료의 탐색을 통해 주변의 자연물도 미적 체험과 다양한 표현의 즐거움을 맛보게 할 수 있었다.

작은 학교에서 생활하는 아동들은 자기표현에 소극적인 면을 보인다. 특히 미숙한 언어 표현으로 자기의 생각과 느낌을 표현하는데 어려움을 많이 느낀다.

그러나 레지오 에밀리아 프로젝트 접근법을 통한 교과 통합적 미술 지도는 상호간의 의사소통과 자신의 생활 경험 과정에서 미적 체험을 이루어지게 하여 자기표현에 대한 자신감과 어휘력을 향상 시킬 수 있었으며 본 연구자도 아동들과 함께 즐겁고 신나는 미술 수업을 진행할 수 있어서 기뻐다.

앞으로 좀 더 계획적으로 교육과정을 재구성하고 주제통합학습모형을 수정 보완하여 교과와의 통합을 통한 미술중심의 활동을 진행한다면, 아동들의 미적감수성, 미적 지각력, 민감성, 창의성, 상상력을 신장 시키고 기쁨과 생명력이 넘치는 삶을 위한 미술 교육을 실천할 수 있을 것이라 기대된다.

사. 정리 단계

아동들은 프로젝트가 끝난 후에 통해 성취한 결과물을 교실 벽이나 선반에 전시하여 의견을 교환하고 현재의 활동의 한계점, 더 확장하고 싶었던 부분에 대해 마무리 토의를 하면서 프로젝트에 대해 평가해 보는 기회를 가졌다.

그리고 학부모 공개 수업의 날, 상징화 주기에 의해 프로젝트를 진행했던 과정과 결과물이 담긴 동영상을 제작하여 학부모, 교장, 교감, 교사들, 다른 학년 아동들에게 보여주고 프로젝트 결과물을 함께 공유할 수 있는 기회를 제공하였다.

V. 결론 및 제언

레지오 에밀리아 프로젝트 접근법에 의한 교과 통합적 미술 지도는 아동들이 주체가 되는 미술 활동을 제공했으며, 미술 교육에서 지향하는 미적 감수성, 창의적 표현 능력, 비평 능력과, 미술문화를 향수할 수 기회를 제공하였다. 또한 아동 자신이 학습에 대한 능동적인 주체가 되어 스스로 지식을 발견함으로써 탐색의 기쁨을 느끼고, 강한 학습의 동기와 미술에 흥미를 갖게 되었다.

아동들은 프로젝트를 진행하면서 자연 환경에 관심도 갖고 관찰하거나 직접 방문하면서 선과 형, 색, 비례, 균형 등 미술의 조형 요소를 체득하였다. 그리고 우리 고장의 돌이 미술 작품을 만드는 재료가 될 수 있다는 것과 사람들이 그것을 이용하여 아름답게 환경을 꾸민다는 것을 알게 되었는데 구체적으로 적용 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학습자의 흥미에 의해 주제를 선택하고 경험하여 인지적 구성이 이루어져 학습자 중심의 교육이 이루어질 수 있었으며, 대화와 토론을 통한 수업의 진행은 어린이들 상호간의 협동심을 증대하고 친화력을 강화하였다.

둘째, 대화와 토론을 통해 흥미 있는 주제를 중심으로 심층적으로 탐구하는 자기 주도적 학습 활동으로 이끌 수 있었으며 조사 탐구 활동, 현장 학습은 미술 이해를 높이는데 도움이 되어 폭 넓은 활동이 자유롭게 이루어졌다.

셋째, 학교와 지역사회의 현실을 감안하고 아동들의 발달 단계에 맞게 프로젝트 접근법으로 지도하여 일상적인 수업에서 벗어나는 새로움으로 미술에 대한 또 다른 흥미를 갖게 하였다.

넷째, 다양한 표현 활동이 자율적으로 이루어져 초기의 경험을 새롭게 재구성하는 심도 있는 표현 활동이 이루어졌다.

다섯째, 작품 감상 활동은 조형 감각, 대상에 대한 관찰 능력, 창의성에 대한 이해와 언어 구사 능력을 향상 시켰으며 심미성, 창의성, 조형성을 기를 수 있었다.

여섯째, 생활 속에서 미적 체험을 충분히 할 수 있는 기회를 제공하여 조형 능력을 향상 시킬 수 있었으며, 경험하고 표현하는 과정 중 수정, 심화하고 내면화 하는 사고 활동은 주지 교과에서 얻지 못한 새로운 경험을 통하여 지식을

체계적으로 구성하는 능력을 갖게 하였다

더 나아가 고장에 대한 문화유산이나 미술품에 대한 관심을 높일 수 있었으며 지역의 소재를 이용한 미술 활동은 삶에서부터 시작됨을 인식하게 하였다.

결론적으로 프로젝트 접근법에 의한 교과 통합적 미술 지도는 아동들이 주체가 되는 미술 활동을 제공했으며 아동들에게 삶을 통한 미술 교육이 지향하는 미적 감수성, 창의적 표현 능력, 비평 능력을 기르고, 미술문화를 향수할 수 있게 하였다.

하지만 아동들의 흥미를 중심으로 한 미술 수업이 이루어지기 위해서는 교과서에 제시된 학습 계획 보다는 아동들로부터 발견된 주제를 선택할 수 있도록 교사의 초점을 아동들의 시선에 두어야 한다. 그리고 자연과의 만남 안에서 미술을 접할 수 있는 미적 체험 활동의 기회를 제공하여 미적 감성을 풍부히 하고 미술은 삶의 과정이 하나임을 인식하게 하여야 한다.

또한 소주제를 깊이 심화 학습이 이루어지기 위해서는 교육과정을 재구성 할 수 있는 교사의 연구 시간과 교사의 재구성 권한이 충분히 확대되어야 한다고 본다.

참 고 문 헌

- 김대현외 3인.(1997). 교과외 통합적 운영. 문음사.
- E.W.Eisner.(1995). 새로운 눈으로 보는 미술 교육 서울교육대학교 미술 교육연구회 옮김. 예경
- 로웬펠드·브리테인(1998). 인간을 위한 미술 교육. 서울대학교 미술 교육연구회 옮김. 미진사.
- 김영호.(1999). 레지오에밀리아 접근법의 이론과 실제. 학지사.
- 강인애(2000). 구성주의란 무엇인가. 문음사.
- 한국미술교육학회. (2000). 미술 교육학. 교육과학사.
- 루이즈 보이드 켈드웰, 오문자,김희진공저. (2000) .레지오 만남,귀향, 그리고 적용. 양서원.
- 지옥정. (2005). 프로젝트 학습 공동체를 통한 프로젝트 접근의 유아교육 현장 적용. 창지사.
- 오연주, 이명희, 홍정희. (2007). 미술 감상을 통한 프로젝트 활동. 창지사.
- 이영만, 홍영기. (2006) 초등통합교육과정. 학지사.
- 양서원. 구자홍, 오치영. (2007). 통합아동미술교육. 예경.
- 유승구, 성홍구.(2007). 프로젝트 접근법. 양서원.
- 박은덕. (1997). 미술교육의 이해와 실제. 한국교원대학교 교원연수원.
- 교육인적자원부. (2003). 초등학교 교실수업 개선을 위한 교육과정 운영 자료. 대한교과서주식회사
- 제주도북제주군교육청. (2005). 초등학교 교육과정 편성·운영. 태명사.
- 교육과학기술부. (2010).초등학교 미술과 3,4학년 지도서. 교학사.
- 신현경. (2002). 프로젝트 접근 중심의 미술 교육과 사례 연구. 연산논총. 9호. 영산대학교
- 최경숙. (1999). 타교과와의 프로젝트 접근법을 통한 통합적인 초등학교 미술과 지도 방안 연구. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 은귀향. (2001). 조형활동 중심 프로젝트 접근법에 의한 초등학교 저학년 통합의 실제. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 전옥순. (2001). 구성주의 교육에 기초한 미술과 교수 학습에 대한 연구. 석사학위논문. 인천교육대학교 교육대학원.
- 박정아. (2003). 프로젝트학습을 통한 전통미술 지도 방안 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원
- 장지영. (2008). 미술과와 타 교과와의 통합 교육 방안 연구. 석사학위논문. 홍익대학교 교육대학원
- 표지숙. (2009). 개정 초등 미술과 교육과정(2007)에 근거한 교육과정 통합 모형 개발 연구. 석사학위논문. 경인대학교 교육대학원.

Abstract

Study on How to Teach Cross-curricula Art Through Project Approach

- Focusing on small group activities of 3rd graders -

Lee Gi-yeong

Major in Elementary Art Education

Graduate School of Education

Jeju National University

Jeju, Korea

Supervised by Professor Im, Chun Bae

The 2007 Reformed National Art Curriculum, conducted for the first time for 3rd and 4th graders in elementary schools, suggests not only broad-based integration of art within general course framework but also recommends cross curricula education of art to better deal with interdisciplinary topics. The program is designed to provide an opportunity for elementary school students of differing personality and interests to enjoy art class, which has been relatively ignored when compared to so-called main subjects; when conducted at all, art instruction and activities are held nominally at a designated period of within the day's curriculum and in the homeroom, with the same material and by the same teacher as the past.

In the preliminary phase of this study, teachers extract topic-oriented education process connected to other curricula. The practicing phase reduces the topics--children pay more attention to--to more localized one by selecting, for example, such topic as 'meeting with stones' and develop how to teach art class according to the symbolizing cycle--consisting of prior oral expression of what kids already know, drawing and discussion before on-site study, research, field trip, extensive drawing after on-site study, and in-depth learning. In the wrap-up phase, teachers and students display the results of their activities.

The author is a principal for a branch elementary school that has four students in the 3rd grade. The high ratio of teacher to student creates an ideal environment for cross-curricula art education through project approach--as teachers and learners can interact with each other through sufficient conversation and discussion, which is, essentially, a learner-oriented education.

As a result, the cross-curricula art education based on project approach is believed to have several beneficial effects: self-managing education during exploring interesting topics in an in-depth way; strengthening of mutual cooperation and friendliness among learners through conversation and discussion; restructuring of early expression through various autonomous expression activities; and improved artistic appreciation skills toward works of art, as well as their connective and related objects, in a process which leads learners to a more sophisticated sense of observation, creativity and oral expression, all of which cultivate the aesthetic, creative and formative senses.

Consequently, the cross-curricula art education under project approach fosters an environment wherein learners participate positively in art activities and develop their own abilities--an aesthetic sense, creative expression and criticism, and artistic appreciation skills for creation of artwork and toward a culture of art.

The learners are expected to improve their formative sense in virtue of opportunities given them to enjoy significant aesthetical experiences in their ordinary lives. Suggested herein, for in-depth education involved in sub-themes designated according to children's various interests, is that teachers need to occupy and even extend sufficient time and authority to research for the preparation of, and reorganize art class.

