



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

아트프로펠(Arts PROPEL)을
활용한 중학교 미술수업
방안 연구



제주대학교 교육대학원

미술교육전공

김 지 형

2015년 2월

아트프로펠(Arts PROPEL)을
활용한 중학교 미술수업
방안 연구

지도교수 곽 정 명

김 지 형

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함



김지형의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2014 년 2 월

Art classes research with the Arts PROPEL
for middle school students

Ji-Hyeong Kim

(Supervised by Professor Jung-Myung Gwak)

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

2015. 2.

This thesis has been examined and approved.



Thesis director, Jung-Myung Gwak , Prof. of Art Education

Date

Department of Art Education
Graduate School of Education Jeju National University

<국문초록>

아트프로펠(Arts PROPEL)을 활용한 중학교 미술 수업 방안 연구

김 지 형

제주대학교 교육대학원 미술교육전공

지도교수 곽 정 명

기존의 미술교과 학습 프로그램은 결과 위주의 평가방식으로 학습자의 창의성과 개성을 고려하지 않는 경직된 모형으로 전개되어 왔다. 이러한 학습 프로그램은 상상력, 창의력, 비판적 사고를 길러주어야 하는 미술교과의 목표를 실현하지 못할 뿐 아니라 학습자의 흥미와 참여를 저해한다. 결과 위주의 학습에서 벗어나 학습자의 개성과 창의성이 존중되는 미술 교육을 하기 위하여 학습 프로그램은 학습자 중심의 체계적인 학습으로 진행되어야 한다.

가드너의 다중지능 이론을 바탕으로 한 아트프로펠 교수학습 방법은 결과 위주의 경직된 학습모형에서 벗어나 학습자가 주체가 되는 개방적 학습 모형이다. 프로펠 포트폴리오를 통한 미술 수업은 학습자가 자기 주도적 학습과 문제 해결 능력 및 비판적 사고력을 기를 수 있도록 도와준다. 아트프로펠 학습은 지각, 창작, 반성의 단계로 학습의 과정을 세분화 하여 인지적 표현을 통한 표현의 확장을 지향하고 학습자가 학습의 전반적인 과정과 더불어 평가에 참여하는데 그 의미가 있다. 또한 중학교 미술 교과에서 상상표현의 단원은 학습자들이 내면의 잠재된 이미지들을 표현하는데 도움을 주고 이는 창의성과 연관된다.

이에 본 연구는 개방형 학습모형인 아트프로펠을 활용한 미술수업 방안을 연구하였는데 미술학습 교수지도안은 총 4차시로, 아트프로펠 학습의 단계인 지각-

창작-반성의 단계로 진행하였다. 학습자들은 지각을 통하여 충분히 초현실주의의 이론적 배경과 표현방법들을 습득하는데 이는 인지적 표현을 가능하게 하였다. 창작은 개인 활동과 모둠활동으로 이루어졌고 개인 활동을 통하여 초현실의 공간 표현을 연습하고 모둠활동을 통하여 이를 확장 시켰다. 마지막 반성의 단계는 감상 및 평가의 단계로, 모둠별 작품을 감상하고 자기 평가 및 동료 평가를 하였다.

아트프로펠 교수 학습 방법을 활용한 초현실의 공간 표현 지도를 통하여 얻게 된 결과는 다음과 같다.

첫째, 일반적인 표현 수업에 비해 아트프로펠 학습법은 보다 풍부한 표현력을 이끌어 낼 수 있었다. 개인 활동과 모둠활동을 통하여 학습자 간의 아이디어를 공유하며, 새롭게 지각된 것이 작품에 반영되어 표현력이 향상 되었다.

둘째, 아트프로펠은 학습 과정을 중심으로 평가하기 때문에 학습자가 학습의 과정에 적극적으로 참여하였다. 또한 학습자가 1,2차 활동지 및 모둠 활동지 평가에 직접 참여하여 적극적인 평가 활동을 할 수 있었다. 작품에 대해 직접 설명하고 동시에 동료를 평가하는 과정을 통해 학습자들은 수업에 주체가 되어 적극적인 참여가 이루어졌다.

셋째, 자기주도적인 학습에 효과적이었다. 아트프로펠 학습 방법은 결과 보다 과정에 초점을 맞추고 있어, 수업 계획에 있어 학습자의 반응을 최대한 존중한다. 이 과정에서 학습자가 스스로 학습 내용과 표현 방법을 선택하고 완성함으로써 자기 주도적 학습에 도움이 되었다.

넷째, 초현실주의 표현과 기법을 통한 초현실의 공간표현은 학습자들의 상상표현에 자신감을 주었다. 이론적 표현 방법의 이해는 학습자가 내면에 잠재된 이미지를 표현하는데 도움을 주었다. 또한 모둠 활동은 개인 활동에서 확장된 공간표현이 이루어졌다.

따라서 본 연구의 내용과 체계를 토대로 학습자의 표현 능력을 신장 시킬 수 있는 장기적이고 구체적인 연구가 교육현장에서 진행 된다면, 학습자가 미술 활동의 과정을 즐기고 적극적으로 참여하는 학습자 중심의 미술교육 발전에 기여할 수 있을 것이다.

< 목 차 >

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 방법	2
II. 아트프로펠의 이론적 배경	4
1. 아트프로펠의 출현 배경	4
2. 아트프로펠의 학습내용과 방법	6
III. 초현실주의의 이론적 연구	12
1. 초현실주의의 개념 및 형성과정	12
2. 초현실주의의 표현 방법 및 기법	15
3. 중학교 교과서의 초현실주의	22
IV. 아트프로펠 학습을 활용한 미술수업 교수-학습	24
1. 미술수업 지도 방안	24
2. 미술수업 적용	38
3. 미술수업 기대효과	55
IV. 결론	57
참고문헌	59
ABSTRACT	61
부록	64

<표 목 차>

<표-1> 아트프로펠의 세 가지 능력	8
<표-2> 포트폴리오와 프로펠 포트폴리오의 비교	10
<표-3> 중학교 3학년 미술 교과서	22
<표-4> 아트프로펠 교수학습 모형의 변형	26
<표-5> 차시별 교수 학습 활동	27
<표-6> 교수학습 과정안(1차시)	29
<표-7> 교수학습 과정안(2차시)	31
<표-8> 교수학습 과정안(3차시)	33
<표-9> 교수학습 과정안(4차시)	35
<표-10> 1,2차 활동지	39
<표-11> 모듈별 최종 작품 및 스토리	44
<표-12> 프로펠 포트폴리오의 평가 내용	51
<표-13> 평가 기준	52
<표-14> 성취도 평가 기준	52
<표-15> 감상 표현 활동지	53

<도 판 목 차>

<도판1>호안 미로, <사냥꾼, 1925>	15
<도판2>르네 마그리트, <레슬링 선수의 무덤, 1959>	15
<도판3>르네 마그리트, <새, 1948>	17
<도판4>막스 에른스트, <가정의 수호천사, 1937>	17
<도판5>르네 마그리트, <정상에서 부르는 소리, 1935>	18
<도판6>르네 마그리트, <빛의 제국, 1954>	18
<도판7>살바도르 달리, <환각을 유발하는 기마투우사, 1970>	18
<도판8>막스 에른스트 <한쌍의 다이아몬드, 1945>	19
<도판9>막스 에른스트 <우편 배달부 슈반, 1925>	20
<도판10>막스 에른스트 <나이팅게일에 놀라는 두 아이들, 1924>	20
<도판11>막스 에른스트 <반교황, 1930>	21



I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

미술 교육의 목표는 “다양한 미술 활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼고 향유하며 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러주고, 아울러 이를 통해 미술문화를 이해하며 계승 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적 인간을 육성하는데 있다.”¹⁾ 이와 같은 목표를 지니고 있음에도 불구하고 실제 교육 현장에서는 만족할 만한 성과를 거두지 못하고 있다. 뿐만 아니라 학생들이 미술 과목을 부담스러워 하거나 오히려 외면하고 있는 실정이다.

그 이유는 여러 가지 요인들이 있겠지만 그 중 하나가 완성된 실기 결과물을 요구하는 수업 방법 때문이다. 이와 같이 결과 위주의 평가는 학생의 창작을 위한 동기유발과 창의성을 위한 확장된 사고에도 저해 요소가 되고 있다. 이러한 현실을 개선하고, 미술 교과를 효율적으로 시행하기 위해서는 새롭고 다양한 교육 프로그램의 모색이 필요하다.

가드너²⁾의 다중지능이론은 결과 위주의 지도 방법이 아닌, 과정을 중요시 하는데 이를 미술교과에 맞게 적용시켜 개발한 것이 아트프로펠 교육 프로그램이다. 아트프로펠은 하버드 대학교의 프로젝트 제로³⁾연구팀이 이끄는 예술 교육 프로그램에 관련된 새로운 접근 방법이며, 1985년 록펠러(Rockefeller)재단의 예술과 인문과 과학부서의 지원을 받아 실행한 연구 프로젝트이다. 아트프로펠은 수업

-
- 1) 교육부. 미술과 교육과정. 제 7차 교육과정(1998) (교육부 고시 제 1997-15호 (별책 13 , 서울 : 대한 교과서 주식회사, p28).
 - 2) 하워드 가드너(Howard Gardner, 1943~)는 하버드 대학의 교육심리학과 교수이자 보스턴 의과대학 신경학과 교수. 하버드 대학에서 인간의 예술적이고 창조적인 능력의 발달과정을 분석하는 프로젝트제로(Project Zero)연구소의 책임자이자 운영위원장으로서, 줄곧 인간의 정신능력에 관한 연구를 진행해 왔다. 30년 가까이 연구소를 이끌면서 지능과 창조성, 리더십, 교육방법론, 두뇌개발에 관한 연구 결과를 정리하여 지속적으로 발표했다.
 - 3) 하버드 프로젝트 제로(Project Zero)는 1967년 하버드 교육대학원에서 철학자인 굤맨(Goodman, N.)에 의해 하버드 프로젝트 제로가 개설되었다. 처음 이 프로젝트 주 연구 영역은 예술분야였으나, 점차 사회과학 및 자연과학 영역에 있어서 개인과 교육기관 차원에서 학습, 사고, 창의성 등을 이해하고 향상시키는 것까지 확대 되었다. 프로젝트 제로는 굤맨 이후에 창의성 이론으로 널리 알려진 데이비드 퍼킨스(David Perkins)와 다중지능이론의 대표학자인 가드너가 20년 동안 공동 소장을 맡았고 그 후로는 교육평가 전문가인 스티브 사이델(Steve Seidel)이 맡고 있다. 굤맨은 미술 교육에서 미술에 대한 일반적인 지식의 상태를 zero라고 보았으며 이에 이러한 명칭이 붙여졌다. (Gardner/ Perkins, 1989)

과정에서의 사고력 평가에 목적을 두고 있으며, 그 단계로는 지각, 창작, 반성의 단계가 있으며 교육 방안 중 하나인 프로펠⁴⁾ 포트폴리오는 학습자가 창작으로 나아가는 사고 과정을 강조하는 평가 수단이다.

이에, 본 연구에서는 하워드 가드너의 아트프로펠 교육 프로그램을 접목하여 기존의 수업을 보완한 새로운 미술 교육 프로그램을 제안하였다. 특히, 중학교 미술 교과 단원 중 초현실주의 영역의 수업을 선택하였는데 이는 초현실주의 표현을 통하여 학습자들의 사고와 시각의 확장을 위함이다. 창작을 위해 세분화된 과정을 거치면서 이를 통해 폭 넓은 사고와 자유로운 표현 방식을 얻을 수 있다는 것에 그 의의를 두고 있다.

2. 연구 방법

본 연구는 현 중학교 교육과정에서 상상표현의 단원에 아트프로펠의 포트폴리오 교육 프로그램을 접목하여 창의적이고 자기 주도적, 반성적인 상상표현 수업이 될 수 있도록 미술수업 지도안을 제시하였다. 이러한 연구를 위해 문헌 연구를 통한 이론적인 배경과 새로운 미술 교수학습 모형을 계획하여 실제 수업에서 학습자에게 적용하였다. 연구 수업의 대상으로는 제주도 'A' 중학교 3학년 학생 140명(여학생 36명, 남학생 114명)을 대상으로 수업을 진행하였다.

본 연구의 II장에서는 수업 설계에 토대가 되고 있는 아트프로펠의 교육사적 배경과 학습내용 및 방법을 제시하고 문헌 연구를 통하여 프로펠 포트폴리오에 대하여 심층적으로 연구하였다.

III장은 초현실주의의 개념 및 형성 과정과 표현 방법 및 기법을 문헌 연구를 통하여 알아보고 초현실주의가 중학교 7종 교과서에서 어떤 단원에 다루어져 있는지 살펴보았다.

4) 프로펠이라는 명칭은 창작, 지각, 반성을 포함하여 약자로 나타낸 것으로, PRO는 창작(PROduction), R은 반성(Reflection), PE는 지각(PERception), 그리고 L은 학습(Learning)을 의미한다(Gardner & ETS, 1993, p20).

IV장에서는 아트프로펠 교수 학습 모형을 수업에 적용하여 과정 중심적인 미술수업 방안을 제시하였다. 아트프로펠의 학습 방법의 단계인 지각, 창작, 반성의 세 단계로 수업을 진행하고 학습자가 진행한 과정을 볼 수 있는 프로펠 포트폴리오는 활동지를 활용하였다.

학습 방법의 단계 중에서 첫째, 지각의 단계에서는 초현실주의의 출현 배경, 표현 방법, 기법 등의 이론을 학습자가 충분히 숙지할 수 있도록 하고 둘째, 창작의 단계는 개인 활동과 모둠 활동으로 나누어 학습하도록 지도하였다. 셋째, 반성의 단계에서는 자기 및 동료 평가를 통하여 학습자가 직접 평가에 참여하도록 지도하였다. 이러한 실제 수업을 토대로 아트프로펠을 활용한 미술 수업의 적용 가능성과 기대 효과를 살펴보았다.



II. 아트프로펠의 이론적 배경

아트프로펠은 기존의 예술 교육 프로그램의 문제점을 개선하기 위해 새로운 교육 방향을 제시하였다. 본 장에서는 아트프로펠의 토대가 되는 교육적 이론과 내용, 그리고 학습 방법의 절차를 논하였다.

1. 아트프로펠의 출현 배경

아트프로펠은 하워드 가드너가 주장한 다중지능이론을 미술교육에 적용시킨 예술 관련 교과과정과 평가에 대한 교육 프로그램이다. 아트프로펠은 예술 분야 학습과정에 있는 학습자들을 위한 새로운 평가 방법이다. 즉, 예술과 인문학을 배우는 학습자들의 창의력을 증진시킬 수 있는 방법과 이를 측정하고자 하는 능력을 서술함으로 시작되었다. 수십 년 동안 예술 교육 전문가들은 작품 창작만으로는 충분하지 않았으며, 뿐만 아니라 창작만을 강요하는 것도 옳지 않다고 주장하였다. 예술 작품 자체에 대한 토론과 분석, 그 작품이 만들어진 문화적 배경에 대한 이해까지도 포괄해야 한다는 점에 착안하여 아트프로펠 교육연구자들은 예술교육을 인지적으로 접근하였다.⁵⁾

1985년 하버드 프로젝트 제로팀은 록펠러재단 인문학 분과의 지원으로 교육평가원 및 피츠버그 공립학교와 공동으로 5년간의 연구를 시작했다. 이 연구의 목적은 초등학교 고학년부터 고등학생까지 예술 학습을 진단하는 평가 도구를 만드는 것이었다. 프로펠 교실에서 예술교육은 창작, 지각, 반성의 활동을 통해 진행되며 이 활동들은 아트프로펠의 수업에서 예술 영역에 대한 학생의 이해를 더 깊게 할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 이 연구에서는 음악, 미술, 창의적인 글쓰기를 대상으로 세 가지 역량을 측정하고 있으며, 여기서 세 가지 역량이란 산출, 지각, 그리고 성찰을 의미한다.⁶⁾

5) 하워드 가드너, 문용린 역(2001), 「다중지능 -인간지능의 새로운 이해」, 김영사, p46.

6) 토마스 암스트롱, 전윤식·강영심 역(1997), 「복합지능과 교육」, 중앙적성출판사, p28.

프로젝트 제로는 교육의 목적을 문제해결 과정의 적용능력으로 인식하고, 개인, 집단, 기관이 자신의 능력을 최대한 발휘할 수 있도록 도와주는 교육과정과 교수, 학습과정, 평가 체제 등의 연구를 개발하였다. 언어, 그림, 동작, 연극등과 같은 다양한 예술 분야의 상징체제 영역에서 학생들의 인식 능력의 발달에 관한 내용을 다루고 있으며, 또한 비판적, 창조적 사고 중심의 문화를 교육하기 위한 교육과정과 새로운 평가 준거를 개발하였다.

하버드 프로젝트 제로에서 제시한 예술 교육의 방향은 다음과 같다.

첫째, 예술의 형태와 관계없이 어린 아동들(10세 이하)에게는 창작 활동이 핵심이 되어야 한다. 아동들은 자신의 연구 주제에 적극적으로 참여할 때 가장 효과적으로 배운다. 예술 분야에서 이러한 강점과 경향은 무엇인가를 만드는 것으로 이어진다. 어린 아동은 예술적 대상의 중요한 형태를 알아내는데 재능이 있으므로 그러한 요소나 형태를 찾아 내도록 한다. 감각적, 역사적, 비판적, 그리고 다른 유사예술적인 활동들도 아동 자신의 작품들과 밀접하게 연관되기에, 아동의 작품 속에 드러나도록 한다. 다시 말해 다른 사람의 작품을 이질적인 맥락 안에서 소개하기 보다는 아동 자신이 관련된 예술 작품이나 문제들을 통해 대상을 소개해야 한다.

둘째, 예술 학습은 의미 있는 과정을 통해 조직되어 학생들에게 피드백을 얻고, 토론을 하고, 성찰을 할 수 있는 시간과 기회가 주어져야 한다. 그러한 프로젝트는 학생들의 흥미와 동기를 유발하고 격려함으로써 장기간에 걸쳐 아동의 역량과 이해에 영향을 준다. 따라서 일회적인 학습 경험은 사라져야 한다.

셋째, 예술 영역은 교육과정을 치밀하게 계획하여, 학습자 개인의 발달 수준에 따라 구성하고 학습자의 다양한 체험을 통해 핵심 주제에 따른 느낌을 창조하면서 표현하도록 한다. 교과과정은 나선형의 예술 학습에 기초를 두어 학습 개념과 문제를 경험과 체험을 통해 점진적이고 구체적인 방법으로 다루어야 한다는 점에서 연속적이고 순차적으로 진행되어야 한다.

넷째, 예술영역에서 학습평가는 상당히 중요하다. 예술적 지식은 다른 지식과는 달리 순차적이지 않고 통합적이고 유기적인 경향이 강하므로, 예술 교과의 평가에서는 예술적 지능이 포함되어 있어야 하고 예술의 형식에 가장 적합한 평가 방법을 활용해야 한다. 즉 언어나 논리가 아닌 미술적 표현 수단을 통해 평가되어야 하며, 예술에 있어 가장 핵심은 학습자의 발달능력을 규명할 수 있어야 한

다. 점수로 표준화한 교육과정을 만들기 보다는 각각의 예술이 중요하게 생각하는 것들을 고르게 반영된 평가를 고안해야 한다.⁷⁾

예술학습은 단순한 기술이나 개념을 이해는 것을 의미하는 것이 아니라 자신의 가장 내적인 감정과 접하기 때문에 학습자의 내면의 표출과 연관이 있다. 그러므로 학습자에게 내면 표출의 과정과 개인적 성찰은 존중 받아야 할 중요한 활동임을 알려 주어야 한다.

2. 아트프로펠의 학습내용과 방법

다중지능 예술 프로젝트 즉, 아트프로펠을 적용한 미술 프로젝트는 미술 학습이 체계적인 사고활동과 작품활동, 반성활동의 단계를 거치도록 도와 준다. 충분한 지각과정을 거치면서 예술적으로 사고를 하고 자신의 작품과 타인의 작품을 서로 비교하고 반성하여 더 나은 표현을 위해 스스로 바람직한 방향으로 이끌어 가는 수업이다.

가드너는 미술 창작활동이 무엇보다도 핵심적인 영역으로 학습자가 직접 체험하며 활동적으로 표현하는 과정을 개발하는데 중점을 두었다. 앞서 제시한 바와 같이 아트프로펠은 산출, 지각, 그리고 성찰이라는 세 가지 역량을 측정한다.

첫째, 산출이란 창작을 의미하며 작곡이나 연주, 그리거나 칠하기, 상상적인 혹은 창의적 글쓰기 등을 의미한다. 둘째, 지각은 예술적 형태를 구별 또는 식별하는 것으로 예술적으로 사고하는 것을 의미한다. 셋째, 성찰은 자신이나 다른 예술가들의 지각, 작품으로부터 한 걸음 물러서고 성취된 목표, 방법, 효과를 이해하는 것이다. 프로펠은 세 가지 역량의 약자를 딴 것으로 마지막 철자 L은 학습(Learning)에 관한 관심을 나타낸다.

아트프로펠의 예술교육 방법은 지각, 창작, 반성이라는 활동을 통하여 예술 활동을 진행하는데 이러한 활동들은 학습자가 예술 영역에 대하여 더 깊게 이해 할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 이 활동들의 특징들은 다음과 같다.

7) 박효정(2008), 「다중지능이론과 수업」, 양서원, p20.

첫째, 지각은 관찰과 외부환경에 대한 학습의 동기화를 강화시키는 학습활동이고 학생들이 그들을 둘러싼 세계를 보고 이해하게 되는 과정이다.

이는 학습자들이 다양한 문화와 시대의 예술가들의 작품 뿐 만 아니라 학생 자신과 친구들의 작품도 관찰하고 이해하게 됨을 의미한다. 지각은 모든 학습의 전제 조건이다. 아트프로펠의 지각의 활동 역시 예술 활동에 있어 자신의 배경 지식을 탐구하고 작품 제작과 관련된 자원들과 다른 예술 작품을 연구하게 한다. 이로 인해 학습자들은 자신의 경험과 지식을 통하여 더 풍부한 작품 활동을 할 수 있다.

둘째, 창작은 예술 작품을 만드는 활동으로서 프로펠의 주요한 구성요소이다. 창작은 학생들로 하여금 학습의 개념을 실제 작품으로 제작 할 수 있는 능력이며 학습의 과정이다. 다양한 지각을 통해 학습의 개념을 충분히 이해했는지 평가하기 위한 준거로 활용된다. 특히, 교사는 학습자들이 창작을 주도적으로 이끌어 갈 수 있도록 하는 조력자의 역할이 되어야 할 것이다.

셋째, 반성은 사고활동으로서 예술의 훈련을 위해 적용된다. 반성적 태도와 능력 개발은 프로펠 교실의 학생들이 생각하고, 말하고, 예술작품과 그들의 예술 작품 제작 과정에 대해서 글을 쓰도록 장려하는 것을 의미한다. 교사는 학생들의 의사소통 능력을 기르고 학생들 사이에서 아이디어를 교환하도록 중계자 역할을 한다. 그리고 학생들은 대화와 반성을 통해 예술적으로 성장하고 다른 사람들에 대한 지각과 이해의 폭을 넓힐 수 있다.⁸⁾

이와 같이 아트프로펠의 수업에 있어서 3가지 영역이 포함된 수업은 창작, 지각, 반성들로 이루어진 활동들이며 독립적으로 이루어진 것이 아니라 서로 상호관련 되어 있다. “지각’은 예술형태 내에서 독특함 혹은 예술적으로 사고하는 것이다. 예술과 자신 및 주위 작품 등, 인간환경, 예술 재료들의 물질적 특성을 직접적으로 인식하는 것을 포함하는 활동이다. ‘반성’은 자신의 감각이나 작품에서 물러나 목적, 방법, 어려움 그리고 효과 등을 이해하는 능력이다.”⁹⁾

아트프로펠의 학습 방법에 있어서 작품 창작에 앞서 충분한 지각의 과정이 중요하므로 이를 강조한다. 여기서의 지각의 단계는 배경지식의 습득과 과정과 더불어 적극적인 자신의 경험에 대한 이해를 통해 폭넓고 개성 있는 창작 활동을 가능하게 한다. 학생들

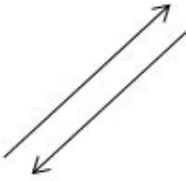
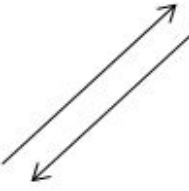

8) 임규혁(2011), 「교육심리학」, 학지사, p73-74.

9) 황경숙(1999), 「아트프로펠의 교육적 의의와 시사점」, 교육논총 제15권, 1999, p114-115.

에게 아이디어와 생각을 교환하는 기회를 주는 것은 상당히 중요하다. 이 과정을 통해서 학생들은 서로의 생각이 다름을 인식하고 그들의 경험을 나누고 많은 정보를 효과적으로 흡수하여 자기만의 것으로 만들 수 있다.

위에서 살펴본 지각, 창작, 반성은 서로 관계를 이루며 도움을 주고 상호 보완의 역할을 하고 있으며 그 내용은 <표-1>과 같다.

<표-1> 아트프로펠의 세 가지 능력

	<p style="text-align: center;">지각</p> <p>예술작품의 특성을 자세 히 조사/ 관찰하는 능력 으로 작품과 환경을 직 접 보는 활동</p>	
<p style="text-align: center;">창작</p> <p>예술적 요소와 자료를 활용하여 작품 창작, 그 리기, 칠하기, 만드는 것</p>		<p style="text-align: center;">반성</p> <p>제작과정에서 경험한 어 려움, 제작 결과의 효과 목적, 성취 정도 등을 사고</p>

<표-1>을 통해 알 수 있듯이 창작, 지각, 반성의 과정은 개별적으로 분리되어 학습되는 것이 아니라 세 가지 요소들이 상호 유기적으로 통합되면서 학습된다. 학습자는 작품 제작 활동을 중심으로 지각, 반성이 통합되고 상호 작용하는 다양한 활동들을 통하여 스스로의 작품을 창작하고 수정하여 가는 과정 중심의 활동을 한다. 다양하고 통합된 활동에 의해 이루어지는 여러 과정의 과제는 학습자에게 하나의 아이디어 보다는 깊고 넓게 생각하는 기회를 제공한다. 지식을 제작과 통합하고 발전시켜 자신의 생각을 스스로 인식하고 교사와 학습자들의 피드백을 통해 즉각적으로 작품에 구체화 시킬 수 있는 많은 기회를 갖는다.¹⁰⁾ 이러한 과정을 통해 “학습자는 스스로의 활동에 대해 비평하고 반성함으로써 깨달은 점을 다음 작품에 반영하는 활동을 거듭하며 수업의 질을

10) 린다 캠벨 · 디 덕선, 이신동 외 4인 역(2006), 「다중지능과 교수-학습」, 시그마프레스, 2006, p30.

향상시키고, 이러한 과정을 담은 것이 아트프로펠의 포트폴리오이며 가드너는 ‘프로펠 포트폴리오’¹¹⁾ 라고 하였다.

일반적으로 포트폴리오는 완성도가 높은 최종적인 미술 작품을 모은 것으로, 만드는 학생의 성취 정도를 보여주기 위한 목적으로 사용되었다. 이는 결과물을 우선시 하는 잘못된 평가에서 비롯된 것이다. 반면 과정 중심적인 프로펠 포트폴리오는 완성된 작품 뿐 만 아니라 최초로 그린 밑그림, 과정 중에 이루어진 밑그림, 자신과 다른 사람들의 평가, 자신의 취향에 맞거나 또는 맞지 않는 작품, 그리고 현재의 프로젝트에 영향을 준 작품들이 있다.

“예술 교육 프로그램이 성공하기 위해서는 높은 기준을 유지하는 것이 중요한데 이는 제작에 대해 교사가 취하는 태도에 따라 크게 달라진다. 뿐만 아니라 시간이 지나면서 학생들도 서로에게 영향을 받는데 이것 역시 중요한 역할을 한다.”¹²⁾

이렇듯 프로펠 포트폴리오에서는 다양한 내용을 포함하고 있기 때문에 여러 차원으로 평가되어질 수 있다. “프로펠 포트폴리오의 목적은 독립적인 능력을 평가하는데 그치지 않고 여러 차원에 따라 학생들이 능력을 발달시키도록 격려하는 것이다.”¹³⁾

아트프로펠 교육 방안은 예술교육에 있어 완성도 높은 작품을 만드는 것도 중요하지만 학습자의 잠재력과 역량을 발견해 내는데 중점을 두었다. 따라서 학습자 스스로 모든 과정을 해결하고 주도하는 수업 방안을 제시하고 있다. 아트프로펠의 교육적 수단인 프로펠 포트폴리오는 학생의 장시간에 걸친 과제 수행 과정을 순차적으로 보여 주는 평가 수단이다. 아트프로펠의 평가 방법을 적용하여 학생들을 포괄적으로 이해하고, 정보를 수집, 해석 한다면 보다 합리적인 평가가 이루어질 수 있을 것이다. 이와 같이 프로펠 포트폴리오는 설계 대상에서부터 용도에 이르기까지 전통적인 포트폴리오와 차이를 보인다.

<표-2>는 프로펠 포트폴리오와 전통적인 포트폴리오의 차이점을 비교하였다.

11) 김동규(2011), 「미술교육이론과 사상」, 교육과학사, p264.

12) 가드너·ETS, 김명희·윤쌍용 역(2007), 「예술 교과에서의 수업설계와 평가-미술」, 문음사, p25.

13) 가드너, 문용린·유경재 역(2007), 「하워드 가드너 다중지능」, 웅진 지식하우스, p202.

<표-2> 포트폴리오와 프로펠 포트폴리오의 비교¹⁴⁾

	포트폴리오	프로펠 포트폴리오
설계 대상	몇몇의 외부 평가자를 위해 설계	외부평가자와 함께 학생자신을 위한 설계(학생 자신의 진보를 보여주고, 아이디어를 생성시키고, 시각적 측면에서 생각하게 하며, 작품에 대해 다른 사람과 의사 소통을 하는 자원이다.)
평가 중심	최종 결과와 연관	미술 창작으로 나아가는 사고과정에 더 큰 강조
학급 수준	최상의 수준을 위한 학급에서 사용	학급 수준과 관계 없이 모든 시각 미술 수업이 진행되는 학급에서 사용
평가 과정	교사, 다른 평가자가 실시하는 평가 과정이 전부는 아니더라도 학생과 동떨어져 평가	학생과 교사의 협력적인 노력에 의해 이루어짐
평가 용도	실용적 이유로 폴더 관리(등급 매기기)	교실 학습의 활동적이고 대화적인 부분을 위해 사용

<표-2>를 통하여 알 수 있듯이 전통적인 포트폴리오는 최종적인 결과와 연관되고 프로펠 포트폴리오는 결과보다 학습자의 사고 과정에 초점을 맞추었다는 점에서 큰 차이를 보였다. 즉, 포트폴리오는 최종 결과를 중시하고 평가하지만 프로펠 포트폴리오는 창작과 사고를 위해 단계별 과정을 더 강조하였다. 또한 평가 수단에 있어서는 프로펠 포트폴리오는 학생과 교사의 협력적인 노력으로 평가가 이루어지기 때문에 바람직하다. 전통적인 포트폴리오는 최상의 수준을 위한 학급에서 사용되지만 프로펠 포트폴리오는 학급 수준과 관계없이 모든 시각 미술 수업에 진행되는 학급에서 사용되기 때문에 보편적으로 사용이 가능하다.

아트프로펠 교수 학습 방법은 학습의 과정을 세분화 하고 이를 평가하기 때문에 학습자가 학습의 모든 과정에 적극적으로 참여한다. 이는 학습자 중심의 예술

14) 김명희 외 1(2001), 「다중지능이론의 실제」, 양서원, p201.

교육의 실제적인 학습방법을 구현한 교수 학습방법이라 할 수 있다. 기존의 미술 교육은 작품 결과를 토대로 표현능력을 평가하는 것이 보편적이었고, 이해나 감상에 대한 평가는 소홀히 하는 경향이 있었다. 그러나 아트프로펠 교수 학습방법을 적용한 미술교육은 과정 중심의 통합적이고 다각적인 형태의 평가를 통하여 학생에게 미술에 대한 이해를 증진시키고 있다. 또한 결과물의 수준과 상관없이 사고 과정을 중요시하기 때문에 기술적인 표현에 자신이 없어 흥미를 잃었던 학습자도 자연스럽게 학습에 참여할 수 있다. 이러한 과정 중심의 아트프로펠 교수 학습 방법을 활용하여 미술 수업의 과정을 체계적으로 구성하여 새로운 프로그램의 미술 교육이 필요하다.



Ⅲ. 초현실주의의 이론적 연구

초현실주의 작품을 올바르게 감상하기 위하여 그 사조의 이론적 배경과 사용된 표현 방법에 대한 구체적인 이해가 바탕이 되어야 한다. 본 장에서는 초현실주의의 개념 및 형성과정을 알아보고 초현실주의자들이 사용한 표현 방법과 기법을 분석하였다.

1. 초현실주의의 개념 및 형성과정

1) 초현실주의의 개념

초현실주의의 사전적 정의에 의하면, 초현실주의는 마음의 순수한 자연 현상으로서 사람이 입으로 말하든, 붓으로 그리든 또는 다른 어떤 방법에 의해 사고의 참된 움직임을 표현하는 것을 말한다. 또한 그것은 이성에 의한 어떠한 감독도 받지 않고 심미적인 또는 논리적인 관심을 완전히 떠나서 행해지는 사고의 구슬이라고 정의 된다. 초현실주의자들은 모든 방법을 동원해 현실로부터 벗어나 다양한 방향에서 새로운 사물의 의미를 찾아내고자 했는데, 그들은 순수한 상상력, 꿈, 공상, 충동적인 것 등의 영역이 결합된 것을 ‘초현실성’이라고 정의 하였다.¹⁵⁾

초현실주의는 현실과 비현실, 이성과 비현실성, 상상적인 것과 구체적인 것, 생과 죽음, 사랑과 폭력, 물질성과 정신성 등 대립적이고 모순적으로 보이는 요소들을 동시에 정당화 시킨다고 주장한다. 이러한 관점에서 철학, 문학 예술의 형식과 내용들이 다양하게 변화되게 시작하였다.

초현실주의자들은 무의식과 꿈의 세계를 지향하여 시각 예술에서 상상력을 바탕으로 새로운 표현의 세계를 창조하고자 하였는데, ‘내부의 눈으로 보는 것’이 외부의 세계를 보는 것보다 중요하다는 신념을 가지고 있었다. 상상력과 창의력은 우리들의 의지대로

15) 앙드레 브로통, 송제영 역(1985), 「슈뢰리얼리즘 선언」, 성문각, p35

통제할 수 없는 무의식의 영역에 속하는 것이기에 우연의 효과를 통해 그것을 발견해 가자는 것이다.¹⁶⁾

즉, 초현실주의는 근본적으로 경험의 경계를 넘어서려고 노력하였으며 현실을 본능적이고 잠재적인 꿈의 경험과 융합시켜 논리적이며 실재하는 현실 그 자체를 바라보는 시각을 확장시키려는 사조라 할 수 있다.

2) 초현실주의 형성과정

초현실주의라는 명칭은 1917년 시인 아폴리네르¹⁷⁾에 의해 만들어 졌다. 그가 <초현실주의 드라마>라는 제목으로 극작품을 상영하였는데 광대극의 간행 서문에 <초현실주의>라는 말을 처음 사용하게 된 것이다. 초현실주의는 1919년부터 제 2차 세계대전 발발 직후까지 약 20년 동안 프랑스를 중심으로 일어났던 전위적인 문학, 예술 운동으로 다다¹⁸⁾와 미래주의¹⁹⁾등 20세기에 등장한 다른 전위 운동에 비해 제 1, 2차 세계대전 동안 가장 폭넓게 확산되었던 예술운동이었다.²⁰⁾

초현실주의의 시작은 자기 반성의 일환으로 시작된 서구의 근대 사회에서 계몽주의가 싹트면서 인간중심, 즉 인간이 자연을 지배한다는 인식을 갖게 된 이후부터이다. 19세기 산업화로 인한 과학 기술 문명은 유럽의 자유무역주의가 형성되게 하였고 이는 ‘인간의 이성화’라는 취지에서 도덕적 기반을 붕괴시켰다. 이로 인해 사회 근대성, 즉 모더니티가 만든 사회, 정치, 경제를 유지하게 위한 모든 제도의 산물을 ‘다다’가 부정하게 되었다. 예술 문화 형식에서 보듯 다다이즘이 먼저 극단적으로 부정하는 모습을 보였고 초현실주의는 예술 형식의 제도를 흡수하면서 그 내용을 부정하는 소극적 태도를 취하였다.

초현실주의의 목표는 그들이 인간성의 진정한 근원으로서 주장하였던 환상, 꿈, 상상

16) 로베르 르네, 김정란 역(1990), 「초현실주의 I」, 열화당, p9.

17) 아폴리네르(Wilhelm Apolinaris de Kostrowizki)는 로마출신의 시인이며 평론가, 프랑스에서 활동.

18) 다다(Dada)- 제 1차대전 중 유럽과 미국에서 일어난 운동. 1619년 취리히의 카펠에서 보르텔에서 트리스탄, 차라, 후고발, 장아르프 등이 사전의 첫 페이지에서 우연히 주었던 말인 ‘다다’ 사용. 대전의 불안 속에서 합리주의 문명과 그 사회자체를 완전히 부정하고 파괴하려는 운동.

19) 미래주의(futurism)- 자연주의, 아카데미즘 인상주의에 대한 반동으로 20세기초 이래 독일에서 연달아 일어난 예술 운동.

20) 메슈 게일, 오진경 역(1970), 「다다와 초현실주의」, 한길아트, p31.

등 극대화된 현실세계를 열어 보임으로써 미술로 하여금 질서 정연하고 제한적인 문화 양식에 대항하도록 하는데 있었으며 입체주의나 미래주의보다 더 명백하고, 표현주의보다 구체적인 주제와 함께 그것이 가져올 수 있는 효과들을 중시했다.

초현실주의의 발전과정은 일반적으로 전기와 후기로 나눌 수 있다. 전기에 해당하는 1924년부터 1929년 사이에서의 초현실주의는 정신분석학자 프로이트, 정신의학자 피에르 자네²¹⁾ 등 당시의 심리학적 연구에 토대를 두고 인간의 내면세계를 표현하려 하였다. 앙드레 마송(Andre Masson)은 1924년부터 오토마티즘을 집중적으로 추구함으로써 초현실주의 화가로서의 명성을 얻었다.

후기는 앙드레 브로통이 1929년 ‘초현실주의 제 2선언’을 발표로 출발하며 혁신, 혁명적으로 그 방법을 시도해 나가게 된다. 이 선언은 초현실주의를 의식적이고 지적인 영역을 벗어난 순수한 상태로의 심리학적 자동기술법이라고 지칭하였다. 그러나 초현실주의에 대한 열광은 1930년대 이후 점차 줄어들고 있고 제 2차 대전 이후에는 소규모를 유지되고 있다. 20세기 미학에서 초현실주의의 중요성은 사회 제도의 지배적인 인식을 부정하고 현실의 인식보다는 무의식의 세계에 초점을 맞췄다는데 그 의의가 있다.

초현실주의자들은 자신들의 경향을 반 모더니즘적인 것으로 인식하고 직접적 선구인 다다작가와 마찬가지로 현대 미술사를 이루었던 모든 사조들을 인간의 삶과 아무 관련이 없는 인위적인 경향들로 인식하였다. 추상양식이나 상호 모순되는 방법들이 사용되는 모더니즘 미술을 통하여 우리가 경험하는 체계는 인습적이고 가면적인 체계라는 사실을 시각적으로 드러나게 하였다.²²⁾ 그러면서 입체주의의 뒤를 이어 새로운 미술운동으로 등장하게 된 것이다.

이와같이 초현실주의는 현실 이상의 것을 추구 하였고, 의식의 통제에서 벗어나 즉흥적인 화법을 시도하였다. 또한 시각을 확장시켜 기존 질서를 부정하면서, 동시에 현실의 사고보다 무의식의 세계를 탐구하였던 사조라고 할 수 있다.

21) 피에르 자네(Pierre Janet)는 프랑스 심리학자. 파리출생. 대표적인 이상심리학자로서, 히스테리의 원인인 이중인격에 관한 연구로 유명.

22) 알렉산드리아, 이대일 역(1984), 「초현실주의 미술」, 열화당, p29.

2. 초현실주의 표현 방법 및 기법

초현실주의 표현 방법 및 기법에서는 초현실주의 작가들이 추구하였던 조형관 즉, 극대화된 현실 세계의 이미지를 표현하기 위해 지각하였던 방법들과 이를 효과적으로 시각화하기 위하여 사용했던 테크닉적인 기법들을 정리하였다.

1) 초현실주의 표현 방법

(1) 자동기술법(Automatisme)

무의식에서 생각이나 이미지를 받아쓰는 행위를 말한다. 정신을 집중하기 위해 주변의 분위기로부터 철저한 격리가 필요하고 외부로부터 방해받는 선동이나, 감정, 유혹도 개입되지 못하도록 냉정한 자세를 가져야 한다.

자동기술에서 습득한 단어의 논리, 도덕, 미학적 관심과는 떨어지며 어떤 법칙과 의도도 따르지 않으므로 단어들이 표현하고자 하는 사물들은 서로 무관하다. 즉 단어 자체를 위한 자유로움을 보장해 주는 공간이며 기존의 뜻이나 기호가 아니라 '존재' 자체로 인정되므로 자아의 인식을 그대로 유도



<도판1>호안미로, <사냥꾼,1925>

하게 된다. 미로의 [도판1]은 추상적이며 오토마티즘 표현방식에 열중한 작가로서 붓의 미끄러짐, 회화적 재질감, 행위와 기호를 통해 독특한 생물학적 형태를 만들어 낸다. 자동기술에 의해 제작된 그림에는 외적 현실이 심리적 현실로 대체되고, 쾌락 원칙이 화폭을 지배하게 된다. 그리고 감각적인 질과

형태적인 질 사이의 구별이 없어진 통합 구조를 이루게 된다.²³⁾

이러한 자동기술법은 현대사회에서 환자의 치료목적 및 심리분석 등 무의식에서 표출된 낙서를 통해 내적 심정을 들여다 볼 수 있는 의학 분야로 발전되었다.

23) 신현숙(1922), 「초현실주의」, 동아출판사, p90.

(2) 데페이즈망(Depayssement)

데페이즈망은 일종의 전위법으로 모순, 대립되는 요소들을 동일한 화폭 속에 결합시키거나, 어떤 오브제를 전혀 엉뚱한 환경에 위치 시켜서 시각적 충격과 신비감을 불러일으키는 기법이다.²⁴⁾

본래 사전적 의미로는 전위, 병치, 전치로 해석되며 물체나 영상을 그것이 놓여있는 본래의 일상적인 질서나 배경, 분위기에서 떼어내서 전혀 그 사물의 속성과는 관련성이 없는 엉뚱한 장소에다가 놓음으로써 보는 이로 하여금 심리적인 충격을 주는 것을 말한다. 마그리트는 이것을 다음과 같은 원리에 입각하여 표현하였다. [도판2] 를 보면 화병에 있어야 할 장미꽃이 확대되어 커다란 방을 채우고, 장미꽃의 잎사귀는 여성의



<도판2>르네 마그리트, <레스링 선수의 무덤, 1959>

성기를 표현한 듯 수줍게 펴있으며 정열적인 빨강색은 성적 충동을 발작시키기에 충분하다.²⁵⁾

이처럼 데페이즈망은 서로 관련이 없는 두 가지 이상의 사물에 본원적인 새로운 의미를 부여하게 되는데 이는 보는 사람의 마음속 깊이 잠재해 있는 무의식의 세계를 해방시키는 역할을 한다.²⁶⁾ 이 방법을 다르게는 전위법, 혹은 전치법이란 공용

언어로 사용되기도 하며, 초현실주의 의미에서는 일상적으로 이해되는 사물이 본래의 의미를 파괴하고, 색다른 의미와 느낌으로 환기되는 것이 공통적인 특징이라 말할 수 있다.

(3) 결합

초현실주의에 있어 결합이란 초현실적 표현 방법으로서 이질적인 두 가지의 개체를 시각적으로 결합하여 그리는 것을 의미한다. 현실적으로는 결합 불가능한 두 가지의 개

24) 임두빈(2003), 「한권으로 읽는 서양 미술사 이야기」, 가람 기획, p34.

25) 알렉산드리아, 이대일 역(1984), 전계서, p132.

26) 모리스나도, 민희식 역(2002), 「초현실주의 : 꿈을 그린 화가들」, 보림, p122.

체를 이미지로써 결합하는데 이러한 표현 방법을 사용하여 보는 이로 하여금 낯설게 하는 초현실주의적 표현 방법이다. 마그리트의 [도판3] 과 에른스트의 [도판4] 를 보면 결합이 불가능한 새와 꽃, 그리고 인간이라는 개체들이 결합한 이미지를 볼 수 있다. 이는 현실에서 결합이 불가능한 개체들을 결합하여 신비로운 분위기를 내면서 동시에 새로운 의미를 부여하였다.



<도판3>르네 마그리트, <새, 1948>



<도판4>막스 에른스트, <가정의 수호천사, 1937>



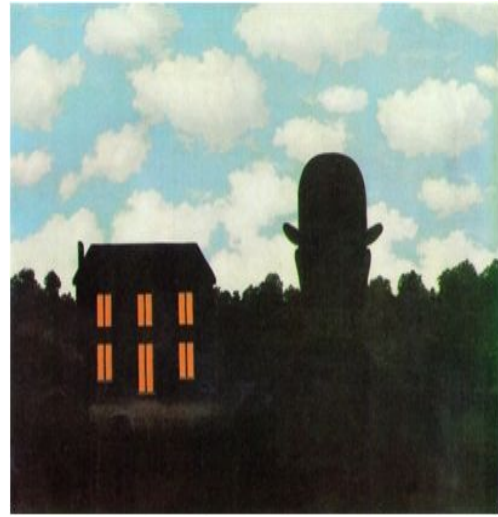
(4) 이중화

이중화는 한 화면 안에 두 가지의 화면을 중첩하는 것을 말하는데 초현실주의 작가 르네 마그리트의 작품에서 많이 볼 수 있다. [도판5] 에서 알 수 있듯이 한 화면에 두 가지의 화면이 중첩되어 있는 것을 볼 수 있다. 이젤에 놓여진 캔버스의 산은 배경의 산과 자연스럽게 이어지며 마치 하나의 공간처럼 보이는데 우리가 여기서 두 개의 화면이 중첩됨을 알 수 있는 것은 얇은 캔버스의 옆면과 가운데 잘린 이젤이다.

[도판6] 의 작품에서도 두 가지의 공간이 공존하고 있다. 하늘과 땅, 낮과 밤을 비논리적인 상황으로 전개하면서 신비로운 효과를 더하였다. 땅에 있는 집은 창문과 가로등 사이로 불빛이 비치는 밤이지만 하늘의 상황은 낮으로 표현하였다. 이러한 실제 공간을 화면에 옮김으로써 밤과 낮의 공존된 착시효과와 애매모호한 모순된 상황을 보여주고 있다. 이러한 중첩의 방법을 이용한 신비로운 공간 표현은 마치 꿈을 꾸는 것 과 같은 착각을 일으키게 한다.

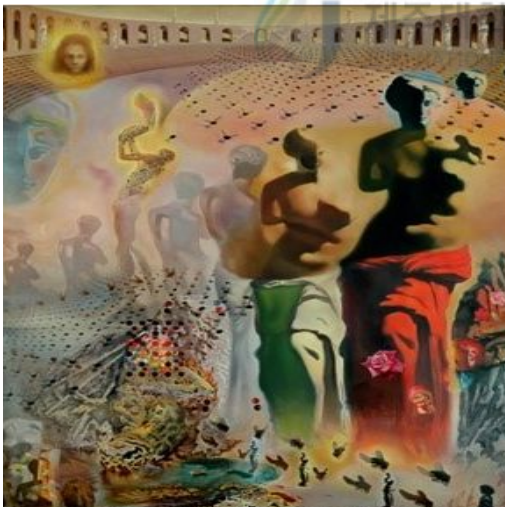


<도판5>르네 마그리트, <정상에서 부르는 소리, 1935 >



<도판6>르네 마그리트, <빛의 제국, 1954>

(5) 착시



<도판7>살바도르 달리, <환각을 유발하는 기마투우사, 1970>

착시는 사전적 정의로 시각에 관하여 생기는 착각으로, 실제와 다르게 보이는 것을 말한다. 시각적 착각은 무엇을 주목하고 있는지 혹은 과거의 경험 및 추리에 따라 인식이 달라진다. 즉 단순히 시각의 문제가 아니라 인식의 과정 또한 중요하게 작용하는 것이다. 착시는 그릇된 감각이 아니라 당연히 그렇게 느끼도록 구성되어 있는 경우가 많다. 착시는 초현실주의 작가들도 많이 사용한 방법인데 [도판7]에서 착시의 방법이 사용됨을 볼 수 있다. 달리가 초기에 전념한 비교적 단순한 화면 구조이다.

복잡한 화면 구성은 화가의 편집증을 짐작케 할 정도다. 이러한 복잡한 구성이 노리는 1차 효과는 착시로서, 하나의 사물에 또 다른 사물이 중첩되어 드러나게 한 것이다. 27)

27) 허버트 리드, 김윤수 역(1981), 「현대미술의 원리」, 열화당, p24.

착시의 효과는 현대에 와서도 많은 초현실주의 작가들이 즐겨하는 방법으로써 광고나 건축에도 많이 사용되어지고 있다.

2) 초현실주의 표현 기법

(1) 프로타주(Frottage)



<도판8>막스 에른스트 <한쌍의 다이아몬드, 1945>

프로타주는 20세기 초반 초현실주의 작가인 막스 에른스트에 의해 오토마티즘의 일종이라 할 수 있는 초현실주의의 한 방법이다. ‘마찰’을 뜻하는 프랑스어 ‘Frotter’에서 나온 용어로 곧 물체를 마찰시켜 독특한 영상을 얻는 기법을 말한다. 이것도 꼴라주 기법과 마찬가지로 에른스트가 물체를 응시하면서 환각 증상을 일으켰을 때 발견한 기법이다. 목판 위에다 종이를 놓고 연필이나 목탄으로 문지르면 나무의 결이 탁본이 되고 이러한 방법을 나무 조각, 돌, 나뭇잎, 결이 굵은 마대, 유화의 붓이 간 흔적 등으로 확대 응용하여 점차 야릇한 영상을 이끌어

어냈다. 따라서 이러한 결과로 탄생하는 표현의 세계는 작가의 의식적인 조작에 지배될 필요가 없는 신기한 세계가 되는 것이다.²⁸⁾ [도판8] 은 두 마리의 새가 서로를 포옹하듯 따뜻한 이미지로 보이도록 만들며, 다른 한편으론 날카로운 부리를 가진 새가 약한 새의 눈을 빼먹는 괴기스러운 이미지를 주기도 한다. 양쪽의 바탕이 되는 무늬는 프로타주의 거친 표현을 효과적으로 표현했으며, 의도되지 않는 이미지를 적절히 조합함으로써 작품의 완성도를 더한다.

28) 워너 스퀴이스, 막스 에른스트, 박순철 역(1994), 「막스 에른스트 프로타주 기법의 창시자 작품과 예술의 세계」, 열화당, p81.

(2) 콜라주(Collage)



<도판9>막스 에른스트 <우편 배달부 슈반, 1925>

콜라주는 본래 풀로 붙인다는 뜻으로 초현실주의 시대에 처음 발생한 기법은 아니다. 콜라주는 그 이전 1912년 파블로 피카소(Pablo Picasso, 1881-1973)와 조르주 브라크(Georges Braque, 1882-1963) 등 입체주의에서 비롯되어 다다까지 왕성히 보이는 기법 중 하나이다. 콜라주 기법은 본질적으로 다른 두 가지를 한 평면에 배치하면서 엉뚱해 보이는 느낌을 주고 우연이나 인위적으로 만나는 것을 계획적으로 이용한다. 초현실주의자들은 콜라주를 구성 원칙이 아닌 기법으로 활용했다. 붙일 수 있는 종이 물품을 수집한 뒤 회화에 부착하여 조화

의미를 이루어 독자적 미술품을 만들어 낸다.²⁹⁾ 붙일 수 있는 종이 물품을 수집한 뒤 회화에 부착하여 조화의 의미를 이루어 독자적 미술품을 만들어 냈다.

[도판9]는 프로타주와 콜라주의 접목된 작품이라고 볼 수 있으며 무의식의 세계에



<도판10>막스 에른스트 <나이팅게일에 놀라는 두 아이들, 1924>

놓여진 환상이란 꿈에 대한 세계의 낯선 존재들을 우연적으로 만남으로 비현실적인 화면을 만들어 냈다. 배달부를 통해 놀라운 대상세계의 새로운 폭로를 경험하게 된다. 인간의 욕구를 억압하고 제한하는 요소를 과감히 탈피하도록 여러 시도를 진행하였다.³⁰⁾ 에른스트는 [도판10]에서도 콜라주 기법을 이용하였다. 그림에 나타난 이야기를 조리 있게 이해하려는 어떤 의도에 대하여 의문을 제기하는 효과를 가져왔으며,

29) 김세리(2002), “초현실주의적 표현연구 : 데페이즈망을 적용한 사진 이미지”, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문, p24.

30) 정보경(2010), “초현실주의 작품에 나타난 표현 기법연구”, 한남대학교 교육대학원 석사학위 논문, p26.

그림에 대한 가치관의 혼돈까지도 암시하고 있다.³¹⁾ 꼴라주 기법은 유럽 전역의 초현실주의자들의 노력으로 더욱 발전했으며 미술에서 꼴라주 기법은 2차 세계대전 직후 잠시 주춤하다가, 1950년경부터는 다시 활발한 움직임으로 현대의 미술 기법의 핵심적인 역할로 발전하였다.

(3) 데칼코마니(Decalcomani)

데칼코마니는 오스카 도밍게스에 의해 전사법이란 뜻으로 초현실주의자들이 즐겨 표현했던 기법이다. 표현 방법으로 종이 위에 유화물감을 바르고 그것을 두 겹으로 접거나 다른 종이를 그 위에 겹쳐서 밀착했다가 떼어내면 거기에 색 다른 채색 상태가 생겨 다양하고 환상적 형상으로 나타내어지는 표현 기법이다.



<도판11>막스 에른스트 <반교황,1930>

있게 구성해 주고 있다.

초현실주의 화가들은 그들만의 조형관을 가지고서 현실을 초월한 시각적으로 확장된 이미지를 표현 하였고 신비로운 분위기를 연출하기 위하여 의도적이면서 우연적인 기법들을 이용하였다. 이러한 초현실주의 표현 방법 및 기법들은 현대 미술에 많은 영향을 주었고 사고의 전환과 함께 내면의 자아를 표현하는데 도움을 주었다.

에른스트는 데칼코마니의 기법에 심취한 많은 작품을 남겼으며 그의 내적 표현 욕구를 세밀하며, 우연적 기법을 통해 적절히 표현해 주었다. [도판11]는 미국 망명 후 추방의 위협으로 페기 구겐하임과 결혼하고 나서, 역시 탈출 목적으로 이미 남의 아내가 된 여인을 뜻밖에 상봉하게 된 착잡한 상황에서 그린 그림이다. 작품에서 보듯이 데칼코마니의 기법은 작가의 의식을 저버리며, 무의식으로 나온 추상적 형태를 구상적 형태로 재해석 하여 화면을 짜임새

31) 노버튼 린튼, 윤난지 역(2000), 「20세기의 미술」, 예경, p190.

3. 중학교 교과서의 초현실주의

2009개정 미술과 교육과정은 개정의 기본 방향인 ‘미적인식 능력의 체계적 육성’, ‘시각문화 학습의 강화’, ‘교육 과정의 명료화’, ‘미술 교과 내외의 통합적 경험의 수용’ 등을 기반으로 구성 하였다.³²⁾

현재 우리나라 중학교에서 활용되고 있는 교과서는 모두 7종의 검정 교과서이며 교육 목표와 내용은 전체적인 제 7차 교육과정의 큰 범위 내에서 이루어졌으나 개발 기관과 저자의 편성에 따라 전공별, 영역별 교과서의 세부 구성과 교육 내용의 차이를 보이고 있다.

따라서 7종 교과서인 중앙교육진흥연구소, 교학연구사, 지학사, 교학사, 두산, 대한교과서, 삶과 꿈에서 발행한 중학교 3학년 교과서에 실린 초현실주의 표현 관련 단원은 다음과 같이 정리할 수 있다.

<표-3> 중학교 3학년 미술 교과서

출판사	주제	소주제
중앙교육진흥연구소	다양한 표현의 세계	-인물 바라보기 -정물 바라보기 -풍경 바라보기1,2 -마음속 바라보기
교학연구사	-	-
지학사	자유로운 발상표현	-
교학사	심상의 세계	-
두산	다양한 조형의 세계	-
대한 교과서	추상 조형의 즐거움	-추상의 세계 -다양한 표현
삶과 꿈	발견에서 발상으로	- 새로운 시각 - 즐거운 연상 - 표현의 확장

32) 교육인적자원부, 중학교 교육과정(2007), p205

대부분의 교과서에서 초현실주의를 다루고는 있지만 그 비중이 비교적 적었고 초현실주의와 추상 미술이 함께 다루어져 있는 교과서가 많았다. 중앙교육진흥연구소는 대단원 다양한 표현의 세계 아래 4개의 소단원이 이루어져 있는데 그 중 마음 속 바라보기라는 소단원이 초현실주의 작품들과 표현 방법들을 집중적으로 다루었다. 교학연구사는 초현실주의만을 다룬 단원이 따로 구분되어 있지 않았고 지학사는 자유로운 발상표현이라는 대단원 안에 초현실주의를 다루었다. 교학사는 심상의 세계 중단원 아래 초현실주의 표현 방법들을 직접적으로 제시하였고 두산은 다양한 조형의 세계라는 대단원에 초현실주의 작품에서 다룬 이미지의 미적 가치에 초점을 맞추었다. 대한교과서는 초현실주의를 추상미술과 함께 제시하고 삶과 꿈은 초현실주의 작품의 연상, 발상법을 중심으로 시각적 이미지 확장에 초점을 맞추어 다루었다.

본 연구에서는 7종 교과서 중 하나인 교학사 미술교과서 안에 다루어진 대단원 심상의 세계와 연결하여 초현실주의 작품 감상과 표현 방법을 바탕으로 초현실의 공간 표현을 하였다. 초현실주의자들이 사용했던 심상의 이미지를 표현하는 방법들은 학습자 내면의 이미지를 시각적으로 표현하는 이론적 토대가 되었다. 또한 상상표현이 낯설고 자신 없는 학습자에게 이러한 방법적인 부분들은 학습자의 표현을 확장시키고 심상 표현에 자신감을 갖도록 지향한다.

IV. 아트프로펠 학습을 활용한 미술수업 교수-학습

아트프로펠은 예술 분야에서 수업을 어떻게 평가 할 것인가에 대한 모델을 제시하고 있다. 자기 주도적이고 반성적 수업을 시행하기 위해 본 장에서는 아트프로펠 학습법을 활용한 미술 수업 모형을 개발하여 교수-학습 방안을 계획 하였다. 수업 모형은 아트프로펠 수업의 변형 된 모형으로 지각, 탐색, 표현, 감상 및 반성의 단계로 진행 하였으며 지각과 창작 및 반성은 서로 상호 작용하여 이루어지는 학습 방법으로 본 수업에서는 이를 중학교 상상표현 단원과 연계하여 계획 하였다.

1. 미술수업 지도 방안

미술수업 지도 방안은 교학사의 대단원 II.표현 안에 속해 있는 중단원 심상의 세계를 선택하여 초현실적인 공간표현 교수 학습 방법을 계획하였다. 이는 우리 사회에 폭 넓게 자리 잡은 시각 이미지들을 다양한 각도에서 고찰하였다. 또한 새로운 미적 가치를 학습자가 찾아내고 개성 있는 이미지를 스스로 감상할 수 있도록 하였다. 초현실적인 공간표현 수업은 아트프로펠 학습 모형에 맞추어 계획하였다.

1) 학습 지도안

(1) 단원명 및 대상

- ① 단 원 : II. 표현 (9. 심상의 세계)
- ② 학습 주제: 초현실의 표현방법을 활용하여 모듈별로 초현실의 공간을 표현하여 보자
- ③ 대 상 : 중학교 3학년 140명 (제주 특별 자치도 제주시 ‘ㅅ’ 중학교)

(2) 단원의 개관

21세기는 테크놀로지와 컴퓨터의 발달로 이미지와 정보의 범람이 일어나고 있다. 후기 모더니즘이라는 현대 사회에서 이미지는 언어보다 더 강력한 정보 전달의 수단이 되고 있다. 이러한 이미지는 개인 감성과 이성, 정체성 형성에 많은 영향을 주고 있다. 따라서 미술 교육에서 중요하게 다루어야 되는 목표는 일상생활에 폭 넓게 자리 잡은 시각 이미지들을 다양한 각도에서 고찰하여 새로운 미적의미와 가치를 찾아내는 것이다. 이를 통해 개인의 경험과 감성이 만들어낸 개성 있는 이미지의 미적 가치를 학습자 스스로가 감상할 수 있어야 한다.

초현실주의는 내면에 존재하는 무의식과 꿈의 세계를 실제 하는 현실과 융합시켜 새로운 이미지와 시각을 표출하면서 다양한 표현 방법이 전개 되었다. 초현실주의 표현 방법은 학습자의 내면에 잠재된 생각과 개인의 경험을 이미지화하는데 효과적이며 이러한 창작 과정을 통하여 학습자의 창의성이 개발된다. 따라서 앞으로의 미술교육은 학습자에게 흥미와 자신감을 부여하고 잠재된 상상력을 발휘할 수 있는 수업지도가 필요하다. 이에 창의력을 증진시킬 수 있는 방안으로 초현실주의의 표현방법을 수업에 적용하고자 한다.

(3) 단원의 학습목표

- ① 초현실주의 작품들을 감상할 수 있다.
- ② 초현실주의 표현방법에 대해 이해할 수 있다.
- ③ 초현실의 표현방법을 활용하여 학습자 내면의 잠재된 생각을 이미지로 표현할 수 있다.
- ④ 모둠별로 초현실의 공간을 표현할 수 있다.

(4) 지도 시 유의 사항

- ① 교사는 보조적 역할로 방향만 제시하고 학생들이 주도적으로 활동하게 한다.
- ② 독창적인 생각과 새로운 재료, 기법을 활용할 수 있도록 지도한다.
- ③ 학생들이 주제를 효과적으로 표현할 수 있도록 지도 한다.

(5) 수업 모형

수업 모형은 아트프로펠 수업에서 지각, 창작, 반성의 단계를 기반으로 하여 설계하였다. 설계한 모형은 다음 <표-4>와 같다.

<표-4> 아트프로펠 교수학습 모형의 변형

단계	1단계	2단계	3단계	4단계
학습 절차	동기유발을 통한 지각	자기 조정에 의한 탐색	모듬별 작품 표현	프레젠테이션 및 감상과 반성
수업 차시	1차시 (이론)	2차시 (개별학습)	3차시 (모듬활동)	4차시 (평가)
활동 방법	사진, 그림, 동영상 등을 이용한 ICT 수업, 프로젝트 접근법, 체험적 사고, 1차 아이디어 구상	1차 아이디어 구상을 바탕으로 2차 아이디어 구상	2차 아이디어 구상을 바탕으로 모듬별 작품 제작 및 스토리 구상, 재료와 기법의 다각적 시도	반성적 사고, 프레젠테이션, 토론하기, 자기평가, 동료평가
평가	1차 아이디어 구상 활동지	2차 아이디어 구상 활동지	모듬별 작품 및 스토리 구성	감상과 발표 태도, 학습 참여도, 감상평가지 활용
교사 역할	학습자가 동기 유발 할 수 있도록 환경 조성, 작품 제작을 위한 발산적 사고 유도	학습자 스스로 새로운 아이디어를 발견할 수 있도록 유도	작품 제작을 하는 과정에서 어려운 점을 도와주는 조력자 역할 수행	감상과 비평이 자유롭게 이루어 질 수 있는 분위기 제공

<표-4>와 같이 수업 모형은 지각, 창작, 반성의 단계로 전개되는데 탐색의 단

계로써 지각의 단계가 추가 된 것을 볼 수 있다. 또한 기존의 아트프로펠 수업 모형에 모둠별 수업 방법을 추가하였다. 개인 활동과 모둠 활동을 동시에 진행하여 학생들이 스스로의(개인) 지각을 통하여 모둠 과제를 해결하는 방식으로 수업을 전개하였다. 이때 평가의 수단(프로펠 포트폴리오)은 1단계, 2단계 지각 및 탐색의 단계에서 이론적 배경을 바탕으로 한 개인의 1차, 2차 활동지를 활용하였다. 3단계 창작의 단계인 모둠활동은 작품과 모둠 활동지를 활용 하였고 4단계 감상 및 반성의 단계는 감상표현 활동지를 활용 하였다. 학습에 활용한 활동지는 부록에 제시하였다.

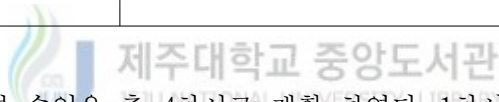
(6) 단원 학습 계획

단원의 학습 계획은 총체적인 차시별 학습 활동을 알 수 있는 차시별 교수학습 활동과 수업의 세부적인 전개를 보여주는 수업 과정안을 포함한다. 차시별 교수 학습 활동은 <표-5>와 같다.

<표-5> 차시별 교수 학습 활동

소단원	차시	학습 방법	주요 학습 내용 및 활동	수업자료
9. 심상의 세계	1/4	이론 학습 및 활동지	* 이론 -초현실주의의 개념 및 의의 -초현실주의 표현방법(고립, 왜곡, 결합, 이중화, 크기변경) -초현실주의 작품 감상 -현대에서의 초현실주의 작품의 차용 -초현실의 공간 작품 감상	PPT 자료 교과서 동영상
	2/4	발상 훈련 및 아이디어	* 발상의 훈련 - 1차 아이디어 스케치 : 초현실의 공간으	PPT 자료 교과서,

		스케치	로 제작할 일상적인 공간 구상 - 2차 아이디어 스케치 : 1차 스케치한 공간을 초현실주의 표현방법을 선택하여 초현실의 공간으로 구상하기	동영상 유인물
	3/4	모둠 활동	* 모둠 활동 - 모둠별 작품 제작 토론 - 초현실의 공간 제작 - 초현실의 공간 이야기 구성	실기 재료, PPT자료
	4/4	작품 마무리 및 평가	- 모둠별 작품 마무리 - 모둠별 작품 프레젠테이션 - 감상 및 평가지 작성	완성된 작품, 평가지



<표-5>를 살펴보면 수업은 총 4차시로 계획 하였다. 1차시는 지각의 단계로, 학습자들은 이론 학습을 통하여 배경 지식 습득 및 동기를 유발 하고, 2차시는 지각한 내용을 문제 해결을 통하여 스스로 내면화 하는 단계이다. 3차시는 모둠활동으로 개인의 지각을 바탕으로 공동 작업을 수행하고 마지막 4차시는 감상 및 반성의 단계로 작품을 감상하고 평가하는 단계이다.

<표-6> 교수학습 과정안(1차시)

교 재	미 술 (주)교학사					
단 원	대단원	Ⅱ. 표현				
	소단원	9. 심상의 세계	쪽수	92-96	차 시	1/4 (45분)
학습 목표	1. 초현실주의의 개념을 이해하고 초현실주의의 표현 방법을 알 수 있다. 2. 초현실주의 작품을 감상 할 수 있다.					
준 비 물	교 사	교과서, 지도안, PPT				
	학 생	교과서, 필기구				
단 계	학습 흐름도	교 수 - 학 습 활 동			자료 및 유의점	
		교 사	학 생			
도입	· 인사 · 학습 동기 유발 · 학습 목표 확인	· 인사와 출석 확인 · 동기유발 문제 제시.- ‘이상한 원근법에 대한 풍자’라는 작품을 제시하고 원근법이 잘못된 부분을 찾도록 한다. · 단원과 학습 목표를 제시하며 함께 읽도록 한다	· 인사 · 작품을 자세히 관찰 한 후 원근법이 잘못된 것 같은 부분을 이야기 한다. · 학습 목표를 확인하며 함께 읽는다	· ppt자료		
전개	· 초현실주의의 개념	· 초현실주의의 개념 및 발생 배경에 대하여 작품을 감상하며 이야기 한다.	· 설명을 경청하며 필기한다.		· ppt 자료 및 작품자료	
	· 초현실주의의 표현방법	· 초현실주의 표현 방법에 대하여 설명한다. 1. 데페이즈망(고립) 2. 왜곡 3. 잡종화(결합) 4. 이중화 5. 크기 변형				

	<ul style="list-style-type: none"> · 초현실주의의 차용 · 평가 기준 제시 	<ul style="list-style-type: none"> · 현대에서 초현실주의가 어떻게 차용되었는지 예시된 작품, 사진을 통해 설명한다. - 초현실주의 영화, 초현실주의 포토그래퍼 작가, 영화 포스터, 화보 등 · 수행 평가 기준에 대한 자료를 ppt로 보여주며 어떻게 평가를 할 것인지 설명한다.- 1차, 2차 아이디어 구상 활동지, 모듈활동 활동지 및 공동작품 제작, 자기평가 및 동료평가지 작성을 통해 작품제작의 모든 과정을 보도록 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 수행평가 방법을 경청하며 의문점에 대하여 질문한다. 	
정리	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 정리 · 차시 예고 · 주변 정리 및 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 내용을 요약정리 한다. · 형성평가 문항을 ppt로 보며 학습 목표 도달 여부를 확인한다. · 차시예고를 한다. · 주변을 정리하도록 한 후 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 내용을 숙지한다. · ppt를 보며 형성평가 문항을 각자 풀고 함께 대답 한다. · 차시 예고를 귀담아 듣는다. · 주변을 깨끗이 정리하고 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · ppt자료

<표-7> 교수학습 과정안(2차시)

교 재	미 술 (주)교학사					
단 원	대단원	Ⅱ. 표현				
	소단원	9. 심상의 세계	쪽수	92-96	차 시	2/4 (45분)
학습목표	1. 초현실주의 표현 방법을 이해할 수 있다. 2. 자신만의 초현실의 공간을 표현할 수 있다.					
준 비 물	교 사	교과서, 지도안, PPT, 1, 2차 활동지				
	학 생	교과서, 필기구				
단 계	학습 흐름도	교 수 - 학 습 활 동			자료 및 유의점	
		교 사	학 생			
도입	<ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 학습 목표 확인 · 전시 학습 확인 	<ul style="list-style-type: none"> · 인사와 출석 확인 · 1차, 2차 활동지 배부 · 단원과 학습 목표를 제시하며 함께 읽도록 한다 · 전시 학습 내용을 상기 시킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 활동지를 받는다 · 학습 목표를 확인하며 함께 읽는다 · 전시 학습 내용을 상기한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ppt자료, 1,2차 활동지 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> · 학습방법 안내 · 순회지도 · 학습 방 	<ul style="list-style-type: none"> · 초현실의 공간 표현을 어떻게 하였는지 예시작을 보여주며 표현활동의 이해를 돕는다. · 1차 활동지에 대하여 설명 - 초현실의 공간으로 표현할 일상적인 공간을 스케치 하도록 지도한다. (예를 들어 교실, 운동장, 나의 방 등) · 순회지도 한다. · 2차 활동지에 대하여 	<ul style="list-style-type: none"> · 작품들을 감상하며 질문한다. · 1차 활동지를 보고 초현실의 공간으로 표현할 일상적인 공간을 생각하여 본다. · 활동지를 작성하며 의문점을 질문한다. · 1차 활동지를 보 	<ul style="list-style-type: none"> · 활동지, ppt 		


	<p>법 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> · 순회지도 · 유의사항 	<p>설명 - 1차 활동지에 구성된 공간을 어떤 식으로 초현실의 공간으로 구상하는지에 대하여 지도한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 순회지도 한다. · 유의사항을 알려준다. · 개별 순회지도 한다. 	<p>며 2차 활동지 작성- 초현실의 공간으로 구상</p> <ul style="list-style-type: none"> · 활동지를 작성하며 의문점을 질문한다. · 교사의 조언을 받아 활동지를 작성한다. 	
<p>정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 정리 · 차시예고 · 주변 정리 및 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 내용을 요약정리 한다. · 형성평가 문항을 ppt로 보며 학습 목표 도달 여부를 확인한다. · 차시예고를 한다. · 주변을 정리하도록 한 후 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 내용을 숙지한다. · ppt를 보며 형성평가 문항을 각자 풀고 함께 대답 한다. · 차시 예고를 귀담아 듣는다. · 주변을 깨끗이 정리하고 인사한다, 	<ul style="list-style-type: none"> · ppt자료

<표-8> 교수학습 과정안(3차시)

교 재	미 술 (주)교학사					
단 원	대단원	Ⅱ. 표현				
	소단원	9. 심상의 세계	쪽수	92-96	차 시	2/4 (45분)
학습목표	1. 모듈별로 초현실의 표현 방법을 활용하여 초현실의 공간을 구성할 수 있다. 2. 모듈별로 구성한 초현실의 공간을 가지고 이야기를 제작할 수 있다.					
준 비 물	교 사	교과서, 지도안, PPT, 1, 2차 활동지				
	학 생	교과서, 필기구				
단 계	학습 흐름도	교 수 - 학 습 활 동			자료 및 유의점	
		교 사	학 생			
도입	<ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 학습목표 확인 · 전시 학습 확인 	<ul style="list-style-type: none"> · 지정된 모듈별 자리에 앉도록 지도 한다. · 인사와 출석 확인 · 단원과 학습 목표를 제시하며 함께 읽도록 한다. · 전시 학습 내용을 상기 시킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 모듈별로 자리에 앉는다. · 인사 · 학습 목표를 확인하며 함께 읽는다. · 전시 학습 내용을 상기한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ppt자료 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> · 학습방법 안내 · 작품 제작 설명 	<ul style="list-style-type: none"> · 모듈별 과제 설명-작품 제작 설명 및 ‘하울의 움직이는 성’ 동영상을 보여주며 스토리 제작 설명 · 모듈별로 초현실 표현 방법을 하나씩 정하도록 지도- 제비뽑기 · 모듈별로 정해진 표현 방법을 초현실의 표현기법을 이용하여 표현하도록 지도 	<ul style="list-style-type: none"> · 설명을 경청한다. · 모듈에서 한명씩 나와서 제비뽑기로 표현방법 선택 · 설명을 들으며 모듈 작품 제작 시 의문점을 질문한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 활동지, 동영상, ppt자료 		

	<ul style="list-style-type: none"> · 작품제작 · 순회지도 	<ul style="list-style-type: none"> - 초현실의 표현기법 설명 (콜라주, 데칼코마니, 프로타주 등을 작품을 통하여 설명) · 개인별 1,2차 활동지를 바탕으로 조별로 초현실의 공간을 구상하도록 지도(모듬별 활동지 작성 지도) · 구성이 끝난 모듬은 준비된 실기재료들을 가지고 가서 들어가도록 지도 · 순회지도 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 캔트지에 모듬원들과 의견을 모아 초현실의 공간 구성(모듬별 활동지 작성)-역할 분담 · 구성이 끝나면 모듬별로 필요한 재료를 가지고 작품 제작 · 활동지 작성 및 작품 제작 시 의문점을 질문한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 실기재료 (4절 캔트지, 잡지, 풀, 가위, 물감, 붓, 마카 등)
정리	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 정리 · 차시예고 · 주변 정리 및 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 내용을 요약정리 한다. · 형성평가 문항을 ppt로 보며 학습 목표 도달 여부를 확인한다. · 차시예고를 한다. · 주변을 정리하도록 한 후 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 내용을 숙지한다. · ppt를 보며 형성평가 문항을 각자 풀고 함께 대답 한다. · 차시 예고를 귀담아 듣는다. · 주변을 깨끗이 정리하고 인사한다, 	<ul style="list-style-type: none"> · ppt자료

<표-9> 교수학습 과정안(4차시)

교 재	미 술 (주)교학사					
단 원	대단원	II. 표현				
	소단원	9. 심상의 세계	쪽수	92-96	차 시	4/4 (45분)
학습목 표	1. 초현실주의와 연관된 미술 화파를 이해할 수 있다. 2. 초현실주의 표현기법을 활용하여 모둠별로 초현실의 공간을 제작할 수 있다. 3. 모둠별로 작품을 감상하고 평가 할 수 있다.					
준 비 물	교 사	교과서, 지도안, PPT, 감상 및 평가지, 카메라, 실기도구				
	학 생	교과서, 필기구				
단 계	학습 흐름도	교 수 - 학 습 활 동			자료 및 유의점	
		교 사	학 생			
도입	· 인사	· 인사와 출석 확인	· 인사		· 동영상 	
	· 학습 동기 유발	· 동기유발 동영상 제시- 초현실의 공간이 있는 광고 (HONDA 광고) http://www.youtube.com/watch?v=3lSebEAIyAg	· 동영상 감상			
	· 학습 목표 확인	· 단원과 학습 목표를 제시하며 함께 읽도록 한다	· 학습 목표를 확인하며 함께 읽는다			
	· 전시 학습 확인	· 전시 학습 내용을 상기 시킨다.	· 전시 학습 내용을 상기한다,		· ppt자료	
전개	· 학습 내용 전개 및 작품 감상	· 초현실주의와 관련된 화파에 대하여 설명한다.	· 초현실주의 표현 방법을 인지하며 작품들을 감상하고 설명에 집중		· ppt 자료 및 작품자료	

	<p>· 실기 수업 진개</p>	<p>· 다다이즘 - 마르셀 뒤샹의 <샘> 과 레디메이드 작품 감 상, 초현실주의와 다다 이즘의 발생 배경 및 특징에 대하여 설명한 다.</p> <p>· 팝아트 -클레스 올덴버그의 스 프링, 스푼과 체리 작품 (초현실주의 표현 방법 중 크기 변형과 연계하 여) 감상 및 팝아트의 특징에 대하여 설명한 다.</p> <p>· 모듈별로 지난 시간 에 제작하던 작품을 의 논하며 마무리 하도록 지도 한다.</p> <p>· 순회 지도하며 학생 들의 의문점에 대하여 준다.</p> <p>· 모듈 별로 완성된 작 품들을 촬영하여 컴퓨 터로 옮기며 프레젠테 이션을 준비 한다</p> <p>· 모듈별로 작품 프레젠테이션을 원활하게 할 수 있도록 진행한다.</p>	<p>한다.</p> <p>· 모듈별로 작품 을 마무리 한다. (채색 및 스토리 수정, 보완)</p> <p>· 작품 제작 시 의문점에 대하여 질문한다.</p> <p>· 프레젠테이션을 준비 한다.</p> <p>· 모듈별로 발표 자가 나와서 프레 젠테이션 진행</p>	<p>· 실기재료(색 연필, 물감, 잡 지 등)</p> <p>· 카메라, usb</p> <p>· 감상표현 활 동지</p>
--	-----------------------	---	--	---

		-감상표현 활동지를 나누어 주고 학생들이 조별 작품들을 감상하며 활동지를 작성할 수 있도록 지도 한다.	- 작품을 감상하는 학생들은 감상표현 활동지를 작성하며 모둠 발표를 경청한다.	
정리	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 정리 · 차시 예고 · 주변 정리 및 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 내용을 요약정리 한다. · 형성평가 문항을 ppt로 보며 학습 목표 도달 여부를 확인한다. · 차시예고를 한다. · 주변을 정리하도록 한 후 인사 	<ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습 내용을 숙지한다. · ppt를 보며 형성평가 문항을 각자 풀고 함께 대답 한다. · 차시 예고를 귀담아 듣는다. · 주변을 깨끗이 정리하고 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ppt자료



<표6-9>는 아트프로펠 학습 모형에 맞추어 초현실의 공간표현 교수 학습 계획서의 4차시 과정안이다. 1차시는 지각의 단계로, 이론 수업을 병행한 작품 감상이 중심이 되고 2차시, 3차시는 창작의 단계로 이는 개인활동과 모둠활동 과정을 통한 창작의 과정을 포함한다. 마지막 4차시에는 반성의 단계로 모둠별 작품 프레젠테이션과 함께 자기평가, 동료평가가 이루어진다.

2. 미술수업 적용

아트프로펠을 활용한 수업의 적용에서는 학습자의 공간 표현능력이 신장 될 수 있도록 평면에서의 공간 표현을 하였다. 그리고 학습자들 내면의 이미지와 상상력을 시각화 할 수 있도록 초현실주의 표현 방법을 기초로 한 초현실적인 공간 구성을 하고 적용한 수업의 내용을 제시 하였다.

아트프로펠을 활용한 초현실주의 공간표현 미술 수업은 제주특별자치도 제주시 'ㅅ' 중학교에 재학 중인 중학교 3학년 학생 140명(여학생 36명, 남학생 114명)을 대상으로 총 4차시로 진행 하였다.

1차시는 지각의 단계로, 이론 학습을 통하여 주제 인식과 배경 지식 습득 및 동기 유발을 하였다. 2차시는 지각을 바탕으로 1,2차 활동지를 통하여 학습 내용을 스스로 내면화 하였다. 3차시는 모듈활동으로 개인의 지각을 바탕으로 공동 작업을 수행 하였고 마지막 4차시는 감상 및 반성의 단계로 모듈별 작품을 감상하고 평가 하였다.

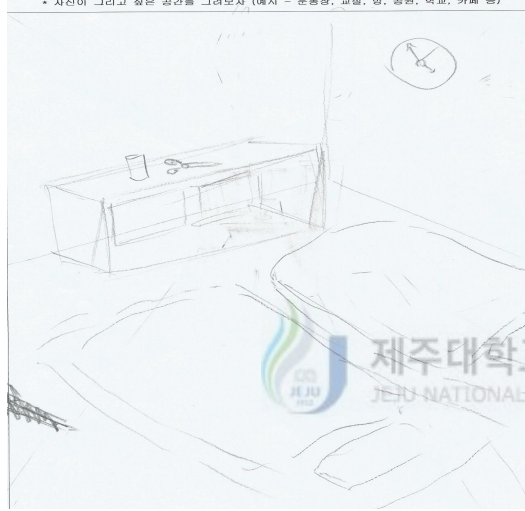
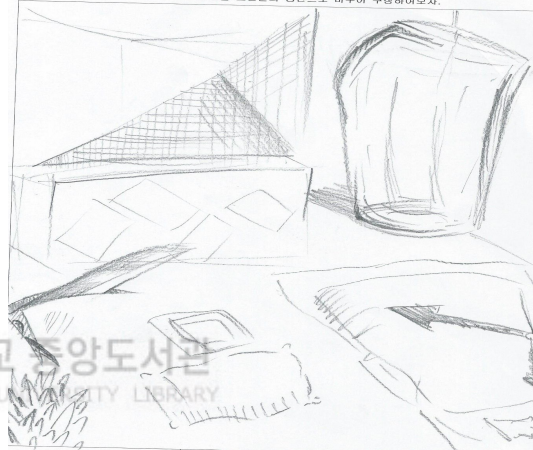
이러한 수업 절차를 수업에 반영한 기본적인 단계별 학습 내용은 다음과 같다. 1, 2차시는 작품 감상을 통하여 초현실주의 표현 방법을 이해하고 그 중에서 자신의 사고와 이미지에 맞는 것을 선택한다. 주제와 어울리는 공간 표현은 활동지에 연습 한다. 3차시 모듈별로 초현실의 공간을 표현하기 위해 관련 작품을 심층적으로 감상하고, 자신의 이해와 경험을 상대방과 서로 교환하며 생각을 교환한다. 이를 통해 의견을 조율하며 작품을 제작하고 정해진 이야기를 구상한다. 4차시는 서로의 작품을 감상하는 시간으로 자신이 속한 모듈의 작품에 대해서 평가와 반성을 한다.

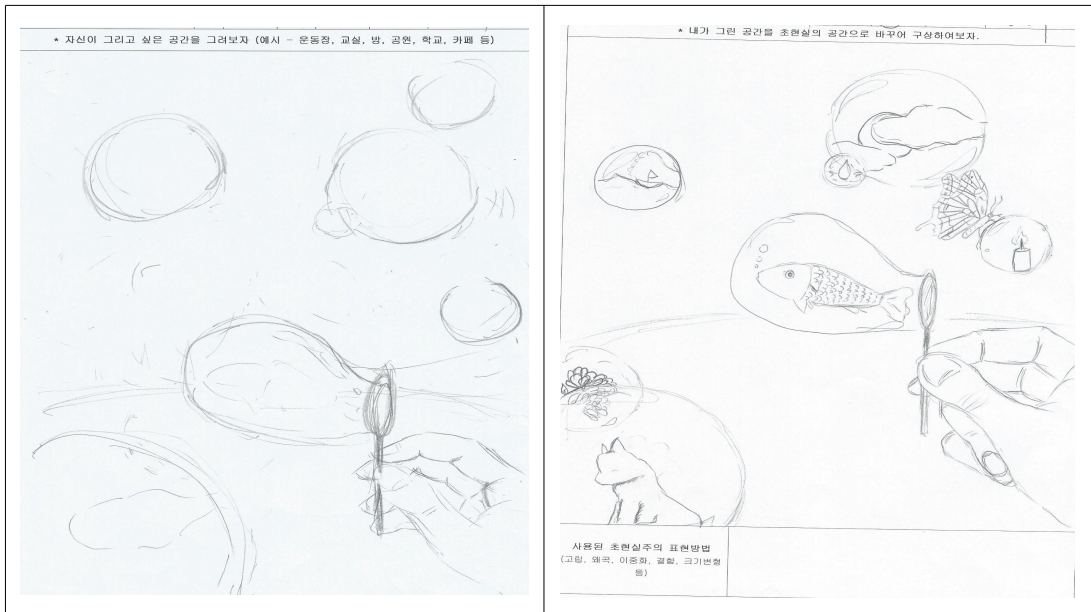
1) 개인 활동 과정

1, 2차시는 초현실주의의 개념을 이해하고 초현실주의 표현방법을 활용하여 공간표현을 하는 연습의 단계로 이론수업과 감상 수업을 병행하여 개인별 활동지를 작성하도록 하였다. 1차 활동지 <작품 계획서1>은 학생들이 하고 싶은 일상

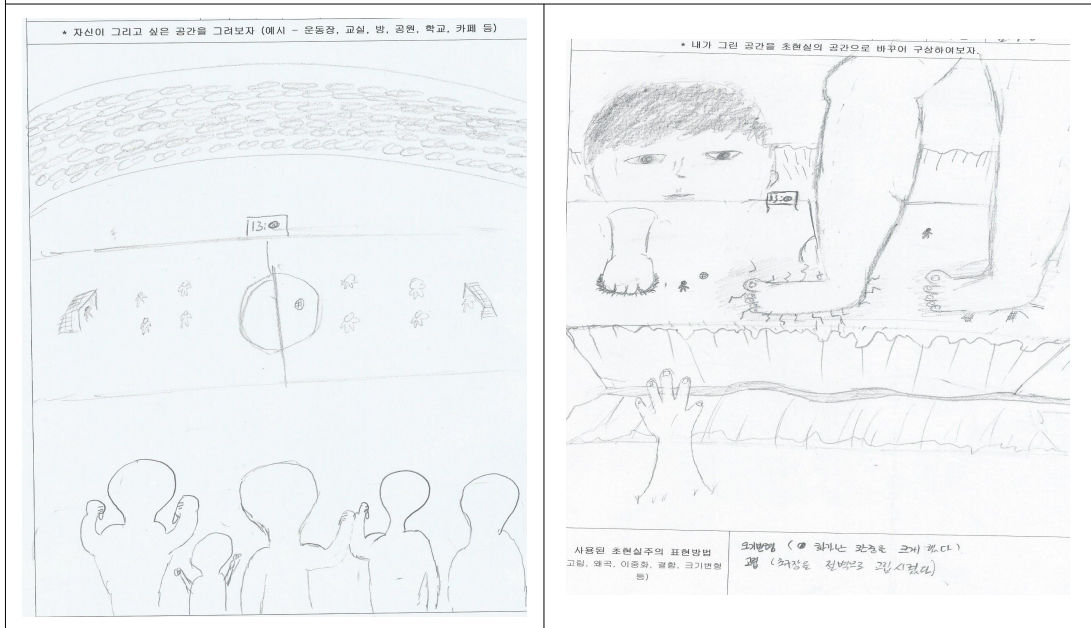
적인 공간을 정하여 구상하고 2차 활동지 <작품 계획서2>에서는 <작품 계획서 1>에서 구상한 일상적인 공간을 초현실의 공간으로 바꾸어 봄으로써 초현실의 표현방법의 이해와 공간 표현 연습을 하도록 지도하였다. 이때 자신이 사용한 표현 방법을 기록하게 함으로써 어떠한 표현방법을 어떻게 활용하였는지에 대한 이해도를 관찰 하였다.

<표-10> 1, 2차 활동지

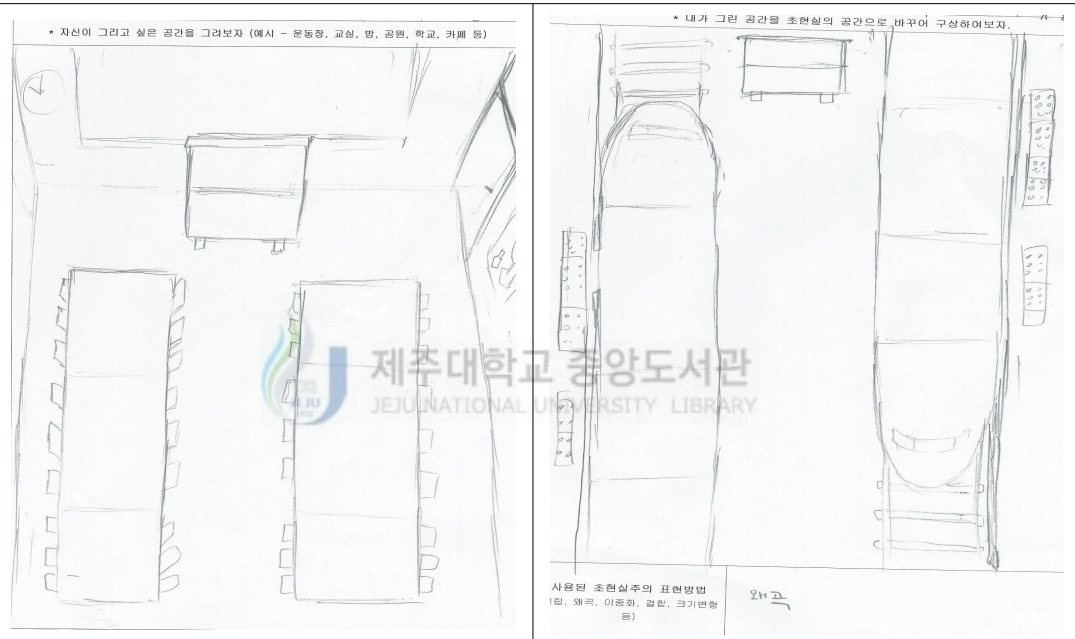
1차 활동지	2차 활동지
<p>• 자신이 그리고 싶은 공간을 그려보자 (예시 - 운동장, 교실, 방, 공원, 학교, 카페 등)</p> 	<p>• 내가 그린 공간을 초현실의 공간으로 바꾸어 구상해보자.</p>  <p>사용된 초현실주의 표현방법 (고립, 왜곡, 이중화, 결합, 크기변형 등)</p> <p>왜곡, 크기변형, 2차</p>
<p>고립, 왜곡, 크기 변형의 방법을 활용하여 자신의 방을 초현실의 공간으로 표현하였다. 방바닥이 종이처럼 가위로 잘리고 마치 풀밭처럼 바닥에는 풀이 묘사되어 있다. 쓰레기통의 크기는 변형되어 커져 있고 이불은 시계로 형태가 왜곡되었다. 위의 학생은 자신의 방을 초현실의 공간으로 표현하여 자신이 생각한 내면의 이미지의 표현 방법을 이해하고 있고 평면에서의 공간 표현 방법 또한 이해하고 있음을 관찰 할 수 있다.</p>	



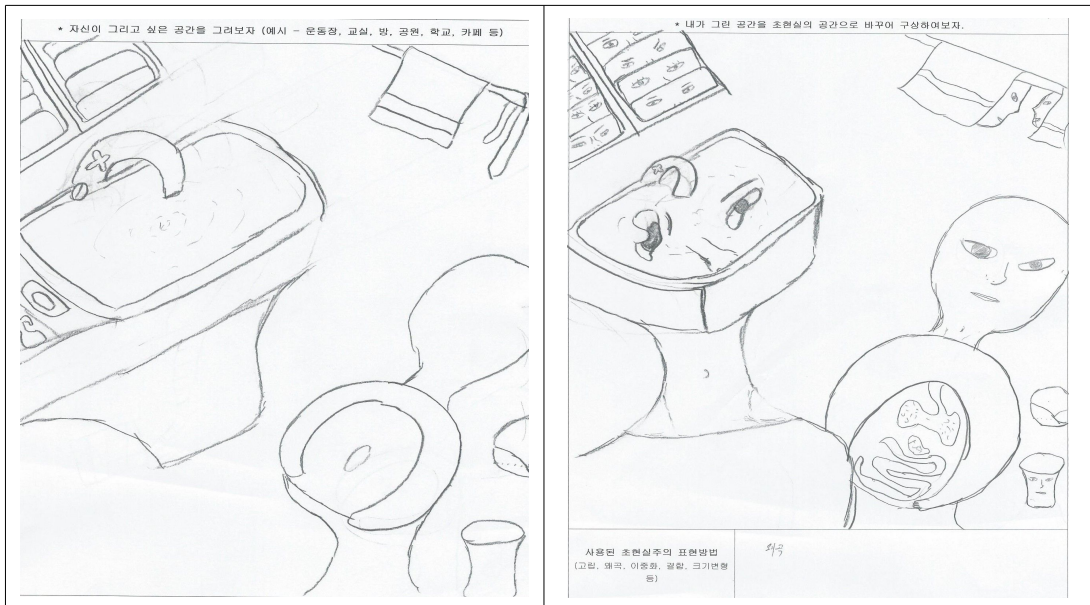
비눗방울을 이용한 1차 활동지를 초현실의 공간으로 변형하여 표현하였다. 비눗방울 속에 물고기, 강아지 등을 표현함으로써 고립과 크기 변형의 방법을 활용하여 초현실의 공간을 표현하였다. 화면 윗부분에 묘사된 비눗방울을 보면 안에 하늘이 있는 또 다른 공간이 표현된 것을 볼 수 있는데 이는 두 개의 화면 즉, 공간을 중첩시킨 이중화의 방법을 사용한 것으로 보인다. 초현실의 공간 표현은 참신하게 되었지만, 자신이 표현한 방법을 글로 기록하지 못한 점에서 표현 방법의 이해가 명확히 되지 않아 아쉬운 점으로 남는다.



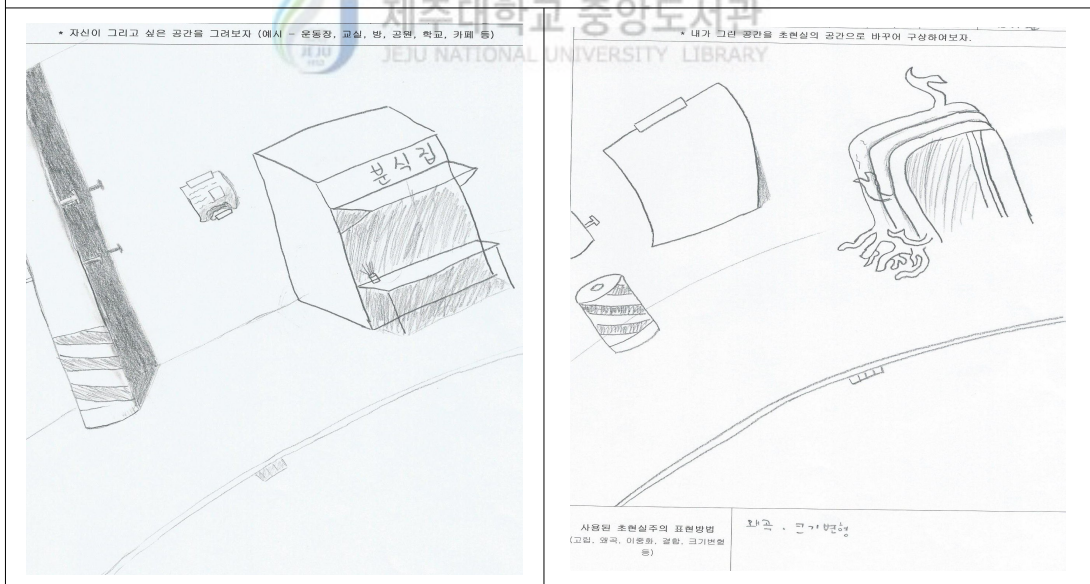
축구 경기장을 초현실의 공간으로 표현하였다. 화면을 보면 원근법을 극적으로 사용하여 근경에는 관중들 중경에는 그라운드, 원경에는 다시 수많은 관객들을 배치하여 공간감을 표현하였다. 크기 변경과 고립의 방법을 사용하여 관중들이 거인처럼 크게 변형되고, 축구경기장과는 어울리지 않는 절벽의 공간을 넣음으로써 낯설게 하였다. 자신이 어떤 방법을 어디에 활용하였는지 정확히 이해하고 있고, 표현 방법을 적절히 사용한 점에서 학습 목표를 제대로 이해하고 있음을 알 수 있다.



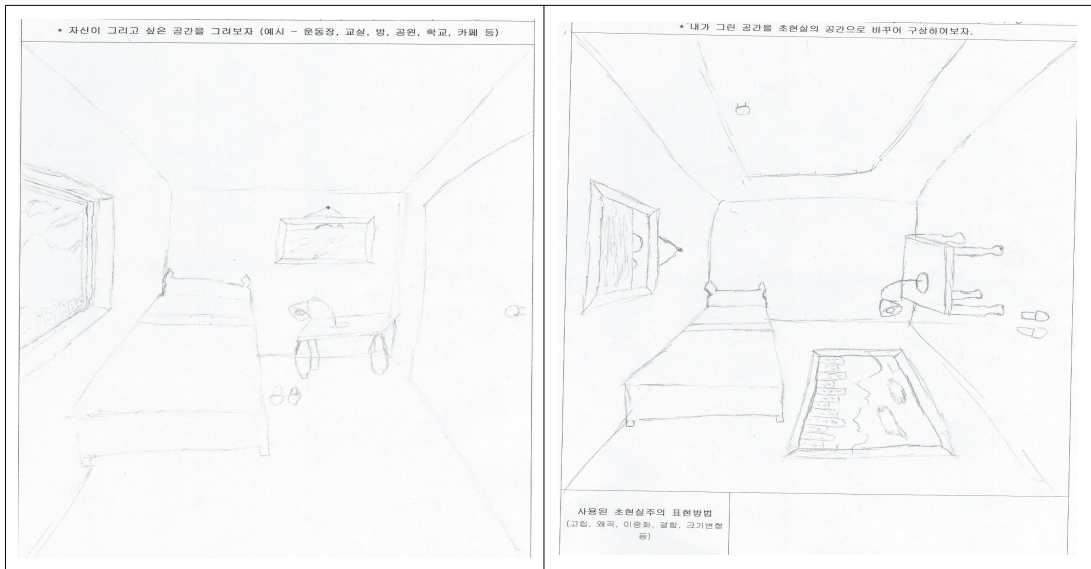
1차 활동지에서는 위에서 내려다 본 교실을 새로운 상황으로 바꾸어 표현하였다. 교실에 놓인 책상과 의자가 기차로 변형되었고 기차를 실내인 교실에 갖다 놓아 고립시키는 데페이즈망 방법을 활용하였다. 기차의 모습을 사실적으로 표현한 점에서 형태의 왜곡으로는 볼 수 없고 고립의 방법을 활용하여 초현실의 공간으로 만들었다. 교실의 답답하고 긴장된 분위기를 기차라는 소재를 선택하여 표현함으로써 그곳을 벗어나고픈 욕망이 활동지에 고스란히 담겨 있다.



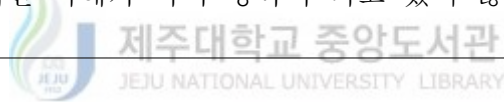
화장실의 변기와 세면대 등의 용품을 사람의 몸으로 의인화 시켰다. 변기 및 세면대에 이목구비와 사람의 장기를 넣어 사물들의 형태를 왜곡시켰다. 자신이 어떤 표현방법을 활용하였는지 이해하고 있고 화장실이라는 공간을 익살스럽게 활용하였다.



분식집이 있는 동네 거리의 풍경을 크기변형, 왜곡의 방법을 이용하여 초현실의 공간으로 바꾸었다. 벽에 붙어 있는 전단지를 크게 변형하였고 분식집과 전봇대는 형태를 왜곡시켰다.



자신의 방을 착시의 방법을 이용하여 초현실의 공간으로 바꾸었다. 모든 면이 바닥이 되어 침대, 테이블, 액자, 문이 있는 공간은 평범해 보이면서도 신비로운 느낌이 든다. 하지만 어떤 표현 방법을 썼는지 기입하지 못한 점에서 학습 목표에 대한 이해가 아직 명확히 되고 있지 않다고 여겨진다.



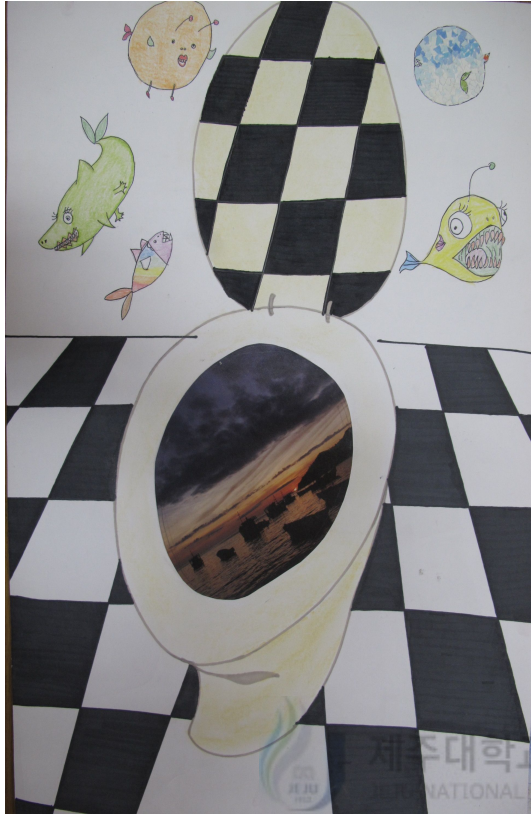
개인 활동 과정의 활동지를 통하여 개인별 학습 목표의 이해 정도를 파악할 수 있었다. 학생들이 활동지를 작성하는 동안 순회지도 시 초현실주의 표현방법을 명확히 이해한 학생들도 있었지만 대부분의 학생들이 표현 방법들이 낯설어 이해가 부족하였다. 그러나 1, 2차 활동지를 작성하는 과정에서 초현실주의의 어려운 표현 방법들을 직접 선택하여 글로 기록하고 스케치를 하면서 이해하게 되었고 학습 목표에 다다를 수 있었다.

2) 모둠 활동 과정

3, 4차시에는 모둠 활동으로 이루어져 표현이 확장 되었다. 공동 작업이 익숙하지 않은 학습자들에게 모둠 활동은 상대방의 의견을 조율하는 방법과 서로를 이해하고 배려하는 과정에서 협동심을 배우는 기회가 되었다. 또한 학습자 개인이 과제를 수행 할 때와 또 다른 시각으로 과제를 수행 할 수 있기 때문에 공동 작업을 통하여 개인이 이해한 내용이 더욱 확장 되었다. 모듬은 절차 상 번호순으로 지정되었고 작품에 사용할 초현실주의 표현 방법은 중복 될 우려가 있기 때문에 제비뽑기를 통하여 지정하였다.

<표-11> 모듬별 최종 작품 및 스토리

	<p><스토리> 표현방법 : 고립</p> <p>하울이 문을 열고 나가자 신비로운 공간이 펼쳐졌다. 원래 북극이었던 공간이 지구 온난화가 점점 심해지면서 이상 기후 변화로 인해, 열대기후와 한대기후가 겹쳐진 공간이 펼쳐진 것이다. 그리하여 북극곰은 사막 한 가운데서 살게 되고 사막 여우와 낙타가 북극곰과 공존하는 상황이 나타났다.</p>
<p>고립의 방법을 이용하여 초현실의 공간을 표현하였다. 급속한 산업화로 인해 지구가 황폐화되고, 인류 모두의 관심사인 지구 온난화를 주제로 삼았다. 가속화된 기후의 변화는 사막과 북극의 구분이 없어지게 되고, 북극곰과 사막여우가 함께 공존하게 된다. 잡지를 활용하여 플라주 기법을 사용하였고 하늘의 한색과 바닥의 난색이 극적으로 대비 되면서 시선을 집중 시키고 있다.</p>	



<스토리>

표현방법 : 이중화

하울이 문을 열고 나가자, 이번에는 격자무늬가 있는 신비로운 느낌의 화장실이 나타났다. 하울은 당황했지만 들어가 보기로 하였다. 그런데 화장실은 일반 화장실과 다르게 공중에 물고기들이 떠다니고 있었다. 그때 하울은 자신의 눈을 의심했다. 변기 안에는 또 다른 공간이 펼쳐져 있는 게 아닌가! 하울은 변기 속 세상에 가는 것을 포기하고 돌아서야만 했다.

이중화의 표현 방법을 활용하여 초현실의 공간을 표현하였다. 물고기들이 떠 있는 화장실에 변기가 배치되어 있다. 변기 안에 또 다른 공간을 겹쳐 표현함으로써 공간의 중첩을 표현하였다. 대부분의 학생들이 이중화의 개념을 이해하기 어려워하였다. 그러나 위의 모둠은 난해한 내용을 풀라주 기법을 활용하여 간결하게 표현하였다. 사진을 이용하여 만화적인 공간과 사실적인 공간이 중첩되어 표현한 점이 돋보인다.

모둠원이 구성한 스토리는 수업시간에 제시한 스토리와 연결이 잘 되었고 상상한 내용의 구성이 잘 이루어졌다. 바닥과 변기 뚜껑에 같은 패턴을 넣음으로써 착시적인 효과를 주고 있다. 이러한 효과는 같은 패턴이 다른 공간으로 연결되어 펼쳐지면서 색다른 공간 효과를 내어 몽환적인 느낌이 들고 있다.



<스토리>

표현방법 : 왜곡

내 이름은 하울. 이제 이 방문을 열고 시간 여행을 떠난다. (딸각) 이곳은 1900년도 프랑스 파리 몽마르트 언덕. 행복해 보이는 거리의 사람들 속에 그림을 그리고 있는 한 청년이 있었다. 그는 나의 초상화를 그려주고 꽤 많은 이야기를 나누었다. 그는 스페인 출신이고 프랑스어를 할 수 없다고 했다. 시간 여행을 마치고 돌아가는 내게 그는 자신이 그린 소중한 그림 한 점을 선물로 주었다. 생김새가 왜곡되긴 했지만 어딘가 낯설지 않은 그림이었다. 마지막으로 난 그의 이름을 물어보았고 그는 말했다. 내 이름은 파블로 피카소야. 그는 우리가 알고 있는 입체주의 화가 피카소였다. 그리고 이 그림은 구석의 다락방에서 추위와 가난을 인내하며 그린 세상에 알려지지 않은 또 다른 그의 작품이었다.

화면 구성은 왜곡된 형태의 인물을 크게 부각시키고 주변 공간에 작은 사람들을 배치시켜서 인물 크기의 대비를 이루게 하였다. 표현 기법은 꼴라주를 이용하였다. 스토리는 주인공이 문을 열고 나가자, 파리의 풍경이 펼쳐지고, 세계를 대표하는 입체파 화가 피카소를 만나는 것이다. 스토리에 피카소라는 미술의 우상을 등장시킴으로써 감상자의 흥미를 유발하고 있다. 위의 과제에서 알 수 있듯이 다른 모듈과 다르게 대상들의 흥미로운 대화 내용까지 기록하였고 스토리도 깊게 사고하여 작성하였다.



<스토리>

표현 방법 : 결합

하울이 문을 열고 나가자 바다가 펼쳐졌다. 그런데 바다에는 우스꽝스러운 물고기들이 돌아다니고 있었다. 머리가 시계인가 하면 사람의 머리를 한 물고기들이 돌아다녔다. 하울은 한참을 헤엄치는 물고기들을 구경하다 다시 성으로 돌아왔다.



결합의 방법을 활용하여 서로 다른 두 가지 이상의 이미지를 차용하여 표현하였다. 바다 속 공간 안에는 바다 생물처럼 보이는 다양한 이미지들이 헤엄치고 있다. 하지만 우리가 알고 있는 바다 생물들이 아닌 사람 또는 시계와 결합되어진 형상들이다. 플라주 기법을 이용하여 표현하였고 회화적인 이미지와 사진의 효과를 사용하여 이미지의 결합을 더욱 효과적으로 보여주고 있다. 바다라는 주제에 국한된 이미지만을 선택하여 단순하게 표현한 점이 아쉽지만, 색감이나 형태의 결합은 강렬하다. 스토리의 내용은 다음과 같다. 주인공이 문을 열고 나가자마자 또 다른 바다의 공간이 펼쳐지는 내용이다. 이러한 극적인 상황을 주제로 하면서 시각적으로 투시를 주기 위해 스토리에 나오는 문에서부터 길이 바다를 향해 연결되게 그려 넣은 점은 참신하다. 이 길의 표현은 깊은 공간감을 줄 뿐만 아니라, 현실과 상상의 바다 세계를 이어주는 연결고리 역할도 하고 있다.



<스토리>

표현 방법 : 결합

하울이 문을 열고 들어가니 기와집이 하나 있었다. 출입문 같은 대문이 있어서 호기심으로 들어가 보았다. 들어서서 보니 집은 전통 기와집인데 서양 사람들이 너무 많았다. 왜 그런지 궁금하여 주위를 둘러보다가 또 다른 문이 있었다. 조심스럽게 들어가 보니 큰 상이 하나 있었는데 모양이 이상했다. 얼굴은 예수인데 몸은 부처였던 것이다. 옆에 불상들은 계란을 들고 있었고 천장에는 천사가 목탁을 들고 있는 그림이 그려져 있었다. 천주교와 불교가 결합되어진 공간이 펼쳐진 것이다.

위의 모둠별 과제에서 알 수 있듯이 초현주의 표현 방법 중 결합의 방법을 활용하여 표현하였다. 결합의 표현 방법을 활용하는 대부분의 학생들이 주변에 보이는 친숙한 이미지를 이용하여 표현하였는데 이 모둠의 주제는 종교라는 소재를 선택한 점이 흥미롭다. 서로 상반되는 이미지의 결합으로 불교와 천주교를 상징하는 부처와 예수를 선정하였다. 사실적인 표현방법으로 인해 공간 표현이 약하게 된 점이 아쉽지만 소재가 참신하고 독특하여 발표 시 학생들이 흥미롭게 경청하였다.

십자가 양 옆에 창문 표현은 스테인드글라스처럼 표현하기 위해 잡지를 이용한 풀라주 기법을 사용하였고, 주제를 살리는 표현 방법, 기법, 재료 등이 적절히 활용되었다.



<스토리>

표현 방법 : 고립

하울이 문을 열고나가자 우주가 펼쳐졌다. 그러나 우주에서 본 지구는 더 이상 아름다운 별이 아니었다. 환경오염으로 인하여 많이 찌그러지고 황폐해졌다. 우주에는 행성들과 함께 시계, 자동차, 로선들이 떠다니고 이것들은 모두 행성만큼이나 컸다. 하울은 너무 슬펐다. 지구의 먼 미래의 모습을 본 것 같아 쓸쓸한 마음으로 돌아와야만 했다.

초현실주의 표현방법 중 고립(데페이즈망)의 방법을 활용하여 공간을 구성하였다. 다른 모둠과 다르게 공간 설정을 우주로 한 점이 독특하다. 환경이 오염되어 망가진 지구는 더 이상 사람들이 살 수 없는 곳이 되어버렸고 화면 중앙에 휴지, 자동차, 화장품, 시계 보석 등이 떠다니고 있다. 황폐해진 지구 위에는 춤을 추는 것과 같은 사람이 풀라주 되어 있어 역설적으로 표현되어 있다. 대부분의 학생들이 환경오염이라는 주제로 초현실의 공간을 표현하고 있는데, 훼손된 지구와 환경오염 등의 문제를 심각하게 인식하고 있다는 것을 알 수 있다.



<스토리>

표현 방법 : 결합 , 고립

하울이 문을 열고 나가자 축구장이 펼쳐졌다. 그런데 축구장에 경기하는 모습은 보이지 않고 미러볼과 음악이 나오고 있었다. 축구장은 경기장이 아닌 클럽으로 변해 있었다. 클럽에는 동물과 사람들이 결합된 생명체들이 춤을 추고 음악을 듣고 있었다. 하울은 클럽에서 춤추고 놀며 한참을 있다 돌아왔다.

결합과 고립의 방법을 사용하여 공간을 표현하였다. 축구 경기장을 클럽으로 장소를 바꾸었고, 축구공은 미러볼이 되고, 개와 사람이, 여자와 남자가 결합된 개체들이 축구장 필드 안에서 파티를 즐기고 있다. 플라주의 기법을 이용하여 클럽의 파티를 표현했다. 설정한 공간에 상상을 통하여 또 다른 클럽의 장소로 바꾸어 표현한 점에서 장소 선정을 위해 고민을 많이 한 것을 알 수 있다. 완성도는 다른 모듈에 비하여 다소 미흡하지만 스토리 구성이나 공간의 선택과 결합된 이미지들이 개성있게 표현되었다.

개인 활동을 기반으로 한 모듈 활동을 통해 공간 표현이 확장된 모습을 볼 수 있었다. 개인 활동 시 다소 미흡했던 표현 방법들이 모듈 활동에서는 명확히 이해하여 세련되게 표현하는 모습을 볼 수 있었다. 다양한 기법과 재료 활용은 학습자들이 표현하지 못하는 이미지에 대한 욕구를 충족시켜 주었고 표현한 공간에 대한 스토리 구성을 통하여 학생들의 상상력을 더욱더 자극하고 모듈원의 의견 조율 능력이 요구되는 활동이었다.

3) 미술 수업 평가

학습의 평가는 창작, 지각, 반성의 과정을 볼 수 있는 1차, 2차 활동지, 최종 작품, 모둠 활동지, 감상 표현 활동지를 프로펠 포트폴리오로 대체 하였다. 아트프로펠 수업 방식에 있어 평가 단계는 학생의 이해의 과정과 정도를 파악 할 수 있기에 수행과정, 반성(감상)을 중요하게 여긴다.

평가의 항목은 개인 활동 과정, 모둠 활동 과정, 감상 및 자기 평가 동료 평가로 구성된다. 모든 항목은 작품 제작 과정 중에 이루어지며, 활동지 작성을 통해 자기 반성이 이루어지며 스스로 문제 해결과 동료 간의 협동 및 동료 작품 감상을 통해 학습은 점진적으로 발전된다.

가드너의 프로펠 포트폴리오 평가 내용은 <표-16>과 같다.

<표-12> 프로펠 포트폴리오의 평가 내용³³⁾

능력	내용	평가요소
창작	숙련기술	재료의 능숙하고 적절한 사용
	창의성	창의적인 아이디어
	노력	끈기, 근면성
	기술과 창의성	작품제작의 기술과 창의성의 연결관계
지각	지각의 인식	자신과 동료의 작품감상 문화적인 인식(시간, 장소, 목적, 전통, 맥락의 이해) 다른 작품의 특성을 식별하는 능력 환경과 자연적인 시각적 인식
반성	메시지, 의도, 목적	제작과정의 가치와 태도 수업 목표와 개념의 이해
	표현과정 인식	아이디어 변화 과정 어려운 부분과 감상
	작품 수정	아이디어 선택이 작품에 미치는 영향
작업의 접근 방법	학생 일지	본인과 친구의 의견 수렴과 평가
	교실 내 상호 작용	협력적 작업

33) Howard Gardner. ETS, 「예술 교과서에서의 수업 설계와 평가」, 문음사, 2007, p108~109

1) 수행 평가

- (1) 평가 방법에서 개별, 모둠, 관찰 평가 등 다양성을 갖고 평가를 한다.
- (2) 과정 평가를 한다.
- (3) 학생 상호 평가 방법도 활용할 수 있도록 한다.
- (4) 수행 평가 단계는 미술과 수행 평가 자료를 기준으로 하여 5단계로 한다.

<표-13> 평가 기준

구분	평가 관점	점수	비고
A	활동지가 성실히 작성되고 학습목표에 부합한 작품 제작	100점	
B	무난한 작품이나 정성껏 제작된 작품	90점	
C	미약하나 완성된 작품	80점	
D	미완성이면서 정의가 없는 작품	70점	
E	미제출	30점	

2) 성취기준

<표-14> 성취도 평가 기준

성취율 (원점수)	성취도	비 고
80% 이상~ 100%	A	
60% 이상 ~ 80% 미만	B	
60% 미만	C	

3) 자기 및 동료 평가 활동지

4차시 수업은 감상 및 반성의 단계로 모둠 최종작품 프레젠테이션을 통한 모둠별 작품 감상 후 표현 활동지를 작성하게 하였다. 활동지는 모둠별로 다른 모둠의 작품을 감상하며 사용한 표현 방법 및 기법, 작품 감상평, 자기반성 항목을 포함하여 기입하도록 지도하였다.

<표-15> 감상 표현 활동지

학생 1				학생 2			
모둠	사용된 표현기법	모둠	사용된 표현기법	모둠	사용된 표현기법	모둠	사용된 표현기법
1	크기변형, 플라주	4	왜곡	1	크기변형	4	왜곡, 플라주
2	교집	5	크기변형, 왜곡, 플라주	2	교집	5	크기변형, 왜곡, 플라주
3	이중화, 플라주	6	경합	3	이중화	6	경합
동료평가 (마음에 드는 모둠 작품의 감상평을 적어보자.)				동료평가 (마음에 드는 모둠 작품의 감상평을 적어보자.)			
<p>3조 이중화와 왜곡을 사용한 것을 보니까 어찌했지 않고 함눈에 들어오게 그림같아서 3조가 제일 마음에 들었다</p>				<p>학생들의 왜곡 플라주를 통한 물감안능주의 색채를 비만한 것이 굉장히 좋았다. 전체의 구성과 활용 안능 시로 인해서 시각이 신선해져서 좋았던 것 같다. 생각했기 때문이다.</p>			
자기평가(우리 모둠 작품의 감상평을 적어보자.)				자기평가(우리 모둠 작품의 감상평을 적어보자.)			
<p>우리는 처음에 크기변형이라는 쪽지를 보니까 자 (별도 안드려서 아이디어를 내고 진짜 아이디어를 내놓는데 동작을 해줘서 팀워크가 진짜 잘 맞았던 것 같다. 그래서 한번도 싸우지 않고 이렇게 하면 다 같이 역할 분담을 해서 빠르고 재밌게 해서 이번에도 마음에 들고 작품도 마음에 들었다.</p>				<p>경합이란 주제로 무엇을 해서 과연인 작품을 만드는 과정에서 많은 것 배웠다 동시성의 힘을 정말 좋았다는 아이디어가 생각났고 좋았던 것 같다.</p>			

학생1 과 학생2 의 감상표현 활동지는 같은 반 학생들의 활동지이다. 모둠 별 표현 내용 및 기법을 보면 모두 동일하게 기입한 것으로 두 학생 모두 표현 내용 및 기법을 이해하고 있고 감상이 제대로 이루어졌다. 이들의 동료 평가를 살펴보면 학생1 은 시각적인 표현 기법에 초점을 맞추었고 학생2 는 내용적인 면에 관심을 두고 감상평을 적었다. 학생마다 그림을 감상하는 관점에 따라 다양한

차이를 두고 있음을 관찰할 수 있었다. 이외에도 자기평가, 즉 반성 부분에서 학생1은 모둠 활동에 있어 모둠원간의 의견 조율이 잘 되었다는 협동심에 있어 만족하는 한편, 학생2는 동료 평가 때와 마찬가지로 내용의 참신한 점에 높은 평가를 하고 있다. 두 학생 모두 동료 및 자기 평에 있어 긍정적인 면만을 부각시켜 평가하였는데 올바른 감상태도를 기르기 위해서는 비판적인 평가도 필요하다. 그러기위해서 교사는 긍정적인 점과 비판적인 두 요소를 갖추어 평가할 수 있도록 지도하는 것이 바람직하다.



3. 미술 수업 기대효과

미술 교과에의 평가는 학습 활동에 대한 학습자 개개인의 성취정도를 파악하여 앞으로 개선할 학습의 방향과 내용을 구체적으로 제시하기 위한 것이다. 이런 의미에서 과정에 초점을 맞춘 아트프로펠을 활용한 수업은 학습자 개개인의 성취 과정 뿐 만 아니라, 학습 목표의 성취도를 교수자가 파악할 수 있도록 도와주었다.

아트프로펠을 활용한 수업에서의 학습자는 작품 제작 활동을 중심으로 지각, 반성 등, 학습 과정 중에 작용하는 다양한 활동들을 통해 스스로의 작품을 창작하고 수정해가는 과정 중심의 활동을 한다. 이러한 활동의 모든 과정은 프로펠 포트폴리오를 통해 수집되고 평가되었다.

본 연구 수업에서 1, 2차 활동지는 개인 활동을 기록하고 스케치한 것이다. 이와 같은 활동지는 학습자 개개인의 지각을 스스로 내면화하는 과정을 보여주고 있다. 미술 활동을 기피하는 학습자의 대부분은 이렇게 인지적으로 지각이 제대로 이루어지지 않아 표현에 어려움을 겪는 경우가 많다. 그렇지만 세부적으로 나누어진 과정은 학습자가 학습 목표의 달성 및 표현 방법과 기법에 대한 이해가 얼마만큼 이루어졌는지 교수자가 살펴 볼 수 있는 사료가 되고 학습자 역시, 표현에 있어 보다 쉽게 다가갈 수 있었다. 개인 활동에서 모둠활동으로 활동 영역이 커지는 것은 개개인이 습득한 지각을 서로 교환하고 상대방을 이해하면서 더욱 폭넓게 확장된 표현이 가능하게 된다. 또한 모둠활동지와 감상 활동지를 통하여 학습자가 스스로 자신과 동료 평가에 참여하며 더욱 적극적인 자세를 가질 수 있다.

아트프로펠을 활용한 초현실주의 공간 표현 수업의 효과는 다음과 같다.

첫째, 일반적인 표현 수업에 비해 아트프로펠 학습법은 보다 풍부한 표현력을 이끌어 낼 수 있다. 1차, 2차 활동지를 통하여 개인 표현 활동을 하고 모둠 활동지와 모둠 작품 제작을 통하여 학습자 간의 아이디어를 공유하며, 새롭게 지각된 것이 작품에 반영되어 표현력이 향상 된다.

둘째, 아트프로펠은 학습 과정의 평가로 진행되므로 학습자가 평가를 작성하는

과정에서 적극적인 수업이 이루어진다. 학습자가 1,2차 활동지 및 모둠 활동지 평가에 직접 참여하여 적극적인 평가 활동을 할 수 있었다. 작품에 대해 직접 설명하고 동시에 동료를 평가하는 과정을 통해 학습자들은 수업에 주체가 되어 적극적인 참여가 이루어진다.

셋째, 자기주도적인 학습에 효과적이다. 아트프로펠 학습 방법은 결과보다 과정에 초점을 맞추고 있어, 수업 계획에 있어 학습자의 반응을 최대한 존중한다. 이 과정에서 학습자는 학습목표 이해를 바탕으로 표현 활동이 이루어진다. 학습자 스스로 내용과 표현 방법을 선택하고 해결하는 과정은 자기 주도적 학습에 도움이 된다.

결과를 중시한 기존의 미술 수업에 비해 아트프로펠은 학습자의 수행 과정에 초점을 맞추어 과정 중심적인 수업 방안을 제시했다는 점에서 바람직하다. 또한 예술 수업에 인지적 과정을 강조하여 지각을 바탕으로 한 표현은 학습자의 경험과 내면을 더욱 확장하여 표현할 수 있게 도와주었다. 아트프로펠은 자기 주도적이고 반성적인 수업 설계를 통하여 과정을 평가한다는 점에서 앞으로의 미술 교수 학습 방법에 있어 올바른 방향을 제시할 것으로 기대할 수 있을 것이다.



V. 결론

미술에서 표현 능력은 학습자의 신체적, 인지적, 정서적 성장에 따라 발달하며 이는 문제를 해결하는 과정을 통해 얻는 창의적인 사고력을 포함한다. 고학년 시기가 될수록 시각적인 관찰력에 비해 자신의 표현능력이 부족하다고 느끼게 되면 미술에 대한 흥미와 관심을 잃고 창작마저 기피하는 경향이 나타난다. 교사는 학습자가 자발적인 욕구를 가지고 표현과정에 적극적으로 참여할 수 있도록 수업을 구안하고 자유로운 상상력, 독창적인 생각, 창의적 표현력을 바탕으로 심미적 태도와 비판적 사고력을 할 수 있도록 도와주어야 한다. 그러기 위해서 결과 위주의 학습에서 벗어나 학습자의 개성과 창의성을 존중하는 학습자 중심의 체계적인 수업이 진행되어야 한다.

이에 본 연구는 창작, 지각, 반성을 통한 학습자 중심의 아트프로젝트 교수 학습 과정이 학습자들을 적극적으로 학습에 참여 할 수 있게 하는 효과적인 학습 방법이라 생각되어 이를 활용한 수업을 계획하였다. 또한 창작의 과정을 강조하여 결과 위주의 미술 수업 방식을 비판하고 프로젝트 포트폴리오를 활용하는 대안을 제시 하였다. 초현실의 공간을 평면에 표현하는 학습을 체계적으로 할 수 있도록 초현실주의 표현방법을 스스로 이해하고 해결하는 과정을 통해 의미 있는 미술 활동을 경험하게 하여 미술에 대한 흥미와 자신감을 가지게 하는데 연구의 목적을 두고 지도하였다.

아트프로젝트 교수 학습 방법을 활용한 초현실의 공간 표현 지도를 통하여 얻게 된 결과는 다음과 같다.

첫째, 초현실주의 표현 방법을 활용하여 일상적인 공간을 초현실의 공간으로 표현해보는 1,2차 아이디어 스케치를 제작해 봄으로써 초현실의 표현 방법의 이해가 확장 되었다. 그리고 이해한 내용을 바탕으로 제작한 학생들의 작품에서 다양한 공간표현의 방법이 나타나는 것을 관찰할 수 있었다. 예를 들어 많은 학생들이 자신의 방을 초현실의 공간으로 바꾸어 표현 하였는데 고립, 결합, 착시 등 어떤 이론적 방법을 가지고 바꾸는지에 따라 초현실의 공간이 서로 다르게 나타

났다.

둘째, 모둠 활동에서 다양한 기법을 활용한 초현실의 공간 제작을 통하여 모둠원간 아이디어를 공유하고 스토리를 제작함으로써 확장된 표현을 할 수 있었다. 또한 아이디어를 주고받는 과정에서 다른 시각으로 생각해 보고 역할을 분담하고 발표하는 활동을 통해 학습자들의 적극적인 참여가 이루어 졌다.

셋째, 완성된 작품에 대한 평가와 제작 과정에 대한 반성을 통하여 학습한 내용을 내면화 하는 과정을 관찰 할 수 있었다. 이론적 지식을 바탕으로 한 인지적 표현은 학습자의 표현 욕구를 충족시키고 미술에 대한 흥미와 자신감을 가질 수 있는 계기가 되었다는 점에서 의미가 있었다. 또한 아트프로펠 교수 학습방법을 활용한 초현실의 공간 표현 지도를 한 결과 학습자들은 스스로 문제를 해결하면서 새롭게 알게 된 공간표현의 방법을 작품에 반영하고 초현실주의라는 사조를 이해하며 동시에 미술에 대한 흥미와 자신감을 가지게 되었다는 점에서 본 연구의 의의가 있었다. 그러나 본 연구는 1개월이라는 단기간 동안 중학교 3학년 4학급에게 적용하여 그 결과를 분석하였기에 연구결과를 일반화하기에 어려움이 있으므로 장기간 동안 많은 학생들에게 적용해 보는 연구를 통하여 보다 유의미한 효과를 알아보는 연구도 필요하다. 또한 프로펠 폴트폴리오(활동지)를 통한 학습 과정은 제시 되었으나 평가에 대한 구체적인 연구가 부족하여 학생과의 상호 작용이 충분히 이루어지지 못한 아쉬움이 있다. 따라서 프로세스 폴리오를 활용한 평가에 대한 체계적인 연구가 필요하다.

이상과 같이 본 연구는 학습자의 공간표현능력 신장을 위하여 아트프로펠 교수 학습 방법을 활용한 초현실의 공간표현 지도를 위해 수업 계획을 마련하고 실제 수업에 적용한 결과를 제시 하였다. 아트프로펠 교수 학습 방법을 활용한 공간 표현 수업은 학생들의 공간 표현능력 신장과 미술에 대한 긍정적인 태도를 함양 하는데 충분한 교육적 효과가 있었다.

따라서 본 연구의 내용과 체계를 토대로 학습자의 표현 능력을 신장 시킬 수 있는 장기적이고 구체적인 연구가 교육현장에서 진행 된다면, 학습자가 미술 활동을 과정을 즐기고 적극적으로 참여하는 학습자 중심의 미술교육 발전에 기여 할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 교육과학기술부(2008), 「중학교 교육과정 해설」.
- 김동규(2011), 「미술교육이론과 사상」, 교육과학사.
- 김명희 외 1(2001), 「다중지능이론의 실제」, 양서원.
- 김혜숙 외(1998), 「미술교육학론」 예경.
- 노버튼 린튼, 윤난지 역(2000), 「20세기의 미술」, 예경.
- 로베르 르네, 김정란 역(1990), 「초현실주의 I」, 열화당.
- 린다 캠벨·디 디션, 이신동 외 4인 역(2006), 「다중지능과 교수-학습」, 시그마프레스.
- 메슈 게일, 오진경 역(1970), 「다다와 초현실주의」, 한길아트.
- 모리스나도, 민희식 역(2002), 「초현실주의 : 꿈을 그린 화가들」, 보림.
- 박효정(2008), 「다중지능이론과 수업」, 양서원.
- 송광호 외(2009), 「공간지각 능력의 이해」, 도서출판 동학.
- 신현숙(1922), 「초현실주의」, 동아출판사.
- 심화숙(2006), 「가드너의 아트프로펠, 우리출판사.
- 알렉산드리아(1984), 이대일 역, 「초현실주의 미술」, 열화당.
- 앙드레 브로통, 송재영 역(1985), 「쉬르리얼리즘 선언」, 성문각..
- 위너 스파이스, 막스 에른스트, 박순철 역(1994), 「막스 에른스트 프로타주 기법의 창시자 작품과 예술의 세계」, 열화당.
- 이성은, 오은숙, 성기오(2002), 「초 중등 교실을 위한 새 교수법」, 교육과학사.
- 임두빈(2003), 「한권으로 읽는 서양 미술사 이야기」, 가람 기획.
- 임규혁(2011), 「교육심리학」, 학지사.
- 임영방(1982), 「미술과 교육」, 서울대학교 출판부.
- 장경희 외(1994), 「한국미술문화의 이해」.
- 토마스 암스트롱, 전윤식 · 강영심 역(1997), 「복합지능과 교육」, 중앙적성출판사,
- 하워드 가드너, 문용린 역(2001), 「다중지능-인간지능의 새로운 이해」, 김영사.

하워드 가드너, 문용린 유재경 역(2007), 「하워드 가드너 다중지능」, 웅진지식하우스.

하워드 가드너, ETS, 김명희, 윤쌍용 역(2007), 「예술 교과에서의 수업설계와 평가-미술」, 문음사 도서출판.

허버트 리드, 김윤수 역(1981), 「현대미술의 원리」, 열화당.

황경숙(1999), 「아트프로펠의 교육적 의의와 시사점」, 교육논총 제15권.

<학술논문>

전성수(2001), “다중지능이론이 미술교육에 주는 시사점 연구”, 교육논총 제 9집.

안필영(1998), “다중지능에 기초한 미술프로젝트”, 미술교육논총.

황경숙(1999), “아트프로펠의 교육적 의의와 시사점”, 교육논총 제 15권.

<학위논문>

김동오(2005), “아트프로펠을 통한 중학교 미술과 교수 학습 모형 연구”, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.

김미현(2007), “고등학교 미술교육에 있어서 아트프로펠을 이용한 상상표현 교수 학습 모형 연구”, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.

김세리(2002), “초현실주의적 표현연구 : 테페이즈망을 적용한 사진 이미지”, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문.

박인혜(2008), “가드너의 다중지능이론을 활용한 중학교 미술 교육방안 연구”, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

전현미(2000), “가드너의 다중지능이론에 입각한 중등 미술교육과정 개발”, 한양대학교 석사학위논문.

정보경(2010), “초현실주의 작품에 나타난 표현 기법연구”, 한남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

<abstract>

Art classes research with the Arts PROPEL for middle school students

Ji-Hyeong Kim

Department of Art Education Major

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

Supervised by Professor Jung-Myung Gwak

The existing art education learning program has been developed by the outcome-oriented evaluation method which seems inflexible. It means that the method doesn't consider learners' creativity and personality. As a result, it can't realize an art education goal that the art education helps learners develop their imaginations, creativities, and critical thought abilities as well as prevents learners from having interests and participating in a course of study. Therefore, to do the art education focusing on not the outcome-oriented learning but learners' creativities and personalities-oriented learning, a methodical learning program for learners has to be asked.

The Arts PROPEL teaching-learning method based on Gardner's multiple intelligences theory is not the inflexible model focusing on the outcome but the flexible model focusing on learners. So, an art class with the PROPEL portfolio helps learners not only develop critical thought and problem solving abilities but do self directed learning. The Arts PROPEL learning process is subdivided into the three steps, perception, creation, and reflection. Through the all of the steps, it is possible for learners to seek the extension of the expression in the perception step, to create overall learning process in the

creation step, and to participate in the evaluation in the reflection step. And in the art class for middle school students, the section about the imaginative expression helps learners express their images inner potential and it is related to the creativity.

This study of the art learning lesson plan consists of 4 classes with the Arts PROPEL learning steps, perception, creation, and reflection. Firstly, in the perception step, learners acquired such a theoretical background and method of expression of *Surrealism* that they could seek a cognitive expression. Secondly, in the creation step, it consists of two activities which are an individual activity and a group activity. By doing the individual activity, learners could practice a spatial expression(*space expression*) of *Surrealism* and by doing the group activity, they were widely exposed to it which they practiced from the individual activity. And lastly, in the reflection step, learners had time for a self-evaluation and peer-evaluation after appreciating their works.

The results of the study(*spatial expression instruction*) from the Arts PROPEL teaching-learning method are following.

First of all, the Arts PROPEL teaching-learning method could derive much richer expressiveness than other existing classes for expression can. The reason why learners could improve their expressiveness was because both of the individual and group activities helped learners reflect their expressiveness into the works by sharing their various ideas.

Secondly, the Arts PROPEL teaching-learning method could make learners active for the learning process since it evaluates their learning process. Especially, learners directly taking part in the evaluation for the first, second, and group activity worksheets made them more active. It means that learners became a principal ones in their class.

Thirdly, the Arts PROPEL teaching-learning method was affective for the self-directed learning. Because the process is more focused than the outcome,

when making plans for classes, learners' responses are respected as much as possible. Consequently, it is the self-directed learning because learners can determine what they want to learn for the classes.

Lastly, spatial expression of *Surrealism* through *Surrealism* expressive method gave learners confidence for the imaginative expression. Understanding of the methodical expressive method helped express the images inner potential. And the group activities made the individual activities achieve an extended spatial expression.

In conclusion, if a long-term and specific plan based on the study to encourage learners to improve their expression ability applies to a real learning environment of education, it will contribute to the development of art education focusing on learners who enjoy art themselves and take part in the art actively.



<부록>


1차 활동지

작품 계획서 1	반	번호	이름
* 자신이 그리고 싶은 공간을 그려보자 (예시 - 운동장, 교실, 방, 공원, 학교, 카페 등)			
 <p data-bbox="639 1093 1031 1167">제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY</p>			


2차 활동지

작품 계획서 2	반		번호		이름	
* 내가 그린 공간을 초현실의 공간으로 바꾸어 구상하여보자.						
 <p data-bbox="639 1093 1031 1167">제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY</p>						
사용된 초현실주의 표현방법 (데페이즈망, 왜곡, 이중화, 크 기변형 등)						

모둠별 활동지

	학년	반	조
조원	맡은 역할		맡은 역할
<p><초현실의 공간 스토리></p> <p>* 여러분이 하울이 되어 하울의 성에 있는 방문을 열고 나갑니다. 어떤 공간이 펼쳐져 있는지 이야기를 만들어 봅시다.</p>			
 <p>제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY</p>			
사용한 초현실의 표현방법 및 기법			

감상표현 활동지

감상표현 활동지		반	번호	이름
모듬	사용된 표현방법		모듬	사용된 표현방법
1			4	
2			5	
3			6	
동료평가 (마음에 드는 모듬 작품의 감상평을 적어보자.)				
자기평가(우리 모듬 작품의 감상평을 적어보자.)				
 제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY				