



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](#)

김홍도 · 신윤복 · 이중섭의 작가 탐구 프로젝트 교수 · 학습지도방안

김정숙

2017

석 사 학 위 논 문

김홍도·신윤복·이중섭의 작가 탐구 프로젝트
교수·학습 지도 방안

Study of Instruction and Teaching Method for
Artist Research Project of Kim Heung Do,
Shin Yoon Bok, and Lee Joong Sup Shin

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

김 정 숙

2017년 2월

석사학위논문

김홍도·신윤복·이중섭의 작가 탐구프로젝트
교수·학습 지도 방안

Study of Instruction and Teaching Method for
Artist Research Project of Kim Heung Do,
Shin Yoon Bok, and Lee Joong Sup Shin

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

김 정 숙

2017년 2월

김홍도·신윤복·이중섭의 작가 탐구 프로젝트
교수·학습 지도 방안

Study of Instruction and Teaching Method for
Artist Research Project of Kim Heung Do,
Shin Yoon Bok, and Lee Joong Sup Shin

지도교수 오 재 환

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

김 정 숙

2016년 12월

김 정 숙 의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2016년 12월

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	1
3. 연구의 제한점	2
II. 프로젝트 학습의 이해	3
1. 프로젝트 학습의 이론적 배경	3
2. 미술교과에서 프로젝트 학습	11
III. 프로젝트 수업의 실제	14
1. 수업 설계	14
2. 교수·학습 수업적용의 실제	24
IV. 결론 및 제언	53
참고 문헌	56
ABSTRACT	57
부 록	60

표 목 차

〈표 II-1〉 차드(Chard)의 프로젝트 각 단계별 주요 활동	8
〈표 II-2〉 지옥정(1998)의 프로젝트 각 단계별 주요 활동	9
〈표 II-3〉 김대현(2001)의 프로젝트 각 단계별 주요 활동	10
〈표 III-1〉 미술교과에 대한 선호도	15
〈표 III-2〉 미술과 수업 영역에 대한 선호도	15
〈표 III-3〉 작가에 대한 사전 지식에 대한 경험도	16
〈표 III-4〉 작가 탐구활동에 대한 흥미도	17
〈표 III-5〉 수업형태 선호도	17
〈표 III-6〉 모둠 활동이 문제 해결에 대한 효과	18
〈표 III-7〉 협력을 통한 문제해결능력에 대한 자기 평가	18
〈표 III-8〉 의사소통 능력에 대한 자기 평가	19
〈표 III-9〉 대단원 구성	20
〈표 III-10〉 소단원 교수·학습 계획	21
〈표 III-11〉 작가탐구 프로젝트 단계별 차시 구성	22
〈표 III-12〉 1차시 본시 수업지도안	24
〈표 III-13〉 2차시 본시 수업지도안	26
〈표 III-14〉 3~7차시 본시 수업지도안	28
〈표 III-15〉 8~9차시 본시 수업지도안	31
〈표 III-16〉 10~12차시 본시 수업지도안	32
〈표 III-17〉 13~14차시 본시 수업지도안	34

〈표 III-18〉 프로젝트 수업 통해 알게 된 내용	49
〈표 III-19〉 프로젝트 수업에서 작가조사 및 탐구활동의 효과	49
〈표 III-20〉 표현활동이 작가 이해와 작품 감상에 준 영향	50
〈표 III-21〉 프로젝트 수업 후 미술교과에 대한 흥미도	50
〈표 III-22〉 프로젝트 수업이 문제해결능력 향상에 미친 효과	51
〈표 III-23〉 프로젝트 수업이 의사소통 능력 향상에 미친 효과	51
〈표 III-24〉 미술교과에서 프로젝트 수업에 대한 평가	52

그림 목 차

〈그림 Ⅲ-1〉 모듈에서 선정된 작가에 대한 주제망 구성하기	... 36
〈그림 Ⅲ-2〉 김홍도 주제망(생각그물) 구성 학생작품 37
〈그림 Ⅲ-3〉 신윤복 주제망(생각그물) 구성 학생작품 37
〈그림 Ⅲ-4〉 이중섭 주제망(생각그물) 구성 학생작품 38
〈그림 Ⅲ-5〉 모듈별 작가 탐구 조사 활동 38
〈그림 Ⅲ-6〉 모듈별 작가 탐구 발표자료 만들기 활동 39
〈그림 Ⅲ-7〉 모듈별 작가 탐구 발표하기 39
〈그림 Ⅲ-8〉 김홍도 작가 탐구 발표자료 학생 작품 40
〈그림 Ⅲ-9〉 신윤복 작가 탐구 발표자료 학생 작품 41
〈그림 Ⅲ-10〉 이중섭 작가 탐구 발표자료 학생 작품 42
〈그림 Ⅲ-11〉 대표작품 모사 활동 모습 44
〈그림 Ⅲ-12〉 김홍도, 신윤복, 이중섭의 학생 모사 작품 44
〈그림 Ⅲ-13〉 미술관 꾸미기 활동 모습 46
〈그림 Ⅲ-14〉 김홍도 미술관 꾸미기 학생작품 46
〈그림 Ⅲ-15〉 신윤복 미술관 꾸미기 학생작품 47
〈그림 Ⅲ-16〉 이중섭 미술관 꾸미기 학생작품 47

국 문 초 록

김홍도·신윤복·이중섭의 작가 탐구 프로젝트 교수·학습 지도방안 연구

김 정 숙

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공
지도교수 오 재 환

본 연구에서는 작가탐구라는 프로젝트를 통해 작가의 생애와 예술 활동, 그의 사상을 알아보고 이에 근거하여 작품을 바르게 감상하기, 미술의 가치를 이해하고 미술을 생활화하기, 미술 문화를 애호하고 존중하는 태도를 기르고자 한다. 미술작품은 작가의 생각과 인생관, 사상을 그리고 시대적 배경을 그대로 반영하고 있기 때문에 이를 알고 작품을 이해하는 것은 매우 중요하다. 그리고 한 작가를 안다는 것은 그 작가에 대해 친근감을 형성하게 되고 이는 자연스럽게 그 작가의 작품에 대한 관심으로 이어진다. 이러한 방법론을 작가 탐구라 하고 미술과 학습에서 중요한 위치를 차지하고 있다. 학생들은 이러한 작가 탐구를 통해 미술사적 지식뿐만 아니라 작품 감상의 깊이 있는 이해와 풍부한 예술적 교양을 쌓게 된다.(장운정, 2012) 아울러 작가 탐구 프로젝트 학습에 통해 학생들은 문제해결 능력, 협동학습을 통한 의사소통능력을 신장하는데 도움이 되는 학습지도 방법을 구안하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 본 연구자는 제주특별자치도 제주시 조천읍 H초등학교를 연구 장소로 정하고 6학년 24명을 연구 대상으로 선정하였다. 연구기간은 2016년 6월 20일~ 7월 22일이며 미술시간과 창의적 체험활동 시간

을 활용하여 총 14차시 수업을 진행하였다. 수업은 작가에 대한 조사 탐구 중심의 프로젝트 과정, 작가의 작품 모사하기 및 미술관 꾸미기의 미술 표현 프로젝트 과정, 프로젝트 결과물 전시로 실제 수업에 적용하였다. 수업 과정과 결과에서 얻어진 결과물(주제망 생각그물, 작가 탐구 발표자료, 모사작품, 작가의 미술관), 사진자료, 설문지, 수업과정 중 관찰평가를 통하여 다음과 같은 결론을 얻게 되었다.

첫째, 주제선정에서부터 프로젝트 결과물 전시하기 과정까지 학생들이 주체가 되는 프로젝트 학습을 통해 학생 주도의 수업을 진행해 나갈 수 있었다.

둘째, 학생들은 자신들이 선택한 작가는 물론 다른 모듈에서 선정한 작가들에게도 친근하게 접할 수 있는 기회가 되었고 작품에 대한 관심으로까지 이어졌다

셋째, 학생들은 프로젝트 과정을 수행해 나가면서 문제해결력 및 의사소통 능력, 공동체 의식이 길러졌다.

넷째, 미술교과에 대한 흥미와 작품 표현에 대한 자신감이 높아 졌다. 학생들이 스스로 탐색하고 표현해 봄으로써 미술시간이 더 즐겁고 재미있게 느껴졌다고 했으며 이는 미술교과에 대한 긍정적인 인식의 변화로 나타났다.

본 연구를 통하여 학생들은 작가탐구 프로젝트 학습을 통하여 작가에 대한 이해뿐만 아니라 미술 작품에 대한 흥미와 관심을 갖게 되었으며 작품을 감상하는 안목을 갖게 되었다. 또한 프로젝트 과정이 학생 주도의 수업으로 진행되면서 자연스럽게 문제해결력 및 의사소통능력, 공동체의식이 향상되었으며 일상생활에서 미술작품 감상을 통해 삶의 여유와 즐거움, 작품의 가치를 발견하고 소중하게 여기는 태도를 길러 예술적 교양의 함양으로 이어질 수 있길 기대해 본다.

주요어 : 작가 탐구, 문제 해결력, 의사소통능력, 공동체의식

I. 서 론

1. 연구의 필요성과 목적

미술작품은 일상생활에서 삶의 여유와 즐거움을 주며, 미술 작품을 감상을 통하여 그 가치를 발견하고 소중하게 여기는 태도를 기를 수 있다. 그래서 평소 학생들에게 미술작품에 흥미와 관심을 갖게 하며 다양한 작품을 접하게 하여 감상의 안목을 갖고, 창의적으로 개성 있게 표현된 작품을 보고 작품의 내용이나 표현방법, 기법 등의 특징을 이해하게 할 필요가 있다. 하지만 현실은 그렇지 못한 것이 안타까울 따름이다. 요즘 학생들은 미술관을 찾아가 미술작품을 감상하거나 유명한 미술가에 대한 책을 읽기보다는 대중음악이나 스마트폰, 컴퓨터 게임을 하는데 대부분의 여가생활을 보내고 있는 것이 현실이다.

지난 4월에 6학년 학생들을 데리고 수학여행을 코스로 서귀포에 위치한 '이중섭 미술관'을 관람하고 왔다. 그런데 박물관에 전시되어 있는 훌륭한 미술작품들, 부인 이남덕과 주고받았던 편지들, 살던 집 등을 둘러보게 하였음에도 불구하고 단 10분~15분정도 지나 다 관람했다며 박물관을 나오는 학생들을 보면서 과연 무엇을 보고 무엇을 느끼고 왔는지 궁금하면서도 안타까운 마음이 들었다. 아마 이중섭작가에 대한 사전 지식과 미술 작품 감상하는 태도 및 흥미가 부족한 것이 아닌가 하는 생각이 들었다. 그래서 본 연구자는 작가 탐구라는 프로젝트 학습을 통해 작가의 생애와 예술 활동, 그의 사상을 알아보고 작품을 바르게 감상하기, 미술의 가치를 이해하고 미술을 생활화하기, 미술 문화를 애호하고 존중하는 태도를 기르고자 한다. 이러한 작가탐구 프로젝트 수업으로 학생들은 문제해결능력과 친구들과 함께 함으로써 협동학습을 통해 의사소통능력을 또한 향상될 것이라고 기대해 본다.

2. 연구내용 및 방법

본 연구는 작가 탐구의 중요성을 인식하고 학생들과 의논하여 우리나라의 대표적

인 작가 중에서 학생들이 탐구하고자 하는 작가 3인(김홍도, 신윤복, 이중섭)을 선정하고 교사 중심이 아닌 학생중심의 수업의 흥미로운 수업이 될 수 있도록 교육 방법을 모색해 보았다.

첫째, II장에서는 문헌 연구 및 선행 연구를 통하여 프로젝트 학습의 역사와 개념, 특성, 그리고 프로젝트 학습의 다양한 단계를 탐색하고 작가 탐구 프로젝트에 적합한 교수·학습 모형을 구안하였다. 그리고 미술교과에서 프로젝트 학습이 갖는 의의 및 미술교육과 프로젝트 학습의 관계를 고찰하여 이론적 배경을 마련한다.

둘째, III장에서는 프로젝트 수업의 실제로 작가 탐구 프로젝트 학습의 설계에서 수업 적용 연구 대상을 분석하여 단원을 설정하였으며 차시별 주제 및 활동계획을 구체화 하였다. 그리고 교수·학습 수업의 적용하여 실시한 실제 수업운영 차시별 교수·학습 지도안 및 수업과정, 학습활동 모습 및 결과물을 살펴본다.

셋째, IV장에서는 결론으로 작가 탐구 프로젝트 학습을 통해 학생들에게 기대되는 효과를 도출해 낸다.

3. 연구의 제한점

이 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 제주특별자치도 제주시 조천읍에 소재한 H초등학교 6학년 24명 대상으로 하고 있어 다른 학년이나 다른 학교에서 적용할 때에는 재구성하여 적용하기 권장한다. 또한 적용대상이 1개 학급 24명으로 소수인 것 역시 제한점으로 작용한다.

둘째, 본 연구는 '김홍도·신윤복·이중섭의 작가 탐구 프로젝트'로 특정 과제를 통해 나타난 결과이므로 프로젝트 수업의 특성을 일반화 하는데 제한점이 있다.

셋째, 학생들의 선호하는 작가를 선정하다 보니 조선후기 작가 김홍도, 신윤복과 현대작가 이중섭이 탐구하게 되어 동시대의 작가가 아니라 것이 제한점이다.

넷째, 본 프로그램 적용 기간은 2016년 6월 20일~ 7월 23일로 약 1개월 이내로 연구기간이 비교적 짧아 제한점이 될 수 있다.

Ⅱ. 프로젝트 학습의 이해

1. 프로젝트 학습의 이론적 배경

가. 프로젝트학습의 역사와 개념

프로젝트 학습의 시작은 학자마다 약간씩 의견이 다르다. 놀(Knoll)은 프로젝트 수업의 기원을 16세기 유럽의 건축학교에서 행해졌던 프로젝트 작업으로 보고 있으나, 일반적으로 프로젝트 학습은 코벳(Cobbet)에 의해 시작되었다고는 견해가 다수이다. 코벳은 실생활과 관련 없는 주입식 교육 대신에 지금의 프로젝트법과 유사한 교육방법을 통하여 실생활에 필요한 것을 교육하고자 하였다.(Stewart, 1986; 지옥정, 1997, p78에서 재인용) 그러나 코벳의 방법은 엄밀히 말하면 현대적인 의미의 프로젝트의 방법은 아니었다.

현대적인 의미의 프로젝트학습은 1900년대 초반의 듀이(Dewey)의 실험학교에서 시작되었다. 듀이는 1886년 실험학교를 설립하여 실제적인 활동을 통한 교육을 실현하고자 하였다. 따라서 실험학교 전통적인 교과목을 공부하는 것이 아니라, 프로젝트를 수행하고 문제를 해결하는 과정이 학습의 주를 이루었다. 듀이는 프로젝트 수행 과정을 통해 문제를 발견하고 해결하며 다양한 측면으로 접근하며 사고하는 방법을 배울 수 있다고 믿었

그러나 실제로 프로젝트라는 단어를 사용한 것을 콜롬비아 대학의 교수였던 리차드(Richard)였다. 프로젝트라는 용어가 처음 교육에 등장한 아래, 1908년 메사추세츠에 있는 농업학교에서 '홈 프로젝트'를 사용하면서 프로젝트라는 용어가 일반화되었다.

이후 킬패트릭(Kilpatrick)은 1919년에 '프로젝트법'이라는 제목의 논문에 그 당시 이루어지던 프로젝트 학습활동을 체계화 하여 이론으로 정립하였다. 킬패트릭은 교육과정 구성의 중요한 요소로 '목적'을 가진 행위와 '학습에서의 아동주도성'을 강조하며 프로젝트를 '사회적 맥락에서 전심전력을 다해서 수행하는 유목적 활동'으로 정의하였다. 이는 프로젝트 전 과정에서 '목적'이 가치는 중요성을 강조한 것으로 해석할 수 있다.

우리나라에서는 미국의 영향으로 1950년대에 프로젝트 형태의 학습이 소개되

기도 하였으나 현재의 프로젝트 학습이 다시 소개된 것은 1990년대 이후이다. 여러 도시에서 실행된 차드(Chard)의 워크숍을 통한 프로젝트 학습의 소개는 열린교육의 영향으로 인해 다양한 수업 형태를 찾고 있던 교육 현장에 적극 도입되었다.(김영길, 2006, pp.136-160)

이상에서 살펴본 것과 같이 프로젝트 학습은 존듀이에서 시작하여 킬패트릭에 의해 체계화되었으며 그이 후 차드에 의해 발전하여 1950년대 이후에 열린교육이라는 이름으로 우리나라에서 처음 도입되었음을 알 수 있다.

프로젝트 학습은 프로젝트 접근법 또는 프로젝트 수업 등과 같은 의미로 사용되고 있다. ‘project’란 뜻은 ‘앞으로 던진다.’, ‘생각한다’, ‘연구한다’, ‘탐색한다’는 의미로서 학습자가 스스로 생각하며 계획을 세우고 학습활동을 수행한다는 의미가 내포되어 있다.

카츠(Katz)와 차드(Chard)는 “프로젝트 접근법이란 한 명 또는 그 이상의 아동이 특정한 주제에 관하여 심층적으로 연구하는 것”으로 정의하고 있다. 교수-학습에서 프로젝트 접근법의 효시는 Dewey라고 할 수 있다. Dewey교육에서는 흥미, 흥미에 의한, 흥미를 위한 교육을 강조하며, 아동은 환경과의 끊임없는 상호작용을 통해 반성적 사고를 하면서 스스로 변화해 가는 생명체라고 보고 있다. 그래서 아동의 삶, 성장, 경험은 그 자체가 교육의 목적이자 내용이고 방법이며 교육의 과정이자 동시에 교육의 결과라고 할 수 있다.(유승희·성용구, 2007, p.13)

함종규는 “무엇인가 마음속에서 생각하고 있는 것을 구체적으로 실현하고 형상화하기 위하여 자기 스스로가 계획을 세워 수행하는 활동을 말한다.”고 하였다.(함종규, 1988; 길아영, 2013, p.4에서 재인용)

류창열은 “학습결과로서 광범위하고 다양한 학습 활동이 기대되며, 해당 학습 주제와 관련된 일련의 여러 단일 과제를 실시하여 교육-학습 활동을 이끌어가는 학습 방법”이라고 정의하였다.(류창열, 2000; 길아영, 2013, p.4에서 재인용)

강인애, 정준화, 성봉현, 정득년은 “프로젝트 학습은 학습장소, 배움의 자료, 교사와 학생의 위치와 역할이라는 세 가지 요소의 변화를 꾀하는 수업방식이다”라고 하였다. 학습 장소는 오프라인 교실을 넘어 온라인 공간과 사회를 중요시하고, ‘교과서’에 국한된 배움의 자료를 실생활 속에 존재하는 모든 자료를 활용하

도록 한다. 학생이 배움의 주체이며 교사는 조력, 지원자로서의 역할을 수행한다. (강인애 등, 2011, pp7-8)

나. 프로젝트 학습의 목적과 특성

프로젝트 접근법의 체계를 세운 카츠(Katz)와 차드(Chard)는 프로젝트 수업을 올바르게 시행한다면 초등학교 교실에서 다음과 같은 목적을 기대할 수 있다고 했다.

첫째, 아동으로 하여금 자신이 생활하고 있는 주변 세계가 심층적으로 연구할 만한 흥미로운 것임을 깨닫게 해준다.

둘째, 참여자들의 관심과 흥미를 증시하므로 아동의 자발적 참여와 능동적 활동을 통하여 학습활동에 몰입하게 한다.

셋째, 교사와 학생들의 서로 협의 협동, 토론을 통하여 모든 학습과제를 해결하면서 하나의 공동사회를 경험하고, 소속감과 협동심을 기른다. 학생들은 학교생활을 통하여 자유와 책임, 감정과 사회성을 기르게 된다.

넷째, 교사 자신도 다양한 프로젝트의 탐구과정을 통하여 새롭게 도전받는다.

다섯째, 문제해결을 위해 다양한 매체자료를 활용하여 다매체적 접근이 가능하다.

그리고 카츠(Katz)와 차드(Chard)는 프로젝트 접근법을 통해 다음과 같이 긍정적인 학습효과를 찾을 수 있다고 한다.

첫째, 새로운 지식을 습득하는 것을 돕는다. 학생들이 조사하고 토론하는 과정을 통하여 새로운 정보와 개념을 접하고 이를 자신의 기본 지식에 첨가하여 새롭게 이해하고 의미를 파악한다. 즉, 사실, 개념, 정보, 아이디어 등을 알고, 관련성 있게 개념적으로 의미를 파악한다.

둘째, 아동들은 프로젝트 활동을 통해 지적·사회적 의사소통 및 신체적 능력 발달에 필요한 기술들을 획득할 수 있다. 아동들이 서로 다른 의견이나 대안을 제시하면서 논쟁을 할 때 의사소통 기술을 배우고, 조사활동을 하는 동안 관찰과 질문 기술이 습득되고, 자료를 만들면서 소근육 운동기술을 익히고, 그 외에도 표현기술·문제해결기술·사회적 기술 등을 익히게 된다.

셋째, 아동들은 관찰하면서 보다 면밀하게 보는 성향, 탐색활동에 흥미를 느끼고

몰입하는 성향과 장기간 문제를 가지고 해결하려는 성향, 보다 나은 이해를 위하여 질문하는 성향, 탐색활동에 대한 실험적으로 접근하는 성향, 어려움에 직면했을 때 지구력과 지적 호기심을 잃지 않는 성향, 성취보다 과정을 중시하면서 노력하고 도전하는 성향을 배울 수 있다.

넷째, 수용, 자신감, 불안감 등 감정을 발달시켜 준다. 학생들이 서로 상대방의 경험을 칭찬해 주고 집단의 소속감을 갖게 해주고, 문제를 해결하면서 자신감이 길러지고, 부모들이 자녀들의 요구를 수용하면서 연계성, 안정감, 유대감을 높일 수 있다. 활동과정에서 자료 인사들과의 접촉을 통해서 상호 의존성·존중감·감사하는 감정을 기르게 된다.

프로젝트 접근법의 목적과 긍정적 학습효과를 참고로 하면서 그동안 우리나라 초등학교에 적용한 결과를 바탕으로 프로젝트 수업의 특성을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 아동의 능동적·적극적·주체적 참여가 이루어진다. 프로젝트 접근법은 아동이 흥미 있는 주제에 따라 학습내용을 선정하고 교사-아동이 함께 학습방법을 모색해 나가는 교육이론이다. 준비단계, 시작단계, 전개단계, 마무리 단계의 진행과정 속에서 아동의 흥미를 반영하여 내용이 수정·보완되며 소주제의 발현도 함께 이루어진다. 결국 교육 행위의 주체는 교사이지만 학습의 주체는 아동이라는 아동중심 교육원리가 잘 실현된 수업 이론이라고 할 수 있다.

둘째, 아동의 내적 동기 유발을 가능하게 한다. 프로젝트 접근법은 아동이 관심이 있는 주제에서 출발하기 때문에 자율적으로 그 주제에 대해 흥미를 갖게 되고 아동 자신에게 의미 있는 탐구활동을 할 수 있게 해 준다. 아동들은 깊은 탐구 과정을 통해 지적으로 긴장된 상태를 유지함으로써 보다 심화된 지식을 재구성해 나갈 수 있고 나아가 학습을 위한 내적 동기화 상태를 지속적으로 유지할 수 있다.

셋째, 교육과정상의 상위 목표 달성이 실현된다. 사실 교사들의 단위 시간의 교과지식 전달에 더 주의를 기울이다보면 교육과정의 상위 목표는 관심을 기울이지 않는 경우가 많다. 그러나 프로젝트의 과정 속에서 아동들은 인간을 사랑하는 능력, 긍정적 자아개념, 사회성 등 통합적이고 전인적인 인격형성의 목표에 한 걸음

더 가까이 다가갈 수 있게 된다.

넷째, 창의적으로 새로운 발견을 할 수 있는 기회를 제공한다. 프로젝트 접근을 통해 평소 단답식·주입식에 능숙하고 정답을 잘 맞히는 아이들보다 창의적인 아이들이 기발한 질문을 던지면서 수업을 주도하는 경우가 자주 나타난다. 그래서 아동들의 자발적으로 발견을 통해 지식을 구성해 가는 자기 주도적 학습이 자연스럽게 일어날 뿐만 아니라 아동들의 창의성을 길러 줄 수 있고 수업 또한 새롭게 창조할 수 있다.

다섯째, 공동체정신을 살리는 사회적 협동교육이다. 프로젝트는 주로 소집단 활동을 많이 하며 소집단끼리 토의하고 논의하고 판단하는 과정에서 협동정신이 발휘되고, 또래와 상호작용을 통해 몰랐던 것을 알게 되고, 자신의 사고를 수정하기도 하면서 공동체의 구성원으로서의 역할과 책임을 학습하게 된다.

여섯째, 생활과 삶 속에서 학습이 통합된다. 프로젝트는 학교의 경험들이 분리된 교과목 속에서 지식을 습득하는 과정이라기보다는, 현장학습·조사탐구과정을 통해 교실은 곧 생활이 이루어지는 아동들의 행복한 삶의 장이 된다. 주제 또한 아동의 삶 속에서 발견되며, 이 주제를 심층적으로 탐색해 가는 동안 나, 가족, 친구, 이웃, 사회공동체가 문제해결과정에 통합되어 또 다시 아동의 삶을 구성하게 된다.

일곱째, 전통적 교실에서 부족했던 ‘활동성’, ‘몰입’이라는 두 가지 양상이 두드러지게 나타난다. 프로젝트 현장학습·조사탐구 과정이 많아 아동들의 수업이 적극적이고 활동적이다. 한편 심층 탐구하고 반성적으로 사고하는 과정에서 몰입하는 양상이 강하게 나타난다.

여덟째, 다양한 수업론을 아우를 수 있다. 프로젝트 접근법은 수업론의 한 유형이면서 동시에 수업의 진행 속에서는 조사학습, 실험학습, 협동학습, 토의 학습, 문제해결 학습, 놀이학습, 대화학습, 감상학습, 자리 학습 교구학습 등의 다양한 교수-학습 모형을 섭렵할 수 있는 종합적 수업론이라고 할 수 있다.

아홉째, 교사 자신이 도전받는다. 프로젝트 접근법은 시작에서 마무리 단계까지 한 주제를 마칠 때마다 교사는 만족감과 성취감을 느끼게 된다. 특히 마무리의 대단원을 마치고 발표회 등에서 아동의 변화를 확인하고, 학부모, 동료 교사, 행정가들로부터 수업에 대한 감상과 질문을 받고 피드백 받으면서 교사는 만족과 보

람을 느끼고, 다음 수업에 대한 아이디어를 얻고 더 나은 수업을 위한 도전의식을 가지게 된다.(유승희·성용구, 2007)

다. 프로젝트 학습의 단계

1) 차드(Chard,1995)의 프로젝트 학습 단계

차드는 프로젝트 진행과정을 시작, 전개, 마무리의 3단계를 거치는 것으로 생각하고 핵심적으로 해야 하는 활동을 명시하였다. 차드는 '시작단계'에서 어린이의 현재의 지식과 흥미를 검토하고 앞으로 진행 될 프로젝트를 시작하기 위한 일련의 활동들을 제시하였다. '전개단계'에서 어린이에게 새로운 경험과 연구 기회를 제공하기 위한 현장 학습활동의 진행 사항을 제시하였고, '마무리단계'에서는 프로젝트 활동을 평가하고 반성하며 결과를 상호 공유하기 위한 마무리 행사와 프로젝트 결과물 표현 및 전시에 대하여 안내하였다. <표 II-1>에 차드(Chard)가 제시한 프로젝트 각 단계에서의 주요 활동을 도식화하여 나타내었다.

<표 II-1> 차드(Chard)의 프로젝트 각 단계별 주요 활동

단계	주요 활동	활동 내용
1단계	· 어린이의 현재의 지식과 흥미를 검토한다.	· 주제 선정 · 토픽에 대한 최초의 토의 · 현재의 지식에 기초한 주제망 구성 · 밝혀내기를 원하는 질문 목록표 작성
2단계	· 어린이에게 새로운 경험과 연구 기회를 준다.	· 현장 견학 정의 예비 토의 · 현장 견학 · 현장 견학 추후 활동 · 전문가의 방문
3단계	· 프로젝트 활동을 평가하고 반성하며 결과를 상호 공유한다.	· 마무리 행사 · 새로운 지식을 자신의 것으로 만들기

2) 지옥정(1998)의 프로젝트 학습 단계

지옥정은 차드(1995)가 제시한 3단계의 프로젝트 학습을 보충·심화하였다. 지옥정이 제시한 프로젝트 학습의 절차는 준비, 시작(1단계), 전개(2단계), 마무리(3단계)의 4단계로 이뤄진다. 지옥정은 차다가 시작 단계로 묶었던 예비계획과 프로젝트 제 1단계를 '프로젝트 1단계'로 구분하여 제시하였다. 또 차드의 프로젝트 과정에 비해 지옥정은 각 단계별 활동 내용이 구체적이고 계열성이 드러나 있다. <표 II- 2>에 지옥정의 프로젝트 학습 단계를 제시하였다.

<표 II-2> 지옥정(1998)의 프로젝트 각 단계별 주요 활동

단계	활동 내용
프로젝트 준비단계	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트 주제 선정 · 주제망 작성 · 학습 내용/활동 구성 · 기본 어휘 및 중심 개념 선정 · 자원 목록 작성 및 필요한 자원 준비 · 환경 구성 · 부모님들에게 알리고 협조 요청
프로젝트 1단계	<ul style="list-style-type: none"> · 유아의 이전 경험 표현 · 교사와 유아의 공동 주제망 구성 · 질문거리 찾기
프로젝트 2단계	<ul style="list-style-type: none"> · 현장 견학 전 조사·탐구·표현활동 · 현장 견학 · 전문가 면담 · 현장 견학 후 조사·탐구·표현활동
프로젝트 3단계	<ul style="list-style-type: none"> · 전시회 및 발표회 준비 · 전시회 및 발표회 개최 · 전시회 및 발표회 이후 마무리

3) 김대현(2001)의 프로젝트 학습단계

김대현(2001)은 프로젝트 학습의 과정을 준비하기, 주제 결정하기, 활동계획하기, 탐구 및 표현하기, 마무리하기, 평가하기 등 크게 6가지 영역으로 구성하였다. 차드와 지옥이 제시한 프로젝트 과정에 비해 단계가 세분화되고, 단계별 활동이 구체적으로 제시되었으며 체계적인 흐름이 드러나 있다.

<표 II-3> 김대현(2001)의 프로젝트 각 단계별 주요 활동

학습 과정		학습 활동	
1. 준비단계		<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트 학습을 하기로 결정함 · 주제를 잠정적으로 결정함 · 교사의 잠정적 주제망 작성하기 · 자원목록 잠정적으로 작성하기 	6 . 평 가 하 기 (형 성) ↑ ↓
2. 주제 결정하기		<ul style="list-style-type: none"> · 주제 확정하기 · 아동의 주제 관련 경험 끌어내기 · 아동의 함께 주제망 작성하기 	
3. 활동 계획하기		<ul style="list-style-type: none"> · 학습할 소주제 결정하기 · 학습 활동 모듬 구성하기(조직) · 질문목록 작성하기 · 학습 활동 계획하기 · 자원 확보하고 비치하기 · 가정통신문 보내기 	
4. 탐구 및 표현하기	탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> · 문헌 조사- 문헌자료 활용 · 현상 조사- 현장 활동, 견학 활동 · 현상 실험- 실험하기 · 자원 인사면접- 전문가 면담 	
	협의하기	· 토의하기	
	표현하기	· 표현방식: 언어적/수학적/소리/그림/입체/신체	
5.결과 제시하기	전시 및 발표하기	· 문집(책, 신문, 잡지, 스크랩), 그림, 구성품, 멀티 미디어자료(사진, 비디오자료 등)	

	반성하기	· 개인 및 집단 반성하기	
6. 평가하기(총괄)		·평가 방법: 작품분석/ 일화기록/ 체크리스트/ 면접/ 가정조사서/ 사회적 측정법	

위에 제시한 세 가지의 프로젝트 학습 교수·학습 단계를 통해 미술 중심 프로젝트 적용의 시사점을 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 프로젝트를 실행하기 앞서 교사는 학생들에게 유의미한 학습이 이루어질 수 있도록 철저한 계획을 세운다.

둘째, 프로젝트 계획 단계에서 교사와 아동이 함께 주제를 결정하고 주제망을 구성하여 이를 중심으로 활동이 이루어진다.

셋째, 주제를 탐색하기 위하여 토의가 중요하다.

넷째, 학생들의 현장 활동을 강조한다. 현장 활동에는 현장 견학, 전문가 방문, 실물 관찰, 실습 등 아동들이 직접 경험할 수 있는 활동으로 구안하는데 프로젝트 시행 도중 1회 혹은 그이상의 현장 견학 실시를 권한다.

다섯째, 프로젝트가 마무리되면 최종 결과물에 대한 발표 또는 전시가 이루어져 활동에 대한 피드백이 이루어지도록 한다.(안위정, 2015, pp40-44)

이러한 프로젝트 기반 교수-학습 단계에 대한 고찰을 바탕으로 초등 6학년 대상으로 한 미술 수업에 적용할 프로젝트 교수·학습 구안하여 '이중섭, 김홍도, 신윤복 작가 탐구 프로젝트 교수·학습 모형의 구안'에 제시하였다.

2. 미술교과에서 프로젝트 학습

가. 미술교과에서 프로젝트 학습의 의의

프로젝트 학습이 가지고 있는 교육적 가치를 미루어볼 때 프로젝트 학습은 미술 교육이 추구하는 전인교육의 기초를 다지는데 바람직한 프로그램이라 할 수 있다. 미술교육이 추구하는 전인적 인간은 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하

고 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의력, 비판적 사고력을 가지고 있으며 미술 문화를 이해하고 계승, 발전시킬 수 있는 존재이다. 이를 이루기 위하여

첫째, 생활 속에서 미적 감수성과 미의식을 체험할 수 있는 기회를 확대하고 문화와 사회 현상에 깊은 관심을 가지고 적극적으로 참여하는 태도를 갖도록 한다. 프로젝트 학습은 학교와 사회의 관련성을 인식하게 하고 문제해결력을 길러준다. 프로젝트 학습에서 다루는 주제가 사회 속에서 일어나는 현상이나 문제, 쟁점 등을 탐구의 대상으로 삼는 경우가 많다. 프로젝트 학습을 통해 미술 교육 활동이 이루어진다면 교과서에 주어진 활동에 묶여 실제 생활과 연관되기 어려웠던 한계점을 넘어서는 방향이 제시될 수 있을 것이다.

둘째, 학습자 중심의 활동을 통해 표현의지를 북돋아 주고 표현 요소와 표현 과정에 대한 능동적인 탐색과 자기 주도적인 표현 활동으로 느낌과 생각을 창의적으로 나타내게 한다. 프로젝트 학습은 학습자의 내적 동기를 유발시키고, 학습에 대한 학습자의 책임감을 길러주며 결과를 통해 성취감을 느끼게 하여 긍정적인 자아개념을 심어준다. 이러한 프로젝트의 특성은 자기 주도적인 표현 활동을 이끌어내려는 미술 교과와 성격과 일치하는 것이다. 프로젝트 학습이 강조하는 체험적 학습의 기회는 다양한 미적 체험의 기회를 제공함으로써 학습자의 동기를 유발하고 이를 통해 표현의지를 북돋아 주는데 효과적이다.

셋째, 미술 작품과 시각 문화 환경에 대한 능동적이고 심층적인 탐구활동을 통하여 비판적 사고력을 기르며 문화유산에 대한 미학적·역사적 이해를 바탕으로 미술 문화에 대한 자긍심을 기를 수 있다. 프로젝트 학습의 과정에서 이루어지는 다양한 탐구 활동은 사물이나 현상을 탐구할 기회를 제공함으로써 탐구하는 방법과 기술, 태도를 길러준다. 시각문화 혹은 전통 미술 문화에 대한 주제를 선정하여 탐구할 수 있는 기회를 제공한다면 프로젝트 학습 방법을 매개로하여 보다 흥미로우면서도 능동적인 학습, 깊이 있는 탐구가 이루어질 것이다. 이를 통해 미술 작품 또는 시각 문화 환경에 대한 미적 감수성을 기를 수 있고 또한 문화유산에 새로운 가치를 부여하여 전통 미술 문화의 세계화를 이루어야 한다는 인식을 심어주는 첫 단계 목표를 이루는데 효과적이라 여겨진다.(안위정, 2015)

나. 미술 교육과 프로젝트 수업의 관계

주제중심 통합교육에 대한 연구가 활발하게 진행되면서 앞으로의 미술교육은 단순히 자신의 미적체험, 표현능력, 감상능력만을 키우는 것이 아니라 더 나아가 다른 사람의 마음을 이해하고 헤아릴 수 있게 하여 보다 나은 사회를 만들고자 하는데 있다. 이러한 교육의 실천을 위해서는 “미술교과의 교수·학습 내용은 현실 세계와의 관련되어야 하며 실제적인 체험을 통해 능동적으로 의미 있는 지식을 학생들이 구성하도록 해야 한다.”(미술교육학회, 2005, p.78) 논의가 이루어지고 있다.

미술교육에서의 사회적 기능을 강조하고 주제중심 통합교육의 활성화와 관련지어 실천해 볼 수 있는 방법이 바로 프로젝트 학습법의 도입이다. 프로젝트 학습법은 현실성 있는 문제 접근, 실제적인 다양한 체험, 능동적인 의미성의 요소를 지니고 있기 때문이다.(이혜성, 2010, p.25)

그리고 프로젝트 수업은 학습자로 하여금 스스로 주제를 정하여 활동하게 함으로써 학습자는 자기주도성을 키워줄 수 있다. 학습자에게 정해진 형식과 구조에 의한 미술활동이 아니라 교사가 학습자에게 자기 주도의 의미부여 기회를 확대했을 때 교육적 효과를 살펴보면 첫째, 교과서에 근거하지 않은 다른 사고를 이끌어 낼 수 있으며 둘째, 학습자와 교사의 상호작용이 형식에 의해서가 아니라 학습자의 욕구에 의해서 이루어지므로 학습자 주도의 미술활동 접근이 용이했다. 또한 재료나 매체 선택에 있어서 학습의 선택 기회를 확대함으로써 학습자의 표현에 있어서 개별성과 주관성의 반영 가능하였으며, 학습자의 탐색과정의 욕구를 고취할 수 있었으며 그 표현에 있어서도 성취도가 높았다.(박라미, 2003, pp31-85)

또한 프로젝트 수업은 미술 표현활동에 대한 두려움을 갖고 있는 학습자들에게는 친구들과 함께 조사하고 탐구하고 결과물을 협동하여 만들어 내는 과정을 통해 미술교과에 대한 친근하게 다가갈 수 있는 기회를 제공하기도 한다. 이러한 프로젝트 학습을 통해 학습자는 다른 사람과의 상호 작용은 물론 다른 사람의 생각을 이해하고 배려하는 태도까지도 길러질 수 있다고 하겠다.

Ⅲ. 프로젝트 수업의 실제

본 연구의 목적은 미술교육에서 작가 탐구 프로젝트 학습을 통해 단순히 작가의 대표적인 작품만을 아는 단편지식이 아니라 온전히 작가에 대해 탐구하여 작가의 어린 시절, 가족 관계, 주변 인물, 환경 등이 알아보고 작가의 삶을 이해하며 작품을 깊이 있게 감상하는 기회를 갖게 하는데 있다. 그리고 평소 미술작품을 감상하기 어려워하는 학생들에게 작가에 대해 알아보고 탐구하는 지적호기심을 자극하여 일상생활에서 보다 많은 작가에 대해 관심을 갖고 탐구하려는 자세를 기르는데 그 목적이 있다고 하겠다.

1. 수업의 설계

가. 적용 대상 및 분석

본 연구는 초등학교 제주도 조천읍 소재 6학년 1개 학급 24명을 적용 대상으로 하였다. 프로젝트 수업을 설계 하기 앞서 학생들이 미술교과에 대한 선호도 및 작가에 대한 사전 지식 등에 대해 설문을 실시하였다. 본 프로젝트 수업은 미술, 창체, 국어 교과를 통합하여 총 14차시의 수업으로 계획하였다.

1) 수업 연구 대상

본 수업 대상자는 제주도 조천읍에 소재한 H초등학교 6학년 3반 학생들로 남학생 12명, 여학생 12명, 총 24명으로 구성되어 있다. 남학생들은 정적인 활동보다는 체육과 같은 동적인 활동에 매우 적극적으로 참여하는 편이면 여학생들은 남학생들과 달리 대체로 소극적인 경향이 강한 모습을 보인다. 그리고 제주도 읍면지역 소재한 초등학교 중에서는 규모가 큰 학교에 속하지만 제주도 지역과는 달리 평소 미술관 및 박물관을 접할 수 있는 힘든 환경임을 알고 학생들은 직접 경험의 기회가 적음을 예상하고 수업을 진행해 나갔다.

2) 설문조사 및 결과 분석

제주시 조천읍 H초등학교 6학년 3반 학생들을 대상으로 수업과 관련하여 교과 및 미술 영역별 선호도, 작가에 대한 사전지식 등에 대한 설문을 실시하였다. 이는 학생들의 설문결과에 따라 지도계획을 세우고 그 결과를 분석하여 지도 계획을 세울 수 있다.

<표 III-1> 미술교과에 대한 선호도

문 항	계	
매우 좋아한다.	6	25%
대체로 좋아하는 편이다.	8	33.3%
보통이다.	5	20.8%
대체로 싫어한다.	2	8.3%
매우 싫어한다.	3	12.5%

<표 III-1>과 같이 미술 교과에 대한 선호도에서는 미술을 매우 좋아한다와 대체로 좋아하는 편이라고 긍정적인 응답이 58.3%로 나타나고 있어 미술 교과에 대한 선호도가 대체로 높다는 것을 알 수 있다. 이유를 묻는 문항에서는 직접 해보는 활동 중심이라서, 친구들과 함께할 수 있어서라는 의견이 많았고 그에 반면 싫어하는 학생들은 그림을 잘 그리지 못해서, 시간이 오래 걸려서, 구상하거나 색칠을 잘 못해서하는 응답이 나왔다.

따라서 혼자 하는 활동보다는 모둠별로 할 수 있는 활동 중심, 시간적 여유를 충분히 준다면 미술과에 흥미를 갖고 있지 않던 학생들도 즐겁게 미술수업에 참여할 수 있으리라 생각된다.

<표 III-2> 미술과 수업 영역에 대한 선호도

문 항	계	
미적 체험	2	8.3%
표현	19	79.2%
감상	3	12.5%

〈표 III-2〉와 같이 미술과 영역에 대한 선호도에서는 학생들은 압도적으로 표현활동을 가장 선호하고 있었다. 표현영역에서도 남학생들은 찰흙이나 여러 가지 재료를 활용하여 입체적으로 만들기 활동을 좋아하고 있었으며 여학생들은 무늬 꾸미기, 만화나 캐릭터 그리기 등의 표현영역을 좋아한다고 응답하였다. 하지만 남학생 여학생 모두 미술사나 미술비평의 감상영역에 대해서 어렵고 지루하고 설명위주 수업전개라서 좋아하지 않는다고 응답하였다. 따라서 감상수업을 교사 중심이 아닌 학생중심으로 전개해 나가면서 학생들이 흥미를 갖고 참여할 수 있는 방법을 고안할 필요가 있었다.

〈표 III-3〉 작가에 대한 사전 지식에 대한 경험도

문 항	계	
조사하여 전기문을 읽은 적이 있다.	3	12.5%
전기문을 읽은 적은 있으나 조사하여 본적은 없다.	5	20.8%
조사하여 본적은 있으나 전기문을 읽은 적은 없다.	3	12.5%
조사하고 전기문을 읽은 적이 없다.	13	54.2%

〈표 III-3〉과 같이 작가에 대해 사전지식 경험을 묻는 설문에서는 작가에 대한 조사 및 전기문을 읽어 본적이 없다는 응답이 54.2%로 가장 높게 나타났다. 이는 대부분 학생들이 미술작품이나 작가에 대한 관심이 별로 없음을 반증해주는 결과로 보인다. 전기문이나 유명작가에 대해 조사하여 보았다고 했던 학생들도 피카소, 고흐, 이중섭과 사회시간에 알게 된 조선의 화가 김홍도, 신윤복 등 몇 명 작가에 국한되어 있었다. 이는 평소에 미술작품을 가까이 접하지 못하는 환경적인 요인도 있겠으나 작가에 대한 기본적인 지식이 부족하여 작품을 이해하는데 어려움을 느끼게 되는 이유이기도 하다.

<표 III-4> 작가 탐구활동에 대한 흥미도

문 항	계	
매우 하고 싶다.	6	25%
대체로 하고 싶다.	8	33.3%
보통이다.	4	16.7%
대체로 하고 싶지 않다.	4	16.7%
매우 하고 싶지 않다.	2	8.3%

<표 III-4>와 같이 작가 작가의 삶과 작품에 대한 깊이 있는 탐구활동에 대한 흥미로 설문에서는 ‘해보고 싶다’라고 긍정적인 응답이 58.8%, ‘하고 싶지 않다.’는 부정적인 응답이 25%로 나타났다. 이유를 묻는 설문에서는 이론적인 내용이라 지루할 것 같아서, 시간이 많이 걸려서 힘들 것 같아서, 표현활동을 못해서라는 답하였다. 반면 작가 탐구를 해보고 싶다고 응답한 학생은 작가나 작품에 대해 알고 싶어서, 친구들과 같이 하는 활동이라 부담이 적어서 라고는 대답이 가장 많았다. 그리고 작가 프로젝트를 한다면 조사하고 탐구해보고 싶은 작가로는 피카소, 고흐, 미켈란젤로, 이중섭, 김홍도, 신윤복, 김정희 등이 나왔다. 학생들과 의논하여 사회시간에 공부한 조선후기 풍속화가 김홍도와 신윤복과 지난 수학여행 때 방문했던 현대작가 이중섭을 좀 더 알아보고 싶다는 의견을 받아들여 이번 작가 탐구 프로젝트에서는 김홍도, 신윤복, 이중섭 작가 3인을 하고자 한다. 다른 나라 유명한 작가들도 많지만 우선 우리나라를 대표할 수 있는 작가를 먼저 하는데 바른 순서라고 생각하고 프로젝트 계획을 세워보려고 한다.

<표 III-5> 수업형태 선호도

문 항	계	
교사의 강의식 수업	1	4.2%
모둠별 과제 탐구 수업	20	83.3%
개별 표현수업	2	8.3%
발표식 수업	1	4.2%

〈표 III-5〉와 같이 수업형태를 묻는 설문에서는 모둠별 과제탐구 수업 83.3%로 가장 선호하는 것으로 나타났으며 교사의 일방적인 강의식 수업과 발표식 수업 형태에는 거의 관심이 없는 것으로 나타나 프로젝트 수업을 하더라도 개인보다는 모둠이 함께 탐구하는 형태를 수업을 진행해 나가야 하겠다.

〈표 III-6〉 모둠 활동이 문제 해결에 대한 효과

문 항	계	
매우 도움이 된다.	6	25%
대체로 도움이 된다.	14	58.3%
보통이다.	1	4.2%
도움이 되지 않는다.	2	8.3%
전혀 도움이 되지 않는다.	1	4.2%

〈표 III-6〉에서 같이 모둠 활동이 문제를 해결하는데 ‘매우 도움이 된다.’라고 응답한 비율이 25%, ‘대체로 도움이 된다.’라고 응답한 비율이 58.3%로 나타나 전체적으로 긍정적인 응답이 83.3%, 부정적인 응답 12.5% 나타났다. 대체로 모둠활동에 대한 문제해결 효과에 대해서는 긍정적인 평가 높게 나타나서 개인 활동도 중요하지만 모둠 활동을 다양한 교과에서 다양한 과제를 해결할 때 적절히 활용해야 나가야 하겠다.

〈표 III-7〉 협력을 통한 문제해결능력에 대한 자기 평가

문 항	계	
능력이 매우 좋다.	8	33.3%
대체로 좋은 편이다.	8	33.3%
보통이다.	1	4.2%
대체로 부족한 편이다.	4	16.7%
매우 부족하다.	3	12.5%

〈표 III-7〉과 같이 문제 해결력에 대한 자기 평가에 대한 문항에서는 친구들과 협력하여 문제를 해결하는 능력이 좋다고 긍정적으로 평가한 학생이 66.6%, 부정적으로 평가한 학생이 29.2%로 나타났다. 예상했던 결과보다 부정적인 평가 비율이 높게 나와서 추후 연구결과를 지켜봐야할 것 같다.

〈표 III-8〉 의사소통 능력에 대한 자기 평가

문 항	계	
매우 잘한다.	4	16.7%
대체로 잘하는 편이다.	8	33.3%
보통이다.	10	41.7%
대체로 못하는 편이다.	2	8.3%
매우 못한다.	0	0%

〈표 III-8〉과 같이 모둠 활동을 할 때 친구의 생각을 주의 깊게 듣고 내 의견을 제시하는 의사소통능력을 묻는 문항에서는 긍정적인 평가를 한 응답이 50%, 부정적인 평가를 한 응답이 8.3%로 나타났으며 41.7%의 학생이 '보통이다'라고 응답하여 좀 더 학생들이 의사소통 능력을 향상시키기 위한 방법을 모색해야하겠다.

나. 수업 단위 설정

1) 단위명

- 교과: 미술, 국어, 창체 (교과 통합)
- 단위명 - 8. 미술 문화 체험 우리나라 대표적인 화가를 찾아서
- 소단원 - 8-2 미술관에서 작품과 만나기

2) 단원의 개관

'미술 문화 체험'단원은 학생들이 박물관 등 전시와 관련된 공간을 방문하거나 생활주변에서 미술 작품을 감상하면서, 미술 문화에 대해 흥미와 관심을 갖도록

하는데 목적이 있다. 따라서 박물관과 미술관에서의 체험학습 중심으로 내용을 구성하였다. 학생들은 박물관이나 미술관에서 지켜야 할 예절을 미리 살핀 후, 전시관을 방문하여 전시물을 관람하고 생각과 느낌을 다양한 방법으로 표현하도록 하였다. (류재만 외 7인, 2015)

〈기초 단계〉 '8-1. 박물관에서 유물과 만나기'에서는 여러 주제의 박물관에 대하여 알아보고, 박물관에서 스스로 학습할 수 있도록 계획을 세워본다. 그 후에는 해당 박물관을 방문하여 전시물을 보면서 학습 활동을 진행하고, 기억에 남는 전시물이나 전시장을 여러 가지 방법으로 표현한다. 이로써 미술 문화를 접하는 재미를 느끼고, 유물 보존과 전시물 관람의 의미를 이해하도록 한다.

〈심화단계〉 '8-2. 미술관에서 작품과 만나기'에서는 미술관의 역할을 이해하고, 미술관과 관련된 체험활동을 통해 학생들이 미술 문화에 친숙해지도록 한다. 또 세계 여러 나라의 미술관에 대해 알아보며, 미술관의 역할과 미술관과 관련된 여러 직업을 조사한다. 그리고 작품을 안내하는 전시 해설사(도슨트) 활동을 친구들과 함께 체험함으로써 작품과 미술관에 대해 이해를 높이고 흥미를 갖도록 한다.

3) 대단원 목표

- * 다양한 주제의 박물관을 알아보고 계획을 세워 체험한다.
- * 우리 주변의 다양한 박물관에 관심을 기울이며 직접 방문한다.
- * 미술관의 기능과 역할을 이해하고 관련 직업을 알아본다.
- * 박물관과 미술관을 다녀온 후 인상 깊은 작품을 여러 가지 방식으로 표현한다.

4) 대단원 구성

〈표 III-9〉 대단원 구성

	소단원명	수준	소단원 활동	소단원 제재명	차시
8-1	박물관에서 유물과 만나기	기초	다양한 박물관을 찾아 계획을 세워 방문하고, 전시물을 본 느낌을 표현한다.	박물관 알아보기	1
				박물관에서 전시물 만나기	2
				박물관 다녀와서 되새기기	1

8-2	미술관에서 작품과 만나기	심화	국내외 미술관에서 작품을 찾아보고, 미술관의 역할과 기능을 이해하며 관련 직업을 알아본다.	세계의 미술관 과 만나기	소 단 원 재 구 성	1
				미술관 알아보기		1
				친구들에게 작품 설명하기		2

5) 소단원 구성

심화 단계 8-2. 미술관에서 작품과 만나기

<소단원 목표>

- * 세계 여러 나라의 미술관을 알아본다.
- * 미술관의 역할과 기능을 이해하고 관련 직업을 알아본다.
- * 전시 해설사(도슨트)의 역할을 이해하고 친구들에게 작품을 설명하면서 직접 체험해 본다.

<교수 · 학습 계획>

<표 III-10> 소단원 교수 · 학습 계획

수준	차시	교과서 쪽	제재명	주요 학습 활동
심화	1	75	세계의 미술관과 만나기	*세계 여러 나라의 미술관 알아보기
	2	76	미술관 알아보기	*미술관에서 하는 일과 관련 직업 알아보기
	3~4	77	친구들에게 작품 설명하기	*전시 해설사(도슨트)가 되어 친구들에게 작품 설명하기

6) 단원의 재구성의 필요성 및 수업 의도

지난 4월 수학여행 코스 중 서귀포 이중섭 미술관 및 살던 집을 방문하여 둘러 보았다. 그런데 안타깝게도 대부분이 학생들이 미술관을 그저 둘러보기만 하고 작품을 감상하거나 이해하려 하지 않은 모습이 매우 놀라우면서 충격적이었다. 분명 이중섭에 대해 우리나라의 대표적인 화가이면 소를 사랑한 화가라는 정도의 사실은 알고 관심이 갖고 있는 대표적인 화가라서 책에서만 보았던 작품을 직접 볼 수 있는 기회이기에 작품을 자세히 감상하는 학생들이 있으리라 생각했던 나의 생각은 완전히 빗나갔다. 미술관을 다 둘러보지도 않고 내려오는 학생들, 작품 이름만 한 번씩 훑어보고 오는 학생들, 차에서 내리지 않고 쉬고 있겠다고 하는 학생들 진정으로 작품을 감상하고 이중섭이 거주했던 집을 둘러보는 학생은 찾아보기 어려웠다. 그래서 주요 교과 공부도 중요하지만 앞으로 살아가면서 미술은 우리가 문화생활을 누리며 살아가는데 밑거름이 될 자산이기에 작가에 대한 탐구 무엇보다 필요하다고 느끼게 되었다.

따라서 본 소단원 '8-1. 미술관에서 작품과 만나기'를 재구성하여 작가 탐구 프로젝트 수업으로 진행해 나가려고 한다. 프로젝트 수업을 바탕으로 작가에 대해 주제망 그리기, 조사 및 탐구하여 발표자료 만들기, 인상 깊은 작품 모사하기, 작가의 미술관 꾸미기, 프로젝트 결과물 전시하기 등 다양한 방법으로 통합적인 수업을 진행하고자 한다. 이를 통하여 작가의 삶, 예술정신, 작품을 감상하는 방법을 알아가고 또한 서로의 작품을 감상하며 통합적인 미술 수업을 진행하고자 한다.

다. 재구성한 차시별 주제 및 활동계획

<표 III-11> 작가탐구 프로젝트 단계별 차시 구성

차시	단계		학습주제	활동 내용
사전	준비	준비하기	프로젝트 주제 결정 및 주제망 작성하기	- 교사가 프로젝트 학습을하기로 결정 - 교사가 주제를 잠정적으로 결정함 주제망과 자원목록 작성하기 (교사 준비활동)
1		주제 결정	프로젝트 주제 확정하고 주제망 구성하기	- 우리나라 대표적인 화가 선정하기 - 모듬별 선정된 화가에 대해 주제망 구성하기

차시	단계		학습주제	활동 내용
2	작가의 삶과 작품에	활동계획하기	모둠별 프로젝트 계획 세우기	- 선정된 화가의 주제망을 바탕으로 소주제 결정하기 - 모둠 구성원간의 소주제별 역할 나누기 - 조사기간 및 내용, 발표방법 정하기
3-4		조사 및 탐구하기	김홍도, 신윤복, 이중섭의 삶과 대표적인 작품 등에 대해 조사하여 알아보기	*문헌 조사, 인터넷 조사를 통한 조사 및 탐구활동 - 출생과 가족관계 - 삶과 업적 - 대표적인 작품과 특징
5-6	대한 조사 탐구		조사한 내용을 바탕으로 발표자료 만들기	*탐구·협의·표현하기 - 문헌조사, 인터넷 조사 등을 통하여 탐구한 내용을 정리하고 발표자료(PPT) 만들기
7		발표하기	조사 및 탐구한 내용 발표하기	- 선정된 화가 탐구 자료 발표하기 - 발표 자료의 공유로 정보의 내면화하기
8-9	작가 탐구에 따른 미술 표현	활동계획 및 표현하기 (1)	대표적인 작품을 선택하여 표현(모사)하기	*대표적인 작품들 중 한 작품을 선택하여 표현하기 - 탐구활동을 통해 마음에 드는 대표적인 작품을 선정하기 - 붓펜과 먹지를 이용하여 작품 모사하기
10-12		활동계획 및 표현하기 (2)	미술관 꾸미기	*미술관 꾸미기에 대한 협의 및 표현활동하기 - 화가별 특징이 드러날 수 있는 미술관 꾸미기 방향 협의하기 - 미술표현에 알맞은 재료와 방법 탐색하기 - 모둠원들과 미술관 꾸미기 활동하기
13-14	결과물 제시		우리나라 대표적인 작가 탐구 프로젝트 전시하기	- 모사 작품 전시 및 감상하기 - 작가별 미술관꾸미기 작품 전시 및 감상하기
	평가단계		작가 탐구 프로젝트 평가하기	- 프로젝트 과정 평가 및 느낌 나누기

라. 지도상 유의점

- 1) 모듈별 선정된 작가의 주제망을 선정할 때에는 생각그물(마인드맵)의 방법을 이용하도록 하며 여러 가지 측면에서 작가를 바라 볼 수 있도록 한다.
- 2) 학생들의 활동을 교사는 중간 중간에 확인을 하며 도움이 필요한 학생들에게 조연자의 역할을 한다.
- 3) 4인 1조의 모듈별 학습형태로 발표 자료를 만들 때에는 적절한 자료와 설명 방법을 선택하여 준비할 수 있도록 한다.
- 4) 주제망 구성하기는 모듈별, 작가의 작품 모사하기는 개인별, 미술관 꾸미기는 모듈별로 하면서 수업형태를 활동내용에 따라 다양하게 한다.
- 5) 모듈별 작가 탐구 발표를 주의 깊게 듣고 궁금한 내용이 있을 경우에는 질문을 할 수 있는 기회를 제공한다.
- 6) 동료들의 모사 작품, 미술관 꾸미기 작품을 감상을 통해 올바른 감상태도와 비평 능력을 기르는 시간을 가져본다.

2. 교수-학습 수업적용의 실제

가. 본시 교수-학습 지도안

<표 III-12> 1차시 본시 수업지도안

교 과	창 · 체		대상학년	6	차시	1/14
학습 주제	* 프로젝트 주제망 구성하기					
학습 목표	* 우리나라 대표적인 화가 탐구 프로젝트 주제망을 구성할 수 있다.					
교 수 · 학 습 활 동 및 내 용						
프로 젝트 단계	학습 과정	교수-학습활동			시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
준비	동기	【동기유발】				★사진자료㉠

단계 (주 제 결 정)	유발	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 분위기 조성 <ul style="list-style-type: none"> ■ ‘빈센트 반고흐’ 영상 시청하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 보여주는 영상은 누구의 이야기인가요? ○ ‘빈센트 반고흐’ 영상을 통해 새로 알게 된 사실은 무엇인가요? 	5	https://www.youtube.com/watch?v=3ZOD4BooowU (미술가위인전 반고흐)
	학습 문제 파악	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 목표 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 배울 학습 내용 예상하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘 우리는 무엇에 대해 공부하게 될까요? ▣ 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> 우리나라를 대표하는 (작가) 탐구 프로젝트 주제망을 구성해보자 </div> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 선정된 화가에 대해 알고 있는 것, 떠오르는 		<p>※ 학습 목표의 핵심 용어를 스스로 찾게 한다.</p>
	주제 제안 및 선정 하기	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 주제 제안 및 선정하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 우리나라를 대표하는 화가에는 누가 있을까요? ○ 우리나라를 대표하는 화가들 중에 더 자세히 탐구해보고 싶은 화가는 누구인가요? ○ ‘우리나라 대표적인 화가 작가 탐구’ 프로젝트를 진행하여 보자. 	5	<p>※대표적인 화가에 대해 미술이나 사회시간에 알게 된 화가를 중심으로 이야기할 수 있도록 한다.</p>
	선경 험 및 지식 표현 하기	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 선경험 및 지식 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 우리나라 대표적인 화가에 대해 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 어느 시대 살았던 화가인가요? ○ 대표적인 작품으로 무엇이 있나요? ○ 실제로 작품을 본 경험이 있나요? 	3	<p>※우리나라 대표적인 화가에 대한 선경험 및 지식을 자유롭게 이야기 할 수 있는 허용적인 분위기를 만들고 교사는 칠판에 마인드맵으로 내용을 정리하여 준다.</p>
	주제 망 구성	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 주제망 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 각 모둠별 탐구하고 싶은 화가를 정하여 알고 있는 것들을 중심으로 브레인스토밍, 유목화 	25	

하기	것, 알고 싶은 것 등을 중심으로 주제망을 구성해보자.		★8절지, 싸인펜, 색연필
학습 정리	<p>【학습 정리】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 수업을 통해 느낌 점을 이야기하기 ○모둠에서 선정된 화가에 대해 주제망을 구성하는 활동하면서 느낀 점을 이야기해봅시다. <p>【차시 예고】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 다음시간에는 모둠별 프로젝트 계획세우기하도록 하겠습니다. 	2	② 프리젠테이션

<표 III-13> 2차시 본시 수업지도안

교과	창·체	대상학년	6	차시	2/14
학습 주제	* 모둠별 선정된 대표적인 화가 탐구 프로젝트 계획 세우기				
학습 목표	* 모둠별 선정된 우리나라 대표적인 화가 탐구 프로젝트 계획을 세울 수 있다.				
교수·학습 활동 및 내용					
프로젝트 단계	학습 과정	교수-학습활동		시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
조사·탐구 단계 (활동계획하기)	학습 문제 파악	<p>【학습목표 확인하기】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 목표 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 배울 학습 내용 예상하기 ○ 지난시간에 우리는 무엇에 대해 이야기하였나요? ○ 오늘은 어떤 활동을 이루어져야 할까요? ▣ 학습 목표 확인 		5	<p>★자료① 모둠별 작성한 브레인스토밍 주제망 자료</p> <p>※ 학습목표의 핵심 용어를 스스로 찾게 한다.</p>

모듬별 선정된 우리나라 대표적인 화가 탐구 프로젝트 (계획)을 세워보자			
소주 제 결정 하기	【활동 전개】 ■ 소주제 결정하기 ○ 주제망을 바탕으로 소주제 결정하여 봅시다. - 모듬에 반드시 들어가야 한다고 생각되는 소주제와 추가해서 더 조사하고 할 필요가 있는 소주제, 생략해도 되는 소주제를 구분하도록 한다.	20	※대표적인 화가에 대해 조사할 소주제를 교사가 순회하면서 지도하여 준다.
모듬 역할 정하 기	■ 모듬 구성원 역할 나누기 ■ 모듬 구성원의 역할을 정하여 봅시다. ○ 소주제별(생애, 가족관계, 대표적인 작품, 에피소드 등) 문헌자료 및 인터넷 검색할 사람, 기록자, 발표자 등을 정한다.	5	※모듬 안에서 소외되는 학생이 없도록 주의한다.
조사 및 탐구 계획 하기	■ 모듬별 조사 및 탐구 계획서 작성하기 ■ 소주제별(생애, 가족관계, 대표적인 작품, 에피소드 등)를 중심으로 모듬별로 조사 및 탐구 계획서를 작성한다.	7	★자료② 조사 및 탐구 계획서
학습 정리	【학습 정리】 ■ 오늘 수업을 통해 느낀 점을 이야기하기 ○ 모듬 친구들과 프로젝트 조사 계획을 세우면서 느낀 점을 이야기 하여 봅시다.	3	
차시 예고	【차시 예고】 ■ 다음시간에는 김홍도, 신윤복, 이종섭에 대해 조사 및 탐구하는 시간을 갖도록 하겠습니다.		

<표 III-14> 3~7차시 본시 수업지도안

교 과	국 어		대상학년	6	차시	3-7/14
학습 주제	* 김홍도, 신윤복, 이중섭의 생애, 대표적인 작품 등에 대해 조사하기 * 조사한 내용을 바탕으로 발표자료 만들어 발표하기					
학습 목표	일본군 위안부에 대해 바르게 이해할 수 있다.					
교 수 · 학 습 활 동 및 내 용						
프로 젝트 단계	학습 과정	교수-학습활동			시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
조사 · 탐구 단계 (활 동계 획 하기)	학습 문제 파악	【학습목표 확인하기】 <input type="checkbox"/> 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 김홍도, 신윤복, 이중섭의 생애, 대표적인 작품에 대해 조사하고 봅시다. </div>			5	
	자유 탐색 및 조사 활동	【활동 전개】 <input type="checkbox"/> 자유탐색 및 조사 활동 ○ 모둠 자신이 맡은 소주제를 중심으로 도서, 인터넷, 교사의 도움 등 다양한 방법을 사용 하여 조사하여 보자.			60	※ 컴퓨터 실, 도서관 등을 효율적으로 활 용할 수 있도 록 안내한다.
	탐색 활동 점검	<input type="checkbox"/> 조사 및 탐색 진행상황 확인 및 지도조언 <input type="checkbox"/> 모둠 구성원의 역할을 정하여 봅시다. ○ 모둠별로 조사 및 탐색 진행상황을 확인받고 필요한 경우 지도 조언을 한다. - 모둠별 진행상황을 확인 받고 지도 조언을 받은 경우에는 그 부분을 추가 조사 및 탐색을 과정을 거쳐 반영한다.			10	※모둠 내에서 소외되거나 활 동을 하지 않 는 학생들이 없도록 살펴본 다.
		【학습 정리】 <input type="checkbox"/> 조사 및 탐구 결과 정리			5	※교사는 언 제, 어디서든 도움이 필요한 경우 요청할 수 있음 알린

	학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> ■ 조사 및 탐구 후 알게 된 점과 더 알고 조사하고 싶은 부분을 정리하기 - 조사 및 탐구 활동을 통해 알게 사실을 정리하여 클래스팅에 업로드 시킨다. 		다.
조사 · 탐구 단계 (조사 및 탐구 하기)	학습 문제 파악	【학습목표 확인하기】 <ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 조사 탐구 자료를 바탕으로 발표 자료를 만들어보자. </div>	2	실, 도서관, 교실 등에서 발표 자료를 만들 수 있도록 안내한다.
	조사 및 탐구 자료 정리	<ul style="list-style-type: none"> ■ 조사 및 탐구 자료 정리 <ul style="list-style-type: none"> ○ 모둠에서 도서, 인터넷검색 등을 통하여 조사 및 탐구한 결과를 정리하고 알맞은 발표 형식으로 발표 자료를 만들어 보자. 	60	※교사는 발표 자료에 반드시 들어가야 할 내용을 선별할 수 있도록 도와준다.
	정리 활동 점검	<ul style="list-style-type: none"> ■ 자료정리 진행상황 확인 및 지도조언 <ul style="list-style-type: none"> ■ 모둠별로 자료 정리의 진행상황을 확인받고 필요한 경우 지도 조언을 한다. - 모둠별 김홍도, 신운복, 이중섭의 자료정리의 진행상황을 확인 받고 조언을 받은 경우에는 그 부분을 추가 조사 및 탐색을 과정을 거쳐 반영한다. 	10	※완성된 발표 자료는 발표전에 교사의 지도조언을 받고 나서 연습할 수 있도록 한다.
발표 자료 확인 및 발표 연습	<ul style="list-style-type: none"> ■ 발표자료 확인 및 발표연습하기 ■ 발표 자료를 확인하고 모둠에서 발표자를 중심으로 발표연습을 할 수 있도록 한다. 	8		
조사 · 탐구 단계 (발	동기 유발	【동기유발】 <ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 분위기 조성 <ul style="list-style-type: none"> ■ ‘경청’ 영상 시청하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 무엇을 보았나요? 	5	★자료① www.youtube.com . (경청) ※ ‘경청’ 영상자료를 보면서 바른 자세

표하기)	<p>학습 목표 파악</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 왜 선생님이 보여준 의도는 무엇이였을까요? <p>【학습목표 확인하기】</p> <p>■ 학습 목표 확인</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>작가 탐구 결과를 바른 자세로 듣고 발표해 보자.</p> </div> <p>조사 및 탐구 결과 발표하기</p> <p>■ 조사 및 탐구 결과 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 김홍도, 신윤복, 이중섭에 대해 조사 및 탐구 발표 자료를 친구들 앞에서 발표한다. -발표한 내용 중 궁금한 점이나 확인 내용이 있을 경우에는 메모를 해두었다가 발표가 끝날 때 질문할 수 있도록 한다. -모듬별 발표가 끝날 때에는 그동안 준비하면서 소감을 이야기하는 시간을 갖는다. -발표 자료에는 다양한 영상자료(플래시 위인전)등 삽입하여 집중하여 듣고 흥미롭게 들을 수 있도록 한다. <p>발표 정리하기</p> <p>■ 발표 자료정리</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 김홍도, 신윤복, 이중섭에 대해 정리하기 ○ 김홍도, 신윤복, 이중섭에 대해 발표한 내용을 중심으로 골든벨 문제를 풀며 정리하여 봅시다. <p>학습 정리</p> <p>【학습 정리】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 수업을 통해 느낌 점을 이야기하기 ○ 작가탐구 발표 자료를 듣고 알게 된 점이나 느낀 점을 이야기하여 봅시다. 	<p>로 앉아서 그동안 준비한 모듬별 발표 자료를 잘 들을 수 있도록 한다.</p> <p>25</p> <p>※다양한 기자재를 활용하여 발표할 수 있도록 한다.</p> <p>※ 발표순서는 및 발표자는 사전에 미리 계획되어 있도록 한다.</p> <p>5</p> <p>★자료② 김홍도, 신윤복, 이중섭 관련 골든벨 (PPT)</p> <p>5</p>
------	--	---

<표 III-15> 8~9차시 본시 수업지도안

교 과	미 술		대상학년	6	차시	8-9/14
학습 주제	* 김홍도, 신윤복, 이중섭의 대표적인 작품 표현(모사)하기					
학습 목표	* 김홍도, 신윤복, 이중섭의 작품 중 하나를 선정하여 모사해 보자.					
교 수 · 학 습 활 동 및 내 용						
프로 젝트 단계	학습 과정	교수-학습활동			시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
미술 표현 단계 (모 사활 동)	학습 문제 파악	【학습목표 확인하기】 <input type="checkbox"/> 학습 목표 찾기 <input checked="" type="checkbox"/> 오늘 배울 학습 내용 예상하기 ○ 퍼즐 뒤에 어떤 그림일까요? ○ 누구의 작품일까요? <input type="checkbox"/> 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 김홍도, 신윤복, 이중섭의 작품 중 하나를 선정하여 모사해 보자. </div>			3	★자료1 이중섭의 작품 ‘물고기와 노는 세아이’ ※지난 시간에 화가탐구 발표 자료에 담겨있 던 대표적인 작품을 선정하 여 퍼즐로 만 들어 호기심을 자극한다.
		준비 및 탐색 하기	【활동 전개】 <input type="checkbox"/> 준비 및 탐색하기 ○ 모듈별 김홍도, 신윤복, 이중섭의 대표적인 작품을 살펴보고 가장 마음에 드는 작품을 선정 한다. - 화선지와 붓 펜의 특징을 알아본다. - 활동 방법을 숙지하여 진지한 자세로 임한다.			
	표현 활동 하기	<input type="checkbox"/> 표현 활동하기 <input checked="" type="checkbox"/> 대표적인 작품 모사하기. ○ 김홍도, 신윤복, 이중섭의 대표적인 작품의			65	5

	특징을 살펴보며 작품을 모사활동을 한다.		
학습 정리	<p>【학습 정리】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 수업을 통해 느낌 점을 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 대표적인 작품을 모사하면서 느낀 점을 이야기해 봅시다. 		
차시 예고	<p>【차시 예고】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 다음시간에는 김홍도, 신윤복, 이중섭 화가의 미술관 꾸미기 활동을 하도록 하겠습니다. 각 모듈에서 사진자료 및 기타 자료를 준비하여 올 수 있도록 합니다. 		

<표 III-16> 10~12차시 본시 수업지도안

단 원	미 술	대상학년	6	차시	10-12/14
학습 주제	* 작가별 미술관 꾸미기				
학습 목표	* 김홍도, 신윤복, 이중섭의 미술관을 꾸밀 수 있다.				
교 수 · 학 습 활 동 및 내 용					
프로젝트 단계	학습 과정	교수-학습활동		시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
준비 단계 (주제결정)	동기 유발	<p>【동기유발】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 분위기 조성 <ul style="list-style-type: none"> ■ ‘이중섭’ 미술관 사진 보여주기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 이 곳은 어디일까요? ○ 그곳에서 보고 듣고 생각한 것은 무엇이었나요? ○ 다시 한 번 더 가본다면 무엇을 하고 싶나요? <p>【학습목표 확인하기】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 목표 찾기 		5	<p>★사진자료Ⅰ 이중섭 미술관 사진자료</p> <p>※수학여행 이중섭 미술관에서 찍은 사진을 보여주면 호기심을 유발한다.</p>

<p>학습 문제 파악</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 배울 학습 내용 예상하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘 우리는 무엇에 대해 공부하게 될까요? ■ 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> 김홍도, 신윤복, 이중섭의 (미술관)을 꾸며보자. </div> 	<p>※ 학습 목표의 핵심 용어를 스스로 찾게 한다.</p>
<p>주제 제안 및 선정하기</p>	<p>【활동 전개】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 미술관 꾸미기 계획하기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 미술관 꾸미기 협의 및 계획하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 화가의 특징이 드러나게 미술관을 꾸밀 수 있는 방법이 무엇인지 모둠원들과 협의한다. ○ 화가의 많은 작품들 중에서 어떤 작품을 미술관에 전시할 것인지도 결정한다. ○ 다양한 재료를 탐색하고 활용방법을 모색한다. 	<p>30</p> <p>※사전에 모둠끼리 미술관 꾸미기 활동에 들어갈 대표적인 작품 등을 클래스팅에 대표적인 화가에 대해 미술이나 사회시간에 알게 된 화가를 중심으로 이야기할 수 있도록 한다.</p>
<p>선경험 및 지식 표현하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미술관 꾸미기 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 김홍도, 신윤복, 이중섭의 미술관 꾸미기 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 화가별 대표적인 작품을 중심으로 미술관 꾸미기 활동을 한다. 	<p>80</p> <p>※완성된 미술관은 다음시간에 전시활동을 통해 도슨트의 설명과 함께 감상할 수 있도록 한다.</p>
<p>학습 정리</p>	<p>【학습 정리】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 오늘 수업을 통해 느낌 점을 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 미술관 꾸미기 활동을 하면서 느낀 점을 이야기 해봅시다. 	<p>5</p>
<p>차시 예고</p>	<p>【차시 예고】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 다음시간에는 그동안 활동해 온 작품들을 전시하여 감상하는 시간을 갖도록 하겠습니다. 	

<표 III-17> 13~14차시 분시 수업지도안

교 과	미 술		대상학년	6	차시	13-14/14
학습 주제	* 프로젝트 결과물 전시 및 감상하기 * 우리나라 대표적인 작가 탐구 프로젝트 평가하기					
학습 목표	* 프로젝트 결과물을 전시하고 감상하며 평가할 수 있다.					
교 수 · 학 습 활 동 및 내 용						
프로 젝트 단계	학습 과정	교수-학습활동			시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)
준비 단계 (주 제결 정)	동기 유발	<p>【동기유발】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 분위기 조성 <ul style="list-style-type: none"> ■ ‘전시회’ 사진 보여주기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 전시회의 특징은 무엇일까? ○ 가장 인상적인 전시회 모습은 무엇이었나요? <p>【학습목표 확인하기】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>프로젝트 결과물을 전시하고 감상하며 평가해 보자.</p> </div>			5	★사진자료□ 프리젠테이션 (전시회사진)
	학습 문제 파악					
	프로 젝트 기획 하기	<p>【활동 전개】</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 프로젝트 전시회 준비 및 기획하기 <ul style="list-style-type: none"> ■ 프로젝트 전시회 준비하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 전시회 주제, 장소, 기간, 방법 등 을 학급 회의를 통해 토의할 사항을 확인한다. ■ 프로젝트 기획하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 전시회 주제, 장소, 기간, 방법 및 작 품 안내, 관람 순서 등의 대해 토의하고 전시회를 기획한다. <p>- 전시회 주제: 우리나라의 대표적인 화가 김홍도,</p>			15	※안내자료 및 홍보자료 출력 은 교사가 대 신하여 준다.

전시 장 꾸미 기	<p>신윤복, 이중섭 프로젝트</p> <ul style="list-style-type: none"> - 장소: 6학년 3반 교실 및 복도 - 기간: 7월 20일(수)~23일(금) <p>▣ 프로젝트 전시회장 꾸미기 및 관람하기</p> <p>■ 프로젝트 전시회장 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 전시 기획된 계획에 따라 전시장을 꾸민다. 	30	
관람 하기	<p>■ 프로젝트 전시회장 관람하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 모듈별 도슨트 역할을 돌아가면서 하고 다른 모듈의 작품을 돌아가면 감상한다. ○ 다른 반 학생들도 관람하고 감상할 수 있는 기회를 제공한다. 	50	※ 전시장을 꾸미활동을 할 때에는 학급 전체 학생들이 참여할 수 있도록 한다.
학습 정리	<p>【학습 정리】</p> <p>▣ 프로젝트 소감 나누기 및 평가하기</p> <p>■ 프로젝트 학습 되돌아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 과정을 사진자료를 보면서 좋았던 점, 힘들었던 점, 보람 있었던 점, 아쉬웠던 점 등을 자유롭게 발표한다. - 김홍도, 신윤복, 이중섭 작가탐구 발표자료 되돌아보기 - 모사활동, 미술관 꾸미기 표현활동 되돌아보기 	20	※ 도슨트의 역할에 대해서 모듈에서 책임지고 연습하여 관람하는 사람들에게 많은 정보를 제공할 수 있도록 한다.
활동 평가 하기	<p>■ 프로젝트 활동 평가하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 설문지를 통해 스스로 자기 평가를 한다. 		

나. 수업과정 및 학습 활동

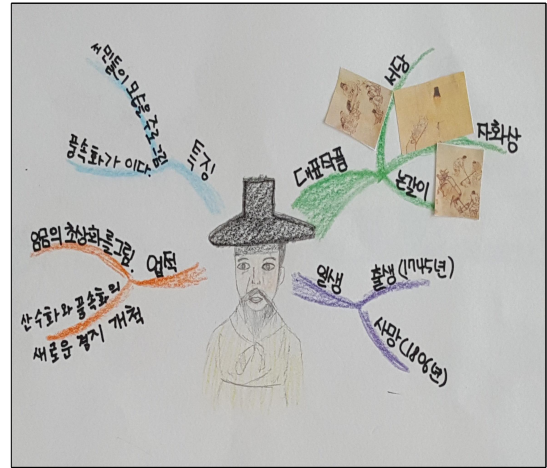
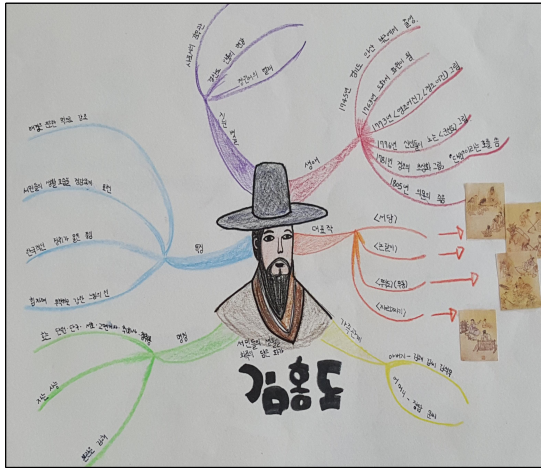
1차시 수업에서는 학생들에게 프로젝트 주제에 대한 이야기를 나눈 후 우리나라를 대표하는 화가에는 누가 있는가? 라는 질문을 던졌다. 브레인스토밍 방법으로

학생들의 생각을 칠판에 쓰며 나타내었더니 역시나 가장 먼저 사회시간에 배운 조선후기의 화가 김홍도, 신윤복이 그리고 이중섭, 정선, 김득신, 천경자 등 나왔다. 하지만 대체적으로 많은 학생들이 화가에 대해 잘 모르고 있었으며 관심 또한 높지 않음을 알 수 있었다. 그래도 사회 시간에 배운 조선후기 풍속화가 김홍도와 신윤복과 현대작가이중섭은 대부분 학생을 알고 있었으며 대표적인 작품을 1~2개 정도는 이야기 할 수 있었다. 그 과정에서는 학생들의 선경험 및 지식을 표현하고 모둠별로 모둠원들과 의논하여 우리나라 대표적인 화가 3인중에 1인을 선정하게 하였다. 그리고 난 후 모둠별로 선정된 화가에 대해 주제망(생각그물)을 구성하는 시간을 가졌으며 선정된 화가에 대해 알고 있는 것, 떠오르는 것, 알고 싶은 것, 대표적인 작품, 생애 등을 중심으로 생각그물을 표현하게 하였다.



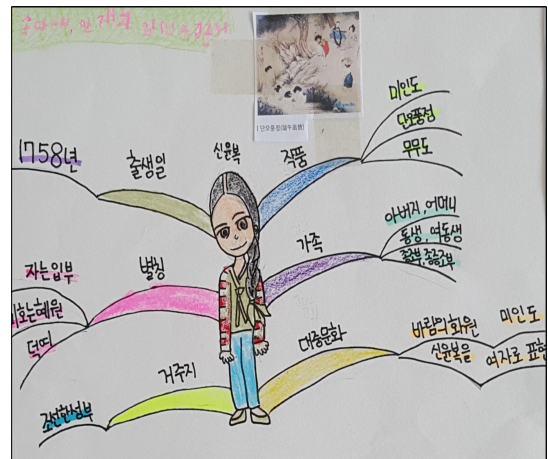
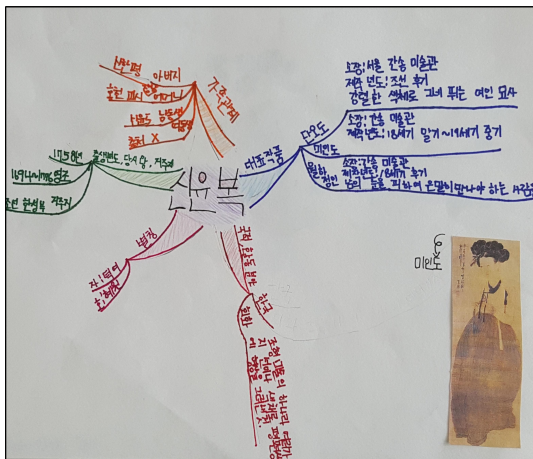
〈그림 Ⅲ-1〉 모둠에서 선정된 작가에 대한 주제망 구성하기

〈그림 Ⅲ-1〉은 2차시 수업활동 모습으로 모둠에서 선정된 화가에 대해 소주제를 정하고 모둠구성원들이 골고루 역할을 나눠서 조사 및 탐구할 수 있는 계획서를 작성하는 시간을 가졌다. 대부분의 소주제로는 화가의 대표적인 작품 및 특징, 생애 등이 공통적으로 제시 될 수 있도록 했으며 작품과 관련한 작가의 에피소드 또한 좋은 자료가 됨을 알렸다. 자료 찾는 방법으로 도서관을 활용하여 관련도서 또는 작가의 위인전 찾아 읽어보기, 문헌 조사, 인터넷 검색 등 다양한 방법으로 자료는 찾을 수 있음을 알게 하였다.



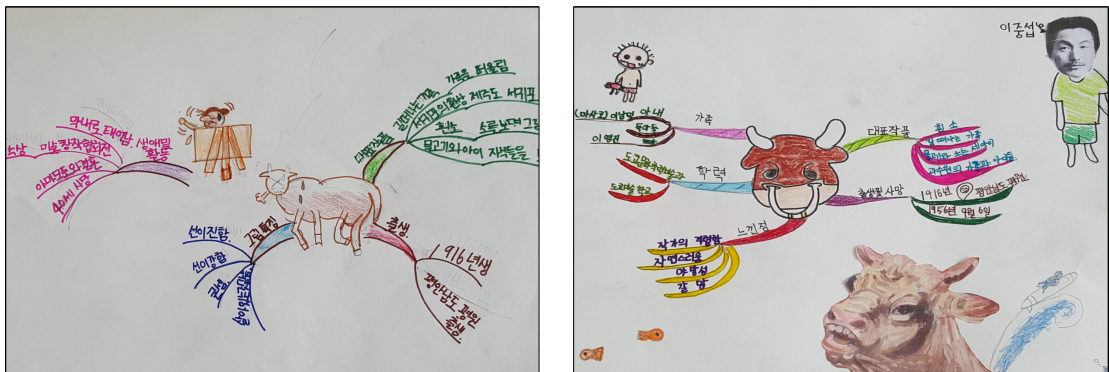
〈그림 III- 2〉 김홍도 주제망(생각그물) 구성 학생작품

〈그림 III-2〉은 김홍도를 선정한 모둠에서 표현한 주제망이다. 사전에 다른 교과에서 주제망(생각그물)을 그리는 방법에 대해 익힌 학생들은 가장 먼저 김홍도의 중심 이미지를 김홍도의 모습으로 떠올려서 그려 넣은 모습을 볼 수 있다. 그리고 주가지로 그림의 특징, 대표적인 작품 및 업적, 가족 관계, 일생 등으로 나타내고 있었다.



〈그림 III-3〉 신윤복 주제망(생각그물) 구성 학생작품

〈그림 III-3〉에서는 신윤복의 주제망으로 중심 이미지를 신윤복으로 잡고 주가지를 일생, 가족관계, 특징, 대표작품 등으로 나타내고 있다. 미인도와 단오풍정 인쇄하여 주제망에 붙여 놓은 것으로 보아 학생들이 신윤복하면 가장 먼저 떠오르는 작품이 이 두 작품이 아닌가 싶다.



〈그림 III-4〉 이중섭 주제망(생각그물) 구성 학생작품

〈그림 III-4〉에서는 이중섭하면 가장 먼저 떠오르는 이미지가 '소'라서 두 모듬이 모두 중심 이미지로 소로 나타내고 있었으며 주가지로는 학력, 출생과 사망, 대표 작품, 그림의 특징 등으로 부가지를 구성하고 있었다. 특히 우리 제주도와 이중섭과는 밀접한 관계가 있어서 제주도의 삶에 대해서 정리한 내용이 보였다.

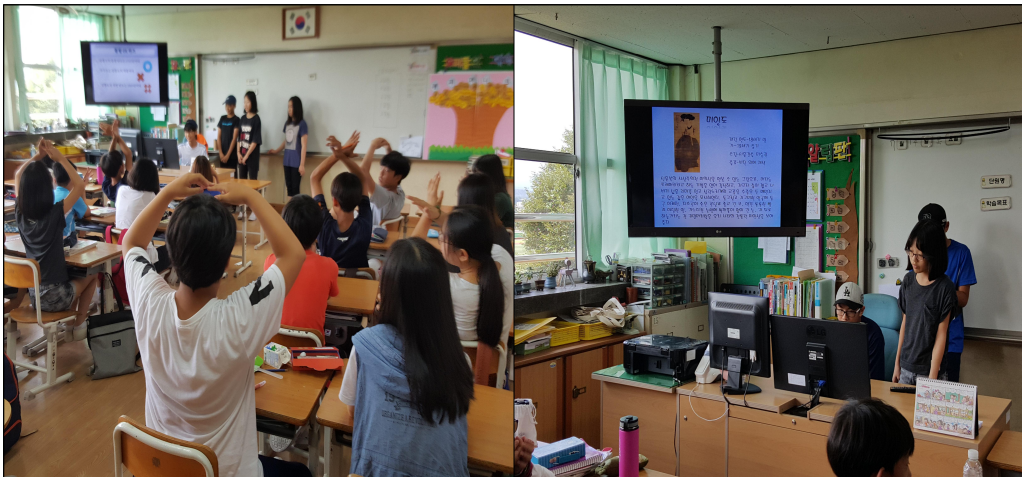


〈그림 III-5〉 모듬별 작가 탐구 조사



〈그림 Ⅲ-6〉 모듈별 작가 탐구 발표자료 만들기

〈그림 Ⅲ-5〉와 〈그림 Ⅲ-6〉은 5~6차시 수업모습으로 모듈별 4명씩 작가에 대해 조사하고 조사한 내용 가지고 발표 자료를 만드는 활동 모습이다. 대부분의 학생들은 컴퓨터를 활용하여 프리젠테이션이 가장 효과적인 발표방법이라 생각하고 작가와 관련된 사진, 대표적인 작품 및 특징을 정리하며 발표 자료를 준비하는 모습을 볼 수 있었다. 다만, 아직 컴퓨터 활용능력이 능숙하지 못한 친구들은 모듈에서 자료 찾기 역할을 충실히 임하는 모습을 엿볼 수 있었다.



〈그림 Ⅲ-7〉 모듈별 작가 탐구 발표하기


<그림 III-7>은 7차시 수업 모습으로 그동안 준비한 '우리나라의 대표적인 작가 탐구'를 발표하는 모습이다. 발표하기에 앞서 '경청'영상을 다 같이 시청하며 경청의 의미와 방법, 효과 등에 대해 생각할 수 있는 시간을 주었다. 그리고 같은 작가별로 앞에 나와서 발표하였다. 발표내용 중에서 궁금한 점이나 확인이 필요한 경우에는 메모를 해두었다가 발표가 끝날 무렵 질문을 할 수 있도록 하였다. 그리고 모둠 친구들은 질문에 답을 하고 O, X 돌발 퀴즈도 내면서 즐겁게 발표하는 모습이 보였다.

<h3>조선의 화가 김홍도</h3> <p>조사: 정희수 PPT: 황요별 도우미: 이희은 발표: 한승현</p>	<h4>목차</h4> <ul style="list-style-type: none"> 김홍도 김홍도의 업적 김홍도의 특징 김홍도의 대표작품  <p>【 김홍도의 초상화 】</p>	<h4>김홍도</h4> <p>출생 · 1745년 사망 · 1806년</p> <p>시대: 조선 직업: 화가 성명: 남본관: 김해</p>  <p>【 김홍도의 초상화 】</p>								
<h4>김홍도의 업적</h4> <ul style="list-style-type: none"> 김홍도의 그림 <ul style="list-style-type: none"> 김홍도는 왕의 어전에서 춘부의 얼굴까지, 궁중의 권위가 담긴 기록화에서 시민의 삶의 애환이 녹아있는 속화까지 신분과 장르를 아우르며 그림을 그렸다. 김홍도가 우리 문화에 끼친 영향 <ul style="list-style-type: none"> 김홍도의 작품은 조선시대 우리 문화와 역사를 고찰하는 데 절대적인 기여를 했다. 	<h4>김홍도의 특징</h4> <table border="1"> <tr> <td>종속화</td> <td>박진감 넘치는 구성의 종속화</td> </tr> <tr> <td>느낌</td> <td>예리한 관찰과 인간적인 따뜻한 시선이 담겨져 있으며, 활달하고 긴장한 한국적 해학과 정감이 묻어난다.</td> </tr> <tr> <td>모습</td> <td>흰 바지와 저고리를 입은 둥근 넓적한 우리 서민의 얼굴이 한국적인 정취를 표현했다.</td> </tr> <tr> <td>그림의 특징</td> <td>여러 가지 선이나 색채로 평면상의 형상을 그려내는 조형 미술</td> </tr> </table>	종속화	박진감 넘치는 구성의 종속화	느낌	예리한 관찰과 인간적인 따뜻한 시선이 담겨져 있으며, 활달하고 긴장한 한국적 해학과 정감이 묻어난다.	모습	흰 바지와 저고리를 입은 둥근 넓적한 우리 서민의 얼굴이 한국적인 정취를 표현했다.	그림의 특징	여러 가지 선이나 색채로 평면상의 형상을 그려내는 조형 미술	<h4>김홍도의 대표작품 (1)</h4> <h3>서당</h3> <p>김홍도의 대표작으로 꼽히는 그림으로 조선시대 서당의 모습을 생생하게 표현하였다.</p> 
종속화	박진감 넘치는 구성의 종속화									
느낌	예리한 관찰과 인간적인 따뜻한 시선이 담겨져 있으며, 활달하고 긴장한 한국적 해학과 정감이 묻어난다.									
모습	흰 바지와 저고리를 입은 둥근 넓적한 우리 서민의 얼굴이 한국적인 정취를 표현했다.									
그림의 특징	여러 가지 선이나 색채로 평면상의 형상을 그려내는 조형 미술									
<h4>김홍도의 대표작품 (2)</h4> <h3>씨름</h3> <p>이 그림은 씨름하는 장면들을 묘사한 그림이다. 김홍도의 지필력과 해학성을 엿볼 수 있다.</p> 	<h4>김홍도의 대표작품 (3)</h4> <h3>논갈이</h3> <p>한 쌍의 소가 쟁기를 끌고 두 명의 농꾼이 쇠스랑으로 흙을 고르는 모습이 그려진 것으로, 내각으로 솟구치고 있는 소리는 쟁기를 갈은 농부의 땀지름이 맺힌 농사일을 말해준다.</p> 	<h4>김홍도의 대표작품 (4)</h4> <h3>군선도</h3> <p>여러 명의 신선들이 어딘가로 향하고 있는 모습을 그렸다. 각 신선들의 개성적인 표정들이 살아있으며 환란한 필치로 역동적인 느낌을 준다.</p> 								
<h4>만든 후 소감</h4> <ul style="list-style-type: none"> 완수원 <ul style="list-style-type: none"> 김홍도의 작품에 친근감을 느낄 수 있었다. 정희수 <ul style="list-style-type: none"> 생각한 것보다 김홍도의 작품이 많았다. 황요별 <ul style="list-style-type: none"> 김홍도에 대해서 더 잘 알 수 있어서 좋았다. 이희은 <ul style="list-style-type: none"> 김홍도에 대해서 더 알고 싶다. 	<h4>돌발 OX 퀴즈</h4> <ol style="list-style-type: none"> 김홍도의 출생 년도는 1745년이다. <input type="radio"/> 무무도는 김홍도의 작품이다. <input type="checkbox"/> 김홍도의 사망 년도는 1805년이다. <input type="checkbox"/> 	<h4>-끝-</h4> <p>지금까지 2 모둠 발표였습니다.</p>  <p>봐주셔서 감사합니다</p>								

<그림 III-8> 김홍도 작가 탐구 발표자료 학생 작품




〈그림 III-8〉은 학생들이 김홍도 대해 조사한 내용을 발표하기 위하여 만든 프리젠테이션 학생작품이다. 김홍도의 출생과 사망, 업적, 특징(풍속화), 대표적인 작품으로 서당, 씨름, 논갈이, 군선도 등을 선정하여 작품과 함께 간략한 작품 해설을 넣어 슬라이드를 구성하였으며 끝으로 만든 후 모듬 학생들의 한줄 소감과 돌발 O, X 퀴즈로 발표를 마무리하였다.



<h3>신윤복에 대해서</h3>  <p>4모듬 최예민 김예지 이준도 한경엽</p>	<h3>목차</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. 신윤복의 출생 2. 신윤복의 가족관계 3. 신윤복의 그림의 특징 4. 신윤복의 대표작품 5. 신윤복의 대한 퀴즈 6. 마지막 소감 	<h3>신윤복의 출생</h3> <p>신윤복은 1758년에 태어나서 조선 한성부에 거주했고 신윤복의 별칭은 자: 덕여 호: 혜원이다.</p> 								
<h3>신윤복의 가족 관계</h3> <table border="1"> <tr> <td>아버지</td> <td>신한평</td> </tr> <tr> <td>어머니</td> <td>홍친 피씨 장남</td> </tr> <tr> <td>남동생</td> <td>신윤도</td> </tr> <tr> <td>여동생</td> <td>출처없음</td> </tr> </table>	아버지	신한평	어머니	홍친 피씨 장남	남동생	신윤도	여동생	출처없음	<h3>신윤복의 그림의 특징</h3> <p>조선 후기의 풍속화가. 김홍도, 김득신과 더불어 조선시대 3대 풍속화가로 지칭된다. 양반층의 풍류와 남녀 간의 연애, 기녀와 기방의 세계를 도시적 감각과 배학으로 펼쳐 보였다. 가늘고 유연한 선과 진색의 산뜻하고 또렷한 색채 사용, 현대적인 구도와 독특한 상황 설정으로 조선시대 풍속화의 명맥을 보다 다채롭게 넓혀 주었다.</p> <p>[네이버 지식백과] 신윤복 [申潤福] (두산백과)</p>	<h3>신윤복의 대표 작품</h3> <ul style="list-style-type: none"> • 단오도 • 미인도 • 월하정인 • 추색만원 • 무무도(회첩)
아버지	신한평									
어머니	홍친 피씨 장남									
남동생	신윤도									
여동생	출처없음									
<h3>미인도</h3> <p>제작 연도-18세기 말기-19세기 초기 소장-서울간송 미술관 종류-비단 위에 채색</p> <p>신윤복의 사실주의적 미의식을 엿볼 수 있는 그림으로, 머리는 도끼머리라고 하는 가발을 얹어 장식하고, 귀고리 없이 짧고 가벼이 덮은 치마를 입고 성격노리개와 교롱을 수줍은 듯 변박하고 있는 젊은 여인을 묘사하였다. 풍그림과 자그마한 얼굴에 풍근이 배어, 미소같이 웃은 코냑과 풍근이 짙고, 약간 풍동한 발과 아달한 엄, 가느다란 눈썹에 양귀비가 얹어 진 분, 귀 귀로 하늘 거리는 잔 귀달아 달은 우리 나라의 전통적 미인상을 보여준다.</p> 	<h3>단오풍경</h3> <p>제작 연도-18세기 후기 소장-서울간송 미술관 종류-수묵채색화</p> <p>이 그림은 단오날 놀이를 나온 한 대의 여인네들이 시냇가에 그녀를 데고 냇물에 물을 씻으며 즐기는 장면을 묘사한 것이다. 그녀들을 드러내지 않고 거북이 일곱 마리 물이 굽어 흐르는 곳이라던 당시의 서울에서 여인네들이 일곱을 갖는다. 지극히 정중이 그려져서 골짜기는 물분이고 산정봉이나 인왕산 계곡을 비롯하여 남산이나 낙산 주변의 여러 골짜기들이 이 한 골짜기에 적당할 줄 배나 말이다.</p> 	<h3>추색만원</h3> <p>제작 연도-조선 후기 소장-서울 간송 미술관 종류-지본 담채</p> <p>남녀가 함께 등장하지만 마치 남자는 여인의 조연인 듯 보인다. 풍요로운 단옷날 새옷이 곱은 풍날, 화면 내에 보이는 보이지 않고 내 눈에서 여인의 눈을 같은 시선의 일곱은 술에 취한 듯 반짝이는 단정려처럼 붉게 물들여 있다. 제1은 아래와 같다.</p> <p>[네이버 지식백과] 신윤복 [申潤福] (한국미의 재발견-외역, 2003. 3. 24., 을음판사)</p> 								
<h3>월하정인</h3> <p>제작 연도-18세기 후기 소장-서울간송 미술관 종류-수묵채색화</p> <p>눈썹이 침침하게 내려 비치고 있는 아밤중에 등불을 비추던 선비 처림의 월인이가 쓰러치마를 둘러 앉 여인의 얼굴을 엿볼 줄아가고 있다. 여들이 어떤 사이이며 어디로 가는지 알 수 없지만, 오랫동안 너의 눈을 피하여 온민이 만나야 하는 사람들인 것만은 틀림이 없는 듯하다.</p> 	<h3>무무도(회첩)</h3> <p>제작 연도-18세기 소장-서울간송 미술관 종류-수묵채색화</p> <p>대개 여인 풍속화의 묘사 기법은 인물묘사에 있어서 가늘고 긴 기운 있는 선으로 점선을 써서 간결하고 대담한 특유의 분위기를 나타내고 있으며, 관상처리에 있어서도 약간 높은 위치에서 내려다 보는 듯한 매우 자연스러운 눈에서 부딪히는 묘사도 그의 일관된 특징이다.</p> 	<h3>주유침강</h3> <p>제작 연도-18세기 소장-서울간송 미술관 종류-수묵채색화</p> <p>선묵이 그늘진 절벽 밑을 감돌아 나가는 냇강에서는 시원한 생활(생활)소리와 맑고 긴 강대소리가 생어후에 일어나서 강심(江心)으로 흘러나가고, 일찍이오는 강물결은 백정을 두드리니 여가서 사정(沙聲)이 흐르고 사향이 부르던다. 냇강에 엮디어 쓰지는 물살에 순용당기 보는 여인이나 이물 정경이 턱을 고이고 지켜보는 선비의 모습에서도 그렇게나와 어깨를 잡고 단정대를 둘러두는 한 쌍의 남녀에게는 사설이 날 만큼 동떨어진 사랑이 엿보인다.</p> 								

<p>여기서 퀴즈!</p> <p>1. 신윤복의 별칭은?(하나만 말해도 정답) ->지-덕여 호-해원</p> <p>2. 신윤복의 대표작품 2가지를 말해보시오! ->무무도, 월하정인 등등</p> <p>3. 신윤복의 거주지는?(당시 살았던 곳) ->조선 한성부</p>	<p>조사를 하면서 느낀 점</p> <p>신윤복이란 사람이 무엇을 하는 사람인지 무엇 무슨 그림을 그렸는지 몰랐는데 이번 기회를 통하여 알게 되어서 좋았다.</p> <p>다음에는 신윤복이 아닌 다른 사람들도 조사 하고 싶다.</p>	<p>여기까지 신윤복의 4모듬 PPT 발표였습니다.</p> <p>4모듬!!!</p> 
---	--	--

<그림 III-9> 신윤복 작가 탐구 발표자료 학생 작품

<그림 III-9>은 신윤복 작가 탐구 발표 자료로 신윤복의 출생, 가족관계, 특징, 대표적인 작품으로 미인도, 단오풍정, 춘색 만원, 월하정인, 무무도, 주유청강을 선정하여 슬라이드를 구성하였고 역시 마무리에는 퀴즈와 조사하고 난 후 학생들의 느낌을 나타내고 있었다.

<p>신이 내린 화가 이종섭</p>  <p>5모듬 장타정 오수정 백만억 풍물극</p>	<p>목차</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 이종섭에 대하여 ○ 출생 ○ 생애 및 활동 ○ 대표작품 ○ 그림의 특징 ○ 귀족 ○ 조사를 마치며 	<p>이종섭에 대하여</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 호: 대양 ○ 성별: 남 ○ 유명 인물 ○ 시대: 근대 ○ 성격: 서양화가
<p>이종섭에 출생</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 출생: 1916년 4월 10일 평안남도 평원군에 서(농부의 막내 아들)로 태어남. ○ 사망일: 1956년 9월 6일 세상을 떠나. 	<p>생애 및 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1929년, 오산학교 영웅선생님에게 재능을 인정받음. ○ 1936년 일본 본국학원 서양과에 입학. ○ 1938년 제2회 자유연애 <소묘>를 출품하여 명예상을 받음. ○ 1943년, 제7회 자유연애 <만월>을 출품하여 태양상을 받음. ○ 1945년, 연산에서 마산으로 이주. 	<p>그림의 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 그림을 가득 채운 소만 마리. ○ 대분할 안화면에 소만 마리를 그려다 화면 전체를 가득 채운 소는 보는 사람에게 매우 강한 인상을 남겨줌. ○ 깊은 선과 강렬한 색 ○ 선이 과감하게 폭력 그려져 있음 거침없는 선에서 자신감과 영이 느껴지며 더욱 강한 인상을 남겨줌. ○ 명 없는 움직임 ○ 백야 귀족에 움직임까지 드러나 있고, 금방이라도 뚫고 나올 것 같아 영차게 그림.
<p>그림의 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 그림을 가득 채운 소만 마리. ○ 대분할 안화면에 소만 마리를 그려다 화면 전체를 가득 채운 소는 보는 사람에게 매우 강한 인상을 남겨줌. ○ 깊은 선과 강렬한 색 ○ 선이 과감하게 폭력 그려져 있음 거침없는 선에서 자신감과 영이 느껴지며 더욱 강한 인상을 남겨줌. ○ 명 없는 움직임 ○ 백야 귀족에 움직임까지 드러나 있고, 금방이라도 뚫고 나올 것 같아 영차게 그림. 	<p>대표작품</p> <p>1. 서귀포의 만상</p> <p>그림의 전체적인 분위는 경쾌한 듯한 풍물만 분위이며, 파란 바다를 배경으로 펼쳐지는 평화로운 에피소드 같은 장면이 나타나며 동요와 상상적인 풍경이다. 이 그림은 풍경이 매우 아름답고 남쪽 나라를 직접 겪어고 죽음으로 표현에 낸 작품이다.</p> 	<p>대표작품</p> <p>2. 월 소. 이 작품은 내용면에서 가진 선묘와 소의 역동적인 자세 등이 작가 개인의 감정을 표출한 것이라고 보기도 하고, 만국의 전통 소인 양소를 원색의 소로 표현한 것에서 백야귀족의 만민주의 사상을 반영한 민족적 표상으로 해석되기도함.</p> 

<p>대표작품</p> <p>○ 애들과 물고기야 개 단순하던 영태와 대단한 필록도로 생사육의 공한 피연을 시사하면서 그림과 특정한 문장으로 개상적인 고상적 세계를 연출하여 개성적이며 독창적인 화면을 구현했다. 벽기승의 아이들이 물고기야, 개야, 영태 영태야, 개 놀고 있는 장면을 담고 있음</p> 	<p>대표작품</p> <p>○ 봄의 아이들 - 파사로운 봄날에 아이들이 즐겁게 노는 모습을 온전한 영과 색으로 나타내고 이 작품은 모든 대상이 사실적으로 묘사되어 있음에서도 환상적인 정경을 자아낸다. 아이들이 뛰어나는 동작과 표정에서 나뉘어 노닐며 연상되는 작품이라고함.</p> 	<p>참고 동영상</p> <p>○ 지시 e-케널(스, 담, 아 개 그리고 가독)</p> <p>○ https://www.youtube.com/watch?v=pEGFaO6jhw</p>
<p>퀴즈</p> <p>○ 이 중섭에 대표작품 2가지를 말하십시오.</p> <p>담: 서귀포의 환상, 흰 소, 봄의 아이들, 애들과 물고기야, 개</p>	<p>퀴즈2</p> <p>○ 이 중섭화가 작품에 특징은 무엇인가?</p> <p>담: 그림을 가득 채움, 깊은 선과 강렬한 색, 명 있는 움직임.</p>	<p>조사를 마치며</p> <p>○ 이번 단 익숙하지 않아서 어려웠지만 이 중섭 화가에 대해 알 수 있어서 좋았다.</p> <p>○ 처음에는 머리 버리 했지만 나중에 잘 풀려서 좋았다.</p> <p>○ 이 중섭 화가가 정말 훌륭하신 것 같다.</p> <p>○ 다 큰 안 가들도 궁금해 진다.</p>

〈그림 Ⅲ-10〉 이 중섭 작가 탐구 발표자료 학생 작품

〈그림 Ⅲ-10〉은 이 중섭 작가 탐구 발표 자료로 목차에 나와 있듯이 출생, 생애와 활동, 그림의 특징, 대표적인 작품 서귀포의 환상, 흰 소, 애들과 물고기와 개, 봄의 아이들, 그리고 특이하게 이 모듈에서는 이 중섭의 관련된 동영상 자료를 찾아서 슬라이드에 넣어서 많은 학생들의 호응을 얻었다.

프리젠테이션 모듈 발표수업은 타 교과에서도 여러 번 해왔기에 생각보다 어렵지 않게 만드는 모습을 엿볼 수 있었고 다만, 준비한 발표 자료를 효과적으로 전달하지 못하는 모습이 보여 다소 아쉬웠으며 만들기 과정이 중요한 만큼 친구들이 준비해 온 발표를 집중하여 듣는 자세도 중요함을 강조하기도 하였다.

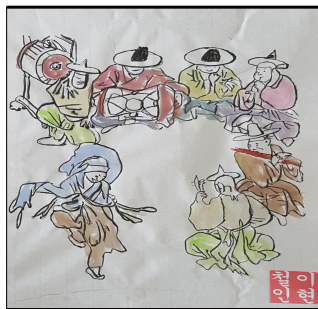


〈그림 Ⅲ-11〉 대표작품 모사 활동 모습

〈그림 Ⅲ-11〉은 8~9차시 수업 모습으로 작가탐구에 따른 표현활동 첫 번째로 김홍도, 신윤복, 이종섭의 대표적인 작품들 중에 가장 마음에 드는 작품을 선정하여 모사하기 활동을 진행하였다. 우선 풍속화의 느낌을 살리기 위해 일반 종이와 연필이 아닌 붓 펜, 화선지를 이용하였으며 처음으로 붓 펜을 사용해 보는 학생들이 있어 붓 펜 및 화선지의 특징과 사용방법에 대해 익힌 후 본 활동에 들어갔다. 작은 선하나 하나를 섬세하게 표현하기 위해서는 굉장한 집중력이 필요하다는 깨달고 몰입해서 모사 활동에 참여하는 모습을 볼 수 있었으며 채색은 원작품과 달리 자유롭게 넣을 수 있도록 하였더니 학생들끼리 같은 작품을 모사했다 하더라도 느낌이 전혀 다른 작품 표현되는 되었다.



김홍도 「서당」



김홍도 「무동」



김홍도의 「활쏘기」



신윤복의 「청루소일」



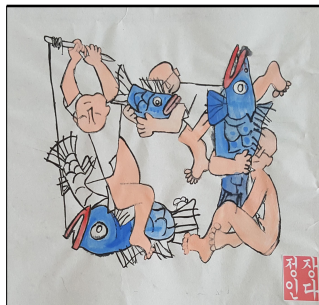
신윤복의 「춘색만원」



신윤복의 「문종
심사」



이중섭의 「흰소」



이중섭의
「물고기와 노는 세
아이」



이중섭의
「두 어린이와
복숭아」

<그림 Ⅲ-12> 김홍도, 신윤복, 이중섭의 학생 모사 작품

그리고 모사 활동이 끝나고 나서는 자신의 작품을 스스로 만족해하며 평소와 달리 이작품은 꼭 집에 가지고 가고 싶다고 말하는 학생들을 찾아 볼 수 있었다. 또한 평소 그리기에 소질이 없다고 생각하던 학생들도 모사작품을 하면서 자신감을 얻고 잘 할 수 있다는 자존감을 기를 수 있는 기회가 되었으며 미술시간이 조금은 힘들었지만 즐거웠다고 하는 이야기하는 것을 들을 수 있었다.



<그림 III-13> 미술관 꾸미기 활동 모습

<그림 III-13>은 10~12차시 수업에서는 화가별 미술관 꾸미기 활동 모습이다. 본 활동에 들어 가기 앞서 먼저 화가의 특징이 드러나게 미술관을 꾸밀 수 있는 방법에 대해 모둠 친구들과 협의하는 시간을 가졌다. 이때에는 화가들의 많은 작품들 중에서 어떤 작품을 선정할 것인지, 작품을 어떤 순서로 배치할 것인지, 다양한 재료 어떻게 활용한 것인지 등의 계획하는 단계를 거치는 모습이 보였다. 입체적으로 미술관을 꾸미기 위해서 사전에 교사는 우드락을 이용하여 입체적으로 미술관의 공간을 표현하는 방법을 안내해 주었으며 그 외에는 자유롭게 활동할 수 있게 하였다. 다만, 집에 프린터가 없는 학생들이 많아서 미술관에 쓸 대표 작품을 클래스팅에 업로드하여 학교에서 출력해서 활용할 수 있도록 하였다. 미술관에 전시할 대표 작품부터 전시 방법, 미술관 구조를 계획 하는 등의 일을 친구들과 이야기하고 의논하며 모두들 적극적으로 참여하는 모습이 돋보였으며 생각보다 시간이 오래 걸려서 쉬는 시간과 점심시간까지 할애하는 모습도 있었다.



<그림 III-14> 김홍도 미술관 꾸미기 학생작품

〈그림 Ⅲ-14〉은 김홍도 미술관 꾸미기 작품으로 창의적으로 미술관 입구에 ‘김홍도 미술관’이라는 타이틀과 함께 사진을 붙여 놓아 누가 봐도 한 눈에 ‘김홍도 미술관이구나!’는 하는 생각이 들게 만들었다. 미술 작품을 벽면에 걸기도 하고 이젤에 세워 작품을 전시하는 방법을 사용하였으며 작품 설명을 도슨트의 역할임을 알기에 간단하게 작품과 제목만을 표현하였다.



〈그림 Ⅲ-15〉 신윤복 미술관 꾸미기 학생작품



〈그림 Ⅲ-16〉 이중섭 미술관 꾸미기 학생작품

〈그림 Ⅲ-15〉와 〈그림 Ⅲ-16〉은 신윤복, 이중섭 미술관 꾸미기 작품으로 작품을 전시하고 미술관을 꾸민 구성은 거의 비슷하였다. 아쉬운 점이 있었다면 처음 나눠준 우드락의 생각보다 작아서 완성된 미술관이 작게 표현되었다는 것이다. 그래서 더 많은 작품과 공간을 활용하지 못하게 되었고 학생들은 미술관에 쉴 수 있는 공간도 마련하여 소파나 의자들도 더 만들어 보고 싶다고 했으나 작품 전시만으로 공간이 모자라서 그러지 못해 많이 아쉬워하는 모습이 보였다. 다음에 미

술관 꾸미기 활동을 할 기회가 있다면 공간제약이 없이 할 수 있도록 해야겠다는 생각을 해보았다.

마지막 프로젝트 수업의 마무리 단계인 13-14차시 수업에서는 그동안 진행되었던 프로젝트 결과물 전시회 열기 위한 준비 및 기획을 하는 단계를 거쳤다. 우선 전시회 주제는 우리나라의 대표적인 작가 김홍도, 신윤복, 이중섭 탐구 프로젝트, 장소는 6학년 3반 교실과 6학년 학생들이 이용하는 복도, 전시기간은 7월 20일(수)~7월 23일(금)까지 실시하기로 결정이 되었다. 각 부스별 담당자를 정해 안내해 줄 사람이 필요하다는 의견이 나와서 모둠 내에서 도슨트 역할을 맡을 사람을 정하였고 이때는 한 사람이 혼자 도슨트 역할을 하기 보다는 여러 사람이 돌아가면서 하는 것이 좋다고 하여 한 번씩은 도슨트 역할을하기로 결정하고 순서를 정하여 보기도 하였다.

전시회장에는 1차시 주제망 생각그물, 7차시 작가탐구 발표자료, 8-9차시 모사 작품, 10-12차시 미술관 꾸미기 작품을 중심으로 꾸미기로 하였다. 교실 뒷 게시판과 복도 창가 복도벽면을 활용하여 전시하는 것이 효과적이라는 의견에 따라 그렇게 배치하여 전시장을 꾸몄다. 전시장을 다 꾸민 후 전시장을 둘러보며 프로젝트 과정을 되돌아보게 하였다. 쉬는 시간에는 다른 반 학생들도 전시장 관람 예절을 지키면서 자유롭게 관람할 수 있는 분위기를 조성하고 자세한 안내 및 질문에 대해서 도슨트과 모둠 학생들이 도와주는 방법으로 진행되었다.

마지막으로 프로젝트 과정을 담은 사진 자료를 다 함께 보면서 좋았던 점, 힘들었던 점, 보람 있었던 점, 아쉬웠던 점 등을 자유롭게 발표하는 시간을 가졌으며 설문지를 통해 스스로 자기 평가를 해보았다.

다. 수업 적용 결과 및 분석

실제 수업은 2016년 6월 20일~ 7월 23일 제주특별자치도 제주시 조천읍 H초등학교 6학년 24명을 대상으로 진행하였다. 우리나라 대표적인 화가에 대한 이야기를 나누고 주제망(생각그물)을 그린 후 학생들의 의견을 수렴한 후 우리나라를 대표하는 화가 김홍도, 신윤복, 이중섭이 선정할 수 있었다. 6개 모둠으로 구성되어 있어 한 작가에 집중되지 않기 위해서 작가별로 2모둠씩 선정하여 조사·탐구

통한 이해, 대표적인 작품 모사 및 미술관 꾸미기 활동의 표현, 프로젝트 결과물 감상의 지도가 통합적으로 이루어질 수 있도록 프로젝트 수업을 진행하였다. 수업을 진행 한 후 학생들에게 사후 설문지를 분석한 결과 다음과 같은 결과를 도출할 수 있었다.

<표 III-18> 프로젝트 수업 통해 알게 된 내용

문 항	계(24명)	
작가의 삶	6	25%
작가의 다양한 작품	12	50%
시대적 상황과 배경을 바탕으로 작품 이해	4	16.7%
기타	2	8.3%

<표 III-18>과 같이 이번 프로젝트 학습을 통해 알게 내용에 있어서는 우리가 흔히 알고 있던 대표적인 작품뿐만 아니라 다양한 작품을 더 알 수 있게 되었다는 응답이 가장 많았고 다음으로 작가의 전체적인 삶을 되돌아 볼 수 있어서 좋아다는 응답이 그 다음 높게 나타났다. 그리고 작가의 살던 시대적 배경과 삶을 같이 이해하면서 작품을 감상을 해보니 더 쉽게 작품을 감상할 수 있었다는 응답 순으로 나왔다.

<표 III-19> 프로젝트 수업에서 작가조사 및 탐구활동의 효과

문 항	계(24명)	
매우 도움이 되었다.	14	58.3%
대체로 도움이 되었다.	6	25%
대체로 도움이 되지 않았다.	3	12.5%
전혀 도움이 되지 않았다.	1	4.2%

<표 III-19>와 같이 평소 작가의 대한 사전지식이 없던 학생들도 친구들과 함께 작가에 대해 주제망도 그려보고 조사 및 발표 자료도 만들어 보다보니 점차

흥미를 갖고 적극적으로 참여하는 모습이 보였다. 그러다보니 ‘우리나라 대표적 인 김홍도, 신윤복, 이중섭 작가 탐구 프로젝트’ 수업에서 작가의 조사 및 탐구활동이 긍정적인 반응을 보인 학생이 약 83.3% 많아졌다. 그러나 대부분의 어린이 들이 작가의 전기문이나 책보다는 인터넷 검색자료를 활용하는 경우가 많아서 조 금은 아쉬웠지만 한 작가에 대해 집중적으로 탐구할 수 있는 기회가 되었고 알게 되었다는데 의의가 있다고 본다.

<표 III-20> 표현활동이 작가 이해와 작품 감상에 준 영향

문 항	계(24명)	
매우 유익하였다.	16	66.7%
대체로 유익하였다.	3	12.5%
보통이다.	5	20.8%
대체로 유익하지 않았다.	0	0%
전혀 유익하지 않았다.	0	0%

<표 III-20>과 같이 작가의 작품 모사하기 및 미술관 꾸미기가 작가를 이해하고 작품을 감상하는데 유익했다한 응답이 79.2%로 나타났다. 작품 모사하기와 미 술관 꾸미기 두 영역 모두 유익했다고 응답한 학생이 66.7%, 작품 모사하기 12.5%, 미술관 꾸미기가 20.8%로 모두 학생들이 역시 표현활동 영역에 있어서 흥미를 갖고 참여한 결과라 생각해 본다.

<표 III-21> 프로젝트 수업 후 미술교과에 대한 흥미도

문 항	계(24명)	
흥미가 많이 생겼다.	14	66.7%
흥미가 조금 생겼다.	8	12.5%
흥미가 생기지 않았다.	2	8.3%
흥미가 떨어졌다.	0	0%

<표 III-21>과 같이 본 수업 후 미술교과에 대한 흥미도 설문에서는 ‘흥미가 많이

생겼다' 66.7%, '흥미가 조금 생겼다' 12.5%로 사전 미술교과에 대한 흥미도 설문에 비해 많이 증가함을 알 수 있었다. 이는 기존의 미술시간이 개인중심, 표현 활동 중심으로 진행되는 경향이 많아서 그리기를 못하는 학생들은 상대적으로 미술교과에 대한 흥미도가 떨어져 있는데 본 수업에서 표현활동뿐만 아니라 다양한 방법을 활용하며 프로젝트과정이 수행되다보니 긍정적인 평가가 높게 나왔다고 할 수 있겠다.

<표 III-22> 프로젝트 수업이 문제해결능력 향상에 미친 효과

문 항	계 (24명)	
매우 도움이 되었다.	9	37.5%
대체로 도움이 되었다.	10	41.7%
보통이다.	4	16.6%
대체로 도움이 되지 않았다.	1	4.2%
전혀 도움이 되지 않았다.	0	0%

<표 III-22>와 같이 모듈끼리 협동하면 진행해 나간 프로젝트 수업이 문제해결 능력에 미친 효과에 대한 문항에서 79.2% 학생들이 향상에 도움이 되었다고 응답을 하였다. 이는 사전 설문조사 결과 긍정적인 평가 83.4% 보다 낮게 나왔으나 자세히 살펴보면 사전 응답에서는 '매우 도움이 되었다' 25%이나 사후에는 37.5%로 12.5%가 증가한 것을 볼 수 있다. 또한 '전혀 도움이 되지 않는다.'는 사전 응답 이 12.5%이나 사후에는 4.2%로 8.3% 크게 감소한 것을 알 수 있다.

<표 III-23> 프로젝트 수업이 의사소통 능력 향상에 미친 효과

문 항	계	
매우 향상되었다.	10	41.7%
대체로 향상되었다.	12	50%
보통이다.	1	4.2%
대체로 향상되지 않았다.	1	4.2%
전혀 향상되지 않았다.	0	0%

〈표 III-23〉과 같이 프로젝트 수업을 통해 의사소통능력 향상을 묻는 문항에서는 ‘매우 향상되었다’ 41.7% 사전결과 16.7%보다 무려 25%가 향상되었고 전반적으로 긍정적인 평가가 91.7%로 프로젝트 수업을 통해 학생들끼리 서로 의견을 조율하며 활동해 나간 것이 의사소통능력을 향상시키는데 매우 효과적이었음을 알 수 있다.

〈표 III-24〉 미술교과에서 프로젝트 수업에 대한 평가

문 항	계 (24명)	
매우 만족한다.	10	41.7%
대체로 만족하는 편이다.	10	41.7%
보통이다.	3	12.5%
대체로 만족하지 않는다.	1	4.2%
전혀 만족하지 않는다.	0	0%

〈표 III-24〉과 같이 미술 교과에서 프로젝트 수업에 대한 평가에서는 83.4% 학생들이 만족하는 것으로 나왔다. 처음 프로젝트수업에 대한 안내를 했을 때에는 크게 관심을 갖고 참여하는 것 같아 보이지 않았지만 점차 주제를 같이 탐구하고 모둠 친구들과 협의하고 의논하면서 모두가 함께 한다는 생각에 지금과 같은 긍정적인 결과가 나온 것으로 추측되어진다. 그리고 한 작가에 대해 이처럼 깊이 있게 탐구해 본적이 없는 학생들에게 색다른 경험이 되었을 것이고 단편적인 활동이 아닌 다양한 활동중심의 프로젝트 과정을 거치면서 많은 것을 배우고 익힌 시간이 되었으리라 생각해 본다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 초등 미술교육에서 작가 탐구를 중심으로 작가의 생애, 예술 활동, 사상 등을 알아보고 작품을 바르게 감상하고 미술의 가치를 이해하면서 미술을 생활화하여 미술 문화에 관심을 갖고 존중하는 태도를 기르고자 하였다. 미술작품은 작가의 생각과 인생관, 사상을 그리고 시대적 배경을 그대로 반영하고 있기 때문에 이를 알고 작품을 이해하는 것은 매우 중요하다. 그리고 한 작가를 안다는 것은 그 작가에 대해 친근감을 형성하게 되고 이는 자연스레 그 작가의 작품에 대한 관심으로 이어진다. 이러한 방법론을 작가 탐구라 하고 미술과 학습에서 중요한 위치를 차지하고 있다. 학생들은 이러한 작가 탐구를 통해 미술사적 지식뿐만 아니라 작품 감상의 깊이 있는 이해와 풍부한 예술적 교양을 쌓게 된다.(장운정, 2012) 아울러 작가 탐구 프로젝트 학습에 통해 학생들은 문제해결능력, 협동 학습을 통한 의사소통능력을 신장하는데 도움이 되는 학습지도 방법을 구안하는데 그 목적이 있다.

이를 위하여 연구자는 제주특별자치도 조천읍에 위치한 H초등학교 6학년 24명의 학생을 연구대상으로 선정하고 미술, 국어 및 창의적 체험활동 시간을 활용하여 총 14차시 수업을 진행하였다. 수업은 작가에 대한 조사 탐구 중심의 프로젝트 과정, 작가의 작품 모사하기 및 미술관 꾸미기의 미술 표현 프로젝트 과정, 프로젝트 결과물 전시로 실제 수업에 적용하였다. 수업 과정과 결과에서 얻어진 결과물(주제망 생각그물, 작가 탐구 발표자료, 모사작품, 작가의 미술관), 사진자료, 설문지, 수업과정 중 관찰평가를 통하여 다음과 같은 결론을 얻게 되었다.

첫째, 주제선정에서부터 프로젝트 결과물 전시하기 과정까지 학생들이 주체가 되는 프로젝트 학습을 통해 학생 주도의 수업을 진행해 나갈 수 있었다. 작가에 대해하여 탐구하고자 하는 소주제를 선정하고 탐색함으로써 작가에 대한 호기심과 탐구의 욕구가 증진되었다. 또한 탐색한 작가의 대표적인 작품을 모사하고 박물관 꾸미기 표현활동 프로젝트 과정에서 탐색한 내용 내면화되었으며 이러한 모든 과정을 학생들이 주도적으로 해나감으로써 적극적인 수업태도를 가지게 되었다.

둘째, 작가의 생애, 시대적 배경, 사상, 대표적인 작품 등을 조사하고 알아봄으로써 학생들은 자신들이 선택한 작가는 물론 다른 모둠에서 선정한 작가들에도 친

근하게 접할 수 있는 기회가 되었고 자연스레 그 작가에 대한 애정은 물론 작품에 대한 관심으로까지 이어졌다. 또한 이는 앞으로 나아가면서 미술작품을 가까이하고 미술 작품의 가치를 이해하며 미술 문화에 관심을 갖고 존중하는 하는 태도를 갖게 될 것이라 예상해 본다.

셋째, 학생들은 프로젝트 과정을 수행해 나가면서 문제해결력 및 의사소통 능력, 공동체 의식이 길러졌다. 프로젝트 진행과정에서 모둠 친구들과 의논하며 작가를 선정하고 선정된 작가에 대해서 주제망 그리기, 조사계획을 세우고 발표 자료를 만들기, 미술관 꾸미기, 프로젝트 결과물 전시하기 등의 모든 단계에서 모둠 친구들과 의견을 주고받으며 의사소통 활동이 매우 활발하게 이루어졌다. 학생들은 자신의 의견을 제시하기도 하도 타인의 의견을 수용하기도 하면서 보다 나은 결과를 도출하려고 노력하였고 이는 발표자료 및 작가의 미술관처럼 완성도 높은 작품을 만드는 경험을 하게 하였다.

넷째, 미술교과에 대한 흥미와 작품 표현에 대한 자신감이 높아 졌다. 평소 2시간에 끝나는 단편적인 미술표현 활동이 아닌 긴 시간동안 깊이 있게 생각하며 프로젝트를 계획하고 수행하는 활동은 학생들로 하여금 자연스럽게 몰입을 유도할 수 있었다. 학생들 스스로 탐색하고 표현해 봄으로써 미술시간이 더 즐겁고 재미 있게 느껴졌다고 했으며 이는 미술교과에 대한 긍정적인 인식의 변화로 나타났다. 또한 표현위주의 미술수업에서 벗어나 친구들과 함께 조사하고 탐구하며 발표하는 활동을 통해 함께 배우고 성장하는 배움의 즐거움을 깨닫는 시간이 되기도 하였다.

본 연구를 통하여 학생들은 작가탐구 프로젝트 학습을 통하여 작가에 대한 이해뿐만 아니라 미술 작품에 대한 흥미와 관심을 갖게 되었으며 작품을 감상하는 안목을 갖게 되었다. 또한 프로젝트 과정이 학생 주도의 수업으로 진행되면서 자연스레 문제해결력 및 의사소통능력, 공동체의식이 향상되었으며 일상생활에서 미술작품 감상을 통해 삶의 여유와 즐거움, 작품의 가치를 발견하고 소중하게 여기는 태도를 길러 예술적 교양의 함양으로 이어질 수 있길 기대해 본다.

학생들의 생활 속에서 접하게 되는 많은 작가와 미술작품에 대해 보다 더 관심을 기울이고 효과적인 미술교육이 이루어질 수 있는 지도 방안이 연구되길 바라며 본 연구과정을 바탕으로 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 논문에서는 작가의 범위를 시대구분 없이 우리나라의 대표적인 화가 김홍도, 신윤복, 이중섭 3인으로 한정하였으나, 필요에 따라서는 시대를 구분하여 조선후기 작가, 현대작가, 여성작가 등의 범위로 확장하거나 또는 외국 작가까지 범위를 확장하여 보다 효율적이고 전문적인 수업이 이루어지길 것으로 기대된다.

둘째, 프로젝트의 효과적인 운영을 위하여 학년 또는 학교의 협조와 교육과정의 재구성이 필요하다. 프로젝트 학습은 기존의 교육과정에서 운영하기에 시간적으로 제한이 많으므로 교육과정의 재구성이 필수적이다. 학년 또는 학교의 협조를 바탕으로 공동으로 지도 방안을 계획하고 인적, 물적 자원의 확보가 이루어진다면 보다 내실 있는 교육과정 프로젝트 학습의 운영이 이루어질 것이다.

셋째, 작가탐구 프로젝트를 STEAM 수업으로 계획하여 다양한 교과와 분야에서 효율적으로 통합하여 실행해나간다면 더 효과적인 연구가 될 것으로 보인다. 현재 STEAM수업에 대한 관심과 수요가 증가하고 있으나 미술지도를 위한 STEAM수업에 관한 프로그램은 저조한 편이라 STEAM수업에서 미술교과가 가지고 있는 영향과 가치를 미술수업 중심으로 해석하는 연구가 필요하겠다.

참 고 문 헌

- 강인애, 정준환, 서봉현, 정득년. (2011). **교실 속 즐거운 변화를 꿈꾸는 프로젝트 학습**. 서울: 상상채널
- 김대현·왕경순·이경화·이은화. (2001). **프로젝트 학습의 운영**. 서울: 학지사
- 길아영. (2013). **프로젝트학습법을 통한 초등학생의 경제의식 강화 방안 연구**.
한동대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 김영길. (2006). **미술교육에서 프로젝트 학습 방법론의 역할**. 미술교육논총 미술교육학회편. (2005). **미술과 교수·학습 방법 실천**. 서울: 학지사
- 박라미. (2003). **신미술교육을 위한 비판적 활동 및 자기주도의 의미부여 필요성**.
한국조형교육학회
- 안위정. (2015). **프로젝트 학습을 통한 돌하르방의 미술표현 교수·학습 지도 방안 연구**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 유승희·성용구. (2007). **프로젝트 접근법**. 양서원
- 이혜성. (2010). **소통능력신장을 위한 공간중심 미술 프로젝트 사례연구**. 광
주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 장윤정. (2012). **중학교 미술교육에서 작가 탐구를 위한 동영상UCC 제작 수업 방안 연구**. 경북대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 전수현. (2014). **창의·인성 함양을 위한 초등미술과 프로젝트 학습의 개발**. 경
인대학교 교육대학원 석사학위논문
- 지옥정. (1997). **프로젝트 접근법-교사를 위한 실행지침서**. 서울: 창지사
- 지옥정. (1998). **프로젝트 접근법의 한국 유아교육현장 적용방안 모색**. 열린 유아 교
육연구. 3(1)

A B S T R A C T *

Study of Instruction and Teaching Method for
Artist Research Project of Kim Heung Do, Shin
Yoon Bok, and Lee Joong Sup

Kim, Jung Sook

Majored in Elementary Art Education,
Graduate School of Education

Jeju National University

Supervised by Professor Oh, Jae Hoan

The purpose of this study is to find out life stories of artists and their art activities and philosophies by performing a project called 'artist research' and, based on this project, to appreciate works of art with a right background knowledge, understand the value of art, make art be a part of people's lives, and encourage people to be pond of art culture and have respectful attitudes.

Since art works reflect the author's thought, his or her view of life, and

historical context, it is very important to acknowledge those before attempting to understand art works. Besides, knowing an artist leads to forming a feeling of intimacy with the author and this results in having an interest in art works by the author. This methodology is called 'artist research' and it holds a key position in fine arts and learning. Students are able to cultivate artistic culture but also accumulate knowledge in art history through this kind of artist research. In addition, the purpose of conducting the artist research project is to construct an instruction and teaching method which is helpful to improve students' communication skill by performing team work and their problem solving skills. For this purpose, this study selected the H elementary school located in Jocheon-eup, Jeju, for a study site and selected 24 of 6th grade elementary students as study subjects. The study period was from 20th, June to 22th, July, 2016 and total 14 classes were provided by using hours for art classes and creative experience activities.

The class was composed of project procedure focusing on performing research on authors, art expressing project with reproduction of works of the author and designing art gallery, and exhibition of works from the projects. Conclusions described below are made from photo materials, questionnaires, observational evaluation in the class process, and works (subject network, thought net, presentation material of author research, reproduced works, art gallery of the author) from the class.

Firstly, the classes could be led by students through the student-centered project throughout the entire process from selecting a main theme and exhibiting final work from the project.

Secondly, it was a great opportunity for the students to be introduced with various authors not only selected by their own groups but also by other groups and this encouraged the students to start to have an interest in the artists' works.

Thirdly, as the students performed the project materials, their communication skills, problem-solving skills, and sense of community became improved.

Fourthly, students' interest in art course and confidence on expression of their works were improved as well. The students answered that they felt more enjoyable during the art class, by performing a research and expressing art works by students themselves, and this demonstrates the positive change in the perception on art course.

This study not only made the students deeply understand the artists but also have an interest in art works and higher level of artwork appreciation. Furthermore, as the entire process of the project was led by students, the student's communication skills, problem-solving skills, and sense of community were improved. It is expected that artwork appreciation in a daily life will contribute to finding the value of art works and feeling pleasure in life and this may lead to a cultivation of art culture with more appreciating attitude toward art works.

부 록

[부록 1] 사전 학생 설문지

[부록 2] 사후 학생 설문지

[부록 1] 학생 사전 설문지

다음 설문조사는 석사학위논문을 위한 연구 자료로 사용됩니다. 아래의 문항들에 대한 자신의 생각을 솔직하게 답해주시면 됩니다. 보기가 있는 문항은 보기에 체크(✓)하고 서술형 문항에는 자신의 생각을 간단히 적으면 됩니다.

1. 미술 교과에 대해 어떻게 생각하나요?

- ① 매우 좋아한다. ② 대체로 좋아한다.
③ 보통이다 ④ 대체로 싫어한다. ⑤ 매우 싫어한다.

1-1. 미술교과를 좋아하는 이유는 무엇인가요? (☞1번 문항에 ① 또는 ② 체크한 경우)

이유 :

1-2. 미술교과를 싫어하는 이유는 무엇인가요? (☞1번 문항에서 ④ 또는 ⑤ 체크한 경우)

이유 :

2. 미술과 수업 영역(미적체험, 표현, 감상)에서 좋아하는 영역과 활동은 무엇인가요?

() 영역

좋아하는 활동 :

3. 미술과 수업 영역(미적체험, 표현, 감상)에서 싫어하는 영역과 활동은 무엇인가요?

() 영역

싫어하는 활동 :

4. 유명한 작가(화가)에 대해 조사하여 전기문을 읽은 적은 있나요?

- ① 유명한 작가에 대해 조사하여 전기문을 읽은 적이 있다.
② 유명한 작가에 대해 전기문을 읽은 적은 있으나 조사하여 본적은 없다.
③ 유명한 작가에 대해 조사하여 본적은 있으나 전기문을 읽은 적은 없다.
④ 유명한 작가에 대해서 조사하고 전기문을 읽은 적이 없다.

5. 작가의 삶과 작품에 대한 깊이 있는 탐구를 해보고 싶은가요?

- ① 매우 하고 싶다. ② 대체로 하고 싶다. ③ 보통이다.
④ 대체로 하고 싶지 않다. ⑤ 매우 하고 싶지 않다.

5-1 탐구하고 싶은 작가와 탐구하고 싶은 이유는 무엇인가요? (☞5번 문항에 ① 또는 ② 체크한 경우)

작가 :

이유 :

5-2 탐구하고 싶지 않은 이유는 무엇인가요? (☞5번 문항에서 ④ 또는 ⑤ 체크한 경우)

이유 :

6. 어떤 미술수업 방법을 좋아하나요?

- ① 교사의 강의식 수업 ② 모듈별 과제 탐구 수업
② 개별 표현수업 ④ 발표식 수업

7. 미술시간에 모듈별 활동은 과제를 해결하는 도움이 된다고 생각하나요?

- ① 매우 도움이 된다. ② 대체로 도움이 된다.
③ 보통이다. ③ 대체로 도움이 되지 않는다. ⑤ 매우 도움이 되지 않는다.

8. 자신은 친구들과 협력하여 문제를 해결하는 능력에 대해 어떻게 생각하나요?

- ① 매우 좋다 ② 대체로 좋은 편이다. ③ 보통이다.
④ 대체로 부족한 편이다. ⑤ 매우 부족하다.

9. 모듈활동을 할 때 친구들의 생각을 주의 깊게 듣고 의견을 제시할 수 있나요?

- ① 매우 잘한다. ② 대체로 잘하는 편이다. ③ 보통이다.
④ 대체로 못하는 편이다. ⑤ 매우 못한다.

설문에 성실히 참여해 주셔서 감사합니다.

6. 작가 탐구 프로젝트 수업이 의사소통 능력에 향상에 도움이 되었나요?
- ① 매우 향상 되었다. ② 대체로 향상 되었다. ③ 보통이다.
④ 대체로 향상 되지 않았다. ⑤ 전혀 향상되지 않았다.
7. 작가 탐구 프로젝트 수업에 대해 만족하나요?
- ① 매우 만족한다. ② 대체로 만족한다. ③ 보통이다.
④ 대체로 만족한다. ⑤ 전혀 만족하지 않는다.

설문에 성실히 참여해 주셔서 감사합니다.