



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](#)

초등학교 미술교육에서 디지털매체 활용을 통한
관화수업 연구

우현정

2017



석사학위논문

초등학교 미술교육에서 디지털매체

활용을 통한 판화수업 연구

-초등학교 5~6학년을 중심으로-

Study on Printmaking class using digital media
in elementary school art education

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

우 현 정

2017년 8월

석사학위논문

초등학교 미술교육에서 디지털매체
활용을 통한 판화수업 연구
-초등학교 5~6학년을 중심으로-

Study on Printmaking class using digital media
in elementary school art education

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

우 현 정

2017년 8월

초등학교 미술교육에서 디지털매체
활용을 통한 판화수업 연구
-초등학교 5~6학년을 중심으로-

Study on Printmaking class using digital media
in elementary school art education

지도교수 양 경 식

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

우 현 정

2017년 5월

우 현 정의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2017년 6월

목 차

국문 초록	v
I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 내용 구성.....	2
II. 미술교육에서 판화의 개념	3
1. 판화의 정의 및 특징.....	3
2. 판화의 개념 확장.....	3
3. 판화의 종류.....	4
4. 선행 연구.....	6
5. 디지털 매체 활용 판화수업의 시사점.....	9
III. 디지털 매체 활용 판화 교육과정 연구.....	10
1. 미술교과서 판화 단위 분석.....	10
2. 미술교과서 디지털 매체 활용 단위 분석.....	12
3. 디지털 매체 활용 판화 단위 재구성	13
IV. 디지털 매체 활용 판화 수업 결과 및 해석.....	19
1. 디지털 매체를 활용 판화 수업 계획.....	19
2. 수업 결과 및 해석.....	34
V. 결론.....	47
참고문헌.....	49
ABSTRACT.....	51

표 목 차

<표 II-1> 판화의 종류·····	4
<표 III-1> 초등학교 5~6학년 군 미술교과서 속 판화 단원 학습내용·····	10
<표 III-2> 초등학교 미술 5~6교과서 6단원 내용·····	12
<표 III-3>) 단원 개관 재구성·····	14
<표 III-4> 목표 재구성·····	15
<표 III-5> 내용 재구성·····	16
<표 III-6> 성취 수준 재구성·····	17
<표 III-7> 단원 개관, 목표, 내용, 성취 수준 재구성·····	18
<표 IV-1> 판화, 사진 수업 구상·····	20
<표 IV-2> 미적체험 교수·학습 지도안·····	21
<표 IV-3> 표현활동 교수·학습 지도안·····	29
<표 IV-4> 감상 활동 교수·학습 지도안·····	32
<표 IV-5> 성취 수준·····	33
<표 IV-6> 디지털 활용 판화 제작과정 활동 되돌아보기·····	46

그림 목 차

[그림 IV-1] 진실의 추구.....	23
[그림 IV-2] 커다란 테이블.....	24
[그림 IV-3] 청강실.....	24
[그림 IV-4] 심금.....	25
[그림 IV-5] 애비.....	26
[그림 IV-6] 자화상.....	26
[그림 IV-7] 꽃.....	27
[그림 IV-9] 씨앗들이 짓이겨 저서는 안 된다.....	28
[그림 IV-10] 목판화 제작 장면.....	31
[그림 IV-12] 학생 작품.....	34
[그림 IV-13] 학생 작품.....	34
[그림 IV-14] 학생 작품.....	34
[그림 IV-15] 학생 작품.....	35
[그림 IV-16] 학생 작품.....	35
[그림 IV-17] 학생 작품.....	36
[그림 IV-18] 학생 작품.....	36
[그림 IV-19] 학생 작품.....	37
[그림 IV-20] 학생 작품.....	37

[그림 IV-21] 학생작품.....	38
[그림 IV-22] 학생작품.....	38
[그림 IV-23] 학생작품.....	39
[그림 IV-24] 학생작품.....	39
[그림 IV-25] 학생작품.....	39
[그림 IV-26] 학생작품.....	40
[그림 IV-27] 학생작품.....	40
[그림 IV-28] 학생작품.....	41
[그림 IV-29] 학생작품.....	41
[그림 IV-30] 학생작품.....	42
[그림 IV-31] 학생작품.....	42
[그림 IV-32] 학생작품.....	43
[그림 IV-33] 학생작품.....	43
[그림 IV-34] 학생작품.....	44
[그림 IV-35] 학생작품.....	44
[그림 IV-36] 학생작품.....	45

국 문 초 록

초등학교 미술교육에서 디지털매체 활용을 통한 판화수업 연구

우 현 정

제주대학교 교육대학원 초등미술전공

지도교수 양 경 식

본 연구의 목적은 초등 판화교육의 다양성을 위하여 디지털 매체를 활용한 판화교육의 가능성을 제시하는 데 있다. 먼저 판화의 개념을 알아보고, 디지털 매체를 활용한 판화 교육 활동에는 어떤 것들이 있는지 선행연구를 통해 살펴본다. 다음으로 초등학교 5~6학년 미술교과서에서 판화와 사진 단원을 디지털 매체를 활용한 판화 단원으로 재구성하여 적용하고 학생들의 작품을 분석하여 디지털 매체를 활용한 판화 교육의 효과를 알아보려고 한다.

본 연구는 다음과 같은 물음으로 시작한다.

첫째, 판화란 무엇인가?

둘째, 디지털 매체를 활용한 판화교육은 어떻게 구성할 수 있는가?

첫째, 판화의 개념을 알아보기 위하여 판화의 역사를 간략하게 알아본다. 초기 판화는 복제와 복수제작을 위한 매체였다. 르네상스 이래 화가의 작품을 장인이 판화로 복제하고 그 수를 제한하지도 않았다. 그러나 사진술의 발달로 판화가 가지고 있던 복제의 기능이 약화되고 판화는 복수로 된 원본 그림이란 개념으로 순수 화화의 영역에 진입하며 19세기 말 가장 대중적인 예술로 자리매김 했다. 20세기 엔디 워홀은 실크스크린 연작들로 순수 미술과 대중 미술의 경계를 허물었고 디지털 매체의 발달로 판화의 개념은 재정립되었다.

둘째, 5~6학년 미술교과서의 판화와 사진 단원을 10차시로 통합하여 디지털 매체를 활용한 판화교육으로 재구성하였다. 목판화와 디지털 매체를 활용한 판화를 제작하여 다양한 판화 기법과 판화 제작 방법을 개발하고자 하였다. 미적 체험 과정에서는 발상과 구상을 위해 마그리트와 오윤 등 동서양 작가들의 다양한 판화 작품을 감상하게 하였다. 표현 활동에서는 목판화 제작, 디지털 매체를 활용한 판화 제작 활동을 하였다. 감상 활동에서는 전시회를 하고 되돌아보기 활동을 통해 성장을 위한 피드백 기회를 갖도록 했다.

디지털 매체를 활용한 판화교육은 미적체험, 표현, 감상 전 영역에 걸쳐 활용 가능하다. 또한 디지털 매체를 활용한 판화교육은 학생들의 미적 감수성을 키워 예술품의 소비자이자 생산자로서 주체적으로 살아갈 수 있는 자질을 향상시켜줄 것으로 기대된다.

※ 주요어 : 초등미술교육, 판화교육, 디지털 매체

I. 서론

1. 연구의 필요성

현대의 교육은 지식 정보화 사회의 빠른 변화에 적응하고 창조적으로 자신의 삶을 살아갈 수 있는 역량을 개발하는 방향으로 구조화되고 있다. 현대 과학 기술은 디지털 매체의 혁신적인 발달을 가져왔고 미술 영역에서도 학생들에게 친숙한 디지털 매체를 활용하여 표현 활동에 보다 쉽게 접근할 수 있게 되었다. 초등미술에서 판화는 판화를 제작하고 찍어내는 과정의 복잡함과 안전에 대한 염려, 교사들의 전문성 습득에 대한 소홀함 등 다양한 이유로 교육과정의 개정이 거듭될수록 교과서에서 차지하는 영역이 줄어들고 있다. 판화는 다양한 매체와 기법을 통해 여러 가지 도형 경험을 쌓을 수 있고 각 매체에서 오는 특성에 의해 탐구적 활동을 할 수 있으며 그에 따라 풍부한 사고력과 창의력을 신장시킬 수 있는 미술 분야이다.(박주영, 2001, p. 1) 물론 이 말은 전통 판화에 대한 교육적 가치를 기술한 것이다. 인쇄술이 발달하지 않았던 시대에는 인쇄와 회화의 보조 수단으로 사용되었던 판화는 현재 미술의 한 영역으로 자리하고 있다. 판화의 정의는 시대마다 시대상을 반영하여 다양하게 내려졌었다. 하지만 현대 예술이 서로의 영역을 넘나들며 표현 영역의 제약을 받지 않는 것처럼 판화의 개념도 변하고 아우르는 영역도 확대되었다. 판화의 표현 방법도 전통적 제작 방법과 함께 디지털 매체를 활용한 다양한 모습으로 나타나고 있다. 디지털 판화는 전통 판화처럼 판을 만드는 과정에서 계획성과 인내심, 정신집중력 등이 덜 할 수도 있고, 찍는 과정에서도 디지털 프린터의 도움을 받기 때문에 전통 판화처럼 판을 찍어 나오는 과정에서 생기는 우연성과 성취감을 적게 맛볼 수도 있다. 디지털 판화 교육은 전통 판화의 자리를 디지털 판화로 대체하고자 함이 아니다. 디지털 매체를 판화 제작에 활용해 봄으로써 학생들이 다양하게 판화를 제작할 수 있는 경험을 하고 창의적인 작품을 제작해 봄으

로써 현대 미술 교육에서 요구하는 창의성 신장과 융합적 사고력을 증진시키는 교육 효과를 가져 올 것이다.

본 연구의 목적은 5~6학년 미술교과서의 판화를 중심으로 분석하고, 디지털 매체 활용 판화를 제시함으로써 ‘미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 삶을 창의적으로 향유하여 미술 문화를 계승·발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성’(이은적, 김향미, 문은희, 박문수, 류청림, 홍희민, 2015, p. 10)이라는 미술 교과서의 목표를 달성하는데 있다. 학생들이 전통 판화를 제작하는 부담을 덜고 디지털 매체를 활용하여 판화를 제작하여 창의적인 활동을 할 수 있도록 ‘교수-학습 과정안’을 제시하고자 한다. 디지털 매체를 활용한 판화 제작과정이 학생들의 창의성을 신장시키고 미적 감수성을 자극하여 풍요로운 삶을 살아가는데 도움을 줄 것이다.

2. 연구의 내용 구성

본 연구의 2장에서는 첫째 전통판화의 개념 및 유형을 살펴보고 판화 개념 확장의 배경과 디지털 판화의 형태를 알아본다. 둘째 선행 연구를 통해서 디지털 매체를 활용한 판화의 성과와 한계를 살펴본다. 셋째 발상과 구상을 위해 다양한 판화 작품을 감상하고 판화 제작에 활용할 수 있도록 한다. 본 연구의 3장에서는 2009개정교육과정 미술과의 판화와 디지털 매체 활용 단원을 분석하고 미술교과서 판화 단원과 디지털매체 활용 단원을 재구성하여 디지털 매체를 활용한 판화지도 방법을 모색하고자 한다. 본 연구의 4장에서는 3장에서 구안한 교수-학습 모형을 적용하여 디지털 매체 활용 판화수업을 위한 10차시 교수-학습 지도안을 적용한 학생들의 작품을 분석하여 디지털 매체를 활용한 판화지도 방법을 제시한다.

본 연구는 2009개정교육과정에서 초등학교 미술교과를 대상으로 하고, 미술교과서와 지도서는 이은적 외 5인이 집필한 금성출판사의 ‘초등학교 미술 5~6’만을 대상으로 한다.

II. 미술교육에서 판화의 개념

1. 판화의 정의 및 특징

임영길(2014)은 판화의 개념과 관련하여 다음과 같이 밝히고 있다:

판화 版畫, printmaking는 나무나 금속 등의 다양한 판재를 이용하여 판을 만들고, 잉크나 먹으로 종이나 천, 혹은 기타, 다른 물질에 복수로 찍어 내는 미술이다. 또한 판화로 제작된 작품(프린트print)을 말한다. (p. 15)

판화는 기본적으로 다음 세 가지 특징을 가진다. 판을 매개로 찍어냈다는 점에서 간접성, 대량 제작이 가능하다는 점에서 복수성, 그리고 판재, 압력, 제작 방식이나 기법 등에 따라 다르게 표현되는 고유성이라는 특징이 있다. 그 외에 회화와는 다르게 원화, 제판, 인쇄의 제작과정을 거친다는 점과 실생활과 밀접한 활용성, 대중성을 특징으로 한다.

2. 판화의 개념 확장

임영길(2014)은 “판화는 복수multiple로 된 원본 그림original prints이다.”(p. 15)라고 밝히고 있다. 19세기 사진술과 인쇄술이 발달하면서 판화는 더 이상 복제의 기능을 독점하지 못했고 판화는 고유의 예술성을 부각시키는 방향으로 발전하였다. 복수의 원본이라는 자기 모순적 명명에도 불구하고 원화로 인정받고 유통되기 위하여 에디션 개념을 도입하게 되었다. 그러나 오늘날의 판화는 에디션을 갖는 순수예술로서의 판화와 대중성을 갖는 복제 판화의 역할을 모두 수행한다. 팝아트의 엔디워홀과 레디메이드 개념을 창안한 마르셀 뒤샹에 의해 프린트의 관점은 이미지의 운반과 전사의 과정을 의미하게 되었다. 이들로 인해 현대판화는 판화의 특성 중 어느 하나

에만 속해도 판화로 인정하게 되었고 콜라그래피, 입체판화 그리고 디지털 프린트도 판화의 범주에 속하게 되었다. 디지털 매체의 하나인 3D 프린터에 의해 제작된 조형물뿐만 아니라 복제의 형식을 취하는 모든 기법이 판화의 범주에 속하게 되었다.

3. 판화의 종류

가. 전통판화의 종류

판화는 판재를 찍는 방식에 따라 오목판화, 볼록판화, 평판화, 스텐실, 디지털 프린트로 분류하고 콜라그래피는 프린팅 방식에 따라 볼록판화가 되기도 하고, 오목판화가 되기도 한다.

<표 II-1> 판화의 종류

판화의 분류	판화기법	판재	프린팅도구
볼록판화	목판화	나무판	바랜, 혹은 전용 프레스
	리놀륨판	리놀륨판	
	지판화	종이	
	에칭 볼록판	동판, 아연판	
오목판화	인그레이빙	동판, 아연판, 아크릴판	전용 프레스
	드라이포인트		
	메조틴트		
	에칭 애퀴틴트		
평판화	금속판 석판화	알루미늄판, 아연판	전용 프레스
	석회석 석판화	석회석	
	모노타입	금속, 아크릴판	
공판화	스크린판화	실크, 합성섬유, 나무틀	스크린 틀, 스퀴지

나. 디지털 매체 활용 판화의 종류와 기법

디지털 프린트, 혹은 디지털 판화에 대해 최 원(2007)은 다음과 같이 밝히고 있다:

컴퓨터 그래픽의 발전과 더불어 디지털 아트는 팝아트 예술가들에 의해 보다 대중성을 가지고 발전하게 되었다. 엔디워홀은 컴퓨터의 디지털 망점을 이용한 색점의 도입으로 전통 판화보다 손쉽게 판화를 제작했다. 디지털프린트의 창작 방법을 크게 두 가지로 나누고 있다. 판화의 전 과정을 디지털 매체를 이용하여 제작하는 방법과 전통판화를 찍은 이미지나 사진 또는 인쇄물 등 기존 이미지를 디지털을 이용하여 변형하거나 재구성하여 제작하는 방법이 있다. (p. 14)

디지털 매체를 활용한 판화라는 개념은 디지털 테크놀로지를 판화의 내용과 형식을 확장하는 수단으로 활용한 것이다. 컴퓨터 및 프린터는 전통적인 의미의 판이라는 중간단계를 생략하고 컴퓨터로 제작한 이미지를 종이에 바로 찍을 수(프린트) 있게 되었다. 또한 제작된 이미지는 제한된 찍기에서 아예 보관과 소장 형태를 바꾸기도 했다. 이미지는 가상공간에서 디지털 방식으로 읽혀지고 다시 이미지를 소비하는 개체에 의해 재창조의 과정을 거치기도 한다. 창조된 이미지는 다양한 방식으로 전송되고 가상 메모리나 이동식 메모리, 컴퓨터의 하드 메모리에 저장되며 한 특정한 장소에서 출력되거나 소비되는 것이 아니라 출력시스템이 갖춰진 곳에서는 언제 어느 곳에서나 다양한 방식으로 출력되어 소비된다.

현대미술의 복제에 대한 개념은 판화의 복제에 대한 개념 확대를 가져왔다. 디지털 판화 영역에서는 단순하게 제시한 위의 표보다 훨씬 복잡한 형태로 판화의 복제 개념이 스스로 개념을 확장하고 있다. 한 사람이 아니라 다수의 사람들이 유명한 미술가의 작품을 한정된 에디션 개념으로 디지털 판화로 복제하여 보다 저렴한 값으로 원본의 느낌을 최대한 살려 소장할 수 있게 하였다. 디지털 판화는 원본 판화 작품이 아니라도 원본을 복제하여(판화의 복제성) 다수의 작품을 찍어낸 것(판화의 복수성)이라는 점에서 판화의 장르에 자리하고 있다. 대중에게 작품을 향유하고 소비할 수 있게 한다는 미명 하에 디지털

미디어 시대와 자본주의사회의 생리가 합을 이루어 만들어 낸 상황일지 모른다.

관화의 개념 확대에 의한 다양한 관화의 생산과 소비라는 현상은 한 때 유행으로 그칠 것 같지는 않다. 따라서 지식정보화 사회를 살아가는 초등학교 5~6학년 학생의 미적 감수성을 발전시켜 미술 작품을 소비하고 생산하는 주체로 성장할 수 있도록 전통관화의 지도와 디지털 매체를 활용한 관화의 지도를 폭넓게 지도해야 할 것이다.

4. 선행 연구

가. STEAM¹⁾ 활용 관화수업 연구

초등 미술교육에서 요구하는 창의성과 융합적 사고력 증진을 목적으로 STEAM활용 관화 학습을 제안하고 있다.

임남숙(2015)은 관화 교육에 대한 한계와 STEAM 활용에 대한 필요성을 다음과 같이 밝히고 있다:

관화 교육의 연구가 광복 이후 재료와 용구의 사용 기능 향상만 강조된 한계를 지적하고 관화라는 매체의 우연적 효과에 주목하여 창의성 개발과 융합적 사고의 측면에서 관화교육 연구가 필요하다. 또한 STEAM활용 관화 학습에서 관화 학습의 디자인적 요소를 강조하고 관화를 표현 수단으로 하여 미술교과와 타 교과의 연계학습을 제안하고 있다. (p. 496)

백윤수의 5인(2011)는 STEAM의 핵심역량을 육성하기 위해 수업을 구성할 때 유의할 점으로 다음과 같이 밝히고 있다:

첫째, 학습자가 학습활동을 자신의 문제로 인식할 수 있도록 학습자의 관심과

1) STEAM: science technology engineering art mathematics 의 약자, “과학기술에 대한 학생의 흥미와 이해를 높이고 과학기술 기반의 융합적 사고력(STEAM Literacy)과 실생활 문제 해결력을 배양하는 교육”, <http://steam.kofac.re.kr/>

흥미, 일상생활과 관련지어 학습 문제를 제시하도록 하는 것과 둘째, 창의적 설계 과정을 경험함으로써 자기 주도적 학습과 문제해결력을 육성하도록 하는 점, 셋째, 문제를 해결하고 긍정적 감정을 느끼며 다시 새로운 문제에 도전할 수 있는 순환적 구조의 구성을 강조하였다. (P. 149-171)

비록 판화학습이 주인공으로 보여 지지는 않지만, STEAM의 핵심역량을 육성하기 위한 제언은 미술교육 전반에 걸쳐 유의미 하게 작용할 수 있다.

나. 뉴미디어아트 활용 판화수업 연구

디지털미디어의 급속한 발달과 보급은 예술가들의 관심을 미디어로 향하게 했다. 아날로그 체계에서의 미술작품은 만지거나 눈으로 보는 일방적 향수의 대상이지만, 인터넷 시스템에서의 쌍방향성은 관객을 기존의 관계로부터 해방시켰다. 현실 공간을 초월한 집단적 형태의 관객참여 즉 상호작용성이 바로 뉴미디어 아트가 가지는 본질인 것이다. 한구현(2013) 뉴미디어 아트를 “초등 미술 교육에 적용할 수 있는 방향으로 표현력신장, 상호작용, 학생들의 주체적이고 능동적인 참여”(p. 26)를 들었다. 또한 초등미술교육에 활용할 수 있는 뉴미디어 아트의 유형으로 웹아트, 인공생명 예술, 가상현실을 제안했다.

한구현(2013)은 “QR코드를 사용하여 디지털판화 제작 활동을 통해 디지털 시대에 복제에 대한 의미를 학생들과 경험하는 활동”(p. 25)으로 구성하였다. 이 연구는 예술이 일방통행이 아닌 상호작용 활동으로써 예술 작품의 제작자, 예술 작품, 예술 작품의 향유자가 예술작품을 매개로 하나의 관점으로 고정되지 않고 끊임없이 변화할 수 있다는 것을 보여준다. 예술 작품을 매개로 창작자와 향유자가 소통하고 향유자는 감상활동에만 머무르는 것이 아니라 예술 작품을 창작하는데 참여할 수 있음을 시사한다.

다. 디지털매체를 이용한 판화수업 연구

전통적인 판화는 볼록 판화, 오목판화, 평판화, 공판화로 분류할 수 있다. 그러나 현대 사회의 디지털 매체의 발달은 복제에 대한 개념을 판화로 편입시킴

으로서 판화의 개념에 변화를 가져왔다. 현대의 판화는 전통판화와 디지털 판화의 혼합, 디지털 매체만을 사용한 판화, 빛나는 판화, 움직이는 판화, 소리나는 판화까지 판화의 스펙트럼을 넓혀가고 있다.

현대에서 판화의 한 영역으로 대접받으며 판화의 의미를 확대시켜준 디지털 판화를 제작하기 위해서는 컴퓨터, 디지털 카메라, 휴대폰 카메라, 스캐너, 복사기 등의 디지털 기기와 이미지를 복제하고, 변형시키고, 수정하거나 다른 이미지를 합성할 수 있는 소프트웨어가 필요하다. 디지털 매체를 활용한 판화를 제작하기 위해 휴대폰 카메라나 디지털 카메라를 이용하여 작품을 찍고 컴퓨터를 이용하여 이미지를 수정하는 작업을 거쳐 판화를 제작한다. 본인의 얼굴과 정물이미지 사진을 합성하여 표현해보는 방법이나 그밖에 실제 수업에서 어떤 주제와 소재를 가지고 진행하느냐에 따라 다양한 수업을 할 수 있을 것이다. 그리고 완성된 이미지를 출력해 봄으로써 전통 판화와 함께 디지털 판화 형식을 제시할 수 있다. 이렇게 제작된 판화는 출력물의 형태로 감상할 수 있고 TV나 웹에서 감상할 수도 있다. 감상평도 웹에서 자유롭게 표현하고 공유할 수 있으며 한정된 감상자가 아니라 불특정 다수에게도 감상의 기회를 제공할 수 있다.

우영만(2010)은 디지털 판화의 제작 방법을 다음과 같이 제시하고 있다:

이미지를 다루는 소프트웨어로 포토샵, 일러스트레이터, 페인트를 제시하고 디지털판화 방법으로 디지털 매체만을 사용하는 방법, 전통 판법으로 찍고 그것을 찍어 다양한 방법으로 이미지를 변형하여 프린트 하거나 웹에서 공유하는 방법, 디지털 판화를 전통 판화로 제작하는 방법, 복사기를 이용하는 방법, 복사된 결과물을 풀라주나 설치미술 등 다른 기법에 접목시켜 확장된 작품세계를 유도하는 방법 등 다양하게 제시하고 있다.(p. 49)

초등학생에게도 디지털 매체는 판화 도구보다 훨씬 친숙하고 다루기 쉬운 표현 방법일 것이다. 초등학생에게는 우영만이 제시한 그림, 사진을 편집할 수 있는 소프트웨어가 다소 어렵게 느껴질 수 있다. 따라서 초등학생에게는 위에서 제시한 소프트웨어가 수행한 기능을 제공하면서도 다루기 쉬운 스마트 디바이스에 다운받을 수 있는 APP이나 프로그램을 활용하는 것이 좋겠다.

초등학생이 사용할 수 있는 스마트 디바이스는 스마트 패드나 스마트 폰이 있다. 현재 출시된 스마트 기기는 컴퓨터가 제공하는 각종 기능과 카메라 기능 및 사진이나 그림을 편집할 수 있는 다양한 APP이 제공되고 있다. 대부분의 초등학교 5~6학년 학생들은 스마트 폰을 사용할 수 있고, 창의적 체험활동이나 여러 교과학습에서 스마트 패드를 활용하고 있다. 또한 컴퓨터를 이용하여 사진이나 그림을 편집하는 능력을 학습하고 있다.

이 연구는 초등학생들이 스마트 디바이스와 APP에 흥미를 가지고 있고 사용 가능하다는 현실을 바탕으로 판화 수업을 다양하게 할 수 있는 방법을 제시하려고 있다.

5. 디지털 매체 활용 판화수업의 시사점

디지털 매체를 활용한 판화교육 연구는 다음과 같은 시사점을 제시한다.

첫째, 판화 교육에 디지털 매체를 활용하면 학생들의 호기심과 표현활동의 욕구를 자극하여 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있도록 할 것이다.

둘째, 판화 교육에 디지털 매체를 활용하면 전통판화 표현 방법의 어려움을 감소시켜 판화 제작을 좀 더 용이한 것으로 느끼고 다양한 활동을 할 수 있을 것이다.

셋째, 판화 교육에 디지털 매체를 활용하면 전통 판화의 물성에서 오는 감성과 디지털 매체의 활용에서 오는 감각을 결합하여 새로운 세대의 미적 감수성을 키울 수 있을 것이다.

넷째, 전통 판화의 지도와 디지털 매체를 활용한 판화의 지도는 지식정보화 사회를 살아가는 학생들의 미적 감수성을 발전시켜 미술 작품을 소비하고 생산하는 주체로 성장할 수 있도록 할 것이다.

Ⅲ. 디지털 매체활용 판화 교육과정 연구

1. 미술교과서 판화 단원 분석

2009 개정교육과정의 판화 단원을 분석하면 다음과 같다.

<표 Ⅲ-1> 초등학교 5~6학년 군 미술교과서 속 판화 단원 학습내용

교과서 구분	학년구분	단원명	판화기법	판 재료	도판	학습내용
인은적외 5인 초등학교 미술 5~6	기초 (5학년)	찍어서 만드는 그림, 판화	· 불록판화 · 공판화	· 고무판화, · OHP 필름 판화	· 고무판 · 실크스 크린 · 스탠실	판화의 특징 알아보기 · 불록판에 나타내기 · 스탠실 카드 만들기 · 판화작품 감상하기
	심화 (6학년)	제시하지 않음				
박은덕외 6인 초등학교 미술 5~6	기초 (5학년)	제시하지 않음				
	심화 (6학년)	즐거운 상상	· 불록판화 · 다색 불록판화	· 고무판화	· 고무판화 · 목판화	· 고무판화로 표현하기 · 다양한 색으로 찍은 판화
김동영외 5인 초등학교 미술 5~6	기초 (5학년)	찍어서 표현하는 판화	· 불록판화 · 다색 불록판화	· 고무판화	· 고무판화	· 판화의 용구와 표현 방법 · 불록판화(고무판) 제작
	심화 (6학년)	제시하지 않음				

이은적 외 5인이 지필 한 초등학교 미술 5~6학년 미술교과서에 판화는 5학년 기초과정으로 볼록 판화와 공판화가 소개되었다. 생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 표현의 특징과 효과를 이야기 하거나 볼록 판화와 동판화의 특성을 알고, 제작 방법과 순서에 맞게 표현하기가 중단원의 목표로 제시되었다. 이 책에는 6학년 심화과정에 판화가 포함되어있지 않다. 예시 작품으로 오윤(1946~1986)의 고무판화 작품 1점, 김상구의 목판화 작품 1점, 금동원의 실크스크린 작품 1점이 제시되었고 학생 작품이 8점, 도장이 2점정도 제시되었다. 내용은 볼록판화의 재료와, 용구, 조각칼의 표현효과가 소개되었고, 공판화는 OHP필름과 칼, 스펀지가 용구와 재료로 소개되었다. 간단하게 볼록 판화와 공판화의 원리를 소개하면서 볼록 판화를 찍기 전에 수정 작업 과정으로 프로타주 기법을 소개하고 있다. 판화는 회화적 역할과 책갈피, 카드 등을 만드는 디자인적 역할로 소개하고 있다.

박은덕 외 6인이 지필 한 초등학교 미술 5~6학년 미술교과서에는 고무판을 판으로 사용한 볼록 판화와 다색 볼록판화가 제시되어 있고, 6학년에만 판화 단원이 있었다. 참고 작품은 오윤(1946~1986)의 목판화 작품 1점과 학생작품 8점이 수록되었다. 조각칼의 사용방법과 판화 제작과정이 소개되었다.

김동영외 5인이 지필 한 초등학교 5~6학년 미술교과서에는 판화에 대한 구분 없이 판화의 용구와 볼록 판화 제작 과정을 소개하고 오윤(1946~1986)과 이철수(1954~)의 작품을 각 1점씩 수록하였다.

위에 제시한 3 종류의 미술 교과서 내용을 종합하면 다음과 같다. 판화 작품에 대한 미적체험과 감상 작품으로 제시된 작가의 작품은 각각 1점~2점정도 수록되었다. 그리고 작품은 대부분 국내 작가 작품이 수록되었다. 학생작품은 7점~10점이 수록되었다. 판화 제작 과정은 주로 볼록 판화 제작과정이 제시되었고 조각칼의 종류와 사용법이 소개되었다.

위 교과서를 분석하며 느낀 점은 다음과 같다.

첫째, 참고 작품으로 제시된 작품의 수가 적고 볼록 판화 위주였으며 국내, 국외 작가의 작품이 다양하게 제시되지 않은 점이 아쉽다.

둘째, 판의 재료로 고무판과 OHP필름을 사용하였는데 판재가 다양하지 않

아 쉽다.

셋째, 판화 학습이 볼록 판화, 공판화를 제작하는 방법, 판화 용구 사용법 정도로 다양한 방법으로 판화를 제작해 볼 수 있는 방법 제시가 부족했다.

2. 미술교과서 디지털 매체 활용 단위 분석

이은적 외 5인이 집필한 초등학교 미술 5~6교과서를 분석하여 표로 나타내면 다음과 같다.

<표 III-2> 초등학교 미술 5~6교과서 6단원 내용

대단원	중단원	소단원	구분(학년)	학습내용
·6단원 다양한 표현 방법으로	6-1. 다양한 재료와 방법으로	찍어서 만드는 그림, 판화	기초(5학년)	·판화
		설치 미술	심화(6학년)	·설치미술
	6-2. 영상 표현	렌즈로 보는 세상	기초(5학년)	·사진
		만화와 애니메이션 세상 속으로	심화(6학년)	·만화, 애니메이션

‘찍어서 만드는 그림 판화’에서는 ‘볼록 판화로 나타내기’가 소개되었다. 조각 칼의 효과를 탐색하고 볼록 판화의 특징과 원리를 익히도록 하였다. 볼록 판화의 제작 과정과 판을 찍는 과정이 자세히 소개되었다.

‘렌즈로 보는 세상’은 사진에서 구도와 빛의 효과를 찾아보고 다양하게 사진 찍는 방법을 익혀, 느낌이 다른 사진을 찍어 본 다음, 주제가 있는 사진 찍기

를 표현활동으로 하고 있다. 또 컴퓨터의 그림판을 활용하여 찍은 사진을 이용하여 포스터를 제작하거나 합성하고 편집하여 다양한 느낌의 사진 작품을 제작하도록 제시하고 있다. 미적체험과 감상영역에 제시된 참고 작품은 국내 작가 1인과 외국 작가 3인의 작품을 제시하여 판화 영역 보다는 다양한 참고 작품이 제시되었다.

3. 디지털 매체 활용 판화 단원 재구성

현 교육과정에서는 교수·학습 방법으로 정보 통신 기술(ICT)과 사진, 영상, 멀티미디어 등을 활용하여 학습의 효과를 높이도록 하였다. 또한 미술활동의 각 영역에 적합한 시설 및 미술 재료와 용구를 구비하도록 하고 있다.

학교 교육 환경이 지역 마다 학교 마다 조금씩 차이가 있겠지만, 초등학교 교육과정에서 ICT교육의 중요성과 비중이 나날이 커지면서 디지털 매체를 활용할 수 있는 환경도 좋아지고 있다. 학교 마다 컴퓨터실을 갖추고 있고 스마트 패드가 보급되어 있으며 복사기, 스캐너 및 프린터를 구비하고 있다. 3D 프린터와 대형 인쇄물을 출력할 수 있는 플로터가 있는 학교도 많이 생겨나고 있다.

아이러니 하게도 조형 활동 영역으로 제시되었던 판화를 교수·학습 할 수 있는 도구는 ICT도구만큼 갖추어져 있지 않은 실정이다. 볼록 판화를 제작하기 위해 필요한 잉크, 로울러, 바렌 등 기초적인 판화도구도 교사의 의지에 따라 구비되거나 아니면 조약한 재료로 활동하는 형편이고, 프레스기와 같은 덩치 큰 장치를 구비한 초등학교는 거의 없다. 전통 판화 교육이 점차 자리를 잃어 가고 있는 초등학교에서 고무판을 이용한 볼록 판화와 OHP필름을 활용한 공판화가 겨우 판화의 명맥을 유지하고 있다.

디지털 매체를 활용한 디지털 판화 제작은 볼록 판화 제작을 기본으로 하여 교수·학습과정을 구성하려고 한다. 전통 판화 학습에서 볼록 판화는 MDF를 판재를 사용한 목판화로 계획되었다.

디지털 매체를 활용한 판화의 교수·학습 과정안은 전통 판화 기법으로 작업하고 이미지를 변형하는 활동과 찍은 사진을 주제를 가지고 변형해 보는 활동, 자신의 작품이나 검색한 사진을 변형하여 디지털 매체를 활용하여 새로운 판화로 제작하는 활동으로 구성하려고 한다. 또한 감상과정에서는 제작한 판화를 전시하고 감상평을 feed back하여 차기 작품 제작에 반영할 수 있도록 구성하였다.

이은적 외5인이 집필한 초등학교 미술 5~6'에서 '6-1 다양한 재료와 방법으로'단원과 '6-2 영상 표현' 단원을 재구성하여 '디지털 매체를 활용한 판화' 단원으로 재구성 하였다. 재구성 영역은 6-1 기초 '찍어서 만드는 그림, 판화'와 6-2 기초 '렌즈로 보는 세상'이다. 재구성 영역은 단원의 개관, 단원의 목표, 수업, 성취 수준이며 두 단원의 재구성을 통하여 '디지털 매체를 활용한 판화' 단원의 단원 개관, 목표, 수업, 평가를 구성하였다.

가. 단원의 개관 재구성

판화와 사진 단원에서 단원 개관을 다음과 같이 재구성하여 나타내었다.

<표 III-3>) 단원 개관 재구성(이은적 외 5인, 2015, p274, 293)

판화	사진
기초 '찍어서 만드는 그림, 판화' 단원은 판화의 특징과 원리를 이해하고 재료와 용구에 따른 판화의 표현 방법을 익히고 표현하는데 의의가 있다. 이 단원에서는 우선 생활 속에서 다양한 판화의 쓰임을 찾고, 그림과 비교하여 공통점과 차이점을 알아본다. 이어서 볼록판화의 특성, 재료와 용구의 사용법, 조각칼의 표현 효과, 판화의 제작과정을 알고 주제를 정해 볼록판화를 제작한다. 또한 공판화의 특성과 제작 과정	기초'렌즈로 보는 세상' 단원은 사진을 미적으로 감상하고 다양한 촬영 방법을 익힘으로써 사진에 대한 이해를 높이는 데 목적이 있다. 이를 통해 사진 감상 능력과 사진 활용 능력을 향상할 뿐만 아니라 대상이나 현상에서 시각적 특징을 발견하는 미적 감수성도 기를 수 있다. 이 단원의 체험 활동에서는 사진 작품에서 구도와 빛의 효과를 찾아보며 작품의 주제와 느낌을 이야기해 본다. 표현활동에서는 다양한 사진 찍는 방법

<p>을 이해하고 스텐실카드를 제작한다. 마지막으로 판화 기법으로 제작한 다양한 작품을 감상하며 판화에 대한 이해를 높인다.</p>	<p>을 익혀 여러 가지 느낌이 다른 사진을 찍어 보고, 이를 활용하여 주제를 담은 사진을 찍도록 한다. 또한, 찍은 사진을 컴퓨터 그림판 프로그램을 활용하여 다양하게 응용, 표현해 보는 활동을 한다. 감상 활동에서는 사진의 주제와 느낌을 감상하며, 작품의 주제를 잘 드러내기 위하여 어떤 방법으로 사진을 찍었는지 이야기해 본다.</p>
<p>재구성</p>	<p>디지털 매체를 활용한 판화작품을 감상하고 판화의 표현방법을 이해한다. 판화의 특징과 원리를 이해하고 주제를 담은 판화를 디지털 매체를 활용하여 제작한다. 판화기법으로 제작한 다양한 작품을 감상하여 판화의 표현 방법에 대한 이해를 높인다.</p>

나. 단원의 목표 재구성

판화와 사진 단원에서 단원 목표를 다음과 같이 재구성하여 나타내었다.

<표 III-4> 목표 재구성 (이은적 외 5인, 2015, p274, 293)

	판화	사진
	<ul style="list-style-type: none"> ·생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 특징을 이해한다. ·블록 판화의 특성을 알고, 재료와 용구를 사용하여 제작 방법과 순서에 맞게 표현한다. ·공판화의 특성을 알고, 스텐실 카드를 만들어 전달한다. ·판화 작품을 감상하고, 특징과 표현 효과를 이야기한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·사진에서 구도와 빛의 효과를 찾으며, 주제와 느낌을 이야기 한다. ·사진 찍는 방법을 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍는다. ·주제를 담아 사진을 찍고, 찍은 사진을 컴퓨터 그림판 프로그램을 활용하여 다양하게 표현한다. ·사진에서 주제와 느낌을 생각하며 작품을 감상한다.
<p>재구성</p>	<p>디지털 매체를 활용한 판화를 감상하며 판화의 제작 방법을 이해한다. 목판화(블록판화)의 제작 방법과 순서에 맞게 표현한다. 주제를 담아 사진을 찍고 디지털매체를 활용하여 판화를 제작한다. 주제와 느낌을 생각하며 디지털 매체를 활용한 판화를 감상한다.</p>	

다. 수업 재구성

관화와 사진 단원에서 수업 내용을 다음과 같이 재구성하여 나타내었다.

<표 III-5> 내용 재구성 (이은적 외 5인, 2015, p275, 294)

구분	관화	사진
체험	·생활 속에서 관화가 활용된 예 찾아보기 ·관화의 특징 파악하기	·작품에서 인물 위치와 빛의 효과 찾아보기 ·작품에서 전달하려는 주제와 느낌 이야기하기
표현	·볼록 관화의 특징을 알고 재료와 표현 효과 탐색하기 ·볼록 관화의 제작과정을 알고 표현하기 ·공관화의 특성 이해하기 ·스텐실의 제작 순서를 익혀 카드 만들기	·같은 대상을 빛의 방향을 다르게 하여 찍어 보기 ·같은 대상을 화면에 배치할 때 위치를 바꾸어 찍어 보기 ·대상을 새로운 시선으로 관찰하여 찍어 보기 ·주제를 담아 사진을 찍어 사진전을 열어 보기 ·찍은 사진을 컴퓨터에서 다양하게 표현해 보기
감상	·다양한 관화 기법의 작품 감상하기 ·찍어서 나타낸 관화 작품의 표현 효과 살펴보기	·사진의 주제와 느낌을 생각하며 작품을 감상하기
재구성	미적 체험	<ul style="list-style-type: none"> • 전통 관화작품 감상하기 • 주제가 담긴 사진 감상하기 • 디지털 관화 감상하기
	표현	<ul style="list-style-type: none"> • 볼록 관화(목관화) 제작하기 • 주제를 담은 사진 찍기 • 관화와 사진을 새로운 시선으로 관찰하고 디지털 매체를 활용하여 다양하게 표현하기
	감상	<ul style="list-style-type: none"> • 관화의 주제와 느낌을 생각하며 작품 감상하기

라. 성취 수준 재구성

판화와 사진 단원에서 성취 수준을 다음과 같이 재구성하여 나타내었다.

<표 III-6> 성취 수준 재구성(이은적 외 5인, 2015, p275, 294)

교육과정 내용	성취기준	
	판화	사진
·대상이나 현상에서 시각적 특징 발견하기	·생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 특징을 찾을 수 있다.	·작품에서 구도와 빛의 효과를 찾으며 주제와 느낌을 설명할 수 있다.
·여러 가지 재료와 용구, 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하여 표현하기	·판화의 재료와 용구, 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하여 표현할 수 있다.	·사진 찍는 방법을 변화시켜서 느낌이 다른 사진을 찍을 수 있다.
·미술 작품의 특징을 찾아 설명하기	·판화 작품을 감상하고 특징과 표현 효과를 이야기할 수 있다.	·작품의 주제를 드러내기 위해 가진 찍기에 사용한 방법을 설명할 수 있다.
재구성	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 판화의 필요성과 특징을 찾을 수 있다. • 전통판화의 용구활용 및 판화 제작 방법을 알고 표현할 수 있다, • 사진과 전통판화를 디지털 매체를 활용하여 주제를 가지고 재구성할 수 있다. • 작품의 주제를 잘 드러내어 제작한 디지털 판화의 표현 효과에 대해 이야기할 수 있다. 	

마. 디지털 매체 활용 판화수업 구성

판화와 사진 단원을 단원 개관, 목표, 활동 개요, 성취수준으로 나누고 내용은 미적체험, 표현활동, 감상으로 나누고 재구성한 내용을 아래 표에 나타내었다.

<표 III-7> 단원 개관, 목표, 내용, 성취 수준 재구성

영역	활동 내용	차시
체험	<ul style="list-style-type: none"> • 전통 판화작품 감상하기 • 주제가 담긴 사진 감상하기 • 디지털 판화 감상하기 • 디지털 매체를 활용한 판화 제작 계획하기 	2
표현활동1	<ul style="list-style-type: none"> • 불록 판화(목판화) 제작하기 	3
표현활동2	<ul style="list-style-type: none"> • 주제를 담은 사진 찍기 • 판화와 사진을 새로운 시선으로 관찰하고 디지털 매체를 활용하여 다양하게 표현하기 	3
감상	<ul style="list-style-type: none"> • 판화 인쇄하고 전시하기 • 제작 과정에 대한 감상 작성하기 	2

IV. 디지털 매체활용 판화 수업 결과 및 해석

1. 디지털 매체활용 판화 수업 계획

가. 수업의 필요성

2009개정교육과정 미술과 내용체계에서 판화 단원과 사진 단원 및 디지털 매체활용교육 단원을 5~6학년 미술교과서를 중심으로 재구성하였다. 전통 판화를 활용한 디지털 매체 활용 판화를 제시함으로써 판화의 개념을 확대하고 판화 제작의 다양한 기법을 모색한다. 또한 판화의 특수성 때문에 학습 활동이 활발히 이루어지지 않는 학교 현장의 실정을 개선하여 학생들이 주변에 관심을 가지고 창의적으로 표현 활동을 할 수 있도록 디지털 매체를 활용한 판화 수업을 제시하고자 한다.

나. 단원의 개관

디지털 매체를 활용한 판화작품을 감상하고 판화의 표현방법을 이해한다. 판화의 특징과 원리를 이해하고 주제를 담은 판화를 디지털 매체를 활용하여 제작한다. 판화기법으로 제작한 다양한 작품을 감상하여 판화의 표현 방법에 대한 이해를 높인다.

다. 단원의 목표

디지털 매체를 활용한 판화를 감상하며 판화의 제작 방법을 이해한다. 목판화(블록 판화)의 제작 방법과 순서에 맞게 표현한다. 전통 판화를 디지털 매체를 활용하여 디지털 판화로 제작한다. 주제를 담아 사진을 찍고 디지털 매체를 활용하여 판화를 제작한다. 주제와 느낌을 생각하며 디지털 매체를 활용한 판화를 감상한다.

라. 수업의 구상

<표 IV-1> 판화, 사진 수업 구상

미적 체험	<ul style="list-style-type: none"> • 전통 판화작품 감상하기 • 주제가 담긴 사진 감상하기 • 디지털 기기 활용 판화 감상하기
표현	<ul style="list-style-type: none"> • 블록 판화(목판화) 제작하기 혹은 자기 그림 활용하기 • 주제를 담은 사진 찍기 혹은 웹에서 사진 검색하기 • 판화와 사진 혹은 그림을 새로운 시선으로 관찰하고 디지털 매체를 활용하여 다양하게 표현하기
감상	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 기기를 활용한 판화를 다양한 방법으로 감상하고 다른 사람의 의 반응 알아보기 • 제작과정에 대한 감상 작성하기

마. 교수·학습 지도안

1) 미적 체험

가) 교수·학습 지도안

미적 체험 영역에서는 학생들이 창의적으로 판화를 제작할 수 있도록 경험을 제공한다. 사물을 인식하고 작품으로 구상하는 과정에서 고정 관념을 털어 내고 창의적인 작품을 구상하는 데 도움을 주기 위해서 르네 마그리트(1898~1967)의 여러 작품 감상을 하였다. 전통 판화 감상 활동에서는 블록 판화의 이해를 위해 오윤(1946~1986)의 목판화, 오목판화의 이해를 위해 렘브란트(1606~1669)의 에칭을 감상했다. 공판화는 앤디 워홀(1928~1987)의 작품을 감상하고, 평판화는 케테 콜비츠(1867~1945)의 석판화를 감상했다. 각각의 판화 종류를 설명하면서 판화의 표현 방법과 주제가 시대적인 배경과 어떤 연관이 있는지 대해서도 생각해 보는 시간을 가졌다.

한 단원의 수업은 6차시로 구성하였다. 체험활동과 표현활동 그리고 감상 활동은 각각 몇 차시씩 하라는 구체적인 지시는 없으나 보통 체험활동 1차시 표현활동 4차시, 감상활동 1차시로 하여 한 단원은 6차시로 구성한다. 대부분 제시된 틀에서 좀처럼 벗어나지 않는다. 좋은 작품이 만들어지기 위해서는 학생들의 발상이 창의적이고 풍부해야 한다. 학생들의 미적 감흥이 풍부히 발현될 수 있도록 디지털 매체를 활용한 관화 단원에서는 미적 체험 활동 차시를 늘렸다.

미적 체험 자료도 국내 작가뿐만 아니라 동서고금을 아우르는 것으로 다양하게 제공하려고 하였다.

<표 IV-2> 미적체험 교수·학습 지도안

단원	6. 다양한 표현 방법으로
학습주제	디지털 매체를 활용하여 다양한 관화 표현 방법을 알아보고 주제를 살려 관화를 제작한다.
수업모형	창의적 문제해결법
학습목표	전통 관화와 디지털 관화를 감상하고 디지털 매체를 활용한 관화 제작 계획을 세운다.
교수·학습자료	<ul style="list-style-type: none"> • 르네 마그리트, 오윤, 케테 콜비츠, 램브란트, 엔디 워홀의 관화 PPT • 작품 제작과정 PPT • 작품 계획서(학생)

학습단계	교수·학습 활동	자료 및 유의점
문제인식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 동기 유발하기 -창의적인 생각은 어떻게 만들어 지는가? ; 초현실주의 작가 르네 마그리트의 작품 감상하기 ○ 학습문제 인식 -판화를 새롭게 구상해 보자. ;전통 판화와 사진, 자신의 그림을 디지털 매체를 활용하여 재구성 해보면 어떨까? 	<ul style="list-style-type: none"> • 감상 PPT • 동기 유발을 다양하게 시도 • 르네 마그리트의 그림을 감상하고 ‘낯설게 하기’ 기법을 알아본다.
아이디어 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전통판화 작품의 감상하고 주제와 표현 방법 살펴보기 -오윤, 케테 콜비츠의 목판화를 감상해 보자. ; 판화가 제작된 시대의 상황과 작가가 판화에 표현하고자 하는 것은 무엇일까? - 엔디 워홀 판화 작품을 감상해 보자. ; 판화 제작 방법의 다양성을 살펴본다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 감상 PPT
아이디어 정교화	<ul style="list-style-type: none"> ○아이디어 정교화 ; 구상한 작품 계획을 구체화하기 위한 작품 제작 과정 알아보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 판화 제작 과정 PPT
아이디어 적용	<ul style="list-style-type: none"> ○아이디어 적용 디지털 매체를 활용한 판화 제작 계획하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 작품계획서 • A4아이디어 스케치북 사용
종합 및 재검토	<ul style="list-style-type: none"> ○작품 계획서를 발표하고 서로의 계획서 평가하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 실물 화상기를 이용하여 발표함

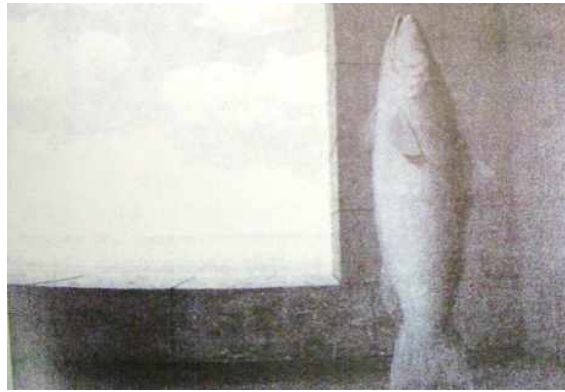
나) 관화 구상

아래 그림들은 미적체험 활동을 하면서 제시된 PPT자료들이다. 그림1~그림4는 초현실주의 작가 마그리트의 작품이다. 학생들이 일상적인 사물에 대해 좀 더 관심을 가지고 새롭게 보는 활동을 하기 위한 목적으로 제시하였다.

진중권(2012)은 마그리트가의 작품에 반영된 ‘낯설게 하기’의 효과로 다음의 몇 가지를 제시하였다.

우리가 흔히 보는 일상적인 사물들을 낯설게 함으로써 그는 특유의 초현실적 효과를 얻어낸다. ①고립, ②변경, ③잡종화, ④크기의 변화, ⑤이상한 만남, ⑥이미지 중첩, ⑦패러독스 등. 먼저 첫 번째 방법인 ‘고립’이란 어떤 사물을 원래 있던 환경에서 떼어내 엉뚱한 곳에 갖다놓는 걸 말한다.(p. 250)

학생들에게 이론을 자세히 설명하지 않아도 낯선 사물의 배치를 바탕으로 한 마그리트의 작품은 다양한 발상을 하는데 효과적이었다.



[그림 IV-1] 진실의 추구. 마그리트. 1963년

주. 출처 미학 오디세이 (p. 251) 진중권, 2012, 서울: 휴머니스트

‘진실의 추구’는 ‘고립’이란 개념을 설명하면서 학생들에게 보여준 PPT자료이다. 생명이 없는 사물과 혹은 생명이 있던 것이라도 이제는 생명을 다한 생물에서 이미지를 떼 올려 보게 하는데 사용하였다.



[그림 IV-2] 커다란 테이블. 마그리트. 1962년

주. 출처 미학 오디세이 (p. 267) 진중권, 2012, 서울: 휴머니스트

‘커다란 테이블’은 사물이 가진 성질 중에서 하나를 바꾸어보는 관점을 제시하면서 예로 들었던 그림이다. 사물이 가지고 있는 속성에 대해 한 번 더 생각해 보게 했고 가벼운 바위, 무거운 솜사탕 등의 이미지를 상상해 보게 했다.



[그림 IV-3] 청강실. 마그리트. 1958년

주. 출처 미학 오디세이 (p. 270) 진중권, 2012, 서울: 휴머니스트

‘청강실’은 사물의 크기를 변화시키면 사물의 이미지는 어떻게 변화하는지 알아보는 자료로 사용하였는데 사물에 대한 고정 관념에서 벗어나 발상의 전환을 해볼 수 있는 체험에 활용하였다.



[그림 IV-4] 심금. 마그리트. 1960년

주. 출처 미학 오디세이 (p. 322) 진중권, 2012, 서울: 휴머니스트

‘심금’은 진중권이 마그리트의 작품에 나타난 패러독스를 설명하면서 예를 들었던 그림이다. 사물의 의미를 깨는 것, 유리잔 위에 올려진 구름 같은 이미지는 일상에서 사물이 가지고 이미지를 재구성할 수 있는 좋은 자료이다. 학생들은 이런 그림들을 감상하면서 사물에 대한 고정된 틀에서 벗어나 자유로운 상상을 할 수 있는 즐거움을 경험할 수 있다.

다) 전통 판화 기법

그림5~그림10은 판화의 종류와 판화의 주제 선정에 대해 설명하기 위해 제시되었던 PPT자료들이다. 블록 판화, 오목판화, 공판화, 평판화, 디지털 판화 두 종류를 예로 들었다. 디지털 판화는 디지털 매체를 활용한 판화 제작이라는 판화 단원 재구성 목표에 맞게 설명 자료를 제시했는데 유명 작가의 작품을 여러 사람들이 소장하기 위해 디지털 프린트한 디지털 판화의 예와 디지털 테크놀로지를 판화적인 관점에서 활용한 예를 구분하여 예를 들었다.



[그림 IV-5] 애비. 오윤. 1981년

주. 출처 <http://blog.naver.com/16212by/80061636165>

오 윤의 ‘애비’는 목판의 질감과 현실 참여에 대한 선동성이 잘 드러난 작품이다. 1980년대 광주민중항쟁에 대한 작가의 고민이 반영된 작품으로 소개하였다. 아래는 에칭으로 표현한 작품이며 판화를 제작할 때 주제 선정과 구도에 대해 고민해 볼 수 있는 학습 자료로 활용하였다.



[그림 IV-6] 자화상. 렘브란트. 1639년

주. 출처 <https://www.pinterest.co.kr/pin/116812184060445985/>



[그림 IV-7] 꽃, 앤디 워홀. 1965년
주. 출처 <http://news.joins.com/article/18703959>

앤디 워홀의 실크스크린 ‘꽃’은 김영훈 작가의 디지털 판화로 창작되었다.



[그림 IV-8] 디지털판화. 김영훈. 2009년
주. 출처 <http://blog.daum.net/artkimyw/17354362>



[그림 IV-9] 씨앗들이 짓이겨 저서는 안 된다. 케테 콜비츠. 1942년
주. 출처 <http://news.joins.com/article/18703959>

콜비츠의 아들 페터는 1914년 제1차 세계대전에 참전해 죽음을 당했다. 1942년 제2차 세계대전에서는 페터의 이름을 물려받은 큰손자 페터가 사망하였다. 콜비츠는 자신의 아픈 경험을 판화로 표현하였다. 판화 표현의 강력한 효과 때문에 판화는 시대를 표현하는 도구로 사용되기도 했다.



[그림 IV-10] 최저 생계비 쟁취. 허용철. 1986년
주. 출처 https://www.flickr.com/photos/usjournal_kr/15533357883/

2) 표현 활동

표현 활동 영역에서는 학생들의 기존 작품이나 새로 찍은 사진과 목판화를 디지털 매체를 활용하여 창의적인 시각으로 결합하여 새로운 느낌의 작품을 표현해 내는 활동을 한다.

먼저 목판화를 제작하고 판화 작품을 스마트 패드나 스마트폰으로 찍는다. 판화 작품 대신에 전에 제작되었던 자신의 작품을 작품 구성의 소재로 사용할 수 있다. 스마트 패드나 스마트폰으로 사진을 찍는다. 사진을 찍을 때는 다양한 관점에서 찍도록 지도한다. 판화와 사진을 스마트 패드의 앱을 이용하여 사진이나 그림의 크기 변형, 필요한 부분만 자르기, 색 입히기 등 작업을 하고 컴퓨터 프로그램을 이용하여 결합하는 방식으로 제작하도록 지도한다.

<표 IV-3> 표현활동 교수·학습 지도안

단원	6. 다양한 표현 방법으로
학습주제	디지털 매체를 활용하여 다양한 판화 표현 방법을 알아보고 주제를 살려 판화를 제작한다.
수업모형	창의적 문제해결법
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 전통판화(기존 자신의 작품도 가능)를 제작한다. - 다양한 시선으로 사진(웹에 있는 사진 자료 이용 가능)을 찍어 본다. - 판화와 사진을 디지털매체를 활용하여 창의적으로 재구성한다.
교수·학습자료	<ul style="list-style-type: none"> -MDF 목판, 조각도, 화선지, 잉크, 로울러, 바렌 등 -스마트 패드 -컴퓨터 혹은 스마트 패드

학습단계	교수·학습 활동	자료 및 유의점
문제인식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습문제 인식 -전통목판화의 제작과정을 알아보고 목판화를 제작해 보자. -전통판화와 사진을 결합하여 창의적인 판화 작품 제작하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현활동 6차시 중 판화제작, 사진 촬영, 디지털 매체를 활용한 판화 제작 등에 시간을 적절히 안배하기
아이디어 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전통 목판화의 제작과정을 알아보자. -스마트 패드를 활용하여 목판화 제작과정 알아보기 -모둠별로 목판 제작과정 공유하기 -조각도 사용할 때 주의 점 알아보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트패드 • 목판 • 조각도 • 밀그림
아이디어 정교화	<ul style="list-style-type: none"> ○아이디어 정교화 -미리 준비한 밀그림을 먹지를 이용하여 목판에 옮기기 -판제작하기 -판 찍기 -판화 작품을 스마트패드나 스마트폰을 이용하여 촬영하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트패드 • 밀그림 • 목판 • 먹지 • 조각도 • 밀그림
아이디어 적용	<ul style="list-style-type: none"> ○아이디어 적용 -판화와 사진을 디지털 매체를 활용하여 창의적으로 결합한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터 • 스마트패드
종합 및 재검토	<ul style="list-style-type: none"> ○프린트하기 전에 웹에서 서로의 작품을 감상하고 피드백 하기 ○판화 전시하기 ○활동 되돌아보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 프린트하기 전의 작품을 TV를 통하여 감상하고 학생들의 서로의 느낌을 말하여 작품 수정의 피드백을 할 수 있도록 한다.



[그림 IV-11] 목판화 제작 장면

3) 감상 활동

감상 활동에서는 먼저 판화 전시회를 하고 친구들의 감상을 들어보게 했다. 전시회를 마치고 친구들의 평가와 자신의 평가를 ‘디지털 매체를 활용한 판화 제작과정 되돌아보기’ 활동지를 작성하면서 정리할 수 있도록 하였다.

전시 과정은 활동 단위인 모둠 친구들과 계획하게 하였고 복도의 빈 곳에 전시회장을 마련하도록 하였다.

<표 IV-4> 감상 활동 교수·학습 지도안

단원	6. 다양한 표현 방법으로	
학습주제	디지털 매체를 활용하여 제작한 판화를 감상하고 전시 한다.	
수업모형	창의적 문제해결법	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 판화작품을 프린트 한다. - 전시를 기획한다. - 전시된 작품에 대한 감상평을 듣는다. - 작품 제작 과정과 활동 결과에 대해 적어 본다. 	
교수·학습자료	<ul style="list-style-type: none"> -프린터, 판넬, 이젤, 포스트 및 -학습지 	
학습단계	교수·학습 활동	자료 및 유의점
문제인식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습문제 -판화 인쇄하기 -전시를 계획하기 -작품 제작과정에 대한 감상 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 전시 계획은 모둠별 의논으로 결정한다.
아이디어 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인쇄한 작품을 전시 계획하기 - 판화 인쇄하기 - 전시 방법 의논하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 프린터
아이디어 정교화	<ul style="list-style-type: none"> ○아이디어 정교화 -작품 전시준비하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 이젤 • 포스트 및
아이디어 적용	<ul style="list-style-type: none"> ○아이디어 적용 -전시하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 이젤, 판넬
검토하기	<ul style="list-style-type: none"> ○검토하기 -전시 후 작품에 대한 친구들의 평가도 참고하여 디지털 매체 활용 판화 제작 과정 되돌아보기 활동지를 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 되돌아보기 활동지

마. 학습 평가

학생들의 활동 되돌아보기 활동지와 교사의 체크리스트를 종합하여 학습 평가를 하였다. 학습 평가의 기준이 되는 성취 수준은 아래 표와 같이 구성하였다.

<표 IV-5> 성취 수준

성취기준	성취수준		
	상	중	하
판화 재료와 용구, 표현방법, 표현 과정을 탐색하여 표현할 수 있다.	판화 재료와 용구, 표현방법, 표현 과정을 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다.	판화 재료와 용구, 표현방법, 표현 과정을 탐색하여 표현할 수 있다.	판화 재료와 용구, 표현방법, 표현 과정을 탐색하여 표현하는데 미흡하다.
주제가 있는 사진을 찍어 다양한 자료와 결합하여 디지털 매체를 활용한 판화를 제작할 수 있다.	주제가 있는 사진을 찍어 다양한 자료와 결합하여 디지털 매체를 활용한 판화를 창의적으로 제작할 수 있다.	주제가 있는 사진을 찍어 다양한 자료와 결합하여 디지털 매체를 활용한 판화를 제작할 수 있다.	주제가 있는 사진을 찍어 다양한 자료와 결합하여 디지털 매체를 활용한 판화를 제작하는데 어려움을 느낀다.
작품 전시를 기획하고 공간을 활용하여 전시할 수 있다.	작품 전시를 모둠원들과 함께 기획하고 공간을 적절히 활용하여 효과적으로 전시할 수 있다.	작품 전시를 모둠원들과 함께 기획하고 공간을 적절히 활용하여 전시할 수 있다.	작품 전시를 기획하고 공간을 활용하여 전시는 기획력이 미흡하다.
활동 후기를 작성하여 활동 과정에 대한 평가를 스스로 할 수 있다.	활동 후기를 작성하여 활동 과정에 대한 평가를 스스로 하고 활동 이후에 대한 계획을 할 수 있다.	활동 후기를 작성하여 활동 과정에 대한 평가를 하고 활동 이후에 대한 계획을 할 수 있다.	활동 후기를 작성하여 활동 과정에 대한 평가를 구체적으로 하는 것을 어려워한다.

2. 수업 결과 및 해석

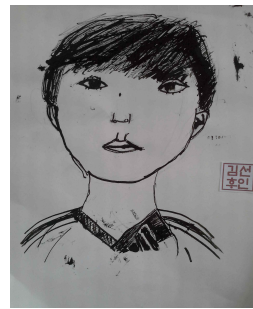
가. 자신의 그림으로 디지털 매체를 활용한 판화로 제작하기



[그림 IV-12] 학생작품



[그림 IV-13] 학생작품



[그림 IV-14] 학생작품

[그림 IV-12] 는 이 전 단원에서 제작한 자신의 그림을 스마트 패드를 이용하여 디지털 판화로 만든 작품이다. [그림 IV-13] 과 [그림 IV-14] 를 스마

트 패드로 찍고 APP을 이용하여 사진을 변형한 뒤 디지털 프린터로 출력하였다. [그림 IV-15] 부터 [그림 IV-18]까지는 [그림 IV-12]와 제작 과정이 비슷하다.



[그림 IV-15] 학생작품



[그림 IV-16] 학생작품

[그림 IV-17] 와 [그림 IV-18] 는 마그리트의 ‘겨울비’(1953)에서 이미지 구성의 모티브를 가져온 것이다. 학생들은 마그리트의 ‘겨울비’(1953)에서 이미지를 구성하는 형식을 차용했고, 디지털 매체를 활용하여 관화로 제작하였다. 디지털 프린터로 출력하였다.



[그림 IV-17] 학생작품



[그림 IV-18] 학생작품

나. 목판화를 디지털 매체를 활용하여 제작하기

목판화를 제작하고 스마트 패드를 활용하여 채색을 한 작품들이다. 왼쪽 그림은 원판이고 오른쪽 그림은 디지털 매체를 활용한 판화이다.



[그림 IV-19] 학생작품



[그림 IV-20] 학생작품

아래 판화는 목판화로 제작한 것에 디지털 매체를 활용하여 사진을 합성한 판화이다.



[그림 IV-21] 학생작품

목판화를 스마트 패드로 찍고 스마트 패드에 내장되어 있는 APP으로 이미지를 변형하여 채색 판화와 원판과는 다른 질감의 판화로 표현하였다.



[그림 IV-22] 학생작품

[그림 IV-23] 가 목판 원판이다. 이 판화를 스마트 패드로 찍고 APP을 이용하여 채색한 것이 [그림 IV-24] 이고 사진과 그림을 스마트 패드의 기능을 이용하여 원판에 잘라 붙인 것이 [그림 IV-25] 이다.



[그림 IV-23] 학생작품



[그림 IV-24] 학생작품



[그림 IV-25] 학생작품

다. 사진으로 디지털 매체를 활용한 판화 제작하기

1) 크기의 확대 축소

풍경과 인물 사진을 찍고 디지털 매체를 이용하여 새로운 이미지를 만들어 내는 활동이다. 미적체험 활동에서 감상한 마그리트의 작품을 떠올려 보며 활동하도록 하였다.



[그림 IV-26] 학생작품



[그림 IV-27] 학생작품

[그림 IV-28] 는 땅 표면에 드러난 뿌리와 뿌리 사이에 자신을 데려다 놓았다. [그림 IV-29] 는 커다란 나무옹이에 들어간 모습을 표현했다. 두 학생 모두 크기의 변화를 주어 디지털 관화를 제작하였지만 [그림 IV-26]와는 다른 접근 방식으로 이미지를 표현하였다.



[그림 IV-28] 학생작품



[그림 IV-29] 학생작품

2) 패러독스

학교에 설치된 조형물과 자신의 모습을 합성하고 사물의 위치를 바꾸어 디지털 매체 활용 관화를 제작하였다.



[그림 IV-30] 학생작품



[그림 IV-31] 학생작품

3) 고립

사물이나 사람을 원래 있던 장소에서 떼어내어 두면 ‘낯설게 하기’가 작용한다. [그림 IV-32] 는 자신을 작게 만들어 창 밖에 설치된 안전봉에 가져다 놓았다. 이 학생은 자신의 현재 심리를 디지털 매체를 활용한 판화로 만들었다. [그림 IV-33] 은 다양한 이미지를 중첩하여 공룡이 살아가는 환경에 자신을 가져다 놓았다. 무섭지도 않고 마냥 즐거운 표정으로 평소의 성격을 그대로 반영한 판화를 제작하였다.



[그림 IV-32] 학생작품



[그림 IV-33] 학생작품

4) 자기 복제

마그리트의 1953년 작품 ‘골콩드(Golnde)’에서 이미지 구상의 모티브를 얻은 작품들이다.



[그림 IV-34] 학생작품



[그림 IV-35] 학생작품

나. 감상활동

1) 작품 전시

학생들의 판화작품 전시하고 전시 작품을 감상한 뒤 감상한 것을 적어보도록 했다. 전시 장소 한 곳에 쪽지를 두고 각자의 느낌을 적어 해당학생의 작품에 붙이도록 한다. 디지털 매체를 활용한 판화 제작 활동을 한 학생은 ‘활동 되돌아보기’ 활동지에 친구들의 감상평도 참고하여 자신의 활동을 자체 점검한다.



[그림 IV-36] 전시 활동

2) 디지털 활용 판화 제작과정 활동 되돌아보기

‘활동 되돌아보기’ 질문지는 학생들이 디지털 매체를 활용한 판화 수업이 창의적인 표현 능력을 키우고 재미를 느끼는 활동이었는지 자체 점검할 수 있도록 구성하였다. 디지털 매체를 활용한 판화 제작 과정이 판화의 특성을 이해하고 창의적으로 표현하며 미적 감수성이 성장하는데 도움을 주었는지

질적 변화 과정을 알아보는 것으로 ‘활동 되돌아보기’ 질문지를 구성하였다.

<표 IV-6> 디지털 활용 판화 제작과정 활동 되돌아보기

날짜	2017년 월 일 요일 ()교시			
교과	미술	단원	6-1 다양한 표현 방법으로	
학습주제	디지털 매체를 활용하여 다양한 판화 표현 방법을 알아보고 주제를 살려 판화를 제작한다.			
수업의 전 과정을 되돌아보며 질문에 답하세요.		잘함	보통	노력 요함
- 판화 도구의 쓰임을 알고 알맞게 사용했나요?				
- 사진을 주제에 맞게 찍도록 노력했나요?				
- 스마트 기기는 필요에 따라 적절히 활용했나요?				
- 판화, 자화상, 자세히 관찰하여 그리기, 웹 사진자료 등을 활용하여 디지털 매체 활용 판화를 제작했나요?				
- 활동 결과를 잘 전시했나요?				
- 무엇이든 새롭게 알게 된 학습과정이었나요?				
- 즐겁게 활동했나요?				
친구들의 평가				
수업에서 배운 내용 자유롭게 적어보기				
생각하거나 느낀 것, 더 알고 싶은 것 적어보기				

V. 결론

본 연구는 미술 교육에 적용할 수 있도록 디지털 매체를 활용한 판화 교수-학습 활동을 구안하고, 교수·학습 과정안 10차시(5주)를 학습 활동에 적용하였다. 2009 개정 교육과정 미술 교육의 목표는 ‘미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 삶을 창의적으로 향유하며 미술 문화를 계승 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 데 있다’(이은적 외 5인, 2015, p. 10) 이다. 그러므로 미적 감수성을 향상시키고 창의적으로 미술품을 향유하는 할 수 있는 조형 매체로 판화를 선택하였고, 디지털 매체를 활용한 판화 제작을 다양한 판화를 제작하는데 대안으로 제시하였다. 먼저 판화의 개념의 개념과 디지털 매체를 활용한 판화 교육에 대한 선행 연구를 분석하여 디지털 매체를 활용한 판화교육에 대한 시사점을 알아보았다. 디지털 매체를 활용한 판화교육 교수·학습 과정안은 미적 체험, 표현활동, 감상 및 평가활동으로 영역을 나누어 고안하였다. 본 연구를 통하여 다음과 같은 점을 알 수 있었다.

첫째, 2009 개정 교육과정에서 추구하는 인간상에는 ‘기초 능력의 바탕 위에 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람’(이은적 외 5인, 2015, p. 10)이 있다. 이것은 미술과 교육 목표를 달성하기 위한 하위 목표 ‘느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력’(이은적 외 5인, 2015, p. 10) 으로 구체화 된다. 초등 교육과정과 초등 미술 교육과정에는 현대 사회에 적응하고 창의적으로 자신의 삶을 가꾸는 능력이 강조된 반면, 미술 교과서에는 현대 미술의 변화된 상황을 반영한 구성이 부족하였다. 따라서 디지털 매체를 활용한 판화교육은 현대 사회를 살아가는 기초 능력을 키우고 자주적으로 미술작품을 향유하며 창의적으로 미술품을 창작할 수 있는 능력을 키우는데 도움을 줄 것이다.

둘째, 디지털 매체를 활용한 판화지도는 판화 지도를 좀 더 자유롭게 할 수 있는 방법으로 제시될 수 있다. 1차 교육과정에서부터 2009교육과정 까지 교육 과정의 개정이 이루어질 때마다 판화 영역은 축소되어 왔다. 전통

판화는 판을 조성하고 찍는 과정을 거치기 때문에 다른 회화와는 다른 다소 복잡한 제작과정을 거친다. 또한 조각칼의 사용 등 판화 제작 도구는 위험하여 안전사고도 염려된다. 그렇기 때문에 용구를 구비하는 것도 어렵고 판화를 지도하는 과정도 결코 녹록하지는 않다. 이런 이유 때문에 학생들의 창의성을 신장시키기에 적합한 매체인 판화는 점점 지도하기 어려운 영역이 되었다. 자연스럽게 미술 교육과정에서 비중도 줄어들게 되었다. 이런 현상을 보완하기 위해서라도 디지털 매체 활용 판화 교육은 적용해 볼 만한 방법이다.

셋째, 21세기 지식 정보화 사회를 살아가는 학생들이 미적 감수성을 키우고 예술 작품을 소비하며 생산하는 능력을 향상시킬 수 있는 도구로 디지털 매체를 활용한 판화교육이 적극적으로 검토될 필요가 있다.

이 연구를 바탕으로 미술교육에서 판화 교육의 활성화와 디지털 매체를 활용한 미술교육 연구가 활발히 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

- 김동영. (2015). **초등학교 미술 5~6**. 서울: 아침나라.
- 박기훈. (2007). **디지털시대의 판화**. 미출판 석사학위논문, 홍익대학교, 서울.
- 박은덕. (2015). **초등학교 미술 5~6**. 서울: 비상.
- 박주영. (2001). **아동발달단계에 따른 표현재료 및 도구의 적절성에 관한 연구**. 미출판 석사학위논문, 춘천대학교, 서울.
- 백옥란. (2009). **초등학교 미술교육에서 판화지도의 흥미도 향상을 위한 방안**. 미출판 석사학위논문, 인천대학교, 서울.
- 백윤수, 박현주, 김영민, 백종윤, 이주연, 정진수, 한혜숙. (2011). **우리나라 STEAM교육의 방향**. 학습자중심교과교육연구. 11(4), 149-171.
- 우영만. (2010). **디지털 매체를 활용한 판화교육에 관한 연구**. 미출판 석사학위논문, 인천대학교, 서울.
- 이은적 김향미, 문은희, 박문수, 류정림, 홍화민. (2015). **지도서 초등학교 미술 5~6**. 서울: (주)금성출판사
- 이은적 김향미, 문은희, 박문수, 류정림, 홍화민. (2015). **초등학교 미술 5~6**. 서울: (주)금성출판사
- 이정남. (2004). **현대 판화의 개념 확장에 관한 연구**. 미출판 석사학위논문, 한국교원대학교, 서울.
- 임남숙. (2015. 10). **초등 디자인교육에서 STEAM 활용의 판화 학습 연구**. 기초조형학연구 16, 495~505.
- 임영길. (2014). **printmaking 판화**. 서울: 미진사.
- 임필호. (2013). **다색 판화 표현 능력 신장을 위한 웹 기반 시뮬레이션 교재 개발 및 적용**. 미출판 석사학위논문, 이화여자대학교, 서울.
- 최 원. (2007). **효과적인 디지털 판화 수업 연구**. 미출판 석사학위논문, 한양대학교, 서울.

한구현. (2013). **초등미술교육을 위한 뉴미디어 아트 활용 방안 연구**. 미
출판 석사학위논문, 경인교육대학교, 서울.
http://www.huffingtonpost.kr/2014/04/25/story_n_5210314.html

ABSTRACT

Through the use of digital media Study on Printmaking Class

Woo, hyun jung

Majored in Elementary Art Education,
Graduate School of Education

Jeju National University

Supervised by Professor Yang Kyoung sik

The purpose of this study is to present the possibility of printmaking education using digital media for the diversity of elementary print education. First, I will look at the concept of printmaking and examine what kinds of printmaking education activities using digital media are through prior research. Next, I try to reconstruct the 5th and 6th grade textbooks of elementary school into printmaking units using digital media, analyze the works

of students, and try to understand the effect of printmaking education using digital media.

This study starts with the following questions.

First, what is printmaking?

Second, how can i organize printmaking education using digital media?

First, the history of printmaking is briefly reviewed to understand the concept of printmaking. Early prints were the medium for reproduction and duplication. Since the Renaissance, artisans have copied works of art by prints and have not limited their number. However, the development of photography has weakened the function of reproduction, and the print became the most popular art at the end of the 19th century, entering into the realm of pure painting with the concept of the original painting of plural. Twentieth Century Endy Warhol broke the boundaries between pure art and popular art with silk screen series, and the concept of print was redefined by the development of digital media.

Secondly, we reconstructed the 5th and 6th grade art textbooks into the 10th class by incorporating prints and photographs into digital arts. We tried to develop various printing techniques and printmaking methods by making woodcut paintings and digital prints. In the process of aesthetic experience, various works of artists from the East and the West such as Magritte and Oh Yun have been watched for ideas and ideas. In his expression activities, he made woodcut paintings and produced prints using digital media. In

appreciation activities, we have opportunities to provide feedback for growth through exhibitions and retrospective activities.

Printmaking education using digital media can be applied to all areas of aesthetic experience, expression, and appreciation. In addition, the print education using digital media is expected to enhance the aesthetic sensitivity of the students, thereby enhancing the qualities that can live independently as consumers and producers of art products.

※ Key words: Elementary art education, printmaking education, digital media