

스마트 교수학습 콘텐츠를 활용한 미술감상 지도 개발

노일정 · 정현일*
한국교원대학교

The Study for the Instructional Method Using Smart Contents in Art Appreciation Education

Il-Jeong Noh · Hyun-Il Jung*
Korea National University of Education

<ABSTRACT>

The study is conducted to develop an efficient smart contents for an educational art-appreciation guidance on the elementary art curriculum, so that students can participate spontaneously in art-appreciation lessons with attention, and to develop students' art critique capacities, which creates natural circumstances with art-appreciation activities in daily life, and then, to focus on enhancing students' life quality. Smart contents developed in this study, for educational art-appreciation guidance, is set to recognize easily the process of 'introduction-development-conclusion' and assist students' methodical art-appreciation activities. Again, consisted by various and amusing activities, it leads students to enjoyable and spontaneous learning activities, and more, is expected to support art-appreciation activities being expanded naturally also in daily lifetime after class. Considering on development of smart contents, in near future, it is necessary to have regard to the educational essentiality, not interrupted by a technical attraction of smart content and to suggest communities to share developed resources and data with others to utilize fully and continuously developed smart contents, not as disposable data, but as living ones.

Key words : Smart contents, Art-appreciation, Art curriculum, Art education, Amusing activities

I. 서론

현대에 이르러 문화와 예술을 창조하는 활동 못지않게 문화와 예술을 향유하는 활동이 중시되고 있다. 이는 미술 감상 영역에도 영향을 주어 미술

감상은 단순히 보고 느끼는 것에 그치지 않고 미술 작품이 가지고 있는 의미를 읽고 그 의미를 자신의 삶과 연관시켜 삶을 보다 풍성하게 만들어주는 활동이라는 인식이 확산되고 있다.

현재 우리나라 초등학교 교육과정속의 미술 감상

* 교신저자 : 정현일, hijung0524@knue.ac.kr

Received July 25, 2016; Accepted August 11, 2016; Published August 31, 2016

© 2016. Institute of Brain based Education, Korea National University of Education

영역은 ‘미술사’와 ‘미술비평’으로 영역이 나뉘어져 있다. ‘미술사’ 영역에서는 미술의 시대적, 지역적 특징을 알아보고 문화적 전통을 이해하며, ‘미술비평’ 영역에서는 미술 작품의 감상 관점과 방법을 익혀 미술 작품의 특징을 이야기하고 미술용어를 활용하여 설명할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이러한 미술 감상 영역의 구성은 미술 작품이 가지고 있는 가치를 배우고, 이를 미술 용어를 활용하여 학문적으로 감상할 수 있는 기본 틀을 제공한다.

그러나 초등학교의 미술 감상 수업은 ‘미술사’와 ‘미술비평’ 영역을 나누고, 이를 바탕으로 미술 작품들을 분석적이고 학문적으로 접근하기에 앞서 미술 작품에 호기심과 재미를 불러일으켜 관심과 흥미를 가지고 미술 작품을 접할 수 있도록 도와 줄 수 있도록 구성되어야 한다. 미술 감상 수업은 시각적인 요소로 학습자의 흥미와 관심을 일으킬 수 있어야 하며, 학습자와 학습자, 학습자와 교사, 학습자와 교재와의 활발한 의사소통 속에서 효과적으로 학습목표에 도달할 수 있다. 뿐만 아니라, 다양한 자료를 효과적으로 제시할 필요가 있으며, 학습자가 스스로 관련 자료를 찾고 탐색하는 과정이 함께 수반되어야 한다. 미술 작품에 대한 관심과 흥미가 높다면 작품에 대한 지식적인 접근도 더 이상 지루하고 딱딱한 과정이 아닌 흥미롭고 즐거운 과정이 될 수 있을 뿐 아니라 학생들이 스스로 미술 작품 속으로 걸어올 수 있게 하여 미술 작품으로 자신의 마음속에 내재된 이야기를 진솔하게 끄집어내는 데에 큰 역할을 할 수 있다.

이러한 통합적인 과정으로 빚어진 수업에서 학생들은 비로소 미술 작품이 가지고 있는 의미를 이해하고, 이것을 자신의 삶으로 받아들이며 보다 발전된 자신의 모습을 찾아가는 미술 작품 감상의 진정한 목표에 도달할 수 있을 것이다.

그러나 현재 교실에서 사용되는 교과서는 학생들이 미술작품에 흥미롭게 다가갈 수 있도록 도와주는 징검다리 역할을 제대로 수행하고 있지 못하다. 특히나 미술 비평 영역에서의 교과서 구성은, 정해진 작품과 한정된 활동으로 작품을 감상할 수 있도록 구성되어 있다. 이 같은 구성은 학생들이 미술 작품에 스스로 호기심을 느끼고 다가갈 수 있게 도와주기보다 미술 감상 활동을 딱딱하고 지루하게

느끼게 한다. 더구나 디지털 세대라고 불리는 지금의 학생들에게 교과서 속의 조그마한 그림과 딱딱한 활동 안내는 학생으로 하여금 미술 감상에서 더욱 멀어지게 한다.

따라서 효과적인 미술 감상수업을 위해서는 학생들에게 미술작품이 보다 친근하고 흥미롭게 다가갈 수 있도록 다양한 콘텐츠들이 필요하다. 기존에 개발되어 사용되는 다양한 콘텐츠 중, 특히 디지털 교과서는 시각적인 요소가 가장 중요한 미술 감상 수업에서 주목할 만한 콘텐츠로 꼽을 수 있다.

디지털 교과서는 다양한 멀티미디어 자료를 활용하여 학습자 스스로 정보를 수집·분석·가공하는 역량을 기르도록 촉진시킴으로써 교실수업을 획기적으로 변화시킬 수 있다. 그리고 이는 학교와 가정 어디서나 PC, 노트북, 스마트패드 등을 통해 이용할 수 있다. 따라서 서책형 교과서와 연계하여 다양한 교수 학습 자료를 활용하게 되며, 학생들의 흥미와 참여를 높일 수 있고, 학생 스스로 탐색하고 체험하고 깨닫고 학습하는 교실 수업의 변화를 이끌어 낼 수 있다. 실제로 Byon(2011)의 연구 결과에 따르면 학업성취도 및 학습자 만족도는 디지털 교과서를 활용한 집단이 그렇지 않은 집단보다 성취도 및 만족도가 더 높았으며, 대도시보다 중소도시 학생의 성취도 및 만족도가 높았다. 또한, Lee(2012)는 디지털 교과서를 활용한 수업이 학생들의 자기주도적 학습능력과 학습동기에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.

현재 디지털 교과서 형태의 콘텐츠는 다수 개발되어 보급되고 있다. 정부는 이미 작년 초, 160여 곳의 시범학교에 초등학교 3, 4학년과 중학교 1, 2학년 사회과목의 디지털 교과서를 우선적으로 보급하였다. 또한 올해 1월 11일, 교육부는 스마트교육 추진전략의 핵심인 디지털교과서 사업은 현장 의견을 더 모은 뒤 오는 2018년 초등학교 3학년부터 중학교 3학년까지 학교장 재량에 따라 사회, 과학, 영어 과목에 한하여 자율적으로 도입하는 방안을 검토하고 있다.

그러나 현재까지 개발된 디지털 교과서는 사회, 과학, 영어 과목에 한정되어 있으며, 미술 교과서는 사설 출판사에서 각기 출판되는 교과서에 따라 교육과정의 진행 과정에 맞추어 단원별로 개발되고

있는 실정이다. 미술 감상 영역이 디지털 교과서로 수업함에 있어 많은 장점이 있음에도 불구하고, 현재 개발되어 활용할 수 있는 자료는 이처럼 극히 제한적이다.

뿐만 아니라 현장에서 직접 학생들과 수업을 진행하는 교사들은 디지털 교과서에 대한 막연한 불안감과 거부감을 떨쳐내지 못하고 있다. 그 까닭은 교사들의 디지털 교과서를 제대로 이해하고 활용할 수 있는 역량 부족과 많은 수업에서 활용할 수 있는 개발된 자료의 부족에 있다. 따라서 실제적인 디지털 교과서의 개발 사례는 현장 교사들에게 디지털 교과서가 보다 쉽고 긍정적으로 다가설 수 있도록 돕고, 더 많은 수업에 디지털 교과서를 활용할 수 있는 계기가 되어줄 수 있다.

이에 본 연구에서는 학생들이 미술 감상의 비평 수업에서 학생들이 보다 흥미를 가지고 자발적으로 접근할 수 있도록 디지털 교과서 형태의 스마트 콘텐츠를 개발하고자 한다.

본 연구의 목적을 요약하면, 다음과 같다.

첫째, 미술 비평 영역의 소단원을 디지털 교과서 형식의 스마트 콘텐츠로 개발하여 학생들이 스스로 흥미를 가지고 학습에 참여할 수 있도록 돕는다. 디지털 교과서는 서책형 교과서를 단순히 디지털화하는 것이 아니라, 학습자가 학습하는 데에 필요한 정보와 도구 및 교수·학습을 지원하고 운영함에 필요한 기능을 모두 담을 수 있다. 따라서 학생이 스스로 학습할 수 있는 환경을 만들어 줌으로써 학생의 자기주도적 학습 능력을 기르고, 학습 효과 또한 높일 수 있으리라 기대 된다.

둘째, 다양한 미술 감상 활동을 통하여 학생들의 미술 비평 능력을 함양시켜 일상생활 속에서도 미술 감상 활동이 자연스럽게 이루어질 수 있도록 한다. 다양하고 즐거운 미술 감상활동으로 구성된 본 연구의 디지털 교과서는 학생들이 미술 감상 활동을 더욱 친근하고 즐거운 활동으로 인식할 수 있게 도와준다. 따라서 미술 감상 활동이 나와는 동떨어진 특수한 사람들이 향유하는 문화가 아니라 누구나 함께 즐길 수 있는 문화임을 알고, 미술 감상 활동에서 오는 즐거움과 감동으로 삶을 더욱 윤택하게 만들어 줄 수 있을 것이다.

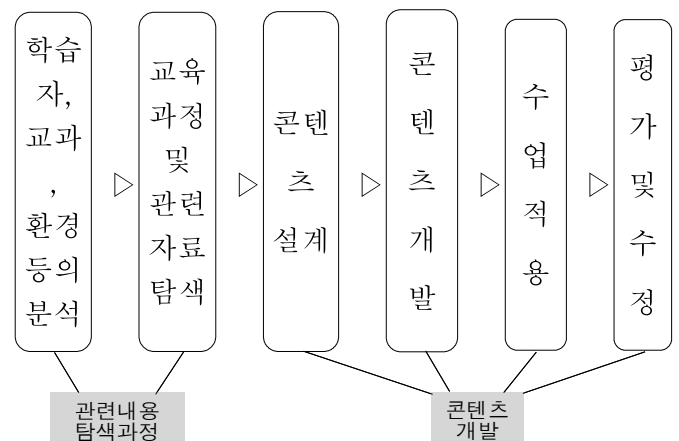
셋째, 실제적인 스마트 콘텐츠의 개발로 현직 교

사들이 스마트 콘텐츠를 활용하고 응용할 수 있는 역량을 키워 다가오는 스마트 교육을 보다 현실적으로 구현할 수 있도록 돕는다.

II. 연구 내용 및 방법

본 연구에서는 미술 교과서의 초등학교 6학년의 미술 비평 영역의 소단원의 개발이 이루어진다. 이 소단원은 모두 4차시로 이루어질 예정이며, 학생활동 위주의 내용으로 구성될 계획이다.

2015년 상반기에는 콘텐츠 개발을 위한 관련 내용을 탐색하고, 하반기에는 본격적인 콘텐츠 개발에 착수하고자 한다. 콘텐츠 개발을 위한 관련내용 탐색과정에서는 학습자 및 교과, 관련된 환경 등의 분석이 이루어진 후에 교육과정 및 관련 자료를 탐색하도록 한다. 그리고 본격적인 콘텐츠 개발 단계에서는 먼저 스토리 보드를 통하여 구체적인 내용을 설계하고 실제적인 콘텐츠 개발이 이루어지도록 한다. 본 연구에서 개발하는 스마트 콘텐츠의 개발 절차를 그림으로 표현하면 다음과 같다.



[Figure 1] Process of developing Digital Contents

스마트 콘텐츠를 개발하고 이를 수업에 적용한 후 부족한 점을 보충하거나 수정하는 것이 일련의 과정이지만, 본 연구에서는 스마트 콘텐츠를 적용할 수 있는 시간적·환경적 요인의 제약으로 인하여 스마트 콘텐츠를 개발하는 단계까지 이루어진다.

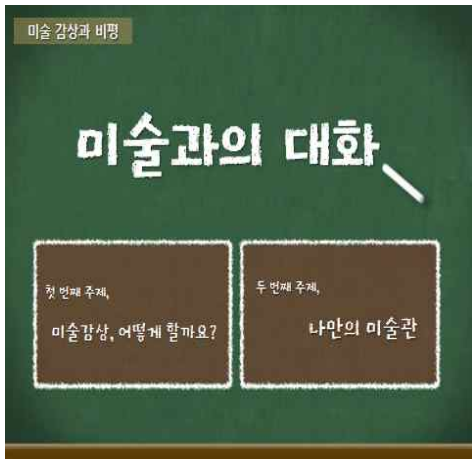
Ⅲ. 스마트 콘텐츠 개발

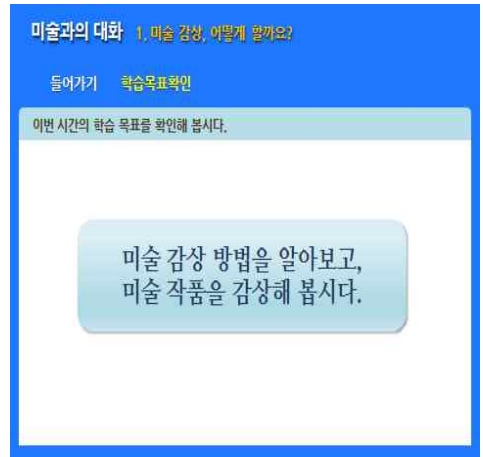
본 연구에서 개발된 자료의 장면들에 대한 특징들을 크게 두 가지로 나누어보면 내용 흐름에 따른 특징과 내용 구성에 따른 특징으로 나눌 수 있다.

내용 흐름에 따른 특징으로는 도입-전개-정리 순으로 이어지는 전체적인 화면 구성과 작품과 만나기-작품 살펴보기-작품 속으로 들어가기-정리 및 확장 순으로 이어지는 체계적인 감상활동의 구성을 들 수 있다. 다음으로 내용 구성에 따른 특징은 스스로 참여하는 감상활동, 다양한 활동을 통한 즐거운 감상활동, 일상생활까지 확대되는 감상활동으로 꼽을 수 있다.

디지털 교과서의 주요 장면들을 위와 같은 특징에 따라 분류해보면 다음과 같다.

1. 스마트 미술교육 콘텐츠 전체 화면구성

순	디지털교과서의 장면과 해설
1	 소단원의 도입 화면이다. 이 소단원은 두 개의 주제로 이루어져 있으며, 각각을 클릭하면 각 소단원으로 바로 이동가능하다.

2	 소단원의 한 주제의 시작화면이다. 하나의 주제가 어떤 흐름을 가지고 흘러가는지 한눈에 알아볼 수 있게 구성하였다. 각각의 단계를 클릭하면 그 단계로 바로 이동할 수 있다.
3	 화면 2번에서 '들어가기'단계의 파란색과 연결되어 '들어가기'의 활동화면 또한 같은 색으로 구성되어 있다.

4



화면 2번에서 ‘활동안내’단계의 연두색과 연결되어 본격적인 활동의 화면들도 같은 색으로 구성되어 있다

6



소단원의 시작화면과 연계성이 있도록 같은 디자인의 화면으로 소단원의 정리화면을 구성하였다.

[Figure 2] Screen layout of digital contents

2. 스마트 미술교육 콘텐츠 감상활동 구성

5



화면 2번에서 ‘정리하기’단계의 분홍색과 연결되어 ‘정리하기’의 활동화면 또한 같은 색으로 구성되어 있다

순

디지털교과서의 장면과 해설

1



소단원의 도입 화면이다. 이 소단원은 두 개의 주제로 이루어져 있으며, 각각을 클릭하면 각 소단원으로 바로 이동가능하다.

미술과의 대화 1. 미술 감상, 어떻게 할까요?

활동 2. 작품과 만나기

미술 작품과 만나러 출발해볼까요?

미술과의 대화 1. 미술 감상, 어떻게 할까요?

활동 3. 작품 살펴보기

작품을 조금 더 자세히 들여다 볼까요?

미술과의 대화 1. 미술 감상, 어떻게 할까요?

활동 4. 작품 속으로 들어가기

첫 번째 주제에서는 작품 감상 활동의 단계를 알고 이 단계에 따른 활동이 주로 이루어진다.

미술 감상 활동의 첫 단계에 해당하는

각 단계의 첫 화면들이다. 각 단계별로 디자인을 다르게 하여 각 단계의 시작을 알 수 있도록 구성하였다. 또한, 주요 발문들을 통하여 어떤 활동으로 이루어지는지 미리 알 수 있도록 하였다. 이어지는 화면들은 이 주요발문들을 위주로 각 단계별 활동이 전개된다.

미술과의 대화 2. 나만의 미술관

활동 4. 서로의 작품 감상하기

감상활동의 단계에 따라 친구의 작품을 감상해 봅시다.

두 번째 주제에서 첫 번째 주제 때 학습했던 미술 감상활동의 단계를 복습할 수 있는 활동을 제시하였다.

[Figure 3] Screen layout for Art-appreciation

IV. 결론 및 교육적 함의

본 연구는 미술 감상 수업을 위한 스마트 콘텐츠 개발을 목적으로 진행되었다. 2009 개정 미술 교육과정의 감상 단원의 분석과 함께 4종의 교과서의 미술 감상 분석을 기준으로 하였으며, 이에 따라 초등학교 감상 영역중 비평단원에 대한 교수-학습 유형을 제안하고 그것을 토대로 디지털 교과서로 구현될 수 있는 콘텐츠를 개발하였다.

디지털 교과서는 본 연구에서 제안된 감상활동의 단계에 맞추어 수업 과정안과 함께 활동이 제시되었으며, 교사와 학생이 수업할 때 순차적으로 학습할 수 있도록 고려하여 제작되었다. 디지털 교과서 속에는 학생들이 스스로 즐겁게 수업에 참여할

수 있도록 다양한 활동들을 제시하였으며, 학생들이 자신의 생각을 다른 사람들과 적극적으로 나눌 수 있는 SNS 공간을 적극 활용하여 수업의 공간과 시간을 확장시키는 데에 노력을 기울였다.

본 연구에서 스마트 콘텐츠로 개발된 미술 감상 수업의 디지털 교과서의 기대효과는 다음과 같다.

첫째, 학생들이 다양한 미술 감상활동을 통하여 더욱 즐겁게 미술 감상 수업을 할 수 있을 것이다.

둘째, 학생들이 미술 감상 수업을 수업 시간 이외의 일상생활에서도 자연스럽게 적극적으로 이어나갈 수 있을 것이다.

셋째, 본 연구의 결과는 향후 디지털 교과서를 중심으로 한 스마트 콘텐츠 개발의 참조가 될 것으로 기대하며, 현직교사들의 미술 감상 수업에서 스마트 교육환경을 접목화한 교수-학습 방안으로서 유의미하게 적용할 것으로 기대한다.

점점 활발해 지고 있는 교육용 스마트 콘텐츠들의 개발과 함께 스마트 기기의 교육적 접목에 관한 우려의 목소리도 함께 높아지고 있다. 스마트 교육의 성패를 좌우하는 것은 학생들이 배움과 성장이 일어나는 교육적 본질보다도 스마트 기기가 우선시 된다는 점에서 우려의 목소리는 끊이질 않고 있다. 그럼에도 불구하고 연구자가 교육용 스마트 콘텐츠로서의 디지털 교과서를 제작한 이유는 특히 시각적 자극이 많이 필요한 미술 교과의 수업에서 효율적이고 효과적으로 작용할 수 있을 것이라는 확신이 있었기 때문이다.

따라서 앞으로의 스마트 콘텐츠 개발에 있어 가장 고려할 사항은 스마트 기기가 주가 되어 학생들의 교육의 본질적 목적을 방해해서는 안 된다는 점이다. 스마트 기기는 학생들의 배움과 성장이 일어나게 하는 도구라는 점을 명심하고 스마트 콘텐츠의 화려함에 교육의 본질이 가려지지 않도록 해야 할 것이다.

또한 교사들이 자체적으로 개발된 스마트 콘텐츠를 자유롭게 공유할 수 있는 커뮤니티가 마련되어야 한다. 개발된 스마트 콘텐츠들을 교실에 접목시키고 재구성하는 과정들은 수업의 주인은 스마트 기기와 각종 콘텐츠들이 아닌 바로 교사와 학생들이라는 것을 다시 한 번 일깨워 줄 수 있을 것이다.

참고 문헌

- Byon, H. S. (2011). Research paradigm and study achievement for digital textbook. *Journal of Educational Methodology*, 23(3).
- Lee, Y. M. (2011). The effects of Digital Textbook on self-directed learning ability and learning motivation of elementary school children, Unpublished Thesis, Korea National University of Education.