

Exploring the Meaning and Value of Art Education in School Cooperatives -Based on the Case Analysis of Content Cartoonists-

An-Na Jo¹⁾ · Hyun-Il Jung^{*2)}

¹⁾ Songsan Middle School · ²⁾Korea National University of Education

학교협동조합의 미술 교육적 의미 및 가치 탐색연구 -콘텐츠만화인 협동조합 사례분석을 바탕으로-

조안나¹⁾ · 정현일²⁾

¹⁾송산중학교 · ²⁾한국교원대학교

<ABSTRACT>

The purpose of this study is to explore the possibility and value of the school cooperative based on art education and the educational meaning and value of art. The subject of the research is <Content Cartoonist>, an art curriculum-based school cooperative of S Middle School, and the methods of research are as follows. First, based on the literature survey on the establishment and operation status of domestic school cooperatives, the school cooperatives are classified by type and the actual conditions of operation are analyzed. Second, by analyzing the operation cases of the S middle school cooperative <Contents Cartoonist>, the necessity of the school cooperative based on the subject connection is examined, and furthermore, the artistic educational meaning and value of the school cooperative is explored. The results of this study are as follows: First, as of April 2018, there are 73 school cooperatives in the whole country, and according to the type, it can be divided into kiosks, caring business, sales of local specialties, complex cultural space, and employment related business. Of these, more than half of the school cooperatives in the form of kiosks. Second, <Content Cartoonists> of S middle school is a school cooperative based on art subject, which improves students' aesthetic sensitivity and visual communication ability, communicates with society through art, and provides meaningful experiences related to life.

Key words : School cooperatives, Art education, School cooperatives based on art education

* Corresponding Author : Hyunil Jung, hijung0524@knue.ac.kr

Received May 31, 2020; Reviewed June 16, 2020 Corrected June 23, 2020; Accepted June 25, 2020

© 2020. Institute of Brain based Education, Korea National University of Education

I. Introduction

오늘날 사회 속에서 일어나는 많은 문제들의 원인은 무엇일까? 수백, 수천가지의 문제들은 그 결과만큼이나 다양한 원인들을 가지고 있기 때문에 이 물음에 대해 명확한 한가지의 답을 말할 수 있는 사람은 아마 없을 것이다. 그럼 오늘날 일어나는 여러 가지 문제들의 최초의 상황을 가정해 본다면, 그것은 무엇일까? 아마도 그것은 인간과 인간의 만남으로 귀결시켜 볼 수 있을 것이다. 인간과 인간이 만나는 그 순간으로부터 상황이 벌어지고, 그 상황 속에서 문제가 일어날 수 있다. 이것은 사회라는 거대한 집단에서만 벌어지는 상황이 아니다. 가족 공동체 속에서도, 학교 공동체 속에서도 이러한 상황은 흔히 목격된다. 프랑스 철학자 사르트르(J. P. Sartre)에 의하면 오늘날 사회 속에서 일어나는 많은 문제 상황들은 자유의지를 가진 개인과 개인이 만났을 때 벌어질 수 있는 혼란 상황이며, 벌어질 수밖에 없는 필연적인 것이다. 사회 속에서 벌어지는 많은 상황들이 개인의 자유의지에 의한 선택에서 비롯된 결과라고 할 때, 학교교육에서 중요한 것은 아직 성인이 되지 못한 미성년자들이 모인 학교 공동체 속에서의 문제 상황들을 미연에 방지하거나 혹은 해결하는 것이다.

학교라는 곳은 한 개인이 자신을 세상에 태어나게 한 가족 공동체의 곁에서 떠나 가족이 아닌 타자를 만나는 공간이다. 특히 우리나라의 경우 초등학교 6년, 중학교 3년, 총 9년에 걸친 국민공통 기본교육과정이 존재하며, 이 9년이라는 의무교육기간이 법적으로 정해져있다. 다시말해 9년이라는 시간은 타자와 함께 생활하는 방법을 자연스럽게 익히고, 배우며, 체화하는 시간이다. 이 시간동안 학생들은 개인과 개인이 만났을 때 벌어질 수 있는 다양한 상황들을 경험하게 된다. 우정과 사랑, 연민과 동정, 규칙과 처벌, 개인과 집단, 힘과 권력 등 다양한 상황 속에서 무수한 감정들을 느끼며 진정한 의미의 주체를 가진 한 개인으로서 성장하는 것이다.

이때 주목해야할 것은 학생이 주체를 가진 성숙한 개인으로서 성장하기 위해서는 학교 현장 속에서

일어나는 다양한 문제 상황들을 스스로 해결할 수 있는 힘을 길러야 한다는 것이다. 이 힘은 어떻게 길러질 수 있는 것일까? 공동체 속에서 삶을 살아가야 하는 학생들에게 꼭 필요한 것은 무엇이며, 미술교과 교육 속에서 어떻게 이를 접근할 수 있을까? 이 물음들에 대한 답을 본 연구에서는 사회 참여적 미술교육의 일환으로서 미술교과를 기반으로 한 학교협동조합 사례 분석을 통해 찾고자 한다. 따라서 본 연구의 구체적인 목적 및 연구문제를 다음과 같은 두 가지로 요약해볼 수 있다.

연구문제 1. 교과 연계형 학교협동조합은 어떻게 운영되며, 왜 필요한가?

학교협동조합의 운영 목적과 유형은 다양할 것으로 예상되는데, 그 중에서도 교과 연계형 학교협동조합은 어떻게 운영되고 있는지를 살펴보고 왜 교과 연계형 학교협동조합이 필요한지에 대하여 탐색하고자 한다. 이는 협동조합이 학교 교육과정 안으로 들어오면서 기대되는 교육적 의미와 가치를 찾기 위한 것으로, 학교협동조합이 일회성 혹은 유행으로 지나가지 않기 위해서 반드시 필요한 절차라고 생각한다.

연구문제 2. 학교협동조합의 미술 교육적 가치는 무엇이며, 미술교과 연계형 학교협동조합의 방향성은 어떠한가?

본 연구에서는 교과 연계형 학교협동조합에서도 특히 미술 교과에서 학교협동조합이 가지는 의미와 교육적 가치 및 방향성에 대하여 집중한다. 이는 S중학교 미술 교과형 학교협동조합 ‘콘텐츠 만화인’의 운영사례 분석을 통해 구체적으로 살펴볼 것이며, 미술교과의 교육적 차원에서 학교협동조합의 방향성 또한 탐색하고자 한다.

II. Research Methodology

본 연구는 국내 학교협동조합의 설립 및 운영 현황에 대한 조사를 바탕으로 학교협동조합 운영 실태를 분석하고, 미술 교과와 연계된 학교협동조합의 필요성 및 교육적 가치를 사례 분석을 통해 탐색하고자 한다.

1. Methodology

본 연구는 전국의 학교협동조합 운영 현황 분석을 통해 학교협동조합의 운영 목적 및 유형을 살펴보고, S중학교의 미술 교과형 학교협동조합의 사례 분석을 통해 학교협동조합의 미술 교육적 의미와 가치를 탐색하고자 한다. 그 구체적인 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 국내 학교협동조합의 설립 및 운영 상황에 대한 문헌 조사를 바탕으로 운영 목적 및 유형에 따라 학교협동조합을 분류하고, 학교협동조합의 운영 실태를 분석한다.

둘째, S중학교 미술 교과형 학교협동조합 ‘콘텐츠 만화인’의 운영 사례를 커뮤니티 중심의 실행연구(communitary based action research, CBAR) 방법론을 적용한 질적연구로 진행하였다. Stringer(1999)에 의하면, CBAR은 연구자와 연구참여자 간의 협동적이며 합의적인 관계를 중요하게 생각하며, 연구결과들이 학교를 포함한 사회 구성원들에게 직면해 있는 현실적인 문제들이나 사회변화에 긍정적인 영향을 미치는 것을 목표로 하고 있다. 본 연구에서는 미술교과와 연계한 학교협동조합에 참여한 연구참여자들의 인터뷰와 참여관찰을 통해서 학교협동조합의 미술 교육적 의미와 가치를 탐색하고자 한다.

2. Procedure and Participants

본 연구의 연구 대상은 2017년 3월부터 2019년 2월까지 총 2년 동안 운영된 S중학교 미술 교과형 학교협동조합 <콘텐츠 만화인>이며, 그 중 핵심 연구 참여자는 <콘텐츠 만화인> 학교협동조합의 창립멤버인 학생 위원장 1인, 학생 부위원장 1인, 학생 감사 1인, 학생 조합원 1인, 교사 위원장 1인, 총 5인으로 구성되었다. 학교협동조합에 참여한 많은 학생들 중 핵심 연구 참여자로 창립멤버인 학생 4인과 교감1인을 대상으로 한 이유는 이 연구 참여자들이 <콘텐츠 만화인>의 창립 계기이며, 학교협동조합의 시작부터 끝까지 모든 계획 및 운영을 주도적으로 함께 하였기 때문이다. <Table 1>은 핵심 연구 참여자들의 개별 특성을 정리한 것으로, 연구 참여자들의 이름은 모두 가명으로 기술하였다.

<Table 1> Individual characteristics of study participants

No	Participants	Positions in 2017	
1	Mun Minhee	Chairperson	Senior
2	Ha Eojin	Vice chairperson	Senior
3	Bae Soyang	Auditor	Junior
4	Ha Yejin	One of the members	Senior
5	Jeon Gihun	Teacher Chairperson	Assistant principal

III. Literature Review

1. Meaning and Value of School Cooperatives

학교협동조합은 서울특별시조례 제 6048호에 의하여 “초·중등교육법 제 2조에 따른 학교를 기반으로 하여 공통의 경제적, 사회적, 문화적, 교육적 필요와 욕구를 충족시키고자 학생, 교직원, 학부모, 지역주민 등이 설립한 협동조합기본법 상의 협동조합 또는 협동조합연합회”를 말한다. 이러한 학교협동조합의 서울특별시 조례가 제정·공포된 것은 2015년 10월로, 이는 학교협동조합에 대한 교육청 차원의 관심과 지원 및 활성화 의지가 드러난 것이라고 볼 수 있으며, 협동조합이 학교교육의 형태로 접근을 시도하고자 하는 움직임이라고 할 수 있다. 그리고 조례를 통해 학교협동조합의 정의, 목적, 지원 등이 제정된 시기가 2015년임을 감안했을 때, 우리나라에서는 학교협동조합이 이제 걸음마를 떼기 시작한 단계라는 것을 말해준다. 그렇다면 학교협동조합이 가지는 교육적 의미와 지향해야하는 방향성은 어떠할까?

학교협동조합의 가장 큰 특징은 학교협동조합에 참여하는 모든 사람들, 즉 조합원들이 동등하게 1인 1표를 행사할 수 있다는 점이다. 1인 1표의 행사는 조합원인 교사의 1표와 학생의 1표, 혹은 학부모의 1표가 모두 동일한 의결권을 갖는다는 것으로, 모두가 의사결정에 참여할 수 있는 민주적인 공동체 형성에 기여한다는 것을 의미한다. 그리고 이러한 의사결정의 참여와 의견의 조율은 일반적으로 의사결정 과정이 ‘비용’으로 환산되는 기업과는 달리, 그 과정 자체로 ‘교육적 효과’를 갖는다는 점에서 의

미 있는 활동이 된다(Park & Joo, 2015). 학생들이 학교생활을 하는 동안 스스로의 의견을 내어 의사 결정에 참여할 수 있고, 내가 아닌 다른 학생, 교사, 학부모 등 타인과 의견을 교환하며 조율하며 자발적인 의사결정 과정에 참여하는 것은 교육적으로 반드시 필요한 경험이며, 이것은 학교협동조합의 활동을 통해 활발하게 이루어질 수 있다.

또한 2015개정 교육과정에서 추구하는 네 가지 인간상 중 학교협동조합을 통해 추구할 수 있는 것으로 “공동체 의식을 가지고 세계와 소통하는 민주시민으로서 배려와 나눔을 실천하는 더불어 사는 사람”과 “전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 개척하는 자주적인 사람”을 들 수 있다(Ministry of Education, 2015, p.31). 공동체 의식의 함양은 특정한 학문적 지식을 배우는 것만으로 습득될 수 있는 것이 아니며, 자신의 삶을 스스로 개척해나가는 과정을 통해 자아정체성을 확립해나가고 자주성을 기르는 것 역시 지식의 단순한 습득 너머의 경험을 통해 가능하다. 이는 학교협동조합이 추구하는 교육적 의미와 방향성에도 맞물려져 있다. 이와 관련하여 Park et al(2017)은 학교협동조합의 경험이 학생들의 미래를 고민하게 하였으며, 다른 사람의 말에 귀를 기울일 수 있는 계기이자 함께하는 즐거움을 깨닫는 경험이었다고 언급했다.

이를 더 확장시키면 학교협동조합은 4차 산업혁명 시대를 준비하기 위한 교육상과도 일부 맞닿아 있는데, 이는 학교협동조합 활동이 학생들 주변의 문제를 공동체적 방식으로 해결해나가는 경제활동을 동반하기 때문에 학생들의 문제해결 능력을 향상시키고 동시에 학생들이 협업의 가치를 깨달을 수 있게 할 수 있는 가능성을 가지기 때문이다(Park & Joo, 2015). 여기서 말하는 4차 산업혁명을 준비하기 위한 교육상은 미래사회를 살아갈 학생들에게 지금 학교에서 배우는 학문적인 지식 그 자체 보다는 학교에서 학생들이 경험하게 되는 사회적 경제 활동이 더 도움이 될 수도 있다는 측면에서의 접근을 의미한다. 즉 학교협동조합의 경험은 단순한 지식을 넘어서 함께 더불어 사는 공동체적 삶을 가능하게 하는 체험이며 경험으로서 교육적 의미와 방향성을 갖는 것이다.

2. Socially Engaged Art and CBAE

본 연구는 학교협동조합의 여러 유형 중 교과 연계형 학교협동조합, 특히 미술교과 연계형 학교협동조합을 다루고 있다. 미술교과 연계형 학교협동조합은 미술교과가 갖는 독창성과 학교협동조합이 갖는 공동체적 측면 및 경제 교육적 측면을 융합한 특성을 갖게 된다. 따라서 미술교과 연계형 학교협동조합은 자연스럽게 미술교육에서의 사회 참여적 특성과 지역사회·커뮤니티 중심의 특성을 동시에 갖추게 된다.

먼저 보다 폭넓은 개념으로서 사회참여 미술의 정의를 살펴보면, 사회참여 미술(Socially Engaged Art)이란 “사회적 행위로서의 예술로서, 기존 예술의 세계를 벗어나 현실과 적극적으로 관계를 맺으며 참가, 대화, 커뮤니케이션 등의 과정을 통해 사회적 영향과 변화를 지향하는”미술이다(Society for Art Education of Korea, 2019). 이러한 사회참여미술은 1960년대에 활발하게 활동했던 행동주의 예술가들에 의해서 시작되었으며, 사회참여예술가들은 우리가 살고 있는 커뮤니티에서 벌어지고 있는 실질적인 환경, 교육, 차별 등의 문제를 학생들을 포함한 지역사회 주민들과 함께 작품제작의 참여를 통해서 해결하고자 한다(Helguera, 2012). 이러한 일련을 활동을 통해서 예술가와 지역사회주민(관객)은 서로 협업자가 되어 소통하고, 우리 삶에 직면한 문제들을 예술을 통해서 풀어나가고 있다. 또한 사회참여 예술은 어떠한 상징적 예술 행위이기 보다는 실질적인 예술적 행위로서 “사회적 교류에 대한 의존성”을 갖는 예술이다(Helguera, 2013). 이는 미술교과 연계형 학교협동조합이 추구하는 방향과 밀접한 것으로, 학교협동조합 활동이 개인의 예술 활동 혹은 예술적 체험에 그치는 것이 아니라 사회적 행위이자 사회적 교류를 통한 의미 있는 교육적 경험으로 나아가고자 하는 것과 연관이 있다. 따라서 미술교과 연계형 학교협동조합은 사회 참여적 미술과 밀접하게 맞닿아 있으면서 경제적 측면과 의사 결정적 측면에서 협업이 가능한 교육적 행위로서 존재할 수 있다.

한편 커뮤니티 중심 미술교육(Community-based Art Education)은 학생들의 실제 삶과의 연계성, 그리고 지역사회와 연계된 미술 교육적 프로그램

(Jung, 2009)의 측면에서 미술교과 연계형 학교협동조합과 밀접한 관련을 갖는다. 이때 학교협동조합에서의 커뮤니티는 학교구성원인 학생, 교사, 학부모 그리고 확장된 개념으로 학교가 소속되어 있는 마을공동체, 지역사회를 의미한다고 볼 수 있다.

IV. Results and Discussions

1. Data Analysis

본 연구에서는 실존적인 공동체를 지향하는 한 방법으로서 학교협동조합을 제안하며, 특히 학교 협동조합을 통한 미술 교육적 의미와 가치를 탐구한다. 이를 위하여 먼저 학교협동조합의 설립 현황 및 운영 실태를 파악해보자.

2018년 9월 교육부에서는 ‘사회적 경제 활성화를 위한 학교 내 협동조합 지원계획’을 보도 자료로 발표하였다. 이 보도 자료에는 교육부에서 초·중·고등학교 학교협동조합과 연계한 학생 교육활동에 대한 지원을 확대하기 위한 내용이 포함되어 있으며, 이것은 교육부가 공교육 안에서 학교협동조합에 대한 관심과 지원 의지를 표명한 것으로 보인다. 그동안 학교협동조합은 사회적 협동조합의 형태였기 때문에 교육부에서 설립인가 및 관리·감독을 맡아왔다. 그러나 교육부가 학교협동조합의 설립인가 및 관리·감독을 맡는 체계는 물리적 제약과 교육부와 시·도 교육청간의 업무협조에 따른 불편함 등의 단점을 가지고 있었고, 그런 단점으로 인하여 수도권을 제

외한 지방에서는 학교협동조합과 관련된 교육 활동을 추진하는 것이 쉽지 않았다. 이러한 상황에서 교육부가 2018년 9월 학교협동조합의 설립, 관리 및 감독 권한을 시·도교육청으로 권한 위임 한 것은 지역과 학교의 원활한 학교협동조합의 교육활동 추진을 활성화시키기 위한 노력의 의지를 보여준 것으로 해석해 볼 수 있다.

교육부 조사에 의하면 2018년 4월 기준 전국의 학교협동조합 설립현황은 <Table 2>와 같다. <Table 2>는 2018년 4월 기준, 전국에서 운영 중인 총 60개의 학교협동조합을 시·도별로 나타낸 것이다. 이때 조사된 60개의 학교협동조합은 교육부의 설립인가를 받은 학교만을 포함하고 있다.

<Table 2> Establishment of school cooperatives by city and province

Seoul	Incheon	Busan	Daejeon	Daegu	Gwangju	Ulsan	Gyeonggi	Gangwon
21	2	1	0	1	1	0	18	7
Jeonnam	Jeonbuk	Chungnam	Chungbuk	Gyeongnam	Gyeongbuk	Jeju	Sejong	Total
1	2	0	1	4	1	0	0	60

A total of 60 school cooperatives across the country have been established and operated.(As of April 2018) By region, the first place to establish a school cooperative is Seoul, the second is Gyeonggi Province, and the third is Gangwon Province.

<Table 3> Analysis of types of school cooperatives for operating purpose. Based on the status of cooperatives, www.coop.go.kr.

	Type	Operation status	Ratio	etc.(school)
1	Stores	Store	63.01%	Yeonglim middle school etc 42
		Stationery		Cheong-og elementary school
		Book-Cafe		Un-yang/Wonju high school
2	Child-care service	8	10.96%	Cheon-wang/Yangwa/Sincheonsogeumbog/Seong-il/Wolcheon elementary school
3	Selling special products	4	5.48%	Hampyeong-yeonghwa school/Yeondang ele./Soyang/Hwanggiyeongbo high school
4	Space for various culture	3	4.11%	Hyeon-am high school/Mil-al school/Gwangsinjeongbosaneob high school
5	Business for a hobby	1	1.37%	Seongsugongyeong high school
6	Other	-	15.07%	
Total		73	100	

한편 한국사회적기업진흥원에서 파악한 전국 학교협동조합 현황자료에서는 같은 해 2018년 4월 기준, 전국에 총 73개의 학교협동조합이 있는 것으로 조사되었다. 교육부에서 발표한 학교협동조합의 숫자보다 한국사회적기업진흥원에서 파악한 학교협동조합의 숫자가 많은 것은, 한국사회적기업진흥원에서 조사한 학교협동조합의 기준이 교육부 설립인가를 받기 이전 단계에서 학교협동조합을 운영하고 있는 학교를 포함하였기 때문이다. 학교협동조합이 실제 운영되는 것과 그 이후의 단계로 법적 절차인 설립인가를 받는 것을 비교해서 생각해볼 때 중요한 것은 학교현장에서 실제로 학교협동조합이 운영되고 있는 것이다. 따라서 좀 더 해석의 폭이 넓은 한국사회적기업진흥원의 전국 학교협동조합 현황자료를 바탕으로 학교에서 설립·운영되고 있는 협동조합의 유형을 분석해보고자 한다.

2018년 4월 말 한국사회적기업진흥원의 학교협동조합 현황 자료에 따르면, 전국에는 총 73개의 학교협동조합이 운영되고 있으며, 본 연구에서는 이 73개의 학교협동조합에 대해 운영목적에 기준으로 유형별로 재분류해 보았다. <Table 3>은 운영목적에 따른 학교협동조합 유형을 나타낸 것이다. 이때 비율은 소수점 셋째자리에서 반올림하여 표기하였으며, 공개된 자료 중 주요 사업 공간으로 유형분석이 어려웠던 15%를 제외하고는 운영목적에 따라 크게 5가지의 유형으로 학교협동조합을 분류할 수 있었다.

5가지 유형은 ‘매점’, ‘돌봄 사업’, ‘지역특산물 판매’, ‘복합 문화 공간’, ‘취업관련 사업’이다. 이때 매점은 일반적인 매점 외에도 문구점과 북카페 형식의 운영을 모두 통일하여 ‘매점’으로 분류한 것으로, 그 분류 기준은 과자, 학용품 등의 조합원이 직접 만들지 않는 제품, 조합 외에서 물건을 조달하여 판매하는 경우로 상정한 것이다. <Table 3>의 운영목적에 따른 학교협동조합의 유형 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학교협동조합은 운영목적에 따라 매점, 돌봄, 지역특산물 판매, 복합 문화 공간, 취업관련 사업의 다섯 가지 유형으로 나누어진다.

둘째, 다섯 가지 유형 중 매점 유형으로 학교협동조합을 운영하고 있는 학교는 총 46개교로, 약 63.01%의 비중을 차지하였다. 이는 현재 운영 중인

학교협동조합의 과반 수 이상이 매점의 형태를 취하고 있음을 나타낸다. 점의 형태가 과반 수 이상을 차지할 만큼 활발하게 운영되고 있는 이유는 학교협동조합의 경제 교육적 측면의 가치와 접근의 용이성 때문이다.

셋째, 돌봄 사업을 중심으로 운영되는 학교협동조합은 전체의 10.96%의 비중을 차지하였으며, 5가지 유형 중 두 번째로 많은 수의 학교가 돌봄 사업을 중심으로 운영되고 있었다. 이때 돌봄 사업이란 방과후 학교를 포함하는 것으로, 독특한 점은 돌봄을 목적으로 한 학교협동조합은 전부 초등학교에서 이루어지고 있다는 점이다. 이는 9세~14세에 해당하는 어린 학생들을 교육하는 초등학교의 특성과 밀접한 관련을 가지는 있었다. 초등학교에서는 맞벌이 부부, 한 부모 가정 등을 위하여 돌봄 서비스를 운영하고 있으며, 사교육비를 줄이고 공교육의 신뢰성을 높이기 위한 방안으로 방과 후 학교를 운영하고 있다. 따라서 학생, 교사, 학부모 등 초등학교의 교육공동체의 필요와 요구에 의하여 학교협동조합이 돌봄 사업 중심으로 운영되고 있는 것이다.

넷째, 그 밖의 유형으로는 5.48%의 4개교에서 연계하여 농산물 등을 판매하는 지역 연계형 협동조합을 운영하고 있으며, 4.11%의 3개교에서 학교협동조합을 학교 내의 복합 문화 공간으로 활용하여 운영, 1.37%의 1개교에서는 취업관련 사업 위주로 학교협동조합이 운영되고 있었다.

다섯째, 학교협동조합의 다섯 가지 유형 중 교과와 연계되어 운영되고 있는 학교협동조합은 전체의 10.96%를 차지하는 돌봄 중심의 학교협동조합으로, 그 중에서도 돌봄 중심의 학교협동조합을 크게 돌봄과 방과후로 나누었을 때 단순 돌봄 형태를 제외한 방과후 활동만이 교과 연계형이라고 볼 수 있다. 따라서 실제로 교과 연계형으로 운영되는 방과후 학교는 10.96%보다 더 작은 비율일 것으로 예상된다.

학교협동조합의 운영현황을 분석한 결과 본 연구에서 주목하는 부분은 학교협동조합이 과반수이상 매점형태로 운영되고 있다는 점과 상대적으로 교과연계형으로 운영되는 학교협동조합은 10% 이하로 매우 적다는 점이었다. 매점 형태의 학교협동조합은 학생들의 경제 교육적 측면과 밀접하게 맞닿아 있으며, 조합원들은 소비와 생산에 대한 의미 있는 경

협을 할 수 있다.

그러나 매점의 경우 이미 만들어져 있는 재화를 판매한다는 기본적인 출발점을 가지고 있기 때문에 교육적 한계 또한 함께 가지고 있다. 그것은 학생들이 매점형태의 학교협동조합을 통해 경험 할 수 있는 것은 주로 재화의 선택 및 유통과정에서의 의사소통 그리고 판매 일부와 관련된 경험이라는 점이다. 매점 형태의 학교협동조합에서는 학생들이 판매할 재화를 직접 만드는 생산까지 담당할 수는 없으며, 그럴 필요도 없다. 다만 어떤 재화를 선택하여 판매할 것인지를 조합원들의 협의를 통해 결정할 수 있으며, 그 과정에서 시장 경제의 흐름을 직접 경험하고 소비와 생산에 대해서 깊이 있는 경험을 하는 것이다. 즉 경제 교육적 측면에 집중하는 것이다. 이러한 경제 교육적 측면에 집중하고 있는 매점은 고등학교의 경우 그 교육적 의미가 극대화 될 수 있다. 왜냐하면 고등학교에서는 경제 과목이 선택 교과로 존재하며, 곧 성인이 될 17세에서 19세의 고등 학생들에게는 생산과 소비와 관련된 매점형태의 학교협동조합이 시장 경제의 체험적 측면에서 삶에 중요한 경험이 될 수 있기 때문이다. 그러나 초·중학교 수준 즉 국민공통기본교육과정 안에 있는 학생들은 경제 과목을 교과안에서 배우지 않으며, 그 나이대의 학생들이 생산과 소비, 유통 등의 의사결정과정에서 실제적이며 교육적으로 체화할 수 있는 경험을 하기는 쉽지 않다. 즉 초·중학교에서 매점형태의 학교협동조합은 교과의 이론과 실제적 경험을 동시에 조화롭게 가르치기에는 일정부분 한계가 존재한다.

2. Case Analysis in School Cooperatives

1) Participants for Case Study

본 연구는 충남에 있는 S중학교에서 2018년 3월부터 2019년 2월, 약 2년 동안 운영한 예비협동조합 <콘텐츠 만화인>의 주요 프로젝트를 대상으로 하며, 그 중 학생 위원장 1인, 학생 부위원장 1인, 학생 감사 1인, 학생 조합원 1인, 교사 위원장 1인 총 5인을 핵심 연구 참여자로 선정하여 인터뷰를 진행하였다.

<콘텐츠 만화인>의 정관에 따르면 조합원은 만화, 웹툰, 일러스트 등의 창작 그림을 콘텐츠화하고자 하며, 조합원에 가입한 협동조합원을 지칭한다. 이때 콘텐츠화란 기획, 그림 창작, 그림창작을 통한 상품·소품 판매, 수익금 정산, 수익금을 통한 만화 콘텐츠 개발 및 사회 참여 재투자 등의 일련의 과정으로 이루어진다.

2) Possibility and Meaning of Art Education through the Project

협동조합은 경제교육을 동반하는 수익의 창출이 운영의 큰 축을 담당한다. 특히 학교협동조합의 경우 그 수익금이 개인의 이익창출로만 연결되는 것이 아니라 조합원의 교육기회 혹은 학교 학생들에게 여러 가지 배움의 기회로 환원되며, 더 나아가 마을공동체, 지역사회 구성원과 나눌 수 있다는 점에서 교육적 함의를 지닌다. S중학교 예비협동조합 <콘텐츠 만화인>은 미술교과와 연계한 형태의 협동조합으로, 기존의 매점형태의 협동조합과 차별성을 가진다. <콘텐츠 만화인> 협동조합은 판매하는 물건과 재화를 조합 안에서 직접 창작하여 조달한다는 점에서 기존의 매점 형태의 협동조합과 차별성을 가지며, 이는 교과교육과 연계되어 학생들의 미술 창작능력 및 시각적 소통능력을 길러줄 수 있다는 점에서 교육적 함의를 가진다.

<콘텐츠 만화인> 협동조합은 미술교육과 연계된 협동조합이다. 학생들은 협업하여 직접 그림을 그리고, 그 그림을 디지털화 하여 상품이나 소품으로 제작하여 판매하며, 이를 통해 수익을 창출하고, 창출된 수익금을 학교와 사회로 환원한다. 일반적인 미술 동아리 활동과 다른 점은 학생들이 그린 그림을 직접 디지털화, 콘텐츠화하여 판매로 연결시킨다는 점이다. 이것은 학교협동조합의 경제 교육적 측면과 맞닿아 있는 것으로 학생들은 무엇을 그리고 제작할 것이며, 그것을 어떻게 판매할 것인지, 수익금을 어디에 사용할 것인지 등을 조합원들 간의 협의와 의사소통을 통해 결정한다.

본 연구에서는 <콘텐츠 만화인> 협동조합에서 2년 동안 진행한 여러 가지 프로젝트들 중에서 핵심적인 세 가지 프로젝트를 중심으로 미술교과 연계

학교협동조합이 구체적으로 어떻게 운영되었으며, 어떤 교육적 의미와 가치를 가지고 있는지를 살펴보고자 한다.

먼저 <콘텐츠 만화인> 협동조합에서 진행한 여러 프로젝트 중 가장 성공한 사례로 꼽는 것은 학교 캐릭터 제작 프로젝트이다. 많은 미술 교사들이 교육과정 내 미술수업으로 학교 로고 또는 학교 캐릭터를 그림으로 그리는 수업을 진행하곤 한다. 그리고 이 결과물을 교내 전시회 등을 통해 공개한다. 그러나 수업시간에 그린 학교 캐릭터 결과물들은 전시 외의 용도로 활용하기는 어렵다. 왜냐하면 미술 수업시간에 그리는 그림들은 대부분 손으로 그리는 그림이기 때문이다. 연필, 볼펜, 물감 등 어떤 재료를 사용하든지 간에 손으로 그려서 나오는 결과물은 1장의 원본이 존재하는 형태의 손 그림으로 완성된다. 이 완성된 손 그림을 폭넓게 활용하기 위해서는 디지털 작업이 필요한데, 교육과정 내의 미술 수업시간에 디지털화 하는 것은 학교교육 환경을 생각했을 때 불가능에 가깝다. 왜냐하면 손으로 그린 그림을 디지털화하기 위해서는 컴퓨터, 태블릿 등의 장비가 필요한데, 이러한 장비를 한 반의 학생 수 만큼 구비하고 있는 학교는 매우 드물기 때문이다. 보통 애니메이션 고등학교 혹은 특성화 고등학교, 예술 중점학교 등을 제외하고는 거의 없다고 봐도 무방할 것이다. 그렇기 때문에 미술 수업의 결과물은 다른 수업과 마찬가지로 그 시간 내의 결과물로 끝을 맺게 된다. 그러나 <콘텐츠 만화인> 협동조합에서는 이 교과활동을 확장시켜 학생들의 그림을 디지털화 시킬 수 있다. 또한 학교협동조합 안에서 미술 교과 연계 활동으로 처음부터 학교 캐릭터

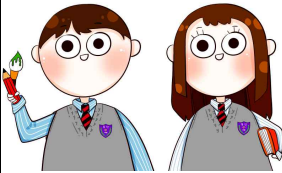
를 디지털로 그리고 제작할 수도 있다. S중학교 <콘텐츠 만화인> 협동조합에서는 <Table 4>와 같이 프로젝트로 진행하였다. 이 프로젝트는 약 2년에 걸쳐 진행되었는데 그 진행 순서와 내용은 다음과 같다. 먼저 2017학년도 자유학년제 중학교 1학년과 2017학년도 중학교 2학년 학생을 대상으로 미술 교과 수업에서 캐릭터 디자인 수업을 진행하였다. 수업의 내용은 캐릭터 디자인의 정의, 종류, 특징 등을 이해하고, 주제가 있는 캐릭터 디자인을 창작해보는 활동으로 이루어졌다. 2018학년도에는 새로 입학한 중학교 1학년 학생을 대상으로 동일한 유형의 캐릭터 디자인 수업을 진행하였다. 다시 말해 2018학년도를 기준으로 중학교 1학년의 캐릭터 디자인 수업이 진행되었고, 중학교 2,3학년은 2017학년도를 기준으로 캐릭터 디자인 수업이 이미 완료가 된 상황이었다. 따라서 2018학년도 1학기 말에는 전교생이 캐릭터 디자인 수업을 완료하였으며, 이 시점에서 전교생을 대상으로 학교 캐릭터 공모전을 개최하였다.

학생들은 미술 수업 시간에 배웠던 캐릭터 디자인의 기본 개념을 바탕으로 캐릭터 공모전에 참가하였으며, 전교생의 70% 이상의 참여율을 보여주었다. 공모전에 제출된 작품은 교장, 교감, 미술교사, 부장교사 총 4인의 심사를 거쳐 순위가 결정되었으며, 그 중 1위로 선정된 작품을 <콘텐츠 만화인> 협동조합에서 디지털로 제작하여 최종적으로 S중학교 캐릭터가 완성되었다. <Table 5>는 <콘텐츠 만화인>에서 최종적으로 디지털 작업으로 완성한 S중학교 학교 캐릭터이다.

<Table 4> <Content Cartoonists> School character production project

No	Contents		Targets
1	Art class	Starting for a design	2017 school year : freshman & junior art class in freeschool year 2018 school year : freshman
2	Contest	Hosting a contest	All of the students in 2018 school year President, vice president, art teacher, and a manager teacher
		Rview and select	
3	Produce	Digital produce for the 1st Produce for a character of S middle school	Content Cartoonists Cooperative
4	Final product	Making a small product	Application for our school promotional materials

<Table 5> <Content Cartoonists> S middle school character completion work

School character production results - digital work.	
	
S middle school character - basic behavior	S middle school character - application behavior

<Table 5>의 S중학교 캐릭터는 기본 동작과 응용동작으로 이루어져 있는데, 이는 학교 캐릭터 공모전에서 1위로 선정된 작품을 <콘텐츠 만화인> 협동조합 학생들이 타블렛과 포토샵, 클립스튜디오, 메디방 등의 프로그램을 활용하여 디지털 작업으로 완성한 것이다. 학교에서는 공모전 1위 작품뿐만 아니라 2위, 3위의 순위권 작품들을 <콘텐츠 만화인> 협동조합에서 디지털 작업으로 완성할 수 있도록 의뢰하였으며, 이 작품들은 교내 전시회를 거쳐 학교 홍보용 소품으로 완성되었다. 학교에서는 <콘텐츠 만화인> 협동조합에 디지털 작업 뿐 아니라, 홍보용 소품 제작까지 의뢰하였고, 조합원들은 학교 캐릭터를 각각의 소품 크기에 알맞게 리사이징(resizing)하여 주문·제작 하였다. 그 결과 학교 캐릭터는 캔버스 가방, 형광펜 케이스, 마우스 패드, 담요, 머그컵으로 제작되었으며, 주로 학교 홍보용품으로 사용되었다. 제품으로 만들어진 학교 캐릭터 소품은 학부모 공개수업, 초등학생 유치의 날, 학교 홍보의 날 등의 다양한 학교 행사 때 홍보용품으로 활용되었으며, 디지털화 된 그림, 이미지 파일은 학교 교내 전산망을 통해 전교사에게 공유되어 학교 교육계획서, 학교 행사 현수막, 마을축제 홍보물 제작 등에 다양하게 사용되었다. <Table 6>은 학교 캐릭터로 제작한 홍보용 소품들이다.

위에 살펴본 것과 같이 S중학교의 학교 캐릭터 제작 프로젝트는 학교협동조합의 경제 교육의 측면뿐만 아니라 미술교과 연계형 학교 협동조합으로서 미술 교육적 가능성과 가치를 내포할 수 있음을 상

기시켜 준다. S중학교의 학교 캐릭터 제작 프로젝트가 학교협동조합이 교내에서 진행되면서 미술 교육적 가능성과 가치를 발견한 것이라고 한다면 다음으로 언급할 프로젝트는 학교협동조합이 사회 참여적 미술교육과 어떤 연계성을 가질 수 있는지를 살펴볼 수 있는 프로젝트이다.

<Table 6> Promotional props made from school characters

School character promotion props	
	
Canvas bag	Highlighter case
	
Mug image ①,②	

두 번째 <콘텐츠 만화인> 학교협동조합의 프로젝트는 코믹월드 동아리 교류전 작품 출품 및 판매를 통한 수익금 기부 프로젝트이다. '코믹월드(Comic World)'란 1999년 서울 동대문에서 처음 개최되었던 동인문화에서 비롯된 것으로, 주로 만화, 애니메이션, 게임 등의 이미지를 차용하여 글을 쓰거나 그림을 그리거나 분장의 일종인 코스프레 등을 하는 서브컬처를 말한다. 현재까지도 일년에 두세 달을 제

외하고는 매달 서울과 부산에서 코믹월드가 개최되며, 초·중·고등학생부터 대학생, 일반인 등 다양한 연령대의 사람들이 모여서 참여하는 행사이다. 코믹월드 행사에는 다양한 볼거리를 즐기고, 그림과 그림을 주 매개로 하여 제작한 소품을 구매하는 관람자들이 있고, 자신이 쓴 글이나 직접 그린 그림, 소품을 출품하여 판매하는 판매자들이 있다. S중학교 <콘텐츠 만화인> 협동조합은 이 코믹월에 판매자로 등록하여 그림 작품 및 소품을 판매하였다. 이때 <콘텐츠 만화인> 조합원들이 판매한 것은 주로 2차 창작물로 그린 그림과 학생들이 협업하여 쓴 단편소설에 삽화를 그려 제작한 회지였다. 2차 창작물로 그린 그림은 엽서, 포스터, 안경달이 등의 소품으로 제작되었으며, 삽화를 그려 넣은 창작 단편소설은 회지로 인쇄하여 함께 판매하였다. <Table 7>은 코믹월에 출품한 <콘텐츠 만화인> 협동조합 학생들의 작품 일부이다.

S중학교 <콘텐츠 만화인> 협동조합 학생들은 2017년, 2018년, 2019년에 걸쳐 분기별 2~3회 코믹월드 행사에 참여하였으며, 이때 발생한 수익금은 작품을 출품한 학생들에게 일부 배당하고, 나머지 금액은 모두 불우이웃돕기 성금으로 기금하거나 캠페인 모금 활동 등에 사용하였다.

<Table 7> <Content Cartoonists> Artwork exhibited at the "Comic World"

Comic anthology & secondary creative drawing



Comic anthology cover



Comic anthology

illustration①

Comic anthology

illustration②

<Table 7> 회지의 전체적인 구성과 단편 소설을 작성했던 <콘텐츠 만화인> 부위원장 하어진 학생은 이후 인터뷰에서 이 프로젝트의 참여에 대해 다음과 같이 이야기했다.

“처음에는 취미로 조금씩 써놓았던 별거 아닌 글이 협동조합을 통해 회지로 만들어지다니... 마치 석탄을 다이아몬드로 만든 것 같은 뿌듯함이 들어요. 사실 처음에는 회지를 만들 생각도 없었고, 농담삼아 툭 던진 말이 이렇게 큰 결과를 가져다 줄 줄은 몰랐어요. 코믹월드 판매 부스에 앉아있는데 우리 회지를 돈을 주고 사가는걸 보고 얼마나 감사했는지 몰라요. 사실 하나도 안팔리면 어떻게 하나 걱정했거든요. 혼자라면 못했을 것 같은데, 여러명이 모이니깐 큰 힘을 낼 수 있는 것 같아요.”

이렇게 진행된 <콘텐츠 만화인> 학교협동조합의 코믹월드 동아리 교류전 작품 출품 및 판매를 통한 수익금 기부 프로젝트는 수익금을 기부하는 마지막 단계에서도 일련의 과정을 거쳐 교육활동으로 전개되었다. 수익금을 기부한다는 것 자체가 교육적 의미가 있는 일이지만, 학생조합원들의 보다 직접적인 참여와 이웃을 돕는다는 것에 대한 생각의 기회를 마련해주기 위하여 수익금 기부는 다음의 과정을 거쳐 진행되었다. 먼저 학생들은 수익금을 기부하기 위한 대상과 단체를 찾는 조사 과정을 거쳤다. 그리고 그 과정을 통해 학생들은 자신들이 기부하고 싶은 몇몇의 단체 혹은 캠페인을 찾아내었는데, 조합

원들의 협의를 거쳐 가장 많은 지지를 받은 캠페인에 수익금을 기부하기로 뜻을 모았다. 학생들의 가장 많은 지지를 받은 캠페인은 학교에 다니지 못하는 여자 아이들에게 학교 교육을 받을 수 있도록 지원을 해주는 캠페인이었다. 이 캠페인의 대상이 되는 아이들은 경제적인 이유로 학교에 다니지 못하거나, 어린 나이에 결혼을 하거나, 생계를 직접 꾸려야 하기 때문에 학교에 다니지 못하는 아이들이었다. 학생들이 이 캠페인에 수익금을 기부하고 싶다고 의사결정을 한 것은 두 가지의 주요한 이유들 때문이었다. 첫 번째 이유는 자신들과 비슷한 또래의 아이들이 그들의 가족사, 혹은 경제적인 이유로 학교에 다니지 못한다는 사실에 대한 안타까움이었고, 두 번째 이유는 당시 협동조합에 참여하는 대부분의 학생들이 여학생들이었는데, 본인들과 같은 성별의 여자 아이들이 학교에 다니지 못하고 결혼을 하거나 직접 생계를 꾸려야 한다는 사실에 대한 놀라움과 미안함 때문이었다.

이 프로젝트를 통해서 학생들은 자신의 그림을 소품으로 제작하는 과정을 통해 미술 표현 능력과 아이디어 구상능력, 제작 능력이 일취월장 하였다. 또한 타블렛을 활용해 디지털 작업을 진행하면서 포토샵, 메디방 등의 드로잉 프로그램 활용능력이 향상됨을 스스로 느낄 수 있었다. 또한 개개인의 미술적 능력 향상과 더불어 작품을 직접 타인에게 판매하는 과정 속에서 학생들은 실제적인 경제 교육을 받게 되었으며, 더 나아가 수익금의 일부를 기부하는 일련의 과정을 통해 타인을 생각하고 소통하는 방법을 배우게 되었다. 이 프로젝트를 마무리하고 나서 <콘텐츠 만화인> 협동조합 위원장 문민희 학생은 이후 인터뷰에서 다음과 같이 이야기했다.

“사실 이 이야기는 작년에 친구들이랑 장난 반 농담 반으로 코믹월드를 나가보자는 말로부터 시작한 거였는데. 이렇게 협동조합에서 프로젝트로 진행하게 될 줄은 그때는 상상도 못했어요. 아무래도 처음 코믹월드에 나가는 것이다 보니 이래저래 탈고 많고 일도 많았는데...(중략) 솔직히 협동조합 이번 프로젝트를 하면서 밤을 새기도 하고 힘들었지만 이런 경험들이 저를 성장시켜준 것 같아요. 특히 저희들끼리 직접 머리를 맞대고 이야기한 것들이 실제

결과물로 나타나고, 판매로 이어지고, 수익을 낼 수 있게 되어 너무 기쁘고 또 이 돈을 다른 어려운 친구들을 위해 쓸 수 있다는 사실이 정말 대단한 것 같아요. 우리의 활동이 도움이 될 수 있다는 사실이 놀라워요.”

문민희 학생이 얘기한 것처럼 이 프로젝트의 교육적 함의는 학교협동조합 안에서 모든 의사결정에 학생들이 처음부터 끝까지 직접 참여하며 실천적으로 행동한다는 것과 그 행동이 개인만을 위한 것으로 그치는 것이 아니라 사회적 공동체를 위한 참여의 활동으로 나아간다는 점에 있다. 만약 협동조합의 지도 교사가 교사 개인의 가치관이나 생각에 의해 수익금의 일부를 기부할 캠페인을 찾아 학생들에게 일방적으로 제시하였다면, 학생들은 타인을 돕는다는 것과 내 자신이 사회 공동체적 일원으로서 어떤 행위를 한다는 것에 대해 표면적으로만 이해하고 지나갔을 수도 있다. 그러나 학생들 스스로 사회 속에서 진행되고 있는 여러 가지 캠페인을 찾아보고, 그 캠페인들에 대한 자신들의 생각을 토의하고, 그 토의과정을 통해 수익금을 기부할 대상을 모색하는 일련의 과정들은 표면적인 이해를 넘어서 보다 심도 있는 이해의 과정을 필요로 하는 것이며, 사회 참여 일환으로서 교육적 가치를 가진 것이다. 또한 수익금의 일부를 기부했다는 결과보다 더 중요한 것은 이 과정 자체가 교육이 되는 활동이었기 때문에 학생들의 삶과 보다 밀접한 프로젝트가 될 수 있었다.

앞서 살펴본 코믹월드 동아리 교류전 작품 출품 및 판매를 통한 수익금 기부 프로젝트가 수익금의 일부를 사회로 환원시킴으로써 간접적으로 사회 참여적 미술교육의 가능성과 의미를 보여주었다면, 이후 진행된 세 번째 프로젝트는 보다 직접적으로 사회 참여 미술교육과 연계된 활동이었다. 그것은 바로 <콘텐츠 만화인> 협동조합의 세 번째 프로젝트로 사회 참여 캠페인활동으로 이루어진 후원 판매 프로젝트이다. 후원 판매란 어떤 특정한 개인, 단체, 캠페인 등을 후원하기 위한 목적으로 물건을 판매하는 것을 말하는데, <콘텐츠 만화인>에서 후원 판매로 진행한 프로젝트의 주제는 ‘동물과 함께 하는 삶’이었다.

후원판매 프로젝트 진행 당시 잔인하게 길고양이나 강아지를 학대하는 사람들의 이야기가 뉴스 등의 다양한 매체를 통해서 언급되는 등의 사회적 이슈가 있었다. S중학교의 경우 농어촌에 위치한 소규모 학교로 학교 주변에서 쉽게 고양이나 강아지 등의 동물들을 접할 수 있는 환경이다. 그리고 동물을 쉽게 접할 수 있는 환경이기 때문에 오히려 그 당시 이슈화 되었던 동물 학대에 대한 사회적 경각심과 더불어 생명존중, 생명 사랑에 대한 교육이 텍스트적인 교육을 넘어서 실제적인 교육으로 존재할 필요가 있었다. 모든 생명은 소중하고 존중받아야 한다는 공동체적 측면과 미술 교과와의 시각적 소통 능력 증진의 차원에서 <콘텐츠 만화인> 협동조합이 할 수 있는 일에 대해 고민했고, 그 고민에 대한 해결책을 후원판매를 통한 사회참여로 풀어보고자 한 것이 세 번째 프로젝트이다.

두 번째 프로젝트와 마찬가지로 세 번째 후원 판매 프로젝트 역시 전교생을 대상으로 한 공모전을 통해 진행되었다. 동물과 함께 하는 삶을 주제로 전교생을 대상으로 그림 공모전을 개최하였고, 공모의 형식은 4권 이상의 만화, 포스터, 일러스트 중 하나를 선택하여 제출 하는 것이었다. 이후 공모전에 제출된 작품은 심사를 거쳐 순위를 선정하였고, 1위로 선정된 그림은 <콘텐츠 만화인> 협동조합에서 디지털화하여 안경담이와 마우스패드 소품으로 제작하였다.



<Figure 1> Project promotions for sponsored sales

<Figure 1>은 후원판매를 목적으로 진행한 공모전에서 1위한 작품을 협동조합에서 디지털화하여 소품으로 제작하고, 이후 판매를 위해 제작한 홍보물이다. 완성된 소품은 교내와 온라인을 통해 판매하였으며, 후원 판매로 생긴 수익금은 전액 기부하였다. 당시 수익금의 기부처는 수녀님이 사비로 운영하는 고양이 쉼터였으며, 쉼터에 보내진 후원금은 학대당하거나 다친 고양이들을 위해 사용되어졌다.

이 모든 과정을 2년 동안 지켜본 교사 위원장이자 S중학교 교감인 전기훈은 <콘텐츠 만화인> 협동조합 활동에 대해 다음과 같이 인터뷰하였다.

“S중학교 <콘텐츠 만화인>은 지도교사와 학생들이 열정으로 하나가 되어 만든 최고의 협동조합입니다. 저는 이 활동들이 학교에서 이상적인 사제지간의 관계와 동아리 활동의 모범이 되었다고 생각합니다.”

(중략) 어느날 저는 퇴근 무렵, ‘교감선생님 오늘 저녁에 아이들이 학교에 남아서 같이 협동조합 디지털 작업을 하자고 하는데, 남아서 작업을 해도 될까요?’하고 이야기하는 선생님의 모습에서 학교협동조합의 교육적 의미를 찾을 수 있었습니다. 교사는 학생들이 하고 싶어 하는 활동을 할 수 있는 장을 적극적으로 마련해주고, 지지해줌으로써 학생이 그 위에서 마음껏 끼와 꿈을 발산할 수 있는 것이야말로 학교협동조합의 교육적 가치가 아닐까요?”

앞서 <콘텐츠 만화인> 협동조합의 다양한 활동들 중 대표적인 세 가지 프로젝트를 통해 학교협동조합을 통한 사회 참여적 미술교육의 의미와 가치에 대해 살펴보았다. 2015개정교육과정에 따른 미술과의 교과역량은 미적 감수성, 시각적 소통 능력, 창의·융합 능력, 미술 문화 이해 능력, 자기 주도적 미술 학습 능력이다. S중학교의 <콘텐츠 만화인> 협동조합에서는 학생들이 협업을 통해 프로젝트를 구상하고, 주제에 알맞은 그림을 타블렛과 포토샵, 클립스튜디오, 메디방 등의 프로그램을 활용하여 그리고, 소품을 제작하는 일련의 과정을 거쳐 미술을 통해 타인과 소통하고자 한다. 학생들은 그 과정 속에서 자신의 느낌과 생각을 이해하고, 그것을 미술로 표현하며, 스스로의 미적 가치를 내면화하며 더 나아가 시

각적 소통능력을 함양하게 된다. 즉 미술교과 연계 학교 협동조합 활동이 2015개정 교육과정의 교과 역량인 ‘미적 감수성’과 ‘시각적 소통능력’을 보다 직접적으로 향상시킬 수 있으며, 사회와 삶과 연관된 의미 있는 경험을 제공하고 있다는 것을 알 수 있다.

3. Meaning in Art Education for School Cooperatives

본 연구는 기존의 매점 사업 위주로 운영되는 학교협동조합 외에 교과 연계형 학교협동조합의 필요성을 강조하고자 한다. 그리고 그 중에서도 특히 미술교과와 연계된 형태로서의 학교협동조합이 어떤 교육적 의의를 가질 수 있는지에 대해 탐구한다.

먼저 미술교과 연계 학교협동조합과 다른 학교협동조합과의 차별성은 무엇일까? 그것은 학교협동조합의 운영 목적의 방향성에 있다. 운영 목적의 방향성이란, 학교협동조합을 운영하는 목적이 무엇과 가장 밀접하게 관련되어 있는가를 말하는 것이다. 학교협동조합의 형태 중 가장 많이 운영되고 있는 매점 형태의 학교협동조합을 예로 들어보자. 매점의 1차 운영목적은 무엇일까? 그것은 바로 재화의 판매이다. 매점이라는 공간은 물건을 판매하는 공간이다. 이 공간은 북카페와 겸용하여 책을 읽을 수 있는 공간으로 활용할 수도 있고, 모임의 장소가 될 수도 있지만 그것은 부수적인 것이다. 한편 미술교과 연계 학교협동조합의 1차 운영 목적은 학생들에게 미술교과 관련 활동과 경험을 제공하는 것이다. 미술교과 활동 경험을 제공하는 방법으로 물건을 판매할 수도 있다. 그러나 이때 판매는 부수적인 것이 된다. 이것이 운영 목적의 방향성의 차이점이다. 미술교과 연계 학교협동조합은 교과 교육을 위한 방향성을 뚜렷하게 가지고 있다는 점에서 매점 등 다른 유형의 학교협동조합과 다른 차별성을 가진다.

다음으로 매점과 비교했을 때, 미술교과 연계 학교협동조합은 다루고 있는 대상 즉 재화에서 차이를 가진다. 앞서 살펴본 <Table 3>의 데이터 분석 결과 대부분의 학교협동조합에서는 이미 만들어진 공산품을 재화로 사용하거나, 학교 밖의 외부 인력을 통하여 학교 협동조합을 운영하거나, 혹은 공간 자체를 재화로 사용한다. 가장 운영비율이 높았던

매점을 예로 들면, 매점에서 판매하는 대부분의 재화는 이미 만들어진 공산품이다. 매점은 과자, 음료수, 볼펜, 노트 등과 같이 이미 만들어져 있는 기성품을 판매하는 중개소와 같은 역할을 한다. 학생들은 물건을 판매하는 과정 혹은 어떤 물건을 판매할지와 관련된 의사소통, 유통 등의 체험을 통해 수요와 공급에 대한 경제논리를 체험하게 된다. 매점, 돌봄 사업 등의 학교협동조합의 목적과 방향은 모두 재화의 판매, 혹은 서비스의 제공에 초점이 맞춰져 있다.

그러나 미술교과 연계 학교협동조합의 재화는 이미 만들어진 기성제품을 대상으로 하지 않는다는 점에서 차이가 있다. 미술교과 연계 학교협동조합의 1차 목적은 미술 ‘창작’에 있다. 따라서 재화는 ‘창작된 어떤 것’이 된다. 미술교과 연계 학교협동조합 역시 재화를 판매한다. 그러나 이때의 재화는 공장에서 이미 만들어져서 제공되는 기성품이 아닌, 학생들의 교육적 체험과 경험으로부터 만들어진 창작의 산물이다. 미술교과 연계 학교협동조합의 교육의 목적과 방향성은 미술교과에서 추구하는 창작의 경험을 중시하며, 직접적인 미술 창작의 경험 위에서 진행되는 학교협동조합 활동은 삶과 연계된 미술교육의 직접적인 사례가 될 수 있다. 학생들은 미술교과 연계 학교협동조합을 통해 교실 안에서 배웠던 미술이 교실과 교실을 넘어서 사회와 연결되어 있음을 실제적인 경험을 통해 깨달을 수 있으며, 더 나아가 이 경험은 학생들에게 체화되어 미술문화를 향유할 수 있는 선형적 경험으로서 기여할 수 있을 것이다.

V. Conclusions and Implications

S중학교의 <콘텐츠 만화인> 학교협동조합은 교육과정 내의 미술교과와 연계되었다는 점에서 기존의 학교협동조합과는 조금 다른 새로운 형태의 학교협동조합이다. <콘텐츠 만화인> 학교협동조합에서 진행하였던 학교캐릭터 제작 프로젝트, 코믹월드 동아리 교류전 작품 출품 및 판매를 통한 수익금 기부 프로젝트, 사회 참여 캠페인 활동으로 이루어진 후원 판매 프로젝트는 기존의 학교협동조합이 경제교육에 초점을 맞추어 운영되었던 것과는 달리

미술교과와 연계된 형태의 학교협동조합의 운영 가능성과 미술 교육적 의미와 가치를 발견하게 해준다. 특히 미술교과 연계형 학교협동조합의 경험은 미술을 통해 사회와 직·간접적으로 소통할 수 있는 계기가 된다는 점에서 교육적 함의를 가지며, 2015 개정 교육과정에서 추구하는 창의·융합형 인재를 길러낼 수 있는 하나의 방안임과 동시에 학생들의 삶을 위한 미술교육으로서 가치를 지닌다.

다만 본 연구에서는 S중학교의 <콘텐츠 만화인> 학교협동조합의 모든 활동을 다루지 않고 대표적인 프로젝트의 일부만을 언급하고 있어 전반적인 학교협동조합의 운영 전반에 관련된 내용을 파악하기가 어렵고, 교육부의 설립인가를 받기 전 단계, 즉 시·도 교육청의 지원 예산과 조합원들이 납입한 출자금으로 운영된 예비 협동조합이라는 점에서 학교협동조합의 설립절차와 관련된 내용은 다루고 있지 않다는 한계점을 가진다. 이 점을 보완하여 교과 연계형 학교협동조합의 후속연구가 진행된다면, 학교협동조합에 참여했던 학생 및 교사 조합원들의 보다 다양하고 심도 깊은 이야기들을 통해 미술 교과의 교육적 의미를 바탕으로 한 학교협동조합의 방향성에 대하여 논의할 필요가 있으며, 또한 설립절차와 같은 행정적인 부분과 관련된 많은 후속 연구가 진행되어지길 바란다.

References

- Helguera, P. (2012). *Education for Socially Engaged Art*. New York: Verso Books.
- Helguera, P. (2013). *What is social engagement art*. Seoul: Open Books.
- Jung, H. I. (2009). Community-based art education. Meaning, history, and possibility of education practice. *Art Education*, 23(1), 35-70.
- Ministry of Education (2015). *Art Curriculum*. Notice 2015-74[Separate issue 13].
- Park, S. H., Sa, S. Y., Shin, G. Y., Yim, S. R., Jung, D. U., Joo, W. H., Han, S. H., Han, S. A., & Hong, J. Y. (2017). *I love school cooperative*. Seoul: Giving Mind.
- Park, J. H., & Joo, S. W. (2015). *Making, School cooperative*. Seoul: Giving Mind.
- Society for Art Education of Korea (2019). *Crossing life and society through art education*. Gyeong-gido: Education Science History.
- Stringer, E. T. (1999). *Action Research(2nd Ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage publications.

[저자의 소속과 직위]

조안나 : 송산중학교, 교사, 제1저자

정현일 : 한국교원대학교, 교수, 교신저자