creative commons

COMMONS DEED

**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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000235879

2008년 2월
교육학석사(미술교육)학위논문

# Howard Gardner의 다중지능이론을 활용한 중학교 통합미술교육 지도방안 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 준 오

# *Howard Gardner*의 다중지능이론을 활용한 중학교 통합미술교육 지도방안 연구

*A Study on integrated art education in the middle school using Howard Gardner's Multiple intelligence Theory*

2008년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 준 오

# *Howard Gardner*의 다중지능이론을 활용한 중학교 통합미술교육 지도방안 연구

지도교수 김 인 경

이 논문을 교육학석사( 미술교육)학위 청구논문으로
제출합니다.

2007 년 10 월


조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 준 오

# 김 준 오의 교육학 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장 조선대학교 교수 (인)

심사위원 조선대학교 교수 (인)

심사위원 조선대학교 교수 (인)

2007 년 12 월

# 조선대학교 교육대학원

# 목 차

Abstract ····· iii

Ⅰ. 서 론 ····· 1
1 . 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2 . 연구 내용 및 방법 ····· 2

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 4
1 . 다중지능의 이해 ····· 4
2 . 9가지 지능의 특성 ····· 8
3 . 가드너의 인지과학과 미술교육 관점 ····· 13

Ⅲ. 다중지능 적용사례 및 중학교 미술과 교육과정 개정안의 이해 ····· 21
1 . 개발된 다중지능 프로그램에서의 미술교육 ····· 21
2 . 중학교 미술과 교육과정의 개정방향 ····· 32

Ⅳ. 다중지능이론에 기초한 미술과 교수·학습 방법 ····· 41
1 . 다중지능이론에 기초한 통합 미술교육 활동방안 ····· 41
2 . 통합 미술교육 프로그램의 구성 ····· 44
3 . 다중지능이론에 기초한 통합 미술과 교수·학습 지도안 적용 ····· 45

Ⅴ. 결 론 ····· 71

참고문헌 ····· 73
국문초록 ····· 75

# 표 목 차

[표-1] 스펙트럼 프로젝트에서 관찰하는 인지 능력의 예 ····· 25
[표-2] 시각 예술 영역 학습 활동의 핵심 능력과 내용 ····· 26
[표-3] 플로우 센터 활동의 예 ····· 28
[표-4] 구성 영역 프로젝트 ····· 29
[표-5] 내용 영역별 학습의 지향점 설정 ····· 36
[표-6] 미술교과 교육 방향, 성격, 목표 비교 ····· 37
[표-7] 현행 미술과 교육과정과 개정안 비교 ····· 39
[표-8] 언어지능, 공간이해지능 기반 학습지도안 ····· 48
[표-9] 논리-수학지능, 언어지능 기반 학습지도안 ····· 51
[표-10] 신체운동지능, 공간이해지능 기반 학습지도안 ····· 54
[표-11] 공간이해지능, 자연이해지능 기반 학습지도안 ····· 57
[표-12] 음악이해지능, 자연이해지능 기반 학습지도안 ····· 60
[표-13] 대인관계지능, 언어지능, 공간이해지능 기반 학습지도안 ····· 63
[표-14] 대인이해지능, 공간이해지능 기반 학습지도안 ····· 66
[표-15] 자연이해지능, 공간이해지능 기반 학습지도안 ····· 69

# *Abstract*

## *A Study on integrated art education in the middle school using Howard Gardner's Multiple intelligence Theory*

Juno Kim

Advisor : Prof . In-Kyoung Kim

Major in Fine Arts Education

Graduate School of Education, Chosun University

Human feature which is the topic of this generation and has the most competitive power is creativity. Attention will be given to the persons who create special things that have never been thought by anyone. In the rapidly-changing knowledge and intelligence based society, the concept of human intelligence is changing. The multi-intelligence theory of Howard Gardner (1983) develops intelligence which was considered as the one-dimensional concept relating to linguistic and logic ability into an autonomous and creative problem-solving ability required in the 21st information-based society .

To cultivate creative persons who will lead the future society, we need to deal with society actively and have new recognition out of the narrow frame of existing thoughts. Currently our schools overlook various requests, personalities of the students and remain as the training place for the workers with specific knowledge that current university entry examination requires. Thus it becomes the source of various social problems rather than the venue of the solution. This study was initiated with the purpose of the activation of art education in public education for youth that is very important term in personality development.

The researcher studied a direction of art education of art education based on the Multiple Intelligences theory by reviewing previous articles related to the educational of the theory. And, a teaching-learning method in art education was developed for individualized education after studying strategies of

teaching-learning.

The followings are the proper directions of art education based on the Multiple intelligences theory.

First, comprehension-centered art education should be provided to enable learners to understand the past and present culture through art and develop the aesthetical view to find and feel the aesthetical objects in the daily-life.

Second, integrated-art education should be provided to use learner's various intelligences, which enables individual learner to develope his or her intelligences to a certain level with the interaction.

Third, student-centered art education should be provided considering each lerner's abilities and interaction.

Art education at middle schools provides diversified programs and less limit to expression while the education at high schools focuses on entrance examination. It intend to use a model program for which multi-intelligence theory is applied for middle school art education with many different learning methods.

And, teaching and learning of art based on multi-intelligence theory pursues organic classroom study through integrated application of intelligence and interaction between each intelligence, rather than artistic activities in a single outstanding intelligence area.

Today, learner-centered individualized education which stresses on the individual characteristics is a typical mode of education, which satisfies social demand of school education.

If art practice program is efficiently connected with the multi-intelligence theory, keeping the actual educational conditions in main, students can have various experiences through approaches and attempts of new educational activities. This study has a significant meaning in that when various representational activities are provided for them, they will contribute to creating various methods in artistic representation.

# Ⅰ. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

사회가 다양화되고, 정보화되면서 인간의 능력인 지능에 대한 관점도 많이 변화되었다. 지금까지는 인간의 지능이 인지적 측면에 치우쳐서 인식되어져 왔으나 인간의 다양한 잠재능력을 강조하는 다중지능이론이 대두됨으로 인간의 지능을 여러 측면에서 생각하게 되었다. 학교교육도 이를 위하여 학습자의 다양한 개성과 잠재능력의 계발, 문제 해결력 육성, 그리고 창의성 신장에 그 초점을 두어야 할 것이다. 급변하는 미래사회에 능동적으로 대처하기 위해서는 기존 사고의 협소한 틀에서 벗어나 폭넓고 새로운 발상의 다양한 전환이 필요하다. 이를 위해서는 무엇보다 이시대의 공교육의 역할이 중요하다고 할 수 있다.

이번 제7차 교육과정개정안에서도 학생 개개인의 잠재력과 개인차를 고려한 활동 중심의 자기 주도적인 학습을 강조하고 있으며, 미술 교과 교육 또한 생활과의 관련 속에서 학습자의 관심, 흥미, 요구를 반영하도록 하고 있다. 이러한 측면은 모두가 각자의 개인차와 재능을 존중한다는 점에서 하워드 가드너(H. Gardner)[1]의 다중지능이론과 맥락을 같이하고 있다. 그러나 실제 미술교육현장에서는 교사가 제시하는 제재와 표현방법 등으로 학생들의 자유롭고 왕성한 사고를 할 수 있는 기회가 미흡한 실정이며, 학교에서의 교육과정은 사실상 대학입시에 맞춰져 학생 개개인의 창의성 신장, 사고의 전환에 대하여 외면함으로써 지적 능력의 일률적이고 직선적인 교육과정을 통한 평가가 이뤄지고 있는 현실이다. 현 교육과정 개정안을 적용해 보았을 경우 이러한 교육의 진부함은 속히 회복되어야 할 문제이며, 이

1) 하워드 가드너(Howard Gardner 1943~ ): 미국 펜실베니아주 출생. 현재 하버드대학교 대학원 교수이자, 하버드대학교 심리학과 겸임교수, 보스턴 대학교 약학대학 신경학과 겸임교수, Harvard Project Zero의 추진위원장, 기존의 지능관에 대한 회의를 펼치고 새로운 접근을 시도하여 1983년 'Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence'라는 저서를 통해 7개의 지능을 주장하였다. 최근에는 두 가지 지능을 더해 인간의 지능이 최소한 9개의 지능을 주장하고 있다.

러한 점에서 하워드 가드너의 다중지능이론이 우리의 교육현장에 적용할 수 있는 근거라 할 수 있다.

미술교과 교육은 다양한 미술 활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼며 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의력, 비판적인 사고력을 길러주고, 아울러 문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적인 인간을 육성하는 데 목적이 있다. 이러한 미술교과 교육의 목적에 도달하기 위해서는 미술 교과의 적절한 내용과 학습 방법이 필요하다. 다중지능이론은 개인의 감정과 사고를 중요하게 여기며, 각 지능의 차별성을 있는 그대로 인정한다는 점에서 미술 교육적 타당성과 의미를 가지고 있다.

본 연구는 이 다중지능 이론을 적용한 학습 활동으로 학생들에게 각자 가지고 있는 자기 지능 형태를 인정하고 계발시켜 자기 이해와 자존감, 자율성, 대인관계를 신장시키려는 의미를 가진다.

최근 우리나라에서도 각 학습자에게 어울리는 맞춤식 교육방법을 유도해 낼 수 있는 다양한 연구가 이루어지고 있지만, 주어진 교육과정에 익숙해져 있는 일선 현장에서의 교육 실제는 이론적 제시보다는 미술 수업에 대한 구체적인 수업지도를 필요로 하고 있다. 이에 가드너의 다중지능이론을 탐색하여 미술교육과의 연관성을 살펴보고 다중지능이론에 기초한 미술 교수·학습 활동 방안을 모색한 후 학생들의 잠재된 능력을 계발 할 수 있는 미술과 교수·학습활동 방법을 연구하는 데 그 목적을 두었다.

## *2.* 연구의 내용 및 방법

본 연구에서는 가드너의 다중지능이론이 우리나라 학교교육과 미술교육에 주는 시사점에 대해 살펴보고, 이를 청소년기 미술 교육의 활성화를 목적으로 다중지능이론을 미술학습 과정에 효과적으로 적용할 수 있는 교수·학습 방법을 연구하여 제시하고자 한다. 그리고 다중지능이론을 활용한 미술 프로그램의 사례를 분석하고, 현재 우리나라 교육과정의 특성과 실정에 부합하여 수준에 맞는 통합 미술교육

방안을 제안하며, 이를 위해 관련된 저서와 자료를 분석하고 고찰하는 문헌 연구 방법을 취한다.

미술교육에 대한 새로운 문제제기와 대안의 모색이라는 점에 연구의 의미를 부여하고 열린 교육, 통합교육의 측면에서 미술교육의 활성화를 기대하는 데에서 출발하며, 하나의 방법적 접근으로서 본 수업안을 이용하여 실제 현장에서 적용할 수 있는 연구를 하고자 한다.

미술교육이 아동기 미술과 함께 중요한 시기인 중학교 대상의 교육 프로그램의 중요성이 인식되어지고 있으며, 과도기적 청소년기의 인성 계발과 우뇌교육의 필요성과 다문화 교육의 필요성의 대두로 인한 미술교육이 본래의 기능을 할 수 있는 특성을 살려야 한다. 즉 개인의 인격 형성의 매우 중요한 시기로서의 중학교 학생들의 지적, 감성적 전인을 발달시키고자 하는데 있다.

연구 내용을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 다중지능이론의 이해를 위해 가드너가 분류한 9가지 지능의 특성과 다중지능이론의 핵심, 그리고 다중지능이론에 기초한 미술교육 관점을 살펴보고자 한다.

둘째, 다중지능이론과 미술교육과의 연관성을 살펴보고 현재 개발된 다중지능 프로그램에서 미술교육 활동 부분을 선행 연구물을 통해 탐색한 후 미술 수업의 효과를 살펴보고자 한다.

셋째, 앞에서 살펴본 이론적 배경을 토대로 통합미술교육 프로그램의 구성과 미술과 교수·학습 활동 방안을 모색한 후 미술과 교수·학습 활동 유형을 구안한다. 그리고 현행 미술교과서의 내용을 분석하여 구안된 유형을 적용한 미술과 교수·학습 과정안을 제시하고자 한다.

본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 다중지능이론에 대한 비판적 사고는 배제하고 긍정적인 면만 받아들여 미술과 교수·학습 방법을 모색한다.

둘째, 다중지능이론에 기초한 교수·학습 방법은 현행 중학교 미술교과서 중심으로 제시하되 평가 부분과 본론에서 제시하게 될 교육안의 교육과정 평가 방법은 다루지 않는다.

# Ⅱ.이론적 배경

## 1. 다중지능의 이해

### 1) 다중지능의 등장배경

오래전부터 사람들은 인간의 지적능력에 대해 많은 관심을 가져왔고, 인간의 능력과 가능성에 관해 많은 이론제안과 그에 따른 다양한 연구가 수행되어 왔다. 지능의 초기관점은 19세기에 골상학을 기초로 두뇌의 특정부분과 지적 능력을 연관시켰고, 그 후 심리학의 발전으로 인간을 분류할 수 있는 통계학적인 방법으로 개발시켰다. 이 분야의 주된 학자로 비네[2]는 누가 초등학교를 성공적으로 마치고 누가 실패할 것인가를 예측할 수 있는 소위 IQ 측정도구를 개발하였다.[3] 그 당시에는 IQ검사의 등장으로 지능도 계량화 할 수 있었고 상당히 정확하게 학교공부의 성공 여부를 예언하였지만 형식적 학교 교육이 끝난 전문 직업에서의 성공은 전혀 예언해 주지 못하였다. 이는 고정화된 필답검사 도구로 1시간 안에 측정할 수 있는 IQ검사는 인간의 무한한 능력을 모두 판단할 수 없기 때문에 지능을 단지 검사에서 나타난 수치로 생각하는 시각에 대한 반성으로 나온 것이 다중지능(Multiple Intelligence)이다.[4]

현대 사회의 급속한 변화와 다양성 및 여러 분야의 생성 가능성이 속출함에 따라 조금씩 IQ의 한계점이 지적되고 있다. 그것은 IQ 검사가 인간 뇌의 국한된 영역만을 측정하고 있다는 것인데, 현대사회는 이 테스트만으로는 설명할 수 없는 보다 다양한 능력들을 필요로 하고 있기 때문이다.

가드너는 단순 지능 개념을 부정하고 보다 다차원에서 지능의 존재를 인정함으

---

2) 비네(Alfred Binet, 1857~1911): 프랑스의 심리학자. 영국의 경험철학과 연상심리학을 읽고 흥미를 느껴 심리학연구에 몰두. 의사 T.시몽과 협력하여, 정신박약아를 검출하기 위한 심리검사법을 발표하였다. 이것이 유명한 '비네-시몽 검사법'이다.
3) 조은정, 다중지능이론에 기초한 미술지도 방안 연구, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위청구논문, 2003, p3.
4) 문용린, 지력혁명, 비즈니스북스, p32.

로써 모든 사람이 각자의 능력과 잠재력을 긍정적으로 평가하고 개발하며 교육제도 또한 보다 다양할 것을 요구하는 사고 틀 자체의 획기적인 전환을 주장한다. 가드너는 인간 지능의 다양한 기능을 뇌 과학적 측면에 접근하면서 여러 종류의 영역이 있음을 제시하였다. 그는 우리가 일반적으로 말하는 똑똑하다, 영리하다는 의미의 지능은 언어지능과 논리-수학적 지능에만 해당되는 것이라고 재해석하면서 똑똑하지 못하다고 인식되어 왔던 이분법적 분류에 대해서는 각 지능 영역의 발달 상태에 따라 학생의 강점과 약점이 다르게 나타나는 것일 뿐이라고 설명하였다.

따라서 다중지능이론은 개개인이 가진 독특한 지능을 발휘할 수 있도록 다양하고 효율적인 방법을 추구할 뿐만 아니라 각 지능들 사이의 관계를 통한 지능 향상 방법을 추구한다.

### *2)* 다중지능의 개념 및 원리

1970년대 이후부터 새로운 개념의 지능 이론이 등장하기 시작했다. 그중 가장 주목할 만한 것이 가드너 박사의 다중지능이론이다.

다중지능이론이 중요시하는 지능의 다원적 개념은 지능이 문화 의존적, 상황 의존적이라는 성질을 강조하게 된다. 이는 한 문화, 사회에서 그들의 삶에 필요한 기능이 무엇이며, 어떻게 키워나가는가를 중요시한다. 예컨대, 고구려 수렵사회에서는 신체적 민첩성, 동물을 잡는 능력이 논리적으로 분석하는 능력보다 더 중요했다. 중세유럽의 도제제도(徒弟制度)에서는 신체적, 공간적, 대인 관계적 능력에 보다 강조를 둔 반면에 오늘날의 우리나라에서는 언어적, 논리-수학적 기능에 더 강조를 두고 있는 실정이다. 항해사는 별자리를 보고 방향을 가늠하고 무질서하게 몰려오는 파도를 헤쳐 가는 능력이 더 중요하며, 이것이 그들에게 중요시되는 지능적 활동이다. 마찬가지로 과학자, 시인, 작곡자, 조각가, 외과의사, 무용수, 화가, 운동선수에게는 각기 다른 인지능력이 요구된다. 이것은 곧 지능이 한 가지가 아니라 여러 가지 종류임을 알게 한다. 그리고 다양한 형태의 지능은 문화와 시대에 따라 그 중요성과 가치의 정도가 다르다는 것을 시사한다.[5)]

---

5) 조은정, 다중지능이론에 기초한 미술지도 방안 연구, 2003, p.26.

그에 의하면 사람 속에는 9가지 종류의 지능이 함께 존재한다고 한다. (처음에는 7가지 지능이었지만 연구의 진전에 따라 '자연이해지능', '실존지능'이 추가되어 9가지가 되었다). 인간의 소질, 적성 그리고 능력과 관련해 9가지 지능이 존재한다고 주장하였다.

가드너는 다중지능이론을 통하여 모든 사람은 여러 종류의 지능을 가지고 태어나며 어떤 사람이든 최소한 하나 이상의 우수한 지능 발달 상태를 보이는데, 이 우수 지능을 활용하여 교과내용을 가르치면 보다 효과적으로 학습에 성공할 수 있다고 주장한다. 이에 개인은 자신의 다중지능을 이해하고, 다양한 사회가 창출해낸 역할 속에서 그것을 최대로 융통성 있고 생산적인 방식으로 전개할 수 있다.

가드너는 지능을 "그 문화권에서 가치 있다고 여겨지는 특정 영역의 문제를 해결하고, 풍부한 환경과 자연스런 상황에서 그 문화권이 가치 있다고 여겨지는 새로운 것을 창조해 내는 능력"이라고 정의하였으며, 다중지능이론은 다음 세 가지 질문에 대해 지속적으로 논의해왔다.[6)]

첫째는 지능이 단일한 것인가, 아니면 다양하고 상대적으로 독립적인 지적 능력들이 존재하는가에 대한 질문이다. 지능은 단일한 능력요인 또는 다수의 능력요인으로 구성된 하나의 기준으로 구성된 것이 아니라 서로 별개로 구분되는 다수의 지능으로 구성되며 인간은 이 다수의 영역을 모두 가지고 태어나지만 그 발달 상태는 개인이 속한 문화의 특수성에 따라 저마다 다른 형태로 존재할 수 있다. 단 모든 사람들은 9개의 모든 지능을 계발시킬 수 있는 잠재력을 지니고 있다는 가정이 교육적 측면에서 시사하는 바가 크다.

둘째, 9가지의 지능들은 각각 독립적이다. 지능의 독립성이란 다시 말하면, 수학과 같은 한 분야에 뛰어난 능력이 있다는 것이 다른 분야, 즉 언어 혹은 음악에 뛰어난 능력이 있다는 것을 의미하지 않는다. 각 영역이 독립적이고 그 종류가 다양하기 때문에 한 영역의 지능이 뛰어나다고 해서 다른 모든 영역의 지능도 뛰어나다고 말할 수는 없다. 대개는 몇 개의 지능은 보통 수준이면서 그 외의 지능들은 지체된 사람들도 있다. 그러나 어떤 사람들은 이 9가지 지능 모두가 수준 낮은 상

6) H. Gardner, 문용린 역, 다중지능: 인간지능의 새로운 이해, 2001, p20~24.

태에 머물러 있기도 하고, 몇몇 사람들은 모든 영역에서 뛰어난 수준을 보이기도 한다.[7] 한 영역이 부진하다고 해서 다른 모든 영역의 지능도 부진할 것이라는 평가 또한 옳지 않으며 실제 모든 사람은 적절한 격려와 학습으로 상당히 높은 수준까지 모든 지능을 계발할 능력을 가지고 있다고 주장한다. 한 예로서 가드너는 Suzuki의 재능교육 프로그램[8]을 들고 있다. 이 프로그램의 창시자인 Suzuki는 지난 반세기 동안 자국에서 뿐만 아니라 세계적으로 음악교육에 영향을 끼쳐왔다. 특히, 그는 "음악적 재능은 타고난 것이 아니라 계발될 수 있다"는 믿음을 가졌고, 누구든지 적절하게 교육을 받으며 음악적 능력을 향상시킬 수 있다고 하여 이를 실천함으로써 증명하였다. 이것은 특기·적성 교육의 성공을 보여준 가장 시범적인 예라고 할 수 있다.

셋째, 지능의 각 영역들은 기능적으로 독립되어서만 존재하는 것은 아니며 서로 상호작용하고 있다는 것이다. 각각의 지능이 서로 별개로 기능한다고 해서 그들이 다함께 작용할 수 없다는 것을 의미하지는 않는다. 가드너는 언어적 지능과 논리-수학적 지능을 모두 필요로 하는 수학문장에 문제를 풀 때 두 지능의 기능이 서로 독립적이라 해도 다함께 작용해야 문제를 풀 수 있다고 생각한다. 즉 어떤 개인이 각각의 지능에서는 뛰어나지 않지만 그것이 잘 조합될 경우에는 뛰어난 능력을 발휘할 수 있을 수도 있다.

다중지능이론은 우리에게 여러 가지 시사점을 주고 있지만, 그 중에서 가장 중요한 것은 인간의 지능은 단순히 한가지로 이루어져 있지 않고 여러 가지 종류의 지능으로 이루어져 있다는 것이다. 그가 제시한 다양한 지능은 흔히 말하는 재능, 기술 혹은 적성이아니라 완벽한 지능이라고 입증하기 위하여 준거들을 설정하고 실례를 제시함으로써 자신의 이론적 토대를 구축하였다. 정리해보면, 인간의 지능은

---

7) 박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, 숙명여자대학교 교육대학원 석사논문, 2005, p.29

8) Suzuki 재능교육: Suzuki는 누구든지 자기의 자녀를 무엇이든 한 가지를 통하여 뛰어난 능력이 육성될 때까지 재능 교육법에 의해 키우도록 권하고 있다. 이 재능교육을 성공적으로 이르기 위해서는 조기교육, 반복학습, 훌륭한 교육적 환경조성 및 훌륭한 지도자가 필요하다고 하였다.

하나의 개념으로 설명될 수 없는 복잡하고 다양한 영역으로 이루어져 있는데, 이 각 영역들은 인지적으로 분류될 수 있으며, 이들은 독립적으로 존재하기는 하지만 기능적으로 상호 작용하여 인간의 행동에 복합적인 형태로 나타난다는 것을 알 수 있다.

## *2. 9*가지 지능의 특성

다중지능의 선행조건에는 문화에 의해 합리적으로 인정받은 모든 종류의 능력이 포함되어야 하며 특히 생물학과 문화인류학적 증거를 기능선별기준으로 제시하였다. 가드너는 "이러한 준거들은 독립적인 능력을 식별하는 정확한 준거라기보다는 여러 개의 표준일 뿐이다"[9]라고 밝히며 객관적 설정이라기보다 자신의 주관적인 성격이 강하기 때문에 '주관적 요인 분석'의 한 방법이라고 말한다.

가드너가 제시한 인간의 지능영역의 특성을 요약하면 다음과 같다.

### *1)* 언어적 지능*(Linguistic Intelligence)*

말과 글이라는 상징체계에 대한 소견과 적성이 뛰어난 사람이 갖고 있는 것으로 단어의 소리, 리듬, 의미에 대한 감수성이나 언어의 기능에 대한 민감성 등과 관련된 능력을 말한다. 언어적 지능은 음운, 어문, 의미 등의 복합적인 요소로 구성되어 있는 언어의 여러 상징체계들을 창조할 수 있다. 언어 지능이 높으면 글이나 말을 통해 자신의 생각이나 느낌을 잘 표현하고, 언어를 기능적으로 구사하며, 탁월한 언어적 기억력을 보인다. 이 능력이 발달한 사람은 시인, 소설가, 정치가, 변호사, 방송인, 작가, 웅변가, 코미디언, 영화배우 등이 속하며 대표적인 인물로는 T. S. 엘리엇, 셰익스피어, 박경리 등의 작가와 정치가 윈스턴 처칠을 들 수 있다. 언어 지능을 강화하는 활동으로는 공식연설, 일기, 창작, 언쟁, 임기응변, 농담, 이야기 만들기 등이 있다.

---

9) 이현미, Howard Gardner의 다중지능이론을 기초한 미술표현 활동에 대한 고찰, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005, p.13.

### 2) 논리-수학적 지능(*Logical-Mathematical Intelligence*)

논리-수학지능은 숫자나 규칙, 명제 등의 상징체계를 잘 익히고 창조하며, 그와 관련된 문제를 손쉽게 해결해 내는 능력을 말한다. 수학자나 통계전문가 등에서 볼 수 있는 숫자를 효과적으로 사용하는 능력과 과학자, 컴퓨터 프로그래머, 논리학자에게서 발견되는 추론을 잘하는 능력으로 수리적, 논리적 유형의 사고와 관련된 재능이다. 이것은 숫자나 규칙, 진술과 명제 및 기능 등의 상징체계들을 숙달하고 창조하며 그에 관련된 문제를 해결해 낼 수 있는 능력을 말한다. 또한 사고에 관한 민감성을 내포하고 있다. 과학자, 수학자, 회계사, 통계학자, 법률가, 컴퓨터 프로그래머 등이 가지고 있는 소질로 아인슈타인, 갈릴레이, 장영실 등에서 대표적인 사례를 찾을 수 있다. 논리-수학적 지능을 강화하는 활동으로 추상적 공식풀기, 도표구조화, 수열, 계산법, 부호해독, 삼단논법, 문제해결 등이 있다.

### 3) 음악적 지능(*Musical Intelligence*)

음악지능은 가락, 리듬, 소리 등의 음악적 상징체계에 민감하고, 그러한 상징들에 대한 지각력, 변별력, 표현력, 창조력 등을 말한다. 이는 음악에 대한 전반적인 직관적 이해와 기능적이고 분석적인 기술력 등을 모두 포함한다. 노래를 부르거나 악기를 다루거나 새로운 곡을 창작하거나 감상하는 데 필요한 능력이 이에 해당한다. 자신의 감정을 음악적으로 잘 표현하며 소리가 갖는 다양한 특질인 높낮이, 리듬 멜로디, 음색에 매우 민감하게 반응하고 표현할 수 있는 능력으로 모차르트, 베토벤, 홍난파 등이 대표적인 인물로 악기 연주가나 성악가, 작곡가, 지휘자, 무용가, 음악교사가 이 영역에 속하며, 음악적 지능을 강화하는 활동으로는 리듬패턴, 보컬사운드, 작곡 및 편곡, 악기연주, 노래, 공연하기 등이 있다.

### 4) 공간적 지능(*Spatial Intelligence*)

공간지능은 도형, 그림, 지도, 입체 설계 등의 공간적 상징체계에 소질과 적성을 보이는 사람들이 가지고 있는 능력이다. 물건을 보기 좋게 배치하거나 새로운 물건을 만들고, 낯선 곳에서 길을 찾는데 필요한 능력으로 조종사, 디자이너, 건축가,

시각예술가, 안내자, 정찰병, 사냥꾼, 지도제작자, 조각가, 외과의사 등에서 이런 능력을 찾아볼 수 있다. 대표적인 인물로는 입체파 화가 피카소, 화가뿐만 아니라 건축가 및 조각가로서도 위대한 업적을 남긴 레오나르도 다빈치, 비디오 아티스트 백남준 등을 들 수 있으며, 공간지능 강화 활동으로 패턴디자인, 데생, 촉각하기, 사진 찍기 등이 있다.

### *5) 신체운동지능(Bodily-Kinesthetic Intelligence)*

신체운동지능은 춤, 운동, 연기 등의 상징체계를 쉽게 익히고 창조하는 능력으로 외부의 자극과 정보, 문제를 자신의 육체를 통하여 인식하고 이해하는 능력과 자신의 신체적 동작을 완벽하게 통제하고 물체를 솜씨 있게 다루는 능력과 관련된다. 이 지능이 발달한 사람은 신체적 활동에 쉽게 몰입하여 즐길 수 있으며, 무용이나 연극 등에서 신체로 자신의 내면세계를 표현하는 데 뛰어난 재능을 보이며, 특수한 신체적 기능인 조정, 균형, 손재주, 유연함, 신속함, 자기감수, 촉감 등의 능력을 포함한다. 무용가, 기술자, 마술사, 영화배우, 팬터마임, 조각가, 기계공 운동선수 등이 될 수 있는 소질을 보이며, 이 지능을 뛰어나게 발휘한 인물로는 현대 무용의 대모 마서 그레이엄, 골프 황제 타이거우즈, 축구선수 박지성 등이 있다. 신체운동지능을 강화하는 활동으로는 민속창작품, 역할극, 제스츄어, 드라마, 무술, 운동, 무언극, 스포츠 등이 있다.

### *6) 대인관계지능(Interpersonal Intelligence)*

대인관계지능은 사회적 지능(Social Intelligence)과 유사한 개념으로 다른 사람의 기분이나 동기, 마음, 감정, 느낌, 바람을 잘 이해함으로써 다른 사람과 효과적으로 그리고 조화롭게 일할 수 있는 노력으로, 그에 적절하게 반응할 수 있는 능력, 즉 인간친화 관계를 잘 이끌어 가는 사람들의 능력을 가리킨다. 타인의 마음의 현재 상태가 어떠한지 추론할 수 있고 인간이 가지고 있는 상이한 감정의 다양한 특성을 잘 알고서 그에 맞게 올바른 대처양식을 개발할 수 있고, 여러 사람이 각각 공유하고 있는 차이점을 이해할 수 있으며 그에 근거하여 유창하고 세련된 의사소통

방식을 가지고 있다. 이 영역이 뛰어난 사람은 조직과 집단 내에 협동을 항상 유지하여, 특정목표를 달성하기 위하여 집단을 형성하고, 리더십을 구사하며, 심지어 갈등이 유발되었을 때도 조정과 협상의 기술을 통하여 사태를 잘 마무리한다. 교사, 정치가, 카운슬러, 판매원, 종교지도자, 치료사, 사업가 등에서 흔히 발견할 수 있는 능력으로 인도 민족 운동의 지도자였던 간디, 노예 해방에 앞장섰던 링컨, 독립운동가 김구, 석가모니, 소크라테스 등에서 그 예를 찾을 수 있다. 대인관계지능을 강화하는 활동으로 피드백 주고받기, 타인의 감정에 대한 이해, 협동학습전략, 일대일 대면, 공감, 분업, 집단프로젝트 등이 있다.

### *7) 개인이해지능(Intra-personal Intelligence)*

자기 자신의 감정을 느끼고, 자기감정의 범위와 종류를 구별해 내며 그런 감정에 이름을 붙이고, 자신과 관련된 문제를 잘 풀어내는 데 필요한 능력으로 신체적 컨디션과 행동을 잘 조절하는 사람, 종교인에게 발견되는 사진의 느낌, 장단점, 특기, 희망, 관심 등 자기 자신의 본 모습에 대하여 보다 객관적으로 그리고 심층적으로 잘 파악하고 이해하여 자신의 신념을 지키기 위해 목숨을 초개와 같이 버리는 사람도 자기성찰지능이 높다고 할 수 있다. 이 지능이 높은 사람은 자신의 성격, 감정 상태와 변화, 행동의 목적과 의도에 대하여 명료한 평가를 내릴 수 있고 자아에 대한 애착이 강하고 확신감도 강하기 때문에 자신의 감정을 잘 조절할 수 있다. 철학자, 심리치료사, 작가, 종교인, 예술가, 심리학자들이 소유하고 있는 능력으로 작가 버지니아 울프와 전혜린, 정신분석학자 프로이드, 성철스님 등이 대표적인 인물이다. 개인이해지능을 강화하는 활동으로는 반성적 사고 메타인지기술[10], 사고전략, 정신집중기술, 고도의 추론 등이 있다.

### *8) 자연이해지능(Naturalistic Intelligence)*

자연이해지능은 식물이나 동물 또는 자신이 살아가고 있는 환경에 관심을 가지고, 그 인식과 분류에 탁월한 전문지식과 기술을 발휘하는 능력을 말한다. 자연 현

---

10) 메타인지기술: 자신의 사고 과정이나 문제 해결 과정을 조절, 점검하는 사고 기능

상에 대한 유형을 규정하고 분류하는 식물학자. 동물학자, 과학자, 조경사 등이 갖고 있는 지능이 이에 해당한다. 원시 사회에서는 어떤 식물이나 동물이 먹을 수 있는지를 그들의 자연탐구지능에 의존하여 알아냈다. 현대 사회에서는 기후 형태의 변화에 대한 감수성과 같은 것이 자연탐구 능력을 잘 나타내주고 있다. 자연탐구지능이 높은 사람은 영화에 나오는 타잔처럼 자연 친화적이고, 동물이나 식물 채집을 좋아하며, 이를 구별하고 분류하는 능력이 높다. 산에 가더라도 나뭇잎의 모양이나, 크기, 지형 등에 관심이 많고, 이들을 종류대로 잘 분류하기도 한다. 이 지능을 뛰어나게 발휘한 인물로는 곤충학자 파브르, 조류학자 윤무부 등이 있다.

### *9) 실존지능(Existentialist Intelligence)*

처음에는 영적지능(Spiritual Intelligence)으로 불렸던 것으로 인간의 존재 이유, 생과 사의 문제, 희로애락, 인간의 본성, 가치 등 철학적인, 어떤 의미에서는 상당히 종교적인 사고를 할 수 있는 능력이다. 이 지능은 뇌에 해당 부위가 없을 뿐 아니라 아동기에는 거의 나타나지 않기 때문에 다른 8가지 지능과 달리 반쪽 지능으로 간주되기도 한다.

한 사람 속에는 이 9가지 다중지능이 모두 존재하지만 각 지능의 높낮이는 지능별로 다르고 사람마다 차이가 있다. 누구에게나 9가지 지능이 나름대로의 모습으로 잠재하지만 이것이 현실적인 능력으로 얼마만큼 전환되는가는 각 개인의 노력에 달려 있다. 빛 속의 색깔이 그냥 무지개로 전환되는 것이 아닌 것처럼, 사람 속의 다중지능도 무조건 능력으로 전환되는 것은 아니다. 예컨대 4세 때부터 음악의 신동으로 소문난 모차르트조차도 아버지의 강훈련이 없었더라면, 그 재능을 꽃피우지 못했을 것이다.[11)]

아무리 타고난 재능이라도 적절한 양육과 훈련의 기회가 뒷받침되지 않으면 현실적인 능력으로 전환되지 못한다. 따라서 훈련은 사람 속에 잠재된 능력을 가시화시키기 위한 필수적인 활동이며 작업이다.

---

11) H. Gardner, 문용린 역, 다중지능: 인간지능의 새로운 이해, 2001, p.26~30.

## *3.* 가드너의 인지과학과 미술교육 관점

인지과학에 대한 연구는 1950년대에 시작되어 미술교육을 포함한 모든 교육에 상당한 영향을 끼쳐왔다. 가드너는 인지학자이고 임상 신경생리학을 공부했다. 그는 지도 교수로 인지학자인 브르너(J. S. Bruner)[12]와 철학자인 굿만(N Goodman)[13]의 지도를 받았다. 가드너는 프로젝트 제로(Project Zero)의 첫 번째 지도였던 굿만과 함께 연구하면서 그의 경력을 시작했다. 프로젝트란 이름은 굿만과 그의 조교들이 예술과목에 대해 아는 것이 없다고 생각하였기 때문에 선택된 이름이며 가드너는 프로젝트 제로의 공동지휘를 통해 미술교육에 관심을 표명했다.
이 장에서는 피아제(J. Piaget)[14]의 인지발달이론과 비교되는 인지과학에 근거한 가드너의 인지과학에 대한 관심과 이를 기초로 한 미술교육에 대한 생각에 대해 살펴보고자 한다.

### *1)* 피아제의 발달 이론과 다중지능이론의 차이점

피아제의 생각은 고전철학에서 나왔으며 플라톤의 이론을 근거로 아동들이 네 개의 중요하고 불변하는 계층적인 단계를 통해 이성에 도달한다고 보았으며 그 단계는 감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기이다. 피아제는 아동의 물체에 대한 조작에서 정신적인 활동이 행해질 수 있는 물체에 대한 추상적인 이해로 이동한다고 본다. 이 결과 지식은 아동에 의해 활발하게 구성되고 내적인 구조나 선험적 도식으로 알려진 외적인 실제에 대한 설명으로 조직되는 것이다.

---

12) 브루너(Bruner, Jerome Seymour, 1915. 10~ ): 하버드대학교 교수이며, 1960년 같은 대학교에 인지연구센터를 창설하였다. 지각에 미치는 개인적 요인의 영향을 연구하고, 그 중요성을 강조하였다.
13) 굿만(Nelson Goodman): 미국의 분석철학자로 과학철학, 예술철학에 커다란 영향. 논리실증주의 과학철학과 반대되는 입장의 비실재론이라는 상대주의적 주장을 내세움.
14) 피아제(Jean Piaget, 1896-1980): 스위스의 아동발달심리학자. 어린이의 정신발달, 인지발달, 특히 논리적 사고 발달에 관한 연구를 통하여 인식론의 제반 문제를 추구하였다. 그의 연구의 특징은 임상법에 있다. 정신병 환자의 임상진단방법을 응용하여, 어린이와 대화를 나누면서 어린이의 사고과정의 하부구조를 밝혔다.

피아제는 형식적 조작기의 강력한 성취방법인 논리적, 과학적 추리에만 몰두하였고, 형식적 조작기 이후의 사고를 설명해 줄 수 있는 상황적 사고나, 상대적 접근과 맥락적인 접근 등의 실제 세계의 문제가 내재된 사고에 관심을 기울이지 못했다는 비판을 받고 있다. 다중지능이론은 바로 이 제한점을 보완, 설명해 줄 수 있다.

인지학적 접근은 미술교육에 관한 새로운 문제들과 사고의 새로운 방법을 소개했다. 상징을 통해 사고 과정과 의미를 만드는 미학적 사고는 다른 것처럼, 그것이 만들어내는 의도도 독특하기 때문에 다른 인지적 과정들과 다르다. 미술교육은 감정에 기초한 영역으로 그것을 최대한 이해하기 위해 학생들은 표현에 있어 자유롭고 교육받지 않은 채로 놓아두는 것이 필요하다. 반면에, 인지학적인 관점에서 보면, 미술이란 매체로 의사소통하기 위해서는 미술을 구성하는 상징체계를 '읽고', '쓸 수' 있는 능력이 있어야 한다. 예술의 감상자는 음악에 있는 다양한 유형을 구별할 줄 알며 소설이나 시의 풍유적인 비유를 이해해야 한다. 예술의 '작가'는 낭만적이거나 승리에 찬 기분을 표현하기 위해 추상적인 형태나 색의 사용과 다양한 심리적인 상태 혹은 다른 계절의 느낌을 창조할 수 있어야 한다.[15)]

가드너에 의하면, 미술은 해석할 수 없는 감각적인 대상의 창조를 통해 개인간의 주관적 지식에 관한 의사소통이 가능하도록 한다. 이러한 관점에서 보면, 주관적이고 객관적인 사실들의 종합인 미술은 정서와 인식간의, 또는 감정과 사고간의 거리를 초월하는 것이다. 인식적이거나 지식적인 기능이 정서적이거나 감정적인 기능과 자주 대립될지라도 분리되어서는 안 된다. 이들을 분리하는 것은 과학을 기계화하고 동시에 미술을 감상적으로 만든다.

성장은 유전적인 경향과 환경적인 변화 사이의 복잡한 상호작용을 반영한다. 인간이 단순히 존재함으로써, 또는 더 나아가 들음으로 더 자람으로써 발전하는 것이 아니라 반드시 그들의 지식과 이해를 주기적으로 재구조화하는 어떤 중요한 경험을 해야만 한다고 했다.

---

15) 이현미, Howard Gardner의 다중지능이론을 기초한 미술표현 활동에 대한 고찰, 2005, p.21.

가드너는 피아제가 사실상 논리-수학적 지능의 발전에 대해 연구하고 있었다고 믿는다. 인지심리학에 관한 대부분의 설명에서 공통적인 것은 인간행동, 행위 사고의 다양함에 대한 설명이 필요하다는 것이다. 인지학자들은 표현의 단계라고 불리는 분석적 과정이 있다고 가정하는 것이 필요하다고 믿는다. 유기체에게 행동주의는 투입(자극의 신체적 지각)과 산출(행동)에 초점을 맞춘다. 대조적으로 인지과학은 그들이 표현의 단계라고 부르는 제 3의 또는 중재의 분석적 과정에 대해 논의를 한다. 그것은 투입과 산출 사이에서 일어나는 일에 대한 것이다.

### *2)* 인지과학의 미술교육에 대한 관점

인지적으로 미술을 재인식하는 것은 미술을 감정에서 분리해 내는 것이 아니라, 미술을 제작하고 인지하는데 있어 지적인 역할을 강조한다.

표현의 단계에 대해 연구할 때, 인지학자는 인간의 사고를 설명하기 위해 전통적인 방법은 부적당하다고 주장한다. 인지학자는 과학적 목적을 위해서, 인간의 인지적 활동은 반드시 상징, 스키마[16], 이미지, 아이디어, 그리고 정신적 표현의 다른 형식들의 관점에서 묘사되어야 한다는 가정에 그들 학문의 근거를 둔다고 했다.

묘사의 단계에 대해 어떤 인지학자들은 정신적 표현의 단일한 형식이 있다고 믿고 다른 이들은 최소한 두 가지의 형식이 있다고 믿고, 또 정신적 표현의 다중적인 형식이 있다고 믿는 이도 있다.

단계 투시의 목표는 한 학문이나 단계가 다른 것들을 배제하는 것이 아니라, 한 영역에 대한 우리의 이해가 모든 연결된 학문적 배경에 도달하여 더욱 완전한 지각을 얻게 한다는 것이다. 하나의 상징적 시스템에서 이루어진 기술의 발전이 다른 예술적 시스템에 적용될 수는 없다. 가드너는 “각 예술 영역은 그것 자체의 특성화된 상징적 체계를 구축 한다”고 믿는다. [17] 부분의 발전으로써 인지를 생각하기보다는 다수의 분리 가능한 구성 요소를 가진 것으로 지능을 보는 것이 훨씬 더 정

---

16) 도식 [圖式, Schema]: 일반적으로 내용을 어떤 형식에 따라 과학적으로 정리 또는 체계화시키는 틀을 이르는 말.

17) H. Gardner. & D. N. Perkins-Art, Mind, and Education : Research from Project Zero, University of Illinois Press, Urban and Chicago. 1989.

확하다는 것이다. 그는 여러 특수한 지능을 주장한다. 우리가 과거에 생각해 왔던 것보다 더 광범위한 능력을 인간의 인지에 포함해야만 한다고 믿으며 대부분의 인지적 능력은 논리적이고 문자적인 능력에 의존하는 측정방법으로 측정하기는 어렵기 때문에 다양한 평가도구를 사용하는 것이 필요하다고 주장한다.

또한 학교 교육적 학습자와 숙련자 사이의 '격차'는 학교에서 훌륭한 학생이 새로운 기능과 지식이 필요한 환경에서는 적응하지 못하고 심한 경우는 퇴행적 행동을 보이기도 한다. 직관적 학습자와 수련자 사이의 '격차'는 긍정적인 것으로 기능과 지식을 융통성 있게 전환하고 그 독특한 특징을 공유할 수 있다.

### *3)* 다중지능이론과 미술교육

다중지능에서는 공간적 지능과 음악적 지능, 신체-운동적 지능 등의 예술과 관련된 지능을 분명하게 구별하여 미술이나 음악, 무용 등 학교 예술교육에 대한 근거를 제시해 주고 있다. 그러나 가드너는 엄격한 의미에서의 예술적 지능은 없다고 말한다. 어떤 사람이 언어를 일상의 설명적인 방법으로 사용한다면 그는 언어를 미적으로 사용하지 않은 것이다. 그러나 만약 언어가 은유적으로 감정이 드러나게 사용한다면 이때 언어지능은 예술적으로 사용된 것이다. 다시 말해, 어떤 지능이 미적인 목적으로 활용되었는지 그렇지 않은지는 개인적이고 문화적인 결정에 달려있다는 것이다.[18]

예술교육은 수 백 년 동안 도제 훈련을 통해 이루어졌다. 도제 훈련이란 스승의 작업환경에서 스승의 모든 것을 관찰하고 모방함으로써 예술가로서의 기초를 습득하는 방식이다. 이것은 오늘날까지 음악이나 미술교육에서 시행되고 있다. 그러나 예술사, 예술비평, 심미학, 통신, 기호학 등의 대두로 최근에는 예술을 학문적으로 이해하고자 하는 노력이 시도되었다. 이것은 직접적인 관찰, 시범, 혹은 도제 제도를 통하기 보다는 역사, 경제, 사회학과 같이 강의, 읽기, 쓰기 등의 전통적인 학문적 방법을 통하여 주변 예술적인 지식을 습득하려는 것이다.[19]

---

18) 김영자 외, 다중지능이론을 적용한 수업설계, 2004, 학술교육원, p2.
19) 여은숙, 다중지능이론에 기초한 미술과 교수·학습 방법 연구, 대구교육대학원 석사학위논문, 2004, p11

가드너 또한 예술교육에서 창작 활동만을 강조하는 것은 옳지 않다고 주장하였다. 그러면서 예술교육을 개혁하기 위해서는 창작에만 국한하지 말고 그 작품이 만들어진 맥락적인 배경까지 포함하는 분석과 토론이 이루어져야 한다고 했다.

다중지능 이론이 미술교육에 가장 크게 공헌한 것은 종전에 '소질'로 인식되어왔던 예술과 관련된 재능을 '지능'으로 설명하였다는 점이다. 가드너는 예술이 지능의 형식을 나타낸다는 과학적 증거를 제시하고, 음악지능과 공간지능, 신체운동지능을 통해 예술적인 지능을 구별, 평가할 수 있는 길을 열어 놓았다. 다중지능이론에서 예술교육은 개인차를 인정하며 발달 단계에 맞추어 이루어져야 함을 강조하였고, 예술은 각 분야에 맞는 형태로 프로젝트 수업을 지향함으로써 학생들의 창의적 사고의 틀을 열어줄 수 있다고 덧붙인다. 비판적이고 창의적인 사고 능력과 높은 수준의 추상적 사고 능력이 예술적 사고에 의존하고, 예술에 의해 개인의 잠재력이 확대될 수 있음을 생각할 때 예술은 교육에 있어 중요한 역할을 하고 있으며 지능에서도 중요한 위치에 있다고 할 수 있다.[20]

또한 다중지능 중 공간적 지능을 독자적으로 제시함으로써 미술교육의 필요성을 인식하고 그 자리매김을 다시 하게 하는 계기를 마련해 주었다. 즉, 인생 전반에 걸친 교육과정에 있어 예술, 또는 미술의 보다 중요한 역할에 대해 피력하고 있다.

다중지능의 공헌한 점을 이해하고 예술 교육 중에서도 미술교육에 끼친 영향과 시사점에 대하여 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 이해중심 미술교육사조와 흐름을 같이하면서 미술의 3영역인 표현-이해-감상을 통합하고 있다. 이것은 아이스너의 DBAE[21]와 맥락은 같이 하지만 지식위주

---

20) 박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, 숙명여자대학교 교육대학원 석사논문, 2005, p.36.

21) 아이스너(E. W. Eisner, 1933~ ): 미국의 미술교육계를 대표하는 연구자, 커리큘럼의 개발·교육평가·미술교육에 관한 전문가, 이해중심 미술교육의 대표적인 학자로서 미술교육뿐만 아니라 교육학 분야에서도 세계적으로 많은 영향을 미침.

DBAE: 1980년 초부터 활발히 연구된, 학습에 기초한 미술교육운동. 미술제작(Art Production), 미학(Aesthetics), 미술사(Art History), 미술비평(Art Criticism) 이라는 네 가지 학문 영역에 기초한 미술교육을 추진하고자 하는 운동

의 통합이나 표현활동 위주의 통합인가에 따라 차이점을 보인다.

둘째, 미술이 미술적 감각이 뛰어난 소수만을 위한 전문적인 분야가 아니며, 공간적 지능으로써 우리의 삶에 기초를 마련해주는 보편적이고 대중적인 것임을 시사한다. 미술도 다른 교과 교육과 마찬가지로 인지 및 학습을 통하여 점차적으로 심화, 발전시켜 표현할 수 있고, 보다 다양한 교육방법으로 미술적 학습을 충분히 강화시킬 수 있음을 보여준다.

셋째, 합리적이고 과학적이며 체계적인 미술활동을 통해 학생들이 스스로 생각하며 해답을 찾고 발견하는 능력을 길러줌으로써 창의성 교육에 미술과가 큰 비중을 차지함을 시사한다. 이 때 교육과정의 주체는 교사가 아니라 학생이 되며 그들이 자발적으로 동기화하여 표현하고 이해하고 감상함으로써, 상호간에 피드백으로 서로 자극이 되어 자기 스스로 생각하는 사고력을 학습함을 시사한다.

넷째, 미술교육은 단순히 미술적 재능을 길러주는 것에서 더 나아가 학생 개인이 가지고 있는 독특한 능력이나 지능을 규명하고 학습자가 독특하게 가지고 있는 지식의 습득 방법을 적용하고 고취시켜 개인의 학습 효과를 극대화 할 수 있어야 한다.

다섯째, 교육 평가가 단순한 표현 결과물의 평가가 아니라 다양한 형식으로 학생들의 반성적 사고를 유도하여 교과과정 상에 나타나는 표현-이해-감상의 전체적인 과정을 평가하는 것이며 각 교과의 특성에 맞는 다양한 방법의 평가과정을 가지고 있음을 뜻한다.

### *4)* 우리나라 공교육에 시사하는 점

다중지능이론은 교사들에게 그들의 학생이나 학교에 가장 적합한 방법이 무엇인지 고려하여 다중지능이론을 다양한 방식으로 수업에 활용하고 있다. 그래서 다중지능이론이 우리나라 공교육에 시사하는 점을 살펴보면 다음의 여섯 가지로 요약할 수 있다.[22)]

---

22) 박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, , 2005, p.34

첫째, 통합주제단원 중심의 교육과정을 개발하여 통합 교과교육을 실시한다. 통합교육이 강조되는 여러 가지 이유들 가운데 한 가지는, 학교에서 가르치는 교과의 내용이 실생활과 동떨어져 있다는 사실이다. 그러나 가드너는 지능을 사회적·문화적 맥락 속에서 기능하는 것으로 보고 있기 때문에 학습 내용이 학습자의 환경과 동떨어져서 이루어져서는 안 된다. 또한 실생활의 여러 가지 문제들은 단일적으로 발현되지 않고 복합적 양상을 띠기 때문에 문제 해결에 필요한 지능 또한 통합적으로 기능해야 한다. 따라서 학교교육은 통합교과적 접근을 통한 교육을 시도해야 한다.

둘째, 각 지능적 특성을 골고루 활용하는 수업전략이 필요하다. 가드너는 종전의 획일적인 평가방법에 대하여 비판하면서 각 교과는 각 교과의 특성을 고려한 평가가 이루어져야 함을 주장하였다.

셋째, 학생과 교사의 강점과 약점을 고려하여 교육과정을 설계하고 개인차와 개성을 보장하여 각각의 적성, 소질을 살리는 교육이 이루어져야 한다. 다중지능이론은 '누구나', '다양한', '동등한'의 개념을 중요시한다. 그동안 아무런 거리낌 없이 통용되어 오던 '학습부진아'라는 개념은 다중지능 교실에서는 존재하지 않으며 개개인마다 다른 지능의 발달영역에 '강', '약'의 차이가 있을 뿐이다. 사회는 다양한 분야의 전문인을 필요로 하며 학교교육은 이 수요에 대하여 다양한 차원으로 공급해 주어야 한다. 개개인의 강점을 강조하여 다른 약점을 보완, 개선하고 더욱 발달된 강점은 개인의 진로를 결정하는 데에 결정적으로 작용하게 될 것이다.

넷째, 다중지능이론에 입각한 교육을 하는 교사들은 전통적인 학교와는 달리 새로운 역할을 수행해야 한다. 여기서 새로운 역할이란 기존 교육에서 한정되어 다루어졌던 몇몇 특정 지능만이 아니라 9가지 지능을 모두 동등하게 평가하는 검사를 통해 각 학습자의 능력과 흥미를 민감하게 또는 종합적으로 파악해 정확한 지능 프로파일을 작성하는 '사정전문가'의 역할과, 각 학생의 독특한 잠재력과 흥미에 대한 학습내용을 소개하고 학습과정에 배정하는 '학생-교육과정 연계자'의 역할과, 학교 내에서뿐만 아니라 학교 주변의 지역사회가 지니는 다양한 자원들을 교육적 자원으로 활용하는 '학교-지역사회 연계자'로서의 역할의 세 가지를 말한다.

다섯째, 학교는 학습자들에게 다양한 환경에서 보다 많은 경험을 할 수 있도록 교육여건을 개선하고 다양한 측면의 교육내용을 지원해야 한다. 그동안 학교교육에서 중요하게 인식되지 않았던 교과목의 중요성을 인식하고 모든 교과를 학문적으로 대등한 위치에서 다루어야 하며 그것이 학습자에게는 자연스럽게 진로 탐색의 기회가 되고 개인의 능력과 가능성을 탐색하는 장이 되도록 해야 한다.

여섯째, 학교에서의 평가는 교실 구성원 간의 개인차를 찾아내기보다는 학습자의 개별적 지능 영역에서 강점과 약점을 파악하여 그에 맞는 적절한 교수내용과 방법을 연결해 주는 형태로 이루어져야 한다. 즉, 평가방법에 있어서 결과를 단순한 측정으로 산출하는 것이 아니라 인지과정, 학습과정, 개인적 특성과 환경 등의 다양한 맥락 속에서 과정 전반에 걸쳐 평가되어야 한다.

그리고 다중지능을 이용한 미술 교육과정을 학교 현장에 적용하기 위해서 고려해야 할 점으로  첫째, 미술의 이해, 표현, 감상의 3영역을 통합하기는 하지만 미술의 제작 활동 즉 표현 활동이 중심을 이루어야 한다. 미술 제작은 사물에 대한 지각력과 의식의 반영, 미술적 지식을 모두 수반하기 때문이다.

둘째, 작품 활동에서 제작, 지각, 반성의 기술을 계발하는데 주안점을 주고 학습자가 활동과정에 의하여 지식을 통합할 수 있도록 도와주어야 한다.

셋째, 프로젝트 접근법과 포트폴리오 등을 활용하고 학습자의 다양한 아이디어를 중시하며 피드백해주고 서로 논의하고 반성하는 등의 폭넓은 활동을 제시함으로써 계획, 과정, 결과의 전체적 통합을 해야 한다. 즉 학습자의 자발적 참여와 모든 미술 활동의 과정을 중시해야 한다.[23]

이러한 교육적 적용으로 학생 스스로의 경험과 미술적 지각과 반성, 제작의 과정을 통한 미술의 이해와 비평 능력이 향상되는 교육적 효과를 기대할 수 있을 것이다.

---

23) 박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, 2005, p34.

# Ⅲ. 다중지능 적용사례 및 중학교 미술과 교육과정 개정안의 이해

## *1.* 개발된 다중지능 프로그램에서의 미술교육

다중지능이론을 교육현장에 적용하여 알려진 프로그램의 사례는 다양하다. 가장 잘 알려진 외국의 예로 하버드 대학교 대학원에서 부설된 최초의 다중지능 교육연구기관인 '하버드 프로젝트 제로(Harvard Project Zero)'가 있으며 이 연구기관에서 초등학교 고학년과 고등학생을 대상으로 실시한 '아트 프로펠(Arts Propel) 프로젝트'가 있다. 또 유치원에서 초등학교 저학년까지 활용할 수 있는 '스펙트럼 프로젝트(Spectrum Project)'와 초등학교의 학생 프로젝트에 초점을 맞춘 인디애나폴리스의 '키스쿨(Key School)' 중학교와 고등학교 학생을 위한 'PIFS(Practical Intelligence for School) 프로젝트' 등이 있다.

국내에 적용한 가장 대표적인 예로는 한양대학교 한국교육문제 연구소와 미국 하버드 대학의 공동 프로젝트로 한양대학교 부속 초등학교 학생들을 대상으로 한 '프로젝트 한양(Hanyang-Harvard Project)'이 있다. 이 밖에도 각지의 여러 교육기관에서 다중지능의 교육적 효과와 긍정적 영향을 인식하고 활용하여 크고 작은 다양한 프로그램들의 연구와 개발이 진행되고 있다.

### *1)* 하버드 프로젝트 제로*(Harvard Project Zero)*

Harvard Project Zero는 하버드 대학교 대학원에 부설된 교육연구 기관이다. 이것은 1969년 예술을 통해 교육을 개선하고 연구하는 교육 철학자인 넬슨 굿맨에 의해 개설되었다. 굿맨은 예술교육은 하나의 중요한 인지적 활동으로서 연구되어야 한다고 믿었다. 그러나 예술 분야에서는 그러한 기틀이 마련되어 있지 못하였기 때문에 그 기틀을 마련한다는 의미에서 Zero라는 이름이 주어졌다 한다.[24]

---

24) 박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, p38.

프로젝트 제로 초기 단계의 많은 연구는 예술에 있어서 주요 개념과 과정에 관한 여러 가지 영역의 학술적 이론과 분석을 통합하고 있다. 연구자들은 감정의 범위로서 일반적으로 생각되었던 미술이 인지적인 활동과 깊이 연관되어 있다는 믿음을 가지고 있었다. 즉 인간의 지능이 상징 발달에 의해서 형성되고 이해되어야 한다는 것이다. 다시 말해, 어떤 예술 활동이든지 두뇌 활동에 의해 행해진다는 '인식론'을 차용한 것으로, 이러한 점이 미술에 시사하는 바가 가장 크다고 할 수 있다.

프로젝트 제로에서 예술적 사고는 마음을 사용하는 특수한 방식이며 예술성이란 인간이 무언가 표현하고자 하는 기본적인 욕구에서 출발한다고 강조한다. 마음을 사용하는 이 특수한 방식이 학교에서 중요하게 취급되지 않고 있다고 생각한다.

그는 프로젝트 제로에서 예술이 감정과 관련이 있다는 것을 부인하지 않았으며, 신비한 느낌을 유도해 내고, 정신적인 요소를 가지고 있다고 설명한다. 그러나 그는 감정이 인지적으로 작용하는 것으로 보인다고 덧붙인다. 감정은 인간이 어떤 특성을 찾고, 유사점을 인식하고, 해결할 의지를 갖도록 한다.[25]

예술에 대한 이해를 증가시키기 위해서, 학생들은 의미 있는 기간 동안 그 분야에 깊이 빠져야 한다고 시사한다. 예술적 학습에서도 발달의 단계가 있으며, 학생들은 그 분야에 대한 자신의 이해를 반성해 볼 기회와 격려를 받을 필요가 있다.

예술에서 학습에 대한 평가는 중요하고 프로젝트 제로 연구의 일부라고 생각한다. 평가에서는 반드시 관련된 특정 지능이 고려되어야 한다. 평가에 맞추기 위해 교육과정을 기능화 하기보다는 예술형식에서 가장 중요한 모든 것을 공정하게 판단할 수 있는 평가를 개발해야 한다.[26]

프로젝트 제로는 인간의 상징 발달에 대한 통합적인 기본 연구 계획으로 언어, 글, 그림, 몸짓, 상징적 연극 등과 같은 다양한 상징체계들에 의한 학생들의 인식능력과 학교, 가족, 다른 상황에서의 학생들의 발달에 관심을 갖고 있다. 따라서 일반적으로 철학, 발달심리학, 인지심리학, 신경학, 교육, 예술, 과학 등에 의존하며 교사는 경험과 통찰력으로 교육적인 절차와 교육과정의 수립이나 교육프로그램을

---

25) 문용린, 지력혁명, 2004, p52.
26) 이현미, Howard Gardner의 다중지능이론을 기초한 미술표현 활동에 대한 고찰, 2005, p23.

특별한 상황에서 직접 시행하고, 연구자들은 교육활동 중의 장애물을 피하고 목표를 세분화하여 학생들을 돕는데 필요한 분석과 정보를 제공하였다. 이러한 연구로 얻어진 프로젝트 제로의 결과의 예술교육에 대한 입장을 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 10세 이하의 어린 아동들에게는 제작활동이 강조되어야 한다. 아동들은 자료와 매체로 직접 작업할 때 가장 효과적으로 배운다.

둘째, 감각적, 역사적, 비판적, 그리고 다른 '주변 예술적'인 활동은 아동 자신의 작품과 연결되어야 한다. 다시 말해 아동에게 제시되는 작품은 아동 자신이 만들었거나 아동의 관심에 직결된 작품이어야 한다.

셋째, 예술은 예술적인 매체로 '사고'할 수 있는 교사나 다른 사람에 의해 가르쳐져야 한다. 예를 들면 미술은 '시각적 혹은 공간적'으로 생각할 수 있는 사람을 통하여 교육이 이루어져야 한다.

넷째, 예술적인 학습은 의미 있는 프로젝트를 중심으로 수행되어야 하고 거기에 관해 토론하고 사고할 수 있는 충분한 시간과 기회가 주어져야 한다.

다섯째, 학년별 진도를 정해 놓은 교육과정은 예술영역에 적합하지 않다. 미술은 통합적이고 유기적인 경향이 강하기 때문에 분해하거나 분리된 개념 또는 하위 학문으로 나누려는 시도는 위험하다고 주장한다.

여섯째, 예술과목을 평가할 때는 논리나 언어적 '도구'가 아니라 미술적인 도구를 사용하여야 한다. 또한 예술에서 가장 핵심이 되는 능력과 개념을 감안할 수 있어야 한다. 교육내용을 평가기준에 맞추기보다는 예술의 형태에 가장 적합한 평가방법을 고안하여야 한다.

일곱째, 예술학습은 단순히 개념이나 기술을 습득하는 것이 아니다. 예술은 극히 개인적인 영역이며 학생들은 자신의 감정도 표현하게 된다. 따라서 그들에게 이러한 감정을 표현할 수 있는 도구를 제공해 주어야 하며 개인적인 사고는 존중되어야 한다.

여덟째, 예술적인 감각이나 가치판단을 직접 가르치는 것은 위험하며 필요하지도 않다. 그러나 학생들이 예술과 관련된 사람들의 가치나 선호도에 의해서 좌우 될

수 있다는 것을 이해할 수 있어야 한다.

아홉째, 예술교육은 예술가, 교사, 행정가, 연구가, 또한 학생들의 협조와 참여로 이루어져야 한다.

열째, 모든 학생들이 모든 형태의 예술을 배우는 것이 이상적이기는 하지만 현실적이지는 못하다. 그렇기 때문에 학생들에게 모든 형태의 예술을 배우게 하기보다 그들의 적성과 능력에 적합한 예술을 찾아 지도해야 한다.[27]

교육적 체제는 학습자의 여러 능력이나 지능이 발달할 수 있도록 도와야 한다고 믿는다. 지각이나 생산에만 초점을 맞춘 체제는 미학에 있어서의 읽고 쓰는 능력에 대한 중요한 측면을 놓칠 것이다. 그리고 학생들이 이러한 상징적 시스템 내에서 미학적 사고의 형식을 실제로 숙달했는지의 교육 결과를 검토하기 위해 교수 학습 방법을 연구하고 평가에 대해 관심을 가져야 하며 미술가들은 미술적 매체로 작업하는 과정 중에 지각과 반성의 기술이 발달하도록 한다. 미술의 교육과 평가를 위해 가드너의 목표는 생산, 지각, 반성에 집중되어 있다.

### *2) 스펙트럼 프로젝트(Spectrum Project)*

스펙트럼 프로젝트는 다중지능을 유치원 상황에서 적용시킨 프로그램으로 초등학교 저학년까지 활용할 수 있으며 하버드 프로젝트 제로(Harvard Project Zero)의 동료들과 터프(Tufts)대학에서 공동으로 한 연구이다. 프로젝트는 1986년에 터프대학 부설 엘리어트 피어슨(Eliot Pearson) 유아원에서 처음으로 시행되었다. 새로운 평가 방식인 스펙트럼 프로젝트는 아동의 지능 구성(profile)과 작업 유형(working style)을 혁신적 방법으로 측정하려는 목적을 지닌다. 이것은 모든 아동들이 하나 혹은 몇 개의 분야에서 장점을 계발할 수 있는 잠재력을 지닌다는 전제에서 시작한다.

아동들의 지능 구성 파악을 위해 [표 1][28]과 같이 수, 과학, 음악, 언어, 시각 예술, 움직임, 사회성의 7개 지능 역역에 총 15개의 세부 활동으로 분류하여 인지 능

---

27) 이현미, Howard Gardner의 다중지능이론을 기초한 미술표현 활동에 대한 고찰, 2005, p.28.

28) H. Gardner, 문용린 역, 다중지능: 인간지능의 새로운 이해, 2001.

력을 측정하였다.

[표-1] 스펙트럼 프로젝트에서 관찰하는 인지 능력의 예

| 영역 | 수 | 과학 | 음악 | 언어 | 시각예술 | 움직임 | 사회성 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| · 활동 내용 | · 공룡게임<br>· 버스게임 | · 조립활동<br>· 보물찾기 게임<br>· 물활동<br>· 발견분야 | · 음악생산 활동<br>· 음악지각활동 | · 이야기 판활동<br>· 보고활동 | · 미술포트폴리오 | · 창의적인 움직임<br>· 운동적인 움직임 | · 모형교실<br>· 동료와의 상호작용<br>· 체크리스트 |

이 중에서 시각 예술 활동 영역의 내용을 좀 더 세부적으로 살펴보면 [표 2][29]와 같다.

아래 표와 같이 이 프로그램에서 미술 교육의 목표는 유아들이 시각적 세계를 정확히 자각하는 능력과 공간적인 정보를 표현하는 능력을 향상시키는 데 두고 있다. 따라서 학습 내용은 시각적 세계 속에서 선, 색, 질감, 구성에 대한 미적 요소를 탐색하고, 감상 활동은 작품 감상뿐만 아니라 작품이 만들어진 문화적 배경까지 분석하고 토론한다. 또한 형성된 미적 감각을 통하여 유아들은 다양한 재료와 도구로 다양한 표현 활동을 한다. 이는 공간지능에 약점을 가진 유아들에게는 공간지능 이외 강점 영역을 통하여 미술을 이해하고 창의적으로 표현할 수 있는 기회를 제공할 수 있다고 볼 수 있다. 다시 말해 스펙트럼 프로젝트에서 미술교육은 유아로 하여금 예술가적인 관찰력을 키워 시각적 세계와 예술작품에 대한 이해를 하게 하는 감상 활동이 강조되고, 창의적 표현활동을 하도록 구성되어 있다.

그리고, 아동들의 작업 유형을 파악하기 위해서는 과제에 대한 접근 방법과 결과를 통해 활동에 대한 계획과 과제, 내용의 숙지 정도, 인내심 등을 관찰 하였다.

29) 나수정, 프로젝트 스펙트럼 학습활동이 초등학교 아동의 자아 존중감과 학교적응에 미치는 효과, 한국 교원대학교 대학원 학위논문, 2001, p23.

[표-2] 시각 예술 영역 학습 활동의 핵심 능력과 내용

| 영역 | | 핵심능력 | 세부능력 | 활동내용 |
|---|---|---|---|---|
| 지능 | 활동 | | | |
| 미술 지능 영역 | 시각적 예술 영역 | 예술 지각 | ·환경과 미술 작업에서 시각적 요소알기(색상, 선, 모양, 패턴 등)<br>·다른 예술적 스타일에 민감성 보이기 | ·모양탐색<br>·천 문지르기<br>·감각 기관 학습<br>·흑백 사진 전시<br>·미술 표현카드 분류하기<br>·스타일과 기법 탐색하기 |
| | | 미술 작품/ 표현 | ·2-3차원에서 정확하게 시각적 세계 표현하기<br>·일상의 사물에 대한 상징체계를 창안하고 그 요소들을 공간적으로 통일된 전체 속에다 끌어들이기<br>·균형, 세부적 특징, 색상 선택 등 | ·모델 보고 그리기<br>·모델 없이 그리기<br>·보고 그리기<br>·다른 각도에서 그리기<br>·학급 모형 만들기 |
| | | 미술 작품/ 예술적 재능 | ·정서를 묘사하고 어떤 효과를 자아내며 다양한 예술적 요소(선, 색상, 모양 등)활용하기<br>·생동적인, 슬픈, 강력한 등을 나타내는 조각이나 그림 만들기<br>·추상적인 특성을 통해 강렬한 분위기 전달하기<br>·색채가 풍부하고 조화로우며 역동적인 드로잉하기 | ·미술 포트폴리오 구성하기<br>·다른 매체를 이용하여 색상 혼합하기<br>·티슈 콜라쥬<br>·인사장 프린트하기 |
| | | 미술 작품/ 탐구 | ·예술자료를 사용할 때 융통성이나 창의성 보이기<br>·2-3차원 작품에서 다양한 형태를 산출하기 위해 선과 모양 이용하기<br>·다양한 주제 실행하기(사람, 동물, 건물, 지평선 등) | ·자연 경관 수집하기<br>·꼭두각시<br>·페인트를 가지고 빨대로 불기<br>·실 페인팅 |

### *3) 키 스쿨(Key School)*

미국의 인디애나폴리스 초등학교에서 실시된 프로그램으로서 다중지능이론을 초등학교 수준으로 응용한 프로그램이다. 키 스쿨의 기본적인 설립 취지는 모든 학생들이 매일 다중지능에 관한 자극을 받는다는 것이다. 따라서 모든 학생들은 정규적으로 컴퓨터, 음악, 그리고 신체적인 활동과 더불어 보통의 문자 교육과 학과 과목을 교육과정으로 공부한다. '다중지능교육과정'이 키 스쿨의 혁신적인 면이기도 하

지만 이외에도 두드러지는 몇 가지 활동이 있다.[30]

첫째, 학생들은 매일 도제 제도와 비슷한 파드(pods)[31]에 참석해서 각자 관심이 있는 영역을 전문가와 다른 학생들과 함께 배운다. 이때 학생들은 자기의 수준에 맞게 들어가 능력에 따라 배우게 된다. 파드는 한국 교육과정의 특별활동 부서와 비슷한 것으로 1명의 교사에 12~16명의 학생들로 구성되어 있으며, 그 목적은 도제 교육과 같이 현실 생활에 필요한 기술을 익히는데 있다. 이 파드 모임은 지역공동체와 밀접한 관계가 있으며, 일주일에 한 번씩 외부의 전문가나 부모가 학교를 방문해 학생들에게 기술을 보여준다. 이를 통해 학생들은 다양한 사회 활동을 알 수 있고 특정 분야에 대해 더 심도 있게 연구할 수 있다.

둘째, 학생들은 매주 몇 번씩 플로우(Flow)[32] 활동센터에 들어가 그들의 지능을 활성화 시킬 수 있는 활동에 참여할 수 있다. 플로우 센터는 학생들이 다양한 방식으로 탐구하도록 퍼즐, 게임, 조작물을 사용하는 [표 3]과 같은 반구조화 된 자유놀이를 제공한다.

학생들은 플로우 센터에서 생각할 수 있는 시간을 충분히 가지며 자유롭게, 자기가 좋아하는 활동을 하고 관찰자는 학생들의 장점과 선호도를 기록한다. 학생들은 이 시간을 통해 전형적인 학교 교육과정이 다루지 못하는 흥미와 능력을 발산하게 된다.

셋째, 가장 중요한 학습 방법으로 주제에 근거한 학생들의 프로젝트 개발이다. 학생들은 10주 간격으로 1년에 3가지 과제(project)를 완성해야 하고, 각 과제의 마지막에는 작품들을 전시하여 서로의 것을 보게 한다. 학생들은 자신의 작품을 동료들에게 보여주면서 작품의 유래, 목적, 문제점, 미래의 응용 가능성을 설명하고, 친구들이나 교사의 질문에 답하기도 한다. 그리고 모든 작품 발표를 녹화하여 학생들이 자신의 작품들을 비디오 포트폴리오의 형태로 간직할 수 있게 한다.[33]

---

30) 신화식, Key learning community의 고찰, 한양여자대학교 교수논문, 2004, p8.
31) 파드(Pods): 교사 고안의 소그룹 혼합연령 집단, 교사와 유아를 위한 학급. 강점과 흥미에 대해 깊이 있는 연구 수행과 조사.
32) 플로우(Flow): 퍼즐, 게임, 조작적 교구 등 다양한 방식의 자유놀이로 최소의 제약을 받으며 탐구, 의욕과 자신감을 갖게 해줌.
33) 정태희, 다중지능이론을 적용한 미국학교 교육사례, 전주대학교 교육학습 지원센터,

[표-3] 플로우 센터 활동의 예

| 구분 | 내용 |
|---|---|
| 활동 | 퍼즐 타일 |
| 지능 | 공간적 지능 |
| 기술 | · 활동 연계, 조직화, 문제해결, 창의성<br>· 주의, 집중, 기억<br>· 공간 관련성(형태와 색상), 위치, 미묘한 공간 판별 능력<br>· 전체 속에서 중요한 부분을 찾아내는 능력<br>· 긴장완화 |
| 세부사항 | 퍼즐 타일은 다양한 형태와 색깔을 띤 타일 조각들로, 서로 다른 형태와 디자인을 만들고 구성하는 데 쓰인다. 한 예로 학생들을 주어진 디자인에 맞게 타일을 배치하고 나서 자기 자신에 맞는 디자인을 창조한다. 그래서 학생들은 여러 가지 타일의 형태를 구성하고 만들면서 많은 재미와 흥미를 느낀다. |

### *4) 아트 프로펠(Arts PROPEL)*

아트 프로펠은 1985년 록펠러 재단(Rockfeller Foundation)의 예술과 인문과학 부서의 도움으로 하버드 프로젝트 제로(Harvard Project Zero) 연구 집단이 피츠버그 공립학교(Pittsburgh Public School) 및 교육평가원(Education Testing)과 공동으로 초등학교 고학년과 고등학생들의 예술 교육을 진단하는 도구를 만들어 내는 것을 목적으로 연구한 것이다. 그들은 음악, 시각예술, 창의적 글쓰기 이 세 가지 형태의 예술을 대상으로 정하였다. 그리고 측정하고자 하는 학생들의 능력은 작곡 혹은 음악의 연주, 그리기와 칠하기, 상상적인 혹은 '창조적'인 글쓰기인 제작(Production), 예술형태 내에서의 독특함 혹은 예술적으로 '사고'하는 것인 지각(Perception), 그리고 자신의 감각이나 작품에서 한 발자국 물러나 목적, 방법, 어려움, 그리고 효과 등을 이해하는 능력인 반성(Reflection)이었다. PROPEL은 제작(Production)과 지각(Perception), 반성(Reflection) 세 단어의 약자를 땄으며, 마지막 L은 학습(Learning)을 강조하는 뜻에서 붙였다.[34]

아트 프로펠은 이 연구를 위해 두 가지 교육 도구를 개발했다.

---

2005, p6.

34) 김명희, 이경희 「다중지능의 이론과 실제」, 2000, p.311.

첫째는 영역 프로젝트(domain project)이다. 영역 프로젝트는 학생들이 특정한 예술 형태에 집중하여 풍부한 경험을 할 수 있도록 해 준다. 각 예술 형태마다 영역 프로젝트가 개발되었고, 영역 프로젝트에 적합한 활동, 가능한 학습들, 영역 내 혹은 영역 간 학생 평가를 위한 방법들이 연구되었다. 아트 프로펠에서 제시된 미술 교과를 위한 영역 프로젝트를 단계별로 소개하면 [표-4][35]와 같다.

[표-4] 구성 영역 프로젝트

| 구분 | | 내용 |
|---|---|---|
| 목표 | | 형태의 배치와 형태간의 상화 관계가 미술 작품에 미치는 영향에 대해 학생들이 인식하도록 한다. |
| 주요내용 | | 학생들이 구성 표현을 하고 유명한 미술가의 작품에서 나타난 구성 표현에 대해 신중하게 생각해 본다. |
| 단계별 활동 | 1단계 | · 검은색의 다양한 기하학적 도형 색종이를 무의도적으로 흰색 도화지에 떨어뜨린다.<br>· 의도적으로 도형 색종이를 흰 도화지 위에 배열한다.<br>· 무의도적인 작업과 의도적인 작업의 차이점을 생각하여 의도적인 작업의 이유를 기록하도록 한다. |
| | 2단계 | · 학습자와 관련된 미술 작품을 제시한다.<br>· 시대나 양식은 다르나 대칭, 균형 등을 비교할 수 있는 다양한 작품을 선정한다.<br>· 구성의 요소나 원리를 설명할 때 필요한 용어, 하모니, 결합, 반복, 방사형의 패턴, 놀람, 긴장감, 대비 등의 용어를 사용할 수 있는 미술 작품들을 슬라이드로 보여주며 작품들의 유사점과 차이점을 기록하게 한다.<br>· 주변 환경에서 구성의 실례를 찾아보도록 한다. |
| | 3단계 | · 새롭게 지각한 것을 반영하여 구성 작품을 다시 제작해본다<br>· 처음 제작했던 작품과 비교하여 추가된 것, 변화된 것 등을 발표하도록 한다.<br>· 작업 계획에서 자신이 가장 강조했던 내용과 다음 작업에서 변화를 주고 싶은 내용 등에 대해 발표한다. |

35) H. Gardner, 열정과 기질, 2004, p56.

둘째, 과정수첩(process-folio)이라는 것이다. 학생들은 프로젝트에 참여하면서 만든 초안, 수정안, 최종 산물과 소감을 포트폴리오에 보관한다. 이처럼 학생들의 창조적인 성장을 문서화 하는 것은 학습자가 학습자인 동시에 예비 예술가로서 자신을 다시 돌아보는 데 좋은 자료이기 때문이다. 학생은 최종 산물과 그에 대한 개인의 소감 그리고 추후 계획을 바탕으로 평가된다.

다중지능이론은 아트 프로펠에 개념적인 지원을 해준다. 이론의 구성요소인 지능은 문제 해결력을 형성시켜주고 분석은 문제해결에 있어 지능의 인지적 기능과 영역의 내용 모두에 대한 고려가 필요하다고 믿는다. 지능은 정신적인 잠재력이며 사회에서 실행되는 학문이나 기능이라고 설명한다. 각 지능은 독립적으로 구성되어 있으나 그것들은 서로 연결되어 기능하고 학습에도 연관된다. 예술적 사고의 단일한 형식이 있다기보다는, 각 양식이나 지능이 예술적 사고를 가질 수 있다고 믿는다.

아트 프로펠에서, 미술의 생산은 노래, 드로잉, 또는 시가 될 수도 있다. 또 각각의 미술형식에서 가장 중요한 개념을 포함해 영역 프로젝트의 전체적 효과를 창조하는 것이 목적이라고 할 수 있다. 따라서 영역 프로젝트 내, 그리고 영역 간에서 평가되는 최상의 방법으로 영역 프로젝트의 이론이 개발될 수 있기를 주장한다. 아트 프로펠에서 영역 프로젝트는 연습이나 교육과정 기본단위와 평가수단으로 제시되었다.[36]

프로젝트 제로의 일환으로서 인지 발달의 연구 성과를 반영한 아트 프로펠의 커리큘럼은 예술로부터 이끌어낼 수 있는 교육의 모든 형태들에 대한 중요성을 인식하게 했고, 학생들도 예술 활동에 대해 중요한 의미를 부여하고 관심을 갖게 하였다. 예술에서의 평가는 학생들을 구분하는 것이 아니라 창조하는 과정으로서의 한 부분으로 가정하며 활동 과정 그 자체의 중요성을 강조한 데에 그 의의가 있다.

---

36) 이현미, Howard Gardner의 다중지능이론을 기초한 미술표현 활동에 대한 고찰, 2005, p29.

### *5)* 프로젝트 한양

프로젝트 한양(Hanyang-Harvard Project)은 우리나라 초등학교의 대안적 교육과정을 개발하기 위한 한양대학교 한국교육문제 연구소와 미국 하버드 대학교와의 국제 공동연구를 말한다.

이는 우리가 그동안 생각해 왔던 이상적인 교육의 가치들인 잠재력, 발달, 전인적 인간, 창의성, 비판적 사고들이 우리의 다음 세대 아동들에게 구체적으로 길러질 수 있는 아이디어를 도출하기 위한 이론 지향적, 현장 지향적 교육연구이다.

연구 내용으로는 다중지능이론에 근거한 초등학교의 창의적이고 고등 정신적 사고를 개발하기위한 교육과정 개발, 새로운 평가 도구의 개발, 다중지능 교육과정의 성공적인 실행을 위한 학교 수준에서의 재구조화와 혁신 등을 들 수 있다.

이 프로젝트의 일환으로 실시된 다중지능 수업에서 다중지능이론을 초등학교 1학년들에게 미술교육을 중심으로 적용한 후에 다음과 같은 결론을 내리고 있다.[37]

첫째, 포트폴리오를 중심으로 전개된 수업을 통해 진정한 교육과정과 평가의 통합이 가능하다.

둘째 교사가 일방적으로 주도하는 평가가 아니라 학생, 학부모 등 다차원적인 평가가 가능하다. 교사와 학부모, 동료, 자기평가 등 다양한 평가와 작품 결과뿐만 아니라 수행 과정에 대한 평가가 동시에 이루어질 수 잇다는 것이다.

셋째, 자기반성 일지 작성이나 기타 작품 비평을 통해 언어적 지능을 향상시킬 수 있었으며, 조별 작품 활동이나 동료 평가를 통해 대인 관계 지능 역역을 향상시키는 등 미술 활동을 통해 다른 지능의 향상을 기할 수 있었다.

넷째, 교사의 끊임없는 격려와 다양한 작품 활동 과정을 통해 적극적인 사고가 유발되었다. 학생들은 자연스럽게 미술에 대한 지식을 단계적으로 습득한 후 그리기, 만들기, 꾸미기 등 여러 활동을 통해 스스로 반성하고 다시 시도해 보는 영역에 깊은 이해를 가능하게 하며, 가장 중요한 것은 학생들의 관심과 흥미, 영역의 파악과 이를 통한 적극적인 참여를 유도할 수 있었다는 것이다.

---

37) 박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, 2005, p.41.

이 프로젝트의 기본 목적은 학교 교육 개혁에 대한 시대적 상황과 요구 속에서 가드너 박사가 개발한 다중지능 이론을 한국 초등학교 교육과정에 적용함으로써, 21세기의 우리나라 학교 교육을 선도할 수 있는 한 가지 가능성으로서, 한국적 다중지능 교육이론을 개발하고자 하는 것이었다. 이는 우리가 그동안 생각해 왔던 이상적인 교육의 가치들인 잠재력, 발달, 전인적 인간, 창의성, 비판적 사고들이 우리의 다음 세대 아동들에게 구체적으로 길러질 수 있는 아이디어를 도출하기 위한 이론 지향적이며 아울러 현장 지향적인 교육연구라고 할 수 있다.

그들의 공헌으로는 첫째, 한국의 학교교육개혁의 방향을 제시한 점, 둘째, 모델 수업 시나리오 개발을 통한 교실 수업 개선에 공헌한 점, 셋째, 다중지능과 관련된 독립적인 연구를 수행한 점, 넷째, 열린 교육을 심화할 수 있는 발판을 마련한 점, 다섯째, 교육 평가와 학습자 평가에 대한 새로운 시사점을 제시한 점을 들 수 있다.[38]

## *2.* 중학교 미술과 교육과정의 개정 방향

중학교 미술교육 방안을 제시하기 위해서는 현행 미술과 교육과정에 대한 전반에 대한 이해와 미술과의 성격을 규명해보고, 그 내용을 토대로 문제점을 알아보고 7차 교육과정 개정안을 바탕으로 가드너의 다중지능이론을 이용한 미술과 교육에의 적용을 모색해 보고자 한다.

### *1)* 미술과 교육과정 개정의 배경

교육과정 개정안에 대하여 말하기 위해선 먼저 현행 7차 교육과정과 그 문제점을 알아볼 필요가 있다. 현형 7차 교육과정의 성격은 국가 수준의 공통성과 지역, 학교, 개인수준의 다양성을 동시에 추구하며 학습자의 자율성과 창의성을 신장하기 위한 학생중심의 교육과정이다. 그 특징으로는 수준별 교육과정의 도입, 10학년제 도입과 10개 국민기본공통기본교과 설정, 재량활동 신설, 특별활동 정비를 들 수

38) 장현오, 미술교육 이론의 탐색, 예경, 2003, p.56.

있다.

수준별교육과정은 학업 성취도가 높은 학생은 심화과제를 하고, 성취도가 낮은 학생은 보충과제를 해서 수준별로 수업을 한다는 것이다. 수준별 교육과정은 단계형 교육과정, 심화 보충형 교육과정, 과목 선택형 교육과정으로 구분할 수 있다. 그리고 10학년제 도입으로 초등 1학년에서부터 고등 1학년까지를 10학년으로 편성하여 운영하고 있으며, 국민공통기본교과를 설정하여 현재까지는 학교 급별 체제로 교육과정을 편성하였기 때문에 학교급 간의 교육 내용의 중복이나 비약이 있었다. 그래서 국민공통기본교육과정을 도입하여 학년제 개념에 기초하여 일관성 있게 교육과정을 구성하게 하였다. 수학, 영어, 과학, 국어, 음악, 미술, 체육, 도덕, 실과를 국민교육공통기본교과로 두고 있다.

또한 재량활동의 신설로 초등 주당 2시간, 중학교 4시간, 고등학교 6시간을 두고 교과 재량활동과 창의적 재량활동으로 구분하고 있다. 교과재량활동은 중등학교의 선택과목학습과 국민공통기본교과의 심화보충학습을 위한 것이며, 창의적 재량활동은 학교의 독특한 교육적 필요, 학생의 요구 등에 따른 범교과 학습과 자기 주도적 학습을 위한 것이다. 특별활동은 학생의 요구와 지역 및 학교의 특성을 고려하여 학교 재량으로 편성운영하고 자치 활동 적응활동, 계발활동, 봉사활동, 행사활동으로 구분된다.[39]

### *2) 7차 교육과정의 문제점*

7차 교육과정은 성적에 관계없이 한해 70일 이상 결석만 하지 않으면 졸업이 보장되던 우리 교육현실에 대한 보완책으로 나오게 되었다. 이 교육과정은 학생 능력에 따른 수준별 교육과 학생들에게 교과 선택권을 부여하고 있다는 점에서 공급자 중심의 6차와 구별되는 수요자 중심의 교육이라 할만하다. 하지만 초기의 의도와 다르게 운영상의 문제점이 나올 수밖에 없는 것이 우리 교육의 현실이다. 7차 교육과정의 특징별로 현 시행의 문제점은 다음과 같다.

첫째, 단계형 교육과정의 문제점으로 학생의 전인적 특징보다는 학업성취 수준만

39) 교육인적자원부, 2007.

으로 학생들의 전인격을 판단하게 만드는 부작용이 일어 날 수 있고, 능력별 집단이라는 표현 역시 결국 우열반의 전국적 시행이라고 볼 수 있다. 그리고 학생들 간의 다양한 학습능력의 편차를 고려하여 도입하였다는 수준별 교육과정 역시 학습자의 학습 속도 차이에만 집중하는 파행적인 모습을 하고 있다.

둘째, 심화 보충형 교육과정의 문제점으로 주제 나열식, 단순지식 나열식의 근본적인 한계를 벗어나고 있지 못한 7차 교육과정에서 심화 보충내용을 나눌 수 있을 정도로 정교한 내용의 접근이 가능하지 못하고, 심화 보충과정을 나누는 자체가 학생들이 받아들일 수 없을 때는 문제가 생길수도 있다. 그리고 심화내용을 평가에 반영하지 않겠다는 분명한 언급이 없으면 기본과정, 보충과정을 배우는 학생들은 배우지도 못한 내용을 시험 보게 될 것이고, 심화내용이 평가에 반영되지 않는다면 많은 학생들이 심화형 보다는 보충형을 선택하게 될 것이다.

셋째, 과목선택형 교육과정의 문제점으로 선택에 대한 뚜렷한 지침이나, 선택의 결과로서 무엇이 어떻게 학생들에게 교육적으로 유익한지에 대한 입장이 정리되어 있지 않으며, 대학 서열화 및 학력위주 사회질서가 무너지지 않는 한 한 학생들의 선택은 대학진학을 위한 교과목에 편중될 수밖에 없을 것이다. 그리고 교사수와 교실수를 고려하면 현재의 교육환경에서는 선택형 교육과정 운영이 매우 어려운 게 사실이다.

넷째, 10학년제 도입과 10개 국민공통기본교과의 문제점으로는 국민공통기본교육과정이 실시되기 위해서는 단위 학년 간 학교 간의 교육의 연속성과 체계성이 보장되어야 하지만 이 또한 어려운 실정이고, 이에 선정된 10개 교과의 타당성이나 교과수가 너무 많아 학기당 이수 교과목 수가 많다는 문제가 제기된다. 초등학교 교과수를 줄여야 한다는 그동안의 의견이 전혀 반영되지 않았고 내용 수준 또한 높아졌다.

다섯째로는 재량활동 및 특별활동으로 7차에 새로 도입된 재량활동은 학생들의 다양한 요구, 흥미, 적성을 수용하고, 교육내용에 대한 학생의 선택권을 확대하고, 학생의 자기 주도적인 학습 능력을 신장시키기 위한 것이다. 하지만 실제 재량활동은 하나의 새로운 교과교육이라고 볼 수 있다. 결국 6차에 비해 교과목수는 줄어들

지 않았고, 명칭만 재량활동시간이고 하나의 교과활동이라고 볼 수 있다.

실제 7차 교육과정이 실시되고 있는 우리 교육의 현장에서 문제점이 들어나고 있으며 그 이유로 수준별 수업이 번거롭고, 학생들이 좋아하지 않고 필요성을 느끼지 못해서이다. 7차에서는 일정 수준에 도달하지 않은 학생을 대상으로 특별보충수업을 이수시키도록 하고 있으나 현실에 반영하기가 힘들다고 한다. 결국 모든 학생이 학업성취 기준의 일정부분은 도달해야 한다는 7차의 취지는 최소한 중등교육과정의 다수 학교에서는 실시되기 어려운 현실이다. 수준별 교육을 위해서는 학급당 학생수를 줄이고 수준별 교재를 가지고 수업하는 것이 관건이지만, 현재 우리 교육의 현장에는 교실수가 모자라고, 또 7차 교육과정에서는 단일 교과서 제를 택하고 있는 실정이며, 또한 수준별 교육과정은 교사재량권과 함께 가지 않으면 성공을 보장하기 어렵다.

### *3)* 미술과 교육과정 개정안의 이해

미술과 교육과정 개정안은 제7차 미술과 교육과정의 문서체제의 큰 틀은 유지하며 문서체제의 부분적인 상세화로 총괄목표와 학년 군별 목표를 구분하여 제시하며 교수·학습 방법과 평가에 하부 항목을 제시하였다.[40]

학교 미술교육의 성격에 사회적, 문화적, 교육적 역할을 포함하여 교육적 역할로는 미술경험을 통한 비판적 사고력, 감수성, 문제 해결능력의 육성과 사회적 역할로 미술경험을 통해 생활 속의 시각 환경 이해 및 사회적 소통 능력 육성, 문화적 역할은 미술경험을 통해 세계 문화의 이해와 문화적 정체성 확보를 들 수 있다.

목표 설정으로는 총괄 목표의 의미를 명료화하기 위한 목적과, 목적을 달성하기 위한 능력으로 구분하여 진술하며, 총괄목표의 군별 적용을 안내하기 위하여 같은 학년 군별 목표를 설정하였다.

미술과 교육과정 개정안은 7차 교육과정의 세 가지 내용 영역별 내용 요소를 보완하여 미적 체험 역역을 '자연환경과 조형', '시각 문화 환경과 미술'로 표현영역을 '표현요소', '표현과정', '표현의 확장'으로 감상 영역을 '미술의 이해와 비평', '전통

40) 교육인적자원부, 2007.

미술 문화', '지역 미술 문화'로 재구성하였다. 내용 요소별로 초, 중, 고등학교 연계성과 위계성을 고려한 학습 경험을 선정하여 중학교 1, 2, 3학년은 활용 및 문제해결 능력 중심의 학습 경험을, 고등학교 1학년은 비판적 사고 중심의 학습경험으로 [표-5][41]에서처럼 학습 내용을 적정화 하였다.

[표-5] 내용 영역별 학습의 지향점 설정

| | 학습의 지향점 | | |
|---|---|---|---|
| | 특징 | 중학교 | 고등학교 |
| 미적 체험 | ·학습자 주변의 시각 대상이나 환경에 대한 지각, 이해, 판단을 중심으로 지도하도록 함. | ·시각 환경의 기능이나 역할을 찾아보면서 미술의 개인적, 사회적 문제를 생각해 보고 해결 방안을 찾아보는 경험 제공. | ·시각 환경의 사회문화적 가치를 생각해보고 의견을 제시할 수 있는 경험 제공 |
| 표현 | ·표현 요소에 대한 이해와 적용, 아이디어의 탐색과 발전, 표현과정의 계획과 수행, 표현 결과에 대한 반성, 표현의 확장에 이르기까지 표현 학습 경험을 폭 넓고 충실하게 지도하도록 함 | ·미술 경험을 생활과 연결해서 제공하여 조형적 문제 해결을 강조 | ·표현의 기초적인 능력과 활용경험을 바탕으로 자기 주도적, 개성적 표현을 강조하며 문화적 차원의 조형 활동에 참여. |
| 감상 | ·미술 작품, 미술가, 미술사 등을 중심으로 미술 지식의 이해, 미술 경험에 대한 언어화, 과거 및 현재의 문화 활동과 문화적 가치에 대한 기초적 경험을 제공하도록 함. | ·미술 지식과 개념 등이 사회적으로 가지는 의미를 이해하고 비평할 수 있는 경험 제공 | ·미술의 문화적 가치를 이해하기 위해 문화 활동을 체험하고 반성하고 발전 방안을 모색하는 학습 경험 제공 |

교수·학습 방법으로는 구체화하되, 교사의 자율성을 침해하지 않는 수준에서 기술하고 교수·학습의 계획, 방법, 내용 영역별 지도의 하부 항목을 제시하였다.

미술교과 교육의 총괄 목표로는 시각 문화 현상을 이해하고 판단하며, 조형 언어를 통하여 창의적으로 표현하고 효과적으로 소통하여, 새로운 미술 문화를 창조할 수 있는 자질을 기르는 것으로 시각적 대상과 현상에 대해서 지각하고 반응하는

41) 김성희, 미술교수법, 들풀, 2007, p66.

미적 감수성, 시각 문화 현상을 이해하고 판단할 수 있는 비판적 사고력, 느낌과 생각을 다양한 재료와 방법을 활용하여 창의적으로 표현하는 능력, 조형 활동을 통하여 탐구력과 문제 해결력을 기르고, 전통 미술 문화의 가치를 이해하고 새로운 미술 문화를 창조할 수 있는 의지와 태도를 기르는데 목표가 있다. [표 6][42]

[표-6] 미술교과 교육 방향, 성격, 목표 비교

| 구분 | 현행 교육과정 | 개정시안 | 비고 |
|---|---|---|---|
| 기본 방향 | ·제 7차 교육과정 개정의 기본 정신 반영<br>·국민공통기본교육과정의 체제<br>·필수 학습 요소 및 활동 중심의 내용구성, 학습 내용의 적정화<br>·생활과의 관련 속에서 학습자의 관심, 흥미, 필요, 요구 반영<br>·세계화에 대비한 우리 미술 문화에 대한 이해력 증진<br>·미적 감수성 및 가치관 확립을 위한 감상 교육의 강화 | ·미적 인식 능력 교육의 체계화<br>·국가 교육과정의 명료화<br>·미술 교과 내외의 통합적 활동의 수용 | ·사회 문화적, 교육적 요구의 수용<br>·학교 미술 교육의 경쟁력 제고 |
| 성격 | ·국민공통기본교육기간의 미술과 성격 제시<br>·구성: 미술의 기능, 미술 교육의 목적, 세부 목표, 학교 급별 활동 수준 | ·국민 공통 기본 교육 기간의 미술, 성격 제시<br>·구성: 미술의 기능, 미술교육의 목적, 세부목표, 내용 영역별 성격과 지도 방향 | ·미술의 의사소통과 문화적 가치 강조<br>·학교 급별 활동 수준을 삭제하고, 내용 영역별 성격과 지도 방향 제시 |
| 목표 | ·국민공통기본교육기간의 미술과 목표 제시<br>·미술과의 총괄적인 목표 아래 내용 영역별 하위목표 3개항 제시<br>·총괄 목표: 미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발, 심미적인 태도 함양 | ·국민공통기본교육기간의 미술과 목표와 학년 군별 목표제시<br>·총괄 목표: 시각 문화 현상을 이해하고 판단, 조형 언어를 통하여 창의적으로 표현하고 효과적으로 소통 | ·총괄 목표 구체화<br>·학년 군별 목표제시 |

42) 김성희, 미술교수법, 들풀, 2007, p70.

### *4)* 미술과 교육과정 시안

미술은 자신과 세계에 대한 느낌이나 생각을 시각적으로 표현하고 향유하는 활동으로 다른 사람과 소통하고 자신과 세계를 이해하는 예술의 한영역이다. 또 미술을 통하여 다양한 시각적 대상을 읽고 판단하며, 과거와 현재의 미술 문화를 이해하고 향유하면서 문화의 창조와 발전에 기여한다.

미술교과 교육은 미적 감수성과 직관적 앎의 방식으로 세계를 이해하고 주변 세계와 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 향유할 수 있는 심미적 태도, 관찰력, 조형력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러준다. 따라서 미술의 다양한 체험, 표현, 감상 활동을 통하여 자신과 세계를 창의적이고 개성적으로 표현하며 미술 문화를 이해하고 계승, 발전시킬 수 있는 심미적 인간을 육성하는데 목적이 있다.

즉, 미술교과 교육에서는 첫째, 생활 속에서 미적 감수성과 건강한 미의식으로 미적 체험을 확대함으로서 미술 문화를 비롯한 환경, 정보, 생명 가치 등 사회·문화 현상에 관심을 가지고 적극적으로 참여하는 자세를 가지도록 한다.

둘째, 다양한 동기 유발을 통해 나타내고자 하는 표현의지를 북돋아주고 주제, 표현방법, 조형요소와 원리, 재료와 용구 등에 관한 체계적인 탐색과 능동적인 표현 활동으로 느낌과 생각을 창의적이며 개성적으로 나타낼 수 있도록 한다.

셋째, 미술 작품을 비롯한 시각 문화에 대한 개인적 반응이나 판단을 존중하고, 미학적이며 비판적인 사고력을 가지도록 한다.

넷째, 미술 문화유산을 미학적, 역사적, 문화적으로 이해하고 전통미술 문화에 대한 자긍심을 길러 세계의 문화 창조에 기여하도록 한다. 미술교과 내용은 교과의 특성과 학생의 발달 단계를 고려하여 다음과 같이 '미적 체험', '표현', '감상'으로 이루어진다. 각 내용 영역의 지도 내용과 방법의 방향은 다음과 같다.

'미적 체험'은 자연 환경과 시각 문화 환경을 학습자의 수준에 적합한 탐색, 탐구, 이해, 판단하는 등의 학습 활동을 통하여 체험하는 영역이다. 미적 체험은 학습자의 감각적인 체험으로부터 관계를 인식하는 사고 과정, 비판적인 안목을 형성하는 가치 판단의 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 각 단계에 적합한 학습 경험

을 제공하도록 한다.

‘표현’은 표현 요소, 표현 과정, 표현의 확장이라는 표현의 여러 가지 측면을 경험함으로써 자신의 생각과 느낌을 주체적으로 표현하게 하는 영역이다. 표현 영역의 지도에서는 표현 매체나 방법에 대한 감각과 기능에서부터 표현 과정을 스스로 계획하고 수행해나가는 조직적인 능력, 표현활동과 다른 영역을 관련짓는 ‘적용 능력과 개방적인 태도’에 이르기까지 각 단계에 적합한 학습 경험을 제공하도록 한다.

‘감상’은 미술 문화의 이해, 비평, 향유에 필요한 기초적인 능력과 태도를 준비시키는 내용 영역이다. 미술 문화에 대한 인지적인 접근으로서 미술에 대한 체계적인 이해와 비평적인 언어활동을 지도하고, 이를 토대로 미술을 문화적 차원에서 중요하게 인식할 수 있으며, 미술문화에 직접 참여하는 건강한 문화 의식을 기를 수 있어야 한다.

이에 따른 내용의 구성은 [표-7]과 같다.

[표-7] 현행 미술과 교육과정과 개정안 비교

<table>
<tr><th>영역</th><th>현행 교육과정</th><th>개정 교육과정</th><th>비고</th></tr>
<tr><td>미적 체험</td><td>· 자연미<br>· 조형미<br>· 미술과 생활(중)<br>· 미술과 문화(고등)</td><td>· 자연환경과 조형<br>· 시각 문화 환경과 미술</td><td rowspan="3">· 미적 체험 영역의 4가지 내용 요소를 2가지로 통합하고, 학년 군별 수준을 달리함.<br>· 표현의 4가지 학습요소를 표현요소로 통합함.<br>· 표현 영역의 내용 적정화(고등학교 표현 요소를 통합하여 1개 학년 내용으로 적정화)<br>· 감상영역에서 학생 작품과 작가 작품 감상 통합함.<br>· 비평 활동 강조함.</td></tr>
<tr><td>표현</td><td>· 주제 표현<br>· 표현 방법<br>· 조형 요소와 원리<br>· 표현 재료와 용구</td><td>· 표현 요소(주제 표현, 표현 방법, 조형요소와 원리, 표현 재료와 용구)<br>· 표현 과정<br>· 표현의 확장<br>· 자율적이고 창의적인 표현(고등)</td></tr>
<tr><td>감상</td><td>· 서로의 작품 감상<br>· 미술품 감상<br>· 미술 문화유산 이해(중)</td><td>· 미술의 이해와 비평<br>· 전통 미술 문화<br>· 지역 미술 문화</td></tr>
</table>

미술교과 교육의 총괄 목표로는 시각 문화 현상을 이해하고 판단하며, 조형 언어를 통하여 창의적으로 표현하고 효과적으로 소통하여, 새로운 미술 문화를 창조할 수 있는 자질을 기르는 것으로 시각적 대상과 현상에 대해서 지각하고 반응하는 미적 감수성, 시각 문화 현상을 이해하고 판단할 수 있는 비판적 사고력, 느낌과 생각을 다양한 재료와 방법을 활용하여 창의적으로 표현하는 능력, 조형 활동을 통하여 탐구력과 문제 해결력을 기르고, 전통 미술 문화의 가치를 이해하고 새로운 미술 문화를 창조할 수 있는 의지와 태도를 기르는데 목표가 있다.

미래 사회를 이끌어나갈 인재를 기르기 위해서는 학생 스스로가 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 능력과, 인간을 존중하고 사랑을 실천하는 방법을 기르는 교육을 해야 한다. 현대 산업 사회가 야기한 인간 소외 현상 등 많은 역기능들을 극복하기 위해서는 인성교육을 강화해야 하고, 문제 해결 능력을 육성해야 한다. 또한 자기 학습 능력을 기르기 위해서는 교수 방법을 학생 스스로 생각하고, 선택하고, 판단하는 기회를 제공할 수 있도록 바꾸어야 한다. 따라서 제 7차 교육과정 개정에 따른 생각하는 미술교육[43]을 제안하면 첫째, 학생이 중심이 되어 '학생에게 선택하게 하는 학습 방법'으로 학생에게 선택권과 자율권을 부여해야 한다. 둘째, 미술교육은 학생의 개성과 자율성을 최대로 존중해야 한다. 셋째, 미술교육은 학생의 창의성을 신장시켜야 한다. 넷째, 미술 교육의 운영에는 융통성이 발휘되어야 한다. 다섯째, 미술수업의 과정을 중시한다. 미술교육에 있어 최종 작품은 창조과정의 부수적인 결과라 할 수 있다. 여섯째, 미술교육은 미술 교과를 통합적으로 운영해야 한다.

43) 한국 교육과정 평가원, 2007.

# Ⅳ. 다중지능이론에 기초한 미술과 교수·학습 방법

다중지능이론을 활용한 통합 미술 프로그램은 매 차시 수업의 각 단계마다 학생 주체로 이루어진 모든 수업 과정을 교사가 마지막 단계에 종합 정리하면서 제작-지각-반성을 통한 전체적 과정으로써 미술을 이해시켜주는 형식으로 구성된다. 모든 학생들은 능력과 관심 및 학습 양식이 다르므로 학생의 지능 유형에 대한 자세한 분석을 통해 각 학생의 특정 능력이나 학습 양식에 맞는 학습 내용이 선택되고 가르쳐야 한다. 이러한 다중지능이론은 교실에서의 미술 교과 지도에 많은 변화를 요구하고 있다. 그러므로 앞으로의 미술교육은 학습자 개인의 미술적 학습을 강화시켜 창의력과 사고력을 기를 수 있도록 다중지능이론을 적극적으로 활용해야 할 것이다.

이에 본장에서는 앞에서 살펴본 바에 의해 다중지능이론에 기초한 미술과 교수·학습 방법을 모색하고 이에 부응하는 미술과 교수·학습 지도안 유형을 구안하여 현행 미술 교과서의 내용을 분석하여 유형별로 적합한 지도안을 작성하여 제시하고자 한다.

## *1.* 다중지능이론에 기초한 통합 미술교육 활동방안

### *1)* 이해 중심의 미술 활동

가드너는 교육의 중요한 목적을 이해에 두어야 한다고 주장한다. 그는 “이해라는 것은 어떠한 교육적인 환경에서 획득한 지식, 개념, 기능 등을 새로운 환경이나 상황에 적절하게 적용할 수 있는 것이다. 따라서 만약 누군가가 배운 것을 다른 곳에 적용하지 못하고 새로운 환경에 적합하지 않은 지식을 가져온다면 그는 이해하지 못한 것이다”[44]라고 주장했다. 교실 내에서는 학생들이 금방 배운 것을 외워서 교사에게 이야기할 수 있기 때문에 그들이 모든 것을 이해한 것처럼 보인다. 그러나

44) H. Gardner, 문용린 역, 다중지능: 인간지능의 새로운 이해, 2001, p.254～155.

개념이나 사실, 기능 등을 새로운 환경에 적응시키지 못하면 그것을 이해했다고 말할 수 없다. 지식적인 것을 많이 가르치는 것이 이해를 강조한 미술교육이라고 생각하는 것은 잘못이다.

가드너는 미술을 공부한 학생들은 적합한 장르의 작품을 창조해 낼 수 있고, 다른 여러 문화권에서 만들어진 작품의 특성을 이해하며, 작품을 자신의 삶에 연결시켜 자신의 개인적인 느낌이나 표현을 자신이 원하고 만들고 싶은 작품에 반영할 수 있어야만 이해했다고 볼 수 있다 하였다. 이는 미술교육에서 학생들에게 단순한 손재주나 표현 능력을 길러주는 것이 중요한 것이 아니라 미적 안목을 길러주어야 함을 강조하고 있다.

이해 중심의 미술교육을 실현하기 위해서는 교사의 전문 지식과 체계적이고 적극적인 지도가 필요하다. 교사가 재료를 부여해주고 학생들이 표현하게 하는 소극적인 입장에서 벗어나, 학생들에게 미술에서 가르쳐 주어야 할 것을 결정하고 그것을 발달 단계에 맞게 체계적으로 재구성하여 지도해야 가능한 일이다.[45]

### *2)* 다양한 지능을 활용하는 통합적인 미술 활동

미술활동을 하는데 공간적 지능이 가장 많이 작용하겠지만 꼭 그것만 작용하는 것은 아니다. 공간적 지능과 함께 언어적 지능, 개인이해 지능, 신체 운동적 지능, 대인관계 지능, 자연이해 지능 등 다양한 지능들이 함께 작용한다. 다중지능이론에서는 이처럼 대개의 지능들은 항상 상호 작용하며, 이러한 각각의 지능들은 적절한 어떤 수준까지 개발시킬 수 있다고 말한다. 그러므로 다양한 지능을 활용하는 통합적 미술교육이 이루어져야 한다.

7차 교육과정에서는 미적 체험을 바탕으로 표현과 감상활동을 전개할 수 있도록 내용을 구성해 놓고, 서로 유기적인 관계를 맺으면서 학습 활동을 하게 함으로써 이미 통합적 미술교육에 접근하고 있다. 학생 스스로 자신의 주제에 맞는 기법이나 자료를 선택하여 표현하도록 해야 한다. 그리고 제작된 자신의 작품에 대해 다른 사람 앞에서 설명하고, 다른 학생들의 작품이나 기존 미술 작품, 또 미술 현상에

---

45) 여은숙, 다중지능이론에 기초한 미술과 교수・학습 방법 연구, 2004, p23.

대해 토론을 하게 함으로써 다양한 지능을 활용할 수 있는 기회를 제공해 주어야 할 것이다.

또한, 학생들은 시각적 자료에 민감하기 때문에 다른 교과를 교육하면서 미술적 요소를 활용하면 학습 효과를 높일 수 있다. 다중지능이론이 접목된 교육과정은 실생활과 관련된 주제 중심의 통합 교육이 이루어진다. 통합적으로 가르쳤을 때는 생활 주변에서 주제를 가져오기 때문에 사고의 폭이 넓어질 뿐만 아니라 고등 정신 능력을 향상시킬 수 있으며, 교과서 중심에서 벗어나 박물관이나 기업체 등 지역 사회 기관에서까지도 교육을 할 수 있다. 미술교육도 교과 사이의 벽을 허물고 몇 가지 주제를 중심으로 통합적으로 설계하여 학생들에게 다양한 학습 활동이 제공되도록 함으로써 교육적 효과를 높일 수 있을 것이다.

### *3)* 기본 학습 능력을 길러주는 학습자 중심의 미술 활동

가드너는 학생 개개인의 인지 프로파일을 최대한으로 이해하고 그 발전을 도와주는 개인 중심주의 교육을 주장하였다. 가드너가 설계한 이상적인 미래 학교는 모든 이들이 각자 다른 능력과 흥미를 가지고 있고, 학습하는 과정도 다르며 한 사람이 모든 것을 다 배울 수 없다는 점을 전제하고 있다. 따라서 개인의 능력과 소질을 잘 판단해 내는 학생 중심의 개별화된 교육을 해야 한다고 말한다. 최근 교육 현장에서의 수업 설계도 개별화를 추구하고 있으며 7차 교육과정에서도 이를 강조하고 있다. 이에 따라, 교사는 학생 개개인의 능력과 소질을 잘 판단하여 그에 알맞은 교육과정을 결정해 주고 적합한 학습 방법을 제공해 주어야 한다. 그렇게 함으로써 조기에 아동의 장점을 발견하여 그것을 길러줄 수 있으며, 단점을 발견할 경우 대안적인 방법을 사용하여 단점을 단점으로 머무르게 하지 않고 다른 장점으로 이것을 보완해 줄 수 있으리라 본다. 이처럼 미술 교육도 학습자 중심의 자기 주도적인 활동으로 접근해야 한다. 그렇지만, 학생 스스로 표현하고 싶은 주제, 알고 싶어 하는 주제를 정해 깊이 있게 지속적으로 탐색해 갈 수 있도록 도와주어야 하는 것은 교사의 몫이므로 현장에서 학생들에게 실질적으로 도움이 될 수 있도록 다양한 지도 방법이 연구되어야 할 것이다.

다중지능이론을 접목한 교육의 특징 중의 또 다른 하나는 도제식 교육이다. 도제식 교육은 주로 세 가지 영역에서 일어나는데 예능, 학업, 체육영역에서 하루의 1/3의 시간을 보낸다는 것이다. 도제식 교육을 기술 연마 차원이 아닌 학습 기초 훈련으로 생각하고 미술을 할 수 있는 기본 학습 능력을 길러주어야 한다. 아무리 프로젝트 학습이 교육적 효과가 높다고 하더라도 학생들이 자료를 찾고 분석하고 정리하는 기본 학습 능력을 갖추지 않고서는 아무런 교육의 효과를 높일 수가 없다. 그러므로 학습을 할 수 있는 기본 능력을 습득하기 위한 초보적인 훈련이 있어야 한다고 본다.

## 2. 통합 미술교육 프로그램의 구성

통합 미술 교육 프로그램은 프로젝트 접근법에서 출발한다. 매주 1시간 수업으로 미술과의 모든 내용을 효과적으로 교수하기란 여간 어려운 일이 아니다. 수업은 매 시간당 다른 단원의 여러 주제를 통하여 이루어지지 않고, 한 학기 또는 연간 계획하에 프로젝트로 진행된다. 각 주제는 다시 4차시 분의 제재로 구성되며 4차시의 활동내용은 그 영역과 분야 및 미술과의 단원활동을 고려하여 그 다양성을 꾀하고 진행과정은 학생의 표현과 이해에 있어서 발전적이어야 한다.[46]

7차 미술과 교육과정과 아트 프로펠에서 제시한 가드너의 미술교육과정을 접목한 통합 미술 프로그램의 내용 구성의 틀을 마련하였으며 제 7차 교육과정에서의 미적체험 영역과 지각 영역은 마음속에 그려지는 1차적인 단순 표상 작업이 된다. 이 단계에서 학생은 주제에 대하여 마인드맵을 형성하고, 그에 따른 효과적인 표현 방안을 탐구하기 시작한다. 다음 단계로 탐색 표상을 하게 되는데, 단순 표상에서 자기가 선택한 제재에서 표현 방식을 선택하고 연구하는 작업을 시작한다. 각종 재료와 기법을 이용하고 새로운 기법을 시도하면서 학습자는 창의성을 기르게 된다.

이 탐색 표상 단계에서 교사는 학생의 창의성을 계발할 수 있는 자극적인 요소

46)박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, 2005, p54.

들을 제시하고 그로 하여금 학생들이 보다 자유로운 사고의 폭을 확대해 나가도록 유도해야 한다. 그리고 마지막으로 앞서 마음속에 그렸던 1차적 표현과 실제로 창의적 표현을 시도한 2차적 표현의 결과를 비교, 분석하면서 자신의 처음 의도가 어떻게 표현되고 변화되었는지 살펴보고, 이에 대해 비관적 시각에서 수정, 보완하는 등의 보다 발전된 반영 표상 단계에 접어든다. 이 작업은 다음 차시 수업에서 보다 발전된 표현 활동의 결과를 낳을 수 있는 중요한 작업이다.

통합 미술 교육 프로그램의 매 차시 수업은 단순 표상, 탐색 표상, 반영 표상의 세 가지를 통합하여 학생 스스로 표현활동을 통하여 미술의 표현, 이해, 감상 활동을 통합하도록 구성되었다. 각 단계마다 교사와 학생은 밀접하게 상호 작용해야 한다. 교사는 학생들이 지각할 수 있는 한 다양한 방법으로 기존의 사고의 틀을 깨고 사고의 폭을 확대해해 나가야 하고 학생은 교사의 융통적인 수업 운영 하에 자율적이고 주체적으로 대응해야 한다. 각 단계마다 다중의 지능을 다각도에서 최대한 활용하기 위하여 그에 맞는 수업도구와 방법을 차용할 수 있다. 다음 [표-8]은 통합 미술 교육 프로그램 구성에 따른 수업의 단계별 활동을 요약하고, 각 단계에서 활용되는 지능의 종류를 나열한 것이다[47]. 이것은 단편적이고 일방적인 이론학습이나 실기활동에서 벗어나 실제적으로 학생과 교사가 상호 작용하는 쌍방의 수업이 가능하도록 하는 방법이 될 수 있다.

## *3.* 다중지능이론에 기초한 통합 미술과 교수·학습 지도안 적용

앞으로의 미술교육은 다중지능이론에 바탕을 두고 학습자 개개인의 특성을 반영한 다양한 미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고 창의성을 개발하며 심미적인 태도를 길러야 한다.

학습지도안의 제시하고자하는 핵심은 표현 활동을 중심으로 이해되는 미술교육을 실시하여 다중의 지능을 계발하는 것으로써 각 과정에 따른 각각의 다중지능을 자극하는 수업 전략을 사용하는 것으로 이러한 통합 미술교육 프로그램을 운영할

47) 박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, p63.

때 기대할 수 있는 점으로는 미술교육과정 개선에 따라 전인적 학교교육의 발판을 마련하고 학습자 중심의 학교교육이 실질적으로 가능해진다. 또한 학습자의 학습내용 및 활동의 질을 개선하여 매 수업 시간이 학생들의 자기 계발의 실험적 장이 되게 함으로써 청소년기 감성교육으로써 학교의 본 역할을 수행하여 각종 사회적 문제와 청소년 비행을 예방하고 교사·학생 간의 유대를 강화 할 수 있다.

그리고 이 장에서는 미술 교과서의 내용에 적합한 다중지능이론에 기초한 교수·학습 활동 유형을 찾아 교수·학습 지도안에 적용시켜 보고자 한다.

각각의 중요 지능에 대한 지도 방안을 구안하고 이에 상호 보완적으로 여러 지능이 작용할 수 있게 함으로써 한 가지의 특별한 지능에만 치우치지 않는 방법을 계획하고자 한다. 교육지도에 있어 실존지능의 경우는 자기이해지능과 어느 정도의 유사점, 겹치는 부분으로 인해 따로 계획하지는 않으며 각 지능의 다양한 계획안에서 자연스럽게 작용할 수 있도록 계획한다.

어떠한 수업을 진행하더라도 각 수업에서 항상 똑같은 방법으로 수업을 진행할 수 없듯이 어떤 상황, 어떤 방법으로 그 수업에 대처하는지에 대한 방안으로 다중지능이론을 활용한 수업을 계획하게 되었으며 선행 연구에서의 한 가지 지능에 의한 교수방법이 아닌 모든 지능을 모두 아우르는 수업이 필요하다.

현행 교육과정의 일률적이고 단편적으로 구성된 것에 대한 보완으로서 이번에 시행하게 되는 교육과정개정안을 토대로 학습 영역의 구체적이며 다양한 방법으로 구성하였다. 각 영역별 접근 방향은 미적체험 역역에서의 자연환경과 조형, 시각문화 환경과 미술의 영역에서 보다 다각적인 시선으로 문제에 접근하였으며 표현영역의 단순 주제에 대한 표현이 아닌 표현 과정과 평가를 통한 표현의 확장과 자율적이고 창의적인 표현 활동이 되게 하며, 감상영역에서는 자기 작품, 학생 작품, 작가 작품, 주변의 모든 감상 가능한 작품에 대한 이해와 비평의 통합으로 비평 활동을 강화 할 수 있는 학습이 되도록 하였다.

### *1)* 언어지능 기반 미술과 학습지도안

언어지능에 대한 미술 감상 지도의 유형에는 관찰법, 토론법, 제작법, 작가 연구 등이 있으며 이는 시지각 활동뿐만 아니라 언어지능의 일기, 언쟁, 창작, 유머 및 농담의 표현도 미술 감상 활동과 연계가 가능하다고 생각된다.

언어지능이란 말로 하든 혹은 글로 표현하든 언어를 효과적으로 구사하는 능력으로 확성기에 비유될 수 있다. 그러므로 이 지능을 강화하는데 활용될 수 있는 수업 활동의 유형은 다음과 같은 것들이 있다.

첫째, TV 드라마나 탐정 영화를 보고 후편을 쓰거나 다음 장면을 이야기 해 본다.

둘째, 브레인스토밍[48] 과정 속에서 학생들이 제시한 여러 가지 생각이나 의견들을 특정 규칙에 의해 체계화한다. 모든 참가 학생들로 하여금 제시된 의견을 살펴 볼 기회를 제공하고 비슷한 유형을 찾아 분류하여 학생들이 어떤 아이디어가 가장 좋은지 생각하도록 한다.

셋째, ICT[49]를 활용하여 자기가 해결하려고 시도하는 문제나 계획하는 일을 녹화, 녹음한 후 자신의 문제해결 과정을 스스로 점검해 본다.

이외에도 시, 일기쓰기, 글짓기, 문집이나 신문 만들기, 토론, 다함께 소리 맞추어 읽기, 개별적으로 읽기, 자신의 말 녹음하기 등이 있다.

작품 대상으로는 감상영역의 주제로 상징성과 공간을 느낄 수 있는 얀 반 에이크의 아르놀피니의 결혼식[50]을 설정하였다.

이 지도안에서는 상징성을 통한 언어지능을 기반으로 하며 작품의 세부적인 분석을 통한 공간지능과 서로의 의견에 대한 발표하고 이를 적용한 새로운 방법의 모색으로 대인이해 지능을 키우는 목적이며 감상, 이해, 표현의 통합적인 효과를 유도할 수 있다.

---

48) 브레인스토밍(Brainstorming): 일정한 테마에 관하여 회의형식을 채택하고, 구성원의 자유발언을 통한 아이디어의 제시를 요구하여 발상을 찾아내려는 방법.

49) ICT(Information and Communications Technology): 정보기술과 통신기술의 합성어, 정보를 검색, 수집, 생산, 가공, 보존, 전달, 활용하는 모든 방법

50) 얀 반 에이크(Jan van Eyck, 1395~1441): 네덜란드의 화가이며 유럽 북부 르네상스 미술의 선구자로 불린다. 리얼리즘을 기본으로 종교적 신앙을 표현한 종교화와 초상화를 많이 그렸다. 《아르놀피니의 결혼식》 등의 작품이 있다.

[표-8] 언어지능, 공간지능 기반 학습지도안

<table>
<tr><td>학년: 2학년</td><td>수업일시:</td><td>교사:</td><td>1/2차시</td></tr>
<tr><td colspan="2">단원명: Ⅲ감상 1. 보는 즐거움(작품 감상)<br>영역: 언어지능, 공간지능, 대인이해지능</td><td colspan="2">본시 주제: 미술품 속의 상징성과 그 의미에 대한 이해</td></tr>
<tr><td colspan="4">학습목표 : 1. 가드너의 언어지능의 관점에서 작품을 감상할 수 있다.<br>2.[달마도]와[아르놀피니의 결혼식]속의 상징을 이해하고 의미를 말할 수 있다.<br>3. 발표를 통해 언어지능의 자극을 확인한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">수업 단계</td><td colspan="2">교수-학습활동</td><td rowspan="2">유의점<br>학습자료</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>학생</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td colspan="3">언어지능, 공간지능을 이해하고 그에 따른 주제를 정해 수업 계획안을 작성한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>도입<br>(4분)</td><td>▲ 전시학습 제시<br><br>▲본 차시 학습 목표 제시<br><br>▲ 동기유발</td><td>▲학생과 인사<br>-실기 수업이었던 전 차시 수업에 대한 간단한 소감을 이야기해준다.<br>▲학습목표제시와 수업 진행 방법 소개<br>-수업 목표와 진행방법을 이해하기 쉽고 간략히 소개한다.<br>▲언어지능과 공간지능에 대해 설명하고 각 지능의 연관성으로 효과적인 표현에 대해 설명한다.<br>▲흥미 유도</td><td>▲교사와 인사,<br>▲전시학습을 상기한다.<br>▲학습목표를 인지한다.<br>▲각 지능에 대해 이해하고 효과적인 표현방법에 대해 생각한다.<br>▲교사의 이야기를 경청한다.</td><td>▲분위기가 산만해 지지 않도록 한다.<br><br>▲그림카드</td></tr>
<tr><td>전개<br><br>(36분)</td><td>▲ 달마도 감상<br><br>▲ 아르놀피니의 결혼식 감상<br>-그림속의 상징 의미<br>- 그림을</td><td>▲달마도에 대한 느낌 이야기하기<br>-왜 사람들은 달마를 많이 그렸을까?<br>-왜 사람들은 달마처럼 되고자 했나?<br>▲아르놀피니의 결혼식 도판 제시<br>▲상징성을 가진 사물의 의미 설명<br>-한낮의 켜있는 하나의 초가 상징하는 것▷하나님: 축복의 장소에 신이 있음<br>-창으로 들어오는 빛과 그곳에 있는 과일 ▷빛은 신과 잉태를 뜻하며, 빛이 비치는 곳에 있는 과일은 다산, 풍요를 뜻함.<br>-벗어놓은 신발▷ 성스러운 자리임을</td><td>▲그림에 대한 느낌을 이야기<br>-달마도에 대한 전반적인 이해<br>▲그림카드를 보고 상징성을 정리<br>▲그림카드를 보고 상징성을 정리한다.<br>초: 하나님, 신<br>신발: 성스러운 장소<br>강아지: 충성</td><td>▲달마도 도판<br><br>▲[PPT 자료]<br>▲ 달마 그림 카드<br><br>▲참고도판: 아르놀피니의</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 통한 문화 읽기<br>③명화 패러디 | 보여줌.<br>-여자의 불러있는 배▷ 당시 미와 복은 아이를 잉태하는 여자의 복부에 있다고 여겨 강조한 것.<br>-앞쪽의 강아지▷서로에 대한 믿음과 충성<br>-여자의 면사포▷ 순결을 상징<br>▲[아르놀피니의 결혼식]그림을 통해 북유럽 르네상스의 결혼식 문화이해<br>-결혼은 서로에 대한 충성을 약속하는 것이다.<br>-결혼은 신성한 의식이다.<br>-결혼은 하나님께 맹세이며, 증인이 있다.<br>-풍요함과 다산을 기원한다.<br>-서로 순결하고, 믿음을 중시한다.<br>▲명화패러디<br>-[아르놀피니의 결혼식]그림의 일부분을 이용하여서 재구성<br>-각조별로 활동 시간을 주고 조언<br>-발표에 따른 조언을 해준다. | 과일: 풍요로움<br>면사포: 순결<br>수정, 거울: 순결, 헌신<br>신부의 복부: 다산<br><br>▲학습지 작성<br>-명화를 통해 알 수 있는 북유럽의 문화를 정리한다.<br><br>-정리된 내용을 소리 내어 읽고 머릿속에 상기시킨다.<br>▲협동학습<br>-조별로 재해석한 결혼식 장면을 연출<br>-조별로 작품을 반 친구들에게 이야기 | 결혼식 그림카드<br><br>▲ＰＰＴ 내용정리<br><br>▲학생의 이해도를 확인한다.<br>그림카드: 초, 과일, 신발, 강아지 |
| 정리<br>(5분) | ▲학습정리<br><br>▲과제제시<br><br>▲차시예고 | ▲학습정리<br>:PPT를 이용한 형성평가<br>-미술품이 가지는 상징성알기<br>-학습자와 감상 수업에 대한 느낌토론<br>▲과제 제시 :틀린 그림 찾기<br>▲과제 제시 :틀린 그림 찾기<br>-아르놀피니의 결혼식 자료를 보고 틀린 부분을 찾고 그 원래의 그림에는 어떠한 사물이 있었으며, 그것이 가지는 의미를 말해본다.<br>▲차시예고 | ▲학습지 정리와 자료의 형성평가<br>-선생님과 감상수업에 대해 이야기<br>▲명화속의 틀린 부분을 찾고 그 의미를 말한다.<br>▲다음차시에 대한 내용을 듣는다. | ▲PPT 학습목표와 일치하는 형성평가가 이루어지도록 주의 |

### *2)* 논리수학지능 기반 미술과 학습지도안

논리-수학지능은 전반적으로 추리력에 관한 것으로 사실상 인간 내부에서 작용하여 정보나 자료를 분류하는 능력이라고 할 수 있다. 예를 들면 과학적 가정의 추론, 컴퓨터 프로그램의 논리적 전개, 사회적 경향의 원인과 효과 분석, 원소의 패턴파악 등이 있다. 일반적으로 논리-수학적 지능은 수학이나 과학과 같은 교과에 한정된 것으로 생각하기 쉽다. 그러나 논리-수학적 사고는 모든 교과과정에 적용될 수 있다. 다음의 수업 활동은 모든 교과목에 적용할 수 있다.

첫째, 12개의 사물을 모양, 색깔, 크기, 용도 등의 준거에 따라 분류함으로써 분석적 사고를 연습해 본다.

둘째, 숨겨진 패턴이 들어 있는 숫자의 계열을 만들어 본 다음 다른 사람이 그 유형을 발견할 수 있는지 알아본다.

셋째, 교사는 학생들과의 대화를 통해 학생들 자신이 갖고 있는 신념의 옳고 그름을 스스로 판단하도록 일깨워 주며 순간적인 감정에 사로잡혀 성급한 판단을 하지 않도록 한다. 이외에도 소크라테스식 질문법, 과학적 증명, 수량화와 계산, 컴퓨터 프로그래밍 언어 학습 등이 있다.

수업활동으로 포스터 제작을 설정한 이유는 산업디자인에 보편적으로 쓰이는 포스터는 글자와 그림으로 알리고자 하는 내용을 전달하는 것이다. 글씨를 쓰려면 도구를 이용하고, 균형을 맞추기 위해서는 수학적 논리 능력이 필요하다. 예를 들어 글씨를 균형 있게 그리기 위해서는 전체 넓이를 구하고 글씨의 개수만큼 나누고 글씨를 두께도 눈금을 이용하여 그리기 때문이다. 그리고 주제에 대한 배치에서도 균형과 비율을 맞추어 그려 주제를 부각시킬 수 있는 배치를 해야 한다. 따라서 논리수학지능에 산업미술에 있는 광고 디자인 안에 있는 포스터 제작은 연관성이 있다고 보았으며 주제나 소재의 표현 영역의 확대로 보다 다양한 표현을 할 수 있다.

수학의 기초 개념과 미술을 연계한 포스터 제작에서 공간 구성과 비율의 개념, 수학적 개념 파악, 변화된 글씨와 그림, 컴퓨터 그래픽을 활용한 수업 계획안에 설계 할 수 있다. 수업을 통해 논리 수학적 지능은 순수 회회보다는 광고 디자인을 비롯하여 산업미술과 연계성을 보여주고 있다.

[표-9] 논리-수학지능, 언어지능 기반 학습지도안

<table>
<tr><td>학년: 3학년</td><td>수업일시:</td><td>교사:</td><td>2/4 차시</td></tr>
<tr><td colspan="2">단원명: Ⅱ표현<br>1. 디자인의 일관성과 캐릭터 -포스터디자인<br>영역: 논리-수학지능, 언어지능, 대인이해지능</td><td colspan="2">본시주제: 포스터디자인의 이해와 제작하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">학습목표 : 1. 시각적인 효과를 이용하여 전달효과를 높일 수 있는 표현을 할 수 있다.<br>2. 포스터 제작을 통하여 알리고자 하는 내용을 표현할 수 있다.<br>3. 도구를 사용해서 숫자의 개념을 알고 계산을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">수업 단계</td><td colspan="2">교수-학습활동</td><td rowspan="2">유의점<br>학습자료</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>학생</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td colspan="3">논리 수학적 지능을 이해하고 그에 따른 주제를 정해 수업 계획안을 작성한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>도입<br>(5분)</td><td>▲ 전시학습 제시<br>▲본 차시 학습 목표 제시<br>▲ 동기유발</td><td>▲인사 및 출결 확인<br>-학생의 안부를 물음<br>-전 차시 수업에 대한 소감<br>▲논리-수학지능과, 언어지능에 대해 설명하고 각 표현 방법에 대해 설명한다.<br>▲자와 숫자, 눈금 보는 방법을 가르친다.<br>▲학습목표제시와 수업 진행 방법 소개</td><td>▲교사와 인사,<br>교사의 물음에<br>대답하고 대화 시도<br>▲전시학습을 상기.<br>▲학습목표를 인지<br>▲각 지능에 대해 경청하고 각 지능에 대한 표현 방법에 대해 생각해본다.<br>▲교사의 이야기를 경청한다.</td><td>▲밝은 얼굴로 학생을 대한다.</td></tr>
<tr><td>전개<br>(36분)</td><td>▲ 소재 선정<br>▲구상스케치 (Illustration)<br>▲문구 구성</td><td>▲포스터디자인의 개념과 종류 및 제작 방법에 대해 설명<br>▲도판자료를 통하여 참고 작품을 제시한다.<br>▲종류별로 다른 참고 작품을 제시하여 쓰임새에 알맞은 요소가 무엇인지 느끼도록 유도<br>▲참고 작품의 특징 및 표현 기법을 알아본다.<br>▲전달하고자 하는 내용에 알맞은 소재를 선정하기</td><td>▲자료를 통하여 포스터디자인의 개념 및 종류 이해<br>▲도판자료를 통하여 참고 작품의 용도 이해<br>▲종류별로 다른 참고 작품을 제시<br>▲참고 작품의 특징 및 표현 기법을 알아본다.<br>▲전달하려는 내용에 알맞은 주제를 선정하고, 표현에 적당한 상징적인 소재</td><td>▲소재를 선정, 여러번 다른 형태로 그려봄<br>▲문자를 디자인, 컴퓨터</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ▲서체 선정<br><br>▲화면 구성 (Layout)<br><br>▲채색하기 | ▲구상한 내용 스케치<br>▲불필요한 내용은 생략하고 주된 소재만 선정<br>▲표현 내용을 상징할 수 있는 소재를 선택한다.<br>(예: 저축 ->몽당연필, 돼지 저금통, 불조심 ->성냥개비 등)<br>▲주제에 알맞은 문구를 고안하기<br>▲전달하고자 하는 내용을 함축성 있는 문구로 구성<br>(그림은 전달 속도가 빠르고, 문자는 정확한 전달이 장점임)<br>▲서체선정<br>▲그림 내용을 구체화 시킬 수 있는 문구가 좋다.<br>▲화면 구성 (Layout)<br>▲밑그림이 다 된 학생들부터 채색작업<br>▲포스터디자인 채색의 특징 설명한다. | 를 생각해 본다.<br>▲내용 전달에 적당한 소재를 화면에 단순화하거나 변형한다.<br>▲전달하고자 하는 내용을 알기 쉬운 하나의 문장으로 간결하게 표현<br>▲연습장에 연필로 여러 가지 생각했던 소재들을 스케치한다.<br>▲서체 선정<br>▲새롭고 창의적인 문구이면 더욱 효과 높음<br>▲전체적인 분위기에 어울릴 수 있는 서체<br>▲그림과 문자를 화면에 배치한다.<br>▲화면구성이 이상할 때 협의하여 보다 좋은 방향으로 함께 해결한다.<br>▲채색하기 | 로 문자를 구성하여 프린트하여 사용<br>▲바르게 채색하기를 할 수 있도록 지도 |
| 정리 (5분) | ▲작품 감상<br>▲차시 예고<br>▲과제 제시 | ▲다른 친구의 작품의 장단점을 비교 감상<br>▲자신이 알리고자 했던 의도를 발표<br>▲차시 예고<br>▲과제 제시 | ▲작업을 멈추고 주변 친구들의 작품을 감상<br>▲친구작품과 자기 작품을 비교하여 장단점을 파악함<br>▲채색에 필요한 준비물을 기록<br>▲미완성된 밑그림을 완성하여 오고, 채색하여 오기 | ▲작업을 완료하지 못한 학생도 감상 |

### *3)* 신체운동지능 기반 미술과 학습지도안

이 지능에서 신체는 마음의 수로가 되며 기억은 경험으로부터 획득된다고 본다. 또한 예술, 활동, 경험, 실험, 시도, 공연, 연극, 드라마, 점프, 참여 등은 신체 운동적 지능을 대표하는 단어들이다. 학생들이 학습을 신체 감각 수준에서 체험할 수 있는 방법은 그들의 이해와 기억을 증진시키는데 매우 중요한 역할을 한다. 다음의 예들은 신체 운동적 지능을 강화시키는데 활용될 수 있는 교수 학습활동 유형이다.

첫째, 학습할 교과서의 단원과 문제 혹은 기타 학습과제의 내용을 극화하여 역할극 또는 방송극으로 만들어 본다.

둘째, 일상생활에서 신체를 사용하는 작업을 할 때 자신의 신체를 주의 깊게 관찰하고 신체가 어떻게 기능 하는가를 알아본다.

이 외에도 창의적 동작 표현하기 현장학습, 체험적 사고 만들기, 경쟁적이고 협동적인 게임하기, 근육 감각적 상상력 이용해서 표현하기, 신체이완 훈련하기 등이 있다.

미술활동의 행위예술을 설정한 이유는 작가가 자신의 몸을 이용하여 자유로이 표현하는 예술로 신체운동지능과 연관성이 있기 때문이다.

1차시에는 교사가 수업의 전체 내용과 진행방법을 설명하고 학습자는 그에 따라 자신의 수업계획을 스스로 작성한다. 2차시에서는 설명하고자 하는 지능에 대해 이해시키고 그와 관련된 미술표현활동을 소개한다. 다음에는 학습자 스스로 자신의 수업계획안을 가지고 수업을 진행한 후 수업의 내용과 과정에 대해 토론하는 시간을 갖는다. 이때 토론의 과정을 녹화하여 다시 볼 수 있게 한다.

수업을 통해 행위뿐만 아니라 몸으로 표현할 수 있다는 것을 알 수 있게 신체지능을 자극하는 것뿐만 아니라 토론의 시간을 가져 말하기, 쓰기를 반복하므로 언어지능과의 서로 독립적으로만 작용하는 것이 아닌 연계성을 가지고 상호 작용할 수 있다는 것을 보여준다. 그리고 몸을 이용하여 표현하는 것이 책상에서 앉아서 그리는 것과는 다른 재미를 줄 수 있는 계기를 주어야 한다.

7차 교육과정에서는 주제의 표현과 방법과 요소, 원리에 대한 과정이었다면 개정안에서는 이와 함께 표현에서의 다양성, 창의성, 표현과정이 중요시 하고 있다. 교육과정 개정 방향에 따라 단순 표현 활동이 아닌 다양한 표현 양식을 통한 사회화

와 표현의 확장, 개인의 자존감을 키우기 위한 방법의 하나라 할 수 있다.

[표-10] 신체운동지능, 공간이해지능 기반 학습지도안

<table>
<tr><td colspan="2">학년: 3학년</td><td>수업일시:</td><td>교사:</td><td>1/2차시</td></tr>
<tr><td colspan="3">단원명: Ⅱ표현 1. 주변의 사물표현하기-행위예술<br>영역: 신체운동지능, 실존지능,<br>공간이해지능, 자기이해지능</td><td>본시주제: 행위예술의 이해와 표현하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">학습목표 : 1. 자신의 신체와 행위예술에 대해 이해할 수 있다.<br>2. 행위예술을 통해 표현의 다양성에 대해 알 수 있다.<br>3. 자신의 신체를 이용하여 행위예술 작품을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">수업 단계</td><td colspan="2">교수-학습활동</td><td rowspan="2">유의점<br>학습자료</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>학생</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td colspan="3">신체운동 지능, 공간이해지능을 이해하고 그에 따른 주제를 정해 수업 계획안을 작성한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>도입<br>(5분)</td><td>▲ 전 시 학습 제시<br>▲학습 목표제시<br>▲ 동 기 유발</td><td>▲인사 및 출결 확인<br>-학생의 안부를 물음<br>-전 차시 수업에 대한 소감<br>▲신체운동지능, 공간이해 지능에 대해 설명한다.<br>▲각 지능의 표현 방법에 대해 설명한다.<br>▲행위예술에 대해 설명한다.<br>▲학습목표제시와 수업 진행 방법 소개</td><td>▲교사와 인사,<br>교사의 물음에<br>대답하고 대화 시도<br>▲전시학습을 상기<br>▲신체운동 지능, 공간이해 지능을 이해한다.<br>▲학습목표를 인지<br>▲교사의 이야기를 경청</td><td>▲밝은 얼굴로 학생을 대 한 다.</td></tr>
<tr><td>전개<br>(36분)</td><td>▲공간 개념 이해<br>▲ 해 부 학적 접근<br>▲소재 선정</td><td>▲신체를 이용한 공간적인 표현에 대해 설명한다.<br>▲공간의 개념을 이해시킨다.<br>▲자신의 신체의 이용 방법과, 행위예술과의 접목을 상기시키고 다양한 표현방법에 대해 설명한다.<br>▲인체 해부학에 대한 설명을</td><td>▲자신의 신체에 대해 이해하고, 공간의 개념을 이용하여 행위예술로 다양한 표현을 할 수 있다는 걸 알 수 있다.<br>▲자료를 통하여 행위예술의 개념 이해한다.<br>▲인체 해부학에 대한 설</td><td>▲다양한 자 료 를 보고 공간의 개념을 확인시킨다.</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ▲구상하기<br><br>▲표현하기 | 하고 그에 따른 움직임을 설명한다.<br>▲자신이 표현하고자 하는 주제를 설정하게 한다.<br>▲도판자료를 통하여 참고 작품을 제시한다.<br>▲종류별 참고 작품을 제시하여 쓰임새에 알맞은 요소 파악<br>▲전달하고자 하는 내용에 알맞은 소재를 선정하기<br>▲각자 주제에 맞는 표현활동을 하도록 한다.<br>▲서로의 표현활동을 관찰하게 하고 자신의 것과 비교하면서 반성의 기회를 갖게 한다.<br>▲학생의 작품 활동을 영상으로 기록한다.<br>▲학생들의 작품에 자신의 생각을 주입시키지 않는다. | 명과 공간 미술, 신체표현 미술에 대해 이해한다.<br>▲주제를 설정한다.<br>▲주제의 설정에 맞게 표현할 동작을 구상스케치<br>▲행위예술에 대해 설명을 듣는다.<br>▲참고 작품의 특징 및 표현 기법을 알아본다.<br>▲전달하려는 내용에 알맞은 주제를 선정하고, 표현의 소재를 생각해 본다.<br>▲각자 표현활동을 해볼 수 있도록 한다.<br>▲내용 전달에 적당한 소재를 단순화, 변형 표현한다. | ▲소재를 선정하기에 앞서 다양한 방법을 모색한다. |
| 감상 및 평가 (5) | ▲감상<br>▲차시 예고<br>▲과제 제시 | ▲수업 결과에 대한 느낀 점을 토론하게 한다.<br>▲자신이 알리고자 했던 의도를 발표<br>▲자신의 의도를 발표<br>▲차시 예고<br>▲과제 제시 | ▲자신의 표현활동을 토론해 본다.<br>▲친구작품과 자기 작품을 비교하여 장단점을 파악한다. | ▲감상 및 설명 |

### *4)* 공간지능 기반 미술과 학습지도안

공간적 지능은 마음속의 심상 혹은 외부 세계의 영상이든 간에 어떤 형상을 말한다. 이 지능은 예컨대 사진, 슬라이드, 영화, 그림에 민감하게 반응하는 능력과 관련되며 비유와 기억을 통해서 보는 마음의 눈이라고 할 수 있다. 예를 들면 디자이너, 건축가, 공학도, 기술자, 컴퓨터 프로그래머, 정치풍자 만화가 등은 물질적 환경을 상징적으로 표현하거나 응용한다. 공간적 지능을 강화시키는데 활용될 수 있는 수업 활동은 다음과 같은 것들이 있다.

첫째, 흥미 있는 주제나 아이디어에 기초한 몽타주를 만들어 보거나 잡지에서 그림을 오려서 광고문을 만든다.

둘째, 핵심, 요점, 주제, 기본개념을 점토, 그림물감, 색연필을 이용해서 그림으로 표현해 본다.

이외에도 3차원 구조세트 조립, 그래픽 심벌 그리기, 생각 묘사하기, 마음속의 지도와 다른 시각적으로 만들어진 구조물 만들기, 색깔 신호 만들기, 시각적 형태 추구하기 등이 있다.

주변의 사물 표현하기를 설정한 이유는 사물을 그림으로 묘사하는 능력, 길을 찾는 능력인 공간지능은 주변 환경을 관찰하고 집에서나 학교에서든 그 주변을 그림으로 표현하여 학습자가 어느 정도의 공간지능을 가지고 있는지를 파악할 수 있으며 또한 미술표현으로 인해 한 번 더 생각하고 주의를 관찰하는 능력을 키울 수 있다고 보인다. 이는 교육과정 개정안의 미적체험영역과 표현 영역의 확대로 심상의 것만이 아닌 자신의 주변을 통찰해 봄으로 다양한 미의 영역을 탐구 할 수 있을 것이다.

이 수업에서의 학생들은 자신만의 공간을 완성하기 위해 자신의 공간을 살피게 되며 그릴 수 있는 효과적인 공간을 계산하게 한다. 또한 공간지능에 연결하여 지도를 제작하게 하는 방법도 적용해 볼 수 있으며 지도, 동네 그리기, 주변 환경그리기 수업은 학생들에게 공간에 대한 생각과 지역에 대한 관심을 가질 수 있는 계기를 마련하는 수업 방법이 될 수 있다.

[표-11] 공간이해지능, 자연이해지능 기반 학습지도안

<table>
<tr><td>학년: 3학년</td><td>수업일시:</td><td colspan="2">교사:</td><td>1/2차시</td></tr>
<tr><td colspan="3">단원명: Ⅱ표현<br>1. 주변의 사물표현하기 -정물소묘<br>영역: 공간이해지능, 자연이해지능, 대인이해지능</td><td colspan="2">본시주제: 정물소묘를 통한 공간의 이해</td></tr>
<tr><td colspan="5">학습목표 : 1. 공간의 이해와 자연친화적인 작품을 할 수 있다.<br>2. 소묘의 특징을 이해할 수 있다.<br>3. 소묘를 활용하여 다양한 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">수업 단계</td><td colspan="2">교수-학습활동</td><td rowspan="2">유의점<br>학습자료</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>학생</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td colspan="3">공간이해지능, 자연이해지능을 이해하고 그에 따른 주제를 정해 수업 계획안을 작성한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>도입<br>(5분)</td><td>▲ 전시학습 제시<br>▲본 차시 학습 목표 제시<br>▲ 동기유발</td><td>▲인사 및 출결 확인<br>-학생의 안부를 물음<br>-전 차시 수업에 대한 소감<br>▲공간의 개념에 대해 설명<br>▲공간이해지능, 자연이해지능에 대해 설명한다.<br>▲각 지능을 이해하고 표현 방법을 유도한다.<br>▲소묘의 특징 및 종류 소개<br>▲학습목표제시와 수업 진행 방법 소개</td><td>▲교사와 인사, 교사의 물음에 대답하고 대화 시도<br>▲전시학습을 상기.<br>▲학습목표를 인지한다.<br>▲각 지능에 대해 이해하고 효과적인 표현 방법에 대해 생각해본다.<br>▲수업 준비물과 전시 학습 과제물 제시한다.<br>▲교사의 이야기를 경청</td><td>▲소묘에 흥미를 가지도록 호기심 유발</td></tr>
<tr><td>전개<br>(36분)</td><td>▲ 소재 선정<br>▲ 소묘의 종류와 특징<br>▲ 소묘의 재료와 기법</td><td>▲소묘의 특징에 대한 설명을 하고 그에 따른 표현 방법을 제시한다.<br>▲소묘의 역할과 목적은 무엇인지 발표시킨다.<br>▲그리는 방법에 따른 소묘의 종류와 특징에 대해 물어본다.<br>▲소묘 이외의 다른 여러 작품들을 보여주면서, 영역별 구분한다.</td><td>▲소묘가 무엇인지 학습 과제물을 바탕으로 자유롭게 발표한다.<br>▲자료를 통하여 소묘의 개념 이해한다.<br>▲PPT 자료 보면서 정밀묘사의 표현순서에 대해 익힌다.<br>▲작품 제작 시 유의점에 대해 듣고 정밀묘사 할 주</td><td>▲소재를 선정하고 다양한 방법을 모색한다.<br>▲준비물(8절, 4B 연필, 지우개)</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ▲정밀 묘사의 표현 순서 유의점<br><br>▲구상스케치 (Illustration)<br><br>▲작품 제작<br><br>▲순회지도 | ▲연필, 콩테, 목탄, 펜, 붓, 파스텔 등 각자 준비해온 재료를 비교해 보며 재료의 특징과 기법을 설명한다.<br>▲PPT 이용하여 정밀묘사의 표현 순서를 익혀 실습하는데 어려움이 없도록 한다. 작품 제작시 유의점을 설명해 주고 정밀묘사를 시작한다.<br>▲자신이 표현하고자 하는 주제를 설정하게 한다.<br>▲도판자료, 참고 작품을 제시 종류별로 다른 참고 작품을 제시하여 쓰임새에 알맞은 요소가 무엇인지 느끼도록 유도.<br>▲실기 지도- 제작과정을 확인하고 대상의 형태와 특징을 관찰하여 형태와 구도를 잡아가도록 지도한다.<br>▲궤간을 순회하며 개별지도<br>▲잘 표현된 작품을 선정해서 그 느낌을 발표시킨다. | 제를 관찰한다.<br>▲설명을 듣고 내용파악 및 이해 정리한다.<br>▲주제를 설정한다.<br>▲중요한 부분은 유의하며 실기에 들어간다.<br>▲주제의 설정에 맞게 표현할 스케치 한다.<br>▲대상의 형태와 특징, 구도를 생각하면서 그림을 그린다.<br>▲참고 작품의 특징 및 표현 기법을 알아본다.<br>▲내용에 알맞은 주제를 선정하고, 효과적인배치<br>▲학습목표를 인지하고 학습방향과 내용을 파악<br>▲우수 예시 작품을 통해 개인작품 제작에 참고한다.<br>▲작품에 대한 느낌을 발표한다. | ▲다양한 예시 작품을 통하여 학생들의 이해 돕는다.<br><br>▲ 소묘 제작 과정 도판 제시 |
| 감상 및 평가 (5) | ▲ 핵심정리<br>▲ 형성평가<br>▲차시 예고<br>▲주변 정리 | ▲학습 정리하고 학습 목표 도달 여부를 확인한다.<br>▲제시한 형성평가 문항을 풀어본 후 채점을 한다.<br>▲자신이 표현하고자 했던 의도를 발표<br>▲차시 예고<br>▲주변 정리 정돈을 한다. | ▲질문에 응답하고 의문사항을 질문한다.<br>▲형성평가에 대한 답을 말한다.<br>▲자신의 목표 달성 정도를 확인한다.<br>▲주변 정리 정돈을 한다. | ▲ 감상 및 설명<br>▲ 다음 시간 준비물 예고한다. |

### *5)* 음악지능 기반 미술과 학습지도안

음악은 인간의 감정을 표현하고, 나누고, 인식하고, 전달하게 하는 기본적인 도구가 된다. 가드너는 음악적 지능이 언어적 또는 공간적 지능보다 더 다양하게 인간의 두뇌에 존재한다고 본다. 특히 이 지능은 내향적인 능력으로 다양한 방법을 통하여 발달시킬 수 있다. 음악적 지능을 촉진시킬 수 있는 활동은 다음과 같다.

첫째, 학습 내용(중심 주제, 개념)을 노래, 랩, 창 등과 같은 리듬형태로 바꾼다.

둘째, 학습할 단원의 핵심내용 혹은 주제를 잘 반영해 주는 음악이나 노래를 들은 후 그 내용을 그림으로 표현하거나 글로 기술한다.

셋째, 교과의 단원에 적당한 분위기를 조성할 수 있는 음악을 듣는다.

이 외에도 노래, 휘파람, 콧노래 부르기, 효과음악 찾기, 타악기 연주하기, 레코드 목록 작성하기, 음악적 심상 표현하기, 음악소프트웨어 사용하기 등이 있다.

미술 활동에서 악기 제작을 설정한 이유로 음악은 일반적으로 '시간예술'로 불리고 있다. 회화・조각・건축 등의 조형예술은 3차원의 세계에 실재하는 구체적인 소재에 바탕을 두고 공간인 대상을 항구적인 형태로 창조하는 것을 목적으로 하고 있기 때문에 음악은 문예나 무용과 더불어 시간의 흐름에 따라 생성 전개되어 진다. 악기를 제작하고 연주하는 활동은 새로운 소리에 대한 이해를 통해 음악적 지능을 높이는 결과를 가져 올 것이라는 전제하에 이 수업을 설정하게 되었다.

수업내용으로는 교사는 학습자들에게 수업의 내용과 수업의 목표에 대해 간단해 설명해주고 마라카스를 제작하게 한다. 그리고 악기를 만들고 연주하며 노래를 불렀던 느낌을 그림으로도 표현하게 하여 그 심상의 느낌을 표현해 보게 한다.

마라카스를 제작하게 하는 이 수업을 통해 학습자는 만들기와 연주하기, 노래 부르기와 그림그리기 등의 다양한 활동을 함께 수행할 수 있는 능력을 가지게 한다.

교육과정의 미적체험과 표현영역의 확장으로 연주와 노래 속에 담겨 있는 문학적, 음악적 요소와 악기를 만들고 그림을 그리는 미술적 요소들이 서로 긴밀한 연관을 갖고 있음으로 음악, 미술, 문학 수업을 통합적으로 이끌어 낼 수 있는 수업 모형을 제시할 수 있다고 본다.

[표-12] 음악이해지능, 자연이해지능 기반 학습지도안

<table>
<tr><td>학년: 3학년</td><td>수업일시:</td><td>교사:</td><td>1/2차시</td></tr>
<tr><td colspan="2">단원명: Ⅱ표현<br>1. 주변의 사물표현하기 -마라카스제작하기<br>영역: 음악이해지능, 자연이해지능, 자기이해지능</td><td colspan="2">본시주제: 마라카스 제작을 통한 음악의 이해</td></tr>
<tr><td colspan="4">학습목표 : 1. 음악적 지능에 대해 이해 할 수 있다.<br>2. 마라카스 제작을 통해 소리에 대해 이해한다.<br>3. 창작음악을 만들어 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">수업 단계</td><td colspan="2">교수-학습활동</td><td rowspan="2">유의점<br>학습자료</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>학생</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td colspan="3">음악이해지능, 자연이해지능을 이해하고 그에 따른 주제를 정해 수업 계획안을 작성한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>도입<br>(5분)</td><td>▲출석 점검<br>▲ 전 시 학습 제시<br>▲본 차시 학습 목표 제시<br>▲ 동 기 유발</td><td>▲인사 및 출결 확인<br>-학생의 안부를 물음<br>-전 차시 수업에 대한 소감<br>▲음악의 이해에 대한 설명<br>▲음악이해지능, 자연이해지능에 대해 설명하고 이해시킨다.<br>▲제작 과정과 유의점을 설명<br>▲학습목표제시와 수업 진행 방법 소개</td><td>▲교사와 인사,<br>▲전시학습을 상기.<br>▲학습목표를 인지<br>-음악을 통한 표현을 인지한다.<br>▲음악이해지능, 자연이해지능에 대해 이해한다.<br>▲교사의 이야기를 경청</td><td>▲밝은 얼굴로 학생을 대 한 다.</td></tr>
<tr><td>전개<br>(36분)</td><td>▲음악 이해<br>▲ 음 악 과 미술의 상관성<br>▲ 소 재 선정<br>▲구상하</td><td>▲음악의 특징에 대한 설명을 하고 표현 방법을 제시한다.<br>▲PPT 자료를 이용하여 여러 가지 활용할 수 악기와 표현 방법에 대하여 설명한다.<br>▲음악과 그림의 상관관계와 의미에 대해 설명한다.<br>▲마라카스에 대한 설명을 한다.<br>▲여러 가지 재료를 활용한 다양한 표현방법의 활용 가능성에 대해 설명한다.</td><td>▲음악적 감수성에 대해 이해할 수 있도록 노력한다.<br>▲PPT 자료를 통해 여러 악기에 대해 알아보고, 음악과 미술의 연관성에 대해 이해한다.<br>▲음악을 통해서 미술적인 제작활동과 그로인한 음악 연주 기회를 할 수 있다는 걸 알 수 있도록 한다.<br>▲자료를 통하여 마라카스</td><td>▲ P P T 자료 준비</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 기<br>▲악기 제작하기 | ▲자신이 표현하고자 하는 주제를 설정하게 한다.<br>▲도판자료를 통하여 참고 작품을 제시한다.<br>▲종류별로 다른 내용물을 사용하여 쓰임새에 따른 표현방법을 다변화한다.<br>▲직접 악기를 제작 하여보고 서로 만든 작품을 감상할 수 있도록 한다.<br>▲다른 방법의 제작에 대해서도 설명을 해준다.<br>▲자신이 의도한 것을 각자 발표하게 하며 소리를 비교해본다. | 에 대해 이해한다.<br>▲제작과정을 통해 완성<br>▲만들 모양을 스케치<br>▲빈 깡통에 내용물을 넣고 테이프로 내용물이 나오지 못하도록 봉한다.<br>▲빈 깡통을 예쁘게 꾸밈<br>▲각자 만든 것들을 돌아가면서 소리를 듣는다.<br>▲전달하려는 내용에 알맞은 주제를 선정하고, 효과적인 연주를 한다. | ▲깡통 3개, 콩, 돌, 쌀, PT병 |
| 감상 및 평가 (5) | ▲각자 연주하기<br>▲ 형 성 평가<br>▲차시 예고 | ▲자신이 만든 것을 마음대로 연주해 본다.<br>▲자신이 표현하고자 했던 의도를 발표 한다.<br>▲차시 예고 | ▲소리 나는 재료와 마라카스를 가지고 마음대로 연주해 본다.<br>▲서로의 작품 감상하기<br>▲주변 정리 정돈을 한다. | ▲ 감 상 및 설명 |

### *6)* 대인관계지능 기반 미술과 학습지도안

대인관계지능은 사람들과의 상호작용을 통하여 타인의 감정을 이해할 뿐 아니라 그들의 감정에 효과적으로 대응하는 능력과 관련된다. 이러한 지능은 유아기 때는 자아 중심적 사고에서 사춘기에 이르면 또래 중심으로 변하며 성인기가 되면 집단 중심적 사고를 한다. 대인관계 지능을 강화시키는데 활용될 수 있는 수업 활동 유형은 다음과 같다.

첫째, 다른 사람을 지지하는 다양한 방법(얼굴 표정, 몸짓, 제스처, 목소리, 언어적 표현)을 탐구해 본다. 매일 자신의 주변에 있는 사람들에게 용기를 주고 지지하는 일을 실천해 본다.

둘째, 자신의 의견과 동의하지 않는 관점을 가진 사람의 말을 경청하려고 노력한다.

이 외에도 갈등 중재하기, 집단 브레인스토밍 수업하기, 지역사회 활동하기, 학습활동의 일환으로서 파티나 사회적 모임 참석하기 등이 있다.

미술 활동 수업에 협동화(벽화)를 설정한 이유는 다음과 같다.

벽화는 혼자서 할 수 없는 활동이며 서로의 이해와 협동을 요구하는 미술활동이다. 제작 설계를 하는데 있어서 서로의 합의점을 맞추어가는 과정을 통해 대인관계지능과 관계성이 있다고 본다. 여기서 대인관계지능은 또한 반쪽지능으로 간주되는 실존지능과 많은 연관성을 가지며 어느 정도 비슷한 의미를 내포하고 있다.

이장에서의 협동화는 매우 다양한 지능을 접목하여 수업을 할 수 있는 적당한 주제로서 논리적이고 분석적인 과정 위주의 수업을 유도하여 공간적, 언어적 지능을 활성화시킴으로써 새로 시행될 교육과정의 적절한 학습 환경과 결과로 다양한 사고를 유도하여 창의성을 향상시킬 수 있다.

수업 내용의 진행은 1차시에 학생들이 서로 의논하여 사회자, 서기, 총지휘자, 스케치 등으로 역할 분담을 하여 진행한다.

2차시에는 지난 차시에서 학습자들이 작성한 수업계획안대로 그림을 나누어 그리게 하며 자유로운 토론을 통해 제작과정의 어려움과 활동에 대한 평가가 자발적으로 이루어지도록 한다.

학습자들은 이 활동에 대해 서로의 의견을 하나로 모으는 것이 가장 중요하다. 그 과정을 통해 힘을 합쳐 작품을 완성할 수 있기에 서로 의견을 나누고 조율하며,

형평성을 고려하는 활동을 통해 서로에 대한 이해와 합의를 이끌어 낼 수 있을 것이다. 또한 이 같은 방법으로 마스게임이나 입고 있는 옷을 연결하여 작품을 만들 수 있다는 것을 제안 할 수 있으며 이를 통해 사고의 확산을 보여 줄 수 있다.

[표-13] 대인관계지능, 언어지능, 공간이해지능 기반 학습지도안

<table>
<tr><td>학년: 3학년</td><td colspan="2">수업일시:</td><td>교사:</td><td>2/4차시</td></tr>
<tr><td colspan="3">단원명: Ⅱ표현<br>1. 주변의 사물표현하기 -협동화<br>영역: 대인관계지능, 언어지능, 실존지능, 공간이해지능</td><td colspan="2">본시주제: 협동화를 통해 표현하기</td></tr>
<tr><td colspan="5">학습목표 : 1. 대인관계지능에 대해 이해 할 수 있다.<br>2. 벽화작업을 통해 서로를 이해한다.<br>3. 역할 분담으로 정하고 서로를 이해하여 협동성을 기른다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">수업 단계</td><td colspan="2">교수-학습활동</td><td rowspan="2">유의점<br>학습자료</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>학생</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td colspan="4">대인관계지능을 이해하고 그에 따른 주제를 정해 수업계획안을 작성하고 서로에 대한 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td>도입<br>(5분)</td><td>▲전시학습 제시<br>▲본 차시 학습 목표제시<br>▲각 지능에 대한 설명<br>▲동기유발</td><td>▲인사 및 출결 확인<br>-학생의 안부를 물음<br>-전 차시 수업에 대한 소감<br>▲대인관계지능, 언어지능, 공간이해지능에 대해 설명하고 이해시킨다.<br>▲벽화에 대해서 설명한다.<br>▲제작 과정과 유의점을 설명한다.<br>▲학습목표제시와 수업 진행 방법을 소개한다.</td><td>▲교사와 인사,<br>▲전시학습을 상기.<br>▲학습목표를 인지<br>-대인관계지능을 이용한 표현을 인지하고 각각의 지능과의 상호 관련성에 대해 이해한다.<br>▲벽화에 대해서 설명을 듣는다.</td><td>▲ 밝은 얼굴로 학생을 대한다.</td></tr>
<tr><td>전개<br>(36분)</td><td>▲주제 설명<br>▲ 토 론 하</td><td>▲벽화에 대해 PPT 자료를 이용하여 설명하고 협동 작업의 중요성에 대하여 인지시킨다.<br>▲사회자를 정하고 걸개그림을 어떻게 전개할 것인가 토의<br>▲주제 이외의 다른 여러 작품들을 보여주면서 표현방법 모색</td><td>▲벽화의 개념을 이해하고 협동화를 통해 얻을 수 있는 이점을 이해한다.<br>▲각 주제에 대한 표현 방법에 대해 그려본다.<br>▲어떻게 전개할 것인가 토의를 한다.</td><td>▲PPT자료<br>▲소재를 선정하고</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 여 효과적인 표현유도<br><br>▲ 소 재 선정<br><br>▲구상스케치 (Illustration)<br><br>▲협동 표현하기 | 한다.<br>▲토의를 하여 구체적인 표현 방법과 각자 담당 작업을 정한다.<br>▲토의한 기록을 바탕으로 작업을 하게 한다.<br>▲역할분담에 따른 각각의 작업을 진행하면서 서로 의견을 나누고 공간 표현 방법을 상기시킨다.<br>▲도판자료를 통하여 참고 작품을 제시한다.<br>▲종류별로 다른 내용물을 사용하여 쓰임새에 따른 표현방법을 다변화한다.<br>▲다양한 재료에 의한 표현 방법을 도판이나 PPT 자료 이용하여 제시한다.<br>▲순회 지도하면서 각 조별로 협동심을 강화시킨다. | ▲각 조에서 역할 분담하여 최대의 효과를 낼 수 있도록 역할을 최적화 한다.<br>▲제작에 들어간다.<br>▲서로 부족한 점에 대해 조언을 해줄 수 있도록 한다.<br>▲제작과정을 통해 완성한다.<br>▲토의한 기록을 바탕으로 작업을 시작한다.<br>▲전달하려는 내용에 알맞은 주제를 선정하고, 효과적인 표현을 한다.<br>▲도판이나 참고자료를 이용하여 다양한 표현방법을 모색한다.<br>▲재료의 다양화로 색다른 느낌이 되도록 한다. | 다 양 한 방 법 을 모색한다.<br><br>▲ 역 할 분담 |
| 감상 및 평가 (5) | ▲평가 및 발표<br><br>▲차시 예고<br><br>▲주변 정리 | ▲완성된 벽화를 보고 작업과정에서 서로를 이해했는가를 평가서에 기록한다.<br>▲다른 작품을 보면서 자신의 조에서 부족한 점을 반성하도록 한다.<br>▲각 조별 표현하고자 했던 의도를 발표하게 한다.<br>▲차시 예고 | ▲완성된 벽화를 보고 느낀 점을 이야기해 보고 기록한다.<br>▲부족한 점을 반성해보고 보다 나은 표현 방법에 대해 생각해 본다.<br>▲주변 정리 정돈을 한다. | ▲ 감 상 및 설명 |

### 7) 개인이해지능 기반 미술과 학습지도안

개인이해지능은 '자신을 알라'라는 메시지로 표현할 수 있다. 학습자는 반성적 사고의 과정을 통하여 새로운 상황에 자신을 변환시킬 수 있다. 이 지능을 대표하는 예는 일기, 여행 일지, 메모 등이며 자기반성, 자아 인식, 자기 평가는 전형적인 태도가 된다.

다음의 활동들은 개인이해 지능을 강화시키는 수업 활동 유형들이다.

첫째, 여러 다른 상황에서 자신이 사용한 사고 전략과 사고 유형을 평가해본다.

둘째, 그날의 중요한 사건을 기록하는 실험적 반성일지를 쓴다. 이것을 그림, 음악, 점토, 시를 사용하여 그 사건에 대한 느낌을 표현해 본다.

셋째, 자신이 외부 관찰자가 되어 자신의 사고, 느낌, 기분을 주시해 본다. 어떤 상황에서 일어나는 분노나 유쾌함, 불안 등의 정서유형을 관찰한다.

이 외에도 감정어린 순간 경험하기, 일분 반성시간 가지기, 숙제 선택하기, 자기 존중 일기쓰기, 목표 달성 시간 정하기 등이 있다.

미술활동에서 자화상 그리기를 설정한 이유는 다음과 같다. 자신을 이해하고 자신의 미래를 설계함으로 객관적으로 통찰할 수 있는 능력은 개인이해지능과 연관성이 있다고 본다. 자화상을 그리면서 거울을 통해서 자신과 대화하고 자아성취감을 고찰시킬 수 있다. 또한 표현 영역에서의 소재와 주제에 대한 다양화로 표현의 확장, 이와 관계한 평가의 확장을 유도할 수 있을 것이다.

수업을 진행하는데 있어 먼저 학습자에게 자신에 대해 좀 더 객관적으로 볼 수 있게 시간적 여유를 주어 준비과정을 계획화 시킨다. 그리하여 수업 결과에서 학습자의 미래와 자신의 성격에 대해 고민하게 하여 미래에 대한 꿈과 희망을 표현하게 한다. 청소년기의 학습자들은 자신의 얼굴을 어떻게 그릴 것인지, 자신의 내면이 어떻게 표현될 수 있는가를 생각해 보게 한다는 것으로 단지 그림을 잘 그리는 것만이 아닌 자신을 얼마나 이해하고 그것을 표현해 낼 수 있는가가 자신의 객관적 표현이라 할 수 있다.

자화상 그리기 수업을 통해 학습자는 자신을 이해하고 미래에 대해 고민하는 계기를 마련하게 하며 학습자들의 정체를 찾아가는데 있어 이 수업계획안을 제시할 수 있다고 본다.

[표-14] 개인이해지능, 대인이해지능 기반 학습지도안

<table>
<tr><td>학년: 3학년</td><td>수업일시:</td><td>교사:</td><td>2/4차시</td></tr>
<tr><td colspan="2">단원명: Ⅱ표현<br>1. 디자인의 일관성과 캐릭터 -자화상그리기<br>영역: 개인이해지능, 대인이해지능, 실존지능</td><td colspan="2">본시주제: 자화상을 통해 자신을 표현하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">학습목표 : 1. 자신을 생각하게 한다.<br>2. 본인의 모습을 객관적으로 파악할 수 있게 한다.<br>3. 자신의 내면세계와 미래를 설계 할 수 있는 자아형성에 도움이 되도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">수업 단계</td><td colspan="2">교수-학습활동</td><td rowspan="2">유의점<br>학습자료</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>학생</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td colspan="3">개인이해지능을 이해하고 그에 따른 주제를 정해 수업계획안을 작성하고 자신의 모습을 그려본다.</td><td></td></tr>
<tr><td>도입<br>(5분)</td><td>▲ 전시학습 제시<br>▲본 차시 학습 목표 제시<br>▲ 동기유발</td><td>▲인사 및 출결 확인<br>-학생의 안부를 물음<br>-전 차시 수업에 대한 소감<br>▲개인이해지능, 대인이해지능에 대해 설명하고 이해시킨다.<br>▲자화상에 대해서 설명한다.<br>▲자신의 대해 생각을 해보게 한다.<br>▲학습목표제시와 수업 진행 방법 소개</td><td>▲교사와 인사<br>▲전시학습을 상기.<br>▲개인이해지능과 각 지능과의 연관성을 인지하고 효과적인 표현방법에 대해 생각하여본다.<br>▲학습목표를 인지<br>-자화상을 통해 자아표현을 인지<br>▲자화상에 대해서 설명을 듣는다.</td><td>▲ 밝은 얼굴로 학생을 대한다.<br>▲ 학습 목표 인지</td></tr>
<tr><td>전개<br>(36분)</td><td>▲도판 제시 및 표현 방법<br>▲소재 선정<br>▲ 구상스케치 (Illustratio</td><td>▲도판의 예시 작품 제시와 다양한 표현방법으로 제작된 작품을 보여줘 각자에 맞는 다양한 표현방법을 제시한다.<br>▲객관적 자신을 인식하고 자신의 내면의 세계를 상징화한다.<br>▲자신의 꿈과 이상을 적어본다<br>▲주제 이외의 다른 여러 작품들을 보여주면서 표현방법 모색한다.</td><td>▲도판 예시를 보며 자신에 대한 표현 방법에 대해 생각해본다.<br>▲자신의 장점과 생각한 바를 적어보고 머리 속으로 그려본다.<br>▲어떻게 전개할 것인가 생각을 한다.<br>▲자신과의 대화를 나눈다.<br>▲자신의 꿈과 미래에 대</td><td>▲ 표현재료 선정(연필, 콩테, 목탄, 수채물감 등 다양한 재료)</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | n)<br><br>▲다양한 재료의 표현 | ▲생각했던 기록을 바탕으로 작업을 하게 한다.<br>▲재료의 다양화로 개성적이고 상징적인 주제 표현이 되도록 한다.<br>▲도판자료를 통하여 참고 작품을 제시한다.<br>▲종류별로 다른 내용물을 사용하여 쓰임새에 따른 표현방법을 다변화한다.<br>▲순회지도하며 강조하는 점과 표현방법의 효과적인 이용에 대해 지도한다. | 한 모습을 생각하게 한다.<br>▲제작에 들어간다.<br>▲제작과정을 통해 완성한다.<br>▲표현 재료의 다양화로 효과적이고 자신을 주관적이고 상징적인 색과 재료로 다양한 표현을 한다.<br>▲전달하려는 내용에 알맞은 주제를 선정하고, 효과적인 표현을 한다. | ▲자신에 대해 생각해보고 다양한 방법을 모색한다. |
| 감상 및 평가 (5) | ▲감상 및 평가<br><br>▲각 작품의 상징성 이해하기<br><br>▲차시 예고 | ▲서로의 그림에 대해 감상하게 하고 개인적인 이해를 바탕으로 작품에 임하는 자세를 살펴 볼 수 있도록 한다.<br>▲자신이 표현한 그림을 설명하게 한다.<br>▲각 작품의 표현 의도를 발표하도록 하고 동료의 작품에서 상징성에 대해 살펴본다.<br>▲차시 예고 | ▲자신의 그림에 대해 표현의도와 상징성에 대해 설명한다.<br>▲자신의 그림과 동료의 작품을 비교 감상하면서 미흡한 점과 보완점에 대해 생각해 본다.<br>▲주변 정리 정돈을 한다. | ▲ 감상 및 설명 |

### *8)* 자연이해지능기반 미술과 학습지도안

자연이해지능은 자연세계에 대한 민감성 즉, 식물이나 동물에 관심이 많고 과학적 연구나 활동에 몰두하는 능력을 말한다. 자연이해지능을 강화시키는데 활용될 수 있는 수업 활동 유형은 다음과 같다.

첫째, 다양한 자연현상에 대해 기상일지, 신체 성장 일지 등 변화일지를 적어 본다.

둘째, 관심 있는 자연에 대한 관찰일지 스크랩북을 만들어 본다.

이외에도 분류하기, 묘사하기, 현상원인 찾기 등이 있다.

미술활동 중 자연의 색을 설정한 이유는 다음과 같다. 자신과 자연이 하나가 되어 자연을 이해하고 더불어 관찰하고 환경을 아름답게 꾸미는 것이 자연이해지능과 연관성이 있다고 보았다. 이장에서는 미적 체험 영역을 극대화하기 위한 지도로서 자연을 이해하고 인간의 존재를 알게 함으로써 청소년기 학생들의 감성을 일깨워 주는데 있다. 자신에 대해 알고 주변에 대한 것들에 대한 관심을 가짐으로써 자연과의 연관성, 사회와의 상호 교류를 유도함으로 이상적인 인간상을 만들어 볼 수 있을 것이다.

수업은 학습자 스스로 수업계획안을 작성하게 하고 학습자들은 자신이 표현하고자 하는 것을 계획하고 활동하게 한다. 학습자들은 자신들의 활동에 대한 평가를 통해 자연환경도 미술활동의 분야가 될 수 있다는 것에 흥미를 가지게 하며, 자연의 위대함을 느끼게 하는데 있다. 자연 상태 그대로에 약간의 변형으로 표현하게 하거나, 자연현상에 대한 느낌을 그림으로 표현해보는 방법이 있을 것이다.

자연은 인간의 삶의 터전으로 모든 생명체의 근원이다. 학습자들은 자연에서의 미술 수업을 통해 자연에 관심을 갖고 소중히 여기며 우리를 둘러 싼 자연 환경도 미술의 한 분야가 될 수 있다는 의식을 갖게 한다. 이와 같은 수업방식은 학습자의 정서함양과 자연지능에 도움이 될 것이라고 본다.

[표-15] 자연이해지능, 공간이해지능 기반 학습지도안

| 학년: 3학년 | 수업일시: | 교사: | 2/4차시 |
|---|---|---|---|
| 단원명: 미적체험 1. 계절의 색 -가을<br>영역: **자연이해지능, 공간이해지능, 실존지능** | | 본시주제: 계절의 색으로 자연을 이해하기 | |
| 학습목표 : 1. 자연 현상을 탐구하는 자세를 기를 수 있다.<br>2. 자연의 소중함을 이해할 수 있다.<br>3. 환경과 인간의 조화로운 작품 활동을 할 수 있다. | | | |

| 수업 단계 | | 교수-학습활동 | | 유의점<br>학습자료 |
|---|---|---|---|---|
| | | 교사 | 학생 | |
| 1차시 | 자연이해지능을 이해하고 그에 따른 주제를 정해 수업계획안을 작성하고 자연 현상을 탐구한다. | | | |
| 도입<br>(5분) | ▲출석 점검<br>▲본 차시 학습 목표 제시<br>▲동기유발 | ▲인사 및 출결 확인<br>-학생의 안부를 물음<br>-전 차시 수업에 대한 소감<br>▲학습목표제시와 수업 진행 방법 소개한다.<br>▲자연이해지능, 공간이해 지능에 대해 설명하고 각 지능의 상호 연관표현에 대해 설명한다.<br>▲사계에 대한 자신의 느낌을 발표하기 | ▲교사와 인사<br>▲전시학습을 상기.<br>▲각 지능에 대해 인지하고 표현 방법에 대해 생각해본다.<br>▲학습목표를 인지<br>-사계절의 독특한 색채의 차이 이해, 발표한다. | ▲밝은 얼굴로 학생을 대한다.<br>▲필기도구, 교과서 준비 |
| 전개<br>(36분) | ▲학습 목표<br>▲색의 변화 관찰<br>▲계절의 느낌에 영향을 주는 요소<br>▲계절에 따른 느 | ▲자연의 아름다움이란 무엇이며 어떨 때 아름답다고 할 수 있는지 발표한다.<br>▲계절의 변화가 전혀 존재하지 않은 나라는 어떤 느낌일까?<br>▲계절에 어울리는 사진이나 그림을 제시한다.<br>▲색이 가진 감정은 무엇인가?<br>▲색의 공간은 무엇을 말하는가 생각해 본다.<br>▲가을을 상징하는 색은 어떤 | ▲계절이 우리에게 주는 효과는 무엇이며 자연의 아름다움이 무엇을 말하는지 생각하고 발표한다.<br>▲일 년 내내 똑같은 환경과 색채를 대할 때 우리의 느낌을 상상하여 발표한다.<br>▲자기 나름대로 느껴지는 색의 느낌을 말해본다.<br>▲색을 바라 볼 때와 그 속에 빠질 때를 상상해 | ▲계절의 상징적인 것을 생각해 본다.<br>▲사계 참고 사진 자료 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 낌을 말하기<br>▲색 감정<br>▲ 소 재 선정<br>▲색채의 공간 체험하기<br>▲구상스케치 (Illustration) | 색들이 있는지 물어본다.<br>▲계절에 대한 학생의 느낌과 계절을 상징하는 색들을 나열해 본다.<br>▲어떤 결과를 알 수 있는지 발표하여 본다.<br>▲제시 자료를 보고 상징되는 계절을 발표하여 보자.<br>▲결과에서 제시하는 상징되는 의미를 표현한다.<br>▲계절의 색을 생각하여 구상하여 표현해보게 한다.<br>▲구상 스케치 하여 표현해보게 한다. 가벼운 스케치와 색채 작업으로 간단한 표현을 해보게 한다. | 보고 느낌을 말해 본다.<br>▲계절의 색을 떠올리며 그들의 색을 나열하여 발표한다.<br>▲사계절에 대한 느낌과 상징하는 색을 다시 한 번 발표한다.<br>▲느낌과 상징색의 연관성을 이해한다.<br>▲제시된 상징색을 보면서 계절을 말한다.<br>▲전달하려는 내용의 주제를 선정, 효과적인 표현하기<br>▲구상 스케치하여 각자의 계절에 따른 색 감정을 표현해본다. | ▲PPT 자료 |
| 감상 및 평가 (5) | ▲요점 정리<br>▲차시 예고 | ▲계절에 대한 우리의 느낌을 설명해 보자.<br>▲계절을 상징하는 색과 우리의 느낌은 어떠한 관계가 있는가?<br>▲색의 감정에 대하여 알아보도록 하자.<br>▲색감정을 통한 주변 자연을 이해하고 지능의 이해를 유도한다.<br>▲차시 예고, 색감정에 따른 표현하기 | ▲계절의 느낌과 상징색을 연관 지어 색에 대한 느낌을 알 수 있음을 이해한다.<br>▲색감정에 대해 발표하고 자신의 표현 방법에 대해 이야기 한다.<br>▲각 색에 대한 느낌을 알 수 있다.<br>▲주변 정리 정돈 | ▲ 감 상 및 설명<br>▲ P P T 자료 |

# Ⅴ. 결 론

청소년기는 정신적, 신체적 발달 시기에 있어서 잠재되어 있는 능력들과 현재와 미래에 대한 다양한 관점에서 바라보고 이끌어 내기 위한 중요한 시기이며 교육은 이것을 실현하기 위한 최적의 수단으로 활용해야 한다. 이러한 관점에서 다중지능 이론은 학교교육에서 학생들의 잠재능력 개발, 평가 방법의 전환, 교사들의 수업 방법 혁신, 개별화교육, 통합교육 등의 긍정적인 결과들을 이끌 수 있는 이론적 토대가 될 수 있다.

다양한 문화와 가치가 공존하는 21세기는 획일화되지 않은 능력과 개성을 지닌 인간상을 요구하며 이에 따라 교육의 방법과 내용의 변화도 함께 요구되고 있다. 학생들의 잠재능력을 최대한 계발하기 위해서는 학습자의 개성을 존중하고 창의성을 신장시키기 위해 노력하는 교육체제가 마련되어야 한다는 것이다.

이러한 관점에서 가드너의 다중지능이론에 기초하여 진행된 미술표현 활동은 학습자 개인의 지능, 능력, 흥미에 따라 주제를 선택하여 계획하고 활동하며 평가, 반성하게 함으로써 학습자의 능력을 신장시키고 사고력과 창의력을 개발하는데 많은 도움을 줄 수 있다는 데 의의가 있다.

다중지능이론에서는 개인의 지능을 적절하게 학습 양식에 맞추어 교육함으로써 개인의 잠재력을 극대화시킬 수 있다. 따라서 인간의 다양한 지능들을 골고루 자극해야 한다고 가드너는 주장하고 있다. 그러나 지금까지의 미술과 선행 연구들은 강점인 지능만 자극하는 활동을 하거나, 공간적 지능의 발달에만 초점을 두고 있다. 다중지능이론의 교육적 의미는 하나의 지능 발달에 두는 것만이 아닌 하나의 지능을 활용하여 다른 부족한 지능을 발달시키는데 있다고 본다.

본 연구에서는 가드너의 다중지능 이론을 활용하여 중학교 통합미술교육의 적극적인 방안을 제시하는데 목적을 두었으며, 이를 구현하기 위하여 미술과에 대한 통합미술교육 활동 방안에 대해 살펴보고, 우리나라 청소년기 학교 교육에서 응용할 수 있는 미술교육의 방법적 대안을 모색해 보았다. 그 결과 가드너의 다중지능이론을 활용한 수업지도안을 우리나라 중학교 미술과 수업에 실시했을 때 얻을 수 있

는 기대효과 및 장점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 모든 지능을 적절히 활용한 교육과정으로서 학생들의 인성발달에 있어 지능의 통합적인 계발이 가능하다.

둘째, 보다 다원화된 시각의 접근으로 표현, 이해에 대한 제한을 없애고, 보다 심층적인 이해를 통해 표현상의 심화된 기법과 방법적 접근을 할 수 있다.

셋째, 서로에 대한 이해관계와 주장에 대한 조율, 토론이나 발표를 통해 보다 심화된 생각과 표현, 평가를 할 수 있으며, 사고와 이해의 폭을 확장시킬 수 있다.

넷째, 미적체험, 표현, 감상 활동의 통합 적용을 통해 자신의 현재와 미래에 대한 소질과 적성을 계발하여 적극적인 학습 분위기를 만들 수 있다.

다섯째, 학습의 주도권을 학생에게 줌으로써 학습과 표현의 주체가 되어 이를 통한 반성과 피드백을 통해 자기작품의 분석과 이해, 평가함으로 다양한 사고의 전환을 할 수 있다.

오늘날 우리 사회의 학교교육에 대한 요구는 개개인의 특성을 존중하는 학습자 중심의 개별화 교육이다. 가드너의 다중지능 이론을 통하여 모든 지능의 발달이 아닌 개인마다 다르게 발달한 영역들 간의 상호 작용과 뛰어난 지능을 키워주는 것이 중요하다고 생각한다. 결과적 전인이 아닌 과정적 전인을 키우는 학교교육이 필요한 것이다.

본 연구에 제시된 다중지능이론에 기초한 교수·학습 지도안을 활용하여 학습자 중심의 개별화 교육을 함으로써 미술교육의 중요성에 대한 재인식과 학교 교육의 활성화를 기대한다.

# [ 참 고 문 헌 ]


1. 김명희 외, 다중지능의 이론과 실제, 양서원, 2001.
2. 김성희, 미술교수법, 들풀, 2007.
3. 김정희 외, 미술과 수행중심 평가, 학문출판, 2001.
4. 김영자 외, 다중지능이론을 적용한 수업 설계, 학술교육원, 2004.
5. 문용린 외, 다중지능이론과 진로교육 가능성 탐색, 서울대 도덕심리연구실, 2002.
6. 문용린, 그러나 그의 삶은 따뜻했다, 산해, 2004.
7. 문용린, 지력혁명, 비즈니스북스, 2004.
8. 박효정, 다중지능이론과 수업, 양서원, 2006.
9. 신종호 외, 다중지능, 학지사, 2007.
10. 임재윤, 교육의 역사와 사상, 문음사, 2005.
11. 장현오, 미술교육 이론의 탐색, 예경, 2003
12. H. Gardner, & Perkins, Art, Mind, and Education : Research from Project Zero, University of Illinois Press, Urban and Chicago, 1989.
13. H. Gardner, 다중지능, 인간 지능의 새로운 이해, 김영사, 2001.
14. H. Gardner, 열정과 기질, 문용린 역, 북스넛, 2004.
15. Holk Cruse 외, 지능의 발견, 박규호 역, 해바라기, 2003.
16. Scientific American, 타고난 지능 만들어지는 지능, 이한음 역, 궁리, 2001
17. 황윤한 외, 개별화 수업(Differentiated Instruction)과 다중지능 학습양식, 광주교육대학교 교육학과, 2004.
18. 김명희, Pods를 통한 음악적 창의성 증진, 학술교육원, 2005.
19. 나수정, 프로젝트 스펙트럼 학습활동이 초등학교 아동의 자아 존중감과 학교적응에 미치는 효과, 한국 교원대학교 대학원 학위논문, 2001.
20. 박인혜, 가드너의 다중지능 이론을 활용한 중학교 통합미술교육 방안 연구, 숙명여자대학교 교육대학원 석사논문, 2005.
21. 신화식, Key Learning Community의 고찰, 학술교육원, 2004.

22. 여은숙, 다중지능이론에 기초한 미술과 교수·학습 방법 연구, 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
23. 윤옥인, 자연탐구 지능 계발 학습 전략, 학술교육원, 2004.
24. 이현옥 외, 다중지능이론에 기초한 수업활동에 대한 교사의 관심도, 학술교육원, 2004.
25. 이현미, Howard Gardner의 다중지능이론을 기초한 미술표현 활동에 대한 고찰, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
26. 조은정, 다중지능이론에 기초한 미술지도 방안 연구, 성신여자대학교 대학원석사학위논문, 2003.
27. 차경희, '다중지능 학교'로의 변화과정에 대한 질적 사례연구: 학교교육개혁에 주는 시사점, 한양대학교 박사학위논문, 2005
28. 함정현, 농·어촌 지역의 초등영어 특기·적성 교육활동을 위한 다중지능이론 적용 수업모형 탐색 연구, 학술교육원, 2005.
29. 허현주, 다중지능이론에 기초한 미술교육 프로그램이 아동의 표현력에 미치는 영향에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
30. 황윤한 외, 학습양식으로서의 다중지능이론, 학술교육원, 2005.
31. 황혜경, 개인적 지능향상을 위한 유아 다중지능 교육 프로그램 개발, 덕성여자대학교 대학원 박사학위 청구논문, 2005.

교육인적자원부, http://www.moe.go.kr/
한국교육과정평가원, http://www.kice.re.kr/

# 국 문 초 록

## *Howard Gardner*의 다중지능이론을 활용한 중학교 통합미술교육 지도방안 연구

김 준 오

시대적 화두이자 가장 경쟁력 있는 인간 특질은 다름 아닌 창조성이다. 누구도 생각하지 못하는 특기할 만한 것을 생각해내고 만들어 내는 사람에게 언제나 주목이 쏠리는 법이다. 급변하는 지식정보화사회에 따라 인간의 지능을 정의하는 개념도 변화된다. 하워드 가드너(Howard Gardner)의 다중지능이론(1983)은 지능을 주로 언어·논리적 능력으로만 보는 일차원적인 개념에서 21세기 정보화시대에 꼭 필요한 자율적이고 창의적인 문제 해결능력으로 발전시키고 있다.

미래사회를 주도할 창의적인 인간으로 육성하기 위해 사회에 능동적으로 대처하고, 기존 사고의 협소한 틀에서 벗어나 다양한 새로운 발상의 전환이 필요하다. 현재 우리나라 학교는 학생들의 다양한 요구와 개성, 창의성에 대하여는 외면한 채 입시제도가 요구하는 특정한 지적 능력자만을 양성하기 위한 현장으로 머물러 오히려 각종 사회 문제를 야기하는 근원지로 전락해 가고 있다. 이에 본 논문은 결과중심의 미술교육을 지양하고, 학생 스스로 표현활동을 생각하고 탐색할 수 있게 하며, 우리나라 공교육의 문제점을 바르게 인식하고, 인성발달에 있어서 중요한 시기인 청소년기 공교육에 있어서 미술교육의 활성화를 목적으로 출발하였다.

청소년기 중학교 미술교육은 입시위주의 고등학교 미술과 교육에 비해 보다 다양화하고 표현영역의 제한이 적다는 점과 현재 다양하게 이루어지고 있는 여러 학습방법의 시도와 함께 다중지능이론의 적용한 모델을 중학교 미술과 교육에 활용하고자 하는데 있다.

본 연구에서는 다중지능이론의 교육적 적용과 관련된 다양한 선행연구물을 분석하여 다중지능이론에 기초한 미술표현 활동에 관한 고찰과 그에 따른 미술활동 모형을 수립하고 보다 효율적인 수업에 대한 모색과 표현방법을 연구하는데 중점을

둔다. 이러한 다중지능이론을 활용한 미술과 교수·학습 활동방안 목적은 다음과 같이 제시한다.

첫째, 다양한 미술문화를 통해 현재와 오늘을 이해하고, 생활 속에서 미적 대상을 발견하고 느낄 수 있는 미적 안목을 기르는 이해 중심의 미술교육이 이루어져야 한다.

둘째, 학생 개개인이 지닌 다양한 지능들을 함께 상호작용하면서, 어느 수준까지는 개발시킬 수 있으므로 다양한 지능을 활용할 수 있는 통합적인 미술교육이 이루어져야 한다.

셋째, 개개인의 능력과 흥미를 고려한 학습자 중심의 미술교육이 이루어져야 한다.

그리고, 다중지능이론에 기초한 미술과 교수·학습 방법은 하나의 우수 지능영역에서의 미술활동이 아닌, 통합적인 적용과 각 지능들의 상호작용으로 유기적인 수업활동을 하는데 있다.

오늘날 사회가 요구하는 학교교육은 개개인의 특성을 존중하는 학습자 중심의 개별화 교육이다. 하지만 한국의 교육현실은 이러한 이상을 실현시키기에는 많은 문제점과 장애물을 가지고 있다. 이러한 현실적 교육여건을 염두에 두고 현장에서 이루어지는 미술실기교육이 가드너의 다중지능이론과 효율적 접목이 이루어진다면 학습자에게 새로운 교육활동의 접근과 시도로 다양한 학습체험은 가능하다고 보며 이는 창의성을 요하는 이 시점에서 다양한 표현활동의 기회를 부여함으로써 중요한 작용을 할 수 있으며 미술표현활동에 있어 다양한 방법들을 모색할 수 있다는 점에서 그 연구의 의의를 찾을 수 있다.

# 저작물 이용 허락서

| 학 과 | 미술교육 | 학 번 | 20058092 | 과 정 | 석사 |
|---|---|---|---|---|---|
| 성명 | 한글: 김 준 오 한문: 金 俊 五 영문: Juno Kim | | | | |
| 주소 | 광주광역시 남구 봉선동 모아1차 2동 908호 | | | | |
| 연락처 | 011-9473-5118 E-MAIL: dharma5@hanmail.net | | | | |
| 논문제목 | 한글 : Howard Gardner의 다중지능이론을 활용한 중학교 통합미술교육 지도방안 연구.<br>영문 : A Study on integrated art education in the middle school using Howard Gardner's Multiple intelligence Theory. | | | | |

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억 장치에의 저장, 전송 등을 허락함.
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집・형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포・전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음.
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송・출력을 허락함.

2008년 2월

저작자: 김 준 오 (서명 또는 인)

## 조선대학교 총장 귀하