creative commons

COMMONS DEED

저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

BY:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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]I804:24011-200000236679

2008년 8월
교육학석사(미술교육)학위논문

초등학생의 창의성 발달을 위한 효과적인 미술 감상법에 대한 연구

조선대학교 교육대학원
미술교육전공
김 연 미

초등학생의 창의성 발달을 위한 효과적인 미술 감상법에 대한 연구

On the effective art appreciation for the development of elementary pupil creativity.

2008년 8월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 연 미

초등학생의 창의성 발달을 위한 효과적인 미술 감상법에 대한 연구

지도교수 김 승 환

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출합니다.

2008년 4월

조선대학교 교육대학원

미 술 교 육 학 과

김 연 미

김연미의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

위원장 조선대학교 교수 _____ 인

위 원 조선대학교 교수 _____ 인

위 원 조선대학교 교수 _____ 인

2008년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

표목차

ABSTRACT

Ⅰ. 서론 ……1

1. 연구의 필요성 및 목적……1

2. 연구의 내용 및 방법 …… 4

Ⅱ. 창의성과 미술 감상 교육 ……4

1. 미술 감상 교육의 목표와 내용 ……4

가. 창의성의 개념과 중요성…… 8

나. 창의적 사고와 비평적 사고와의 관계…… 9

다. 창의성과 미술의 관계…… 11

라. 미술 감상 교육의 목표 및 내용 …… 13

2. 미술 감상 활동…… 19

가. 미술 감상 활동과 사고기법…… 19

나. 미술 감상 활동의 모형 …… 21

다. 미술 감상 지도 방법 …… 26

라. 창의적 사고 활동을 위한 발문 …… 29

Ⅲ. 창의성 신장을 위한 미술 감상교육의 실제 ……33

1.창의적인 감상 교육의 실제의 모델 분석 ……33

가. 미술 감상 영역 교육과정 분석…… 33

나. 창의성 신장을 위한 감상지도 분석 ……42

다. 다양한 감상활동을 통한 창의적 사고력 신장 방안 …… 47

라. 창의성 신장을 위한 감상 비평 교수 . 학습 과정안 분석 …… 46

2. 창의성 신장을 위한 교수. 학습의 실제 ……52

가. 감상 비평 교수.학습 과정안 수업적용…… 52

나. 아동 작품 감상 교수.학습 과정안의 수업적용……58

3. 미술 감상 지도의 개선점과 교사의 역할 ……65

가. 미술 감상 지도의 개선점…… 65
나. 미술 감상 지도에서의 교사의 역할……66

Ⅳ. 결론 …… 68

참고문헌 ……70

표 목 차

<표 1> 미술 감상 영역의 내용 …… 15
<표 2> 각 단계별 교수 . 학습 방법 ……17
<표 3> 감상학습의 과정과 창의성 …… 23
<표 4> 창의적 사고 유발을 위한 발문안 …… 31
<표 5> 미술과 연간 지도 계획 …… 34
<표 6> 창의성 관련 미적 체험 및 감상 교재 분석 …… 37
<표 7> 감상 비평의 교수·학습 과정 …… 39
<표 8> 창의학습의 과정 모형 …… 40
<표 9> 미술 감상 활동으로 기대되는 창의성 ……42
<표 10> 감상비평 교수·학습 과정안 1 …… 47
<표 11> 감상비평 교수·학습 과정안 2 …… 49
<표 12> 아동작품 감상 교수·학습 과정안 ……50
<표 13> 3학년 감상비평 교수·학습 과정안 …… 52
<표 14> 3 학년 아동 작품 감상 교수·학습 과정안 ……62

부록

<그림 1> 야묘도추/김득신 …… 55
<그림 2> 민화 따라 그리기…… 57
<그림 3> 수업현장 …… 58

ABSTRACT

On the effective art appreciation for the development of elementary pupil's creativity.

Kim Yeon-Mi
Adviser: Prof .Kim Seung-Hwan Ph.D
Major in Fine Arts Education
Graduate School of Education
Chosun University

The purpose of this thesis is to develop art appreciation and creative thinking ability through various art appreciation activities.

For these goals, the researcher first studied literatures related on art appreciation, critical thinking, creative thinking, children art, and so on. Secondiy, the educational goals in the school curricula related to the art are studied in order to see the relationships between art appreciation and creativity. Third, some of teaching and learning models and techniques for art appreciation are presented to develop a teaching and learning model. Finally, the teaching and learning model for art appreciation was put into prectice and the result was analyzed.

The results of this study could be summarized as follows:

1. Students showed more their concern and a changed attitudes to art works throughout conversation process.
2. Students showed changes in thinking way and in inquiry with flexibility when question-asking related to starring of creative thinking was given during the class.
3. Students showed active lerning attitude in art appreciation actvity.
4. Students showed more interest in art works by relating art with their thinking throughout activities of changing some elements in art works as what they want.
5. Students showed the development of creative thinking through a various art appreciation actvities practiced in various teaching and learning models.

The main goals of school art education are directly related to the development of humanity and ability for the well-being of human society. Educational goals for art appreciation are always go with these. Art appreciation activities could the development of creative and critical thinking abilities. Along with this, we need to develop better teaching and learning for the practice.

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

21세기는 누구나 예견하다시피 정보화시대이고, 문화의 시대이다. 현대 사회는 삶의 질을 요구하고 있으며, IQ 못지않게 EQ와 시각적 사고를 필요로 하고, 문화사업, 문화상품, 대중문화, 여가 등 문화와 관련된 말들이 거침없이 쏟아지고 있는 시대인 것이다. 이런 시대에서 미술 교육은 아주 중요한 역할을 할 수 있는데, 그러기 위해서는 현대 사회의 요구에 부응할 수 있는 미술 교육의 내용은 무엇이고, 그 방법은 어떤 것이며, 교사의 역할이 무엇인지에 대한 심도 있는 연구가 필요하다. "또한 뇌에 대한 관심이 커지면서 전인적인 인간을 육성하기 위해서는 좌 우뇌를 조화롭게 계발하여 사고와 행동을 조화롭게 할 필요가 있다는 이론들이 대두되면서 우뇌의 계발에 대한 중요성이 강조되고 있다. 그러나 학교 교육은 좌 뇌에 편향된 교육내용들이 많으며, 사회에서는 좌 뇌적 성향을 중시하는데, 좌 뇌편 향은 사고와 행동을 치우치게 한다. 따라서 우뇌의 계발과 관련이 깊은 미술 활동을 통해 우뇌를 자극하고 계발하여 조화로운 뇌의 발달을 꾀할 필요가 있는 것이다. 즉, 분석적이고 논리적이며 상징적인 좌 뇌의 사고방식의 계발과 함께, 총체적이고, 종합적이며, 직관적이고, 연상적, 공간적인 우뇌의 사고방식을 함께 계발하여야 하는데, 이러한 우뇌의 계발에 유리한 활동 중의 하나는 미술 활동이다."[1)]

미술과는 창작과 감상의 다양한 활동을 통하여 표현 및 감상능력을 기르고, 창조성을 계발하며 정서를 함양함으로써 전인적 인간을 육성하는 교과이다. 미술과는 미적 대상을 발견하고 느낄 수 있는 체험 속에서 미적 감정을 도야하며, 개성을 살려 창의적으로 표현하는 활동을 존중하고, 미술품의 가치와 미술 문화를 이해하고 애호하는 생활 태도를 길러 줌으로써 우리 미술 문화 창조에 기여하게 하는데 그 목적이 있다. 즉 학교 교육으로서의 미술은 미술가를 길러내기 위함이 아니라 미술 소비자를 길러내고자 하는 것이며, 특히 초등학교 미술과 교육 내용은 미적 체험 활동, 표현활동, 감상활동으로 구성되는데, 무엇보다도 자기 주도적 표현력의 신장이 중요하다. 미술 활동에서 자기 주도적 표현력은 표현 기술의 지도만으로는 그

1) 김언주외 4인, 『창의성의 본질과 교육』, 충남대학교 출판부, 1994, p.34.

능력을 신장시키는 데에 한계가 있다. 그래서 미술과의 전반적인 지도 내용에 걸쳐 지도가 고루 이루어져야 자기 주도적 표현력이 신장될 수 있다.[2] 그러나 1년 이상 장기간 미술 학원 등에서 특기 교육을 받은 아동들도 대부분 전혀 생소한 주제를 접했을 때, 자기 스스로 그 주제를 능동적으로 표현하지 못하며, 심지어 특기 지도를 중단했을 경우, 표현력이 급격히 하락하는 아동도 있었다. 이러한 현상은 미술 학습에서 자기주도적인 표현력이 신장되지 못한 것으로 볼 수 있다.

지금까지의 미술교육은 실기 중심(표현중심)의 교육이었다. 미술교육에 있어서 실기의 중요성은 이미 인식되었지만 상대적으로 미술 감상이나 이론의 부분은 미흡하게 다루어져 왔다. 그러나 20세기 후반, 특히 1970년 이후에는 감성적 직관, 미적체험을 중시하는 감성 교육론과 시지각적 감수성의 체계적 훈련, 시지각의 중요성이 강조 되고 있다. NAEA(The National Art Education Association)에서는 미술을 창작(Art Production), 미학(Aesthetic), 미술사(Art History), 미술 비평(Art Criticism)의 4분야로 보고 통합된 연속적인 교수 프로그램으로서 미술 교육을 제안하고 있다. 즉 미술 교육을 통하여 생활 속에서 자연스럽게 키워나가야 할 미적인 요소로 인정 되었다.[3]

창의성의 효과적인 발달을 위해 미술 감상 수업이 도입 되었고, 그 학습 방법이 연구 되고 있다. 미술 감상 교육을 통해 얻을 수 있는 창의성의 효과를 보다 효율적으로 받아 드리기 위해서 끊임없는 개발과 연구가 필요 하다.

이러한 필요성에 의해서 사회의 현상이 복잡하고 빠르게 변화되어가는 현대사회에서 우리에게 요구 되는 것은 빠른 생각의 변화와 그것을 자신만의 방식으로 해결하고 그로 인해 자신의 생활을 윤택하게 할 수 있는 창의성의 개발이 무엇보다 필요하다. 우리에게 필요로 하는 창의성은 모든 사람이 지닌 정신능력으로서 인간의 삶을 보다 풍부하고 발전적으로 영위할 수 있는 작용을 한다. 창의적 사고력은 타 교과에서도 길러 질 수 있지만 미술의 감상 활동을 통해서 신장시키는 것이 보다 효과적이다. 왜냐하면 미술 감상은 미술 작품에 대한 시지각적 사고의 한 예로서 자신의 경험과 지식을 바탕으로 작품에 내재된 의미를 파악하려는 능동적 시지각 활동 중에 하나이기 때문이다. 그렇기에 미술 감상 교육의 효과는 창의성 개발에 영향을 미칠 수 있는 기본적인 요인을 제공한다.

---

2) 오현숙, 『어린이 미술 표현 교육』, 예경, 2000, p.57.

3) 김충희,『창의성을 높이는 교육환경: 창의성을 높이는 교육』, 대한교육연합회, p.29.

미술과의 교육 과정에서 미술 교과는 표현 및 감상 활동을 통하여 '창조'와 '정서'를 기르는 것을 핵심으로 제시하고 있다. 창조성과 정서를 기른다는 것이 우리가 추구하는 인간 형성의 한 요소라는 데는 모자람이 없을 것이다. 그러므로 미술 교육이 조화로운 인간을 형성하는 수단의 하나라고 한다면, 미술과의 감상활동도 전인 교육의 한 수단이 되어야 한다. 그럼에도 불구하고, 교사들이 미적 체험 활동에서 창의적인 사고 과정을 거치지 않고 지도하기 때문에 표현 활동에서도 창의적인 작품이 제작되지 않는 경우가 많다. 결과적으로 학생들은 미술 교과에 흥미를 잃게 되고 창의적인 사고력 신장이 어려운 실정이다. 학생들이 작품 제작에 성실히 임하는 자세를 갖게 하고, 감상 활동에 적극적으로 참여하도록 함으로써 창의적인 사고력을 길러 표현 활동에 적용할 수 있도록 해야 한다. 즉 미적 체험, 표현, 감상이 한 단원 안에서도 순환 과정을 거치도록 지도해야한다.

이를 위한 본 논문의 연구 방향은 다음과 같다.

2. 연구의 내용 및 방법

Ⅱ장에서는 창의성과 미술 감상 교육의 이해를 위한 접근을 시도하고자 한다. 이를 위해서 미술 감상교육의 목표와 내용을 중심으로 창의성의 개념과 중요성을 정의 하였다. 또한 사고의 종류를 나누고 미술 감상 교육의 목표와 내용을 다루었다. 미술 감상을 통해서 얻어지는 창의성의 종류와 미술교육의 관계를 분석하고 사고기법을 제시하며 "교육부의 7차 교육과정"에서의 제시되어진 모형을 통해 수업을 진행 하였다. 이를 통해, 수업을 진행함으로써, 그 결과의 장단점을 찾아내고 보다 계획적이고 효과적인 미술 감상 수업을 만들고자 한다.

이러한 과정에서 학생들에게 직접적으로 필요한 발문법 연구를 통해 보다 충실한 미술 감상 교육을 이끌어 내고자 한다.

Ⅲ장에서는 창의적 사고 신장을 위한 미술 감상 교육을 실제 수업에 사용해보고 창의성을 확대시킬 수 있는 보다 효과적인 방안을 고안 하였다.

그리고, 실제 학습 모형을 고안하여 수업에 적용시켜 적극적인 수업 참여와 부족한 점을 보완 할 수 있게 한다.

Ⅳ장에서는 창의성이 미술 감상 교육에서 어떻게 보여지고 수업에 실제 사용되므로써 얻어지는 학습의 효과와 발달 사항을 정의 하였다.

그 과정은 초등학교 3학년 1개 학급을 임으로 채택하여 남자 13명, 여자 20명 계 33명을 대상으로 교육부에 제시된 수업모형을 채택하여 수업에 제시하고 그 수업 모형의 개선점과 필요성을 정리한 것이다.

그리고, 연구의 범위는 다음과 같이 제한하였다.

첫째, 본 연구는 초등학교 3학년 감상영역에 제한 되어있다.

초등학교 3학년에 국한한 이유는 1 ~ 2학년 저학년의 경우 감상의 인지도가 난해하여 수업의 진행이 원활하지 못했고, 4 ~ 6학년 고학년의 경우 감상의 범위가 확대 되어서 통계와 수치의 불확실로 인하여 본 연구자가 임으로 제한하게 되었다.

둘째, 이론적인 고찰을 바탕으로 생성되어 있는 모형의 비판을 통해 개선점점을 찾아본다.

셋째, 본 연구의 수업 적용 결과는 1개 학급 실험집단에 의한 것이므로 절대적인 사항으로 인정되기는 어려운 사항으로 될 수 있으나, 최대한 객관적인 전제하에 적용시키려는 의도로 진행하였다.

이러한 연구의 과정을 통해 미술 감상의 중요성을 새롭게 인식하고, 미술교육에서 제시되고 있는 창의성의 의미를 강조하고자 한다.

Ⅱ. 미술 감상 교육과 창의성

1. 미술 감상 교육의 목표와 내용

가. 창의성의 개념과 중요성

창의성의 개념은 일반적으로 특별화된 인간, 다방면적인 과정, 다채로운 산물, 그리고 창의성을 가능하게 하는 환경과 관련하여 인식되어져 왔다.[4] 그러나 창의성이란 개념 자체가 워낙 광범위하고 복잡하며 다면적인 성격을 띤 개념이고 단지 가설적 구조에 불과하기 때문에 이에 대하여 아직 합의된 하나의 정의가 없으며, 연구자들의 이론적 틀에 따라 각기 다양하게 정의 되고 있는 것이 현실이다. 창의

4) 조정숙,「창의력 구성요소를 적용한 수업 활동이 학생들의 창의성에 미치는 영향」, 석사학위논문,서울대학교, 2004, p.16.

성의 어느 측면을 강조하는가에 따라 연구자마다 창의성에 대한 개념 정의가 다르며 창의성의 구성요인에 대한 의견도 다양하다.

이에 대해 간략히 소개하면 다음과 같다.

길포드(Guilford)는 1950년 APT회장 취임연설 이후 본격적으로 시작된 창의성에 관한 경험적 연구 및 정의와 관련하여 현시점에서 가장 폭넓게 받아들여지고 있는 창의성의 정의는 '새롭고, 적절한 것을 생성해 낼 수 있는 개인의 능력' 이라고 언급한다.

올슨(Olsan)은 창의력이란 어떤 개인의 독특성에 나오는 그 사람 내부의 힘으로서 그 사람에게 가치가 있는 새로운 생각이나 참신한 통찰들을 산출하는 것이라 하였고, 이성언은 '창의력이란 당면하는 과제를 해결하기 위하여 기존정보를 끌어내고, 새로이 조립함으로써, 가치 있는 어떤 사물이나 아이디어를 만들어 내는 능력'이다.' 라고 정의 하였다.

메슬로우(A.H.Maslow)는 창의성에 대해 크게 두 가지로 구분하고 있다. 하나는 사회전체에 대하여 크게 새로운 것도 아니고 가치를 더하여 주는 것도 아니지만 그 개인에게 있어서는 새로운 것이며 생활에 도움을 주거나 창조의 기쁨을 주는 '자아실현' 이라는 개인적 창의성이며, 다른 하나는 그 개인뿐만 아니라 사회전체에 대하여 새롭고 일정한 수준이하의 질을 가진 '특수재능의 창의성' 인 사회적 창의성임을 강조한다.[5)]

메이(R.May)는 '창의성이란 문제와의 현실적 만남, 사물에 관련해서 열중하는 일, 의식이나 주의력의 높힘, 그리고 상호관련을 뭉뚱그리는 과정' [6)]이라고 하고 베르트하이머(M.Werthimer)도 창의성이란 문제사태의 재구조화과정, 즉 전체적인 맥락 속에서 문제 사태의 요소나 부분의 관련성을 이해하고, 연속적으로 재조직 내지 재구성함으로써 요구되는 해결책에 이르는 과정으로 보고 있다.[7)]

---

5) J.C. Gowan Etal, *Creativity : Its Educational Implication* (N Y : John wiley & Sons,Inc, 1967), p.16; D.W Mackinnon, *Identification of Creativity in Teachers and Students* (state of University of Newyork at Buffalo,June,1963), Dreval, *J.E.Factor of Importance for Creativity*(J.Clin. Psychol.,1959),pp.22~26, 김정화,「 미술교육에 있어서 창의성에 관한 학습이론 고찰 」,성신여자대학교 교육대학원, 2001,p.15~p.17, 재인용

6) 김재은,「창의성의 심리: 창의성을 높이는 교육 」, 대한교육협회, 1982, p.31.

7) 베르트하이어, 김중호, 「창의성을 높이는 교육환경: 창의성을 높이는 교육 」, 대한교육협회, 1999, p.102, 재인용

그 외에 테일러(Taylor)는 '생산적 사고와 창조적 사고를 표현하는 복잡한 심리과정으로서 인내성과 성취, 변화개선을 구하는 태도, 그리고 아주 큰 소신을 낳게 하는 정열같은 것' 이라고 정의내리고 있다.

위의 연구자들을 뜻대로 창의력이란 곧 기존하는 요소, 이미 자신의 머리속에 간직된 지식이나 축적된 경험을 바탕으로 새롭고 유용한 결합을 이루는 것임을 알 우 있다. 또한 누가 봐도 새로운 것이어야 할 필요는 없다. 왜냐하면 다른 사람들에게는 이미 익숙한 것이라 하더라도 자신에게는 지금까지 경험하거나 활용하지 못했던 새롭고 유용한 것이면 곧 창의적이 된다는 의미를 내포[8]하기 때문 이다.

최영경은「미술교육에 있어서 창의성의 개념」에서 해스티(Hastie)가 길포드와 토랜스가 제시한 창의성 요인[9]을 미술 창작활동과 관련하여, 유창성. 융통성. 독창성. 구체성 과 단순성, 재정비, 재배치의 능력 6개의 요인 분석하고 있다.

① 유창성 : 주제표현의 유창성 능력으로서 주어진 시간내에 많은 주제의 작품을 생산하는 능력, 또는 하나의 주제 이래 다량의 연작을 생산하는 능력이다. 고전적 사실주의나 현대 미술에서 그 예를 많이 볼 수 있다.

② 융통성 : 새로운 상황에 재빨리 적응하는 능력으로서 미술창작 활동은 연속적인 상황변화에 적용하는 과정이다. 즉 캔버스에 선을 긋고 색을 칠하고 하는 활동 하나하나가 다시 새로운 상황을 낳고, 거기에 적응하는 작업 과정이다. 따라서 미술 학습자 및 미술가에게는 새로운 매체 및 아이디어가 그 특성에 개방적으로 적응하는 융통성이 요구된다.

③ 독창성 : 비범한 소재, 기술을 생산하는 능력으로서 전통적이고 오리지날한 주제, 재료, 기술을 기각하고 전혀 독특한 원리를 창조함으로써 작품을 생산하는 능력은 미술의 가장 핵심적이고 궁극적인 목표이다. 새로운 미의 원리를 발견한 전통적 각 화파는 물론 오랜 세월동안 미술의 기본 전제인 "아름다움"을 거부한 다다와 팝아트의 진정한 가치는 모두가 다 이 독창성에 있다고 볼 수 있다.

---

8) 최영경,「미술교육에 있어서 창의성의 개념」, 사랑미술교육 논총 제1집, 2003, p.34.
이근출,「미술감상활동을 통한 창의력사고력 신장」, 대한교육대학교 교육대학원, 2006, 참조

9) 길포드(J.P.Guilford)는 창의적 사고와 가장 밀접한 관계를 맺고 있는 것으로 확산적 사고를 제시하였다. 확산적 사고란 어떤 문제에 대하여 하나의 정답을 찾는 대신 다양하고 많은 해답을 산출하거나 가설을 설정하는 것을 의미하는데 그는 확산적 사고를 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 재정의 라는 6가지 인지적 요인으로 보았다. 토랜스(E.P.Torrance)는 창의성의 인지적 요인으로 문제에 대한 민감성, 유창성, 융통성, 정교성, 독창성, 재정의, 그리고 평가를 제시하였고, 성향적 요인으로 변화에 대한 개방성, 일에 대한 몰두와 전념, 낙관적 태도, 모험심 등을 주장하였다.

④ 구체성과 단순성 : 시각상을 구체화 시키고 이것을 다시 단순화하는 능력인데 미술은 실상 구체화시키는 작업이며, 작가의 사상을 효과적으로 전달하기 위하여 또 미적으로 표현하기 위하여 거기에 단순화 과정이 요구 된다.

⑤ 재정비, 재배치의 능력 : 대상의 기능을 변화시켜 새로운 방법으로 사용하는 능력으로서 미술은 대상, 주제, 작품, 감상의 과정인바 미술 창작과정 자체는 시그날 이미지가 되도록 하는 하나의 재정비, 재배치의 과정 이라고 볼 수 있다. [10]

해스티의 이러한 창의성 요인의 미술적 재해석은 미술 창작활동의 지적 측면이 창의적 사고력의 일치되는 것임을 시사하는 것으로서 이것은 비록 성인의 수준에서 정해진 것이 아니라 아동의 표현 활동에서도 동일한 가치를 갖는 것이다. 이러한 분석은, 아동의 묘화와 창의성과의 상관을 개념적 수준에서 잘 설명해주는 것이라고 보여 진다.

국내의 논문도 이들의 영향을 받아 한국교육개발원의 사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구에서는 창의적인 사고의 요인 중 지적인 특성으로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 포함하였고, 성향적인 특성으로 민감성, 자발성, 독자성, 근면성, 호기심, 변화에 대한 개방성으로 구분하였다. 이에 대한 내용은 다음과 같다.[11]

가) 지적인 특성

창의적인 과정에서 개인이 경험하는 의식은 개인에 따라 혹은 사고 과제의 성격에 따라 달라질 수 있다. 창의성과 관련된 연구들을 살펴보면 학자들마다 창의성의 구성요인들을 다르게 제시하고 있으나 공통 요인으로 유창성(fluency), 융통성(flexibility), 독창성(originality), 정교성(elaboration)을 제시하고 있다.[12]

유창성은 특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출하는 능력을 말한다. 이것은 사고의 속도 개념으로 어떤 자극 또는 물건에 관한 아이디어를 제한 시간 내에 많이 생성해 내는 양적인 사고 과정이다. 이렇게 볼 때 유창성은 창의적 과정에서 비교적 초기 단계에 요구되는 기능이라고 볼 수 있다. 융통성은 고정적인 사고방식이나 시작 자체를 변화시켜 다양한 해결책을 찾아내는 능력을

10) 최영경, op.cit., p.96.

11) Ibid., p.98.

12) Ibid., p.40.

말한다. 흔히 우리는 사회일반의 지배적인 사고방식이나 자신에게 익숙한 관점에만 고착되어 문제를 해결하거나 결론을 내리려는 경향이 있다. 이런 고정적인 사고의 틀을 깨고 발상 자체를 전환시켜 유연하고 융통성 있게 생각하는 것은 정답이 정해져 있지 않은 실생활 장면의 복합적 문제 상황에서 특히 요구 되는 것이다. 많은 경험, 다양한 재료 사용과 방법의 활용은 미술 활동에서 융통성을 발전시킨다.

독창성은 기존의 것에서 탈피하여 새롭고 독특한 아이디어를 산출해 내는 능력으로서 미술교과에서 가장 주요시되는 창의성의 특성이다. 학습 활동에서 교사의 사고로 이해할 수 없는 어린 학습자의 생각들도 독창적일 수 있다. 독창성은 단기적으로는 문제 해결의 상황에서 보다 더 효율적인 문제 해결을 할 수 있게 하고 장기적으로는 인간의 삶을 보다 더 의미 있게 하고 질적으로 고양시켜 주는 것이다. 정교성은 정돈되고 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키는 능력을 말한다. 즉, 사고가 피상적인 수준에 머무르지 않고 보다 세부적으로 나아갈 수 있는 구체적인 수준으로 아이디어를 보다 온전하고도 것으로 다듬고 확대시켜 가는 사고과정이다.

나) 성향적 특성

정의적 특성은 인간의 내적 인지적 특성으로서의 창의적 기능이 최종적인 인간의 성취를 위해 작용하는 과정에 개인에게 요구되는 정의적 또는 태도적 특성이다. 창의적인 사람들의 성격 특성에 관한 연구에서 비교적 빈도가 높게 나타났던 정의적 특성의 구성요인들 중에는 민감성, 자발성, 독자성, 근면성, 호기심 변화에 대한 개방성이 있다.

민감성은 주변의 환경에 대한 세심하고도 민감한 관심을 보이며 이를 통해 보다 새로운 탐색 영역으로 나아가려는 정신적 특성이다. 자발성은 문제 상황에서 아이디어를 자발적으로 산출하려는 성향이나 태도를 말한다. 독자성은 자신이 생각해낸 아이디어에 대한 가치를 인정하고 다른 사람들의 평가에 구애받지 않으려는 성향이나 태도이다. 근면성은 문제를 해결하기 위해 가능한 다양한 정보를 수집하고 그 문제가 해결될 때까지 끈기 있고 지속적으로 탐색해 가는 성향을 말한다. 호기심은 항상 활기 있게 주변의 사물에 대해 의문을 갖고 끊임없는 질문을 제기하여 성향을 말한다. 그리고 변화에 대한 개방성은 이 세상은 변화하고 있으며 자기 자신이 변화의 주체가 되어야 한다는 자발적인 태도를 말한다.

이렇듯, 본장에서는 창의성의 개념과 더불어 창의적 사고의 특성들을 살펴 보았다. 창의적인 사고의 요인 중 지적인 특성은 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 포함하며 성향적인 특성은 민감성, 자발성, 독자성, 근면성, 호기심등을 포함한다. 이러한 창의적인 사고의 요인에 대한 분석은 창의성은 기본적인 요소를 바탕으로 이루어지며 요소마다의 특성을 고려하여 적용해야 한다.

창의적 사고는 발전을 추구하는 정신적 힘이다. 그리고 아동기의 이러한 사고는 미래의 삶을 위한 필수적 요소임은 누구나 인정하는 것이다. 그러나 성인과 비교할 때 아동기의 창의성은 뚜렷한 차이가 있다. 성인의 창의성은 비교적 완성도가 높은 사고 유형을 지니는 반면 아동기의 창의적 사고는 그러하지 못하다. 즉 아동기의 창의성은 성인기에 창의성 발현을 위한 준비과정에 있는 예비적인 것이라 할 수 있다. 또한 성인기의 창의성은 구체적이며 현실적인 것을 추구하는 데 그 목적이 있다면 아동기의 창의성은 이와는 달리 상당히 일회적이며 즉흥적 또는 비현실적인 측면이 강한 것이 그 특성이라 할 수 있다.
아동기의 창의성은 이러한 성인기에 창의성 발현을 위한 준비과정이기 때문에, 아동기의 창의성 형성은 중요한 의의를 지님을 주지해야 한다.

나. 창의적 사고와 비평적 사고와의 관계

사고 기능은 단순사고, 비평적 사고 그리고 창의적 사고로 나누어진다. 비평적 사고는 의문을 품거나 또는 회의 하는 것, 그리고 무엇을 해야 하는가에 대한 이성적인 결정을 해야 하는 하나의 정신활동 과정이다.[13] 이것은 독립된 일반적 사고 기능이 아니라 항상 사고의 대상에 논리적으로 연결되는 사고 기능이고, 판단적 혹은 평가적 사고이며 적절하고도 타당한 근거에 바탕을 둔 합리적 사고이다. 창의적 사고는 독창적이고 생산적인 면에 중점을 둔 사고이며, 이러한 창의적 사고는 합리성을 우선으로 가설을 생성하는 관점인 비생산적인 부분과 생성된 제 가설 중 하나를 도출해 내는 반성적인 부분으로 나누어진다. 또한, 창의적 사고의 반성적 측면은 비평적 사고 활동과 중복된다. 창의적 사고를 통해 만들어진 가설들 중에서 최

13) Ibid.,

종의 결론을 이끌어내기 위해서는 평가적 성격의 비평적 사고를 거쳐야 하며 여기에서 비평적 사고 또한 창의적 사고를 필요로 한다.[14] 또한 여러 상황 안에서의 최선의 결론을 도출하는 생산적 사고이며, 그리고 타당성 여부를 찾고 검증하는 추론적 사고로서 하나의 명료성을 지닌 목적 지향적 사고이다.

이에 대해서 윤길근은 창의성을 창의적인 사고로 간주하는데, 그에 의하면 창의적인 사고는 직관적인 사고와 논리적인 사고(분석적인 사고)가 통합된 것이다.[15] 창의적인 사고와 밀접한 관계가 있는 것으로 유추가 있다. 유추란 유사하지만 형태가 상이한 사상이나 사실을 비교하는 것으로 잘 알지 못하는 것을 파악하기 위해서 잘 알고 있는 것이나 그것과 유사한 것을 가지고 비교하고 대조해보는 것이다. 라고 언급하고 있다.

이처럼, 비평적 사고가 창의적인 사고를 유발시키기 위해서는 교사의 역할의 중요성이 대두 된다. 그러므로 이 연구의 대표적인 토랜스는 학교 교육에서 학생들의 창의적인 사고를 높이기 위해서 교사들이 이해하지 않으면 안 되는 원칙을 다음과 같이 정리하고 있다.

① 창의적인 사고에 가치를 두어야한다.
② 환경의 자극에 보다 더 민감해지도록 해야 한다.
③ 사물이나 아이디어를 조작할 수 있는 용기를 갖도록 도와주어야한다.
④ 아이디어를 조직적으로 검토하는 방법을 가르쳐 주어야 한다.
⑤ 새로운 아이디어에 관대해 져야한다.
⑥ 고정된 형태를 강요하지 말아야한다.
⑦ 창의적인 교실 분위기를 만들어 주어야 한다.
⑧ 스스로 자신의 창의성을 가치 있게 여기도록 가르쳐 주어야 한다.
⑨ 친구의 저지 또는 독특함에서 생기는 압박을 피하는 기술을 가르쳐 줘야 한다.
⑩ 창의적인 과정에 관한 정보를 제공해 주어야한다.
⑪ 걸작에 대한 지나친 존경심을 갖지 않도록 해주어야 한다.
⑫ 귀찮은 것이지만 끝까지 만들어 낼 수 있게 해야 한다.
⑬ 스스로 학습하는 데에 용기를 북돋아 주고 평가해 주어야 한다.
⑭ 창의적인 사고의 필요성을 만들어 내야한다.
⑮ 창의적인 활동의 시기와 더불어 휴식의 시기도 마련해 주어야한다.
⑯ 아이디어를 위한 적당한 원천을 만들어 주어야 한다.
⑰ 아이디어를 분명하게 하는 습관을 길러 주어야 한다.

---

14) Ibid., p.38.

15) 윤길근・장진영,『창의성 신장을 위한 교육 방법』, 문음사, 2004, p.60.

⑱ 단순한 비판이 아닌 건설적인 비판을 신장시켜 주어야 한다.

⑲ 많은 분야에서의 지식 획득에 대한 용기를 북돋아 주어야 한다.

⑳ 모험심 있는 교사를 양성해야한다. 16)

이처럼 토랜스가 언급한 규칙은 시대의 흐름이 있음 에도 불구하고 변함없이 오늘날 학생들의 창의적인 사고를 높이기 위한 적절한 도구로 적용 된다. 토랜스가 언급하고 있는 원칙들은 토대로 본 연구자는 이후 미술 감상 수업을 진행시키기 위한 기본적 교사의 자세로 파악하여 원활한 창의성 발달이 이루어지도록 진행시키고자 한다.

다. 미술 감상 교육과 창의성과의 관계

창의성은 일반인들이 소유하지 않은 특수한 능력이 아니라 모든 사람이 지니고 있는 보편적인 잠재 능력이다. 이러한 창의성을 발달시키기 위한 '미술'은 효과적인 수단으로 적합 할 수 있다. 미술과는 미적 대상을 발견하고 느낄 수 있는 체험 속에서 미적 감정을 도야하며, 개성을 살려 창의적으로 표현하는 활동을 존중하고, 미술품의 가치와 미술 문화를 이해하고 애호하는 생활 태도를 길러 줌으로써 우리 미술 문화 창조에 기여하게 하는데 그 목적이 있다. 즉 학교교육으로서의 미술은 미술가를 길러내기 위함이 아니라 미술소비자를 길러내고자 하는 것이며, 특히 초등학교 미술과 교육 내용은 미적 체험 활동, 표현활동, 감상활동으로 구성되는데, 무엇보다도 자기 주도적 표현력의 신장이 중요하다. 특히, 창의성의 발달에 효과적인 미술이란 보편적 인간들의 삶과 긴밀한 관계에 있는 인위적 그리고 자연적 환경이다. 또한, 미술교육에서 창의성은 새로운 아이디어를 생산하는 동시에 이것을 새로운 시각적 표현으로 연결시키는 촉매제이자 수단이다. 미술과는 창작과 감상의 다양한 활동을 통하여 표현 및 감상능력을 기르고, 창조성을 계발하며 정서를 함양함으로써 전인적 인간을 육성하는 교과이다.

미술 활동에서 자기 주도적 표현력은 표현 기술(기능)의 지도만으로는 그 능력을 신장시키는 데에 한계가 있다. 그래서 미술과의 전반적인 지도 내용에 걸쳐 지도가 고루 이루어져야 자기 주도적 표현력이 신장될 수 있다. 그러나 1년 이상 장기간 미술 학원 등에서 특기 교육을 받은 아동들도 대부분 전혀 생소한 주제를 접했을

16) 토랜스,「토랜스의 창의성과 교육: Why fly : aphilosophy of creativity」, E.파울토랜스, 학지사, 2005, p.89.

때, 자기 스스로 그 주제를 능동적으로 표현하지 못하며, 심지어 특기 지도를 중단했을 경우, 표현력이 급격히 하락하는 아동도 있었다. 이러한 현상은 미술 학습에서 자기주도적인 표현력이 신장되지 못한 것으로 볼 수 있다. 이에 대해 미술 감상은 이러한 미술교육에서의 창의성 발달을 돕는 효과적 방법이다.

오늘날 미술 교육은 아주 중요한 역할을 할 수 있다. 그러기 위해서는 현대 사회의 요구에 부응할 수 있는 미술 교육의 내용은 무엇이고, 그 방법은 어떤 것이며, 교사의 역할이 무엇인지에 대한 심도 있는 연구가 필요하다. 지금까지의 미술교육은 실기중심(표현중심)의 교육이었다. 미술교육에 있어서 실기의 중요성은 이미 인식되었지만 상대적으로 미술 감상이나 이론의 부분은 미흡하게 다루어져 왔다. 그러나 20세기 후반, 특히 1970년 이후에는 감성적 직관, 미적체험을 중시하는 감성교육론과 시지각적 감수성의 체계적 훈련, 시지각의 중요성이 강조 되고 있다. NAEA(The National Art Education Association)에서는 미술을 창작(Art Production), 미학(Aesthetic), 미술사(Art History), 미술 비평(Art Criticism)의 4분야로 보고 통합된 연속적인 교수 프로그램으로서 미술 교육을 제안하고 있다. 즉 미술 교육을 통하여 생활 속에서 자연스럽게 키워나가야 할 미적인 요소로 인정되었다.

오늘날 창의성의 효과적인 발달을 위해 미술 감상 수업이 도입 되었고, 그 학습방법이 연구 되고 있다. 그러나 미술 감상 교육을 통해 얻을 수 있는 창의성의 효과를 보다 효율적으로 받아들이기 위해서 끊임없는 개발과 연구가 필요 하다. 이를 위해 미술 감상 교육은 방법의 다양화와 실험적인 방법을 끊임없이 제시해야 한다. 미술 감상은 사람의 눈을 통해 보는 시지각 작용을 바탕으로 이루어진다. 여기서의 시지각 작용과 활동은 감상자의 과거와 현재의 정신문화와의 결합체로서 단순한 생리적인 시작용과는 다른 차원에 있다. 즉 횡단로에서 신호등을 보는 것은 무사히 횡단로를 건너기 위해 보는 시현상이지만 조형품을 보는 것은 본다는 행위 같아도 근본적인 차이가 있다. 즉, 감상자의 예술의 재창조를 위한 시각작용으로 가치 판단을 토대로 한 예술작품의 시작용이다. 감상이란 곧 미적 창조이고 이때 일어나는 사람과 작품과의 관계를 18세기 이후 립스(T,L,ipps)의 감정 이입설에 따라 해석해 보면 사람은 본다는 행위를 통해 보고 있는 작품 속에 들어갔다가 다시 보는 사람의 마음속으로 되돌아올 때 생기는 예술심리라고 할 수 있다.[17]

---

17) 이경성, 『미술이란 무엇인가』, 일지사, 1975, p.89.

이렇듯, 창의성개발을 위한 미술 교육에는 감상 교육이 있는데, 감상 교육은 표현하는데 미치지 않고 표현것을 분석하고 확대하면서 창의성의 효율적인 상승을 나타낸다. 그렇다면, 미술 감상 교육은 어떠한 목적을 이루고자 하는지 확인해 보자.

라. 미술 감상 교육의 목표 및 내용

초등학교 미술 교과의 목표는 "미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양한다."[18] 이러한 미술교과 목표는 미술 활동에서 심동적인 측면인 표현 및 감상능력, 인지적인 측면인 창의성, 정의적인 측면인 심미적인 태도를 강조하고 있는 것이다.

이러한 교육부에 의한 미술활동에서의 내용인 미적 체험, 표현, 감상 영역의 활동을 고려하여 제시한 구체적인 하부 목표는 다음과 같다.

a. 미적 체험 영역 : 미적 대상의 가치를 발견하고 이해할 수 있다.
b. 표현 영역 : 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.
c. 감상 영역 : 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화유산을 존중할 수 있다.
감상영역과 관련된 것을 'c'항으로 인지적인 목표와 정의적인 목표를 고려하고 있다.

여기서 알 수 있듯이, 서로의 작품뿐만 아니라 미술품을 보는 활동에 흥미와 관심을 가지고 미술품의 가치를 판단하며, 미술 문화유산을 이해하고 존중하는 태도 함양을 강조하고 있다. 미적 체험 영역과 표현 영역, 그리고 감상 영역에 대한 유기적인 관계에 대해 교육부는 "생활 속에서 이루어지는 모든 미적 체험은 표현활동을 통해 가시화되고, 이렇게 드러나는 조형의 세계를 또한 우리는 감상하게 된다. 또, 표현 활동과 감상 활동이 미적 체험으로 자리 잡게 되면서 유기적인 관계를 맺게 되는 것."[19]임을 강조 한다. 즉, 실제 미술 활동 속에서는 미적 체험, 표현, 감상이 구분되지 않고 학습자의 체험 속에서 함께 이루어지는 것이다.

교육부에서 제시한 교육 목표에서도 알 수 있듯이, 미술 활동적 체험 학습을 통해서 미술작품이나 자연 및 조형 환경 등 미적 대상에 대하여 반응 할 수 있는 미적 감상을 육성하고, 미술품의 미적. 문화적 가치를 판단하고 창조하는 것이 미술

18) 교육부, 『초등학교 교육 과정 해설(V)』, 대한교과주식회사, 1999, p.97.

19) Ibid., p.98.

감상지도의 기본 목표라고 할 수 있다. 미술 감상 교육에서는 미술 작품이나 자연 및 조형 환경의 미적 대상에 감상적으로 반응할 수 있는 미적 감성을 기르고, 미의 본질이나 특성, 미술품의 미적•문화적 관련을 탐구하고 이해하여 또 다른 창조가 되게 해야 한다.

이러한 미술 감상 교육의 목표를 토대로 교육부의 초등학교 교육 과정 해설에서 "제7차 교육과정에서는 사고력, 창의력, 정보 활용 능력과 같은 고등 정신 능력을 활성화시키기 위하여 학습 내용이나 분량을 축소하여 교육내용을 적절화 하도록 제시하고 있다."[20] 이것은 교사나 학생들이 미적 체험, 표현, 감상 활동에 부담감 없이 참여 하고 사고할 수 있도록 하여 사고력과 창의력이 길러질 수 있도록 하기 위해서이다.

감상 영역은 미술 비평과 미술사로 구분되는데[21] 미술 비평은 비평의 기초적인 수준으로 작품을 보는 능력을 길러 줌으로써 생활 속에서 작품에 대한 관심과 흥미를 주어 미술을 향유할 수 있도록 하는데 중점을 두었다. 또, 여러 가지 감상법을 적용하여 작품에서 수준에 맞는 조형요소나 원리를 찾아보고, 작품에 대한 자신의 느낌이나 생각을 발표하고 작품의 주제를 이해하고 파악하는 것을 요구 하고 있다. 미술사에서는 자기 고장의 미술품이나 공예품 등을 찾아 그 특징을 이해하고, 다른 고장의 미술품이나 민예품 감상을 통해서 우리나라 전체의 전통 미술에 대해 이해 할것을 요구 하고 있다. 또, 우리나라뿐만 아니라 다른 나라의 미술품에도 관심을 가지고, 우리나라와 다른 나라의 미술의 특징을 살펴보고 표현의 차이에 관하여 토론해볼 것을 요구 하고 있다. 이러한 토론 과정에서 시대별, 양식별 미술의 변천 과정을 이해함으로써 현대 미술에 대한 이해의 폭을 넓히고, 나아가 미래의 미술 문화를 창조하는 데 바탕이 되도록 하는 데 중점을 두고 있다.

1) 미술 감상 내용

앞에서 언급 했듯이, 감상 영역의 내용은 주로 미술 비평 활동과 미술사로 구분된다. 이러한 구분은 초등학교 감상 영역의 내용에서부터 등장한다. 교육부에서 제시한 미술 감상 영역의 내용을 살펴보면, 3학년 ~ 6학년에 걸쳐 나타난다. 미술 감

20) 교육부, op.cit., p.98.

21) 김창식, 『비평적 사고와 미술교육』, 미술과교육, 2005, p.23.

상 영역의 내용을 살펴보면 <표 1>과 같다. [22]

<표 1> 미술 감상 영역의 내용

3, 4학년	5, 6학년
(가) 서로의 작품 감상 작품을 보는 것에 흥미와 관심을 가질 수 있다. a. 서로의 작품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다. b. 작품에 대한 느낌과 생각 등의 차이에 관하여 토론한다. (나) 미술품 감상 우리 고장과 우리나라의 미술품에 흥미와 관심을 가질 수 있다. a.우리 고장의 미술품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다. b.우리나라의 미술품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다.	(가) 서로의 작품 감상 작품의 표현 특징을 찾아 설명할 수 있다. a.서로의 작품에서 표현 특징을 찾아본다. b.서로의 작품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다. (나) 미술품 감상 우리나라와 다른 나라의 미술품의 표현 특징을 찾아 설명할 수 있다. a.우리나라와 다른 나라의 미술품에서 표현의 특징을 찾아본다. b.우리나라와 다른 나라의 미술품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다.

교육부가 제시한 표에 대한 부가적인 것을 다음과 같이 설명한다. (가) 항은 비평 활동에 대한 내용이다. 서로의 작품에 대한 감상으로 3, 4 학년 학생들은 어느 정도 객관성을 가지고 비판하는 눈이 생겨나며 언어 능력이 급속히 증가하는 시기이므로 작품을 보고 느낌이나 생각을 말할 수 있는 활동이 효과적이다. 그러므로 비평 대상은 학습자들이 친근감을 느낄 수 있도록 자신의 작품이나 친구 작품을 통해 접근하는 것이 좋다. 특별한 감상 방법을 지도하기보다는 작품에 대한 솔직한 느낌을 발표하고 다른 사람의 의견에 관심을 가지고 수용하며 듣는 태도를 기르도록 하는 데 중점을 두고 있다.

5, 6학년에서는 간단한 감상 방법을 표현의 특징을 찾아보거나, 표현의 차이에 관하여 비교해 보고 작품에 대한 느낌이나 생각을 발표하는 활동이 중심이다. 발표나 토론, 자기 작품 평가서의 기록, 감상문 쓰기 등의 다양한 방법으로 지도하는 것이 효과적이다.[23] 그러나 연구자가 보기에는 3 ~ 4학년을 대상으로 흥미와 관심을 유발시키기 위한 적절한 방법 및 내용이 자세히 기술 되지 않고 있다. 또한 교육부가

22) 교육부, op.cit. p.17.

23) Ibid.

제시한 5 ~ 6 학년의 미술 감상 영역의 내용에는 표현위주가 되어 감상본 <표1>의 교육부 설명에서는 범위가 너무 광대하고 학생들에게 적용 되었을때, 구체적인 사례 및 정확한 작품 설정등에 대한 언급이 없어 교사들 재량을 넘겨 주관적 측면이 많다.

(나) 항은 미술사에 대한 내용이다. 우리 고장의 미술품, 우리나라의 미술품, 다른 나라의 미술품에 대한 감상을 통해 비평 능력의 기초적인 수준, 미술품에 대한 관심과 흥미를 가지도록 하는 데 중점을 두고 있다.

3. 4학년에서는 우리 고장의 미술품 감상에서 시작하여 우리나라의 미술 감상으로 대상을 확대해서 우리나라 전체의 전통 미술을 이해하고 흥미와 관심을 가지도록 하고 있다. 5, 6학년에서는 자연적, 문화적 환경에 따라 우리나라와 다른 나라 미술품을 비교해 봄으로써 그 특징을 찾아보고, 어떤 표현의 차이가 있는 지를 토론해 보는 활동을 제시하고 있다.

이러한 교육부의 표 내용과 부가적인 내용을 가지고 본 연구자는 수업을 진행시킬때, 미술품에 대한인지를 정확히 실행한 단계에서 감상의 영역에 관해서 수업을 진행시킬 것이다.

2) 감상활동의 수업 과정

교육부에서는 감상 활동 시 유의할 점은 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 학습자의 능동적 사고와 함께 미적인 감동, 감각적인 지각력을 길러 나가는 것이 바람직하다. 작품의 특성과 재미있는 점을 이야기하면서, 자신의 다음 작품 표현에 반영하는 감상 활동이 되도록 한다. 둘째, 비판 능력이 높아짐에 따라 작품의 다양한 특성과 새로운 가치를 발견할 수 있도록 비교, 분석 등의 감상 방법을 도입하여야 한다. 셋째, 학습자 자신의 관심과 목적에 따라 작품을 선택하고 감상하도록 지도한다. 넷째, 작품의 부분적인 감상에서 전체적인 표현과 감상으로 관심을 옮겨 가도록 도와주어야 한다. 작품에 대한 단편적인 질문과 대답보다는 전체적인 느낌, 사회. 문화적, 역사적 배경등에 대한 조사, 감상문 쓰기 등의 다양한 활동을 제공함으로써 좀 더 능동적인 감상이 되도록 한다. 다섯째, 감상 기록지 등을 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 사용하도록 한다.[24]

이러한 미술 감상 학습 중 본 연구자가 첫 번째와 세 번째를 실시했을 때, 하나의 학습의 표현으로 여러 가지의 효과를 습득 할 수 있는 장점을 지니고 있고, 눈

24) Ibid., p.18.

으로 보고 마음으로 느끼고 뇌의 연산 작용을 통해 자신의 생각을 타인에게 온전히 전이 시킬 수 있는 수단이라는 생각이 든다. 그리고 세 번째 방법은 미술작품의 감상에 앞서 미술품을 이해하고 파악하는 과정을 인지하여 감상 효과와 더불어 창의력 중 유창성에 도움을 줄 것이다. 모든 감정을 표현 할 수는 없지만 자신의 생각을 대변할 수 있는 통로를 제공한다는 것에 미술 감상 활동이 창의성 발달에 영향을 끼칠 수 있다고 주장하는 바이다.

3) 각 단계별 교수 . 학습 방법

교육부에 초등학교 미술과 수업에서 전 학년에 적용되는 각 단계별로 학습 활동 내용을 보면 <표 2>와 같다.[25]

<표 2> 각 단계별 교수. 학습 방법

단계	학습 활동 내용	
문제 파악 및 준비	목표인식	· 예습 과제 이행 확인 · 학습 목표 확인
구 상	표현 방법의 탐색	· 발상 · 이미지 재구성 · 표현 방법의 결정 · 구상의 가시화
표현	의욕을 높이는 정의적 지도	· 각 영역별 표현 활동
감상	간접경험의 확충 새로운 표현 방법 터득	· 자기 감상/상호 감상 · 생활의 적용
과제 파악 및 안내	개인 학습의 의욕 조장	· 문제 파악 · 예습 과제 파악 · 학습 자료 안내
개인 학습	조형적 사고를 확충	· 관련 정보 수집 · 경험 및 상상 활동 · 재료 및 용구 마련

위의 표를 살펴보면, 전체적인 흐름이 광범위하고 세부적인 사항이 부족하다. 이러한 모형 자체로 수업을 진해하게 되면 학생들에게 세부항목에 관한 이해가 어렵고, 사고의 폭이 간소화된다. 이를 위해 이모형은 세부적인 학년별 표현과 실시 방향을 제시해야 된다.

25) Ibid., p.19.

교육부는 “미적 체험 활동, 표현 활동, 감상 활동이 교육 과정상의 시간 배당 내에서 균형 있게 이루어지도록 한다,”[26] 라고 되어 있다. 그러나 미술과 수업에서 감상 활동 시간을 가장 소홀히 하고 있는 실정이다. 교육부가 제시한 학습 단계에서 보면 감상 단계는 학습의 마지막 단계가 아니다. 감상 활동은 학습의 중간 단계로 표현 활동을 한 후 자기 감상과 상호 감상을 통해 간접 경험을 확충하고 새로운 표현 방법을 터득하여 생활에 적용하고 있다. 다음으로 과제파악 및 안내단계에서 개인 학습의 의욕을 조장하여 조형적 사고력을 확장하도록 해야 한다. 확장의 예시를 다음과 같이 나열하고자 한다.

① 감상지도의 일반적인 방법과 그 성격을 확인 할 수 있다.
② 감상으로서 지도방법 탐구로 자기 자신의 감상법을 개발한다.
③ 감상교육의 감상 자료를 충분히 활용하고 다양한 매체를 사용할 수 있다.

가) 감상 활동과 관련된 창의성 구성 요소

해스티는 창의성 요인을 감상 활동과 관련하여 다음과 같이 분석 하였다.

1) 유창성: 주어진 시간 안에 많은 특징들과 요소들을 파악하는 능력이다.
2) 융통성: 작품을 보고 여러 측면에서 미적 요소들을 찾아내고, 상황의 변화에 따라 적용을 잘하며, 새로운 표현 방법, 아이디어와 특성의 개방성을 수용하는 능력이다.
3) 독창성: 감상 활동이 자극되어 자기만의 독특한 원리를 생각해내며 이를 개성적으로 발전 시켜 시지상 신장으로 연관시키는 능력이다.
4) 구체성과 단순성: 시각상을 구체화시키고 이것을 다시 단순화하는 능력이다.
5) 재정비, 재배치의 능력: 감상 활동을 통해 인지되거나 생각된 기능이나 기법을 창작과정에 남다르게 활용하고 조직화하는 능력이다.[27]

이러한 창의성의 요인은 미술 감상교육의 세분화를 도와주어 수업을 진행할시 분할을 가능 하도록 도와주고 창의성의 동기 부여에 대한 접근을 도와준다. 교육부에

26) Ibid., p.16.

27) Ibid., p.98.

서 제시한 미술 감상의 내용, 감상활동의 수업 과정, 각 단계별 교수. 학습 방법의 내용을 고찰해보면 미술 감상의 효율 적인 활용의 체계는 잡혀있으나 활용에 대한 대처가 미약 하다.

내용면에서만 월등 하면 그 가치의 희소성이 떨어지므로 활용도면에 치중을 두어 그 가치를 높이고 더 나은 방법을 보완할 수 있어야 한다. 좋은 학습 방법이 있음에도 그것이 실제 현장에서 100% 실현되지 않고 이러한 학습형식이 실제 수업에서도 유용하게 반영되어 학생들의 미술 감상을 통해 얻을 수 있는 창의성의 발현이라는지 사고의 확장이 원활히 이루어져야 한다.

2. 미술 감상 활동

"감상활동은 시작을 통해 이미 가졌던 경험과 지각 개념들 간의 연합 및 연상들을 가지게 하므로 창의성을 발달시킬 수 있다."[28] 이것은 감상활동에서 기존의 경험과 지각 개념들 간의 연합 및 연상을 가질 때 창의적인 사고 과정을 거치기 때문이다. 본장은 미술 감상과 관련된 창의성 구성요소를 알아보고, 미술 감상 활동을 통해 창의적 사고력을 기르기 위한 사고 기법을 생각해 보고자 한다.

가. 미술 감상 활동과 사고 기법

창의적 자아표현이란 아동 스스로의 생각과 정서를 자유롭게 표현하는 것이다. 그리고 아동의 자아표현이란 사고의 표현이기도 하다. 이에 대한 Lowenfeld & Brittain는 자신의 저서 『 W.L *creative and growth New York*』에서 "아동의 사고 표현은 그들 각자의 개별적인 발달 수준에서 출발해야 한다. 즉, 그들의 발달단계와 발달 수준으로부터 어린이의 사고와 느낌과 지각을 넓혀나가야 하는 것이다."[29]라고 주장하였다. 이와 더불어, Lowenfeld & Brittain은 늘 새로운 교육적 상황을 조성하는 것이 창의적 사고를 위한 자극을 위해 중요하며, 특히 어린이의 사고의 폭을 넓히기 위해 필요함을 강조한다.[30]

---

28) 문세라, 「통합적인 미술 감상 활동이 유아의 미술표현력과 창의성에 미치는 영향」, 석사학위 논문, 연세대학교,2005, p.27~28.

29) Lowenfeld & Brittain, 『 W.L *creative and growth New York*』 *the Macmpany,* 1970, p.16.

이를 통해 알 수 있듯이 다양한 사고 기법을 교실 수업에 적용하기 전에 먼저 생각해야 할 일은 각각의 사고 기법의 특징과 목적을 먼저 생각해보고 학습 활동에 적절하게 재구성해야하고, 확산적 사고와 수렴적 사고를 병행할 수 있도록 유도하고 즉각적인 판단을 지양하고 학생들의 의견을 모두 수렴해야 하며 학생들이 충분히 생각할 시간을 주어야 한다.[31]

발산적 사고 방법 중 미술수업에 잘 적용될 수 있는 사고 기법으로 탐구 학습, 브레인스토밍(brain storming), 마인드맵(mind map), 연상법, 시네틱스(synetics), 스캠퍼(scammper), 속성 열거법 등에 대해 알아본다.

① 탐구 학습

관찰과 추론이라고 하는 두 가지 활동이 협동하여 이루어지는 것이다.

탐구와 문제 해결을 통해서 근거와 관련성 그리고 그 근거를 발견해내는 것으로 창의적인 사고이다.

② 브레인스토밍

일체의 권위나 고정 관념을 배제하고 수용적이고 온화한 분위기에서 자유로이 생각나는 것을 무엇이든지 말하여 그중에서 실제적이지 못한 것부터 제거하여 가장 좋은 힌트나 아이디어를 찾아내려는 방법이다.

③ 마인드 맵

마인드 맵이란 생각 지도란 뜻으로 무순서 다원적인 특성을 사람의 생각을 종이 한 가운데에 이미지로 표현해 두고 가지를 쳐서 핵심어, 이미지, 컬러, 기호, 심벌 등을 방사형으로 펼침으로써, 사고력, 창의력 및 기억력을 높이는 두뇌 개발 기법이다. 마인드 맵은 학습과 사고를 분명하게 그리고 창의적으로 표현하는 데 효과적인 방법이다. 이 기법은 융통성, 유창성, 재구성력, 균형 있는 두뇌개발, 확산적 또는 수평적 사고와 논리적 사고력을 기를 수 있다.

④ 연상법

자유 연상법은 어떤 단서, 대상, 주제, 방법, 상황을 제시하고, 문득 문득 떠오르는 아이디어들을 포착 제시하는 방법이고, 통제 연상법은 어떤 단서에 이어질 다음의 발상들이 앞의 단서와 계속성, 상대성, 유사성, 인과성 등에 한정해서 발상하게 하는 것이다.

⑤ 시네틱스

여러 가지 유추로부터 아이디어나 힌트를 얻는 방법이다. 시네틱스에서 활용하는 유추 발상은 직접 유추, 의인 유추, 상징적 유추, 그리고 환상적 유추가 있다.

⑥ 스캠퍼

---

30) Ibid., p.19.

31) 윤길근・장진영,『창의성 신장을 위한 교육 방법』, 문음사, 2004, p.152.

에이벌(B.Eberle)의 스캠퍼는 오스본(A.F.Osborn)이 아이디어 창출을 위해 만든 것을 재구성 한 것이다. 스캠퍼는 8단어의 약자로 게임을 하도록 구성되어 있으며, 아이디어와 상상력을 동원하도록 도와주는 체크리스트이다. 8단어의 약자는 S(대치하기), C(결합하기), A(동화시키기), M(수정하기), M(확대하기), P(다르게 활용하기), E(제거하기), R(재배열하기)등이다.

⑦속성 열거법

어떤 대상(형태, 사물, 아이디어, 방법과 과제 등)의 전체나 각 부분 (또는 절차)들에 대해, 그 대표적인 성질이나 형태의 특성을 기술하고, 그것을 개선, 변형, 대치 등의 발상을 하는 방법이다. 위에서 제시한 7가지 방법들은 미술 수업에서 사용 되고 있는 미술 기법을 통해 다양한 접근을 할 수 있도록 도와준다. 그러나 본 연구는 미술 수업 중 감상 교육과 관련된 사고기법을 고민하는데 초점을 맞추고 있기 때문에, 탐구 학습, 연상법, 속성열거법의 방법에 중점을 두고자 한다. 사고의 방법은 각기 다르지만 창의성을 도출 시킬 수 있다는 공통된 의미를 지니고 있어 일괄적이면서도 상호 보완적인 결과를 이끌어 낼 수 있다고 생각한다. 이는 각 기법마다의 특성의 올바른 이해와 활용으로 한 가지 주제의 작품을 감상을 해 봄으로써 각기 다른 느낌의 결론을 유출 할 수 있다. 미술 감상법의 특성상 자유 연상과 생각의 구역을 확정 짓지 않고 자신의 의지와 역량에 따라 결론을 유추 하게 된다면 사고의 폭이 넓어지고 창의성이 확장 될 것이라 기대된다. 이를 위해 다음과 같은 미술 감상 활동의 모형을 제시하고자 한다.

나. 미술 감상 활동의 모형

본장은 감상 수업을 진행하는 방법에 대해 1999년도 교육부, 「초등학교 교육과정 해설」에 나오는 '미술 감상 활동의 모형'을 바탕으로 미술 감상 지도 방법을 고안하고자 한다. 이를 위해 본장에서는 교육부가 제시한 미술 감상 활동의 모형을 제시하고 그 모형에 대한 비판적 분석을 시도한다. 감상 지도는 먼저 작품을 보고 느껴지는 느낌을 이야기하기, 미적 대상을 여러 가지 시작으로 보는 활동을 통해 분석하기, 작품의 의미를 해석하기, 내면화 미술품 애호하기의 과정으로 발전시켜 나가는 것이 좋다고 제시한다.[32] 그래야만 첫 느낌의 인지로 인한 사고의 확장을 도모 할 수 있다. 감상 학습은 미적 대상을 통해서 미를 발견하고 그것을 내면화하는 데 중점을 두고, 비평학습은 미적 대상의 분석을 통해서 미적 가치 판단에 무게를 둔다. 미술 감상비평 지도 방법으로 문답형 교수학습, 비평형 교수학습, 통합형

32) 교육부, Ibid., p.109.

교수학습 모형에 대하여 살펴보도록 하자.

가) 문답형 학습 모형 (감상 학습 모형)

감상 학습 모형은 작품 감상의 관점을 이해하고 작품을 대하는 태도와 미적 안목 육성에 강조점을 둔다. 따라서 교사와 학생간의 대화를 통해 미적 요소를 찾고 작품 읽기를 하며, 미를 발견하는 과정을 중시한다. 학생들의 수준을 고려하고 학생들의 확산적 사고를 이끌어 낼 수 있는 창의적인 질문지 작성이 우선되어야 한다. 그리고 학생들의 생각과 상상력을 끌어 낼 수 있는 확산적인 질문이 요구된다. 이 학습 방법은 작품 보기, 미적 요소 찾기, 작품읽기, 미의 발견, 내면화하기, 평가의 과정으로 진행된다.

작품보기: 학습의 방향을 안내하고, 교사가 일방적으로 감상의 대상을 선정하기보다는 같은 종류의 여러 작품을 준비하여 학습자들이 원하는 작가, 작품을 선택할 수 있도록 하는 것이 좋다. 이 과정에서는 감상 시 유의점이나 감사의 과정에 대해서 생각해 본다.

미적요소 찾기: 먼저 작품을 세밀하게 관찰하고 작품 제작에 사용된 재료나 기법, 그리고 조형요소나 원리 등을 찾아본다. 조형요소나 원리는 학생들의 발달 수준을 고려하여 분석 하도록 한다. 이때 학생들의 발달 단계에서 찾을 수 있는 수준의 질문과 발문을 유도하여야한다.

작품 읽기: 작품에 대한 분석을 근거로 하여 작품에 내재된 의미를 생각해 보는 과정이다. 해석 활동을 통해 작가가 나타내고자 했던 주제와 표현의도를 찾아보는 활동을 통해서 작품의 구도와 작가의 의도 관계를 찾아내고 작품의 의미를 읽어내는 과정이다.

미의 발견: 작품의 분석과 해석하기 과정을 하면서 작품의 미적인 것을 찾는 과정이다. 주제 표현이 잘 되었는가? 전제적으로 조화가 이루어 졌는가? 작품의 표현이 잘된 부분이나 재미있고 창의적인 부분을 찾아보는 과정이다.

내면화하기: 미의 발견 과정에서 찾은 미를 내면화하는 과정이다. 감상활동의 궁극적인 목적은 학생들이 감상 활동의 과정과 결과를 내면화하여 자시의 삶에서 다양하게 구체화하는 것이다. 이 과정에서 자신의 느낌이나 감동을 몸동작으로 표현해보기, 시로 나타내기, 편지쓰기, 관련된 음악 감상, 자신의 선호도 발표하기, 작품이 마음에 드는 이유 발표하기 등의 활동이 주로 이루어진다.

평가: 감상 내용과 감상 과정에 대해 자신의 감상 태도를 뒤돌아보고, 교사나 동료들 간의 상호 작용을 통해 자신의 감상 태도나 감상 내용에 관한 칭찬이나 지적 사항은 다음 감상 활동에 반영한다. 또 감상학습을 통해서 알게 된 점을 기록하고 정리한다.

감상 학습에 있어서 학습과정별 주요 활동으로 길러질 수 있는 창의성 요소를 살펴보면 다음과 <표 3>같다.

<표 3> 감상학습의 과정과 창의성

학습과정	주요활동	기대되는 창의성	지도시 유의점
작품보기	· 감상대상 선정하기(교사와 학생) · 작품에 대한 첫 느낌이나 작품에 대해 이야기하기	민감성 유창성	전체 감상
미적요소 찾기	· 재료나 기법 찾기 · 형태, 크기, 색상, 질감, 공간감, 운동감등 찾기	유창성 융통성	세부감상
작품읽기	· 작품의 의미 찾아내기 · 작가의 의도 읽기 · 주제찾기	융통성	
미의 발견	· 잘 표현된 부분 찾기 · 전체적으로 조화를 이루는지 찾아보기 · 고치고 싶은 점 찾아보기	융통성	
내면화 동기	· 자신의 느낌이나 감동을 몸동작으로 나타내기 · 시로 표현하기 · 관련된 음악 듣기 · 편지쓰기 · 자신의 선호도 발표하기 · 작품이 마음에 드는 이유 말하기 · 작품 제목 바꾸어 보기	독창성	
평가	· 미술 활동 과정 평가 · 자신의 작품 내용 평가	정교성	교사, 학습자 자신, 동료평가

감상 학습의1 세분화된 작품보기, 미적 요소 찾기, 작품 읽기, 미의 발견, 내면화

동기, 평가의 과정에서 창의성의 발달이라는 효과를 이끌어 낼 수 있다고 생각한다. 왜냐하면 창의성에 포괄되는 여러 가지 창의성들이 자연스레 유추되고 있기 때문이다. 표를 분석해 보면, 학년별 구성이 3학년 학생들에게 적용되기 어렵고, 고차원적인 문제가 제시되어 학생들의 생각 정의가 불분명해지기 쉽다.

나) 비평형 교수 학습 모형

펠드만(E,Feldman)의 미술 감상 방법으로 시작된 단계적 절차에 따른 감상 학습 모형은 감상 교육 학습 모형에 학습 과정안을 단계적으로 구획한 특성으로 인하여 학습자의 수준에 맞게 미술 감상 수업을 실행하기 용이하게 보여 진다. 주의해야 할 것은 제시된 단계를 순차적으로 진행하는 것이 아니라 필요에 따라 그 순서를 바꾸거나 반복적으로 윤회할 수 있어야 보다 효과적 결과를 거둘 수 있다는 점이다.[33]

초기반응: 작품을 대면하는 순가의 느낌이나 인상은 중요하다. 하지만 보는 순강의 인상은 오류적인 것일 확률이 높다. 전체 감상 과정에서 이 단계는 몇 초라는 극히 짧은 순간을 말하는 것이 아니다. 이 인상은 감상하는 과정을 통해서 지속적으로 변화할 수도 있다.

부분적 관찰: 표면적으로 나타나 보이는 것에 대한 부분적 혹은 작은 구역적 고찰이라 할 수 있다. 이 과정은 앞의 과정에서 간과되거나 오류적으로 본 시각적 사실들에 대한 판단을 재교정하는 단계라 할 수 있다.

미적 요소 찾기: 제작 기법이나 사용한 재료나 용구 등을 분석하고, 조형원리들에 대해 의식 혹은 의도적으로 살펴보는 과정이다. 즉 색채, 형태, 질감, 공간과 그리고 이들의 상호 관계등이 시지각에 미치는 영향에 대하여 살펴본다. 이 과정은 위의 과정 안에서 병행되어 이루어질 수도 있다.

의미 이해와 가치 판단: 작품이 전달하려는 의미와 가치에 대하여 자신의 이해를 언어로 표현해 보는 과정이다. 그리고 아동의 나름대로 작품에 대한 가치판단을 내리는 과정이기도 하다. 물론 작품에서 감상자 자신의 생각에 의해서 잘된 점이나 아쉬운 부분을 지적하는 요소를 포함하는 것이 보다 더 적절한 교육 결과를 가져올 수 있다.

이러한 모형의 장점은 원초적인 기본구성을 띄고 있어서 활용하기가 간단하고, 근

33) 임정기,『미술교육의 이해와 방법론』, 예경, 2006, p.65.

본적인 감상의 목적을 유추 할 수 있다는 그러나 각각의 단계에서 참여자의 의도를 정확히 읽어 내기가 어렵다는 한계가 있다. 단순한 모형의 형태는 원초적인 창의성을 이끌어 낼 수 있고 세분화된 모형은 조금 더 여러 종류의 창의성과 파급효과를 이끌어 낼 수 있을 것이다.

다) 통합형 학습모형

통합적 교수 학습 모형이란 감상 수업을 미술의 이해와 감상으로 끝내는 것이 아니라 표현 활동과 연계해서 통합적으로 적용한 감상 수업을 말한다. 이 통합형 교수 학습은 크게 조형요소의 역할을 탐색하는 감상학습과 표현 기법을 이해하는 감상학습으로 나누어진다.

조형요소의 역할을 탐색하는 감상학습은 어떤 작품을 감상하고 작품 속의 조형요소들, 즉 크기, 형태, 색상, 질감, 공간, 부피 등을 분석하고, 나름대로 재해석하여 각 조형 요소들의 구성을 변화시켜 감상 작품을 변화시켜 표현해 보는 것이다. 표현이 끝나면 원래의 작품과 비교 감상을 통해서 어떤 변화가 있었으며, 또 변화에 대해서 자신이 생각했던 것과 결과에 대한 분석을 통해서 자신의 시각을 교정하는 과정에서 미적 안목을 높이는 것이다.

이 감상 학습에서 조형요소나 원리의 변화에는 다음과 같은 활동을 예상 할 수 있다.

. 화면 속의 형태를 변화시켜본다.
. 화면의 전체적인 색조나 어떤 부분의 색을 다르게 바꾸어 본다
. 화면 속에 필요한 내용을 더하거나 바꾸어 본다.
. 화면을 더 연장시켜 화면 밖까지 그려본다든지, 또는 일부분만 확대해서 그려본다.

표현기법을 이해하는 감상 학습은 감상한 작품의 표현 기법을 이해하고, 그 표현 기법을 사용하여 다양한 주제와 재료를 탐색하여 표현해 보는 것이다. 이때 단순히 표현 기법의 이해를 넘어서 그 작품과 작가를 더 깊이 이해할 수 있도록 지도해야 한다.

예를 들면 다음과 같다. 쇠라의 작품 '라 그랑드자트 섬의 일요일 오후', (1859/1891)

의 그림을 감상하고 쇠라가 이용한 점묘법을 이해하도록 지도한다. 이처럼 빛의 효과를 살릴 수 있는 점묘법을 사용하여 나름대로 주제나 다양한 재료를 탐색하여 표현해 봄으로써 점묘법을 확실히 알 수 있을 뿐만 아니라 그림을 다양한 방법으로 표현하는 것이 가능하다는 것을 이해할 수 있다. 통합형학습모형은 가의 부족한 점을 보완하기는 했지만, 세부적인 항목이 부족하여 인지도가 부족한 학생에게는 성의 없는 감상이 된다. 이러한 학습 모형을 살펴보고 그에 적합한 미술 감상 지도 방법에 관해 살펴보고자 한다.

다. 미술 감상 지도 방법

위에서 언급한 학습모형을 토대로 본 연구자는 미술 감상 지도 방법을 고안해 보고자 한다. 초등학교에서 감상에 적용할 수 있는 지도 방법의 유형으로는 토론법, 관찰법, 모의 미술관법, 제작법, 작문법, 명화 변형을 통한 감상학습, ICT를 활용한 조사학습 등이 있다. 감상 지도는 한 가지 방법보다는 두 가지 이상의 방법을 혼합하여 적용하는 것이 더 효과적일 수 있다.[34]

가. 관찰법

관찰법은 어린이들에게 조형요소나 구성 원리에 눈을 뜨게 하기 위해, 어린이들이 관심을 끌 수 있는 주제, 형태, 느낌등의 특징을 지니는 작품에 다양한 반응을 보이게 하는 방법으로 분석 방법에 따라 분석법, 비교법, 분류법 등으로 나눌 수 있다.

첫째, 분석법은 입체 작품이나 평면 작품의 조형 특성을 분석하고 찾아내는 데 유용한 방법이다. 작품을 여러 관점에서 분석해 봄으로써 창의적 이고 능동적인 탐구 태도를 기르게 하는 데 좋다. 하지만 풍경화와 같은 많은 대상들이 포함된 작품들에서의 이 방법은 자칫 기계화된 눈만을 발달시키는 즉 미적감수성의 발달을 저해하는 방법이 될 수도 있음을 주지해야 한다. 둘째, 비교법은 몇 작품을 놓고 유사한 점이나 차이점을 비교하고 특징을 찾아내게 하는 관찰법이다. 셋째, 분류법은 회화, 디자인 등의 작품 여러 개를 보고 공통점을 발견하여 유사한 것끼리 분류함으로써, 작품의 일반적인 특성을 발견하고 진술할 수 있는 능력을 기르기 위한 방법이다.

---

34) 김삼랑, 『미술교육개론』, 미진사, 2006, p.30.

나. 토론법

토론법은 작품의 표현 특징이나 조형요소, 미적 가치 등을 살펴보고 발표하는 방법으로, 학습자들이 감상의 관점에 대해서 어느 정도 알고 있을때 가능한 방법이다. 지도내용이나 감상의 주제에 따라 일제 감상법, 분단 감상법, 대담법 등으로 나누어진다.

첫째, 일제 감상법은 한 사람이 사회를 보고 다수의 학습자들이 함께 참여하여 토의 하는 방법으로 작품의 미적요소, 특징의 느낌, 주제 등을 발표하고 자기의 생각과 다른 사람의 생각과의 차이점을 발견하고 깊이 있는 자품 감상 능력을 육성하는 방법이다. 둘째, 분단 감상법은 분단별로 모듬원 중에서 사회자를 뽑고, 그 사회자의 안내를 통하여 작품을 감상하고 토의 한 후에 그 결과를 정리하여 발표하는 방법이다. 이 때 모든 분단의 구성원들이 참여할 수 있도록 유도해야한다. 셋째, 대답법은 구성원 중 두 명이 한조가 되어서 돌아가면서 감상한 작품에 대해서 서로 묻고 대답하는 대화 형식의 감상 토론법이다. 이는 좀 더 개성적인 감상관점을 발견하여 발표할 수 있는 계기가 되며 자신의 관점과 느낌에 대해서 분명한 의사 표현을 갖도록 하는 데 좋다. 그러나 다인수 학습에서는 시간 관계상 어려운 점이 있다.

다. 제작법

제작법은 표현학습의 유형에 속하는 적극적인 감상이다. 사람들의 개성이 저마다 다른 것처럼 작품에도 개성이 나타난다.

회화, 판화, 서예 및 입체의 참고 작품을 보고, 그대로 묘사하거나 특징이 되는 부분을 소재로 하여 제작해 보는 감상 방법이다. 사람들의 개성이 저마다 다른 것처럼 작품에도 개성이 나타난다. 이 방법은 자신의 개성을 억제하고 작가의 의도에 최대한 가깝게 접근하는 데 의의가 있다. 여러 가지 작품들을 통해 작가들의 개성을 살펴보고, 모사하거나 그 특징을 옮겨보는 가운데 작가의 작품 제작 과정에 공감할 수 있다.

라. 모의 미술관 학습

전시법으로 시청각 자료나 화집, 사진, 복제품 등을 통해서 감상하는 것이 아니라 실제 작품 전시를 통해 미술 작품에 대한 애착을 가지게 하고, 감상에 관련된 제반 문제를 이해하게 하는 데 효과적인 방법이다. 회화, 조소, 판화, 꾸미기 등의 학생 작품 중 우수한 작품을 선정하여 전시하고 감상하는 방법으로 수업의 질을 높일 수 있고, 전체 학생들의 실제적이고 활동적이며 정확하고 빠른 이해를 도울 뿐만 아니라 개개인의 사고를 구체화시켜 주는 특징이 있다.

마. 작문법

작문법은 감상한 작품의 내용을 글로써 표현하고 이해하는 감상 활동이다. 어린이들이 작품을 보고, 어떤 생각을 하였고, 어떤 감동을 받았는가를 비평문, 평가표 작성하기 등의 활동을 통해서 이해하는 감상 방법이다.

이작문법은 미술에 대한 용어나 미술 작품에 대한 어휘를 개발하고 자기 나름의 다양한 관점으로 미술 작품을 감상, 비평함으로써 지적 분야의 미술 학습에 도움을 준다. 교사가 감상의 관점이 되는 구체적인 기준을 판서하고 자세히 설명을 하면 학생들이 감상의 관점을 염두에 두고 작품을 주의 깊게 관찰한 후 글의 뼈대를 구성하여 작문한다. 쓰는 작업이 끝나면 발표시킨 후 감상 능력과 태도를 평가해 주고 부족한 부분을 심화 보충해 준다.

바. 명화 변형을 통한 감상학습

시각 자료를 통해 명화를 보여 주거나 교과서 등에 나와 있는 작품사진을 활용하여 감상케 하여 학생들 나름대로의 표현 방법에 의해서 변형시켜 본다. 이 변형은 그 작품에 대한 느낌, 판단, 평가 등의 작업을 통해 충분히 감상한 후 조형요소나 원리 중에 한 가지를 변화시키거나, 구도를 변화시키거나, 어떤 부분을 생략하거나, 특정 부분을 과장하거나 하는 활동으로 이루어진다. 학생들이 어떤 관점을 가지고 변형시킨 후에 그 작품들을 모아 발표와 토론하는 것이다. 학생 각자가 자신의 변형 내용을 발표하거나 각 작품에서 변형된 것을 찾고 서로의 자유로운 토론을 통해서 작품 변형의 창의성을 찾는다.

그 외에도 미술 작품에서 어떤 특정한 부분을 제거하고 감상하기, 감상 작품과 재료와 기법을 동일하게 하고 주제를 달리하여 표현하기 등 교사의 창의적인 지도 방법이 있을 수 있다.

사. *ICT*를 활용한 조사학습

인터넷은 학교수업과는 달리 학습자 혼자만의 활동으로 이루어진다. 학습자는 인터넷이란 수단을 통해 자율적으로 자료를 수집할 수 있으며 또한 수집한 정보를 스스로 정리. 분류 그리고 종합해야 한다. 이러한 과정이 학습자에게 스스로의 사고력을 계발 혹은 발달하게 하는 매개체 역할을 하게 한다.

이러한 인터넷의 기능은 미술학습에서 시. 공간의 제약을 벗어나 다양한 미적 정보를 활용 할 수 있게 해준다. 인터넷을 통해 미술관, 박물관 등을 연결하여 여러 나라의

미술문화를 접함으로써 세계 미술 문화의 이해와 새로운 미적 체험을 경험 할 수 있다. 또 미술 학습 시간의 발상 단계에서나 감상 시간에 직접 미술관이나 박물관에 연결하여 활용하면 학습 활동에 더욱 효과적이다.

이 지도 방법 중 본 연구자는 관찰법, 토론법, 제작법, 모의 미술관 학습, 작문법 그리고 명화변형을 통한 감상 학습인데, 명화는 초등학교 3학년 아이들의 인지도가 부족하여 민화로 대체 진행하게 되었다.

이러한 ICT학습법은 사용은 하였지만 학교에 구비된 기자재등의 미확보로 어려움을 겪었다. 이러한 방법을 사용하려면 기자재의 충분한 확보와 사용방법을 파악해야 겠다.

이상은 현장에서 활용할 수 있는 감상 지도 방법의 유형이다. 그러나 미술작품을 알기 위하여 보는 것이 아니라 느끼기 위해 우선 보고, 또 보는 중에 알게 되고 느껴지는 것이므로 본다는 것은 미술 감상에서 무엇보다 중요한 것이다.

아이들은 작은 변화에도 민감하게 반응하고 아직 개발되지 않은 감각과 파급 효과를 보여준다. 여러 가지의 소재가 등장 할수록 아이들의 촉각과 호기심은 유발되어 동기의 자율성을 갖게 되며, 자유로운 사고를 할 수 있데 된다. 또한, 매체의 다양화로 인해 아이들은 싫증의 빈도가 약화 될 것이다.

매체의 다양화의 사용은 집중력이 강화되어 사고의 폭의 확장을 통해 아이들은 자유로이 질의하고 발문에 답하게 될 것이고, 여러 가지 방법을 구사할 수 있는 기회를 갖을것이다. 이처럼 방법을 제시하고 수업을 진행할 때 이상적인 발문 법을 연구해 보고자 한다.

라. 창의적 사고 활동을 위한 발문

“발문의 일차적인 목적은 사고를 자극하고, 동시에 특정 문제에 관해 사고하도록 하는 데 있다.”[35] 즉 발문을 통해 교수자는 학습자의 비판적 사고, 반성적 사고, 합리적 사고 등 다양한 양태와 다양한 수준의 사고를 자극하고 이끌어 준다. 또 “발문은 교수자와 학습자, 학습자 상호간의 의사소통을 증진시키는 매체가 되기도 하며, 평가 및 요약. 정리의 수단이 되기도 한다,”[36]

35) Hyman,ronald T, 『좋은 수업을 위한 질문법』, 교학사, 1986, p.152.

36) 이성호, 『교수방법론』, 학지사, 1999, p.184.

발문은 감상비평 활동에 있어서 감상 작품에 대한 관심을 이끌어내어 감상 학습의 출발이 되는 동시에 감상수업의 효과를 확대시키는 중요한 수단이다. 발문은 교사와 학습자 사이의 상호 작용을 통하여 미적인 문제를 해결해 나가는 학습과정에서 중요하다. 그렇기 때문에 창의적 사고활동을 위한 '발문'에 대한 연구가 필요하다.

수업 현장에서 활용되는 발문은 수렴적 발문과 확산적 발문으로 나눈다. 수렴적 발문은 깊은 사고를 요구하기보다는 단순한 사실이나 정보의 기억을 요구하는 형태의 발문이다. 그러나 확산적 발문은 다양한 대답을 요구하는 발문으로 학생들에게 사고과정을 충분하게 제공하는 형태의 발문이다. 이 발문은 다양한 사고 과정을 통해 해결 방안을 찾을 수 있게 하기 때문에 창의성을 계발시키는 데 적절한 발문이라 할 수 있다. 그러므로 미술 학습에서의 발문은 다른 어떤 교과보다도 확산적 사고 활동이 요구 된다.

먼저, 교사의 발문은 학습자의 학습동기 유발과 동시에 학습 활동에 대한 애착과 집중을 유도 할 수 있다. 이는 곧 미술 감상에서 미적 사고 활동을 유도하여 활발한 감상 활동을 지속시킬 수 있다. 의미 있는 발문이 되기 위해서는 다음과 같은 요건이 필요하다.

첫째, 분명하고도 중심이 있는 발문 이어야 한다. 중심이 없거나 즉흥적인 발문은 오히려 사고를 저해하고 학습의 진행을 방해 한다. 둘째, 명료하고 간결한 발문이 이루어져야 한다. 무엇을 묻고 있는지 명확하게 이해하지 못하는 애매모호한 발문, 주언 부언하는 발문은 피해야 한다. 셋째, 확산적이고도 반성적 사고를 자극 할 수 있는 발문이어야 한다. 즉, 기억 의존 보다는 사고 활동의 촉진을 위한 것이어야 한다. 넷째, 학습자의 성장 발달 수준에 적합한 발문 이어야 한다. 학습자의 발달 수준을 고려하지 않은 발문은 학습자의 학습 의욕을 저해할 것이다. 다섯째, 적절한 반응 시간이 주어져야 한다. 즉, 주어진 발문에 대한 학습자 중심의 최상의 반응을 수용할 수 있는 적절한 시간이 주어져야 한다.

이렇듯, 미술 감상비평 학습에서의 교사의 발문은 중요한 의미를 지닌다. 미술 감상 비평 학습의 성공여부는 발문에 달렸기 때문이다. 그러나 교사만 발문하는 것보다 교사와 학습자, 학습자와 학습자 간에도 발문과 질문이 이루어지고 서로의 생각을 나누는 기회를 제공하여 학생들도 적극적으로 질문에 참여 하도록 하는 것이

좋다. 발문의 유형에 따라 창의성을 개발하는 발문이 있고, 그렇지 못한 발문이 있는데 창의성 신장에서 교사의 발문은 중요한 역할을 한다. 창의적 사고를 촉진하는 발문은 새로운 문제의 제기와 다양한 생각을 이끌어 낼 수 있도록 한다. 그러므로 창의적 사고를 향상 시킬 수 있는 적합한 발문이 제시되도록 해야 한다.

이러한 발문을 위해 이성호는『교수방법론』 의 저서에서 창의적 사고 유발을 위한 발문안을 개발한다. 감상 활동을 통해 창의적 사고를 유발하기 위한 미적 직관, 조형요소와 원리, 작품 주제, 미적 가치 판단, 사회. 문화적 배경 관련 발문의 예를 들어보면 <표 4>와 같다.[37]

<표 4> 창의적 사고 유발을 위한 발문안

발문 관점	창의적 사고를 유발하는 발문	기대되는 창의성
미적 직관 관련	· 이 작품에 대한 첫 인상에 대해 말해 보세요. · 이 작품에서 친근감을 느낄 수 있나요? · 이 작품을 보면 무엇이 생각나게 하나요? · 이 작품에서 특이한 느낌을 받을 수 있나요? · 이 작품에서 궁금한 점은 무엇인가요?	민감성 (미술작품에 대한민감한 반응) 유창성 (작품에대한 많은양의 아이디어산출)
조형 요소 와 원리 관련	· 어떤 재료를 사용했나요? · 어떤 방법으로 표현 했나요? · 실물처럼 닮았나요? 닮지 않았나요? · 제일 크고 눈에 먼저 들어오는 것은 무엇인가요? · 형태들이 비슷한 것이 있나요? · 형태들 사이에 어떻게 연관되어 있나요? · 형태들은 주제와 어떤 관련이 있나요? · 시선을 끄는 색, 밝은색, 어두운 색, 가장 많이 사용한 색은 무엇인가요? · 한 가지색으로 넓게 칠한 곳, 색을 복잡하게 칠한 부분은 어디인가요? · 굵은 선, 가는 선, 날카로운 선, 부드러운 선은 어디에 있나요? · 또 그것은 분명하게 드러나나요? 흐릿하게 보이나요? · 강한 선과 약한 선의 관련성이 있나요? · 표면의 질감이 매끄러운 부분, 거친 부분은 어디 인가요?	융통성 (다양한방법으로탐색하는 단계)

37) Ibid., p.120.

	· 관련된 형태들의 질감 표현이 다른 형태들과 유사한가요, 대조를 이루고 있나요? · 반복된 것, 겹쳐진 것은 무엇인가요? · 그림 속의 공간은 어떻게 나누어져 있나요? · 움직임이나 운동감이 느껴지나요?	
작품 주제 관련	· 배경처리는 주제와 잘 어울리나요? · 전체적인 색채는 주제 표현에 잘 어울리나요? · 그림이 주는 느낌은 어떠한가요? · 작가는 어떤 생각을 갖고 이 작품을 제작했을까요? · 작가가 표현하고자 하는 주제는 뭘까요? · 이 그림의 제목을 붙여 보세요.	융통성 (다양한 방법으로 탐색하는 단계)
미적 가치 판단 관련	· 작가는 자신의 의도를 표현하는 데 성공했다고 생각하나요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요? · 주제표현이 잘 되었다고 생각하나요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요? · 표현이 독창적이라고 생각되어지는 점은 무엇이며, 부족한 점은 어떤 것인가요? 그렇게 생각한 까닭은 무엇인가요? · 작품이 감동을 줍니까? 그 이유는 무엇인가요? · 갖고 싶은 가요? 그 이유는 무엇입니까? · 작품이 마음에 들지 않는 다면 그 이유는 무엇인가요? · 내가 이 작품을 다시 제작한다면 어떤 부분을 고치고 싶은가요? 그 이유는 무엇인가요?	독창성 (문제 해결 방법을 생각해 내는 능력, 다양한 방법으로결과물 산출)
사회 문화 적배경 관련	· 이 그림은 어느 시대 작품 인가요? · 이 그림의 원제목은 무엇일까요? · 이 그림은 누구의 작품일까요? · 이 작가는 어느 시대의 사람일까요? · 이런 류의 작품을 무엇이라고 하나요? (작품의 종류나 사조와 관련) · 이 시대에 왜 이런 풍의 그림을 그렸을까요? · 이 그림 외에 이 작가의 작품에는 어떤 것이 있을까요?	정교성 (아이디어의 발전,박품에대한 검토 및정리)

<표4>를 분석하면, 기대되는 창의성의 관계는 모호하지만 발문의 내용이 세부적이고 학생들에게 적합하게 적응된다. 미술 감상은 비평적 사고와 더불어 시대의 가치를 동시에 함양해야 그 가치를 더욱 부각 시킬 수 있다. 다른 모형에 비해 세분화 되고 주어진 발문들의 효과를 기대해 볼만한 모형이고, 생각을 이끌어 내기 위해 발문법의 다양화는 창의성의 향상에 효율성이 커질 것이다.

Ⅲ. 창의성 신장을 위한 미술 감상교육의 실제

1. 창의적인 감상 교육 실제의 모델 분석

가. 미술 감상 영역 교육과정 분석

가) 미술과 교재 분석

7차 교육 과정에서는 단원별 시간 수만 명시되어 있고 교사의 재량으로 시간 운영을 하도록 되어있다. 미술 교과는 어느 다른 교과보다도 교사의 재량이 많이 적용 될 수 있는 교과이다. 미술 교과는 주당 2시간으로 배정되어 있으므로 미적 체험 2시간을 하고 나면 1주일 후에 표현 활동을 하게 된다. 대부분 미적 체험 단계에서의 창의적인 사고 과정을 거치지 않기 때문에 표현 활동에서도 창의적인 작품이 제작 되지 않으며, 제작한 작품을 보관하였다가 다시 1주일 후에 감상 활동 시간을 갖게 되므로 작품 보관에도 어려움이 많다. 이렇게 되다보니 감상 활동을 제대로 하지 못하고 한 단원을 끝내게 된다. 그래서 학생들은 미술교과에 흥미를 잃게 되고 창의적인 사고력 신장이 어려운 실정이다.

이와 같은 문제점이 있어서 각 단원의 1차시에 미적 체험 활동을, 그리고 학습제재별로 미적 체험, 표현과 감상 활동을 2 ~ 3 시간으로 묶어서 실시하고자 한다. 각 제재의 표현 활동을 마친 후 제작한 작품에 대하여 바로 감상 활동을 하면 자신과 친구들의 작품에 관심을 갖게 되어 흥미롭고 적극적인 감상 활동이 될 수 있을 것이다. 이러한 방법은 학생들이 감상 활동에 부담 없이 참여하게 되고 작품을 소중히 여기게 되며, 학생 개개인의 창의적 사고력 신장에 도움이 될 것이다.

미적 체험 활동에서 다양한 사고과정을 충분히 거쳐야만 창의적인 작품을 제작할 수 있으며, 제작한 작품에 대한 감상 활동에도 관심을 갖게 되어 다음 표현 활동에 적용할 수 있게 된다. 다음의 <표 5>는 교육부가 제안한 <3학년 미술교과서>이다. 이 표는 시간고려에 대한 적절한 배분을 위해 3학년 미술 교과서를 중심으로 계획한 미술과 연간 시간 운영 계획의 예시이다.

<표 5> 미술과 연간 지도 계획 (3학년) [38]

단 원	시간		학습 제재	영역	감상 작품
1. 자연의 아름다움	4	1	자연의 아름다운 감상하기	미적 체험	사진자료
		2	자연을 표현한 작품 감상하기 자연의 아름다움 표현하기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고작품 아동작품
		1	자연을 표현한 작품 감상하기	감상	산 (유영국)
2. 생활속의 이야기	6	2	생활 송의 장면을 그린 작품 감상하기	미적 체험	야묘도추(김득신), 라그랑드 자트 섬의 일요일 오후(쇠라)
		2	생활 장면을 그린 작품 감상하기 경험한 것, 생각한 것 표현하기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고작품 아동작품
		2	종이판화 작품 감상하기 종이판을 만들어 찍어보기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고작품 아동작품
3. 여러 가지 색	6	2	색에 관하여 이야기하기	미적 체험	사진자료, 늦가을 해질녘의 건초더미(모네), 구름과 달(김환기), 브로드웨이 부기우기(몬드리안)
		2	참고작품 감상하기 여러 가지 색으로 표현하기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
		2	색의 느낌 살려 표현한한 것 감상하기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 감상	아동 작품
4. 표정과 느낌	6	1	얼굴 표정을 보면서 느낌 이야기하기	미적 체험	서당(김홍도)
		2	얼굴을 표현한 작품 감상하기 여러 가지 표정의 얼굴 그리기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	우는 여인(피카소) 아동 작품
		3	여러 가지 재료로 얼굴 표현한 작품 감상하기 여러 가지 재료로 얼굴 표현하기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
5. 찰흙의 세계	6	2	찰흙 작품 감상하기 서로의 작품 감상하기	미적 체험	기마 인물 토기(신라), 연꽃, 도깨비 무늬 벽돌(백제), 택견을 하는

					인물상(통일신라)
		2	찰흙 판에 나타낸 작품 감상하기 찰흙 판에 재미있게 나타내기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
		2	움직임을 나타낸 작품 감상하기 움직임이 나타나게 찰흙으로 만들기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품

6. 움직이는 놀잇감	6	1	움직이는 것 찾아보기	미적 체험	사진, 참고 작품
		2	움직임을 나타낸 작품 감상하기 움직이는 놀잇감 만들기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품
		3	튼튼한 놀잇감 감상하기 협동하여 튼튼한 놀잇감 만들기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
7. 붓의 성질	2	1	재료와 용구의 사용 방법 알아보기	미적 체험	사진 자료
		1	여러 가지 선으로 나타낸 작품 감상하기 여러 가지 선으로 표현하기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
8. 판본체로 쓰기	6	2	바른 자세로 판본체의 기본 획 익히기 가로획과 세로획 쓰기	미적 체험 표현	참고 작품
		2	판본체로 쓴 '나라' 감상하기 꺾은획 쓰기, 판본체로 '나라'쓰기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	아동 작품
		2	판본체로 쓴 '서로'작품 감상하기 비스듬한 획, 판본체로'서로'쓰기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	아동 작품
9. 문자와 초대장	6	2	여러 가지 문자와 초대장 감상하기	미적 체험	민화(조선시대)
		2	문자 꾸민 작품 감상하기 문자 꾸미기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
		2	알리는 내용 꾸민 작품 감상하기 초대장 꾸미기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
10. 의상과 장신구	6	2	우리 나라의 전통 의상과 장신구 감상하기	미적 체험	사진자료, 실물, 미인도(신윤복)
		2	전통 의상과 장신구 작품 감상하기 우리 나라 전통 의상과 장신구 만들기	미적 체험 표현	

38) 교육부, 『3학년 미술교과서』, 대한교과서 주식회사, 2001, p.27.

			서로의 작품 감상하기	감상	
		2	의상과 장신구 작품 감상하기 여러 가지 모양의 의상과 장신구 만들기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	
11.아름다운 실내	6	1	아름답게 꾸며진 실내에 관해 이야기 하기	미적 체험	사진 자료
		2	방 꾸미기에 필요한 작품 감상하기 실내 꾸미기에 필요한 것 만들기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
		3	여러 가지 재료로 실내 꾸민 작품 감상하기 여러 가지 재료로 실내 꾸미기 서로의 작품 감상하기	미적 체험 표현 감상	참고 작품 아동 작품
12,우리 고장의 미술품 감상하기	4	2	우리 고장의 미술품 볼 수 있는 곳 알아보기 우리 고장의 미술품 감상하기	미적 체험 감상	인터넷 사이트 미술관 관람
		2	우리 고장의 미술품 자료집 만들기	표현	
계	64				

교육부가 제안하고 있는 위의 표에서 살펴보면 영역의 결정을 할때 학습제재의 내용보다 너무 국한된 영역을 제시하고 있고, 차시의 배분이 실제의 수업시보다 많이 배분되어 있어 학생들의 수업태도에 문제점이 제기 될 것 같다.

이러한 감상활동을 중심으로 배분한 3학년들의 미술과 연간지도 계획에 대해 교사용지도서를 대비 하여 창의적 사고력 신장을 위한 어떤 감상방법을 제시하고 있는지 다음 장에서 살펴보고자 한다.

나) 창의성 관련 미적 체험 및 감상 영역 교재 분석

미적 체험과 감상 교재 및 서로의 작품 감상 활동을 창의적 사고력 신장을 위한 적절한 감상 방법과 관련지어 교육부는 3학년 미술 교과서 교사용 지도서를 제시해주고 있다.

여기서는 <표5>에 부족한 감상 방법을 추가하여 작품에 맞는 감상 방법을 제시하고 있다. 그러나 학습제재 및 학습목표를 달성하기 위한 감상 방법은 적절한지, 특히 감상 작품, 즉 감상 하고자하는 대상과 감상 방법이 적절한지등에 물음을 두고 교육부가 제시하고 있는 다음의 표를 분석해 보고자 한다.

<표 6> 창의성 관련 미적 체험 및 감상 교재 분석 [39]

(3학년)

단 원	시간		학습 제재	학습 목표	감상 작품	감상 방법
1. 자연의 아름 다움	2	1	자연의 아름다운 감상하기	생활 주변의 자연에서 다양한 선과 형을 찾아 그 특징과 느낌을 이야기할 수 있다.	사진 자료	관찰법 토론법
		1	자연을 표현한 작품 감상하기	자연을 표현한 작품을 감상할 수 있다.	산(유영국)	관찰법
2. 생활속의 이야기	2	2	생활 송의 장면을 그린 작품 감상하기	생활 속의 장면을 그린 작품을 감상하고 느낌을 이야기할 수 있다.	야묘도추(김득신), 라그랑드 자트섬의 일요일 오후(쇠라), 모견도(이암)	관찰법 제작법 작문법 토론법
3. 여러 가지 색	2	2	색에 관하여 이야기 하기	10 색환에 있는 색의 이름을 알고 생활주변에서 찾아볼 수있다. 참고 작품을 보고 여러 가지 색의 느낌에 대해 이야기 할 수 있다.	사지자료, 늦가을 해질녘의 건초더미(모네), 구름과달(김환기) 브로드웨이 부기우기(몬드리안)	관찰법 토론법 작문법
4. 표정과 느낌	3	1	얼굴 표정을 보면서 느낌 이야기하기	얼굴 초점을 살펴보고 느낌을 이야기할 수 있다.	서당(김홍도)	작문법 관찰법
		2	얼굴을 표현한 작품 감상하기	작품을 감상하고 느낌을 표현할 수 있다.	우는 여인(피카소)	명화 변형하기

단원	시간		학습 제재	학습 목표	감상 작품	감상 방법
5. 찰흙의 세계	2	2	찰흙 작품 감상하기	우리 조상들이 만든 찰흙 작품의 특징을 알고, 찰흙 작품을 조사하여 발표할 수 있다.	기마인물토기(신라 ,연꽃 도깨비 무늬 벽돌(백제),택견을 하는 인물상(통일신라)	ICT활용 조사학습 관찰법
6. 움직이는 놀잇감	1	1	움직이는 것 찾아 보기	생활 주변에서 움직이는 것을 찾아보고, 움직임의 원리를 이용한 놀잇감을 찾을 수 있다.	사진 참고작품	관찰법
7. 문자와	2	2	여러 가지 문자와	여러 가지 문자와 초대장을 감	민화	관찰법

39) Ibid. p.,37.

초대장			초대장 감상하기	상하고, 문자와 초대장의 기능을 알 수 있다.	(조선시대) 참고작품	토론법
8. 의상과 장신구	2	2	우리나라의 전통 의상과 장신구 감상하기	전통 의상과 장신구의 종류와 쓰임새를 알 수 있다.	사진자료, 실물, 미인도 (신윤복)	ICT활용 조사학습 관찰법
9. 우리고장의 미술품 감장하기	3	2	우리 고장의 미술품 볼 수 있는 곳 알아보기 우리 고장의 미술품 감상하기	우리 고장의 미술품을 볼 수 있는 곳을 알 수 있다. 우리고장의 미술품을 살펴보고, 자신의 느낌을 말 할 수 있다.	인터넷 사이트 우리고장 미술관	ICT활용 조사학습 관찰법 작문법
		1	우리 고장의 미술품 자료집 만든 것 감상하기	우리 고장의 미술품 자료집을 만든 것을 전시할 수 있다.	우리고장의 미술품 자료집	관찰법 모의 미술관 학습
각 단원	2	2	서로의 작품 감상하기	표현활동에서 제작한 작품에서 좋은 점, 재미있는 점, 작품에 대한 느낌과 생각 등의 차이에 관해 이야기할 수 있다.	아동 작품	관찰법 모의 미술관 학습 토론법

교사지도서의 감상 작품에 대한 감상 방법이 범위가 너무 획일적으로 지정되어있고, 학습의 목표의 내용이 포괄적이 되면 수업을 진행할 때 제한을 받게 된다.

그러므로 학습목표가 다채성을 지녀야 한다고 생각한다.

이러한 교재 분석을 토대로 창의성 신장을 위한 감상지도에 관해서 살펴 보고자 한다.

나. 창의적 사고력 신장을 위한 감상 지도

가) 창의성 구성요소를 적용한 수업 전략

앞장에서 분석한 교육부가 제시한 < 창의성 관련 미적체험 및 감상 교재 분석>의 문제점의 보완을 위해 박휘락이 제시하고 있는 <표7>의 교수 학습 단계를 살펴 보고자 한다.

박휘락의 감상 비평의 교수·학습 과정<표7>의 교수학습 단계는 창의적 사고의 유도 과정 및 기대되는 학생활동의 창의성의 구성요소로 이루어져 있다.

<표8>은 창의 학습의 과정 모형으로써 창의적 사고의 유도 과정으로 학생에게 기대되는 학생 활동을 기반으로 구성 되어있다.

<표 7> 감상 비평의 교수·학습 과정[40]

<table>
<tr><td>감상학습
단계</td><td colspan="2">작품 보기</td><td>미적요소
찾기</td><td>작품읽기</td><td>미의발견</td><td>내면화
하기</td><td>평가</td></tr>
<tr><td>박휘락의
감상 비평의
교수-학습단
계 1</td><td colspan="2">반응</td><td>묘사와
분석</td><td colspan="2">해석과 판단</td><td colspan="2">적용과 발전</td></tr>
<tr><td>박휘락의
감상 비평의
교수-학습단
계 2</td><td>인상과
감동</td><td>과제
파악</td><td>형식
분석</td><td colspan="2">해석과 판단</td><td colspan="2">심화, 발전</td></tr>
</table>

이렇게 <표7>과 <표8>를 제시한 이유는 감상. 비평의 과정에서 필요한 요소들을 각기 다양한 방법으로 제시하여 비교 분석 단계를 거쳐 더욱 효과적인 결과를 얻기 위해서 이다. <표7>의 객관성과 <표8>의 주관성을 통합하여 <표7>의 구성을 토대로 <표8>을 이입 시켜 본 연구의 수업 모형으로 사용하였다.

미술 감상 비평의 교수·학습 과정<표 7>에 <표8>을 이입시킨 각 단계별 주요 활동은 다음과 같다.

① 인상과 감동 : 작품을 처음 본 감동과 인상을 이야기하고, 작가, 작품의 규모, 재료, 방법 등을 살핀다.

② 과제 파악: 감상과 비평의 목표 및 과제를 확인한다.

③ 형식 분석: 조형상의 특징(재료, 용구, 기법) 조형요소와 조형 원리적 측면을 알아보고 조형적, 역사적, 양식에 대하여 분석, 비교 관점 등의 방법으로 분석한다.

④ 해석과 판단: 작품의 맥락적 배경 조사하기, 작품의 의미를 탐구하고, 작가의 입장으로 해석과 정당화를 하고 작품에 관한 가치 판단과 정당화를 한다.

⑤ 심화, 발전: 작가의 다른 작품을 조사하거나 같은 시대 다른 작가와 비교하기, 작가에 대한 비평문이나 여러 가지 방법으로 감상 내용을 정리한다.

40) 박휘락, 『미술감상과 미술비평교육』, 시공사, 2003., p.263.

감상에서 중요시 되는 관찰을 하고 사고의 과정이 끝나면 자신의 생각을 자유롭게 표현해야 한다. 이러한 사고와 표현 과정이 끝나면 이를 확장 시켜 다른 작품에도 대입에도 응용을 할 수 있게 한다.

<표 8> 창의학습의 과정 모형

창의적 사고의 유도과정	문제발견	인지	주의집중	탐색	결정
기대되는 학생활동	편견 없는 자각	자아의 포옹	준비	확산적 노력	평가

나) 창의성 구성요소를 적용한 수업활동

조정숙은 “창의력 구성요소를 적용한 수업이 창의성을 향상시키는데 도움이 되는 교육활동”이라고 하였다. 교사들이 의도적으로 창의성 신장을 위한 수업을 전개하면 학생들의 창의성을 향상시킬 수 있다. 그렇다면 교사들이 창의성 신장을 위해 어떤 방법들을 고안해야 되는가? 미술 감상 지도에 있어 기존의 창의성 연구를 분석해 보면 다섯 가지의 창의성 구성요소를 얻을 수 있는데 이 결과를 토대로 창의성 요소를 적용한 수업 활동의 특징은 다음과 같다. [41]

①유창성 : 현실적으로 타당성의 여부와 사고의 질에 상관없이 특정한 상황과 주어진 시간 안에 많은 아이디어를 산출해 낼 수 있는 능력이다. 창의성 구성요소를 적용한 학급 활동은 제시된 미술작품을 보고 학습문제의 주제를 찾아서 관련 있는 단어나 내용을 마인드맵을 이용하여 브레인스토밍으로 나타내게 한다. 이 때 중심주제와 연결되어 있는 굵은 가지나 구조화된 가지의 단어나 내용은 미술 교과 내용에 국한하지 않고 광범위하며 다양하게 나타내게 한다. 또한 주제와 관련하여 학습할 계획을 세워 학습할 내용을 여러 가지로 다양하게 나타내도록 한다.

②융통성 : 습관적인 사고나 시각에서 벗어나 아이디어를 변형시키는 힘이며 전체적인 아이디어의 산출에 관계하는 능력이다. 창의성 구성요소를 적용한 학습 활동으로는 가설 설정 단계에서 강구한 해결 전략을 중심으로 다양한 방법으로 탐색

41) Ibid., p.40.

활동을 하게 한다. 조형상의 특징을 알아보고, 작품의 형식적 특성과 장가의 제작 의도와 관련지어 각자 나름대로 생각해 보도록 한다. 표현 활동에서 정해진 재료가 없으면 다른 것으로 대체해서 사용하도록 한다.

③**독창성** : 기존의 방식이나 생각을 바탕으로 자기 나름대로 색다르게 참신한 문제 해경 방법을 생각해 내는 능력이다. 창의성 구성요소를 적용한 학습 활동으로는 결정에 대한 대안을 생각하여 경과물을 산출하도록 한다. 과제 학습이나 정리단계에서 오늘의 학습과 관련하여 내가 관심을 가지는 문제를 선정하게 하여 그림, 글 등 다양한 방법으로 결과물에 독창적으로 구성하여 발표하고 제출하게 한다.

④**정교성** : 최종 아이디어를 좀 더 구체화시키고 아이디어를 세부적으로 검토하고 다듬어서 세련된 아이디어를 가꾸는 데 직접적으로 필요한 능력이다. 창의성 구성요소를 적용한 학습 활동에서 미술작품 분석으로 얻어진 결과를 그림이나 글 등 다양한 방법으로 나타내게 하여 작품에 대한 검토 및 정리를 하게 한다.

⑤**민감성** : 작품을 대하고 주어진 상황이나 문제를 대한 감수성이다. 보고, 듣고, 만지는 본능적이고 직접적인 행위를 넘어 관찰하고 의미를 새기기 위한 그리고 느끼는 인식능력이다. 창의성 구성요소를 적용한 학습 활동으로는 프로젝션 TV를 이용한 동기 유발 자료의 제시로 학생들은 문제 사태를 지각 하고 동기 유발 자료의 내용에 민감하게 반응하여 학습문제를 스스로 찾게 한다.

미술 감상 교육에서는 창의력을 구성하고 있는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성의 구성요소가 골고루 배분 되어야 폭넓은 감상을 할 수 있다.
본인은 이 다섯 가지 요소를 가지고 미술 감상의 교수.학습안을 계획하여 수업에 임하도록 해서 구성요소의 효율성과 지도의 방법을 연구 하고자 한다. 하지만, 각각의 구성요소의 배분에 따라 창의성의 독특함과 고유성이 발생 되므로 고루 편중되지 않았다 하여 그것을 일정하게 배분 시킬 이유는 없다. 왜냐하면, 자기만의 창의성의 형성이 필요하기 때문에 자신이 느껴지는 것에 솔직하게 표현하고 발문에 답을 하면 된다. 이러한 다섯 가지 창의성 구성요소를 이용한 미술 감상 학습을 통해 창의성을 구성하는 요소를 획득하여 더 나아가 다양한 방법으로 응용하여 생활

에 적용할 수 있게 될 것이다.

다. 다양한 감상 활동을 통한 창의적 사고력 신장 방안

가) 미술 감상 활동으로 기대되는 창의성

여러 가지 창의성 요소들 중에서 미술 감상 활동을 통하여 길러질 수 있는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 그리고 민감성을 신장시키기 위한 방안이 무엇인지 알아보고자 한다. 이를 위해 감상 활동을 통한 창의적 사고력 신장 방안을 통해서 다양한 다양한 감상 방법을 살펴보고, 여러 가지 미술 감상 활동으로 기대되는 창의성과 학습 적용단계를 <표9>와같이 적용 하였다.

<표 9> 미술 감상 활동으로 기대되는 창의성

감상 방법	감상 활동	기대되는 창의성	학습적용 단계
묘사에 의한 감상	이야기 꾸미기 작품 소개하기 주어진 낱말로 이야기 꾸미기 말 이어가기	민감성 유창성 독창성	기술단계 해석단계
수집에 의한 감상	신문기사, 전시회, 미술에 관한 여러 가지 명화나 사진자료 수집	독창성 유창성	내면화 하기
체험적 감상	작가에게 편지쓰기 느낌 시로 쓰기 느낌이나 감동을 몸동작으로 나타내기	독창성	해석단계 내면화 하기
	역할극 체험하기 - 작품 제작자가 되어 해설하기 - 인물(모델)이 되어 연출하기	유창성 독창성	기술단계
모사에 의한 감상	원작과 같은 장르, 재료, 표현양식 그대로 모사하기	정교성	내면화 하기
	원작과 장르, 재료, 표현양식을 다르게 모사하기	융통성 독창성	내면화 하기
	이야기로 듣고 원작의 내용 상상하여 그리기	융통성 독창성	내면화 하기
체감적	오감을 통한 감상	유창성	해석단계

감상		민감성	판단단계
기타	전체 감상과 세부 감상	민감성 융통성	기술단계 분석단계
	작품 내용 목록 만들기 작품 제목 바꾸기	유창성 독창성	기술단계 해석단계

감상활동을 통해서 길러질 수 있는 차의성의 다섯 가지 요소를 각각의 감상방법에 이입을 시켜 학습 단계에 적용 할 수 있도록 사고력 신장 방안에 대해 나열 하였다. 감상방법의 채택 이유는 교육부에서 제공하는 초등학교 3학년 연간 계획표에 의거하여 작성 하였다. 감상활동을 통해 획득되는 창의성은 창의성의 정의 요소를 토대로 구성되어졌다. 이를 위해 본 연구는 감상 활동을 통한 창의적 사고력 신장 방안을 제시 하고자 한다.

1) 묘사에 의한 감상 지도 방법

감상 작품의 내용과 특징을 언어로 기술하는 방법으로 민감성과 유창성, 독창성 등을 기른다. 이 방법은 다음과 같은 절차로 진행된다.

①이야기 꾸미기

미술 작품에 대한 감상이나 비평 활동은 작품에 대한 감동이나 내용을 묘사하는 것으로부터 시작된다. 작품에 대한 묘사는 학생들로 하여금 작품을 유심히 관찰하는 태도를 갖게 하고 시각적 사고를 활성화시키는 데 중요한 의미가 있다.

- 이 작품에는 어떤 것들이 그려져 있지요?
- 이 작품의 특징은 무엇이라고 말할 수 있는가요?
- 여러분이 오늘 이 작품을 보지 못하는 친구들에게 편지를 써서 그림의 내용을 자세히 알린다는 생각으로 써보세요.

②묘사할 작품에 대해 설명을 해준다.

③주어진 낱말로 이야기 꾸미기 : 낱말놀이(기술단계)

그림 속에 있는 장면을 상상하는 데 도움을 줄 수 있도록 몇 개의 낱말을 제시하고 표에서 그 낱말을 발견하여 찾도록 한다. 이 때 낱말은 가로나 세로, 또는 대각선으로 찾도록 한다. 찾은 낱말을 사용하여 자기 자신의 이야기를 만들어 보도록

과제를 제시하여 지은 이야기를 발표하도록 한다.

이 방법은 감상 작품에 대하여 자세히 관찰하도록 하고, 작품의 느낌과 내용, 분위기 등에 대한 반응을 촉진하고 주어진 언어로 내용을 기술해 보도록 하는 데 의미가 있다.

④말 이어가기(해석단계)

작품을 설명할 하나의 단어나 짧은 구문을 사용하여 말 이어가기를 한다. 첫 번째 학생이 '밝은 색조'라고 하면, 두 번째 학생은 '밝은 색조와 검은 윤곽선',다음 학생은 첫 번째 학생과 두 번째 학생의 대답에 다른 단어나 어귀를 더하여 반복해 나간다. 이렇게 하면 마지막에는 한 작품의 특성에 대하여 어느 정도 묘사 된다.

(모듬별, 일제 학습으로 실시).

2) 명화 및 수집 자료에 의한 감상지도

학생들의 생활 주변에는 다양한 감상 교재들이 있다. 이러한 자료들을 수집하는 것만으로도 감상학습이 진행될 수 있다. 따라서 수집한 자료를 수업에 활용하고 감상 자료집을 만드는 활동을 통해 감상에 대한 관심과 흥미를 갖도록 한다. 신문 기사 등의 스크랩 활동을 통한 감상 활동을 시키고 전시회 등 행사 중심의 기사를 스크랩하는 활동을 통하여 독창성과 유창성을 기르도록 한다.

3) 체험적 감상지도

감상자의 직접적인 체험을 중시하여 전개하는 적극적인 감상 활동으로 독창성과 유창성을 기른다.

①작가에게 편지쓰기: 작가의 작품을 감상하고 감동 받고 느낀 점, 혹은 의문 나는 점, 작가의 생애, 당시의 시대적 상황, 작품 제작의 배경등에 관해서 자기 의견을 말하고 질문해 보게 한다.

②느낌 시로 쓰기

③느낌이나 감동을 몸동작으로 나타내기

④역할극 체험하기(기술단계)

작품 제작자가 되어 해설하기와 인물(모델)이 되어 연출하기가 있다. 작품 제작자가 되어 해설하는 방법은 한 작가의 작품을 감상 대상으로 정하고 가기가 그 작품을 제작한 제작자가 되어 작품을 해설해 보도록 한다. 인물(모델)이 되어 연출하는

방법은 작품에 그려진 모델의 동작을 취해 보는 등 실제 작품의 내용을 연출해 보게 하여 작품에 그려진 모델의 동작을 취해 그리고 자세한 관찰을 하도록 하여 작품 속으로 몰입하도록 한다.
(예: 모나리자를 보여주고 모나리자의 얼굴 표정 지어보게 하고 어떤 느낌과 생각이 드는지요?)

4) 모사에 의한 감상 지도

어떤 명작이나 원화를 대상으로 원작과 닮게 모사하도록 하는 것으로 여러 가지 형태가 있다. 이런 활동을 통하여 정교성, 융통성, 독창성 등을 디른다.
①원작품과 장르, 재료, 표현 양식 등을 그대로 모사하기(정교성)
②원작의 장르와 재료를 달리하여 모사하기(융통성, 독창성): 판화를 한국화 재료와 기법으로, 소묘를 조소 재료와 기법으로, 한국화를 서양화 재료와 기법으로, 수채화를 수묵화나 수묵담채화 재료나 기법으로 전환하여 표현하게 한다.
감상 활동은 원작을 1차 감상하고 모사해 본 후 모사한 작품과 원작을 비교하여 2차로 감상 정리하는 단계로 진행한다.
1차 원작 감상 시는 무엇이 그려져 있는지, 어떤 방법으로 표현했는지, 어떤 색을 많이 사용했는지, 화면은 어떻게 구성되어 있는지, 전체적인 느낌과 표현상의 특징은 어떠한지 등에 대해 자유롭게 이야기하게 한 후, 이 작품을 제작할 때 작가에 대한 재미있는 이야기나 에피소드 등이 있으면 돌려준다.
2차 모사 작품 감상 시는 자기의 모사 작품과 원작은 어떤 차이가 있는지, 모사가 끝난 뒤 처음에는 보지 못한 것을 다시 발견한 사실이 있는지, 그리고 원작의 조형상의 특징이나 훌륭한 점이 있는지 자유롭게 이야기하게 한다.
③이야기로 듣고 원작의 내용 상상하여 그리기(융통성, 독창성)
작품 내용을 언어로 묘사하여 들려주고 그것을 다시 그림으로 재생산해보게 하는 활동으로 두 가지 방법이 있다.
- 대상 속에 있는 그림의 내용, 소재, 색채, 형태 등을 교사의 이야기 묘사만으로 원작의 내용을 상상하여 느낀점이나 떠오르는 장면을 그려본 뒤, 원작과 비교하여 표현의 차이점을 찾아 이야기하면서 감상하도록 한다.
- 원작의 제작 동기나 주제 표현에 대한 작가의 의도, 특수한 제작 방법 등에 대해서 이야기로 자세히 들려주고 자신이 작가가 된 심정에서 같은 주제로 그려보게

한다. 이 방법은 학생들에게 작가의 전기, 작가의 독특한 제작 기법과 개성적인 양식 등을 과제로 제시한 후 학습한다.

5) **체감적인 감상**

자신의 전신 감각을 동원하여 미술 작품 속으로 깊숙이 들어가도록 이끄는 방법으로 유창성과 민감성을 기른다.

- 미술작품에서 소리를 듣는 방법(해석, 가치판단 단계): 시각적인 소재를 청각적인 감각으로 반응하게 한다.

- 미술은 시각예술이지만 시각 이외에 인간의 모든 감각을 동원하여 감상하도록 계획하여 지도한다.

6) **기타**

①전체 감상과 세부 감상: 민감성과 융통성을 기른다.

- 전체 감상: 작품에 대하여 먼저 직감적으로 작품의 전체를 보아서 초발적인 느낌을 갖거나, 작품의 소재와 주제, 재료와 방법, 표현 양식 등을 살펴본다. 감상 학습의 도입단계나 본격적인 감상으로 들어가는 전개의 초기 단계에서 적용한다.

(기술단계)

- 세부 감상: 실물 화상기를 활용하여 처음 어느 한 부분을 확대하여 작품의 세부를 부분적으로 살펴보도록 한다. 감상의 도입단계에서는 감상 작품에 대한 관심과 흥미, 그리고 감동을 자아내기 위한 목적으로, 본격적인 감상 단계에서는 감상 작품을 보다 더 심도 있게 살피고 분석하며, 그 특징을 맛보기 위해서 활용한다.

(기술, 분석단계)

②작품 내용 목록 만들기(기술단계)

대상 작품을 관찰하여 작품 속에서 볼 수 있는 소재(나무가 두 그루 서있다. 모자를 쓴 사람이 있다.)와 물적 요소(나무로 만들었다. 한지로 찢어 붙였다.),표현 방법(사실적으로 그렸다. 추상적으로 그렸다. 콜라주로 했다.) 등에 대하여 자세히 살펴서 목록으로 작성해 보도록 한다. 이 방법은 학생들이 작품을 자세히 살펴보도록 하기 위한 방법이다.

③작품 제목 바꾸어 보기

제목 붙이기는 학생들의 창의적인 표현 활동에 대하여 작품에 제목을 붙여 자가 평가를 할 수 있는 기회가 될 수 있으며 친구의 작품이나 미술작품을 감상해 보고

새로운 제목을 붙임으로써 더 적극적인 감상 활동이 될 수 있다.

작품에 어울리는 제목 붙이기는 자신의 작품을 감상하여 가장 어울리는 제목을 붙이도록 한다. 제목을 붙일 때는 학생들의 발달단계에 맞게 장면에 연상되는 것을 정하도록 한다.

라. 창의성 신장을 위한 감상비평 교수·학습 과정안

미술 감상 학습에서의 창의적 사고력 신장을 위한 수업 모형은 특정한 모형으로 정해져 있지 않기 때문에 교사는 교수·학습 상황과 학습제재에 따라서 적절한 방법으로 융통성 있게 적용해야 한다.

창의적 사고력 신장을 위한 감상 교수·학습 과정안으로 감상비평 교수·학습 과정안 1, 감상비평 교수·학습 과정안 2, 아동작품 감상 교수·학습 과정안 등 3가지를 제시한다.

<표 10> 감상비평 교수·학습 과정안 1[42)]

단 원		학습제재		차시		수업자	
학습 목표				학습유형			
감상 활동		기대되는 창의성 요소					

순환과정 단계	단계별 요소	교수 · 학습 활동	창의성 요소	시간	지도상의 유의점
반응 ↓	개인적 반응	* 작품의 제시, 자유로운 관찰 * 작품의 인상적, 감각적 특징에 자유로운 반응 * 작품의 객관적 내용에 대한 묘사 활동 - 기술적 요소 등의 자유로운 묘사 * 작품의 의미가 무엇일까 의문 품기	민감성	5	비지시적, 연상적 질문으로 개인적 반응 촉진 반응의 다양성 인정
↑ 묘사와 분석	묘사 ↓ 분석	* 작품의 형식적 특성의 분석과 묘사 - 조형적 요소와 조형적 원리에 따른 분석 * 재료와 기술적 측면의 분석과 묘사	융통성 유창성	10	권위적인 해설, 판단과 관련된 해설

42) 박휘락, 『미술감상과 미술비평교육』, 시공사, 2003, p.250.

↓	↓ 문제 설정	* 작가의 제작 의도와 관련지어 생각해보기 * 작가의 의도에 대한 의문과 알아볼 문제 한 가지 정도를 설정하기 (개인별, 소집단별, 학급 전체 활동)			유보 탐구는 의문과 문제성을 갖는 데서 일어남
↑ 해석과 판단 ↓	점증 ↓ 해석 ↓ 평가 와 판단	* 문제에 대한 해답으로서 추론하기 * 문제에 대한 추론 검증할 방법 토의하기 (개인별, 소집단, 학급 전체 활동) * 검증할 자료를 얻기 위한 탐색활동 전개 - 작품해서에 필요한 맥락적 지식 등을 획득 * 획득된 검증자료에 의하여 추론의 타당성 검증하기 - 작품 의미에 대하여 탐구된 결과를 전체에게 보고하고 이에 대한 반응 토론하기 * 획득된 자료와 토론을 바탕으로 작품의 예술적 의미에 대한 최종적인 해석와 결론 내리기 * 작품의 의미과 가치, 의문식 되는 점을 중심으로 에세이 써보기	유창성 융통성 정교성	20	도서관 자료 등의 이용 (도서관 학습) 작품에 대한 이해나 해석은 여러 가지가 있을 우 있다는 것 이해시키기
적용과 발전	발전	* 감상 작품을 모사해 보기 * 같은 작가의 다른 작품 수집 감상하기 * 같은 시대 다른 작가와 비교하기 * 작가에게 물어보고 싶은 점	독창성 정교성	5	스크랩하기 전시회 기획하기 미술관 찾아 감상하기

감상비평 교수·학습 과정안 <표 10>은 박휘락이 펠드만의 절차적 단계적 비평학습의 방법과 게히건(G, Geahigan)의 비평적 탐구학습의 방법을 상호보완적 상승작용의 관계에서 도입하여 설계한 것을 기초로 한 것이다.[43] 이 안은 학습의 과정은 학습 전개의 특수성에 의거하여 '단계론'을 수용하고 과정상의 지도 원리는 '탐구론'을 반영한 것이다. 이 안이 실제학습을 전개하기에 편리하고 간편한 것이라고 생각되어 창의성의 구성요소와 관련지어 구안하게 되었다. 이것은 창의적 사고력을 많이 길러 줄수 있는 학습 과정안 이다.

43) 박휘락, 『미술감상과 미술비평교육』, 시공사, 2003, p.250.

<표 11> 감상비평 교수 · 학습 과정안 2 [44]

단원		학습제재		차시		수업자	
학습 목표				학습유형			
감상 활동		기대되는 창의성 요소					

순환과정 단계	단계별 요소	교수 · 학습 활동	창의성 요소	시간	지도상의 유의점
의욕 불러 일으키기	관심과 의욕 환기	* 준비 * 비평, 감상 관심과 의욕 환기 * 감상 작품의 제시 - 전체 혹은 부분 (제시 방법: 도입용 또는 본시 감상용)	민감성	2	연상적 질문으로 개인적 반응 촉진 반응의 다양성 인정
↓↑ 인상과 감동	진관적 인식과 감동 ↓ 개인적 반응	* 작품을 처음 본 감동과 인상 이야기 하기 * 작품의 내용에 관한 목록 만들기 - 무엇이 보이는지 모두 찾아 이야기 하거나 기록하기 * 작가, 재료, 방법 등 살피기	민감성 유창성	3	권위적인 판단과 관련된 해설 유보 탐구는 의문과 문제성을 갖는 데서 일어남
↓↑ 과제 파악	학습 목표 인지	* 비평과 감상의 목표 및 과제 제시, 이해 - 본 감상 작품을 통한 확인	민감성	1	
↓↑ 형식 분석	표현 형식의 탐구	* 조형상의 특징에 관한 분석 - 재료, 용구, 기법에 대하여 - 조형요소, 조형원리에 대하여 * 조형적, 역사적 양식에 대하여 - 분석, 비교, 관점 등의 방법으로 * 워크시트 등에 의한 기술한 내용을 자료로 하여 대화하기	융통성 유창성	10	스크랩 하기 전시회 기획하기 미술관 찾아 감상하기
↓↑ 해석과 판단	작품의 의미 탐구	* 작품의 맥락적 배경 조사하기 * 작품에 대하여 대화하기 - 작가의 의도와 주제의 의미 - 주제와 조형적 특징의 관련성	융통성 정교성 독창성	19	도서관 학습 작품에 대한 이해나 해석은 여러 가

44) 박휘락, 『미술감상과 미술비평교육』, 시공사, 2003, p.295.

	↓ 평가	- 미술사적 양식과의 관련 등 * 작가의 입장으로 해석과 정당화 행하기 * 작품에 대한 가치 판단과 정당화하기 (선로, 선택 등)			지가 있을 수 있다는 것 이해 시키기
↓↑ 심화와 정리, 발전	심화 와 발전	* 작가의 전기나 에피소드 조사 * 작가의 다른 작품 조사하기 * 같은 시대 다른 작가와의 비교 * 작가에 대한 비평문이나 편지 쓰기	독창성 정교성	5	스크랩하기 전시회 하지 미술관 찾아 감상 하기

감상비평 교수·학습 과정안 2 <표 11>은 박휘락이 펠드만의 비평적 단계를 교사들에게 익숙한 교수·학습 과정안으로 약간 번안한 것을 기초로 하여 구안하였다. 이것은 가장 간편하게 적용할 수 있는 안으로 창의적 사고 학습의 초기 단계에 적용하기에 좋다.[45)]

<표 12> 아동작품 감상 교수 · 학습 과정안

단 원		학습제재		차시		수업자	
학습 목표				학습유형			
감상 활동		기대되는 창의성 요소					

학습 과정	표현 및 감상관전	교수 · 학습 활동	창의성 요소	시 간	유의점
준비 발상 구상 표현	분위기조성 학습목표 작품구성 표현	* 제재 관련 자료제시, 학습 동기 유발 * 학습목표 제시하여 확인시키기 * 작품의 표현 주제 정하고 표현 방법 결정하기 * 의도한 대로 작품 제작하기	민감성 유창성 융통성 독창성	40	
감상 묘사 형식	 주제표현 조형요서 와 원리	* 자기 작품 감상하고 감상내용 발표하기 * 서로의 작품을 보고 감상내용 발표하기 * 서로의 작품의 주제와 표현 의도, 표현 재료 및 방법에 대해 이야기하기 - 작품을 처음 본 느낌 제목은 어떤가? - 어떤 색이 주로 사용되었는가? - 혼색과 중색 표현이 잘 되었는가? - 표정과 움직임은 잘 표현되었는가? - 어떤 방법으로 표현하였는가?	독창성 융통성	20	

45) 박휘락, 『미술감상과 미술비평교육』, 시공사, 2003, p.250.

분석	표현방법 재료와 용구 사용	- 표현 방법이 효과적이었다고 생각하는가? - 구도는 전체에 잘 어울리는가? - 어떤 재료를 사용하였는가? - 재료와 용구의 특성을 살렸는가? - 작품을 보고 어떤 느낌이 드는가? - 작품별 비교 감상, 선호도 이야기하기 * 감상 내용 정리 및 조별 작품 감상카드 작성하기	정교성 독창성		
평가 정리	주제별 표현 방법 조형요소 와 원리 재료와 용구 느낌 선호도	* 전체적으로 서로의 작품 비교 감상하기 - 조별로 한 작품씩 제시하고 조별 감상 토의 내용 발표하기 - 제시된 작품 기준 정하여 분류하기 - 주제별, 표현 방법, 재료와 용구, 느낌이나 선호도별로 분류해 보고 감상하기 - 작품 보고 비교 감상하여 발표하기 - 작품 전체적으로 어떤 느낌이 드는가? - 가장 마음에 드는 작품과 이유는? - 고치고 싶은 부분은 어떻게? * 전체 감상 내용 교사와 함께 정리하기 * 개별 또는 조별 작품 감상카드 작성	정교성 융통성 독창성 정교성 독창성	15 5	

아동작품 감상 교수·학습 과정안 <표 12>는 작품의 비평이나 분석이 목적이 아니라 표현 활동 후 기본적인 비평을 통하여 작품의 표현 특징을 이해하고, 다른 사람의 개성과 특성을 의식하고 인정하며 친구의 작품을 소중히 여기는 태도를 기르기 위한 것이다.

위에서 제시하고 있는 감상 비평 교수. 학습과정안이1, 감상비평 교수 . 학습과정안2, 감상비평 교수 . 학습과정안 3의 각 모형을 분석해 보고자 한다. <표10>을 살펴보면 반응으로 인한 발문을 시작으로 묘사와 분석, 해석과 판단, 적용과 발전으로 구분하여 자신의 감상 느낌을 타인의 결과물이나 자료를 통해 발산하는 방법을 사용하고 있어 쉽게 근접할 수 있다는 장점이 있지만, 사고의 폭이 다소 틀 안을

벗어나지 못할 수 도 있다는 단점이 보이는 것 같다. <표11>은 <표10>의 시작보다 정교한 시점에서 시작되어 좀 더 세분화 되고 질의나 발문을 중요시 하여 기획적인 효과를 얻을 수 있을 것이다.

<표12>는 <표10>이나 <표11>보다 보안 되어 기초적인 학습 구성부터 세분화된 모형을 구성하고 있다. 이 세 모형들은 같은 주제를 가지고 만들어 졌지만 각기 다른 미술 감상법을 제시하고 있고 각자마다의 개성을 갖춘 모형이라고 생각한다.

2. 창의적 사고력 신장을 위한 교수·학습의 실제

다양한 미술 감상 활동을 통한 창의적 사고력 신장을 위하여 앞에서 제시한 창의적 사고학습의 초기 단계에 적용하기에 좋은 감상비평 교수·학습 과정안2 <표11>과 아동작품 감상 교수·학습 과정안3 <표 12>를 3학년 미술과 수업[46]에 적용해 보았다.

가. 감상비평 교수·학습 과정안 *2* <표 *11*>의 수업 적용

<표 13> 3학년 감상비평 교수·학습 과정안

단 원	생활 속의 이야기	학습 제재	생활 속의 장면을 그린 작품 감상하기	차시	1/6
학습 목표	생활 속의 장면을 그린 작품을 감상하고 느낌을 이야기 할 수 있다.			학 습 유 형	관찰법 제작법 작문법 토론법
감상 활동	* 이야기 꾸미기 * 작가에게 편지쓰기(시 쓰기) * 작품 제목 바꾸기 * 역할극 체험하기 * 수집 자료에 의한 감상 * 체감적인 감상		기대되는 창의성 요소	민감성 유창성 융통성 독창성 정교성	

순환과정	단계별	교수 · 학습 활동	창의성	시	지도상의

46) 전북 정읍시 북초등학교, 남자/13 여자/20 총인원 33명을 대상으로 실시하였다.

단계	요소		요소	간	유의점
의욕 불러 일으 키기	관심과 의욕 환기	* 준비 * 비평, 감상에의 관심과 의욕 환기 * 감상 작품의 제시 (야묘도추) - 부분을 보여준 후 전체를 보여준다.	민감성 유창성	2	연상적 질문으로 개인적 반응 촉진 반응의 다양성 인정
↓↑ 인상과 감동	직관적 인식과 감동 ↓ 개인적 반응	*작품을 처음 본 감동과 인상 이야기하기 - 이 그림을 보고 느낀 첫인상에 대해 말해보세요 - 이 그림에서 친근감을 느낄 수 있나요? 이 그림은 무엇이 생각나게 하나요? (연상되게 하나요?) - 이 그림에서 어떤 소리가 들릴 것 같은가요? - 이 그림에서 궁금한 점이 있나요? - 이 그림은 누구의 작품일까요?	민감성	3	권위적인 판단과 관련된 해설 유보 탐구는 의문과 문제성을 갖는 데서 일어남
↓↑ 과제 파악	학습 목표 인지	*생활 속의 장면을 그린 작품을 감상하고 느낌을 이야기할 수 있다	민감성	1	
↓↑ 형식 분석 ↓↑ 해석과 판단	표현 형식 의 탐구 작품 의 의미 탐구 ↓ 평가	* 조형상의 특징에 관한 분석 - 여러분의 눈길이 가장 먼저 가 닿는 부분은 어디인가요? 왜 그런가요? - 이 그림은 소재가 되는 장소는 어디인가요? - 이 그림에서 그림자가 있나요? 왜 그럴까요? - 이 그림에서 계정을 알 수 있나요? - 이 그림에서 특이한 느낌을 주는 것이 있나요? * 재료, 용구, 기법에 대하여 - 이 그림을 그리는데 어떤 재료를 사용했나요? - 어떤 방법으로 표현했나요? * 조형요소, 조형원리에 대하여 - 이 그림은 주로 무슨 색을 많이 사용했나요? - 쫓는 주인과 부인 그리고 달아나는 고양이와 쫓는 어미 닭의 모습에서 운동	융통성 융통성 융통성	10 19	

		감이 느껴집니까? - 이 작품의 배경색을 칠하면 그 느낌은 어떻게 변할까요? - 형태를 사이에는 어떻게 연관되어 있나요? - 형태들이 비슷한 것이 있나요? * 워크시트 등에 의한 기술한 내용을 자료로 하여 대화하기 * 작품의 맥락적 배경 조사하기 - 이 그림은 어느 시대의 작품인가요? - 그림의 오른쪽 밑에 보이는 기구는 무엇일까요? * 작품에 대하여 대화하기 - 이 그림은 어떤 목적으로 그렸을까요? - 이 그램의 전체적인 분위기는 어떠한가요? - 이 그림에 대해 처음 느꼈던 생각과 달라진점이 있나요? 그 이유는? * 작가의 의도와 주제의 의미 - 이 그림의 주제는 무엇이라고 생각하나요? - 이 그림에 제목을 붙인다면 어떻게 붙이면 좋을까요? - 이런 그림의 종류를 무엇이라고 하나요? * 작품에 대한 가치 판단과 정당화하기 - 주제 표현이 잘 된 것 같습니까? - 이 그림에서 재미있게 표현한 것은 무엇 인가요? - 이 그림에서 아쉬운 점은 무엇 인가요? - 내가 이 작품을 다시 제작한다면 어떤 부분을 고치고 싶은가요? - 이 그림은 어떤 곳에 전시하면 어울릴까요? 왜 그렇게 생각하나요? (모듬별 학습)	유창성 융통성 융통성 유창성 융통성 정교성 융통성 독창성		

		* 이 작품을 감상한 느낌을 다양한 방법으로 나타내 보세요. 1. 이야기 꾸미기 2. 모사에 의한 감상(원작의 장르와 재료를 달리하여) 3. 작가에게 편지쓰기 4. 느낌 시로 쓰기 5. 역할극 체험하기 6. 풍속화 자료 검색하기	정교성		
↓↑ 심화와 정리 발전	심화 와 발전	* 작가의 전기나 에피소드 조 - 이 작품의 원제목은 무엇일까요? - 풍속화에 대해서 조사해 봅시다. - 왜 이런 유의 그림이 그 시대에 유행했을까요? * 작가의 다른 작품 조사하기 - 이 그림 외에 김득신의 작품에는 어떤 것이 있을까요? * 같은 시대 다른 작가와의 비교 - 이 시대의 다른 작가의 작품을 조사해 봅시다.	정교성	5	도서관 학습 스크랩하기 전시회 하기 인터넷 미술관 찾아감상하기

<그림1>

종이담채/22.5cm x 27.2cm /간송미술관 / 야묘도추:김득신

김득신의 〈야묘도추〉는 제목이 말해주듯이, 따뜻한 봄볕이 내리쬐는 어느 날, 들

고 양이가 병아리를 물고 달아나는 급박한 상황을 묘사한 것이다. 여유로운 한낮에 일어난 급작스러운 사태로 적막함이 깨뜨려졌다고 하여 파적(破寂)이라는 제목이 붙기도 하였다.

벗어진 탕건, 내던져진 자리틀로 보아 상황이 얼마나 급박한지 알 수 있다.

맨발로 뛰어나온 안주인은 병아리보다는 마루에서 떨어지는 남편이 걱정스러운 듯 안절부절 이다.

깜짝 놀라 눈이 휘둥그래진 닭이며 혼비백산 달아나는 병아리 등 활동사진을 보는 듯한 생생한 상황 묘사가 절묘하다. 쫓는 사람과 고양이의 표정이 실제 모습과 똑같을 듯하다.

<수업 후 결과>

①먼저 감상 작품의 일부를 실물 화상기를 활용하여 어느 세부를 확대하여 제시하는 과정을 총하여 감상 작품에 대한 호기심과 집중력이 강화되었다. 그 다음 전체 작품을 보고 처음 본 감동과 인상을 자유롭게 이야기하는 과정을 통하여 작품에 관심을 갖게 되어 다양하고 민감한 반응을 보였다.

②형식 분석단계의 표현 형식의 탐구에서는 조형상의 특징을 알아보고 작품의 표현 형식의 특성과 조형요소와 조형원리에 대하여 창의적 사고를 유발하는 질문을 함으로써 학생들이 작품을 자세히 관찰하고 사고한 후 자기 나름대로의 생각을 발표하는 융통성을 보였다.

③해석과 판단 단계의 작품의 의미 탐구에서는 어느 시대의 작품이며 왜 그런 기구가 필요했는지 그리고 화가가 그 그림을 그린 목적이 무엇인지 등을 알아보는 과정을 통하여 작품의 맥락적 요소들에 대해 알아보려는 흥미를 유발되었다. 그리고 작품에 대한 형식과 의미 탐구과정을 거치면서 처음 작품을 대했을 때와 다른 생각을 갖게 된 학생들이 많이 있었다. 또, 그림의 주제에 맞게 자기 나름대로의 재미있는 제목을 붙이고, 고치고 싶은 부분을 찾는 활동을 통하여 자신의 생각을 작품과 연관지어봄으로써 작품에 더욱 친밀감을 가졌다.

④탐구과정을 거쳐 감상한 느낌을 모듬별로 다양한 방법으로 나타내는 활동에서

창의적이고 독창적으로 느낌을 표현하여 재미있고 적극적인 감상수업이 되었다.

⑤심화 발전단계에서는 작가의 다른 작품과 이 시대의 다른 작가의 작품을 조사하는 과정을 통하여 학생들이 그 시대의 사회·문화적 배경을 이해하는 데 도움이 되었다. 또한 학생들이 미술작품에 관심이 많아졌으며, 미술관이나 인터넷 미술관을 찾아 감상하려는 마음을 갖게 되었다.

이 수업에서 창의적 사고를 유발하는 발문을 함으로써 학생들이 감상 작품에 대하여 깊이 사고하는 학습태도를 보였으며 적극적으로 감상 활동에 참여하였다. 그리고 한 학습제재에서 여러 가지 학습 유형과 다양한 감상 활동을 하도록 하여 창의적 사고력을 신장시킬 수 있었다.

<그림2> 민화 따라 그리기[47]

47) 여기서 제시하게 된 민화 작품은 본 연구자가 실제 모사화감상 수업에서 얻어낸 결과물로써, 초등학교 3학년 학생들에게 민화 감상을 시킨 후에 학생이 감상에서 느낀 대로 표현하도록 유도해서 얻어낸 작품들이다. 학생들은 감상 학습 후 감상한 민화를 똑같이 모사하지 않고 자신의 느낌대로 선을 굵기와 형태 색상들을 자유롭게 표현하는 것을 발견할 수 있었다.

<그림3> 수업현장

나. 아동작품 감상 교수 · 학습 과정안의 수업 적용

1) 작은 미술관(나도 작가)운영

실제 미술과 수업에서 여러 가지 이유들로 미술 감상 활동은 소홀히 취급되고 있는 실정이다. 결과적으로 대부분의 교사들이 작품 표현 활동에 중점을 두고 지도하고 있다. 이러한 문제를 보완하기 위한 '작은 미술관'은 서로의 작품 감상하기 시간에 운영하는 것으로, 우선 실기표현 활동 후 기본적인 비평 활동을 통하여 작품의 표현 특징을 이해하는데 있다. 이는 더 나아가 다른 사람의 생각과 개성을 받아들일 수 있는 열린 마음의 발달과, 그들의 작품을 소중히 여기는 태도를 기르면서 작품제작에 있어서는 창의적인 생각을 할 수 있게 하는 데 그 목적이 있다. 또한 교실을 우리들의 <작은 미술관>으로 생각하고 아이들 스스로가 작가가 된 기분으로 작품을 제작, 전시, 그리고 감상하도록 하고자한다.

이러한 <작은 미술관>에서 아동작품 감상 지도 방법은 다음과 같이 진행시켜보았다.

(1) 감상 준비

①책상을 ㄷ자 모양으로 배열한다. 책상은 작품을 감상하고 감상 메모지를 기록하는 데 사용한다.

②작품은 교실의 좌우후면에 붙인다.

③작품의 제목과 제작자의 이름을 밝히지 않는다. 이것은 감상자가 감상 작품에 대한 주제를 나름대로 생각해 볼 수 있도록 하기 위함인 동시에, 작품 평가에도 개인적 감성에 영향이 미치지 않도록 하기 위해서 이다.

④모조지를 이용하여 작품을 조별로 붙여서 전시한다.

⑤입체작품은 책상 위에 모조지나 깨끗한 종이를 깔고 위에 작품을 올려 전시한다. 이러한 감상 준비의 방법은 교실 자체를 미술관의 분위기로 만들어 봄으로써 아디들 스스로가 작품을 소중히 다루는 태도를 기르기 위해서 이다. 또한 감상의 어려움을 친숙한 공간에서 시행함으로써 적극적이고 친근감있게 해나갈 수 있도록 도와주기 위해서 이다.

(2)감상 활동
(개별감상)

①자신의 작품에 대한 자기평가는 전 시간에 자신의 감상카드에 적는다.

②한 사람에게 감상 관점별로 다른 색깔의 메모지를 5장씩 나누어준다. 표현 주제, 표현 방법, 표현 재료, 표현 용구 등 감상 관점별로 다른 색깔의 메모지를 수업 시작하기 전에 나누어 준다.

③감상관점을 1가지씩 제시하여 각자 전시작품을 자유감상 하게 한 후 평가할 5작품을 고른다. 감상 시는 미술관에서 실제로 관람하는 것과 같은 감상 질서와 태도를 갖도록 한다.

④자신의 생각을 메모지 글로 표현하도록 한다. 타인의 의견이나 생각에 영향을 받지 않고 자신만의 창의적인 감상 활동을 할 수 있도록 하기 위함이다. 작품을 관

찰한 시간을 충분히 제공하여 논리적이고 숙고할 수 있는 힘들 기른다.

⑤상호평가는 각자의 감상 관점에 따라 다른 색깔의 감상 메모지를 작품아래에 붙인다. 이 때 감상관점에 따라 시간을 제한하여 정해진 시간에 감상지를 완성하지 못할 경우에는 붙일 수 없도록 하여 적극적으로 감상 활동에 참여하도록 한다.

⑥다른 사람의 평가에 영향을 받지 않도록 메모지 붙일 때 겹쳐서 붙이도록 한다. 다른 친구들이 먼저 붙인 것이 있으면 자신의 주관적인 평가를 하는데 방해가 되어 창의적인 감상 활동이 이루어지지 않는다. 즉 친구들이 좋아하는 작품이 있으면 자기의 생각도 비슷하게 나타나는 경향이 있기 때문이다. 입체 작품은 감상 메모지에 적어서 책상 위의 한 곳에 겹쳐서 모은다.
⑦한 가지 관점에서 감상 활동이 끝나면 다른 관점에서 다시 감상 활동을 한다. 한 가지 관점의 활동이 끝나는 시간은 녹음기를 이용하여 음악으로 알려주고 계속해서 다른 관점에서 감상 활동을 하도록 한다.

⑧모든 관점에서 감상 활동이 끝나면 겹쳐진 감상 메모지를 자기 작품아래 펼쳐 붙인다.

⑨자신의 작품 아래 감상지 내용을 확인한 후, 다음 작품을 제작할 때 참고 하도록 하고 친구들의 생각을 수용한다.

⑩다른 사람의 작품에 붙은 감상 메모지를 읽어보고 자리에 앉는다.

(전체감상)

⑪감상 메모지를 많이 붙은 작품은 전체 감상 활동을 한다. 조별로 감상 메모지가 가장 많이 붙은 작품은 디지털 카메라로 찍어 전체 감상 기회를 갖는다. 전체감상 대상 작품은 조별로 순서를 정하여 실시할 수도 있다.
먼저 한 작품 식 프로젝션을 TV로 보려주고 작품 제작자가 작품의 주제, 작품 의도, 강조하고 싶었던 점 등에 대하여 설명하게 한 후, 감상 관점별로 친구들의

생각을 들어본다. 다음으로 조별 선정된 작품을 칠판에 게시하고 비교 감상하도록 한다.

○제목은?

○재미있게 나타낸 점은?

○바꾸고 싶은 부분은?

○특징 있게 나타낸 부분은?

(3) **지도 시 유의점**

-학생들에게

①같은 작품에 대해서도 생각이 서로 다를 수 있음을 인식시킨다.

②친구들의 작품을 소중히 여기도록 한다.

③잘 한 아동은 칭찬과 격려로 자신감을 길러주고, 부진한 아동은 자신감상실로 미술 활동에 흥미를 잃지 않도록 세심한 관심을 기울인다. 다소 감상지가 붙지 않으면 마음의 상처를 받는 아동이 생길 수 있으나 친구들의 생각이 절대적인 것이 아니라는 것을 인식시켜 최소화하도록 한다.

④자유롭게 감상하면 좁은 공간에서 혼잡할 우려가 있으므로 줄을 서서 다음 조의 작품으로 이동하며 감상한다(순회 감상).

⑤자유 감상 활동이 가능할 시에는 자유롭게 이동하면서 감상하도록 한다.

⑥가능하면 체험학습 과제로 미술관을 관람하도록 하여 미술 작품과 가까이 지내는 습관을 길러준다. 처음에는 보는 것에만 중점을 두고 다음에는 보고 느낀 점을 기록하게 하고 마지막으로 기록한 것을 발표하도록 한다.

이러한 감상방법들을 통해 미술과 수업에서 작품을 제작한 후 바로 서로의 작품 감상하기 시간을 가져 아동들이 감상 활동에 흥미와 관심을 갖고 참여하게 되었으며 친구들의 작품을 소중히 여기는 태도가 형성되고 사고력이 신장되어 창의적인

표현활동이 이루어졌다.

2) 아동작품 감상 교수 . 학습 과정안*3* <표 *12* >의 적용 수업

아동 작품 감상 교수 . 학습 과정안3 <표12>의 적용 사례 수업과 관련된 내용은 다음의 표와 같다.

<표 14 > 3학년 아동 작품 감상 교수 · 학습 과정안

단 원	2. 생활 속의 이야기	학습 제재	경험한것, 생각한것 표현한 서로의 작품 감상하기	차시	4/6
학습 목표	경험한것, 생각한 것을 표현한 서로의 작품을 감상할 수 있다.			학 습 유 형	관찰법 작문법
감상 활동	* 이야기 꾸미기 * 작가에게 편지쓰기(시 쓰기) * 작품 제목 바꾸기		기대되는 창의성 요소	민감성 유창성 융통성 독창성 정교성	

학습 과정	표현 및 감상관점	교수 · 학습 활동	창의성 요소	유의점
준비 발상 구상 표현	분위기조성 학습목표 작품구상 표현	* 제재관련 자료제시, 학습 동기 유발 * 학습목표 제시하여 확인시키기 * 작품의 표현 주제 정하고 표현 방법 결정하기 * 의도한 대로 작품 제시하기	민감성 유창성 융통성 독창성	
감상 묘사	주제표현	* 저가 작품을 감상하고 내용적기(감상카드) *개별적으로 서로의 작품을 보고 감상 내용적기 *서로의 작품의 주제의 주제와 표현 읻, 표현재료 및 방법에 대해 적기 -작품을 처음 본 느낌, 제목은 어떤가요? -어떤 색이 주로 사용되었는 가요? -표현하고자 하는 주제는 무엇일까요? -이 그림의 제목을 다시 붙여보세요. -주제 표현이 잘 되었다고 생각하나요? -혼색과 중색 표현이 잘 되었는가요?	독창성 융토성 민감성 유창성	*같은 작품에 대해서도 생각이 서로 다를 수 있음을 인식 시킨다. * 친 구 들

형식	조형요소와 원리	-표정과 움직임은 잘 표현되었는가요? -형태들은 주제와 어떤 관련이 있나요? -제일 크고 눈에 먼저 들어오는 것은 무엇인가요? -구도는 전체에 잘 어울리나요?		의 작품을 소중히 여기도록 한다. *질서를 지키며 다음 조의 작품으로 이동하여 감상한다. (순회 감상)
분석	표현 방법 재료와 용구 사용 선호도	* 어떤 방법으로 표현하였는가요? -표현 방법이 효과적 이다고 생각하는가요? *내가 다시 그린다면 어떤 방법으로 나태내고 싶은 가요? *어떤 재료를 사용하였는가요? *재료와 용구의 특성을 살렸는 가요? -작품별 비교 감상, 선호 적기 감상 내용 정리하여 감상지 붙이기	정교성 독창성	*평가에 의해 아이들의 자신감이 소멸되지 않도록 주의 한다.
묘사 형식 분석 평가 정리	주제별, 표현 방법, 조형요소와 원리, 재료와 용구, 느낌, 선호도	*전체적으로 서로의 작품 비교 감상하기 -조별로 한 작품씩 선정된 작품 감상 토의하기 .디지털 카메라로 찍어서 프로젝션TV로 확대하여 작품 제시하기 .작품 제작자가 자신 작품을 설명하기 .감상 관점 별로 토의하기 -제시된 작품 기준 정하여 분류하기 .선정된 작품을 칠판위에 게시하기 -주제별, 표현 방법, 재료와 용구, 느낌이나 선호별로 분류하기 .작품 보고 비교 감상하여 발표하기 -작품이 전체적으로 어떤 느낌이 드는가요? -고치고 싶은 부분은 어떻게 고칠껀가요? *전체 감상 내용 교사와 함께 정리하기 *전체작품 감상 카드 작성	융통성 독창성 정교성 독창성 정교성	

<표14>의 내용대로 수업 후 결과는 다음과 같다.

①모든 아동들이 감상 활동에 즐겁게 참여 할 수 있었다. 일반적으로 개인별 발표는 조별 감상 활동이나 한 작품을 제시하고 하는 전체 감상 활동의 참여를 가로막는 경우가 많다. 즉, 수업시간에 발표를 잘 하지 않는 소극적인 아동은 방관인이 되는 경우가 많다. 감상 활동 평가의 속에서 모든 아동들이 참여 하고 자신의 의견을 표출하여 즐거운 시간이 되었으나 평가의 과정 중에 소외 되거나 낙후 되는 아동이 없도록 신경을 써야 할 것이다.

②전체 작품의 감상 시간이 절약되고, 전 아동의 작품을 한눈에 볼 수 있어 자신의 작품 외에 다른 아동의 작품을 볼 수 있다는 장점을 지니고 있다.
③학습에 흥미를 갖게 되어 자신감을 갖고 학교생활을 할 수 있었다. 감상 활동은 모든 아동이 같은 출발선에서 시작하게 되어 학습에 즐겁게 참여 하고 타 교과 흥미 도모와 자신감의 형성으로 인해 학교생활 전반에 자신감을 갖게 되었다.

④감상 활동을 통한 시지각의 발달은 창의적 사고력의 신장으로 연결되어 창의적인 표현 활동에도 도움이 되었다. 자기의 작품뿐만 아니라 타 아동의 작품을 평가하고 감사하면서 창의적인 사고를 유도 할 수 있는 창의적인 표현 활동이 자연스레 이루어지게 되었다.

⑤다른 사람의 개성을 존중하고 친구의 작품을 소중히 다루는 태도가 길러졌고, 각자의 정성들인 작품을 전시하는 과정에서 작품을 소중하게 다루는 법을 익히고 타아동의 개성을 존중하는 법과 다른 사람의 의견을 수용하는 태도가 길러졌다.

⑥ 미술관과 인터넷 미술관의 관람을 홍보 하고 미술관을 관람 하는 기회를 자주 갖을 수 있도록 기회를 제공하고 생활환경에서의 미술품에 많은 관심을 보이므로 자유롭게 접근할 수 있도록 유도해준다.

3. 미술 감상 지도의 개선점과 교사의 역할

미술 감상 지도의 목적은 감상자로 하여금 미적 대상과 만남을 직접 혹은 간접적을 유도하고 감상자 자신의 느낌과 생각을 바탕으로 미적 가치를 판단할 수 있는 능력을 확대, 발달시키는 동시에 타인의 미적 감각과 생각을 객관적 시각에서 받아들일 수 있는 태도를 기르게 하는 데 있다. 이러한 목적을 위해 본 연구는 앞서 아동 작품 감상 교수.학습 과정안 1,2,3을 토대로 수업을 진행시켜 보았다. 이러한 수업 진행시 미술 감상 지도의 개선점과 교사의 역할은 다음과 같다.

가. 미술 감상 지도의 개선점

첫째, 보통 교육으로서 미술교과의 목적과 더 세부적인 감상 교육의 목적에 대한 통합적인 이해를 바탕으로, 감상 교육의 목적을 교사 자신이 분명히 이해하여야 한다. 이러한 이해의 부족은 감상 교육을 무의미한 하나의 파편적 교육으로 전략시켜 결국 아무것도 배운 것이 없는 결과를 초래한다.

둘째, 다양한 감상 활동으로 감상 능력을 기르고 창의성을 길러 주어야 한다. 창의성은 단편적 혹은 일회적, 즉 한 차시 수업으로 길러지는 것이 아니라 여러 가지 활동을 하는 과정에서 조금씩 그리고 점차적으로 발달 하는 것이다.

셋째, 감상 지도는 토론과 언어화 이루어져야 한다. 미술 감상은 상당 부분 감상자의 느낌이나 직관, 창의성과 관련되지만 각 감상자의 생각을 발표와 토론을 통하여 서로 이해하고 공유함으로써 사고의 폭을 확대하여야 한다.

넷째, 미적 체험 영역의 미술품 감상 지도에 있어서는 사전에 감상 작품에 대한 맥락적 이해와 교사의 지도 관점이 정립되어 있어야 한다. 미술 감상은 막연히 바라봄으로써 이루어지는 것이 아니라, 능동적이고 적극적인 태도로 이루어지는 것이다. 이러한 환경은 교사 자신의 준비에서 출발한다.

다섯째, 교사 자신이 창의성에 관심을 갖고 의도적이고 계획적인 감상 수업에 임해야 한다. 미술 수업을 통한 학생들의 창의적 사고력 발달은 교사의 흥미로운 감상 활동을 위한 사전 준비와 진행에서 이루어진다.

여섯째, 미술과 연수나 인터넷을 통한 교사자신의 미술과 미술 감상에 대한 지식과 경험을 쌓아야 한다. 현대의 급속한 정보 기술 발달은 교사들의 이러한 노력을

가능하게 하고 있다.

일곱째, 교사들이 쉽게 활용할 수 있는 감상 자료 개발이 요구 된다. 지금의 교육 실정을 볼 때 미술 감상 수업은 일반 교사들로 하여금 많은 준비를 요구하는 지도 부분이다. 따라서 전담교사모임이나 교육관계 기관들은 학년별 감상 자료와 같은 감상 지도를 위한 적절한 자료들을 제시 하고 개발하여 쉽게 활용할 수 있도록 하여야 할 것이다.

나. 미술 감상 지도에서의 교사의 역할

첫째, 교사는 학생들에게 미술작품 감상 기회를 많이 제공해야 한다. 교사들은 감상 수업을 위해서 많은 준비를 해야 하는 어려움이 있다. 그럼에도 불구하고 교사로서의 의무를 제대로 하기 위하 노력은 지금의 교사들이 함께 짊어져야할 필연적 과제라 본다. 미술 감상 교육의 결실은 제 조건에도 불구하고 우선 교사의 준비 결과에 좌우될지 모른다.

둘째, 교사는 창의적인 사고 육성의 교육적 가치를 인식해야 한다. 미술 완성작품에 의미를 두기보다는 제작과정의 중시, 창의적 사고 발달에 그 가치를 두면서 그들의 생각을 높이 평가해주어 자신감을 길러주어야 한다. 그리고 학습자 스스로가 창의성의 가치를 이해하여 생활화 할 수 있도록 하는 학습 환경을 제공해주어야 한다.

셋째, 교사는 적극적이며 주체적인 비평 활동의 한 구성원이 되어야 하는 동시에 지도자의 역할도 병행하여야 한다. 교사는 학생들 자기 나름의 해석에 대하여 관심을 갖고 반응해 주며 질문을 하기도 하고 대화가 토의 주제에 맞도록 도와주어야 한다. 또 학생들의 작품은 수집되고 보관되어 지는 대상이 아니라, 탐구되고 토의될 수 있다는 기대를 갖도록 하여 표현 활동에 성실히 참여하고 적극적이고 주체적인 감상 활동이 되도록 지도해야 한다.

넷째, 교사는 학생들로 하여금 자신의 주관적인 의견을 자유롭게 토론 할 수 있게 할뿐 아니라 타인의 생각을 진지하게 고려해 봄으로써 개인사이의 개별성분만이 아니라 서로의 생각을 긍정적으로 이해할 수 있는 사회성을 발달시키도록 주의를 기울여야 한다.

다섯째, 교사는 미술 감상 활동을 통하여 학생들이 지니고 있는 잠재적 능력을 일

깨워 주어야한다.

여섯째, 교사는 학생들이 미술작품의 감상 활동 과정에서 자신의 가능성을 발견하고 학습과 생활에서 적용할 수 있는 응용 능력 육성에 필요한 사실들과 경험을 제공하여야 한다.

Ⅳ. 결론

학교 교육에서 학생들의 창의적 사고력을 높이기 위해서는 창의적인 사고에 가치를 두고 학생 스스로가 자신의 창의성을 가치 있게 여기도록 가르치고, 쳐야 한다. 또한 창의적인 교실 분위기를 만들어 주어 환경의 자극에 보다 민감해지도록 해야 하며 단순한 비판이 아닌 건설적인 비판력을 신장시켜 주어야 한다. 이를 통해 즉 감상자로 살아갈 학생들이 미적 안목을 길러 생활 속의 문화 현상과 문화유산들을 제대로 감상하고 향유하며 미적으로 표현하는 능력과 창의적 사고력을 갖도록 도와주어야 한다.

이와 같은 필요성을 갖고 본 연구는 교사들이 창의성과 관련지어 의도적이고 적극적인 미술 감상 수업을 하는 계기를 마련하고, 학생들의 창의적 사고력을 증진시키는 데 좀 더 관심을 갖도록 하며 창의적 사고력 심장을 위한 미술 감상 지도 방법을 모색하는 데 목적을 두었다.

이를 위해 본 연구는 다양한 미술 감상 활동을 통해 감상 능력을 증진시키고 창의적 사고력 신장을 목적으로 첫째, 이론적 배경에서 미술 감상 교육의 개념과 교육적 의의를 알아보고, 창의성의 개념과 중요성, 비평적 사고와 창의적 사고, 미술과 창의성과의 관계등을 연구 하였다.

둘째, 미술 감상 교육과 창의성과의 관계를 알아보기 위하여 미술 감상 교육의 목표와 내용을 살펴보고, 미술 감상 활동과 사고 기법의 관계에서 감상 활동과 관련된 창의성 구성 요소를 알아보았다. 이와 더불어 교육부가 제시한 미술 감상 학습 모형을 비판적으로 분석하여 연구자가 시행한 초등학교 3학년을 대상으로 실현화시켜 보았다 . 이를 토대로 감상 수업에 있어 의미 있는 발문이 되기 위한 요건과 창의적 사고를 유발하도록 하는 발문 등을 제시하였다.

셋째, 창의적인 사고력 신장을 위한 미술 감상 교육이 되도록 하기 위하여 먼저 학교 교육에서 감상 활동이 제대로 이루어지지 않는 문제점을 생각해 보고, 3학년 미술 교과서의 창의성 관련 미적 체험 및 감상 영역 교재를 분석하였다. 이를 토대로 창의성 구성요소를 적용한 수업전략을 세우고 창의성 구성요소를 적용한 수업 활동의 특징들을 살펴보았다.

또한, 창의적 사고력 신장을 위한 감상비평 교수 . 학습 과정안의 중요성을 인식하고, 박휘락이 펠드만의 비평적 단계를 교사들에게 익숙한 교수 . 학습 과정안으

로 약간 번안한 것을 기초로 하여, 관련 단원과 학습제재에 적절한 안을 선택하여 적요할 수 있도록 하였다.

마지막으로 다양한 미술 감상 활동을 통한 창의적 사고력 신장을 위하여 <작은 미술관>을 구성하여 창의적 사고 학습의 초기 단계에 적용하기에 좋은 감상비평 교수 . 학습 과정안 3학년 미술과 수업에 적용해 보았다.

이상과 같이 연구한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

미술 작품을 보고 처음 감동과 인상을 자유롭게 이야기하는 과정을 통해 미술 작품에 관심을 갖게 되고 민감하게 반응 하는 것을 알 수 있었다. 창의적 사고를 유발하는 질문을 함으로써 학생들이 작품을 자세히 관찰하고 깊이 사고하며 다양한 방법으로 탐색하는 융통성을 볼 수 있었다.

또한, 표현 형식과 작품의 의미 탐구과정을 거쳐 감상한 느낌을 다양한 방법으로 나타내는 활동은 자기 나름대로의 창의적이고 독창적인 표현을 하게 되어 재미있고 적극적인 감상 활동이 이루어졌다. 예를 들어 재미있는 제목을 붙이고, 고치고 싶은 부분을 찾는 활동 등을 통해 자신의 생각을 작품과 연관지어 봄으로써 미술 작품에 더욱 친밀감을 갖을 수 있게 되었다.

한 학습제재에서 여러 가지 학습유형과 다양한 감상 활동에 대한 시도는 학생들의 사고력을 더욱 신장시킬 수 있었으며, 서로의 작품 감상 화동으로 친구들의 작품을 소중히 여기는 태도가 형성되었다. 또한 친구들의 작품을 보고 느낌과 생각을 메모지를 이용하여 글로 적어보는 활동을 통해 창의적인 표현 활동이 이루어 졌다.

의도적이고 계획적인 미술 감상 수업 전개로 시지각 발달과 창의적 사고력이 신장되어 타 교과 학습에도 많은 도움이 되었으며, 학생들이 자신감을 갖고 학교생활을 할 수 있었다.

이러한 미술 감상 교육은 미술교과에서 뿐만 아니라, 학교 교육에서 다양한 미술 감상 활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼고 향유 할 수 있으며 심리적인 태도와 상상력을 길러 주기 때문에, 미술 문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적인 교육이 되도록 노력해야 될 것이다. 또한, 미술품에 대한 개인적인 반응이나 판단을 존중해주고 창의적이고 비판적인 사고를 가질 수 있도록 감상교육에 좀 더 많은 연구가 필요하다. 교사의 개념과 방법 모색의 연구가 다양해지고 그것이 실행에 옮겨진다면 아이들의 창의성 발달이 이루어질 수 있는 수많은 계기가 발생될 것이라고 기대된다.

참 고 문 헌

단행본

교육부,『초등학교 교육 과정 해설 (V)』, 대한교과주식회사, 1999

교육부,『3학년 미술교과서』, 대한교과서 주식회사, 2001

교육부,『3학년 미술교사용 지도서』, 대한교과서 주식회사, 2001

강홍구,『미술관 밖에서 만나는 미술 이야기』, 내일을 여는 책, 1995

김언주외4인,『창의성의 본질과 교육』, 충남대학교 출판부, 1994

김삼랑,『미술교육개론』 미진사 , 2000

김재은,『창의성을 높이는 교육환경:창의성을 높이는 교육』, 대한교육연합회,1982

김창식,『비평적 사고와 미술교육』, 미술과 교육. 6(1) , 2005

김충희,『창의성을 높이는 교육환경:창의성을 높이는 교육』, 대한교육연합회, 2007

박휘락,『미술 감상과 미술비평교육』, 시공사, 2003

이경성,『미술이란 무엇인가』, 일지사, 1975

이규선외,『미술교육학』, 교육과학사, 2002

이규선외,『미술교육학』, 교육과학사, 2000

이규선외,『초등미술과 교육학』, 한국초등미술교육학회, 1997

이성호 『교수방법론』, 학지사, 1999

오현숙, 『어린이 미술 표현 교육』, 예경, 2000,

임정기, 『미술교육의 이해와 방법』, 예경, 2006

윤길근, 장진영,『창의성 신장을 위한 교육 방법』, 문음사, 2004

윤종건,『창의력의 이론과 실제』, 원미사, 1996

박동수,『미술과 교육에 있어서 감상지도의 문제 』, 한국미술교육논총 제2집, 1993

서울교육대학교,『Lowenfeld & Brittain, 인간을 위한 미술교육』, 미술교육연구회 역, 미진사, 1993

최인수,『창의성을 이해하기 위한 여섯가지 질문』, 한국심리학회지 1편, 1998

한국교육대학연구회,『미술교육』, 형설출판사, 1998

Hyman. Ronald T,『*좋은 수업을 위한 질문법* 』, 곽병선, 기홍원, 서혜경 옮김. 교학사, 1986

토랜스,「토랜스의 창의성과 교육: Why fly: aphilosophy of creativity」, E.파울토랜스, 학지사, 2005

Lowenfeld, V.,& Brittain, 『*W.L creative and growth*』, New York: the Macmpany, 1970

학위논문

김광진,「창의적인 회화 표현력 신장을 위한 발상 지도방법에 관한 연구」, 서울교육대학교, 대학원 석사학위논문, 1996

김현주,「창의성 신장을 위한 미술 교육과정 연구」, 단국대학교 대학원 석사학위논문, 1998

김정화,「미술교육에 있어서 창의성에 관한 학습이론 고찰」, 성신여자대학교 교육대학원, 2001

정정숙,「창의성 발달에 영향을 주는 제요인 및 창의성과 학업성취와의 관계」, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 1998

최영경,「미술교육에 있어서 창의성의 개념과 교육사례연구」,홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 1985

최영경,「미술교육에 있어서 창의성의 개념」, 사랑미술 교육 논총 제1집, 2003

문세라,「통합적 미술 감상활동이 유아의 미술표현력과 창의성에 미치는 영향」, 석사학위 논문 : 연세대학교, 2005

유정수,「감상교육이 아동의 창의성 발달에 미치는 영향에 관한 연구」, 석사학위 논문:건국대학교, 1999

조정숙,「창의력 구성요소를 적용한 수업활동이 학생들의 창의성에 미치는 영향」 석사학위 논문:서울교육대학교, 2004

저작물 이용 허락서

학 과	미술교육전공	학 번	20048183	과 정	석 사
성 명	한글: 김 연 미 한문 : 金 娟 美 영문 : Kim Yeon Mi				
주 소	전북 정읍시 농소동 472-14번지				
연락처	E-MAIL : fly2000sky @paran.com				
논문제목	한글: 초등학생의 창의성 발달을 위한 효과적인 미술 감상법에 대한 연구 영문: On the effective art appreciation for the development of elementary people`s creativity.				

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

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 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.

72

동의여부 : 동의(○) 조건부 동의( ) 반대( )

2008년 06월 23일

저작자: 김 연 미 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하