

2010년 2월

교육학석사(미술교육)학위논문

인터넷을 활용한 창의력 향상을  
위한 미술과수업 지도방안 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육과

양 수 라

# 인터넷을 활용한 창의력 향상을 위한 미술과수업 지도방안 연구

A study of an art instruction to improve creativity by  
using the Internet.

2010년 2 월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

양 수 라

# 인터넷을 활용한 창의력 향상을 위한 미술과수업 지도방안 연구

지도교수 김 중 경

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로  
제출함

2009년 10 월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

양 수 라

양수라의 교육학 석사학위 논문을  
인준함.

심사위원장    조선대학교 교수    진원장    인  
심사위원      조선대학교 교수    박상호    인  
심사위원      조선대학교 교수    김종경    인

2009 년    12 월

조선대학교 교육대학원

# 목 차

ABSTRACT.....	i
제 1장. 서론	
제 1절 연구의 의의 및 목적.....	1
제 2절 연구의 내용과 방법 및 한계점.....	3
제 2장. 본 론	
제 1절 이론적 배경.....	4
1 .미술교육에 있어서 창의성의 의미.....	4
가. 창의성의 의미.....	4
나. 미술 교육과 창의성의 관계.....	5
다. 창의성 중심 미술교육의 지도방법.....	6
2. 인터넷 미술교육.....	8
가. 인터넷교육 개념.....	8
나. 인터넷 미술교육의 특징.....	8
다. 전통적 미술교육과 인터넷을 활용한 미술교육의 비교.....	10
3. 인터넷을 활용한 미술 교육.....	12
가. ICT 미술교육의 활용방법과 유의점.....	12
나. 미술교과에서 인터넷활용 방안의 교육적 가치.....	14
제 2절 미술교과에서 창의력 신장을 위한 인터넷 활용지도 방안.....	15
1. 창의력 향상을 위한 미술교과 인터넷활용.....	15
2. 인터넷을 활용한 창의력 향상 수업지도안.....	17
가. 컴퓨터를 활용한 캐릭터 디자인.....	17

나. 배너광고 만들기.....	25
다. 동, 서양 명화 변형하여 감상하기 .....	31
라. 보는 즐거움(작품감상).....	35
마. 폴라쥬디자인.....	39
3. 인터넷 활용 수업이 창의력 향상에 미치는 효과.....	47
4. 인터넷 교육유의점과 교사의 역할.....	48
가. 인터넷 학습 활동을 위해 교사가 갖추어야 할 요건.....	49
제 3장. 결론.....	50
참고문헌.....	51

## ABSTRACT

A study of an art instruction to improve creativity by  
using the Internet.

Yang, Soo Ra

Advisor: Prof. Jong Kyoung Kim Ph. D

Major in Fine Arts Education

Graduate School of Education, Chosun University

21st century asks us to have creativity and morality because it is a period of globalization, informative, and diversity. A rapid development of information and communication technology leads the change of social infra structure and it also affects the change of educational systems. Modern digital society, also called high information technology society, asks human to change their own mind on every single life styles and to make a role model who has infinite creativity, potential, and skill of controlling information. Thus, the education division should review its own course contents and class instructions to follow the trend of the new era.

I studied the way to improve the creativity of the students with the Internet. The art teachers can use the Internet to show computer graphics and video art to students and can intensify the emotional education which lacks in the digital epoch. I suggested the effective way help students to focus on art classes by motivating their interests and demand with the Internet and to ameliorate their own creativeness. Furthermore, the idea to use the Internet in their classes helped teacher to consider the value of using the Internet and their own teaching methods. It also supported students to fill their needs on their stages of development and to be a creative person. Thus, the art education with new information technology appropriate the need of the new era to change the way of Korean art education.

# 제 1장 서론

## 제 1절 연구의 의의 및 목적

현대 사회는 문화 전쟁의 시대이며 문화는 이제 의식주가 해결된 인간들에게 정신적 만족과 여유를 안겨 주고 있다. 이처럼 사회전반에 문화라는 영역이 확산돼 가고 있는 가운데 더 창의적인 생각을 길러주고 그것을 표현할 수 있도록 도움을 주는 교육이 필요하다.

창의력은 인간이 가진 인지적인 사고와 감정을 표현할 때 더욱 길러지며 분명 교육이나 학습으로 이루어진다고 하였다. 미술 활동은 인간의 창의적인 잠재력을 증진 시킬 수 있는 훌륭한 수단으로 인식되어온 것이 사실이나 현재 미술교육에 있어 일부 교사들은 창의적인 교육이 학생을 자유롭게 방치하라는 것으로 잘못 이해하는 경향이 있다고 생각이 된다. 그에 따라 교사는 항상 같은 방식의 표현이나 기법을 습득하게 함으로써 정형화된 미술 수업이 진행되고 있는 것을 종종 볼 수 있다.

창의적인 교육을 위해서는 교사는 학생들에게 생각을 더욱 자유롭게 표현하고 즐기며 내재된 생각을 표현할 수 있도록 교육하고 그것을 그들의 발달 단계에 맞게 구체적으로 재구성하여 지도하여야 한다.

미술교육에 있어 가장 중요한 것은 생각하게 만드는 미술 교육으로 학생들 스스로 생각할 수 있는 기회를 제공해주고 직접 경험을 함으로써 미술은 잘해야 하는 것이 아니라 이해하고 관심을 갖는 것이 중요하다는 것을 인식시켜야 한다.

미술 수업을 하는데 있어 항상 새로운 것을 추구 하여 학생들의 흥미나 관심이 창의적인 생각을 할 수 있도록 미술을 활용하여 성인이 되어서도 그러한 능력이 유지가 될 수 있도록 해야 하는데 현실은 그러하지 못하다.

‘미술은 그리는 것이다’라는 고정 관념을 깨고 학생들과 함께 몸으로 탐색해 보고 느끼며 생각 할 수 있는 그러한 수업이야말로 흥미롭고 학생들의 생각을 이끌어 낼 수 있는 방식이라 할 수가 있다. 잭 포스터(jack foster)<sup>1)</sup>는 “새로운 아이디어는 굴러가고 있는 진보의 수레바퀴와 같아서 신선한 아이디어를 계속 만들어 내지 않으면 퇴보 된다”고 하였다.

---

1) 잭 포스터(jack foster), 『아이디어모드』 『잠자는 아이디어 깨우기』 저자 - “아이디어를 내려면 우선 인생을 즐겨라. 인상 쓰거나 눈에 깊은 주름만 가득한 친구들이 좋은 아이디어를 갖고 온 적은 거의 없다. 즐거워야 창조력의 고삐가 풀린다.”

“당신을 일상의 쳇바퀴에서 꺼내줄 무엇, 삶을 다른 방향으로 이끌어줄 무엇, 당신의 틀에서 벗어나게 해 줄 색다른 무언가를 하라” 『아이디어모드』

“아이디어란 예민한 것이어서, 누군가가 하품을 하거나 비난하면 죽어버린다. ”빈정거려도 칼에 찔린 듯 죽고, 눈살을 조금만 찌푸려도 그만 죽어버린다. “ 『잠자는 아이디어 깨우기』 1996



우리가 지금 생활하고 있는 정보화, 문화의 시대에 가장 중요한 것은 분별하고 선택하는 눈, 세계를 바라보는 안목, 미적 정보를 창출 할 수 있는 능력 그리고 새롭게 문화를 해결할 수 있는 창의력과 자신의 소질과 능력을 표현하는 개성이다.

이러한 것들은 체계적이고 통합적인 미술 교육을 통해 학생들의 마음을 열어 주고 생각을 열어주었을 때 비로써 가능하다고 본다.

또한 현대사회는 산업사회에서 정보화 사회로 변화되어 감에 따라, 사회 각, 분야에 걸쳐 새로운 사회에 대비하기 위해 다양한 시도를 해 왔다. 미국의 미래학자 Alvin Toffler(1980) [제3의 물결]<sup>2)</sup> 이라는 저서에서 “시대의 흐름에 따르지 못하면 후진사회로 전락할 것”을 경고하였으며, 20세기의 산업화가 획일화를 이룬 반면 21세기의 멀티미디어는 단편적인 정보의 영상만을 비춰주는 획일화에서 벗어나 창의성을 요구하는 사회를 이끌 것 이라고 예측한바 있다. 이는 창의성과 인터넷 교육의 연계를 위한 시도는 정보화 사회에 대응하기 위한 가장 시급한 시대적 요청임을 시사 한다고 볼 수 있다. 따라서 21세기를 이끌어갈 창의적인 인재 양성을 위해서는 발달의 가장 중요한 시기에 정보를 종합하여 고급 자료를 얻는 능력, 문제에 민감하게 대응하여 창의적인 방법으로 문제를 해결하는 능력, 컴퓨터를 활용하는 능력이 필요해 짐에 따라 창의성과 컴퓨터 능력의 증진을 위한 노력이 시급히 요구되고 있다.<sup>3)</sup>

따라서 세계화와 정보화를 지향하는 개방화 시대에 주역이 될 이들에게 컴퓨터를 포함하여 인터넷을 활용하는 능력과 창의성을 길러주는 일은 무엇보다 급선무이며 시기를 놓칠 수 없는 시대적 요청이라 할 수 있다.

그러므로 본 연구에서는 미술교육에서의 창의성이 갖는 의미를 알아보고 그리거나 조형 활동을 통해 아이들이 얼마나 창의적인 사고를 하는지, 효과적인 미술교육의 지도 방안은 무엇인지에 관해 알아본다.

그러면서 오늘날 창의적인 잠재력을 증진시킬 수 있는 한 가지 수단으로 컴퓨터를 활용한 창의적인 미술 수업에 대한 지도 방안과 효과에 대해 모색하고자 한다.

---

2) Alvin Toffler(1980) 『제 3의 물결』 -미래쇼크, 제3의 물결, 권력이동의 저자 앨빈 토플러(1928) 1980년에 출판된 대표작 『제3의 물결 The Third Waves』는 고도정보화사회에 대한 시나리오로 돌출적인 사회현상을 신문 잡지 식으로 다루어, 그 저류(底流)가 되는 사회의 변혁방향을 교묘하고도 날카롭게 지적하였다. 그는 미래사회를 정보화 사회가 될 것이라고 주장하고, 제1의 물결인 농업혁명은 수 천 년에 걸쳐 진행되었지만, 제2의 물결인 산업혁명은 300년밖에 걸리지 않았으며, 제3의 물결인 정보화혁명은 20~30년 내에 이루어질 것이라고 주장하였다. 이 책에서 처음으로 재택근무·전자정보화 가정 등의 새로운 용어가 사용되었다.

3) 김현식, “웹을 활용한 초등학교의 창의력 향상 방안 연구” (컴퓨터전공교육대학원학위논문, 아주대학교, 2003) P.1

## 제 2절 연구의 내용과 방법 및 한계점

본 논문은 창의성 신장을 위해 기존 연구와 미술학자들의 연구를 바탕으로 창의력 향상을 위한 교육 방법과 내용의 개념을 정리하고 시대의 흐름에 맞는 인터넷을 활용한 미술 교육에 대해 살펴본다. 창의력 향상을 위한 인터넷을 활용한 수업 지도 방안에 대해 모색하고 교육에 있어서 교사의 역할의 중요성을 모색해 보고자 한다.

본 논문의 연구 내용과 방법은

첫째, 시대의 흐름을 알아보고 창의성의 개념과 정의를 살펴본다.

둘째, 미술교육의 목적과 창의성의 특징을 살펴 미술교육과 창의성의 관계를 알아보고 창의성 중심 미술교육의 지도 방법에 관하여 고찰해본다.

셋째, 보다 나은 미술 지도 방법으로 인터넷을 활용한 미술 교육에 대한 개념과 특징을 살펴보고, ICT 미술교육의 활용방안과 교육적 가치에 대해 살펴본다.

넷째, 창의력 신장을 위한 컴퓨터 미술교육활동을 위한 교사의 역할과 갖추어야 할 요건에 관해 연구한다.

다섯째 위의 내용을 토대로 미술교과의 학습지도안을 만들어 봄으로써 실제 교실에서 사용할 수 있는 지도 방안을 모색해 보고자 한다.

본 논문의 한계점은 모든 학교에서 학생들이 자유롭게 사용할 수 있는 컴퓨터 시설이 갖춰졌을 때 보다 활용도 높은 인터넷 미술교육이 활발히 이루어 질수 있다는 것이다.

## 제 2장 본 론

### 제 1절 이론적 배경

#### 1. 미술교육에 있어서 창의성의 의미

##### 가. 창의성의 의미

창의성은 보편적으로 어떠한 것이 지금까지 없었던 새로운 것을 만들어 내거나 기발한 것을 생각해 내는 능력으로서 창의력, 창조성, 창조력, 독창성, 독창력, 고등 정신능력, 문제해결능력, 창의적 사고력 등과 동일한 의미로 사용되고 있다. 창의성에 대한 정의는 학자들에 따라 다양하게 정의되고 있다.

『창의력의 이론과 실제』의 저자 윤종건<sup>4)</sup>은 “무엇인가 기발하고 지금까지 없었던 새로운 것을 만들어 내거나 생각해 내는 능력”이라는 뜻으로 해석할 수 있다고 하였으며 현대창의성 연구소장 임선하<sup>5)</sup>는 현대창의성을 “새로움에 이르게 하는 개인의 사고관련 특성”으로 보았다.

Guilford-Joy Poul Guilford(1897.3-1988)<sup>6)</sup>는 새롭고 신기한 것을 낳는 힘으로 보았으며 창의성과 관련된 특성으로 사고의 유창성, 독창성, 계획하고 정교화 해 나갈 수 있는 능력, 동기화, 열심히 하고자 하는 마음, 심미적 감상과 표현, 문제에 대한 예민성, 분석 및 종합할 수 있는 능력, 애매모호함에 대한 관용성을 들고 있다.

이처럼 창의성이란 개념이 매우 다양하고 포괄적이어서 전문학자나 연구 분야에 따라 정의가 다르며 완전한 개념으로 일반화된 정의는 아직 없지만 지금까지의 여러 학자들의 연구된 내용들을 토대로 정리해 보면, 창의성이란 ‘과거의 경험이나 지식을 결합하여 어떤 새로운 것을 만들어 내는 능력이나 성격 그 과정’을 의미하는 말이라고 볼 수 있다.

4) 『창의력의 이론과 실제』 1994. 『창의력교육의 길잡이』 2002. 등 저자

5) 현대창의성연구소(주) 대표 이사 겸 연구소장 『창의성의 초대』, 교보문고, 1993.

『창의학교 창의성 교육 프로그램』, 현대창의성연구소, 1998.

『우측 뇌를 자극하는 교육 방법』, 자유출판사, 1993.

6) Guilford-Joy Poul Guilford(1897.3-1988) :미국 심리학자, 사우스 캘리포니아대학교 교수. 정신측정법 및 지능의 구조에 관한 연구로 저명하다. 주요저서에는 『정신측정법 Psychometric Methods』(1954) 『인간지성의 본질 The Nature of Human Intelligence』(1967)등이 있다.

## 나. 미술 교육과 창의성의 관계

창의성에 대한 다양한 의미나 공통점 가운데 핵심적인 것은 ‘새로움’이라 할 수 있다. 한스 아이젠크 (Hans Eysenck)<sup>7)</sup> 등이 편집, 출판한 심리학 사전에서는 창의성을 “새로운 관계를 보는 능력, 비범한 아이디어를 산출하는 능력, 그리고 전통적인 사고 패턴서 벗어나는 능력”으로 정의하고 있다<sup>8)</sup>

창의성에 대한 관심이나 연구의 역사는 그리 오래되지 않았다. 19세기 중반까지 미술교육은 미술가를 기르기 위한 도제형식에 지나지 않았다. 창의성이란 말은 19세기 말부터 등장하여 프란츠 치첵 (Franz Cizek 1865~1946)<sup>9)</sup> 이 자주 사용하였으며, 길게 잡아야 백년정도이나 로웬펠드((Victor Lowenfeld 1903-1960)<sup>10)</sup> 에 이르러 미술교육의 가장 중요한 개념으로 자리 잡았다. 창의성 중심미술교육이 생겨나게 된 역사적 배경으로는 아동중심의 교육, 심리학의 발달, 표현주의 미술의 등장을 꼽을 수 있다.

창의성이란 어떠한 문제 상황에서 어느 하나의 해결방법이 있다고 생각하지 않고, 가능한 여러 해결방법을 찾아내는 사고의 능력이다. 이것은 문제 해결의 과정에서 정보를 수집하고 기능과 용도에 적합한 구조와 형태, 재료, 방법을 선택하여 문제를 해결하는 디자인의 본질과 공통점을 갖는다고 할 수 있다. 미술은 느끼고 생각하는 방식을 새롭게 변화시켜 줄뿐만 아니라 새로운 질서를 창조하게 한다.

창의성은 현재 그리고 미래 사회를 대처하기 위해 꼭 필요한 요소이기에 교육은 창의성 계발에 집중하고 있다.

또한 기계 문명화된 산업사회에서 정서적으로 풍요롭고 창의력이 풍부한 인간을 육성하기 위해서 미술교육은 필수적이라고 할 수 있다.

미술은 창조적 표현과 가치의 가상을 체험의 중심활동으로 삼는다. 여기서 창조적 표현은 현 상태의 진보와 변화를 촉진하는 요인이며, 가치는 문화의 전승과 사회에 합리적으로 적용하는데 없어서는 안 되는 요소이다.

미술교육은 인간에게 이런 촉진적 기능과 순응적 기능을 함께 생각하는 인간을 육

---

7) 한스 아이젠크(Hans Eysenck) 1947는 내향성과 외향성에 관한 ‘각성이론(arousal theory)’을 발표하면서 내성적인 사람은 대뇌피질의 각성수준이 외향적인 사람보다 높을 것이라고 예측했다.

8) 김춘일 『유아를 위한 창의성 교육』, 서울: 교육과학사, 2000, P.12

9) 프란츠 치첵 (Franz Cizek 1865~1946) 아동들의 자유로운 낙서에 주목하여 ‘아동은 태어날 때부터 잠재적으로 표현하는 능력을 가지고 태어나며, 그것을 길러주는 일이 교사가 해야 할 일이고, 중요한 것은 미술교육을 통하여, 성장에 도움을 주자는 것이지 작품을 완성시키는 기술을 향상시키는데 목적이 있는 것은 아니다’라고 주장하였다.

10) 로웬펠드((Victor Lowenfeld) 1903-1960-창의성과 과정을 중시한 20세기 오스트리아의 미술교육학자이자 심리학자 겸 화가이며 현대의 미술교육의 가장 큰 영향력을 끼친 현대 미술 교육학자이다. 그는 아동의 조형 활동에서의 창조 표현의 발달단계설과 아동의 개인차에 착목한 시각형·촉각형의 이론의 연구로도 유명하다.

성하는데 중요한 역할을 해준다.

또한 미술교육은 이미지와 감동을 통한 감성적 인식이 수반되는 교육이므로 의식 세계에서 가장 깊이 작용하는 교육이라 할 수 있다.

로웬펠트는 미술활동에서 일어나는 창조의 과정은 그것이 학교 교육에 있어서 교과중심의 과정인 것과는 달리 학생들에 의해 이루어지기 때문에 미술교육이야말로 창의력을 계발하는 적합한 교과라고 하였다.

미술교육은 안에서 밖으로 나오게 하는 자발적인 창의 교육이다. 오늘날 더욱 중요시 되고 있는 미술교육은 미술적인 표현이나 미술만을 가르치기 위한 기능적인 교육이 아니라 다양한 조형 활동을 통해 보고 느끼고 생각하면서 인간이 가지고 태어난 잠재된 풍부한 감성을 되살리고 발전, 성장 시키는데 있다.<sup>11)</sup>

암기위주와 그것을 기억해 내는 기능을 요하는 다른 교과는 모르는 것을 배우는 수동적인 지적 기억을 중시하는 것에 치중되어 있기에 자신에게 잠재된 생각을 자유롭게 표출해 내는 것이 어려울 뿐 만 아니라 사고의 유연성을 훈련 하는데 많은 제약이 따른다고 볼 수 있다. 하지만 미술교과는 미술수업 과정에서 여러 가지 자유로운 조형 활동과 다양한 재료 사용을 통해 실제 창의적 활동에 가담하게 함으로써 능동적, 주체적인 자기 표출이 가능하기 때문에 사고의 유연성을 계발되고 상상력과 창의성이 향상되는 중요한 역할을 한다.

또한 자신이 생각해낸 아이디어를 언어나 생각만으로 상상하는 것이 아니라 우리 눈에 보일 수 있도록 시각화하여 우뇌에 의한 직관적 사고에 도움을 줄 수 있기 때문에 빠르고 효과적인 표현을 가능하게 한다.

그러므로 미술교육을 통한 다양한 조형활동은 미적 정서뿐만 아니라 창의성을 기르는 기본적 기초 교육임을 알 수 있다.

## 다. 창의성 중심 미술교육의 지도 방법

창의성은 무조건 자유롭게 많은 표현기회를 부여한다 해서 개발되는 것이 아니라 체계적이고 합리적인 교육에 의해 효율적으로 시작되는 것이다.

과거의 기능 위주의 '표현중심 미술과정'에서 '창의성 중심 미술'로 이행하면서 학생중심의 자유로운 교육이 부각되었다. 하지만 미술교육에서 창의성을 강조하면서도 그다지 좋은 결과를 얻지 못했던 것은 창의성을 계발한다는 생각으로 일부 교사들은 학생들 스스로 학습하도록 그냥 방치하고 무조건적인 자유로운 표현에 치우친 수업을 진행했기 때문이라고 생각한다. 이제는 학생들의 독특하고 개성적인 창의적 표현을 위해서 미술에 대한 많은 역사적 사실과 정보를 제공하고 그것을

---

11) 김춘일 『미술교육학』, 서울: 승성신서, 1984, P.19

토대로 체계적인 지도 아래 그들의 잠재된 창의성이 유발되게 도와주는 것이 중요하다.

‘인간은 동물과 다르다’는 것은 인간은 창작을 하기 때문이고 창의성은 새롭고 진기한 면을 보는 능력, 어느 누구도 인식하지 못하는 문제를 보는 능력, 그리고 나서 이러한 문제에 대해 새롭고 효과적인 해결책을 제안하는 능력, 우리가 인생 문제를 해결하고 표현하기도 하는 경우 제일 먼저 작용하는 본능이다.

창의력을 기르기 위해서는 일반적으로 수많은 정보를 얻어서 그것을 분류하고 감상하고 분석하는 과정을 거쳐야 한다. 즉 창조적인 그림을 그리기 위해서는 수많은 그림, 재료, 표현 방법 등을 수용하고 그것을 자기에게 맞게 독창적으로 해석하고 상상하는 법을 길러 주어야 한다. 따라서 학생들의 창조적 표현 활동에 필요한 기술이나 형식의 기초를 습득시키고 습득된 기술이나 지식을 자기 나름대로 자기표현에다 적용시킬 수 있고 또한 완성된 작품을 충분히 감상하고 비판할 수 있는 능력에 주안점을 둔 미술 교육이야말로 창의력 계발에 도움을 줄 수 있는 미술교육의 올바른 지도 방법이라 할 수 있다.

미술교과의 교육목적은 전문적인 기능인 육성에 있는 것이 아니라, 조형 활동의 경험을 통하여 표현 및 감상능력을 기르고 창조성을 계발하여 정서를 함양하는데 있는 것이므로 무엇보다도 학생들에게 쉽게 다가가고 흥미를 느끼도록 해야 한다. 따라서 교사의 수업능력과 학생들의 수준에 맞는 수업이 요구되고, 다양한 재료와 표현기법을 학생스스로에게 재료와 기법에 대한 선택의 자유가 주어져야 하며, 학생 개개인의 취향과 개성 등을 존중해 주어야 한다.

그러므로 사실적 묘사나 표현의 방법의 기능이 다소 떨어진다고 해도 미술을 어려워하지 않고 흥미를 잃지 않으며 자신 있게 자기를 표현할 수 있는 자신감을 길러 줄 수 있는 수업 방안을 모색하여 학생들을 지도 할 때 비로써 미술을 통해 창의성을 계발할 수 있게 된다.

## 2. 인터넷을 활용한 미술교육

### 가. 인터넷교육 개념

정보화 사회인 이 시대에는 과거의 교육방법으로 학생들에게 지식을 전달하려는 것은 학생들의 흥미를 끌 수 없고 효과적인 교육방법이 아니라 생각한다. 학생들에게 그들이 가장 많이 접할 수 있는 환경을 이용하여 학습할 수 있는 장을 열어 주는 것이 보다 나은 학습을 하고 효과적인 교육을 할 수 있는 방법이라 할 수 있다. 요즘 우리나라의 경우 정보기술을 활용한 쌍방향 학습 환경의 활동은 인터넷을 사용하여 전자공간상에서 이루어지는 가상수업이 이루어지고 있고, 대개는 대학교육에 이루어지고 있다. 이 수업들에서 사용되는 정보기술은 주로 인터넷을 이용하고 있고 몇 개의 수업 유형으로 특징된다. 우선 학생들로 하여금 소그룹으로 나누어 주어진 문제나 과제를 해결하는 발표형태, 또는 인터넷에 올려놓은 자료를 수업에 활용하는 경우, 전자우편을 통해 보충수업을 실시하고 학부모와 교사간의 진로 상담을 하여 가정과 학교를 연결하는 경우 등으로 이루어진다. 대개는 가상공간에서의 수업은 게시판과 같은 기능을 하는 토론방(비공식적으로 혹은 동시적으로 이루어지는 토론)을 통해 학생들은 자신과 조원들과, 혹은 직접 교사와의 의사소통을 한다. 따라서 교실 수업에서 이루어지는 학생들 사이의 대화, 혹은 학생과 교사와의 대화보다 더욱 자유롭고 활발하게 많은 대화와 토론, 상호작용이 이루어 질수 있도록 하는 장점을 가지고 있다.

인터넷 교육은 지식기반 사회에서 강조하는 지식의 창출과 공유를 광범위한 인터넷 상의 이러한 학습 환경에서 학생들이 협동적으로 지식을 구성하고, 문제를 해결해 나가는 과정이 형성될 수 있도록 도와주는 도우미 역할을 한다고 볼 수 있다.

### 나. 인터넷 미술교육의 특징

인터넷에서 미술교육 활동을 교수, 학습체계의 새로운 방법적 측면에서 살펴보면 다음과 같다.

첫째 하이퍼미디어학습<sup>12)</sup>을 통해 학습자가 다각적 관점을 갖게 한다. 이전의 학습

12) 텍스트·음성·도형·애니메이션 및 비디오 화상 등 복수의 정보를 노드(node)와 링크(link)로 유기적으로 연결한 네트워크(그물망)구조. 이 링크 기능을 사용하여 정보를 유기적으로 연결하고 차례로 끌어내는 식으로 관련 정보를 대화식으로 끌어낼 수 있다. 하이퍼미디어의 의미는 인간의 사고를 풍부한 표현력으로 쉽고 자유롭게 관계 지어 사고지원(思考支援)이나 커뮤니케이션의 원활화를 꾀하는 것이다.

하이퍼미디어의 字意的 의미는 그 말이 하이퍼(Hyper)와 미디어(Media)의 합성어로 이루어진데서 찾을 수 있다. 여기서 하이퍼는 정보의 비선형적 유통을 말하며, 미디어정보전달의 매체들을 말한다. 즉 하이퍼미디어는 각기 독립된 다양한 매체를 하나의 통합된 매체를 통해 각종의 자료와 정보를 요구자의 필요에 따라 비선형적으로 선택할 수 있게 하는 것을 말한다. 따라서 교육현장에서 하이퍼미디어를 활용하게 되면 문자, 그림, 음성 및 음향, 동영상 등의 정보전달 매개체를 필요자의 요구에 따라 임의적으로 볼 수 있다.

은 주로 선형적, 단계적 학습으로 이루어 졌다. 첫 장에서 미술수업을 시작하면 마지막 장에 이르기까지 대부분 단계적으로 학습이 진행되었다. 그러나 하이퍼미디어 라는 시스템의 등장은 정보를 접하는 유형에 있어서 많은 변화를 가져왔다. 하이퍼링크<sup>13)</sup>라는 기능에 의해서 문서들이 계속되어 있으며, 학습자는 자신이 원하는 내용이나 그림을 찾아서 자유롭게 연결하기도 하고 원하지 않을 경우 그곳을 나와서 다른 정보나 문서로 연결하기도 한다. 따라서 학습자들의 관심과 수준에 따라 학습 하는 내용, 방향, 깊이가 다를 수 있다. 따라서 특정분야에 관심이 있는 학생은 그 부분에 대한 자료들을 계속 검색하여 접속하면서 학습을 할 수 있다.

둘째, 참여와 구성의 학습을 효율적으로 할 수 있다. 교육용 매체들의 변화 과정에 있어서 가장 핵심적인 사항은 ‘학습의 통제권’이다, TV, 라디오, OHP, 슬라이드 등은 기존의 수업내용에 관해 일방적으로 교사만이 가지고 있던 학습통제권이 하이 퍼미디어 시스템과 같은 체제가 등장하면서 학습의 통제권은 학생에게도 대부분 이양될 수 있다. 학생들은 인터넷상에서 자신이 그린 작품이나 감상, 평가에 대한 토론이나 논쟁, 조사활동에 직접참여하면서 서로 협동하며 프로젝트를 진행하는 등 적극적인 참여에 의한 지식구성을 효율적으로 할 수 있다.

이러한 협동 학습 체계를 활용하다 보면 자연스럽게 기존의 미술 수업 방식에서 학습 할 수 없었던 자신의 견해와 생각을 논리적이고 설득력 있게 제시하는 기술 도 익히게 되며, 토론과 협상의 기술 역시 익힐 수 있게 된다.

셋째, 학습자가 개개인의 자율적인 학습 환경을 제공한다. 하이퍼미디어의 시스템을 활용하여, 학습의 통제권이 학생에게 이양되고, 그들의 적극적 학습의 참여에 의해 서로 다양한 내용, 깊이, 특성을 지닌 지식을 구성해 낼 수 있는 학습 환경에서는 당연한 자신의 학습에 대하여 전적인 책임과 적극성, 관심을 지니고 자율적 으로 학습을 진행해 나가는 학습자를 요구하게 된다. 따라서 상대적으로 수동적이고 적극적이지 못한 학생은 학습에 어려움을 겪을 수 있다. 그러나 주어지는 과제가 학생들의 다양한 관심과 수준을 포용하여, 그것에 의해 다양한 학습결과가 나올 수 있는 과제가 제시 된다면 네트워크에 의한 쌍방향 학습이 가능하도록 하는 정보 통신기술은 학습 환경의 중심을 정보전달자 보다 학습자 개개인에 둘 수 있는 학습 환경을 제공한다.

넷째 평생학습이 가능하다. 단지 교사에 의해 전달된 지식만을 습득할 경우, 암기 위주로 사용하지 않으면 잃어버리는 지식이 많다. 그러나 인터넷 미술교육은 자기가 원하면 언제든지 정보를 받아 볼 수 있고 찾아 볼 수 있는 평생 학습이 가능한

---

13) 하이퍼링크(Hyperlink)는 하이퍼텍스트 문서 안에서 직접 모든 형식의 자료를 가리킬 수 있는 참조 고 리이다. 이를테면 동영상, 글, 음악, 그림, 프로그램, 파일, 글의 특정 위치 등을 지정할 수 있다. 이는 하이퍼텍스트의 핵심 개념이며, HTML을 비롯한 마크업 언어에서 구현하고 있다. 이 용어는 단순히 링크(link, 고리)라고 줄여 말하기도 한다.



것이다.

다섯째, 지식전달자로서의 교사 역할의 변화로 쌍방향 학습 환경을 제공하는 정보 기술은 학습자 중심적 학습 환경 구현에 적합하다.

기존의 교사가 전달해 주는 지식에 더욱 다양하고 생생한 형태, 내용, 깊이를 지닌 지식인들을 인터넷을 통해 얻을 수 있기 때문에 교사가 전달해 주는 지식과 함께 더 많은 지식을 얻을 수 있다.

전자우편이나, 컴퓨터 컨퍼런싱 시스템을 통하여 관련 분야의 다른 전문가들과의 교류가 용이해진 상황은 더욱더 과거의 교사 역할의 약화를 초래할 수도 있다. 하지만 학생들이 익혀야할 전반적인 교육내용이나 과정은 학생들에 의해 임의로 결정되는 것이 아니다. 교사들에 의해 학습내용과 과정에 대한 틀이 결정되고 그 틀 안에서 학생들의 자유롭고 창의적인 접근과 생각이 펼쳐지게 된다. 따라서 교사의 역할은 이러한 교과내용이나 교과과정을 결정하고 나아가 그것을 학생들이 자율적으로, 적극적으로, 의미 있게 탐구해 나가도록 도와주는 것이다. 예를 들어 학생들이 전자우편이나 게시판에 올려놓은 생각이나 질문들에 대하여 대답을 해주거나 학생들과 대화의 장을 확장시켜 그들과 좀 더 적극적인 토론, 대화에 참여하고 주어진 과제에 필요한 정보나 지식은 어떤 사이트에 있는지를 알려 줄 수 있다. 학생들의 상호교류를 더욱 자주 긴밀히 해야 하는 만큼 인성상담 분야에 대한 지식도 필요하므로 이전에 비해 교사들에게 더 많은 노력과 시간이 요구된다.

이렇듯 인터넷을 활용한 미술 교육은 기존의 미술교육의 내용과 방법을 한층 더 확장 시켜줄 수 있는 하나의 정보기술로써 좋은 교육 방법이라 생각한다.<sup>14)</sup>

#### **다. 전통적 미술교육과 인터넷을 활용한 미술교육의 비교**

오늘날 미술은 우리 문화에 중요한 비중을 차지하고 있으며 의사전달의 한 형태이고 감정표현의 중요한 수단이다. 미술교육에서 중요한 위치를 차지하는 감각적 경험과 인상은 미술학습의 기초를 이루고 있으며 인간의 직관력, 감각적인 시각, 관찰력을 향상 시켜주고 잠재력을 발휘하도록 한다. 미술은 인간감정표현의 중요한 수단이기 때문에 미술교육은 특정한 사고가 아닌 종합적 통합적인 조화 있는 인간을 양성한다.

창조성 교육은 교과과정 전체에서 학습자가 주체적 경험을 강조한다. 즉 조형 활동과 미적 경험을 접하게 되는 계기로 학습자 자신의 실존적 감정, 직관적 사고능력을 함양하고 창조적인 능력과 정서적인 인성형성에 도움을 준다. 인간의 잠재적인

---

14) 박선미, "ICT를 활용한 아동 미술교육 현황과 가능성에 대한 연구"(미술전공교육대학원학위논문, 영남대학교, 2006), P. 13~14

가능성을 최대한 향상 시키고 직관적인 내면의 세계를 시각적인 요소로 표현하고 감상하는 교육이다. 이렇듯 현행 미술 수업의 특징은 교사와 학생간의 인간적인 측면을 강조한다.

여기서 전통적 미술교육이란 과거 학교에서 행해지고 있는 일반적인 미술수업을 말하는 것으로 교사가 시범을 보이거나 설명식위주의 수업으로, 학생들은 교사를 그대로 재현하는 방식의 미술 수업을 말한다.

전통적 미술 교육은 미술을 통한 인간교육, 감각훈련과 정서 함양을 위한 전인 교육으로서의 인간 형성을 중요시 하는 창조적 교육에 역점을 둔다고 강조 하고 있으나 학교 현장에서는 잘 이루어지지 않았다고 생각된다.

인터넷을 활용한 미술수업은 전통적 미술 교육의 인간감정 표현의 감성중심이 아닌 기능중심의 수업으로 변화 될 가능성이 있다. 인터넷을 통한 미술수업은 전통적 미술수업을 대신하는 수단이 될 수 는 없으나 일종의 좀 더 효과적인 수업을 할 수 있는 정보수업기술로 보아야 할 것이다. 교사가 주관적인 의지를 가지고 수업에 도달하였을 때 수업자료로 활용할 수 있는 유용한 도구가 되고, 수업의 효과는 교사가 이 도구를 가지고 얼마만큼 잘 활용하여 학생들을 가르치느냐에 따라 결정될 것이다. 교사는 학생의 발달단계와 미적 경험에 적합한 내용을 정선하고 체계화하여 미술의 여러 가지 면모를 다양하게 경험할 수 있는 표현 및 감상활동을 통하여 미적 정서와 창조성을 육성하고 학습자가 현대사회와 미래사회의 가변적인 상황에 적응하고 대처할 수 있는 능력이 배양되기를 기대하게 된다.<sup>15)</sup>

구분	전통적 미술교육	인터넷을 활용한 미술교육
학습 공간	물리적으로 제한	물리적 공간초월 학교와 현장 간 교류 증가 학습자료 공유
학습경험	제한적, 간접, 직접 경험, 수동적	다양한 직접경험 학습, 능동적
교수-학습 과정	교사에 의존	학습자 주도적 학습 교사-학습자간 교류 증가
교육형태	다양성 부족	다양하고 질 높은 수업

15) 서휘영, “정보화시대 인터넷을 활용한 미술교육의 가능성에 관한 연구”,(미술전공교육대학원학위논문, 단국대학교, 2001), P.9 인용

### 3. 인터넷을 활용한 미술 교육

#### 가. ICT 미술교육의 활용방법과 유의점

ICT(Information&CommunicationTechnology)란 정보기술(InformationTechnology)과 통신기술(Communication Technology)의 합성어로 정보기기의 하드웨어와 이들 기기 운영 및 정보 관리에 필요한 소프트웨어 기술과 이들 기술을 이용하여 정보를 수집, 생산, 가공, 보존, 전달, 활용하는 모든 방법을 의미한다. 인터넷을 활용하여 미술교육을 함에 있어서 다양한 방법 중 가장 많이 사용하고 있는 ICT를 뽑을 수 있다. 이 활용 방법과 유의점을 잘 알고 적용하여야 좋은 결과를 나타낼 수 있다.

첫째 미술교과와 본질적 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 ICT를 활용한다. 학생 개개인의 미술적 경험을 바탕으로 보다 효과적인 활동 분야에 ICT를 활용하여야 한다. 예를 들어 다양한 그림을 감상하는 수업이라면 인터넷이나 미술백과 CD-ROM을 활용하여 시각적으로 보여주는 것이 언어로 설명하는 수업보다는 질적으로 향상된 미술교과 학습이라고 볼 수 있다. 즉 학습자의 미술성, 미술적 태도 창의성 계발에 도움이 될 수 있도록 ICT를 활용해야 한다.

둘째 다양한 ICT를 미술교과 교수, 학습 및 평가에 활용한다, 특정한 ICT의 활용이 모든 미술영역의 교수, 학습 상황에 바람직한 것은 아니다. 따라서 교사의 판단아래 학생들의 지적 능력에 맞게 미술적 능력을 계발하고 미술을 생활화 할 수 있도록 적절한 ICT를 골라주고 그것을 학생들은 선택, 조합하여 다양한 미술적 경험을 효율적으로 할 수 있도록 교사의 특별한 배려가 있어야 한다. 즉 ICT가 줄 수 있는 시간, 공간, 경제적인 이점을 최대한 활용하여 학생들이 미술적으로 유의미한 활동을 직접 경험 할 수 있도록 하는 교수, 학습 상황을 구성하는 것이 바람직하다.

셋째 학습의 결과는 물론 ICT를 효과적으로 활용하여 미술 활동을 수행하는 과정에 중점을 둔다. ICT활용한 미술 수업은 교사의 일방적인 지식전달 방식의 수업보다 개별화 할 수 있고 모듈화 할 수 있으며 관찰의 근거가 남는 수업이 될 수 있다. 학생 스스로 경험할 수 있는 수업을 운영하되 가능한 수업하는 동안의 과정을 통하여 학생들이 미술의 역할과 가치를 재인식하고 미술을 생활화 할 수 있는 효율적인 과정이 될 수 있도록 교사의 세심한 배려가 있어야 한다.

ICT를 활용하는 과정이 주어진 학습목표를 효율적으로 달성하기 위한 논리적이며 창의적인 방법과 절차가 될 수 있도록 학생들을 지도한다.

넷째, 교사는 보조자, 안내자로서의 역할을 수행하며, 학생 스스로 ICT활용을 통해서 미술적 경험을 할 수 있도록 한다.

교사가 모든 것을 준비하고 설명하여 보여주는 전통적인 수업과는 달리 ICT를 활용한 미술 수업은 학생 중심 수업을 강조한다. 학생들이 어느 정도 ICT활용능력을 함양하기 까지 교사는 안내자의 역할을 하며 학생들 스스로가 미술학습에 적절하고 흥미로운 다양한 정보를 찾고 교류하는 능력을 함양 할 수 있도록 모둠 학습 및 개별화 학습을 강조한다.

다섯째. 개인차를 고려한 미술 학습을 가능하게 하며, 수업내용에 맞는 선택적 미술 수업을 가능하게 한다. 따라서 교사는 학생의 개인차를 고려한 차별적 학습과제를 부여함과 더불어 개인의 장점을 극대화 할 수 있는 미술적 과제를 유효적절하게 사용하여 학생들의 미술적 안목과 능력을 극대화 될 수 있도록 융통성 있는 수업을 주도해야 한다.

여섯째 미술 학습 활동에 관한 즉각적이고 개별적이며 다양한 피드백이 이루어져야한다. ICT의 특성 중 한 가지는 정보의 디지털화를 통하여 저장과 변형 및 공유가 쉬우며 오랜 시간 동안 학습 내용의 보존이 가능하다는 점이다. 또한 개별화 학습이 가능하며 교사의 역량과 수업 운영의 방법 여하에 따라 교수, 학습의 결과에 따른 다양한 피드백(교사, 동료, 학부모)등이 가능하다는 점이다.

일곱째 교수, 학습 결과에 대한 평가는 가능한 긍정적인 관점에서 평가하며 평가의 주체를 다양화 하고 모둠학습을 통하여 미술적 능력은 물론 협동심, 단결심 등이 함께 이루어 질수 있도록 평가한다.

미술적 능력과 ICT 활용 능력은 개인의 생활환경에 따라 다양한 차이가 나타날 수 있다. 개인차를 인정하고 가능한 학습 동기를 부여할 수 있도록 긍정적인 평가를 하고 평가의 주체 역시 교사, 학생, 학부모 등으로 다원화 하여 개별화 되고 유의미한 평가가 ICT를 활용하여 이루어지도록 한다. 또 한 ICT활용 능력이 부족한 학생은 어느 정도의 활용능력이 형성될 때까지 활용능력이 높은 학생과 같은 모둠을 이루도록 배려하여 협동정신 및 단결심 등이 양양 될 수 있도록 하며, 또래 학습이 이루어 질수 있도록 한다.

## 나. 미술교과에서 인터넷활용 방안의 교육적 가치

미술표현활동에 있어 ICT활용 교육은 CD-ROM 또는 교육용 소프트웨어 활용 학습, 웹 활용 학습, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 활용 학습 그리고 응용 프로그램 활용 학습 4가지로 나뉠 수 있다.

CD-ROM 또는 교육용 소프트웨어 활용학습 은 여러 가지 작품을 CD-ROM에서 제공하는 사진 자료를 관찰하고 서로의 차이점을 논의해 보는 미술 수업을 할 수 있다.

이때 인터넷 활용 수업 학습의 학습 목표와 전개 방식은 화면전체의 짜임이 잘 이

루어져 있는가에 대해 살펴보고 특정미술가에 대한 정보를 인터넷 사이트에서 찾아보고 학습한다.

그 다음 미술가의 생애와 역사, 작가의 비교 등의 주제를 가지고 인터넷 사이트에서 찾아보고 발견한 정보를 프레젠테이션 자료를 만들어 보기도 한다.

그리고 인터넷상의 미술 자료실, 박물관 미술관 전시장을 관람하고 의견 나누고 자신들이 만든 작품을 디지털 사진기로 촬영하여 인터넷 미술관에 전시해 보기도 하며 미술교과를 교과서를 보며 학습하는 것이 아니라 여러 가지 방법으로 학습할 수 있다.

컴퓨터 매개 커뮤니케이션 활용 학습은 인터넷상의 갤러리를 만들어 학생들이 그런 작품을 인터넷에 올리고 다른 친구의 작품에 대해 토의 하는 방식의 학습을 할 수 있다.

컴퓨터 그래픽스 활용 학습은 그리기 프로그램을 사용하여 원하는 형태의 그림 그려보기도 하고 스캔하거나 디지털화 한 그림을 편집하여 자신의 생각대로 만들어 보는 학습도 가능하다. 또한 자화상을 그린 후 그래픽스 소프트웨어를 이용하여 다양한 형태로 변환하기, 작품을 만든 후 이를 주제로 그 표현에 어울리는 음악을 포함하는 멀티미디어 자료 만들어 발표하기 등 인터넷을 활용한 학습은 1차원적인 미술교과 수업과는 다른 교육적 가치가 충분하다고 볼 수 있다.

## 제2절 미술교과에서 창의력 신장을 위한 인터넷 활용수업 지도방안

### 1. 창의력 향상을 위한 미술교과 인터넷 활용

미술은 다른 교과들을 통합할 수 있는 통합적 교과로도 훌륭한 역할을 할 수 있다. 과정 중심 교과로 운영하며 과정 중에 다양한 도구 다루기를 통한 손과 눈의 협응력을 기를 수 있다. 재료와 사물을 탐구하고 관찰하며, 주변의 자연환경이나 사물을 이해시키고 조사한 후 자료를 모아 모든 자료를 분류하여 통합한 후 이를 통한 공동 활동과 규칙을 알 수 있다. 그 결과물로 과정을 조형 표현으로 기록하며 미술작품으로 나타나게 하는 종합적이고 통합적인 교과로서 훌륭히 수행할 수 있다. 자료를 나름대로 해석해 내는 능력, 변형, 응용하는 능력 등은 미술적 사고를 길러 미술을 통한 교육을 하는데 적당한 교과이다. 이렇듯 미술교과와 다른 교과와

의 통합적인 수업의 효율성이 많이 알려져 있다.<sup>16)</sup>

이러한 미술교과를 오늘날 시대에 맞게 컴퓨터를 이용하고 창의력 향상에 도움이 되는 수업 방안은 어떠한 것이 있는지 살펴볼 필요가 있다.

우선 인터넷을 활용한 수업을 진행하기에 앞서 학생들의 기본적인 컴퓨터 다루는 정도의 능력을 알아보아야 한다. 그러나 컴퓨터를 다루는 능력이 주가 되는 수업이 되어서는 안 된다.

또한 교사는 학생들의 미술지도에 있어서 먼저 학생들을 이해하고, 간섭보다는 그들의 표현을 보고 개개인에 맞는 성취동기를 심어주어야 하며 자신의 생각과 감정을 자유롭게 표현하도록 도와주어야 한다, 또한 학생의 미술지도는 학생의 심리 발달 과정에 부응되는 소재 또는 제재를 연구하고 학습을 전개하여 평가할 때 그들의 그림에서 그들의 마음을 읽을 수 있다. 따라서 유능한 교사는 학생의 자발적 개성적인 활동을 중시하고 학생의 생활경험이나 흥미, 욕구, 관심을 알아야하며, 개념적인 지도는 삼가야 한다. 학생 발달과정을 무시한 채 단순히 기술적인 면만 강조하여 창의성을 저해해서는 곤란하다.

학생들의 인터넷 사이버 공간은 교실이자 칠판이며 스케치북도 되는 전시장이 된다. 교사는 미리 다음 시간의 과제를 사이버 공간에 올려놓고, 학생들은 집에서 그 과제를 받아 볼 수 있으며, 또한 자신의 작품을 사진으로 찍어 사이버 공간에 올려놓음으로써 작은 전시장으로 활용할 수도 있다.

화지 위에 그림을 그리고 그것을 감상하고 발표하는 것에 그칠 뿐만 아니라 컴퓨터를 이용하여 자신의 작품을 만든 후 이를 주제로 그 표현에 어울리는 음악을 포함하는 멀티미디어 자료 만들어 봄으로써 미적인 면뿐만 아니라 음악적 감성까지도 발달 될 수 있다.

또한 자신들이 그린 그림을 스캔하고 목적에 맞게 편집하고, 자신의 작품에 대한 포트폴리오를 비디오나 멀티미디어로 만드는 과정에 창의적인 생각과 많은 아이디어를 창조해냄으로써 창의력 향상에 도움을 줄 수 있다.

또한 각종 인터넷 사이트를 통하여 미술교육에 관한 정보를 수집 할 수 있고 미술에 대한 이해를 넓힐 수도 있다. 그리고 교사의 홈페이지에 미술전시장을 마련하여 학생들의 각종작품들을 스캐너, 또는 디지털 카메라를 통해 교사의 홈페이지에 작품을 올려놓아 함께 감상하고, 교사에게 작품을 제출하기도 하며 게시판을 활용하여 작품 감상문 및 비평문을 올려놓아 정보를 공유하며 가상공간에서 토론도 할 수 있다.

그리고 인터넷에서 제공되고 있는 다양한 미술교육 콘텐츠들을 이용하여 학생들에게 창의성과 미적 정서, 조형 능력을 기르는데 도움을 주고, 학생들의 창의적이고

---

16) 김충식 『한국화야 놀자』, 양서원, 2004, P.23.

다양한 표현을 할 수 있도록 그들의 상상력과 경험을 자극하고 단계적으로 목표한 학습목표에 도달하도록 체계적으로 지도해야 한다,

이러한 미술교육 콘텐츠들은 학생들에게 새로운 사고와 새로운 발견, 새로운 형태의 창조 등 새로운 것을 생각하게 하고 만들어 내는 능력을 길러준다.

온라인 미술교육 콘텐츠의 특징은 시각을 통해 환경에서 민감하게 대상의 특징을 읽고 이해하는 활동 (감수성)과 학생들에게 자유롭고 융통성 있으며 개성 있는 표현을 자극하고 장려하는 활동(독창성, 융통성, 유연성) 시지각을 통해 대상을 분석하고 그것을 종합적으로 표현하고 구조화 하며 구조화된 표현들을 가상하면서 그 구조를 분석하고 종합적으로 이해하며 느끼는 활동 (분석과 종합 구성능력)능력을 기르는데 연령과 수준별 맞춤 형식으로 개발 제작 되었다.

이렇듯 인터넷을 활용하여 창의력을 향상 시키는 방법은 무궁무진하다. 그러나 학생들에게 무분별한, 무조건적인 학습을 시켜서는 안 될 것이다.

기름진 땅에 씨를 뿌리고 물과 거름을 주어 잘 보살피줄 때 건강한 새싹이 되어 식물로 자라듯 학생들도 마찬가지다. 사물에 대한 이해 없이 외형적 단순한 기술만을 지도한다면 지금은 그 결과가 바로 나타나겠지만 시간이 지나면 지날수록 그것은 효과가 없는 것이 될 것이다.

## 2. 인터넷을 활용한 창의력 향상 수업지도안

### 가. 컴퓨터를 활용한 캐릭터 디자인

#### (1) 단원개관

교과	미술	영역	표현
주제	컴퓨터를 활용한 캐릭터 디자인	학년	고등학교1학년
학습유형	정보 안내, 정보 탐색, 정보 만들기		
시간계획	총 3차시로 구성		
학습 환경	멀티미디어 미술실 (교사용 컴퓨터1대, 각 학생용 컴퓨터, 프로젝션 TV)		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사물을 세밀히 관찰하여 특징을 잘 파악할 수 있다.</li> <li>- 표현능력과 창의성을 개발 할 수 있다.</li> <li>- 창의적으로 완성된 캐릭터를 자신의 대표 이미지로 사용할 수 있다.</li> <li>- 컴퓨터를 활용함으로써 다양한 자료를 선택, 활용할 수 있다.</li> <li>- 서로의 작품을 감상하고 느낌을 발표할 수 있다.</li> </ul>		

단원 설정이유	본 단원에서 컴퓨터를 활용한 캐릭터디자인을 선택한 것은 청소년기에 학생들이 다양한 조형 활동의 경험을 할 수 있도록 배려한 것으로서 표현 및 감상 능력을 기르고 창의성을 개발시킬 수 있는 학습으로 적합한 수업이라 생각해서이다.
단원요약	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터의 정의와 역사 그리고 다양한 예를 보여주어 흥미를 유도한다.</li> <li>- 능동적으로 자신에 있는 창의성을 표현하여 독창적인 캐릭터를 개발하도록 유도한다.</li> <li>- 컴퓨터 프로그램을 활용하여 수집한 자료를 가지고 캐릭터를 제작할 수 있도록 한다.</li> <li>- 자신의 작품과 타인의 작품을 비교하고 평가 한다.</li> </ul>

(2) 학습준비

(가) 교과 선수 학습요소

- 학생들은 인터넷 검색 프로그램 통해 자료를 검색할 수 있는 방법을 알고 있어야 한다.

(나) 교사 사전 준비 사항

- 교사들은 인터넷 검색 프로그램 통해 자료를 검색할 수 있는 방법을 알고 있어 학생들을 지도 할 수 있어야 한다.
- 멀티미디어 교실에서는 인터넷이 연결 되어 프로그램을 사용할 수 있는지 확인한다.
- 갤러리 기능이 있는 자료실을 확보해 두어 학생들의 작품을 자료실에 올릴 수 있도록 준비한다.

(3) 차시별 활동

차시	차시별 활동
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단원 설정의 배경 설명</li> <li>- 단원의 활용범위 설명</li> <li>- 캐릭터를 그리는 방법 설명</li> <li>- 다양한 작품과 장·단점 설명</li> <li>- 인터넷상의 자료들을 감상하며 자신에게 맞는 이미지 자료 찾아보기</li> </ul>






	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품 구상 및 스케치</li> <li>- 다음 시간 준비물 및 수업내용 예고</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 채색하는 방법 및 배색을 하는 법 설명</li> <li>- 다양한 재료를 활용하여 작품 제작 및 완성</li> <li>- 각자의 진행과정 점검 및 수정보완</li> <li>- 다음 시간 수업내용예고</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품 감상 및 평가</li> <li>- 다른 사람들의 작품 감상</li> <li>- 교사의 지도 조언 및 종합평가</li> </ul>







(4) 차시별 지도계획



(가) 1차시

학습 단계	교수, 학습 활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (8분)	일제 지도- 정보 안내		교사용 컴퓨터1대 , 각 학생용 컴퓨터 , 프로젝션 TV
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인사 및 출석 점검을 실시한다.</li> <li>- 학습 분위기를 조성한다.</li> <li>- 학습의 필요성과 목표를 제시한다.</li> <li>- 전체적인 학습활동 내용을 간략하게 안내한다.</li> <li>- 인터넷을 사용하면서 보았던 캐릭터 이미지에 대해 발표하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인사 및 출석 확인</li> <li>- 주의 깊게 경청한다.</li> <li>- 본시의 학습활동 내용을 숙지한다.</li> <li>- 인터넷을 사용하면서 보았던 캐릭터 이미지에 대해 발표한다.</li> </ul>	
전개 (37)	일제지도- 정보안내		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터의 종류와 특징을 설명한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터를 그리는 방법에 대해 설명을 경청하고</li> </ul>	

<p>- 캐릭터 그리는 방법을 설명한다. 기쁜 표정          화난 표정</p>  <p>슬픈 표정          놀란 표정</p>  <p>- 인터넷에 올라와 있는 캐릭터 예시작품을 제시한다.</p>  <p>- 컴퓨터를 활용한 캐릭터 디자인에 관한 제작과정을 안내한다.</p>	<p>숙지할 수 있도록 한다.</p>	
<p>소집단활동 - 토론</p>		
<p>- 소집단을 형성하도록 한다. - 소집단 구성 원간에 서로의 이미지를 토의하도록 자율적인 분위기를 조성한다. - 작품계획서의 작성에 관하여 안내한다.</p>	<p>- 소집단을 형성한다. - 자신이 표현하고자 하는 캐릭터 이미지에 관하여 생각한다. - 자신이 생각한 주제를 토론을 이용하여 소집단구성원과 의견을 교환한다. - 작품계획서를 작성한다.</p>	
<p>정리 (5분)</p>	<p>일제지도</p>	
	<p>다음차시를 안내한다.</p>	<p>경청한다.</p>

(나) 2차시

학습 단계	교수, 학습활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (8분)	일제지도- 정보안내		
	<p>- 캐릭터의 제작과정을 안내한다.</p> <p>1. 기본 스케치하기 먼저 기본적인 스케치로 자신이 생각하는 캐릭터를 대충의 윤곽만을 나타내고 각각의 덩어리들을 표현한다.</p>  <p>2. 스케치 정리 기본적인 스케치 위에 명확한 선으로 자신의 캐릭터의 표정과 윤곽선을 나타낸다.</p>  <p>3. 외곽선 자세히 표현하기 굵은 선으로 윤곽선을 자세히 표현하여 캐릭터를 더욱 부각 시킨다.</p>  <p>4. 간단한 채색하기 단계별 명암을 생각하며 각각의 면에 색을 정하고 각각의 덩어리에 알맞은 색감을 채색한다.</p> <p>5. 자세히 채색하기 단계별 명암에 따라 명도 차이</p>	<p>- 캐릭터 제작과정과 방법에 대한 설명을 경청하고 숙지할 수 있도록 한다.</p>	  

	<p>있게 채색하고 그에 따른 그림자 또한 표현하면 더 좋은 효과를 나타 낼 수 있다.</p>  <p>6. 채색 마무리 및 배경 만들기 깨끗하게 정리된 캐릭터의 이미지에 맞는 배경을 선택, 그에 맞는 채색과 함께 캐릭터를 배치한다.</p> 		
<p>전개 (38분)</p>	<p>개별 활동-정보탐색, 정보 만들기</p> <p>- 순회하며 개별 학생을 지도한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작에 필요한 참고 이미지를 인터넷을 활용하여 수집한다.</li> <li>- 수집한 이미지를 GIF, PNG등의 확장자로 저장하여 인쇄하거나 저장해 놓는다.</li> <li>- 각자 다양한 재료를 활용하여 작품 제작 및 완성한다.</li> </ul>	
<p>정리 (4분)</p>	<p>일제지도</p> <p>- 다음차시를 안내한다.</p>	<p>- 경청한다.</p>	

(다) 3차시

학습 단계	교수, 학습활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (5분)	일제지도- 정보안내		
	- 캐릭터 디자인에 제작과정을 점검한다.	- 경청한다.	
전개 (32분)	개별 활동		
	- 순회하며 개별 학생을 지도한다. - 완성된 학생들의 자료를 스캔하여 웹 자료실에 올려놓는다.	- 각자의 진행과정점검 및 수정 보완	
정리 (8분)	일제지도- 토론		
	- 서로의 작품을 감상하고 감상내용을 자유롭게 제시하도록 허용적인 분위기를 조성한다. - 웹 자료실에서 다양한 토론이 이루어 질수 있도록 지도한다.	- 완성한 파일 게시판에 올리고 자신의 의도를 작성한다. - 서로의 작품을 감상하고 자신의 감상내용을 게시판에 작성한다.	

(라) 평가자료

평가 항목	평 가 기 준		
	상	중	하
구상, 스케치	자신의 느낌과 생각을 구체화한 이미지를 인터넷 자료를 통해 캐릭터화 시키고 이미지를 특징을 창의적으로 표현한다.	자신의 느낌과 생각을 구체화한 이미지를 인터넷 자료를 통해 캐릭터화 시키고 이미지를 표현한다.	자신의 느낌과 생각을 구체화한 이미지를 인터넷 자료를 통해 캐릭터화 시키고 이미지를 표현하는데 미흡하다.
배색	색의 특성을 알고 배색효과가 전체적으로 선명하게 나타났다.	색의 특성을 알고 있으나 배색효과가 부분적으로 나타났다.	색의 특성을 알지 못하며 배색효과가 나타나지 않았다.
전달 효과	모든 과정이 의도적이며 전달력이 높다.	모든 과정이 평범하고 주제의 전달 효과가 부분적으로 나타났다.	모든 과정에서 주제의 표현이 분명하지 않아 전달력이 낮다.
태도	학습 준비와 제작을 성실히 하고, 자발적으로 작품을 소중히 여기며 주변 정리를 잘 하였다.	학습 준비와 제작을 성실히 하고, 작품을 소중히 여기며 주변 정리를 잘 하였다.	학습 준비와 제작, 작품에 대한 관심, 주변 정리가 미흡하다.

## 나. 배너광고 만들기

### (1) 단원개관

교과	미술	영역	표현
주제	배너 광고 만들기	학년	고등학교1학년
학습유형	정보 안내, 웹 토론, 정보 탐색, 정보 만들기		
시간계획	총 3차시로 구성		
학습 환경	멀티미디어 교실 (교사용 컴퓨터1대 , 각 학생용 컴퓨터 , 프로젝션 TV)		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷을 활용한 광고 디자인의 특징과 종류를 이해할 수 있다.</li> <li>- 인터넷을 활용하여 목적과 용도 및 특징을 고려한 창의적이고 효과적인 광고를 표현할 수 있다.</li> <li>- 인터넷을 활용하여 디지털 사회의 시각 정보를 비판적으로 수용할 수 있는 태도와 창의적인 아이디어를 창출해 낼 수 있는 능력을 계발 할 수 있다.</li> </ul>		
단원 설정이유	학생들이 인터넷 사용 시 자주 접하는 시각표현물을 직접 제작하는 과정을 통하여 미술교과에 대한 흥미유발과 범람하는 시각정보를 올바르게 이해하고 선별하는 정보의 능동적 수용능력을 신장하도록 한다.		
단원요약	<p>인터넷을 사용할 때 자주 접하는 배너 광고를 올바르게 이해할 수 있는 기회를 제공하고 직접 제작하여 시각정보에 대한 비판적인 시각을 가지고 창의적인 아이디어를 창조해 냄으로써 이를 올바르게 활용할 수 있도록 한다.</p> <p>학생들이 인터넷 광고의 종류와 특징, 배너광고의 종류와 그 특징을 이해하도록 하고 파워포인트자료를 활용하여 안내한다. 자신을 알리 수 있는 배너 광고를 제작하기 위하여 웹 토론을 통한 소집단의 의견 교환을 한 후, 일러스트레이터, 포토샵, 플래시 등의 컴퓨터그래픽 프로그램을 활용하여 창의적인 작품을 제작한다, 완성된 작품을 웹 게시판에 올리고 서로 감상내용을 자유롭게 작성한다.</p>		

(2) 학습준비

(가) 교과 선수 학습요소

-학생들은 플래시(Macromedia Flash)와 포토샵(Adobe Photoshop) 또는 일러스트레이터(Adobe Illustrator)의 프로그램 사용방법을 알고 있어야 한다.

(나) 교사 사전 준비 사항

-교사는 플래시(Macromedia Flash)와 포토샵(Adobe Photoshop) 또는 일러스트레이터(Adobe Illustrator)의 프로그램 사용방법을 알고 지도 할 수 있어야 한다.

-멀티미디어 교실에서는 플래시(Macromedia Flash)와 포토샵(Adobe Photoshop) 또는 일러스트레이터(Adobe Illustrator)의 프로그램을 사용할 수 있는지 확인한다.

-갤러리 기능이 있는 자료실을 확보해 두어 학생들의 작품을 자료실에 올릴 수 있도록 준비한다.

(3) 차시별 활동

차시	차시별 활동
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷을 사용하면서 경험한 광고에 대한 발표하기</li> <li>- 인터넷, 배너 광고의 종류와 특징을 설명하기</li> <li>- 배너광고의 예시작품과 제작과정을 안내하기</li> <li>- 자신을 광고하는 주제를 창의적인 아이디어로 구상한 후 웹 토론을 이용하여 소집단 구성원과 의견을 교환하기</li> <li>- 작품계획서 작성하기</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작에 필요한 참고이미지를 인터넷을 활용하여 수집하기</li> <li>- 일러스트레이터, 포토샵 프로그램 등을 활용하여 이미지 제작하기</li> <li>- 제작한 이미지를 분리하여 GIF, PNG 등의 확장자로 저장하기</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플래시프로그램에서 배너의 사이즈를 설정한 후 개별 저장 된 이미지를 라이브러리로 불러오기</li> <li>- 개별 이미지를 그래픽 심벌로 저장하고 필요한 경우 무비 심벌로 제작하기</li> <li>- 프레임, 모션, 버튼 심벌을 활용하여 UP, DOWN의 동작을 제작하기</li> <li>- 완성한 파일 게시판에 올리고 자신의 의도를 작성하기</li> <li>- 서로의 작품을 감상하고 자신의 감상내용을 게시판에 작성하기</li> </ul>



(4) 차시별 지도계획

(가) 1차시

학습 단계	교수, 학습 활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (10분)	일제 지도- 정보 안내		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인사 및 출석 점검을 실시한다.</li> <li>- 학습 분위기를 조성한다.</li> <li>- 학습의 필요성과 목표를 제시한다.</li> <li>- 전체적인 학습활동 내용을 간략하게 안내한다.</li> <li>- 인터넷을 사용하면서 경험한 광고에 대해 발표하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인사 및 출석 확인</li> <li>- 주의 깊게 경청한다.</li> <li>- 본시의 학습활동 내용을 숙지한다.</li> <li>- 인터넷을 사용하면서 자신이 경험한 광고에 대해 발표한다.</li> </ul>	
전개 (38분)	일제지도- 정보안내		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷광고와 배너광고의 종류와 특징을 설명한다.</li> <li>- 배너광고의 예시작품을 제시한다.</li> <li>- 배너광고의 제작과정을 안내한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-설명을 경청한다.</li> </ul>	
	소집단활동-웹토론		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소집단을 형성하도록 한다.</li> <li>- 소집단 구성원 간에 서로의 이미지를 토의하도록 자율적인 분위기를 조성한다.</li> <li>- 작품계획서의 작성에 관하여 안내한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소집단을 형성한다.</li> <li>- 자신을 광고하는 주제를 기발한 아이디어로 생각한다.</li> <li>- 자신이 생각한 주제를 웹토론을 이용하여 소집단 구성원과 의견을 교환한다.</li> <li>- 작품계획서를 작성한다.</li> </ul>	
정리 (2분)	일제지도		
	다음차시를 안내한다.	경청한다.	

(나) 2차시

학습 단계	교수, 학습활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (10분)	일제지도- 정보안내		
	- 배너광고의 제작과정을 안내한다.	- 경청한다.	
전개 (37분)	개별 활동-정보 탐색, 작품제작		
	- 순회하며 개별 학생을 지도한다.	- 제작에 필요한 참고 이미지를 인터넷을 활용하여 수집한다. - 일러스트레이터, 포토샵 프로그램 등을 활용하여 창의적인 이미지를 제작한다. - 제작한 이미지를 분리하여 GIF, PNG등의 확장자로 저장한다.	
정리 (3분)	일제지도		
	다음차시를 안내한다.	경청한다.	

(다) 3차시

학습 단계	교수, 학습활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (5분)	일제지도- 정보안내		
	- 2차시에 학습한 내용을 상기시킨다.	- 경청한다.	
전개 (35분)	개별 활동-작품제작		
	- 순회하며 개별 학생을 지도한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플래시프로그램에서 배너의 사이즈를 설정한 후 개별 저장 된 이미지를 라이브러리로 불러오기</li> <li>- 개별 이미지를 그래픽 심벌로 저장하고 필요한 경우 무비 심벌로 제작하기</li> <li>- 프레임, 모션, 버튼 심벌을 활용하여 UP, DOWN의 동작을 제작하기</li> </ul>	
정리 (10분)	일제지도- 웹토론		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게시판의 주소를 안내한다.</li> <li>- 서로의 작품을 감상하고 감상내용을 자유롭게 제시하도록 허용적인 분위기를 조성한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 완성한 파일 게시판에 올리고 자신의 의도를 작성한다.</li> <li>- 서로의 작품을 감상하고 자신의 감상내용을 게시판에 작성한다.</li> </ul>	

(5) 평가 자료(교사용)

평가항목	상	중	하
인지	인터넷을 활용한 광고 디자인의 특징과 종류를 구체적으로 설명할 수 있다.	인터넷을 활용한 광고 디자인의 특징과 종류를 설명할 수 있다.	인터넷을 활용한 광고 디자인의 특징과 종류에 대한 설명이 미흡하다.
심동	인터넷을 효과적으로 활용하고 응용하여 창의적인 작품을 제작할 수 있다.	인터넷을 효과적으로 활용하고 작품을 제작할 수 있다.	인터넷을 효과적으로 활용하고 작품을 제작하는 활동이 미흡하다.
독창성	그림과 문자, 형과 색을 조화롭고 창의적으로 표현할 수 있다.	그림과 문자, 형과 색을 조화롭게 표현할 수 있다.	그림과 문자, 형과 색을 조화로운 표현이 미흡하다.
태도	인터넷을 활용한 작품을 구체적인 근거를 제시하여 비판적인 태도로 수용할 수 있다.	인터넷을 활용한 작품을 비판적인 태도로 수용할 수 있다.	인터넷을 활용한 작품을 비판적으로 수용하는 태도가 미흡하다.

## 다. 동, 서양 명화 변형하여 감상하기

### (1) 단원개관

교과	미술		영역	감상, 표현
주제	동, 서양 명화 다른 변형하여 감상하기		학년	고등학교1학년
학습유형	ICT활용 교수-학습	PPT자료, CD-ROM, 웹사용, 참고자료 제시. 디지털 카메라, 컴퓨터, 화상기 등		
	전통적 교수학습	교과서, 참고도서, 참고작품, 명화집, 각종 화보, 실무 화상기 등		
시간계획	총 2차시로 구성			
학습 환경	멀티미디어 교실 (교사용 컴퓨터1대, 각 학생용 컴퓨터, 프로젝션 TV)			
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품의 특징과 작가에 대해 이야기 할 수 있다.</li> <li>- 동, 서양의 작품을 비교 감상 후 자신이 원하는 프로그램을 사용하여 창의적으로 변형 시킬 수 있다.</li> </ul>			
단원 설정이유	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 명화를 인터넷으로 검색하고 자신이 원하는 그림을 선택하여 비교, 감상하고 그것을 토대로 자기개성에 맞게 그림을 분석하여 변형시켜 봄으로써 학생들의 창의력 발휘와 개성을 개발할 수 있도록 한다.</li> <li>- 컴퓨터 프로그램을 활용하여 다양한 표현 방법을 올바르게 이해하고 사용할 수 있는 능력을 신장하도록 한다.</li> </ul>			
단원요약	<p>명화를 올바르게 이해하고 감상하며 감상한 작품들 중 각자 마음에 드는 작품을 선택하여 프로그램을 통해 변형 시켜 새로운 작품을 만들어 낼 수 있도록 한다.</p> <p>창의력을 발휘하여 각자의 개성에 맞게 그림을 구상하고 제작하여 내면적 표현을 이끌어 내고 새로운 일면을 알게 지도 한다.</p> <p>화면을 짜임새 있게 표현하고, 다양한 기법을 통해 자신만의 창의적인 느낌을 효과적으로 표현하고 제작하여 일러스트레이터, 포토샵, 플래시 등의 컴퓨터그래픽 프로그램을 활용하여 제작한다.</p>			

(2) 차시별 활동

차시	차시별 활동
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 명화의 작품들을 감상하며 특징을 이해하기</li> <li>- 감상 후 명화를 선택하고 구상하여 작품 계획서 작성하기</li> <li>- 제작에 필요한 참고이미지를 인터넷을 활용하여 수집하기</li> <li>- 일러스트레이터, 포토샵 프로그램 등을 활용하여 이미지를 제작하거나 구상한 아이디어를 창의적인 방법으로 스케치하기</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구상한 아이디어로 작품 제작하기</li> <li>- 완성된 작품을 감상하며 자신의 의도를 발표하기</li> <li>- 서로의 작품을 감상하고 작품 감상 보고서를 작성하여 제출하기</li> </ul>

(3) 차시별 지도계획

(가) 1차시

학습 단계	교수, 학습 활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (5분)	일제 지도- 정보 안내		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-인사 및 출석 점검을 실시한다.</li> <li>-학습 분위기를 조성한다.</li> <li>-준비물을 확인한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인사 및 출석 확인</li> <li>- 자리정돈</li> <li>- 주의 깊게 경청한다.</li> </ul>	
전개 (40분)	정보안내, 작품제작		교과서, 참고도서, 학습자료 실물화상기 참고 작품 명화집 (도판) 개인별 주
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-학습의 필요성과 목표를 제시한다.</li> <li>-명화와 그 작가를 설명하고 감상을 통한 발상을 유도한다.</li> <li>-제작과정과 명화를 바꾸는 방법(풍자, 해학, 과거와 현재의 조합, 동서양의 조합, 형태의 유사성 등)을 소개 한다.</li> <li>-작품들 중에서 마음에 드는 작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-본시 학습의 학습 목표를 인지한다.</li> <li>-참고 작품을 감상하며, 각자 자신의 마음속의 아이디어를 구상한다.</li> <li>-참고 작품을 감상 후 자신이 바꾸게 될 명화를 선택하고 어떻게 변화 시킬지 구상한다.</li> </ul>	

	<p>품을 골라 변형시켜 보도록 지도한다.</p> <p>-순회하며 개별 학생을 지도한다.</p>	<p>-제작에 필요한 참고 이미지를 인터넷을 활용하여 수집한다.</p> <p>-수집한 명화중 개인 취향에 맞는 그림을 선택하고 여러 가지 방법으로 구상하여 변형시킬 부분을 정한다.</p>	제 선택한 명화 화보
정리 (5분)	일제지도		
	다음차시를 안내한다.	경청한다.	

(나) 2차시

학습 단계	교수, 학습활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (3분)	일제지도- 정보안내		
	-2차시에 구상했던 그림들을 점검하고 연결하여 작품을 제작할 수 있도록 지도한다.	-2차시에 구상한 그림을 컴퓨터 화면에 띄운다.	
전개 (43분)	개별 활동-작품제작		
	<p>-자유롭게 표현하되 원작이 너무 많이 변형 되지 않도록 주의를 준다.</p> <p>-작품 화면전체의 톤을 생각 하여 다양한 기법으로 자신만의 느낌을 효과적으로 표현할 수 있도록 지도한다.</p> <p>-원작과 완성작품을 비교하며 감상한다.</p> <p>-주제 설정의 이유, 작품표현의 의</p>	<p>-선택한 그림을 색이나 질감 등을 변형해보고 창의적인 느낌을 표현한다.</p> <p>-강조할 부분과 주제를 부각시키고, 조화롭게 화면을 표현한다.(자신들의 느낌과 상상을 자유롭게 표현한다.)</p> <p>- 작품을 통해 자신이 표현하려고 의도했던 내용을 자신 있게 발표한다.</p>	

	도, 특별한 기법, 작품 제작시 에피소드 등을 자연스럽게 발표하게 한다.	-다른 친구들의 작품의 특징과 화면 구성의 짜임새를 비교 설명하고 느낀 점 설명 발표한다.	
정리 (4분)	일제지도		
	-제시된 작품 감상을 보고서를 작성하도록 한다.	-작품 감상 보고서를 작성하여 제출한다.	

(4) 평가 자료(교사용)

평가항목	상	중	하
인지	명화에 대한 특징과 명화를 활용한 그리기의 학습 목표와 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.	명화에 대한 특징과 명화를 활용한 그리기의 학습 목표와 방법을 설명할 수 있다.	명화에 대한 특징과 명화를 활용한 그리기의 학습 목표와 방법의 설명이 미흡하다.
구상, 스케치	명화의 선택, 발상이 독창적이고 원작을 많이 훼손 하지 않고 다른 이미지로 그림을 재구성하였다. 다양한 표현 기법을 복합적으로 응용하여 사용하였다.	명화의 선택, 발상이 독창적이고 다른 이미지로 그림을 재구성하였다. 다양한 표현 기법을 응용하여 사용하였다.	명화의 선택, 발상이 평이하고 다른 이미지로의 구성이 미흡하였다. 다양한 표현 기법의 사용이 미흡하였다.
전달효과, 태도	명화를 활용한 작품을 구체적인 근거를 제시하여 비판적인 태도로 수용 할 수 있고 특성을 이해하고 있다.	명화를 활용한 작품을 구체적인 근거를 제시하여 비판적인 태도로 수용할 수 있다.	명화를 활용한 작품을 구체적인 근거를 제시하여 비판적으로 수용하는 태도가 미흡하다



## 라. 보는 즐거움 (작품 감상)

### (1) 단원개관

교과	미술	영역	감상
주제	보는 즐거움 (작품 감상)	학년	중학교 2학년
학습유형	정보 안내, 웹 토론, 정보 탐색, 정보 만들기		
시간계획	총 2차시로 구성		
학습 환경	멀티미디어 교실 (교사용 컴퓨터1대 , 각 학생용 컴퓨터 , 프로젝션 TV)		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동, 서양의 작품을 감상하여 작품의 특징을 찾아보고 발표할 수 있다.</li> <li>- 작품의 시대적, 자연적 특징과 재료, 기법 등 표현 특징에 대해 발표할 수 있다.</li> <li>- 작품의 주제와 표현 특징 등을 이해하고 자신의 느낌을 표현할 수 있다.</li> </ul>		
단원 설정이유	이 단원은 학생들이 인터넷의 많은 동, 서양의 작품을 감상하여 작품의 주제, 조형 요소와 원리, 재료와 용구의 사용에 따른 표현상의 특징 등에 대하여 느낀 점을 발표하며 작품을 비교, 분석 하여 감상할 수 있는 기초적인 안목을 기르기 위해 설정하였다.		
단원요약	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷으로 다양한 그림과 작가를 검색하여 비교 분석 한다.</li> <li>- 작품 감상에서 제작자가 나타내려고 하는 의도와 개성은 무엇인지 알아보도록 한다.</li> <li>- 미술용어를 이해하고, 감상할 때에 이를 활용하도록 한다.</li> </ul>		

(2) 차시별 활동

차시	차시별 활동
1	- 인터넷 검색으로 자료들을 탐색하여 특징과 내용을 정리하기 - 작품 감상하기 - 작품 감상 방법, 감상 관점제시, 작품을 보고 좋은 점, 재미있는 점 이야기하기
2	-미술관이나 인터넷 사이트를 이용하여 작품을 감상하고 발표하기 -서로 의견 나누기

(3) 차시별 지도계획

(가) 1차시

학습 단계	교수. 학습 활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (5분)	일제 지도- 정보 안내		
	-인사 및 출석 점검을 실시한다. -학습 분위기를 조성한다. -학습의 필요성과 목표를 제시한다. -전체적인 학습활동 내용을 간략하게 안내한다.	-인사 및 출석 확인 -주의 깊게 경청한다. -본시의 학습활동 내용을 숙지한다.	
전개 (35분)	-작품들을 선정하고 감상 할 수 있도록 웹사이트의 정보를 안내한다. - 소집단을 구성하도록 한다.	-각자 인터넷 검색을 통해 그림과 작가 등을 검색하고 그 정보를 통해 작품을 분석하고 감상한다. -자신이 분석한 작품을 구성원과 함께 이야기 하고 의견을 교환한다.	
정리 (5분)	일제지도		
	다음차시를 안내한다.	경청한다.	

(나) 2차시

학습 단계	교수, 학습활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (3분)	일제지도- 정보안내		
	- 웹 사이트의 정보를 추가하여 안내한다.	- 경청한다.	
전개 (30분)	개별 활동-정보탐색, 정보 만들기		
	-학생들이 소집단을 이뤄 토론하고 발표 할 수 있는 분위기를 조성한다.	-추가된 웹 사이트와 1차시에 검색한 작가, 작품들을 감상하고 발표한다.	
정리 (12분)	일제지도		
	-평가, 정리한다.	-작품 감상보고서를 작성한다.	

(4) 평가 자료(교사용)

평가항목	상	중	하
미술품의 표현특징 설명	인터넷 사이트를 이용하여 검색한 작품을 감상한 뒤, 표현 특징에 대한 자기의 생각을 명확하게 발표했다.	인터넷 사이트를 이용하여 검색한 작품을 감상한 뒤, 표현 특징에 대해 발표했다.	인터넷 사이트를 이용하여 검색한 작품을 감상한 뒤, 표현 특징에 대한 자기의 생각을 발표하는데 있어 미흡했다.
감상	작품에 대한 주제, 특징을 잘 이해했으며 다양한 관점을 갖고 작품의 좋은 점, 재미있는 점을 말했다.	작품에 대한 주제, 특징을 잘 이해했으며 작품의 좋은 점, 재미있는 점을 말했다.	작품에 대한 주제, 특징을 하고 다양한 관점을 갖고 작품의 좋은 점, 재미있는 점을 말하는데 미흡했다.
태도	적극적으로 감상 활동에 참여하고 구성원과의 토론시간에 진지하고 성실한 태도로 작품을 감상하고 토론했다.	감상활동에 성실하게 참여하나 구성원간의 의견 발표시간에 적극적이지 못하다.	감상활동에 참여하고 구성원간의 토론이 미흡했다.

## 라. 폴라쥬 디자인

### (1) 단원개관

교과	미술	영역	표현
주제	폴라쥬 디자인	학년	중학교2학년
학습유형	정보 탐색, 정보 만들기		
시간계획	총 2차시로 구성		
학습 환경	멀티미디어 교실 (교사용 컴퓨터1대 , 각 학생용 컴퓨터 , 프로젝션 TV)		
학습목표	-폴라쥬의 특징을 알고 창의적인 작품을 제작한다. -인터넷상의 이미지를 변형 시켜 주제에 맞는 폴라쥬 작품을 제작한다.		
단원 설정이유	이 단원은 디자인이 가장 기능적이고 합리적이며 우리의 실제 생활을 윤택하게 해 주는 예술의 한 형태라는 것과 유용한 커뮤니케이션의 수단이라는 점을 이해시키고, 그 종류와 특징을 알도록 하며, 현대사회에서의 정보 전달의 중요성을 인식 하게 하고, 생활 속에서 가장 많이 접할 수 있는 시각 디자인을 감상하며, 새로운 표현 방법과 아이디어를 찾아 목적에 맞게 직접 표현 할 수 있도록 하기위하여 이 단원을 설정하였다.		
단원요약	본 단원에서는 폴라쥬 디자인의 특징과 종류를 이해하여 주제에 맞게 인터넷상의 이미지나 사진을 조합하여 창의적인 작품을 제작함으로써 시각디자인의 감각을 기를 수 있다. 인터넷활용 수업과정의 중점 사항으로는 인터넷을 활용하여 현대 산업 사회에서 시각 디자인에 미치는 영향력 및 폴라쥬의 기능과 역할을 알고 체험하며 인터넷을 활용하여 원활한 정보 전달과 의사소통을 위한 시각전달 디자인의 역할을 알 수 있다.		

## (2) 학습준비

### (가) 교과 선수 학습요소

- 시각전달 디자인의 뜻과 종류 및 기타 여러 가지 디자인에 대한 사전 기본지식이 있어야 한다.
- 색의 성질이나 형태의 단순화에 대한 기본적 이해력이 있어야 한다.
- 웹 브라우저에서 관련 사이트 명을 입력하고 검색할 수 있어야 한다.
- 탐색한 내용을 선별하여 내 컴퓨터에 적절한 파일로 저장할 수 있어야 한다.
- 모둠 구성 시 사전에 컴퓨터 기능이 우수한 학생을 1명씩 포함하여야 한다.

### (나) 교사 사전 준비 사항

- 수업에 미리 모둠을 구성하여 모둠 활동을 하도록 한다,
- 교사, 홈페이지를 개발하여 교수-학습안내, 학습 자료실 운영 관련 사이트 소개. 온라인 수행 평가 등을 실시하여 학생들이 익숙해지도록 한다.
- 컴퓨터, 기술, 가정 교과와 미리 협의하여 적절한 정보 통신기술 소양 능력을 갖추도록 한다.
- 탐구 활동 보고서 및 작품 제작 계획서 양식 등을 미리 작성하여 치밀한 수업 계획을 수립한다.

## (3) 차시별 활동

차시	차시별 활동
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 폴라주 디자인 참고 작품, 동영상등 정보를 안내하기</li><li>- 학습목표를 제시하기</li><li>- 주제(나의 이미지)를 선정하여 내용에 알맞은 소재를 검색하기.</li><li>- 아이디어스케치, 단순화 과정을 거쳐 새롭고 창의적인 형태 만들기</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 주제에 맞는 이미지를 컴퓨터 프로그램(포토샵, 일러스트레이션)을 통해 출력할 수 있는 사이즈로 구성하여 작품 제작하기</li><li>- 작품 발표, 감상하기</li></ul>

(4) 차시별 지도계획

(가) 1차시

학습 단계	교수. 학습 활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (5분)	일제 지도- 정보 안내		교사용 컴퓨터, 프로젝션, 학생용 컴퓨터, 실물 화상기. PPT, 교과서, 필기도구, 스케치북
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-인사 및 출석 점검을 실시한다.</li> <li>-학습 분위기를 조성한다.</li> <li>-학습의 필요성과 목표를 제시한다.</li> <li>-전체적인 학습활동 내용을 간략하게 안내한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인사 및 출석 확인</li> <li>- 주의 깊게 경청한다.</li> <li>- 본시의 학습활동 내용을 숙지한다.</li> </ul>	
전개 (38분)	개별 활동		학생용 컴퓨터 프로젝트
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-폴라주 디자인의 참고 작품 또는 동영상이나 실물, VTR 등을 제시한다.</li> <li>-‘나의 이미지’라는 주제로 학생들이 작품을 표현 할 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-자신의 이미지를 대해 생각하고 어떻게 표현해야 창의적인 작품을 만들어 낼 수 있을지 구상한다.</li> <li>-구상한 이미지를 인터넷의 자료를 검색하여 그림이나 사진들을 파일로 저장한다.</li> </ul>	
정리 (2분)	일제지도		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다음차시를 안내한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 경청한다.</li> </ul>	

(나) 2차시

학습 단계	교수, 학습활동		활용매체
	교사	학생	
도입 (3분)	일제지도- 정보안내		
	-1차시에 대한 내용을 간략하게 요약 설명하며 상기 시켜준다.	- 경청한다.	
전개 (35분)	개별 활동-작품 제작		
	-주제를 부각 시킬 수 있는 방법을 개별적으로 순회하며 지도한다. - 완성된 학생들은 순서대로 출력할 수 있도록 지도 한다. -자유로운 분위기에서 발표와 토론이 진행될 있도록 분위기를 조성한다.	-1차시에 저장했던 이미지들을 컴퓨터 화면에 띄우고 프로그램을 통해 자신만의 플라쥬 디자인을 창의적으로 완성 시킨다. -완성된 작품은 출력하여 다른 재료 사용이 필요시에서 수정, 보완한다. -제작된 작품을 발표하고 친구들과의 토론을 통해 자신의 작품의 장단점을 확인하고 작품을 좀 더 완성도 있게 보완하여 마무리 한다.	
정리 (7분)	일제지도		
	-평가 정리한다.	-작품제작과정 및 감상 보고서를 제출한다.	

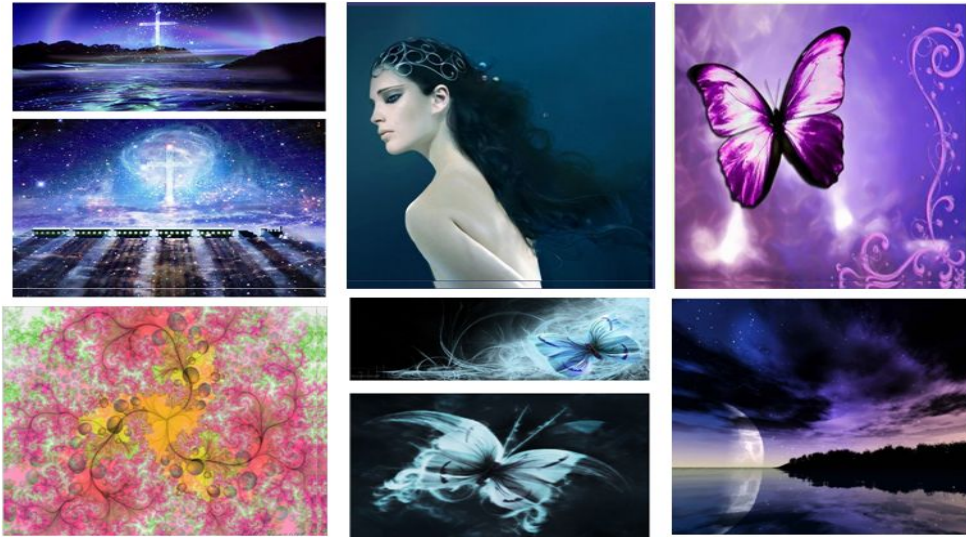


(5) 평가 자료(교사용)

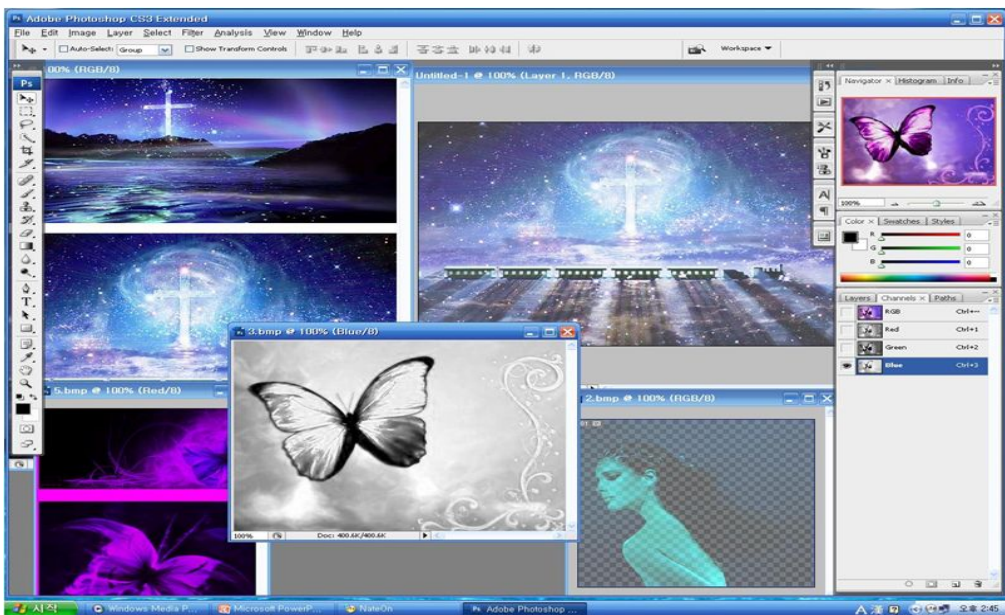
평가 항목	평 가 기 준		
	상	중	하
표현	폴라쥬 디자인의 특성을 잘 살려 자신의 이미지를 창의적이고 독창적으로 표현을 했다.	폴라쥬 디자인의 특성을 잘 살려 자신의 이미지를 표현을 했다.	폴라쥬 디자인의 특성을 잘 살려 자신의 이미지를 창의적이고 독창적으로 표현하는데 미흡했다.
전달 효과	모든 과정이 의도적이며 전달력이 높다.	모든 과정이 평범하고 주제의 전달 효과가 부분적으로 나타났다.	모든 과정에서 주제의 표현이 분명하지 않아 전달력이 낮다.
태도	학습 준비와 작품제작을 성실히 하고, 작품발표와 감상에 적극적으로 참여하고 주변 정리를 잘 했다.	학습 준비와 작품제작을 하고, 작품발표와 감상에 참여하고 주변 정리를 잘 했다.	학습 준비와 작품제작을 하는데 미흡했고, 작품발표와 감상에 적극적으로 참여하지 못했고, 주변 정리를 하는데 미흡했다.

## 폴라쥬 디자인 학습 지도안의 예

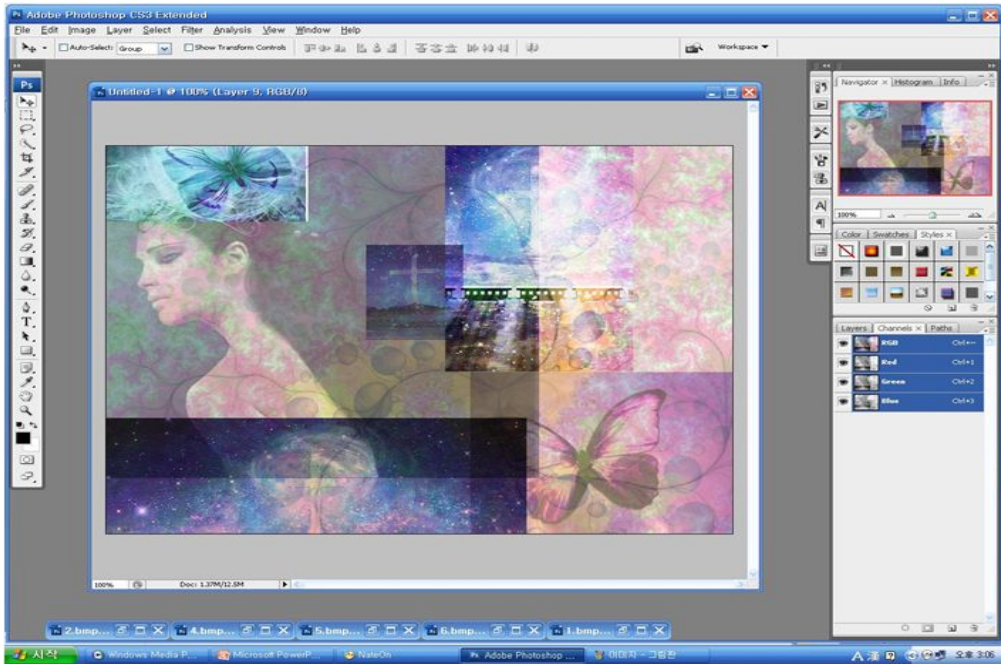
- 1."나"라는 주제를 표현하기 위한 이미지 구상 및 자료 수집
- 2.인터넷 사이트를 통한 이미지 검색
- 3.몽환적 이미지 검색-필요한 이미지 부분 자르고 저장



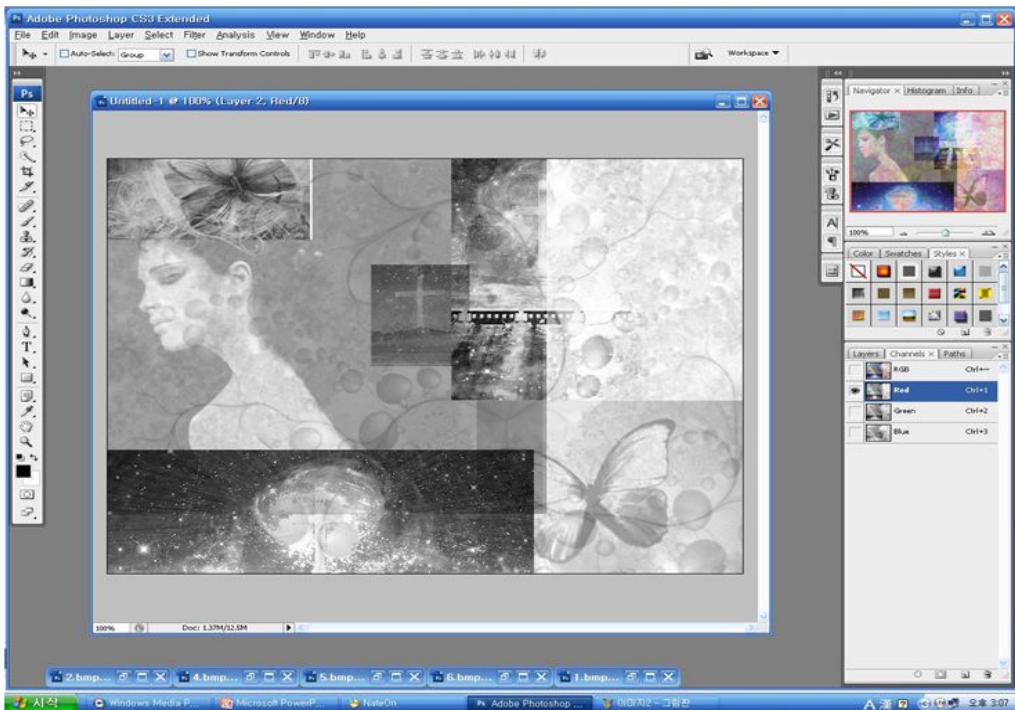
4. 프로그램(포토샵)을 이용하여 이미지 합성 및 변형



5. 한 화면에 창의적으로 이미지 구성



6. 다양한 색감이나 질감으로 이미지 변형



7. 완성된 작품 이미지 출력, 수정 보완  
8. 발표 및 감상, 평가



### 3. 인터넷 활용 수업이 창의력 향상에 미치는 효과

사회는 시대의 변화에 따라 계속 변화 하고 교육은 사회의 요구에 반영한다. 21세기에 들어 인터넷의 발달과 활용은 미술화화에도 크게 영향을 미치고 있다. 이와 같은 시대의 흐름 속에서 학교의 미술과 교육에서도 새로운 첨단 기기를 활용하는 교육으로 변하지 않을 수 없으며 미술을 학습하는 방향 또한 정보화 사회에서 창의성을 개발하는 새로운 방법을 적용함으로써 개인의 잠재능력을 발휘 할 수 있도록 하는데 관심을 두어야 할 때라고 생각한다.

교육부는 1998년 12월 우리 교육이 나아갈 방향을 담은 『교육비전 2002: 새로운 문화 창조』에서 지금까지의 획일적인 주입식 수업에서 벗어나 21세기 국제화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성을 위한 학생활동 위주의 다양한 교수-학습이 이루어져야 함을 강조하고 있다<sup>17)</sup>

미술과 수업에서 보통교육은“미술생산자를 기르는 교육이 아니라 일상생활 속에서 미술을 이해하고 감상하고 미적 안목을 가지고 자신의 삶의 환경을 개선하는 사람”<sup>18)</sup>을 기르는데 목적을 두고 있다는 점에 유념하여 새로운 시대를 주도해 가는 중심 화두라 할 수 있는 창의력을 길러주는 수업이 되어야 한다고 본다. 더구나 오늘날 같은 정보 홍수, 영상 중심의 문화 시대에 컴퓨터를 떠나서는 생활하기는 어렵다.

기존 미술교육은 시간적, 공간적 제약이 많아 다양한 경험적 미술활동을 하기 힘들고 학생들에게 미술에 대한 흥미를 저하시키고 다양한 창의적 활동과 미적 감각을 향상 시키는데 많은 도움을 주지 못하고 있다고 생각한다.

따라서 인터넷을 활용하여 학교 미술교육을 실시했을 때 다양한 재료와 미술 기법 등으로 새로운 발견을 통해 풍부한 발상과 개성적이고 창의로운 자기표현을 할 수 있는 계기가 되지 않을까 생각해 본다.

인터넷을 활용한 학습에서는 학습자의 수준에 맞추어 개별학습이 가능하므로 기존의 지식에서 한층 더 나아가는 새로움을 학생들 스스로 발견할 수 있다.

그래픽과 애니메이션 및 음향의 합성은 학생들에게 흥미를 갖게 하여 동기유발을 시켜준다. 인터넷을 활용할 경우 학생들은 자신의 능력에 맞게 학습을 함으로써 자신감 있는 학습을 통하여 창의적인 사고력이 길러지게 된다.

또한 인터넷 환경이 주어지는 순간부터 다양한 인터넷사이트에서 대해 탐구하며 조작하고 정리하면서 그것에 대해 창의적으로 터득해간다. 인터넷은 교육과정을 전달하기 위한 교구로서 활용할 가치가 충분하다.

이와 같이 양질의 인터넷을 활용한 교육 활동이 학교 교육과 연계되어 학생의 창

17) 교육부, 『교육비전2002:새로운 학교 문화 창조』, 서울: 교육부, 1998, P.38.

18)로렌 펠트, 서울대학교 미술교육회 옮김, 『인간을 위한 미술교육』, 서울: 미진사, 1998, P.106.

의성에 큰 영향을 준다는 것을 교육현장에서 교사들은 깨닫고 학생들을 가르치며 적극 활용하여야 하겠다.

또한 학교 차원에서도 인터넷 교육이 창의성을 향상하는데 도움을 주는 교육이라는 것을 인식하고 시설이나 공간을 학생들에게 마련해 주어야 할 것이다.

#### 4. 인터넷활용 교육의 유의점과 교사의 역할

인터넷을 활용하여 미술교육을 함으로써 위에서 살펴본 바와 같이 많은 이점들이 있지만 그 반대로 유의할 사항과 교사들은 갖추어야 할 여러 가지 역할들이 있다. 첫째 인터넷 활용 교육의 개념을 아무리 정교하게 수립하고 지원 체제를 갖춘다 한들 학생들을 이끌 교사가 제대로 그 개념답게 실천해주지 못하면 효과를 얻기 힘들다. 인터넷활용 교육에 있어서 전시 행정적 접근과 기능적 활용의 접근은 자칫 많은 시행착오를 가져올 가능성이 크다. 그러므로 기술 의지적 컴퓨터 활용에 매달리는 것은 금물이다. 학생과 학생, 교사와 학생간의 충분한 의사 교환 통로를 마련하고 '피드백을 줄 여건'과 적절한 교수 매체로서의 활용 계획이 마련 될 때라야 비로소 인터넷활용 학습을 위한 준비가 완료 되었다고 볼 수 있다.

둘째 전통적 수업 환경과 정보화 인프라를 조화 시키는 수업 기법이 필요하다. 판서는 구시대의 유물이고 프레젠테이션은 정보화라는 잘못된 통념을 버려야한다. 전통적 수업방식의 장점과 인터넷 활용 학습을 적절히 활용할 수 있게 교사의 역량을 발휘해야 한다.

셋째 정보수집의 경로를 정보통신 매체에만 의존 할 필요는 없다. 컴퓨터나 인터넷 뿐 만 아니라 주변의 다양한 자원들은 발굴하고 학습과 연계시켜주려는 것이 바람직하다. 인터넷에서 수집하는 자료들은 제공자에 따라 정확성, 신뢰성, 객관성 등의 상당한 차이가 있으므로 교사는 정확한 자료만을 안내해 줄 수 있어야 한다.

넷째. 정보 소유의 불균형, 인터넷 중독 등 건강 침해, 사회적 소외현상, 인간성 상실, 저질 문화의 확산, 등 사회문화적 병리 현상도 문제시 되고 있다. 이때 수집된 정보의 가치를 판단하고 안내하는 역할은 교사의 몫일 수밖에 없다.

다섯째 인터넷을 이용한 수업이 학생들에게 공통된 경험을 주고 공통된 사고를 주는 것은 확실하지만 자칫하면 교육의 획일화와 몰개성을 가지고 올수도 있다는 점을 항상 명시하고 학생들의 창의성을 저해하지 않도록 교육해야 한다. 그리고 컴퓨터란 매체는 일방통행 적이고 즉각적이며 시각 중심이기 때문에 성실한 학생들의 지각과정의 문제를 일으켜 행동력과 사고력을 떨어뜨린다는 부정적인 면이 있다는 점도 유의해야 할 사항이다.

여섯째 정보와 바이러스의 유통, 정보시스템 불법 침입, 파괴, 가족 재산권 침해, 개인정보의 유출과 오, 남용, 그리고 사이버 성폭력 등 정보화의 역기능과 지식 정

보 격차에 따라 갈등이 심화 될 것으로 예상된다.

따라서 정보통신 윤리교육을 강화해야 할 것이며, 정보화 역기능에 대한 올바른 이해와 사이버 시민의식의 확산을 통해 건전한 사이버 문화를 조성해야 할 것이다. 일곱째 검증되지 않은 정보로 인하여 시간을 낭비하거나 혼란을 가져올 수도 있을 것이다. 또한 면대면 접촉을 대신하지 않은 특징으로 인하여 신뢰성과 정확성에 구멍이 생길수도 있다. 이러한 점들은 컴퓨터의 빠르고 편리한 사용 환경에 이끌려 비인간화되고, 기계적인 측면에만 감성이 발달할 수 있다는 함정이 있다. 이에 대해 사전교육이 중요하며 교육에 활용 시 적절한 안내와 지도가 필요하다.

### 가. 인터넷 학습 활동을 위해 교사가 갖추어야 할 요건

교사들은 인터넷을 활용한 컴퓨터 수업의 연수가 미흡하여 막연한 두려움과 거부감으로 기피하는 경향이 있다. 그러나 교사들은 컴퓨터를 이용한 수업이 기술을 필요로 한다고 생각하기보다는 이를 효과적 이용하여 학생들과 교사들에게 쉽게 접근할 수 있는 방법을 모색하고 연구하는 자세가 요구된다.

인터넷을 활용한 미술수업은 여러 좋은 효과도 있지만 현실적인 문제점이 있는 것도 사실이다. 이러한 현실적이 문제점을 개선하기 위한 방법으로 교사들이 어떠한 것들을 갖추어야 하는지에 대해 제시해 보았다.

첫째. 교사의 전문성 보완이다. 교사는 컴퓨터를 활용하는 수업을 어려워하지 않고 거부감 없이 필요에 따라 자유자재로 활용할 수 있는 능력을 갖추어야 할 것이다. 따라서 매체의 이해 및, 활용 능력, 미술과 인터넷활용방안의 연구에 대한 체계적 연수 프로그램을 마련되어야 할 것이다. 미술 교사들에게 알맞은 프로그램 내용을 홍보한 후, 집중적인 연수를 한다면 미술교사들이 컴퓨터를 미술교육에 접목시키는 것에 관해 열린 사고와 관심을 가질 것이고, 곧 학교 내의 인터넷활용 수업 운영 방안이 모색될 것이다. 이러한 미술 교과만의 특성을 살려 미적체험, 감상, 표현이 조화롭게 가르칠 수 있는 교원 프로그램이 활성화 되어야 할 것이다.

둘째로 사이버 클래스<sup>19)</sup>수업진행방식의 수업을 할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 현재 미술 교과 배당시간 수부족과 학급당의 많은 인원을 데리고 수업을 이끌어 가기란 힘들다. 이런 현실을 감안하여 수업 전 수업에 필요한 미술의 이론적 부분을 가정에서 온라인 학습과정으로 배우게 하고, 인터넷상의 많은 자료를 찾아보게 함으로써 학생의 적극적 학습 자세를 높이고 이끌어 나갈 수 있는 지도력을 갖추 필요성이 있다.

---

19) 사이버 학습을 말한다. 직접 교실에 앉아 수업하는 방식이 아닌 인터넷 동영상을 통해 교사가 강의하는 수업을 언제 어디서든지 들을 수 있는 수업의 형태를 말한다.

## 제 3장 결론

미술교과는 수업 운영의 자율성이 최대한 보장되는 교과로 교사는 미술 표현활동을 통해 학생들의 동기를 유발시켜 나타내고자 하는 욕구를 북돋아주고 다양한 미술도구와 재료의 경험으로 상상력, 창의력, 개성을 마음껏 발휘하게 하여 능동적 표현활동을 펼칠 수 있도록 해야 한다.

따라서 학생들이 흥미를 가지고 활용할 수 있는 다양한 미술도구와 재료에 대한 모색이 필요하여 위에서 살펴본 것과 같이 인터넷을 활용하여 기초적인 정보 소양 능력을 기르고 학습의 자율성과 유연한 학습활동을 제공하여 학습 및 일상생활의 문제해결 할 수 있는 방안을 살펴보았다. 인터넷을 적극적으로 활용하게 함으로써 창의적인 자기 주도적 학습능력을 기르고, 미술과목의 학습과정에도 컴퓨터를 활용한 교육을 함으로써 학생들의 창의력 향상에 도움을 줄 수 있다.

미술 시간에 무조건 많이 그리고 만들게 한다고 해서 창의성이 저절로 개발되는 것은 아니라, 미술 활동을 통해 생각하는 기회를 부여해야 하고 다양한 재료와 기법 주제에 대해 탐구하고 생각하는 과정을 길러주는 것은 매우 중요하다.

또한 미술은 그리는 방법을 가르치는 것이 아니라 학생들이 자신이 처한 상황에서 그것을 해결할 수 있는 올바른 방법을 찾아 대처하고 때론 스트레스 상황에 직면했을 때 자신의 감정을 자각하고 조절하는 즉, 정서적 결합이 없도록 이끌어 주는 활동이다. 이러한 정서교육으로서의 미술활동은 하루아침에 이루어지는 것이 아니며 학생들 내면에 깊이 자리 잡을 수 있도록 꾸준한 학습이 이루어져야 할 것이다. 학생들이 미술을 생활화 한다면 그만큼 정서도 안정되고 그들의 성장에 있어서 밝은 빛이 될 것이라 생각된다.

기존의 미술 교육을 바탕으로 인터넷을 활용한 창의력 향상을 중심으로 교육하는 것은 학생들의 성장 발달에 맞는 욕구를 충족 시켜 주고 학생들에게 잠재해 있는 능력 즉, 창의적인 능력을 가진 인간을 육성하는데 많은 도움을 줄 것이다.

미술 교육의 창의성의 의미, 인터넷을 활용하여 미술 교육을 하였을 때 장단점, 교사들의 역할 등에 대해 위에서 본문에서 살펴본 바와 같이 미술교육에 인터넷을 활용하여 학생들을 교육할 때 비로소 기존의 미술 교육이 가지고 있던 단점을 보완하게 됨으로써 학생들의 창의력 향상에 많이 도움을 줄 수 있을 것이라 기대해 본다. 또한 교사들은 기존의 미술교육과 인터넷을 적절히 활용한 다양한 방법의 수업 지도안을 개발함으로써 학생들은 미술교육을 통해 잠재능력을 개발하고 성숙한 인간뿐만 아니라 창의적인 인간으로 성장 할 수 있길 기대해 본다.



## 참고문헌

### 1. 단행본

김영채. 『창의적 문제해결 : 창의력의 이론, 개발과 수업』. 서울 : 교육과학사, 1999.

이명호. 『창의적인 아동미술 교육』. 서울 : 창지사, 2003.

정영교. 『창의적 사고의 기술』. 서울 : 크레듀, 2006.

진경원. 『창의력 계발을 위한 유아미술교육』. 서울 : 교문사, 2002.

### 2. 학위논문

강대준, “창의력 신장을 위한 미술교육의 방법.” 교육학석사학위논문, 단국대학교 대학원, 2004.

강효정, “ICT를 활용한 음악과 교수-학습 과정안 연구 :중학교 1학년(7학년)을 중심으로.” 교육학석사학위논문, 충남대학교 대학원, 2006.

강현영, “아동 미술교육에 있어서 창의적 표현기법을 위한 지도 방안에 관한 연구 :유치부를 중심으로.” 교육학석사학위논문, 원광대학교 대학원, 2004.

김현식, “웹을 활용한 초등학생의 창의력 향상 방안 연구.” 교육학석사학위논문, 아주대학교 대학원, 2003.

김정은, “중등학교 미술과 수업에서 ICT 활용에 대한 학생들의 인식 연구.” 교육학석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2007.

박혜정, “중·고등학교 미술표현활동에서의 컴퓨터 그래픽스 활용 방안.” 교육학석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 2002.

박선미 “ICT를 활용한 아동미술교육 현황과 가능성에 대한 연구.” 교육학석사학위논문, 영남대학교 대학원, 2006.

박은경, “아동의 창의력 신장을 위한 동기유발에 관한 연구 :유아를 중심으로.” 교육학석사학위논문, 경희대학교 대학원, 2001.

송영복, “창의력 중심의 미술교육 연구 :우연적 표현기법을 중심으로.” 교육학석사학위논문, 한남대학교 대학원, 2006.

임은성, “아동미술교육에 있어서 창의력 신장을 위한 지도방안에 관한 연구 :유치원 아동 중심으로.” 교육학석사학위논문, 원광대학교 대학원, 2006.

이상희, “중등학교 미술교육에 있어서 창의력 신장을 위한 방안 연구 :회화 표현을 중심으로.” 교육학석사학위논문, 계명대학교 대학원, 2001.

조운정, “디지털 시대에 부응한 ICT 활용 미술교육 연구 :중·고등학교 미술교과를 중심으로” 교육학석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원, 2008.

최혜정, “ICT 프로그램을 통한 디자인 학습방법 활성화에 관한 연구 :중학교 미술

교과 디자인을 중심으로.” 교육학석사학위논문, 숙명여대교육대학원, 2004.

3. 웹 사이트

<http://imcreative.co.kr/> 현대 창의성 연구소(주)

<http://www.creman.net/> 코리아의 창의하는 남자 임선하

<http://classroom.re.kr/view.jsp?mcode=191110> 교수 학습 개발센터

# 저작물 이용 허락서

학 과	미술교육	학 번	20078104	과 정	석사
성 명	한글: 양 수 라    한문: 梁 水 羅    영문: Yang Soo Ra				
주 소	서울시 송파구 잠실동 갤러리아 팰리스 A-1903호				
연락처	E-MAIL : dooamyang@daum.net				
논문제목	한글: 인터넷을 활용한 창의력 향상을 위한 미술과수업 지도방안 연구 영문: A study of an art instruction to improve creativity by using the Internet.				

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.

2010 년 1 월 일

저작자: 양 수 라 (인)

조선대학교 총장 귀하