2011년 2월

교육학석사(미술교육)학위논문

협동학습 모형을 적용한 효과적인 미술학습 지도방안 연구

-중학교 판화수업 중심으로-

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

조 미 혜

[UCI]I804:24011-200000241451

협동학습 모형을 적용한 효과적인 미술학습 지도방안 연구

중학교 판화수업 중심으로

A study on the effective ness of art teaching methods, applying a cooperative study model
: focusing on the engraving lesson for middle school student

2011년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

조 미 혜

협동학습 모형을 적용한 효과적인 미술학습 지도방안 연구

지도교수 김 익 모

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.

2010 년 10 월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

조 미 혜

조미혜의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 박 상 호 인

심사위원 조선대학교 교수 조 윤 성 인

심사위원 조선대학교 교수 김 익 모 인

2010년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT ····· Ⅵ

제1장 서론 ····· 1

제1절 연구의 필요성 및 목적 ····· 1

제2절 연구의 내용 및 방법 ····· 3

제2장 이론적 배경 ····· 4

제1절 협동학습의 이해 ····· 4

1. 협동학습의 개념 및 기본요소 ····· 4

2. 협동학습의 유형 ····· 10

3. 협동학습의 교육적 효과 ····· 28

제2절 미술교육에서 협동학습 ····· 31

1. 미술수업에서 협동학습의 의의 및 필요성 ····· 31

2. 미술수업과 협동학습의 상관성 ····· 32

3. 미술수업에서 협동학습의 교육적 효과 ····· 35

제3장 미술수업에서의 협동학습 계획 ·····36
제1절 미술수업에서 효과적인 학습지도안 구성 ·····38
제2절 미술수업에서 협동학습의 학습지도안 ·····40
연구1: 판화수업에 STAD 협동학습 모형 적용하기 ·····40
연구2: 판화수업에 협동학습 모형 적용하기 ·····50
연구3: 판화수업에 협동학습 모형 적용하기 ·····56

제4장 결 론 ·····64
참고문헌 ·····66

표 목 차

<표-1> 전통적 소집단의 부정적인 측면 ····· 9
<표-2> 소집단 학습과 협동학습의 차이점 ····· 9
<표-3> Jigsaw 모형의 수업 ····· 11
<표-4> JigsawⅠ 모형의 수업절차 ····· 12
<표-5> JigsawⅡ 모형의 수업절차 ····· 13
<표-6> JigsawⅢ 모형의 수업절차 ····· 14
<표-7> GI 모형의 수업절차 ····· 16
<표-8> Co - op Co - op모형의 수업절차 ····· 17
<표-9> STAD 모형의 수업절차 ····· 19
<표-10> TGT 모형의 수업절차 ····· 21
<표-11> TAI 모형의 수업절차 ····· 22
<표-12> CRIC 모형의 수업절차 ····· 23
<표-13> DME 모형의 수업절차 ····· 24
<표-14> LT 모형의 수업절차 ····· 26
<표-15> Kagan모형의 수업절차 ····· 27
<표-16> 미술교육에 적용 가능한 협동학습 모형 ····· 38
<표-17> 협동학습 모형을 적용한 협동학습 지도안 ····· 39
<표-18> STAD 모형에 따른 학습내용 ····· 41
<표-19> 조별 보고서지 ····· 45
<표-20> 개별 보고서지 ····· 46
<표-21> STAD모형을 판화수업에 적용한 교수-학습안 ····· 47
<표-22> GI 모형에 따른 학습내용 ····· 50
<표-23> 동료 평가지 ····· 54

<표-24> GI모형을 판화수업에 적용한 교수-학습안 ····· 55
<표-25> LT 모형에 따른 학습내용 ····· 57
<표-26> 관찰 평가표 ····· 60
<표-27> LT 모형을 판화수업에 적용한 교수-학습안 ····· 61

그 림 목 차

〔그림 1〕 꼴라쥬 Ⅰ ····· 43
〔그림 2〕 꼴라쥬 Ⅱ ····· 43
〔그림 3〕 지판화 제작과정 ····· 43
〔그림 4〕 꼴라그래프 ····· 44
〔그림 5〕 모노타이프 예시작품Ⅰ ····· 52
〔그림 6〕 모노타이프 예시작품 Ⅱ ····· 52
〔그림 7〕 아크릴판 제작과정 ····· 53
〔그림 8〕 사포판화 제작과정 ····· 53
〔그림 9〕 스텐실 제작과정 ····· 59
〔그림 10〕 스텐실 도안 ····· 59
〔그림 11〕 실생활에 쓰이는 스텐실 작품 ····· 60

ABSTRACT

A study of effective of art teaching method, applying a cooperative study model

Cho Mi-hye
Advisor : Prof. Ik-mo Kim
Major in Fine Arts Education
Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of the study is to provide structural teaching · studying strategy and more effective academic accomplishment to students in middle school arts class.

Through cooperative study which is one of the developed study strategies for gaining effective position effect with detailed and structured principle, a structural cooperative studying method is researched which can be applied to class in actual arts curriculum. Based on this, judging that various cooperative study models can bring positive results to students, many types of cooperative studies were investigated and analyzed, and based on the results, various methods for class are intended to be found.

For this, in the study, direct teaching method was utilized to bring the merit of previous direct teaching method for suggestion, and by utilizing the cooperative study method which was verified to have much effects, and many previous papers, and also effective on site examples verified in the papers, it

was introduced in arts class.

The writer judged that STAD cooperative study, LT cooperative study, GI cooperative study among many cooperative studies are appropriate for arts class, so three types of cooperative study methods were researched.

In study 1, the reason for introducing STAD cooperative study was as follows. The writer judged that STAD model which has a structure of individual compensation regarding personal accomplishment and at the same time, co-studying structure which each member's role does not separate in the group members of 4~5, so it was applied.

In study 2, GI model was introduced, which its form has to do with 2~6 people making one cluster, and it has an open problem form which can be resolved using various resources, and a sub topic is selected in a unit to have each sub topic studied and performed by each student in each cluster.

In study 3, the LT model which is very inclusive and has high flexibility was introduced to arts class. This is also called Arms Around Each Other's Shoulders Study[1].

Therefore, in the study, semantic theory of cooperative study in arts class was considered, and by exploring appropriate cooperative study model in the class to research and analyze an appropriate cooperative study model, various effects can be gained.

First, by applying STAD model, due to the improving score according to one's effort, students with low scores can study with confidence.

Second, by applying GI model which composes a group according to interested

1) The name comes from the fact that each group receives task, evaluation, and compensation together.

topic, the learner can have interest in one's field, so one can show outstanding ability for resolving problems by oneself.

Third, the LT model which can make great work by composing a group with small number of students in class is an inclusive study, so by gathering information among one another, it can have cooperative system.

As such, by suggesting a instructing method of cooperative study which can be applied to actual middle school arts class, students can have confidence as well as improving understanding and interest regarding study, and it is expected to have positive and proper affect in cooperative class.

제1장 서 론

제1절 연구의 필요성 및 목적

학교 교육의 목적은 학습자의 행동을 바람직한 방향으로 변화시키는 것으로 이를 달성하기 위해 교육과정, 교수, 상담, 교육행정, 평가 같은 영역이 존재하는 것이다. 이들 영역 중 가르치고 배우는 교수-학습 영역은 학교 교육의 핵심이라고 할 수 있다. 교사들은 학교 교육의 핵심인 교수-학습 영역의 개선을 위해 항상 고민하고 연구해 왔다. 즉, 좀 더 효과적으로 가르치기 위해, 교수-학습 과정에서 교과의 내용, 환경, 학습자를 고려하여 다양한 교수-학습 방법에 대한 비판적 안목과 지속적 실천 의지를 가지고 새로운 교수-학습 방법을 모색하였다.

이러한 방법으로 미술교육의 목표를 달성하기 위해서는 새로운 접근이 필요하다. 7차 교육과정에서도 강조하고 있듯이, 인간관계를 높이는 학생들 간의 상호작용을 적극 조장함으로써 정의적 측면뿐만 아니라 지적 교육에서도 효과를 기대할 수 있는 다양한 교수-학습 방법의 계속적인 개발이 필요하다고 본다.

여러 가지 학습전략 가운데서도, 협동학습 전략은 1970년대부터 하나의 대안적 수단으로 만들어져 다양한 측면에서 활발하게 연구되고 있다. 일반적으로 사용되는 기존의 강의식 및 전통적 교사중심의 학교 학습방법은 학생들 사이에 경쟁 심리를 지나치게 형성한다. 또한 인지학습보다 단순지식의 획득에 그치고 있다는 문제점을 지적하고 있다.

협동학습(cooperative learning)은 학급 내에 존재하는 집단 역동성을 중심으로 전개해 나가는 교수-학습 전략으로 이는 어떤 교과나 학년 수준에서도 사용될 수 있는 교수법의 하나로써, 아동들이 경쟁적, 개별적으로 학습하기 보다는 집단의 목표나 집단과제의 해결을 위해 함께 학습하는 방법이다.[2)]

또한 교사의 주입식 수업 방식에 벗어나 학습자들이 수업에 직접 참여하고 주도함으로서 학습자에게 성취감과 자신감을 심어준다. 자신의 학습이 다른 구성원에게 영향을 미치고 다른 구성원의 도움이 자신의 학습 결과에 영향을 준다는 사실은 학습에 책임감을 느끼고 더욱 집중하는 계기를 제공한다.

협동학습에 대한 여러 선행연구들을 살펴보면, 학교 학습의 기본적인 기능, 문제해결력, 사고력 등의 인지적 영역에서뿐만 아니라 인간관계 개선, 자아 존중감, 교과목에 대한 선호, 교사에 대한 신뢰, 학습동기와 같은 정의적 영향에서도 효과가 인정되고 있다. 이러한 인지적, 정의적 효과로 인해 협동학습은 모든 교과에서 널리 활용되고 있고 교육현장에서 쉽게 사용할 수 있는 협동학습의 관한 구체적인 모형들을 개발하려는 노력이 널리 이루어져 왔다.

미술교육으로서의 협동학습은 학생들이 작품에 대해 서로 의논하고 제작하는 과정에 흥미를 느끼고 이런 학습을 통하여 서로 협동하고 참여 했다는 자부심과 다른 학생의 의견을 듣는 태도와 이기적인 독단과 편견을 바로 잡는데 기여하는 바가 크다.

협동학습을 적용한 미술교육의 대한 선행연구는 다른 교과에 비해 미비한 편이다.

정숙희(2000)에 의하면, “협동학습에 논문 중에 미술과 협동학습에 관한 연구는 거의 그림과 표현 능력의 신장 조형 활동에 대한 협동학습 효과에 관한 연구가 대부분이다.”라고 밝히고 있다.

이로 인해 미술과의 모든 영역에 협동학습 유형을 다양하게 적용해 보는 연구가 필요하다.

따라서 본 연구에서는 미술 수업에서 활용할 수 있는 협동학습의 유형을 알아보고 미술수업에 적합한 협동학습 유형을 접목을 시켜 학습자에게 협동학습에 있어서 인지적, 정의적, 사회적 효과적[3]인 교수-학습안을 능동적이고 체계적으로 개발

---

2) 김현정, 「협동학습 모형을 적용한 미술수업 분석 연구: 아동의 자아존중감과 사회성을 중심으로」, (한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005), p. 2.

하는데 있다.

제2절 연구의 내용 및 방법

본 논문에서는 내용은 다음과 같다.

첫째, 미술의 교육적 의미를 이해하기 위해 미술교육의 특징과 협동학습과의 상관성을 알아본 후 그 필요성과 효과에 대해 고찰한다.

둘째, 협동학습의 개념과 특징, 효과 등을 살펴본 뒤 여러 협동학습 유형을 알아보고 많은 협동학습 유형별 중에 크게 과제중심 협동학습(JigsawⅠ, Ⅱ, Ⅲ, GI, Co-op Co-o), 보상중심 협동학습(STAD, TGT), 교과중심 협동학습(TAI, CIRC, DME, LT), 구조중심 협동학습(Kagan모형)으로 나누어 알아본다.

셋째, 이를 바탕으로 미술수업에 적합한 협동학습 모형 방안을 모색하고 어떻게 적용할 것인지를 연구하고 개발한다.

넷째, 협동학습 모형을 적용한 미술과 교수-학습안을 개발하여 제시하고 학습자들에게 협동학습에 대한 흥미와 관심을 유발하게하여 적극적으로 자신의 역할을 해나갈 수 있는 기대효과를 제시한다.

본 연구에서는 전체적으로 미술교육의 이론을 중점으로 고찰하였으며, 그 중 표현영역에 속한 판화수업에 제한을 두고 교수-학습안을 다음과 같이 연구하였다.

첫째, 협동학습 모형 중에 미술수업에 적절한 모형이 무엇인지 탐색해 본다.

둘째, 미술수업에 적합한 협동학습 모형을 탐색한 후 협동학습 모형이 판화 수업에 어떻게 적용할 것인지 분석한다.

셋째, 판화수업을 협동학습 모형에 적용한 교수-학습안을 개발하여 제시한다.

---

3) 본 논문 pp. 37-39에서 설명.

제2장 이론적 배경

제1절 협동학습의 이해

1. 협동학습의 개념 및 기본요소

가. 협동학습의 개념

협동(cooperation)의 사전적 정의는 둘 이상의 단체가 서로 마음과 힘을 모아 함께 한다는 뜻으로 지니고 있으며 피아제(Jean piaget)는 협동을 " 동료 상호간에 이루어지는 사회적 상호 작용의 산물이라고 보고 타인과의 상호작용과 사회관계에서의 상호존경에 대한 인격적 가치를 부여한다."라고 하였다.[4] 일반적으로 협동이란 두 사람 이상의 개인이 공동의 목표를 달성하기 위해 공동생활을 해나가는 과정이라고 할 수 있다.

협동학습[5] 구조로는 경쟁학습 구조와 개별학습 구조가 있다. 경쟁적 학습 구조는 지적으로나 정의적으로 많은 문제점을 안았다. 상대적으로 낮은 성취를 보인 아동들은 정서적 폐해를 겪었고, 사회의 입장에서는 극소수의 승자를 배출하는 대신 대다수의 패자를 양산했다. 뿐만 아니라, 승자와 패자를 가리기 위한 기준은, 개인의

---

4) 김혜정, 「협동학습을 통한 미술과 교수 · 학습 방법 연구」, (한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009), p. 4에서 재인용.

5) '협동학습'은 cooperative learning'을 번역한 용어로, 혹자는 '협력학습' 이라고 번역하여 사용하기도 한다. 그러나 보통 'collaborative learning'을 '협력학습으로 번역한다. 이 두 용어는 엄격히 구별하지 않고 사용하는데, 대개는 cooperative learning'을 사용한다. 이러한 약간의 용어의 혼란이 나오게 된 것은 서로 다른 접근법에서 출발하여 따로 발달해 왔기 때문이다. 정문성, 『협동학습의 이해와 실천』, (서울 : 교육과학사), p. 40.

잠재력을 발현시키지 못하고 일정 수준 이상의 지적 능력 계발의 한계를 가져왔다.

이러한 경쟁적 학습 구조에 대한 비판과 그 대안을 제시한 것이 개별적 학습 구조이다. 개별적 학습 구조는 아동을 무조건 동일한 기준으로 경쟁시킬 것이 아니라, 아동 각자가 가지고 있는 개인적인 잠재력을 최대화 하자는데 목적이 있었다. 그래서 많은 교육적, 재정적 투자를 통하여 개인에게 적절한 학습 환경을 제시해 주고자 했다. 이로 인해 학습자들은 비교의 대상에서 벗어나 자기 수준에 맞는 학습을 할 수 있었고, 자신의 능력을 성장시킬 수 있는 기회도 확대되었다. 또한 교사의 지식을 단지 수용하는 수동적인 입장에서 벗어나, 다른 구성원들과의 상호작용 과정에서 구성원들 간의 차이를 해결하여 지식을 형성해 나가며 과정을 즐기는 능동적인 주체자의 역할을 하게 된다.

인간은 사회생활을 하는데 있어서 협동 없이는 공동생활을 영위할 수 없다. 그러므로 학교 학습에서 동료 간에 상호 작용이 가능한 협동학습은 교육이 삶 그 자체라는 점에서 중요하고 필요하다. 협동학습을 통한 상호작용은 동료 간의 우정, 서로에 대한 적극적인 태도, 다른 사람에 대한 책임감, 타인에 대한 배려심을 가져온다. 또 협동학습에서는 모든 집단 구성원들이 그 집단의 학습목표를 달성 하는데 다 같이 기여하기 때문에 각자는 상당한 성공경험을 갖게 되며 이를 바탕으로 학습태도 및 학습 동기의 유발에 기여한다는 점에서 의의가 있다.

이러한 협동학습의 개념은 여러 학자들에 의해 다양하게 정의되고 있다.

슬라빈(Slavin, Rovert E)[6]에 의한 협동학습은 학생들이 학습 집단에서 학습활동을 하고 그 집단의 성적에 기초를 둔 보상과 인정을 받는 교실 상황에서의 학습 방법 또는, 학습 능력이 서로 다른 학생들이 동일한 학습 목표를 두고 소집단에서 함께 활동하는 수업방법이다.[7]

---

6) 슬라빈(Slavin, Rovert E) : 교육학자, 사회심리학자, 미국 Johns Hopkins University의 Center for Social Organizatio of School의 공동소장.

7) 정숙희, 「집단 협동학습의 이론적 근거와 연구경향」, (경상대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001), p. 5에서 재인용.

데이비드 존슨(David Johnson)[8]과 로저 존슨(Roger Johnson)[9]은 협동학습의 본질을 공동의 업적을 이루기 위해 집단 목표를 할당하고 시험에서 집단의 평균 성적을 높이고 정해진 규준에 따라 그들의 성격의 양과 질에 근거하여 집단 전체에 보상하는 것으로 보고 협동학습의 본질을 업적을 이루기 위한 집단이라 하였다.[10]

콜(Cole. P. G. :University of Western Australia)과 찬(Chan, L. K. S. :University of Western Australia)은 협동학습이란 학생들이 그들 집단의 학업수행에 근거해서 보상이나 인정을 받는 협동적 유인 구조와 공동 목표를 향해 소집단에서 함께 공부하는 협동적 과제 구조를 활용하는 학습 방법이라고 하였다.[11]

슈나이더 빈트(Schnidewin, Nancy)와 데이빗슨(Davidson, Ellen)은 학생들이 공동의 목표를 가지고 서로 도울 수 있는 활동을 하면서 이로 인해 타인에게 존중받고 또 무엇인가를 기여하게 되고 이런 일이 일어나도록 과제를 구조화 하는 학습이라 하였다.[12]

당스로(Dansereau, Donald F)[13] 는 협동학습을 고정된 교사와 학생, 또는 개인 교사와 학생의 역할과는 종래의 전통적인 학습 방법과는 달리 학습 상황에서 동등한 입장으로 참여하여 학생들끼리 상호작용 하는 것으로 보고 있다.[14]

---

8) 데이비드 존스(David Johnson) : 교육학자, 미국 University of Minnesota, College of Education & Human Develoment 교수.

9) 로저 존슨(Roger Johnson) : 교육학자, 미국 University of Minnesota, College of Education & Human Develoment 교수.

10) 서혜정, 「초등 미술과 수업을 위한 협동학습 모형에 관한 연구」, (인천대학교 교육대학원 석사학위논문,2002), p. 8에서 재인용.

11) *ibid.,* p. 8.

12) 박금이, 「중학교 미술교육에서 협동학습을 통한 효율적인 수업지도 방안 연구」, (원광대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000), p. 6에서 재인용.

13) 당스로(Dansereau, Donald F) : 사회심리학자, 미국 Texas Christian University, Institute of Behavioral Research.

14) 서혜정, *op. cit.,* p.8에서 재인용.

앞에서 살펴본 바탕으로 여러 학자들의 협동학습에 대한 정의를 종합해 보면, 학습자들이 개별적으로 학습하거나 경쟁적으로 학습하는 것보다 공동의 목표를 위해 구성원들 간의 상호작용을 통해 협동적으로 학습하는 것이 더욱더 효과적이라고 보는 것이다. 따라서 협동학습이란, 단순하게 함께 공부하는 차원이 아니라 집단 구성원간의 상호작용을 통해 공동 수업 목표를 달성하여 그 집단 구성원 모두에게 유용한 학습 효과를 습득하게 하는 학습 방법이라고 할 수 있다.

나. 협동학습의 기본요소

교사는 전통적 소집단에서 나타날 수 있는 부정적인 측면을 줄이기 위해서는 학생들 간의 긴밀한 상호작용 즉, 다른 학생과 자료에 대해 토론하고 서로를 도우며 자료를 공유하는 작용이 필요하다. 그러기 위해서는 협동학습의 기본 원리를 알아야만 한다.

데이비드 존슨과 로저 존슨은 소집단 학습이 진정한 의미의 협동학습이 되기 위한 기본 요소를 긍정적 상호 의존성(postive interdependence), 개별적 책무성(indvedual accountability), 면대면 상호작용(face-to-face interaction), 협력기술(collaborateve skills), 집단과정(group processing)의 다섯 가지로 정리하여 제시하였다.[15]

첫째, 긍정적 상호 의존성이란 다른 사람의 학습이 자신의 학습에 도움을 주고 자신의 학습이 다른 사람에게 도움을 주는 관계 또는 학생들 개개인이 집단의 성공을 위해 서로 도움을 주는 관계로 다른 구성원이 성취하지 못하면 자신도 성취하지 못하는 관계를 말한다. 이러한 현상들은 소집단 구성원들이 서로 연계되어 있음을 각자가 지각할 때 발생한다. 그리고 소집단 구성원들이 학습과제를 달성하기 위하여 서로의 노력을 조율해 나갈 때도 긍정적 상호 의존성이 발생한다.[16]

---

15) 전성연 등, 『협동학습 모형 탐색』, (서울 : 학지사, 2007), pp. 17-19.

16) 변영계·김광희 공저, 『협동학습 이론과 실제』, (서울 : 학지사, 1999), p. 70.

둘째, 개별적 책무성이란 모든 구성원이 자신에게 주어진 학습 자료를 동시에 다른 구성원이 학습하는 것을 도와주어야 함을 의미한다. 즉, 구성원 모두가 과제 수행에 필요한 책임을 골고루 편성해야 하며 협동학습에서 집단의 목표 달성을 위해서는 역할을 분담하게 되므로 개인의 책무성에 강조된다.

셋째, 면대면 상호작용이란 학생들이 서로의 학습을 도와주며 격려하는 관계를 말한다. 즉 구성원들이 자신이 알고 있는 내용을 동료들과 함께 설명이나 토론과 같은 방법으로 상호작용 하는 것을 말한다.

넷째, 협력기술이란 집단 구성원들이 리더십, 의사 결정력, 신뢰구축, 의사소통, 갈등 조정기능 등을 갖추어야 함을 의미한다. 즉, 자신의 주장만 내세우지 않고 서로 협동적인 태도를 갖는 것, 구성원들을 믿는 것, 그리고 지도력을 공유하는 것과 같은 협력기술은 교사가 보통 직접적이고 구체적인 주의를 줌으로써 습득되는 것으로 협동학습이 성공적으로 이루어지기 위해서는 이 기술이 필수적이다.

다섯째, 집단과정이란 구성원들이 그들의 목표를 잘 달성할 수 있는지, 어떻게 하면 효율적으로 토론하고 평가하는지에 대한 과정이 있어야 함을 말한다.

다. 협동학습과 전통적 소집단 학습의 비교

우리가 주변에서 흔히 사용하는 협동은 협력이란 말과 같은 개념으로도 의미하며 하나의 목적을 달성하기 위한 구성원간의 상호작용이라고도 할 수 있다. 아울러, 구체적인 학습 상황에서 협동의 의미를 살펴보면, 공통된 목표를 성취하기 위해 여러 명이 함께 학습하는 것으로 이해할 수 있다. 반면 전통적 소집단 학습은 모두 똑같은 과제를 부여받고, 집단 내에서 각자가 개별적으로 학습행동을 수행 하며 구조화 되지 않은 활동으로, 협동학습과 같은 활동으로 혼동하는 경우가 많다.

<표-1> 전통적 소집단의 부정적인 측면

부익부 현상	학습 능력이 높다고 자각한 학습자가 다른 학습자보다 도움을 많이 주고 방고, 긍정적이든 부정적이든 많은 반응을 보임으로써 학업 성취가 향상될 뿐만 아니라 소집단을 장악하는 현상이다. 따라서 상대적으로 학습 능력이 낮다고 지각한 학습자의 상호작용 기회는 상대적으로 줄어들게 되는 현상이 나타난다.
무임승객 효과 (free rider effect)	학습능력이 낮은 학습자가 적극적으로 학습에 참여하지 않아도 학습 능력이 높은 학습자의 노력으로 학습 능력이 높은 학습자의 성과를 공유하게 되는 것.
봉(鳳)효과 (sucker effect)	학습 능력이 높은 학습자가 자기의 노력이 다른 학습자들에게 돌아가기 때문에 학습 참여에 소극적이게 되는 부정적인 효과.

이의 앞서 학습과 관련된 협동의 의미를 분명히 행하고 더 나아가 협동학습과 전통적 소집단 학습의 차이점을 알아 볼 필요가 있다.

<표-2> 소집단 학습과 협동학습의 차이점

구분	전통적 소집단 학습	협동 학습
상호 의존성	항상 존재하는 것 아님	긍정적 상호의존성이 있음
개별 책무성	없음(예외-개인은 다른 구성원들의 성취에 무임 승객이 될 수 있다)	모든 구성원의 성취에 기초해서 그 집단이 평가 받는다
구성원	동질성을 띰	이질성을 띰
지도력	한 사람이 가짐	공유함
책 임	자신에 대해서만 짐	서로에 대한 책임을 공유
강조점	과제만 강조	과제와 구성원과의 관계 지속성 강조
사회적 기능 학습	배우지 않음	직접 배움
교사의 역할	교사는 집단의 기능을 무시함	교사의 관찰과 개인
집단 과정	과제 해결을 위한 집단 과정에 대한 구조화가 되어 있지 않음	집안이 어떻게 과제를 수행할 것인지에 대해 집단과정이 구조화가 되어 있음

2. 협동학습의 유형

협동학습은 전통적인 경쟁학습의 대안으로 제시된, 모든 교과에 적용할 수 있는 체계적이고 구조화된 교수-학습 방법이다. 협동학습 모형은 매우 다양하게 개발되어 있고 이러한 협동학습 모형의 운영기제는 공동목표를 달성하기 위해 이질적인 집단을 구성하는 면에서 동일하다.

1970년대 이래로 협동학습에 대한 관심이 세계적으로 불붙기 시작하면서 몇 가지 두드러진 협동학습 수업전략이 교실에서 실천되고 검증되었다. 이 전략들은 전체 학급을 과제구조 · 목표지향 · 보상구조 등으로 인해 서로 긍정적으로 상호의존관계에 있는 학생들을 작은 모둠으로 나누고 있다. 그렇지만 교실을 구조화 시키는 방법의 차이로 인해 각기 구별되는 독특한 점을 가진다. 지난 20년 이래로 몇 가지 독특한 모형들이 개발되었고, 이는 특히 교실 현장에서 적용되고 발견되었다.

본 연구에서는 집단 간의 경쟁을 강조하는 과제중심 협동학습(JigsawⅠ,Ⅱ,Ⅲ, GI, Co-op Co-op),보상중심 협동학습(STAD, TGT), 교과중심 협동학습(TAI, CIRC, DME, LT), 구조중심 협동학습(Kagan모형) 유형을 기준으로 나누어 알아보고자 한다.

가. 과제중심 협동학습

1) 과제분담학습 모형 (JigsawⅠ, JigsawⅡ, JigsawⅢ)

1978년 미국의 텍사스 대학에서 엘리어트 아론스(Elliot Aronson)과 그의 동료들에 의해서 개발된 모형으로서 집단내의 동료로부터 배우고 동료를 가르치는 모형이다. 직소퍼즐(Jigsaw puzzle)에서 유래한 것으로, 모집단이 전문가 집단으로 갈라졌다가 다시 모집단으로 돌아오는 모습이 마치 조각그림 끼워 맞추기 퍼즐과 같다고 하여 붙여진 이름이다. 조각 그림 맞추기에서 한 조각이라도 빠지면 완전한 그림이 될 수 없는 것과 같은 이치고 과제 분담 구조를 통해서 집단 구성원 간의 상

호 의존성을 높이고자 하는 학습 모형이다.[17] 이 모형은 보상구조를 통해서가 아니라 학습과제의 분담, 즉 작업 분담 구조를 통해서 집단 구성원 간의 상호 의존성과 협동심을 유발한다. 주로 중·고등학교 사회 과목에 적용되고 연구 되었으나, 그 효과가 일관성 있게 입증되고 있지는 않다.

Jigsaw 모형의 수업절차는 크게 <표-3>에서 보여 지고 있다.

<표-3> Jigsaw 모형의 수업

학생들은 5~6개의 이질 집단으로 나누고, 학습할 단원을 집단 구성원의 수에 맞추어 쪼개서 각 구성원에게 한 부분씩을 할당한다.
각 집단에서 같은 부분을 담당한 학생들이 따로 모여 전문가 집단을 형성하여 분담된 내용을 토의하고 학습한다.
제각기 소속 집단으로 돌아와서 학습내용을 집단 구성원에게 가르친다.
단원학습이 끝난 후 학생들은 시험을 보고 개인의 성적대로 점수를 받는다.

<표-3>와 같이 이 모형의 시험 점수는 개인 등급에서 기여하지만 집단 점수에는 기여하지 못한다. 즉 개인의 과제 해결의 상호 의존성은 높으나 보상 의존성이 낮고, 집단으로서 보상을 받지 못하기 때문에 형식적인 집단 목표가 없다. 그러나 각 집단 구성원의 적극적인 행동이 다른 집단 구성원들에게 보상 받도록 도와주기 때문에 협동적 보상구조의 본질적 역동구조인 Jigsaw 수업절차 형식은 존재한다.

가) Jigsaw I 모형

Jigsaw I 모형은 집단내의 동료로부터 배우고 동료를 가르치는 것으로 보상구조를 통해서가 아니라 학습과제의 분담 즉, 작업분담구조에 따라 집단 구성원 간의 상호 의존성과 협동심을 유발한다.[18]

17) 신헌재 외, 『열린 국어과 교수-협동학습 방법』, (서울 : 박이정,2003). p. 81.

또한, Jigsaw Ⅰ 모형으로 학습하는 학생들은 전통적인 학습구조의 학생들보다 모둠 동료들과 학교를 더 좋아하고 자아존중감도 더 좋아졌으며, 인지적 학습 효과도 더 높게 나타났다.[19] 이 모형의 수업절차를 살펴보면 <표-4>와 같다.

<표-4> Jigsaw Ⅰ 모형의 수업절차[20]

1단계	원래모둠[모집단]활동(home team)
① 교사가 한 단원의 주제를 선택하여 수업 계획의 대강을 설명해 준다.	
② 몇 가지의 하위 주제가 질문의 형식으로 적혀있는 전문가 용지 (expert sheet)를 모집단(5~6명으로 구성)에 배포한다.	
③ 하위주제들을 소집단 구성원 각자에게 하나씩 할당한다.	
④ 각 주제를 맡은 구성원은 그 하위주제에 한하여 전문가가 된다.	
⑤ 하위주제의 전문가가 되는 것 외에, 각자가 모집단 내에서 해야 될 역할 (리더 혹은 기록자 등)을 정한다.	
2단계	**전문가 활동(extert team)**
① 각각의 소집단에서 동일 주제를 맡은 각 소집단의 전문가끼리 따로 전문가 소집단을 형성하여 함께 학습활동을 한다.	
② 주로 하위주제를 공부한 다음, 각자의 모집단에 돌아가서 모집단의 동료들에게 핵심내용을 어떻게 전달해 줄 것인가를 중심으로 토론한다.	
③ 교사는 전문가 소집단에서 다루어야 할 학습의 요점과 범위를 안내해주는 자료도 제공하는 것이 좋다.	
3단계	**원래 모둠[모집단] 재소집(home reconvene)**
① 전문가 집단 활동이 끝나면 모집단으로 돌아와서 전문적 지식을 소집단 내의 동료들에게 전수한다.	
② 과정이 끝나면 전체 과제를 범위로 개인 평가를 받는다.	

18) 서혜정, *op. cit.*, p. 26에서 재인용.

19) 전성연 등, *op. cit.*, p. 107.

나) JigsawⅡ모형

JigsawⅡ는 Slavin(1983)이 JigsawⅠ을 수정한 것이다. 기본적으로 개념을 가르치는데 이용되며, 특히 교재 내용의 완전습득을 목적으로 한다. 이 모형을 Bloom의 목표분류의 인지영역[21]에서 본다면 상위기능과 하위기능의 어느 쪽의 교재에도 채택될 수 있도록 융통성이 있다. 이 방법은 팀의 학생들이 교재를 분할하여 한 부분씩 깊이 있게 공부하여 동료들에게 가르쳐 주는 것으로 JigsawⅠ보다 과제 상호의존성에 기초하고 있으면서도 보상과 상호의존성을 높인 모형이다.

이 모형의 수업절차를 살펴보면 <표-5>와 같다.

<표-5> JigsawⅡ 모형의 수업절차[22]

수업절차		내 용
1단계	과제선정	·한 단원을 선택하여 4가지 기본 주제로 나눈다.
2단계	원래모둠 조직	·4~5명으로 구성된 소집단을 조직하고 집단 명을 정하고 집단이 정체성을 갖도록 유도한다.
3단계	전문가 학습지 배포	·각 소집단에 4가지 주제가 질문의 형식으로 적혀 있는 전문가 용지(Expert Sheet)를 배포한다.
4단계	전문가 활동의 이해	·주제들을 소집단 구성원에게 할당하여, 주제에서는 전문가가 되도록 한다.
5단계	단원전체 읽기	·모두에게 단원 전체를 읽게 하되, 자신이 맡은 주제 중심으로 읽게 한다.
6단계	전문가 모둠	·각 전문가 집단이 모여서 자신들의 주제에 관해 토론하게 한다.
		·교사가 할 일 -모든 학생들이 자신과 같은 주제를 선택한 전문가 들이

20) 곽내영, 『교육학』, (서울 : 형설, 2009), p. 363.

21) Bloom의 교육목표 분류 중 한 영역.
주로 안다는 일과 관계되는 기초적인 정신적-지적과정으로 복잡성의 원리에 따라 지식, 이해, 적용, 분석, 종합 평가 6단계로 구분하고 전자로 갈수록 하위정신 능력에, 후자로 갈수록 고등정신 능력에 속한 것으로 판단한다.

		누구인지 얼굴을 알 수 있도록 해준다. -학습할 범위와 방향을 안내하는 전문가 학습지를 제공해 주는 것이 바람직하다.
		·전문가 집단이 모일 때는 4~5명이 넘지 않도록 하는 것이 좋다.(많으면 두 그룹으로 나눈다.)
7단계	원래 모둠의 재소집	·자신의 소집단에 가서 단원 전체를 학습하게 한다. -자신이 학습한 주제를 다른 동료들에게 가르쳐 준다. -학생들은 표현하고 듣는 기능을 익히고, 색다른 학습 경험을 하게 된다.
8단계	퀴즈	·단원 전체에 대해 개인적 시험을 치른다.
9단계	보상	·소집단 점수를 공개하고, 학급 신문이나 게시판에 팀의 성적을 공고한다.
10단계	단계의 반복	·처음 9단계를 계속 반복하여, 개인의 향상점수에 기초한 소집단 점수를 다시 계산하여 새로운 소집단 순위를 게시한다.

다) JigsawⅢ모형

<표-6> JigsawⅢ 모형의 수업절차[23)]

수업절차		내 용
도입	수업에 대한 안내	수업의 절차와 학생의 역할에 대해 안내하고 주의를 준다.
모집단활동	모둠[집단]의 조직	학생들을 소집단으로 조직한다. (보편적으로 이질적 구성을 함)
	역할의 부여와 설명	학생들에게 역할을 부여하고 각 역할에 대해 설명해 준다.
	단원의 소개	교사는 단원 또는 수업에 대해 안내한다.
	학습과제와 역할의 점검	학생들에게 수업에서 완수해야 할 학습과제와 역할들을 개관해 보게 한다.
전문가	전문가 모둠 [집단]조직	전문가 집단을 조직하고, 전문가들이 해야 할 절차들을 설명해 주고, 과제지를 배포한다.

22) *ibid.*, p. 364.

활동	전문가 과제의 수행	전문가들은 주어진 과제지의 각 항목에 전문가들의 토론을 통해서 얻어진 정답을 적어 나간다.
	순회 지도	교사는 전문가 집단을 순회하면서 활동을 관찰하되, 스스로 문제를 해결하게 하며 오직 집단 지도자와만 의사소통을 한다.
	격려	전문가들이 모집단에 돌아가 자신들이 배운 전문적 지식을 동료들에게 잘 전달하기 위해 준비하는 것을 격려하고 도와준다.
모집단의 재소집	원래모둠 [모집단]의 재소집 지시	전문가에게 자신의 모집단으로 돌아가서 자신의 전문 지식을 가르치게 한다.
	전체 학급 단위의 정리와 요약	수업한 내용을 전체 학급에서 정답을 확인하고 토의한다(각 소집단에서 잘못된 교수 활동을 최소화하기 위한 절차임).
	협력적 기능의 점검	교사는 협동을 잘 했는지를 질문하여 소집단 활동에 대한 평가를 한다. (수업의 중요한 목표의 하나가 협력적 활동임을 상기시키는 의미에서 매우 중요한 단계임)
휴식기		평가 유예기를 두어서 수업을 통해 배운 것을 정리할 수 있는 여유를 위해 설정해 둔 시기이다.
평가 대비를 위한 원래 모둠[모집단]의 재소집		평가를 며칠 앞두고 소집되며, 모든 소집단 구성원이 평가를 잘 치를 수 있도록 지도자가 주축이 되어 서로 도와주는 소집단 활동이다.
평가와 지도	시험	전문가 과제지와 수업 목표에 근거해서 개인별 시험을 치른다.
	평가	학생의 성취를 평가하고 STAD 향상점수를 계산한다.
	보상	STAD 방식으로 개인과 소집단을 보상한다.

2) 모둠[집단]탐구 모형(집단조사 학습, Group Investigation)

GI 모형은 최근 개발된 많은 협동학습 모형들에 비하면 절차나 활동이 구체적이지 않은 평범한 모형이다. 협동적 삶과 관련 깊은 학습 방법인 GI모형은 학습 전체가 해결하고자 하는 큰 주제 속에 자신들이 관심이 있는 소주제를 정하고, 관심 주제에

23) *ibid.*, p. 365.

따라 집단을 구성하여, 구성원의 '따로 또 같이' 적 협동을 통해 자신들의 문제와 학습 전체의 문제를 해결하는 학습 방법이다.[24]

이 모형은 이스라엘의 텔아비브(Tel Aviv)대학의 Sharan과 Hertz-Lazarowitz(1980)와 그 동료들에 의해서 개발된 것으로 정교한 집단 프로젝트로서 만들어졌으며 이스라엘과 기타 지역에서의 인종간의 교유관계를 증진시키기 위한 목적도 내포되어 있다.[25]

GI 모형은 학습할 과제의 선정에서부터 학습 계획, 집단의 조직, 집단과제의 분담, 집단 보고에 이르기까지 학생들 스스로의 자발적 협동과 논의로 학습이 진행된다.

이는 개방적인 협동 학습 모형으로 매우 조직적인 '성취과제 분담 학습' 이나 '팀 경쟁 학습' 과는 대조적인 특징을 지니고 있다.

이 모형의 수업절차를 살펴보면, <표-7>와 같이 6단계로 나눌 수 있다.

<표-7> GI 모형의 수업절차[26]

수업절차	내 용
주제제안	· 학생들이 자료를 조사해서 학습할 주제를 제안하고 이들 주제를 범주화하며 학습하고자 하는 주제를 선택하고 같은 주제를 공부하기 위한 소집단을 구성한다. 집단구성은 흥미나 능력 등이 이질적이 되도록 교사가 도와준다.
계획 세우기	· GI 모형의 핵심적 단계로서 여기서는 무엇을, 어떻게 공부할 것인가, 누가 무엇을 할 것인지, 그 주제를 탐구하는 목적은 무엇인지, 완수한 집단 과제를 학급에 어떻게 발표할 것인지 등에 대해 계획을 세운다.
탐구실시	· 정보수집 및 분석, 결론도출 등 탐구를 실시하는 단계이다. 학생들은 아이디어를 교환하고 토의하고 명료화, 조직화 한다.
보고서 작성	· 소집단 별로 최종 보고서를 작성하는 단계이다. 소집단 과제의 핵심 전달 내용을 결정하고 무엇을 어떻게 제시할 것인지 결정한다.

24) 이종일 외, 『협동학습과 탐구』, (서울 : 교육과학사, 2009), p. 285.

25) 서혜정, *op. cit.,* p. 27에서 재인용.

보고서 발표	· 최종보고서를 발표하는 단계이다. 이는 다양한 방법으로 학급 전체를 대상으로 이루어지며, 학습의 다른 학생들은 발표 내용을 평가하고 질문을 한다.
평가	· 탐구주제와 절차 등에 걸쳐 고차원 사고를 평가하며 동기와 참여를 포함한 정의적 측면도 평가한다.

3) 협동을 위한 협동학습 모형(Co - op Co - op)

Sharan 과 Sharan(1976), Miller 와 Seller(1985)의 모형에 근거하여 캘리포니아 대학의 카간(Kagan, Spencer)이 1985년에 고안한 Co - op Co - op 모형은 학습자가 스스로 학습과제를 선택하고 자신과 동료들의 평가에 참여하도록 하는 모형이다. 즉 Co - op Co - op이라는 이름이 말해주듯이 학생들은 모둠 속에서 협동과, 모둠과 모둠의 협동으로 얻은 이익을 학급 전체가 함께 나누는 경험을 하게 된다.[27]

이 모형은 GI 모형이 정교하지 못한 절차와 활동으로 인해 협동학습의 효과를 충분히 보여주지 못한 점을 보완하기 위해 개발된 것이다. 즉 소주제를 중심으로 모인 소집단 내에서 또 다시 미니 주제를 선택함으로써 좀 더 적극적으로 소집단 활동에 기여하고, 구체적으로 자신이 무엇을 해야 할지를 인식하고 실천할 가능성을 높인 것이다.

<표-8> Co - op Co - op모형의 수업절차

수업절차	내용
학습 주제 소개	· 강의나 강연, 인쇄물, 비디오 또는 학생들의 관심을 자극할 수 있는 자료를 많이 사용할수록 좋다. · 학생들의 학습 동기를 유발하는 것이 이 단계의 목적이다.
학생 중심 **학급토론**	· 주제에 대해 알게 된 것, 더 알고 싶은 것에 대해 교실 전체 토론을 한다. · 한 주제에 대해 다양한 소주제들이 학생들의 토론 과정 에서 만들어 진다. · 언급된 주제들을 모두 토론을 통해 주제를 분류하고 최종적으로 다

26) *ibid.*, p. 28.

27) 진선영, 「중학교 미술교육에 있어서 협동학습을 이용한 판화수업」, (한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005), p. 20.

	를 주제를 정한다.
소주제 선택과 모둠구성	· 소집단 구성을 위한 하위주제들의 선택 · 하위주제별 소집단 구성 및 팀웍 형성
소주제의 정교화와 분업	· 하위주제의 정교화 (소집단 내의 토의를 통해서 자신들이 맡은 하위주제를 보다 정교한 형태로 구체화 하고 연구 범주를 정한다.) · 소주제 선택과 분업 (구성원들은 정교화 된 하위주제를 몇 개의 소주제로 나누고 이를 구성원 모두가 자신이 원하는 소주제를 분담한다.)
개별 학습 준비 및 미니 주제 발표	· 자신이 맡은 소주제를 개별학습하고 소집단내에서 발표할 준비를 한다. · 자신이 맡은 소주제에 대한 학습 및 조사 결과를 발표한다. · 역할을 맡지 않은 학생들은 토론자, 기록자 등의 역할을 분담시켜 발표의 질을 높이는 데 도움을 줄 수 있다.
소집단별 발표 준비	· 소집단 별로 전체 학급에서 발표할 보고서를 준비한다.
모둠[소집단]별 학급발표	· 소집단별로 전체 학급에 대해 발표하고 교실 전체가 토의한다.
평가와 반성	· 평가는 개인별로 실시할 수도 있고, 소집단별 학급 전체에 대한 발표 보고를 평가할 수도 있다. (후자의 경우 보통은 학생들의 자체 평가를 40%, 교사의 평가를 60%의 비율로 하는 것이 좋다.) · 소집단별 자체 평가와 생산적인 소집단 활동을 위한 개인의 자기 평가도 도움이 된다.

나. 보상중심 협동학습

1) 모둠성취 분담모형(STAD: Student Team - Achievement Division)

John Hopkins대학의 Slavin과 그의 동료들(1977)이 제안한 모형으로 성취과제분석학습, 능력별 팀 학습 등으로도 불린다. 이는 협동학습 모형 중에서 가장 오래되고 널리 사용되는 것으로 주로 아주 열등한 학습자에게 학습 동기를 부여하기 위

해 사용되는 경우가 많다.

STAD모형은 팀이 학업 성취, 성 인종 등에서 이질적인 4~5명으로 구성되고 초·중·고등학교 수학 과목에 주로 이용하며 집단 구성원들의 역할이 분담되지 않은 공동 학습 구조이면서 동시에 개인의 성취에 대해 개별적으로 보상되는 개별 보상 구조를 가지고 있다.

STAD 모형의 장점으로는 첫째, 다른 모형에 비해 적용하기가 간편하여 다인수 학급에서 사용이 용이하다.

둘째, 향상점수는 개인의 동기유발과 참여의식을 높여줄 수 있다는 점이다.

그러나 가장 단순한 협동학습 모형의 하나로 보통은 기초 기능이나 사실적 지식의 효과적 습들을 도모하는데 적합한 것으로 알려져 있는 STAD 모형은 단기간에 성적을 올려야 할 때 활용하면 좋은 학습 효과를 거둘 수 있는데 모둠간의 경쟁 과열이 발생하고 평가 과정이 번거롭다는 단점도 가지고 있다.

셋째, 향상점수를 부여하기 때문에 성적이 낮은 학생도 노력여하에 따라 팀에 기여를 크게 할 수 있다.

이와 같이 STAD를 <표-9> 같은 다섯 가지 요소로 구성된 전략을 제시 한다.

<표-9> STAD 모형의 수업절차

수업절차	내용
수업 소개	· 수업이 시작되어 교사가 교재를 제시하는 것이다. · 단원 전체의 개요를 약 20~30분 정도 직접 교수하고 학생들은 그것을 배우게 된다. · 소개는 교사주도로 학습 내용과 요점 중심으로 제시하며, 강의나 시범 설명 또는 시청각 교재(VTR, OHP)사용의 형태를 취할 수도 있다. · 교사는 매주 강의나 토론으로 새 단원을 소개한다.
소집단 활동	· 소집단(Team)은 학습 능력, 성별 등을 참조하여 4~5명의 이질 집단으로 구성한다. · 학생들은 주어진 교재를 1~2시간 동안 팀 동료등과 상호작용 을 활발히 하면서 학습 한다 · 소집단 구성원간의 신뢰감 형성방안 - 팀 구성원이 문제 해결을 다른 팀이나 교사에게서 찾지 않고 구성원 스스로 해결하도록 해야 한다.

	- 팀 성원에게 문제에 대한 해결 과정과 답을 충분히 설명하도록 해야 한다. - 구성원 모두가 학습 내용을 완전히 이해할 때까지 팀 학습이 계속 된다. - 팀 구성 초기에는 팀 이름과 팀 구호를 사용하여 팀 협력정신을 행정 한다.
퀴즈문제	· 팀 학습이 끝나면 개별적으로 시험을 본다. (퀴즈 문제를 통해 개별 적으로 형성평가) ·학생들에게 개별적으로 문제를 풀게 하므로, 팀 구성원 간에 서로 돕지 못하면 개인 점수로 계산한다.
개별 팀 향상 점수	· 학생들이 공부한 것을 퀴즈문제 풀이를 통해 평가한다. · 문제에서 최소한의 점수, 각각의 학생마다 기본 점수를 정하고 얼마만큼 향상되었나를 측정한다.
소집단 점수의 게시와 보상	· 단원 수업이 끝난 후 최단 시간 내에 팀 점수를 제시하는 것이 효과적이다. - 각 팀의 활동 상황과 학습에서 반성할 점을 알게 하고 기타 조언도 할 수 있다. - 특히 각 팀의 학습 수준을 점수화하여 게시한다.

2) 모둠게임 토너먼트 모형(팀 경쟁 학습, TGT : Teams Games Tournaments)

TGT 모형은 능력별 팀 학습모형(STAD)과 마찬가지로 기본 기능에 대한 이해력과 적응력을 기르기 위해 고안 되었으며 성취과제 분담 학습(STAD)과 동일한 팀, 수업방법, 연습 문제지를 이용하여 우수한 팀을 선정하는 소집단별 활동은 STAD와 동일한 방법으로 이루어진다.

STAD 모형과 다른 부분을 살펴보면 다음 과 같다. 팀별로 학습이 끝나면 각 팀에서 이전 수행에서 가장 우수 하였던 3명이 테이블 1에, 다음으로 우수한 3명이 테이블 2에 배정되며 이와 같은 방식으로 계속 된다. 예를 들어 한 테이블에서 게임을 한 벌의 숫자카드와 한 세트의 문장으로 구성하게 하며 학생들은 돌아가면서 차례대로 숫자카드를 뽑아 해당하는 문항에 답한다. 이 과정이 끝나면 최고의 팀을 선정하고 보상하지만 더 이상의 향상 점수는 없다.

그러므로 이 모형은 STAD보다 더 외적 동기가 높은 모형이므로 학습자체에 내적 동기를 기대하기 어려운 단순한 암기 또는 훈련 등의 성격을 가진 학습내용을

다룰 때 사용하는 것이 좋다.[28]

TGT 모형의 절차를 살펴보면 <표-10>와 같다.

<표-10> TGT 모형의 수업절차

수업절차	내용
준비	· 학습자료 - 학습과제 용지와 정답 용지 그리고 숫자가 적힌 카드와 카드 함, 숫자 카드에 해당하는 문제 용지와 정답지 · 소집단 구성 - 한 소집단을 4-5명으로 구성한다. - 이전 기본 점수가 가장 우수한 사람을 세 명 이내로 각 게임 책상에 배정하고 세 사람씩 게임 하도록 한다.
소집단별 활동	· STAD와 동일하다. · 기본 기능에 대한 이해력과 적응력을 기른다.
퀴즈게임	·게임방법 ① 카드 함에서 수 카드를 뽑아 첫 순서를 정해 시계방향으로 진행한다. ② 높은 숫자를 선택한 사람이 먼저 해당 번호 문제를 크게 읽고 정답을 말할 수 있는 자격이 있다. ③ 틀리며 선택권을 다음 사람에게 넘기고, 맞으면 카드를 보유하고 넘어간다. ④ 다음 사람은 정답이 맞았다고 생각하면 패스를 하고, 틀렸다고 생각하면 순서대로 다른 답을 말 할 수 있으나 만약 틀리면 가지고 있던 카드를 반납하는 제약이 있다. · 게임을 마치기 10분 전에 교사의 지시로 게임을 중단하고, 게임 점수 용지에 결과를 점수 기준에 의해 기재한다. · 소집단별 점수의 환산은 STAD와 동일 방법으로 계산하면 되나 향상 점수 방법은 사용하지 않는다.

28) 김혜정, *op. cit.*, p. 16.

다. 교과중심 협동학습

1) 모둠(팀)보조 개별 학습 모형(TAI: Team Assisted Individualization)

TAI 모형은 Slavin, Leavey와 Madden에 의해 Johns Hopkins대학에서 개발된 모형으로 수학교과에서 협동학습과 개별학습을 결합한 수업모형으로 수학과 개별화 프로그램에 적용하기 위해 개발되었다.[29]

이 모형의 특징은 성적이 낮은 학생들도 수업 진행에 소외되지 않고 자기 수준에 맞는 능력을 계속해서 증진시킬 수 있고, 우수한 학생들도 자신의 능력에 따라 높은 수준의 학습 목표를 달성할 수 있는 기회가 계속 제공된다.

또한 협동학습에서 나타나는 긍정적 상호의존성 효과를 얻는다는 특징을 가진다.[30] TAI 모형의 수업절차를 살펴보면 <표-11>와 같다.[31]

<표-11> TAI 모형의 수업절차

수업 절차	내용
소집단 구성	· 4~5명의 능력수준이 다른 이질적인 집단으로 구성된다.
사전검사	· 학생들은 이 프로그램의 어느 수준에 위치하고 있는지를 알기 위해 사전 검사를 받는다.
교육과정 자료배포	· 각각의 단원에서 단계적 습득을 위한 지시와 설명문, 여러 장의 기능 문제지, 확인 검사지, 그리고 최종 검사지와 정답지를 배포한다.
소집단 학습	· 학생들은 집단 내에서 개인별로 단원을 공부하고 4문제를 계산한 후 집단동료와 교환하여 정답을 채점한다. 4문제가 다 정답이면 다음의 기능 문제지로 건너뛸 수 있으며 오답이 있으면 다른 4문제를 계산한다.
교수집단	· 교사는 집단의 구성원이 각자 학습하는 동안 개별지도 병행한다.
소집단 점수와	· 기능 문제지를 다 마치면 확인 검사를 받으며 8개 이상 정답이면 최종 검사를

29) 김정숙, 「중학교 미술과 표현학습에서 단일제작과 협동제작에 관한 연구」, (이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1990), p. 20

30) 서혜정, *op. pit.,* p. 23.

31) 곽내영 *op. pit.,* p. 374.

보상	받을 수 있다. 집단은 매주 1회씩 학습한 단원에 대해 점수를 받는다. 이 점수가 소집단의 점수가 되며 성취목표를 달성한 집단이 우수 집단으로 보상을 받는다.

2) 읽기 쓰기 통합 모형(CIRC : Cooperative Integrated Reading and Composition)

CIRC 모형은 모두 이질적으로 구성된 소집단에서 진행되며 교사의 설명, 소집단의 연습, 독립적 연습, 동료의 사전평가, 추가적인 연습, 평가의 절차로 진행된다.

이 모형은 초등학교 읽기, 쓰기 언어 등의 언어 교육을 위해 만들어졌으며 교육과정에서 사용할 수 있도록 협동학습을 활용한 수업모형으로 개발 되었다.

교사들은 소설이나 읽기 자료를 사용하지만 전통적인 읽기 수업처럼 일기 집단을 사용할 수도 있고 안 할 수도 있다. 읽기 수준이 서로 다른 학생들끼리 짝이 되게 집단을 편성한다. 학생들은 집단 내에서 짝을 이루어 읽어 주고 이야기가 어떻게 진행될 것인가를 예언하며 이야기를 요약하고 소감을 쓰며 철자와 어휘를 연습하는 등 일련의 인지적 활동을 한다. 또한 다른 종합적 기능을 습득하기 위해 그들의 집단에서 함께 학습함으로써 서로의 작품을 교정하여 편집하고 집단 문집이나 학습 문집 출판을 준비하는 등 저자가 하는 일을 경험하게 된다.

CIRC 모형의 수업절차를 살펴보면 <표-12>와 같다.

<표-12> CRIC 모형의 수업절차

학습 절차	내용
모둠[소집단]구성	· 읽기 수준에 따라 학생들을 2-3개 읽기 집단 배치 · 집단 내에서 2명 또는 3명씩 짝을 만들어 준다. · 이들을 협동학습 집단으로 재배치한다.
읽기 이해를 위한 집적 교수	· 주된 아이디어를 구체화하기, 인과관계를 이해하기, 유추하기 등 읽기 이해기능을 교사로부터 직접 배운다. · 수업 후에 학생들은 읽기 이해학습을 소집단별로 하는데 한 문항에 모든 학생이 합의를 해야 다음 문항으로 넘어갈 수 있다.
기본적 활동	· 교사 주도로 기본적인 이야기가 소개되고 토론한다. · 교사는 읽기 목적을 제시하고, 새로운 어휘나 배웠던 어휘의 복습과 이야기에 대하 토론을 주도하며 모두 구조화된 절차에 의해 진행된다.

	· 이야기의 소개가 끝나면 학생에게는 이야기 패킷이 주어진다.
짝 점검	· 짝들은 학생들이 완수해야 될 기준에 도달했는지 점검하며 주어진 시간보다 빨리 끝내고 싶으면 그것 을 허용한다.
평가	· 이야기 근거한 이해력 검사가 실시된다. -주어진 어휘를 이용하여 의미 있는 문장을 쓰기 -주어진 어휘 목록을 교사 앞에서 정확하게 읽기

3) 일화를 활용한 의사결정모형(DME : Structured Individual-Then-Group Decision Making Episodes)

DME는 사회과를 위한 의사결정 모형이다. 이 모형은 역사 수업에서 실제 그 역사 속으로 들어가서 역사적 의사결정을 해보는 경험을 제공한다. 그래서 실제 역사적 의사결정을 비교해 보는 수업을 할 때나, 사회적 갈등 문제를 해결하는 상황의 경험을 제공하는 단원 등에 사용하면 효과적이다.

의사결정 모형은 수업을 재미있게 할 뿐 아니라 수업을 하는 과정에서 여러 대안들을 자연스럽게 서열화 하는 능력도 길러준다. 또한 상황에 대한 감정 이입적 노력으로, 실제 상황 속으로 감정이입을 할 수 있게 해준다. 이로 인해 정확한 의사결정과 역사인식, 상황판단 능력 등을 길러준다. 그러나 상황과 대안을 구비한 학습지를 단원과 관련하여 만드는 것이 쉽지 않다는 단점을 가진다.

DME 모형의 수업절차를 살펴보면 <표-13>와 같다.[32]

<표-13> DME 모형의 수업절차

수업절차	내용
수업목표 설정	· 교사는 수업 목표에 따라 교과 내용을 구조화된 열린 상황 이야기로 만든다.
교사의 배경 설명	· 수업 하고자 하는 내용에 대해 기본적인 배경 설명을 한다.
학습과제지 의 배포	· 상황 이야기가 적혀 있는 학습 과제지를 배포한다.

32) *ibid.*, p. 374.

개인의 의사결정	· 개인의 의사결정이 이루어진다.
모둠 의사 결정	· 각자의 의사 결정지를 가지고 소집단 토론을 통해 전체 구성원의 합의 도출에 들어간다. · 다수가 아닌 만장일치제로 단일한 의사 결정을 하여야 한다.
각 모둠의 발표	· 전체 학급에서 간단하게 각 소집단의 의사 결정 결과를 보고하고 교사는 미흡한 부분을 보완해 준다.
평가	· 한 단원이 끝난 다음 개인적 평가를 한다.

4) 함께 학습하기 모형(LT : Learning Together)

LT 모형은 미국 미네소타 대학의 데이비드 존슨과 로저 존슨에 의해 개발된 모형으로 과제를 집단별로 부여받고 보상도 집단별로 하며 평가도 집단별로 받는다 해서 '함께하는 학습' 또는 '어깨동무 학습'이라고도 한다.[33]

이 모형의 장점을 보면 첫째, 매우 포괄적이고 일반적이기 때문에 융통성이 매우 높다는 점이다. 둘째, 이 모형은 팀 간의 순수 협동뿐만 아니라 팀의 경쟁도 허용하기 때문에 교사는 자신의 교육관이나 학습의 특성에 비추어 적용할 수 있다는 점이다. 셋째, 학생들의 협동적 학습 기능들이 크게 증진 될 수 있는 모형이다. 하지만 모형이 너무 포괄적이기 때문에 적용에 있어서 실질적인 도움이나 안내를 얻기 어렵다는 점과 공동 활동 기능의 교수에 대한 충분한 준비와 실천이 있어야 하고 그에 따른 교사의 노력과 시간이 필요하다는 단점을 가지고 있다.[34]

LT 모형의 수업절차는 18단계로 구분되는데 구체적으로 살펴보면 <표-14>와 같다.

33) 김혜정, *op. cit.*, p. 23에서 재인용.

34) 서혜정, *op. cit.*, p. 24에서 재인용.

<표-14> LT 모형의 수업절차[35)]

수업절차	내용
교수 목표의 상세화	· 학업 목표와 협동 기술 목표의 두 가지 목표를 설정
모둠의 크기 결정	·2~6명의 범위 내에서 학생들의 협동기능, 자료, 과제의 성격, 시간 등을 고려하여 결정, 처음 적용 시에는 2~3명이 적당하다.
학생의 모둠 배치	· 이질적으로 모둠을 구성한다.
교실의 구성	· 구성원간의 원활한 의사소통을 위해 자리를 원형으로 배치한다.
상호 의존성을 높일 수 있는 수업계획	· 각 모둠의 한 부의 자료만 배부하거나 각 구성원에게 서로 다른 자료를 주고 합해야 완전한 자료가 되게 구성한다.
상호 의존성을 보증하는 역할 분담	· 각 구성원에게 점검자, 연구운영자, 기록자, 격려자, 관찰자의 역할을 맡긴다.
학습과제 설명	· 수업목표, 학습할 개념이나 정보를 과거경험이나 학습과 관련지우고 학생이 따라야 할 절차 등을 제공한다.
긍정적 목표 상호의존성 구조화	· 단일 학습의 결과를 만들도록 하거나 협동적 보상을 제공한다.
개인의 책무성 구조화	· 구성원 중에 무작위로 선정하여 질문하거나 모둠에서 무작위로 보고서나 페이퍼를 뽑아 모둠 점수를 부여한다.
모둔 간 협동 구조화	· 학습 구성원 모두가 미리 정한 수월성 준거에 도달하면 학급 전체를 보상한다.
성취의 기준 설명	· 요구되는 활동을 미리 설정한 준거에 의해서 평가하고 평가준거를 분명히 설명한다.
바람직한 행동 상세화	· 협동 모둠 내에서 요구되는 적절한 행동을 조직적으로 정의한다.
학생 행동 모니터	· 학생들이 과제를 완수하는데 또는 협동적으로 활동하는데 어려움이 있는지 관찰한다.
과제 지원	· 과제 완수에 중요한 절차나 전략을 상기하여 질문에 답한다.
협동적 기능 교수	· 협동기능이 없는 학생이나 협동하는데 문제가 있는 모둠에 개입하여 함께 활동하는데 효과적인 절차나 행동을 가르친다.
수업 마무리	· 수업 요점을 정리하거나 질문을 통해 상기하게 한다.
학습의 질과 양 평가	· 준거평가이어야 하며, 평가 결과를 학생들에게 피드백을 한다.
모둠의 협동적 기능 평가	· 협동 활동에서 잘한 것과 개선해야 할 점을 토의한다.

35) *ibid.*, p. 25.

라. 구조중심 협동학습

1) Kagan의 모형

Kagan의 모형은 Jigsaw와 같은 기존의 협동학습모형으로 대개 한 차시 이상을 적용하기 때문에 협동학습에 익숙하지 않은 교사나 학생들이 실천하기에 무리가 있음을 지적하고, 단 5분이라도 협동학습구조를 만들 수 있는 쉽고 간단한 모형으로 제시한 것이다. 이 모형은 크게 암기숙달, 사고력 신장, 정보 교환, 의사소통 기술의 네 가지로 나누고, 각각 많은 구조들을 분류 시켰다.

Kagan모형의 수업절차는 구체적으로 살펴보면 <표-15>와 같다.

<표-15> Kagan모형의 수업절차

학습절차	내용
암기 숙달 구조	번호순으로(Numbered Heads Together)
	짝 점검(Pair Check)
	플래시 카드(Flashcard Game)
	문제보내기(Send -A-Problem)
	돌아가며 쓰기(Roundtable)
	4단계 복습(Turn-4-Review)
	순환복습(Rotating Review)
사고력 신장	생각-짝-나누기(Think-Pair-Share)
	모둠 문장 만들기(Team Statements)
	역할별 브레인스토밍(Brainstorming)
	이야기 엮기(Sequencing)
	모양 만들기(Formations)
정보교환구조	돌아가며 말하기(Roundrobin)
	셋 가고 하나남기(3 Stray, 1Stay)
	모둠 인터뷰(Team Interview)
	3단계 모둠 인터뷰(3-Step Interview)
의사소통기술	카드(Chips)
	동전 내 놓기(Spend-A-Buck)
	만장일치 의사결정(Consensus Seeking)
	가치 수직선(Value Lines)

3. 협동학습의 교육적 효과

협동학습의 교육적 효과의 특징을 보면 다음과 같다.

첫째, 학습자들은 집단의 공동목표를 세우면서 자기가 맡은 책임을 수행하고, 성과를 평가하는 과정을 통하여 문제 해결력이 향상되며, 자발적인 행동으로 학교생활 에서도 적극적인 행동을 보이게 된다.

둘째, 협동 작업으로 인해 대규모의 작업을 시도 할 수 있으며 다양한 수업의 형태로 작업할 수 있다.

셋째, 표현능력이 부족한 학생에게는 개개인의 표현능력을 향상시키고, 미술 수업에 흥미가 낮은 학생도 자신의 능력에 맞는 활동을 통하여 높은 성취감과 자긍심을 가지게 한다.

양낙진(1990)은 "협동학습의 효과는 학습에서 의도하는 목표를 달성하는 데 있어서 목표달성에 다른 학습 방법보다 긍정적인 영향을 주고 인간이 사회생활을 해나가는데 필요한 인성의 변화와 형성에도 도움을 준다."고 하였다. 이를 바탕으로 학급내의 소집단에서 협동적으로 학습할 때 전통적인 경쟁학습 프로그램보다 인지적, 정의적 영역에서 더욱 효과를 보고 있다.

협동학습의 교육적 효과를 인지적, 정의적, 사회적 측면에서 살펴보면 다음과 같다.

가. 인지적 효과

인지적 측면에서의 효과를 살펴보면, 협동학습은 교과에 대한 태도, 정신 건강, 동료에 대한 친밀감과 믿음, 자아존중감 등에 많은 긍정적 효과가 있는 것으로 알려져 있다. 주정감(2000)은 "초등학교 6학년을 대상으로 협동학습 방법을 적용한 결과, 학업성취도에 긍정적인 효과가 나타났다"고 강조했다. 또한 정문성(1994)은 "인문계고등학교 2학년 남학생을 대상으로 사회과 학업성취에서 집단 보상이 있는

협동학습 집단이 개인보상만 있는 협동학습 집단, 경쟁학습 집단, 개인적인 집단보다 더 효과적임"을 검증했다.

위와 같이 협동학습은 의사교환을 통해 사고력이 신장되고 문제 해결력이 향상되며, 학업 성취 면에서 다른 학습방법에 비해 효과적이라는 것을 알 수 있다.

나. 정의적 효과

정의적 측면에서의 효과를 살펴보면, 학업 성취 외에 협동학습은 협력적 기능, 교과에 대한 태도, 정신 건강, 사회성 발달, 동료에 대한 태도, 관점 채택 능력, 자존감 등에 긍정적인 영향을 미친다.

지금까지의 연구에서 입증되어 온 결과를 보면 협동학습에서 형성되는 또래 관계를 통해 수용, 존중, 호의적 태도를 배우고 감정적인 성숙, 조화로운 사회적 관계, 주체성, 낙천적 태도와 같은 정신적 건강에 협동 학습이 효과가 크다고 밝히고 있다. 자아 존중감이 생겨나면서 목표를 성취하고 다른 사람으로부터 존경받고 다른 사람들에게 호의적인 태도를 형성시켜 준다. 이로 인해 협동학습이 학생들의 학습태도에도 긍정적인 영향을 미치게 되고 협동학습의 수업활동, 학습과제, 교과영역 등에서 학생들의 학습태도는 긍정적으로 형성되고 학생들이 교사나 동교에 대한 태도나 학교에 대한 애착심과 호감이 더 긍정적으로 나타난다고 보았다.

이와 같이 협동학습은 집단 구성원 개개인의 적극적인 참여를 유도하고 자신의 과제에 대한 책임이 집단의 성공여부를 결정하는데 중요한 역할을 한다는 것을 인식하면서 학생들의 학습태도, 자아 존중감, 동교에 대한 친밀감 등과 같은 정의적인 측면의 효과를 얻게 되는 것이다.

다. 사회적 효과

협동학습의 실천은 학생들이 사회적 행동을 관찰하고 수행하고 인간 상호간에 상호작용을 하면서 생활하고 있기 때문에 협동학습 사회적 학습활동은 유용하다.

미술교육에 있어서 협동학습이 주는 사회적 효과에 대하 전상범(1992)은 "사람은 누구나 사회생활에서 협동하며 살게 마련이다. 어릴 때부터 사회에 적용하는 능력을 길러준다는 뜻에서도 협동화를 통하여 협조적인 태도와 방법을 체험하도록 하는데 위의가 있다" 고 하였으며 한형식(1990)은 협동화는 "협동화는 현대사회의 바람직한 시민의 자질이 협동심을 몸에 붙여 줄 뿐만 아니라 개인의 창조력 신장에 효과적인 방법의 하나임에 틀림이 없고 여기에 참여하는 모든 어린이들이 무한한 흥미와 의욕으로 집요하게 추기하여 가치 높은 활동이 되므로 현장에서의 실천이 보다 활발해 지기 바란다." 고 밝혔다.

협동학습이 주는 사회적 효과를 이동원(1997)은 다음과 같이 요약하고 있다.

첫째, 상호작용을 촉진하고, 둘째, 심리적 수요의 경험을 갖게 하며 셋째, 정확한 관점 채택, 능력을 갖게 하고 넷째, 분명하고, 역동적이고, 현실적인 협동의 경험을 하게하며 다섯째, 심리적 성공감을 경험하고 여섯째, 자아 수용과 높은 자아 존중감을 느끼며 일곱째, 다른 동료에 대해 긍정적인 태도를 가지며 여덟째, 보상의 기대와 즐겁고 유쾌한 상호관계를 기대하게 한다.

제2절 미술교육에서 협동학습

1. 미술수업에서 협동학습의 의의 및 필요성

미술은 인간의 시각적 감각을 매체로 하는 예술로서 정신적 세계의 심상을 시각적 상징이나 은유로 변형시킨 것이다. 즉, 말이나 언어로 표현하기 복잡한 정신세계를 감상자에게 전달하는 공적 형태로 만든 것이 미술품이다. 김정희(1998)에 의하면 "이런 활동인 인간의 감수성을 풍부하게 하며 인간의 잠재력이 발휘될 수 있는 다양한 주제의 제공과 인간의 시각적 반응능력을 신장시키므로 시각을 구조화 한다.

미술을 교육하는 미술교육은 인간이 시각세계 속의 의미를 재발견할 수 있도록 할 뿐만 아니라 풍요로운 삶을 영위할 수 있게 한다." 라고 하였다.

더불어 경쟁 학습 구조에서 나의 작품이 타인의 작품과 비교되는 것을 막고 능력이 부족한 학생이나 능력이 많은 학생이 자기 능력과 개성에 맞게 맡은 역할을 하며, 공통사고를 통하여 다양한 시각을 배우고 문제 해결을 위해 상호 협력하게 하는 데 있다. 또한 이러한 과정들을 통해 타인을 돕는데 만족감과 성취감을 느끼게 하여 자신을 긍정적으로 평가하는 긍정적 자아가 형성되며, 학습과제를 이행함에 있어서도 자신감과 적극성을 형성하는 데 큰 영향을 미친다. 그리고 견해의 차이로 일치된 의견을 형성하지 못한다 하더라도 그 과정에서 자신의 생각을 성찰할 기회를 갖고, 그 문제를 더욱 깊게 생각해 볼 수 있는 기회를 갖게 하는 것이 미술과 협동학습의 의미로 볼 수 있다.

그러나 협동학습 과정에서 학생들을 보다 적극적으로 협동학습에 참여할 수 있게 만드는 효율적인 평가 방법을 찾지 못하고 있는 것이 현실이다. 현장에서는 학생들의 학습 과정과 발달을 이해하기 위한 수행 평가가 도입되어 실행되고 있으나, 실제 다인수 학습의 운영과 과도한 수업외의 업무 등의 이유로 어려움이 적지

않아 대게 상, 중, 하의 한정된 점수에 의존하는 경향이 크다.

협동 작업은 학생의 창의력과 사회성을 길러주며, 개개인의 표현능력을 향상시키는 효과가 있지만 이질적인 구성원으로부터의 의견 대립과 협동학습에 대한 연구가 활발히 이루어지지 않은 상태에서 미술수업으로서의 몇 가지 협동 작업의 한계점이 지적된다.

이를 바탕으로 학습자들은 미술수업을 배우는데 있어서 협동학습을 통하여 다양한 사전 지식과 경험을 지속적으로 축적하여 가는 과정을 보다 바르게 인식하고 작가들만의 독특한 표현 기법을 이해하게 되어 작가들이 나타내고자 한 바를 알아낼 수 있는 능력이 갖춰진다. 더불어 다양한 표현활동 및 기법의 학습을 장려하는 방향으로 수업이 이루어 질 수 있도록 구성 있는 체제가 갖추어 지면 단순히 재료의 사용 방법을 변화시켜 표현기법과 관련된 주제로 활용 할 수 있다.

2. 미술수업과 협동학습의 상관성

가. 미술학습에서의 상호작용

미술교육에서의 상호작용 특징은 첫째, 각 개인의 언어체계나 대화 유형을 성공적인 의사소통에 많은 영향을 준다. 둘째, 협동학습을 통한 공동 사고는 학습자들의 사고력을 성장시킬 수 있는 데에 중요한 요소 중 하나이다.

교실에서 친구들과 이야기하고 신체를 접촉하고 눈빛을 읽으며 신체의 모든 기관들을 통해 상호작용을 하게 되며 동시에 교사와 상호작용이 이루어진다. 학생들은 학급에서 이루어지는 모든 활동에 대한 긍정적 또는 지시적 언어를 통하여 학생들과 상호작용 하기 때문에 교사들은 학생들의 활동에 따라 긍정적 반응, 칭찬 등 좋은 언어 사용을 해야 한다.

레지오 에밀리아[36] 에서는 교사와 어린이간의 상호작용이 대부분이 어린이가 하고 있는 일 자체에 대한 관한 것이며 어른과 어린이의 생각의 공동의 관심사에 집

중되어 있다.[37]

릴리안 캐츠는[38]"교사와 어린이들의 생각이 공통 관심사에 집중되어 있기 때문에 교사 또한 전념하게 된다."고 말하고 있다.[39]

비고츠키 스캐폴딩(scaffolding)[40]을 접근하면 학습하는데 교사와 학습자가 상호작용이 일어나면 도움이 필요할 때 도와주고 이로 인해 능력이 향상되어 나중에는 도움의 양이 줄어든다 하였다. 또 교사의 일방적 수업이 학습자에게 부여되지 않아 인지발달을 더욱 효과적으로 증진 시킬 수 있으며 근접발달영역[41] 내에서 성장을 촉진 시킬 수 있다. 이러기 위해서는 교사들은 적극적으로 학생들과의 긍정적인 접촉이 이루어져야 하며 소집단 내의 스캐폴딩이 적용되어 학습자와 교사간의 상호작용이 이루어져야 한다.

---

36) 레지오에밀리아 : 이탈리아 북부의 도시, 레지오 에밀리아(Reggio Emilia)의 많은 영유아 교육기관에서 찾아볼 수 있는 레지오 에밀리아 접근법은 1960년대 이후 혁신적인 교육적 배경, 교육과정, 교수법, 학교조직, 환경 구성 등 영유아 교육에서 독특한 실천을 해 오고 있다. 이의 가장 큰 특징은 프로젝트 활동을 중시한다는 것이다. 여기서 프로젝트란 소집단의 어린이가 특정 주제에 대해 심층적으로 연구하는 것이라는 뜻이다. 김성숙 外, 『미술교육과 문화』, (서울 : 학지사, 2008), p. 95.

37) 고숙자 外, 『미술교육 이론의 탐색』, (서울 : 애경, 2004), p. 33.

38) 릴리안 캐츠(Lilian G. Katz)는 96년 10월 일리노의 대학 교수로서 "프로젝트 접근법"의 저자임.
지난 10여년간 유럽 및 미국에서 지속 되어온 이 접근법에 대한 관련 연구 및 보고서들 그리고 15여년간 전 세계 40여 곳에서 있었던 레지오 유아들의 학습 결과물로 이루어지는 전람회「아이들의 수많은 언어」에 대한 긍정적인 반응과 국제적 인정 및 교류들을 레지오 접근법의 가치에 대한 높은 인식을 보여줌.

39) *ibid.,* p. 33.

40) 비고츠키의 스캐폴딩(scaffolding) : 비고츠키 비계설정으로 번역하기도 함.
비계설정의 사전적 의미는 '건축을 건축하거나 수리할 때 인부들이 재료를 운반하며 오르내릴 수 있도록 건물 주변에 세우는 장대와 두꺼운 판자'를 의미한다. 비고츠키는 이것을 교육에 적용시켜 '보다 능력있는 협력자, 즉 부모나 교사가 과제에 대한 유아들의 수행능력을 살피면서 유아가 과제를 성취할 수 있도록 도움을 주어 보다 어려운 과제를 이끌어 주는 것'이라고 할 수 있다.

41) 인지발달영역 : 비고츠키가 제시한 아동의 인지발달 이론으로 곧 아동이 '스스로 도달할 수 있는 능력과 주변의 도움을 받아 도달할 수 있는 능력을 구분하여, 아동이 새로운 인지발달을 이룩하기 위해서는 근접발달영역 안에서 정교한 교수활동이 일어나야 한다는 것이다.

나. 미술학습에서의 감성작용

감성교육은 바람직한 특성의 정서적 내용을 가진 대상에 대해 직접적인 인식작용을 일깨우는 일로 가능하다.[42] 미술을 통해 감성지능이 가지고 있는 기본 요소는 자기감정인식, 자기감정조절, 자기 동기부여, 타인감정인식, 원만한 인간관계로 다음과 같이 상관성을 가질 수 있다.[43]

첫째, 자기의 감정을 인식하는데 있어서 학습자들은 자기 자신을 언어로 적절하게 표현하는 데 동시에 직접적인 미술 표현 매체로 자신을 표현하게 된다.

둘째, 학습자들은 자기의 기쁨, 분노, 우울 등을 그림을 그리거나, 만들거나, 낙서처럼 끄적거리는 행동을 통해 자연스럽게 자기감정을 조절하게 된다.

셋째, 학습자 스스로에게 하고 싶은 일을 하도록 도와줄 수 있는 동기 부여를 줌으로써 각자가 자기 자신의 경험과 느낌을 표현하게 된다.

넷째, 감상을 통해 감정 이입하는 경험을 하게 되고 이것이 반복 되면서 다른 사람의 감정을 읽게 되는 능력으로 인해 원만한 대인관계를 가지게 된다.

이를 관점으로 협동학습을 통해 미술교육에서 취해야하는 기본관점은 요약하면 다음과 같다.

자기감정에 따라 자유롭게 그림을 그리고 표현하게 하며 체험적인 동기부여를 통해 스스로 자기 동기를 가짐으로서 동시에 타인 작품을 보고 표현의도를 읽을 수 있는 기회를 주고 대인관계가 완만할 수 있게 협동 작업이 주고 이루어지도록 한다. 이를 통해 교사들은 학습자들의 내적 동기를 가지고 적절한 칭찬과 긍정적인 언어를 사용하여 학습을 하는데 자신감을 부여시켜 준다.

---

42) *ibid.*, p. 105.

43) *ibid.,* p. 107에서 재인용.

3. 미술수업에서 협동학습의 교육적 효과

미술교육은 예술작품의 내면화와 미적 경험을 통해 효율적인 정서교육을 할 수 있다. 학습자는 작품을 하는데 가치적인 정서를 표현한 것이므로 작품의 이해, 표현, 감상을 통해 자신의 정서와 이미지를 보면서 향상시키고 풍부하게 하는 것이다. 여기서 자신 작품뿐만 아니라 다른 사람의 정서를 정확하게 대응해 미적 경험을 통해 계발하는데 효율적이다.

이를 바탕으로 미술수업에서 협동학습의 교육적 효과로는 다음과 같다.

첫째, 학습자 개인의 기능을 향상시켜 타인에게 정보공유, 다른 학습자의 칭찬과 격려, 구성원들끼리 학습과제에 대한 이해 여부로 인해 넓은 교우 관계가 형성된다.

둘째, 표현능력이 부족한 학습자에게 개개인의 표현을 향상시키므로 인해 자신의 능력에 맞는 활동을 통하여 스스로 자신감을 갖게 된다.

셋째, 협동학습 수업에서 자신 또는 집단의 필요에 의한 정보의 획득과정이 허용적이고 포용적인 분위기 속에서 자율적으로, 집단적으로 실시하게 되므로 교사의 안내 도움, 정리 및 관심분야에서 자신이 필요로 하는 부분에 대한 이해를 위해 주의 집중 효과가 높다.[44]

넷째, 자율적인 미술수업 협동학습으로 인해 학습자들에게는 학습에 대한 흥미도가 높아지고 내적 동기를 유발시켜 자율학습 습관의 형성에 효과적이다.

---

44) 주정갑, 「협동학습의 학습효과 분석」, (순천향대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000), p. 53.

제3장 미술수업에서의 협동학습 계획

제1절 미술수업에서 효과적인 학습지도안 구성

1. 미술수업에서 적용 가능한 협동학습 모형

미술 수업에 협동학습을 도입한다면, 교사는 수업 목표를 설정하고 난 뒤, 구체적이고 체계적인 협동학습 전략의 유형을 선택해야 한다. 그리고 이 때 교사는 다음과 같은 질문을 할 수 있다. “이 협동학습에서 설정한 목표에 가장 효과적으로 도달하는 방법에는 어떤 것이 있을까?”, “어떤 협동학습이 도움이 될까?”, “내가 할 수 있는 협동학습에는 어떤 것이 있을까?” 이들 질문에 대한 답은, 협동학습에 대한 경험과 가치, 그리고 교육과정, 단원의 목표에 따라 달라질 것이다.[45]

또한 수업목표가 한 가지 구성으로 제작하는 거라면 협동을 위한 협동학습과 Jigasaw를 적용하는 반면 개념과 정보의 목표라면 성취과제 분담학습을 이용하는 것이 적절하듯이 협동학습 모형도 모든 학습에 유용한 것이 아니라 특정영역에도 유용한다.

협동학습의 다양한 모형 중, 미술수업에 적용 가능한 모형을 살펴보면, 팀 성취도 배분 학습(STAD), 함께하는 학습(LT), 집단탐구(GI)등이 있다.

---

45) 번영계, 김광휘 공저, *op. cit.,* p. 270.

가. 성취과제 분담학습(STAD)

학습자들이 기본적인 기능의 습득이나 사실적 지식의 이해를 중심으로 하는 학습을 위해 고안된 모형이며 보상의 중심으로 이루어지는 학습 방법이다. 이 모형은 미술교육의 지식과 기능, 이론에 관한 내용이 미술수업에 적용이 가능하다. 이런 실기수업에 적용할 때에는 실기를 위한 기초지식을 학습 하는 데에 활용될 수 있고 집단 전체가 해결한 과제나 작품을 통하여 집단의 점수를 공개하고 보상하는 체제로 응용하여 적용될 수 있다.

나. 모둠[집단]탐구 모형, 집단조사 학습(GI)

집단 구성원들이 공동으로 협의하여 선정하게 되며 선정된 학습과제와 관련된 하위 주제들을 학생들이 흥미에 따라 선정한다. 따라서 학습자들의 자율적 참여를 유도하여 학업성취는 고차원적인 인지 기능 향상과 학습동기를 높일 수 있다. 이런 모형의 특징을 살려 구성원 간의 긴밀한 탐구과정을 요구하는 개성있고 독특한 발상 수업에 적합하다.

다. 함께 학습하기 모형(LT)

포괄적이고 융통성이 매우 높은 모형이기 때문에 미술교과서에서 활용하기 용이하다. 학습과제를 집단별로 제시하여 구성원 모두가 공동의 목표를 해결하도록 하고 교사는 학습과제를 사전에 제시하여 하위주제로 분담하고 충분히 학습하도록 한다. 즉, 이 모형은 상호의존성이 높은 과제를 제시하고 집단 구성원의 가인적 책무성이 강조되는 것을 특징으로 하기 때문에 자신이 역할을 완수하지 못하면 집단의 과제가 해결되지 못한다. 따라서 미술교과에서는 주로 표현활동에서 학생들이 모두 참여하여 작품을 완성하도록 유도하기 위해 사용될 수 있다.

<표-16> 미술교육에 적용 가능한 협동학습 모형[46]

모형	특징	협동학습 모형이 적용 가능한 미술과의 내용
STAD	·교사의 수업 안내 후 소집단별로 학습하여 개별 향상 점수를 얻으므로 성공의 기회가 균등하다.	·미술과 내용 중 지식습득이 필요하거나 재미있는 퀴즈로 평가 분위기를 개선하고 할 경우에 사용함
LT	·포괄적이고 융통성이 매우 높은 모형으로, 구성원간의 상호 의존성이 높고 개인의 책무성이 강조된다.	·미술과 에서 활용가능성이 높음. ·특히, 표현활동에서 집단구성원의 모든 참여를 유도하여 작품을 제작할 때 적합함
GI	·학생이 주제를 제안하고 주제 선택의 자유가 있으며 구성원간의 토의 과정을 중시한다.	·구성원간의 긴밀한 탐구 과정을 요구하는 단원에 적합함

2. 미술수업에서 협동학습의 지도안 구성

협동학습 모형을 적용한 학습-지도안 구성을 각 네 단계 활동으로 구분 지을 수 있다.

첫째, 명확한 수업목표를 제시함으로 인해 학습자에게 좋은 수업방법을 계획하고 선택하는데 있어서 중요한 결정적인 목표가 된다.

둘째, 미술수업에 적절한 협동학습 모형을 선택함에 있어 목표 달성하는데 적절하다.

셋째, 선택된 협동학습 모형이 결정되면 그 모형의 단계를 지도안에 제시한다.

넷째, 각 단계에 적합한 교수-학습안을 작성한다. 이의 작성한 수업내용은 목표를 성취하기 위한 활동들의 나열이므로 정확하고 세부적으로 작성한다.

46) 서혜정, *op. cit.,* p. 46.

<표-17> 협동학습의 모형을 적용한 협동학습의 지도안[47]

협동학습의 제목		차시
협동학습의 모형	예 : 성취 과제 분담학습	
협동학습 모형의 각 단계		
수업목표		
협동학습의 각 단계	수업 기술 및 협동 기술의 기법	
지시적 수업	학습 내용	비고
연습을 위한 팀별학습		
개별퀴즈		
향상점수		
팀 인정		

3. 협동학습시 교사의 역할

협동학습 구조화가 체계적으로 이루어진 교수-학습 형태이기에 미술수업에 있어서 다양하게 활용될 수 있으며 협동작품을 만드는 표현활동을 포함하여 미적 체험활동, 감상활동에서도 협동학습을 잘 활용하면 수업의 효과를 향상시킬 수 있을 것이다. 그러기 위해서는 학습자들에게 있어서 교사들의 역할이 중요하다고 생각하여 협동학습 수업방법에 있어서 교사의 역할은 다음과 같이 정리해 보고자 한다.

47) 변영계, 김광휘 공저, *op. cit.*, p. 270.

첫째, 학습을 하는데 있어서 표현 제재 또는 특성에 따라 다소 시간에 억압받지 않게 충분히 시간을 활용할 수 있도록 해 주어야 한다.

둘째, 교사와 학습자, 학습자와 학습자간의 협동심으로 인해 창의적인 사고를 기를 수 있도록 적극적인 상호작용 분위기가 이루어지도록 해 줘야 한다.

셋째, 협동학습인 만큼 학습자들이 수업하는데 있어서 낙오된 학습자가 발생하지 않도록 주의해야 한다.

넷째, 일방적 수업이 아닌 학습자 내의 자율적인 소집단으로 이루어진 협동학습으로 인해 학습자가 계획하고, 작성하고, 표현할 수 있게 적극적인 피드백을 제공해야 한다.

다섯째, 학습자들은 학습하는데 있어서 각자 사고와 능력, 이해도가 다르기 때문에 개개인의 의견을 존중해 줘야 한다.

여섯째, 소집단에서 이루어지는 토의 내용이 학습 목표에 근접할 수 있게 지도를 해줘야 한다.

제2절 미술수업에서 협동학습의 학습 지도안

연구1. 판화수업에 STAD모형 적용하기

이 수업은 2차시로 미적체험 영역에서는 '꼴라쥬의 기법들을 이해하기', 표현 영역에서는 '꼴라쥬 기법들을 알고 적용시켜 표현하기', 감상영역에서는 '꼴라쥬의 특징과 기법들을 알고 창의적으로 표현된 작품을 서로 감상하기' 로 구성되었다.

이의 앞에서 밝힌 STAD 모형의 절차에 따라 '꼴라쥬 기법으로 볼록 판화 알아보기 '에 대한 교수-학습 안을 설계하였다.

STAD 모형의 수업절차에 따른 구체적인 학습내용을 살펴보면 <표-17>과 같다.

<표-18> STAD 모형에 따른 학습내용

단계	STAD 모형의 절차	학습내용
도입	수업준비	◉ 학습 주제(판의 속성에 관해 알아보기)제시 ◉ 학습과정에 대한 설명
	교사에 의한 교수활동	◉ 판의 속성에 대한 학습내용을 일제 학습으로 실시
전개	소집단 협동학습	◉ 학생들끼리 서로 도움을 주고받으며 판의 속성에 대해 좀 더 깊게 학습하기
	개별적 표현	◉ 소집단 협동학습을 통해 익힌 내용을 바탕 으로 하여 개별적으로 표현
정리	소집단별 점수부여	◉ 학생들의 표현 결과를 보고 개인별 점수를 부여 하고 전 시간에 받은 평가점수와 합하여 소집단별 점수를 합산하여 우수 집단을 뽑아 보상을 한다.
	보상	

가. 주제설정 이유

미술은 개성과 독창적인 아름다움을 추구하므로 대상에 대한 정확한 관찰력과 자신만의 독특한 시각은 물론, 재료와 표현기법도 스스로 찾고 탐구해야 자신의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.

이를 바탕으로 쉽게 구입할 수 있는 두꺼운 종이를 판으로 사용하여 붙이는 종이의 두께나 재질 또는 다양한 효과를 나타낼 수 있는 재료를 직접 자국을 내어 잉크를 발라 찍어내면 찍힌 물체의 형태가 조화를 이루어 학습자 각자의 생각에 따라 창의적으로 표현 할 수 있다.

나. 지도상 유의점

첫째, 같은 구성원끼리 의견 분열이 일어나지 않게 적극적으로 협동학습에 참여할 수 있게 지도한다.

둘째, 학습을 이해하고 표현하는데 있어서 낙오자가 생기지 않도록 지도한다.
셋째, 위험한 용구를 사용함에 있어서 수시로 안전교육을 한다.
넷째, 학습자가 학습하는데 있어서 흥미가 지속적으로 이어지게 유도한다.

다. 학습자료

1) 꼴라쥬 및 예시작품

가) 꼴라쥬

'풀칠', '바르기' 의 의미로 근대 미술에서 볼 수 있는 특수한 기법이다. 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나뭇조각, 모래, 나뭇잎 등 여러 가지를 붙여서 구성하는 회화기법 또는 이러한 기법에 제작되는 회화를 가르친다.

나) 꼴라쥬(collage)의 발전시기

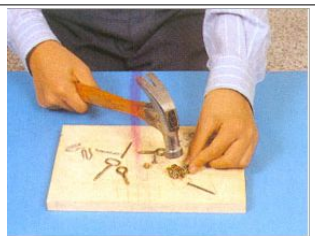
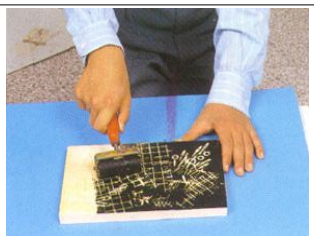
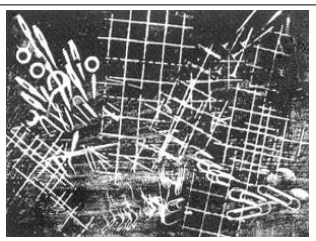
ㄱ. 최초의 시도 - 1911년경 입체파 시대의 피카소와 브라크는 화면 효과를 높이기 위하여 화면에 그림물감으로 그리는 대신에 신문지, 우표, 벽지 상표 등의 실물을 붙여 화면을 구성하는 방식으로 파피에 콜레라라는 기법을 개발함.

ㄴ. 이후의 발전- 제 1차 세계대전 다다이즘에 이르러서는 파피에 콜레가 확대되어 실, 철사, 모래 등 캔버스와는 이질적인 재료 또는 신문, 잡지의 사진이나 기사를 오려서 보는 사람으로 하여금 부조리한 충동이나 연쇄반응을 노리는 기법을 쓰이게 되었다.

*파피에 콜레 : 회화기법의 하나로 그림물감 이외의 다른 소재를 화면에 풀로 붙여서 회화적 효과를 얻는 표현형식

〔그림1〕 꼴라쥬 Ⅰ	〔그림2〕 꼴라쥬 Ⅱ

2) 지판화 제작과정

		
망치로 두들겨 자국을 낸다.	**목판에 롤러로 잉크를 칠한다.**	**종이를 덮고 문질러 찍어낸다.**

〔그림3〕

3) 꼴라그래프(Collagraph) 학생작품(꼴라쥬 + 판화)

찍기 전	찍은 후

〔그림4〕

4) 보고서지

STAD 학습모형은 역할이 분담되지 않은 공동학습 구조이며 동시에 개인의 성취에 대해 개별적으로 보상되는 구조를 가지고 있다. 또한 선생님의 도움을 받지 않고 모둠에서 구성원끼리 학습이 이루어진 후 개별적으로 평가받는 구조라 모둠점수와 개별점수가 동시에 중요하다.

이의 보고서지는 모둠보고서지와 개별보고서지로 구분하여 다음과 같다.

가) 모둠작품 보고서

<표-19 > 조별보고서지

중학교	학년 반	조	조인원명	일시
작품(10X10)크기				
연구기법 설명				

개별보고서지는 모둠에서 익힌 기법을 응용하여 아래<표-20>와 같이 작성한다.

나) 개별작품 보고서(개별보고서)

<표-20> 개별보고서지

중학교	학년 반 번	이름	조	일시
작품(10X10)크기				
작품 설명				

5) 교수-학습안

<표-21> STAD모형을 판화 수업에 적용한 교수-학습안

영 역	표 현	관련영역	판 화
학습주제	꼴라쥬기법으로 볼록 판화 알아보기	차시	2차시(90분)
학습목표	● 이해 - 꼴라쥬의 기법을 이해할 수 있다. ● 표현 - 꼴라쥬의 특징을 알고 기법을 표현할 수 있다. ● 감상 - 창의적으로 표현하여 서로 감상할 수 있다.		
학습형태	개별·소집단 활동	수업모형	STAD(팀성취도 배분학습)

학습단계	학습모형흐름	교수·학습활동			자료 및 유의점
			교사	학생	
		시간	1차시		
문제탐색 및 문제파악 (도입)	수업준비	5'	◎학습 분위기 조성 →꼴라쥬에 관한 작품을 보여준다. :이 꼴라쥬 작품 속에 어떤 재료들이 혼합되어 있는 거 같나요? ◎학습활동 안내 학습설명 → 소집단 협동학습 → 개별적 학습 → 점수부여 및 보상	→작품을 보며 감상한다. →종이, 병뚜껑, 철사, 실 등... 있는 거 같아요. →안내를 받고 수업의 흐름을 파악한다.	-참고작품 -OHP
문제해결 (전개)	교사에 의한 교수활동	30'	◎볼록판화의 원리와 제작과정을 이해시킨다. ◎앞에서 보여준 꼴라쥬작품을 다시 보여주고 볼록판화 작품과 같이 연계시켜 이해시킨다. -학습자료 [그림1-4] 참고. ◎조 구성을 한다.	→PPT통해 볼록판화의 원리를 이해한다. →꼴라쥬작품을 보면서 볼록판화의 원리를 생각하여 이해한다. →조를 구성한다.	-설명을 할 때 학생들이 꼴라쥬나 볼록판화에 대해 헷갈리지 않게 수업할 때마다 주의 준다.

문제해결(전개)	소집단협동학습		◎구성된 조끼리 모여서 재료에 의해 여러 가지 무늬를 찍을 수 있는 꼴라쥬기법에 대해 연구한다. ◎순회하면서 학습자가 학습하는데 어려움이 없도록 지도한다.	→모둠원 끼리 상의하고 토론하여 연구한다. →학습자들은 선생님과 구성원끼리의 도움으로 학습을 한다.	-순화지도하면서 학생들이 모르는 것에 대해 적극적으로 도와준다.
문제해결(전개)	개인별표현	10′	◎조별학습이 끝나면 개별학습을 하도록 설명한다. :조별활동에서 여러 가지 연구한 기법을 응용하여 각자 자기가 정한 주제에 맞게 표현하도록 한다.	→설명을 듣는다. →학습자는 조별에서 배운 기법을 토대로 개별 표현을 한다.	-주제에 맞게 잘 표현 할 수 있도록 도와준다.
		5′	◎뒷정리를 지도한다.	→다음수업시간을 위해 정리한다.	
정리 및 평가	소집단점수부여	2차시			
		15′	◎15분 시간을 주고 자기작품 마무리 할 수 있게 시간을 준다.	→학생들은 주어진 시간에 마무리 한다.	
		20′	◎서로작품감상을 한다. ◎발표를 시킨다. (조발표+개인발표) ·조발표 : 조에 대표한명을 선출해 연구한 방법 중 독특한 기법을 한 가지씩 설명하도록 한다.(모둠점수) ·개인발표 : 개인발표를 한다. (개인점수)	→서로 비교하여 감상을 한다. →조장이 조에서 제작한 작품을 발표한다. (모둠점수) →개인발표를 한다. (개인점수)	-개별적인 점수를 부여할 때는 학습자가 조에서 배운 학습에 대해 이해를 잘 했는지 확인한다.
		10′	◎평가를 한다. - 평가는 그 날 수업에서 받은 점수가 아닌 전 수업시간에 받은 점수와 지금 받은 점수의 향상점수를 소집단점수에 더한다.	→학습자들은 전에 받은 점수를 합산해 보면서 향상점수를 확인한다.	

			⇒예를 들어 A양은 소집단에서 '50점'을 받았다.(집단점수는 '50점'을 만점으로 제한을 둔다.) 개인점수로 A양은 과거에 점수를 '70점' 받고 현재 개인점수를 '75점'을 받았다. 비교했을 때 A양은 5점이 향상 되었다. 총 A양의 점수는 '50+5'(집단점수+ A양의 향상점수), 즉 '55점'이다.		
정리 및 평가	보상 및 정리		◎우수 집단 보상하기 -우수 집단에게는 칭찬 또는 상품 스티커를 부여한다. ◎벽면이나 진열대 게시	→보상을 받지 못한 모둠들은 우수 모둠들에게 칭찬을 해준다.	

6) 수업의 효과

교과서에 제시되는 볼록 판화는 고무 판화나 지 판화, 비누판화 등으로 이루어졌으나 꼴라쥬 기법은 다양한 재료를 자르고 붙이는데 있어 학습자들에게 호기심을 높일 수 있다. 이를 통해 학습자들은 원하는 재료를 준비하는 과정에서 자연스럽게 사물에 대한 탐구의식을 가지게 되면서 사물들의 변형이 가능함을 알고, 창의력과 조형력을 발휘하여 표현하게 된다. 이를 바탕으로 꼴라쥬 기법은 쉽게 얻을 수 있는 재료를 사용함으로서 손쉽게 접근할 수 있고 학습자들에게 흥미수업을 주기에 적절하다. 또 STAD모형에 판화수업을 적용함으로써 학습자들은 전 시간에 얻은 점수보다 더 많이 받기 위한 동기유발과 참여의식을 높일 수 있으며 이런 향상점수를 부여함으로 인해 성적이 낮은 학생도 노력 여하에 따라 팀에 기여를 크게 할 수 있다는 자신감을 가지게 된다.

연구2. 판화수업에 GI모형 적용하기

집단탐구(GI) 모형은 고차적인 인지, 사회적 상호작용에 매우 효과적인 모형이다. 이 모형에서 학습과제를 집단 구성원들이 공동으로 협의하여 선정하기 때문에 자유롭게 주제를 선택 할 수 있다는 점이 특징이다. 또한 문제를 협의하는 과정에서 집단 구성원 간의 토의 과정을 중요시 하는 모형이므로, 학생들의 자율성이 최대한 보장되도록 학습여건을 구성해 주어야 한다.

이 단원은 정보를 시각적으로 전달하는 기능과 아름다움을 동시에 느껴보게 하는데 주안점을 두고 있다. 평판화의 종류 중 모노타이프 기법의 수업이 적절하다 생각하여 미적체험 영역에서는 '모노타이프의 특징과 기법에 대해 이해할 수 있다', 표현 영역에서는 '모노타이프와 물감의 성질을 알아 표현 할 수 있다.', '감상 영역 부분에서는 다양한 표현을 해보고 이를 감상하여 발표할 수 있다.' 로 구성하였다. '우리 조 알리기'에서는 무엇을 알릴 것인가를 선택하고, 알리고자 하는 것을 어떻게 나타낼 것인가를 결정하는 작업이 집단 구성원간의 토의과정을 통해 이루어져야 하기 때문에 이 영역에서는 GI 모형을 적용했는데 GI 모형이 적절하다 생각하여 적용해 보았다.

절차에 따른 구체적인 학습 내용은 다음<표-19>과 같다.

<표-22> GI 모형에 따른 학습내용

단계	GI 모형의 절차		학습 내용
도입	과제 파악 주제 제시		◉전시학습 상기 ◉학습주제 제시
전개	작품 계획 세우기 및	계획세우기 (탐구실시)	◉주제 정하기 -집단 구성원과의 토의 과정 ◉표현방법, 표현 재료 정하기

	제작	표현활동	◉작품 제작하기 -집단 구성원간의 토의 ◉완성된 작품 수정·보완
정리	작품 감상 및 보상		◉작품 설명 ◉보상 및 정리

가. 주제설정 이유

학습자들은 미술수업을 하는데 있어서 그리고자 하는 대상을 보고 느끼고 표현하는 다양한 방법을 생각하게 된다. 또한 각자의 생각에 따라 표현방법들은 매우 다양하다.

평판화는 평평한 판 위에 그림을 찍어내는 형식으로 자유롭게 표현할 수 있는 회화적인 느낌을 가지고 있어 서로의 얼굴의 특징을 표현하는데 자유와 흥미를 느끼게 될 것이다. GI모형은 큰 주제 속에 자신들이 관심 있는 소주제를 정하고 관심주제에 따라 집단을 구성한다. 이를 바탕으로 모노타이프의 기법을 활용할 수 있는 아크릴판과 사포의 두 재료를 소주제로 정하여 수업을 진행한다.

아크릴판은 판 위에 붓의 터치와 농담의 효과를 살려 종이에 바로 찍는 기법으로 진행되며 사포로는 그 위에 크레파스를 사용하여 자유스럽고 독창적인 표현을 할 수 있다.

나. 지도상 유의점

첫째, 자기가 원하는 집단을 자유롭게 선택하는 GI모형의 특성상 모둠을 구성하는데 있어서 학습자들이 한 곳에 집중되지 않게 지도한다.

둘째, 자기가 원하는 집단에 참여하는 만큼 학습의 흥미를 잃지않게 적극적으로 도와준다.

셋째, 학습자 스스로의 자발적인 협동으로 진행되는 개방적인 협동학습이기 때문에 소란스럽지 않게 지도한다.

다. 학습자료

1) 모노타이프

모노타이프는 평평한 판 위에 물과 기름이 서로 혼합하는 성질을 이용하여 드로잉 된 부분에 잉크를 올려 석판 프레스기로 찍어내는 기법이다. 그 외로 사포에 크레용으로 그림을 그리거나, 색을 칠한 후 켄트지를 이용해 찍어내는 방법으로 비용이 저렴하면서 쉽게 할 수 있는 사포 판화가 있으며 유리나, 알루미늄판, 아크릴판 등을 이용해 그림을 그린 후 다양한 도구들을 이용해 자국을 내거나 긁어낸 후 종이를 그 위에 엎어 찍어내는 판화로 원화와 비교 했을 때 좌우가 바뀌어 찍혀지는 아크릴판화가 있다. 또 물감을 듬뿍 짠 후 종이를 반으로 접어 눌러 그림이 찍히게 하는 데칼코마니도 평판화 일종에 속한다.

2) 모노타이프 예시작품

〔그림5〕	〔그림6〕

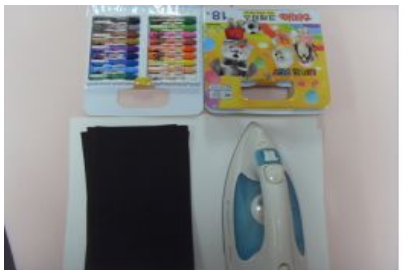
3) 모노타이프 제작과정

가) 아크릴판화 제작과정

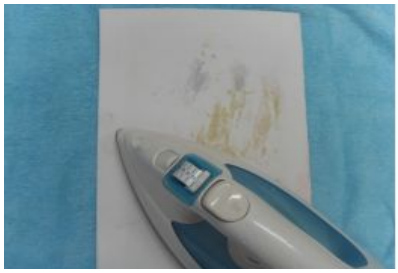
밑그림그리기	붓으로 그림그리기	문지르기	그림떼어내기	완성

[그림7]

나) 사포판화 제작과정



재료를 준비한다.	종위위에 그릴 사포를 붙이고 그 위에 밑그림과 색칠을 한다.



종이를 덮고 다리미도 문지른다.	완성그림

[그림8]

4) 학습자 평가지

집단탐구학습은 구성원 내에서의 역할수행 그리고 전체적인 작품 완성에 이르기까지의 종합적인 평가가 이루어져야 하고 그러기 위해서는 구성원들 사이에 신뢰감이 형성되는 동료평가가 적절하다고 생각한다.

이의 동료 평가지는 아래의 <표-23 >와 같다.

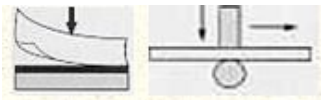
<표-23> 동료평가지

중학교	학년 반 번	이름	조	일시
모둠평가 (자신이 속한 팀을 제외하시오)				
아래의 글에 대해 평가하시오			상	중	하
▶ 주제를 잘 이해하여 구성하였는가?					
▶ 구성원의 화합이 잘 이루어 졌는가?					
▶ 표현재료를 적절히 활용하였는가?					
▶ 표현하고자 하는 기법을 잘 표현하였는가?					
▶ 발표자가 학습을 이해하고 설득력 있게 설명하는가?					
▶ 다른 학생의 질문에 적절히 대답하였는가?					
▶ 자신이 작가라면 작품에 대해 상, 중, 하로 평점 하시오					
▶ 기타의견				

5) 교수-학습안

<표-24> GI모형을 판화수업에 적용한 교수-학습안

영 역	표 현	관련영역	판 화
학습주제	모노타이프 기법으로 '우리조 표현하기'	차시	3차시(90분)
학습목표	● 이해 - 모노타이프 원리와 기법에 대한 개념을 이해할 수 있다. ● 표현 - 모노타이프의 특징을 알고 표현할 수 있다. ● 감상 - 창의적으로 표현하여 서로 감상할 수 있다		
학습형태	소집단 활동	수업모형	GI(모둠탐구모형)

학습단계	학습모형흐름	교수·학습활동			자료 및 유의점
			교사	학생	
		시간	1차시		
문제탐색 및 문제파악 (도입)	과제파악 · 주제제시	10'	◎학습 분위기 조성 -참고 학습을 보고 전시 학습을 통해 복습한다. ◎주제파악 -모노타이프 기법으로 '우리 조 알리기' ◎학습 활동 안내 -학습설명→조별협동학습 →작품감상.	→참고 학습을 보고 전시 학습과 같이 연계하여 듣는다. →주제를 듣고 나중에 표현한 작품을 생각한다. →학습활동에 안내를 받고 수업의 흐름을 파악한다.	-준비물 잘 챙겨오기.
문제해결 (전개)	작품계획세우기 및 제작 / 계획세우기 표현활동	20'	◎모노타이프에 대한 원리와 기법을 설명한다.  ◎모노타이프에 적합한 재료에 대해 설명하여 이해시킨다. (아크릴판, 사포) -학습자료 [그림5-6] 참고.	→학습자들은 자신들이 생각한 주제에 적합함을 찾아 경청한다. →학습자들은 모노타이프를 생각하며 경청한다.	
		15'	◎소집단 편성 ◎소집단들은 주제를 정한다.	→소집단 구성 →소집단은 모여서 조의 특징	-주제를 정할 때는 다 같이 토의

				◎표현재료 및 방법	을 살려 꾸밀 내용을 토의한다. →재료와 방법에 대해 토의한다.	하면서 정해지도록 한다.
			2차시			
			30'	◎판을 이해하고 제작한다.	→구상을 다 했으면 각자 자기가 맡은 임무를 수행한다.	
			15'	◎수정·보완하기 -종이에 찍고 마른 후 크레용이나 색연필 등 색채도구로 보완.	→수정·보완한다.	-작품특징이 잘 나타나도록 발표한다.
정리	작품 감상 및 발표		3차시			
			15'	◎완성도를 높일 수 있도록 시간을 준다.	→ 시간에 맞춰 완성해 나간다.	
			30'	◎칠판에 작품을 붙여 학습자들에게 설명하게 한다. ◎우수 작품 뽑기	→다른 조들을 평가한다. 동료평가지 사용 :<표-55>	
	보상			◎알리고자 하는 것에 대해 효과적으로 잘 표현한 소집단을 뽑아 보상한다.	→보상을 받지 못하나 모둠들은 우수 모둠들에게 칭찬을 해준다.	

6) 수업의 효과

집단 탐구학습 다른 협동학습과 달리 교수자의 학습 설명 도움 외에는 구성원에게 탐구하는 학습과정으로서 문제해결에 대해 새로운 도전과 흥미를 가지게 된다. 이를 바탕으로 자기가 원하는 집단을 선택함에 있어서 자신감이 생겨 학습에 대한 능률이 향상되며 자유주제를 줌으로써 바로 표현할 수 있는 즉흥적인 요소로 인해 학습에 대한 긍정적인 효과를 가지게 된다.

연구3. 판화수업에 LT모형 적용하기

LT 모형은 협동학습 모형 중 융통성이 가장 많은 모형으로 다방면에서 활용될 수 있다는 특징을 가지고 있다. 또한, 집단별로 제시한 학습과제에 따라 나누어진

개인별 과제를 집단 구성원이 해결하지 못하면 공동의 목표가 해결되지 않도록 설계되었기 때문에 집단 구성원간의 상호의존성이 높은 모형이다.

LT 모형을 적용하기 알맞은 내용으로 6차시로 나누어 미적체험 영역에서는 '스텐실이 실생활에 쓰이는 용도를 이해하기' 표현부분에서는 '스텐실을 활용하여 달력을 제작해보기', 감상영역에서는 '서로 작품을 감상하고 토론하기'로 구성하였다.

이 단원은 스텐실로 달력 만들기를 주제로 삼아 12명이 한 조를 이루어 서로 이미지 구상을 하고 각각 달을 맡아서 구상한 이미지에 맞게 역할 분담을 하여 제작한다.

LT 모형 절차에 구체적인 학습 내용을 살펴보면 <표-21>와 같다.

<표-25> LT 모형에 따른 학습내용

단계	LT 모형의 절차	학 습 내 용
도입	학습과제제시	◉학습과제 제시 ◉학습 과정에 대한 안내
전개	문제 인식	◉소집단 별로 스텐실로 달력 만들기를 위해 주제를 이해시킨다. ◉표현기법, 재료 등을 정하기
	계획수립 및 역할분담	◉달력을 만들기 위한 계획 수립 ◉역할분담 -12달 중 각각 1달씩 맡아서 제작
	협동작품 제작	◉구성원 각자가 담당한 부분을 완성 ◉개별적으로 제작한 작품을 모아 하나의 완성된 작품을 제작하고 수정·보완
정리	정리 및 감상	◉소집단 별로 완성한 작품을 발표·감상

가. 주제설정 이유

LT모형은 학습의 과제를 집단별로 부여받고 평가 및 점수도 집단별로 다 같이 동등하게 받는 학습으로 모둠 구성원끼리 협의가 잘 이루어져야 하는 모형이다. 그만큼 이 모형은 많은 인원이 구성되는 모둠보다는 적은 인원으로 이루어져야 한다.

이를 바탕으로 주위에 쉽게 접하는 달력을 주제로 삼아 달별로 3~4명의 모둠을 구성하여 학습자들이 의견을 실속 있고 융통성 있게 진행하여 다양한 표현을 나타

낼 수 있다.

나. 지도상 유의점

첫째, 다른 협동학습 모형에 비해 소인원으로 여러 모둠이 구성된 만큼 지도하는데 있어서 차별을 두지 말아야 한다.

둘째, 발표하는데 있어서 학생들의 의견이 원활해지도록 지도한다.

셋째, 상호의존성이 높은 수업인 만큼 각자의 역할을 분명히 하도록 지도한다.

다. 학습자료

1) 공판화

공판화는 대게 원하는 판으로 만들게 되는 재판과정을 거치게 되는데 이 기법은 옛날에 고운 천의 망을 통해서 제작 했으며, 세리그래프, 또는 실크스크린이라 불리었다.

스텐실도 공판화의 한 종류에 속하는데 이것은 재료와 용구가 간단하여 다른 작업에 비해 장소, 및 용구, 크기에 제한을 받지 않고 작업할 수가 있다. 그러므로 언제 어디서나 손쉽게 작업이 가능하다. 또한 판과 찍을 도구의 유연성으로 어떤 소재에나 찍는 것이 가능하고 수성과 유성잉크를 모두 사용할 수 있다. 또한 구멍에 잉크를 밀어 넣는 방식으로 제작하기 때문에 판의 좌우가 바뀌지 않는 유일한 특성을 지니고 있다.

공판의 장점을 보면 첫째, 다른 판화에 비해 색이 선명하고 간결한 느낌을 준다.

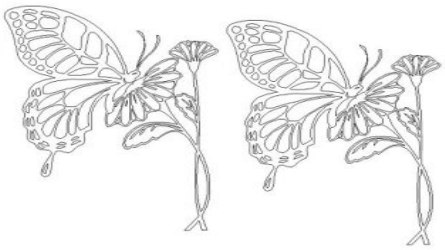
둘째, 수성잉크, 유성잉크, 합성수지 잉크를 모두 사용 할 수 있다. 셋째, 종이 및 플라스틱, 나무판, 금속, 섬유에 프린팅이 가능하다. 넷째, 재료가 간편하여 쉽게 제작할 수 있다. 다섯째, 다른 판들에 비해 공판화는 원화와 같은 방향으로 찍히기 때문에 쉽게 작업을 할 수 있다.

2) 스텐실 제작과정 및 도안 예

밑그림을 그린다.	이미지를 잘라낸다.	원하는 칼라를 칠한다.

원하는 칼라로 칠한다.	원하는 칼라로 칠한다.	완성

〔그림9〕

도안


〔그림10〕

실생활에 쓰이는 스텐실

〔그림11〕

3) 평가표

LT학습 모형을 적용한 수업의 평가는 다른 학습자와 상대적으로 비교를 하는 것이 아니라 교육 목표에 비추어 평가하는 준거평가이다.

LT모형을 적용한 달력 만들기 수업은 학급 전체의 합동작업 인만큼 서로의 상대평가보다는 교사가 수업시간에 돌아다니면서 학습자를 관찰하고 또 작품을 완성한 후의 발표 및 태도를 점수에 반영한다.

이를 바탕으로 협동학습의 과정과 결과물에 대한 일반적인 평가 사항은 아래의 <표-26 >와 같다.

<표-26 >관찰평가표

관찰평가표(교사)		상	중	하
준비성 및 이해	▶ 수업에 필요한 재료는 잘 준비 하였는가?			
	▶ 학습목표를 분명하게 이해하였는가?			
표현과정 및 태도	▶ 모둠별로 상호작용을 잘 하고 있는가?			
	▶ 표현활동에 있어서 적극적으로 참여하였는가?			
	▶ 학습의 재료를 이해하고 잘 표현하는가?			
발표 및 감상태도	▶ 자기작품의 결과에 대해 잘 발표하는가?			

4) 교수-학습안

<표-27> LT 모형을 판화수업에 적용한 교수-학습안

<table>
<tr><td colspan="2">영 역</td><td colspan="2">표 현</td><td>관련영역</td><td colspan="2">판 화</td></tr>
<tr><td colspan="2">학습주제</td><td colspan="3">스텐실기법으로 ‘달력 만들기’</td><td>차시</td><td>3차시(90분)</td></tr>
<tr><td colspan="2">학습목표</td><td colspan="5">● 이해 - 스텐실이 실생활에 쓰이는 용도를 이해할 수 있다.
● 표현 - 스텐실 기법을 알고 직접 달력을 꾸밀 수 있다.
● 감상 - 서로 작품을 감상하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">학습형태</td><td colspan="2">집단· 전체 활동</td><td>수업모형</td><td colspan="2">LT(함께하기 학습모형)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습 단계</td><td rowspan="2">학습 모형 흐름</td><td colspan="4">교수·학습활동</td><td rowspan="2">자료 및 유의점</td></tr>
<tr><td colspan="2">교사</td><td colspan="2">학생</td></tr>
<tr><td rowspan="2">문제 탐색 및 문제 파악 (도입)</td><td rowspan="2">학습 과제 제시</td><td>시간</td><td colspan="4">1차시</td><td rowspan="2">-준비물 잘 챙겨오기.</td></tr>
<tr><td>10‘</td><td colspan="2">◎학습 분위기 조성
-전시학습으로 공판화 특징에 대해 이야기한다.

◎학습 주제파악
-스텐실 기법으로 ‘달력 만들기’

◎학습 활동 안내
-학습준비+설명→조별협동학습 →협동 작품발표.</td><td colspan="2">→학생들은 전 시간에 배운 공판화에 대해 이야기 한다.

→소집단들은 맡은 달에 꾸밀 필요한 준비물을 점검한다.

→학습활동 안내를 잘 듣는다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">문제 해결 (전개)</td><td rowspan="2">집단별 문제인식</td><td>10‘</td><td colspan="2">◎주제이해
-학습자에게 스텐실로 달력 만들기를 위해 주제를 이해시킨다.
-학습자료 〔그림9〕 참고.</td><td colspan="2">→전체적으로 설명을 듣고 자기 조가 맡은 부분도 경청한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>20‘</td><td colspan="2">◎조 구성을 하도록 한다.
◎주제정하기
-집단별로 달을 선택하여 구상 하게한다.

◎표현재료 방법 정하기.
-이미지를 구상하였으면 필요한 재료와 어떻게 할 것인지에 대해 도와준다.</td><td colspan="2">→조 구성을 한다.
→집단에서 선택한 달을 확인하고 달에 맞는 이미지를 구상한다.

→집단에서는 선생님의 말씀을 참고하여 방법을 찾아간다.</td><td>-주제를 정할 때는 다같이 토의하면서 정해 지도록 한다.</td></tr>
</table>

	협동학습	계획수립 및 역할분담	5‘	◎달력을 만들기 위해 집단별로 의논한다.	→맡은 달을 스케치 한다. (표현재료와 방법을 생각한다.)	-구성원 각자가 맡은 역할을 수행하지 못할 경우
			2차시			집단의 작품이 완성되지 못함을 인식하게 한다.
			40‘	◎구성원 역할 분담한다. -정해진 주제에 맞게 스텐실로 제작한다. ◎협동작품 만들기	→스케치 한 후 소집단별로 스텐실로 제작한다. →각자 맡은 부분을 만든다.	
			5‘	◎뒷정리 지도를 한다.	→다음시간을 위해 깨끗이 정리한다.	
		협동작품제작	**3차시**			
			25‘	◎구성원 각자 맡은 부분을 합하여 협동작품을 완성한다. -집단주제에 통일감 있게 완성되었는지 확인하고 수정·보완한다.	→완성한 후 부족한 부분을 수정·보완한다.	
정리	정리 및 감상		15‘	◎협동작품 발표하기 ◎작품 활동에 대한 평가 및 반성	→작품에 대해 발표한다. →조별로 돌아가면서 말한다.	-발표할 때 구체적 용어를 사용하여 이야기하도록 지도한다.
			5‘	◎뒷정리 지도를 한다.	→다음시간을 위해 깨끗이 정리를 한다.	

5) 수업의 효과

함께하는 학습(LT) 모형은 포괄적이며 융통성이 높은 장점을 가지는 반면 너무 포괄적인 나머지 사실적인 도움을 얻기 어려운 점을 가지고 있어 이 모형에는 소인원으로 조를 나누어 학습하는데 있어서 달력 만들기가 적합하고 판단하였다.

LT모형을 적용한 스텐실은 구성한 이미지에 색채를 자유롭게 선택해 명암을 표현할 수 있으며 조별활동으로 인해 여러 방법을 스스로 터득하고 개발하게 하여 학습자에게 서로 감상함으로써 학생들의 협동적 학습 기능들이 크게 증진 될 수 있고 조형적 능력을 발달시키는 효과를 가지게 된다.

제4장 결　　론

본 논문의 목적은, 협동학습을 통해서 집단 구성원간의 상호작용을 통해 공동의 수업 목표를 달성하여 그 집단 구성원 모두에게 유용한 학습 효과를 습득하게 하는 학습방법을 연구하여 실제 교과 수업에 적용하려는 교사나 교수설계자에게 실질적인 도움을 주려는 것이다. 이는 곧, 학생들의 효과적인 학업 성취와 연결되기 때문이다.

이를 바탕으로 본 연구에서는 여러 가지 협동학습의 유형들을 조사하였고, 그 중에서 미술교과 수업에 STAD협동학습, LT협동학습, GI협동학습 원리가 적절하다고 판단하여 협동학습의 기본원리를 충실히 반영하고 개발한 학습지도안 연구하였다.

연구를 시작하기 전에 이론적 토대로 많은 선행 연구들을 통해 협동학습의 특징과 기본원리, 효과 등을 검토해 보았다. 협동학습이 빠른 속도로 보급된 것은 협동학습의 주장을 정당화하는 설명력 있는 이론적 배경 뿐 아니라 수많은 경험적 연구를 통한 효과의 검증 때문이었다. 즉 협동학습의 효과를 운운하는 시기는 지났으며, 이제는 많은 협동학습 전략 중 어떤 협동학습을 어떤 교과에 어떻게 효과적으로 적용하느냐에 대한 연구가 필요하다고 보았다.

교사는 학습자 스스로 표현할 수 있도록 자극과 동기를 줌으로써 학습자 마음속에 잠재되어 있는 미적 욕구를 일깨워 표현 단계에까지 이르도록 수업을 이끌어 가는 것이 바람직하다. 따라서 협동학습을 적용한 미술수업을 지도할 때 효과적으로 지도하는 방법을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 작품을 제작할 때 협동적인 상호작용으로 지도하기 위해서는 조형요소에 대한 학습이 모두 종합적으로 이루어져야 한다. 둘째, 자신이 표현하고 싶어 하는 내용에 재료와 기법을 자유스럽게 선택하여 조끼리 의논하고 서로 경험해 보는 표현 방법을 지도한다. 셋째, 완성된 작품을 서로 비교하여 감상하는 방법과 서로 교환하여 갖는 태도를 지도하는 것도 좋다.

미술교육에서는 협동학습을 통해 학생의 창의력과 사회력을 길러주며, 대규모 작업을 시도할 수 있고 다양한 수업의 형태로 작업이 가능하다. 반면 표현 능력이 부족한

학생에게는 개개인의 표현 능력을 향상시키고, 흥미가 낮은 학생도 자신의 능력에 맞는 활동을 통하여 성취감과 자긍심을 갖게 해준다. 이를 통해 미술수업에 협동학습을 적용시킴으로써 교육적 효과는 어려운 문제해결 학습과제나 위계성이 있는 학습과제일 경우 경쟁학습보다 협동학습이 효율적이며 협동학습 수업이 원활하게 이루어지므로 인해 학습자간 상호보완적인 효과를 나타내어 학습활동의 촉진제를 가지게 된다. 또 학습자는 주체적으로 수업에 참여함과 동시에 독립심을 기를 수 있는 효과를 가지게 된다.

이러한 협동학습의 범용성 동기와 자기 발전성을 증시는 학습 동기에 긍정적인 영향을 가져올 것이다. 그러나 협동학습으로 인한 많은 장점이 있음에도 불구하고 자칫 잘못 운영하면 일부 구성원들이 학습과정에 참여하지 않을 수도 있고, 여러 부작용이 생겨 전체적으로 학습이 이루어지기 힘들다. 또한 학업이나 학습과제는 소홀히 하고 분위기가 집단 활동 과정만을 강조할 우려가 있다.

본 연구는 이를 토대로 다양한 영역에서 협동학습 자료를 개발하고, 협동학습 모형을 실제로 중학교 미술 수업지도에 적용할 수 있는 프로그램을 구안하였다. 그리고 다양한 협동학습 모형 중 판화 수업을 적용하여 실제 교수-학습안을 계획해 본 결과 협동학습 모형은 다른 교수-학습 모형에 비해 구조가 잘 된 방법으로 미술수업에 적용이 가능하다고 생각한다.

이로써 학습자는 자신의 능력에 맞는 학습의 주제를 선정함으로써 학습에 대한 흥미와 관심이 유발하여 적극적으로 자신의 역할을 해결할 수 있으며 교사들은 교수-학습을 계획할 때 협동학습 모형과 구조에 대해 능동적이고 체계적인 정확한 지식과 절차를 충분히 익히면 효과적인 교수-학습을 계획할 수 있고 실천할 수 있다.

참고문헌

◆ **단행본**

로웬펠드・브리테인. 『인간을위한미술교육』, 서울 : 미진사, 2003.

고숙자 외. 『미술교육 이론의 탐색』, 서울 : 애경, 2004.

곽내영. 『곽내영 교육학 下』.서울 : 형설, 2009.

번영계, 김광휘. 『협동학습의 이론과 실제』,서울 : 학지사, 1999.

김삼랑.『미술 교육 개론』, 서울 : 미진사, 1992.

김정희.『미술교육의 본질과 열린 교육 방법의 탐색』, 서울 : 형설, 1998.

김춘일・김성혜. 『어린이판화교실』, 서울 : 미진사, 1997.

문용린.『학교 학습에서의 경쟁과 협동』서울 : 교육과학사, 1997.

이동원. 『인간교육과 협동학습』, 서울 : 성원사, 1997.

이종일 외. 『협동학습과 탐구』, 서울 : 교육과학사, 2008.

전상범. 『조형활동의 지도기술』, 서울 : 현대교육출판사, 1992.

전성연 외. 『협동학습 모형 탐색』, 서울 : 학지사, 2007.

한형식. 『그리기 공동제작 지도의 실제』, 서울 : 시청각 교육사, 1990.

◆ **학위논문**

강동희. 「공동체 미술을 통한 협동학습 연구 : 교육현장의 사례를 중심으로」 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006.

구혜순. 「중등 미술에서 판화교육에 관한 연구」 영남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.

김문향. 「중학교 교육과정에서 효과적인 판화교육에 관한 연구」 관동대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999.

김정숙. 「중학교 미술과 표현학습에서 단일제작과 협동제작에 관한 연구」 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1990.

김현정. 「협동학습 모형을 적용한 미술수업 분석 연구 : 아동의 자아존중감과 사회성을 중심으로」 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.

김혜정. 「협동학습을 통한 미술과 교수 · 학습 방법 연구」 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.

박금이. 「중학교 미술교육에서 협동학습을 통한 효율적인 수업지도 방안 연구」 원광대학교 석사학위논문, 1999.

박수민. 「협동학습과 전통학습이 아동의 인지 양식에 따라 학업성취 및 태도에 미치는 효과」 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997.

서혜정. 「초등 미술과 수업을 위한 협동학습 모형에 관한 연구」, 인천대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.

양낙진. 「협동학습이 자아존중감에 미치는 효과에 관한 연구」, 건국대학교 교육대학원 박사학위논문, 1990.

이종두. 「구조화된 협동학습 전략과 집단 보상제공이 학업성취에 미치는 효과」 서울대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997.

이동원. 「집단경쟁과 무집단 경쟁학습이 학업성취와 학습동기에 미치는 효과」 계명대학교 교육대학원 박사학위논문, 1997.

정숙희. 「집단 협동학습의 이론적 근거와 연구경향」 경상대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000.

조형정. 「협동학습을 위한 집단 구성이 아동의 인지 능력에 미치는 영향」 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998.

주정갑. 「협동학습의 학습효과 분석」 순천향대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000.

◆ 웹 사이트

〔그림1〕 http://blog.naver.com/heyjudestyle/20108369474

〔그림2〕 http://en.wikipedia.org/wiki/Collage

〔그림3〕 http://printart.blog.me/20040474066

〔그림4〕 http://cafe.naver.com/cultureopen/432

〔그림5〕 http://www.somangnote.com

〔그림6〕 http://www.somangnote.com

〔그림7〕 http://cafe.naver.com/misulon/125

〔그림8〕 http://printart.blog.me/20040474066

〔그림9〕 http://jori0506.blog.me/40088509398

〔그림10〕 http://blog.naver.com/saylee981/150015846093

〔그림11〕 http://blog.naver.com/jungmin8914/70014050100

http://blog.naver.com/las8445/30097318922

저작물 이용 허락서

학 과	미술교육	학 번	20088112	과 정	석사
성 명	한글: 조 미 혜 한문 : 曺 美 惠 영문 : Cho mi hye				
주 소	광주광역시 남구 백운동 신천맨션 607호				
연락처	E-MAIL : charmingmh@nate.com				
논문제목	한글 : 협동학습 모형을 적용한 효과적인 미술학습 지도방안 연구 : 중학교 판화수업 중심으로 영어 :A study on the effective ness of art teaching methods, applying a cooperative study model-focusing on the engraving lesson for middle school student				

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 의사 표시가 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.

동의여부 : 동의( ) 반대( )

2010 년 12 월 31 일

저작자: 조 미 혜 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하