creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000266657

2018년 2월
교육학석사(미술교육)학위논문

스마트교육을 통한 효율적인 미술 감상 교육 방법 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 한 태

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

스마트교육을 통한 효율적인 미술 감상 교육 방법 연구

A Study of Effective Art Appreciation Teaching Method through Smart Education

2018년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 한 태

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

스마트교육을 통한 효율적인 미술 감상 교육 방법 연구

지도교수 조 윤 성

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.

2017년 10월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 한 태

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김한태의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 진 원 장 인

심사위원 조선대학교 교수 박 상 호 인

심사위원 조선대학교 교수 조 윤 성 인

2017년 12월

조선대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT ····· v

Ⅰ. 서 론 ····· 1
1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2. 연구 내용 및 방법 ····· 3

Ⅱ. 스마트 교육과 미술 감상교육 ····· 4
1. 스마트 교육 개념 및 미술교과 ····· 4
가. 스마트 교육의 개념 ····· 4
나. 미술교과와의 연계성 ····· 7
2. 스마트교육을 통한 미술 감상교육 ····· 10
가. 미술 감상교육의 의미와 중요성 ····· 10
나. 스마트 교육과의 관계 ····· 12

Ⅲ. 스마트기기를 활용한 미술 감상교육의 실제 20
1. 스마트교육과 스마트기기 ····· 20
2. 스마트 기기를 활용한 수업의 장단점 ····· 24
3. 스마트 기기를 활용한 수업 유형 ····· 25
4. 수업지도안 제시 및 기대 효과 ····· 27
가. 비평적 감상의 개념 이해 ····· 27
나. 비평적 감상법 적용(감상문작성) ····· 35
다. 비평적 감상문 발표하기 ····· 43
라. 기대 효과 ····· 49

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 설문조사를 통한 학생들의 반응 및 분석 ····· 51

Ⅳ. 결 론 ····· 70

참고문헌 ····· 73

부록 ····· 76

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표 1> 2011개정 교육과정에 따른 미술교과의 총괄, 하위 목표 ····· 13
<표 2> 중학교 미술 체험영역의 성취기준과 활용 예 ····· 14
<표 3> 중학교 미술 표현영역의 성취기준과 활용 예 ····· 16
<표 4> 중학교 미술 감상영역의 성취기준과 활용 예 ····· 18
<표 5> 미래교육교실 환경매체 ····· 21
<표 6> 이해 단계 교수-학습 과정안 ····· 27
<표 7> 감상 단계 교수-학습 과정안 ····· 35
<표 8> 발표 및 평가 단계 교수-학습 과정안 ····· 43
<표 9> 설문조사의 분류와 문항 ····· 51

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 목차

<그림 1> 스마트 교육 개념도 ····· 5
<그림 2> 기존 교육과 스마트 교육의 차이 예시 ····· 6
<그림 3> 1/3차시 본시 미술 수업 활동지 ····· 34
<그림 4> 2/3차시 본시 미술 수업 활동지 ····· 42
<그림 5> 3/3차시 본시 미술 수업 활동지 ····· 48

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

A Study of Effective Art Appreciation Teaching Method through Smart Education

Kim han-tae
Advisor : Prof. yoon-sung Cho, ph.D.
Major in Fine Arts Education
Graduate School of Education, Chosun University

Today, the world is being transformed into a knowledge and information society. Human beings should be able to actively cope with change with an open mind, and to develop creativity so that they can continually create ideas of judgment, thinking power, and novel ideas.

The ultimate goal of art education is to help people to appreciate and understand art, and to cultivate civic qualities so that they can live a more affluent life than now.

In this way, representative education for raising civil qualities in modern society can be practiced through smart education.

By positively using smart devices, it is possible to show the turning point of new and improved education, to expand the range of

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

experiences and thoughts for students, and to use various information networks You will get an opportunity to get in touch.

The purpose of this study is to find effective ways of appreciation by using smart education in art appreciation class. The following conclusions were obtained from the results of the smart training exercise.

First, after introducing the Cyber Museum site, the learner selected and watched each of them. As a result, the learner was able to search various information by using the smart device, not only from the viewpoint but also from the characteristics of the work, the history of the writer, . In the past, when information was obtained through dictionary or expert books, smart education could search for smart information devices and use them instantaneously regardless of location and time through advanced communication infrastructure. The cost reduction effect was obtained.

Second, 72.4% of the learners who were interested in the class using the smart device were able to get the result that the class was not boring. If the existing teaching method was a textbook oriented class focused on knowledge injection, smart education would be able to acquire interesting knowledge by easily understanding difficult concepts while listening to ears, , And the self-directed learning was achieved by sharing and providing the data to the web space. In this way, smart education can induce learner 's participation and increase interest, so that both learner and educator can have high learning satisfaction.

Third, the learner 's learning achievement, cooperative learning, discussion learning, and online learning were found to affect the

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

academic achievement through the smart device. More than 80% of learners expressed their desire to continue teaching using smart devices, and this is because smart education is a lesson for today's generation of learners in the rapidly changing information age.

In recent years, development of portable smart devices has made APP available for teaching. With various interesting contents, it can induce students' interest in education, so that students can voluntarily participate in classes and conduct effective teaching.

A quick feedback using a program like CLICKER APP can be a highly satisfying lesson because of the interaction between the teacher and the student.

By using these programs, I am confident that if we conduct smart education, we will be able to make efficient classes from the school environment and various difficulties and create a good educational environment suitable for the new generation.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 세계는 산업 사회로부터 지식·정보 사회로 변환되고 있을 뿐만 아니라 정보통신의 발달과 함께 컴퓨터의 보급이 확산됨에 따라 지구촌은 하나의 네트워크로 연결되어 정치, 경제, 사회 그리고 문화적으로 새로운 국면에 처해 있으며 이러한 사회에서 생활하는 우리 인간들은 열려있는 마음으로 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 사고력과 다양한 문화 및 생활방식을 분별할 수 있는 판단력, 참신한 아이디어를 끊임없이 창출하는 창의성 등을 키워나가야 할 것이다.[1] 현재 우리가 살고 있는 시대는 네트워크 체계를 기반으로 하는 디지털 시대이며, 물리적·가상공간이 통합되어 운영되는 유비쿼터스(Ubiquitous) 시대를 살고 있다.

정부에서도 이와 같은 스마트교육환경의 도래를 준비하여 2011년 한국교육학술정보원에서 작성한 인재대국으로 가는 길 「스마트교육 추진 전략」[2]을 발표하여 스마트교육환경의 시작을 알리는 계기가 되었다. 스마트교육사회로 발전하기 위해서 현재 모바일, 디지털 기기를 융합하여 진정한 의미의 유비쿼터스 네트워크로 진행하여 지금의 우리 생활에 곳곳에서 활용되고 있으며, 발전 방향이나 속도는 앞으로 더욱 빨라질 것으로 생각된다. 이와 같이 급격하게 변화하는 환경 속에서 학교교육 역시 스마트 교육시대를 맞이하여 그에 맞는 교육 방식으로 전환하고 있다. 그리고 장소의 한계가 없는 학습활동이 진행되어야 하고, 다양한 종류의 학습자원들을 디지털, 모바일기기를 통하여 쉽게 학생들이 접할 수 있는 학습 환경을 만들어 가고 있는 것이다.[3]

---

1) 김지영, 「인터넷을 활용한 미술 감상 교육에 관한 연구」, 계명대학교, 교육대학원, 2006, p. 1.
2) 2011년 6월 교육과학기술부와 국가정화전략위원회는 '스마트 교육 추진전략'에 대해 대통령 보고를 마친 후 2011년 10월 구체적 실행계획을 수립하였다.
3) 이응룡, 「스마트교육을 활용한 중학교 미술교육 적용 방안 연구」, 공주대학교, 교육대학

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

스마트교육은 기존의 교육 내용, 방법, 평가, 환경을 혁신적으로 변화 시키는 것으로 다양한 교육과 맞춤형 학습을 통하여 창의적인 인재의 양성을 목적으로 스마트교육의 추진과제를 확정하였다. 그 중 주요 추진과제는 학생의 학습권 보장, 기초학력 미달 해소, 학습 공백의 최소화로 온라인수업의 활성화를 추진하는 것이다.[4] 스마트교육은 세계적으로 많은 관심을 가지고 있으며, 이러한 글로벌 추세는 기발하고, 다양한 연구를 지속적으로 실시하여 결과를 발표하고 있다. 이미 우리나라에서도 스마트교육을 활용한 교수방법들을 실용화하기 위하여 이미 몇 몇의 초·중등학교에서 실험학교로 지정 연구하고 있다. 하지만 아직 연구단계에 머물러 있으며, 추후의 과제는 거액의 예산이 투입되는 만큼 효율적인 교육방안의 모색과 교사들이 기계에 대하여 정보를 습득하고 이해가 필요함으로 교육이나 연수가 필요할 것으로 생각된다. 미술교육이란 미술과 교육이 어울러져 독립적인 교과의 형태로 이루어지는 영역으로 일반적 학문의 교과와는 그 성격이 다르고, 정서를 통하여 이루어지는 조형의 언어 전달이라는 창조적 표현을 사용하기도 한다. 그리고 가치의 판단 기능을 수반하여 삶과 사물의 정서적 체득 통하여 표현되는 의식과 감정의 반영이다. 그리고 미술교육의 궁극적인 목적은 미술을 감상하고 이해함으로써 좀 더 풍요로운 생활을 할 수 있는 시민적인 자질을 기르는 것을 돕는 일이라고 할 수 있다.[5] 이와 같이 현대사회에서 시민적인 자질을 기르기 위하여 스마트 교육은 많은 도움이 될 것으로 생각된다. 스마트기기를 적극적으로 사용함으로써 새롭게 개선된 교육의 전환점을 제시하고, 학생들에게 있어 경험과 생각의 폭을 확장시킬 수 있는 가능성과 한정된 시간 내에서 공간의 제약을 벗어날 수 있는 많은 정보망을 통하여 다양한 작품들을 접할 수 있는 기회를 얻게 될 것이다. 그리고 감상 능력을 기를 수 있는 교육의 한 부분으로서 스마트 교육이 자리 잡아 갈 것이다. 학습자 중심의 교수-학

원, 2013, p. 1.

4) 한국교육학술정보원, 『스마트교육 체제 구형을 위한 온라인수업 활성화 방안』, 서울, 한국교육학술정보원, 2011, p. 1.

5) 김지영, 전게서, pp. 1-2.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

습방법의 하나로서 창의력 향상과 미술교육의 교육 목표 달성을 위한 가장 적합한 교육매체가 될 것이다.

본 연구에서는 스마트 기기를 활용하는 미술 감상 교육의 내용적인 면과 구성에서 초기단계라고 할 수 있지만 교육환경의 변화와 함께 미술 감상 영역의 중요성을 인식하고 미술 감상수업에서 스마트 교육을 활용함으로써 효과적인 감상 방안을 찾아보고자 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구로 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 스마트교육과 스마트기기의 개념 및 종류를 살펴본다.

둘째, 인터넷을 통한 미술 감상교육의 개념 및 필요성, 미술과 교육과정에서 감상의 위치, 현행 미술 감상 교육의 문제점과 개선방안을 살펴본다.

셋째, 스마트 기기를 활용한 인터넷 미술 감상교육의 학습과정 안 및 효과를 살펴본다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 스마트 교육과 미술 감상교육

1. 스마트 교육의 개념 및 미술교과

가. 스마트 교육의 개념

스마트교육은 자신의 수준과 적성에 맞는 풍부한 자료와 ICT를 활용하여 즐겁게 스스로 만들어가는 교육이다. 스마트교육의 키워드는 '개별화된 교육', '맞춤화된 적시학습', '창의성중심 교육'이다. 이를 통해 평균적 학생을 위한 교육이 아닌 모든 학생 개개인을 위한 교육으로 탈바꿈하는 것이다. 이를 종합하면, 스마트교육이란 21세기 지식기반사회에서 요구되는 새로운 교육방법(Pedagogy), 교육과정(Curriculum), 평가(Assesment), 교사(Teachers) 등 교육체제 전반의 변화를 이끌기 위한 지능형 맞춤 교수-학습 지원체제로서, 최상의 통신 환경을 기반으로 인간을 중심으로 한 소셜 러닝(social learning)과 맞춤형 학습(adaptive learning)을 접목한 학습 형태이다.[6] 스마트교육의 개념은 21세기의 학습자 역량 강화를 위하여 지능형 맞춤 학습의 체제로 교육환경, 내용, 방법, 평가의 교육체제를 혁신하는 동력을 뜻한다. 이에 따라 스마트교육의 개념도는 <그림 1>과 같다. <그림 1>에서 학생, 교사, 학교간의 유기적 상화작용을 통하여 학습하는 방법으로서 스마트교육의 개념을 나타내고 있다. 또한 교육과학기술부의 「스마트교육 추진 전략」에서는 SMART의 의미를 각각 자기주도 학습, 맞춤형 학습을 통한 학습자의 흥미 동기, 맞춤형 교육제도, 교수학습체제, 시스템, 풍부한 교수-학습자료, 최신의 정보기술로 정의하고 있다.

6) 김지영,「우리의 교실혁명 스마트교육의 현황과 발전 방향」, 한국교육개발원, 2011, p. 4.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<그림 1> 스마트교육 개념도[7]

전통적인 학교교육과 스마트교육의 차이점은 <그림 2>와 같이 전통적인 학교체제는 물리적 공간 속(교실)에서 특정 시간(등하교)에 제한된 내용의 서책형교과서를 가지고 강의식 수업으로 3R(Read, wRite, aRithmetic)중심의 교육이 이루어졌다면, 스마트교육은 스마트 기기를 사용한 교육이라는 의미보다는 미래교육의 한 가지 모습으로, 전통적인 교실수업의 한계를 뛰어넘어 공간, 시간, 교육역량, 교육방법, 교육내용이 확장되는 것을 의미한다.[8]

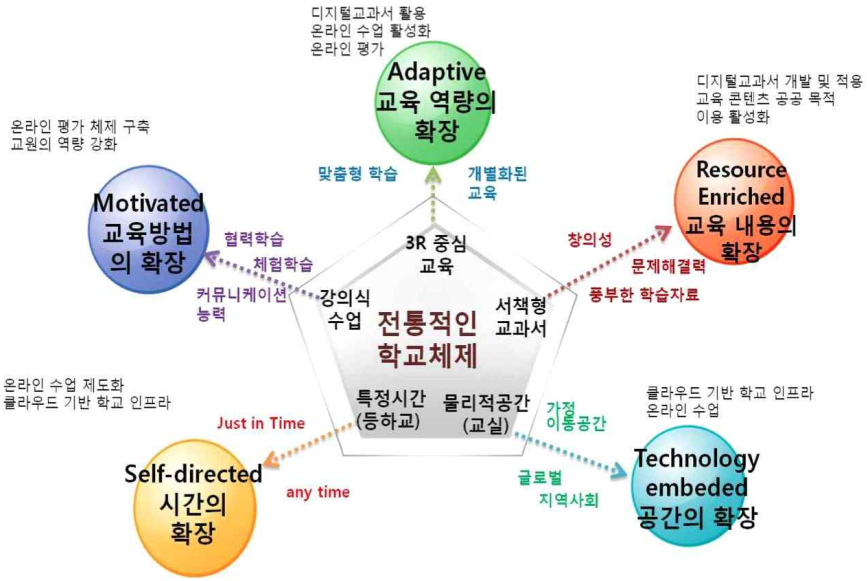
스마트교육은 21세기 학습자 역량 강화를 위한 지능형 맞춤 학습 체제로 교육방법, 교육환경 및 평가 등 교육체제를 혁신하는 동력을 의미한다. 이는 교육부와 국가정보화전략위원회가 공동으로 작성한 「인재대국으로 가는 길, 스마트교육 추진전략」의 후속조치로 교육과학기술부는 스마트 교육의 추진 전략실행 계획을 발표하였고, 해당부서별 계획이 수립됨에 따라 작성된 스마트 교육의 교육적 의의는 다음과 같다.[9]

첫째, 자기 주도적(Self-directed) 학습으로 정의할 수 있다. 학생은 일방적 지식 수용자에서 벗어나 스스로 지식을 생산하거나 찾아나서는 능동적 존재로 변화하며 교사는 지식의 전달자에서 학습의 조력자 또는 멘토의 역할로 변화 할 수 있는 계기의 마련으로 온라인 성취도 진단과 처방을 통하여 자기 주도적 학습 체계를 제공할 수 있다.

7) 한국교육학술정보원, 상게서, p. 29.
8) 이성흠 외,「교육방법 및 교육공학」, 파주: 교육과학사, 2013, p. 37.
9) 한국교육학술정보원, 전게서, p. 5.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY



<그림 2> 기존 교육과 스마트 교육의 차이 예시[10)]

둘째, 체험과 문제해결 중심의 흥미(Motivated)로 정의할 수 있다. 정형화된 수업에서 체험을 기초로 재구성할 수 있는 교수-학습의 방법을 강조하고, 이와 함께 창의적인 문제해결과 과정 중심의 개별화 평가를 지향하여 문제해결중심 학습을 유도한다.

셋째, 학생 개개인의 수준과 적성(Adaptive)에 맞는 학습을 제공한다. 교육체제의 유연성을 강화하고, 개인이 선호하는 미래의 직업과 연계하여 맞춤형 학습을 제공하고 학교가 지식을 대량으로 습득하는 장소에서 적성과 수준에 맞춘 개별화된 학습을 지원하는 장소로 변화된 학습 환경을 학생들에게 제공할 수 있다.

넷째, 풍부한 자료(Resource Free)와 더불어 학습 환경의 다양화를 제공할 수 있다. 클라우드 교육서비스를 기초로 하는 공공기간, 민간, 개인이 개발한 다양한 콘텐츠를 교육에 자유롭게 활용하는 것이 가능한 오픈마켓의 성격의 플랫폼을 제공할 수 있으며, 소셜 네트워킹을 활용하여 국내외 학습자

10) 김영애,『우리의 교실혁명 스마트교육의 현황과 발전방향』, 서울: 한국교육개발원, 2011, p. 6.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

원을 공용 활용과 협력학습에 확대하여 적용시킬 수 있는 기반이 된다.

다섯째, 정보기술 활용(Technology Embedded)을 통하여 시공간의 제약 없이 원하는 학습을 할 수 있으며, 개방화 되어 있는 정보기술의 활용을 통하여 다양한 수업방식이 가능해지고 학생 자신이 학습 선택권을 초대한 보장받을 수 있는 교육환경을 만들어낼 수 있다.

나. 미술교과와의 연계성

미술교육은 사회적인 맥락과 미술의 입장에 따라서 변화되어 왔으며, 미술교육이 처음 시작된 배경은 미술가 양성을 위한 직업교육에서부터 시작되었다. 점차 미술교육은 1920년 치젝(F.Cizek)의 창의적인 자아표현의 신념으로 변화하였고, 1940년 로웬펠드(V. Lowenfeld)와 리드(H. Read)에 의하여 창작의 즐거움을 중요시하고 창의적인 내적 성장에 중점을 두는 교육으로 발전되었다. 이후, 사고하고 지식 체계를 구성할 수 있는 체계적인 미술교육이 강조되었는데, 이 때 펠드먼(E. B. Feldman)은 미술작품을 읽는데 도움이 되는 구체적 감상 모델을 제시하였으며, 아이즈너(E. W. Eisner, 1972)는 미술교육의 목적이 미술적 안목을 기르는 데에 있다고 주장하였다. 이러한 미술교육의 흐름들이 반영된 미국의 학문중심미술교육(DBAE)은 아이즈너, 그리어(W. Greer), 윌슨(F. Wilson)이 참여하여 미술의 제작 활동, 미술사, 미학, 미적 지각활동으로 네 가지 분야로 체계적인 학습훈련을 통하여 균형 잡힌 프로그램을 제시하였으며, 이와 같은 교육과정은 우리나라 6차 미술교육과정부터 반영되어 교육되기 시작하였다. 이후 사회의 포스트모더니즘으로 전환되어 교육의 다양한 변화 양상이 나타났으며, 현대 미술교육은 학문중심미술교육(DBAE)의 전통적 틀은 따르면서도 사회적 맥락과 다원성의 존중하기 위하여 학생들의 삶과 관심사로 초점을 맞추어 교육을 실시하였다. 대중문화를 비롯하여 다양한 매체들을 활용한 시작이미지에 대한 교육을 중시하게 되었고 다문화, 시각문화, 생태학, 삶과 지역사회와 관련된 미술을 중심으로 한

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

통합적인 문화 예술의 교육에 대해 많은 관심을 갖게 되었으며, 현대 미술교육에 있어 중요한 키워드가 되었다. 에플랜드(A. Efland)는 과거의 모더니즘 미술교육목표가 현대사회에서 요구하는 문제들을 만족시키지 못하고 있다고 주장하면서 시각 문화적 학습으로서의 미술교육, 인지작용으로서의 미술교육, 통합 교육으로서의 미술교육이라는 큰 틀을 주장하였다(KERIS, 2013).

시각문화(visual culture)는 조각, 회화와 같은 순수예술에서 건축, 대중문화, 디자인, 영상과 같은 시각예술로 확장되었다. 시각 문화는 다양한 국가, 민족, 여성 미술가, 시각문화의 생산을 위한 다양한 주체들에 대한 관심의 확장으로 미술교육에서 회화, 건축의 디자인, 영화, 사진, 만화, 애니메이션의 다양한 주제로 확장되고 있다. 동시에, 다양한 시각 문화를 창조하며 수용하는 사회 문화적 맥락 역시 현대 미술교육에서 주목하는 주제이기도 하다. 한편 구성주의 미술교육은 학습자가 그 내용을 자신이 아는 것들과 연관시킴으로써 새로운 지식을 통합하며, 학습자에게 상호 작용할 수 있는 기회를 제공하여 상황과 텍스트에 적합한 의미를 구성하게 도울 수 있게 한다(교육과정 해설서, 2013). 기각문화미술교육과 관련되어 있는 커뮤니케이션 능력인 시각 문해력(visual literacy)은 시작적인 이미지에 내재 되어 있는 상징, 메시지를 미술작품의 문화적인 맥락과 경험을 통하여 해석하고, 자신의 경험을 사회, 문화, 역사, 학습자의 경험이 중심으로 되어 있는 통합적인 접근을 이야기한다. 우리나라 미술교육에서는 이러한 시각 문해력을 길러주어야 한다는 필요성이 제기되고 있다. 2007년 이를 반영하여 교육과정을 개정하고 '시각문화'을 적극적으로 도입한 교육과정을 설계하여 적용하였으나, 기존의 수업 방법으로는 이와 같은 애용을 지도하기엔 수업시간이 부족하고 형식적인 수업으로 진행된다는 문제점이 제기되었다. 좀 더 학생들의 입장에서 적극적이고 창의적인 수업 환경을 만들어 줄 필요성이 제기되고 있는 것이다(KERIS, 2013).

이러한 사회적인 맥락과 에플랜드가 제시한 시각문화교육, 통학중심교육, 구성주의교육, 다문화교육, 여성교육, 생태교육, 환경교육과 같은 사회의 요구

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

사항과 문제점을 해결하기 위하여 문제해결 능력 향상을 위한 방법으로 미술교육이 중요하다고 이야기할 수 있다. 우리의 삶 속에서 다양한 디지털 영상, 미디어, 스마트 기술이 함께하고 있으며, 학생들은 현대사회에서 삶과 기술이 반영된 새로운 매체와 교육방법을 요구하고 있다. 역사의 시대적인 발전에 따라서 교육의 매체가 바뀌듯이, 현대사회의 교육매체도 패러다임의 변화가 요구되어지고 있다. 이러한 변화를 반영하기 위하여 스마트교육이라는 교육이 등장하였고, 시험 연구 후에 우리나라의 교육부는 2015년부터 전국에 확대 실시하였다. 전 세계적으로 스마트교육에 대한 관심은 거스를 수 없는 대세로, 많은 나라들이 디지털교육체제의 도입에 속도를 높이고 있다. 미국의 버락 오바마(Barack Obama)대통령은 지난 2013년 6월 앞으로 5년 내에 99%의 학생들이 교실과 도서관 등에서 고속 인터넷 망에 접근할 수 있도록 투자할 것을 약속하였고, 일본도 2015년까지 학생 1000만 명에게 디지털 교과서를 보급할 계획을 세웠으며, 중국은 2018년까지 중국 전역에서 전자책을 구입할 수 있는 환경을 조성할 계획을 발표했다(KERIS, 2012). 세계 각국의 스마트교육의 많은 관심은 교육의 방법, 매체의 변화를 통하여 확인할 수 있으며, 미술교육에도 영향을 미치지 않는다고 생각할 수 없는 것이 현실이다. 이에 따라 우리는 이러한 교육의 추세를 반영하여 우리나라의 실정에 맞는 스마트미술교육에 대한 연구를 실시하여 지금보다 더 발전할 수 있도록 하는 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 스마트교육을 통한 미술 감상교육

가. 미술 감상교육의 의미와 중요성

1) 미술 감상교육 지도의 내용

7차 미술과 교육 과정 개정 중점의 열 가지 항목 중 여덟째 항목에는 '미적 감수성 및 가치관 확립을 위하여 감상 교육을 강화하도록 한다.'라고 되어 있어 7차 교육 과정에서의 미술 감상 교육이 강조되고 있음을 알 수 있다(교육부,1999). 이에 미술과 교육과정의 세부내용은 다음과 같이 정리할 수 있다.

제 7차 교육과정을 통하여 미술의 감상 영역은 미술 비평, 미술사로 구성되어 있으며, 미술비평은 미술의 세 영역인 이해, 제작, 비평으로 지금까지 미술교육에서 가장 소홀하게 취급된 부분이다. 새로운 교육과정에서 학습자들에게 작품을 보는 안목을 길러주고, 미적 감수성, 가치관을 확립할 수 있는 생활 속에서 향유 할 수 있는 미술 감각을 기르는데 중점을 두고 있으며, 미술사의 부분은 양식, 시대별 미술의 변천과정을 이해하여, 현대 미술에 이해의 폭을 넓히며, 미래의 미술 문화를 창조하는데 일조할 수 있도록 이론적 배경을 배울 수 있도록 미술사 교육에 중점을 두었다. 그리고 미술사를 교육할 때는 작가의 예술철학, 생활, 개성, 가치관, 그 시대의 미술 사조를 종합적으로 설명하고, 작가의 독특한 기업, 내용, 주제, 구성, 새로운 기법의 개발 여부, 재료, 도구, 과거와 현재의 작가에 대한 평가와 같은 다양한 지식을 접촉할 수 있도록 돕는 한편, 어떤 점을 이들에게서 배울 수 있는지를 강조하여 수업을 진행 할 수 있다. 감상 활동에서는 세계화 시대에 대비하여 전통미술을 보다 강조하여 우리 미술 문화에 대한 주체성을 확립하도록 유도하는 동시에, 이를 기반으로 하여 세계 여러 나라에 지니고 있는 다양한 문화를 배경으로 한 미술품에 대하여 이해력을 높일 수 있도록 하는 데 주안점을 두

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

었다(교육부,1999). 미술 감상은 비평, 미술사로 나눌 수 있는데 이는 감상에 있어서 미술 이론 교육이 함께 교육되어야 하고 이와 같은 교육을 통하여 전통 문화의 중요성, 많은 문화를 접하고 경험을 얻을 수 있는 것이다.

2) 미술 감상교육의 필요성

현대사회는 시작적인 정보의 시대라고 할 수 있으며, TV, VTR, 영화와 같은 영상매체, 복잡한 시각 환경 들은 인간의 의식에 스며들어 인식작용에 혼란을 일으키고 있다. 이와 같은 생활환경에서 올바른 인식과 주체적 사고를 갖기 위해서 '보는 능력(Visual Literacy)'이 더욱 중요한 인간의 능력에 한 요소로 자리 잡게 되었다. 학생들은 복잡한 시각 환경에 보다 빠르고 능동적으로 대처해야 할 능력의 획득과 복잡한 시각 환경에 보다 빠르고 능동적으로 대처해야 할 능력의 획득과 동시에 인류가 남겨놓은 위대한 예술적 산물을 감상·이해함으로써 풍요로운 삶의 경험을 지닐 필요가 있다(박휘락, 1992). 복잡한 시간 환경에서 능동적으로 대처하기 위해서 미술 감상이 중요한 교육이라고 할 수 있다. 미술의 감상 교육 의의를 포괄적으로 작성하면 다음과 같이 나타낼 수 있다.

첫째, 미적 감각을 향상시켜 조형감각, 표현 능력을 길러준다.

둘째, 사물에 대하여 가치 판단 능력과 인식 능력을 길러준다.

셋째, 미술가의 작품을 통하여 작가의 창조적 활동을 간접적으로 체험하고, 예술가의 정신세계를 자신에게 투영시켜 스스로 삶을 풍부하게 할 수 있다.

넷째, 우리의 문화와 다른 문화를 이해하도록 기여한다.

다섯째, 현대 사회와 문화, 미술의 이해를 도울 수 있다.

이와 같이 미술 감상 교육이란 학생들에게 아름다운 대상과 접하는 기회를 많이 가지게 함으로써 '보는 눈과 마음'을 기르는 교육이라고 할 수 있다(임정기, 1996). 미술 감상의 교육은 학생들에게 심미적인 태도, 창의력, 상상력을 길러 생각의 범위를 확장하여, 자신과 주변의 환경을 미적으로 바꾸는 능

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

력을 가질 수 있게 하는데 있어 매우 중요한 의의가 있다. 감상이 미적 대상의 미적 가치를 보고 느끼면서 궁극적으로 판단하고 평가하는 내면화 과정이라고 할 때, 감상 교육은 학생들에게 미적 대상과 만남의 기회를 부여하며 학생들이 그것에 관심을 가지고 보고 느끼고 판단하고 평가할 수 있도록 하는 활동이다(이규선, 1955). 이처럼 감상 교육은 미적 대상에 대한 감수성을 함양하고 문화유산에 대한 이해와 평가 능력을 키울 수 있으며, 환경과 자연에 대한 감상을 통해 삶 속에서 환경과 자연의 관계를 보는 눈을 신장시켜 자연과 환경을 보호하고 미술문화를 창달하려는 태도를 기를 수 있다(홍보라, 2010).

나. 스마트 교육과의 관계

미술교육과정을 2011년 개정된 내용의 미술 교육과정과 목표분석을 실시하여 스마트미술교육의 방향 정립과 유형을 도출하기 위하여 가능성을 분석하도록 하겠다. 먼저, 각론 2011년 개정된 교육과정의 지침에 따라 작성된 미술교과의 성격과 총괄, 하위 목표를 살펴보자면 다음과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 1> 2011개정교육지침에 따른 미술교과의 총괄, 하위 목표

총괄목표 미술은 생각과 느낌을 시각적으로 **표현**하고, 시각이미지를 통하여 다른 사람과 소통하고, 자신과 세계를 이해하는 예술의 한 영역이라 할 수 있다. 또, 미술은 그 시대의 문화들을 기록하고 반영하기에 우리는 미술문화를 통해 과거와 현재를 이해하며, 나아가 문화의 발전과 창조에 공헌할 수 있다. 따라서 미술교과의 목표는 미적감수성과 직관으로 대상을 이해하며 삶을 창의적으로 향유하고, 미술문화를 발전, 계승 시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 데 있다. **하위목표** 1. 자신과 주변세계에 대한 미적 감수성을 기른다. 2. 생각과 느낌을 창의적으로 표현하고 소통하는 능력을 기른다. 3. 미술의 가치를 이해하며 판단할 수 있는 능력을 기른다. 4. 미술을 생활화하고 미술문화를 존중하고 애호하는 태도를 기른다.

미술교과의 총괄적인 목표에서 강조하는 것은 미술의 문화를 향유할 수 있는 미적감수성 능력, 창의성, 상상력, 사고력, 비판력, 소통의 능력을 기르는 것이다. 그리고 '비판적 사고력'은 무방비하게 노출되고 있는 대중매체들의 시각 이미지 정보를 얼마만큼 올바르게 판단할 수 있는 능력을 기르기 위하여 강조하고 있으며, 창의와 인성 교육의 강화로 학생들의 창의적 표현능력이 가능하고, 소통하는 능력을 중요시 하는 것이 특징으로 나타나고 있다. 이를 세밀하게 반영한 하위목표(1, 2, 3)는 각각 교과영역에서 표현, 체험, 감상의 대 영역과 연계되고 있으며, 하위목표 4는 모든 영역을 담당하는 정의적인 측면을 담당하고 있다.

이에 본 연구자는 우리나라 미술교육의 과정에서 스마트 미술교육의 분류 가능성을 도출하고, 이론적인 근거들을 시각문화의 체험, 사회적 소통능력의 중시, 창의적 재료의 표현, 현 상황의 맥락을 반영할 수 있는 미술적 감상을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

기준을 통하여 스마트미술교육의 가능성과 유형을 탐색하겠다는 목표를 얻게 되었다.

<표 2> 중학교 미술 체험영역의 성취기준과 활용 예

중영역	성취기준과 활용 예
1.지각	**1) 주변 환경과 대상의 조화에 관해서 이해하기**
	a. 주변 환경에서 인공물과 자연물이 조화를 이루는 예를 들어 찾아본다. b. 인간생활들을 고려하여 생태환경을 만드는 방안을 모색한다.
	2) 자신과 주변 환경의 관계를 탐구하여 나타내기
	a. 타인과 자신의 관계를 나타내는 시각 이미지를 수집하여 이야기를 나눈다. b. 자신의 사회적 역할에 관해 토론하고 시각이미지로 나타낸다.
2.소통	**1) 시각문화에 반영된 사고방식과 생활양식을 이해하기**
	a. 현대사회에서 서로 다른 집단이나 사회의 시각문화를 비교함으로써 사고방식과 생활양식의 차이를 안다.
	b.현대사회에서 시각문화와 관련된 다양한 직업들을 알아보고 기능과 역할을 이해한다.
	2) 시각이미지를 활용해서 사회문화적 의미를 전달하기
	a.사회 문화적 이슈를 나타내고 있는 시각이미지를 찾아본다.
	b.사회 문화적 이슈에 대한 자신의 주장이나 의견을 시각이미지를 활용하여 전달한다.

출처 : 한국교육과정평가원(2012)

먼저 체험의 대단원을 지각 영역에서 주변 환경, 대상, 자신의 관계를 파악하여 조화를 이룰 수 있는 방안을 중심으로 이루어져 있다. 활용 예인 1) '주변 환경과 대상의 조화에 관해서 이해하기'의 a.'주변 환경에서 인공물과 자

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

연물이 조화를 이루는 예를 찾아보고, ’에서는 탐색의 요소를 찾아 볼 수 있으며, b.‘인간생활들을 고려한 생태환경을 만드는 방안을 모색한다.’에서는 토론과 발상의 요소를 찾을 수 있다(한국교육과정평가원, 2012). 2) ‘자신과 주변 환경의 관계를 탐구하여 나타내기’의 a. ‘타인과 자신의 관계를 나타내는 시각이미지를 수집하여 이야기를 나눈다.’에서는 자료를 수집하는 탐색의 요소와, 소통의 요소를 찾을 수 있고, b. ‘자신의 사회적 역할에 관해 토론하고 시각이미지로 나타낸다.’에서는 토론과 표현의 요소를 찾을 수 있다(한국교육과정평가원, 2012). 그리고 소통의 영역에서 비교방법을 통해 시각문화 환경에 대한 특성을 이해할 수 있도록 하고, 시각문화에 관련된 직업교육이 새로 추가된 것을 확인 할 수 있다. 또, 현대사회의 문제점에 대하여 사회적 이슈를 미술교육에 적용하여 새로운 의견을 형성하고 시각 적 이미지를 통해 자신의 의견을 이야기 할 수 있는 과정이 새롭게 추가 되었다. 과거의 교육과정보다 더 높은 사고력과 적극적인 의사표현을 요구하고 있고, 타 교과와의 통합교육이 강조되고 있는 것이다. 1) ‘시각문화에 반영된 사고방식과 생활양식을 이해하기’에서는 a와 b의 조사에 관련된 주요 요소로 탐색능력이 작용하고 있음을 알 수 있고, 2) ‘시각이미지를 활용해서 사회문화적 의미를 전달하기’에서는 a의 탐색의 요소와 b. ‘사회문화적 이슈에 대하여 자신의 주장과 의견을 시각이미지를 활용하여 전달한 다‘에서는 소통과 토론의 요소와, 표현의 요소를 포함하고 있는 것을 발견할 수 있다(한국교육과정평가원, 2012). 체험단원의 성취기준, 활용의 예를 통하여 본 연구자는 기존의 2007년 교육과정 개정의 ‘미적체험’ 단원에서 나타난 탐색 중심으로 이루어 졌던 수업의 활용에서 탐색, 소통, 토론능력, 표현능력의 요소까지 확장되었음을 발견할 수 있었다. 체험의 영역 내에서 통합적으로 수업의 능력을 요구하는 것이고, 비판적인 시각능력, 사고력 향상을 위하여 현대사회를 읽어내는 능력이 중요하다는 것을 확인할 수 있었다. 따라서 체험의 영역에서의 스마트미술교육은 학생들의 탐구, 소통, 분석, 발상표현의 능력 중심으로 이루어져야 한다는 점을 결론으로 얻을 수 있었다. 다음은 표현 영역의 성취 수준을 활용한 예를

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

살펴보면 다음과 같다.

<표 3> 중학교 미술 표현영역의 성취기준과 활용 예

중영역	소영역의 활용 예
1. 주제 표현	**1) 다양하고 새로운 관점에서 주제를 설정하기**
	a. 일상적인 사건이나 대상을 새롭게 해석해본다. b. 개인적 사회적 관심을 주제로 발전시켜 본다.
	2) 주제의 의도, 목적, 특징을 창의적으로 표현하기
	a. 주제의 특징을 창의적으로 나타내는 표현방법을 모색한다. b. 표현의도, 목적에 적합한 조건을 탐색한다.
2. 표현 방법	**1) 매체와 새로운 표현방법을 탐색하기**
	a. 재료, 용구를 확장하여 다양한 매체나 표현방법으로 나타낸다. b. 매체와 새로운 표현방법을 이해하고 표현에 활용한다.
	2) 표현과정을 체계적으로 계획해서 표현하기
	a. 표현과정을 스스로 계획해보고 수행하면서 다양한 문제를 창의적으로 해결하여 표현한다. b. 표현의도에 적합한 재료와 매체 및 용구를 선택하여 계획을 세워서 표현한다.
3. 조형 요소 와 원리	**1) 원리의 적용에 따른 시각적 효과와 조형요소를 이해하기**
	a. 미술 작품에 나타난 원리의 시각적 효과와 조형요소를 이해한다. b. 원리의 창의적인 활용방법과 조형요소에 대해 이야기한다.
	2) 원리와 조형요소를 창의적으로 활용해서 표현하기
	a. 주제의 의도와 특징을 살릴 수 있는 원리와 조형요소로 표현한다. b. 목적과 기능에 적합한 원리와 조형요소로 표현한다.

출처 : 한국교육과정평가원(2012)

먼저 표현의 대단원을 살펴보면 기존의 2007년 교육과정 개정 내용과 큰 차이는 없지만, 표현 과정이 표현방법으로 통합 되었고, 창의적인 표현능력을 중요하게 생각하는 점이 차이로 들 수 있다.주제표현 영역을 살펴보면, 1)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

‘다양하고 새로운 관점에서 주제를 설정하기’에서는 일상적인 대상이나 사건을 탐색하는 요소와 다른 학생들과의 의견 공유를 통해 주제를 발전시키는 발상의 요소를 포함하고 있는 것을 발견 할 수 있고, 2)의 ‘주제의 의도, 목적, 특징을 창의적으로 표현하기’에서는 주로 다른 시각으로 나타낼 수 있는 창의적 표현방법과 조건들을 탐색하는 요소로 활용될 수 있는 가능성을 발견하였다(한국교육과정평가원, 2012). 표현방법의 영역을 살펴보면 매체를 탐색하여 표현의 과정을 체계적으로 계획화하여 표현하는 것과 새로운 표현방법을 강조하고 있다. 1)과 2)에서 재료, 용구에 대한 탐색, 창의적 표현, 표현과정 발상의 유형 요소들을 발견할 수 있다. 한편, 조형요소와 원리 영역의 1) ‘조형요소와 원리의 적용에 따른 시각적 효과를 이해하기’의 b. ‘조형요소와 원리의 창의적인 활용방법에 대해 이야기 한다’에서 소통의 요소를 발견할 수 있으며, 2)에서는 창의적인 활용방법의 탐색을 통한 표현의 요소를 탐색할 수 있었다(한국교육과정평가원, 2012). 표현의 유형가능성이 있는 요소들을 종합해보면, 많은 주제표현을 위하여 필요한 매체, 방법의 탐색, 창의적인 표현을 위한 의견의 소통, 발상의 과정과 같은 표현의 요소들을 탐색할 수 있기 때문에, 표현영역에서 스마트미술교육의 유형은 탐색, 표현, 발상, 공유, 소통 측면 중심으로 이루어져야 하는 결론을 얻게 되었다. 다음은 감상영역의 성취기준인 중영역과 소영역에 대한 내용은 다음과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 4> 중학교 미술 감상영역의 성취기준과 활용 예

중영역	소영역과 수업활용 예
1. 미술사	**1) 다양한 문화권 미술의 변천 과정을 이해하기**
	a. 다양한 문화권 미술의 시대별 미술사조, 표현양식, 배경요인 등을 조사하여 변천과정을 이해한다. b. 타 문화권과의 교류를 통하여 한 사회의 미술이 변화하고 발전하는 과정들을 이해한다.
	2) 우리나라와 다른 나라 전통문화의 가치를 이해하기
	a. 우리나라의 다른 나라의 전통 문화가 개인과 사회에게 미치는 영향을 다양한 측면에서 설명한다. b. 미술 문화유산이 계승, 보존된 사례들을 조사하고 발전 방안을 모색한다.
2. 미술 비평	**1) 다양한 분야의 지식을 활용해서 미술작품의 의미를 이해하기**
	a. 미술 작품의 의미를 이해하는 데 필용한 지식과 정보들을 수집한다. b. 미술 작품의 의미에 대하여 자신의 생각을 객관적인 근거를 예 들어 설명하고 토론한다.
	2) 비평요소와 기준을 활용해서 미술작품의 가치를 판단하기
	a. 주제, 형식 도상, 문화적 가치, 역사적 배경 등 다양한 비평요소와 기준을 이해한다. b. 미술사적 지식, 미학적 용어와 개념을 활용해서 감상문을 작성한다.
	3) 관람자의 역할을 고려해보고 전시회를 계획하기
	a. 전시의도와 방법에 따른 관람자들의 다양한 역할에 관해서 알아본다. b. 주제를 정하고 학급 전시회를 계획한다.

출처 : 한국교육과정평가원(2012)

감상의 대단원을 보면 미술사 부분에서 기존의 2007년 교육과정 개정과 비교하여 사회적인 맥락이 반영된 이해를 중요시하고 우리나라와 다른 나라의 전통문화에 대한 이해를 통하여 타 문화를 존중하고 다문화적인 접근방법을 지향하고 있다. 그리고 기존에 없었던 미술비평의 단원을 추가하여 비판

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

적 시각을 기를 수 있도록 하였으며, 미술작품과 토론에 대하여 가치판단을 할 수 있도록 하였고, 전시회 계획을 통하여 미술에 대한 관련 지식을 크게 향상시킬 수 있도록 하였다. 미술사 영역의 1) '다양한 문화권 미술의 변천과정을 이해하기'에서는 다양한 문화권 미술의 조사를 통한 탐색의 요소를 발견할 수 있으며, 2) '우리나라와 다른 나라 전통문화의 가치를 이해하기'에서는 미술 문화유산이 계승, 보존된 사례들을 조사하는 탐색의 요소와, 발전방안 모색의 발상의 요소, 그리고 문화가 사회에 미치는 영향에 대한 설명하기 위한 소통의 요소를 발견할 수 있다(한국교육과정평가원, 2012). 미술비평의 영역에서는 1) '다양한 분야의 지식들을 활용해서 미술작품의 의미를 이해하기'의 a.'미술 작품의 의미를 이해하는 데 필요한 지식과 정보들을 수집한다.' 에서 탐색 요소를 발견할 수 있으며, b.'미술 작품의 의미에 대하여 자신의 생각을 객관적인 근거를 예 들어 설명하고 토론한다.' 에서는 소통과 발상의 요소를 확인할 수 있다. 2) '비평요소와 기준을 활용해서 미술작품의 가치를 판단하기'는 많은 요소와 기준들을 이해하는데 탐색의 요소를 확인할 수 있고, b.' 미술사적 지식, 미학적 용어와 개념을 활용해서 감상문을 작성한다.' 는 글의 표현과 탐색의 요소를 확인할 수 있었다. 3) '관람자의 역할을 고려해보고 전시회를 계획하기'는 관람자의 역할에 대하여 전시회 계획의 발상, 표현, 조사 탐색의 요소를 확인할 수 있다. 이에 따라 감상의 유형 가능성 요소들을 종합해보면 탐색과 분석, 표현, 소통과 공유, 평가와 관리 측면의 유형 요소들을 확인할 수 있었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 스마트기기를 활용한 미술 감상교육의 실제

1. 스마트교육과 스마트기기

스마트교육은 과학기술발달에 따른 기술과 매체를 기반으로 교육패러다임의 변화를 이끌고자 하는 교육이다. 기존의 교육 목적은 이론의 방대한 지식을 그대로 수용하는 암기식 교육이었다면, 현대의 교육 목적은 학습자들에게 현재를 살아가고 미래를 대비할 수 있는 의미 있는 지식을 창출할 수 있는 능력을 길러주는 교육이라 할 수 있겠다(김수영, 2012). 이와 같은 교육을 실현하기 위하여 교육부에서는 스마트교육의 5대 세부 추진전략을 발표 하였다. 온라인 수업의 활성화, 교원의 역량 강화, 디지털 교과서의 전환, 클라우드 시스템의 구축, 콘텐츠 제작의 활성화가 대표적인 내용이다. 한국교육학술정보원[11]의 '미래학교 정책 설명회'에서는 앞으로 스마트교육을 실행하기 위해 필요한 인터페이스 환경을 제시한 스마트학교의 교실 모습은 전자칠판, RFID출석인증, 전자교탁, 영상강의, 빔 프로젝트, 개인단말기, 무선AP, 메시지보드(RFID)가 있다(한국교육학술정보원, 2011). 이러한 내용을 통하여 알 수 있는 것은 전자칠판, 전자교과서를 이용하여 컴퓨터와 인터넷을 활용하여 활용 가능한 방대한 자료들을 사용해서 질 높은 수업이 가능할 수 있다는 점이다. 또한 영상강의를 통해 먼 곳에 있거나 바쁜 시간으로 오기 힘든 사람들을 실시간 화상강의를 통해 만나볼 수 있는 기회를 얻을 수도 있으며, 이런 전문가와의 수업은 전문가의 실제적인 경험과 지식을 교실 안에서 직접 느낄 수 있는 생생한 수업이 가능하여 학습자의 흥미를 이끌어 낼 수 있다(김수영, 2012). 이러한 공간 안의 매체에 대한 세부적인 요소를 살펴보면 다음과 같은 표로 정리 할 수 있다(한국교육학술정보원, 2011).

11) 김두연(2011), 교육과학기술부, '미리가본미래학교' 정책설명회, p.6

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 5> 미래교육교실 환경매체

구분	내용
전자칠판	손 터치를 통하여 이용할 수 있는 적외선 센서 방식의 도입으로, 판서와 저장, 재생이 가능한 기능을 가지고 있으며, 교사의 편리함, 학습의 효율성을 높여 수업의 진행을 돕는다.
전자교탁	전자칠판, 프로젝터와 같은 다양한 장비의 중앙 집중식의 제어가 가능하게 설계된 강의 시스템이다.
영상강의	현장감 있는 원격강의를 구현할 수 있고, 타인과 원격으로 영상과 음성 교류가 가능하다
매직미러	미사용 시 거울로 활용되고, 사용자가 기기에 다가가거나 화면을 터치하면 다양한 콘텐츠를 이용할 수 있다. 교실에서는 시간표와 수업과제물과 같은 정보의 검색이 가능하다.
모듬책상	자유롭게 자리의 배치와 이동을 설계할 수 있다.
RFID 출석인증	학생들의 움직임으로 출결 관리가 가능한 시스템으로 출결 자료는 서버로 자동 저장 되고 관리된다.
전자사물함	전원 공급 장치가 설치되어 있는 사물함에 노트북, 스마트폰과 같은 전자기기의 충전이 가능하다.
네스팟	무선 인터넷을 이용하여 기존 학습활동의 공간을 외부로 확장할 수 있고, 유비쿼터스 환경의 다양한 학습이 가능하다.
미디어 북과 멀티미디어 콘텐츠	다양한 멀티미디어와 데이터를 삽입하여, 필요한 정보를 얻을 수 있도록 만들어진 온라인 기반의 콘텐츠이다.
TPC	기존에 교과서와 노트를 대신하여 학습에 활용되는 것으로 학습자료 첨부, 필기, 저장 기능이 있어서 어디서든 학습을 할 수 있는 환경을 제공한다.
빔프로젝터	멀티미디어 활용교육, 영상강의, 학습발표, 연구수업에 활용되어 교실의 전면에 고화질의 대형 확대 영상을 제공하는 역할을 한다.
전자식 입/출구	스마트교육 환경에 활용되는 기기들의 안전과 도난방지를 위해 교실 내에 CCTV와 함께 전자식 입, 출구 장치를 설치함으로서 안전, 보안을 강화한다.

출처 : 고범석, 이은환(2007)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이와 같은 학습 환경은 과목 군과 교과목의 특성에 따라서 다르게 적용된다. 기존의 교실학습의 형태에서부터 토론을 활발하게 진행하기 위하여 모둠형태의 책상과 각 교과목의 특성에 맞춘 스마트 기기와 기술을 함께 융합한 공간을 구성한다. 이 융합된 공간 내에는 기본적으로 전자기술시스템이 갖추어져 있고, 전자칠판에서 학생패드로 자료들이 기본적으로 전송이 가능하며, 무선인터넷, 클라우드 시스템을 기초로 하는 인터랙티브(interactive)학습은 교사와 학생간의 토론과 모둠학습이 가능한 것이다. 스마트교육을 위하여 다양한 매체들 가운데 가장 핵심매체로 뽑을 수 있는 것은 전자칠판, 전자교탁, 스마트패드로 이 매체들은 스마트 시험학교, 많은 대학에서도 활용되고 있다. 이 핵심 매체들을 이해하기 위하여 기초적인 정보와 사용법은 다음과 같다.

첫째, 전자칠판은 기본적으로 터치스크린과 영상화면의 방식으로 이루어져 있기 때문에 시각 이미지를 활용한 교육이 가능하다. 또한 애플리케이션 인터페이스를 갖추어 오픈 마켓을 이용한 콘텐츠이용이 가능하며, 현장에서 많이 쓰이는 파워포인트, 동영상, 사진이미지 등을 화면에 띄어 학습효과를 높일 수 있다는 장점이 있다(김수영, 2012).

둘째, 전자칠판에 전자펜과 같은 도구로 다양한 판서를 할 수 있다. 전자칠판에 전자펜형태의 도구로 많은 판서를 작성할 수 있다. 기존에 제한된 분필과 마커 펜과는 다르게 전자칠판 내에는 그래픽 시스템이 갖추어져 있기 때문에 다양한 색상을 구현할 수 있고, 선의 두께 조절, 부분 확대, 직선·곡선, 도형을 쉽게 그릴 수 있어 학습내용의 강조, 도식화를 통하여 학생들의 이해를 높여 학습만족도를 높일 수 있다.

셋째, 음향지원 기능이 갖추어져 있기 때문에 동영상, 음원 파일을 별도의 기기 없이 교과수업에 적용하여 시청하거나 감상할 수 있다.

넷째, 인터넷 연결을 통하여 검색과 홈페이지를 활용한 교수학습이 가능하다. 화면에 학습주제와 맞는 정보를 검색하여 활용할 수 있으며, 박물관, 카페, 뉴스, 블로그를 통하여 수업에 활용할 수 있기 때문에 능률이 향상될 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다섯째, 전자 칠판에 웹캠이 설치되어 있어 장소를 구애받지 않고 화상수업이 가능하다는 점이다. 해외에 있는 학생, 각 과목에 전문가들을 초청하여 화상을 통하여 실시간으로 정보를 공유할 수 있으며, 즉각적으로 소통이 가능하다.

여섯째, 전자칠판 내에는 녹화와 캡처기능이 갖추어져 있다. 수업 중에 활용한 학습 자료나 인터넷검색으로 찾은 이미지의 자료들을 캡처하여 저장할 수 있고, 다른 수업내용에 덧붙여 수정 보완이 가능하며, 녹음기능을 동반한 녹화기능은 학생들의 수업의 내용을 복습하는데 쓰일 수 있고, 교사의 수업을 컨설팅하기 위한 자료가 될 수 있다(김수영, 2012). 전자교탁은 빔 프로젝터 및 전자칠판, 그리고 학생들의 스마트기기를 통제하는 역할을 한다. 기본적으로 프로젝터의 온오프 기능이 있고, 학생들의 스마트패드나 전자 칠판에 나타나는 화면을 출력하여 제어할 수 있는 기능이 있다. 마이크와 같은 음향 장비는 음성장치를 제어할 수 있는 기능을 담당하고 있다. 2010년 애플사에서 아이패드의 출시 이후, 삼성의 갤럭시 노트, 패드의 개발을 통하여 점점 발전을 거듭하고 있는 스마트 기기들은 최근 태블릿 PC라는 노트북보다 작고 활용성이 뛰어난 기기까지 개발하여 많은 인기를 끌고 있는 중이다. 이들은 펜이나 손가락으로 직접 평판을 터치하며 조작하는 입력 장치로 기존의 키보드나 마우스 등에 비해 훨씬 직관적이며 정교한 입력이 가능하다는 것이 장점으로, 이들은 기존의 PC보다 휴대성이 간편하고 조작이 쉬우며, 기존의 윈도우 운영체제와 다른 특징을 지니고 있다(김영애, 2011). 최근 주로 사용되는 앱은 증강현실을 이용한 색칠 앱인 QUIVER 3D Coloring, 사진을 미술작품처럼 나타내는 AURASMA, 학생응답시스템으로 질문에 대한 두려움이 있는 학생들의 참여를 독려하기 위한 소크라티브(socrative), 소크라티브와 같은 원리이지만 더 개방적이고 쉽게 도식화하여 이해하기 편한 핑퐁(pingpong)등이 있다. 이들은 무선인터넷을 기반으로 자체기능 사용 및 애플리케이션이라는 콘텐츠를 자유자재로 다운받아 개인의 흥미와 취향대로 구성해나갈 수 있다는 것이 가장 큰 특징점이다. 이와 유사한 기능을 가지고 있

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

는 스마트 폰은 이미 많은 사람들의 생활에 활용되고 있고 대중화 된 상태이다. 또, 스마트패드의 주요 특징은 상호작용성, 간편성, 즉시성, 이동성으로 정리할 수 있다.

2. 스마트 기기를 활용한 수업의 장단점

최근 많은 스마트 매체들이 발달함에 따라 다양한 스마트 기기가 등장하였다. 이러한 스마트 기기의 등장으로 교육환경에 큰 변화를 가져왔고, 스마트 기기를 활용한 수업이 학생들에게 익숙해지고 있기 때문에 이러한 점을 교육환경에서 적용한다면 학습결과에 많은 긍정적인 효과를 얻을 수 있을 것으로 생각된다. 이에 스마트 기기를 활용한 미술 수업의 장단점을 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 학생들에게 미술 수업에 흥미를 가지고 접근할 수 있다. 학생들의 관심과 호응도가 높아져 수업의 참여율을 높일 수 있다. 학생들이 스마트기기를 통하여 접근하여 수업 초반에 저하될 수 있는 학습동기를 향상시키고, 즐겁게 수업을 참여할 수 있을 것으로 생각된다.

둘째, 수업시간에 교사와 학생간의 상호작용을 높일 수 있다. 기존에 수업방식을 교사의 일방적인 주입식 교육의 교수 형태였다면, 스마트 기기를 활용한 수업은 교사와 학생이 모두 참여할 수 있으며 누구나 쉽게 질문하고 답변하는 열린 지식의 장이 될 것으로 생각된다.

셋째, 학생의 개개인의 역량에 맞춘 수업환경을 제공할 수 있다. 스마트 기기의 편리성, 휴대성의 용이 로 장소의 한계를 넘을 수 있으며, 각 학생별로 필요한 내용을 쉽고 빠르게 찾아 수업에 적용시켜 제공할 수 있기 때문에 학생의 역량강화에 많은 도움을 줄 것으로 생각된다. 이에 스마트 기기를 이용한 수업의 효율성은 충분히 주목받고 있으며, 이러한 장점을 통하여 적절하게 학습에 적용시켜 학생에게 제공한다면 교사, 학생이 모두 만족할 수 있으며, 참여할 수 있는 수업을 제공할 수 있다고 생각된다. 그러나 이러한 많은

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

장점과는 반대로 단점이 존재하는데, 다음과 같다.

첫째, 스마트 기기를 이용한 수업을 진행하는데 있어 스마트 환경의 조성에 어려움이 있다. 스마트기기를 이용한 수업의 경우 학교 모든 곳에서 무선 인터넷이 제공되어야 하고, 학교 밖에서 인터넷을 사용하기 어려운 학생들에게 있어 매우 비효율적인 수업으로 전환 될 수 있다.

둘째, 스마트 환경을 제공하는데 있어 초기 투자비용이 매우 높다. 스마트 기기를 이용하면 교실에 맞는 장치와 학생들에게 수업에 필요한 스마트 기기를 제공해야 한다. 하지만 학급당 스마트기기의 투자비용이 높고, 학교에 많은 부담을 줄 수 있기 때문에 어려울 것으로 생각된다.

셋째, 스마트 기기에 익숙하지 못한 교사가 있을 경우 적응하는 시간이 길고, 많은 수업준비 시간이 필요하다. 이러한 내용을 숙지하기 위해서 수업에 대한 연구를 하면 과도한 업무량으로 인하여 교사 입장에서 꺼려지는 수업방식이 될 것이다. 이에 스마트 기기를 이용한 수업을 실시할 때는 환경이 중요성이 매우 크고, 적절하게 조성되어야 수업의 질 향상과 성공적인 수업결과로 이어질 것이다.

3. 스마트 기기를 활용한 수업 유형

앞서 제시한 것처럼 스마트 기기는 스마트폰, 태블릿PC, 스마트TV등 다양한 기기들이 있다. 특히 현재 대중화 되어 있는 스마트폰과 태블릿PC가 가장 일반적이고 많이 사용되고 있다. 스마트 기능은 단순한 위젯 기능을 제공하고 사람들이 사용하기 전에는 잠들어 있는 기능들이 아닌 사람의 여러 가지 패턴을 활용하여 실질적인 편의를 제공할 수 있는 기능을 이야기한다. 즉, 이러한 스마트 기능을 이용한 미술교육에 적용시켜 활용한다면 수업의 활용성을 높일 수 있으며, 학생들이 자신에게 맞는 수업의 제공으로 집중도가 높을 것이다. 현재 스마트 기기를 활용한 수업들은 교사의 특성과 환경에 따라 다양한 방식으로 제공되고 있다. SNS를 활용하여 수업을 진행하거나, 다양한

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

스마트 앱을 통하여 쉽게 학생들이 수업에 참여할 수 있도록 수업을 진행하고 있다. 그리고 사진을 이용한 수업이 주를 이루는 미술수업에서 스마트기기 중 하나인 디지털카메라를 활용하여 학생들이 보다 쉬게 수업에 참여하고, 흥미를 높이는 장점이 있다. 그리고 자신의 생각을 창의적으로 표현함으로서 창의적 표현, 소통의 기술, 미술의 이해와 판단능력을 기르는데 있어 중요한 역할을 하고 있다. 다음으로 SNS를 활용한 수업을 진행하고 있다. 인터넷, 핸드폰, TV 등 영상 이미지를 활용 기기를 이용하여 수업진행에 이용되는 것으로 나타났다. 이러한 많은 영상 관련 미디어 수업에 스마트 기기를 활용하는 수업은 감상 수업에서 주로 활용되고 있다. 예를 들어 학생들은 작가의 작품을 영상으로 쉽게 감상한 뒤 수업시간에 감상한 내용에 대하여 토의를 하고 이와 같은 내용을 정리하여 소셜 미디어에 업로드 하여 주변과 소통하는 것이다. 즉, 미술교육은 다양한 매체들의 발달과 기기들의 활용을 통하여 변화하고 있으며, 스마트 기기를 활용하여 미술교육에 적용시키면 다양한 경험과 문제해결에 흥미를 가지고 집중도가 높은 수업을 실시하는 것이 가능하게 하고 있다. 그리고 감상하는 과정을 통하여 사회인식능력, 정보처리능력을 향상시킬 수 있는 장점을 지니고 있다. 이와 같은 장점들을 통하여 스마트 기기를 활용한 미술교육은 발전하는 사회에 맞춰 제공할 수 있는 수업 방식이기 때문에 연구하고 주기적인 보완이 필요할 것으로 생각된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 수업지도안 제시 및 기대 효과

가. 비평적 감상의 개념 이해

1) 1차시 교수·학습 수업계획안

1차시는 미술 비평하기에서 소단원 미술 작품과 나누는 대회에 대해 학생들이 이해할 수 있도록 미술작품 감상의 개념 및 중요성을 이해할 수 있도록 하고 비평적 감상법의 개념과 단계별 과정에 대하여 설명 후 회화 작품을 예시로 비평적 감상의 단계별 과정을 스스로 적용할 수 있도록 한다. 수업자료는 교과서, PPT, 예시자료, 스마트폰, 테블릿PC를 통해 학생들의 이해를 돕는다. 주위 환기와 동기유발을 위해 활동지를 나누어 준 뒤 영화나 그림 등을 볼 때 어떤 생각이 드는지, 일상생활에서 무의식적으로 끊임없이 감상하고 감상한 것에 대한 비평을 해 본적이 있는지 같이 생각할 수 있도록 한다. 미술 작품 감상의 기본 개념과 강성의 중요성에 대해 설명을 PPT자료를 통해 함께 읽으면서 이해한다. 그리고 비평적 감상의 기본 개념설명과 함께 일반적인 감상과 비평적 감상의 차이에 대해 설명하고 '펠드먼의 비평적 감상법'을 통한 4단계 감상 과정을 학습할 수 있도록 한다. 마지막으로 유명회화 작품을 예시를 보여주고 비평적 감상법을 적용하여 비평 할 수 있는지 확인한다. 학생들이 미술작품 감상과 비평적 감상법의 개념을 이해하고 감상법을 통한 미술 작품 상상의 흥미를 가질 수 있는 기회를 제공한다.

<표 6> 이해단계 교수·학습 과정 안

(미술)과 본시(1 / 3차시) 수업안					
단원	미술 비평하기	소단원	미술 작품과 나누는 대화	교사	김 한 태
학반		일시			

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수업 목표	1. 미술작품 감상의 개념 및 중요성을 이해할 수 있다. 2. 비평적 감상법의 개념과 단계별 과정에 대하여 이해할 수 있다. 3. 회화작품을 예로 들어 비평적 감상의 단계별 과정을 적용할 수 있다.				
수업 자료	교 사		학 생		
	교과서, PPT, 예시자료 활동지, 스마트폰, 테블릿PC		교과서, 필기도구, 스마트폰, 테블릿PC		
단계 (시간)	수업 요항	교수·학습 활동		수업 형태 및 자료	도달점 및 유의점
		교 사	학 생		
도입 (5분)	인사	▶ 인사 및 출결 상황 확인 ▶ 준비물을 확인한다. ▶ 학생수준을 고려한 조원을 구성해준다. ▶ 활동지를 나누어 준다.	▶ 선생님께 인사한다. ▶준비물을 확인한다. ▶구성된 조원들과 앉는다. ▶활동지를 보며 수업내용을 확인한다.	개별 학습 발표 및 감상 학습 활동지 PPT-	-자유롭게 생각하며 질문하는 창의적인 수업이 되도록 유도한다. -교사는 학생들에게 생각할 수 있는 시간을 주고 질문을 유도한다.
	주의 환기	▶ 주의 환기 - 활동지를 보고, 오늘 배울 내용이 무엇인지 질문한다.	▶ 주의 환기 -활동지의 내용을 보고 오늘 배울 내용에 대한 자신의 생각을 자유롭게 발표한다.		
	동기 유발	▶ 동기유발 감상법에 대한 호기심을 유발하여 수업에 대해 관심을 가지도록 한다. ①영화나 그림 등을 볼 때 어떤 생각을 하면서 보는지 질문한다. ②우리가 일상생활을 할 때, 의식 혹은 무의식적으로 끊임없이 감상을 하	▶ 동기유발 -자신의 생각을 자유롭게 발표한다.		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	수업 목표 제시	고 있다는 것을 생각해본다. ▸수업목표 제시 ▷오늘 배울 수업목표를 큰 목소리로 따라 읽어보도록 한다. * 활동지의 수업목표를 학생들이 따라 읽도록 지도하고 수업에 집중할 수 있도록 한다.	▸수업목표 제시 ▷크게 따라 읽는다. 1.미술작품 감상의 개념 및 중요성을 이해할 수 있다. 2.비평적 감상법의 개념과 단계별 과정에 대해 이해할 수 있다. 3.화화작품을 예시로 들어 비평적 감상의 단계별 과정을 적용해 볼 수 있다.	수업 목표를 같이 읽으면서 수업진행, 내용을 각인시킨다.	
전개 (35분)	1.미술작품 감상의 이해 2.비평적 감상법(펠드먼)의 이해	▶미술작품 감상의 기본 개념이 무엇인지 설명한다.. * 미술작품을 감상해본 경험이 있는지 질문한다. ▶미술작품 감상의 중요성 및 필요성에 대해 설명한다. ▶비평적 감상의 기본 개념을 설명한다. ▶일반적인 감상과 비평	▸미술작품 감상의 기본 개념 이해 -PPT와 선생님의 설명을 잘 듣고 이해한다. ▸미술작품 감상의 중요성 및 필요성에 대한 ppt 내용을 선생님과 함께 읽으며 이해한다. ▸비평적 감상의 개념을 이해한다. ▸선생님이 설명한 일반	개별 학습 탐구 및 모둠 발표 및 감상 학습 활동지 PPT	학생들이 자신의 생각을 자유롭게 발표할 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		적 감상의 차이에 대해 설명한다.	적인 감상과 비평적 감상의 차이를 듣고 이해하며 의문점이 생기면 질문한다.		
		▶비평적 감상의 여러 이론 중에서 가장기본이 되는 펠드먼의 비평적 감상법에 대해 알아보도록 한다.	▸선생님의 설명을 잘 듣고 의문점이 생기면 질문한다.		
		▶비평적 감상법은 기본적으로 서술, 분석, 해석, 평가 총 4단계에 걸쳐 감상이 이루어짐을 설명한다.	▸활동지의 필기를 통해 비평적 감상법의 (서술, 분석, 해석, 평가) 4단계 과정을 학습한다.		
		▶각 단계에서의 효과적인 감상을 위해 스스로에게 던질 수 있는 여러 질문을 예시로 들어 이해를 돕는다.	▸선생님 설명을 잘 듣고 이해한다.		-비평적 감상법에 대한 설명을 쉽고 간략하게 하여 학생들이 지루해하지 않도록 한다.
	3.회화 작품 예시를 통한 비평적 감상의 적용	▶유명회화작품을 예시로 들어 앞에서 공부한 비평적 감상법에 대해 적용해 본다. *서술에서 평가에 이르기까지 각 단계에 해당하는 질문을 학생들에게 던진다.	▸.비평적 감상법의 4개의 감상단계를 생각하고 작품에 적용해 발표해본다.		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		▶학생들이 질문에 답을 한 모든 것이 비평적 감상의 과정이며, 글로 정리해서 나타내면 곧 감상문이 되는 것임을 인지시켜준다.(교사가 직접 정리한 단계별 감상문을 보여주어 학생들이 정확히 이해할 수 있도록 한다.)	▸선생님이 직접 정리한 단계별 감상문을 보고 필기하며 이해한다. *궁금한 점이나 모르는 부분은 선생님께 질문한다.		
정리 (5분)	정리	▸ 정리 ①활동지를 모두 작성했는지 물어본다. ②활동지를 걷어 오도록 한다. *검사 후 돌려줄 것을 이야기한다.	▸ 정리 -활동지 작성을 확인한다. -활동지를 제출한다.	개별 학습 PPT	소란스러워 지지 않도록 주의한다.
	형성 평가	▸ 형성평가 ※활동지에 비평적 감상법의 특징을 잘 적었는지 확인하도록 한다.	▸ 형성평가 -활동지에 비평적 감상법의 특징을 잘 적었는지 확인한다.		
	차시 예고	▸ 차시예고 ▶다음 수업예고 - 스마트 기기를 통한 인터넷 미술관 사이트 방문후 감상문쓰기 ▷준비물: 스마트기기(태	▸ 차시예고 ▶다음 수업예고, -다음 수업내용과 준비물을 숙지한다. ▷준비물 점검, 다음수업		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		블릿pc, 스마트폰, 각종필기도구.. *미리 추천할만한 인터넷 미술관(작품사진)을 알아본다.	을 위해 인터넷 미술관을 알아보도록 한다.		
	인사 주변정리	▸ 인사 학생들에게 인사한다. ▸ 주변정리 다음 수업을 위해 주변정리를 하도록 한다.	▸ 인사 선생님께 인사한다. ▸ 주변정리 -다음수업을 위해 주변을 정리한다.		
예상되는 발전	1. 미술작품 감상과 비평적 감상법의 개념이해와 의미를 알 수 있다. 2. 미술작품 감상법을 이해하고 미술작품 감상의 흥미를 가질 수 있다.				
판서계획	<수업목표> 1. 미술작품 감상의 개념 및 중요성을 이해할 수 있다. 2. 비평적 감상법의 개념과 단계별 과정에 대해 이해할 수 있다. 3. 회화 작품을 통해서 비평적 감상의 단계별 과정을 적용해 볼 수 있다.				

2) 1차시 교수·학습 수업계획안 적용

수업은 크게 미술작품 감상의 개념 및 중요성, 비평적 감상법의 개념과 단계별 과정, 예시 회화작품을 보며 비평적 감상 단계별 적용으로 총 3단계로 나누어 진행 하였다. 수업 전 주위 환기와 동기 유발을 위해 활동지 내용을 보게 하고 오늘 배울 내용이 무엇인지 질문 하고 자유롭게 이야기해보는 시간을 가졌다. 우리는 영화나 그림 등을 볼 때나 일상생활에서 무의식적으로 끊임없이 감상을 하고 있다는 것을 설명하고 각자의 경험담을 이야기 해보며 감상법에 대한 호기심과 수업에 대한 관심을 가지도록 유도 하였다. 수업목표 제시 후 학생들과 함께 따라 읽으면서 수업진행 내용을 각인 시킬 수 있

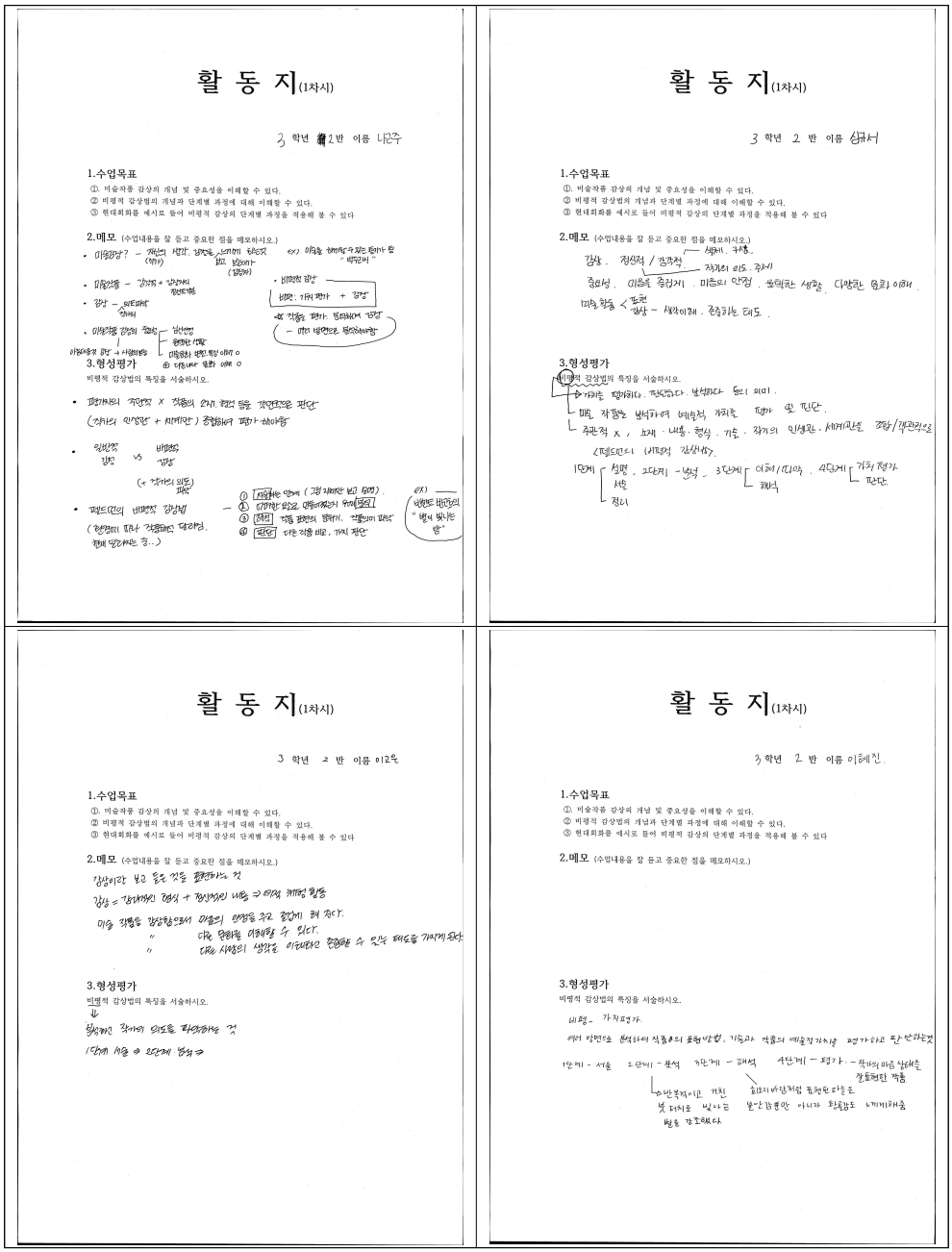
Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

도록 유도하였다. PPT를 활용하여 수업을 진행 하였으며 지루한 이론 수업이 되지 않도록 교사의 학창시절 경험담과 함께 감상의 기본개념과 중요성 및 필요성에 대해 설명하였다. 펠드먼의 비평적 감상법에 대하여 설명하고 활동지에 펠드먼의 비평적 감상법의 4단계과정을 필기하며 비평적 감상법을 이해할 수 있도록 유도 하였다. 이론수업 후 유명 회화 작품(별이 빛나는 밤-빈 센트 반 고흐)을 예시로 들어 앞에서 학습한 비평적 감상법을 적용해 보았다. 학생들에게 각 단계에 해당하는 질문을 던져주며 어렵게 생각하지 않고 느낀 그대로 답할 수 있도록 유도했다. 조금은 장난스럽게 질문하면서 답변에 부담을 느끼지 않도록 최대한 노력하였다. 더불어 교사가 직접 정리한 단계별 감상문을 보여주며 정확히 이해할 수 있도록 도와주었다. 학교 사정상 45분의 짧은 수업시간 때문에 많은 작품에 비평적 감상법을 적용 해볼 수 없어서 많은 아쉬움이 있었다. 마지막으로 앞에서 학습한 내용을 생각하며 활동지를 작성하고 활동지의 형성평가를 통해서 한 번 더 학습한 내용을 이해할 수 있도록 유도해 주었고 차시 수업에 차질이 없도록 사전에 실시한 설문조사를 바탕으로 조원을 구성해 주었다. [그림3]은 학생들이 실제 수업 시간에 작성한 활동지이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY



활 동 지(1차시)

3 학년 2반 이름 나은주

1.수업목표
① 미술작품 감상의 개념 및 중요성을 이해할 수 있다.
② 비평적 감상법의 개념과 단계별 과정에 대해 이해할 수 있다.
③ 현대회화를 예시로 들어 비평적 감상의 단계별 과정을 적용해 볼 수 있다

2.메모 (수업내용을 잘 듣고 중요한 점을 메모하시오.)
• 미술감상? – 개인의 선택, 감각, 느끼며 즐기는 것 (작가) 보고 받아가는 (감상자)
ex) 이것을 해석할 수 있는 통찰력 필요 "백문이"
• 미술작품 – 감각적 + 감각적 정신적 행위
• 감상 – 의도적 행위
• 비평적 감상
비평: 가치 판단 + 감상
ex 작품을 평가, 분석하여 감상 – 어떤 관점으로 접근하여야함
• 미술작품 감상의 종류
비형식주의 감상 → 시각예술
- 낭만적
- 형식적 시각
- 미술사적 맥락 형식 이해 O
- 다른사람 설명 이해 O

3.형성평가
비평적 감상법의 특징을 서술하시오.
• 평가자의 주관적 X 작품의 오기, 훼손 등을 객관적으로 판단
(스타일 인식력 + 시대관) 종합하여 평가 → 해야함
• 일반적 감상 vs 비평적 감상
(+ 작가의 의도)
• 페드먼의 비평적 감상법
(형태적 묘사 작품에도 대입가능, 현재 말하려는 것...)
① 서술하는 단계 (그림 자체만 보고 묘사)
② 기술하는 단계 대상에 대한 묘사
③ 분석 작품 표현의 원리, 작품의 특징
④ 판단 다른 작품 비교, 가치 판단
ex) 비형식주의 비판의 "벽에 붙어있는 것"

활 동 지(1차시)

3 학년 2 반 이름 심규서

1.수업목표
①. 미술작품 감상의 개념 및 중요성을 이해할 수 있다.
② 비평적 감상법의 개념과 단계별 과정에 대해 이해할 수 있다.
③ 현대회화를 예시로 들어 비평적 감상의 단계별 과정을 적용해 볼 수 있다

2.메모 (수업내용을 잘 듣고 중요한 점을 메모하시오.)
감상. 정신적 / 감각적 — 생각, 구체.
자기의 의도. 주시
즐거움. 미술을 즐김. 미술의 안정. 풍부한 생각. 다양한 표현 이해.
미적 향유 < 표현 감상 – 새로이해. 존중하는 태도.

3.형성평가
비평적 감상법의 특징을 서술하시오.
• 가치를 평가하다. 객관적. 보석하다 등의 의미.
• 미술 작품을 분석하여 예술적 가치를 평가 및 판단.
• 주관적 X, 교재 · 내용 · 형식 · 기술 · 작가의 인생관 · 세계관을 종합/유기적으로
<페드먼의 (비평적 감상법).
1단계 { 설명, 서술 / 2단계 – 분석 – 3단계 { 이해/해석, 해독 – 4단계 { 가치 평가, 판단.

활 동 지(1차시)

3 학년 2 반 이름 미교육

1.수업목표
①. 미술작품 감상의 개념 및 중요성을 이해할 수 있다.
② 비평적 감상법의 개념과 단계별 과정에 대해 이해할 수 있다.
③ 현대회화를 예시로 들어 비평적 감상의 단계별 과정을 적용해 볼 수 있다

2.메모 (수업내용을 잘 듣고 중요한 점을 메모하시오.)
감상이라 보고 듣고 것을 표현하는 것
감상 = 정서적인 형식 + 정신적인 내용 ⇒ 이성 계획 활동
미술 작품을 감상함으로써 미술의 안정을 추구 즐겁게 해 준다.
" 다른 문화를 이해할 수 있다.
" 다른 시대의 생각을 이해하고 존중하는 수 있는 태도를 가지게 된다.

3.형성평가
비평적 감상법의 특징을 서술하시오.
⇓
형식적인 작가의 의도를 파악하는 것
1단계 서술 → 2단계 분석 ⇒

활 동 지(1차시)

3학년 2 반 이름 이혜진.

1.수업목표
①. 미술작품 감상의 개념 및 중요성을 이해할 수 있다.
② 비평적 감상법의 개념과 단계별 과정에 대해 이해할 수 있다.
③ 현대회화를 예시로 들어 비평적 감상의 단계별 과정을 적용해 볼 수 있다

2.메모 (수업내용을 잘 듣고 중요한 점을 메모하시오.)

3.형성평가
비평적 감상법의 특징을 서술하시오.
비평 – 가치평가.
여러 관점으로 분석하여 작품으로의 표현방법, 기술과 작품의 예술적 가치를 평가하고 판단하는 것
1단계 – 서술 2단계 – 분석 3단계 – 해석 4단계 – 평가. – 작가의 마음 상태를 정확하게 파악
→ 반복되어 이전 것 버리고 새로운 것을 받아들이는 것이 아니라 확대되고 발전하는 방향을 강조하였다.
음악이나 문학처럼 표현되고 다듬고 발간 감흥만 아니라 확대되고 발전하는 방향을 강조하였다.

<그림 3> 1/3차시 본시 미술 수업 활동지

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나. 비평적 감상법 적용(감상문 작성)

1) 2차시 교수·학습 수업계획안

2차시는 스마트폰과 태블릿PC를 활용하여 정보 검색과 인터넷 미술관 사이트를 방문하여 자신이 감상하고 싶은 미술 작품을 선택해 1차시보다 더 구체적이고 효율적인 감상을 할 수 있도록 하고 인터넷 검색을 통해 비평단계를 위한 감상 요소 이외에도 작가 및 작품과 관련된 많은 미술적 정보들을 스스로 검색하는 과정을 통해 자기주도적인 학습을 이루어질 수 있도록 수업목표를 제시하였다. 2차시는 교사가 알고 있는 지식을 학생에게 주입시키는 강의식 교육이아니라 조별학습과 학생스스로 문제의 답을 찾아 갈 수 있도록 돕는 자기주도적인 학습과 협동심을 키우는 방식이다. 교사가 국·내외 미술관 및 박물관 사이트를 소개하면 조원들과 함께 작품을 감상할 수 있도록 하고 감상이 끝나면 1차시에서 학습했던 비평적 감상법의 4단계원칙을 적용하여 감상문을 작성할 수 있도록 한다. 그리고 인터넷을 통하여 작가에 대한 정보를 자유롭게 검색하고 메모하여 인터넷 검색이 끝난 뒤 비평적 감상문을 작성할 수 있도록 하고 작성이 완료되면 감상문 내용을 함께 검토한다. 이와 같은 방법을 통해 자기주도적인 학습과 협동심을 배우고 미술정보 검색능력과 미술작품을 감상하는 능력을 향상시킬 수 있도록 돕는다.

<표 7> 감상 단계 교수·학습 과정 안

(미술)과 (2 / 3차시) 수업안					
단원	미술 비평하기	소단원	미술 작품과 나누는 대화	교사	김 한 태
학반		일시			
수업 목표	1. 인터넷을 통한 정보와 인터넷 미술관 사이트를 방문하여 자신이 감상하고 싶은 미술 작품을 선택해 좀 더 구체적이고 효율적인 감상을 할 수 있다.				

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	2. 인터넷 검색을 통하여 비평 단계를 위한 감상 요소 이외에도 작가 및 작품과 관련된 많은 미술적 정보를 스스로 검색하는 과정을 통해 자기주도적인 학습이 이루어질 수 있다.				
수업 자료	교 사		학 생		
	교과서, PPT, 감상문, 예시자료, 스마트폰, 테블릿PC		교과서, 필기도구, 스마트폰, 테블릿PC		
단계 (시간)	수업 요항	교수·학습 활동		수업 형태 및 자료	도달점 및 유의점
		교 사	학 생		
도입 (5분)	인사	▸인사 및 출결 상황 확인	▸선생님께 인사한다.		
	전시 학습	▸지난시간에 배운 것을 확인한다. ①비평적 감상법이 무엇인지 질문한다. ②비평적 감상법의 4단계 과정에 대해 질문한다.	▸전시학습 확인 -비평적 감상법의 개념과 과정을 떠올리고 비평적 감상법의 4단계 과정을 이야기해본다.	개별 학습 발표 및 감상 학습	학생들이 자신의 생각을 자유롭게 발표할 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다.
		▸준비물 확인 필기도구, 스마트기기, 미리 알아본 미술관사이트 준비.	▸준비물을 확인한다.	PPT	
전개 (35분)	1.미술관 사이트 방문	▶국·내외 여러 미술관 및 박물관 사이트를 소개한다.	▸선생님이 추천해준 사이트를 받아 적어 참고한다.		인터넷 사이트 활용

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	2.미술관 사이트 방문 소감 작성	▶인터넷 미술관 사이트를 관람하면서 여러 작품을 감상하도록 지도한다. ▶감상한 여러 작품 중 최종적으로 감상문을 쓸 작품을 하나 선정하도록 지도한다. ▶미술관 사이트 관람이 모두 끝난 후에, 교사가 나누어준 감상문에 사이트 주소와 방문소감을 먼저 작성하도록 지도한다.. ※감상문 작성법을 알려준다.	▸조원과 함께 미술관 사이트에 접속하여 작품을 감상한다. ▸미술관 사이트에서 감상한 작품 중에서 마음에 드는 작품 을 선택한다 ▸조원과 함께 선생님이 나누어주신 감상문에 사이트 주소와 방문소감을 작성한다.	모둠 학습	비평적 감상법에 개한 단계별 감상 내용을 앞의 슬라이드 화면에 띄워 놓아 학습자가 감상활동을 하는 과정에서 계속적으로 확인할 수 있도록 한다.
	3.작품 감상	▶인터넷 미술관 관람을 통하여 최종 감상할 작품의 선택이 끝나면, 선택한 작품을 조원과 함께 감상의 시간을 충분히 갖도록 지도한다. . ▶비평적 감상법의 서술, 분석, 해석, 판단의	▸선택한 작품을 조원과 함께 감상하면서 이야기 해본다. ▸조원과 함께 작품을 감상하면서 각자 생각하		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		4단계별 감상 요소들을 머릿속에 떠올리며 감상하도록 지도한다.	는 비평적 감상법의 4단계 과정을 이야기 해본다.		
	4.작품에 대한 정보 검색	▶인터넷을 통하여 작가가 속한 유파에서부터 작가의 이력, 특징 등에 대한 정보를 자유롭게 검색하도록 지도한다. ▶선택한 작품의 제목, 재료, 연도에서부터 작품의 주제나 전문가들의 평가에 이르기까지 인터넷을 최대한 활용하여 많은 정보를 얻을 수 있도록 지도한다. ▶검색을 통하여 얻은 여러 유용한 정보들을 틈틈이 노트에 정리 작성해 놓도록 지도한다.	▸조원과 함께 작가에 대한 자세한 정보를 검색한다. ▸조원과 협력하여 작품에 대한 최대한 많은 정보를 검색해서 알아본다. ▸각자 검색한 정보들을 노트에 정리 작성해 조원과 함께 공유한다.		인터넷 검색이나 스마트기기 사용 능력이 부족한 학생들을 주의깊게 살펴 개별적으로 지도한다.
	5.비평적 단계에 맞춰 감상문 작성	▶인터넷을 통한 검색을 모두 마친 학생들은 교사가 나누어준 감상문에 조원 이름부터 선택한 작가 및 작품명을 작성하고, 작품 이미지는 조별 번호와 함께 교사의 도움을 받아 교사의 메일로 보낼 수 있도록 지도한다..	▸선생님이 나누어준 감상문에 조원 이름부터 선택한 작가 및 작품명을 작성하고, 작품 이미지는 선생님의 도움을 받아 조별 번호와 함께 선생님 메일로 보낼 수 있도록 한다.		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		※차시 수업을 위해 작품이미지를 저장해 놓는다.			
		▶그동안 검색한 정보들로 조원과 함께 비평적 감상문을 작성하도록 지도한다. ※서술, 분석, 해석, 평가의 각 단계별 감상을 위해 스스로에게 던질 수 있는 질문들을 떠올리며 작성할 수 있도록 지도한다.	▸비평적 단계에 맞춰 그동안 조별로 감상하고 인터넷을 통해 검색한 모든 정보들을 기반으로 감상문을 작성해 나간다.		
	6.인터넷 검색을 통한 발전 단계	▶비평적 감상의 단계별 감상 내용 이외에도 인터넷 검색을 통하여 학습한 여러 가지 미술적 정보들을 정리하고 글로 작성하도록 지도한다..	▸조원과 함께 검색을 통해 알게 된 작가 및 작품의 배경적 특징에서부터 작품에 얽힌 에피소드 등을 정리 작성 한다		
	7.감상문	▶감상문 작성이 모두	. ▸조원과 함께 작성한		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	검토	끝난 조원은 조원과 함께 감상문 내용을 검토해볼 수 있도록 지도한다.	감상문을 처음부터 검토해보고 수정할 내용은 수정한다.		
정리 (5분)	정리	▶ 정리 ①작성이 완료된 감상문을 제출하도록 한다. ②작성이 미완료된 감상문은 완성 후 제출할 수 있도록 공지한다.	▶ 정리 -감상문 작성을 확인한다. -감상문을 제출한다.	모둠학습 PPT	소란스러워 지지 않도록 주의한다.
	차시예고	▶ 차시예고 ①비평적 감상 단계에 맞춰 작성한 감상문을 발표한다. ②조별 발표수업 준비를 철저히 해오도록 지도한다. *준비물: 조별 발표자료	▶ 차시예고 -다음 수업내용과 준비물을 숙지한다.		
	인사	▶ 인사 학생들에게 인사한다.	▶ 인사 선생님께 인사한다.		
	주변정리	▶ 주변정리 다음 수업을 위해 주변정리를 하도록 한다.	▶ 주변정리 -다음수업을 위해 주변을 정리한다.		
예상되는 발전	1. 교사의 일방적인 가르침이 아닌 조별학습과 학생 스스로 검색하는 과정을 통해서 자기주도적인 학습과 협동심을 알 수 있다. 2. 미술정보 검색능력과 미술작품을 감상하는 능력을 향상시켜 줄 수 있다.				

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

판서 계획	<수업목표> 1. 인터넷 미술관 사이트를 방문하여 감상하고 싶은 작품을 효율적으로 감상을 할 수 있다.. 2. 인터넷 검색을 통하여 작가 및 작품과 관련된 많은 미술적 정보를 알 수 있다.

2) 2차시 교수·학습 수업계획안 적용

수업은 크게 스마트폰과 태블릿PC를 활용하여 인터넷 미술관 사이트 방문과 작품 감상, 인터넷 검색을 통한 작가 및 작품과 관련된 많은 미술적 정보 수집으로 총 2단계로 나누어 진행 하였다. 수업 전 1차시에서 학습했던 내용을 확인하기위해 비평적 감상법이 무엇인지와 비평적 감상법의 4단계 과정에 대해 질문하고 답변하도록 유도하였다. 1차시에 정해준 조원별로 앉아서 준비물과 사전에 조사한 사이트를 확인할 수 있도록 하였다. 사이트를 미리 조사해오지 못한 학생들을 위해 사전에 교사가 조사한 사이트를 추천해주며 교과서와 스마트기기를 활용한 조별 수업을 진행 하였다. 학생들은 처음 접해보는 미술 수업 방식 때문인지 조금은 어수선한 분위기 속에서 수업이 진행되었다. 여러 사이트를 방문하며 작품들을 감상하고 조원과 대화하며 선택한 작품에 대한 정보를 검색해 감상문을 작성하도록 하였다. 진도가 다소 느린 조원은 교사가 직접 순회하면서 지도하였다. 스마트기기를 활용한 수업에 재미를 느끼며 적극적으로 참여하는 학생들이 있는 방면에, 수업자체에 관심이 적어 흥미를 못 느끼는 학생들도 간혹 있었다. 하지만 대부분의 학생들이 스마트기기를 이용한 수업에 흥미를 느끼고 적극 참여해 줘서 어렵지 않게 수업을 진행할 수 있었다. [그림4]는 학생들이 실제 수업시간에 작성한 활동지이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

작품 감상 사이트 참고 사이트	~~나혼족~~ ~~국립현대미술관~~ 미술관
방문소감	신기하고 싫은 작품들도 볼 수 있어 즐거웠다
작품에 대해 조원과 나눈 이야기	너무 가벼리고 다리가 길다 요즘 인종 같았다 생존신 경로 외모 신분 다 자유 예술 - 경은사람
이해하기 힘든 내용	왜 장아로게 표현했는지 모르겠다
작품을 감상한 후 새로 갖게 된 생각 / 이 작품이 미술사에 남긴 영향	역시 다리가 길어야 옷 예쁘게 산다 / 건강작품을 새롭게 깊이 보게 해주었다

작품 감상 사이트 참고 사이트	미술 교과서
방문소감	우리가 알지 못하는 것이 많은 교과서를 통해 수업에 맞는 다양한 종류의 작품들을 볼 수 있어서 효과적인 포트폴리오라고 느꼈다.
작품에 대해 조원과 나눈 이야기	음악 그런 사람이 많은 자신의 모습일 수 있어! 왕정이는 사람과 비대한 공통점이 느껴져! 모르는 것이 (화가가 많은 상황이) 지난것보다 보다 중요하은 표정이 음악 두려워하는 것 처럼 보여!
이해하기 힘든 내용	공포감 조성에 작품을 사용했을까? 안도감을 두려움으로의 경계 만지는 표현까지가?
작품을 감상한 후 새로 갖게 된 생각 / 이 작품이 미술사에 남긴 영향	자신의 감정을 그림 표현해 감상자도 그 감정을 공유할 수 있게 해줬다.

작품 감상 사이트 참고 사이트	위키백과
방문소감	자세하고 꼼꼼 자료도를 만들어 연출수 있었다. 각 평의 역사를 알수 있었다.
작품에 대해 조원과 나눈 이야기	모나리자라는 그림은 참 신비로웠다 눈썹이 없어도 아름다울수 있다는게 신기했다. 그녀들의 미인상을 알수 있었다.
이해하기 힘든 내용	왜 눈썹이 없는가 이렇게 이렇게 자는 그림자가 있는가
작품을 감상한 후 새로 갖게 된 생각 / 이 작품이 미술사에 남긴 영향	다빈치가 사용한 기법은 알수 있었다 배경이 숨겨하면서도 밝다. 처음이 다 예전이다 비의 기술은 비슷한것 같다 모나리자가 정말 예쁘다. 그녀의 (르네상스) 에 드물 방법을 사용해서 차별화를 줬다, 라는 비교가들이 이 작품을 패러디 하였다.

작품 감상 사이트 참고 사이트	르브르 박물관
방문소감	만년설들이 보이서 정면에는 작품들이 있었고, 그림들이 대단했다.
작품에 대해 조원과 나눈 이야기	그림이 정확한 사실로 묘사만큼 신기하게 그렸다. 개성이 신선 했고 색깔 같다
이해하기 힘든 내용	프랑스 역사에 맞기 힘들 다
작품을 감상한 후 새로 갖게 된 생각 / 이 작품이 미술사에 남긴 영향	무리도 않으는 강의성 넘들과는 다른게 살아있어 있다 이러한 작품들적에 다른 방법으로 더 많이 그리게 될것 같다.

<그림 4> 2/3차시 본시 미술 수업 활동지

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 비평적 감상문 발표하기

1) 3차시 교수·학습 수업계획안

3차시는 미술 작품과 나누는 대화의 마지막 차시로 수업목표는 다음과 같다. 자신이 감상한 미술 작품에 대한 생각과 비평적 감상 단계에 맞춰 작성한 감상문을 발표할 수 있다. 그리고 발표를 통하여 다른 친구들이 선택한 작품을 함께 감상하고 작품에 대한 정보를 공유 할 수 있다. 수업자료는 2차시에서 학생들이 작성했던 감상문을 발표를 통하여 다른 학생들과 이야기하고 비평적 감상의 단계에 맞춰 감상문을 발표 할 수 있도록 한다. 발표중일 때 다른 조원들의 작품을 비평적 감상법을 통해 분석할 수 있도록 하고 발표 시 깊게 경청할 수 있도록 지도한다. 이를 통해 작품에 대한 생각과 비평적 감상단계에 맞춰 감상문을 발표할 수 있는 능력을 배양하고 다른 조원들이 선택한 작품에 대한 정보를 남들과 공유할 수 있도록 한다.

<표 8> 발표 및 평가 단계 교수·학습 과정 안

<table>
<tr><td colspan="8">(미술)과 (3 / 3차시) 수업안</td></tr>
<tr><td>단원</td><td colspan="2">미술 비평하기</td><td>소단원</td><td colspan="2">미술 작품과
나누는 대화</td><td>교사</td><td>김 한 태</td></tr>
<tr><td>학반</td><td colspan="2"></td><td>일시</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>수업
목표</td><td colspan="7">1. 자신이 감상한 미술 작품에 대한 생각과 비평적 감상 단계에 맞춰 작성한 감상문을 발표할 수 있다.
2. 발표를 통하여 다른 친구들이 선택한 미술 작품을 함께 감상하고, 작품에 대한 정보를 공유할 수 있다..</td></tr>
<tr><td rowspan="2">수업
자료</td><td colspan="3">교 사</td><td colspan="4">학 생</td></tr>
<tr><td colspan="3">교과서, PPT, 조별 작품이미지</td><td colspan="4">교과서, 필기도구, 감상문,
발표자료</td></tr>
<tr><td>단계
(시간</td><td>수업
요항</td><td colspan="4">교수 · 학습 활동</td><td>수업
형태</td><td>도달점
및</td></tr>
</table>

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

)		교 사	학 생	및 자료	유의점
도입 (5분)	인사	▸인사 및 출결 상황 확인	▸선생님께 인사한다.	조원 학습 PPT	발표준비에 차질이 없도록 지도한다.
	전시 학습	▸ 지난시간에 작성한 감상문을 확인한다.	▸ 지난시간에 작성한 감상문을 확인한다.		
	본시 학습 설명	▸학습활동 설명 ①감상문이 각 단계의 감상내용에 맞게 잘 작성되었는지 확인하도록 지도한다.	▸ 학습활동 확인 ①단계별 질문 중 빠진 항목이 있는지 살펴보도록 한다. 특히, 분석이나 해석 단계의 감상내용이 실제 감상한 작품에 어긋나는 내용은 없는지 확인한다.		
		②인터넷을 통하여 작품에 대한 여러 정보를 검색하는 과정에서 알게 된 사실이나 작품에 얽힌 에피소드를 여러 학생들에게 설명할 수 있도록 지도한다.	②발표하면서 인터넷을 통하여 작품에 대한 여러 정보를 검색하는 과정에서 알게 된 사실이나 작품에 얽힌 에피소드를 여러 학생들에게 설명할 수 있도록 한다.		
		▸ 준비물 확인 발표자료(PPT, 사진, 감	▸ 발표 자료를 확인한다.		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		상문 등)			
전개 (35분)	발표	▶발표시작 ▷조별로 감상한 작품을 모든 학생들이 함께 감상할 수 있도록 화면에 크게 띄운다. ▷다른 학생들이 감상한 작품에 대해서도 관심을 가지고 함께 감상할 수 있도록 지도한다. ▷단계별 감상 내용에서 빠진 항목이 있는지 동료 학생들과 함께 자유롭게 이야기할 수 있도록 지도한다.	▶정해진 조별 순서대로 발표 시작 ▷비평적 감상의 단계에 맞춰 감상문을 발표할 수 있도록 한다. ▷ 발표중인 조원들이 선택한 작품을 관심을 가지고 함께 감상해본다. ▷발표중인 조원들이 선택한 작품을 감상하면서 단계별 감상 내용을 생각하며 이야기 해본다.	조원 학습	동료가 발표할 때 주의 깊게 경청할 수 있도록 지도한다.
정리 (5분)	평가	▶ 평가 ①감상 활동 과정에서 자신의 활동에 대한 성실성, 성취 정도, 문제점 등을 스스로 판단할 수 있도록 지도한다. ②감상이라는 것은 모든 면에서 정답을 가질 수 없기 때문에 학생들이 작품에 대해 얼마나 정확한 감상을 했는지에	▶ 평가 -선생님의 평가를 잘 듣고 이해한다.	개별 학습 PPT	소란스러워 지지 않도록 주의한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		초점을 맞추기 보다는 얼마나 성실한 자세로 임했는가를 중심적으로 평가한다.			
	차시 예고	▶ 차시예고 -수업에 필요한 준비물을 빠지지 않고 준비해 오도록 지도한다.	▶ 차시예고 -다음 수업내용과 준비물을 숙지한다.		
	인사	▶ 인사 학생들에게 인사한다.	▶ 인사 선생님께 인사한다.		
	주변 정리	▶ 주변정리 다음 수업을 위해 주변 정리를 하도록 한다.	▶ 주변정리 -다음수업을 위해 주변을 정리한다.		
예상되는 발전	1. 상징대상의 형태와 색 등의 특징을 관찰하는 미적 관찰력을 향상 시켜줄 수 있다. 2. 인터넷 정보 활용법과 협동심 그리고 발표능력을 향상 시켜줄 수 있다.				
판서 계획	<수업목표> 1.작품에 대한 생각과 비평적 감상 단계에 맞춰 감상문을 발표할 수 있다. 2.다른 친구들이 선택한 작품에 대한 정보를 공유할 수 있다.				

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

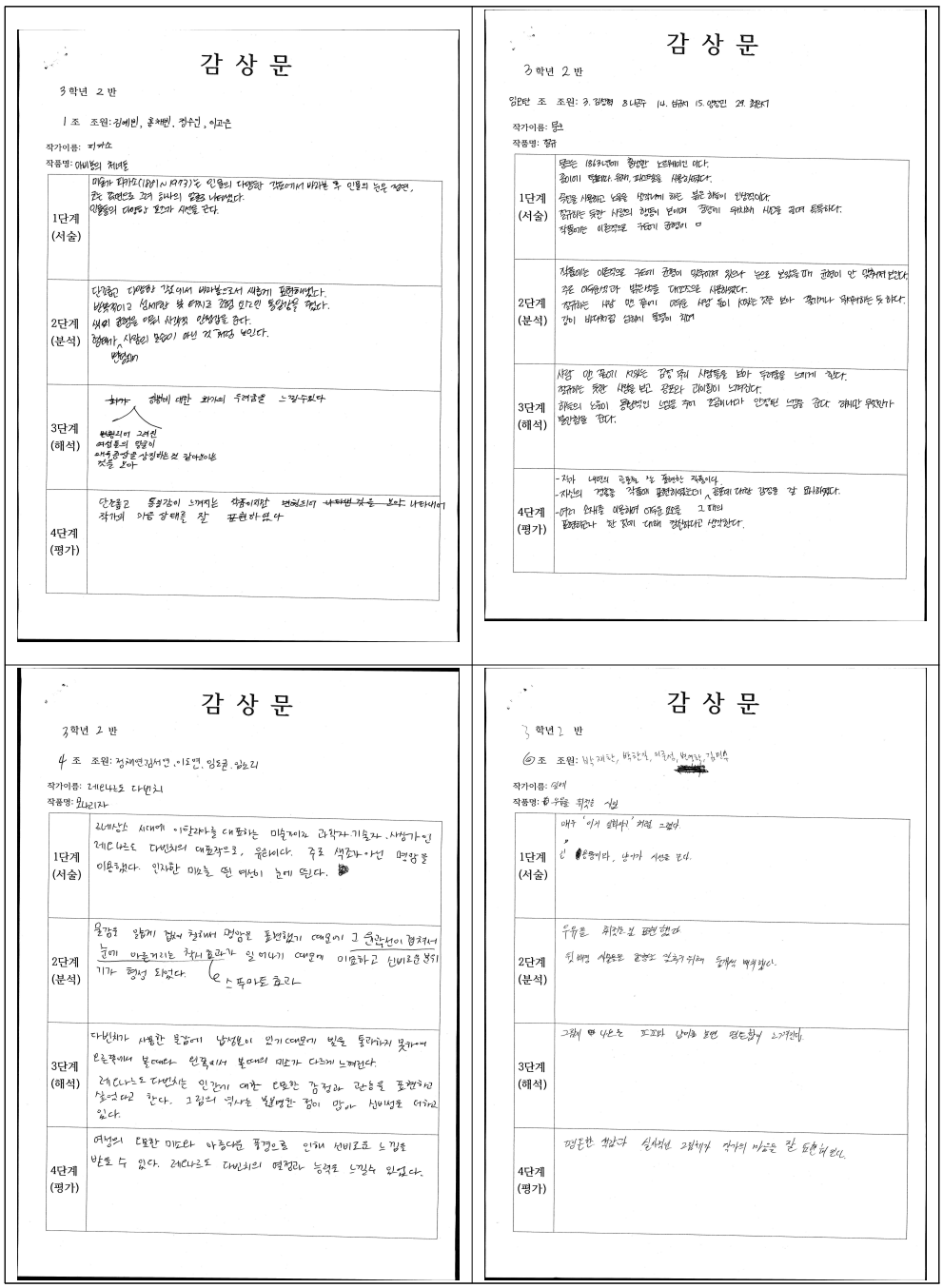
2) 3차시 교수·학습 수업계획안 적용

3/3 차시에는 지금까지 조별로 감상한 작품에 대한 생각과 비평적 감상 단계에 맞춰 작성한 감상문을 발표하고 다른 조원이 선택한 작품을 보면서 이야기해보는 시간을 가졌다.

발표는 1조부터 순서대로 진행 되었으며 발표에 자신이 없는 학생도 발표에 참여할 수 있도록 발표 분량을 정해주어 모든 조원이 발표를 할 수 있도록 유도 하였다. 단계별 감상내용을 이야기하고 작품을 선택하게 된 이유와 선택한 작품에 대한 정보를 검색하면서 있었던 재미있는 에피소드를 이야기하면서 화기애애한 분위기속에 발표가 진행 될 수 있도록 유도하였다. 교사는 발표의 흐름이 끊기지 않도록 직접 질문하고 호응해주면서 수업을 진행하였다. 생각했던 것보다 발표가 빨리 진행되어서 남은 시간에는 그동안 진행한 수업에 대한 이야기를 할 수 있었다. 대다수의 학생들이 스마트 기기를 활용한 수업에 대한 긍정적인 생각을 가지고 있는 것으로 나타났다. [그림5]는 학생들이 실제 수업시간에 작성한 감상문이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY



감 상 문

3학년 2 반

1 조 조원: 김예빈, 홍혜빈, 정수진, 이고은

작가이름: 피카소

작품명: 아비뇽의 처녀들

1단계 (서술)	미술사 피카소(1881~1973)는 인물의 다양한 각도에서 바라본 후 인물의 눈은 정면, 코는 옆면으로 그려 하나의 얼굴 나타냈다. 인물들의 대담한 포즈와 시선을 준다.
2단계 (분석)	단순화, 다양한 각도에서 바라봄으로서 새롭게 표현하였다. 비율적이고 선비례와 색 이외로 정확 않는 인물상을 그렸다. 씨의 공간을 이용 사실적 인상성을 준다. 정확하, 시원한 모양이 아닌 것 거짓 나인다. 변형시켜
3단계 (해석)	화가 전통에 대한 회의의 주제를 느낄수 있다. 부분적이 그려진 여성들의 얼굴이 아주 흥미로운 상징이는 것 같다는 것을 보아
4단계 (평가)	만족을 통일감이 느껴지는 작품이라고 변형되어 나타난 것을 보아 나타내어 작가의 마음 상태를 잘 표현하였다

감 상 문

3학년 2 반

임진반 조 조원: 3. 김민정 3. 나윤주 14. 배주미 15. 양민진 29. 홍은지

작가이름: 모네

작품명: 정원

1단계 (서술)	모네는 19세기 프랑스 인상파 화가이다. 주로 야외 풍경과 사물을 대상으로 하였다. 작품을 사용하고 노출을 다양하게 하는 붓을 하늘이 인상적이다. 밝고 자유로운 모양 사물의 형태가 분명하지 않고 희미하게 서로 섞여 흐릿하다. 작품에는 이론적으로 구도가 균형이 ㅁ
2단계 (분석)	작품에는 이론적으로 구도가 균형이 잡혀있지 않다. 보는 보상을 때 균형이 안 맞아서 보인다. 구도 야외생활과 밝은 색을 대상으로 사용하였다. 작품에는 사람 안 물이 여러 사람 물이 있는 것을 보아 잘 나타나는 듯 하다. 강이 바다처럼 물결이 움직이 있다
3단계 (해석)	사람 안 물이 있는 감정 위 사람들을 보아 두려움을 느끼게 한다. 작품에는 모양 사람을 보고 공포와 괴이함이 느껴진다. 하늘의 노을이 붉은색을 주어 조금 나타 안정된 느낌을 준다. 하지만 위험하다 불안함을 준다.
4단계 (평가)	- 전와 내면의 감정을 잘 표현한 작품이다. - 자신의 감정을 작품에 표현하였으며, 공포와 대한 감정을 잘 표현하였다. - 어떤 인내를 이용하여 이야기를 표현 그 주의 표현하였다 한 것의 대해 정확하게 생각하였다.

감 상 문

3학년 2 반

4 조 조원: 정채연 김서연 이도연 임주현 김소리

작가이름: 레오나르도 다빈치

작품명: 모나리자

1단계 (서술)	르네상스 시대에 이탈리아를 대표하는 미술가이고 과학자 기술자, 사상가인 레오나르도 다빈치의 대표작으로, 유화이다. 주로 성공가 아닌 명암을 이용하였다. 인자한 미소를 띤 여인이 눈에 띈다.
2단계 (분석)	물감을 얇게 겹겹이 명암을 표현했기 때문에 그 윤곽선이 경계가 눈에 아른거리는 것처럼 흐리 보이기 때문에 미술하고 신비로운 분위기가 형성 되었다. 스푸마토 효과
3단계 (해석)	다빈치가 사용한 물감에 입자들이 있기 때문에 빛을 통과하거 못하여 은은하게 보였다. 원경에서 보였던 미소가 다르게 느껴진다. 레오나르도 다빈치는 인간에 대한 다양한 감정과 관능을 표현하고 싶었다고 한다. 그림의 역사를 설명한 점이 많아 신비성을 더하고 있다.
4단계 (평가)	여성의 다양한 미소와 아름다운 풍경으로 인해 신비로운 느낌을 받을 수 있다. 레오나르도 다빈치의 명작과 능력을 느낄수 있었다.

감 상 문

3학년 2 반

6 조 조원: 남수재, 박주연, 이주연, 최지원, 강민주

작가이름: 칼데

작품명: 우물을 휘젓은 사람

1단계 (서술)	매우 '이거 실화야' 커녕 그렇다. 은둔에서, 남가의 시선을 보다.
2단계 (분석)	우유를 휘젓는 것 표현 했다 원 배경 사람으로 공중으로 연출하기 위해 문제의 부각했다.
3단계 (해석)	그림에 나오는 포크와 남녀를 보면 평온함이 느껴진다.
4단계 (평가)	평온한 작품다 실사인 그림에서 작가의 마음을 잘 표현 하였다.

<그림 5> 3/3차시 본시 미술 수업 활동지

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

라. 기대 효과

스마트 교육의 가치는 미술수업에서 스마트 기기를 활용하여 정보를 찾고 이를 통하여 이해와 감상, 창작, 체험 활동 등 다양한 접근을 통하여 창의적인 결과물을 도출할 수 있다는 것이다. 그리고 미술교과에서 소셜의 기능을 접목시켜 교사와 학생의 의사소통을 확장할 수 있는 요소로 발전시킬 수 있다. 미술 수업이 학교 내에서 한정되는 것이 아니라, 학교 외에서도 언제든 미술을 생활 속에서 보다 자연스럽게 받아드릴 수 있는 방법을 습득할 수 있도록 수업과 연계가 가능할 것이다. 이러한 스마트교육이 가지고 있는 가치는 첫째, 스마트 기기를 활용한 많은 정보들을 즉시적으로 활용할 수 있다. 원하는 정보를 찾아서 수업에 참고하여 이해를 도울 수 있으며, 수업에 필요한 다양한 이미지, 도식화 내용을 찾아서 언제든 활용이 가능하다는 점이다. 그리고 미술 기법과 기술을 찾아서 수업에 필요할 때 언제든 참고할 수 있다. 둘째, 공지사항, 안내의 내용을 스마트 기기를 통하여 언제든 확인 할 수 있다는 점이다. 언제든 다음 수업에 필요한 준비물을 공지하여 확인할 수 있고 유인물로 된 공지는 분실할 수 있지만, 스마트 기기에서는 분실할 염려가 없기 때문에 학습과제의 공지를 확인할 수 있다. 셋째, 스마트기기를 통하여 언제든 서로 소통할 수 있다. 전문가와 함께 화상수업을 통하여 질의응답을 통해 실시간으로 답변을 들을 수 있으며, 높은 수준의 교육이 가능하다. 그리고 학생이 교사에게 질문이 있을 경우 스마트기기를 이용하여 학생에게 답을 줄 수 있고 학생들은 손쉽게 질문에 답을 확인할 수 있고, 교사 역시 학생들의 작품에 교사의 생각을 작성할 수 있다. 스마트 기기를 활용한 미술 수업을 진행하기 때문에, 기기를 활용하기 위한 많은 이해가 필요하고, 교사와 학생이 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 학생을 유도하는 것이 수업을 진행하는데 있어 성공적인 수업이 될 것으로 생각된다. 그리고 세계적으로 스마트 러닝이 많은 관심을 받고 있는 추세이므로, 앞으로 수업 진행 방법의 활용에 대하여 많은 연구가 이루어진다면, 우리나라의 스마트교육은 세계적

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

인 스마트 교육의 선진국이 될 것이다. 이러한 스마트교육의 발전을 위하여 교사와 학생을 중심으로 다음과 같은 내용이 먼저 점검할 필요가 있다.

첫째, 우리나라 학생들에게 스마트교육이 가져올 문제점이 어떤 것 인가를 찾아야 한다. 어린 학생들은 스마트기기를 빠르게 적응할 수 있으며, 스마트 교육 프로그램은 누구나 쉽게 활용할 수 있도록 개발되었기 때문에 특별한 준비가 없어도 스마트교육을 진행하는데 있어 문제가 없을 것이라고 생각할 수 있지만, 교육은 1인이 혼자 받는 것이 아니라 모두가 함께 받는 것이라는 것을 명심하고, 수업을 따라 오지 못하고 낙오하는 학생들이 생기지 않도록 노력해야 큰 성과를 거둘 수 있다고 생각된다. 이에 따라 저학년, 저학력, 장애 학생과 같은 낙오할 가능성이 있는 학생을 배려하기 위하여 수업내용을 준비하고, 모두가 참여할 수 있는 교육을 만들어갈 수 있도록 노력해야 한다.

둘째, 교사들의 업무와 역할에 어떠한 변화를 가져오게 될 것인지 예측하고 대처할 수 있도록 해야 한다. 스마트기기가 도입되면 시간, 공간의 제약에서 자유로워지며, 교육의 방식과 교사의 역할이 바뀌게 될 것이다. 따라서 앞으로 교사가 학생들에게 어떤 역할을 할 것인가에 대한 내용을 철저히 분석하고, 성공적으로 수업을 이끌어 갈 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 노력해야 한다. 교사가 변하지 않으면 교육 개혁은 실패할 수 있기 때문이다. 지금까지 수많은 교육개혁을 시행하고 있지만 교사들이 이해하고 받아들이지 못한 개혁은 결국 형식적으로 시간만 차지하는 사례들로 남게 되었다. 이에 따라 스마트 교육의 가치를 제고하기 위해 교사에 대하여 적절한 연수를 통한 교육이 충분히 선행되어야 한다고 생각된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 설문조사를 통한 학생들의 반응 및 분석

본 연구는 광주광역시에 소재하는 중학교에서 학생들을 대상으로 설문을 받았으며, 2개 학급 58명을 대상으로 선정하였다. 설문의 구성의 스마트 기기 경험, 스마트 기기에 대한 이해 및 조작능력, 스마트 기기를 통한 교육경험, 스마트기기 보유현황, 스마트교육에 대한 흥미도, 수업의 난이도, 스마트교육의 이해도 등으로 구성되었다.

<표 9> 설문조사 분류와 문항

분류	문항	문항번호	문항수
수업 전 설문	스마트기기 사용 여부	1-1	1
	스마트기기 사용 목적	1-2	2
	스마트기기 사용 횟수	1-3	3
	스마트기기 사용 방법	1-4	4
	스마트기기 사용 내용	1-5	5
	스마트기기 조작 능력	1-6	6
	미술수업시간에 스마트기기 사용 여부	1-7	7
	타 수업(기술가정, 한문) 중 스마트기기 사용 여부	1-8	8
	스마트기기 보유 현황	1-9	9
	스마트기기 교육 인지 현황	1-10	10
	매체 활용을 통한 수업시간 태도	1-11	11
	스마트기기를 통한 미술수업	1-12	12
	학생들이 희망하는 스마트기기를 이용한 미술교육	1-13	13
수업 후 설문 결과	수업 난이도	2-1	14
	스마트기기를 이용한 수업의 이해도	2-2	15
	스마트기기를 이용한 미술수업의 흥미도	2-3	16
	스마트기기를 이용한 미술수업의 지속 여부	2-4	17
	스마트기기를 이용한 미술수업의 지속 이유	2-5	18
	스마트기기를 이용한 미술수업을 지속하지 않고 싶은 이유	2-6	19
합 계			19

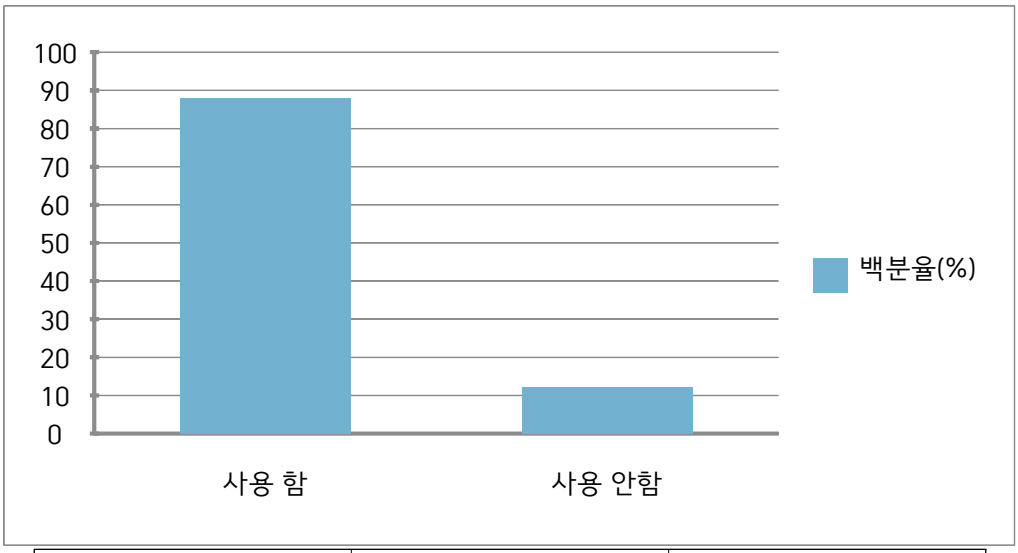
Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1) 수업 전 설문 결과

스마트기기를 활용한 미술 감상 교육을 실시하기에 앞서 학생들의 스마트기기 교육 경험 및 교육에 대한 흥미 도를 살펴보았다.

(1) 스마트기기 사용 여부



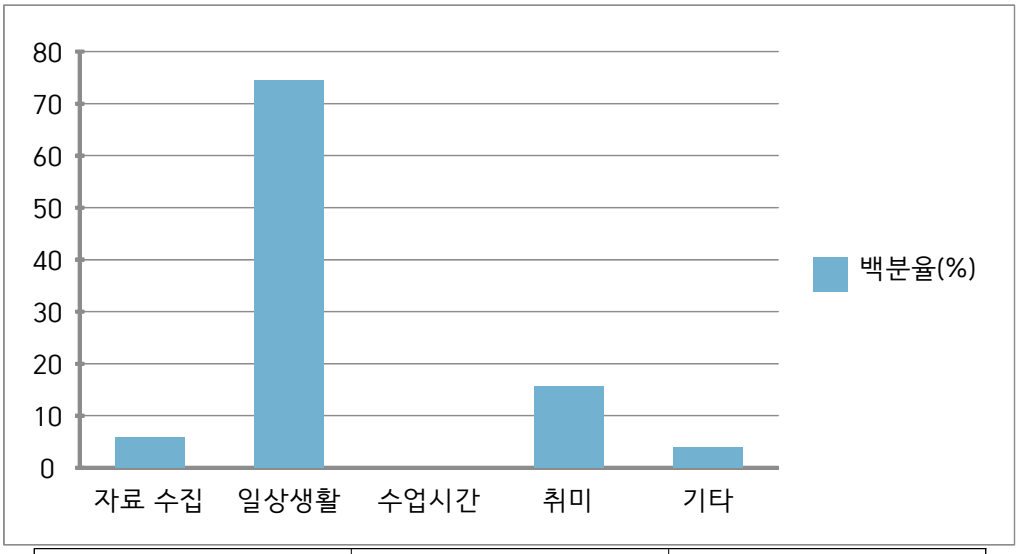
	빈도	백분율(%)
사용 함	51	87.9
사용 안함	7	12.1
합계	58	100.0

학생들의 스마트기기 사용여부는 다음과 같다. 스마트폰 기기를 사용하는 학생이 51명(87.9%), 사용하지 않는 학생은 7명(12.1%)를 차지하였고 대부분의 학생들이 스마트기기를 사용하는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 스마트기기 사용 목적



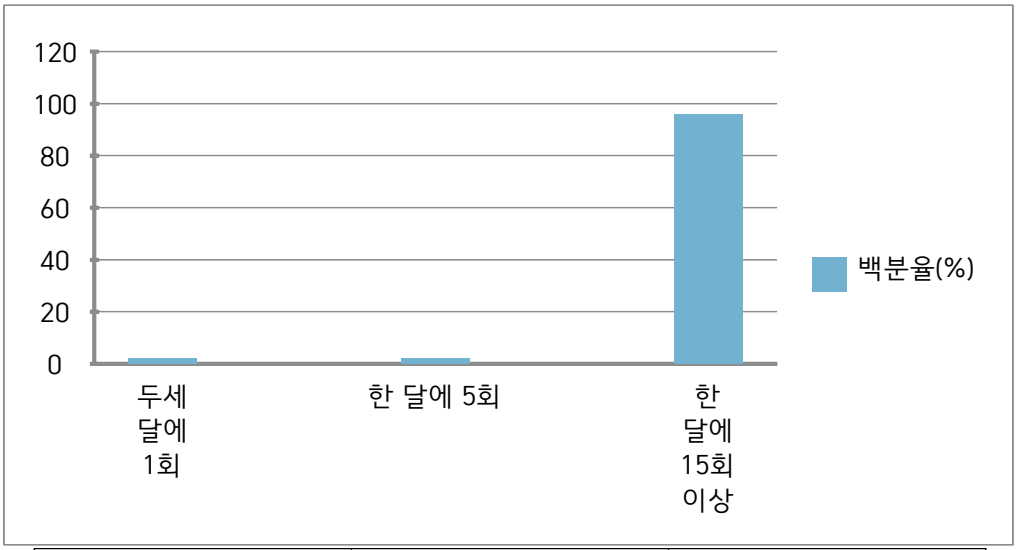
	빈도	백분율(%)
자료 수집	3	5.9
일상생활	38	74.5
수업시간	-	-
취미	8	15.7
기타	2	3.9
합계	24	100.0

학생들의 스마트 기기사용목적은 다음과 같다. 자료수집이 3명(5.9%), 일상생활이 38명(74.5%), 취미가 8명(15.7%), 기타가 2명(3.9%)으로 나타났고, 절반 이상의 학생들이 일상생활을 하기 위해 스마트 기기를 사용하는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 스마트기기 사용 횟수



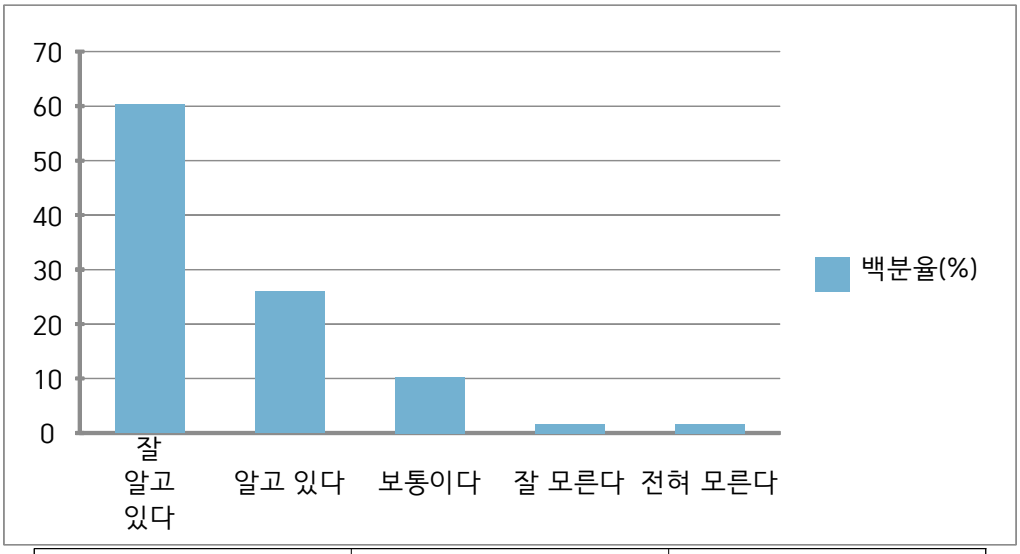
	빈도	백분율(%)
두세 달에 1회	1	2.0
한 달에 1회	-	-
한 달에 5회	1	2.0
한 달에 10회	-	-
한 달에 15회 이상	49	96.1
합계	51	100.0

학생들의 스마트 기기 사용 횟수는 다음과 같다. 두세 달의 1회 1명(2.0), 한달에 5회 1명(2.0%), 한 달에 15회 이상 49명(96.1%)로 나타났고, 대부분의 학생들이 한 달에 15회 이상 스마트기기를 자주 사용하는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(4) 스마트기기 사용 방법



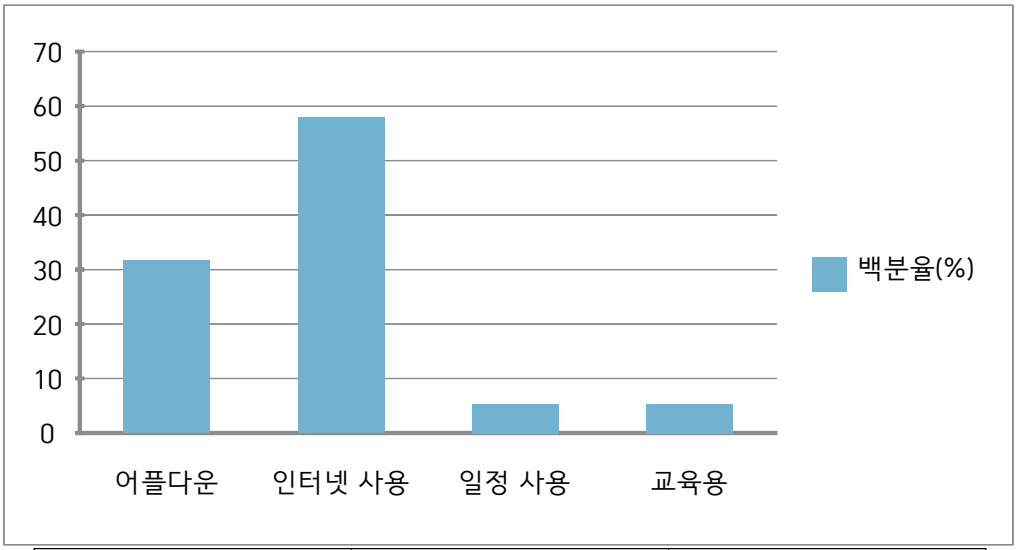
	빈도	백분율(%)
잘 알고 있다	35	60.3
알고 있다	15	25.9
보통이다	6	10.3
잘 모른다	1	1.7
전혀 모른다	1	1.7
합계	58	100.0

학생들의 스마트기기 사용방법 숙지에 대한 내용은 다음과 같다. 잘 알고 있다 35명(60.3%), 알고 있다 15명(25.9%), 보통이다 6명(10.3%), 잘 모른다 1명(1.7%), 전혀 모른다 1명(1.7)으로 나타났고, 전체 학생수의 85% 이상이 스마트 기기 사용법을 알고 있는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(5) 스마트기기 사용 내용



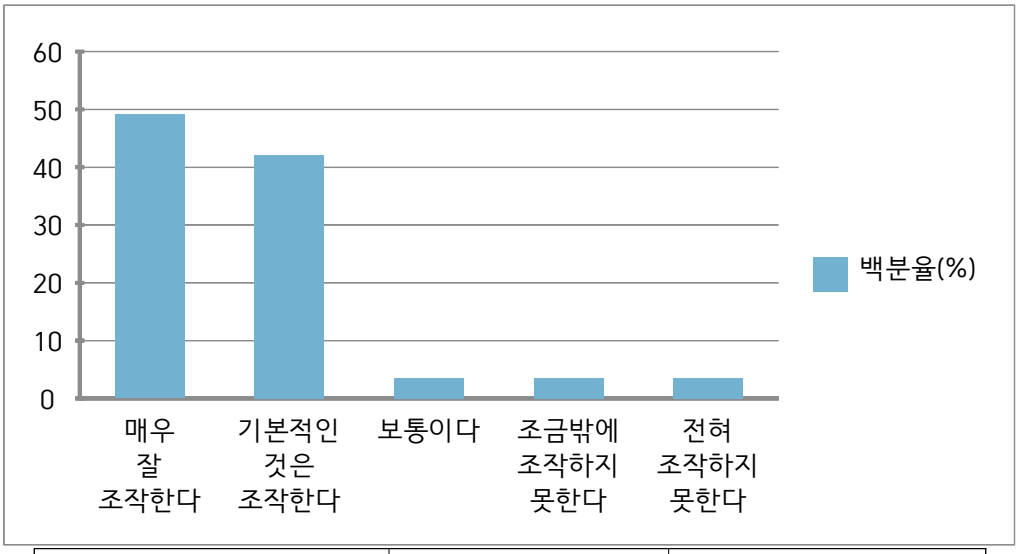
	빈도	백분율(%)
어플다운	18	31.6
인터넷 사용	33	57.9
일정 사용	3	5.3
교육용	3	5.3
합계	58	100.0

학생들의 스마트 기기 사용내용은 다음과 같다. 어플다운 18명(31.6%), 인터넷 사용 33명(57.9), 일정 사용 3명(5.3%), 교육용 3명(5.3%)로 나타났고, 학생들의 스마트 기기를 인터넷 사용을 위해 절반 이상의 학생들이 사용하는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(6) 스마트기기 조작 능력



	빈도	백분율(%)
매우 잘 조작한다	28	49.1
기본적인 것은 조작한다	24	42.1
보통이다	2	3.5
조금밖에 조작하지 못한다	2	3.5
전혀 조작하지 못한다	2	3.5
합계	58	100.0

학생들의 스마트 기기 조작 능력에 대한 내용은 다음과 같다. 매우 잘 조작 한다 28명(49.1%), 기본적인 적은 조작 한다 24명(42.1), 보통이다 2명(3.5%), 조금밖에 조작하지 못 한다 2명(3.5%), 전혀 조작하지 못 한다 2명(3.5%)으로 나타났고, 90%이상 학생들이 스마트 기기 조작을 할 수 있는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(7) 미술수업시간에 스마트기기 사용 여부

	빈도	백분율(%)
있다	-	-
없다	58	100.0
합계	58	100.0

학생들의 미술수업시간에 스마트기기 사용 여부에 대한 내용은 다음과 같다. 학생들 58명(100%) 모두가 스마트기기를 미술수업시간에 사용하지 않는 것으로 나타났다.

(8) 미술수업시간 외 스마트기기 사용 여부

	빈도	백분율(%)
있다	58	100.0
없다	-	-
합계	58	100.0

학생들의 미술수업시간 외 스마트기기 사용 여부에 대한 내용은 다음과 같다. 학생들 58명(100%) 모두가 미술수업시간 외 스마트기기 사용 하는 것으로 나타났다.

(9) 타 수업(기술가정, 한문) 중 스마트기기 사용 여부

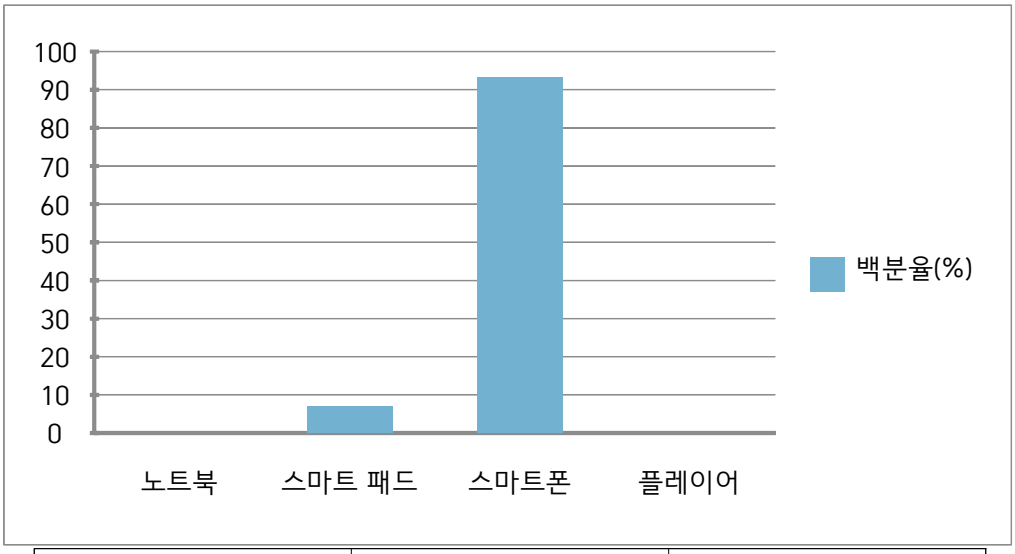
	빈도	백분율(%)
기술가정	28	48.3
한문	30	51.7
합계	58	100.0

학생들의 타 수업(기술가정, 한문) 중 스마트 기기 사용여부에 대한 내용은 다음과 같다. 기술가정 28명(48.3%), 한문 30명(51.7%)로 나타났고, 한문 과목에서 사용하는 학생이 약간 높은 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(10) 스마트기기 보유 현황



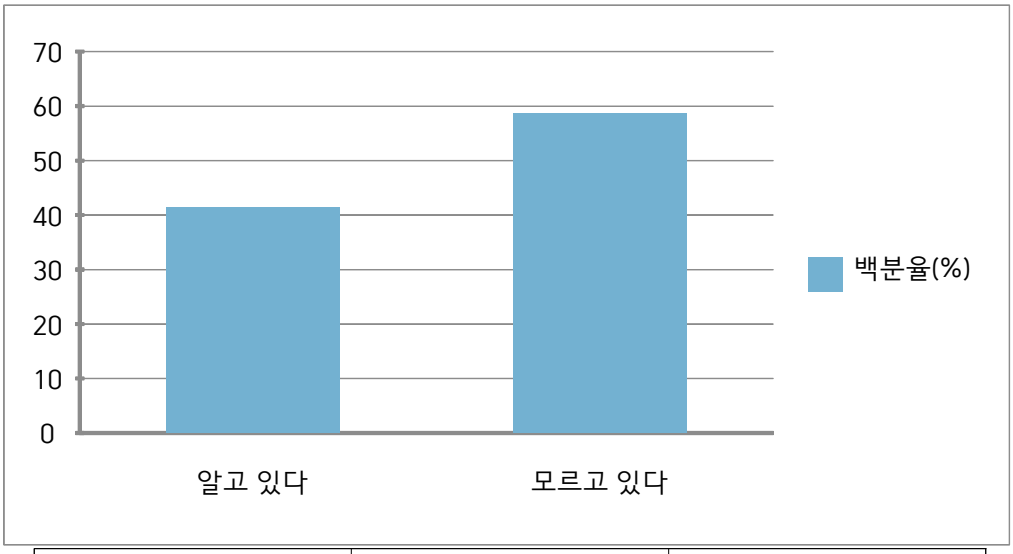
	빈도	백분율(%)
노트북	-	-
스마트 패드	4	6.9
스마트폰	24	93.1
플레이어	-	-
합계	28	100.0

학생들의 스마트기기보유현황은 다음과 같다. 스마트 패드 4명(6.9%), 스마트폰 24명(93.1%)로 나타났고, 90%이상 학생들이 스마트 폰을 보유하고 있는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(11) 스마트기기 교육 인지 현황



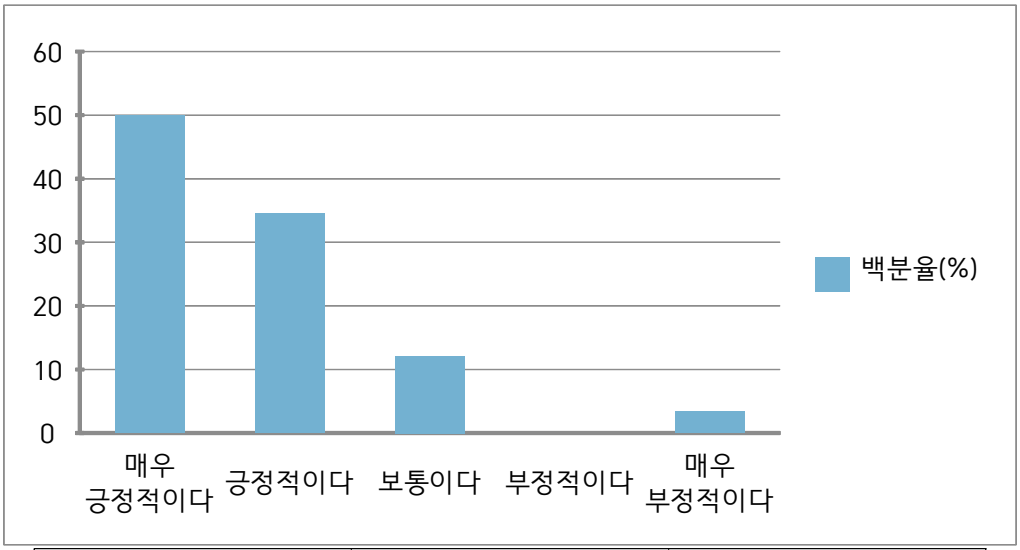
	빈도	백분율(%)
알고 있다	24	41.4
모르고 있다	34	58.6
합계	58	100.0

학생들의 스마트기기 교육인지 현황은 다음과 같다. 교육을 알고 있다 24명(41.4%), 교육을 모르고 있다 34명(58.6%)으로 나타났고, 절반 이상의 학생들이 스마트기기 교육에 대해 모르는 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(12) 매체 활용을 통한 수업시간 태도



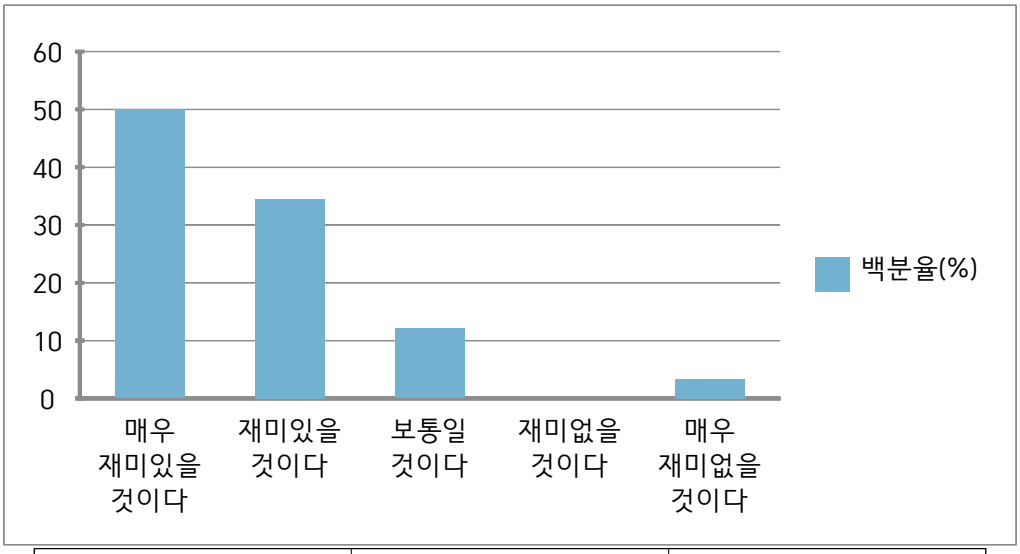
	빈도	백분율(%)
매우 긍정적이다	29	50.0
긍정적이다	20	34.5
보통이다	7	12.1
부정적이다	-	-
매우 부정적이다	2	3.4
합계	58	100.0

학생들의 매체 활용을 통한 수업시간 태도에 관한 내용은 다음과 같다. 매체 활용에 매우 긍정적이다 29명(50%), 긍정적이다 20명(34.5%), 보통이다 7명(12.1%), 매우 부정적이다 2명(3.4%)로 나타났고, 80%이상의 학생들이 매체 활용에 긍정적인 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(13) 스마트기기를 통한 미술수업



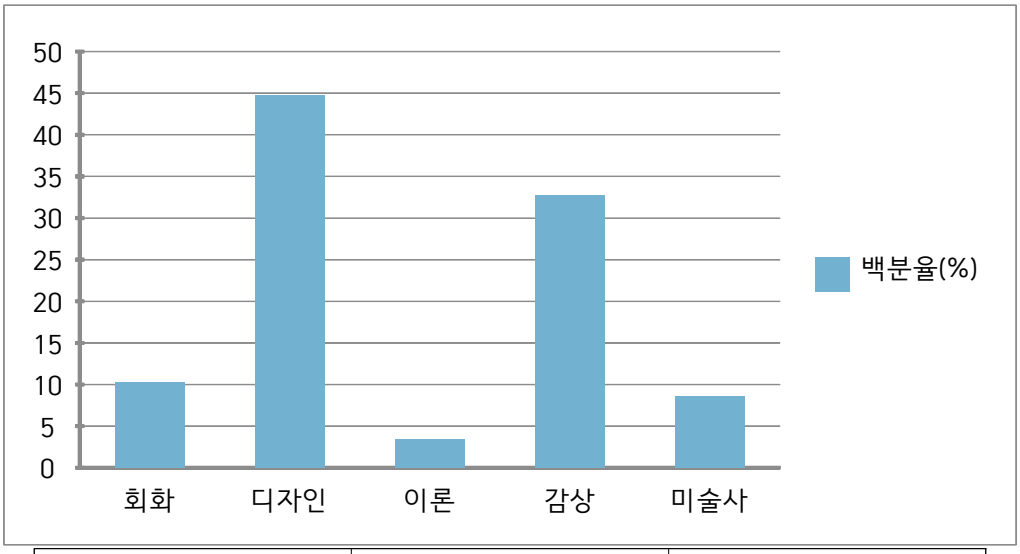
	빈도	백분율(%)
매우 재미있을 것이다	29	50.0
재미있을 것이다	20	34.5
보통일 것이다	7	12.1
재미없을 것이다	-	-
매우 재미없을 것이다	2	3.4
합계	58	100.0

학생들의 스마트기기를 통한 미술수업에 대한 내용은 다음과 같다. 수업이 매우 재미있을 것이다 29명(50%), 재미있을 것이다 20명(34.5%), 보통일 것이다 7명(12.1%), 매우 재미없을 것이다 2명(3.4%)로 나타났고, 80%이상의 학생들이 미술수업에 스마트기기를 이용한 수업이 재미있을 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(14) 학생들이 희망하는 스마트기기를 이용한 미술교육



	빈도	백분율(%)
회화	6	10.3
디자인	26	44.8
이론	2	3.4
감상	19	32.8
미술사	5	8.6
합계	58	100.0

학생들이 희망하는 스마트기기를 이용한 미술교육은 다음과 같다. 회화 6명(10.3%), 디자인 26명(44.8%), 이론 2명(3.4%), 감상 19명(32.8%), 미술사 5명(8.6%)로 나타났고, 디자인, 감상, 회화, 미술사, 이론 순으로 학생들이 미술교육을 희망하는 것으로 나타났다.

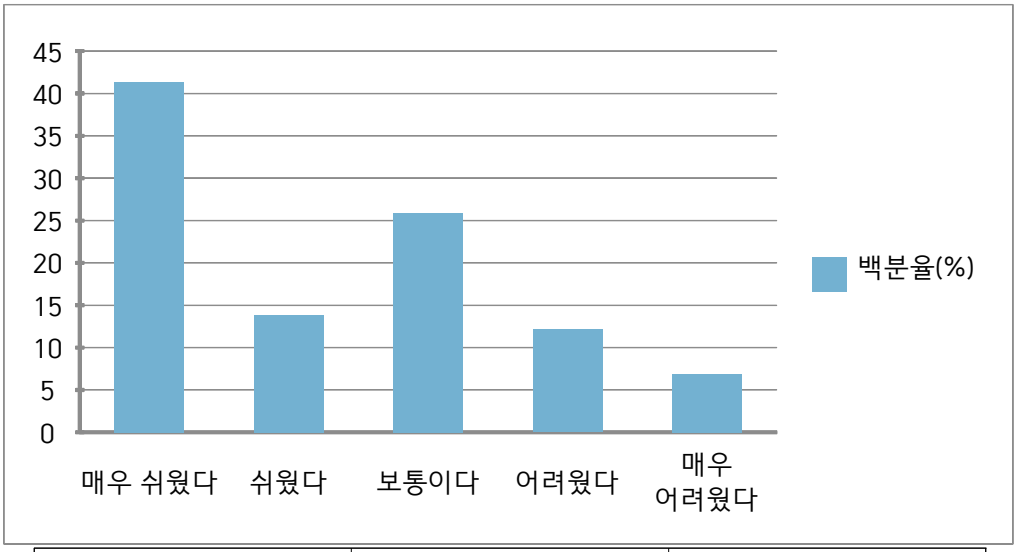
Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 수업 후 설문 결과

스마트기기를 활용한 미술 감상 교육을 실시한 후에 스마트기기를 활용한 미술 감상 교육에 대한 학생들의 생각을 살펴보았다.

(1) 수업 난이도



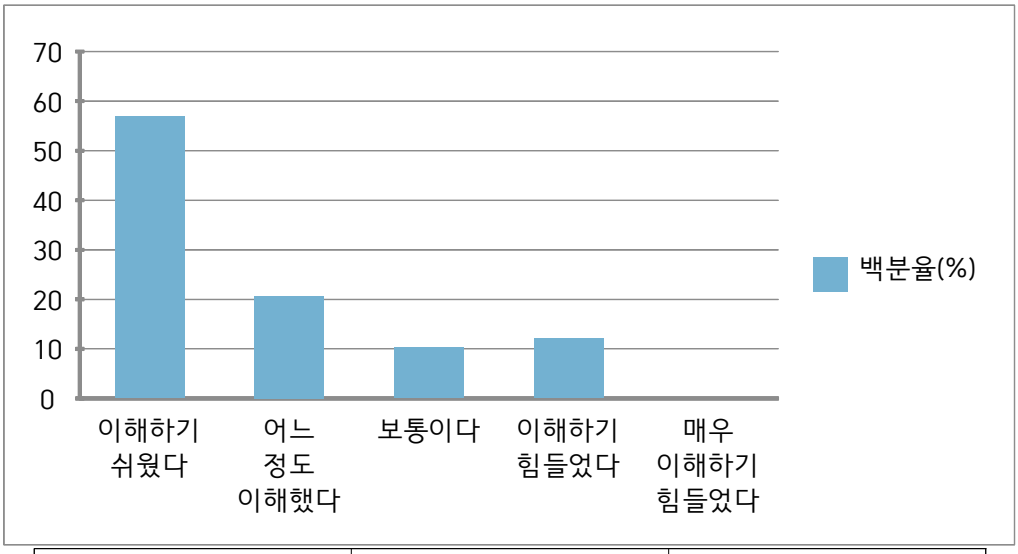
	빈도	백분율(%)
매우 쉬웠다	24	41.4
쉬웠다	8	13.8
보통이다	15	25.9
어려웠다	7	12.1
매우 어려웠다	4	6.9
합계	58	100.0

수업 후 학생들이 느끼는 수업 난이도는 다음과 같이 나타났다. 매우 쉬웠다 24명(41.4%), 쉬웠다 8명(13.8%), 보통이다 15명(25.9%), 어려웠다 7명(12.1%), 매우 어려웠다 4명(6.9%)로 나타났고, 50%이상 학생들이 수업 난이도가 쉬웠다고 답변하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 스마트기기를 이용한 수업의 이해도



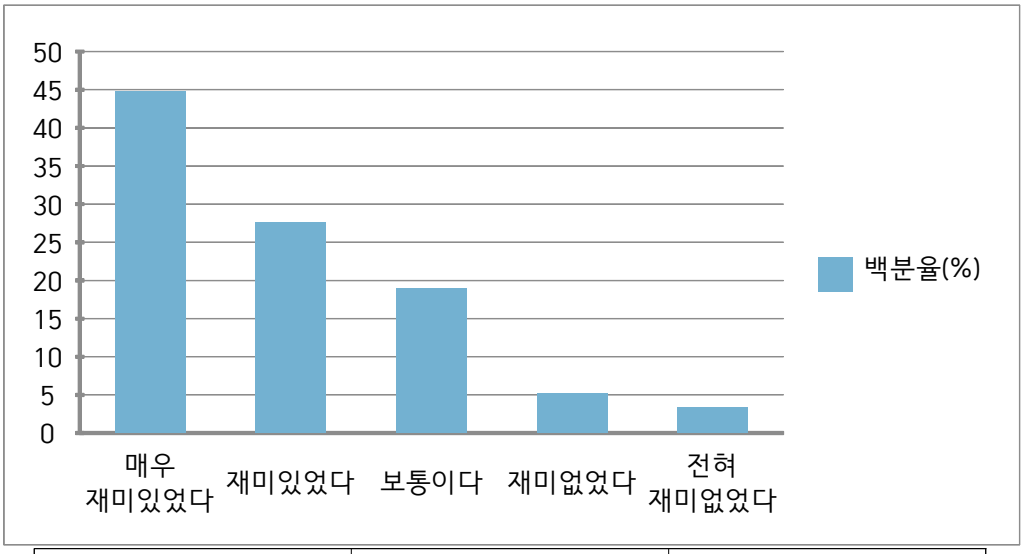
	빈도	백분율(%)
이해하기 쉬웠다	33	56.9
어느 정도 이해했다	12	20.7
보통이다	6	10.3
이해하기 힘들었다	7	12.1
매우 이해하기 힘들었다	-	-
합계	58	100.0

수업 후 학생들의 스마트기기를 이용한 수업 이해도는 다음과 같이 나타났다. 이해하기 쉬웠다 33명(56.9%), 어느 정도 이해했다 12명(20.7%), 보통이다 6명(10.3%), 이해하기 힘들었다. 7명(12.1%)로 나타났고, 70%이상 학생들이 스마트기기를 이용한 수업이 이해에 도움이 되었다고 답변하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 스마트기기를 이용한 미술수업의 흥미도



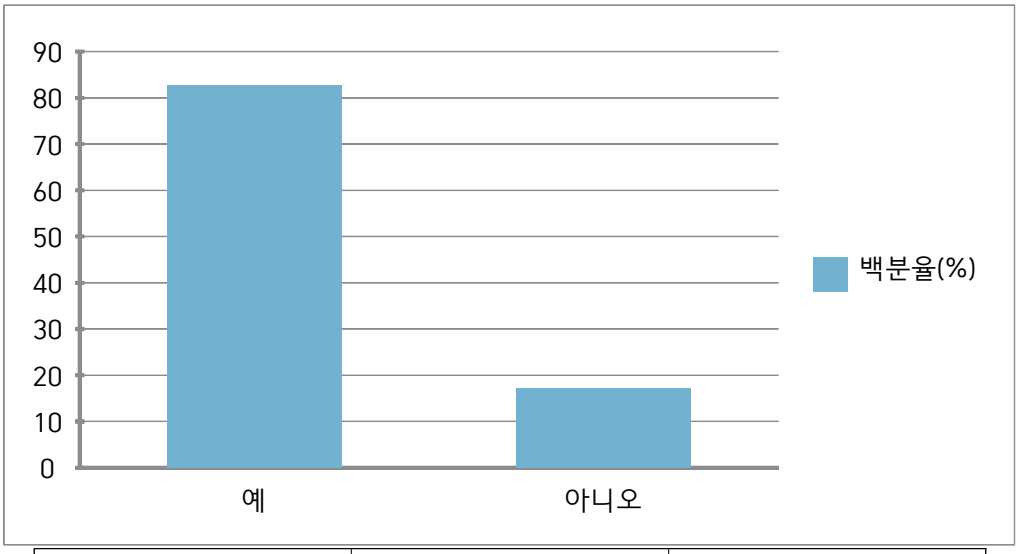
	빈도	백분율(%)
매우 재미있었다	26	44.8
재미있었다	16	27.6
보통이다	11	19.0
재미없었다	3	5.2
전혀 재미없었다	2	3.4
합계	58	100.0

학생들의 스마트기기를 이용한 미술수업의 흥미도는 다음과 같이 나타났다. 매우 재미있었다 26명(44.8%), 재미있었다 16명(27.6%), 보통이다 11명(19%), 재미없었다 3명(5.2%), 전혀 재미없었다 2명(3.4%)로 나타났고, 70% 이상 학생들이 스마트기기를 이용한 미술 수업이 재미있었다고 답변하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(4) 스마트기기를 이용한 미술수업의 지속 여부



	빈도	백분율(%)
예	48	82.8
아니오	10	17.2
합계	58	100.0

학생들의 스마트기기를 이용한 미술수업의 지속 여부에 대한 생각은 다음과 같다. 스마트기기를 이용한 미술수업을 지속여부에 '예'라고 생각하는 학생들이 48명(82.8%), '아니오' 라고 생각하는 학생들이 10명(17.2%)로 나타났고, 80%이상의 학생들이 스마트기기를 이용한 미술수업의 지속에 긍정적인 것으로 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(5) 스마트기기를 이용한 미술수업의 지속 이유

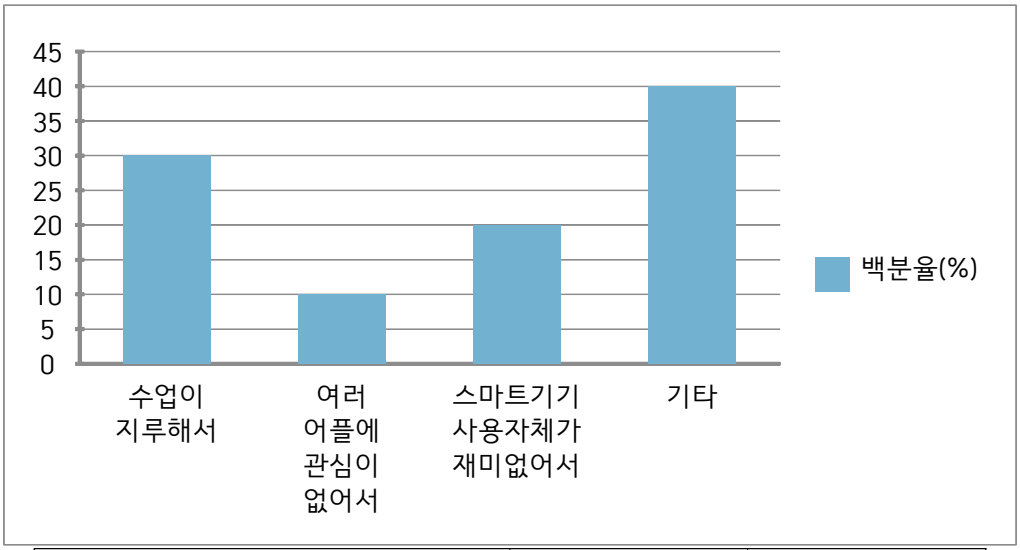
	빈도	백분율(%)
수업이 지루하지 않아서	39	81.3
여러 어플에 관심 있어서	2	4.2
스마트기기 사용자체가 재미있어서	7	14.6
기타		
합계	48	100.0

스마트기기를 이용한 미술수업의 지속여부에서 예라고 답변한 학생들이 지속하고 싶은 이유는 다음과 같다. 수업이 지루하지 않다 39명(81.3%), 여러 어플에 관심이 있다 2명(4.2%), 스마트기기 사용자체가 재미있다 7명(14.6%)로 나타났고, 수업이 지루하지 않다는 답변이 39명(81.3%)로 가장 높게 나타났다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(6) 스마트기기를 이용한 미술수업을 지속하지 않고 싶은 이유



	빈도	백분율(%)
수업이 지루해서	3	30.0
여러 어플에 관심이 없어서	1	10.0
스마트기기 사용자체가 재미없어서	2	20.0
기타	4	40.0
합계	10	100.0

스마트기기를 이용한 미술수업의 지속여부에서 '아니오'라고 답변한 학생들이 지속하고 싶지 않은 이유는 다음과 같다. 수업이 지루하다 3명(30%), 여러 어플에 관심이 없다 1명(10%), 스마트기기 사용자체가 재미가 없다 2명(20%), 기타 4명(40%)로 나타났고, 기타가 4명(40%)로 가장 높게 나타났고 수업이 지루하다, 스마트기기 사용자체가 재미가 없다, 여러 어플에 관심이 없다 순서로 지속하고 싶지 않은 이유를 나타냈다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 결 론

오늘날 인터넷 매체의 발달로 스마트기기의 사용이 보편화 되면서 정보통신기술을 교육에 접목시키는 '스마트 교육'이 각광받고 있다. 우리의 교육환경은 새로운 패러다임 변화와 함께 서책형교과서에서 디지털 교과서로의 전환, 정규 교과에서의 온라인 수업 활성화를 하고 있다. 다양한 스마트기기의 보급, 인터넷 클라우드 기반의 교육의 활성화로 다양한 교육 콘텐츠를 쉽게 이용할 수 있다.

미술 감상이란 단순히 작품을 보고 감상하는 것이 아니라 작품을 이해 분석하고 검증하여 가치를 판단하는 일이며 작품에 표현된 작가의 생각과 감정을 경험하여 또 다른 창의적인 생각을 도출할 수 있는 좋은 과정이다. 하지만 현재 교육현장에서의 미술 감상교육은 시간적·공간적 여러 가지 많은 제약으로 인해 교과서로 작품을 보고 단순 감상문을 써내는 정도이다.

본 연구는 이러한 교육 환경 속에서 정보화된 시대에 맞춰 스마트교육을 통한 미술 감상수업 교수·학습 활동 과정 안을 총 3차시로 나누어 설계하였으며, 이 수업을 실제 수업에 적용하여 학습자들의 학습 성취감과 학습태도의 변화 등 스마트교육의 순기능을 연구하였다. 연구 결과 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 여러 사이버 미술관 사이트를 소개 후 학습자가 각자 선택하고 감상하게 하였다. 학습자는 감상하는 것에만 그치지 않고 스마트기기를 이용하여 작품에 특징이나 작가의 이력, 전문가의 평가에 이르기까지 다양한 정보 검색이 가능하였다. 예전에는 얻고자하는 정보를 사전 또는 전문가의 서적을 통하여 정보를 얻었다면 스마트교육은 첨단 통신 인프라를 통해 시간, 장소에 구애받지 않으며 얻고자하는 정보를 스마트기기로 검색하여 즉각적으로 활용할 수 있어 시간과 비용 절감의 효과를 얻을 수 있었다.

둘째, 본 연구자의 수업 후 설문지 결과에서도 보았듯이 스마트기기를 이용

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한 수업에 흥미를 느끼는 학습자가 72.4%로 수업이 지루하지 않아서 좋았다는 결과를 얻을 수 있었다. 기존의 수업방식은 지식주입위주의 교과서 중심 수업이었다면 스마트교육은 영상, 이미지, 소리, 문자 등이 어울려져 손으로 쓰고 귀로 듣고 눈으로 보면서 어려운 개념을 쉽게 이해하여 흥미롭게 지식을 습득할 수 있고, 검색도구를 활용하여 자료를 수집하고 그 자료들을 웹 공간에 공유·제공함으로서 자기주도적인 학습이 이루어지는 것을 볼 수 있었다. 이처럼 스마트 교육은 학습자의 참여를 유도하고 흥미를 높여 학습자와 교육자 양방의 학습 만족도가 높은 수업을 할 수 있다.

셋째, 스마트 기기를 통한 검색을 마친 학습자는 단계별 감상문을 위해 검색하였던 정보를 떠올리며 작성하게 하였다. 이 때 필요에 따라 검색한 정보를 저장·메모하여 함께 열어놓고 참고할 수 있으며 웹 사이트에 문의하여 전문가에 상세한 질의응답을 얻을 수 있어 요즘세대의 학습자들에게 맞는 즉각적인 반응과 빠른 소통이 가능하였다. 학습자가 작성한 감상문을 미술교과 홈페이지에 등록하여 학습자간의 빠른 피드백과 다양한 정보 공유가 가능하여 학습자간의 협력학습이 용이하였다.

마지막으로 학습자가 스마트기기를 통하여 표현학습, 협력학습, 토의학습, 온라인학습까지 연계하여 학업성취에도 영향을 미치는 결과를 보였다. 학습자들 80%이상이 스마트기기를 이용한 수업을 지속하고 싶다는 의사를 보였다. 이러한 결과는 빠르게 변화하는 정보화 시대에 스마트교육은 요즘세대의 학습자들에게 걸맞은 수업으로 생각된다.

요즘은 휴대용 스마트 기기의 발달로 수업에 활용 가능한 APP개발 또한 활발해지면서 ‘QUIVER 3D Coloring’처럼 그림을 그리고 색칠하면 증강현실로 나타나는 APP이나 ‘AURASMA’처럼 자신의 스마트기기에 있는 사진 또는 동영상으로 증강현실을 만들 수 있는 APP등이 등장하였다. 이러한 APP의 등장으로 게임과 교육을 접목시켜 수업 진행을 함으로써 학생들의 흥미를 유발하고 스스로가 참여하는 적극적인 수업이 이루어지고 있다. 또 교육현장에

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

서 교사와 학생이 상호작용을 할 수 있게 도와주는 클리커 APP '소크라티브'(socrative), '핑퐁'(pingpong)은 실시간으로 스마트기기를 가진 모든 학생들과 OX퀴즈, 객관식, 선다형, 그리기 등을 할 수 있으며 교사의 질문에 실시간 피드백을 제공할 수 있어 수업에 널리 활용되고 있다.

이처럼 스마트기기를 이용한 교육은 수업의 활용도를 높이고 학교의 환경이나 여러 가지 어려움으로부터 효과적인 수업이 이루어 질 수 있는 좋은 대안이 될 것이다. 다만 아쉬운 점이 있다면 자료를 수집하는 단계에서 학습수준에 상관없이 무분별한 자료들이 많아 학습자들이 이해하기 힘든 내용들이 있고, 개인 웹 사이트 자료들은 개인성향에 따른 편집과 의견이 들어가다 보니 정확하지 않은 정보들이 잘못된 지식을 줄 수도 있다는 문제점이 보였다

앞으로 더 나은 스마트 교육을 위해 각 학생별 단계에 맞는 지속적이고 다양한 교육프로그램 개발의 필요성이 절실히 느껴지고 스마트 교육의 다양한 도입을 시도해볼 가치가 있다고 판단된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

<단행본>

교육과학기술부, 『2011 개정 초·중등학교 교육과정 (교육과학기술부 고시 제 2011-361호)』, 서울, 한국교육학술정보원, 2011.

교육과학기술부, 『스마트교육 추진전략』, 서울, 2011.

교육과학기술부, 『스마트교육 추진전략 분석』, 서울, 2011.

교육과학기술부, 『스마트교육 추진전략 실행계획(안)』, 2011.

교육부, 「중학교 교육과정 해설서(Ⅳ)」, 서울: 대한교과서주식회사, 1999.

김두연, 『미리가본미래학교 정색설명회』, 2011.

김지영, 「우리의 교실혁명 스마트교육의 현황과 발전 방향」, 한국교육개발원, 2011.

김영애, 『우리의 교실혁명 스마트교육의 현황과 발전방향』, 서울: 한국교육개발원, 2011.

손윤선, '미리가본미래학교' 정책설명회, 행정중심복합도시건설청, 2011.

이규선 ,「미술교육학개론」, 교육과학사, 1995.

이승택, 스마트교육을 위한 표준플랫폼 개념 및 추진 방향, 한국교육학술정보원. 2011.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이성흠, 이준, 구양미, 이경순, 교육방법 및 교육공학 3판. 파주:교육과학사, 2013.

임정기,「중등미술과 교육학」, 교과교육 공동연구 결과 보고서, 1996.

존피어스.마이클 눌,『IT혁명의 구조』, 서울: 사이언스북스, 2003.

한국교육학술정보원,『스마트교육 체제 구형을 위한 온라인수업 활성화 방안』, 서울, 한국교육학술정보원, 2011.

<국내 학술지>

박휘락,「감상교육의 내용과 방법」, 대구교대논문, 제27집, 2010.

백경미,「미술교육에서의 패러다임 변화와 교사교육의 역할」,『미술과 교육』, Vol.6 No.2, 한국국제미술교육학회, 2005

<정기 간행물>

김영록, KERIS 해외정보 정기동향 보고(6월 2호), 한국교육학술정보원, 2010.

김영록, KERIS 해외정보 정기동향 보고(9월 1호), 한국교육학술정보원, 2010.

김영록, KERIS 해외정보 정기동향 보고(11월 2호), 한국교육학술정보원, 2010.

<학위 논문>

김지영,「인터넷을 활용한 미술 감상 교육에 관한 연구」, 계명대학교, 교육대학원, 2006.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

박원경,「인터넷 미술관을 통한 효율적인 중학교 미술 감상 교육 방법 연구」, 경기대학교, 석사 학위 논문, 2007.

이응룡,「스마트교육을 활용한 중학교 미술교육 적용 방안 연구」, 공주대학교, 교육대학원, 2013

홍보라,「인터넷을 활용한 미술 감상 교육에 관한 연구」, 건국대학교, 석사 학위 논문, 2010.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부록1-(감상문)

감 상 문

학년 반

조 조원:

작가이름:

작품명:

1단계 (서술)	
2단계 (분석)	
3단계 (해석)	
4단계 (평가)	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

작품 감상 사이트 참고 사이트	
방문소감	
작품에 대해 조원과 나눈 이야기	
이해하기 힘든 내용	
작품을 감상한 후 새로 갖게 된 생각 / 이 작품이 미술사에 남긴 영향	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부록2-(수업 전 설문지)

설문지

안녕하세요. 학생여러분 본 설문지는 학생여러분께 지도함에 있어 좀 더 다양한 방법을 연구하기 위해 실시하고 있습니다. 연구 이외에는 사용되지 않으며 아래 질문을 읽고 자신의 생각에 체크하거나 의견을 성실히 적어 주시기 바랍니다. 조선대학교 교육대학원 미술 교육전공 김한태

성별을 표시하세요.

① 남 ② 여

반을 표시하세요.

3학년

SMART 기기 경험

1. SMART 기기를 사용해 본 적이 있나요?

① 예 ② 아니오

1-1 SMART기기를 사용해 보았다면 주로 어떤 목적으로 사용하나요?

① 자료 수집을 목적으로 ② 일상생활에서 ③ 수업시간에

④ 취미로 ⑤ 기타( )

1-2 SMART기기를 얼마나 자주 사용하나요?

① 두 세달에 1회 ② 한 달에 1회 ③ 한 달에 5회

④ 한 달에 10회 ⑤한 달에 15회 이상

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

SMART 기기에 대한 이해 및 조작능력

2. 스마트기기의 사용법에 대해 알고 있나요?
① 잘 알고 있다 ② 알고 있다 ③ 보통이다
④ 잘 모른다 ⑤ 아예 모른다

3. 스마트기기의 사용법에 대해 알고 있다면 어떤 것을 사용하나요?
① 어플다운 ② 인터넷 사용 ③ 일정사용
④ 교육용 ⑤ 기타( )

4. 본인이 생각하기에 SMART기기를 조작하는 능력이 어떻다고 생각하나요?
① 매우 잘 조작 한다 ② 기본적인 것은 조작 한다
③ 보통이다 ④ 조금밖에 조작하지 못 한다 ⑤ 전혀 조작하지 못한다.

SMART 기기를 통한 교육경험

5. 미술수업시간에 SMART기기를 사용해 본 적이 있나요?
① 있다 ② 없다

5-1 스마트기기를 사용했다면 어떤 목적으로 사용했나요?
① 자료 찾기 ② 영상 다운받기 ③ 그림 그리기
④ 발표할 것 만들기 ⑤ 기타( )

6. 미술수업시간 외에 SMART기기를 사용해본 적이 있나요?
① 있다 ② 없다

6-1 사용해본 적이 있다면 어떤 수업시간에 사용해보았나요?
과목명 ( )

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

SMART 기기 보유현황

7. SMART기기를 가지고 있나요?

① 노트북 ② 스마트패드 ③ 스마트폰

④ 플레이어 ⑤ 기타( )

7-1 그 외에도 다른 SMART기기가 있나요?

① 있다 ② 없다

7-2 있다면 어떤 SMART기기를 갖고 있는지 써보세요.

( )

SMART 교육에 대한 흥미도

8. SMART교육에 대해 들어본 적이 있나요?

① 있다 ② 없다

9. 수업시간에 컴퓨터와 같은 매체를 활용하는 것에 대해 어떻게 생각합니까?

① 매우 긍정이다 ② 긍정이다 ③ 보통이다

④ 부정적이다 ⑤ 매우 부정적이다

10. SMART기기를 통해 미술수업을 한다면 어떨 것 같나요?

① 매우 재미있을 것 같다 ② 재미있을 것 같다 ③ 보통인 것 같다

④ 재미없을 것 같다 ⑤ 매우 재미없을 것 같다

11. 미술수업시간에 SMART교육을 한다면 어떤 수업을 하고 싶나요?

① 회화 ② 디자인 ③ 이론

④ 감상 ⑤ 미술사 ⑥기타( )

설문에 응답해주셔서 감사합니다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부록3-(수업 후 설문지)

설문지

안녕하세요. 학생여러분 본 설문지는 학생여러분께 지도함에 있어 좀 더 다양한 방법을 연구하기 위해 실시하고 있습니다. 연구 이외에는 사용되지 않으며 아래 질문을 읽고 자신의 생각에 체크하거나 의견을 성실히 적어 주시기 바랍니다. 조선대학교 교육대학원 미술 교육전공 김한태

성별을 표시하세요.

① 남 ② 여

반을 표시하세요.

3학년

수업에 대한 난이도

1. 수업은 이해하기 쉬웠나요?

① 매우 쉬웠다 ② 쉬웠다 ③ 보통이다

④ 어려웠다 ⑤ 매우 어려웠다

SMART교육에 대한 흥미도

2. SMART 기기를 이용한 수업에 대해 이해가 되었나요?

① 이해하기 쉬웠다 ② 어느 정도 이해했다

③ 보통이다 ④ 이해하기 힘들다 ⑤ 매우 이해하기 힘들다

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. SMART 기기를 이용한 미술수업은 재미있었나요?
① 매우 재미있었다 ② 재미있었다 ③ 보통이다
④ 재미없었다 ⑤ 전혀 재미없었다

SMART교육 이해도

4. SMART기기를 이용한 미술수업이 계속하고 싶나요?
① 예 ② 아니오

4-1. SMART기기를 이용한 미술수업이 계속하고 싶은 이유가 무엇인가요?
① 수업이 지루하지 않아서
② 여러 어플에 관심 있어서
③ SMART기기 사용자체가 재미있어서
④ 기타( )

4-2. SMART기기를 이용한 미술수업이 계속하고 싶지 않은 이유가 무엇인가요?
① 수업이 지루해서
② 여러 어플에 관심 없어서
③ SMART기기 사용자체가 재미없어서
④ 기타( )

수고하셨습니다.

Collection @ chosun