creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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]I804:24011-200000267445

2019년 8월
교육학석사(미술교육)학위논문

메타인지(meta-cognition) 학습 전략을 활용한 미술교육 프로그램 개발 연구

-중학교 1,2학년을 대상으로-

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

이 정 은

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

메타인지(meta-cognition) 학습 전략을 활용한 미술교육 프로그램 개발 연구

-중학교 1,2학년을 대상으로-

A Study on the Development of Art Education Program using Metacognition Strategy

-Focused on Middle School Students-

2019년 8월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

이 정 은

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

메타인지(meta-cognition) 학습 전략을 활용한 미술교육 프로그램 개발 연구

지도교수 김 종 경

이 논문을 교육학석사 미술교육학위 청구논문으로 제출함.

2019년 4월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

이 정 은

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이정은의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 김익모 인

심사위원 조선대학교 교수 김유섭 인

심사위원 조선대학교 교수 김종경 인

2019년 6월

조선대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT ····· ix

제 1장 서 론 ····· 1
제 1절 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
제 2절 연구의 내용 및 구성 ····· 5

제 2장 메타인지 전략의 범위와 미술교육 ····· 6
제 1절 메타인지의 개념과 구성 ····· 6
1. 메타인지 개념 ····· 6
2. 메타인지 구성요소 ····· 10
3. 메타인지 학습 전략 ····· 14
제 2절 메타인지 학습 전략과 미술교육의 연계성 ····· 17
1. 메타인지의 미술적 접근 ····· 17
2. 메타인지 학습 전략과 미술교육 필요성 ····· 22

제 3장 중등미술교육에서 메타인지 전략의 교육적 접근 ····· 24
제 1절 중등미술 교육과정 분석 ····· 24
1. 중등 미술의 성격 ····· 24
2. 중등 미술의 목표체계 ····· 27
3. 중등 미술의 내용구성 ····· 28
제 2절 메타인지 전략을 활용한 중등미술 교육적 의의 ·· 30

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 메타인지 전략을 활용한 중등미술 교육의 필요성 ····· 30
2. 메타인지 전략을 활용한 미술교육의 의의 ····· 35

제 4장 메타인지 전략을 활용한 미술교육 프로그램 연구 방법 ····· 38
제 1절 선행연구 분석 ····· 38
1. 메타인지를 활용한 교육적 선행연구 ····· 38
2. 메타인지를 활용한 미술 교육적 선행연구 ····· 42
제 2절 프로그램 계획 설계 ····· 45
1. 지도의 방향 ····· 45
2. 지도의 목표 ····· 49
3. 수업제재의 선정 ····· 50
제 3절 프로그램 지도 개발 ····· 57
1. 프로그램 지도 계획 ····· 57
2. 프로그램 지도안 ····· 62
가. '자세히 들여다 본 작품' ····· 62
(1)학습목표 ····· 62
(2)수업개요 ····· 62
나. '새로운 시선' ····· 74
(1)학습목표 ····· 74
(2)수업개요 ····· 74
제 4절 프로그램 가치 ····· 86

제 5장 결 론 ····· 89

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표-1> 메타인지의 개념 ····· 9
<표-2> 메타인지의 구성 요소 ····· 13
<표-3> 블래키와 스펜스의 메타인지적 행동 개발 기본 전략 ····· 15
<표-4> 아이딘의 메타인지 전략 ····· 15
<표-5> 아이딘의 메타인지 전략을 통해 재구성한 메타인지 전략 ····· 16
<표-6> 총론 '핵심역량'과 미술'교과역량'의 관계 ····· 25
<표-7> 미술교육 표현영역과 메타인지 전략의 비교 ····· 32
<표-8> 표현영역과, 감상영역의 미술 교과서(미진사, 다락원> 내용 정리 ····· 51
<표-9> 메타인지를 활용한 미술 표현과 감상의 수업 제재 ····· 56
<표-10> 프로그램 계획 ····· 58
<표-11>'자세히 들여다 본 작품' 교수·학습 지도안 ····· 65
<표-12>'자세히 들여다 본 작품' 활동지 1 ····· 70
<표-13>'자세히 들여다 본 작품' 활동지 2 ····· 71
<표-14>'자세히 들여다 본 작품' 활동지 3 ····· 72
<표-15>'자세히 들여다 본 작품' 활동지 4 ····· 73
<표-16>'새로운 시선' 교수·학습 지도안 ····· 77
<표-17>'새로운 시선' 활동지 1 ····· 82
<표-18>'새로운 시선' 활동지 2 ····· 83
<표-19>'새로운 시선' 활동지 3 ····· 84
<표-20>'새로운 시선' 활동지 4 ····· 85

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

<그림-1> 과제와 메타인지 구성 요소 간의의 상호 작용 ····· 10
<그림-2> 개정 교육과정 미술교육 교과 역량 ····· 25
<그림-3> 2015 개정 교육과정 목표 ····· 27
<그림-4> 메타인지 전략을 활용한 미술 수업의 구조 ····· 48
<그림-5> 마르셀 뒤샹 Marcel Duchamp <샘> ····· 66
<그림-6> 파블로 피카소 Pablo picasso <아비뇽의 처녀들> ····· 66
<그림-7> 살바도르 달리 Salvador Dali <성 안토니우스의 유혹> ····· 66
<그림-8> 르네 마그리트 René Magritte <골콩드> ····· 66
<그림-9> 마르셀 뒤샹 Marcel Duchamp <자전거 바퀴> ····· 78
<그림-10> 마르셀 뒤샹 Marcel Duchamp <병 걸이> ····· 78
<그림-11> 파블로 피카소 Pablo picasso <게르니카> ····· 78
<그림-12> 살바도르 달리 Salvador Dali <베이컨과 부드러운 자화상> ····· 78
<그림-13> 살바도르 달리 Salvador Dali <기억의 영속> ····· 78
<그림-14> 르네 마그리트 René Magritte <중절모를 쓴 남자> ····· 78
<그림-15> 르네 마그리트 René Magritte <금지된 재현> ····· 78

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

A Study on the Development of Art Education Program using Meta-cognition Strategy

-Focused on Middle School Students-

Lee Jeong-Eun
Advisor: Prof. Kim Jong-Kyoung
Major in Fine Arts Education
Graduate School of Education. Chosun University

The talent required by our educational status in Korea is 'creative fusion talent'. Modern society is in the fourth industrial revolution. Soon the Ai robot will arrive, and Google's Ai Alpah has once again shocked the world. The flow of the time is changing at a speed too high for humans to adapt and in order not to lag behind, people must constantly explore and learn about new things. Future society is dreaming of talented people who are tearing down difficult difficulties, and this trend has come to this current trend, and the current curriculum demands 'creative fusion talent'. So what should we do in education to produce 'creative fusion talents' and what should we do in art education? In thin paper, we consider that the element to be truly equipped in this situation is 'subjectivity', and that it requires meta-cognitive ability. This is because self-understanding leads to creative thinking and is the cornerstone of various problems and situation. And that it penetrates all artistic activity.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

If the world changes rapidly and you want to learn the world, you have to follow it at the pace, but your understanding must be a priority. It is easy to lose identity or identify if you follow the world of change. However, exploration of the outside world through in-depth self-understanding enables greater competence and self-inquiry in the art field is essential. Self-inquiry must be done well in order for understanding to be accurate, in other words, it must be done correctly. Cognition is a series of mental processes that capture, accept, and withdraw external stimuli, which is the basis of all thought processes, such as perception, memory, imagination, reasoning, and so on. When a person acquires a sufficient understanding of his/her experience and acquires knowledge, the existing concept expands and becomes larger. Therefore, the development of cognitive ability is important.

The problem is that mere cognitive development is not enough. Evidence that errors in recognition as a mental process of capturing, accepting, and withdrawing external stimuli as described above have been demonstrated in various studies. For example, the video "Invisible Gorilla"is a video from Harvard's psychology department, which shows that when you focus on women wearing white tees that pass a basketball, you can not even see gorillas dancing in the middle. Such errors of cognition exist in a simple visual domain, and cognition is also inconsistent with the emotions of certain situations. For example, in the story of the famous Aesop's folks "Sour grapes and Fox", we can see cognitive dissonance through self-rationalization. When a fox jumps to eat good grapes but can not eat

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

grapes, This is the process of thinking about 'That must be sour grapes'. The phenomenon is called self-rationalization, and self-rationalization is a commom cognitive disharmony among people. Cognition is an error in accepting external information, and there is also discrepancy in interpreting emotions or situations. Thus, what we consider necessary is another 'meta-cognition' that sees 'cognition'. Cognitive errors and cognitive dissonance, like self-insight through 'meta-cognitive', lead to a new perception of the situation through re-cognitive processes. It corrects cognitive errors and cognitive dissonance by self-reflection. And this meta-cognition is commom in contemporary art.

Contemporary art no longer has the same words as 'past and present', and has a unique story for each individual artist, and this value becomes a brand and recognized as a work. For this reason, artists continue to challenge themselves, think about new things, and think more self-discovery. An art work is an activity to create a metaphor from nothingness, and what is usually experienced in the outside world is recombined and expressed. Such activities involve the meta-cognition, which is the ideal of simple cognitive activities. Art is not only a visual element but also an emotion and a story in it. To express it, it is necessary to go beyond the awareness that depends on the five senses. Expression of artwork is born in two dimensions and three dimensions as the external factors such as learned knowledge, experienced memories, and cultural factors that are experienced are filtered and changed from inside to inside of the presenters. This process of expression may be considered

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

to be in the domain of 'meta-cognition' from the selection of colors to the concept of the whole of the work as a whole. Therefore, art and meta-cognition are inseparable.

In this study, we considered the meta-cognition of the art domain as important, and meta-cognition improved the development of the learners' subjectivity. Therefore, we investigated through the previous research how mata-cognition affects art appreciation and art expression. The meta-cognitive process is a cognitive ability method that reflects the current trend of the modern society, and has already shown a positive effect through self-understanding in various disciplines. Self-insight and understanding clearly recognize the difference between what they know and what they do not know, which helps in the multifaceted interpretation of the work and helps in the creation of art. It is to interpret the mixed image which is not caught in the inside of itself througt the extermal image or direct expression.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 1장 서 론

제 1절 연구의 필요성 및 목적

우리나라 교육이 요구하는 인재는 '창의적융합형 인재'이다. 현대 사회는 4차 산업혁명을 맞이하고 있다. 머지않아 인공지능 로봇이 도래할 것이며 이미 구글 사의 AI 알파고는 한차례 전 세계적으로 충격을 안겨주었다. 시대의 흐름은 사람들이 적응하기에는 너무 빠른 속도로 변화하고 있으며, 이에 뒤처지지 않으려면 끊임없이 새로운 것을 탐구하고 배워야 한다.

사회도 변화하는 시대적 상황에 따라 어려운 난제를 파훼하는 인재를 요구하고 있다. 이러한 흐름은 현 교육과정에 귀결되어 '창의적융합형 인재'를 추구하는 인재 상으로 놓았다.[1] 그렇다면 '창의적융합형 인재'를 낳기 위해 교육에서는 무엇을 힘써야 하며 미술교육에서는 어떻게 해야 할까? 본 논문은 이와 같은 상황에 진정으로 갖춰야할 요소가 '주체성'이라고 보며, 이를 위해서 '메타인지(meta-cognition)' 능력이 필요하다고 여긴다.

세상은 빠르게 변화하고, 세상을 배우려면 그 속도에 맞게 따라가야 하지만 그럼에도 자기이해가 우선순위가 돼야한다. 변화무쌍한 세상의 것을 쫒다보면 주체성 또는 정체성을 잃기 십상이기 때문이다.

본 논문에서 제시하는 메타인지는 여러 가지의 기능을 탑재하고 있는데 그 중 '자기이해'도 동반한다. 자기이해란 자신과 외부적 상황 사이의 상호관계에 대한 자기통찰을 의미한다. 인간은 외부적 관계에 지대한 영향을 받으며, 때문에 그 속에서 자신에 대한 이해가 없이는 주체성이 확립되지 않는다. 그래서 스스로를 잘

1) 김판수 외 2인. 『메타인지와 말하는 공부』 (패러다임북. 2017). p.170~178

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이해하기 위해서는 자기 탐구가 잘 이루어져야 한다. 다른 말로는 인지가 정확히 이루어져야 한다는 뜻이다.

인지란 외부의 자극을 포착하고 받아들이며 인출하게 하는 정신과정이다. 예를 들어 지각, 기억, 상상, 추리 등과 같은 활동이 있으며, 생각하는 능력과 같이 모든 사고과정의 기본이 되는 것을 의미한다. 그러므로 인지능력의 발달은 중요하다.

문제는 단순한 인지의 발달만의로는 상황을 정확히 파악하지 못한다. 왜냐하면 외부의 자극을 받아들이는 과정에서 인지에 오류가 발생하기 때문이다. 그리고 이와 관련한 증거는 다양한 연구에서 증명되었는데, 그 예로 '보이지 않는 고릴라'를 들 수 있다.[2] 이 영상은 하버드 심리학과에서 만든 실험 영상으로, 처음에 '흰 티를 입은 여성들이 농구공을 몇 번 패스할까요?'하는 문구와 함께 농구공을 패스하는 영상이 나온다. 그러다 영상 중간 즘 고릴라가 화면을 가로질러 지나가지만, 시청한 사람들에게 고릴라를 보았는지 물어보면 반은 못 봤다고 말한다.

영상 속 고릴라는 대놓고 농구공을 패스하는 여성들 사이를 지나 중간에 가슴을 치는 행위까지 보이지만 이 영상을 본 많은 사람들은 고릴라가 있었는지 조차 인식하지 못한다. 이와 같은 인지 오류는 시각적 영역 외에서도 쉽게 나타난다. 예로는 자기합리화를 들 수 있다.

유명한 이솝우화인 '신포도와 여우'를 보면, 자기합리화를 통한 인지부조화를 볼 수 있다. 이야기 속 여우는 길을 지나가다 탐스러운 포도를 발견한다. 그리하여 포도를 먹기 위해 무던히 점프를 하지만 계속해서 따는데 실패한 여우는 '저 포도는 분명 신포도일거야'라며 스스로와 타협하고 이야기는 끝이 난다. 이러한 현상은 사람들 사이에서 흔하게 일어나는 자기 합리화로 인지부조화를 보여주는 현상

2) E. Bruce Goldstein. 『인지 심리학(마음, 연구, 일상경험 연결)』 (Cengage Learning. 2016). p.126~127

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이다. 이야기 속 포도가 정말로 신지 알 수 없을 뿐더러, 여우는 따지 못한 현실을 보는 것이 아니라 실제 상황을 왜곡해 인식한 것이다. 이러한 현상이 실생활에 적용되었을 때, 현실은 왜곡되고 불확실해진다.

이와 같이 인지에는 문제들이 존재한다. 그리하여 필요하다고 여기는 것이 '인지'를 바라보는 또 하나의 '인지'인 '메타인지'이다. 메타인지는 재인지 과정을 거침으로서 인지 오류 또는 인지 부조화와 같은 문제적 상황을 새롭게 인지할 수 있게 한다. 자기반성적 사유의 힘으로 문제점들을 성찰하여 수정해나가는 것이다. 그런데 이러한 메타인지는 현대미술에서 흔하게 볼 수 있는 인지적 과정이다.

현대미술은 더 이상 과거와 같은 '~사조', '~주의'와 같은 말이 존재하지 않고, 작가 개인들마다 가치관을 가지고 고유의 이야기를 미술 속에 풀이한다. 그리고 이러한 가치관이 하나의 브랜드가 되어 작품으로 인정받는다. 그렇기 때문에 작가들은 더욱 자기 탐구를 이루며 계속해서 도전하고 새로운 것들을 고민하고 생각한다.

미술작품이란 무에서 유를 창조하는 활동으로, 보통 외부세계에서 겪었던 것들이 재조합 되어 표현된다. 이와 같은 활동은 단순한 인지활동의 이상인 '메타인지'가 기필코 개입된다. 미술이란 활동은 단순한 시각적 요소뿐만 아니라 그 속에 감정과 이야기가 녹아 있으며, 이를 표현하기 위해서는 오감에 의지하는 인지를 뛰어 넘어야한다.

작품의 표현이란 배운 지식, 경험했던 기억, 겪고 있는 문화적 요소와 같은 다양한 외부적 요인들이 표현자의 내부에서 몇 차례에 걸쳐 걸러지며, 표현되기까지 수많은 인지들이 통찰되고 바뀌면서 2차원 또는 3차원의 작품으로 탄생한다. 이와 같은 표현과정은 작게는 색의 선택에서부터 크게는 작품 전체의 구상까지 '메타인지'의 영역 안에 있다고 봐도 무관하다. 때문에 미술에서 메타인지는 뗄 수 없는 관계 속에 있다고 본다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

본 연구는 메타인지가 지니고 있는 기능 중, 자기 평가와 반성 같은 기능이 학습자의 주체성 발달에 기여할 뿐 아니라 효과적 학습을 가능하게 한다고 보았다. 메타인지가 미술에서 어떻게 발현되며 어떠한 관계성을 지니고 있는지, 교육에서의 활용방법을 살펴보고자 메타인지가 관련된 미술 감상과 미술 표현의 선행연구를 통해 탐구하였다.

메타인지는 현대 사회의 시대적 흐름을 반영한 인지능력 방법으로, 이미 다양한 학문 분야에서 자기 이해를 통한 긍정적인 학습적 효과가 나타났다. 자기 통찰, 자기 이해는 자신이 알고 있는 것과 모르는 것의 차이를 분명하게 인식하며, 이는 작품의 다각적인 해석을 도와 미술 창작에 도움을 준다. 자신의 내면에 포착되지 못한 혼재되어 있는 이미지를 외부적 이미지를 통해서 또는 직접적 표현을 통해 그 의미를 해석하도록 하는 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 2절 연구의 내용 및 구성

본 연구의 내용은 미술교육에서 메타인지 전략을 수용하여, 2015 개정 미술수업의 표현영역과 감상영역에서 사용할 수 있는 프로그램을 제시하고자 한다. 그래서 본 연구의 목적에 도달하기 위해 연구 내용과 구성은 다음과 같다.

1장에서는 본 논문의 배경과 필요성 및 내용과 구성에 대해 서술하여, 메타인지의 필요성과 이를 위한 메타인지 전략의 타당성을 살펴보았다.

2장에서는 메타인지 전략과 미술교육의 연개성에 대해 이해하기 위해, 개념과 구성요소, 메타인지의 전략에 대해 살펴보고 그것을 활용한 미술교육의 연개성에 대해 논의하였다.

3장에서는 현 미술교과의 성격, 목표, 내용체계의 분석을 통해 개정된 교육과정을 시사하고 방향성을 제시하며, 본 연구의 주제인 메타인지와 관계와 교육에서 어떻게 연결이 되는지 설명한다.

4장에서는 앞 장의 이론적 고찰과 선행연구를 바탕으로 2015개정 미술에서 활용 가능한 메타인지 전략을 활용한 수업 프로그램을 제안하였다. 메타인지 전략의 접근으로 미술교육에 제공할 수 있는 기능들을 미술 수업의 표현, 감삼 영역에 적용시켜 수업을 구성하였다.

5장에서는 메타인지 전략을 적용한 미술교육을 한 후 학생들에게 기대할 수 있는 교육적 효과에 대해 설명한다.

마지막으로, 본 연구는 교육 안에서 메타인지 전략을 주제로 다루는 선행연구와 단행본을 참고하여 분석하였다. 따라서 본 연구는 문헌연구에 해당하며, 이를 바탕으로 지도안을 제안하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 2장 메타인지 전략의 개념과 미술교육

제 1절 메타인지개념과 구성

1. 메타인지 개념

‘메타인지(mata-cognition)’는 ‘메타(meta)’와 ‘인지(recognition)’의 합성어로, ‘메타(meta)’는 그리스어 ‘μετα’에서 유래된 말로 이후(after), 따라서(along), 함께(with), 넘어서(beyond)’의 뜻을 가졌으며 ‘인지(recognition)’는 주의(선택적 집중), 지식과 언어처리, 학습, 기억, 지각과 행동과 같은 것을 의미한다.[3] 이 때 ‘메타(meta)’는 넘어서(beyond)의 의미를 지니며 풀이하자면 ‘한 단계 높은 차원의 인지’를 의미한다. ‘메타인지’는 같은 뜻으로 ‘초인지’로도 쓰인다.[4]

메타인지의 개념은 1970년대 초반에 플라벨(Flavell)에 의해 처음 사용되었는데, 플라벨(Flavell)의 ‘메타기억’이 메타인지의 시작이라 볼 수 있다. 플라벨(Flavell)은 암기활동에 관한 실험에서 어린 피험자들이 암기를 완전히 못했음에도 불구하고 스스로 암기를 완벽하게 했다고 착각하는 것을 알아냈다. 이를 통해 아동들이 암기활동을 하는 행위 자체에 대한 인식이 부족하다는 것을 알아냈으며 이때 메타기억이라는 말을 사용한다. 메타기억은 암기활동 전반에 걸친 지식으로, 학습 내용부터 학습상황, 습득 여부를 포함한다. 이와 같은 연구를 시작으로 1975년을 전후해 ‘인지 현상 전반에 대한 지식’을 메타인지로 부르기 시작한다.[5]

---

3) 박인숙, “메타인지 기능을 강화한 과학 창의적 문제 해결 능력 신장 프로그램 개발과 적용”, (이화여자대학교, 2010), p.34.
4) 안나래, “메타인지 사고과정에 기반한 음악 교수·학습 모형 개발 연구”, 2013. p.23.
5) 김연식, 김수미, “메타인지 개념의 수학교육적 고찰”, 『수학교육학연구』, 6, no. 1 (1996), p.115.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

메타인지에 대한 개념은 플라벨(Flavell)에 의해 지금의 의미를 갖게 됐지만, 개념 자체가 새로 만들어진 생소한 것이 아니며 이전에도 여러 학자들이 거론해 왔다. 다만 같은 용어로 사용되지 않았을 뿐이다. 그 예로는 피아제(Piaget)의 '반영적 추상화(reflective abstraction)'와 듀이(Dewey)의 '반성적 사고(reflective thinking)', 스켐프 (Skemp)의 '반성적 지능(reflective intellingence)'을 들 수 있다.[6] 이 용어들은 선지식에 대한 반성으로 잘못된 추론을 고정해나간다는 의미를 지니고 있는데, 이러한 면은 인지오류를 바르게 인식하고 수정해나가는 메타인지와도 일맥상통한다.

이와 같은 개념을 바탕으로 메타인지는 지금까지 많은 연구자들에 의해 연구가 진행되어왔다. 그럼에도 불구하고 그 개념이 명확하지는 않은데, 사람들의 사고과정은 다양하고 똑같지 않을뿐더러, 예센(Yessen)은 그 이유를 메타인지의 개념이 닫힌 방식의 정의가 아닌 열린 방식의 정의를 취하고 있기 때문이라고 보았다.[7] 메타인지에 관한 논의는 현재까지 다양한 연구자들에 의해 이어지고 있지만 의견이 차이가 있어 세부적 기준 분류가 다양한 관점에서 정의되고 있다.

플라벨은 인지와 메타인지를 명확히 구분함으로서 메타인지를 정의하려고 하였다. 그에 따르면 인지는 인지적 과정을 위한 활동이며, 메타인지는 인지활동을 규제하고 감시하여 인지과정이 원활히 이루어지도록 한다는 것이다.[8] 예를 들면 특정한 대상을 입체적으로든 평면적으로든 표현 할 때, 관찰하고 표현하는 것이 인지적 과정이다. 그리고 메타인지적 과정은 대상을 표현하면서 생기는 '눈의 위치가 대상과는 다른 것 같은데?', '꽃의 줄기가 더 두껍게 표현된 것 같은데?'와 같은 포착으로 시작한다. 이 포착은 의식적 인지적 포착이거나 정서적 포착을 말한다.

---

6) 김수미, "수학교육에서의 메타인지 개념에 대한 고찰", 『수학교육학연구』, 2, no.1 (1996), p.98.
7) 김연식, 김수미, 전게서, p.112~113.
8) 박인숙. "메타인지 기능을 강화한 과학 창의적 문제 해결 능력 신장 프로그램 개발과 적용", (이화여자대학교, 2010), p.35.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

활동을 하면서 생기는 어려움에 봉착하는 것은 메타인지적 경험으로 이어지고, 이와 같은 경험은 '눈의 위치가 좀의 밑으로 내려가 있네'와 같이 자신의 지식을 평가하고 수정하는 활동으로 이어진다. 메타인지는 단순한 인지적 활동을 넘어서 성급한 판단을 제어하고 현제의 상태에 대한 이해를 높이는 일종의 모니터링 활동인 것이다.

코스타(Costa, 1984)는 메타인지가 문제를 해결하는 과정에서 적절한 전략을 사용하는 것으로 보았다. 즉 사고과정에서 어떻게 행동하는 것이 적절한지, 어떻게 생각하는 것이 효과적일 것인지 결정하는 것이다. 이 때 방법 선정은 의식적 선택이여야 한다. 또한 코스타는 메타인지에 자신의 사고결과에 따라 얻어진 결과를 인정하고 반성하며, 평가할 수 있는 것 까지 포함하였다.[9)]

브라운(Brown, 1987)은 '인지에 대한 지식'과 '인지에 관한 조정'으로 지식을 사용해 메타인지를 구분하였다. 인지에 대한 지식은 학습 수행 시 필요한 기능과 학습에 요구되는 지식을 의미한다. 예를 들면, 그림을 채색할 때 대상의 색을 이해하고 표현하는 것이다. 사과가 붉은 색이라면 붉은색으로 채색을 하는 것이다. 그리고 인지에 관한 조정은 지식을 이해하는 것을 넘어서, 문제에 관한 지식을 효과적으로 사용하며, 명확하게 나타낼 수 있을 뿐만 아니라 문제에 대해 성찰하는 것을 의미한다. 예를 들어 사과를 채색할 때, 사과의 색이 단순한 붉은 색이 아닌 '차이니스 레드'와 같은 색을 띄고 있음을 인지할 뿐만 아니라, 과정에 대해 성찰을 이루는 것이다. 인지에 관한 조정은 인지에 대한 지식을 수행하는데 효과적으로 상황을 타계하는 것이다. 즉 인지에 대한 지식이 상황을 안내하고 명명하며 지시하는 것이라면, 인지에 관한 조정은 상황을 파훼하고 해결할 수 있는 방법에 대한 지식인 것이다. 그리고 브라운은 후자를 메타인지로 보았다.[10)]

쉰펠트(Schoenfeld, 1985)는 메타인지를 자신의 사고 과정에 대한 지식, 제어,

9) 이혜린, "메타인지 전략 활용 수업이 중학생의 학업적 자기효능감에 미치는 영향", (연세대학교 교육대학원 일반사회교육 전공. 2014.), p.22.
10) 조혜령, "메타인지 전략의 뇌과학적 이해화 교수학습에의 적용", (서울교육대학교 교육전문대학원, 교육심리전공, 2017), p.10.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

자기조절, 신념, 직관으로 정의하고, '자신의 인지 활동을 통제하고 평가하는 일종의 전략적 기능'으로 설명한다.[11]

그 외에도 다양한 학자들이 메타인지에 관한 논의를 하였는데, 여러 학자들이 제시한 메타인지에 대한 개념을 <표 1-1>과 같이 정리하였다.

<표-1> 메타인지의 개념

학자	메타인지의 개념
플라벨 (Flavell)	자신의 인지활동의 과정의 능동적 모니터링에 따른 제어와 그에 따른 제반활동
코스타 (Costa)	문제 해결 과정에서 요구되는 정보와 전략을 입안하며, 결과를 인지하는 활동
브라운 (Brown)	지식에 대한 이해를 바탕으로 인지에 대한 조정으로 지식의 효과적 사용과 더불어 명시적 반성 능력
쉔펠드 (Schoenfeld)	자신의 인지에 대한 자각의 여부와 아는 것에 대한 조정능력
가로팔로와 레스터 (Garofalo & Lester)	문제 해결 과정에 대한 모니터링과 수행 중 나타나는 다양한 결정과 전략적 행동을 일으키는 인지에 대한 지식과 인지 조절 능력
베이커 (Baker)	인지를 계획, 조정, 규제하는 능력
메이켄바움 (Meichenbaum)	자기 관찰을 통해 인지에 대한 이해와 그 인지를 통제할 수 있는 능력

논의들을 종합하여 보면 자신의 정신적 처리 과정(지식습득, 변형, 부호화, 저장)에 대한 전반적 이해와 효과적인 활용방법 그리고 정신적 처리 과정을 객관적으로 고찰하는 것이 메타인지인 것이다. 즉 인지 과정에 대한 이해와 인지 활동에 대한 조절과 평가를 말한다.

11) 고출재, "초등 영재의 자기결정성 학습동기, 메타인지와 학습몰입 간의 구조적 관계분석", (인천대학교 교육대학원, 2012), p.14.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

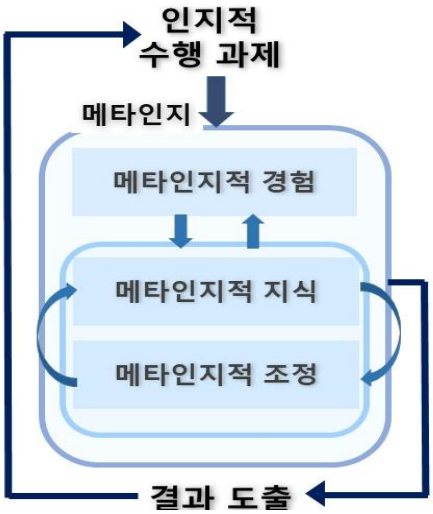
2. 메타인지의 구성 요소

앞서 메타인지에 대한 해석이 관점에 따라 다양하게 나누어 졌듯, 학자들에 따른 메타인지의 구성요소도 분류 방법이 다양하다. 종합적으로 풀이하자면 다음과 같다.

메타인지는 '메타인지적 경험', '메타인지적 지식', '메타인지적 조정'의 세 가지로 나누어져 있다. 어떤 학자들은 메타인지적 경험이 메타인지적 지식에 포함된다고 보지만 감정적 경험의 의미를 지니고 있기에 가치성을 둔다.

먼저 메타인지적 경험은 인지적 과정 중에 발생하는 의식적인 인지적, 정서적 경험을 뜻한다. 예를 들어 특정 과제 중 어려움을 느끼는 것이다. 메타인지적 지식은 과제 수행 중 결과에 영향을 끼치는 변수에 대한 개인적 지식이나 신념으로, 쉽게 말해 대상에 대한 선지식을 의미한다. 그리고 효과적 과제 해결을 위해 어떤 전략을 세우고, 행동에 대한 전반적 수행 과정을 통제하는 것이 메타인지적 조정을 의미한다. 이 구성 요소들은 서로 긴밀한 관계 속에서 과제를 풀어간다. 다음 <그림-1>은 메타인지적 구성 요소들이 과제 풀이 시 어떻게 상호작용 이루어지는지 보여준다.

<그림-1>과제와 메타인지 구성 요소 간의의 상호 작용



Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림에서 볼 수 있듯 세 요소는 과제 수행을 위한 유기적 관계를 이루고 있다. 사람들은 임무가 주어졌을 때, 당연한 수순으로 먼저 난이도를 파악한다. 이 때 난이도를 인지하고 느끼는(쉽고 어려움을 인지하는 것) 활동이 메타인지적 경험이다. 메타인지적 경험을 통해 문제의 난이도를 파악하였다면 문제를 해결해야 하는데, 문제의 정도 차이에 따른 사용 지식과 전략을 알고 있는 것이 메타인지적 지식이다. 메타인지적 지식은 학습자가 문제와 관련해 지니고 있는 지식을 의미한다. 마지막으로 메타인지적 조정은 학습자가 지니고 있는 지식과 전략을 이행하는 것을 의미한다. 즉, 문제를 해결하는 데 있어 다양한 전략을 조정하며, 풀이하기 위해 전략 사용에 대해 탐구하는 행위이다. 예를 들어 모르는 문제일 경우 그것을 인터넷, 책 등을 활용해 찾아보는 것 또는 문제를 해결하기 위해 다양한 영역을 응용하는 것에서부터 학습자만이 지니고 있는 공부하는 습관까지에 이르는 전반적 전략운영을 말한다.

위의 설명을 통해 메타인지적 경험이 인지적 관찰의 시작을 알릴 수는 있어도 단순한 경험으로 그친다는 것을 알 수 있다. 때문에, 실상 메타인지 구성 요소에서 중요한 것은 '지식'적인 면인 메타인지적 지식과 '기능'적인 면인 메타인지적 조정이다.

메타인지적 지식은 앞서 설명한 바와 같이 과제에 영향을 주는 변수에 대한 개인적 지식 또는 신념을 말한다. 이런 메타인지적 지식은 개인(사람)변수, 과제변수, 전략변수로 구분된다.

첫째, 개인변수란 과제 수행에 영향을 미치는 개인적 특성을 말한다. 이 개인적 특성은 말 그대로 사람에 대해 가지고 있는 특성을 의미한다. 그래서 개인변수를 사람변수라고도 부르는데, 자신 또는 타인에 대해 가지게 되는 지식이나 신념을 말하기 때문이다. 다시 말해 인간에 대해 획득하는 지식인 것이다. 이 지식은 사람들이 인간관계에 대해 보편적으로 공유하는 지식이기도 하다. 개인변수는 자신만이

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

지니고 있는 개인적 요소와, 사람들 사이에서 이루어지는 개인 간의 요소, 그리고 모든 인간들이 지니고 있는 보편적 요소로 세분화할 수 있다.

둘째 과제변수란 수행에 영향을 미치는 정보와 관련된 요인을 말한다. 예를 들어 'A'와 'B'라는 문제가 있다고 가정해보자. 이 문제가 서로 다른 개념을 가지고 있다고 하면, 우리는 'A'와 'B'는 각 개념에 맞는 정보처리가 필요하다는 것을 인지할 수 있다. 그리고 이와 같은 경험에서 생긴 학습의 개인적 판단이 과제변수이다. 즉 과제의 특수한 특성과 연관되어 있다. 수학과 국어는 다른 풀이를 요구하고, 전공과목이 타과목보다 쉬운 것과 같은 것을 의미한다.

셋째 전략변수란 과제 수행에 있어 효율적으로 처리할 수 있게 하는 정보를 말한다. 그래서 전략변수야말로 학습의 진전에 큰 도움이 된다. 문제를 풀 때 필요한 핵심 전략을 알고 있기 때문이다. 그리고 전략변수는 문제 해결에 있어 어떤 전략이 목적을 획득하는데 성공적일 지에 대해서도 학습한다. 학습자가 효과적 학습활동을 하는데 있어서 이해, 조직, 계획, 실행, 등 다방면에 도움을 주는 것이다.

메타인지적 조정은 효율적 과제 수행을 위해 전략을 통제하고 조절하는 총체적 활동을 말한다. 이 기능은 학습의 '계획', 과제를 지속적으로 관찰하는 '모니터링', 효과적으로 과제를 해결하기 위한 '조절', 학습이 잘 이루어 졌는지 '평가'하는 활동으로 구성되어있다. 그래서 메타인지적 지식의 효과적 사용에 기여한다.

다시 말해 메타인지적 조정이란 지식을 효율적으로 사용되기 위한 기능인 것이다. 그리고 이와 같은 기능의 사용은 실제 생활에서 쉽게 접할 수 있다. 학습자들이 자주 사용하는 요소들이기 때문이다. 많은 학습자들이 자신이 어떻게 학습할 것인지 계획하고, 지속적으로 점검하기 위한 체크리스트를 만든다. 이는 다시 말해, 메타인지적 조정이 학습에 있어 중요한 역할을 한다는 것을 시사한다.

실제 학습 시 학습자들은 다양한 요인으로 공부에 방해를 받는다. 주변의 환경, 통제할 수 없는 감정적 요인은 집중을 하는데 무수히 많은 방해공작을 펼친다. 이

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

미 다양한 연구를 통해 이런 부정적 요인들이 주의력 결핍, 만족지연능력 결여, 스스로 학습 부족 등 다양한 곳에서 발생한다는 것이 밝혀졌다. 그리고 메타인지적 조정은 이러한 문제들을 조절할 수 있게 한다. 자기관리를 잘 하게 되는 것이다. 이러한 의미에서 최근 연구의 동향은 메타인지적 조정능력에 집중되는 추세이다.

위 설명을 통해 메타인지의 구성요소에 대해 알 수 있었다. 메타인지의 구성요소들은 개념적으로 구별 되지만, 서로 밀접히 관련이 있으며 유기적 관계를 띄고 있었다. 그리고 다음 <표-2>는 윗글을 토대로 메타인지 구성요소의 의미 대해 정리한 표이다.

<표-2>메타인지의 구성 요소

구분	구성요소	의미
메타인지적 경험		인지적 과제 중 발생하는 의식적인 인지적, 감정적 경험
메타인지적 지식[12]	개인 (사람)	-인간에 대해 획득하는 모든 종류의 지식과 신념체계 -인지활동에서 사람과 사람사이에 대해 믿고 있는 것 -자아 존중, 발달적 기능, 타인에 대한 믿음
	과제 (문제)	-인지적 과제 수행 과정 중 직면하는 정보에 대한 특성을 아는 것 -과제에 대한 개인적 판단, 과제 친밀성, 과제 상황, 과제 형태, 난이도
	전략	-인지 행위에 진전 정도에 관한 정보 제공으로 이해, 조직, 계획, 및 실행 평가에 도움을 주는 것 -특정 전략 지식, 관련 전략 지식, 메타인지 획득 전략
메타인지적 조정[13]	계획	-과제를 해결하기 위한 전반적 접근을 결정하는 행위 -행동의 순차를 정하고, 적합한 방법을 선택
	모니터링	-자신의 인지 상태를 확인하고, 과제 활동의 진행 상황을 관찰하며 방법의 적절성에 태해 검토하는 행위 -인지 상태, 과제 상황, 인지 전략에 대한 모니터링
	조절	-과제 진행에 따른 문제 발생에 맞추어 활동 방법 또는 사용 전략을 수정하는 행위 -부적합한 방법과 전략의 수정
	평가	-학습 후 나타나는 결과에 대한 판단하는 행위 -사용한 인지 정략 또는 방법의 유용성, 과제의 해결 정도, 인지 상태의 변화의 정도에 따른 판단과 반성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 메타인지 전략

1960년대 이후, 메타인지는 이론적 측면과 관련해서 많은 연구들이 이루어 졌다. 최근 연구들은 메타인지를 교육에 적용하는 것에 초점을 두고 있는데, 살펴보면 메타인지 개념을 병합한 학습전략에 대한 연구가 활발하다는 것을 알 수 있다. 많은 연구자들은 실제 교육 상황에 메타인지 전략을 적용하여 사용할 수 있다고 보며, 이에 따라 실험 장소가 실험실이 아닌 교실로 바뀌고 있다. 그리고 다양한 연구자들이 메타인지 전략에 구체성을 갖추기 위해 다양한 전략들을 제시하고 있다.

메타인지 전략은 메타인지 기제를 탑재한 학습전략이다. 쉽게 말해 메타인지의 기능을 활용한 학습전략이다. 이 전략은 효과적 전략을 통한 과제의 효율성과 학습의 전체적 과정을 통제하는 총괄성 그리고 자기 주도적으로 이행할 수 있는 능동성을 지니게 한다. 왜 이런 효용성을 보이는지, 그 이유는 접근방식에 있다.

메타인지 전략은 학습의 체계성을 갖추고 학습자가 모든 것을 계획하고, 진행과정에 대해 검토하며, 평가하고, 반성하도록 유도한다. 이러한 과정은 인지적 활동에 있어 학습자가 전략적으로 모든 상황을 통제해야 하며, 과정을 수립하고 진행해 나가는 데 있어 스스로 하게끔 되어있다. 도움을 받을 수는 있으나 구축은 자신이 하는 것이다. 때문에 학습자가 총체적 관점에서 인지적 과정을 효과적으로 해나갈 수 있게 한다. 그리하여 정확한 목표를 타개하는데 있어 점점 지름길로 가게 하는 것이다.

블래키와 스펜스(Blackey & Spence, 1990)로 본 메타인지 전략은 자기 질문과 학습 일지를 활용한다. 이는 사고 과정에 대해 인식할 수 있도록 돕기 위함이다. 또한 블래키와 스펜스는 학습자가 자신의 상황을 사람들 앞에서 발표함으로써 다

12) 조재영. “수학 교수활동 과정에서 학생의 메타인지적 능력 신장 방안 탐색”. 1996. p.26.
13) 유용아, “메타인지 능력 향상을 위한 미술 감상교육 프로그램 개발 연구”, (경희대학교 교육대학원 미술교육전공. 2018), p.11.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

른 학생들과 함께 사고 과정을 공유하게 하고, 더욱 자신의 사고에 대해 명확히 인지 할 수 있게 하였다. 다음 <표-3>은 블래키와 스펜스의 메타인지적 행동 개발을 위한 기본 전략으로 이를 메타인지 전략으로 보았다.

<표-3>블래키와 스펜스의 메타인지적 행동 개발 기본 전략[14)]

단계	블래키와 스펜스의 메타인지 전략
1단계	아는 것과 모르는 것을 인지 -알고 있는 것과 배워야 하는 것을 나누고 생각함
2단계	생각을 말로 표현(2人 이상 짝을 지음) -한 학생은 문제에 관해 말하고 사고 과정을 설명함 -다른 학생은 그것을 듣고 사고의 명확성을 도와주기 위한 질문함.
3단계	사고의 일지(Jonal)만들기 -반성 기록 -불명확한 사고 또는 모순을 기록 -어려움을 극복 할 수 있는 방법 기록
4단계	계획 또는 자기 조절
5단계	사고 과정을 발표함

다음 <표-4>는 메타인지에 관한 최근 연구로 아이딘(Aydin, 2011)의 메타인지 전략이다.

<표-4>아이딘의 메타인지 전략[15)]

학자	메타인지 전략	의미
1단계	아는 것과 모르는 것을 인지	자문을 통해 학습 시 무엇을 알고 모르는지 규정하기
2단계	생각 말하고 쓰기	학습 시 어떻게 할 것인지에 대한 계획 및 과정을 생각하고, 생각에서 그치는 것이 아닌 말하고 써보기
3단계	자기조절	문제 해결 시 이루어지는 과정을 총체적으로 모니터링하고 통제하기
4단계	사고 과정 보고하기	문제해결을 위한 사고 전략을 어떻게 이용하고, 전략을 알맞게 이행했는지 설명하기
5단계	자기 평가	학습과정의 각 단계마다 전략을 잘 사용하였는지 그 이행도를 점검하며 어떻게 사고하였는지 개인별 체크리스트 작성하기

14) 이혜린, 전게서, p.24.
15) 유용아, 전게서, p.15.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

앞의 <표-3>과 <표-4>를 통해 메타인지 전략이 과제에 대한 전반적 인지를 의식적으로 할 수 있도록 유도하고 있음을 알 수 있다. 즉 메타인지 전략은 깨어있는 상태에서 학습을 가능케 하는 것이다. 앞서 제시한 두 개의 표 중 본 논문은 아이딘의 전략에 초점을 맞췄다.

아이딘의 메타인지 학습 전략은 1단계 자신의 지식 규정하기, 2단계 학습방법 말하고 써보기, 3단계 학습의 총체적 모니터링하기, 4단계 사고과정 설명하기, 5단계는 자기평가로 간략하게 볼 수 있다. 본 연구는 아이딘의 자기평가가 5단계에만 국한된 것이 아닌 각 단계마다 꾸준히 체크한다는 것에 초점을 맞췄다. 이는 곧 각 단계마다 성찰 또는 반성을 요구하는 것을 의미한다. 이러한 아이딘의 메타인지 전략을 착안해, 다음 <표-5>와 같이 재 정의를 하였다. 그리고 다음과 같이 제시한 <표-5>를 본 연구의 메타인지 학습 전략으로 삼고자 한다.

<표-5>아이딘의 메타인지 전략을 통해 재구성한 메타인지 전략

단계	메타인지 전략	의미
1단계	자기 반문	-자기 반문을 통해 아는 것과 모르는 것을 규정
2단계	계획	-과제 실행 전 방향 및 과정 계획
3단계	자기조절	-총체적 모니터링을 통한 조절 -과제와 이해의 관계, 적절한 전략의 사용, 선택한 전략이 부적절 할 경우 수정
4단계	자기 점검	-전략의 전반적 점검 -전략 이행 상황과 알맞게 진행되는지 확인
5단계	자기 평가	학습 과정을 각 단계별로 돌이켜보고 전략의 이행도 평가를 통한 반성과 성찰

자기 평가는 과정을 성찰, 반성하는 행위로, 매 단계마다 스스로의 행동을 직시할 수 있게 한다. 이는 학습에 매우 효과적일 뿐만 아니라 자신에 대한 이해를 촉구시킨다. 심도 깊은 자기 이해는 당면한 과제에서 내적 동기가 어떻게 작용하는지, 목표는 무엇이며 목적을 달성하려면 어떻게 해야 하는지 명료하게 알 수 있게 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 2절 메타인지 학습 전략과 미술교육의 연계성

1. 메타인지의 미술적 접근

사람들은 미술을 표현적 측면에 중심으로 두고 본다. 하지만 미술은 단순한 표현적 측면으로 이루어져있지 않다. 표현과 경험의 영역 그 이상을 담고 있으며, 이는 미술이 지니고 있는 정서적이고 감각적인 면 외의 풍부한 이성적 지식을 함양하고 있음을 의미한다. 미술은 끊임없는 자기 판단과, 성찰에 의한 결과로 이루어져 있기 때문에 메타인지적 요소는 충분히 볼 수 있다. 그리고 표현의 영역과 감상의 영역에서의 메타인지적 요소를 보고자 한다.

표현 영역의 메타인지 요소는 모더니즘 회화에서 볼 수 있다. 모더니즘 회화는 자기비판을 통해 작가의 주관적이고 사적인 영역을 드러낸다. 작가가 그림을 그릴 때 사유하는 과정이 작품에서 진면목이 되어 발현되는 것이다.

그린버그(C. Greenberg)는 모더니즘 회화가 칸트 철학에 영향을 받았다고 보았다. 칸트(I. Kant)는 비판 방법에 대해 비판한 최초의 인물로, 참된 인식과 거짓된 인식을 구분하였다. 이는 의식을 해부하고 재결합해 어떻게 세상을 인식하고 사유할 것인지 생각하는 비판 방법이다. 그런 의미에서 그린버그는 칸트의 방법이 모더니즘의 초석이 된다고 보았다. 모더니즘의 가치가 작가 내부에서 발현되는 비판적 절차에 있다고 보았기 때문이다. 이 자기비판은 내면의 비판 과정에 대해 전반적으로 비판하는 것을 의미한다.[16]

또한 그린버그는 예술에서 자기비판이 작품의 고유성과 순수성을 획득할 수 있게 한다고 보았다. 당연한 것에 물음을 던짐으로서 대상이 지니고 있는 고유성을 무너트리기 때문이다. 이와 같은 과정이 있었기에 모더니즘 회화에서는 예술에서

16) Clement Greenberg, 『예술과 문화』, (조주연(역)), 경성대학교 출판부, 2004, p.344~352.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

중요시 여겼던 효과들(원근법, 현실성, 등)을 배제하는 것이 가능했으며, 그로인해 작가의 '순수성'이 발현된다고 하였다.[17]

이러한 논의를 보면 자기비판 과정은 자신의 내부에서 이루어지는 대상에 대한 관조와 통찰을 통해 재결합을 합으로써 고유성을 획득하는 것으로, 메타인지의 영역과 연관이 있음을 알 수 있다. 또한 자기비판은, 자신의 지식을 바탕으로 대상에 대한 메타인지 영역에서 '성찰'의 역할을 있음을 추측가능하다.

메타인지의 흔적을 찾아 볼 수 있는 작가로 피카소(P. Picasso)를 들 수 있다. 입체파의 거장인 피카소는 현대 추상미술을 대표한다. 피카소는 세잔의 그림과 아프리카 조각에 영향을 받아, 르네상스부터 유지되어 왔던 원근법과 사실적 묘사를 탈피한다. 그리고 하나의 시점으로 그려지는 기존의 그림들과는 달리 상대성 원리에 입각해 다시점으로 대상을 파악하고, 그림에 다 공간을 표현하는 새로운 개념을 만들었다. 이를 통해 피카소가 자신만의 경험, 지식들로 전통적 예술 표현 방법을 비판하고 사유하였음을 알 수 있다. 그 근거로 비고츠키(L. S. Vygotsky)와 조창연(2014)을 들 수 있다.

비고츠키는 창착은 풍부한 경험들이 쌓임에 따라 발현된다고 하였다. 경험의 요소들이 재결합하여 창조적 활동의 기반을 마련한다는 것이다. 또한 이 경험적 요소들은 창조적 활동을 통한 상상이 현실과 부합하지 않더라도 예술적, 과학적, 기술적 창조의 토대가 된다고 보았다.[18] 이러한 비고츠키에 의하면 피카소는 자신이 쌓아온 풍부한 지식이 그것이 예술과 부합하지 않더라도 하나의 연결고리를 만들어내, 피카소만의 작품을 표현할 수 있었다는 것을 알 수 있다.

조창연(2014)은 인지를 복잡한 환경에서도 능동적으로 구성하는 고등적 행동으로 보았다. 외부의 상황과 상호작용을 통해 기존의 지식들을 깨트리는 행위인 것이

17) 강송근,「클레멘트 그린버그의 형식주의 미술비평」,『대동철학회지』, 32, (2005), p.124.
18) L. S. Vygoysky.『어린이의 상상과 창조』, (비고츠키 연구회(역),) 살림터, 2014, p.11.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 또한 이 행위는 새로운 것을 창조하는 것도 가능하게 한다고 보았다.[19] 결국 피카소는 스스로 외부환경과의 자극 속에서 자신이 가지고 있던 선지식을 깨트릴 뿐 아니라 그것을 새롭게 재 인지하는 작용 속에서 새로운 것을 창조했음을 알 수 있다.

비고츠키와 조창연의 말을 조합해 보면, 피카소는 경험의 누적과 외부적 상황과의 능동적 상호작용이 기존의 예술적 개념을 비판적 시각으로 바라 볼 수 있게 하였으며, 그로 인해 과거로부터 내려온 전통적 지식으로부터 탈피를 할 수 있었다는 것을 알 수 있다. 그리고 이와 같은 행위는 메타인지의 조정과 유사하다는 것을 알 수 있다.

메타인지는 상위인지로 작용한다. 그래서 스스로 문제를 해결하는데, 구체적으로 운영하며, 융통성을 발휘할 수 있게 한다. 대상을 탐구하는데 스스로 구체성을 가지는 것으로, 깨어있는 상태가 된다는 것을 의미한다. 즉 대상을 파악할 때 의식적인 결정하는 것을 말한다. 때문에 메타인지가 문제 과정 속에서 '조정'하는 역할을 할 수 있는 것이다.

'조정'하는 것은 문제를 상황을 객관적 모니터링 함으로서 자신의 인지 과정을 직시한다는 것을 뜻한다. 이를 통해 객관적 통찰을 가능하게 하며, 문제 시 조절하며 수정하게 한다. 피카소가 행했던 기존의 예술적 표현의 변태 또한 이런 과정을 거쳤다는 것을 알 수 있다.

이러한 과정이 있기까지, 새로운 지식과 기존의 지식 사이를 사유할 수 있는 힘이 있어야 한다. 그리고 본 연구에서는 이 힘의 근원 또한 메타인지라 본다. 행위자에게 메타인지기능이 부족하다면 풍부한 지식, 경험들은 무용지물이 될 수 있다. 왜냐하면 메타인지는 사유의 힘을 정확하게 함으로서 실수를 바로잡고 유용한 전략사용을 재정립하기 때문이다. 그래서 개념을 받아들이는 깊이의 정도에 차이가

19) 조창연, 『기호학과 뇌인지과학의 커뮤니케이션』, (커뮤니케이션북스, 2014), p.111.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

있다. 또한 이와 같은 통찰은 과거의 지식과 새로운 지식의 충돌에 따른 간극을 줄인다.

메타인지는 감상영역에서도 그 능력이 발휘된다. 미술 감상의 목적은 단순 작품 분석이 아니다. 작품에 대한 이해와 작품의 가치에 대해 느끼는 것도 포함한다. 즉 구체적 감상 대상의 가치에 대해 고찰하며 판단하고 평가하는 것 까지가 감상의 영역인 것이다. 감상자가 주체가 되어 감상 대상에 대해 능동적 관심을 가지고 미를 체험하는 것으로, 작품에 대한 평가는 감성과 이성적 사고의 종합적 과정 속에서 이루어진다.

애플랜드(Efland)는 고전적 인지의 개념은 언어와 수학 같은 명제적 사고에 대해 설명하기에는 적절하지만 미술의 인지적 측면에 대해서는 설명이 적절하지 못하다고 하였다. 작품의 영역 안에는 당시의 사회적 배경부터 문화, 지식 등 그 시대를 풍미한 것들이 담겨있다. 그래서 미술을 인지하기 위해서는 심리적, 정서적 관점뿐 아니라 사회와 문화적 맥락을 해석하는 관점 또한 갖춰야 한다고 보았기 때문이다. 이는 미술이 인간의 삶과 직결되며, 단순한 감정적 표현의 영역이 아님을 알려준다. 이를 통해 알 수 있는 것은 미술 감상이 우리의 삶에 긍정적 요인으로 작용한다는 것이다. 작품을 감상한다는 것이 감상자의 정서적 긍정적 효과를 미칠 뿐 아니라 사회적 문화적 맥락은 습득하는 것과 같기 때문이다.

이어서 애플랜드는 미술 작품 감상이 감상자의 비평적 사고를 높인다고 보았다. 삶의 현장 속 지식을 통합하는 것이 비평적 사고력을 높인다고 보았기 때문이다.[20] 앞서 말했듯 미술 작품에서 삶의 현장이 담겨져 있다. 그래서 작품을 감상한다는 것은 삶을 읽어내고 생각하는 것이다. 미술의 영역 안에서는 비구조적이고 다원적인 지식일지라도 은유적 표현으로 나타나며, 사회적·문화적 맥락 또한 시각적

20) 강병직, “미술교육에서 통합성의 의미와 원리에 관한 인식론적 인지과학적 탐구-미술적 지식의 문제를 중심으로”, 『미술교육연구논총』, 50, (2017), p.5.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이미지 안에서 은유로 표현이 가능하다. 다시 말하면 미술은 이미지의 상징을 통해 복잡한 문제일지라도 대상의 내러티브가 가능하며, 이 기능이 감상자의 비평적 사고를 높이는데 유의미하다는 것이다.[21] 이와 같은 의미로 우리에게 미술 감상의 영역은 단순 작품 이해에서 그쳐서는 안 되며, 그 과정을 사유하는 것이 필요하다. 그리고 이러한 연유로 감상의 영역 안에서는 메타인지 능력이 요구된다. 메타인지는 사유하는 힘을 키워주는 능력이기 때문이다.

앞서 표현영역에서 언급하였듯 메타인지는 자신의 생각을 객관화 시킬 수 있다. 무작정 대상을 인지하는 것이 아닌, 깨어있는 상태에서 대상을 관찰하고, 생각하며, 행동하기 때문이다. 우수한 인지를 위해서는 자신에 대해 객관적 이해를 바탕으로 문제에 대한 이해가 필요하다. 인지를 하는데 있어 꾸준히 스스로를 돌아보고 실수를 교정하며 평가하는 전략을 사용해야 한다. 그래서 메타인지 전략은 미술 표현과 감상에 있어 필요한 학습전략이다.

감상은 미술 작품만을 감상하는 것에 국한되는 것이 아니며 미적 대상은 주위에 쉽게 찾아 볼 수 있다. 조형품외의 자연에서도 그 대상이 가지고 있는 고유의 가치를 느끼고 판단하고 평가하는 종합적 활동 과정이 모두 미술 감상이라 볼 수 있다. 고로, 우리는 삶에서 미적 요소를 가지고 있는 것을 매일 보고 느끼며 살고 있다. 그러나 사람이 그것을 보고 느낄 때 판단과 평가와 같은 감상 활동을 하지 않으면 그것은 단순한 시각적 정보에 그친다. 정서적으로 어떠한 의미를 줄 수는 있을지 몰라도 지적인 '앎'과는 관련이 없으며 단순한 시각적 인지만으로 존재한다. 그래서 대상에 대한 통찰은 일어나지 않는다.

21) 김흥숙, "Efland의 미술교육 사상에 관한 연구, 미술교육논총" 22, no.1 (2008), p.62.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 메타인지 학습전략과 미술교육의 필요성

미술교육의 표현과 감상은 다른 교육에서는 접하기 어려운 독특한 영역이다. 미술은 감추어진 것을 시각적으로 드러내며, 때문에 미술을 배운다는 것은 학습자와 세계 사이에 상호작용을 가능하게 한다는 의미이기도 하다. 그래서 미술 작품을 표현하고 소통한다는 것은 내부적 요소와 외부적 요소의 충돌로, 그 안에는 다양한 문화적 세계를 넘나든다.

미술교과의 표현영역은 자신과 세계 사이에서 얻어지는 생각을 3차원 적인 현실에 드러냄으로써 세계에 대한 이해를 자신만의 표상으로 구현한다. 그리고 감상 영역은 작품의 이미지의 맥락 안에서 삶의 일부분을 관찰 가능하게 하며, 이는 역사적 흐름, 시대적 흔적 등을 연결하고 공유한다. 때문에 미술은 이미지를 통한 지각적 체험으로 끝나는 것이 아닌, 구체적이고 심화된 이해가 요구된다. 미술교과는 과학같이 정해진 원리 또는 형식에 대한 지식만이 아닌, 자기 탐구가 이루어져야 하며 세계를 이루고 있는 것들에 대해 인식할 수 있게 해야 한다.

객관적 지식을 넘어 주관적인 해석과 성찰이 가능한 교육이 미술이다. 특히 표현영역은 대상에 대한 관찰과 느낌을 중심으로 학습자의 개성이 담길 수 있도록 장려한다. 개인적 의미를 요구하는 것이다. 이는 학습자의 잠재적 영역, 정신적 활동을 확대시킨다. 그런 의미에서 미술의 표현에서는 메타인지 전략은 필요하다.

본 논문은 메타인지 전략으로 '제 2장의 3, 메타인지 학습전략'에 표기한 <표-5>를 제시한다. 표에 대해 다시 한 번 언급하자면 1단계 자신에 대한 인지, 2단계 계획, 3단계 자기조절, 4단계 자기 점검, 5단계 자기 평가의 순으로 단계에 따른 순차적 과정을 거친다. 이는 학습자가 자신의 사고를 계획하고 의식적인 조절을 통해 평가하고 반성하는 것으로, 표현활동과 맥락을 같이하고 있다. 표현은 아이디어 구상을 하고, 어떻게 표현할 것인지 전략을 세워 작품을 제작한다. 그리고 표현

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

활동은 시각적으로 드러나기 때문에 즉각적인 평가가 이루어진다. 이러한 점에서 메타인지 전략과 비슷하다고 볼 수 있다. 그러나 메타인지의 활용은 더욱 효과적 미술적 표현을 가능하게 한다. 왜냐하면 매 순간마다 의식적 인지활동을 조장하여 효과적 성찰 기능을 가지고 있기 때문이다. 이러한 점은 학습자에게 긍정적 영향을 줄 것으로 판단된다.

퍼킨스(D, N. Perkins)는 메타인지가 학습자의 학습상황뿐만 아니라 시각예술에 있어 필요하다고 보았다. 그리고 작품 감상에서 메타인지능력이 십분 발휘된다고 보았다. 메타인지가 사고를 유연하게 하여 사고 과정 전체를 숙고하게 만들기 때문이다.[22] 메타인지 전략은 학습에 따른 경험과 반성을 제어한다. 그래서 사고의 향상을 조장한다. 스스로에게 반문함으로서 더 좋은 질문을 하게 만들며, 효과적 전략을 탐색하여 학습자 자신에게 길은 안내한다. 때문에 미술 작품을 감상하는데 긍정적 기능을 하는 것이다.

미술의 감상 영역은 미적 인식에 근거한다. 미적 인식이란 관찰을 통해 느껴지는 반응이다. 즉 형태감, 질감부터 대상의 좋고 싫음과 같은 것들을 깨닫고 사유하는 능력인 것이다. 이는 대상에 대한 지각적, 지적, 정서적 경험들이 조화롭게 구성되었을 때 미적 인식 능력이 전체적으로 통합되고 심화된다.[23]

앞서 언급한 퍼킨스의 견해는 메타인지 전략의 활용에 따라 미적 인식 능력 영향을 줄 것으로 보인다. 메타인지 전략은 사유의 길을 안내함과 동시에 효과적인 방향으로 조절할 수 있게 한다. 그래서 학습자가 감상하는데 비평적 능력을 지니고 탐구활동을 할 수 있도록 한다. 때문에 미술 작품 사유 시 더욱 사려 깊게 볼 수 있도록 유도할 거라 판단된다.

---

22) 김경숙, “메타인지를 활용한 미술 감상과 비평 지도방안 연구”, (한국 교원대학교 대학원 석사학원 논문, 2012, 충북), p.59~60.
23) 윤선희, “미적 인식 능력 발달을 위한 감상지도 방법 연구 : 초등학고 5,6학년 학생을 대상으로”, (한국교원대학교 대학원 석사학위 논문, 2013. 충북), p.29.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 3장 중등미술교육에서 메타인지 전략의 개념과 미술교육

제 1절 중등미술 교육과정 분석

현 중학교 미술 교육은 2015 개정 교육과정에 따라 시행되고 있다. 국가 교육과정은 현 사회와 학습자의 요구를 반영하기 위해 전문가들의 합의로 그 내용이 구성된다. 또한 교육철학과 교육심리를 바탕으로 개정되며, 때문에 최선의 교육 방안을 전제한다. 그리하여 학교에서 이루어지는 교육에 관한 결정은 교육과정을 근거로 이루어진다. 본 연구는 2015개정 교육과증을 토대로 메타인지 전략의 필요성을 찾고자 한다.

1. 중등미술의 성격

2015 개정 교육과정 중 미술교과에서 육성하고자하는 창의적인 인재는 바른 인성과 더불어 문화적 소양이 갖춰진 인재를 말한다.[24] 개정 교육과정에서 제시하는 핵심역량은 '심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 지식 정보 처리 역량, 공동체 역량, 자기 관리 역량'로 각 학문의 구조에 맞춰 각 교과에 교과 역량을 도입함으로서 맞춰 다루어야 함을 명시하였다.[25] 밑에 <그림-2>은 교육과정의 취지와 맥락을 반영한 미술 교과의 역량을 보여준다. 이 역량들은 미술 교과 학습의 결과로 기대되는 능력으로 '미적감수성, 시각적 소통능력, 창의·융합능력, 미술문화 이해 능력, 자기 주도적 미술 학습 능력'을 말한다.[26]

24) 교육부, 별책 13. 2015개정 미술과 교육과정(제 2015-74), p.3.
25) 교육부, 상게서, p.3
26) 교육부, 상게서, p.3

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<그림-2> 개정 교육과정 미술교육 교과 역량[27]

다음 <표-6>는 '핵심역량'과 미술 '교과 역량'의 관계에 대해 분석하여 나타낸 표이다.

<표-6>총론의 핵심역량과 미술 영역 교과역량과의 관계[28]

총론		미술 교과	
핵심역량	의미	교과 역량	의미
의사소통 역량	자신의 감정과 생각을 효과적으로 사용하고 타인의 의견을 존중하며 경청할 수 있는 역량	시각적 소통 능력	변화하는 시각 문화의 이미지와 시각매체에 대한 이해를 통해 비판적으로 표현하여 소통할 수 있는 능력
지식 정보 처리 역량	합리적 문제 해결을 위해 다양한 영역의 지식·정보를 활용하는 역량		
창의적 사고 역량	폭넓은 배경 지식으로 다양한 전문 분야의 지식을 융합·활용해 새로운 것을 창출하는 역량	창의·융합 능력	생각·느낌을 다양한 매체를 활용해 창의적으로 표현하는 능력&미술과 타 영역을 결합해 새로운 잠재력을 발견할 수 있는 능력
심미적 감성 역량	인간에 대한 이해와, 문화적 감수성을 기반으로 삶의 가치를 재발견하고 누릴 수 있는 역량	미적 감수성	다양한 대상과 상황에 대한 지각을 감정과 생각으로 표현해 미적 경험과 가치를 내면화 할 수 있는 능력
		미술 문화 이해 능력	고유 미술 문화를 이해하여 정체성을 확립하고, 세계 미술 문화의 다원적 가치를 존중해 공동체의 발전에 기여할 수 있는 능력
공동체 역량	사회의 구성원으로서 필요한 가치·태도를 지니고 공동체 발전에 적극 참여하는 역량		
자기 관리 역량	정체성을 확립으로 자신감을 지니고 진로를 위한 자질을 개발해 삶을 운영할 수 있는 역량	자기 주도적 미술 학습 능력	자발적 미술활동을 통해 자기를 개발하고 반성하여, 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중하며 협력할 수 있는 능력

→ 핵심역량과 교과 역량이 관련된 경우

→ 핵심역량과 교과 역량이 구분된 경우

27) 교육부, 전게서, p.3~4.
28) 박남정, "2015 개정 교육과정의 핵심역량으로 살펴본 미술교육의 미래교육 방향 탐색", 『미술교육논총』, 30, no.6. (2016), p.132~133.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그리고 교육부는 초등학교, 중학교, 고등학교를 분류해 미술교과 방향에 대해서 제시를 해 놓았다. 중학교 미술교육은 초등학교에서 익힌 기초 개념과 기능을 심층적으로 다루고 배움의 영역을 넓혀 효과적으로 활용하는 능력을 길러야 할 뿐만 아니라 미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여를 통해 학습자의 진로를 탐색하는데 중점으로 둬야 한다고 명시되어있다.[29]

29) 교육부, 전게서, p.4.

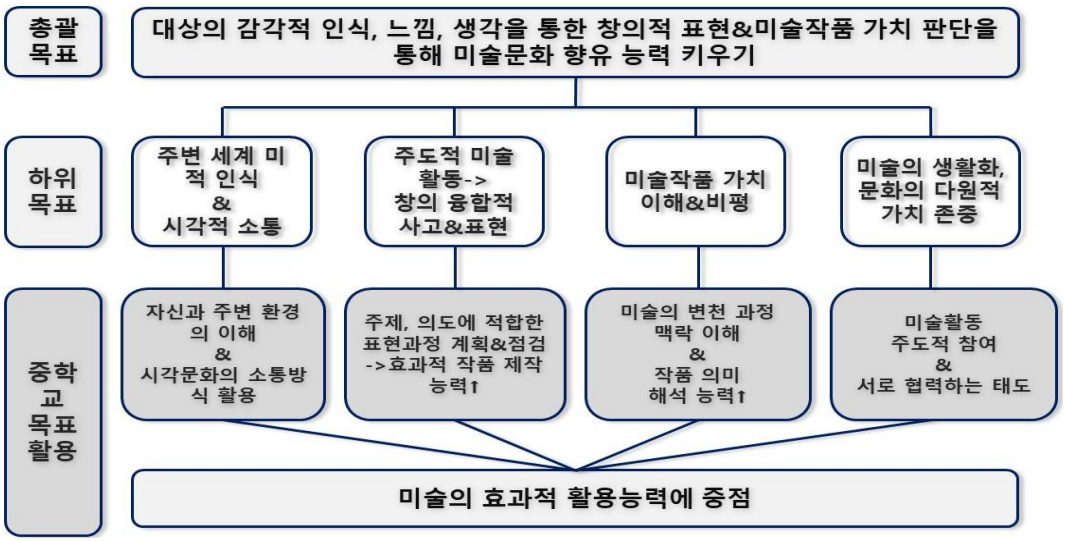
Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 중등미술의 목표체계

개정 교육과정은 각 교과의 성격과 학급 수준 및 내용과 같은 것들을 고려하여 목표를 제시하고 있다. 2015 개정 교육과정의 총괄 목표에서는 감각적 인식 능력과 창의적 표현 능력, 작품의 가치 판단 능력을 활용하여 미술 교과의 지향점을 제시하고 있다.[30] 미술 교육의 총괄 목표와 하위 목표, 그리고 중학교의 목표에 따라 설정하면 다음 <그림-3>과 같다. 2015 개정 교육과정이 제시하는 목표 체계를 나타낸다.

<그림-3> 2015 개정 교육과정 목표[31]



그림을 살펴보면 미술 개정 교육과정의 총괄목표가 교과 역량의 범위 안에서 이루어지고 있으며, 중학교 미술에서는 그 효과적 활용 능력을 요구하고 있음을 살펴볼 수 있다.

30) 김경은, “중등미술교과의 공공미술 현황과 프로그램 개발 연구 : 중학교 미술교과서를 중심으로”. (동아대학교 교육대학원, 미술교육전공), 2017, p.13.
31) 교육부, 전게서, p.5.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 중등미술의 내용구성

2015 개정 교육과정의 미술 내용 체계를 살펴보면, 체험, 표현, 감상으로 총 3가지 영역으로 구성되어있다. 이 3가지 영역 중 본 논문은 표현과 감상에 중점을 두고 있으며, 교육부에서 제시한 두 개의 영역을 보면 다음과 같다.

표현영역은 작품을 제작하는 활동으로, 학습자의 다양한 역량을 개발할 수 있다. 핵심 개념으로는, 표현의 탐색, 상상, 구상의 토대가 되는 '발상'과 계획하고 표현함으로서 성찰이 이루어지는 '제작'으로 구성되어져 있다. 발상은 다양한 방법으로 주제를 탐색, 상상하여 어떻게 표현할 것인지 주제를 인지하는 것으로, 분명한 의도를 지니고 활동이 이루어져야 한다. 제작은 주제에 적합한 조형 요소를 알고 그 원리를 활용하며, 표현 재료, 방법, 다양한 매체의 사용과 같은 것을 계획하고 표현함으로서 성찰해야 한다.[32]

표현 영역이 담고 있는 내용 요소로는 첫째 표현 과정을 점검해야하며, 둘째 조형 요소와 원리를 효과적으로 풀이해야하고, 셋째 매체를 활용한 표현할 수 있다. 그 기능으로는 탐색, 계획, 점검, 활용, 표현을 지니고 있다.[33]

감상영역은 작품을 보고 느끼고 생각하는 활동을 말한다. 감상영역에서 핵심 개념은 시대와 지역의 배경을 반영하는 미술작품을 통한 '이해'와 이를 기반으로 다양한 관점과 방법을 활용한 '비평'이다. 이해는 미술 작품에 나타나는 시대적, 지역적 배경지식을 습득한 후, 이를 바탕으로 작품을 특징을 파악하는 활동이며, 비평은 미술작품에 대한 가치를 다각도로 판단하고 다양한 방법을 활용함으로서 분석하는 활동이다.[34]

---

32) 교육부, 전게서, p.6.
33) 교육부, 상게서, p.6.
34) 교육부, 상게서, p.6.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

교육부에서 제시하는 감상은 앞서 말한 활동을 통해, 작품 해석뿐 아니라 그 외에 전시 기획과 직접 전시를 하는 활동도 포함한다. 그래서 감상영역의 전체적 기능으로 설명, 이해, 해석, 활용, 전시, 기획이 있다.[35]

다음과 같은 표현과 감상의 내용체계를 살펴봄으로서 알 수 있는 것은, 학습자의 인지적 느낌, 생각, 판단 등을 요한다는 것이다. 미술 영역은 단순한 감정적 영역이 아니다. 이와 같은 인지적 기능을 가능하게 하려면 주변을 둘러싼 세상에 대한 견해가 확장되어야 하며, 그 바탕으로는 지적 이해가 깔려있어야 한다.

학교에서 배우는 지식과 사고는 학습자의 사고 전략에 영향을 끼친다. 이는 곧 문제 해결에 지대한 영향을 주는 것과 마찬가지다. 개정 교육에서 제시하는 핵심역량과 교과 역량은 학습자들의 판단력, 사고력을 결정 짓는데 근간이 될 것으로 보여 진다. 그렇기 때문에 미술교과에서 학습자의 성취능력을 키울 수 있는 교육이 이루어져야하며, 배움에 있어 효과적 전략을 사용할 수 있도록 조장해, 학습자가 사고하고 표현하는 기능을 기를 수 있도록 노력해야 한다.

35) 교육부, 전게서, p.6.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 2절 메타인지 전략을 활용한 중등미술 교육적 의의

1. 메타인지 전략을 활용한 중등미술 교육의 필요성

앞서 본 바와 같이 2015 개정 미술 교육과정의 중학교 교육목표는 학습자가 미술 활동을 하는데, 미적 능력을 키워 능동적으로 활용할 수 있는데 중점을 두었으며, 네 가지 하위 목표를 지시하고 있다. '메타인지 전략을 활용한 미술 교육 프로그램'을 그 중에서 '주제와 의도에 적합한 표현과정 계획과, 점검을 통한 효과적 작품 제작'능력과, '미술의 변천과정의 이해와 맥락 인지를 통해 작품의 의미를 효과적으로 해석'하는 능력에 중점을 두고 집중하고자 한다.

중학교 표현 영역은 의도에 적합한 주제를 탐색하고, 과정을 계획하며, 제작 시 이루어지는 다양한 문제들을 효과적으로 해결함으로서 작품을 제작하는 능력을 길러야 한다. 이를 위해 학습자는 의도를 효과적으로 나타낼 수 있은 전략을 선택해 활용해야 한다.[36] 이와 같은 과정은 표현 영역에서의 메타인지 전략과 같은 맥락을 유지하고 있다고 봐도 무방하다. 메타인지의 전략 순서를 집어보면 먼저 아는 것을 인지해야하며, 계획하고, 자신의 학습을 조절하고, 점검하며, 평가하기 때문이다.

표현 영역은 메타인지 전략과 유사하다. 그러나 인지의 과정 속에서 부조화과정은 손쉽게 일어나므로, 메타인지와의 연계가 요구된다. 메타인지 전략은 매 단계마다 평가와 성찰과정을 거치는데, 이는 학습에서 중요한 요소이다. 과제 중 일어날 수 있는 인지적 오류를 옆에서 보조하며 알아챌 수 있도록 유도하기 때문이다. 또한 체계가 유연하여, 중간에 계속된 수정을 할 수 있는 구조로 이루어져있다.

메타인지 전략의 효용성은 앞서 언급한 것에서 끝나는 것이 아니다. 자세하게는

36)교육부, 전게서 p.15.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

재료 선정까지 도울 수 있다. 학습자가 자신이 하고 있는 행위에 대해 더 전반적이고 총체적으로 인지할 수 있기 때문이다. 이는 학습 상황에 따른 전반적이고 지속적인 관찰에서 기인한 효과이다. 이러한 모니터링은 이해관계를 도우며, 더욱 효과적인 방향을 제시한다. 또한 이 때 사용하고 있는 전략의 이행도를 파악함으로서 선택한 전략의 조절과 수정이 가능한 점도 큰 장점이다. 표현 영역은 계속된 수정이 필요하기 때문이다.

표현 영역의 수정은 자칫 잘못하다가는 처음부터 다시 시작해야 하며, 이러한 문제는 학습자의 기를 꺾을 수 있다. 그러나 이와 같은 문제는 전략을 바꾸는 것만으로도 충분히 환기가 가능하다. 메타인지 전략의 사용은, 이행도 파악에 따른 단순한 전략 수정으로 상황을 역전시킬 수 있게 만든다. 예를 들면, 정물화를 표현하고 있다고 가정해보자. 레몬을 그리고 접시까지 그린 후, 천을 표현하는데, 연필을 사용해도 물감을 사용해도 효과적이지 못하고 오히려 표현을 할수록 이상하다고 여겨질 때, 진짜 천을 부착시키는 방법과 같은 새로운 전략을 사용하는 것이다. 이와 같은 전략 수정이 편안하게 이루어지기까지는 얼마나 많은 전략을 섭렵하고 있는지가 문제가 된다. 이러한 연유로 교육자의 역할이 중요하다. 교육자의 전략이 학생의 표현상황에 많은 영향을 주기 때문이다. 때문에 교육자는 끊임없는 자기 발전을 계속해야 한다. 학생의 대다수가 묘사의 디테일이 떨어지며, 학습자 스스로도 자신의 사실적묘사력의 여부를 알고 있기 때문에, 표현하는 것을 어려워하고 피하는 경향이 있다. 그럴수록 다양한 전략을 활용해 학습자의 표현에 대한 사기를 꺾여서는 안 된다.

종합해보면 미술교육에 메타인지의 기능을 탑재할 경우 더욱 효과적으로 표현영역이 가능해질 것을 알 수 있다. 미술은 학생 개인이 자신만의 표현방법으로 작품을 제작하고 완성하는 교과다.[37] 그리고 메타인지는 전략은 학습자의 역량을 강화시킨다. 학습자가 자신의 표현과정을 총체적으로 파악할 수 있게 함에 따라 성찰적

37) 박남정, 전게서, p.136~137.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

기능을 높이고, 다양한 전략 활용을 인지하게 하며, 그에 따른 수정을 용이하게 만들기 때문에 학습자만의 표현방법을 키우는 것이다. 다음 <표-7>을 통해 중학교 미술의 표현영역과 메타인지 전략을 묶어서 제시해 비교하기 좋게 하였다.

<표-7> 미술교육 표현영역과 메타인지 전략의 비교

표현영역			메타인지	
의미	기능	핵심 기능	전략	의미
표현의 의도, 주제 탐색-	탐색	발상	자기 반문	-아는 것과 모르는 것을 규정
주제에 맞춰 계획-	계획	제작	계획	-과제 실행 방향 설정
아이디어에 적합한- 조형 요소 원리 표현 재료와 방법-	점검		자기 조절	-총체적 모니터링 -과제와 이해의 관계 -적절한 전략 사용 -선택 전략 조절&수정
효과적 전략의 사용-	활용		자기 점검	-전략의 전반적인 점검 -전략 이행 상황 파악
표현하고 성찰-	표현		자기 평가	-단계별 자기 평가 & 성찰

<표-7>를 보면 표현영역의 기능과 메타인지의 전략부분이 단계적으로도, 의미적 측면에서도 상당히 맞닿아 있음을 알 수 있다.

메타인지전략은 미술 감상 역역에서도 중요한 역할을 한다. 오즈번(H. Osborne, 197)은 예술의 감상 부분을 '새로운 지각력의 획득' 하는 것으로 이는 '둔해진 감각의 각성'과도 같다고 보았다. 그래서 감상하는 능력을 더욱 세련되게 표현하기 위해서는 감상자의 훈련이 요구되며 획득 가능하다고 보았다.[38] 즉 감상은 교육에 의해 정진 가능한 기능인 것이다. 이에 대해 가드너(H. Gardner)와 파슨스(M, J, Parsons) 또한 앞서 감상의 교육부분에 대해 동의하며, 그림을 수용하는 감수능력은 태어날 때부터 지니고 있는 것이 아닌 의도적인 교육에 의해 길러진다고 하였다.

38) 김경숙, 전게서, p.55.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

감상은 시각적인 정보를 받아들이는 면에서 인지와 밀접하게 관련되어지고 있다. 인지의 과정으로 보면, 작품 내용과 의미를 파악하기 위한 추론과, 작품에 내재된 의미와 가치를 생각함으로서 생기는 최종적 이해와 판단으로 이루어져 있다.[39] 이와 같은 감상의 인지적 기능에 메타인지 전략의 사용이 더해진다면 학습자가 감상 활동에 생각지도 못한 새로운 것을 발견하는 도움을 줄 수 있다. 메타인지는 대면하게 되는 문제에 대해 여러 방법으로 접근을 시도를 하는데, 이와 같은 과정은 학습자가 사용할 수 있는 모든 인지적 스키마(schema)[40]를 활용하게 한다.[41] 또한 메타인지 전략의 활용은 탐구적인 절차를 지니고 직시하고 있는 현 상황을 되돌아보게 하는 기능으로, 잘 운영된다면 스스로의 사고를 통한 자기 주도적 감상을 가능하게 한다.

감상의 영역은 다른 말로 미적 문해 능력을 뜻한다. 즉 미적 인식을 통해 그림 속 상황을 읽어내는 능력으로, 미술교육에서 감상의 영역은 예술 작품에서 들어 있는 당시 상황을 파악하는 것이다. 이러한 활동을 통해 인간 고유의 정신을 파악함으로서 미술 변천의 역사과 그 맥락을 읽는 것이다.

미적 문해 능력은 다시 말해, 감성적 인식 능력이다. 시각적 이미지 성질을 지각하고 판단해 주관적 인식을 함으로서 대상의 총체적인 의미와 가치를 이해한다. 미적 체험을 위한 관조적인 태도를 보이는 능력인 것이다.[42]

메타인지 전략은 주변 세계에 대한 자신의 인지적 측면을 넓히고, 스스로 통제력을 지니며, 평가 및 반성을 같이하는 과정이다. 이 전략의 자기 반문, 조절, 점검, 관찰, 수정, 분석과 같은 사고 기술은, 거듭 말하지만 깊이 사유할 수 있는 능력을

39) 김창식, 안현주, “비평을 통한 감상 교육의 방안 연구 : 초등학교 교사와 아동을 위한 감상 학습 방안 모색을 위하여”.『초등교육연구논총』제 14지 : p.146.
40) 피아제의 스키마(sechma, 인지도식)로, 유기체가 외부환경에 대해 가지고 있는 도식을 뜻한다. 기존의 스키마(도식)가 새로운 환경을 접할 때, 선지식과 새로운 지식 사이의 정보를 체계화하여 동화하거나 수정하는 과정을 거쳐 변화하는데, 이 와 같은 동화와 조절 과정의 반복은 계속해서 새로운 상황을 통해 이루어지며, 심리적 인지적 구조에 평형화를 이룬다.
41) 김정민, “메타인지 전략을 활용한 미술관 조형요소 교육 프로그램 개발”, (서울교육대학교 교육전문대학원, 박물관·미술관 교육 전공, 2017), p.25.
42) 김경숙, 전게서, p.56.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

향상시킨다. 이러한 맥락에서 메타인지 전략은 학습자의 인식능력의 발달을 요하며, 이에 따라 미적 인식 능력의 향상 또한 동반된다.

메타인지 전략의 사용은 학생들이 스스로 의미를 자유롭게 탐색할 수 있게 함으로서, 창작부터 비판까지 자유롭게 예술적 문화를 향유할 수 있게 한다. 이미지 생산과 비평의 관계는 서로 공생의 관계로, 학습자가 자신을 인지하고 판단하는 능력이 깊어지면 깊어질수록 작품 제작과 감상영역을 더 잘 개발할 수 있게 될 것이다.

미술 교과의 이미지를 제작하고 그림을 읽는 것은 타 교과와 확실히 차별화되는 것이다. 학습자가 미술에 관해 지식을 습득하고, 예술가들의 사유방법을 터득하고, 스스로 생각하고, 비판하며 탐색할 수 있는 기회를 갖기 때문이다.[43] 나아가 이런 인지의 발달에 따른 학습자의 미적 인식 능력의 발달은 메타인지적 사고를 넓히며, 메타인지적 사고의 훈련은 또다시 표현활동부터 감상활동까지, 학습자는 의미 있는 주도적, 자기 반성적 창조 행위를 나아갈 수 있다.[44]

43) 김경선, "'시각문화(Visual clture)'의 개념 정의를 통한 미술과 내용으로서의 가능성 탐색", 『서양미술교육논총』, 10권. 2005. p.95~96.
44) 김경숙, 전게서, p. 58.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 메타인지 전략을 활용한 미술교육의 의의

현재 미술교육은 삶과 예술이 서로 공유되고 있음을 가르친다. 하나의 영역지식을 추구하는 전문 지식 중심보다 학습자의 사고를 중심으로 다양한 영역을 통과하며 전개되는 지식을 추구하는 것이다. 즉 통합 교육과정을 지향하고 있다. 이제 미술교육은 그림 활동으로 그치는 것이 아니라, 여러 활동을 통해 발전될 수 있는 다양한 가치를 추구한다. 사회인지적 요소들을 재구성해 자신만의 시각을 발전시키고, 주변에 존재하는 다양한 가치들을 재발견 하며, 나아가 이를 자신의 가치와 비교함으로서 사고능력을 육성하는 것이다. 이제는 일방적인 교사 중심의 사고 주입 수업이 아닌, 학습자 중심의 학생이 이끌어 갈 수 있는 수업을 지향한다.

이러한 지향성을 미루어 짐작해 볼 때, 미술교육은 개인적 측면과 사회적 측면으로 분류해 볼 수 있다. 그리고 각 영역을 표현과 감상으로 나눠 보고자 한다.

개인적 측면의 표현영역은 자신의 사고와 감정을 토대로 활동을 한다는 것에 있다. 이 과정은 지각 단계를 공간지능으로 바꿔 작품 창작 활동을 이루는데, 이 때 자신의 생각, 의념과 같은 사고적 측면이 현실적 시각화로 이루어지면서 학습자의 자기 이해를 촉진시킨다. 미술 감상 영역은, 단지 작품과 관련된 지식 습득 또는 미술적 역사적 맥락을 아는 것에서 그치는 것이 아닌, 작품에 대한 자신만의 개인적 반응을 불러일으킴으로서 새로운 가치 생성을 가능하게 만든다. 이를 통해 판단능력의 향상과 내면적 구성 능력, 창의적 능력을 신장시킨다.

사회적 측면에서 표현영역은 생각을 시각화시킴에 따라, 타인과 소통의 매개가 되게 한다. 그래서 아이스너(Eisner)는 표상형식이 사회적이라 주장한다[45] 자신의 경험에 대해 표상을 형성함으로서 인간은 자신을 이해하게 되고 이러한 이해는 타인과 소통을 하게 한다는 것이 아이스너의 의견이다. 이러한 맥락에서 경험을 통해 구현된 작품은, 자신의 생각을 세상을 통해 내보이는 것으로 볼 수 있다. 작품 제

45) Efland. A. D, 『인지 중심 미술 교육론 탐구』, (교육과학사, 2006), p.24

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

작은 사회에 보내는 하나의 메시지가 되는 것이다. 사회적 측면의 감상역영은 감상자가 예술 작품과의 교감을 통해 예술 작품과 예술가, 그리고 예술가가 향유했던 사회적 신념을 만나게 한다. 감상자는 작품들을 설명하고 비판하면서 작품세계와 자신이 살고 있는 현재를 엮어 관계를 맺게 된다는 것이다. 이를 통해 학습자는 작품 해석을 통해 자신과 작가와의 세계를 넘나드는 과정을 겪는다. 미술 작품이 지니고 있는 의미는 시대를 관통하며 축적 된 것으로, 이를 감상한다는 것은 자신을 통해 당시의 사회와 현재를 엮어 가늠해 볼 수 있게 하는 것이다. 그로인해 학습자는 감상활동을 통해 사회와 소통하게 된다는 것을 알 수 있다.

중학교 1, 2학년은, 14~15세로, 루켄스(R)의 미적인식 발단단계의 3단계 해당한다. 루켄스에 따르면 3단계는 10~15세의 아이들로 미적 묘사력은 침제 되지만 평가능력이 발달하며, 미술 작품 관찰에 따른 감수성 발달이 미적 감상능력을 향상시킨다고 보았다. 또한 이시기의 나이(14~15세)는 가드너(G)의 감상 능력 발단 단계의 5단계로 예술적 위기 단계이다. 이 때, 학습자의 감상능력은 증가하지만 표현능력은 상대적 차이를 보인다고 하였다. 그림 활동에 있어 자신감이 있는 아이와 없는 아이로 분류되며, 때문에 청년기에 접어든 중학생들은 표현에 위험인 시기로 보았다. 그러나 동시에 예술에 관한 역사적 문제, 철학적 문제에 관해서는 특별한 시기로 정의하였다. 학습자의 개인적 성격적 특징이 발현되어 감성이 풍부해지며, 인지능력이 증가해 판단하고 결정하는 힘이 커지기 때문이다.

이를 통해 중학교 1, 2학년의 발달은 감수성 발달에 따른 미적 감상능력의 발달이 증진된다는 것을 알 수 있다. 그리고 소수 정애의 학생들을 제외하고는 다들 자신의 표현의 한계에 부딪혀, 그 이상의 객관적 관찰과 노력이 요구되지 않는다는 것을 알 수 있다. 루켄스에 따르면 학생이 표현력이 줄어드는 이유가 표현적인 성과가 부족하다는 것을 스스로 인식하기 때문에 감상의 영역이 발달한다고 보았다. 이를 미루어 짐작하였을 때 학습자는 표현물의 사실적 묘사만을 요구할 뿐 자신의

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

개성을 보지 못한다는 것을 알 수 있다. 그러나 학습자에게 관찰력, 주의력, 형태력, 인내심을 길러준다면 충분히 극복 가능한 영역으로 보았으며, 반복된 훈련이 필요하다고 보았다.

학습자가 자신의 가치 기준을 세워 미술교육에 참여할 수 있는 자율적 미술 활동을 추구해야 한다. 이는 사회의 가치체계가 아닌 스스로의 가치체계를 통해 자신을 드러내는 것이다. 파슨스(M.J.Parsons)의 미적 인지발달 5단계를 보면 마지막 단계가 자율성(Autonomy)으로, 자신의 가치 재검토를 통해 판단하는 단계이다. 이 자율적 단계는 작품에 대한 개인적 판단이 사회적 판단과 필연적으로 결부되어 있음을 명시하며, 고로 자율성에 책임이 뒤따른다고 말하고 있다. 책임감이란 자신의 의무를 다하는 성숙된 행위로, 내부의 성숙된 사고와 결부된다고 말할 수 있는데 그렇다면 파슨스에 따른 자율성은 자존감과 결부된다고 볼 수 있다.

다시 말해 자율성과 가치 확립은 상호작용의 연관성에 있으며 정체성 확립으로 이어진다. 순기능으로 자발적 사고를 가능하게 하고 학습할 때 인지적 도구를 습득하게 한다. 또한 끊임없이 의식하고 성찰적으로 사고하는 능력을 발전시키며 순환하게 하는 역할을 한다. 그래서 자신의 정체성이 잘 확립이 된 학습자는, 미술 작품과, 미술적 현상에 자율적 가치 재 검토를 이루며, 창작에 대한 동기부여부터 평생교육차원까지 영향을 준다. 메타인지의 활용은 표현의 정체기를 겪고 있는 학습자에게 이와 같은 자율성을 부여할 수 있을 뿐 아니라 감상영역에도 성숙된 사고기능을 높이는데 도움이 된다. 학습자가 자신의 목표를 인지하고, 자신의 학습 태도, 등 다양한 것을 객관적 판단이 가능하다면 주의력, 판단력, 관찰력 등 다양한 면에서 긍정적 향상이 가능하기 때문이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 4장 메타인지 전략을 활용한 미술교육 프로그램 연구 방법

제 1절 선행연구 분석

메타인지가 교육적으로 사용되어 온 흐름과 미술교육에 적용된 흐름을 살피면 다음과 같다.

1. 메타인지를 활용한 교육적 선행연구

메타인지의 교육적 활용에 대한 연구는 다양한 기법과 방법을 사용하여 학습자의 태도부터, 다양한 교과 그리고 뇌 과학적 접근까지 다양하게 연구되어 왔다.

자기결정성 학습동기, 메타인지, 자기 주도적 학습능력 및 학습몰입과 학업성취 간의 관계를 분석한 논문을 보면, 메타인지를 자기결정성 학습동기로 학업성취에 영향을 주는 변수들 중 하나로 보았으며, 자기 결정성의 정도가 높은 학생일수록 메타인지에 직접적인 효과가 있다고 보았다. 즉 메타인지와 자기 주도성은 서로 유의미한 영향을 끼치는 상호관계에 있으며, 메타인지의 발달은 학습자의 주도성을 강화시킨다는 것이다.[46]

메타인지 전략이 중학생의 학업적 자기 효능감에 영향을 주는지에 관해 연구한 논문을 보면, 전통적 방식의 강의 수업보다 메타인지 적용 수업에서 긍정적인 효과가 나타났으며, 자기 효능감에도 영향을 미친다는 것을 밝힌다. 자기 효능감이란

46) 이지혜, “자기결정성 학습동기, 메타인지, 자기주도적 학습능력 및 학습몰입과 학업성취 간의 구조적 관계 분석”(충북대학교대학원, 교육학과 교육심리 및 상담전공, 2009), p.147~157.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

일을 수행하는데 있어 스스로 잘 해낼 수 있을 거라는 믿음과 신념 체계로서, 스스로에 대한 확신과 같다. 자존감과 같은 것인데, 이러한 확신은 어떤 일을 하는데 있어 추진력이 되며, 쉽게 좌절되지 않는 것으로 과제를 하는데 효과적 학습을 이룰 수 있도록 도와준다. 그리고 위 연구를 통해 메타인지 전략이 긍정적 사고를 할 수 있도록 돕는다는 것을 알 수 있었다. 메타인지 전략의 활용은 학습자가 어려운 문제를 마주할 때, 계속된 자기 점검으로 계획을 수정하는 등과 같은 방법을 활용해 스스로 해결하는 능력을 기르기 때문이다. 그래서 학습자가 스스로를 신뢰하게 하며, 불안감을 조절할 수 있는 기제를 성장시키는데 일조한다는 것이다.[47]

이를 통해 살펴보면, 메타인지가 학습몰입, 학업 성취와 유의미하며, 학습자가 자신의 성과를 믿고 어려운 과제에 부딪혀도 쉽게 포지 않고 도전하는 기제를 키우는데도 유의미하다는 것을 알 수 있다.

메타인지를 교과에 적용한 논문들을 살펴보면, 그 중 한 논문은 메타인지 기능이 과학 창의적 문제 해결 능력 신장에 영향을 준다고 보았다. 메타인지 기능을 활용한 의도적인 사고 훈련이 학습자의 사고력이 신장하였으며, 학습자가 메타인지기능을 강화한 과학 수업에서 탐구능력과 창의적 문제 해결능력이 향상되었다는 결론을 내렸다. 그리고 메타인지를 적용할 때 각 개인의 사고와 문제를 바라보는 시각에 차이가 있으므로, 일률적인 과학 수업이 아니라 학습자 개개인의 직접 탐구 과정을 경험할 수 있는 학생 주도적이고 개별적 과학 수업으로 변화가 필요하다고 하였다. 이를 통해 알 수 있는 것은 메타인지가 사고력의 증진과 창의적 문제 해결 능력을 성장하게 한다는 것이다. 그리고 주의해야 할 문제 또한 알 수 있다. 그것은 메타인지를 통해 드러나는 각 개개인의 생각을 존중해야 한다는 것이다. 메타인지 전략의 특징 중 하나인 능동적 학습은 학습자의 창의적이고 개성 있는 문제의 해답을 내놓을 수 있게 한다. 하나의 학습목표를 내놓아도 메타인지 전략을 활용하

47) 이혜린, 전게서, p.53~77.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

면, 학습자의 주도적 계획이 적용되기 때문에 다양한 방법과 사고 전략으로 문제를 풀이하게 된다. 이는 여러 개의 해답이 나올 수 있음을 의미한다. 그리고 여기서 짐작할 수 있는 것은 교육자 역할의 중요성이다. 이 때, 교육자는 이러한 학습자의 상황을 수용하고, 개별적이고 독창적인 생각이 꺾이지 않으면서 긍정적인 방향으로 있도록 조장해야하기 때문이다.[48]

메타인지 학습전략은 언어 영역에서도 유의미하다. 이는 학습자를 우수학습자, 일반 학습자, 부진 학습자로 나누어 언어사용에서 메타인지 학습전략을 사용했을 때, 학습부진과 메타인지 학습전략의 상관관계가 있다는 연구를 통해 알 수 있다. 이 논문은 우수학습자일수록 메타인지적 기능이 높았음을 밝히며, 자신을 객관화해 볼 수 있음에 따라 다양한 전략을 섭렵하여 활용하는 능력이 컸음을 말하고 있다. 학습 과정 중 우수학습자가 부진 학습자보다 참여율이 높음에도 불구하고 학습에 있어 놓치는 것이 많다는 것을 인지하고 그것을 보완하기 위한 다양한 전략을 세운다는 것이다. 반면 학습 부진의 학습자들은 스스로 무엇을 놓치고 있는지 모니터링 하는 능력이 부족하였다.[49]

메타인지의 뇌 과학적 접근 연구를 보면, 메타인지 전략이 판단을 기반으로 작용하는 주도적 학습이라는 맥락에서 전두엽과 각 뇌구조의 상호작용이 이루어지는 종합적이고 고차원적인 사고의 단계라고 규명하였다. 이 연구는 다양한 뇌 기능과 메타인지를 관련지었는데, 그중 메타인지 전략의 사용이 대뇌피질과 뇌 가소성을 활성화시킨다는 것을 밝혔다. 이는 메타인지 전략의 유용성을 뇌 과학적으로 자세히 나타낸다. 대뇌피질의 활성화는 문제의 중요도를 체크하고 주의 집중을 가능하게 한다. 이러한 뇌 기능의 활성화로 메타인지 전략의 사용이 가능해지는 것인데, 다시 말하면 메타인지 전략이 이러한 뇌의 사용을 조장한다는 의미도 된다. 뇌 가

48) 박인숙, 전게서, p.179~200.
49) 신은주, “한국어 학습자의 학습 부진과 메타인지 학습전략과의 상관관계”, (경희대학교 교육대학원, 외국어로서의 한국어교육전공, 2015). p.57~66.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

소성에 대해 살펴보면 이는 뇌를 유연하게 하여 다양한 환경에서도 적용할 수 있게 하는 것으로, 창의적 문제 해결에 일조한다. 창의적으로 문제를 풀 수 있는 것 또한 다양한 사고방식에 익숙해 져야하기 때문이다. 이는 메타인지 전략이 뇌 가소성에 의존할 수밖에 없다는 것을 보여준다. 그런데 뇌 과학에서 학습이란 경험에 기반을 두며, 메타인지 전략의 사용은 경험을 자극해 학습하는 인지적 활동이다. 때문에 뇌의 신경회로를 더욱 밀도 있게 형성하여 뇌 가소성 기능을 더욱 활성화 시킨다.[50]

50) 조혜령, 전게서, p.26~44.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 메타인지를 활용한 미술 교육적 선행연구

앞서 다양한 연구들을 살펴본 결과 메타인지가 교육적으로 활용도가 높을 뿐 아니라 그 속에서 학습자의 인지적 발달에 유의미하고 효과적임을 알 수 있었다. 이와 같이 메타인지는 학습자에게 학습전략으로서, 고등 사고력 증진과 연관해 계속해서 교과에 적용된 연구가 이루어져 왔다.

음악과 미술, 체육의 교과에서도 메타인지 관련 연구들이 이루어지고 있지만, 다른 학문들에 비해 그 수가 적은 편이다. 메타인지를 활용한 미술교육의 연구들은 다음과 같이 있다.

SNS 활동에 메타인지를 적용하여 미술 감상 토론활동에 대해 알아본 연구를 보면, 학습자가 메타인지를 활용해 토론 활동을 했을 때, 확장된 사고를 할 수 있음을 알아냈다. 이 연구는 메타인지의 활용이 SNS 미술 감상 토론활동에 유의미한 영향을 준다고 하였다. 다양한 정보를 확보하고, 사고의 확장과 반성으로 이끌어 낸다는 것이다. 그리고 이와 같은 확장된 사고와 반성 활동이 학습자에게 단순 감상 활동으로 그치는 것이 아닌, 작품 자료를 재인지 함으로서 반추한다고 밝혔다. 그런 의미에서 학습자들 간의 토론 활동에서 질적인 영향을 준다고 보았다.[51]

메타인지 전략의 활용은 미술관 교육에서도 유의미하다. 미술관에서 학습자들에게 조형요소를 확실하게 인지시키기 위해 메타인지 전략을 활용한 프로그램을 개발한 연구가 있다. 이 연구에 따르면 메타인지 전략의 활용은 학습자가 감상활동에 방향성을 잡는데 도움이 되었으며, 성찰적 사고를 통해 작품의 의미를 깊이 이해하는 등과 같은 유의미한 결과가 있다는 결론을 내렸다. 메타인지 전략을 활용한 학습은 학습자가 주체가 되어 자신만의 계획에 맞춰 방향 탐색한다. 그래서 스스로 궁금한 것에 대해 직접 탐구하게 되는데, 이는 감상의 방향을 유지하는데 용이하

51) 김정현, “SNS(Social Network Service)기반 토론활동과 메타인지를 활용한 미술 감상 수업 연구”, (국민대학교 교육대학원, 미술교육전공, 2014). p.73~102.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 즉 학습자는 자신이 설정한 성취목표를 계속해 지향하게 되는 것이다. 또한 메타인지 전략이 지니고 있는 자기 반문→계획→점검→조절→평가의 반복된 순서로 운영되는 학습은 계속된 객관적 점검을 가능하게 하며, 성찰적 기회를 제공한다. 때문에 학습자는 감상 활동에 성찰적 행동을 행할 수 있게 된다. 그래서 메타인지 전략은 미술관에서 조형요소를 탐구하고 인지하는데 유의미한 것이다.[52]

중학생 미술교육을 중심으로 메타인지 능력 향상을 위한 감상교육 프로그램 개발 연구는, 메타인지가 학습자의 성찰적 사고의 증진과, 자기 관리 능력 그리고 주도적 미술 학습 능력의 향상을 가져온다고 하였다.[53] 그리고 이 연구는 교사의 활동 방향을 제시하였다. 메타인지를 활용한 수업을 활성화 시키는데 교사의 역할이 중요하다고 보았으며, 교사의 역량을 강화시키기 위한 연수를 지원해야하고 효과적 메타인지 수업을 위해 다양한 지고 개발이 필요하다고 하였다. 또한 교사는 수업에 개입을 최소한으로 줄이고 적절한 발문을 구성하여 학습자가 스스로 생각할 수 있게끔 유도해야 한다고 보았다. 감상 수업과 표현 수업이 연계성도 지적하였는데, 작품에 더 밀접하게 접근하기 위해서는 감상활동이 필요하고, 표현은 미술가의 의도를 파악하는데 도움이 되, 감상 시 밀도 높은 탐색이 가능하다고 보았기 때문이다.

그 외에 모더니즘과 메타인지의 연관성에 대해 연구한 것을 보면, 메타인지 작용과 예술가들의 창조성이 맥락을 같이한다고 보았다. 모더니즘 회화에서 드러나는 탐구적 면모가 메타인지의 작용으로 보고 그 효용성에 대해 논한다. 작가들은 외부적 요인과 지속된 상호작용으로 이루어지는 경험을 구축해감에 따라 창조적 작품을 만들어내는데, 이 때 인지적 경험들을 어떻게 구성하느냐에 따라 작가들만의 개성으로 표현되며, 이와 같이 표현하기 위해 메타인지가 적용된다는 것이다. 그리고 경험에 대해 체계적으로 생각하는 능력인 메타인지는 모더니즘 작품의 모호한 세

52) 김정민, 전게서, p.73~105.
53) 유용아, 전게서, p.86~97.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

계를 감상하고 탐구하는데 유의미한 효과를 볼 수 있다고 하였다.[54]

이상으로 위의 메타인지를 적용한 연구들을 정리하자면 메타인지가 고등적 인지능력으로서 단순한 인지작용을 벗어나, 경험적 측면부터 다방면의 지식과의 연계를 부드럽게 유도하여 학습자의 주도적 학습을 이끌어 낸다고 보았다. 또한 그로 인해 일어나는 자기반성을 토대로 탐구능력 신장에 의미를 두고 있다. 이는 미술교과에서도 메타인지 전략이 지니는 긍정적인 면모가 드러나 학습자의 능동적 활동을 통한 인지능력과 사고력 향상을 유도하고, 작품 감상 시 작품이 지니고 있는 다양한 지식과 학습자의 접촉을 촉구할 뿐만 아니라, 반성적 사고와 통찰을 이끌어 학습자가 작품을 이해하는데 유의미하다고 나타났다. 메타인지를 활용한 미술교육 프로그램 개발 연구는 현제 감상을 위주로 이루어져 있다. 본 연구는 감상의 영역과 표현의 영역에서의 메타인지의 활용을 적용해 보고자 한다. 표현 영역은 구성이 메타인지와 맥락을 같이하고 있지만, 메타인지 전략에서 들어나는 각 과정에 대한 인지적 성찰과정과 같은 정교성이 빠져있기 때문이다. 메타인지의 활용은 학습자의 자발성에 의해 구현하는 구체적인 방법으로 적극적인 자세로 미술 활동을 임해 효과적인 교육활동을 꾸리게 될 것이다. 이는 현행 교육과정에의 취지와 목적에도 알맞다고 볼 수 있다.

54) 조지현, “모더니즘 미술과 메타인지를 활용한 미술 감상 지도안 연구”, (부산대학교 교육대학원, 미술교육전공, 2016). p.47~51.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 2절 프로그램 계획 설계

1. 지도의 방향

메타인지 전략은 학습자가 단계적인 절차에 의해 독립된 사고로 미술학습에 임하게 한다. 그 순서는 자기 반문→계획→자기조절→자기 점검→자기평가로 이루어져 있다. 이와 같은 방법은 자신만의 학습방법을 수정하고 구축하는 과정에서 다양한 인지적 경험을 얻게 한다. 무엇보다 이와 같은 사고과정이 자기 주도적 과정의 기능으로 훈련이 되며, 이는 미술 교육의 원동력이 된다. 따라서 본 논문은 메타인지 전략이 학습자의 표현과 감상영역 활동에 도움을 줄 뿐 아니라 학습자의 능동적 태도를 익히기 위해 다음과 같이 지도방향을 설정하고자 한다.

첫째, 활동 전에 메타인지 전략의 '자기 반문'을 활용하여 아는 것과 모르는 것의 규정 짖는다. 이 때 자유분방한 생각과 아이디어를 존중한다. 학습자가 다양한 아이디어를 내기 위한 마인드 맵(Mind Map)과 같은 방법을 활용하게 한다. 마인드맵을 활용 시 생각이 마음껏 흘러가게 내버려 두고, 핵심 단어만을 사용하며, 학습자 자신과 연관지어서 생각할 수 있게 한다. 짧은 5분의 시간만을 활용하며, 2분의 휴식과 5분의 수정과정을 거칠 수 있게 한다.[55] 이 과정에서 빠르게 아는 것과 모르는 것을 훑을 수 있도록 하며, 모든 과정이 활동지에서 이루어지게 한다.

둘째, 마인드맵을 토대로, 추가된 생각들을 정리하여 알아야할 정보와 알면 좋은 정보와 같은 참고자료를 찾아보고 생각, 그림, 사진, 자료들을 학습지에 기록함으로서 생각의 배열을 알아 볼 수 있게 정리하고, 학습자가 꾸준히 참고할 수 있도록 한다. 즉 '계획' 활동을 하는 것이다. 또한 학생이 구성해 놓은 활동지로 교육자와

55) 밥 파이크, 『밥 파이크의 창의적 교수법』, (김경섭, 유제필 (역)), 김영사, p.259~260.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

도 꾸준한 공유를 이루어 질수 있게 하여 교육자가 학습자가 효과적으로 계획할 수 있도록 도우며 다양한 자료들을 추천할 수 있도록 한다.

셋째, '자기조절'의 단계로서 자신의 학습 활동을 총체적 모니터링을 통해 과제와 이해관계를 이루고 효과적 전략을 사용하는 것이다. 표현의 경우 계획에 맞춰 작품 제작에 들어간다. 학습자는 자신이 설계한 계획을 활동지에 꾸준히 체크하며 표현함으로서 의도적 인지를 이루도록 해야 한다. 이는 학습자가 나아가고자하는 방향에 맞춰 학습자가 놓치고 있는 것이 무엇인지 확인 할 수 있게 하며, 이전에 알고 있던 지식과의 비교를 활성화 할 수 있게 격려한다. 교육자는 이러한 학습자의 활동을 꾸준히 체크하고 더욱 효과적인 전략이 있다면 그것을 사용할 수 있도록 인지시킨다. 또한 교사는 학습자가 스스로 생각의 구현과 표현물의 이해관계를 알고 있는지 체크할 필요가 있다. 감상의 경우는 감상 할 작품을 매개로 소그룹을 이루어 진행할 수 있도록 한다. 그룹은 함께 학습된 정보들 사이의 연결점을 구성하며 개요작성을 함께한다. 감상 활동은 작품에 대한 용어 개념의 정확도와 비평 활동으로 동료와 자신이 습득한 것, 이해한 것을 이야기를 나누며 실생활과 적용해 생각할 수 있도록 한다. 이와 같은 토론활동으로 주제에 감상 대상에 대한 명확도를 높인다.

넷째, '자기 점검'의 단계로 학습자가 자신이 이행한 전략에 대해 전반적으로 점검하는 활동이다. 이와 같은 활동은 진행 상태가 목표에 부합한지 이해할 수 있게 한다. 이는 수시로 이루어져야 하지만, 학습 시 학습자가 충분히 놓칠 수 있는 부분이므로 따로 시간을 내, 이해할 수 있도록 유도해야한다. 표현의 경우는 자신이 효과적인 전략을 사용하고 있는지 중간점검으로, 자신이 나아가고 있는 방향에 대해 교사 또는 동료들에게 설명을 함으로서 스스로에 대한 생각을 더욱 확실히 하도록 한다. 중간점검에서 학습자들은 서로의 진행 상황에 대해 이야기를 나누며 학습지에 계속해서 기록한다. 이 때 더욱 효과적이라 생각되는 전략을 발견한다면,

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

언제든지 수정하며, 수정 시에도 학습자는 활동지에 꾸준히 기록할 수 있도록 해야 한다. 이러한 활동지는 교사가 언제든 확인하고 바로 도울 수 있는데 기여한다. 감상의 경우 동료들과 작품 탐구를 통해 발견한 것들을 학습지에 기록하며, 그 사이의 관계나 이유를 설명하고 그 규칙을 발견한다. 필요에 따라 중간에 자료를 보충하게하며 교사는 상시 더 좋은 자료들을 보충자료로 제시할 수 있어야 한다. 그리하여 학습자의 확장을 돕는다. 그리고 교사는 이 단계에서 학습자가 얼마나 잘 이해하였는지 확인하여 놓치는 것이 없도록 한다.

다섯째, 학습자가 처음의 계획부터 진행상황이 기록되어 있는 활동지를 보고 계획이 잘 실현되어 왔는지, 혹은 어떻게 변해왔는지 비교하고 반성하는 '자기평가'의 단계이다. 이를 통해 학습자는 자신이 무엇을 배웠고, 그 과정에서 무엇을 체감하였는지, 경험을 활동지에 기록함으로서 능동적 탐색을 하도록 격려한다. 그리고 이 평가 활동 또한 학습자의 원활한 기능을 돕기 위해 활동지에 적도록 한다. 이는 학습자의 생각과 느낌을 시각적으로 표현해 기록물로 남기기 위함이다. 그리하여 학습자는 학습한 개념에 대해 재검토가 가능하다. 생각에서 멈추는 성찰과 기록으로 남기는 성찰의 의미 차는 크다. 이는 학생의 명확한 이해를 돕고, 학습자가 스스로 자신의 설계를 체크하는데 있어 상세히 할 수 있게 한다.

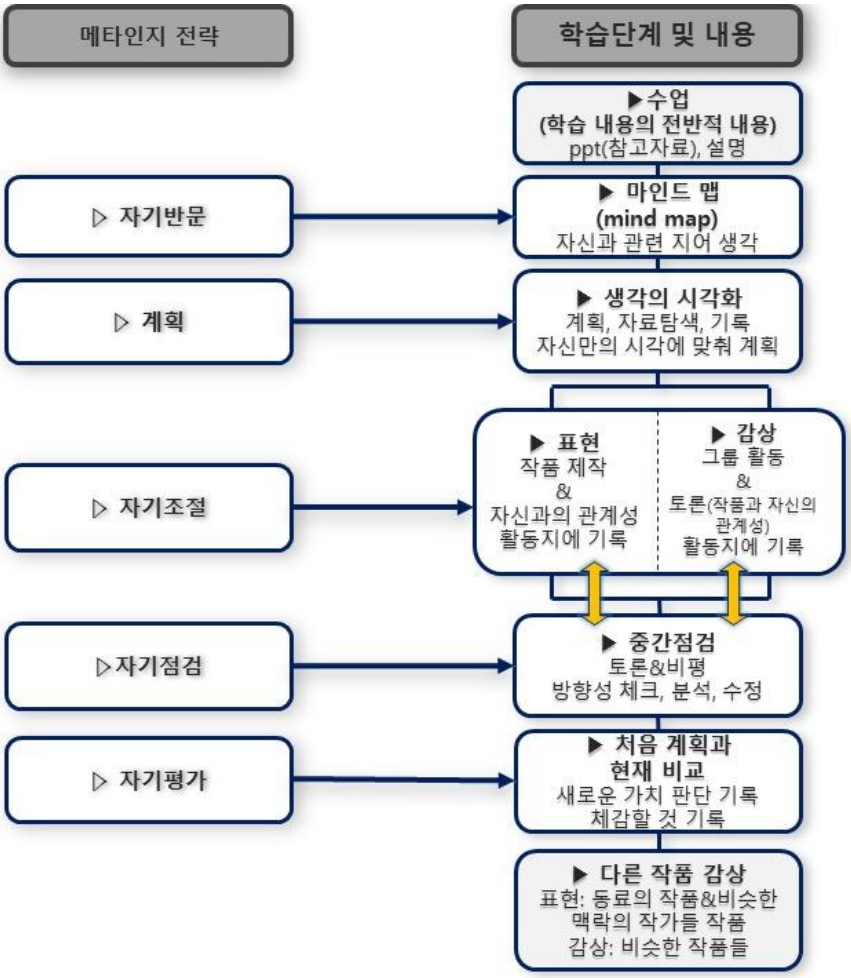
여섯째, 앞의 순서에서 학습자는 활동지 활동을 통해 자신의 상황을 꾸준하게 적는다. 때문에 학습자의 자기반문 과정부터 평가 과정까지 교사가 한눈에 상황체크를 할 수 있다. 이는 학습자의 발달 과정을 객관적으로 볼 수 있을 뿐 아니라 계획과 결과물을 한 눈에 볼 수 있게 한다. 이러한 연유로 활동지를 학습자가 자신을 점검하는 활용도에서 멈추게 하는 것이 아닌 수행평가 자료로 활용하도록 한다.

<그림-4>는 앞서 설명한 지도방향을 토대로 메타인지 전략을 활용해 어떻게 미술수업이 진행되는지 그 구조를 표현한 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<그림-4> 메타인지 전략을 활용한 미술 수업의 구조



Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 지도의 목표

본 연구는 중학교 1~2학년의 미술교육에서 표현과 감상의 영역에 메타인지를 활용하여 학습자의 성찰적, 통찰 활동을 목표로 하며 학습자가 스스로 작품제작과 감상 활동에 능동적인 태도를 익힐 수 있도록 다음과 같은 지도 목표를 설정한다.

첫째, 표현과 제작 활동, 감상과 비평 활동에 대한 간단한 반문부터, 계획, 과정, 자기조절, 자기점검, 평가에 이르기까지 학습자가 주도적이고 능동적으로 활동할 수 있다.

둘째, 표현 영역에서 다양한 자료 수집을 토대로 작품제작을 위한 활동의 계획과 자신과 작품의 상관관계를 파악하고 활동에 들어간다. 감상 영역에서는 감상 대상인 미술가와 작품에 대한 자료를 수집하고 기록하며, 자신의 인지과정을 동료와의 이야기를 나눌 수 있다.

셋째, 표현과 감상 모두 중간점검을 통해 계획에 따른 자신의 활동을 인지하고, 새로운 수정이 있다면 계획을 자체적으로 수정해 효과적 방향으로 나아갈 수 있다. 또한 동료와의 토론을 통해 자기 점검을 하고, 학습한 개념을 넓히고, 응용하여 표현할 수 있다.

넷째, 분석한 것들을 토대로 반성과 평가활동을 하여 학습자 스스로 이해를 높일 수 있다. 또한 학습자 스스로 표현과 감상활동 시 작품을 판단하고 설명할 수 있다.

다섯째, 학습한 것들을 학습자의 삶에 적용하여 응용하여 의미를 확보할 수 있다.

여섯째 이와 같은 행동을 활동지에 기록할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 수업제재의 선정

본 연구의 수업제재 선정을 위해 2015 개정 교육과정 중학교 교과서 중 하나인 미진사 교과서를 선정해 내용 구성을 살폈다.

미진사 교과서는 미술 1, 미술 2로 나누어져 있으며, 이에 따라 구성 영역에 있어 구분을 해 놓았다. 미술 1은 표현 영역을 중심으로, 미술 2는 감상 영역을 중심으로 제시하고 있으나, 분명한 구분은 아니다. 왜냐하면 각 단원마다 체험, 표현, 감상의 영역을 고루 포함하고 있기 때문이다.

미진사 교과서는 표현과 감상영역을 여러 단원에 나누어 포함시켜 놓았다. 또한 교육부에서 선정한 성취기준을 골고루 제시함으로서 학습자가 다양한 선취기준을 여러 차례에 걸쳐 배울 수 있도록 유도하였다. 이와 같이 몇 차례에 걸친 영역의 분포는 서로간의 연계성을 긴밀하게 구성하기 위함에 있다는 것을 파악할 수 있다. 본 논문은 표현과 감상의 영역이 서로 다른 기능을 가지고 있지만, 타 영역으로 보지 않고 긴밀한 관계 속에 있다고 판단한다. 때문에 미진사의 각 영역간의 연결된 구성을 참고하고자 이와 같은 교과서를 선택하게 되었다. 다음 <표-8>은 미진사 미술교과서 1, 2의 표현영역과 감상영역을 간략히 정리한 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-8> 미진사 1, 2의 표현영역과 감상영역 내용정리[56)57)]

미술 1 미진사 (김인규 외, 2018)		
영역	활동	
	표현	감상
▶<감각의 레이더를 작동시켜라> 감각을 통해 일어나는 체험으로, 경험했던 영역을 색다른 느낌으로 만나는 내용을 담고 있다.	• 붉은 펜 드로잉 • 몸을 사용한 감각 드로잉 • 다양한 도구를 곁들이 물감 • 구슬을 사용한 페인팅 • 주변의 질감 표현 • 자르고 붙여 이해하는 조형 표현 • 물제 각각 재인지	• 물체 감각 재인지 • 다 지각을 이용한 작가들
▶<수많은 나, 우리> 자신에 대해서 생각해보고, 자신 의 전 세계의 '나'에 대해서도 생각하는 수업을 소개하고 있다.	• 표정 표현 • 주변 사물에서 볼 수 있는 표정 • 마음으로 본 자화상 • 마음을 빗댄 가면 • 주술효과의 페이스 페인팅 • 바디 페인팅 • 몸으로 이야기 표현	• 자신의 삶을 그린 프리다 칼로
▶<자세히 보니 예쁘다> 익숙해서 놓치기 쉬운 주변 대상에 관심을 기울여 발견하는 내용에 대한 이야기다.	• 관찰 그림 • 시점에 따른 그림 표현 • 사실적 표현 • 색체로 표현하는 원근법	• 시점에 따른 변화
▶<다르게 보면 새로움이 보인다> 주변을 다르게 보면서 생겨나는 창의성을 표현하는 수업이다.	• 물체의 새로운 접근을 통한 표현 • 다른 물체가 되어 생각해보고 표현하기 • 거울 만들기 • 이어그리기 • 사물의 색다른 이용	• 착시 현상 이해하기
▶<빛! 색으로 피어나네> 빛으로 둘러싼 세상으로 다양한 색을 만나고 체험하고 표현하는 내용을 담고 있다.	• 그림자 표현 • 빛과 색의 이해 • 빛 드로잉 • 그림자 극 만들기	•
▶<색이 말을 하네> 형형색색의 세상에 색의 관계성을 파악하고 관찰하고 표현하는 수업을 소개하고 있다.	• 색으로 숨기기 • 비슷한 색 표현 • 색체 탐구 • 명도 표현 • 배색 표현	• 색의 상징 이해 • 오방색의 표현 이해 • 시지각과 색에 대한 이해
▶<점으로부터>	• 점 표현	

56) 김인규 외 11인, 『미술 1』, (미진사, 2018), p.2~114.
57) 김인규 외 11인, 『미술 2』, (미진사, 2018), p.2~94.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

조형 요소로서의 점이 지니고 있는 무한한 가능성에 대해 다루는 수업이다.	• 점을 통한 새로운 표현 • 점에서 면으로	
▶<오리~면, 그리~면> 주면의 대상을 오리거나 표현하면서 면에 대한 조형적 특성을 다루는 내용이다.	• 면의 분할 • 풍경에서 찾을 수 있는 면의 요소 • 면의 만남 • 테셀레이션	
▶<감지하리, 선!> 선이 주는 율동감, 긴장, 휴식과 같은 느낌을 알고 다양한 선적 물체를 표현하고, 감정에 대한 느낌도 선으로 표현하는 수업이다.	• 주변에서 볼 수 있는 선 표현 • 선으로 표현 • 선 인지	• 점, 선, 면을 이용한 추상미술
▶<일어서는 입체> 3차원의 세상을 살고 있는 현제, 입체에 대한 표현을 알아보는 수업이다.	• 종이를 활용한 입체 표현 • 조형요소를 입체로 • 덩어리 표현 • 부분 요소들을 합체한 입체 표현 • 움직임 만들기 • 움직임 설계하기	• 조소 변천의 이해
▶<무질서와 질서사이> 복잡한 세상의 질서와 무질서를 알고, 무질서 속의 질서 또는 질서 속의 무질서를 표현하는 수업이다.	• 다 사용한 물품 속 질서 표현 • 새로운 질서 표현 • 몸에서 찾을 수 있는 질서	
▶<전통의 향기로 피어나다> 전통 수묵화의 미를 알고, 친근하게 다가가보는 수업 내용을 담고 있다.	• 먹의 농담(자화상) • 병풍 표현 • 일상을 작품으로 • 물체를 통한 상징표현(민화)	• 산수화 이해 • 현대적으로 표현한 전통 산수화
▶<문자 너 아름답구나> 우리가 사용하는 문자를 시각적으로 바꾸는 수업이다.	• 손 글씨 • 서예 • 도장 만들기 • 글자 그림	
▶<우리 가까이 있는 판화> 판화의 사용을 알고 표현해보는 수업이다.	• 볼록 판화 • 공판화 • 모노타이프 • 드라이 포인트	
▶<야, 만화와 애니메이션이다> 어린이부터 어른까지 즐길 수 있는 매체로 만화 또는 애니메이션이 주는 이야기에 대해 생각하고 표현해보는 수업이	• 친구 캐릭터로 표현하기 • 캐리커처 표현 • 4컷 만화 • 이모티콘 만들기	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다.		
▶<마술을 꿈꾸는 미술> 허구를 실제처럼 만드는 환상 같은 미술에 대해 생각하고 표현하는 수업이다.	• 원근감을 통한 착시 사진 표현 • 소인국 만들기 • 미니어처를 활용한 표현 • 포토콜라주	• 촬영기법 이해
▶<아름다운 쓸모, 즐거움을 만들다> 수공예로 만드는 공예품의 아름다움을 알고 표현하는 내용을 담고 있다.	• 이어서 만든 공예 • 소리 나는 공예 • 조각내 표현하는 공계 • 시들지 않는 공계 • 말랑한 공예	• 오늘날 공예작품 이해
미술 1 **미진사 (김인규 외, 2018)**		
영역	**활동**	
	표현	**감상**
▶<길 위에서> 변화하는 주변 환경과, 변화를 찾을 수 있는 아름다운 거리를 인지하고 생각해 보는 수업이다.	• 생기고 사라지는 주변의 것들 표현 • 자연을 표현 • 흙을 이용한 표현 • 흙과 생명 표현	• 대지 미술
▶<다 같이 돌자, 동네 한바퀴> 생활공간에 대해 인지하고, 무엇이 있으며, 어떻게 구성되어 있는지 탐색해보고 새롭게 해설해보는 내용을 담고 있다.	• 학교 공간 바꾸기	• 미술이 불러온 도시재생
▶<우리가 사는 집, 건축> 삶을 구성하는 주거 환경에 대해 생각하고, 다양한 건축의 세계에 대해 인식하고 탐구해 보는 수업이다.	• 건축의 뼈대 표현 • 자신만의 공간 만들기 • 주변 사물로 만든 길 • 삶의 터전 디자인 • 작품 공간 설계하기	• 건축의 이해
▶<문화를 말하는 시각 이미지> 효과적으로 의사소통을 돕는 시각적 효과를 인지하고, 생각하며 이해하는 내용이다.	• SNS 포스터 • 사춘기 포스터 • 재래시장 간판 설계	• 재래시장의 이해
▶<디자인의 탄생> 우리가 사용하는 물건에서부터 사용되는 미술을 이해하고, 디자인에 대해 인지하고, 탐색하여 디자인해 보는 내용이다.	• 아이디어 디자인 • 유용한 디자인 표현 • 의상 디자인 • 다 사용한 가방 업사이클링 디자인 • 개성 있는 의자 디자인 • 자동차 디자인	• 어려운 삶을 사라가는 사람들을 위한 디자인과 아이디어
▶<명화야, 놀자!> 어려운 명화를 다시 생각하고	• 명화, 변형해 표현하기 • 광고, 명화로 표현하기	• 명화 패러디

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다양한 시도를 활용해 재해석하여 흥미를 유발하는 수업이다.	• 팝업, 명화로 표현하기	
▶<작품 자세히 읽기> 작품에 대해 미처 살피지 못했던 것을 비교, 입장바꾸기, 시대이해와 같은 방법으로 깊이 이해하는 내용을 담고 있다.		• 비교해 작품 읽기 • 작가의 입장으로 말하기 • 그림 속 배경 읽기
▶<8. 미술 영역 어디까지 일까?> 현대 미술의 다채로움, 창의성과 같은 것을 확인하고 경험을 확장시키는 내용을 담고 있다.		• 생명체로 표현한 작품 • 작품과 관객
▶<9. 미술문화 산책하기> 삶 주변의 박물관, 전시장에서 직접 마주하는 미술작품과 마주해 감상하는 방법을 소개하고 전시 기획에 대한 구체적 방법을 제시하고 있다.	• 전시 탬플릿 표현하기	• 다양한 방법을 이용한 전시 관람 • 인터넷 미술관에서 감상하기 • 전시기획 인지 • 학교 축제 직접 준비하기
▶<미술로 사는 사람들> 미술을 직업으로, 전문성을 지니고 살고 있는 다양한 관련 직에 대해 알아보고, 미술에서 파생된 직업이 무엇이 있으며, 어떠한 가치를 지니고 있는 논해보는 수업이다.		
▶<11. 미술문화 여행을 떠나자> 세계적인 미술 문화에 대한 변천을 이해하는 내용이다.	• 미술 문화 탬플릿 만들기	• ※미술 감상에 대한 내용
▶<12. 우리미술 탐험하기> 우리나라 미술의 역사적 맥락을 알고 변천 과정, 지역별 특징을 소개하고 있다.		• ※미술 감상에 대한 내용
▶<13. 동양미술 탐험하기> 중국, 인도, 동남아시아의 스리랑카와 인도네시아에 미술에 대한 큰 이야기를 담고 있다.		• ※미술 감상에 대한 내용

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

▶<14. 서양미술 탐험하기> 서양 미술의 시대적 맥락의 주요요소를 훑고 변천과정을 인지할 수 있게 개괄적으로 알려주고 있다.		• ※미술 감상에 대한 내용

<표-8>을 통해 미진사 교과서의 미술 1, 2의 구성에 대해 살펴볼 수 있었다. 앞서 언급하였지만, 위 교과서는 표현과 감상의 영역을 분리시키지 않는다는 것이 특징이다. 표현을 하는데 있어서 작품제작으로 끝내는 것이 아닌 표현방법과 양식에 대해 상세히 알 수 있도록 유도하고, 감상 활동을 할 때에는 간단한 표현활동을 통해 직접 경험함으로서 감상 활동을 촉구할 수 있도록 구성하였다.

본 논문도 표현과 감상을 구분된 영역으로 분리시키는 것이 아닌 연결시켜 진행하는 프로그램으로 구성하였다. 그리고 미진사 교과서를 통해 표현과 감상의 영역을 살펴본 바, 메타인지 전략 사용에 효과성을 더하기 위해 '관찰'에 키워드를 맞춰 참고하였다. 메타인지의 큰 기능중 하나가 객관적 성찰로, 상황을 의식적으로 인지하기 때문에, 직시하는 힘이 크다. 그리하여 본 논문에서는 감상에서는 '자세히 들어다 본 작품'을 제재로, 표현에서는 '새로운 시선'을 제재로 선정하였다. 이는 감상영역에서 세상을 주의 깊게 볼 수 있는 능력을 키워 표현 시 세상을 새로운 관점에서 생각해보기 위함이다.

감상영역과 표현영역의 예시 작품은 현대 미술 작품으로 선정하였으며, 감상과 표현에 동일한 작가들의 작품으로 구성하였다. 20세기 초 현대 미술은 전통적 미술 사상에서 탈피한다. 과거부터 존재한 뿌리 깊은 미적개념에서 벗어나 작가만의 사상을 도입해 그림에 시도하는 것이다. 이와 같은 작품은 감상하는 이에게 시각적 편견으로부터 자유를 선사해 즐거움을 주며, 개념적으로도 많은 생각을 불러일으킨다. 또한 메타인지 전략을 활용하는데 있어, 학습자들이 사고를 사유하고 탐구하는데 효과적일 것이라 사료되어 예시 작품으로 현대 미술 작품을 선정하였다.

앞 서 선정한 2가지 수업 제재를 중심으로 총 6차시로 진행하며, 표현 다음에

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

감상이 이어지도록 구성한다. 직접 경험한 후에 얻어지는 같은 맥락의 작품들은 학습자의 이해로 돕기 때문이다. <제재1> '자세히 들여다 본 작품', <제재2> '새로운 시선'의 2가지 수업제재는 메타인지를 활용하여 5가지 목표를 이룰 수 있도록 계획하였다.

각 수업은 3차시씩 구성되지만 실제 수업은 학생의 상황과 그 때 발생하는 환경에 따라 유연하게 구성한다는 것을 전제로 한다.

<표-9>메타인지를 활용한 미술 표현과 감상의 수업 제재

차시	수업제재	수업제재의 목표
1~3	**<1>자세히 들여다 본 작품** -살바도르 달리 -마르셀 뒤샹 -피카소 -마그리트	1. 감상 활동의 계획을 인지하고 학습자가 능동적인 감상태도를 기를 수 있다. 2. 작품의 이미지를 자신의 이미지 맥락에 맞춰 감상을 전개할 수 있다. 3. 감상에 따른 사고, 감정을 미술 용어의 활용을 통해 작품에 대해 동료 또는 교사와 이야기 할 수 있다. 4. 활동지, 워크북에 미술적 개념, 사고를 기록함으로서 그 변천과정을 인지해 학습한 개념, 이해를 확장할 수 있다. 5. 활동을 통해 얻은 개념&지식을 주변의 삶에 적용하고 응용할 수 있다.
4~6	**<2>새로운 시선** -데페이즈망[58] -데포르마시옹[59] -데콩포제[60] -오브제[61]	1. 표현 활동의 단계 따른 학습자 스스로 주도적인 능력을 기를 수 있다. 2. 자신의 시각에 맞춰 작품 제작을 전개해 나갈 수 있다. 3. 작품 표현의 과정, 사고를 동료 또는 교사에게 이야기 할 수 있다. 4. 활동지, 워크북 기록에 따른 변화과정을 인지하면서 활동 개념을 확장시키고 이해력을 높일 수 있다. 5. 활동을 통해 얻은 개념을 주변의 삶에 적용해 응용할 수 있다.
학습의 상황에 따라 차시의 변동이 있을 有		

58) 데페이즈망(dépaysement)이란 대상이 일상적 의미로서의 사물에서 벗어나 이상한 관계에 적용된 것을 의미한다. 물건이 원래 있어야 할 자리가 아닌 생소한 자리에 놓여, 새로운 인지적 작용을 하게하는 것이다.

59) 데포르마시옹(déformation)은 왜곡이라는 의미로 대상을 인위적으로 변형시키는 것을 의미한다. 의도적으로 대상이 지니고 있는 원 형체를 파괴해 새로운 조형적 의미를 만드는 것을 의미한다.

60) 데콩포제(décomposer)는 '분해하다'라는 의미를 지니고 있다. 이는 입체파(큐비즘) 작품에서

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 3장 프로그램 지도 개발

1. 프로그램 지도 계획

메타인지는 인지하고 있는 자신의 사고에 대해 더 높은 차원에서 인지하는 것으로, 반성과 성찰 활동에 효과적으로 적용할 수 있다. 메타인지는 표현과 감상에서 효과적으로 재 인지하는 행위를 통해 학습활동을 원활이 할 것으로 보이는데, 예를 들면 작품 제작 때, 제작하고 있는 그 상황에 뿐 아니라 주변의 세계, 변화하는 내면의 감정 등을 복합적으로 살피게 할 것이며, 감상의 경우, 시각적 대상과의 관계성 말고도 자신을 둘러싼 삶과 연계해 볼 수 있게 할 것이다. 또한 메타인지 전략의 평가는 그 과정에 대해서 다시 한 번 되돌아 볼 수 있는 원동력이 되어 성찰과 반성을 불러 일으켜 작품에 대한 태도를 습득하게 할 것으로 보인다.

이러한 메타인지의 능력을 효과적으로 사용하기 위해서 교사의 능력이 중요시된다. 교사는 학습자가 흥미를 잃지 않고 능동적으로 행동할 수 있도록 주변에서 작품 활동, 감사과 관련된 다양한 발문들을 준비해야하며, 학습자가 자신감을 가지고 자유롭게 사유할 수 있도록 격려하며, 적절한 중재를 행해야한다. 학습자들이 작품에 집중할 때 일어나는 다양한 사유의 과정, 습득한 개념들을 정리하고 기록할 수 있도록 도와야하며, 표현과 생각, 글쓰기가 병행될 수 있도록 도와야 한다.

다음 <표-10>는 메타인지 전략을 반영한 프로그램 지도 계획을 정리해 보았다. 학습의 단계를 도입, 전개, 심화, 정리의 단계로 나누어 전체적 구성을 정리하였으며, 학습 주제에 따라 세부내용은 자유롭게 변동 될 수 있지만 그 틀은 유지하도록 한다.

드러나는데, 대상을 인위적으로 분해하고 해체시킨 다음 다시 재구성하는 것을 의미한다.

61) 미술에서 오브제(object)는 일상에서 쓰이는 사물 또는 물체가 본래의 기능에서 벗어나 새로운 미적의미를 새로운 조형적 의미로 표현된 것을 의미한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-10>프로그램 계획

학습 단계	학습 과정	내용	질문
도입	학습 내용	학습내용 소개	
	동기 유발	학습에 따른 자료 제시(ppt, 학습지) 학습 문제 파악&인식 -느낀 것을 마인드 맵 활동	
전개	계획	▶파악한 지식과 학습자의 선지식&경험의 만남 -학습자의 학습 운영방법 계획 -자신만의 학습 목표 세우기 -자료조사 *활동지에 기록 *필요에 따라 컴퓨터실 이동	-어떤 느낌이 드나요? -무엇이 연상되나요? -가장 먼저 떠오르는 것은 무엇인가요? -예측한 것과 학습 주제와의 관령성은 무엇인가요? -어떻게 해결할 수 있을까요?, 어떤 방법으로 표현할까요? -작품 정보를 어떻게 수집할까요?
	활동 & 개념 발견	▶표현 : 계획에 따른 작품 활동 효과적 전략 사용 ▶감상 : 감상 작품의 분석 새로운 개념 발견 *활동지에 기록 -표현 : 사진으로 과정의 순차를 남김 -감상 : 작품 감상의 분석, 발견을 기록	
	중간점검 &토론	▶작품의 주요 설명 ▶학습자와 동료, 또는 학습자와 교사와의 상호작용 -소그룹 토론 활동 -학습자는 자신의 생각, 이유 등을 이야기 할 수 있음. ▶필요에 따라 전략 수정, 방향성 수정 *활동지에 기록	-다른 동료들은 어떻게 생각할까요? -새로 알게 된 것이 있다면 무엇인가요? -작품 활동 시 나는 무엇을 말하고자 했나요?, 작가가 작품에서 말하고자 하는 것이 무엇인가요?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	표현 & 개념발견	▶표현 : 계획에 따른 작품 활동 효과적 전략 사용 + 수정된 전략 사용 ▶감상 : 감상 작품의 분석 새로운 개념 발견 + 수정된, 더해진 개념 분석 *활동지에 기록 -표현 : 사진으로 과정의 순차를 남김 수정된 전략 추가 -감상 : 작품 감상의 분석, 발견& 수정을 기록	
심화	토론	▶교사가 준비한 자료&발문에 따른 심화학습 -고정관념에 따른 작품 -자기인식, 자기 관찰에 따른 작품 -기억에 따른 작품 -생각 바꾸기 -궁금증으로 가지고 작품 생각하기	-작품에서 우리 실생활에서 늘 느끼는 고정관념과 다른 것이 있다면 무엇인가요?, 작품에서 어떤 고정관념을 볼 수 있나요? -작품을 통해 느껴지는 것이 있나요?, 작품 제목에 대해 무슨 생각이 드나요? -작품과 비교했을 때, 기억 속에 비슷했던 경험이 있나요? -작품을 다르게 표현하면 어떻게 할 수 있을까요? 재료를 바꾸면 어떻게 될까요?, 크기를 바꾸면 어떻게 될까요? 색을 바꾸면 어떻게 될까요? 위치를 바꾸면 어떻게 될까요?
정리	내용정리	▶마지막으로 느낀점&결과물 기록하기 ▶새롭게 알게 된 것들을 기록하기	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	확장	▶여태 해왔던 활동지의 기록을 처음부터 확인하기, -무엇이 변화하였는지 인지하기 -과정에 따른 변화 속에서 좋았던 점과 피해야 할 점들 체크하기 ▶동료들의 작품, 활동지, 기록들 공유하기 -동료들의 작품은 어떻게 되었고, 어떠한 생각을 지니고 작품 활동이 되었는지 알기 -동료들은 작품 감상을 어떻게 생각하였고, 어떻게 비평하였는지 알기 ▶표현 : 같은 주제의 다양한 작품 감상하기 ▶감상 : 같은 시대, 같은 맥락의 다양한 작가들과 작품 감상하기	-나의 작품을 어떻게 응용할 수 있을까요?, 감상한 작품과 같은 것이 실생활에서 비슷하게 보여지는 것이 있다면 무엇인가요? -표현방법과 비슷하게 적용된 작품이 있다면 무엇일까요?, 감상을 하고 나서 알게 된 것으로 다른 작품을 감상하고 비평하면 어떻게 될까요?

이와 같은 수업에 따른 학습자의 활동을 분석과, 평가는 학습 중에 이루어졌던 활동지 활동에 중점을 두고 분석한다. 활동지는 각 단계를 표시할 수 있게끔 이루어져 학습자가 자신의 학습 상황에 대해 전반적 모니터링을 할 수 있을 뿐 아니라 제 3자도 확인하기 좋게 한다. 그리하여 활동지는 총 6단계가 들어있을 수 있도록 구성한다.

1단계는 학습자의 계획으로 마인드맵을 포함해 학습자의 생각의 변화와 무엇을 인식하였는지, 그 인식에 확실성을 더하기 위한 자료조사는 어떻게 이루어 졌는지, 학습자가 어떠한 목표를 세웠는지 확인할 수 있다.

2단계는 계획에 따른 활동이 어떻게 이루어졌는지 확인할 수 있다. 감상의 경우 작품 비평을, 표현의 경우 작품으로 그 변화를 확인 할 수 있다. 이 단계는 학습자의 자발적 학습을 유도해야 함으로, 계획이 효과적으로 운영할 수 있게 상세히 적을 수 있도록 한다. 또한 학습자는 필요에 따라 자신만의 기호, 표식으로 표현할 수 있다. 감상활동에서는 이 활동지는 감상물이 될 수 있기 때문에, 학습자의 상황과 분석이 적힐 수 있도록 교사는 활동지 개발에 힘써야 한다.

3단계는 계획에 따른 활동시간을 가진다. 이 때, 감상에서는 대상에 대한 개념 탐구, 발견이, 표현에서는 작품 제작 활동이 이루어진다. 감상과 표현 시, 학습자가

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

지니고 있는 선지식 중 가장 효과적 전략을 사용하여 활동을 이루며, 활동 과정에 있어 전반적 모니터링이 이루어질 수 있도록 활동지에 기록하는 것을 잊지 않도록 한다. 감상의 경우 작품을 통해 새롭게 알게 된 것, 혹은 학습자가 느끼고 분석한 것에 대해서 상세히 적어 스스로 어떠한 생각을 가졌는지 인지할 수 있도록 하며, 표현의 경우 제작 과정을 체계적일 뿐 아니라 한 번에 알 수 있게, 6단계에 걸쳐 사진을 붙이도록 한다. 즉 제작 과정의 변천을 사진으로 남겨 붙이는 것이다. 학습자가 원할 시, 제작 과정의 단계를 더 많이 분할하여 사진으로 남겨도 된다.

4단계는 중간점검으로 동료들과 학습자의 생각을 비교하여 새롭게 알게 된 것, 혹은 알고 있었던 것에 대한 상황을 인지한다. 동료 또는 교사와 이야기를 나눔으로서 학습자의 작품 활동, 감상에 확실성을 기록하는 것으로 이 때 학습자의 전략에 변화가 있을 경우 그것을 기록하게 하며 이에 따른 학습자의 인식의 변화를 확인할 수 있다. 이는 3단계인 활동 영역과 자유로운 상호작용이 이루어진다. 중간점검에 새로이 알게 된 지식이 기존의 표현과 감상에 영향을 주기 때문이다.

4단계는 교사의 발문에 따른 더 넓은 생각을, 5단계는 마지막 느낀 점을, 6단계는 학습자 스스로 자신의 활동지와 워크북의 기록을 확인하면서 통찰한 것들을 기록함으로서 성찰과정을 확인할 수 있다. 이 때 워크북과 활동지의 기록은 필요에 따라 숙제로 남기도록 한다.

학습자의 평가는 활동지를 중심으로, 동료평가, 학습자의 자발성을 볼 수 있는 발표와 같은 행동을 포함해 종합적으로 이루어지도록 한다. 표현의 경우 활동지의 계획과 작품의 상관관계 또한 평가에 속하게 한다. 그 외에 교사는 활동지를 확인하고 그 과정에 잘된 점과 보완점을 학습자에게 알려줌으로서 학습자가 더 나은 발전을 할 수 있도록 기여해야 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 프로그램 지도안

메타인지를 활용한 미술 프로그램 지도안은 감상영역의 '자세히 들여다 본 작품'과 표현영역의'새로운 시선'으로 구분하여 제시하였다. 이는 수업 진행에 따른 교수·학습 과정이다.

가. '자세히 들여다 본 작품'

1) 학습 목표

- 자신만의 시각에 맞춰 감상&비평을 할 수 있다.
- 현대 작품 제작에 영향을 준 요소들에 대해 이해할 수 있다.
- 마르셀 뒤샹, 파블로 피카소, 살바도르 달리, 르네 마그리트 의 조형적 요소와 특징을 이해하고 설명할 수 있다.
- 자세히 들여다보며 습득한 감성과 이해한 것을 실생활에 응용하여 생각할 수 있다.

2) 수업개요

본 교수·학습지도안은 중학교 교과서 <감상>단원과 관련하여 '자세히 들여다 본 작품'을 제재로 선정하였다. 동시대의 개성이 뚜렷한 4명의 작가를 선정해 작가의 그림들 중 하나를 학습자가 선택해 감상하도록 한다. 이 때 메타인지의 기법을 활용해 학습자가 감상 활동 시 스스로 학습을 운영할 수 있도록 하며, 중간 점검 시간에 동료들과의 토론활동에 중점을 두어 학습자와 동료 상호간에 질문과 답변이 오가며 서로 대화하는 공부 방법을 활용할 수 있도록 하였다.

마르셀 뒤샹, 파블로 피카소, 살바도르 달리, 르네 마그리트는 생각의 정밀도에서는 차이가 있겠지만 살아온 시대적 맥락, 자신을 사유하는 능력, 사물을 색다르게 바라보는 시각의 공통점을 지니고 있다. 학습자는 이러한 작가들의 능력을 이미지

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

맥락으로 접하게 됨으로서 대상을 바라보고 생각하는 능력을 기를 수 있을 뿐 아니라, 학습자 자신은 이 작품들을 어떻게 생각하고, 무엇을 생각하는지를 메타인지를 통해 구체적으로 파악함으로서 사고력의 증진과 그림에 대한 접근성을 용이하게 할 수 있다.

도입부에서 달리, 뒤샹, 피카소, 마그리트의 작품을 살펴보고 간략하게 작품에 대한 설명만을 첨가할 뿐 학습자들이 4개의 작품 중 하나를 선정해 탐구할 시간을 가진다. 학습자의 생각을 도울 수 있는 질문을 함으로서 학습자가 작품에 대해 자신만의 시각으로 생각해보고 빠르게 마인드맵으로 작품에 대해 적어나감으로서 자신이 무슨 생각을 하는지 살펴볼 수 있도록 한다.

전개부분에서는 학습자가 표현활동에서 알게 된 작품에 관한 선지식들과 작품을 통해 나타난 생각들을 비교해 학습자만의 목표를 설계하여 어떻게 감상활동을 할 것인지 스스로 탐구한다. 학습자가 자신의 감상 방법 설정에 어려움을 느낄 때에는 교사가 적절한 발문 또는 전략의 예시를 알려줘 학습자가 스스로 전략의 방향을 잡을 수 있도록 돕는다. 학습자의 필요에 따라 작품에 대한 더 깊은 지식이 요구될 경우 컴퓨터실을 이용한다. 감상의 예로는 동료와 함께하는 연구, 선 감상 후 작품에 대한 견해가 있는 설명 읽어보기, 표현해보고 감상하기, 작가의 생애 탐구 후 감상하기, 당시 시대적 맥락과 작품과 연결 지어 생각하기 등과 같은 다양한 방법이 있으며 학습자의 계획은 존중하고 활동을 스스로 할 수 있도록 격려한다. 이 때 교사는 학습자들이 활동지 활동을 잊지 않고 사용하도록 해야 한다. 계획에 맞춰 감상활동을 하고 수업이 끝나면 자신이 하고 있는 작품에 대해 더 알아오도록 하고 차시예고를 한다.

2차시에서 학습자는 자신의 감상활동에 마무리를 짓고 4명의 그룹을 만들도록 한다. 이 때 이 그룹의 학습자는 똑같은 작가의 작품에 대해 감상한 학생이 겹치지 않도록 구성하여야 한다. 학습자들이 자신이 감상한 작품에 대해 소개하고 자신의 감상방법과 작품에 대한 소개 등 자신이 새롭게 알게 된 사실과 작품에 대한 설명

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

을 하여 동료들이 학습자가 감상한 활동에 대해 인지할 수 있도록 한다. 또한 토론활동을 통해 동료들은 자연스럽게 자신이 궁금한 것들을 물어봄으로서 학습자가 알 고 있다고 여기는 것에 대해 더욱 선명하게 알 수 있도록 하고 동료들은 학습자의 작품 소개를 인지하고 학습할 수 있도록 한다. 2차시는 토론활동에 중점을 둔다. 하여 동료와 학습자들은 서로의 감상방법에 대해 배울 점이 있다면, 그것을 토대로 자신의 감상방법에 추가해 새롭게 감상활동을 하도록 한다. 이 활동은 활동지에 세세하게 기록하여 학습자가 자각을 통해 자신의 학습 상태를 살필 수 있도록 한다.

3차시 심화활동으로 학습자가 인지한 것들을 토대로 교사와의 상호작용이 원활히 이루지게 한다. 교사는 심화활동을 통해 학습자가 작품을 궁금증을 지니고 볼 수 있도록 돕기 위해 작품을 통해 생각난 기억 사유하기, 생각 바꾸기, 습득한 지식을 제외하고 작품을 유심히 바라보기 등과 같은 활동을 적극 활용하여 학습자가 작품에 관심을 지니고 자신과 대입하여 생각하도록 한다. 심화활동이 끝나면 내용정리에 들어간다. 학습자는 꾸준히 해온 활동지를 통해 자신이 해온 활동을 돌이켜보고 자신이 어떻게 변화하였고 무엇이 미흡하였는지 반성하고 성찰하는 과정을 지닌다. 주변의 동료들은 어떻게 감상하였고 무엇을 반성하였는지 이야기를 들어보고 학습자가 작품을 감상하면서 마음에 들었던 전략을 실생활에 적용할 수 있는지 반성의 과정을 확장시키는 활동을 하고 수업을 마친다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-11>'자세히 들여다 본 작품' 교수·학습 지도안

학습제재	<1>자세히 들여다 본 작품	대상	중학교 1,2	차시	1~3/3
학습목표	▪ 자신만의 시각에 맞춰 감상&비평을 할 수 있다. ▪ 현대 작품 제작에 영향을 준 요소들에 대해 이해할 수 있다. ▪ 마르셀 뒤샹, 파블로 피카소, 살바도르 달리, 르네 마그리트의 조형적 요소와 특징을 이해하고 설명할 수 있다. ▪ 작품 감상 방법에 대해 이해한 것을 토대로 실생활에 응용하여 생각할 수 있다.				
학습자료	교과서, 보충자료(ppt 자료), 활동지, 활동 자료				
학생준비물	교과서, 연필, 지우개, 종이 등 개별준비물				
학습단계	교수·학습 과정			지도상 유의점(◎) 메타인지 활동(●)	
도입	■인사 및 출석활인 ■학습내용 & 동기유발 -마르쉘 뒤샹의 '샘'감상 -파블로 피카소의 '아비뇽의 처녀들'감상 -살바도르 달리의 ''감상 -르네 마그리트의 '골콩드(겨울비)'감상 -작품 이미지, 표현 재료, 표현 방법을 알려주고 작품을 보고 생각나는 단어, 연상되는 이미지 생각하기. -질문 : 표현 활동의 특징은 무엇이라 생각하나요? -작품에 관해 생각나는 것, 특징이라 생각되는 것을 자신의 시각에 맞춰 빠르게 마인드맵으로 표현하기. *생각들은 활동지에 기록			◎ppt자료 ◎활동지 배부 ●자기 인식, 자기 반문	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	 <그림-5> Marcel Duchamp 마르셀 뒤샹 <샘>	 <그림-6> Pablo Picasso 파블로 피카소 <아비뇽의 처녀들>	
	 <그림-7> Salvador Darli 살바도르 달리 <성 안토니우스의 유혹>	 <그림-8> René Magritte 르네 마그리트 <골콩드>	
전개	■계획 -4개의 작품 중 하나를 선택해 감상. -마인드맵을 토대로 학습자는 자신이 작품을 바라보는 시선이 어떠한지 인지를 한 후, 자신의 선지식과 비교해 학습자만의 목표를 따로 설계하기. -어떻게 표현했을까? -무엇으로 표현했을까? -왜 이런 공간감으로 표현할까? -이 작품으로 무슨 메시지를 전달하는 거지? -작가의 다른 작품은 무엇일까? -작가가 살고 있던 시대는 언제일까? <계획 예> -동료와 함께 연구 -모르는 예술 용어 찾아보거나 물어보며 연구.		◎활동지 배부 ◎감상 계획을 구상할 때 계획의 예를 들어 학습자들이 자신에게 맞는 계획을 할 수 있도록 돕는다. ◎계획 시 학습자가 자신과 연관지어, 생각할 수 있도록 돕고 자기 반문을 통해 계획을 구현할 수 있도록 유도한다. ◎계획이 완성되면, 학습자가 계획에 맞춰 활동할 수 있도록

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	-선 감상 후, 설명 읽어보기 -표현 해보고 감상하기 -작가에 생애 탐구 후 감상하기 -좋아하는 작품과 비교하며 감상하기 -동 시대의 작품과 비교하며 감상하기 -계획을 짜기 위한 자료조사를 하고 계획을 완성한다. *필요에 따라 컴퓨터 실 이용. *과정들은 활동지와 워크북에 기록. ■활동 -계획에 맞춰 표현활동하기. *과정들은 활동지에 기록. 자신만의 시각에 맞춰 감상&비평을 할 수 있다. *주변정리, 차시예고 ■중간점검&토론 -그룹 활동 -서로 다른 작품을 감상한 학습자 4명 짝 짓기 -그룹 멤버에게 감상방법에 대해 설명하기 -동료들에게 궁금한 것들 물어보기. -질문 : 어떤 방법으로 작품을 바라보았는가? -질문 : 어떤 방법으로 감상에 접근하였는가? <활동 예> -작품들의 역사, 당시 시대적 배경, 문화적 맥락에 대해 설명. -작가들의 대표 작품들을 훑으며 작가의 조형적 특징에 대해 설명. -감상 작가의 작품들에 대해 설명. -작품의 예술 용어에 대해 설명. -학습자는 자신이 새롭게 알게 된 바를 미술용어를 사용해 설명하기	분위기를 조성한다. ◎학습자가 활동지를 잊지 않도록 하며, 학습자가 상시 확인할 수 있도록 한다. ●계획 ◎학습자가 집중된 분위기 속에서 자신의 시선으로 바라본 작품을 감상할 수 있도록 분위기를 주도한다. ●자기조절 ◎교사는 학습자들이 자유롭게 생각하고 표현할 수 있는 긍정적 분위기를 조성하고, 비난하거나 비방하는 언어는 쓰지 못하도록 한다. ◎학습자가 자신의 생각에 대해 분명하게 말할 수 있도록 한다. ◎학습자가 동료와의 토론을 통해 자신과는 다른 감상방법에 대해 인지할 수 있도록 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	-작품의 조형 요소와 학습자가 생각한 조형요소 비교하여 설명하기 -작품 의미와, 자신의 감상사이의 관계에 대해 생각해 보고 토론하기 -질문 : 작품의 특징과 여러분이 생각한 것의 차이가 있나요? -질문 : 차이가 있다면 무엇인가요? -질문 : 작품을 동해 얻게 된 새로운 발상이 있나요? *과정들은 활동지에 기록. 현대 작품 제작에 영향을 준 요소들에 대해 이해할 수 있다. 살바도르 달리, 마르셀 뒤샹, 파블로 피카소, 르네 마그리트의 조형적 요소와 특징을 이해하고 설명할 수 있다. -교사는 학습자들의 그룹을 돌아다니며, 어떻게 활동을 하는지 주의하며, 필요에 따라 도움을 준다. ■활동 -계획에 맞춰 활동하지만, 새로 배운 개념들을 더해서 감상 활동하기. 감상 전략 자체가 수정됐다면 수정된 계획에 맞춰 표현활동하기 *과정들은 활동지에 기록. *주변정리, 차시예고	◎교사는 작품에 관한 구체적 설명을 통해 학습자가 자신의 감상 방향성을 인지하고 수정할 수 있도록 돕는다. ◎학습자가 작품에 대한 원 개념과 자신이 바라본 작품의 개념의 차이를 인지할 수 있도록 유의한다. ◎학습자가 더 나은 생각으로 감상을 할 수 있도록 도우며, 교사는 교실을 둘러보며 학습자들이 그룹 활동에 잘 참여하는지, 참여를 잘 못하는 학생은 없는지 살핀다. ◎학습자가 활동지 활동을 놓치지 않도록 지도한다. ●자기점검 ◎학습자가 새로 인지한 개념들을 효과적으로 사용해 작품 감상을 효과적으로 할 수 있도록 돕는다.
심화	■토론 -교사는 학습자가 더 심화된 생각으로 감상을 할 수	◎교사는 학습자들이 자유롭게 생각하고 표현할 수 있는 긍정

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	있도록 돕는다. -ppt자료 제시. 중간점검에서 배운 지식을 간략히 제시 -질문 : 제시 된 작품들은 어떠한 고정관념을 없애주나요? -질문 : 제시 된 작품들은 어떤 기억을 떠오르게 하나요? -질문 : 제시된 작품들은 어떤 마음이 들게 하나요? -질문 : 학습자가 작품 속에 들어가게 된다면 어떻게 될 것 같나요? -질문 : 제시된 작품에서 무엇이 가장 궁금하나요? -생각하고 이야기 나누기	적 분위기를 조성하고, 비난하거나 비방하는 언어는 쓰지 못하도록 한다. ◎학습자가 작품을 감상하는데 있어, 다각도로 접근을 할 수 있게 한다.
정리	■내용정리 -알 게 된 새로운 개념들 정리하기. -학습자는 현재의 새로 알게 된, 변화 된 지식과 생각을 지니고 워크북을 통해 처음과 비교하기. -작품 감상 방법에 대해 평가하고 반성하기 -작품에 대해 마지막으로 느낀 점을 활동지나 워크북에 기록하기 -질문 : 활동의 과정이 어떻게 변화되었나요? ■확장 -다른 친구들의 감상방법 들어보기 -학습자의 감상방법을 실생활에 적용하면 어떠한 장점이 있을지 생각하기 작품 감상 태도에 대해 이해한 것을 토대로 실생활에 응용하여 생각할 수 있다. *변화된 생각 활동지와 워크북에 기록. -주변정리하기, 차시예고	◎교사는 학습자가 자 자신의 학습과정을 통찰하고 반성할 수 있도록 집중된 분위기를 조성한다. ◎교사는 학습자가 자신의 경험과 감정이 긍정적으로 변화할 수 있도록 주의해야 한다. ◎교사는 학습자의 감상 방법이 실생활에서 어떻게 활용될지 응용할 수 있도록 돕는다. ●자기평가 ●자기반성
위 차시는 학습자의 상황, 주변 환경에 의해 자유롭게 변동 될 수 有		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-12>'자세히 들여다 본 작품' 활동지1

	'자세히 들여다 본 작품'	
	( )학년 ( )반 ( )번 이름 ( )	
	'자세히 들여다 본 작품' 마인드 맵 Mind Map	
학습이해	**자기반문**	4개의 작품 중 선정한 작품에서 어떤 느낌이 느껴지나요?
		특징이 무엇이라 생각하나요?
		연상되는 이미지, 생각나는 것이 있다면 무엇인가요?
		제시된 작품 4개의 공통점이 무엇이라 생각하나요?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

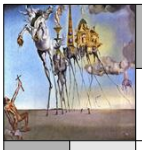
<표-13>'자세히 들여다 본 작품' 활동지2

		'자세히 들어다 본 작품' **어떻게 작품을 감상할 것인가 계획해봅시다**
		(　　)학년 (　　)반 (　　)번 이름 (　　)
감상계획	작품탐구	어떤 생각으로 표현했을까?
		무엇으로 표현했을까?
		왜 이런 공간감으로 표현할까?
		이 작품으로 무슨 메시지를 전달하는 걸까?
		작가의 다른 작품들과 비교했을 때 차이점은?
		참고할 만한 작품이 무엇이 있는지 찾아봅시다
		내가 작가라면 어떻게 표현할까?
	감상계획구상	어떤 방법으로 작품을 감상할건가요? *필요에 따라 뒷장을 사용 하세요.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

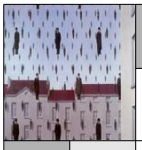
<표-14>'자세히 들여다 본 작품'활동지 3

		**'자세히 들여다 본 작품'**
		(　　)학년 (　　)반 (　　)번 이름 (　　)
중간점검	**자기점검**	동료는 어떻게 감상을 하고 있나요?
		동료와의 이야기를 자신이 감상하고 있는 작품과 비교했을 때 어떤가요?
		표현에 수정이 있나요? 있다면 무엇이 수정될까요?
		수정 시 필요한 것은 무엇일까요?
		수정된다면 어떻게 변화할까요?
	수정된 감상방향	*필요에 따라 뒷장을 사용 하세요.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-15>'자세히 들여다 본 작품'활동지 4

		**'자세히 들여다 본 작품'**
		(　　)학년 (　　)반 (　　)번 이름 (　　)
작품의 변화	자기조절	감상 계획에 따른 체크리스트
	평가&정리	심화 활동에서 새롭게 생각하게 된 것이 있나요?
		작품 처음 감상과 현제의 감상에는 무슨 차이가 있나요??
		내가 잘한 점이 있다면 무엇인가요? 그리고 내가 못한 점이 있다면 무엇인가요?
		감상 과정에서 다른 분야에서도 활용하고 싶은 전략이 있다면 무엇인가요?(ex, 몸으로 표현하며 감상, 친구와의 소통을 통한 감상, 표현을 함으로서 이해된 감상, 생애 탐구, 작품의 특징 탐구, 타 작품과의 비교를 통한 감상)
		내가 예술가가 된다면, 이 작품은 어떻게 실생활에 응용할 수 있을까요?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나. '새로운 시선'

1)학습 목표

- 데페이즈망, 데포르마시옹, 데콩포제, 오브제의 활용에 대해 이해하고 선택하여 나와 관련해 표현할 수 있다.
- 작품 표현 시 이루어진 생각, 가치, 표현 방법을 설명할 수 있다.
- 표현 활동에서 이루어 졌던 과정에 대해 반성하고 성찰할 수 있다.
- 표현 작품을 나의 삶과 관련해서 확장시킬 수 있다.

2)수업개요

본 교수·학습지도안은 중학교 교과서 <표현>단원과 관련하여 '새로운 시선'으로 바라보는 세상을 표현할 때 메타인지 전략을 활용해 진행하고자 한다. '새로운 시선'의 작품은 <감상>수업에서 이루어졌던 작가의 다른 작품으로 선정한다. 각 작가의 특징인 데페이즈망, 데포르마시옹, 데콩포제, 오브제 기법으로 작품을 표현하게 하며, 4개의 기법중 하나는 선정해 집중 할 수 있도록 한다. 이 기법들은 일상적인 시각보다는 색다르게 대상을 이해하고 관찰해야하는 특징을 지니고 있다. 먼저 작품에 대해 간략히 알아봄으로서 특징에 대해 이해하고, 그 특징을 활용하여 학습자들과 표현방법을 세분화하고, 학습자가 지니고 있는 고유의 특징을 발휘하여 표현하고자 한다. 그리고 매 순간마다 활동지에 상황을 기록함으로서 학습자가 자신이 무엇을 하는지 인지하고 알 수 있도록 주의해야 한다.

본 수업은 메타인지 전략을 활용해 학습자가 자기 자신의 진행상황과, 표현의 목적을 인지하여 표현활동을 할 수 있도록 진행한다. 이는 학습자가 표현활동에 자신의 개성을 더욱 잘 발휘하고, 학습자가 표현과정에서 일어나는 인지적 과정들을 효과적으로 알아 낼 수 있는데 돕는 작용을 할 수 있다. 이 기법들의 특징인 낯선 시각적 충격과 발상은 학습자가 스스로 고찰을 해야만 하므로 자신의 작품을 표현하

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

고, 이해하는데 깊은 사유를 할 수 있도록 도울 수 있다.

도입부에서 먼저 '새로운 시선'의 데페이즈망, 데포르마시옹, 데콩포제, 오브제에 관련된 작품을 소개하고, 그 특징들에 대해서 알아본다. 학습자들에게 그 외의 같은 작가의 비슷한 작품, 재료, 표현의 구성, 미술적 용어 특징을 ppt로 제시하고 이에 대한 학습자가 생각, 감정, 연상되는 다양한 것들을 활동지나 워크북을 통해 10분 안에 마인드맵으로 표현하게 한다.

전개단계에서는 학습자들과 작품을 계획하는데 앞서, 다양한 작품들을 살펴보고 연구할 수 있도록 컴퓨터 실로 이동을 한다. 마인드맵으로 구성하였던 것을 토대로 작품에 대해 궁금하였던 것을 알아보고 조사하여 작품 구상과 계획 활동을 하도록 한다. 그 후 간단한 에스키스 작업을 한다. 모든 구상이 끝나면 전 차시에서 표현 활동에 대한 간략한 예시를 알려주고 준비물을 준비했다는 전제하에, 1차시에 표현 활동에 들어갈 수 있도록 한다. 수업이 끝나고, 더 필요하다 싶은 준비물이 있다면 다음 차시에 추가로 준비할 수 있도록 하고 차시예고를 한다.

2차시에서는 학습자가 자신이 구상한 계획들을 살피며 표현단계에서 활동을 하는데, 오차가 없도록 돕는다. 이 때 교사는 꾸준히 교실을 배회하며 학습자들의 계획과 활동 진행상황을 살피고, 학습자들이 자신의 진행 상태를 계속해서 인지할 수 있도록 한다. 학습자의 전반적 작품 활동이 중반쯤에 왔을 때 중간점검으로 학습자가 자신의 활동에 대해 인식 할 수 있게 한다. 중간점검 단계에서 학습자들은 옆 동료들과 소그룹으로 모임을 만들며 각자 작품에 대해 설명 한다. 이 과정을 통해 동료들과의 대화를 통해 상대의 생각에 대해서도 확인하여 참고할 것이 있다면 참고할 수 있도록 한다. 학습자는 동료의 생각을 통해 전략에 변화가 생길 시 자유롭게 전략을 바꾸며, 교사는 각 그룹에 개입해 학습자들이 더 발전된 방법을 사용할 수 있도록 돕는다. 작품 활동에서 일어나는 인지활동, 변화는 모두 활동지와 워크북에 기록할 수 있게 하며, 작품의 변화과정은 사진을 찍어서 인화할 수 있도록 한

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 이 때 학습자의 핸드폰 사용을 허락하며, 학습자들이 핸드폰으로 다른 것을 할 수 없도록 지도해야 한다. 시간이 끝나기 전 자리를 정리하고 다음 차시를 예고한 다음 마친다.

3차시 안에 학습자들이 작품 활동을 다 할 수 있도록 지도에 유의하며, 학습자가 작품을 다 완성하고 나면 표현의 심화 과정에 대해 알아보면 생각의 전환을 할 수 있도록 한다. 완성된 작품을 보고, 크기, 질감, 배치, 도구 등에 따른 차이가 있었다면 어떻게 될지 생각해보며, 데페이즈망, 데포르마시옹, 데콩포제, 오브제 활용의 작품과 주제는 같지만 상이하게 다른 작가의 작품들을 살펴보는 과정을 통해 더 심화된 작품 표현 활동에 대해 인지할 수 있도록 한다. 학습자들이 단순히 생각에서 그치는 것이 아닌 토론활동으로 이어질 수 있게 교사는 활용하기 좋은 발문들을 준비하여야 한다. 정리단계에서 학습자는 자신의 활동지의 기록을 순차적으로 살펴보며, 자신의 표현 활동의 변화를 확인하고, 생각할 수 있도록 한다. 그리고 다른 동료들의 생각과 활동지를 펼쳐놓고 다함께 확인 할 수 있는 시간을 가져 다른 학습자는 어떻게 표현하였는지 인지하고 표현의 다양함을 알게 한다. 마지막으로 이와 같은 작품 활동이 현실 삶과 연동된다면, 어떤 요소로 들어갈 수 있을지 생각해보고, 작품과 비슷한 맥락의 작품이되, 실제 삶에서 볼 수 있는 것을 살펴본 후 활동지에, 작품이 삶에서 구현될 수 있는 방법과, 쓰임새 등 응용하여 생각한 것들을 적어보고 끝낸다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-16> ‘새로운 시선’ 교수·학습 지도안

학습제재	<2>새로운 시선	대상	중학교 1,2	차시	4~6/6
학습목표	• 데페이즈망, 데포르마시옹, 데콩포제, 오브제의 활용에 대해 이해하고 선택하여 자화상을 표현할 수 있다. • 표현 과정에 대해 인지할 수 있다. • 작품 표현 시 이루어진 생각, 가치, 표현 방법을 설명할 수 있다. • 표현 활동에서 이루어 졌던 과정에 대해 반성하고 성찰할 수 있다.				
학습자료	교과서, 보충자료(ppt 자료), 활동지,				
학생준비물	채색도구, 연필, 지우개, 종이 등 개별준비물				
학습단계	교수·학습 과정			지도상 유의점(◎) 메타인지 활동(●)	
도입	■인사 및 출석활인 ■학습내용 & 동기유발 -표현활동 소개와 활동과 관련한 작품을 감상하기. -뒤샹과 오브제<그림-9>, <그림-10> -피카소의 데콩포제<그림-11> -달리의 데포르마시옹<그림-12>, <그림-13> -마그리트의 데페이즈망<그림-14>, <그림-15> -작품 이미지, 표현 재료, 표현 방법을 알려주고 작품을 보고 생각나는 단어, 연상되는 이미지 생각하기. -질문 : 각 작품의 표현 활동 특징은 무엇이라 생각하나요? -작품에 관해 생각나는 것, 특징이라 생각되는 것을 자신의 시각에 맞춰 빠르게 마인드 맵으로 표현하기. -자신에게 맞는 방법 선택하기(오브제, 데콩포제, 데포르마시옹, 데페이즈망 中) *생각들은 활동지에 기록			◎ppt자료 ◎활동지 배부 . ●자기 인식, 자기 반문	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	<그림-9> Marcel Duchamp 마르셀 뒤샹 <자전거 바퀴>	<그림-10> Marcel Duchamp 마르셀 뒤샹<병걸이>	
	<그림-11>Pablo Picasso 파블로 피카소<게르니카>		
	<그림-12>Salvador Dali 살바도르 달리 <베이컨과 부드러운 자화상>	<그림-13>Salvador Dali 살바도르 달리 <기억의 영속>	
	<그림-14> René Magritte 르네 마그리트	<그림-15> René Magritte 르네 마그리트	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	<중절모를 쓴 남자>	<금지된 재현>	
전개	■계획 -어떻게 작품을 구상할 것인지 가볍게 연상 한다. 그 후 학습자들과 필요에 따라 컴퓨터 실로 이동한다. -어떻게 표현할까? -어떤 질감으로 표현할까? -운동감이 느껴지게 할까? -어떤 공간으로 표현할까? -어떤 도구를 사용할까? -참고할 만한 작품들은 무엇이 있을까? -나의 무엇을 극대화 시켜 표현할까? -계획을 짜기 위한 자료조사를 하고 계획을 완성한다. *과정들은 활동지에 기록. ■활동 -계획에 맞춰 표현활동하기. -활동의 과정은 활동지에 계속된 기록으로 인지하기. *활동 중간에 끝날 시 주변 정리, 차시예고 데피이즈망, 데포르마시옹, 데콩포제, 오브제 중 선택하여 자화상을 표현할 수 있다. ■중간점검&토론 -가장 옆에 있는 학습자 2~3명 짝 짓기 -그룹 멤버에게 작품과 방향성, 생각에 대해 설명하기 -질문 : 무슨 방법으로 표현하였는가? -질문 : 극대화 된 것이 있다면, 왜 그렇게 표현하였는가?		◎작품을 제작할 때 구상을 정확하게 할 수 있도록 돕는다. ◎제작 활동에 의미를 내면과 외면을 아울러 계획할 수 있도록 한다. ●계획 ◎활동 시, 학습자는 핸드폰을 사용할 수 있다, 단 표현물의 제작을 찍는 용도로만 사용을 제한한다. ◎작품 제작을 하면서 활동지에 기록하는 것을 잊지 않도록 하며, 학습자가 상시 확인할 수 있도록 한다. ●자기조절 ◎학습자가 자신의 생각에 대해 분명하게 말할 수 있도록 한다. ◎자유로운 발표, 제작 과정에서 궁금증을 해소하기에 좋은 분위기를 만든다. ◎학습자가 더 좋은

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	작품 표현 시 이루어진 생각, 가치, 표현 방법을 설명할 수 있다. -주변의 아이들의 작품을 둘러보며 진행상황 살펴보기 -궁금한 것들 물어보기. -교사는 학습자들과 작품들을 둘러보고, 참고 할 수 있을 만한 방법들을 제시한다. 이 때 학습자가 전략을 변경하고 싶다면 가능하게 한다. ■활동 -계획에 맞춰 표현활동하기. 수정됐다면 수정된 계획에 맞춰 표현활동하기 -작품을 완성하기 -활동의 과정은 활동지나 워크북에 계속된 기록으로 인지하기. -작품을 완성하기 *활동 중간에 끝날 시, 주변 정리& 차시예고	아이디어를 획득할 수 있도록 돕는다. ●자기점검 ●자기조절 ●자기점검
심화	■토론 -교사는 학습자가 더 심화된 생각으로 작품을 볼 수 있도록 돕는다. -ppt자료 제시. 고정관념을 깬 작품 자기 인식이 들어난 작품 향수가 묻어나는 작품 -질문 : 이와 같은 작품들을 자신의 작품과 대입하면 어떻게 될까요? -질문 : 작품의 묘사력은 어떠한가요? 사실적인가요, 추상적인가요? -질문 : 위의 작품들과 여러분들 작품의 차이점은 무엇인가요? -질문 : 작품들을 보고 무슨 생각이 들어요? -생각하고 이야기 나누기	◎학습자가 다양한 작품들을 보고 상상할 수 있도록 돕는다. ◎학습자가 자신의 작품의 완성도는 자기의 결정에 있으며, 자신의 작품의 가치는 자기가 결정할 수 있도록 돕는다. ◎제시 작품과 자신의 작품에 대해 생각할 수 있도록 유도한다. ●자기점검
정리	■내용정리	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	-알 게 된 새로운 개념들 정리하기. -학습지와 워크북을 확인하면서 처음과 비교하기. -작품에 대해 성찰하고 반성하기 -작품에 대해 마지막으로 느낀 점을 활동지에 기록하기 -질문 : 활동의 과정이 어떻게 변화되었나요? -질문 : 처음 의도대로 작품이 나왔나요? 표현 활동에서 이루어 졌던 과정에 대해 반성하고 성찰할 수 있다. ■확장 -다른 친구들의 작품 감상하기 -ppt 자료 : 작품과 관련해 다양한 초상화 또는 자화상 작품을 정해 자료 제시 -작품이 실생활에서 적용된다면 어떻게 될지 생각하고 적어보기 표현 작품을 나의 삶과 관련지어 확장시킬 수 있다. *변화된 생각 활동지에 기록. *주변정리, 차시예고	◎교사는 메타인지 전략을 활용할 수 있는 발문을 통해 학습자의 학습 과정 경험을 자극하고, 그것을 인지하고 반성할 수 있도록 돕는다. ◎교사는 학습자가 자신의 경험과 감정이 긍정적으로 표현될 수 있도록 주의해야 한다. ◎교사는 학습자가 자신의 작품, 또는 다양한 작품들이 실생활에서 어떻게 활용될지 응용할 수 있도록 돕는다. ●자기평가 ●자기반성
위 차시는 학습자의 상황, 주변 환경에 의해 자유롭게 변동 될 수 有		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-17>‘새로운 시선’ 활동지 1

		‘새로운 시선’
		(　　)학년 (　　)반 (　　)번 이름 (　　)
학습이해	자기반문	작품에서 어떤 느낌이 느껴지나요?
		특징이 무엇이라 생각하나요?
		‘~~~’의 작품은 무엇을 말하려고 했을까요?
		‘~~~~’의 공통점이 무엇인가요?
		내가 알게 된 것은 무엇인가요?
‘새로운 시선’ 마인드 맵 Mind Map		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-18>'새로운 시선' 활동지 2

		'새로운 시선' 어떻게 작품을 기획할 것인가 계획해봅시다
		(　　)학년 (　　)반 (　　)번 이름 (　　)
작품계획	자기조절	어떤 질감으로 표현할까요?
		운동감이 느껴지게 할까요?
		무슨 메시지를 전달할까요?
		어떤 도구를 사용할까요?
		작품에 주제가 있다면 무엇인가요?
		참고할 만한 작품이 무엇이 있는지 찾아봅시다
		데페이즈망, 데포르마시옹, 오브제 중 무엇을 선택할 건가요? 그 이유는 무엇인가요?
		사용도구
		내가 표현하고자 하는 바가 있다면 무엇인지 적어봅시다
		어떻게 표현할까요?
	아이디어스케치	*필요에 따라 뒷장을 사용 하세요.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-19>'새로운 시선' 활동지 3

		'새로운 시선'
		(　　)학년 (　　)반 (　　)번 이름 (　　)
중간점검	자기점검	동료에게 무엇을 배웠나요? 토론을 가장 잘하고 의견을 잘 소통하는 동료가 있다면 누구인가요?
		동료와의 이야기를 통해 새로 배운 것이 있나요?
		표현에 수정이 있나요? 있다면 무엇이 수정될까요?
		수정 시 필요한 것은 무엇일까요?
		수정된다면 어떻게 변화할까요?
	수정된계획	*필요에 따라 뒷장을 사용 하세요.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-20>'새로운 시선' 활동지 4

	'새로운 시선'	
	( )학년 ( )반 ( )번 이름 ( )	
작품의 변화	자기평가	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ *필요에 따라 뒷장을 사용 하세요
	내용의 정리	심화토론을 통해 새롭게 생각하게 된 것은 무엇인가요?
		작품 처음 구상부터 완성까지 단계를 보고 무슨 생각이 드는지 서술하시오
		내가 잘한 점이 있다면 무엇인가요? 그리고 내가 못한 점이 있다면 무엇인가요?
		작품 과정에서 이어 나가고 싶은 것이 있다면 무엇인가요?(ex, 전략, 색의 조합, 물감의 활용방법, 작품의 배치, 구상 방법)
		작품의 의도가 잘 표현되었나요?
		내가 예술가가 된다면, 이 작품은 어떻게 실생활에 응용할 수 있을까요?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 4절 프로그램 가치

미술의 영역에서 말하는 '무아지경(無我之境)'의 영역은 인식 밖에서 이루어지는 활동이 아니다. 미술은 '무(無)'에서 유(有)'를 만들어내지만 그것은 작가의 꾸준한 생각을 통해서 이루어지는 것으로 의식이 가득한 상태에서 이루어지는 몰입된 활동의 결과물이다. 미술 활동의 모든 영역, 예를 들어 물감의 조합부터 흙의 만짐, 둘을 깎는 등 모든 활동이 인지 밖의 영역에 있으면 작품이 되지 못한다. 즉 모든 상황을 통찰하고 인지하면서 이루어져야 한다는 의미이다. 우연히 만들어 낸 창조도 있을 수 있지만, 우연적 현상에 대한 포착과 자각이 없다면 그것은 의미 없는 현상에 불과하다.

미술의 영역에서 철학은 필수이며 자신 내부의 것을 이끌어 표출하는 힘을 지니고 있다. 그러나 그 표출의 과정을 효과적으로 표현하기 위해서 무의식적으로 나오는 분출이 아닌 깨어있는 의식 속에서 이루어져야 한다. 그래서 효과적 메타인지의 전략이 요구된다. 이러한 미술적 맥락 외에도 교육적 맥락에서 메타인지 전략은 가치를 지닌다. 본 논문의 메타인지의 전략 미술교육 프로그램이 가지는 가치는 다음과 같다.

첫째. 학습자들이 자기 반문으로 선지식에 대한 여부를 확실히 할 수 있으며, 선지식을 바탕으로 자신의 학습 계획을 설계하고 꾸려나갈 수 있다. 이는 그리스 철학자 소크라테스가 교육의 진리라 생각하는 '나 자신을 알라'와 일맥상통하며, 스스로 앎의 여부에 따른 진도의 진행 방향을 잡고 행하게 하는 것이다. 이와 같이 자신에 대한 이해는 학습의 방향을 꾸려나갈 수 있도록 도움을 줄 뿐만 아니라 더욱 효과적 학습활동이 이루어지게 한다. 그리하여 학습자는 자신이 놓인 상황에 대한 객관적 고찰이 가능하게 하는 것이다.

둘째, 학습자가 교육의 주체가 되어 계획을 세우고 거기에 맞춰 학습함으로서 플

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

립러닝(Flipped Learning)의 효과를 누릴 수 있다. 플립러닝은 세계적으로 교육계에서 활용되고 있는 방법으로 학습자 중심으로 학습자가 이끄는 수업을 말한다. 위 프로그램은 플립러닝의 방법처럼 학습자의 예습을 요구하고 말하기 중심 교육은 아니지만 학습자가 자신의 방향성에 대해 스스로 구축하고 행함으로서 교실의 주인이 되도록 한다. 또한 위 프로그램은 교수자의 역할을 학습자의 방향을 잡는데 도움을 주는 것으로 한정하고 학습자의 진행상황을 살피고 도움을 주는 조력자로 정함으로서 더욱 학습자 스스로 교육에 중점으로 두었다.

셋째, 각 수업마다 토론 활동을 활용함으로서 학습자가 자신의 생각에 대해 토론하고, 공유하고, 이야기를 나눌 수 있도록 조성하였다. 이 활동은 앞서 말했던 플립러닝의 효과를 극대화하기 위해 마련되었다. 학습자는 끊임없이 말하기를 통해 자신의 생각을 표현함으로서 생각에 구체성을 더하고 사유하는 힘을 키울 수 있는 학생 중심 참여수업이다. 또한 토론 활동을 통해 동료들과의 협업, 소통과 같은 사회적 감성지수를 높일 수 있다.

넷째, 심화학습활동을 통해 학습자가 자신과 학습 대상에 대해 더욱 심사숙고 할 수 있도록 하였다. 표현활동과 감상활동에서 작품 속에 깊이 이해할 수 있도록 유도하여 미술이 지니고 있는 자극적인 이미지를 통해 학습자가 자신의 생각의 고정관념을 깰 수 있도록 하였다.

다섯째, 각 학습의 단계마다 활동지를 활용해 학습자는 수업하는 과정을 객관적 시점으로 통찰하고 성찰할 수 있도록 하였다. 학습자가 자신의 진행상황에 대해 객관적으로 고찰할 수 있다는 것은 그 속에서 문제점을 발견하기가 훨씬 용이할 뿐 아니라, 자신의 장점을 더욱 극대화 하여 효과적 문제해결능력을 키울 수 있다. 또한, 활동지를 통해 자신의 학습과정을 고찰하며 반성할 수 있도록 하였는데, 반성의 힘은 다음을 기약하며 고차적인 학습목표에 다가갈 수 있도록 유도한다. 즉 학습자는 이와 같은 활동으로 머무르지 않고 발전할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

메타인지 전략의 과정은 학습자가 자기 고찰을 통한 학습의 객관적 이해를 가능케 한다. 그리하여 작품 활동과 감상 활동을 보다 깊은 이해를 바탕으로 표현하도록 해준다. 메타인지가 지니고 있는 효과의 자기 고찰은 학습자가 스스로 지식을 구성하고 전략을 선택적으로 활용함으로서 자신에게 맞는 효과적인 방법을 계속해서 수정하며 발전할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 5장 결론

급변하는 사회의 변화 속에서 미술이라는 교과는 정서적, 창의적 활동으로 학습자의 미적체험을 불러일으킴으로서 내면의 울림을 가져온다. 정보가 범람하는 사회에서 주체성을 읽기보다는 내면의 풍부함을 보기 위해 미술 교과는 필수이며, 이러한 자기 탐구를 더욱 효과적으로 활용하기 위해 메타인지 전략을 동반하여 학습자가 스스로의 고찰과 이해를 동반하여 심미성, 창의성, 문제해결력을 기르는데 도움이 되고자 하였다.

미술교육에서 미술은 단순한 지식뿐 아니라 그것이 감상과 표현으로 연계되는 교과로 미적 체험이 반드시 동반된다. 즉 미술교과는 타 교과 같이 단순히 아는 것을 나열하는 것이 아닌, 외부의 자극이 내면의 감성과 이성을 훑고 드러나는 활동이다. 그래서 교육방법에 있어서 학습자의 발달 과정에 따른 인간적 성숙, 미적 인식, 깨어있는 통찰을 키우기 위한 노력이 필요하다.

이와 같은 노력의 일환으로 본 연구는 중학교 미술교과의 표현과 감상영역에서 메타인지 전략을 적용한 수업이 효과일거라 보았다. 메타인지 전략은 학습자의 행동을 전지적 시점으로 자신의 상황을 봄으로서, 학습 전략 활동의 유형, 행동 패턴부터 결과물에 따른 성찰이 가능하게 하는 방법이다. 이는 학습자의 자발성에 따라 활동되는 학습 전략으로 학습자는 자신이 가지고 있는 흥미와 관심을 존중함으로서 잘못된 견해를 알게 되고 학습 성장을 고무시킨다.

본 연구는 메타인지와 메타인지 전략에 관련한 선행연구들을 바탕으로 미술 교육과정과 연계해 메타인지의 효과성에 대해 제시하였다. 또한 2015개정 교육과정에 맞춰 최근에 바뀐 교과서 중 미진사와 다락원의 미술교과 1, 2를 분석하여 표현중심의 3차시 프로그램과 감상영역의 3차시 프로그램을 제안하였으며, 안의 프로그램은 학습자가 스스로 능동적 학습을 운영할 수 있도록 구성하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

선행연구와 개정 교육과정, 개정 교과서를 중심으로 이루어진 본 논문의 프로그램은 직접 현장에서 적용해보지 못하였음을 밝힌다. 그리하여 그 효과성에대해 입증하기는 어렵다. 그럼에도 다음과 같은 교육적 효과가 기대된다.

첫째, 메타인지 전략을 활용해 학습자는 학습 대상과 자신의 앎의 비교를 통해 정확하게 인지할 수 있다. 그리고 이를 기반으로 한 학습 전략은 직접적인 미술 경험과 시각적 미술 경험에 효율적이고 기능적인 활용이 가능해진다.

둘째, 스스로 학습을 통해 학습자는 다양한 전략을 발견하고 탐구하는 것이 가능하다. 또한 상황에 맞는 효율적 전략을 탐구하고 수정함에 따라 문제해결력을 키울 수 있다. 그리하여 학습자는 자신만의 방식을 찾게 되는 것이다. 표현의 영역에서는 미술적 물성에 대한 이해가 동반되며, 감상의 영역에서는 대상에 대한 적극적 비평 활동을 할 수 있다.

셋째, 자신의 학습 과정 전반을 모니터링하는 과정에서 자신에 대한 객관적 평가가 가능해진다. 주관적인 평가에 따른 인지의 오류가 줄어듦에 따라, 자기 합리화의 과정이 줄어들어 학습을 고무시킨다.

넷째, 자기이해에 따른 성찰과정이 진행됨에 따라 학습자의 반성활동을 도모하고, 이와 같은 활동으로 학습자의 인격 성장을 도우며 학습의 발전 가능성을 향상시킨다.

이처럼 메타인지 과정을 활용한 미술 프로그램 수업은 학생의 능동적 학습을 조장하며, 자신의 객관적 평가를 통해 외부의 시각적 대상을 심도 높게 바라볼 수 있게 한다. 또한 이와 같은 과정은 미술 수업의 표현과 감상의 영역에서 학습자는 자신의 가치가 판단에 큰 영향을 준다는 사실을 인지할 수 있게 만든다. 그리하여 미술을 바라보는 입장이 단순한 사실적 묘사의 접근을 뛰어넘어 이해를 동반한 표현과 감상의 긍정적인 태도를 지닐 수 있게 한다.

미술 교과는 다양한 시각적 이미지 맥락에서 자신의 내면부터, 외부 세계의 다양

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한 지식을 습득하고 상상하는 것이 가능하다. 미술 교과에서 이루어지는 미적 체험은 반드시 철학이 요구되며, 이는 놓쳐서는 안 되는 부분이다. 미학적 요소에 철학적 요소가 가미된 탐구가 학습자 자신에게 맞는 방법으로 이루어진다면 미술교과는 예술이 지니고 있는 특유의 기교적 측면에서 벗어나 질적으로 더욱 아름다움 삶을 운영할 수 있게 하는 발판이 될 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참고문헌

<단행본>

김판수 외 2인. 『메타인지와 말하는 공부』. 패러다임. 2017.

밥 파이크. 『밥 파이크의 창의적 교수법』. 김경섭, 유제필(역). 경성대학교 출판부. 2001.

조창연. 『기호학과 뇌인지과학의 커뮤니케이션』. 커뮤니케이션북스, 2014.

Clement Greenberg. 『예술과 문화』. 조주연(역). 경성대학교출판부. 2004.

L. S. Vygoysky. 『어린이의 상상과 창조』. 비고츠키 연구회(역). 살림터. 2014.

E. Bruce Goldstein. 『인지 심리학(마음, 연구, 일상경험연결)』(Cengage Learning). 2016

Efland. A. D, 『인지 중심 미술 교육론 탐구』, 교육과학사, 2006

<연구보고서>

강병직. “미술교육에서 통합성의 의미와 원리에 관한 인식론적 인지과학적 탐구-미술적 지식의 문제를 중심으로” 『미술교육연구논총』. Vol. 50. 2017.

강송근. “클레멘트 그린버그의 형식주의 미술비평”. 『대동철학회지』. Vol. 32. 2005.

김경선. “’시각문화(Visual culture)’의 개념 정의를 통한 미술과 내용으로서의 가능성 탐색”. 『미술교육논총』, Vol. 10. 2005.

김수미. “수학교육에서의 메타인지 개념에 대한 고찰”. 『수학교육학연구』. Vol. 2, No. 1. (대한수학교육학회). 1996.

김연식, 김수미. “메타인지 개념의 수학교육적 고찰”, 『수학교육학연구』. Vol. 6, No. 1. (대한수학교육학회). 1996.

김창식, 안현주. “비평을 통한 감상 교육의 방안 연구 : 초등학교 교사와 아동을 위한

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

감상 학습 방안 모색을 위하여". 『초등교육연구논총』. Vol. 14.

김홍숙, "Efland의 미술교육 사상에 관한 연구", 『미술교육논총』, Vol. 22, No. 1.

박남정, "2015 개정 교육과정의 핵심역량으로 살펴본 미술교육의 미래교육 방향 탐색", 『미술교육논총』, Vol. 30, No. 6, 2016.

<학위논문>

고출재, "초등 영재의 자기결정성 학습동기, 메타인지와 학습몰입 간의 구조적 관계분석", 인천대학교 교육대학원, 2012.

김경숙, "메타인지를 활용한 미술 감상과 비평 지도방안 연구", 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2012.

김정민, "메타인지 기능을 강화한 과학 창의적 문제 해결 능력 신장 프로그램 개발과 적용", 이화여자대학교, 2010.

김정현, "SNS(Social Network Service)기반 토론활동과 메타인지를 활용한 미술 감상 수업 연구", 국민대학교 교육대학원, 2014.

박인숙, "메타인지 기능을 강화한 과학 창의적 문제 해결 능력 신장 프로그램 개발과 적용", 이화여자대학교, 2010.

신은주, "한국어 학습자의 학습 부진과 메타인지 학습전략과의 상관관계", 경희대학교 교육대학원, 2015.

안나래, "메타인지 자고과정에 기반한 음악 교수·학습 모형 개발 연구", 2013

유용아, "메타인지 능력 향상을 위한 미술 감상교육 프로그램 개발 연구 : 중학교 미술교육을 중심으로", 경희대학교 교육대학원, 2018.

윤선희, "미적 인식 능력 발달을 위한 감상지도 방법 연구 : 초등학교 5, 학년 학생을 대상으로", 한국교원대학교, 2013.

이혜린, "메타인지 전략 활용 수업이 중학생의 학업적 자기효능감에 미치는 영향", 연세대학교 교육대학원, 2014.

이지혜, "자기결정성 학습동기, 메타인지, 자기주도적 학습능력 및 학습몰입과 학업성취간의 구조적 관계 분석", 충북대학교 대학원, 2009.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

조재영, “수학 교수활동 과정에서 학생의 메타인지적 능력 신장 방안 탐색”, 1996.

조혜령, “메타인지 전략의 뇌과학적 이해와 교수·학습에의 적용”, 서울교육대학교 교육전문대학원, 2017.

Collection @ chosun