



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](#)

2021년 8월

교육학석사(미술교육)학위논문

중학교 미술과 역사 교과의 융합교육 프로그램 연구

- 인물화 표현활동을 중심으로 -

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 윤 영

중학교 미술과 역사 교과의 융합교육 프로그램 연구

- 인물화 표현활동을 중심으로 -

A Study of Middle School Convergence Education
Program between Art and History: Focusing on
Drawing Figure painting

2021년 8월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 윤 영

중학교 미술과 역사 교과의 융합교육 프로그램 연구

- 인물화 표현활동을 중심으로 -

지도교수 김 익 모

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로
제출함.


2021년 4월


조선대학교 교육대학원


미술교육전공

김 윤 영

김윤영의 교육학 석사학위 논문을
인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 박 홍 수 

심사위원 조선대학교 교수 문 형 선 

심사위원 조선대학교 교수 김 익 모 

2021년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

표목차	iii
그림목차	iv
국문초록	v
ABSTRACT	vii
제1장 서 론	1
제1절 연구의 목적 및 필요성	1
제2절 연구의 내용 및 방법	4
제2장 융합교육 수업의 배경과 교육적 가치	6
제1절 융합교육의 이해	6
1. 융합교육의 개념	6
2. 융합교육의 필요성	9
제2절 중학교 교육과정 분석을 통한 융합 교육의 가치 탐색	10
1. 중학교 미술과 역사 교과 교육과정 비교·분석	10
2. 융합 교육을 위한 현행 중학교 교과서 내용 분석	15
3. 인물화를 활용한 융합 교육의 가치 탐구	24

제3장 인물화 표현활동을 중심으로 한 융합교육	
프로그램 연구	26
제1절 미술과 역사 융합교육 프로그램의 설계	26
1. 프로그램의 구성	26
2. 프로그램의 모형 및 진행	29
제2절 융합교육 프로그램 수업지도안 제시	31
1. 프로그램 지도 계획서	31
2. 팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기	32
3. 붓 펜을 이용한 자화상 그리기	52
제4장 결론	73
참고문헌	76

표 목차

[표-1] 중학교 미술과 역사 교과서의 핵심역량 비교	13
[표-2] 중학교 미술 교과서 7종의 역사 교과 연계 단원 및 학습활동 비교	15
[표-3] 중등 교육과정 역사②의 내용체계	18
[표-4] 미래엔 중학교 역사 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동 정리	20
[표-5] 천재교육 중학교 역사 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동 정리	21
[표-6] 지학사 중학교 역사 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동 정리	22
[표-7] 동아출판 중학교 역사 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동 정리	23
[표-8] 융합교육 프로그램 차시별 지도 계획서	31
[표-9] 1차시 교수 학습 과정안	38
[표-10] 2차시 교수 학습 과정안	42
[표-11] 3차시 교수 학습 과정안	46
[표-12] 4차시 교수 학습 과정안	48
[표-13] 팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기 프로세스폴리오	51
[표-14] 5차시 교수 학습 과정안	59
[표-15] 6차시 교수 학습 과정안	63
[표-16] 7차시 교수 학습 과정안	67
[표-17] 8차시 교수 학습 과정안	69
[표-18] 붓 펜을 이용한 자화상 그리기 활동 프로세스폴리오	72

그림 목차

[그림-1] 융합인재교육(STEAM)의 개념도	7
[그림-2] 융합인재교육(STEAM)의 학습 준거틀	8
[그림-3] 천재교육 교과서 내의 미술과 역사 융합교육 학습활동 예시	17
[그림-4] 혜원(蕙園) 신윤복(申潤福)의 <월하정인(月下情人)>	25
[그림-5] 프로세스폴리오의 예시	29
[그림-6] 내용 통합 교육과정 - 주제망형	30
[그림-7] 도산 안창호(安昌浩, 1878.11.09. ~ 1938.03.10.)	40
[그림-8] 우남 이승만(李承晩, 1875.03.26. ~ 1965.07.19.)	40
[그림-9] 백범 김구(金九, 1876.08.29. ~ 1949.06.26.)	40
[그림-10] 윤봉길(尹奉吉, 1908.06.21. ~ 1932.12.19.)	40
[그림-11] 마인드맵 설명	41
[그림-12] 앤디 워홀(Andy Warhol, 1928~1987)의 <마릴린 먼로>	43
[그림-13] 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein, 1923~1997)의 <행복한 눈물>	43
[그림-14] 실크스크린 판 제작 및 인쇄 방법	44
[그림-15] 팝아트 표현효과 작품 제작 과정	45
[그림-16] 팝아트 표현을 활용한 인물화 완성 예시	49
[그림-17] 윤두서의 <자화상>	60
[그림-18] 조선후기의 정치변동	62
[그림-19] 전통회화의 주요 표현기법	65
[그림-20] 붓 펜의 예시	66
[그림-21] 붓 펜을 이용한 자화상 예시	70

국 문 초 록

우리 사회는 현재 기존의 지식·정보화 시대를 넘어 인공지능, 로봇기술, 생명과학이 주도하는 4차 산업혁명 시대에 진입하여 사회 전 분야에 걸친 변혁의 바람이 불고 있다. 교육 분야 역시 이러한 흐름에 따라 ‘융합’이라는 트렌드에 맞는 교육모델을 탐색하는 적극적인 노력이 다양하게 전개되고 있다. 우리나라 교육에서도 2009개정 교육과정부터 2015 개정 교육과정까지 ‘창의·융합인재’를 강조하면서, 구체적으로는 자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현하고 한 가지 활동에 타 분야의 지식·기술·경험 등을 연계·융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력을 갖춘 차세대 인재를 양성하고자하는 노력이 시행되고 있다. 교육현장에서도 이미 기존의 단일 교과 위주의 교육 방식을 넘어, 과거 미국에서도 도입된 융합 인재 교육인 ‘STEM’을 개량한 ‘STEAM’ 교육을 기반으로 한 타 교과와의 연계·융합적인 수업방식이 다양하게 시도되고 있다.

본 논문은 이러한 융합적인 교육에 대한 시도의 일환으로서 중학교 학생들을 대상으로 ‘미술과 역사의 융합교육 프로그램’을 제시하고자 하며, 학습활동을 통해 학생들로 하여금 역사 과목에 대한 교과 소양을 갖추게끔 하고 미술 표현 능력 및 미적감수성의 증진, 그리고 창의·융합 능력의 향상 등을 목표로 하여 설계되었다.

이를 위해 2장에서는 먼저 융합교육에 대한 정의와 이론적 배경을 설명하고, 2015 개정 중학교 교육과정 상의 미술 교과와 역사 교과의 교육과정 목표와 핵심역량에 대한 비교·분석을 통해 미술과 역사 교과 간의 연관성을 제시하였다. 또한 현행 중학교 미술 교과서 내에서 역사 교과와 연계성이 있는 단원을 분석하고, 역사 교과서 내에 소개된 미술 교과와의 연계 학습 예시를 참고하여 인물화 표현활동을 중심으로 한 융합교육 프로그램의 주제와 필요성을 탐색하였다. 다음으로 3장에서는 2장에서의 내용을 기반으로, ‘인물화 그리기를 통해 보는 나와 세계’라는

주제로 융합교육 프로그램을 구상하고, 그 하위 교육 학습활동으로 ‘팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기’, ‘붓 펜을 이용한 자화상 그리기’ 등을 제시한다. 전체 프로그램을 주제 개요-학습목표-과목별 요소-단계별요소-교수 학습 과정안-프로세스 폴리오 순으로 정리하였으며, 각 교육활동은 역사적 인물들에 대한 배경 지식을 탐구하는 단계, 당시의 시대적인 상황에 비추어 학생 자신의 입장에 대해 정리하는 단계, 미술표현 활동으로 이를 표현하는 단계의 순서로 진행된다. 그리고 일련의 과정을 학생들 스스로 프로세스폴리오를 통해 정리하게 함으로서, 과정중심평가를 위한 준거로 삼음과 동시에 학생들 개개인이 스스로의 학습활동에 대해 성찰할 수 있도록 하였다. 마지막 4장에서는 본 연구의 내용과 과정을 정리하여 결론을 맺고, 그 의의와 한계에 대해 설명하는 것으로 마무리 지었다.

융합교육은 미래시대에 적응하기 위해 반드시 필요한 교육이지만, 대다수의 융합교육은 과학, 수학 등의 교과목을 중심으로 운영되고 있다. 본 논문은 이러한 상황에서 융합교육의 범위를 확장하기 위한 시도로서, 비교적 연구가 미진한 분야인 ‘미술과 역사 교과 간의 융합’을 주제로 융합교육 프로그램을 제시하고 있다. 이미 사회 여러 분야에서 시도되는 타 분야와의 융합 사례, 고등학교 교육과정에서 문·이과의 분류가 통합된 것 등의 예시를 통해서도 알 수 있듯이 창의·융합인재 양성은 이미 시대적인 요구이며, 그를 위해 융합교육의 활성화는 더욱 가속화될 것이다. 본 논문의 융합 교육 프로그램이 새로운 시대의 교육을 위한 참고자료 중 하나로 활용될 수 있기를 기대한다.

ABSTRACT

A Study of Convergence Education Program for Art and History in Middle School Curriculum: Focusing on Drawing Figure painting

Kim Yune Young

Advisor: prof. Kim Ik-Mo

Department of Fine Arts Education

Graduate School of Education, Chosun University

Our society has entered the era of the fourth industrial revolution led by artificial intelligence, robot technology, and life science beyond the existing era of knowledge and informatization, and is blowing a wind of transformation across all sectors of society. According to this trend, active efforts are also being made to explore educational models that meet the trend of "convergence." In Korean education, efforts are being made to cultivate the next generation of talented people with the ability to creatively express their feelings and thoughts through various media and link and fuse knowledge, skills, and experience in other fields. In the field of education, there are already various ways of linking and converging classes with other subjects based on STEAM education, which has improved STEM, a convergence talent edu

cation introduced in the U.S. in the past

As part of this convergence education, this paper aims to present a "convergence of art and history education program" for middle school students, and aims to improve their ability to express art, improve their aesthetic and creative convergence skills.

To this end, Chapter 2 first explained the definition and theoretical background of convergence education, and presented the connection between art and history subjects through comparison and analysis of the objectives and core competencies of the 2015 revised middle school curriculum. In addition, the current middle school art textbooks analyzed sections that are related to history subjects and explored the themes and needs of convergence education programs centered on characterization expression activities by referring to examples of learning linked to art subjects introduced in history textbooks. In Chapter 3, based on the contents of Chapter 2, we will devise a convergence education program under the theme of "Me and the World through Personification Drawing," and present "Personification Drawing Using Pop Art Expressions" and "Personification Drawing Using Brush Pen" as sub-education learning activities. The entire program is organized in the order of the topic outline, learning goal, element by subject, element by step, teaching process, and process portfolio, each of which explores background knowledge of historical figures, organizes students' positions in light of the times, and expresses them as art expressions. In addition, a series of courses were organized by students themselves through the process portfolio, allowing each student to reflect on their own learning activities at the same time as the basis for process-oriented evaluation. In the final chapter 4, we conclude by summarizing the contents and processes of this study and explaining its significance and limitations.

Convergence education is essential to adapt to future times, but the majority of convergence education is operated around subjects such as science and mathematics. In an attempt to expand the scope of convergence education in this situation, this paper presents a convergence education program under the theme of "Convergence between art and history subjects," a relatively understudied field. As can be seen from examples of convergence with other fields already attempted in various fields of society and the integration of liberal arts and natural sciences classes in high school curriculum, fostering creative and convergent talents is already a requirement of the times, and the revitalization of convergence education will accelerate. We hope that the convergence education program in this paper can be used as one of the references for education in a new era.

제1장 서 론

제1절 연구의 목적 및 필요성

우리 사회는 현재 기존의 지식·정보화 시대를 넘어 인공지능, 3D 프린팅 등의 핵심 기술로 대표되는 4차 산업혁명 시대에 진입하여 사회 전 분야에 걸친 대 변혁의 시기에 서 있다. 여기서 4차 산업혁명이란 2016년 1월에 스위스 다보스에서 개최되었던 세계경제포럼(WEF)에서 ‘제4차 산업혁명의 이해’라는 주제로 선정하면서 주목받기 시작한 현 시대의 사회변혁을 일컫는다. 해당 포럼에서는 4차 산업혁명을 두고 “속도(velocity), 범위와 깊이(breath & depth), 시스템적 충격(system impact)의 측면에서 이전의 산업혁명과는 확연히 구분되며, 근본적으로 그 궤를 달리한다”라고 설명하였다. 아직 4차 산업혁명에 대해서는 아직 명료한 개념이나 이론 등 그 무엇 하나 확립된 것은 없지만, 대체적으로는 “인공지능, 빅데이터 등의 디지털 기술로 촉발되는 초연결 기반의 지능화혁명”¹⁾이라고 인식되고 있다. 이러한 4차 산업 혁명의 도래는 필연적으로 정신적인 부분까지 포함한 인간의 생산 활동의 감소를 불러일으킬 것이란 의견이 지배적이다.

이러한 사회적인 변화는 자연히 시대가 요구하는 인재를 육성해야 할 의무가 있는 교육 분야에서도 근본적인 패러다임의 변화를 필요로 하였다. 우리나라에서는 2015년 9월에 고시된 2015 개정 교육과정 개편을 통해 이를 반영하고자 하였다. 2015 개정 교육과정은 홍익인간의 이념을 바탕으로 ‘자주적인 사람’, ‘창의적인 사람’, ‘교양 있는 사람’, ‘더불어 사는 사람’ 등의 인간상을 목표로 제작되었으며, 교과와 창의적 체험활동, 그리고 학교생활 전반에 걸쳐 학생의 실제적 삶 속에서 무언가를 할 줄 아는 실질적인 능력을 기를 수 있도록 총 6가지의 핵심역량(자기 관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통역량, 공동체 역량 등)을 제시하였다.²⁾

1) [4차 산업혁명위원회 홈페이지], <https://www.4th-ir.go.kr>

다시 말해, 현실적인 문제 해결을 위해 기존에 독립적으로 인식되던 영역들에서 필요한 지식 및 기술을 선별하고 융합할 수 있는, 창의·융합형 인재를 육성해야 함을 시사하고 있는 것이다(여기서 창의·융합능력이란 자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 활용하여 표현하고 여러 분야의 지식, 기술, 경험 등을 연계·융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력을 의미한다). 그와 동시에, 4차 산업혁명으로 인해 컴퓨터 시스템을 기반으로 한 지능 사회가 도래하게 되면 그 구성원들 사이에 가장 부족한 덕목이 될 것이라 예상되는 인간성 및 감수성과 같은 역량의 겸비가 요구된다. 과거 20세기 초반엔 산업혁명과 세계대전 등의 일련의 흐름에 기인한 인간 소외 문제가 대두되었다면 미래에는 인간성 자체의 상실이 염려되기 때문이다. 미래 사회는 다방면적으로 컴퓨터의 보조를 받는 인지적, 신체적, 정신적 능력이 향상된 인류의 등장을 예고하고 있지만, 한편으로는 고도로 발달한 기계문명의 발달로 인한 인간의 개인화를 더욱 증가시킴으로서 인간이 살아가는 데 인간이 필요하지 않는 세상이 도래할 위험성을 내포하고 있다.

이와 같은 맥락에서 미술 교과는 앞서 서술한 교육적 목적을 만족시키기 위한 융합교육의 개발에 중요한 요소로서 활용될 수 있다. 일단 미술교과의 성격을 서술하자면 다음과 같다.

첫 번째로, 미술은 스스로의 느낌과 생각을 시각적인 이미지로 표현하는 활동이다. 학생들은 미술 활동을 통해 본인이 가진 생각과 느낌을 표현하며 자신의 감정을 이해하고 더 나아가 시각 이미지를 매개로 타인의 감정과 사고에 대해 공감함으로써 자연스러운 인성 함양을 기대할 수 있다.

두 번째로, 미술은 시대의 문화를 기록하고 반영한다. 학생들은 미술 활동을 통해 인류의 문화를 이해하고 그 중요성을 인식함으로써 문화 시민으로서의 소양을 함양할 수 있을 것이다.

세 번째로, 미술은 새로운 시각에서 작품을 창조하고 다양한 분야와 융합하여 미

2) [2015 개정 교육과정 질의응답자료],
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=316&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=0302&opType=N&boardSeq=62381>

적 가치를 창출하는 능력을 가졌다.³⁾

이러한 미술의 특성들은 앞서 언급한 창의·융합형 인재를 양성하는 데 있어 효과적인 교육의 수단으로서 활용할 수 있는 여지가 충분하다. 이미 수많은 선행 연구들에서 미술과 연계한 다양한 교과들과의 융합사례가 존재하고 있고 교육현장에서도 이를 적극적으로 활용하고 있음을 확인할 수 있다.

그리고 본 논문에서는 그 시도의 일환으로서 미술과 융합시킬 교과로 역사 과목을 제안하고자 한다. 역사교과는 중국의 동북공정, 일본의 독도 영유권 주장 등의 사례로도 볼 수 있듯이 그 중요성이 꾸준히 피력되어 온 교과이다. 과거의 역사가 오늘 날에도 영향을 미치고 있음을 생각하면 단순히 과목의 이해를 넘어 한 나라의 국민으로서 중요한 가치를 품고 있다 할 수 있으며, 2017년 대입 이후로는 한국사가 수능 필수과목으로 전환되기에 이르렀다. 그 중요도를 생각하면 융합교육 프로그램의 주제로서의 가치는 충분하다 할 수 있다.

또한 기존의 융합교육의 주제 구성은 수학과 과학 등의 특정 교과에 편중되어 있는 경향이 있다. 융합교육의 시작이 수학과 과학에 대한 흥미 증진을 목적으로 한 것이었음을 생각하면 당연한 결과일 수 있으나, 창의·융합 인재 육성을 보다 효과적으로 실행하기 위해서는 보다 다양한 영역들 간의 융합에 대한 시도가 필요하다. 그런 관점에서 봤을 때, 비교적 비주류라 할 수 있는 역사 교과와 미술 교과 간의 융합교육 프로그램 개발은 융합교육의 확장을 위한 좋은 시도가 될 것이다.

본 논문에서는 미술과 역사의 융합교육을 실행하기 위한 활동으로서 인물화 제작을 제안한다. 역사 교과는 피교육자의 올바른 역사인식과 더불어, 과거에 일어났던 사건들을 정치, 사회, 문화 등 다양한 시각으로 이해할 수 있도록 하는 것에 주안점을 둔 과목이다. 그렇기에 융합교육 프로그램을 설계할 시에는 대상을 다양한 관점에서 해석하는 능력을 증진시킬 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 인물화 표현은 이러한 부분을 반영하는 것에 큰 장점이 있다고 할 수 있다. 인물화는 기본적으로 인체를 대상으로 표현하는 그림을 의미하지만, 인물에 대한 작가의 생각, 경험, 지식 등의 요소가 함께 표현되는 장르이기 때문이다. 동시에 특정 시대를 대표하는

3) 『교육부 고시 제2018-162호』 중 [별책3_미술과 교육과정], 교육부, 2018, pp.300-301.

인물 선정과 그 표정, 동세 등을 설정하는 과정에서 학생 개인이 지닌 역사적 관점과 정체성을 간접적으로 나타내기에, 학생으로 하여금 스스로를 되돌아보는 자아성찰의 기회를 제공할 수 있을 것이다.

그리하여 역사와 미술 교과와 융합교육을 통해 역사교과에서는 체험하기 어려웠던 시각적 소통 능력, 미적 감수성 등을 강화하고 역사 교육을 기반으로 한 창작활동을 통한 창의·융합적인 사고와 표현력을 성장시켜 2015 개정 교육과정에서 추구하는 창의·융합형 인재를 양성하는 것이다.

제2절 연구의 내용 및 방법

본 논문은 중학교 교육과정에서의 미술과 역사 교과와 융합 교육 프로그램을 개발하기 위한 것으로, 그 수단으로서 인물화 제작 활동을 제시하였다. 이에 대한 자세한 과정은 다음과 같다.

먼저 관련 문헌 연구와 국내 융합교육 진흥 기관에서 배포한 자료 등을 참고하여 융합교육의 개념과 그 교육 유형 중 하나인 융합인재교육(STEAM)에 대해 알아보고 융합교육의 필요성을 정리하였다.

그 다음으로는 2015 개정 교육과정 상에 명시된 미술과 역사 교과와 교육과정 목표, 핵심역량 등을 비교·분석하여 교과간의 연관성을 확인하였다. 또한 2015 개정 교육과정이 적용된 중등 미술교과서 14종과 역사교과서 7종 중, 각각 미술교과서 7종, 역사교과서 4종을 무작위로 선별하여 비교·분석하였다. 이를 통해, 미술 교과서 내에 소개된 역사 교과와 연관성이 있는 단원을 정리하고 역사 교과서 내의 미술과 연계된 수업 유형을 정리하여 두 교과 간의 교집합적인 요소와 주요 교육 방식을 정리하였다.

해당 내용을 근거로 하여, 미술과 역사 교과와 융합 교육 프로그램을 실행하는 것에 인물화를 활용하는 것의 교육적 가치를 정리하고, 앞서 정리한 융합인재교육(STEAM)의 교수학습 준거가 적용된 융합교육 프로그램의 예시를 제시하였다. 이 과정에서 교육활동 과정의 효과적인 평가를 위한 수단으로서 프로세스폴리오

(Process-folio)를 도입하여 2015 개정 교육과정에서 강조하고 있는 과정 중심 평가 요소를 확보하였다.

마지막으로, 본 논문의 내용을 정리하여 결론을 내리고 해당 논문의 한계와 미술과 역사의 융합 교육의 향후의 방향성 등을 제시하였다.

제2장 융합교육 수업의 배경과 교육적 가치

제1절 융합교육의 이해

1. 융합교육의 개념

1) 융합교육의 정의

융합(Convergence)이란 사전적 의미로는 ‘다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합쳐지거나 그렇게 만듦. 또는 그런 일.’을 의미한다.⁴⁾ 이를 표현하기 위해 통섭, 통합, 퓨전(Fusion), 콜라보레이션(Collaboration), 하이브리드(Hybrid) 등 다양한 용어가 혼용되고 있으며, 보편적으로는 과학, 기술, 산업 분야를 포함한 다양한 영역에서 여러 분야를 연계하여 새로운 무언가를 만들어 내는 의미로서 사용되고 있다.⁵⁾ 최근 교육 분야에서는 미래 시대에 대비하기에 기존의 독립적인 교과중심의 교육방식으로는 한계가 있다는 문제의식에 따라 그 해결방안 중 하나로써 융합교육(Convergence Education)을 제안하고 있다. 이는 학습자의 창의성, 인성 및 종합적인 문제해결력을 신장하고자, 기존의 독립된 학문 분야를 교육과정의 통합, 재구성 등을 통해 새로운 교육 내용과 방법을 적용하는 교육을 의미하고 있다.⁶⁾

2) 융합인재교육(STEAM)의 개념

(1) 융합인재교육(STEAM)의 개관

최초의 융합교육은 미국에서 시작되었다. 1957년 러시아에서 세계최초의 인공위성 스푸트니크를 발사하면서 미국에서는 브루너(Jerome Seymour Bruner) 등이

4) 국립국어원, 「융합」, 국립국어원 표준국어대사전, 2021.4.7. 접속, <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>.

5) 오찬숙, 「중등학교에서 융합교육 실행의 쟁점과 과제」, 교육학연구, 제53권 제3호, 한국교육학회, 2015, p.231.

6) 정미경, 「융합형 교육을 위한 교사교육 개선 방안 연구」, 한국교육개발원, 2015, p.15.

주도한 교육 개혁으로, 단방향적인 암기와 주입식 교육을 통한 지식과 이론을 전달하는 데 중점을 둔 학문 중심 교육과정이 시행되었다. 이는 수학과 과학과목을 실생활에 적용하는 것을 어렵게 만들었고 해당 과목들에 대한 학생들의 흥미도 저하 현상을 유발하게 되었다. 그리고 20세기 후반, 국가 성장에 필요한 이를 극복하기 위한 차원에서 수업을 체험중심으로 개편하고 과학(Science)과 기술(Technology), 공학(Engineering), 수학(Mathematics) 분야를 융합한 교육을 선보임으로서, 그 앞글자를 딴 융합교육 STEM이 시작되었다.⁷⁾

[그림-1] 융합인재교육(STEAM)의 개념도⁸⁾



우리나라에서 융합교육은 교육과학기술부의 주도로 STEM에 예술(Arts)을 추가한 융합인재교육(STEAM)의 형태로 시작되었다. 교육과학기술부는 이에 대한 설명을 ‘과학기술 기반 교육’, ‘실생활 문제 해결력’, ‘융합’이라는 세 가지 키워드로 다음과 같이 설명하고 있다.⁹⁾

“STEAM은 과학기술에 대한 학생들의 흥미 증진을 위해 시작되었지만, 단순히

7) 김현희, 「스팀(STEAM)을 적용한 미술수업모형 및 수업지도안 개발: 예술고등학교 1학년 학생을 대상으로」, 중앙대학교 교육대학원 미술교육전공, 석사학위논문, 2016, p.7.
 8) 김용진, 「STEAM 프로그램 활용 가이드북」, 서울: 타임피앤지, 2017, p.9.
 9) 김형숙, 「융합인재교육(STEAM)에서 미술교육의 관계와 중요성 고찰」, 『기초조형학연구 제13권 제5호』, 한국예술교육학회, 2012, pp.109-111.

과학에 대한 흥미 유발에 그치지 않고 과학 기술의 원리를 이해하고 과학 및 수학 교과과의 성취기준을 달성, 이후 더 나아가 관련 분야의 핵심 인재로 성장하는 것을 목표로 하고 있다.

STEAM이 독특한 점은 기존의 교육방식처럼 교과서에 담긴 지식을 외워서 한정된 문제를 해결하는 것이 아닌, 실생활에서 마주할 수 있는 소재를 이용해 맥락을 구성함으로써 학생들이 문제해결을 위해 자연스럽게 여러 학문에 숨은 지식들을 이용할 수 있게끔 설계한다는 점이다.

이렇듯 여러 교과과의 지식을 활용하는 과정에서 자연스럽게 융합이 일어나게 되고, 이것이 바로 STEAM에서 강조하는 ‘융합적 소양(STEAM Literacy), 즉 다양한 지식을 활용해 문제까지도 해결할 수 있는 능력의 배양인 것이다.’

(2) 융합인재교육(STEAM)의 학습 준거틀

[그림-2] 융합인재교육(STEAM)의 학습 준거틀¹⁰⁾



현재 교육과학기술부의 STEAM 교육 정책은 2011년부터 한국과학창의재단의 융합교육정책실의 주도로 이루어지고 있다. 한국과학창의재단에서는 융합인재교육(STEAM)의 보급과 함께, 해당 교육에 대한 교사들과 학생들의 이해도를 높이기

10) [한국과학창의재단], <https://www.kofac.re.kr/web/main/index.do>

위한 프로그램 개발 공모, 교사 연수, 시범학교 운영, 성과발표회 등의 다양한 활동을 지속하고 있다. 한국과학창의재단은 융합인재교육의 목표실현을 위해 효과적인 학습 단계와 특징을 제시하였는데, 이것이 바로 학습 준거틀이다.

이 학습 준거틀에 따르면 융합인재교육은 상황제시, 창의적 설계, 감상적 체험의 3단계로 이루어져 있다.

먼저 상황제시 단계에서는 실생활 문제 해결력을 증진시키려는 융합인재교육의 취지에 맞게끔 학생이 해결해야 할 구체적인 상황을 제시하여야 한다. 이 상황 제시하는 수업 초반에만 소개되고 끝나는 것이 아닌, 전체 수업 내용을 포함하는 것이어야 하며, 이 단계에서 제시된 문제를 이후 단계를 거쳐서 해결하는가의 여부를 계속해서 확인하여야 한다.

두 번째 창의적 설계 단계는 앞서 제시된 상황을 해결하기 위해 학생이 주도적으로 고민하고 방안을 궁구하는 단계이다. ‘문제를 어떻게 해결할 것인가?’가 중요한 쟁점이 되어 학생들은 각자의 창의적인 아이디어를 생각하고 이를 실현할 방안을 구체적으로 제시하게 된다. 이 과정에서 자연스럽게 학생들은 여러 분야에서 필요한 지식들을 주도적으로 선별하고 적용하게 되며, 이 과정에서 학문 간의 융합이 이루어진다고 할 수 있다.

마지막 세 번째 감상적 체험 단계는 창의적 설계 단계에서 설계한 아이디어를 학습활동을 통해 실현하는 단계이다. 학생들은 이 적용 단계에서의 성공의 경험을 기반으로 새로운 과제에 도전할 수 있게 되고, 설령 해결에 성공하지 못했다고 할 지라도 실패의 경험을 되돌아보는 반성 활동을 통해 새로운 도전을 준비하게 된다.

2. 융합교육의 필요성

21세기는 견잡을 수 없이 과학기술이 발전하고 있고 이로 인해 발생하는 개인적·사회적인 변화로 발생하는 문제는 과거와는 달리 특정한 전문적 시각만으로는 해결할 수 없는 복잡한 양상을 띠고 있다. 이런 복잡성은 한 가지 방면에 대한 전문적인 지식보다는, 다각도에서의 접근을 통한 복합적이고 융합적인 지식과 능력을

요구한다.¹¹⁾ 이러한 사회적인 맥락에서, 우리 사회는 보다 창조적이고 분야에 구애 받지 않는 융합적인 시야를 보유한 인재를 요구하게 되었다. 하지만 과거 산업혁명을 기준으로 현재까지 이어져 온 대부분의 학문들은 서로 독립적으로 분절되어 그 내부에서 다양하게 세분화되는 형태로 발전해왔다.

이에 맞게 기존의 교육 역시 지식의 구체적인 활용방안보다는 각 단일 교과 별 지식, 개념, 이론 등을 전달하는 데 중점을 두고 설계된 경향이 있다.¹²⁾ 이는 우리나라 교육에 있어서도 동일하게 드러나는 문제점으로, 시간적인 효율성을 위해 수학적, 과학적인 증명을 대입하여 결론을 도출하게 하는 주입식 지도법은 학생들의 교과목 자체에 대한 흥미를 떨어뜨릴 뿐만 아니라 이론과 원리에 대한 깊이 있는 이해 부족으로 인해 실생활에서의 지식 활용도 또한 떨어지게 만들고 있다.¹³⁾

이러한 상황이 지속된다면 미래의 인력 양성과 개발에 차질이 생길 수밖에 없을 것이며 국가 경쟁력 또한 저하될 것이라 예상된다. 그 해결방안 중 하나로 제시된 융합교육에 대한 관심이 높아지고 있는 것은 당연한 것이라 할 수 있겠다.

제2절 중학교 교육과정 내용 분석을 통한 융합교육의 가치 탐색

1. 중학교 미술과 역사 교과 교육과정 비교·분석

1) 미술교과와 역사교과의 교육과정의 목표 분석

(1) 미술 교육과정의 목표 정리

먼저 2015 개정 교육과정에서는 미술 교과의 성격에 대해 다음과 같이 서술하고 있다. “미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하여 다른 사람과 소통하고 자신과 세계를 이해하는 인간 활동으로서 삶의 질을 향상시키는 데 있어 중요한 역할을

11) 이희용 외, 「국내대학 인문예술융합교육의 필요성과 현황 연구」, 한국예술교육학회, 2014, p.123.

12) 김혜영, 「융합교육의 체계화를 위한 융합교육의 방향과 기초융합교과 설계에 대한 제언」, 한국교양교육학회, 2013, p.13.

13) 김현희, 「스팀(STEAM)을 적용한 미술수업모형 및 수업지도안 개발: 예술고등학교 1학년 학생을 대상으로」, 중앙대학교 교육대학원 미술교육전공, 석사학위논문, 2016, p.2.

한다. 또한 미술은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌할 수 있다.”

이를 구체적으로 해석하자면, 미술은 시각적인 표현을 통한 예술이기 때문에 이를 통해 감정과 생각을 표현하는 수단으로서 활용할 수 있으며 그 결과물을 통해 타인과의 소통, 공감의 가능성이 높고 그를 통한 올바른 인성의 함양 및 문화의 창조와 발전에 기여할 수 있는 학문이라는 것이다.

그리고 그런 서술을 기반으로, 2015 개정 교육과정에서는 미술 교과와 교육적 목표를 다음 네 가지로 설명하고 있다. 첫째, 주변 세계에 대한 미적인 인식과 시각적인 소통 능력을 성장시키는 것. 둘째, 자기 주도적인 미술활동을 통한 창의·융합적인 사고, 소통 및 표현 능력의 신장시키는 것. 셋째, 미술 작품의 특징을 이해하고 이를 비평할 수 있는 능력을 개발하는 것. 마지막으로 넷째, 미술을 생활화하며 문화의 다원적인 가치를 존중하는 태도를 함양시키는 것이 바로 그것들이다.

특히 해당 교육과정 중에서 중학교 과정에서의 미술 교과와 목표는 주로 미술의 효과적인 활용 능력을 신장시키는 것을 가장 중점으로 두고 있다. 그것은 미술을 통한 자신과 주변 환경의 이해, 시각문화의 소통 방식을 활용하고 미술과 관련된 직업을 탐색하는 능력을 신장하는 것, 주제와 의도에 적합한 표현 과정을 계획, 점검하고 이를 활용해 작품을 제작하는 능력, 미술 작품의 변천과정에 대한 이해를 포함한 작품 해석 능력, 마지막으로 미술 활동에 대한 주도적인 참가와 협력적인 태도 등으로 구체화하고 있다.¹⁴⁾

(2) 역사 교육과정의 목표 정리

먼저 2015 개정 교육과정에서는 역사 교과와 성격에 대해 다음과 같이 서술하고 있다. “역사는 과거에 있었던 인류의 다양한 문화 형성 과정을 역사적으로 살펴보고, 인간과 사회에 대해 폭넓게 이해하는 능력을 키우는 과목이다.” 그리고 이를 위한 역사 과목의 목표는 우리나라 및 세계 각국이 발전해 온 과정을 종합적이고 체계적으로 파악하여 현재와 미래 사회에 대한 방향을 제시할 수 있는 통찰력을 기르는 것이다. 해당 목표를 위한 구체적인 내용을 정리하면 다음과 같다. 첫째, 한

14) 『교육부 고시 제2018-162호』 중 「별책3_미술과 교육과정」, 교육부, 2018, pp.300-302.

국의 전근대사와 세계 역사의 주요 사건과 개념을 이해한다. 둘째, 한국의 전근대사와 세계 역사를 연속성과 변화의 개념을 중심으로 이해한다. 셋째, 한국과 세계의 정치와 문화가 지역의 특수한 조건 아래 변화하였음을 이해하고, 여러 지역이 서로 관련을 맺으며 발전해 왔음을 파악한다. 넷째, 다양한 역사 자료를 비교, 분석하고 증거에 기초하여 다양한 방식으로 역사적 설명을 구현하는 능력을 기른다. 다섯째, 오늘날 세계가 직면한 문제를 역사적으로 파악하고 문제를 해결하려는 태도를 기른다. 그리고 마지막 여섯째, 시간과 공간 속에서 서로 다르게 나타나는 문화와 전통, 가치를 인정하고, 민주와 평화의 정신을 존중하는 자세를 기른다가 바로 그것들이다.¹⁵⁾

(3) 미술과 역사 교과와의 융합 교육을 위한 목표 분석

위에서 서술된 각 교과 간의 교과 목표에 대한 정리를 분석해보자면 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 먼저 미술 교과는 그 자체만으로도 미적인 감수성의 함양과 시각적 소통 능력의 강화 등의 효능을 기대할 수 있지만, 미술과 역사 교과 간의 융합 교육을 중심으로 생각하면 타 분야와의 연계, 융합을 통한 ‘창의·융합적인 사고, 소통 등의 능력 신장’을 핵심으로 살펴야 함을 알 수 있다. 이는 앞서 언급했던 융합인재교육(STEAM)에서도 강조하고 있는 부분이기도 하다.

그리고 역사 교과 목표를 분석해보면 주로 역사적인 자료 등을 분석하여 지식을 습득하고 이를 이해, 평가하는 것에 초점이 맞춰져 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 특징을 통해, 융합인재교육의 상황제시-창의적 설계-감상적 체험으로 이어지는 일련의 과정 중, 창의적 설계 과정을 진행하는 데 있어 학생들에게 요구되는 필요한 자기 주도적인 고민을 통한 지식, 기술 등의 선별 과정을 학습시키기에 효과적일 것이라 예상된다.

또한 역사 교과는 상황제시의 단계에 있어서도 주제로서 제시하기에 적합하다는 강점을 가지고 있다. 앞서 서술한 2015 개정 교육과정 상에서의 역사 교과의 목표 분석에서 알 수 있듯이 역사 교과는 과거부터 시작된 사회적, 문화적, 정치적인 흐름이 현재까지 이어지는 과정을 파악하고 미래에 대한 통찰력을 습득시키는 것을

15) 『교육부 고시 제2015-74호』 중 「별책7_사회과 교육과정」, 교육부, 2018, pp.96-97.

목표로 하고 있기에 미래 시대에 적합한 인재를 양성한다는 융합인재교육의 목적에도 부합하기 때문이다. 이러한 이유 등으로 미술과 역사를 접목한 융합교육 프로그램이 필요하며, 해당 교과 간의 융합이 여타 교과와의 융합만큼이나 중요하다고 판단된다.

2) 미술교과와 역사교과의 교육과정의 핵심역량 분석

2015 개정 교육과정 상에선 미술 교과의 핵심역량을 미적 감수성, 시각적 소통 능력, 창의·융합 능력, 미술 문화 이해 능력, 자기 주도적 미술 학습 능력 등의 5가지로 제시하고 있으며, 2015 개정 교육과정의 중학교 과정에서의 역사 교과의 핵심역량은 역사 사실 이해, 역사 자료 분석과 해석, 역사 정보 활용 및 의사소통, 역사적 판단력과 문제 해결 능력, 정체성과 상호 존중 등의 5가지를 제시하고 있다. 해당 핵심역량들에 대한 자세한 설명을 표로 정리하면 다음과 같다.

[표-1] 중학교 미술과 역사 교과의 핵심역량 비교

미술교과 핵심역량		역사교과 핵심역량	
미적감수성	다양한 대상 및 현상에 대한 시각을 통해 자신의 느낌과 생각을 이해하고 표현하며 미적 경험에 반응하면서 미적 가치를 느끼고 내면화 할 수 있는 능력.	역사 사실 이해	과거의 사건, 인물, 구조, 변화 등에 대한 지식을 습득하고 중요한 역사 용어나 개념을 이해하는 능력.
시각적 소통 능력	변화하는 시각 문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 비판적으로 해석하며 이를 활용한 미술 활동을 통해 소통할 수 있는 능력.	역사 자료 분석	역사 자료를 읽고 이를 비판적으로 검토하여 역사 지식을 구성하는 능력.

미술교과 핵심역량		역사교과 핵심역량	
창의·융합 능력	자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현하고 미술 활동 과정에 타 분야의 지식, 기술, 경험 등을 연계, 융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력.	역사 정보 활용 및 의사소통	다양한 매체를 통해 얻은 역사 정보를 분석, 토론, 종합, 평가하는 능력.
미술 문화 이해 능력	우리 미술 문화에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고 유연하고 개방적인 태도로 세계 미술 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 능력.	역사적 판단력과 문제 해결 능력	과거 사례에 비추어 오늘날의 문제를 해결하는 능력.
자기 주도적 미술 학습 능력	미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 개발·성찰하며 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중·배려하며 협력할 수 있는 능력.	정체성과 상호 존중	우리 역사와 세계 역사에 대한 이해를 바탕으로, 급변하는 현대 사회에서 요구되는 역사의식을 함양하며 타인을 이해하고 존중하는 태도를 갖는 능력.

여기서 미술 교과의 ‘창의·융합 능력 역량’은 다양한 매체를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 표현하고 그 과정에서 타 분야와의 연계 및 융합을 강조하고 있는데, 이 부분은 역사 교과의 핵심역량인 ‘역사 정보 활용 및 의사소통 역량’과 다양한 매체를 활용하는 점을 중시한다는 면에서 연계성이 있다. 또한 미술 교과의 ‘미술 문화 이해 능력 역량’과 역사 교과의 ‘정체성과 상호 존중 역량’은 공통적으로 자기 자신에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고 타인에 대한 이해를 통해, 궁극적으로 공동체 발전에 기여하는 것을 중시하고 있다는 것을 알 수 있다.

2. 융합 교육을 위한 현행 중학교 교과서 내용 분석

1) 미술교과서 내의 역사 교과 연계 단원 분석

[표-2] 중학교 미술 교과서 7종의 역사 교과 연계 단원 및 학습내용 비교

연번	교과서	역사 교과 연계 단원	학습활동
1	금성출판사	미술교과서② Ⅲ. 미술과 감상 1. 우리나라 미술탐험	유물 간의 특징을 분석, 감상하고 보고서를 작성하는 활동.
2	미래엔	미술교과서② Ⅵ. 미술과 문화 1. 우리나라 미술	미술작품의 연대표를 작성하고, 역사 유물을 모작하는 활동.
3	천재교육	미술교과서② 1. 미술을 만나다 03. 미술, 더하기	주변 지역을 중심으로 특징적인 부분과 역사적인 자료 등을 조사 하고, 지도를 작성하는 활동.
4	비상교육	미술교과서② 1. 나와 세계	지역 사회의 문화를 통해 미술과 지역사회와의 관계를 탐색하고 엽 서, 가면 등을 제작하는 등의 활 동.
		미술교과서② 7. 미술의 흐름	미술작품에 얽힌 시대적, 사회적 인 배경을 조사하는 활동.
5	교학사	미술교과서② 05. 미술과 문화 1. 문화와 건축 아우르기	미술 작품 및 유물과 연관된 이야 기 책을 제작하는 활동.
6	지학사	미술교과서② Ⅰ. 체험하는 즐거움 1. 생태 환경과 아름다운 삶	생활환경의 형태와 역사가 문화에 미치는 영향, 주위 환경과 자신의 관계성 등을 탐구하고 보고서를 작성하는 활동.
		미술교과서② Ⅲ. 감상하는 마음 2. 미술작품 다양하게 읽기	미술작품에 대한 다양한 관점에서 의 해석을 통한 탐구 활동.

연번	교과서	역사 교과 연계 단원	학습활동
7	해냄에듀	미술교과서① II. 미술이 들려주는 이야기 2. 미술이 걸어온 길	미술사에서 소개된 미술작품의 내용을 현대적으로 해석하는 활동.

미술과 역사 융합교육 프로그램을 개발하기 위해 2015 개정 교육과정이 적용된 중학교 미술교과서 중 금성출판사, 미래엔, 천재교육 교과서, 비상교육, 교학사, 지학사, 해냄에듀 등 총 7종을 분석하여, 역사 교과와 연계성이 있거나 직접적인 융합 수업 내용을 포함하고 있는 분야를 정리하면 다음과 같다.(여기서 역사 교과와의 연계성이란, 앞선 2015 개정 교육과정의 핵심역량 비교·분석 과정에서 확인한 ‘창의·융합 능력 역량’과 ‘역사 정보 활용 및 의사소통 역량’의 연계성을 의미하는 바, 다양한 매체를 활용해 역사적 자료를 포함한 다양한 정보를 수집하고 이를 창의적인 표현활동으로 나타내는 등의 과정을 포함하고 있는지를 의미한다.)

미술교과서 7종 내의 미술과 역사 교과 간의 연계는 크게 ‘체험 단원’과 ‘감상 단원’에서 각각 ‘미술사 탐구’, ‘나와 세계의 관계 탐구’의 2가지 형태로 예시를 들 수 있다. 먼저 ‘미술사 탐구 활동’은 천재교육을 제외한 모든 출판사의 교과서에서 확인되는 형태로, 각 시대별로 대표적인 미술작품들을 중심으로 미술사의 흐름을 설명하는 것이다. 해당 교과서들에서는 역사적 유물과 미술작품들을 시대별로 구분하고 그 시대적 특징을 중심으로 학습활동을 전개하고 있는데, 대표적인 표현활동으로는 ‘미술 작품을 다양한 관점에서 해석하는 활동’, ‘시대 순으로 작품을 배열하고 그 특징을 정리하는 활동’, ‘작품에 적용된 미적요소를 분석하고 현대적으로 재해석하는 활동’ 등이 있다.

다음으로 ‘나와 세계의 관계 탐구 활동’의 예시는 천재교육, 비상교육, 지학사 등의 3개 교과서에서 찾아볼 수 있는데, 자료수집 활동을 통해 주위 환경과 문화의 연관성을 탐색하고 더 나아가 환경과 자신의 관계성을 정리, 미술 표현활동을 통해 정리하는 것이 주요내용이라 할 수 있다. 특히 천재교육 미술 교과서 내의 대단원 ‘1. 미술을 만나다’의 중단원 ‘03. 미술, 더하기’의 ‘우리 마을 지도 만들기’ 학습활

등을 보면, 미술 표현활동과정 상에 역사 교과의 학습요소가 직접적으로 연계되는 것을 확인 할 수 있다.

[그림-3] 천재교육 교과서 내의 미술과 역사 융합교육 학습활동 예시¹⁶⁾



형전 이상범 가옥

4 단계 우리 마을 지도 만들기

탐방 중 촬영한 사진과 기록, 스케치 등을 참고하여 우리 마을의 역사와 특성을 보여주는 지도를 만든다.





주민과의 인터뷰

완성



프로젝트 점검

- 우리 지역을 예술, 문학, 역사, 지리 등의 다양한 관점에서 탐색하고 자료를 조사하였는지 확인해 보자.
- 알리고자 하는 정보를 정확하고 효과적으로 전달하였는지 살펴보자.

김민 외 3명(학생 협동 작품) 서촌의 역사 문화 지도
 (종이에 아크릴, 색연필 등 혼합 재료/75.5×105cm)

16) 김선아 외 7인, 『중학교 미술②』 교과서, 서울: (주)천재교과서, 2018, p.21.

2) 역사교과서 내의 미술을 활용한 교육활동 탐색

미술과 역사 융합교육 프로그램을 개발하기 위해 먼저 역사 교과서의 내용체계를 확인하였다. 중등 역사 교과서는 2015 개정 교육과정 상에 내용체계가 명확하게 정리되어 있다. 그리고 모든 역사 교과서는 해당 내용체계에 맞게 내용을 전개하고 있는데, 그 중에서 역사②¹⁷⁾의 내용을 표로 정리하면 다음과 같다.

[표-3] 중학교 교육과정 역사②의 내용체계¹⁸⁾

대주제	소주제
I. 선사 문화와 고대 국가의 형성	1. 선사 문화와 고조선 2. 여러 나라의 성장 3. 삼국의 성립과 발전 4. 삼국의 문화와 대외 교류
II. 남북국 시대의 전개	1. 신라의 삼국 통일과 발해의 건국 2. 남북국의 발전과 변화 3. 남북국의 문화와 대외 관계
III. 고려의 성립과 변천	1. 고려의 건국과 정치 변화 2. 고려의 대외 관계 3. 몽골의 간섭과 고려의 개혁 4. 고려 시대의 생활 문화
IV. 조선의 성립과 발전	1. 통치 체제와 대외 관계 2. 사림 세력과 정치 변화 3. 문화의 발달과 사회 변화 4. 왜란·호란의 발발과 영향
V. 조선 사회의 변동	1. 조선 후기의 정치 변동 2. 사회 변화와 농민의 봉기 3. 학문과 예술의 새로운 경향 4. 생활과 문화의 새로운 양상

17) 2015 개정 교육과정이 적용된 중학교 역사 교과서의 경우, 역사①에서는 세계사를, 역사②에서는 한국사를 다루도록 설정되어 있으며 모든 역사 교과서는 개정교육과정에서 소개한 내용체계에 맞게 동일한 대주제와 소주제를 사용하여 내용을 정리하고 있다.

VI. 근·현대 사회의 전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 국민 국가의 수립 2. 자본주의와 사회 변화 3. 민주주의의 발전 4. 평화 통일을 위한 노력
------------------------	--

다음으로 검정을 통과하여 2015 개정 교육과정이 적용된 중학교 역사교과서 총 7종 중 미래엔, 천재교육, 지학사, 동아출판 등 총 4종의 역사② 교과서를 분석하여 해당 교과서 내에서의 미술을 직접적으로 활용한 교육 활동의 예시를 탐색하고 대표적인 활동들을 정리하였다.

정리에 따르면, 해당 교과서들에서 주로 제시하고 있는 활동으로는 포스터 제작, 카드 제작, 민화 제작, 풍경화 제작 등이 있으며, 활동 간에는 모듈별로 유물, 유적 등의 자료를 조사하고 이를 기반으로 작품을 제작한 후, 발표를 통해 활동을 마무리하고 있음을 알 수 있다.

(1) 미래엔

미래엔 교과서의 경우, 교과서의 학습활동 중에 미술과 직접적으로 연관된 활동 5가지를 찾을 수 있었다. 첫 번째, ‘문화유산 홍보 포스터 만들기 활동’은 삼국시대의 대표적인 문화유산을 선택하여 이를 홍보하는 포스터를 그리는 활동이다. 그린 포스터에는 제목을 달고 한 문장으로 문화유산을 소개하는 글을 작성함으로써 학습활동을 마무리하는 모습을 보여주고 있다. 두 번째는 ‘문화유산 홍보 팸플릿 만들기’활동으로 조별로 남북국시대(통일신라, 발해)의 불교 문화유산을 주제로 팸플릿을 만드는 활동이다. 세 번째, ‘문화유산 소개 카드를 만들기’ 활동은 조선 전기를 배경으로 과학 기술 문화유산을 주제로 문화유산 소개 카드를 만드는 활동이다. 앞면엔 문화유산 그림을 그리고 뒷면엔 설명을 기재하여 작성하는 것으로 카드를 완성하도록 지도하고 있다. 네 번째는 조선 후기를 배경으로 한 ‘민화 그리기’ 활동이다. 이 활동은 조선 후기 민화의 소재로 쓰인 생물과 사물을 찾아 의미를 쓰고,

18) 『교육부 고시 제2015-74호』 중 「별책7_사회과 교육과정」, 교육부, 2018, p.99.

이를 활용하여 문자도를 제작하는 내용을 담고 있다. 마지막 다섯 번째는 ‘5.18 민주화 운동 웹툰 그리기’ 활동인데, 모둠별로 5.18 민주화 운동을 주제로 한 웹툰을 제작하는 내용을 담고 있다.

[표-4] 미래엔 중학교 역사 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동 정리

학습 단원	학습 활동명	활동 내용
I. 선사 문화와 고대 국가의 형성	문화유산 홍보 포스터 만들기	- 포스터 제작활동
II. 남북국 시대의 전개	문화유산 홍보 팸플릿 만들기	- 팸플릿 제작활동
IV. 조선의 성립과 발전	문화유산 소개 카드를 만들기	- 카드 제작활동
V. 조선 사회의 변동	민화 그리기	-민화 제작활동
VI. 근·현대 사회의 전개	5.18 민주화 운동 웹툰 그리기	-웹툰 그리기활동

(2) 천재교육

천재엔 교과서는 여타 교과서와 달리 학습활동을 부록에 정리하였는데, 이 중 3가지의 활동이 미술 교과와 연계되어 있다. 첫 번째는 ‘신석기 게임 캐릭터 기획하기’ 활동으로, 모둠별로 신석기인 캐릭터를 만들고 해당 캐릭터가 지닌 기술, 장비 등을 설정하는 활동이다. 이 활동은 신석기 시대의 유물을 표현하여 선사시대 문화에 대해 학습하는 것을 목표로 하고 있다. 다음은 ‘신라 말 가상 정책 안내 자료 만들기’ 활동이다. 해당 프로그램에서는 모둠별로 후삼국시대 주요인물(궁예, 왕건, 견훤, 경순왕 등) 중 한 명을 골라 해당 인물에 대한 역사 자료를 활용한 선거 포스터 및 정책 안내 자료를 만드는 활동을 수록하고 있다. 그리고 마지막 ‘역사 인물 카드 만들기’ 활동에서는 역사 속 인물에 대한 간단한 설명과 함께, 인물의 얼굴을 함께 그려서 카드를 제작하는 활동을 소개하고 있다.

[표-5] 천재교육 중학교 역사 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동 정리

학습 단원	학습 활동명	활동 내용
I. 선사 문화와 고대 국가의 형성	신석기 게임 캐릭터 기획하기	- 게임 캐릭터 기획
II. 남북국 시대의 전개	신라 말 가상 정책 안내 자료 만들기	- 포스터 제작활동 - 정책 안내 자료 제작활동
교과서 전체	역사 인물 카드 만들기	- 카드 제작활동

(3) 지학사

지학사 역사 교과서에서는 총 4가지의 미술 연계 프로그램을 소개하고 있다. 해당 프로그램에 대한 자세한 설명은 다음과 같다. 첫 번째, ‘구석기와 신석기 시대의 생활 모습 그리기’ 활동은 일종의 풍경화를 작성하는 활동이다. 이 활동은 구석기와 신석기 시대의 특징을 그림을 통해 잘 드러낼 수 있는 선정하고, 선택한 주제와 관련된 유물, 유적 등의 자료를 수집한 후, 수집한 자료를 토대로 장면을 상상하여 그림을 그리는 내용을 담고 있다. 두 번째는 ‘선거 포스터 만들기’ 활동이다. 해당 활동에서는 모듈별로 14세기 후반 고려시대의 공민왕, 신진사대부, 권문세족 세력 중 하나를 선택하여 세력 중심인물을 주제로 선거 포스터를 그리는 활동이다. 추가적으로 세력의 역사성을 드러낼 수 있는 구호와 문구를 넣어 해당 인물의 특징을 나타낼 수 있도록 해야 한다. 세 번째 활동은 ‘인물 카드 만들기’ 활동이다. 조선시대를 배경으로 조선 건국과 관련된 인물 중 한 명을 선정하고, 그 인물을 소개하는 인물 카드를 만드는 내용을 담고 있다. 그리고 마지막으로 ‘평화를 위한 우리의 노력’ 활동에서는 모듈별로 남북한의 관계 개선과 한반도의 평화를 위해 할 수 있는 노력을 포스터로 그려보는 활동을 내용을 담고 있다.

[표-6] 지학사 중학교 역사 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동 정리

학습 단원	학습 활동명	활동 내용
I. 선사 문화와 고대 국가의 형성	구석기와 신석기 시대의 생활 모습 그리기	- 풍경화 제작활동
III. 고려의 성립과 변천	선거 포스터 만들기	- 포스터 제작활동
IV. 조선의 성립과 발전	인물 카드 만들기	- 카드 제작활동
VI. 근·현대 사회의 전개	평화를 위한 우리의 노력	- 포스터 제작활동

(4) 동아출판

동아출판 역사 교과서는 총 5가지의 학습활동을 통해 미술교과와 연계된 학습활동을 전개한다. 첫 번째 ‘선사시대 생활모습 만화로 표현하기’는 선사시대의 유적과 유물을 통해 선사시대의 주거, 도구, 생활양식이 나타나도록 4컷 만화를 그려보는 활동이다. 그리고 두 번째, ‘대몽 항쟁을 소재로 동영상 만들기’활동은 모듈별로 연극 활동을 담은 동영상 촬영을 내용으로 하고 있다. 배경은 고려의 대몽 항쟁 과정이며, 모듈별로 주제를 결정하고 주제에 맞는 등장인물과 줄거리, 대본, 소품 등을 설정한다. 그 이후엔 설정대로 연극을 하고 해당 내용을 동영상을 만들어 발표함으로써 활동을 마무리한다. 그 다음 세 번째 활동은 ‘조선의 과학 문화유산 카드 만들기’활동이다. 해당 활동에서는 모듈별로 조선 초기의 과학 기술의 발달을 보여주는 문화유산을 조사하고 이를 주제로 카드를 만든다. 네 번째 ‘서민들의 소망을 담은 민화’ 활동은, 조선 후기의 민화가 탄생한 역사적 배경을 탐구하고 자신이 소망하는 내용을 담아 다양한 소재를 활용하여 민화를 그려보는 내용이다. 그리고 마지막 ‘통일을 위한 포스터 만들기’ 활동이 있다. 이 활동에서는 모듈별로 통일과 관련된 주제를 정하고 관련된 자료를 수집하여 통일 염원 포스터를 그려보는 내용을 주제로 한다.

[표-7] 동아출판 중학교 역사 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동 정리

학습 단원	학습 활동명	활동 내용
I. 선사 문화와 고대 국가의 형성	선사시대 생활모습 만화로 표현하기	-만화 제작활동
III. 고려의 성립과 변천	대몽 항쟁을 소재로 동영상 만들기	-동영상 제작활동
IV. 조선의 성립과 발전	조선의 과학 문화유산 카드 만들기	-카드 제작활동
V. 조선 사회의 변동	서민들의 소망을 담은 민화	-민화 제작활동
VI. 근·현대 사회의 전개	통일을 위한 포스터 만들기	-포스터 제작활동

3. 인물화를 활용한 융합교육의 가치 탐구

인물화를 활용한 미술과 역사 융합교육의 교육적 가치를 설명하기 위해 먼저 인물화에 대한 개념과 함께 인물화와 미술, 역사 교과와의 연관성을 확인할 필요성이 있다.

인물화의 사전적 의미론 인체를 주제로 표현한 그림을 뜻한다. 본래는 특정 개인을 개체적 특징에 의해 표현하는 초상화, 또는 그와 같은 개인의 모임을 그린 집단 초상화를 지칭하는 것이었으나, 역사화, 누드화, 풍속화 등 인물을 주제로 하여 그린 모든 그림은 인물화에 포함된다.

인물화의 종류를 크게 분류하자면 표현 부위에 따른 분류, 대상의 자세에 따른 분류, 인물화의 제재에 따른 분류 등으로도 구분할 수 있다. 이 중 제재에 따른 분류에 따르면 인물화는 크게 자화상, 초상화, 종교화, 역사화, 풍속화 등으로 세분화할 수 있다. 이를 간단히 설명하자면, 자화상은 작가 자신이 거울 등을 이용하여 작가 본인의 모습을 그린 그림이며, 초상화는 특정 인물을 그린 것이다. 종교화와 역사화는 각각 종교 활동에 수반하여 전개되는 미술, 역사상의 사건과 신화, 전설 등의 사건을 주제로 표현한 그림을 의미하며 마지막으로 풍속화는 시대의 풍습이나 일상의 생활상을 그린 그림을 의미한다. 이처럼 인물화는 넓은 표현 영역을 가지고 있으며, 그 중에서도 초상화와 자화상은 대상이 되는 인물의 외모 뿐 만 아니라 작가의 사상과 경험, 정신 등이 표현이 주요 평가요소 중 하나인 만큼, 융합교육에 활용했을 시에 대상이 되는 학습자의 정체성을 드러내기에 적합한 수단이라 할 수 있다.

이러한 인물화의 특징으로 말미암아, 이미 역사 교과에서는 학생들의 학습활동을 보조하기 위해 ‘민화 그리기’, ‘선거포스터 그리기’ 등의 활동으로 인물화 장르를 활용하고 있다. 또한 미술교육에서 역시 미술사의 흐름을 교육하는 단원에서 조선시대 후기 미술의 특징을 설명하기 위한 예시로서 단원(檀園) 김홍도(金弘道)의 <씨름도>¹⁹⁾나, 혜원(蕙園) 신윤복(申潤福)의 <월하정인(月下情人)>²⁰⁾ 등의 인물화

19) 단원(檀園) 김홍도(金弘道, 1745-?, 한국-조선)의 <씨름도>(김홍도, 종이에 수묵담채, 27×22.7cm)

작품을 활용하고 있다. 본격적으로 미술과 역사 교과 융합교육 프로그램을 연구하기 위한 소재로서의 가치는 충분하다 할 수 있다.

[그림-4] 혜원(蕙園) 신윤복(申潤福)의 <월하정인(月下情人)>²¹⁾



20) 혜원(蕙園) 신윤복(申潤福, 1758-1814, 한국-조선)의 <월하정인(月下情人)>(신윤복, 지본채색 28.2×35.6cm)

21) 석야, <신윤복의 「월하정인月下情人」-석야 신웅순>, 네이버 블로그, 2017.10.21. 수정, 2021.5.13. 접속, <https://blog.naver.com/sukya0517/221121761073>.

제3장 인물화 표현활동을 중심으로 한 융합교육 프로그램 연구

제1절 미술과 역사 융합교육 프로그램의 설계

1. 프로그램의 구성

본 논문은 미술과 역사 교과를 융합한 교육 프로그램을 개발하는 데 목적이 있다. 때문에 한국창의재단에서 제시한 융합인재교육(STEAM)의 학습준거틀에 맞추어 수업을 설계하였으며, 학습 과정 평가를 위한 프로세스폴리오 방식을 도입하였다. 총 2가지의 주제를 정하여 각 주제 별로 학습목표, 과목별 요소, 단계적 요소(상황제시-창의적 설계-감상적 체험) 순서로 제시하고 마지막으로 프로세스폴리오를 통한 과정활동 평가를 첨부한다.

1) 주제 개요

프로그램을 구성하는 수업 내용에 대해 간략히 소개한다. 수업의 소주제, 적용된 과목별 요소, 차시 구성, 학습활동 등의 전체적인 개요를 제시한다.

2) 학습 목표

본 프로그램을 통해 학습자가 성취할 수 있으리라 기대하는 요소를 학습 내용상의 목표, 과정상의 목표, 창의적 사고기능 및 태도 목표 등 3가지 분류로 구분하여 제시한다. 최대한 각 목표 분류마다 역사 교과상의 목표와 미술 교과상의 목표를 포함할 수 있도록 구성한다.

3) 과목별 요소

본 프로그램의 주제와 관련된 미술과 역사 교과의 과목별 학습내용에 대해 정리한다. 구체적으로는 현행 중학교 역사 교과서에 서술된 내용을 토대로 프로그램의 주제에 관련된 역사적 사실과 사용될 미술 기법과 요소에 대한 내용을 담고 있다.

4) 단계별 요소

(1) 상황제시

학습자의 흥미를 유발시키는 단계로 프로그램 전체를 관통하는 주제를 제시한다. 시청각 자료를 활용하여 학습자와 프로그램 주제와의 직·간접적인 연관성에 대해 생각해 볼 수 있도록 하며, 프로그램의 실기활동에 연관된 필수적인 교과 지식을 제시한다.

(2) 창의적 설계

학습자 스스로 제시된 주제에 대한 여러 가지 발상을 시도하게끔 유도하고, 구체적으로 설계하여 표현계획을 짜도록 한다. 최초 발상에서부터, 그를 실현하기 위해 추가적으로 필요하다 판단되는 요소들을, 교사가 제시한 학습 자료 외에도 교과서, 스마트폰, 인터넷 등 다양한 매체를 적극적으로 활용하여 학습자 스스로 탐색하고 학생들 간의 의견교류를 통해 보완하는 과정을 거친다. 이를 통해 학생들은 정보활용능력, 창의·융합능력, 의사소통 및 협업 능력 등을 증진시킬 수 있다. 아이디어 구체화 과정에서는 마인드 맵, 체크리스트, 아이디어 스케치, 브레인스토밍 등의 다양한 발상 기법을 활용할 수 있다.

(3) 감성적 체험

학습자는 각자가 설계한 아이디어를 계획에 따라 실현하는 과정을 체험한다. 완성한 이후에는 기존의 아이디어와 제작 계획이 완성된 작업물과 부합하는지, 만족스럽지 않다면 어떤 이유에서였는지에 대해 스스로 분석·발표하게 한다. 이 과정에서 학습자는 성공의 경험을 갖게 되고 이후의 새로운 과제에 도전할 수 있는 원동력을 얻을 수 있으며, 결과물이 의도했던 것보다 성공적이지 못한 경우에도 실패의 경험을 분석하여 새로운 도전에 대한 희망을 가질 수 있다.

5) 교수 학습 과정안

설계한 프로그램에 대한 구체적인 수업내용을 교수 학습 과정안의 방식으로 제시한다. 각 차시마다의 학습목표, 학습활동, 학습내용을 포함하고 있으며, 수업내용을 중학교의 50분 수업시간 내에서 도입-전개-정리의 3단계로 나눠 정리하였다.

6) 프로세스폴리오(Processfolio)

프로세스폴리오²²⁾는 미술 수업 과정에서 일어난 모든 자료 및 결과물을 학생들이 본인 스스로 수집·정리한 모음집을 의미한다. 일반적으로 완성된 결과물 위주로 정리한 포트폴리오 등과 달리, 학습목표를 달성하는 과정에서 생산되는 모든 결과물(최초의 아이디어, 초기 스케치, 계획 단계에서 생겨난 문제점과 대안, 생각의 구체화, 수집한 자료, 작품 제작 일지, 활동 결과물, 최종 작품에 대한 비판 등)을 총망라하여 정리한다.²³⁾

해당 활동을 통해, 교사는 학생들이 학습활동 간에 어떤 과정을 거쳐서 어떻게 결과물을 냈는지의 전체적인 과정을 보다 면밀히 파악할 수 있기 때문에 학생들 개개인의 발상, 관심, 의도 등의 세세한 부분까지도 확인이 가능하다. 또한 미술 교과 특유의 표현 중심의 평가 방식을 어느 정도 보완할 수 있으며, 학생들 스스로가 프로세스폴리오를 작성하는 과정에서 본인 스스로를 되돌아볼 수 있는 기회를 제공할 수 있다.

22) 프로세스폴리오(Processfolio)는 프로세스(Process)와 폴리오(folio)의 합성으로 이루어진 단어이다. 이력 또는 실력을 알아 볼 수 있도록 과거에 만든 작품 자료 등을 모아놓은 작품집이라는 의미로 쓰이는 포트폴리오(Portfolio)가 변형된 것으로, 학생들의 성장과정이 담긴 기록을 모아놓은 모음집이다.

23) 조현아, 「미술작품 속 수학 원리를 활용한 미술과 수학의 융합교육 프로그램 개발 연구: 고등학교 미술교과서를 중심으로」, 조선대학교 교육대학원, 미술교육전공, 석사학위논문, 2020, p.19.

[그림-5] 프로세스폴리오의 예시²⁴⁾



2. 프로그램의 모형 및 진행

1) 프로그램 모형

앞서 미술 교과서 분석을 통해서도 알 수 있듯이, 미술과 역사 교과과의 융합교육 프로그램은 주로 특정 미술작품을 중심으로 다양한 관점에서의 해석을 시도하는 등의 방식으로 진행되곤 한다. 미술작품이 각기 시대의 다른 정치적, 사회적, 경제적, 종교적 상황에서 이루어졌음을 이해하고, 해당 영역에 대한 다양한 관점을 탐구할 수 있도록 하는 것이 중요하기 때문이다.²⁵⁾

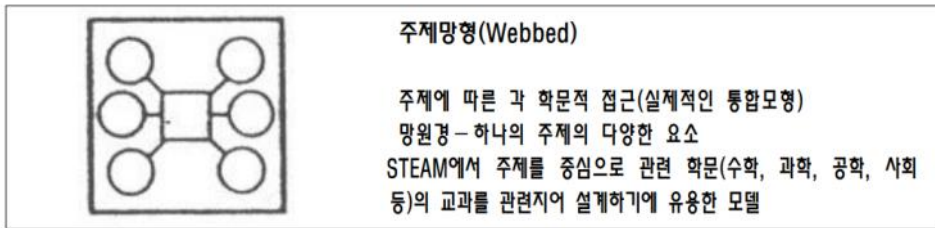
따라서 본 연구에서는 포가티(1998)의 저서 ‘교사를 위한 교육과정 통합의 방법’에서 소개하는 통합교육 모형들 중, 특정 주제를 중심으로 타 교과를 관련지어 설계하는 주제망형(Webbed) 모형을 적용하였다.²⁶⁾

24) 연혜경 외 6인, 『중학교 미술②』 교과서, 서울: ㈜미래엔, 2018, p.6.

25) 노용, 『주체중심의 미술 교육과정 통합』, 한국국제미술교육학회, 2005, pp.106-107.

26) 이예일, 「역사이야기를 통한 카툰미디어 미술교육 방법 연구: 삼국유사를 활용한 고등학교 창의융합수업을 바탕으로」, 중앙대학교 교육대학원 미술교육전공, 석사학위논문, 2019, pp.13-15.

[그림-6] 내용 통합 교육과정 - 주제망형²⁷⁾



2) 프로그램 진행

전체적인 프로그램의 진행은 다음과 같다. 먼저, 융합인재교육(STEAM)의 학습 준거틀의 상황 제시-창의적 설계-감상적 체험 순서에 맞춰, 처음 프로그램 시작 시에 학습 주제를 제시하고 학생 본인과 연관 지어 생각할 수 있도록 유도한다. 그 이후엔 학습목표를 설명하고 해당 수업의 개요와 주요 학습활동을 소개한다. 이 단계에서는 학습자에게 학습활동의 주제를 이해시키고 구체적인 표현활동에 대한 제반지식을 제공하는 것이 중요하다.

이로서 전반적인 상황제시 활동이 완료되었다면 그 다음은 창의적 설계의 단계이다. 이 단계에서는 학습자 스스로 다양한 매체를 활용하여 교과 지식을 수집하고 아이디어 스케치, 마인드 맵 등을 활용하여 정리하는 과정, 미술작품 표현활동 계획을 계획하고 조별 회의 등을 통해 수정·보완하는 과정을 담고 있다. 일련의 과정들은 학습자의 주도적인 문제해결력을 키우기 위한 것이며, 여기서 교사의 역할은 자율적인 학습활동이 제대로 이루어지고 있는지를 확인하는 감독자로서 활동하는 것이다.

이후 모든 활동이 완료되었다면 마지막은 감상적 체험 단계이다. 학습자들은 앞서 완성한 작품 표현활동 계획대로 미술표현을 실시하고, 완성한 작품을 다른 학생들 앞에서 발표하여 마무리한다. 여기서 앞선 모든 학습 과정은 학생 스스로 프로세스폴리오를 통해 기록하도록 한다.

27) 백윤수 외, 「융합인재교육(STEAM) 실행방향 정립을 위한 기초연구」, 한국과학창의재단, 2012, p.62.

제2절 융합교육 프로그램 수업지도안 제시

1. 프로그램 지도 계획서

본 프로그램은 미술과 역사의 융합교육 프로그램으로서, 주요 표현활동 방법으로 인물화 그리기를 활용하였다. 앞선 미술과 역사 교과와 핵심역량 분석을 통해 본 융합교육의 교육목표는 ‘개인의 정체성을 확립하고 타인을 이해하고 존중하는 태도를 갖추는 것’으로 설정되었으며, 학습목표를 달성하기 위해선 미술 교과서 내의 역사 교과 연계단원 분석을 통해 ‘나와 세계의 관계 탐구 활동’ 유형의 수업이 적합하다 판단하였다. 이에 따라, 본 프로그램의 대주제는 ‘인물화 그리기를 통해 보는 나와 세계의 관계’로 설정하였다.

프로그램은 총 8차시의 수업으로 구성되어 있으며, 크게 ‘팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기’와 ‘붓 펜을 이용한 자화상 그리기’의 2가지 소주제로 이루어져 있다. 소주제는 현행 미술교과서 내의 학습활동을 참고하여 선정하였으며, 각 소주제마다 4차시의 시수를 배정하였다.

[표-8] 융합교육 프로그램 차시별 지도 계획서

학습활동 대주제	‘인물화 그리기를 통해 보는 나와 세계’	
학습활동 소주제	차시	주요 학습내용
팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기	1 / 8	<ul style="list-style-type: none"> - 독립운동의 역사 설명 - 독립운동가 소개 - 마인드맵을 통해 정리 - 작품 주제로 할 독립운동가 선정
	2 / 8	<ul style="list-style-type: none"> - 팝아트의 정의와 배경, 대표작품 설명 - 팝아트 표현 방법 소개 - 아이디어 스케치를 활용한 작품 제작 계획 수립
	3 / 8	<ul style="list-style-type: none"> - 아이디어 스케치를 기반으로 한 작품 제작 활동 - 재료의 특징 및 주의사항 지도

학습활동 대주제	‘인물화 그리기를 통해 보는 나와 세계’	
학습활동 소주제	차시	주요 학습내용
	4 / 8	-서로의 작품을 감상하며 프로세스폴리오 작성 -발표, 학급 전체 감상
붓 펜을 이용한 자화상 그리기	5 / 8	- 윤두서의 자화상을 소개하고 작품의 특징을 정리 - 윤두서의 일생을 통해 조선후기의 정치적 상황 설명 - 조선후기의 사회 모습 탐구 - 마인드맵을 통해 학습활동을 정리
	6 / 8	- 한국화 표현기법과 특징 설명 - 붓 펜을 활용한 작품 표현 방법 소개 - 아이디어 스케치를 활용한 작품 제작 계획 수립
	7 / 8	- 아이디어 스케치를 기반으로 한 작품 제작 활동 - 재료의 특징 및 주의사항 지도
	8 / 8	-서로의 작품을 감상하며 프로세스폴리오 작성 -발표, 학급 전체 감상

2. 팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기

1) 주제 개요

본 수업은 과거 일제 강점기에 전개되었던 독립운동의 역사를 현대 대한민국의 전신인 대한민국 임시정부를 중심으로 탐구하고, 대표적인 독립운동가의 초상을 팝아트 표현방식을 활용하여 제작하는 활동으로 구성되어 있다.

본 수업은 일제 강점기 독립운동 역사 탐구를 통해 학습자로 하여금 대한민국의 국민으로서의 정체성을 확립하는 데 도움을 주는 것에 그 목적이 있으며, 이를 위해 대한민국 임시정부를 중심으로 독립투쟁의 역사를 학습하여 대표적인 독립운동가를 작품 주제로 선정하는 과정을 포함하고 있다.

미술 표현활동으로는 1960년대에 유행했던 대중미술의 장르 중 하나인 팝아트

표현을 사용한다. 그 중에서도 팝아트의 대표적인 작가인 앤디 워홀²⁸⁾의 작품에서 나타나는 실크 스크린 기법의 표현효과를 모방하였다. 팝아트 표현을 활용한 독립운동가의 초상화를 제작하는 활동을 통해 학습자는 자칫 영웅적이고 위인적으로만 느껴질 수 있는 역사 속 독립운동가를 보다 친근하게 다가갈 수 있으며 미적감수성과 창의·융합능력 등의 미술적 역량 강화를 기대할 수 있다.

2) 학습목표

(1) 내용 목표

- 일제 강점기의 역사적 배경에 대해 이해하고 대표적인 독립운동가에 대해 설명할 수 있다.
- 관찰을 통해 인물의 특징을 포착하여 팝 아트 표현을 활용한 초상화를 제작할 수 있다.

(2) 과정 목표

- 마인드맵을 활용하여 대한민국 임시정부 내의 독립을 위한 의견 대립을 정리할 수 있다.
- 자기 주도적인 자료탐색을 통해 팝 아트에 대해 효과적으로 탐구할 수 있다.

(3) 창의적 사고기능 및 태도 목표

- 대한민국의 전신인 대한민국 임시정부의 역사에 대한 탐구를 통해 올바른 역사인식을 갖는다.
- 역사적 지식을 기반으로 인물에게서 느낀 해당 인물의 성격과 자신의 감정을 시각적으로 표현할 수 있다.

28) 앤디 워홀(Andy Warhol, 미국, 1928~1987)은 미국의 미술가로서 포스트모더니즘의 영향을 받아 1960년대에 미국에서 크게 유행한 팝아트 장르를 대표하는 인물 중 하나이다. 미국의 물질문화의 이미지를 실크 스크린 기법을 이용하여 대량 생산하는 식의 작품으로 유명하다.

3) 과목별 요소

(1) 미술적 요소

① 팝아트의 의미

팝아트는 ‘Popular’의 약자인 ‘Pop’과 ‘Art’의 합성어로, 문자 그대로 대중문화에 술이란 의미를 갖고 있다. 1950년대의 영국에서 처음 시작되어, 1960년대 미국 뉴욕에서 일어난 미술사조로서, 포스트모더니즘에서 영향을 받아 당시의 미국 작가들의 화풍을 지배했다. 팝아트는 현대 산업사회의 매스미디어(광고, TV, 영화, 신문, 잡지 등)를 예술로 승화시키고 대중문화 속의 유행하는 이미지를 예술에 접목하여 예술의 장르로 탈바꿈한 것이다. 대표적인 작가로는 앤디 워홀, 로이 리히텐슈타인, 클래스 올덴버그 등이 있다.

② 앤디워홀의 팝아트 작품

팝아트 장르의 대표적인 화가로는 앤디 워홀과 로이 리히텐슈타인을 꼽을 수 있다. 그 중 앤디 워홀은 판이 완성되면 단시간에 수십 수백 장을 찍어낼 수 있는 판화 기법 중 하나인 실크 스크린을 활용하여 작품을 제작했다. 실크 스크린은 공판화의 대표적인 판화로 주로 포스터, 벽지, 옷감, 무늬 인쇄 등의 다색판화에 자주 쓰이는 기법이다. 그는 이 실크 스크린 기법을 사용해 하나의 그림을 단순한 디자인으로 변조해 다양한 색상으로 동일한 이미지를 대량 생산하곤 했다. 그의 대표적인 작품으로는 <마릴린 먼로>(Andy Warhol, <Marilyn Diptych>, Screen print on paper, 91.4×91.4cm, 1962)와 <캠벨 수프캔>(Andy Warhol, <Campbell’s Soup Cans>, Screen print on paper, 50.8×40.6cm, 1962)이 있다. 그리고 로이 리히텐슈타인은 주로 만화의 한 장면을 그대로 확대하여 밝은 원색으로 그려내는 식의 작품을 제작하였다. 만화와 같이 선명한 검은색 테두리와 형태를 메우고 있는 망점들이 그의 작품의 가장 큰 특징이다. 그의 대표작으로는 <행복한눈물>(Roy Lichtenstein, <Happy tears>, Magna on canvas, 96.5×96.5cm, 1964)을 꼽을 수 있다.

③ 팝아트 제작기법 소개

앞에서 소개한 팝 아트 작가들이 그랬듯이, 팝 아트 방식의 작품을 표현하기 위해선 보편적으로 실크 스크린 기법을 활용하는 것이 가장 적합할 것이다. 하지만 중학교 교육과정 내에서 실크 스크린 기법을 직접적으로 사용하기란 어려움이 따를 수밖에 없다. 그러므로 본 프로그램에서는 그에 대한 대안으로 현행 미술교과서 내에서 소개하고 있는 팝아트 제작방법을 따르고자 한다. 해당 내용은 금성출판사에서 제작한 중학교 미술교과서에 수록되어 있는데, 유성매직을 사용하여 팝 아트와 유사한 효과를 내는 방법을 제시하고 있으며 해당 교과서에서는 이를 활용한 자화상을 제작하는 활동을 소개하고 있다.

이에 대한 자세한 활동 과정은 다음과 같다. 먼저 작품 활동의 주제가 되는 사진을 흑백으로 출력하고 출력한 종이의 뒷면에 연필 선을 그어 먹지 상태로 만든다. 그리고 출력한 종이를 두꺼운 마분지 위에 올려놓고 볼펜 등으로 눌러가며 사진의 외곽선을 따라 그린다. 이 과정을 통해 마분지 위에는 사진의 형태가 그려지게 된다. 다 되었으면 유성 컬러 매직을 이용해 사진의 밝은 부분을 채색해준다. 그리고 마지막으로 앞서 채색한 색과 대조되는 어둡고 진한 색상의 컬러 매직을 이용해 나머지 음영부분을 채색해주면 작품이 완성된다.

(2) 역사적 요소

① 일제 강점기²⁹⁾의 역사적 배경

일본은 1910년에 대한 제국을 강제로 합병하고 조선 총독부를 설치하였다. 1910년대에 일제는 전국 각지에 헌병 경찰을 배치하고, 언론과 결사의 자유를 박탈하는 등 무단통치를 실시하였다. 헌병 경찰은 한국인의 일상생활을 감시하고, 재판 없이 태형을 가할 수 있었다. 이 시기의 일제는 한국인이 고등 교육을 받을 수 있는 기회도 제한하였다.

29) 일제 강점기란 ‘일본제국에게 강제로 점령당한 시기’의 축약어이며, 1910년 8월 29일 한일 합병조약이 이루어진 날부터 1945년 8월 15일 태평양전쟁에서 일본이 패전하기까지, 일본 제국에 의해 지배당한 기간을 의미한다.

이러한 억압적인 지배에 맞서 3.1운동(1919)이 일어나자 일제는 1920년대에 이른바 문화 정치로 방침을 바꾸었다. 또한 헌병 경찰을 보통 경찰로 바꾸고 신문의 발행을 허용하였다. 그러나 경찰의 수는 늘어났고 언론에 대한 검열도 강화하였다. 동시에 친일 세력을 키워 한국인을 분열시키는 데 힘을 기울였다.

1930년대에 일제는 한반도를 병참기지로 삼아 인적·물적 수탈을 강화하였다. 이 시기에 수많은 청년이 징용, 징병 등으로 끌려갔으며, 일부 여성은 일본군 ‘위안부’라는 명목으로 인권을 유린당하였다.

② 일제 강점기의 독립운동

1910년대에는 국외에서 독립운동이 적극적으로 전개되었다. 신민회의 이회영 등은 신흥 무관 학교를 만들어 무장 투쟁을 준비하였다. 이러한 노력으로 만주 지역에 무장 투쟁 단체가 많이 설립되었다.

3.1운동을 계기로 임시 정부를 만들자는 움직임이 일어나는 등 독립운동이 활성화 되었다. 그 결과 중국 상하이에 우리 역사상 최초의 공화제 정부인 대한민국 임시 정부가 수립되었다.

대한민국 임시 정부는 비밀 행정 조직으로 연통제를 실시하고, 무장 항일 운동을 지원하고자 만주에 육군 주만 참의부를 두었다. 또 미국에 구미 위원부를 두어 외교 운동을 전개하였다. 이러한 가운데 독립운동의 방향을 두고 외교 운동론과 무장 투쟁론 사이에 의견 대립이 발생하였다. 안창호 등은 독립운동을 재정비하고자 국민 대표 회의를 소집하였으나 성과를 거두지 못하였다.(1923) 김구는 독립운동 정당을 중심으로 세력을 모으고자 했고, 1940년에 한국 독립당을 구성해 임시정부의 활동을 강화하였다. 임시 정부는 이에 힘입어 한국 광복군을 조직하고 대한민국 건국 강령을 만드는 등 활발히 활동하였다.³⁰⁾

30) 박근칠 외, 『중학교 역사②』, 서울: 지학사, pp.179-183.

4) 단계별 요소

<p>상황제시</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 독립운동가 초상화 그리기 활동에 대해 설명하는 과정에서 우리나라 근현대사 중 일제 강점기 시기에 활동했던 대표적인 독립운동가를 제시한다. ▶ 뒤이어 일제 강점기의 시대적 배경에 대적 배경에 대한 설명과 함께, 대한민국 임시 정부 내에서의 독립운동에 대한 의견 대립에 대해 소개하여 학습자로 하여금 역사적 관점에 대해 생각할 수 있도록 한다. (실력양성주의, 무장 투쟁론, 외교 운동론 등의 독립운동에 대한 세 가지 관점을 중심으로 설명한다.) ▶ 작품 활동으로서 팝 아트를 소개하고 그 의미와 작품 활동 개요를 설명한다.
<p>창의적 설계</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 독립운동가에 대한 정보와 다양한 팝 아트 작품의 예시를 검색하고 이를 정리한다. ▶ 마인드 맵 등의 활동으로 검색한 자료를 정리하고 자신의 팝 아트 표현을 활용한 독립운동가 초상화 작품을 구상한다. ▶ 모둠별 토의를 통해, 수집한 자료를 정리하고 주제가 될 독립운동가의 선정과 적합한 팝아트 디자인 등에 대해 각자가 가진 생각을 서로 나눈다. ▶ 모둠별 토의 단계에서 결정한 사항대로 아이디어 스케치를 하여 작품 제작 활동을 구체화 한다. ▶ 아이디어 스케치를 활용하여 자신의 작품 제작 계획을 남들에게 발표한다.
<p>감성적 체험</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 아이디어 스케치를 기반으로 팝아트 작품 제작 활동에 착수한다. ▶ 작품을 완성하였다면 모둠별 또는 개인별로 발표하고, 작품 활동을 하며 느낀 점 및 보완해야 할 점 등을 정리하여 성취감 획득과 동시에 다음 활동에 대한 원동력으로 삼는다.

5) 교수 학습 과정안

[표-9] 1차시 교수 학습 과정안

미술 단원명	II. 미술과 표현 4. 주제 표현의 다양한 탐색		
역사 단원명	VI. 근·현대 사회의 전개 2. 민족 운동의 전개와 대한민국 임시 정부		
수업 주제	팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기	차 시	1/8
		학습 모형	강의식
학습 목표	1. 일제 강점기 시대의 역사적 배경을 이해하고 그 흐름을 설명할 수 있다. 2. 대표적인 독립운동가 중 한 명에 대해 설명할 수 있다.		
수업 자료	PPT자료, 연필, 지우개, 미술 교과서, 역사 교과서, 개인 스마트폰 혹은 자료검색에 사용할 수 있는 전자기기, 프로세스폴리오 등 https://youtu.be/xGwaRN4deXk		
학습과정	교수·학습 활동		자료 및 지도상 유의점
도입 (5분)	<p>[들어가며] 한 때 국권을 빼앗기고 일본의 식민지배를 받았던 우리나라는, 일본 제국의 태평양 전쟁에서의 패배와 자주독립을 위해 투쟁했던 수많은 독립운동가의 노력으로 1945년 8월 15일 광복을 되찾을 수 있었다. 우리나라 독립운동의 역사를 알아보고, 대표적인 독립운동가 1명을 선정하여 어떤 삶을 살았는지 알아보도록 하자.</p> <p>■ 프로그램 도입부</p> <p>■ 동기유발 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한 때 우리나라는 국권을 빼앗기고 일본의 식민지배를 받았다. 오늘 날 우리가 독립운동의 역사에 대해 배워야 하는 이유는 무엇일까? - 우리나라의 독립을 위해 헌신한 독립운동가 중 대표적인 인물로는 누가 있을까? 		-‘EBS 독립공신: 6형제 이야기’를 시청한다. https://youtu.be/xGwaRN4deXk

- 31) 한국학중앙연구원, 「안창호」, 한국민족문화대백과사전, 2021.05.23.접속, <http://encykorea.aks.ac.kr/>
- 32) 한국학중앙연구원, 「이승만」, 한국민족문화대백과사전, 2021.05.23.접속, <http://encykorea.aks.ac.kr/>
- 33) 위키피디아, 「김구」, 2021.05.23. 접속, <https://ko.wikipedia.org/wiki/>
- 34) 위키피디아, 「윤봉길」, 2021.05.23. 접속, <https://ko.wikipedia.org/wiki/>
- 35) 서예식 외 23인, 『중학교 미술②』 교과서, 경기도: (주)해냄에듀, 2018, p.14.

	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 제시 - 본 수업의 학습 목표를 제시하고 학습자들이 따라 읽게 하여 주지시킨다. ■ 학습활동 소개 - 이번 수업은 일제 강점기의 독립운동에 대해 알아보고, 대표적인 독립운동가를 선택하여 대중미술의 한 갈래인 팝아트의 방식으로 작품을 제작할 것이다. 이번 시간엔 독립운동의 역사에 대해 먼저 알아보도록 하자. 	
<p style="text-align: center;">전개 (40분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 일제 강점기와 독립운동의 역사 ■ 일제 강점기의 시기별 특징 ▶ 1910년대: 무단 통치기 - 헌병 경찰을 배치하여 통치, 감시, 재판 없이 태형. ▶ 1920년대: 문화 통치기 - 3.1운동(1919)이 일어난 것을 계기로 문화 정치로 전환. - 신문의 발행을 허용, 대신 언론에 대한 검열도 강화. - 친일 세력을 육성하여 한국인을 분열시키려는 노력. ▶ 1930년대 이후: 민족 말살 통치기 - 일본의 중국과의 전쟁, 태평양 전쟁 시작 시기. - 한반도를 병참기지로 삼아 인적·물적 수탈을 강화. - 징용, 징병 및 일본군 ‘위안부’ 등의 인권 유린. ■ 독립운동의 시기별 특징 ▶ 1910년대: 무단 통치기 - 국외에서 독립운동이 적극적으로 전개. - 만주 지역에 신흥 무관 학교 등의 무장 투쟁 단체 다수 설립 ▶ 1920년대: 문화 통치기 - 3.1운동을 계기로 독립운동이 활성화. - 상하이에 우리 역사상 최초의 공화제 정부인 대한민국 임시 정부가 수립하고, 이를 중심으로 다양한 방면의 독립운동을 지원. → 외교적 성과 없음. 국내의 임시정부 비밀 조직 색출.(위기) → 안창호 등은 독립운동을 재정비하고자 국민 대표 회의를 소집. <li style="text-align: center;">대립 (실력양성론 / 외교독립론) → 김구의 항일비밀결사조직 한민애국단 소속 윤봉길의 폭탄투척 성공. → 장제스의 지원, 대한민국임시정부의 규모 증가. ▶ 1930년대 이후: 민족 말살 통치기 	<p style="text-align: center;">-전체적인 독립운동의 역사적 흐름</p>

- 임시 정부 휘하의 한국 광복군을 조직하고 대한민국 건국 강령을 만드는 등 임시 정부 중심의 독립운동.

■ 일제 강점기의 대표적인 독립운동가



[그림-7] 도산 안창호
(安昌浩, 1878.11.09. ~
1938.03.10.)³¹⁾



[그림-8] 우남 이승만
(李承晩, 1875.03.26. ~
1965.07.19.)³²⁾



[그림-9] 백범 김구
(金九, 1876.08.29. ~
1949.06.26.)³³⁾



[그림-10] 윤봉길
(尹奉吉, 1908.06.21. ~
1932.12.19.)³⁴⁾

■ 학습 내용 정리

- 독립운동의 흐름을 정리

[STEP 1] 자료수집

1920년대의 대한민국 임시정부에서 일어난 국민 대표 회의에서의 향후 독립운동 방향에 대한 의견대립에 대해 학습자 스스로 인터넷, 역사교과서 등의 다양한 매체를 활용하여 알아보자.

이후, 당시의 독립운동에 대한 주장 중, 가장 자기 마음에 드는 입장을 하나 고르도록 한다. 그리고 해당 입장을 대표하는 독립운동가 1명을 골라, 해당 인물에 대한 자료를 수집하도록 한다.

[STEP 2] 마인드맵 정리

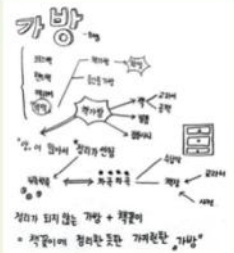
수집한 독립운동가에 대한 자료를 마인드맵을 활용하여 정리한다. 이 과정을 통해 오늘의 학습 내용과 함께, 독립운동에 대한 자신의 생각과 느낌에 대해 정리할 수 있도록 한다.

- 교사는 학습자가 10분 정도의 자료 탐색 시간을 가질 수 있도록 배려한다.


마인드맵(mind map)

'생각의 지도'라는 뜻으로 자신의 생각을 지도 그리듯 이미지화 하는 사고 기법이다. 일반적으로 글자와 기호, 그림 등을 사용해 중심에서 사방으로 뻗어 나가는 방사형의 형태로 생각을 표현한다.

카방



정리가 잘되는 시스템 가방(중이예 수채/54×39cm)



유정현(학생 작품) 정리가 잘되는 시스템 가방(중이예 수채/54×39cm)

① 한 가지 주제에 대해 생각의 고리를 이어 가며 지도를 그리듯 표시해 나간다.
 ② 주제와 관련된 것들은 선택하고 그렇지 않은 것들은 제외시켜 나간다.

[그림-11] 마인드맵 설명35)

정리
(5분)

■ 차시예고

■ 학습활동 예고







- 다음 차시에는 오늘 정리한 내용을 바탕으로 독립운동가의 초상화를 팝아트 형식으로 제작할 예정이다. 이번 차시에 공부한 독립운동가 중 마음에 드는 1명 골라, 그 사진을 흑백으로 인쇄해 오도록 하자.

	<p>■ 준비물 공지</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 작품 주제로 설정한 독립운동가의 사진 흑백 인쇄본, 아이디어 스케치, 유성 컬러 매직, 마분지(8절), 연필, 지우개, 프로세스폴리오 등. </div>	
--	--	--

[표-10] 2차시 교수 학습 과정안

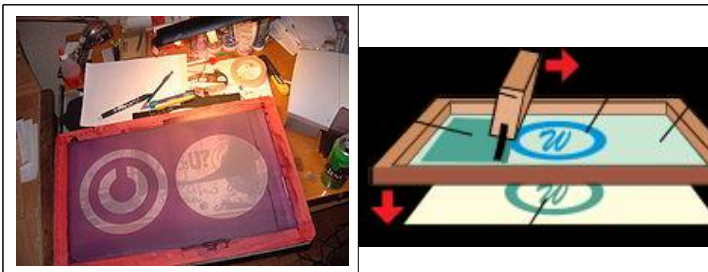
미술 단원명	II. 미술과 표현 4. 주제 표현의 다양한 탐색		
역사 단원명	VI. 근·현대 사회의 전개 2. 민족 운동의 전개와 대한민국 임시 정부		
수업 주제	팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기	차 시	2/8
		학습 모형	강의식
학 습 목 표	1. 팝아트 장르에 대해 이해하고 그 대표적인 작품에는 무엇이 있는지를 제시할 수 있다. 2. 팝아트 표현 효과를 활용한 미술 작품 제작 계획을 수립할 수 있다.		
수 업 자 료	PPT자료, 연필, 지우개, 미술 교과서, 역사 교과서, 개인 스마트폰 혹은 자료검색에 사용할 수 있는 전자기기, 프로세스폴리오 등		
학 습 과 정	교수·학습 활동		자료 및 지도상 유의점
도 입 (5분)	<p>[들어가며]</p> <p>이전 시간에 우리는 우리나라 독립운동의 역사를 알아보고, 각자 독립운동가 1명을 선정했다. 이번 시간에는 대중미술의 한 갈래인 팝아트의 개념과 그 표현 효과를 내는 방법에 대해 학습하고, 자세한 제작 계획을 아이디어 스케치를 통해 정리할 것이다.</p>		

- 36) 변길현, 「[미술속세상]앤디 워홀의 마틸린먼로」, 광주드림, 2013.06.09. 수정, 2021.05.23. 접속, <http://www.gjdream.com/news/articleView.html?idxno=446689>
- 37) JCH, 「[로이 리히텐슈타인]행복한 눈물 그리고...」, 네이버블로그: 청춘어람, 2011.04.01. 수정, 2021.05.23. 접속, <https://blog.naver.com/jch0400/60127043885>
- 38) 위키피디아, 「실크스크린」, 2021.05.23. 접속, <https://ko.wikipedia.org/wiki/>
- 39) 최찬경 외, 『중학교 미술②』, 금성출판사, p.22.

	<p>■ 프로그램 도입부</p> <p>■ 동기유발 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 팝아트란 무엇인가? - 팝아트의 대표적인 작가로는 누가 있을까? <p>■ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 수업의 학습 목표를 제시하고 학습자들이 따라 읽게 하여 주지시킨다. <p>■ 학습활동 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 저번 차시엔 일제 강점기의 독립운동에 대해 알아보고, 마음에 드는 독립운동가를 결정하여 그의 생애에 대해 정리하는 시간을 가졌다. 이번 차시엔 결정한 독립운동가의 초상화를 그리기 위해 팝아트의 개념과 표현방법에 대해 알아보는 시간을 가질 것이다. 					
<p>전개 (40분)</p>	<p>■ 팝아트의 의미와 작품</p> <p>■ 팝아트의 의미</p> <ul style="list-style-type: none"> - 팝아트는 ‘Popular’의 약자인 ‘Pop’과 ‘Art’의 합성어로, 문자 그대로 대중문화예술이란 의미. - 1950년대의 영국에서 처음 시작되어, 1960년대 미국 뉴욕에서 일어난 미술사조. - 현대 산업사회의 매스미디어(광고, TV, 영화, 신문, 잡지 등)를 예술로 승화시키고 대중문화 속의 유행하는 이미지를 예술에 접목하여 예술의 장르로 탈바꿈한 것. - 대표적인 작가: 앤디 워홀, 로이 리히텐슈타인, 클래스 올덴버그 등. <table border="1" data-bbox="359 1232 978 1673"> <tr> <td data-bbox="359 1232 669 1508">  </td> <td data-bbox="669 1232 978 1508">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1508 669 1673"> <p>[그림-12] 앤디 워홀(Andy Warhol, 1928~1987)의 <마릴린 먼로>³⁶⁾</p> </td> <td data-bbox="669 1508 978 1673"> <p>[그림-13] 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein, 1923~1997)의 <행복한 눈물>³⁷⁾</p> </td> </tr> </table>			<p>[그림-12] 앤디 워홀(Andy Warhol, 1928~1987)의 <마릴린 먼로>³⁶⁾</p>	<p>[그림-13] 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein, 1923~1997)의 <행복한 눈물>³⁷⁾</p>	
						
<p>[그림-12] 앤디 워홀(Andy Warhol, 1928~1987)의 <마릴린 먼로>³⁶⁾</p>	<p>[그림-13] 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein, 1923~1997)의 <행복한 눈물>³⁷⁾</p>					

■ 엔디 워홀의 팝아트 표현 기법

- 엔디 워홀은 팝아트를 활용한 대표적인 작가로서, 판화 기법 중 하나인 실크 스크린 기법을 자주 사용하여 작품을 제작함.
- 실크 스크린은 공판화의 대표적인 판화 종류로서 주로 포스터, 벽지, 옷감, 무늬 인쇄 등의 다색 판화에 자주 쓰이는 기법



[그림-14] 실크스크린 판 제작 및 인쇄 방법³⁸⁾

■ 팝아트 표현효과 초상화 작품 제작 계획 수립

■ 팝아트 표현효과 작품 제작 방법 소개

- 실크스크린 기법을 교실 내에서 직접적으로 체험하기엔 무리가 있기 때문에 비슷한 표현효과를 낼 수 있는 다른 방법을 통해 제작하도록 한다.
- ① 작품 활동의 주제가 되는 사진을 흑백으로 출력한다.
 - ② 출력한 용지의 뒷면에 연필 선을 그어 먹지 상태로 만든다.
 - ③ 출력한 종이를 마분지 위에 올려놓고 앞면의 사진의 음영 부분을 볼펜으로 눌러가며 외곽선을 탄다.
 - ④ 외곽선이 그려진 마분지에 유성 컬러 매직을 이용해 사진 상에서 밝은 부분을 채색해준다.
 - ⑤ 앞서 채색한 색과 대조되는 어둡고 진한 색상의 컬러 매직을 이용해 나머지 음영 부분을 채색해준다.



[아이디어 스케치]
 개인별로 제작할 작품의 형태와 구성 등을 계획하고 이를 아이디어 스케치를 통해 구체화한다.

- 학생들이 각자가 고른 독립운동가의 이미지를 잘 나타낼 수 있는 색상을 고를 수 있도록 지도한다.

<p>정리 (5분)</p>	<p>■ 차시예고</p> <p>- 다음 차시에는 이번 차시에 학습한 팝아트 표현 방법을 활용하여 본격적인 독립운동가 초상화 그리기 작업에 들어간다. 유성 컬러 매직을 사용할 예정이므로 준비물을 잊지 않고 챙길 수 있도록 유의한다.</p> <p>■ 준비물 공지</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>작품 주제로 설정한 독립운동가의 사진 흑백 인쇄본, 아이디어 스케치, 유성 컬러 매직, 마분지(8절), 연필, 지우개, 프로세스폴리오 등.</p> </div>
-----------------------	---

[표-11] 3차시 교수 학습 과정안

미술 단원명	II. 미술과 표현 4. 주제 표현의 다양한 탐색		
역사 단원명	VI. 근·현대 사회의 전개 2. 민족 운동의 전개와 대한민국 임시 정부		
수업 주제	팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기	차 시	3/8
		학습 모형	실기
학 습 목 표	1. 인물의 얼굴에서 보이는 특징을 포착하여 팝아트로 표현할 수 있다. 2. 해당 인물의 역사적 업적을 이해할 수 있다.		
수 업 자 료	작품 주제로 설정한 독립운동가의 사진 흑백 인쇄본, 아이디어 스케치, 유성 컬러 매직, 마분지(8절), 연필, 지우개, 미술 교과서, 프로세스폴리오		
학습과정	교수·학습 활동		자료 및 지도상 유의점
도입 (5분)	<p>[들어가며]</p> <p>지난 시간엔 작품 활동을 위한 역사적 배경 탐구와 함께 팝아트 표현 방식을 활용한 작품 제작 기법에 대해 탐구하고 작품 제작 활동 계획을 수립하였다. 이제 이 정보들을 활용하여 본격적인 작품 제작 활동에 들어가 보도록 하자.</p> <p>■ 프로그램 도입부</p> <p>■ 이전 차시 학습활동 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일제 강점기에 활동하였던 독립운동가 중 실력양성론을 주장하였던 인물에 대해 말할 수 있는가? - 1960년대 미국에서 유행한 팝아트의 대표적인 작품에는 무엇이 있었는가? <p>■ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 수업의 학습 목표를 제시하고 학습자들이 따라 읽게 하여 주지시킨다. <p>■ 학습활동 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이번 차시 수업의 학습활동에 대해 소개한다. (아이디어 스케치를 발표하고 본격적인 작품 제작에 들어갈 예정) 		

<p>전개 (40분)</p>	<p> ■ 팝아트 초상화 작품 제작 ■ 제작 계획 구체화 </p> <div data-bbox="278 330 1020 523" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[STEP 1] 모듈별 토의</p> <p>모듈별 토의를 통해 각자의 작품의 주제가 되는 대상, 표현 계획 등에 대한 의견을 나누고 기존 계획에서 보완할 점을 찾아 수정한다. 이 과정을 통해, 학습자는 작품 제작 계획을 보다 정교하게 구체화하는 것이 중요하다.</p> </div> <div data-bbox="278 575 1020 768" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[STEP 2] 아이디어 스케치 발표</p> <p>이전 차시에 과제로 공지했던 아이디어 스케치를 중심으로 본인의 작품 제작 활동 계획에 대해 발표한다. 발표를 통해 학습자는 앞서 모듈별 토의를 통해 수정한 계획을 공언하여, 이후의 작품 활동의 결과와 대조해 볼 수 있도록 한다.</p> </div> <p> ■ 작품 제작 활 - 기존의 작품 제작 활동 계획에 따라 본격적인 초상화 제작 활동에 들어가도록 한다. </p> <div data-bbox="278 977 1020 1132" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[유의사항]</p> <p>교사는 학습자가 활동 간에 모르는 부분에 대해서는 도움을 주되, 학습자의 작품 제작활동에 직접적으로 관여하지 않고 학습자 스스로 문제를 해결할 수 있도록 유도하는 것이 중요하다.</p> </div>	
<p>정리 (5분)</p>	<p> ■ 차시예고 -다음 차시의 학습활동에 대해 예고한다. (작품 제작 활동 마무리 및 발표) </p> <p> ■ 준비물 공지 </p> <div data-bbox="278 1354 1020 1470" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>작품 주제로 설정한 독립운동가의 사진 흑백 인쇄본, 아이디어 스케치, 유성 컬러 매직, 마분지(8절), 연필, 지우개, 프로세스폴리오 등.</p> </div>	

[표-12] 4차시 교수 학습 과정안

미술 단원명	II. 미술과 표현 4. 주제 표현의 다양한 탐색		
역사 단원명	VI. 근·현대 사회의 전개 2. 민족 운동의 전개와 대한민국 임시 정부		
수업 주제	팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기	차 시	4/8
		학습 모형	발표식
학 습 목 표	1. 독립운동가의 초상을 팝 아트로 표현할 수 있다. 2. 일제 강점기 시대의 대표적인 독립운동가에 대해 설명할 수 있다.		
수 업 자 료	작품 주제로 설정한 독립운동가의 사진 흑백 인쇄본, 아이디어 스케치, 유성 컬러 매직, 마분지(8절), 연필, 지우개, PPT, 미술 교과서, 프로세스폴리오		
학습과정	교수·학습 활동		자료 및 지도상 유의점
도입 (5분)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>[들어가며] 지난 시간엔 팝아트 표현 방식을 활용한 독립운동가 초상화 작품 제작 활동을 실시하였다. 이제 작품 제작을 마무리하고 이번 활동을 통해 느낀 점엔 어떤 것들이 있었는지 생각해보자.</p> </div> <p> ■ 프로그램 도입부 ■ 학습목표 제시 - 본 수업의 학습 목표를 제시하고 학습자들이 따라 읽게 하여 주시킨다. ■ 학습활동 소개 - 이번 차시 수업의 학습활동에 대해 소개한다. (작품 제작을 마무리하고 결과물을 중심으로 발표의 시간을 가질 예정) </p>		

40) 최찬경 외, 『중학교 미술②』, 서울: 금성출판사, p.22.

전개
(40분)

■ 제작활동 마무리

■ 작품 제작 마무리 활동

- 이전 차시에 끝나치지 못한 학습자를 독려하여 팝아트 표현을 활용하여 독립운동가의 초상화를 표현하는 활동 마무리 작업을 진행한다.

[유의사항]

교사는 학습자가 활동 간에 모르는 부분에 대해서는 도움을 주되, 학습자의 작품 제작활동에 직접적으로 관여하지 않고 학습자 스스로 문제를 해결할 수 있도록 유도하는 것이 중요하다.



▲ 김일성(학생 작품) 팝아트 재화상(미분지) 유성 컬러 매직(27×20cm) ▲ 안재홍(학생 작품) 팝아트 재화상(미분지) 유성 컬러 매직(27×20cm)

[그림-16] 팝아트 표현을 활용한 인물화 완성 예시40)

[STEP 1] 작품 활동 결과물 발표

작품 제작 활동을 완료한 학습자는 개인별로 본인이 제작한 작품에 대해 발표하는 시간을 갖는다. 발표 내용은 주로 작품의 주제가 되는 인물, 인물에 대한 간단한 설명, 이전 차시에 발표했던 아이디어 스케치를 통한 작품 설계 과정과의 차이점을 중점으로 설명할 수 있도록 한다.

	<p>[STEP 2] 프로세스폴리오 정리</p> <p>프로세스폴리오에 작품 활동 결과물을 발표하는 과정에서 느낀 점, 미비했던 점과 앞으로 보완해야 할 점에 대해 작성한다. 그리고 프로그램 초반에 제시되었던 동기유발 질문에 대해 다시 한 번 자신의 생각을 서술하여 프로그램의 효과를 확인할 수 있게끔 한다.</p> <p>또한 마지막으로 프로세스폴리오를 확인하여 이전 과정에서 미 작성한 부분이 있는지를 확인하고, 빠진 부분이 있다면 마저 작성하도록 한다.</p>	
<p>정리 (5분)</p>	<p>■ 차시예고</p> <p>- 다음 차시엔 붓 펜을 활용한 자화상 그리기 활동에 들어갈 예정이다. 학생들로 하여금 붓 펜이 무엇인지에 대해 간략히 알아보도록 것을 권유한다.</p>	

6) 프로세스폴리오(Processfolio)

[표-13] 팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기 프로세스폴리오

학년 반 이름	
상 황	1. 학습목표 제시된 학습목표를 기입한다.
	2. 학습정리 프로그램 초반에 제시되었던 동기유발 질문에 대한 나의 생각을 작성한다.
제 시	<ul style="list-style-type: none"> ● 한 때 우리나라는 국권을 빼앗기고 일본의 식민지배를 받았다. 오늘 날 우리가 이 시기의 역사에 대해 배워야 하는 이유는 무엇일까? ● 우리나라의 독립을 위해 헌신한 독립운동가 중 대표적인 인물로는 누가 있을까?
	3. 자료 정리 및 모둠별 토의 일제강점기 시대를 배경으로 전개된 독립운동에 대한 자료를 수집하고 마인드맵 등의 방법을 통해 정리하고, 모둠 별 토의를 통해 각자가 수집한 팝 아트 작품의 예시와 작품 계획에 대해 의견을 나눈다.
창 의 적 설 계	<ul style="list-style-type: none"> ● 마인드맵을 통한 정리: ● 모둠원들의 의견:
	4. 아이디어 스케치 및 발표 모둠별 토의 단계에서 구상한 내용을 8절 스케치북에 아이디어 스케치를 한다. 이후 스케치가 완성이 되었다면, 이를 모둠별 혹은 개인별로 발표하는 시간을 갖는다.
감 상 적 체 험	5. 작품 활동 단계 아이디어 스케치를 활용하여 작품을 제작한다. (팝 아트 기법을 활용하여 독립운동가의 초상화를 그리는 활동)
	6. 작품 활동 후 느낀 점 작품 활동이 끝났다면 모둠별 혹은 개인별로 결과물을 발표한 뒤, 느낀 점 및 이번 활동에서 부족했던 점 등을 작성한다. 또한 프로그램 초반에 제시되었던 동기유발 질문에 대한 나의 생각을 다시 작성하여 프로그램을 진행하기 이전과 이후의 차이를 확인할 수 있도록 한다.
	<ul style="list-style-type: none"> ● 한 때 우리나라는 국권을 빼앗기고 일본의 식민지배를 받았다. 오늘 날 우리가 이 시기의 역사에 대해 배워야 하는 이유는 무엇일까? ● 우리나라의 독립을 위해 헌신한 독립운동가 중 대표적인 인물로는 누가 있을까? ● 느낀 점: ● 앞으로 보완해야 할 점:

3. 붓 펜을 이용한 인물화 그리기

1) 주제 개요

본 수업은 과거 조선시대 후기에 제작된 인물화를 중심으로 역사적 배경이 작품에 미치는 영향에 대해 탐구하고, 해당 인물화에서 확인할 수 있는 표현적인 특징을 참고하여 학습자 본인의 자화상을 제작하는 활동을 주제로 하고 있다.

본 수업은 먼저 조선시대 후기에 제작된 인물화를 중심으로 해당 시기의 사회적·정치적인 모습을 중심으로 역사적 배경을 탐구하여 역사와 문화의 직접적인 연관성에 대해 깨달을 수 있게끔 하는 것을 그 목적으로 한다. 이를 위해 조선시대 후기의 윤두서⁴¹⁾의 자화상을 주제로 제시하고 있다.

미술 표현활동으로는 붓 펜을 사용하여 인물화를, 그 중에서도 자화상을 그리는 활동을 제시하고 있는데, 이는 붓 펜이 간편하면서도 전통적인 회화 요소를 어느 정도 구현이 가능하다는 점에 기인하고 있다. 조선후기의 인물화의 특징인 사실적인 묘사를 적용한 자화상을 그리는 활동을 통해 학습자는 스스로에 대한 이해도를 높이고 미술문화 이해능력의 향상과 비판적 사고력 등의 향상을 도모할 수 있을 것이다.

41) 공재 윤두서(恭齋 尹斗緒, 1668~1715)는 조선 후기의 화가로, 산수화, 풍속화, 동물화, 화조화, 인물화 등의 다양한 작품을 제작하였다.

2) 학습목표

(1) 내용 목표

- 조선시대 봉당정치를 중심으로 조선후기의 정치 변동에 대해 이해할 수 있다.
- 역사적인 배경이 예술 작품에 미치는 영향을 이해하고, 이를 바탕으로 본인의 자화상을 제작할 수 있다.

(2) 과정 목표

- 학습내용을 정리하는 과정에서 표를 작성하여 봉당정치의 변화 과정을 정리할 수 있다.
- 전통 회화의 표현적 특징을 알아보고, 나의 감정과 느낌을 담은 자화상을 표현할 수 있다.

(3) 창의적 사고기능 및 태도 목표

- 자화상 제작 활동을 통해 스스로에 대한 이해를 증진시키고 자아확립에 기여할 수 있다.
- 자화상에 표현된 여러 가지 요소를 해석하고 타인을 공감할 수 있다.

3) 과목별 요소

(1) 미술적 요소

① 전통회화의 개요

전통회화는 사용하는 재료와 방법에 따라 크게 수묵화와 채색화로 분류하며, 문방사우라 불리는 종이, 붓, 먹, 벼루를 주요 재료로 삼아 대상의 본질을 표현하는데 중점을 둔다. 다시 말해 대상을 표현할 때 작가의 정신과 주관이 강조되며, 표현 대상과 화면 구성의 관계에서 선과 여백의미를 살리는 것이 주된 특징이라고 할 수 있다.

■ 수묵화와 수묵담채화

- 수묵화: 스며들고 번짐이 강한 종이 위의 붓의 느리고 빠름, 먹의 진하고 연함, 물의 많고 적음 등을 적절히 활용하여 대상을 표현한다. 대표적인 표현기법으로 삼묵법이라 불리는 농묵, 중묵, 담묵의 3단계가 있다.⁴²⁾ 여기서 농묵은 가진 진한 먹색, 중묵은 중간 정도의 먹색, 담묵은 옅은 먹색을 의미하며, 농묵에서 담묵으로 갈수록 원근법적으로 먼 것을 표현할 때 사용된다.
- 수묵 담채화: 수묵과 담채가 어우러지는 그림으로, 수묵이 위주가 되어 먹빛과 조화를 이루도록 연하게 채색한다. 물로 농담을 조절하여 속도, 굵기, 길이 등을 달리하며 여러 가지 방법으로 필선을 탐색할 수 있다.

■ 전통회화의 용어 설명

- 농담: 종이 위에 먹물이 스며들고 번질 때 생기는 먹빛의 진하고 연한 차이.
- 갈필: 붓에 수분을 적게 하여 먹물이 종이에 번지지 않도록 거칠게 그리는 것.
- 윤필: 붓에 수분을 많이 하여 먹물이 종이에 스며들도록 촉촉하게 그리는 것.

■ 전통회화의 주요 표현기법

- 백묘법: 윤곽선으로만 표현하는 방법.
- 몰골법: 윤곽선을 사용하지 않고 수묵이나 채색의 농담만으로 표현하는 방법.
- 구름법: 윤곽선을 그리고 그 안을 수묵이나 물감으로 메워서 표현하는 방법.

42) 삼묵법 외에도 발묵법, 과묵법, 적묵법 등 다양한 표현기법들이 존재한다.

② 자화상의 정의

자화상은 작가 자신이 스스로의 모습을 거울 등을 보고 그린 그림으로, 서양에서는 1400년경부터 시작되었다. 서양미술에서 자화상으로 유명한 작가로는 뒤러, 렘브란트, 고흐 등이 있다. 자화상은 작가의 외모만을 그리는 것이 아니라 작가의 사상, 경험, 정신 등을 표현하여야만 한다.

③ 윤두서의 <자화상>⁴³⁾

윤두서의 <자화상>은 윤두서 본인의 날카로운 관찰력과 뛰어난 묘사력이 드러나는 작품이다. 현재 국보 제 240호로 지정되어 있는 이 작품은 강렬한 이미지와 특이한 구도가 특징이다.

이 그림은 대상의 머리 부분만을 클로즈업 하여 화폭 가득히 채운 구도로 배치되어 있는데, 머리에도 선비가 기본적으로 갖추는 건 외의 꾸밈새는 보이지 않는다. 뿐만 아니라 귀를 포함해 목, 상체도 그려져 있지 않은 이 그림의 과감한 생략 처리는 당시의 사대부들의 그림들과 큰 차이를 보인다.

이 그림의 또 다른 특징으로는 강렬한 눈빛을 꼽을 수 있다. 정면상으로 그려진 자화상 속 윤두서는 마치 대결이라도 하자는 듯이 위엄에 찬 표정으로 정면을 응시하고 있다. 엄격한 절제가 느껴지면서도 기개가 느껴지는 이 그림을 보는 사람은 거의 실물 크기에 가까운 윤두서의 얼굴을 정면에서 마주하고 그 눈과 마주치게 되어 있는데, 대상의 느낌과 정신세계를 잘 살린 작품이라 할 수 있겠다.

또한 매우 사실적이고 세밀한 수염 표현 역시 이 그림의 두드러지는 점 중 하나이다. 마치 펜으로 그린 것처럼 가는 선으로 처리된 수염은 대상의 개성적인 외형을 강조한다. 자세히 살펴보면 수염의 굵기와 강도에서도 미묘한 변화를 주고 있음을 알 수 있는데, 이는 주로 정신적 표현을 부각시키던 보편적인 동양식 그림들에서 보여지는 것과 달리 작가 본인이 객관성과 기교적인 부분까지도 중시하였음을 알 수 있다.⁴⁴⁾

43) 윤두서의 <자화상>(尹斗緒 <自畫像>, Ink on paper, 20.5×38.5cm, 1710)

44) 남은정, 「조선시대 자화상 연구:-윤두서·강세황의 자화상을 중심으로」, 대구대학교, 미술디자인학과 회화전공, 석사학위논문, 2008, pp.35-43.

④ 붓 펜의 활용

본래 전통회화를 통한 자화상을 그리기 위해서는 앞에서 언급했듯이 종이, 먹, 벼루 등의 많은 재료들을 준비해야만 한다. 거기에 더해 익숙하지 않은 붓이라는 필기구를 학생들이 능숙하게 다룰 수 있도록 연습하는 과정 또한 필요한데, 본 프로그램에서는 이러한 부분을 간소화하고자 일반적인 붓을 대신해 붓펜을 사용하기를 제안한다.

붓 펜은 잉크를 사용하는 펜에서 붓과 같은 특징을 나타낼 수 있도록 만든 필기구로, 주로 예쁜 글자를 쓰는 캘리그래피나 서예 등에 쓰인다. 검은색 단색에 농도 조절이 불가능한 제품들이 일반적이긴 하나, 최근에는 물에 담귀 농도를 조절할 수 있고, 그 색 역시 여러 색상이 존재하는 제품들이 다수 판매되고 있다.

(2) 역사적 요소⁴⁵⁾

① 윤두서의 삶

공재 윤두서(恭齋 尹斗緒, 1668~1715)는 조선 후기의 화가이다. 그는 해남 윤씨가문의 중손으로서 막대한 경제적 부를 소유하였으며 <어부사시사>, <산중신곡(山中新曲)> 등으로 유명한 조선시대 중기의 시인 고산 윤선도(孤山 尹善道, 1587.07.27.~1671.07.16.)의 중손자이며, 동시에 조선후기의 실학자 다산 정약용(茶山 丁若鏞, 1762.08.05.~1836.04.07.)의 외증조부이기도 하다.

26세의 젊은 시절에 과거시험에 매진하여 26세(조선 숙종 시기)에 진사로 급제했지만, 치열한 당쟁이 벌어지던 당시의 정치상황으로 인해 셋째 형이 사망하고 본인도 고초를 겪어 벼슬에 나가지 않았다. 이후론 현실적인 학문에 전념하며 시·서·화로 일생을 보냈다.

현실에서 제기되는 문제들을 해결할 수 있는 실질적이고 응용 가능한 지식을 추구하는 실학을 지향했다. 실학적 정신과 자세는 그림에도 그대로 나타나, 조선 후기 회화의 사실주의적인 경향을 보여준다. 특히 윤두서의 「자화상」을 보면 털 하나까지 그대로 묘사하는 정밀한 묘사와 함께, 몸과 머리 윗부분을 생략하고 화폭

45) 박근철 외, 『중학교 역사②』, 서울: 지학사, 2018, pp.142-146.

전체에 얼굴만을 그린 특이한 표현형식을 보여준다.⁴⁶⁾

② 조선후기의 정치적 상황

선조 시기 사림은 이조 전랑 직위의 임명을 두고 동인과 서인으로 갈라져 붕당 정치가 시작되었다. 처음에는 동인이 정국을 운영하는 가운데 서인이 함께 정치에 참여하는 형태였으나 정여립 모반사건을 계기로 동인이 남인과 북인으로 갈라졌다. 이후 광해군 시기에는 북인이 정국을 독점하였다가 서인이 주도한 인조반정으로 몰락하였다.

인조부터 현종 때까지는 붕당 간의 상호 공존과 비판이 비교적 잘 이루어지던 시기였다. 서인과 남인은 상대 붕당을 견제하였지만, 두 붕당은 서원이나 향약을 통해 지방 사림의 여론을 모아 중앙 정치에 반영하였다. 따라서 향촌에서는 사림의 역할이 중요해졌고, 중앙 정치에서는 공론을 주도하는 3사의 역할이 강조되었다.

현종 때 왕실의 의례를 둘러싼 두 차례의 예송이 발생하면서 서인과 남인의 갈등이 심화되었다. 예송은 단순히 상복을 입는 기간의 문제가 아니라 국왕과 사대부의 관계에 관한 두 붕당의 정치적·학문적 입장 차이가 드러난 사건이었다.

예송으로 붕당 간의 갈등이 심해졌음에도 불구하고 숙종 재위 초반까지는 서인과 남인이 함께 정국을 운영해 나갔다. 하지만 숙종이 의도적으로 집권 붕당을 급격하게 교체하는 환국으로 정국을 운영하면서 서인과 남인의 대립이 격화되었다.

숙종 초반에는 2차 예송에서 승리한 남인이 정국을 주도하였으나, 남인이 군사적 기반을 강화해 나가자 숙종은 남인을 쫓아내고 서인을 대거 등용하였다. 이후 숙종이 희빈 장씨의 아들을 원자로 책봉하려 하자 서인이 이를 반대하였고, 숙종은 송시열을 비롯한 서인을 정리하고 남인을 재집권시켰다. 하지만 5년 만에 남인 정권이 몰락하고, 서인이 나뉜 노론과 소론이 정국의 주도권을 잡게 된다.

환국을 거치면서 붕당 간의 건전한 비판과 견제는 사라지고, 상대 붕당을 철저하게 배제하고 탄압하려는 움직임이 커졌다. 붕당 정치가 제대로 운영되지 않자 숙종 후반에 국왕이 정치의 전면에 나서서 붕당의 세력을 적극적으로 조정해야 한다는 탕평론이 제기되었다.

46) 위키피디아, 「윤두서」, 2021.05.23. 접속, <https://ko.wikipedia.org/wiki/>

국왕이 정국의 주도권을 행사하는 정치 운영 방식인 탕평책이 정조와 영조 때에 들어서 본격적으로 실시되었다.

4) 단계별 요소

<p>상황제시</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 붓 펜을 이용한 인물화 그리기 활동에 대해 설명하기 위해 작품 예시로서 조선후기의 윤두서의 자화상을 제시한다. ▶ 작품의 작가들이 살았던 시대의 역사적 배경을 설명하여 시대적 상황이 미술에 미치는 영향에 대해 생각할 수 있도록 한다. ▶ 미술적 요소로 전통회화(한국화)의 개념과 대표적인 표현기법에 대해 설명하고, 표현활동에 사용할 매체로서 붓 펜에 대해 간략히 소개한다.
<p>창의적 설계</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 교과서, 인터넷 검색 등의 다양한 수단을 활용하여 조선후기의 시대적 상황에 대해 다시 한 번 확인하고 붓 펜을 사용한 작품예시를 찾아 정리한다. ▶ 검색한 자료를 정리하고 자신이 제작할 자화상 작품을 구상한다. ▶ 모둠별 토의를 통해, 각자가 제작할 붓 펜 작품 제작 계획에 대해 이야기 하며 계획을 보완한다. ▶ 이후 자화상의 구도와 표현법 등을 구체화하여 아이디어 스케치를 한다. ▶ 작성한 아이디어 스케치를 활용하여 자신의 작품 계획을 남들에게 발표한다.
<p>감성적 체험</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 아이디어 스케치를 기반으로 붓 펜을 이용해 자화상 작품 제작 활동에 착수한다. ▶ 작품을 완성하였다면 모둠별 또는 개인별로 발표하고, 작품 활동을 하며 느낀 점 및 보완해야 할 점 등을 정리하여 성취감 획득과 동시에 다음 활동에 대한 원동력으로 삼는다.

5) 교수 학습 지도안

[표-14] 5차시 교수 학습 과정안

미술 단원명	II. 미술과 표현 10. 전통 회화 즐기기		
역사 단원명	V. 조선 사회의 변동 1. 조선 후기의 정치 변동		
수업 주제	붓 펜을 이용한 자화상 그리기	차 시	5/8
		학습 모형	강의식
학 습 목 표	1. 전통회화의 표현요소를 이해하고, 이를 적용한 자화상 제작계획을 수립할 수 있다. 2. 작품을 제작한 작가의 삶을 탐구하여 조선후기의 정치적 변혁을 이해할 수 있다.		
수 업 자 료	PPT자료, 종이, 연필, 지우개, 미술 교과서, 역사 교과서, 프로세스폴리오, 개인 스마트폰 혹은 자료검색에 사용할 수 있는 전자기기		
학습과정	교수·학습 활동		자료 및 지도상 유의점
도입 (7분)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[들어가며] 문화란 보편적으로 사상, 언어, 종교, 법 등의 규범, 가치관과 같은 것들을 포괄하는 ‘사회 전반의 생활 양식’을 의미한다. 이러한 맥락에서 문화의 요소 중 하나인 미술 영역 역시 시대의 정치적 또는 사회적인 배경, 즉 역사적인 배경의 영향을 받을 수밖에 없다. 본 수업은 이러한 경향을 윤두서의 자화상을 중심으로 탐구하고, 붓 펜을 이용하여 자화상을 그리는 활동을 담고 있다.</p> </div> <p> ■ 프로그램 도입부 ■ 학습목표 제시 - 본 수업의 학습 목표를 제시하고 학습자들이 따라 읽게 하여 주지시킨다. ■ 학습활동 소개 - 이번 차시에 조선시대 후기의 윤두서의 <자화상>을 중심으로 당시의 시대적인 배경에 대해 탐구하고, 해당 자화상에서 나타나는 독창적인 특징과 전통회화의 표현 요소를 참고하여 학습자 본인의 자화상을 표현할 계획을 수립한다. </p>		

47) 위키피디아, 「윤두서」, 2021.05.23. 접속, <https://ko.wikipedia.org/wiki/>

48) 윤두서의 <자화상> (尹斗緒 <自畫像>, Ink on paper, 20.5×38.5cm, 1710)

49) 오르빗슈, 「사도세자 비극의 비밀과 봉당 정치」, 티스토리: 일상의 오르빗슈, 2020.04.06. 수정, 2021.05.22. 접속, <https://orbitsu.tistory.com/30>

	<div data-bbox="299 243 979 664" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="463 710 814 738" data-label="Caption"> <p>[그림-17] 윤두서의 <자화상>⁴⁷⁾⁴⁸⁾</p> </div> <div data-bbox="299 799 485 830" data-label="Section-Header"> <p>■ 동기유발 질문</p> </div> <div data-bbox="299 842 1018 911" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> - 윤두서의 자화상에서 나타나는 특징으로는 어떤 것들이 있을까? - 해당 자화상이 그려진 시대의 특징에 대해 말해보자. </div>	
<p>전개 (40분)</p>	<div data-bbox="299 969 620 1000" data-label="Section-Header"> <p>■ 윤두서의 <자화상>의 특징</p> </div> <div data-bbox="299 1012 466 1043" data-label="Section-Header"> <p>■ 윤두서의 일생</p> </div> <div data-bbox="299 1051 1053 1649" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> - 공재 윤두서(恭齋 尹斗緒, 1668~1715)는 조선 후기의 화가이다. 그는 해남 윤씨 가문의 종손으로서 막대한 경제적 부를 소유하였으며 <어부사시사>, <산중신곡(山中新曲)> 등으로 유명한 조선시대 중기의 시인 고산 윤선도(孤山 尹善道, 1587.07.27.~1671.07.16.)의 증손자이며, 동시에 조선후기의 실학자 다산 정약용(茶山 丁若鏞, 1762.08.05.~1836.04.07.)의 외증조부이기도 하다. - 26세의 젊은 시절에 과거시험에 매진하여 26세(조선 숙종 시기)에 진사로 급제했지만, 치열한 당쟁이 벌어지던 당시의 정치상황으로 인해 셋째 형이 사망하고 본인도 고초를 겪어 벼슬에 나가지 않았다. 이후론 현실적인 학문에 전념하며 시·서·화로 일생을 보냈다. - 현실에서 제기되는 문제들을 해결할 수 있는 실질적이고 응용 가능한 지식을 추구하는 실학을 지향했다. 실학적 정신과 자세는 그림에도 그대로 나타나, 조선 후기 회화의 사실주의적인 경향을 보여준다. 특히 윤두서의 「자화상」을 보면 털 하나까지 그대로 묘사하는 정밀한 묘사와 함께, 몸과 머리 윗부분을 생략하고 화폭 전체에 얼굴만을 그린 특이한 표현형식을 보여준다. </div>	<p>- 당시의 정치적 상황을 중심으로 설명한다.</p>

■ **윤두서의 일생**

- 윤두서의 <자화상>은 윤두서 본인의 날카로운 관찰력과 뛰어난 묘사력이 드러나는 작품이다. 현재 국보 제 240호로 지정되어 있는 이 작품은 강렬한 이미지와 특이한 구도가 특징이다.
- 이 그림은 대상의 머리 부분만을 클로즈업 하여 화폭 가득히 채운 구도로 배치되어 있는데, 머리에도 선비가 기본적으로 갖추는 건외의 꾸밈새는 보이지 않는다. 뿐만 아니라 귀를 포함해 목, 상체도 그려져 있지 않은 이 그림의 과감한 생략 처리는 당시의 사대부들의 그림들과 큰 차이를 보인다.
- 이 그림의 또 다른 특징으로는 강렬한 눈빛을 꼽을 수 있다. 정면상으로 그려진 자화상 속 윤두서는 마치 대결이라도 하자는 듯이 위엄에 찬 표정으로 정면을 응시하고 있다. 엄격한 절제가 느껴지면서도 기개가 느껴지는 이 그림을 보는 사람은 거의 실물 크기에 가까운 윤두서의 얼굴을 정면에서 마주하고 그 눈과 마주치게 되어 있는데, 대상의 느낌과 정신세계를 잘 살린 작품이라 할 수 있겠다.
- 또한 매우 사실적이고 세밀한 수염 표현 역시 이 그림의 두드러지는 점 중 하나이다. 마치 펜으로 그린 것처럼 가는 선으로 처리된 수염은 대상의 개성적인 외형을 강조한다. 자세히 살펴보면 수염의 굵기와 강도에서도 미묘한 변화를 주고 있음을 알 수 있는데, 이는 주로 정신적 표현을 부각시키던 보편적인 동양식 그림들에서 보여지는 것과 달리 작가 본인이 객관성과 기교적인 부분까지도 중시하였음을 알 수 있다.

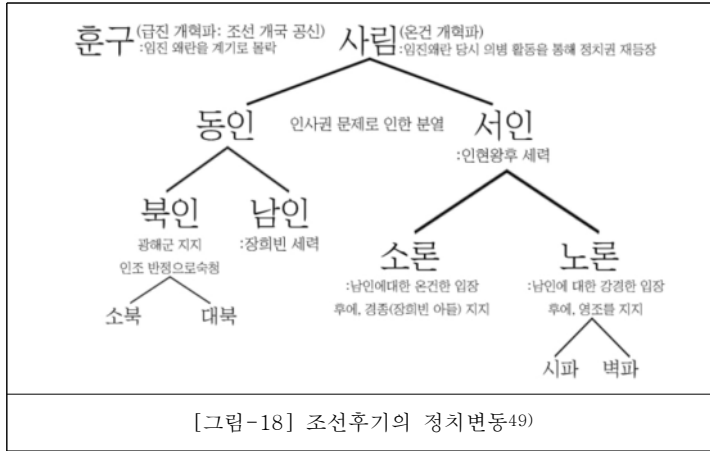
- <자화상> 사진 자료를 클로즈업 하여 지적하고 있는 부분들을 강조한다.

■ **조선 후기의 사회적 배경**

■ **조선 후기의 정치 상황**

- ① 선조 시기 관직 임명을 두고 동인과 서인으로 갈라져 붕당정치가 시작되었고, 이후 정여립 모반사건을 계기로 동인이 북인과 남인으로 나뉘는 등 붕당의 분화가 시작된다.
- ② 인조 - 현종시기까진 붕당 간의 상호 공존과 비판이 잘 이루어지던 시기가 계속된다.
- ③ 현종 시기에 붕당의 대립이 심해져 왕의 상복을 입는 기간 등을 두고 두 차례의 논쟁이 벌어졌다.
- ④ 숙종 시기 왕이 특정 붕당만을 전폭적으로 지지해준다, 왕의 의도에 따라 지지붕당을 급격하게 교체하는 ‘환국’의 형태로 정국을 운영하여 붕당간의 대립이 격화되어 상대 붕당을 철저하게 배제하고 탄압하는 움직임이 커졌다.
- ⑤ 국왕이 정국의 주도권을 행사하는 정치 방식인 탕평책이 영조와

정조 시기에 본격적으로 실시되었다.



- [STEP 1] 자료수집**
 조선후기의 정치상황과 사회모습에 대해 학습자 스스로 인터넷, 역사교과서 등의 다양한 매체를 활용하여 알아보자.
- [STEP 2] 마인드맵 정리**
 수집한 자료를 마인드맵을 활용하여 정리한다. 이 과정을 통해 오늘의 학습 내용과 함께, 시대적 상황과 인물의 생애의 연관성에 대한 자신의 생각과 느낌에 대해 정리할 수 있도록 한다.

- 교사는 학생들로 하여금 자신이 조선후기에 태어났더라면 어떤 삶을 살았을지에 대해 생각해볼 수 있도록 유도한다.

정리
(5분)

■ 차시예고

다음 차시엔 잠시 오늘 배웠던 윤두서의 일생과 나 자신의 일생을 비교하며 내가 처한 시대적 현실은 어떠한가에 대해 생각해보는 시간을 가진 뒤, 전통회화의 개요와 붓 펜의 사용법에 대해 간단히 숙지하는 시간을 가질 예정이다. 이후론 붓 펜을 이용한 자화상을 그럴 예정이니 참고하도록 한다.

■ 준비물 공지

교과서, 연필, 지우개, 프로세스폴리오 등.

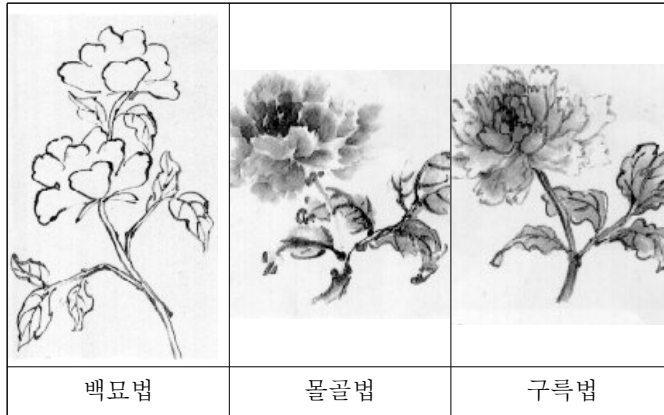
[표-15] 6차시 교수 학습 과정안

미술 단원명	II. 미술과 표현 10. 전통 회화 즐기기		
역사 단원명	V. 조선 사회의 변동 2. 조선 후기의 정치 변동		
수업 주제	붓 펜을 이용한 자화상 그리기	차 시	6/8
		학습 모형	강의식
학 습 목 표	1. 전통회화의 표현요소를 이해하고, 이를 적용한 자화상 제작계획을 수립할 수 있다. 2. 윤두서의 일생에 비교하여 내가 처한 현실의 상황은 어떠한 지에 대해 미루어 볼 수 있다.		
수업 자료	PPT자료, 종이, 연필, 지우개, 미술 교과서, 역사 교과서, 프로세스폴리오, 개인 스마트폰 혹은 자료검색에 사용할 수 있는 전자기기		
학습과정	교수·학습 활동		자료 및 지도상 유의점
도입 (7분)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>[들어가며]</p> <p>이전 시간엔 윤두서의 <자화상>을 중심으로, 조선후기의 상황과 그 시대를 살던 윤두서의 삶, 그리고 윤두서의 자화상의 특징 등에 대해 알아보았다. 이번 시간에는 나 자신이 처한 시대적 상황은 어떠한지에 대해 생각해 보는 시간과 함께, 전통회화의 개요와 붓 펜의 사용법에 대해 익히는 시간을 가져보도록 하자.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ■ 프로그램 도입부 ■ 학습목표 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 본 수업의 학습 목표를 제시하고 학습자들이 따라 읽게 하여 주지시킨다. ■ 학습활동 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 이번 차시엔 전통회화의 개요와 붓 펜의 사용법에 대해 간략한 설명을 들을 예정이다. 		

50) Art education1, 「한국화」, 전주영생고등학교 미술실 웹사이트, 2021.05.23. 접속, <http://art1.net/index2/art.htm>

51) 구글, 「컬러 붓펜」, 쿠팡, 2021.05.25. 접속, <https://www.coupang.com/>

	<p>■ 동기유발 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 처한 시대적 현실은 어떠하다고 생각하는 지 말해보도록 하자? - 전통회화의 특징에 대해 알고 있는 점이 있다면 말해보도록 하자. 	
<p>전개 (40분)</p>	<p>■ 전통회화의 표현과 자화상의 정의</p> <p>■ 전통회화 표현의 개요</p> <p>① 전통회화의 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사용하는 재료와 방법에 따라 크게 수묵화와 채색화로 분류함. - 문방사우라 불리는 종이, 붓, 먹, 벼루를 주요 재료로 삼아 대상의 본질을 표현하는 데 중점을 둬. - 작가의 정신과 주관이 강조되며, 표현 대상과 화면 구성의 관계에서 선과 여백의미를 살리는 것이 주된 특징이라고 할 수 있다. <p>② 수묵화와 수묵담채화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수묵화: 스며들고 번짐이 강한 종이 위의 붓의 느리고 빠름, 먹의 진하고 연함, 물의 많고 적음 등을 적절히 활용하여 대상을 표현한다. 표현기법으로 삼묵법이라 불리는 농묵, 중묵, 담묵의 3단계가 있다. 여기서 농묵은 가진 진한 먹색, 중묵은 중간 정도의 먹색, 담묵은 옅은 먹색을 의미하며, 농묵에서 담묵으로 갈수록 원근법적으로 먼 것을 표현할 때 사용된다. - 수묵 담채화: 수묵과 담채가 어우러지는 그림으로, 수묵이 위주가 되어 먹빛과 조화를 이루도록 연하게 채색한다. 물로 농담을 조절하여 속도, 굵기, 길이 등을 달리하며 여러 가지 방법으로 필선을 탐색할 수 있다. <p>③ 전통회화의 용어 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 농담: 종이 위에 먹물이 스며들고 번질 때 생기는 먹빛의 진하고 연한 차이. - 갈필: 붓에 수분을 적게 하여 먹물이 종이에 번지지 않도록 거칠게 그리는 것. - 윤필: 붓에 수분을 많이 하여 먹물이 종이에 스며들도록 촉촉하게 그리는 것. <p>④ 전통회화의 주요 표현기법</p> <p>[그림-19] 전통회화의 주요 표현기법⑤)</p>	<p>-윤두서의 자화상의 특징을 중심으로 설명한다.</p>



- 백묘법: 윤곽선으로만 표현하는 방법.
- 몰골법: 윤곽선을 사용하지 않고 수묵이나 채색의 농담만으로 표현하는 방법.
- 구름법: 윤곽선을 그리고 그 안을 수묵이나 물감으로 메워서 표현하는 방법.

■ 자화상의 정의

- 자화상은 작가 자신이 스스로의 모습을 거울 등을 보고 그린 그림으로, 서양에서는 1400년경부터 시작되었다.
- 서양미술에서 자화상으로 유명한 작가로는 뒤러, 렘브란트, 고흐 등이 있다.
- 자화상은 작가의 외모만을 그리는 것이 아니라 작가의 사상, 경험, 정신 등을 표현하여야만 한다.

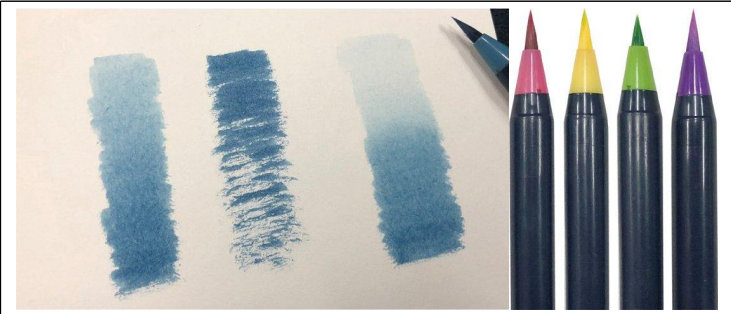
[STEP 1] 자료수집

스마트폰, 인터넷 등을 활용하여 학습자 스스로 서양과 동양의 대표적인 자화상 작품의 예시를 찾아 검색해본다.

■ 붓펜을 이용한 자화상 그리기 활동 계획

붓 펜은 잉크를 사용하는 펜에서 붓과 같은 특징을 나타낼 수 있도록 만든 필기구로, 주로 예쁜 글자를 쓰는 캘리그래피나 서예 등에 쓰인다. 과거에는 검은색 단색에 농담의 조절이 불가능한 제품들이 일반적이었지만 최근에는 수채화 붓을 사용하듯이 물을 섞어 농담을 조절할 수 있고 색상도 다양한 제품들이 다수 판매되고 있다.

- 학생들에게 반드시 농담 조절이 가능한 제품으로 준비할 것을 강조한다.



[그림-20] 붓 펜의 예시⁵¹⁾

[STEP 1] 자료수집

스마트폰, 인터넷 등을 활용하여 붓펜을 이용한 미술 작품의 예시를 찾아보고 작품활동에 참고할 수 있도록 한다.

[아이디어 스케치]

개인별로 제작할 작품의 형태와 구성을 계획하고 이를 아이디어 스케치를 통해 구체화한다. 자신의 외형적인 특징과 개성을 잘 표현할 수 있는 동세 및 구도로 작품을 설정하도록 한다.

정리
(5분)

■ 차시예고

■ 과제 제시

- 다음 차시에는 본격적인 작품 제작에 들어가게 되니, 아이디어 스케치에 맞게 본인 사진, 또는 거울을 반드시 가져오도록 당부한다.

■ 준비물 공지

작품 주제로 설정할 본인 사진을 찍어 출력해오기, 손거울, 아이디어 스케치, 컬러 붓펜, 연필, 지우개, 프로세스폴리오 등.

[표-16] 7차시 교수 학습 과정안

미술 단원명	II. 미술과 표현 10. 전통 회화 즐기기		
역사 단원명	V. 조선 사회의 변동 3. 조선 후기의 정치 변동		
수업 주제	붓 펜을 이용한 자화상 그리기	차 시	7/8
		학습 모형	실기
학 습 목 표	1. 자신의 외형적 특징과 가치관, 정체성 등의 요소가 잘 드러나도록 구도와 동세 등을 설정할 수 있다. 2. 전통회화의 표현요소에 주의하여 자화상을 표현할 수 있다.		
수 업 자 료	작품 주제가 될 본인 사진 출력본, 아이디어 스케치, 컬러 붓펜, 연필, 지우개, 미술교과서, PPT, 프로세스폴리오 등.		
학습과정	교수·학습 활동		자료 및 지도상 유의점
도입 (5분)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>[들어가며] 지난 시간엔 작품 활동을 위한 전통회화 표현기법과 붓펜의 사용방법에 대해 탐구하고 작품 제작 활동 계획을 수립하였다. 이제 본격적인 작품 제작 활동에 들어가 보도록 하자.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ■ 프로그램 도입부 ■ 이전 차시 학습활동 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 전통회화 중 수묵화의 주요 표현기법으로는 무엇이 있었는가? - 전통회화의 주요 표현기법 3가지로는 어떤 것들이 있었는가? ■ 학습목표 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 본 수업의 학습 목표를 제시하고 학습자들이 따라 읽게 하여 주지시킨다. ■ 학습활동 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 이번 차시 수업의 학습활동에 대해 소개한다. (아이디어 스케치를 발표하고 본격적인 작품 제작에 들어갈 예정) 		<ul style="list-style-type: none"> - 농묵, 중묵, 담묵의 삼묵법 - 백묘법, 물골법, 구름법
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 붓펜을 이용한 자화상 작품 제작 ■ 제작 계획 구체화 		

<p>전개 (40분)</p>	<p>[STEP 1] 모듈별 토의</p> <p>모듈별 토의를 통해 각자의 작품의 주제가 되는 대상, 표현 계획 등에 대한 의견을 나누고 기존 계획에서 보완할 점을 찾아 수정한다. 이 과정을 통해, 학습자는 작품 제작 계획을 보다 정교하게 구체화하는 것이 중요하다.</p> <p>[STEP 2] 아이디어 스케치 발표</p> <p>이전 차시에 과제로 공지했던 아이디어 스케치를 중심으로 본인의 작품 제작 활동 계획에 대해 발표한다. 발표를 통해 학습자는 앞서 모듈별 토의를 통해 수정한 계획을 공인하여, 이후의 작품 활동의 결과와 대조해 볼 수 있도록 한다.</p> <p>■ 작품 제작 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기존의 작품 제작 활동 계획에 따라 본격적인 자화상 제작 활동에 들어가도록 한다. <p>[유의사항]</p> <p>교사는 학습자가 활동 간에 모르는 부분에 대해서는 도움을 주되, 학습자의 작품 제작활동에 직접적으로 관여하지 않고 학습자 스스로 문제를 해결할 수 있도록 유도하는 것이 중요하다.</p>	
<p>정리 (5분)</p>	<p>■ 차시예고</p> <p>-다음 차시의 학습활동에 대해 예고한다. (작품 제작 활동 마무리 및 발표)</p> <p>■ 준비물 공지</p> <p>작품 주제가 될 본인 사진 출력본, 아이디어 스케치, 컬러 붓펜, 연필, 지우개, 프로세스폴리오 등.</p>	

[표-17] 8차시 교수 학습 과정안

미술 단원명	II. 미술과 표현 10. 전통 회화 즐기기		
역사 단원명	V. 조선 사회의 변동 4. 조선 후기의 정치 변동		
수업 주제	붓펜을 이용한 자화상 그리기	차 시	8/8
		학습 모형	발표식
학 습 목 표	1. 작품에 표현된 본인의 외형적 특징과 가치관, 정체성 등에 대해 설명할 수 있다. 2. 작품의 구도를 설정한 의도에 대해 설명할 수 있다.		
수 업 자 료	작품 주제가 될 본인 사진 출력본, 아이디어 스케치, 컬러 붓펜, 연필, 지우개, 미술교과서, PPT, 프로세스폴리오 등.		
학습과정	교수·학습 활동		자료 및 지도상 유의점
도입 (5분)	<p>[들어가며] 지난 시간엔 붓펜을 이용한 인물화를, 그 중에서도 본인의 자화상 작품을 표현하는 활동을 실시하였다. 이제 표현활동을 마무리하고 이번 활동을 통해 느낀 점엔 어떤 것들이 있었는지 생각해 보자.</p> <p>■ 프로그램 도입부</p> <p>■ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 수업의 학습 목표를 제시하고 학습자들이 따라 읽게 하여 주시시킨다. <p>■ 학습활동 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이번 차시 수업의 학습활동에 대해 소개한다. (작품 제작을 마무리하고 결과물을 중심으로 발표의 시간을 가질 예정) 		
	전개 (40분)	<p>■ 제작활동 마무리</p> <p>■ 작품 제작 마무리 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이전 차시에 끝나지 못한 학습자를 독려하여 붓펜을 이용해 본인의 자화상 작품 제작 활동의 마무리 작업을 진행한다. 	

52) 정현일 외 5인, 『중학교 미술②』 교과서, 경기도: (주)비상교육, 2018, p.7.



이다순(학생 작품) 불룩한 물체에 비친 나(종이에 붓펜, 색연필, 파스텔 / 42x39cm) 불룩한 물체에 비친 자신의 얼굴을 왜곡되게 표현하였다.

[그림-21] 붓 펜을 이용한 자화상 예시52)

[STEP 1] 작품 활동 결과물 발표

작품 제작 활동을 완료한 학습자는 개인별로 본인이 제작한 작품에 대해 발표하는 시간을 갖는다. 발표 내용은 작품에 반영된 나의 외형적 특징과 내면적 특징엔 어떤 것들이 있는지, 작품의 구도를 어떤 의도로 설정하였는지, 이전 차시에 발표했던 아이디어 스케치를 통한 작품 설계 과정과의 차이점은 무엇인지 등을 중점으로 설명할 수 있도록 한다.

	<p>[STEP 2] 프로세스폴리오 정리</p> <p>프로세스폴리오에 작품 활동 결과물을 발표하는 과정에서 느낀 점, 미비했던 점과 앞으로 보완해야 할 점에 대해 작성한다. 그리고 프로그램 초반에 제시되었던 동기유발 질문에 대해 다시 한 번 자신의 생각을 서술하여 프로그램의 효과를 확인할 수 있게끔 한다.</p> <p>또한 마지막으로 프로세스폴리오를 확인하여 이전 과정에서 미 작성한 부분이 있는지를 확인하고, 빠진 부분이 있다면 마저 작성하도록 한다.</p>	
<p>정리 (5분)</p>	<p>■ 차시예고</p> <p>- 다음 차시의 학습활동에 대해 예고한다.</p>	

6) 프로세스폴리오(Processfolio)

[표-18] 붓 펜을 이용한 자화상 그리기 활동 프로세스폴리오

학년 반 이름	
상 황	1. 학습목표
	제시된 학습목표를 기입한다.
제 시	2. 학습정리
	<p>프로그램 초반에 제시되었던 동기유발 질문에 대한 나의 생각을 작성한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 윤두서의 자화상에서 나타나는 특징으로는 어떤 것들이 있을까? ● 해당 자화상이 그려진 시대에는 어떤 일들이 있었을지 말해보자.
창 의 적 설 계	3. 자료 정리 및 모둠별 토의
	<p>조선후기의 사회적 변화에 대한 자료를 정리하고 자화상 작품에 대한 예시를 수집하여, 모둠 별 토의를 통해 각자가 수집한 자화상의 예시와 본인의 작품 계획에 대해 의견을 나눈다. 특히 본인의 외형적, 내적 특징을 잘 드러낼 수 있는 동세, 구도, 표현방식을 중점으로 이야기할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 조선후기 사회적 변화 자료 정리: ● 모둠원들의 의견:
계	4. 아이디어 스케치 및 발표
	<p>모둠별 토의 단계에서 구상한 내용을 8절 스케치북에 아이디어 스케치를 한다. 이후 스케치가 완성이 되었다면, 이를 모둠별 혹은 개인별로 발표하는 시간을 갖는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 발표 후 느낀 점:
감 상 적 체 험	5. 작품 활동 단계
	<p>아이디어 스케치를 활용하여 작품을 제작한다. (붓펜을 이용하여 자화상을 그리는 활동)</p>
	<p>6. 작품 활동 후 느낀 점</p> <p>작품 활동이 끝났다면 모둠별 혹은 개인별로 결과물을 발표한 뒤, 느낀 점 및 이번 활동에서 부족했던 점 등을 작성한다. 또한 이번 표현활동을 통해 제작한 본인의 자화상에 대해 프로그램 초반에 제시되었던 동기유발 질문을 적용하여, 본인 스스로의 정체성과 본인이 처한 시대적 상황이 어떠한 지에 대해 작성해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 해당 인물화에서 나타나는 외형적 특징으로는 어떤 것들이 있을까? ● 해당 인물화가 그려진 시대의 특징에 대해 말해보자. ● 느낀 점: ● 앞으로 보완해야 할 점:

제4장 결론

본 연구는 중학교 교육과정 상에서 ‘인물화 표현활동’을 통해 미술 교과와 역사 교과 간의 융합 교육 프로그램을 개발하는 것을 목적으로 하며, 2015 개정 교육과정의 역사교과 내용체계에 따라 분류된 소주제를 대표하는 대상을 중심으로 역사적 지식을 탐구하고 미술 표현활동을 연계하는 프로그램을 제안하였다. 이는 시대의 순서에 맞게 역사적 사실을 탐구하는 기존의 단순 암기식 역사 교과 수업과 달리 설정된 학습 주제를 중심으로 교과를 관련지어 탐구함으로써 학습자의 호기심과 관심을 높일 수 있으며, 미술 교과와의 연계를 통해 미적감수성, 시각적 소통능력, 창의·융합능력 등의 증진을 기대할 수 있을 것이다.

융합수업 프로그램의 설계 절차는 다음과 같았는데, 먼저 2015 개정 교육과정을 중심으로 교과별 교육목표와 핵심역량을 비교하여 소통능력과 창의·융합능력의 연계성을 알아보고 융합 교육 프로그램 개발 필요성을 확인하였다. 그리고 중학교 미술 교과서를 분석하여 역사 교과와의 연관성 혹은 연계성이 있는 단원과 주요 학습내용을 확인하였으며, 역사 교과서를 분석하여 교과서 내의 미술 교과 연계 학습활동의 예시를 정리하였다. 이 방법을 통해 수업방식으로 주제를 중심으로 타 교과를 관련지어 설계하는 주제망형(Webbed) 내용 통합 교육과정 모형을 선택하고, 융합인재교육(STEAM)의 학습준거들의 3단계에 맞춰 설계하였다. 그리고 추가적으로 프로세스폴리오(학습과정기록지)를 제시하여 전체 학습과정을 기록하여 2015 개정 교육과정총론에서 언급하고 있는 과정 중심 평가의 요소로 삼았다. 이를 통해, 학습자는 하나의 주제에 대해 여러 관점에서 생각해볼 수 있는 기회를 얻게 되고 프로그램을 통한 학습 효과를 가시적으로 확인할 수 있을 것이다.

학습과정 중에서는 자료수집 활동과 모듈별 토의 활동을 포함시켜, 학습자로 하여금 수업 목표를 달성하기 위해 필요한 자료를 인터넷과 스마트폰 등의 매체를 통해 자기 주도적으로 탐색하고, 미술 표현 활동을 구체화하기 위해 다른 학생들과의 의사소통을 할 수 있도록 유도하였다. 이를 통해 학습자는 문제 해결력과 정보

활용 능력, 시각적 소통 능력 등의 역량을 증진시킬 수 있을 것이다.

그리고 주요 미술 표현활동으로는, 중학교 역사 교과서에서 인물을 주제로 하여 포스터 제작이나 민화 제작 등의 활동을 주로 제시한다는 점을 착안하여 인물화 표현활동을 제시하였으며, 앞서 중학교 교과서 분석 과정을 통해 확인한 미술과 역사 교과 간의 대표적인 연계 유형을 참고하여 융합교육 프로그램의 대주제를 ‘인물화 그리기를 통해 보는 나와 세계의 관계’로 설정하였다. 프로그램 구성은 총 8차시에, ‘팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기’와 ‘붓 펜을 이용한 자화상 그리기’의 두 가지 소주제를 선정하여 각 소주제마다 4차시의 수업 시수를 배분하였다. 먼저 ‘팝아트 표현을 활용한 초상화 그리기’ 활동은 일제 강점기에 전개되었던 독립운동의 역사를 탐구하고 대표적인 독립운동가 한 명을 뽑아, 대중미술의 장르 중 하나인 팝아트 표현을 활용하여 초상화를 그리는 학습활동을 담고 있다. 정확히는 대표적인 팝아트 아티스트인 앤디 워홀의 작품과 같은 실크 스크린 기법과 유사한 표현효과를 적용함으로써, 자칫 너무 멀게 느껴질 수 있는 역사 속 위인들을 보다 친근하게 표현하기 위한 것이다. 다음으로 ‘붓 펜을 이용한 자화상 그리기’ 활동은 조선후기의 선비이자 예술가인 공재 윤두서(恭齋 尹斗緒)의 <자화상> 작품을 중심으로 조선후기의 정치적인 변동에 대해 탐구하고, 당시의 시대를 살았던 윤두서의 삶이 <자화상>이라는 작품에 어떤 방식으로 나타나고 있는지에 대해 생각해보는 활동을 담고 있다. 또한, 전통적인 회화 요소에 유념하여 붓 펜을 이용한 본인의 자화상을 그리는 활동을 통해 자신이 가지고 있는 외형적, 내형적인 특징과 정체성을 돌이켜볼 수 있도록 하는 것이다.

본 연구에서 소개한 프로그램은 미술과 역사라는, 학습 내용에서의 직접적인 관계성은 비교적 떨어지는 두 가지 교과를 융합한 프로그램이기에, 프로그램을 진행하는 교사에게도 해당 교과들에 대한 통합적인 이해가 요구된다. 이에 본 연구에서 제시한 프로그램을 원활히 교육하기 위해서는, 교사 개인의 노력과 더불어 관련 교과 교사들 간의 적극적인 교류가 요구될 것으로 보인다.

2021년 현재, 대다수의 융합 교육은 과학, 수학 등의 교과목을 중심으로 운영되고 있다. 융합 교육의 모태가 되는 융합인재교육(STEAM)이 과학기술에 기반 교육

인 것처럼, 역사와 같은 사회과 교과와의 연계에 대한 관심은 상대적으로 적을 수 밖에 없다. 하지만 미래시대에 적응하기 위해 창조적이고 분야에 구애받지 않는 융합적인 인재를 육성하기 위한 융합 교육이, 정작 그 융합주제 선정에 있어서 창조적이지 못하다는 것은 분명한 문제일 것이다. 본 논문은 이러한 맥락에서, ‘미술’과 ‘역사’라는, 일반적인 융합 주제로 꼽히진 않는 조합으로 융합 교육 프로그램을 제시하였다. 이미 고등학교 과정에서 문과와 이과의 분류가 통합되면서, 융합적인 수업의 활성화는 더욱 가속화될 전망이다. 본 논문에서 다룬 융합 교육 프로그램이 새로운 시대의 교육을 위한 참고자료 중 하나로서 활용되어지길 기대한다.

참 고 문 헌

1. 학술논문/보고서

- 오찬숙, 「중등학교에서 융합교육 실행의 쟁점과 과제」, 『교육학연구 제53권 제3호』, 한국교육학회, 2015
- 정미경, 「융합형 교육을 위한 교사교육 개선 방안 연구」, 한국교육개발원, 2015.
- 이희용 외 2인, 「국내대학 인문예술융합교육의 필요성과 현황 연구」, 『예술교육연구 제12권 제2호』, 한국예술교육학회, 2014
- 김혜영, 「융합교육의 체계화를 위한 융합교육의 방향과 기초융합교과 설계에 대한 제언」, 『교양교육연구 제7권 제2호』, 한국교양교육학회, 2013
- 김형숙, 「융합인재교육(STEAM)에서 미술교육의 관계와 중요성 고찰」, 『기초조형학연구 제13권 제5호』, 한국기초조형학회
- 백운수 외, 「융합인재교육(STEAM) 실행방향 정립을 위한 기초연구」, 한국과학창의재단, 2012

2. 학위논문

- 김현희, 「스팀(STEAM)을 적용한 미술수업모형 및 수업지도안 개발: 예술고등학교 1학년 학생을 대상으로」, 중앙대학교 교육대학원 미술교육전공, 석사학위논문, 2016
- 이예일, 「역사이야기를 통한 카툰미디어 미술교육 방법 연구: 삼국유사를 활용한 고등학교 창의융합수업을 바탕으로」, 중앙대학교 교육대학원 미술교육전공, 석사학위논문, 2019
- 서지은, 「조선시대 초상화 표현 지도 연구」, 경북대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2013
- 조현아, 「미술작품 속 수학 원리를 활용한 미술과 수학의 융합교육 프로그램 개발

연구: 고등학교 미술교과서를 중심으로」, 조선대학교 교육대학원, 미술교육전공, 석사학위논문, 2020

남은정, 「조선시대 자화상 연구:-윤두서·강세황의 자화상을 중심으로」, 대구대학교, 미술디자인학과 회화전공, 석사학위논문, 2008

3. 교과서

가. 미술교과서

최찬경 외 5인, 『중학교 미술②』 교과서, 서울: (주)금성출판사, 2018

김선아 외 7인, 『중학교 미술②』 교과서, 서울: (주)천재교과서, 2018

연혜경 외 6인, 『중학교 미술②』 교과서, 서울: (주)미래엔, 2018

정현일 외 5인, 『중학교 미술②』 교과서, 경기도: (주)비상교육, 2018

나. 역사교과서

박근칠 외 15인, 『중학교 역사②』 교과서, 서울: (주)지학사, 2018

4. 단행본

김용진, 『STEAM 프로그램 활용 가이드북』, 서울: 타임피엔지, 2017

노용, 『주제중심의 미술 교육과정 통합』, 한국국제미술교육학회, 2005

『교육부 고시 제2018-162호』, 「별책3_미술과 교육과정」, 교육부, 2018

『교육부 고시 제2015-74호』 중 「별책7_사회과 교육과정」, 교육부, 2018

5. 웹사이트

4차 산업혁명위원회 <https://www.4th-ir.go.kr>

2015 개정 교육과정 질의응답자료

<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=316&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=0302&opType=N&boardSeq=62381>

국립국어원 <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>
 한국과학창의재단 <https://www.kofac.re.kr/web/main/index.do>
 국가교육과정 정보센터(ncic) <http://ncic.go.kr/mobile.index2.do>
 교육부 <https://www.moe.go.kr/main.do?s=moe>
 문화콘텐츠닷컴 <https://www.culturecontent.com/main.do>
 에듀넷 <https://www.edunet.net/nedu/main/mainForm.do>
 지역N문화(한국문화원연합회) <https://ncms.nculture.org/local-artist/introduction>
 전성아의 중학교 미술수업 <http://arteducation.kr/summry.html>
 네이버 블로그: 송풍수월(松風水月) <https://blog.naver.com/ohyh45/20127133151>
 네이버 블로그: 석야 <https://blog.naver.com/sukya0517/221121761073>
 네이버 블로그: 청춘어람 <https://blog.naver.com/jch0400/60127043885>
 한국민족문화대백과사전 <http://encykorea.aks.ac.kr/>
 위키백과 <https://ko.wikipedia.org/wiki/>
 광주드림 <http://www.gjdream.com/news/articleView.html?idxno=446689>
 전주영생고등학교 미술실 <http://art1.net/index2/art.htm>
 티스토리: 일상의 오르빗슈 <https://orbitsu.tistory.com/30>
 쿠팡 <https://www.coupang.com/>