



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

협동학습 모형을 적용한  
중등미술교과 지도방안 연구  
(표현·감상 영역을 중심으로)

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

윤 해 인

협동학습 모형을 적용한  
중등미술교과 지도방안 연구  
(표현·감상 영역을 중심으로)

A Study on Middle School Art instruction Plans  
applying Cooperative Learning Model  
(focusing on expression and appreciation area)

2021년 8월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

윤 해 인

# 협동학습 모형을 적용한 중등미술교과 지도방안 연구

(표현·감상 영역을 중심으로)

지도교수 김 유 섭

논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.

2021년 4월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

윤 해 인



## 목 차

표목차 .....	iii
그림목차 .....	iv
ABSTRACT .....	v
<b>제1장 서      론</b> .....	1
제1절 연구의 필요성 및 목적 .....	1
제2절 연구의 내용 .....	3
<b>제2장 미술교육에서의 협동학습의 의미와 적용</b> .....	4
제1절 미술과 수업에서 협동학습의 의미 .....	4
제2절 협동 학습의 모형 .....	6
1. 일반적 협동 학습의 모형 .....	6
2. 미술 수업에 적용 가능한 협동학습의 모형 .....	14
3. 협동학습 모형 적용 사례 .....	16
4. 협동학습 모형 적용한 교과서 분석 .....	17
<b>제3장 협동학습을 통한 지도 방안</b> .....	20
제1절 중등미술교과 협동학습 미술 수업을 위한 단계 .....	20
1. 협동학습 사전 준비 .....	20
2. 협동학습 준비 프로그램 .....	21
3. 협동 학습 시 교사의 역할 .....	22
제2절 연구자의 모형별 교수-학습지도안 .....	23
1. STAD 모형을 적용한 교수-학습 지도안 .....	23
2. Jigsaw I 모형을 적용한 교수-학습 지도안 .....	31
3. LT 모형을 적용한 교수-학습 지도안 .....	40
4. GI 모형을 적용한 교수-학습 지도안 .....	47
5. Co-op co-op 모형을 이용한 수업지도안 .....	53
<b>제4장 결      론</b> .....	61
참고문헌 .....	63

## 표 목 차

<표 1>	8
<표 2>	11
<표 3>	17
<표 4>	22
<표 5>	24
<표 6>	26
<표 7 >	31
<표 8 >	32
<표 9 >	39
<표 10>	41
<표 11>	46
<표 12>	48
<표 13>	53
<표 14>	54
<표 15>	56
<표 16>	60

## 그림 목차

<그림 1>	27
<그림 2>	27
<그림 3>	27
<그림 4>	27
<그림 5>	28
<그림 6>	28
<그림 7>	28
<그림 8>	28
<그림 9>	28
<그림 10>	29
<그림 11>	29
<그림 12>	29
<그림 13>	29
<그림 14>	33
<그림 15>	33
<그림 16>	33
<그림 17>	33
<그림 18>	34
<그림 19>	34
<그림 20>	34
<그림 21>	34
<그림 22>	34
<그림 23>	34
<그림 24>	35
<그림 25>	35
<그림 26>	35
<그림 27>	36
<그림 28>	36
<그림 29>	36
<그림 30>	36
<그림 31>	36
<그림 32>	36
<그림 33>	37
<그림 34>	37
<그림 35>	37
<그림 36>	37
<그림 37>	37

<그림 38>	.....	37
<그림 39>	.....	44
<그림 40>	.....	44
<그림 41>	.....	44
<그림 42>	.....	45
<그림 43>	.....	45
<그림 44>	.....	45
<그림 45>	.....	45
<그림 46>	.....	45
<그림 47>	.....	50
<그림 48>	.....	50
<그림 49>	.....	50
<그림 50>	.....	51
<그림 51>	.....	51
<그림 52>	.....	51
<그림 53>	.....	51
<그림 54>	.....	57
<그림 55>	.....	57
<그림 56>	.....	58
<그림 57>	.....	58
<그림 58>	.....	58
<그림 59>	.....	58

## 국문초록

협동학습은 모둠 구성원간의 협력적 상호작용을 통해 단위 수업 목표를 달성하여 그 모둠 구성원 모두에게 의미 있는 학습 효과를 습득하게 하는 학습 방법이다.

미술과에서는 이러한 협동학습을 통해 자기 자신을 가치 있고 긍정적인 존재로 인식하는 동시에 구성원으로서의 관계능력을 기를 수 있고 역할 분담에 따른 책임감과 공동체의식을 높일 수 있으며 창조적 조형능력을 기를 수 있다. 그러나 이러한 효과에도 불구하고 미술 수업에서 협동학습을 활용한 교수-학습에 대한 연구가 아직 미비하다.

따라서 본 연구의 목적은 미술과 수업에서 활용할 수 있는 협동학습 모형을 알아보고, 이를 적용하는 방안을 모색해 봄으로써 협동학습을 통한 효과적인 미술교육 지도방안을 마련하는 데 있다.

본 연구의 목적을 달성하기 위해 협동학습 이론을 탐색하고 이를 바탕으로 미술과 수업에 협동학습 모형을 적용할 수 있는 지도방안을 모색하였다. 아울러, 제7차 미술과 교육과정을 반영한 7종 교과서를 분석하여 협동학습 모형별로 한 단원씩을 선택하여 실제 지도안을 설계하였다.

연구 결과, 미술과에서 적용할 수 있는 협동학습 모형으로 STAD, Jigsaw I, LT, GI, Co-op co-op 모형 등이 있다.

첫째, STAD 모형은 단순한 기능의 습득이나 지식 전달 중심의 학습을 위한 것으로 색채 관련 수업이나 미술사 같은 이론 수업에 적용될 수 있다.

둘째, Jigsaw I 모형은 미적 체험이나 감상활동과 같이 필요한 정보를 많이 수집해야 하는 단원이나 개념을 이해하거나 토의가 필요한 단원에 적용 가능하다.

셋째, LT모형은 모둠 구성원의 개별적인 책무성이 강조되는 표현 활동에서 협동작품을 제작하는 데 적용할 수 있다.

넷째, GI모형은 교육과정 범위 안에서 학습과제 선정의 자율성 보장과 학생 스스로의 자발적인 협동과 토론이 강조되는 문제해결 학습이나 프로젝트 학습에 적용할 수 있다.

다섯째, Co-op co-op 모형은 학급에 주어진 과제를 해결하는데 소주제별로 그룹을 편성하고 그룹별로 협동학습을 실행하는 형태로 GI 모형과 마찬가지로 교육과정 범위 내에서 자유롭게 주제를 설정할 수 있는 단위이나 창의성을 발휘할 수 있는 단위에 적합하다.

협동학습 모형을 적용한 미술 수업이 효과적으로 이루어지기 위해서는 교사들이 협동학습 모형에 대한 정확한 지식과 절차를 숙지해야 하고, 미술과의 특성에 맞는 수업 연구와 실천이 필요하다. 이에 다양한 협동학습 모형이 개발되었지만 미술과에 특화된 협동학습 모형은 아직 개발되지 못한 상황에서 협동학습 모형 개발과 협동학습을 성공적으로 이끌기 위한 방법 및 평가에 대한 후속 연구를 진행하였다.

## ABSTRACT

### A Study on Middle School Art Instruction Plans applying Cooperative Learning Model (focusing on expression and appreciation area)

Yun Hae-In

Advisor : Prof. Kim, Yoo-Seop Ph.D.

Department of Fine Arts Education

Graduate School of Education

Chosun University

A knowledge-based society in the 21<sup>st</sup> century, which requires various human relationships and cooperative interactions, aims for a win-win social relationship that lives freely with others. In such a society, school education is about nurturing human beings who can build positive relationships in the educational community and contribute to self-realization and national development. Schools are also a place to foster creative talent who can actively and actively cope with rapidly changing knowledge information society and the future, and have a great impact on recognizing the attitude and value of cooperation.

However, from a critical perspective current education that cramming education focused on entrance examination dealt with the prevalence of competition and individualism led to resulting in a lack of cooperative living

attitudes and a low sense of community among students. Based on this competition, there is no more active interaction in the educational environment, resulting in the formation of positive relationships between each other, active attitudes or confidence that should be nurtured in the learning.

This study sought to apply a cooperative learning model to art classes with the aim of recognizing oneself as valuable and positive, while also developing responsibility, cooperation, self-esteem, and social skills as members. In addition, the seventh art curriculum was analyzed to explore applicable models, and to design a practical class map by selecting one unit for each cooperative learning model to explore effective cooperative learning methods in art class.

In this study, the applicable models for art classes are described below.

Designed for simple acquisition of functions or knowledge transfer-oriented learning, **STAD** model can be seen as well suited to theoretical classes such as color-related classes and art history.

The **Jigsaw I** model can be applied to a unit that needs to collect a lot of necessary information, such as aesthetic experience or appreciation activities, or to a unit that needs to be understood or discussed. In this study, the Jigsaw model was applied focusing on understanding korean art history.

The **LT** model, which emphasizes the individual accountability of group members, can be applied to the production of collaborative works in representation activities. In this study, classes were planned by applying the **LT** model to help students understand the importance of environmental design and to develop their ability to design and to develop their ability to design spaces around their lives comfortably and beautifully.

The **GI** model, which emphasizes autonomy in selecting learning tasks within the curriculum and voluntary cooperation and discussion by students

themselves, can be applied to problem-solving learning or project learning.

Finally, the **Co-op co-op** model, which organizes groups by topic and executes cooperative learning by group to solve the task given to the class, can be expected to have a great effect on social development and successful experience.

Cooperative learning in art education fosters individual expression skills, especially for students who are not interested in art classes, not only can it enhance their sense of accomplishment and self-esteem, but also develop creativity and social skills. It is expected that it will have a significant impact on developing future core competencies such as self-directed learning skills, relationship skills, and problem solving skills.

# 제1장 서 론

## 제1절 연구의 필요성 및 목적

21세기 지식기반사회에서 요구하는 인간 육성을 위해서는 기존의 교사중심의 객관주의 학교교육 체제가 아닌 새로운 패러다임의 교육 체제가 필요하다. 지식정보화 시대를 살아가고 있는 학습자에게는 다양하고 무수히 많은 정보가 쏟아진다. 학습자는 자신이 해결해야 할 문제에 필요한 정보를 신속하게 찾아내어 적용할 수 있는 능력이 필요하다. 사회 속에서 문제에 직면했을 때 사회와 상호작용하여 정보를 찾고 정보 속에서 문제해결을 찾는 능력이 중요시되고 있다. 교사가 학생들에게 지식과 문제 해결 방법을 주입해 주는 기존의 수업방식으로는 지식기반사회에 잘 적응하는 유능한 학생들을 육성해 나가기 어렵다. 학교 교육에서는 학습자가 학습의 통제권을 가지고 자기 주도적 역할을 수행할 수 있는 교육환경이 조성되어야 한다.<sup>1)</sup>

또한 현대 사회는 남과 더불어 살아가는 역동적인 사회체제를 지향하고 있다. 그러한 사회 내에서는 다양한 인간관계와 상호 보완적인 작용이 요구된다. 학교라는 곳은 학교 교육은 학생들로 하여금 교육공동체 속에서 긍정적인 관계를 형성하고 자아실현과 국가발전에 기여할 수 있는 인간을 길러내는 것입니다. 또한, 급격히 변화해가는 지식정보화 사회와 미래사회에 적극적이고 능동적으로 대처할 줄 아는 창의적 인재를 육성하는 장소이다. 학생들이 교우들과의 상호작용 활동을 배워나감으로써 바른 사회성을 가지게 하는 중요한 역할을 하는 장소이다. 이러한 학교에서의 교육은 학생들이 또래집단에서의 상호작용을 통하여 성공적인 경험을 자주 갖게 함으로써 자신을 가치로운 존재로 여길 수 있도록 도와주어야 한다. 이를 통해

---

1) 우미현(2014), 협동학습을 활용한 미술교육 지도 방안: 비평영역을 중심으로, 동아대학교 교육대학원 석사, p1.

자아존중감을 보다 높게 길러줌과 동시에 대인관계를 원만히 형성하고 유지시켜  
 훌륭한 사회구성원이 될 수 있도록 해야 한다. 그러나 현재의 입시위주의 학교교육  
 은 개인주의적인 사고방식을 조장하여 협동적 생활 태도의 결여를 가져오고 있고  
 공동체 의식마저 희박하게 만들고 있다. 경쟁의식이 바탕이 되는 개인주의적인 학  
 습풍토는 학습에 대한 적극적인 참여와 상호작용이 이루어지지 않게 할 뿐더러, 학  
 습활동 속에서 길러져야 할 자신의 가치에 대한 인식 및 상호간의 적극적인 태도  
 나 책임감 등을 신장시키지 못하는 결과를 초래한다.<sup>2)</sup>

이와 같은 교육의 현 시점에서는 더불어 사는 삶, 함께 사는 삶을 강조할 필요성  
 이 제기된다. 학교 교육에서는 지나친 경쟁의식을 조장하기 보다는 서로 간의 협동  
 속에서 자신의 가치와 개성을 발견하게 하여 학생들의 자아실현을 돕고, 사회성을  
 신장시킬 수 있도록 도와줄 필요가 있다. 전통적인 수업방법은 나름대로의 효과성  
 을 갖고 있기는 하나 교사와 학생, 학생과 학생의 상호작용 측면에서 볼 때 비판의  
 여지가 많다. 그러므로 학생간의 상호작용을 적극 조장함으로써 인지적·정의적 측  
 면에서 효과를 기대할 수 있는 다른 교수-학습 방법의 제시가 필요한 것이다.<sup>3)</sup>

이를 해결하기 위한 한 방법으로 또래와의 상호작용을 중요시하고 학습자가 학  
 습에서 주도적 역할을 하는 협동학습이 대두되고 있다. 협동학습은 공동과제를 학  
 습하는 과정에서 구성원들과 서로의 생각을 공유하고, 노력에 대해 격려하는 능동  
 적인 주체자로서의 학습자가 되도록 하는 수업방법이다. 협동학습에서는 모든 학생  
 들은 협동을 위한 공동과제에 적극 참여하고, 성공에 대한 경험으로 흥미를 유발한  
 다. 또한 집단 구성원들과의 상호작용으로 서로 조력자, 촉진자가 되어 학습능력을  
 기르며, 개별 책무성으로 배려와 나눔을 배울 수 있다. 협동학습은 모든 교과에 적  
 용할 수 있으며, 미술과에서는 작품을 계획, 조직, 운영, 평가 등의 다양한 작품 활  
 동이 가능하다. 특히, 중학생이 외부환경에 대한 인지능력과 표현기능이 따라가지  
 못하는데 갈등을 느껴 미술표현이 일부 침체되는 시기이기 때문에 학생들에게 표  
 현의 부담감을 줄여줄 수 있다는 점에서 협동학습은 중요하다.<sup>4)</sup>

2) 김현정(2005), 협동학습 모형을 적용한 미술수업 분석연구: 아동의 자아존중감과 사회성을 중심  
 으로, 한국교원대학교 석사, p2,  
 3) 김혜정(2009), 협동학습을 통한 미술과 교수·학습 방법 연구, 한양대학교 교육대학원 석사, p2  
 4) 우미현(2014), 협동학습을 활용한 미술교육 지도 방안: 비평영역을 중심으로, 동아대학교 교육대

따라서 본 연구는 학생 내면의 정서를 기반으로 공감하고 소통하며 미적 감수성과 심미안을 기르는 것을 목표로 하는 미술 교과가 학생들에게 즐거운 수업으로 인식되고 경쟁적인 교육환경으로 인한 이기적이고 자기중심적인 사고에서 벗어나 함께 살아가는데 있어 중요한 가치라 할 수 있는 협동에 대한 가치 인식과 태도의 변화를 꾀하고자 협동학습 모형을 미술과에 적용하여 수업안을 구안하고자 한다. 본 연구에서는 여러 협동학습 모형 중에서 미술 교과에 적용할 수 있는 모형을 탐색하고 실제 수업에 적용하여 의미 있는 결과를 도출하는 데 그 목적이 있다.

## 제2절 연구의 내용

첫째, 선행연구와 문헌의 이론적 고찰을 통해 미술교육에 있어서 협동학습의 교육적 필요성과 적용 방향을 연구한다.

둘째, 여러 협동학습 모형 중에서 미술교과에 적용 가능한 모형을 탐색한다.

셋째, 중학교 미술교과에 적용 가능한 협동학습 모형을 탐색하고 그 모형을 적용하여 수업안을 구안한다.

---

학원 석사, p1.

## 제2장 미술교육에서의 협동학습의 의미와 적용

### 제1절 미술과 수업에서 협동학습의 의미

미술은 정신적 세계의 심상을 시각적 상징이나 은유로 변형시킨 인간의 시각적 감각을 매체로 하는 예술로서 언어로 표현하기 어려운 정신세계를 사람들에게 전달하는 역할을 한다. 미술 활동은 사람의 미적 감수성을 신장시키며 미적 잠재력과 시각적 반응능력을 신장시키는 중요한 기능을 한다고 볼 수 있다. 미술교육은 학생의 작품의 결과만 중요하게 생각하는 것이 아니라 작업의 과정과 학생의 창의성을 기르며 기계적이고 도구적 관점에서 벗어나 미술을 통한 인간형성을 돕는 것이다.<sup>5)</sup>

미술과 협동학습은 경쟁학습구조에서 나의 작품이 타인의 작품과 비교되는 것을 막고 능력이 부족한 학생이나 능력이 많은 학생이 자기 능력과 개성에 맞게 맡은 역할을 하며, 공동사고를 통하여 다양한 시각을 배우고 문제 해결을 위해 상호 협력하게 하는데 있다. 또한 이러한 과정들을 통해 타인을 돕는데 만족감과 성취감을 느끼게 하여 자신을 긍정적으로 평가하는 긍정적 자아가 형성되며, 학습과제를 이행함에 있어서도 자심감과 적극성을 형성하는 데 큰 영향을 미친다. 그리고 견해의 차이로 일치된 의견을 형성하지 못한다 하더라도 그 과정에서 자신의 생각을 성찰할 기회를 갖고, 그 문제를 더욱 깊게 생각해 볼 수 있는 기회를 갖게 하는 것이 미술과 협동학습의 의의라 볼 수 있다.<sup>6)</sup>

협동학습을 통한 미술활동의 일반적인 교육적 가치를 다음과 같이 밝히고 있다. 첫째, 공동으로 그림을 그림으로서 새로운 모둠 활동에 참여하는 기회를 줄 수 있다. 둘째, 좀 더 좋은 인간관계를 발달시키기 위해 타인의 묘화 활동을 인지하고 이를 통하여 자신의 태도를 형성해 나가는 방법을 익힌다. 셋째, 자신의 경험을 여러 사람 앞에서 표현하는 태도와 기능을 기를 수 있다. 넷째, 자신을 모둠에 소속된 중요한 구성원이라는 지각을 갖게 된다. 다섯째, 자신의 감정을 모둠 속에서 빠

5) 김정희 등, (2005), 미술교육과 문화, 학지사, p.16.

6) 정지연 (2007), 미술과 협동학습 평가를 위한 도구 개발: 초등학교4학년을 중심으로, 광주교대 교육대학원 석사, p10.

르게 통제해가는 방법을 배울 수 있다. 즉, 미술 교과 교육에서 협동학습은 경쟁적 학습 구조에서 상실되어 가고 있는 가치 있는 교육 목표들, 성취감, 협동심, 책임감, 이타주의 등을 길러주어 인간성 회복에 기여할 수 있는 학습방법으로 어느 학년에나 적용 가능하며 모둠의 크기에 관계없이 실천 가능한 학습방법이다. 협동학습은 단순히 하나의 작품을 나누어 완성하거나 집단별로 과제를 내주는 것만으로 이루어진다고 보기 어렵다. 협동 작업이 효과적으로 일어나도록 하기 위해서는 적극적으로 다른 학생들과 자료를 공유하고, 토론하고, 아이디어를 계획하고, 서로 돕고, 함께 작품 완성의 성취감을 느끼는 것이 필요하다.<sup>7)</sup>

앞에서 살펴본 바와 같이 미술 수업에 협동학습을 적용했을 때 긍정적인 효과만 있는 것이 아니고 몇 가지 극복해야 할 부분이 있다. 협동작업은 학생의 창의력과 사회성을 길러주며, 개개인의 표현능력을 향상시키는 효과가 있지만 이질적인 구성원으로부터의 의견대립과 협동학습에 대한 연구가 활발히 이루어지지 않은 상태에서 미술수업으로서의 몇 가지 한계점이 지적된다. 개인 작품을 제작할 때는 전적으로 자기만의 생각이나 표현을 할 수 있지만 협동작업을 할 때는 타인의 의견도 맞춰야 하기 때문에 표현에 있어서 전체를 의식하지 않을 수 없다. 따라서 전적으로 자기만의 독창성을 발휘하는데 한계가 있다. 평가의 측면에서도 지금까지 개인작품에 대한 감상이나 평가의 기회는 많이 가져보았으나 협동으로 제작한 작품에 대한 감상이나 평가의 기회는 적었다. 협동작품의 평가는 점수를 내기 어려우며 그것이 무의미할 경우가 많다. 협동학습 과정에서 학생들을 보다 적극적으로 협동학습에 참여할 수 있게 만드는 효율적인 평가 방법을 찾지 못하고 있는 것이 현실이다. 현장에서는 학생들의 학습 과정과 발달을 이해하기 위해 수행평가가 도입되어 실행되고 있으나, 실제 다인수 학습의 운영과 과도한 수업 외의 업무 등의 이유로 어려움이 적지 않아 대개 상, 중, 하의 한정된 점수에 의존하는 경향이 크다.<sup>8)</sup>

앞에서 살펴본 협동학습 적용의 한계점은 협동학습을 통해 교육적으로 득할 수 있는 가치가 비교할 수 없을 만큼 크다고 사료된다. 이는 미래 사회 핵심역량이라

---

7) 정보배(2010), 협동학습 모형을 이용한 중학교 미술과 수업지도 방안 연구, 영남대학교 교육대학원 석사.p21.  
 8) 정지연 (2007), 미술과 협동학습 평가를 위한 도구 개발: 초등학교4학년을 중심으로, 광주교대 교육대학원 석사, p15.

할 수 있는 상호작용 능력, 자기주도적 학습 능력, 관계능력 등을 신장시키는데 기여할 것으로 사료된다.

## 제2절 협동 학습의 모형

### 1. 일반적 협동 학습의 모형

협동학습의 모형들을 집단 간 협동을 채택하는가 아니면 집단 간의 경쟁을 채택하는가에 따라 ‘학생 팀 학습(STL:Student Team Learning)유형’과 협동적 프로젝트(CP:Cooperative Project)유형’으로 나눌 수 있다. 학생 팀 학습(STL)유형은 학습 집단 내에서는 협동을 학습 집단 간에서는 경쟁체제를 적용하는 것이고, 협동적 프로젝트(CP)유형은 집단 내 협동 뿐 아니라 집단 간에도 협동을 하도록 한다.<sup>9)</sup>

협동학습의 방법은 하나의 단일 모형으로서 존재하는 것이 아니라 다수의 모형들로 존재한다. 1970년대 이후 협동 학습에 대한 관심이 고조되면서 미국을 중심으로 다양한 협동학습 모형들이 개발되어 왔다.<sup>10)</sup>

본 연구에서는 집단 간의 경쟁을 강조하는 [학생 팀 학습(Student-team learning :STL)유형]과 집단 간의 협동을 강조하는 [협동적 프로젝트(Cooperative projective :CP)]유형을 기준으로 나누어 알아보고자 한다.

#### 1) 학생 팀 학습(Student-Team Learning :STL)유형

STL유형은 미국의 존 홉킨스(John Hopkins)대학에서 개발된 것으로 소집단 내에서는 협동을 하도록 하지만 소집단간에는 경쟁을 유발하도록 한다. STL유형의 하위 모형으로는 (1)성취과제 분담학습(STAD모형), (2)토너먼트 게임식 팀 학습(TGT모형), (3)팀 보조 개별화 학습(TAI모형), (4)과제 분담 협동학습Ⅱ(Jigasaw

9) 우미현 (2014), 협동학습을 활용한 미술교육 지도방안: 중등 미술 비평영역을 중심으로, 동아대학교 교육대학원 석사, P22.

10) 이종일, 김미영 외 9인(2008), 협동학습과 탐구, 교육과학사, p48.

II모형)가 있다.<sup>11)</sup>

### (1) 성취과제 분담학습(Student Team-Achievement Division:STAD)

이 모형은 미국의 존스 홉킨스 대학의 Slavin<sup>12)</sup>에 의해 개발된 것으로 기본적인 지식이나 정보의 완전학습을 하는 효과적이며 협동 학습의 효과를 극대화하기 위해 개별학습과 집단 보상을 사용한다. STAD에서 교사는 학생들을 4~5명으로 소집단을 구성하는데, 이때 학업성취도와 성별 등이 서로 이질적이 될 수 있도록 한다. 수업 절차는 ① 지시적 수업(학습 자료 및 학습내용 제시), ② 연습을 위한 팀별 학습, ③ 형성평가, ④ 개별 향상 점수 산출, ⑤ 집단 보상 순으로 진행한다. 이 수업에서는 먼저, 교사가 학습지를 각 소집단에 나누어주고 해당 학습단원에 대해 강의 중심으로 수업을 실시한다. 그 후 교사의 강의가 끝나면 학습자들은 소집단별로 배포한 문제를 풀이 중심으로 학습하게 된다. 각 구성원들은 서로 문제를 풀고 맞추어 보며 필요한 경우 도움을 주고받는다. 소집단별 학습을 마치고 나면 개인별로 형성평가를 본다. 개인별로 채점을 하고, 개인별 학생의 지난 형성 평가 결과 평균에 비추어 일련의 ‘향상점수’가 산출되고, 이것을 곧 ‘집단 점수’의 기초가 된다. 이런 결과를 토대로 미리 설정된 기준에 도달한 집단들은 집단 단위로 보상을 받는다. 이 모형의 가장 큰 특징은 팀별로 과제를 해결하고 기본적인 지식이나 정보를 완전 학습하는 데 효과적이다. 다른 활동과 달리 과제에 대한 집단적인 노력과 학습결과를 팀 구성원들이 모두 익혀 평가에 대비하는 것은 중요한 일이다. 이 준비 과정에서 학습자들은 학습을 위한 기본적인 것을 모두 공유할 수 있게 됨으로서 개인들은 진전된 학습을 할 수 있는 계기를 마련할 수 있다. 모든 학습자들이 각자의 역할을 맡게 됨으로써 팀에 대한 책임감과 소속감을 함께 느낄 수 있게 한다. 또한 팀 점수 향상에 모두 동등한 기여도를 가지기 때문에 모든 학생들이 자신감을 가질 수 있다는데 의미가 있다.<sup>13)</sup>

11) 정주영 (2006), 협동학습을 적용한 음악과 교수-학습 연구방안: 10학년을 중심으로, 국민대 교육대학원 석사, p24.

12) Robert E. Slavin(1950~ ) 미국인 심리학자

13) 이종일, 김미영 외 9인(2008), 협동학습과 탐구, 교육과학사, p91.

(2) 토너먼트 게임식 팀 학습(Team Games Tournament :TGT)



〈표 1〉 TGT 모형의 일반적 수업절차<sup>14)</sup>

TGT는 앞에서 살펴본 STAD와 유사하지만 퀴즈 대신 게임의 요소를 포함하여 학습자의 학습에 대한 참여를 높이고 학습에 보다 흥미를 가지고 학습과정에 참여할 수 있도록 고안한 협동학습 모형이다. 이 모형은 기본적 기능의 습득과 이해력, 적응력의 신장에 초점을 두고 있다. TGT 모형의 일반적 수업절차는 〈표 1〉과 같다. 이 수업에서는 STAD 모형과 같이 교사가 먼저 전체에게 수업을 설명을 한다. 그 다음 팀별로 구성원 간에 서로 가르쳐 주는 팀별 학습 시간을 준 다음 학습자들은 토너먼트 테이블로 가 게임에 임한다. 이 집단 간의 토너먼트 게임은 개별 학습 성취를 나타내는 게임이며, 매주 최우수 팀이 선정된다. 게임이 끝나면 교사는 STAD 에서와 마찬가지로 소집단 별로 보상을 한다. 이 모형은 지루하기 쉬운 학습을 게임의 형식으로 진행하므로 학습자들에게 굉장한 흥미를 가지게 한다. 반면에 다른 협동학습 방법과는 달리 게임에 상대적으로 많은 시간을 보내기 때문에 협동학습 활동시간이 줄어들고 학생들의 능력과 성적이 지나치게 공개되고, 문항제작에 시간이 너무 많이 소요된다는 단점은 있다. 또한 TGT모형에서는 집단 동료들이 서로의 문제를 설명해주고 학습지를 공부하는 등 게임에 대비하기 위해 서로 돕지만 게임을 할 때에는 개별 책임을 보장하기 위해 서로 돕는 것이 금지된다. 이 모형은 STAD보다 더 외적 동기가 높은 모형이므로 학습자의 내적 동기를 기대하

14) 이종일, 김미영 외 9인(2008), 협동학습과 탐구, 교육과학사, p91.

기 어려운 단순한 암기 또는 훈련 등의 성격을 가진 학습내용을 다룰 때 사용하는 것이 좋다.<sup>15)</sup>

### (3) 팀보조 개별화 학습(Team Assisted Individualization:TAI)

TAI는 개별화 수업의 문제점을 보완하기 위해 Slavin(1985)과 그의 동료들이 고안해 낸 방법으로 개별화 수업과 협동학습을 절충한 방법이라고 할 수 있다. 이 모형은 개인차를 극복하기 위해 개인의 능력에 따른 학습과제를 차별적으로 수행해 나가는 개별화 학습 프로그램에 협동적 동기를 결합시켜서 학습효과를 더욱 높히려는 의도에서 개발되었다. 이 모형의 일반적 수업절차는 ㉠ 지시적 수업(학습 자료 및 학습내용 제시), ㉡ 연습을 위한 팀별 학습, ㉢ 형성평가, ㉣ 개별 향상 점수 산출, ㉤ 집단 보상 순으로 진행한다. 모둠구성은 능력별 모둠구성과는 달리 학습능력이 이질적인 아동을 모둠으로 구성하고 수업을 진행하기 전 사전검사를 통해 각 학생의 수준에 적당한 수준의 개별화 프로그램이 개인에게 주어진다. 그 다음 각각의 단원에서 단계적 습득을 위한 지시와 설명문, 문제지, 검사지, 정답지를 배포한다. 학생들은 모둠 내에서 개인별로 단원을 공부하고 문제를 푼 후 소집단 동료와 교환하여 정답을 채점한다. 교사는 집단의 구성원이 각자 학습하는 동안 개별지도를 병행한다. 다음으로 문제지 확인검사를 받으며 최종 검사를 받는다. 점수는 소집단의 점수가 되며 성취 목표를 달성한 집단이 우수 집단으로 보상을 받는다. 이런 절차로 이루어진 수업은 성적이 낮은 학생들도 수업진행에 소외되지 않고 자기 수준에 맞는 능력을 계속해서 증진시킬 수 있고, 우수한 학생들도 자신의 능력에 따라 높은 수준의 학습목표를 달성할 수 있는 기회가 지속적으로 제공된다. 또한 협동학습에서 나타나는 긍정적 상호의존성 효과를 얻는다는 특징을 가진다.<sup>16)</sup>

### (4) 과제 분담 협동 학습Ⅱ(JigsawⅡ)

직소(Jigsaw)교수·학습 모형의 개념은 직소의 명칭에서 잘 드러난다. 그것을 직소퍼즐(Jigsaw Puzzle)에서 유래한 것으로, 모집단이 전문가 집단으로 갈라졌다가

15) 이종일, 김미영 외 9인(2008), 협동학습과 탐구, 교육과학사, p93.

16) 정보배(2010), 협동학습 모형을 이용한 중학교 미술과 수업지도 방안 연구, 영남대학교 교육대학원 석사.p24

다시 모집단으로 돌아오는 모습이 마치 조각 그림 끼워 맞추기 퍼즐과 같다고 하여 붙여진 이름이다. 조각 그림 맞추기에서 한 조각이라도 빠지면 완전한 그림이 될 수 있는 것과 같은 이치로 과제 분담 구조를 통해서 집단 구성원 간의 상호 의존성을 높이고자 하는 학습 모형이다. 이 모형은 Jigsaw I 을 수정하여 기본적인 개념중심의 학습내용을 가르치려는데 이용되며 특히 교재내용의 완전습득을 목적으로 한다. 지그소우 I 과 다른 점은 학습과제를 몇 개의 소주제로 나눈 다음 교사가 일방적으로 부과하지만, Jigsaw II에서는 학습자의 흥미를 고려하여 부과하거나 학생들이 스스로 분담하도록 한다. Jigsaw I에서는 개인의 점수만 산출하지만 Jigsaw II에서는 STAD에서처럼 항상 점수와 팀 점수를 산출해 그 결과에 따라 보상한다. Jigsaw II의 일반적 수업절차는 ㉠ 과제 선정, ㉡ 원 모듬 조직, ㉢ 전문가 학습자 배포, ㉣ 전문가 활동의 이해, ㉤ 단원 전체 읽기, ㉥ 전문가 모듬, ㉦ 원 모듬의 재소집 순으로 진행하며, 이 모형의 장점은 각 구성원의 역할과 책무성이 뚜렷하고, 학생들 각자가 자기가 맡은 소주제에 대해 전문가가 될 수 있다는 점에서 자신감과 긍지를 갖게 되고 이질적인 학생들의 교우관계 증진에 효과적이라는 점이 있다. 단지 과제가 학문의 위계성이 강한 지적인 것일 경우 부진한 학생은 자신이 맡은 소주제를 설명하기에 어려움이 있고 교사가 학생들에게 소주제를 나누어 줄 때 시간과 노력이 따른다는 단점이 있다.<sup>17)</sup>

## 2) 협동적 프로젝트(CP)

### (1) 과제 분담 협동 학습(Jigsaw I)

이 모형은 1978년 미국 텍사스 대학교의 Aronson<sup>18)</sup>과 그 동료 등이 개발한 협동학습모형으로 학업성취 뿐만 아니라 인종 간 · 문화 간의 교우관계형성과 같은 정의적 특성의 협동에 관심을 둔다. Jigsaw I 모형의 일반적 수업절차는<표 2>과 같다. 원 모듬 활동을 먼저 실시한다. 교사는 한 단원을 수업 주제를 선택하여 수

17) 서혜정(2002), 초등미술과 수업을 위한 협동학습 모형에 관한 연구, 인천교육대학교 교육대학원, 석사, p72.

18) Elliot Aronson (1932~ ) 인지부조화 이론에 대한 실험을 수행하고 협력 교육 기법인 직소교실모형(Jigsaw Classroom)을 개발한 미국 심리학자

업의 방법을 설명한 후, 모둠은 5~6명의 이질집단으로 구성되고, 학습할 단원을 집단의 수에 맞게 나눈 후, 각각의 학습자에게 한 부분씩 학습할 부분을 나누어준다. 그 다음 전문가 집단 시간을 갖는데, 각 집단에서 같은 부분의 내용을 학습한 사람끼리 함께 모여 자신이 학습한 내용을 서로 토론하고 학습한다. 그 후 다시 자신이 속한 모둠으로 돌아가 그룹의 구성원들에게 가르친다. 단원의 학습이 끝난 후 시험을 보고 개인적으로 평가를 받는다. 학생들은 퀴즈를 보고 개인별로 성적을 받게 되며, 팀 점수는 합산하지 않는다. 따라서 이 모형은 과제 해결력의 상호 의존성은 높으나 보상의 상호의존성은 낮은 편이다.<sup>19)</sup>



<표 2> Jigsaw 모형의 일반적 수업절차<sup>20)</sup>

## (2) 집단 탐구법(Group Investigation :GI)

GI모형은 최근 개발된 많은 협동학습 모형들에 비하면 절차나 활동이 구체적이지 않은 평범한 모형이다. 협동적 삶과 관련 깊은 학습 방법으로 GI모형은 학습 전체가 해결하고자 하는 큰 주제 속에 자신들이 관심이 있는 소주제를 정하고, 관심주제에 따라 집단을 구성하여, 구성원의 ‘따로 또 같이’ 적 협동을 통해 자신들의 문제와 학습 전체의 문제를 해결하는 학습 방법이다. 이 모형에서 가장 중요한 핵심은 학습활동에 민주주의적 요소가 꼭 들어가야 한다는 점이다. 학생들에게는 소주제를 선택하는 자유가 있고, 학습 계획을 스스로 만드는 자유도 있다. 이 모형은 비교적 비구조화 된 협동학습 방법으로서 학습 진행의 과정과 방법의 일반적 원리만 제시될 뿐 구체적인 협동의 방법을 학습자들이 스스로 결정하도록 하는 자율적

19) 정보배(2010), 협동학습 모형을 이용한 중학교 미술과 수업지도 방안 연구, 영남대학교 교육대학원 석사.p25.

20) 이종일, 김미영 외 9인(2008), 협동학습과 탐구, 교육과학사, p93.

인 협동학습 방법이라는 특징이 있다. 이 모형은 집단 프로젝트의 수행을 통해 고차적 인지기능을 습득시키려는데 초점을 두며, 일반적 수업절차는 ① 소주제와 모듈 조직, ② 탐구 계획 수립 및 역할 분담, ③ 모듈별 탐구 실행, ④ 모듈별 발표 준비, ⑤ 발표, ⑥ 활동 평가 순으로 진행한다. 학생들은 2~6명이 한 팀으로 구성되며, 학습과제는 집단 구성원들이 공동으로 협의하여 선정한다. 선정된 학습과제와 관련된 하위주제들을 학생들의 흥미에 따라 선정하고 개인별로 하위주제를 하나씩 맡아서 해결한다. 이모형의 수업절차는 학생의 능력, 나이, 시간제한 등에 따라 조정해야 한다. GI모형은 고차적인 인지, 사회적 상호작용에 매우 효과적인 모형이다. 이 모형에서는 학습과제를 집단 구성원들이 공동으로 협의하여 선정하기 때문에 자유롭게 주제를 선택할 수 있다는 점이 특징이다. 또한 문제를 협의하는 과정에서 집단 구성원간의 토의과정을 중요시 하는 모형이므로, 학생들의 자율성이 최대한 보장되도록 학습여건을 구성해 주어야 한다. GI모형은 주제 선택의 자율성 보장이 특징이지만, 교육과정의 연간 운영계획을 실천하기 위해 교사가 주제를 제시하되, 주제 내에서 자율적으로 과제를 선택하도록 해야 한다. 따라서 미술과에서는 문제해결이나 프로젝트 과제에 적합하고 교육과정 범위 내에서 자유롭게 주제를 설정할 수 있는 단원이 적합하다.<sup>21)</sup>

### (3) 자율적 협동학습(Co-op co-op)

Miller와 Seller(1985)의 모형<sup>22)</sup>에 근거하여 Kagan(1985,1992)<sup>23)</sup>이 고안한 Co-op co-op모형은 한 학급에서 정한 전체 과제를 여러 소집단으로 구성된 학습 전체가 협동으로 해결하기 위해 소집단 별로 협동 학습을 하는 독특한 형태의 협동학습이다. 이모형은 GI모형이 정교하지 못한 절차와 활동으로 인해 협동학습의 효과를 충분히 보여주지 못한 점을 보완하기 위해 개발된 것이다. 즉 소주제를 중심으로 모인 소집단 내에서 또 다시 미니 주제를 선택함으로써 좀 더 적극적으로 소집단 활동에 기여하고, 구체적으로 자신이 무엇을 해야 할지를 인식하고 실천할

21) 정보배(2010), 협동학습 모형을 이용한 중학교 미술과 수업지도 방안 연구, 영남대학교 교육대학원 석사.p25.

22) Miller, J. P., & Seller, W. (1985) Curriculum

23) Spencer Kagan(1944~ ) 미국, 협동학습 및 이러한 학습법의 효과에 관한 연구

가능성을 높인 것이다. 이 모형을 적용했을 때 인지능력의 발달과 학습자 스스로 학습의 방향을 결정하는 능력을 얻을 수 있고, 동료 교수 기능을 기를 수 있으며, 사회적 기능이 발달되며, 자아실현 경험을 얻는 등의 학습 성과를 기대할 수 있다. 이 모형의 일반적 수업절차는 ㉠ 학습주제 소개, ㉡ 학생 중심 학습 토의·토론, ㉢ 모둠 구성을 위한 소주제들의 선택, ㉣ 소주제별 모둠 구성 및 팀웍 형성, ㉤ 소주제의 정교화, ㉥ 미니 주제 선택과 분업, ㉦ 개별 학습 및 준비, ㉧ 모둠 내 미니 주제 발표, ㉨ 모둠 별 발표 준비 순으로 진행한다. 학습자들은 전체 학습에서 교사가 제시한 주제에 관해 대략적인 학습 내용을 토론했던 뒤 여러 소주제를 나누고, 자신이 원하는 소주제를 다루는 소집단에 속하여, 소집단 내에서의 토의를 통해 그 소주제를 또 다시 더 작은 미니주제로 나누어 각각의 맡은 부분을 심도 있게 조사해오게 된다. 학습자는 자신이 조사한 내용을 가지고 소집단에서 심도 있게 조사해오게 된다. 학습자는 자신이 조사한 내용을 가지고 소집단에서 정보를 나누게 되고, 이 소집단별로 그 소집단이 맡은 소주제를 전체 학습에 발표를 해서 학습 전체에게 주어진 학습 과제를 완수하게 된다. 이 모형은 융통성이 많은 모형이기 때문에 협동학습에 익숙한 교사와 학생들에게 적합하다. 수업모형 이론에 충실하기 위해서는 시간이 충분해야 한다는 단점이 있다.<sup>24)</sup>

#### (4) 함께하는 학습(Leaning Together: LT)

LT 모형은 다른 다양한 협동 학습 모형들처럼 특별하게 독특한 절차나 역할이 있는 것이 아니며, 1970년대 협동학습 이론과 실재를 선도적으로 이끌어 오면서 제시하고 수정해 온 협동 학습의 일반모형이라고 할 수 있다. LT모형의 일반적 수업절차는 18단계이며, 이는 절차이기도 하지만 일종의 원리로 수업진행 절차는 ㉠ 교수 목표의 상세화, ㉡ 모둠 크기의 결정, ㉢ 학생의 모둠 배치, ㉣ 교실의 구성, ㉤ 상호 의존성을 높일 수 있는 수업 계획, ㉥ 상호 의존성을 보증하는 역할 분담, ㉦ 학습과제 설명, ㉧ 긍정적 목표 상호의존성 구조화, ㉨ 개인의 책무성 구조화, ㉩ 모둠 간 협동 구조화, ㉪ 성취의 기준 설명, ㉫ 바람직한 행동 상세화, ㉬ 학생

24) 정문성 (2006), 협동학습의 이해와 실천, 교육과학사, p232.

행동 모니터, ㉓ 과제 지원, ㉔ 협동적 기능 교수, ㉕ 수업 마무리, ㉖ 학습의 양과 질 평가, ㉗ 집단의 협동적 기능 평가 순으로 진행한다. 이 모형의 집단 구성은 2~10명으로 편성되며, 학습과제는 집단별로 부여하고 평가 및 보상도 집단 단위로 하게 된다. 이 모형은 협동 학습의 대가인 David Johnson과 Roger Johnson형제가 1975년 개발한 가장 오래된 모형인데 비해 구체적으로 조직화된 모형이라기보다는 협동학습의 원리에 가깝다. 그러므로 협동 학습의 특성과 개념을 이해하는 데에는 도움이 되지만 수업에 구체적으로 적용할 정도로 정교하지는 못하다. 이 LT 모형은 협동학습의 기본적 원리로서, 총 18단계의 수업절차로 되어있으며, 이 단계를 간단히 5 단계로 줄일 수 있다. 첫 번째 교수목표의 상세화 단계와 두 번째 수업 전 결정 단계로 모둠의 크기를 결정하고, 모둠을 배치하거나 교실을 구성하고, 상호 의존성을 높일 수 있는 수업 계획을 하고, 상호 의존성을 보증하는 역할 분담을 하게 된다. 세 번째 단계인 과제 설명 및 긍정적 상호 의존성 단계에서는 학습과제를 설명하고, 긍정적 목표 상호의존성 구조화, 개인의 책무성 구조화, 모둠 간 협동 구조화, 성취의 기준 설명, 바람직한 행동 상세화, 교수 목표의 상세화가 있고, 네 번째 학생들의 학습 모니터 하기에서는 학생들의 과제 활동을 지원하거나 과제 지원, 협동적 기능을 교수 하고 수업을 마무리 한다.<sup>25)</sup>

## 2. 미술 수업에 적용 가능한 협동학습의 모형

미술과의 교수-학습에서는 단순한 지식과 기능을 습득하기 보다는 학생의 자율성과 창의성 등을 존중하면서 흥미와 발달 단계, 개인차를 고려하여 지도하여야 한다. 즉, 미술교육은 지식이나 기능을 전달하는 것이 아니라 능동적인 미적 체험활동 속에서 자연스럽게 창의성을 개발하여 심미적인 태도를 기르려는 것이다. 협동 학습 모형의 특징에 따라 미술과 수업에 적용 가능한 내용을 분석해 보면 다음과 같다. STAD 모형은 학습자들이 기본적인 기능의 습득이나 사실적 지식의 이해를 중심으로 하는 학습을 위해 고안된 모형으로, 보상을 중심으로 이루어지는 수업이

25) 정보배(2010), 협동학습 모형을 이용한 중학교 미술과 수업지도 방안 연구, 영남대학교 교육대학원 석사.p24.

다. 이 모형을 미술과 수업에 맞게 적용하면 기초 지식과 기능, 이론에 관한 내용을 학습하거나 퀴즈 형식으로 평가 분위기를 개선하고자 할 경우에 적용 될 수 있으므로 색채 관련 수업이나 미술사 같은 이론 수업에 적용이 가능하다. 실기 교과에 적용할 때에는 실기를 위한 기초지식을 학습할 경우 활용될 수 있고 집단 전체가 해결한 과제나 작품을 통하여 집단의 점수를 공개하고 보상하는 체제로 응용하여 적용될 수도 있다. Jigsaw I 모형은 협동학습 모형 중 가장 널리 알려지고 많이 사용하는 모형으로 전체 주제를 원 모듬 별로 제시하고 집단 안에서 관련 된 소주제를 나누어 집단의 구성원이 맡아 상세히 탐구하고 학습한 후 원 모듬으로 돌아와 다른 구성원과 정보를 나누면서 여러 가지 지식을 습득할 수 있도록 구성한 것이 특징이다. 이 모형은 개념을 이해하거나 토의 또는 집단 과제 등과 같이 다양한 수업에 활용될 수 있다. 미술과 수업에서는 정보를 많이 수집해야 하는 미적체험이나 감상활동을 위주로 하는 수업에서 정보를 수집하는 활동이 필요한 단원에 적용이 가능하다. LT모형은 포괄적이고 융통성이 매우 높은 모형으로, 구성원간의 상호의존성이 높고 학습 과제를 집단별로 제시하여 구성원 모두가 공동의 목표를 해결할 수 있도록 하기 때문에 개별 책무성이 강조된다. 따라서 자신의 역할을 완수하지 못하면 집단의 과제가 해결되지 못한다. 이 모형은 미술과 수업에서 표현 영역에서 폭넓게 적용 가능하며, 표현 활동에서 모든 집단 구성원의 참여를 유도하여 작품을 완성하도록 유도하기 위해 사용될 수 있다. GI모형은 학습과제와 집단 구성원들이 공동으로 협의하여 선정하게 되며 선정된 학습과제와 관련된 하위 주제들을 학생들의 흥미에 따라 선정한다. 따라서 학습자들의 자율적 참여를 유도하여 학업성취는 물론 고차원적인 인지 기능 향상과 학습동기를 높일 수 있다. 이런 모형의 특징을 살려 구성원 간의 긴밀한 탐구과정을 요구하는 아이디어 발상 수업에 적합하다. GI모형은 학습자들의 자율적 참여를 유도하여 학업성취와 상위 과제를 수행할 수 있고, 인지 기능향상과 학습동기를 높일 수 있다. 따라서 이 모형은 구성원 간의 긴밀한 탐구과정을 요구하는 아이디어 발상수업에 적합하다고 보여 진다. 패키지 디자인을 미적체험영역과 연결하여 수업 할 수 있으며, 디자인영역에서 적용될 수 있다. 마지막으로 Co-op co-op 모형은 전체 학습이 한 주제의 학습을 위하여 분업의 원

리를 통해 각각 소집단들이 전체 주제와 관련된 소주제를 학습하고 전체 학습에 공헌함으로써 학습과 학습동기를 동시에 증진시키는 학습형태이다. 즉, 자신이 선호하는 주제를 자유롭게 선택할 수 있고 자신이 흥미를 가지고 있는 다른 학생들과 함께 학습하는 과정에서 학습동기를 느끼는데, 이 모형은 창의성과 자연스러운 표현력을 이끌어내고 향상시킬 수 있는 모형으로 학습전체가 하나의 주제를 해결하기 위해 계획하고 실행하는 내용에 적용할 수 있으며, 특히 자신이 자유롭게 주제를 정할 수 있는 단위이나 창의성 표현 수업에 적합하다.<sup>26)</sup>

### 3. 협동학습 모형 적용 사례

지금까지의 협동 학습에 대한 연구들은 특정과목(국어, 수학, 사회, 과학 등)에 대해 기존의 협동학습 모형을 전통적 학습과 비교하여 그 효과를 밝히는 것이 대부분이었다. 즉, 사회교과, 도덕 교과의 지도에서는 어떻게 아동들이 다른 사람과 상호 간에 지각하면서 학습하느냐에 대한 연구가 활발한 반면, 미술 분야는 이와 같은 학습 결과의 연구가 비교적 소홀함을 알 수 있다. 이는 미술교과 교육이 개별학습 위주의 표현 활동이 중점적으로 이루어져 왔기 때문이다. 미술과에서 협동학습에 관한 연구들은 다음과 같다. 이지예(2007)는 「중학교 3학년 애니메이션 수업에서 집단탐구법이 학습동기 유발과 학업성취도에 미치는 영향」에서 미적체험, 감상영역으로 GI모형을 적용하여 애니메이션의 감상 및 이해의 단원을 협동학습으로 연구하였다. 이효정(2007)은 「미술 수업에서 협동학습에 의한 교수-학습 프로그램이 미술자아개념과 사회성 증진에 미치는 영향: 중학교 1학년 중심으로」에서 표현영역으로 GI모형을 적용하여 바디페인팅 협동작품제작을 연구하였다. 최나리(2010)는 「중학교 2학년 미술·과학교과의 통합수업이 학습동기와 학업성취도에 미치는 영향: 협동학습모형을 중심으로」에서 표현영역으로 LT모형을 적용하여 전구와 전기회로를 이용한 빛나는 조명등 만들기를 과학 교과와 통합수업으로 연구하였다. 임보련(2010)은 「중학교 3학년 미술과 다문화적 접근 수업 사례: 협동학

26) 박미나 (2005), 디자인교육에서 창의적 아이디어 발상을 위한 협동학습 모형에 관한 연구, 국민대 교육대학원 석사, p53.

습(Co-op co-op모형)을 부조로 세계지도를 만드는 협동학습을 통해 다양성, 정체성의식의 향상을 연구하였다. 천현실(2012)은 「직소모형Ⅲ, Ⅳ을 적용한 조선시대 회화 작품 감상 교수-학습 연구: 중학교 3학년을 대상으로」에서 감상영역으로 Jigsaw Ⅲ, Ⅳ 모형을 적용하여 조선시대 회화에 대한 내용으로 연구하였다. 2015 개정 교육과정에서는 ‘미술활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 개발하며, 심미적인 태도를 함양 한다’는 목표 아래 협동학습, 문제중심학습, 프로젝트 학습 등의 다양한 학습모형을 개발 적용하고 있다. 또한 제 7차 미술과 교육과정이 강조하고 있는 학습자 중심 교육으로 발전되어나가기 위해 협동학습을 통한 상호작용을 강조하고, 실제적인 상황과 맥락에 근거한 문제를 중시하는 학습자의 자기 주도적인 학습방법이 요구된다.<sup>27)</sup>

#### 4. 협동학습 모형 적용한 교과서 분석

본 연구에서 적용한 협동학습 모형 5가지를 적용한 중학교 2015년 개정 「중학교 미술」 7종 교과서의 내용은 <표 3>과 같다.

적용 모형	출판사	단원	소단원(제재)	페이지	영역
STAD	비상	10 미술작품과의 만남	10-3 우리나라와 다른 나라의 미술	200-228	감상
	천재	9. 미술의 역사	9-1. 미술사 이야기	200-203	
	동아	6 재미있는 미술 여행	6-4 미술의 시작, 미술의 역사	230-247	
	교학사	V. 보고 느끼는 즐거움	5. 미술 비평	206-211	
	금성출판	VIII. 미술사의 이해	3. 서양 미술사	240-243	
	미진사	III. 감상의 세계 3. 미술사가 보인다	3-3. 서양 미술 탐험	211-219	
	미래엔	14. 미술 보는 즐거움	14-3 서양 미술의 이해	222-229	

27) 권연경(2002), 학습자 중심 교육으로서의 제7차 미술과 교육과정 운영 방안 연구, 인천교육대학교 교육대학원 석사, p74.

LT	비상	6. 색과 디자인	6-5. 쾌적하고 아름다운 공간	118-119	표현
	천재	7. 디자인과 생활	7-4. 공간을 아름답게 하는 환경 디자인	162-166	
	동아	5. 어떻게 표현할까	5-6. 생활을 위한 디자인	200-201	
	교학사	IV. 생활 속의 미술	7. 현대 생활용품의 기능과 아름다움	252-254	
	금성출판	VI 삶을 풍요롭게 하는 디자인	1. 쾌적한 환경 디자인	172-175	
	미진사	2. 조형의 세계 2-1. 조형과 만나다	2-1-7. 아름다움의 비밀	113-117	
	미래엔	8. 생활 속 디자인	8-5. 아름답고 쓸모 있게	142-145	
GI	비상	3. 공간 속의 입체 표현	3-4. 일상의 사물을 이용한 표현	60-61	표현
	천재	4. 매체와 표현의 확장	4-3. 입체로 표현하기	90-93	
	동아	5. 어떻게 표현할까	5-2 여러 가지 재료로 표현하다	173-175	
	교학사	IV. 생활 속의 미술	9. 생활용품이나 장식품 만들기	266-269	
	금성출판	IV. 매체와 표현	3. 공간 속의 입체 표현	110-121	
	미진사	2. 조형의 세계 2-1. 조형과 만나다	2-1-6. 입체로 표현하기	105-111	
	미래엔	5. 재료로 보는 입체표현	5-5. 다양한 변주곡, 혼합재료	90-95	
Jigsaw I	비상	10. 미술작품과의 만남	10-1. 우리나라의 미술	176-177	감상
	천재	9. 미술의 역사	9-4. 우리나라 미술의 흐름	214-228	
	동아	6. 재미있는 미술 여행	6-4. 미술의 시작, 미술의 역사	230-247	
	교학사	V. 보고 느끼는 즐거움	1. 한눈에 보는 미술사	180-185	
	금성출판	VIII. 미술사의 이해	1. 우리나라 미술	226-231	

	미진사	Ⅲ. 감상의 세계 3. 미술사가 보인다	3-1. 시대별로 보는 우리 미술	192-197	
	미래엔	14. 미술 보는 즐거움	14-1 우리나라 미술의 이해	211-217	
Co-o p co-o p	비상	10. 미술작품과의 대화	10-2 미술 작품, 어떻게 볼까?	172-175	감 상
	천재	5. 미술 비평하기	5-2. 미술 작품과 나누는 대화	112-123	
	동아	7. 행복한 미술 감상	7-2. 미술 작품 비평, 이렇게	200-217	
	교학사	V. 보고 느끼는 즐거움	5. 미술 비평	206-211	
	금성출판	VII 미술작품과의 대화	2. 옛 그림의 비평과 감상	212-215	
	미진사	I. 감상의 세계 2. 알고 보면 더 잘 보인다	2-4. 나도 비평가	187-191	
	미래엔	15. 미술 읽는 즐거움	15-1. 미술 비평가와의 만남	231-237	

<표 3> 교과서 분석표

## 제3장 협동학습을 통한 지도 방안

### 제1절 중등미술교과 협동학습 미술 수업을 위한 단계

#### 1. 협동학습 사전 준비

##### 1) 모둠 크기 및 조직

보통 2명 이상 6명 이하를 소집단이라고 하고, 교육현장에서는 순수 우리말로 ‘모둠’이라는 용어를 사용한다. 한 모둠에 6명이 넘지 않게 적절히 구성한다. 구성원이 많을수록 상호작용은 활발해 지지만 6명을 넘으면 오히려 그 효과가 줄어드는 현상이 있다. 또, 집단이 작을수록 학생들이 함께 학습할 때 갖게 되는 어려움을 확인하기가 더 쉬워진다.<sup>28)</sup> 이용 가능한 자료나 과제의 특징이 모둠의 크기를 결정할 수 있다. 예를 들어 컴퓨터를 사용해야 한다거나 장소의 제약이 따를 때 그에 맞게 모둠을 구성하여야 한다. 협동학습에서는 모둠 활동이 대부분을 차지한다. 따라서 협동학습의 성공여부는 모둠 활동의 성공여부와 연결된다. 협동학습에서 성공적인 모둠조직을 위한 준비로 교사는 모둠의 조직주체가 누가 되어야하는지, 교실에서 모둠의 배치는 어떻게 해야 하는지, 이질적 모둠을 어떻게 구성하는지, 모둠의 규모는 어느 정도가 적당하며 언제까지 지속되어야 적절한지 등의 지식을 알고 있어야 한다. 모둠의 구성주체는 교사가 될 수도 있고 학생이 될 수도 있지만 협동학습에서 모둠 조직은 협동학습의 성공과 연결되어 있기 때문에 가능한 교사가 주체가 되어 협동학습의 원칙을 적용하여 조직하는 것이 좋다. 교사가 모둠을 조직해 줄 때, 학생들의 불만이 나타날 수도 있으므로 교사는 각 모둠의 특성을 설명해 주는 것이 좋다. 또 협동학습에서 모둠구성의 가장 큰 특성은 이질적인 모둠을 구성

28) 정문성 (2006), 협동학습의 이해와 실천, 교육과학사, p110.

한다는 것이다. 이질적인 모둠을 구성할 때는 모둠 구성원의 학업 성적과 학생의 성격, 사회계층과 종교, 공학일 경우에는 남학생과 여학생의 성비를 생각해야 한다. 그 외에 모둠을 구성할 때 예기치 못한 상황이 발생할 수 있음을 염두 해 두어야 한다. 학생들끼리의 관계를 보다 정확히 알기 위해서 ‘가장 함께 모둠 활동을 하고 싶은 친구’를 설문하여 모둠 구성원을 구성하는 데 참고할 수 있다.<sup>29)</sup>

## 2) 모둠원의 역할 부여

역할은 그 모둠 구성원에게 기대되는 행동을 말한다. 역할에 대한 관점은 크게 모둠 활동의 관찰을 통해 각 구성원의 모습을 분류해 보는 것과 성공적인 모둠활동을 위해 바람직한 역할을 부여하는 관점으로 나눌 수 있다. 후자의 입장에서 협동 학습을 시작할 때 또는 새로운 역할을 부여할 때 ‘그 이유를 설명해 보세요’, ‘그 예를 하나 제시해 보세요’, ‘다시 요약해 말해 보세요’, ‘어떻게 그 답을 얻었는지 말해 주세요’라고 쓰인 역할 카드를 사용하면 효과적이다. 역할카드에는 앞면은 역할 이름과 뒷면에는 해야 할 역할 행동을 기록해 놓은 것이다. 역할을 부여하는 것은 구성원들에게 하나의 간단한 일을 맡김으로써 협동학습 시 일어날 수 있는 무임승차 효과와 봉 효과를 막기 위함이다. 또 구성원의 보조적이고 상호 연결 된 역할을 부여함으로써 인해 역할 상호 의존성을 높일 수 있다.<sup>30)</sup>

## 2. 협동학습 준비 프로그램

협동학습 모형을 적용한 미술수업에 앞서 보다 원활한 협동학습이 될 수 있도록 협동학습 예비프로그램을 구안하여 제시해 보고자 한다. 예비 프로그램에서는 학생들의 협동학습의 의의를 이해하고, 협동학습의 기술과 규칙을 이해하고 익히며, 모둠 구성원 간 소개와 우호적인 유대관계를 조성하게 된다. 협동학습 예비프로그램의 내용과 단계의 예시를 제시하면 <표4>와 같다.

29) 정문성 (2006), 협동학습의 이해와 실천, 교육과학사, p114.

30) 김혜정(2009), 협동학습을 통한 미술과 교수-학습 방법 연구: 중학교 미술교육을 대상으로, 한양대학교 교육대학원 석사,p36.

예비 프로그램	활동 내용	협동학습 구조
모둠원에게 자기소개하기	- 구성원끼리 인사	-모듬의 구성에 따라 짝 활동(짝을 바꾸어 가면서)
팀명 정하기	- ‘그룹 명 정하기’	-모듬 안에서 돌아가면서 말하기
약속하기	- 그룹 활동에 필요한 사항 약속하기	-번호 순으로
역할 정하기	- ‘역할카드’를 활용, 모듬학습지	-돌아가며 말하기
협동 가치 강조	-협동학습을 함으로써 얻게 되는 점에 대해 토의하기	-이야기 만들기
협동학습 훈련	-의견 대립시 대처 -상대방 존중하기 -경청하기	-돌아가며 말하기
협동학습 루틴 정하기	-성공적인 모듬 활동을 위한 마음 다지기	-돌아가며 말하기

<표 4> 협동학습 예비프로그램의 내용과 단계

### 3. 협동 학습 시 교사의 역할

협동학습 시 교사는 모듬활동을 잘 하도록 개입하는 것은 필요하지만 가능하면 모듬 스스로 해결하도록 하는 것이 바람직하다. 협동학습에서 교사의 역할은 협동학습의 원리와 방법을 학생들에게 이해시키고, 협동학습에 필요한 사회적 기술을 충분히 훈련시켜야한다. 예를 들어 예비프로그램을 활용하여 모듬구성원간의 우호적인 관계를 형성시킨다거나 협동학습에 대한 필요성과 자신의 역할 등을 습득시킬 수 있다. 또, 교사는 수업시간에 여유를 가지고 학생들의 활동을 관찰하면서 교단에만 있지 말고 모듬을 순회하면서 모듬이나 개인 학생들에게 필요할 때 개별적 지도를 하여야 한다. 이때에 그들의 활동을 격려하고, 아이디어를 제공하기도 하며, 피드백을 해주고, 자료를 제공하면서 활발한 활동을 하도록 적극적으로 돕는다. 그리고 교사는 과제를 수행하는 중이나 과제를 완성한 뒤에 반드시 학생 스스로 자신들의 모듬 활동에 대한 반성의 기회를 갖도록 한다. 교사도 학생의 반성적 활동에 조언을 해주어야 한다. 이런 반성적 경험은 다음 협동학습 활동이 더욱 효과적으로 진행될 수 있는 기초가 되기 때문이다.<sup>31)</sup>

## 제2절 연구자의 모형별 교수-학습지도안

### 1. STAD 모형을 적용한 교수-학습 지도안

#### 1) 관련 단원

- (1) 대단원 : 9. 미술의 역사
- (2) 소단원 : 9-1. 미술사 이야기(천재교과서, 200~203)

#### 2) 단원 설정의 이유

미술사를 이해하기 위해서는 여러 문화권에서 미술이 어떻게 변천해 왔고 시대, 지역 등의 요인이 미술에 어떠한 영향을 끼쳤는지 이해한다. 이를 위해 미술 양식이 어떻게 만들어지며, 미술에 담긴 여러 가지 소재는 무엇을 상징하는지 이해함으로써 특정 시대와 문화를 자세히 이해할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

작품 감상은 표현 활동 못지않게 인간의 정서를 순화하고, 새로운 창작 의욕을 불러일으키는 중요한 활동이다. 다양한 작품 감상을 통해 동서양 미술의 흐름은 물론 미술 작품에 표현된 문화적, 역사적 배경과 양식적 특징, 나아가 작가의 개성을 파악하는 작품 감상 능력을 기른다. 자신이 관심이 있는 분야나 작가에 대하여 연구하고 비교·분석하는 활동은 비평 요소와 기준을 이해하고 자신의 관점에서 작품의 가치를 판단하는 비평 능력을 길러 준다.

미술사가 무엇인지 답하기 어려워한다면 미술 작품을 이해하기 위해 알아야 할 것은 무엇인지 먼저 물어본다. 그 다음 미술사란 더욱 큰 시점에서 미술가와 작품에 대한 문화적, 사회적 정보를 바탕으로 누가, 언제, 어디에서 제작했으며, 이러한 작품이 역사적으로 어떻게 변화하고 발전하였는지 탐구하는 것을 목적으로 한다는 점을 이해하게 한다.

---

31)김혜정(2009), 협동학습을 통한 미술과 교수-학습 방법 연구: 중학교 미술교육을 대상으로, 한양대학교 교육대학원 석사, p37.

### 3) 단원 목표

- 첫째, 미술 작품에 나타난 역사적 배경이나 민족적, 조형적 특성을 이해한다.
- 둘째, 종교적 차이에 따른 동·서양 미술의 차이점을 파악하고 그 특징을 이해한다.
- 셋째, 원활한 토론이 이루어지도록 토론 중간에 피드백을 제공하지 않는다.
- 넷째, 우리나라 미술과 동양 미술의 차이점을 이해하고 우리나라 미술의 특징을 안다.
- 다섯째, 서양 미술의 흐름과 시대별, 양식별 특징을 이해한다.
- 여섯째, 시대별 여러 작품을 감상하고 감상 보고서를 써 본다.

### 4) 협동학습 모형 STAD 수업진행 절차

협동학습 모형 STAD 절차	학습활동 내용
교사의 교수 활동	학습 안내
모둠별 학습	주제 정하기, 모둠 구성
개인 발표, 동료 평가	개별적으로 발표, 평가
모둠별 점수 부여	모둠별 점수 산출
모둠 보상	개인별 점수의 합산, 모둠 보상

<표 5> STAD 수업진행 절차

### 5) 교수 관련 지식 및 참고 자료

#### (1) 미술품 감상하기

미술 감상 활동은 대상을 단순히 시각적으로 바라보는 행동에 국한된 것이 아니라, 미의식에 대한 개인의 판단기준, 그리고 감수성과 더불어 미적 가치를 평가할 수 있게 해주며, 이를 통해 미적 안목을 길러주는 종합적인 활동이라 할 수 있다. 감상은 미술품을 충분히 관찰하고 작품의 의미와 미적특징, 가치를 이해하는 것이

중요하다. 미술품 감상에는 미술관이나 전시장, 박물관 등을 찾아가서 하는 직접 감상법과 인터넷이나 가상 갤러리, TV 등 영상매체나 화집을 통하여 간접적으로 감상하는 방법이 있다. 감상한 후 서로의 생각을 토론하고 감상문을 작성해 보도록 한다. 감상문을 작성할 때는 작품제목, 감상 장소를 기록하고 감상내용과 소감에 대해 쓴다. 형과 색, 질감, 동세, 양감, 비례 등 조형요소와 원리의 특징을 발견하여 기록한다. 작품을 탐색하면서 기록한 자료를 기초로 작품이 전체적으로 어떤 인상인가를 써 보고 그런 인상을 주는 요인들을 적는다. 학생들이 작품 감상에 익숙해지기 위해서는 주변의 미술관이나 박물관을 관람하여 다양한 미술품을 주의 깊게 감상하여 보는 기회를 갖고, 학교에서 친구들과 서로의 작품 감상을 통해 미적 가치를 발견하고 미술품을 보는 안목을 기르도록 유도하는 것이 중요하다.<sup>32)</sup>

## (2) 미술사 조사 방법

학생들이 자신이 좋아하는 주제를 중심으로 미술사를 살펴봄으로써, 양식의 특징 뿐만 아니라 시대적인 변화를 더욱 흥미롭게 이해할 수 있다. 학생들이 선택한 주제, 예를 들어, 동물이나 꽃, 도시, 종교, 희로애락 등 다양한 주제에 해당하는 작품들을 시대별, 양식별로 수집하고, 분류하여 연구보고서, 포스터 형식 등의 방식으로 자신만의 미술사를 정리한다.

- ① 미술에서 자신이 좋아하는 주제를 선택한다. 예) 꽃, 도시, 종교, 감정 등
- ② 주제를 잘 나타내는 작품의 이미지를 시대별, 양식별로 수집한다. 이미지를 수집하면서 작가, 제목, 연대, 재료 등의 정보를 함께 모은다.
- ③ 시기나 양식으로 구분하고, 각 시대, 양식별 특징을 간단히 기술한다. 또한 미술 작품이 특정 시대의 문화와 사회상을 어떻게 반영하는지 기술한다.
- ④ 서로가 제작한 미술사를 발표하고, 새롭게 알게 된 내용에 관해 이야기 한다.

32) 정보배(2010), 협동학습 모형을 이용한 중학교 미술과 수업지도 방안 연구, 영남대학교 교육대학원 석사. p30.

순서	내용
정보 수집 단계	작품과 관련된 일차적 정보를 수집하는 단계이다. 작품의 제작 연대, 미술가, 제작 장소, 문화적 배경에 대한 정보를 탐색한다.
정보 기술 단계	정보 수집 단계에서 얻은 자료를 바탕으로, 미술 작품이 제작된 배경을 기술하는 단계이다. 이전 단계에서 수집한 일차적 자료들에서 연관성을 찾는다.
역사적 분석과 해석 단계	미술 작품 간 혹은 미술가들 간의 관계를 탐색하는 단계이다. 또한 과거 혹은 현재의 세계관, 사상 등과 미술 작품의 의미를 관련짓는다.

<표 6> 미술 작품의 역사적 의미 탐색 단계

### (3) 각 미술 양식의 특징

신인상주의 : 점묘법, 곧 색점을 무수히 찍으면서 나타나는 병치 혼합을 통해서 대상을 표현한다.

- 표현주의 : 형태를 과감하게 왜곡하거나 단순화하여 작가의 내적 성찰이나 사회적 문제 등을 표현한다.
- 고전주의 : 고대 그리스·로마의 예술 작품을 모범으로 삼아, 단정한 형식미를 중시한다.
- 큐비즘 : 대상을 여러 형태로 분해하고 임의적으로 재구성한다. 새로운 입체를 여러 방향에서 보고 화면을 구성하여 표현한다.
- 초현실주의 : 꿈과 상상의 세계를 다양한 표현 기법이나 형태의 왜곡과 변형, 모순된 배치를 통해서 표현한다.
- 추상주의 : 대상의 구체적인 형태를 그리는 것이 아니라 점, 선, 면과 같은 순수한 조형 요소와 원리를 강조하여 표현한다.

(4) 참고 자료



토기 화병과 여러 가지 꽃들, 벌레 등이 섬세하게 묘사된 작품이다. 이러한 정물화는 17세기 네덜란드에서 활발히 제작되었는데, 당시 네덜란드의 경제가 발달하고 활발한 무역으로 진귀한 물건들이 들어오면서 이를 그림으로 그려 남기고 싶어 했던 것에서 그 배경을 찾을 수 있다.

<그림 1> 얀 브뤼헬(Jan the Elder Brueghel )/네덜란드/1568~1625), 토기 화병 속의 꽃다발(1606~1607년/73×98cm)



오른쪽은 프랑스의 가톨릭 주교, 왼쪽은 영국의 프랑스 대사이다. 정치적, 종교적으로 중요한 임무를 맡았던 이 두 사람의 초상화는 주변의 여러 물건을 통해 인물의 됃됨이를 나타내었다. 이 작품은 16세기 유럽의 상황 즉 과학의 새로운 발견, 종교계의 변화, 교양인의 문화 등을 표현하였다.

<그림 2> 홀바인(Holbein, Hans the Younger/독일/1497?~1465), 대사들(1533년/207×210cm)



야수와 마티스의 작품으로 바닥의 붉은색과 푸른색 배경을 대조시켜 원색과 보색을 대담하게 사용하였다. 또한 질은 초록의 잎사귀를 꽃잎 중간에 배치하여 강렬하고 개성적으로 표현하였다.

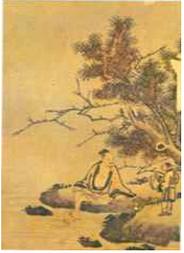
<그림 3> 마티스(Matisse, Henri/프랑스/1869~1954), 두 개의 손잡이가 있는 꽃병(1907년/74×61cm)



정적이며 균형 잡힌 구조와 이상적인 아름다움을 특징으로 하는 르네상스 미술로, 일정한 비례와 해부학적인 구조 등을 강조한 작품이다. 거인 골리앗에게 맞서는 다윗을 정적이지만 다부진 모습을 표현하였다. 싸움 직전의 긴장된 순간을 강한 눈빛과 힘줄이 드러난 커다란 손을 통해 드러냈으며, 해부학적 지식을 바탕으로 인물의 근육, 비례 등을 섬세하게 표현하였다.

<그림 4> 미켈란젤로(Michelangelo, Buonarroti/이탈리아/1475~1564), 다비드(1501~1504년/높이 4.34m)

	<p>독일의 표현주의자 놀데는 두껍고 흡수력이 높은 종이를 물에 적시고 그 위에 물감을 칠하여 물감이 주변으로 번져 나가는 효과를 즐겨 사용하였다. 놀데의 그림은 화면 뒤에서 보아도 그림이 보일 정도의 표현 때문에 그는 그림의 앞뒤에 모두 사인을 하기도 하였다고 한다.</p>
<p>&lt;그림 5&gt; 놀데(Nolde, Emil/독일/1867~1956), 해바라기(1936년/88.5×67.3cm)</p>	
	<p>네덜란드 바로크 양식의 정물화로, 화려한 꽃을 통해 곧 썩어서 사라질 풍요로움과 화려함을 표현함으로써, 인생과 종교에 대한 교훈을 담고 있다.</p>
<p>&lt;그림 6&gt; 헤엠(Jan Davidsz de Heem/네덜란드/1606~1684), 꽃병(1645년 경/56.5×69.6cm)</p>	
	<p>모네를 필두로 인상주의 화가들은 변화하는 빛을 그리려 하였다. 이를 위해 이전과 달리 밖에서 작업했기 때문에 빠르게 작업을 해야 했다. 그래서 그려진 대상의 형태가 드러나기 보다는 거친 붓 터치가 두드러지게 나타나 있다.</p>
<p>&lt;그림 7&gt; 모네(Monet, Claude/프랑스/1840~1926), 해돋이 인상(1872년/48×63cm)</p>	
	<p>하우스만은 이 작품에서 가발 제작용 머리 모형, 자, 휴대용 시계, 카메라 부품 등 아무런 연관이 없는 기계 생산물을 활용하여 그가 속한 시대를 비판하고자 했다. 그는 다다이즘은 비합리적인 것을 찬미하고 예술의 전통을 파괴하고자 하였는데, 이러한 목적을 위해 다다이즘 미술은 우발적이고 우연한 표현 기법을 강조하였다.</p>
<p>&lt;그림 8&gt; 하우스만(Hausemann, Raoul/오스트리아/1886~1971), 우리 시대의 정신(1919년/32.5×21×20cm)</p>	
	<p>바로크 미술에서 역동적이며 폭발적인 에너지를 표현한 대표작이다. 베르니니는 미켈란젤로와 달리 골리앗을 향해 돌을 던지는 순간의 동적인 자세를 표현함으로써 운동감을 강조하였다. 이 작품에서 골리앗은 표현되지 않았지만 다윗의 노려보는 눈빛과 기울어진 몸에서 보이지 않는 적과의 긴장감이 충분히 느껴진다.</p>
<p>&lt;그림 9&gt; 베르니니/(Bernini, Gian Lorenzo/이탈리아/1598~1680), 다비드(1623~1624년/높이 170cm)</p>	

	<p>이경윤은 고사(산속에 숨어 살며 세속에 물들지 않은 덕망 있는 선비)와 산수를 함께 구성한 작품을 많이 그렸다. 이 그림에서는 자연을 간략하게 표현하고 인물을 중심으로 배치하였는데, 선비가 발을 씻는 모습은 속세의 번뇌를 잊고 자연 속에서 살고자 했던 선비들의 염원을 반영한 것이다</p>
<p>&lt;그림 10&gt; 이경윤(한국/1545~1611), 고사탁족도(1545~1611년/27.8×19.1cm)</p>	
	<p>깨끗한 계곡물을 바라보는 선비의 모습을 통해 청렴한 성품을 갖고자 했던 선비들의 염원을 알 수 있다. 이와 유사한 뜻을 담은 것으로는 거문고를 연주하는 모습, 폭포를 바라보는 모습, 달을 감상하는 모습, 낮잠 자는 모습 등이 있는데, 이는 현실에서 벗어나 자연 속에서 유희자적하는 이상적인 삶을 표현하고자 한 것이다.</p>
<p>&lt;그림 11&gt; 강희안(한국/1418~1465), 고사관수도(15세기/23.4×15.7cm)</p>	
	<p>아치 모양의 창문에 놓인 꽃다발. 이 작품은 나무판에 그린 유채화로서 크기는 64×46cm이다. 이 작품은 1620년경의 작품으로 추정하고 있다.</p>
<p>&lt;그림 12&gt; 보스카르트(Bosschaert, Ambrosius/덴마크/1573~1621), 아치 모양의 창문에 놓인 꽃다발(1618년경/46×64cm)</p>	
	<p>학생들의 협동 작품으로 캔버스에 그린 아크릴로 그린 작품이다. 이 작품의 크기는 136.5×90cm이다.</p>
<p>&lt;그림 13&gt; 백유빈 외 8명(학생 협동 작품)/꽃이 있는 정물화</p>	

### 6) STAD 모형을 적용한 수업지도안

관련 단원	9. 미술의 역사		영역	감상	
협동학습 모형	성취과제 분담학습 STAD 모형		대상	중학교 1학년	
수업제재	9-1. 미술사 이야기 다양한 양식으로 명화 재구성하기		차시	1,2차시(천재교과서, 200~203쪽)	
수업목표	1. 미술 양식의 의미와 특징을 이해할 수 있다. 2. 미술 양식의 특징을 잘 살려 표현할 수 있다.				
단계	학습 순서	활동 내용		지도시 유의점	시간
도입	수업 준비	◇ 동기유발 ·참고작품(백유빈, 보스카르트의 작품) 화면에 띄우고 느낌 말하기 ◇ 수업 순서 안내 학습 안내→그룹활동→개인 발표→평가 및 보상		미리 수집해온 자료를 이용해 탐색한다.	5분
	교사의 교수 활동	◇ 교사는 학습내용을 안내한다. ·각 미술 양식의 특징은 무엇일까? 그리고 미술 양식의 특징을 어떻게 표현할 수 있을까? 발문한다. ·참고작품을 감상 후 기록해 봄으로써 양식의 특징을 이해하고 글로 표현할 수 있는 능력을 기른다.		수업목표를 분명하게 제시한다.	10분
전개	모둠별 협동 학습	◇ 각 모듬의 구성은 3~4명으로 한다. ◇ 모듬이 이루어지면 조장을 선출하고, 구성원의 역할을 정하고 활동 내용을 파악한다. ◇ 모듬 활동 ·각 모듬별로 미술 양식을 정하여 자료를 조사하고 작품 감상활동지를 작성하게 한다. ①모듬 : 신인상주의 ②모듬 : 인상주의 ③모듬 : 표현주의 ④모듬 : 고전주의		집단은 성별, 성격, 성적 등을 고려하여 최대한 이질적 집단으로 구성되도록 한다.	30분

		⑤모둠 : 팝 아트 ⑥모둠 : 야수파 ⑦모둠 : 큐비즘 ⑧모둠 : 초현실주의 ⑨모둠 : 추상주의 ·각 양식의 특징을 찾아보기 ·각 양식별 작품의 내용, 배경, 감상 소감		
	개인별 발표	◇ 개인별 발표 ·모둠별 활동이 끝난 후 개인별로 자신의 활동 내용에 대한 결과를 발표한다. ◇ 동료 평가지 작성 ·다른 사람이 발표할 때 평가하게 한다.	경청하는 태도 강조	30 분
정리	모둠별 점수 부여	◇ 개인별 점수와 학생 동료 평가 점수, 교사 점수를 합산한다. ◇ 평가 내용 ·준비도, 참여도 ·그룹 내에서 활발한 토론이 일어났는가? ·내용 전달은 명확하게 전달하는가? ·학습 내용을 잘 이해하고 특성을 잘 찾아내었는가?	공정한 평가가 될수 있도록 평가 기준을 제시한다.	15 분
	모둠 보상	◇ 모둠에 대한 보상 ◇ 수업의 정리		

<표 7> STAD 모형을 적용한 수업지도안

## 2. Jigsaw I 모형을 적용한 교수-학습 지도안

### 1) 관련 단원

- (1) 대단원 : VIII. 미술사의 이해
- (2) 소단원 : 1. 우리나라 미술 (금성출판 교과서, 226~231)

## 2) 단원 설정의 이유

고대에서 통일신라시대까지는 우리 미술이 뿌리를 다진 시기이고, 고려 시대는 고구려, 백제, 신라의 다양한 미술 문화를 융합하여 개방성과 다양성을 특징으로 하는 새로운 미술 문화의 토대를 마련한 시기이다. 조선은 성리학을 숭상하고 평화와 번영을 누리면서 수준 높은 미술 문화를 꽃피웠다. 서양식 교육 기관과 새로운 학문과 함께 서양화 기법이 도입되면서 근대 미술은 새로운 양상을 띠었고, 이를 바탕으로 현대에는 다양한 미술 방법과 표현이 활발히 전개되고 있다.

이 단원은 이러한 고대에서 근현대까지의 우리나라 미술의 특징과 그 변천 과정을 알아봄으로써 우리나라 미술의 흐름을 이해하고 우리나라 특유의 미의식을 파악하는 데 학습의 의의가 있다.

## 3) 단원 목표

- 첫째, 우리나라 미술의 변천 과정을 이해할 수 있다.
- 둘째, 시대별 미술의 특징을 이해하고 설명할 수 있다.
- 셋째, 미술과 시대의 관계를 이해하고 당대의 대표적인 미술품을 이야기할 수 있다.
- 넷째, 현대 미술의 발전 방향을 알고, 현대 작가의 작품 세계를 이해한다.

## 4) 협동학습 모형 Jigsaw I 모형 수업진행 절차

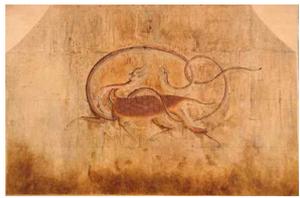
협동학습 모형 Jigsaw I 절차	학습활동 내용
과제 선정	학습 자료 및 학습 내용 제시
원 모둠 조직	모둠 구성, 과제 분담, 역할 정하기
전문가 모둠 과제 학습	전문가 모둠 학습하기

<표 8> Jigsaw I 모형 수업진행 절차

## 5) 교수 관련 지식 및 참고 자료

### (1) 선사시대 미술

BC 6000~5000년경인 신석기시대부터 빗살무늬토기 등을 통해 조형 활동을 보이기 시작한 선사시대의 미술은 열악한 생존조건과 삶의 결핍상태를 극복하기 위한 주술적(呪術的) 목적에 토대를 두고 전개되었으며, 자연에 대한 두려움과 숭배로 인해 자연물의 묘사가 주류를 이루었다. 후기에 이르러 반구대바위그림과 같은 본격적인 미술유적을 남기게 되었다. 그리고 BC 1000년경을 전후한 청동기시대를 통해 조형간두식(鳥形竿頭飾)과 다뉴세문경(多紐細紋鏡)을 비롯한 각종 의기류(儀器類) 조각 공예품과 선각화(線刻畫)가 고도로 발달된 주조기술에 의해 세련된 양태로 제작되었다. 그리고 대상물의 중요한 부분을 강조하고 필요 없는 부분을 생략하여 요점적으로 나타내는 표현기법과 기호화된 기하학적인 양식이 공존했다. 선사시대의 이러한 양식은 시베리아 등 비중국권 북방계통과 밀접한 관계를 맺었던 것으로 장구한 세월을 통해 한국 초기미술의 성격과 전통 형성에 중요한 역할을 했다. 선사시대 이후의 한국미술이 보여주는 조형적 개성과 풍토적 특색의 기저에는 이와 같이 5,000년 이상을 비중국적인 배경에서 형성된 특유의 문화적 기호와 체질이 있었던 것이다.<sup>33)</sup>

			
<그림 14> 빗살무늬 토기(흙/높이 47.5cm/신석기)	<그림 15> 농경문 청동기(금속, 동합금/갈이 12.8cm/BC300년경)	<그림 16> 무용총 수렵도(벽화 /삼국시대-고구려)	<그림 17> 강서대묘 현무도(벽화/삼국시 대-고구려)

### (2) 삼국시대 미술

삼국시대에는 미술이 고대 지배층의 신분을 나타내고 종교의 교리를 전파하는 시각매체로서 적극적으로 활용되기 시작했다. 또한 이러한 미술분야에 전문적으로 종사하는 장인들이 등장하게 되었고 이들은 일본에까지 진출하여 우리나라의 고대미

33)최찬경 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 금성출판사, p301

술을 전파하기도 했다. 고구려·백제·신라가 고대국가로 성장하면서 조형활동도 활발해졌을 것으로 추측되나 현재 남아 있는 유적은 고분미술과 불교미술로 한정되어 있다. 불교미술은 4세기말 불교의 전래와 더불어 시작되어 통일신라시대를 거쳐 고려시대에까지 약 10세기에 걸쳐 한국의 미술의 흐름에 주도적인 역할을 하면서 조형물의 규모를 대형화하고 사실적인 양식을 진전시키는 데 크게 기여했다. 특히 회화·조각·건축·공예 전 분야에 걸쳐 동시에 진행된 이러한 불교미술의 영향은 한국의 미술의 고대적·중세적 전개에 질적·양적인 변화를 초래했으며 범종·반가사유상·석굴암·고려불화·사경(寫經) 등에서 독특한 양식과 세계적인 걸작품을 만들어내기도 했다. 그리고 삼국시대와 통일신라시대의 불교미술은 일본의 불교미술 형성과 발전에 크게 기여했다.<sup>34)</sup>

		
<p>&lt;그림 18&gt; 금동 대향로(금동/높이61.8cm/ 삼국시대-백제)</p>	<p>&lt;그림 19&gt; 천마도(자작나무 껍질/53×75cm/삼국시대- 신라)</p>	<p>&lt;그림 20&gt; 정립사지5층 석탑(돌/높이8.3cm/삼국 시대-백제)</p>
		
<p>&lt;그림 21&gt; 성덕 대왕 신종(동종/높이 37.5m/통일신라)</p>	<p>&lt;그림 22&gt; 다보탑(석조/높이 10.4m/통일신라)</p>	<p>&lt;그림 23&gt; 석굴암 본존불상(화강암/높이3. 26m/통일신라)</p>

34) 최찬경 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 금성출판사, p302.

### (3) 고려시대 미술

고려시대에는 지배층의 미의식 진전과 선사시대의 오랜 토기제작을 통해 배양된 기술적 축적을 토대로 이 시대 특유의 청자공예를 꽃피웠다. 고려청자는 먼저 발전한 중국 청자로부터 자극을 받아 형성되었지만 심오한 유색(釉色)과 뛰어난 상형성, 상감(象嵌) 기법의 독창적인 개발 등으로 중국과 쌍벽을 이루며 세계도자기사 발전에 기여했다. 이와 같이 고려시대에는 고대미술로서 성장했던 불교미술을 불화와 사경 중심으로 보다 세련화시켰을 뿐만 아니라 청자 등 공예미술품을 통해 한국 미술의 정교하고 우아하고 완숙한 측면을 크게 부각시켰다. 특히 이들 신진문사(新進文士)들은 북송대의 문인화론(文人畫論)에 대한 깊은 이해를 바탕으로 일반회화의 성장에 계도적인 구실을 했을 뿐만 아니라 화려하게 걸만 꾸민 것을 숭상하던 종래의 미술품토를 비판하기도 했다. 이에 따라 사물의 겉모습보다 생성화육(生成化育)의 원리를 표현하는 것이 중시되면서 채색화보다 수묵화가 발전하게 되었고, 또 산수와 대나무 등 자연물을 소재로 한 그림이 성행하게 되었다.<sup>35)</sup>

		
<p>&lt;그림 24&gt; 청자 상감 모란무늬 조롱박 모양 주전자(상감청자/높이34.3cm/고려시대)</p>	<p>&lt;그림 25&gt; 부석사 무량수전(고려시대)</p>	<p>&lt;그림 26&gt; 서구방(고려/생년미상), 수월관음도(비단에 채색/98.4×37.8cm/1323년)</p>

### (4) 조선시대 미술

사대부 문인화가와 화원들이 조선시대 미술의 주류를 이루었다. 회화가 당대의 문화상황을 이끌었던 지도계층과 중인 전문가들에 의해 주도되면서 고도의 이념미와 정서를 반영하는 조형물로 발전한데 비해 조각·건축·공예는 신분적으로 천시되었던 장인들에 의해 열악하고도 부자유스러운 여건에서 전개되었기 때문에 전 시대보다

35) 최찬경 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 금성출판사, p303

기술적으로 낙후되는 양상을 보였다. 그중에서도 도자기공예는 고려청자의 뛰어난 전통이 초기의 분청사기(粉靑沙器)를 거쳐 백자로 이어졌으나 18~19세기에 기술개발을 통한 산업화로의 전환을 이루지 못한 채 쇠퇴하고 말았다. 회화는 1700년경을 전후하여 지배층의 분열과 2차례의 전쟁으로 심하게 타격을 받은 기존의 전통 사회를 다시 복구하고, 정비하고, 개혁하기 위한 새로운 시대조류와 밀착되어 질적인 변화가 이루어졌다. 조선 후기에 신분상승 욕구에 의해 문인층이 서얼 출신과 중인들에게까지 확대되면서 양반사대부를 중심으로 전개되었던 시·서화를 겸비하고 이를 향유하는 풍조가 저변화 되면서 그림을 그리고, 감상하고, 품평하고, 수장하는 등의 회화활동이 더욱 활발해졌다.<sup>36)</sup>

		
<p>&lt;그림 27&gt; 강희안(조선/1418~1465)산수도(견본담채/52.5×96.5cm/15세기)</p>	<p>&lt;그림 28&gt; 이정(조선/1541~1622)묵죽도(견본담채/119.1×57.3cm/1622년)</p>	<p>&lt;그림 29&gt; 신사임당(조선/1504~1551),초충도(종이에 수묵담채/34×28.5cm/16세기)</p>
		
<p>&lt;그림 30&gt; 백자 철화 포도무늬 항아리(백자/높이53.8cm/17세기)</p>	<p>&lt;그림 31&gt; 신윤복(조선/1758~1820?),연소담청(지본담채/28.2×35.3cm/18세기)</p>	<p>&lt;그림 32&gt; 분청사기 철화 연꽃 물고기 무늬 병/조선시대</p>

36) 최찬경 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 금성출판사, p303

		
<p>&lt;그림 33&gt; 강세황(조선/1713~1791)영통동구(수목담채/32.8×54cm/1757년))</p>	<p>&lt;그림 34&gt; 수원화성(1796년 완공/조선시대)</p>	<p>&lt;그림 35&gt; 나전 서류함(나무에 패각/37.0×26.5cm×7.5cm/18세기)</p>

### (5) 근·현대 미술

근대의 한국미술은 19세기를 통해 중세적인 남종문인화풍이 보다 큰 세력을 누리게 되면서 주체적 근대 이행은 좌절되고 1876년의 개항과 1910년부터 일제 식민 통치에 의해 타율적으로 근대화가 진행되기 시작했다. 서구적 근대주의에 기초를 두고 새로운 변화를 시도했으나 작가들의 역사의식 빈곤과 대중적 기반의 취약 등으로 인해 전통성이 단절되고 서양의 미술사조와 조형개념의 지배를 받게 되었다. 이러한 흐름에 대한 문제의식이 1980년대를 전후해서 폭넓게 제기되면서 한국의 미술의 전통성과 주체성에 대한 새로운 인식을 기반으로 세계미술의 발전에 기여하기 위한 다양한 노력이 시도되고 있다.

		
<p>&lt;그림 36&gt; 고희동(한국/1886~1965)부채를 든 자화상(캔버스에 유채/61×46cm/1915년)</p>	<p>&lt;그림 37&gt; 서도호(한국/1962~)별뚱별(가장 아찔한 집/2008~2011년)</p>	<p>&lt;그림 38&gt; 최정화(한국/1961~)해피(부분)(플라스틱바구니/가변설치/2008년~2009년)</p>

### 6) Jigsaw I 모형을 적용한 수업지도안

관련 단원	VIII. 미술사의 이해		영역	감상	
협동학습 모형	Jigsaw I 모형		대상	중학교 1학년	
수업제재	1. 우리나라 미술		차시	1차시(금성출판 교과서,226-231 쪽)	
수업목표	1. 우리나라 미술의 흐름과 시대적 특징을 이해하여 설명할 수 있다. 2. 우리나라의 대표적인 미술품을 이해하고 특징을 설명할 수 있다.				
단계	학습 과정	학습 내용	지도상의 유의점	시간	
도입	모둠 구성	◇ 동기유발 ·미술사를 공부하는 의미에 대하여 이야기 한다. ·학습 목표를 확인하고 교과서에 예시된 도판이나 사전에 준비한 자료를 감상한다. ◇ 과제 안내 ◇ 수업 순서 안내 ·직소 1 모형의 절차에 따른 전반적 순서 안내 ◇ 각 모듬의 구성(4~5명)	예술적 과제 부여	3분	
전개	과제 분담	◇ 선사 시대 유물의 특징을 이해한다. ◇ 고구려, 백제, 신라 삼국의 미술 문화를 살펴본다. - 고구려의 지역적 특성을 고려하여 미술의 특징을 살펴본다. - 백제의 성격과 대표적인 미술품의 특징을 알아본다. - 신라의 특수성과 미술품의 관계를 알아본다. ◇ 통일 신라 시대의 미술에 대해 알아본다. - 통일 신라의 특징과 대표적인 미술품에 대해 알아본다. ◇ 고려 시대의 미술에 대해 알아본다. - 고려의 성격을 파악한다. - 고려시대를 불화, 건축 및 청자에 대해 조사한다.	모듬구성시 동일 관심 분야로 구성될 수 있도록 지도한다.	7분	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 조선 시대를 전기, 중기, 후기로 구분하여 미술의 특징을 알아본다.</li> <li>- 조선 사회의 성격과 분위기를 파악한다.</li> <li>- 조선 전기, 중기, 후기를 대표하는 작품들을 조사 한다.</li> <li>- 조선의 사상과 미술 작품과의 관계를 이해한다.</li> <li>◇ 근대 미술의 특징을 알고, 현대 작가의 작품세계를 이해한다.</li> <li>◇ 현대 미술의 발전 방향을 알고, 현대 작가의 작품 세계를 이해한다.</li> </ul>		
	전문가 모둠 과제 학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 전문가 그룹 활동(조직하기)</li> <li>◇ 전문가 그룹에서 선정한 학습 주제 해결하기</li> <li>◇ 그룹 활동 포트폴리오 작성(설명 자료 준비)</li> </ul>	자료 제작 시 협력해 서 만들도 록 지도	15 분
	원모듬 협동 학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 발표 준비(원모듬)</li> <li>·원모듬에서 각자 학습한 내용에 관하여 발표하기</li> <li>·자신이 마치 그 분야 전문가로 생각하고 성실하게 발표하기</li> </ul>	다른 사람의 발표에 경청 하도록 지도 한다.	15 분
정리	학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 시대별 특징과 시대를 대표하는 미술품을 적어본다.</li> <li>◇ 각자 우리나라를 대표하는 미술품을 선정하고 그 이유를 말해 본다.</li> <li>◇ 우리나라 미술의 흐름을 공부하면서 느낀 점을 말해 본다.</li> </ul>	자유로운 분 위 기 형성한다.	5분

<표 9> Jigsaw I 모형을 적용한 수업지도안

### 3. LT 모형을 적용한 교수-학습 지도안

#### 1) 관련 단원

- (1) 대단원 : 6. 색과 디자인
- (2) 소단원 : 6-5. 쾌적하고 아름다운 공간(비상교과서, 118~119)

#### 2) 단원 설정의 이유

디자인은 시대에 따라 변화해 왔으며 오늘날 다양한 역할을 하고 있다. 현대 사회에서는 정보 전달의 중요성이 더욱 부각되는데, 특히 시각 디자인은 정보를 빠르고 아름답게 효과적으로 전달하는 역할을 한다. 또한 제품 디자인과 환경 디자인은 편리한 생활과 아름다운 공간을 제공함으로써 우리 사회에서 광범위하게 사용되고 있다. 이 단원은 디자인의 이러한 영역별 특징을 이해하고 생활에 적용해 볼 수 있도록 한다.

본 단원에서는 색의 기능을 생각하며 배색해 봄으로써 색채 감각을 익히도록 하였고, 아울러 색이 주는 느낌과 성질을 이해하고 생활에 효과적으로 활용할 수 있도록 하였다. 디자인은 우리 생활과 밀접한 관계를 가지며, 쓸모와 아름다움을 추구하는 활동으로, 디자이너의 전유물이 아니라 우리 모두에게 필요한 것이다. 디자인 단원은 디자인의 의미를 이해하고 시각 디자인, 제품 디자인, 환경 디자인 등 여러 디자인 영역을 다양하게 경험할 수 있도록 구성하였다.

#### 3) 단원 목표

첫째, 색의 3속성과 혼합, 색의 대비, 배색, 색이 주는 느낌과 성질을 이해하고 생활에 활용할 수 있다.

둘째, 디자인의 뜻과 종류, 영역을 이해할 수 있다.

셋째, 조형 원리를 이해하고, 생활 속에서 새로운 아이디어로 생활용품을 디자인할 수 있다.

넷째, 전달하려는 목적에 맞게 디자인하고, 유니버설 디자인, 에코 디자인에 대한

관심을 높일 수 있다.

다섯째, 시대에 따라 변화하는 디자인을 탐색하고, 그 특징을 이야기할 수 있다.

#### 4) LT 모형 수업진행 절차

LT 모형 절차	학습활동 내용
수업목표의 상세화	수업 목표 안내, 활동 안내
수업 전 결정	모둠 구성
과제설명 및 긍정적 상호의존성	학습과제에 대한 설명
학생 행동 모니터	모둠 활동 관찰
정리 및 감상	모둠별 보고서 작성, 발표

<표 10> LT 모형 수업진행 절차

#### 5) 교수 관련 지식 및 참고 자료

##### (1) 환경 디자인의 의미

환경디자인(environmental design)은 생활 주변의 자연과 생활공간을 더욱 쾌적하고 아름답게 꾸미는 디자인 활동으로, 도시 계획, 조경 계획과 같은 대단위 환경 계획에서 건축 계획이나 실내 계획 또는 디스플레이와 같은 소단위 환경 계획을 포함한다. 환경 디자인은 단순히 주변 환경을 꾸미는 것뿐만 아니라 환경의 계획 보존, 개발에 이르기까지의 종합적인 과정을 말한다.<sup>37)</sup>

##### (2) 환경 디자인의 조건

- ① 자연을 보호하고 보존할 수 있어야 한다.
- ② 문화유산을 보호하고 계승할 수 있어야 한다.
- ③ 자연미와 조형미가 조화를 이루어야 한다.
- ④ 인공 구조물 간의 조화가 이루어져야 한다.

##### (3) 환경 디자인의 필요성

- ① 자연을 보호, 보전하여 공해나 재해로부터 인간을 보호한다.

37) 정현일 외 5인(2021), 중학교 미술1 지도서, 비상교과서, p194.

- ② 인공 구조물을 관리, 유지하여 사회와 개인의 질서를 유지한다.
- ③ 환경을 편리하고, 아름답게 꾸며 생활을 풍요롭고 쾌적하게 한다.

(4) 실내 환경 디자인의 조건

- ① 사람의 움직임을 고려하여 기능적으로 계획한다.
- ② 가구와 집기의 형태를 고려하여 배치한다.
- ③ 실내 분위기를 고려한 내부의 장식과 색채를 배치한다.
- ④ 광선의 방향과 통풍 등 자연 환경적 요소를 고려한다.
- ⑤ 가구 및 물품들의 배치와 배색을 한다.

(5) 주거 환경 꾸미기

- ① 거실 : 밝고 안정되어 안락한 느낌으로 꾸민다.
- ② 공부방 : 거실과 분리되고 차분하고 안정감 있는 배색으로 꾸민다. 눈이 쉽게 피로하지 않도록 채광과 조명을 알맞게 조절한다. 책상과 가구 등을 사용하기 편리하도록 배치한다.
- ③ 어린이방 : 햇빛이 잘 드는 밝고 명랑한 색조로 꾸민다. 모서리가 위험스럽지 않은 물건으로 배치한다.
- ④ 부엌 : 부드러운 분위기로 위생적으로 청결함이 강조되어야 하며 기능적으로 계획한다.

(6) 주거 공간 꾸미기의 조건

- ① 공간을 짜임새 있게 계획하여 실용성이 있도록 한다.
- ② 생활공간을 쓸모와 기능성을 고려하여 꾸민다.
- ③ 따뜻한 배색으로 쾌적하고 아늑한 분위기를 살려 꾸민다.
- ④ 방의 구조, 가구의 형태, 광선의 방향, 창 의 위치 등을 고려하여 꾸민다.
- ⑤ 지붕은 벽에 비하여 명도를 약간 낮추고 외벽은 재료, 색깔 등으로 변화와 통일감을 준다.

(7) 교실 꾸미기의 조건

- ① 전체적으로 단순하면서도 아늑한 분위기를 주도도록 한다.
- ② 교실의 전면과 측면은 지나친 장식을 피하고 차분하게 꾸민다.

③ 뒷면의 게시판은 학급의 특색이 나타나도록 꾸민다.

④ 전면은 차분한 색으로 배색한다.

(8) 실외 환경 디자인의 조건

① 인공 구조물 간의 질서와 조화

② 자연 보호와 문화유산의 보호 및 보존

③ 도로나 교량과의 합리적인 배치

(9) 건물 벽 꾸미기

① 건물의 특징을 살리고, 주변 환경과 조화를 고려한다.

② 벽화, 모자이크, 벽면 부조 등 여러 가지 방법을 활용하여 꾸민다.

③ 주변 환경과 조화를 고려한다.

④ 아름다운 거리 환경을 만들기 위한 디자인을 고려해야 한다.

(10) 공원 · 놀이터 꾸미기

① 화장실, 음료수, 휴게소 등의 시설물을 고려한다.

② 시설물의 안정성을 고려하고, 목적이나 기능을 고려한다.

③ 주변 환경과 조화를 이루도록 디자인한다.

④ 밝고 명랑한 색으로 튼튼하고 재미있게 꾸며야한다.

(11) 스트리트 퍼니처

환경 디자인의 한 부분으로 공원, 가로 및 거리에 설치된 의자, 휴지통, 공중전화 부스, 안내판 등 거리의 시설물을 말한다. 그 두시나 마을의 상징이 되기도 할 뿐 아니라 환경의 일부가 되기도 한다. 주위 환경과 조화를 잘 이루어져야 한다.

(12) 거리 시설물의 조건

① 자연환경과 인공미의 조화

② 인공 구조물 간의 질서와 조화

③ 자연 보호와 문화유산의 보호 및 보전

④ 도로나 교량과의 합리적인 배치

(13) 거리 시설물 디자인의 종류

① 교통 시설 디자인: 신호등, 교통 표지판 등

- ② 조명 시스템: 가로등, 조명등 등
- ③ 휴식 공간 디자인: 벤치, 조형물 등
- ④ 공공시설 디자인: 버스, 정류장, 공중화장실, 공중전화 부스, 우체통 등
- ⑤ 상업 시설 디자인: 광고판, 매표소, 신문 가판대 등
- ⑥ 편의 시설 디자인: 쓰레기통, 식수대 등
- ⑦ 수경관 디자인: 화분대, 수목 보호대, 분수대 등
- ⑧ 포장 디자인: 보도블록, 맨홀 등

(14) 슈퍼그래픽(supergraphic)의 역할

슈퍼그래픽(supergraphic)은 주로 건물의 표면이나 넓은 공간에 표현하는 벽화적 성격이 강한 작품으로 환경을 개선하고 공간을 효과적으로 변화시키는 작업이다. 규모가 크기 때문에 ‘슈퍼’라는 명칭을 사용하게 되었다. 오늘날에는 아파트나 집합 주택, 실내 공간, 선박과 같은 대형 구조물의 공간까지도 슈퍼그래픽의 대상이 되고 있다.

(15) 관련 참고 자료

	<p>&lt;그림 39&gt; 게리(Gehry, Frank O./캐나다-미국/1929~) 구겐하임 빌바오 미술관(1997년 설립/스페인) 스페인의 공업 도시였던 빌바오는 도시 환경 개선을 위해 유치한 이 미술관 덕분에 한해 100만명의 관광객이 방문하는 문화 도시로 탈바꿈하게 되었다.</p>
	<p>&lt;그림 40&gt; 울트베트(Ultvedt, Per Olof/핀란드/1927~2006) T-센트랄렌 역(스웨덴) 스톡홀름 지하철/1975년 작)</p>
	<p>&lt;그림 41&gt; SKAPE(일본 룩폰기힐스) 의자 역할도 하지만 마치 조각 작품을 보는 것 같다. 유기적인 곡선과 추상적인 형태를 이용한 거리 시설물 디자인이다.</p>



<그림 42> 칼(Calle, Sophie/프랑스/1953~),  
 게리(Gehry, Frank O./캐나다/미국/1929~) 공중전화  
 부스(스테인리스강에 채색/높이 5.12m/2006년 작)



<그림 43> 동물 병원 간판(에스토니아)  
 애완견 모양의 간판으로, 동물 병원을 나타내고 있다.



<그림 44> 유영교(한국/1946~2006),  
 에어 조이(철/2005년 작/서울특별시)  
 자연과 문화의 공간으로 되살아난 청계천은 시민들  
 에게 도심의 쉼터 역할을 한다.



<그림 45> 가로수 보호대 겸용 벤치(스웨덴)  
 나무의 그늘을 이용한 거리의 벤치이다. 가로수 보  
 호대와 의자의 역할을 동시에 하고 있다.



<그림 46> 사람 모양의 가로등  
 도로의 가로등도 일반적인 모양에서 점점 새롭게 디  
 자인되고 있다. 이 가로등의 디자인은 사람 모양의  
 몸짓으로 도시 거리에 활력을 준다.

### 6) LT 모형을 적용한 교수-학습 지도안

단원	6. 색과 디자인		영역	표현
협동학습 모형	LT 모형		대상	중학교 1학년
수업제재	6-5. 쾌적하고 아름다운 공간		차시	1,2차시(비상교과서, 118-119쪽)
학습목표	1. 디자인의 의미와 특징을 이해할 수 있다. 2. 생활 속에서 디자인의 중요성을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. 3. 디자인 운동과 흐름의 역사적 의의를 이해할 수 있다.			
단계	수업 절차	학습 내용	지도상의 유의점	시 간
도입	수업 목표 의 상세화	◇ 수업 목표의 상세화 1. 시대에 따라 변화하는 디자인의 흐름을 이해할 수 있다. 2. 디자인 운동의 배경과 그 특징을 이해할 수 있다. 3. 디자인 운동과 흐름의 역사적 의의를 이해할 수 있다. ◇ 학습활동 안내	수업목표를 정확히 인지 하도록 한다.	5분
	수업 전 결정	◇ 모둠 구성원 결정(2~6명 구성) ◇ 모둠 배치(원형배치, 서로 마주보면서 토의할 수 있게)	이질 집단 으로 모둠 구성	
전개	과제 설명	◇ 학습과제 안내 (수업 주제에 맞는 자료 제시와 간단한 설명)	주제와 관련되는 자료 제시	20 분
	학생 행동 모니터	◇ 시대에 따라 변화하는 디자인의 흐름 대해 알아보기 ◇ 디자인 운동의 배경과 그 특징을 이해하기 ◇ 협동 작품 제작 · 간단한 디자인 구상해 보기 · 협동 작품 활동으로 작품 제작하기	맡은 역할을 성실하게 수행하도록 지도	45 분
정리	정리 및 감상	◇ 작품 활동 소감 작성하기 ◇ 작품 발표하기 ◇ 감상하기 ◇ 모둠별 보상	구체적 언어 를 사용하여 발표하도록 지도한다.	20 분

<표 11> LT 모형을 적용한 교수-학습 지도안

## 4. GI 모형을 적용한 교수-학습 지도안

### 1) 관련 단원

- (1) 대단원 : 3. 공간 속의 입체 표현
- (2) 소단원 : 3-4. 일상의 사물을 이용한 표현(비상교과서, 60~61)

### 2) 단원 설정의 이유

조소는 공간 속에서 입체로 표현하는 조형 예술로, 재료를 직접 만지고 다루므로 질감과 촉감이 강조되는 예술이다. 또한 평면적인 회화 작품과는 달리 여러 각도에서 형태의 관찰이 가능하며, 다양한 변화를 느낄 수 있다. 이러한 입체 작품은 ‘공간’과 ‘형태’가 밀접한 관계를 이루고 있으며, ‘재료의 특성’ 또한 작품의 전체적인 느낌과 의미를 부여하는 중요한 요소로 강조되고 있다.

따라서 이 단원에서는 다양한 재료와 기법에 대해 탐색하고, 주제에 맞게 창의성을 발휘하여 작품을 제작할 수 있다. 그리고 새로운 재료와 제작 기술의 발달에 따라 다양해지고 있는 입체 작품들을 살펴보며 감상 능력과 발표력을 기르고, 창의적인 사고로 표현의 범위를 넓히고자 한다.

### 3) 단원 목표

첫째, 조소의 특징을 이해하고, 여러 가지 재료와 다양한 방법으로 주제에 맞는 입체 표현을 할 수 있다.

둘째, 일상의 사물을 이용하여 다양한 표현 방법을 모색하고, 새롭게 표현할 수 있다.

셋째, 다양한 관점에서 주제의 특징에 맞게 입체로 추상 표현을 할 수 있다.

넷째, 현대 조소 작품의 새롭게 다양한 표현 방법에 대하여 탐색할 수 있다.

#### 4) GI 모형 수업진행 절차

GI 모형 절차	학습활동 내용
소주제와 모듈 구성	주제 탐구, 모듈 구성
탐구계획 수립 및 역할 분담	탐구할 내용과 방법 결정, 모듈별 소주제 정하기
모듈별 탐구 실행	아이디어 발상, 공동 작업하기
모듈별 발표 준비	완성한 작품 발표 준비
발표	발표 및 서로의 생각 나누기
활동 평가	우수작품 선정하기

<표 12> GI 모형 수업진행 절차

#### 5) 교수 관련 지식 및 참고 자료

##### (1) 교수 관련 지식

오브제(objet)는 원래 프랑스어로 주관과 대립되는 대상이나 사물을 지칭하는 것이지만 미술에서 물체 또는 물자체라는 뜻으로 사용된다. 일상생활에 사용되는 모든 물건은 본래의 용도와 의미가 있지만 이러한 물건들을 작가가 선택하여 미술작품으로 만들면, 본래의 용도나 기능은 의미를 잃고, 이전에 경험하지 못했던 연상 작용이나 기묘한 효과를 새롭게 일으키게 한다. 이러한 경험을 하도록 해 주는 작품에 사용된 사물을 오브제라고 한다. 다다이즘의 반예술 형식의 목적으로 뒤샹<sup>38)</sup>(Duchamp, Marcel/1887~1968/프랑스→미국)이 1917년에 기성품 변기를 ‘샘’이라는 제목으로 전시한 작품과 같이, 일상 사물을 오브제로 이용하거나 사물 자체를 작품으로 제시하여 회화도 조각도 아닌 새로운 조형 작품을 탄생시키기도 한다. 이러한 방법은 현대 미술의 새로운 표현 방법으로 등장하였으며, 작가의 선택만으로 일상의 사물도 예술작품으로 만들어 낼 수 있는 가능성을 제공하였다. ‘어셈블리지(semblage)’란 집합·집적의 의미로, 3차원적인 입체 작품의 형태를 조형하는 미술 방법을 말한다. 종이나 신문, 잡지 등을 화면에 붙이는 큐비즘의 콜

38) Henri Robert Marcel Duchamp(1887~1968/프랑스→미국) 예술가, 다다이즘

라주에서 비롯되었지만, 콜라주가 평면적인 데 비하여 어셈블리지는 3차원적 특징을 나타낸다. 즉, 어셈블리지는 ‘집합’, ‘조립’, ‘모으기’등의 뜻으로 생활 주변에서 흔히 볼 수 있는 여러 가지 잡다한 물건이나 폐품 등의 재료들을 조각적인 구성물로 모으거나 결합시켜 작품을 만드는 일 또는 완성된 작품을 말한다. 폐품 미술가들도 종종 산업 쓰레기 같은 것들을 ‘모아(assemble)’ 작품으로 제작하였기 때문에 어셈블리지와 서로 공통점을 찾을 수 있다. **정크 아트(junk art)**란 폐품이나 생활 쓰레기 잡동사니를 재료로 하여 작품을 제작하는 미술 작품을 정크 아트(junk art)라고 한다. 이러한 작품은 대체로 전통적인 미술 재료를 무시하고, 폐품을 만들어 내는 현대 도시 문명에 대한 비판의 내용을 담고 있다. 미국에서 폐품 미술 운동으로 출발한 정크 아트는 1950년대 중반 캔버스에 천 조각과 누더기, 찢긴 사진, 기타 버려진 재료들을 붙이기 시작한 라우션버그의 ‘콤바인 회화’작품에서 출발하여 미국과 유럽에서 등장하기 시작하였다. 대표적인 작가로는 부서진 자동차 부품을 이용한 체임벌린<sup>39)</sup>(Chamberlain, John/1927~2011/미국), 자동차를 압축하여 쌓아올린 세자르<sup>40)</sup>(Cesar, Baldaccini/1921~1998/프랑스)등이 있다. 먼저 미술품 감상의 방법과 태도에 대해 학습을 하고, 모둠별로 탐구할 내용을 안내한다. **콤바인 회화**는 콜라주의 확대된 개념으로 캔버스 위에 그림을 그리는 전통적인 방식을 거부하고, 사진을 포함한 실제 사물들을 채색된 화면에 붙이거나 결합시킴으로써 2차원, 또는 3차원적인 물질을 회화에 도입한 것을 말한다. 라우션버그<sup>41)</sup>(Rauschenberg, Robert/1925~2008/미국)는 만화, 콜라병, 종이, 고무, 금속, 천 등은 물론 박제된 동물이나 작동하는 라디오 선풍기, 전구 등 현대 미국 소비 문명의 폐기물을 작품의 소재로 사용하였다. 그가 실물 오브제를 회화 작품의 구성 요소로 사용한 이유는 당시 세계 미술계의 주된 경향인 추상 경향에 대한 거부의 표현으로 추상주의에서 이어진 관념적인 미술에서 탈피하여 회화와 삶 사이의 간격을 좁히고자 하는 데 있었다. 미국의 소비문화

39) John Chamberlain(1927~2011/미국) 미국의 폐품 조각가, 색을 이용해 작품의 액센트를 주고 산업용 재료 등을 사용해 작업을 주로 했다.《Mr. Moto》(채색 강판, 1963)

40) Baldaccini Cesar(1921~1998/프랑스) 금속에 흥미를 가져 1947년 이후에는 금속을 소재로 한 추상조각을 발표하였다. 1965년부터는 전위적인 조각으로 돋보이는 누보레알리즘의 한 축을 형성한 작가이다.《엄지손가락》(청동, 1988)

41) Robert Rauschenberg(1925~2008/미국) 추상표현파의 영향 아래 참신한 작품을 발표했으나 오브제를 이용한 콤바인 회화를 만들어 추상표현파에서 독립했다. 《모노그램》(Mixed media, 1959)

가 낳은 온갖 부산물과 도시 문명의 폐기물을 사용한 그의 작품은 어떠한 재료라도 모두 미술의 재료로 쓰일 수 있다는 것을 보여주었다. 또한 예술의 본질이나 소재의 순수성에 대한 근원적인 문제에서 벗어나 도시 생활과 대중문화에 대한 비판을 부각시켰다.<sup>42)</sup>

(2) 참고 작품

	<p>버려진 일상 용품을 조합하고 채색하여 화려한 공작새의 이미지를 표현하였다. 빈 음료수병, 투명한 플라스틱 컵, 다 상용한 수정테이프, 음료수 뚜껑을 이용하여 공작의 머리와 몸체를 만들고, 페트병을 잘라 붙여 활짝 펼친 공작의 날개를 묘사하였다. 빨대를 이용하여 몸통에 붙이고, 그 끝에 버려진 셔틀콕을 반으로 잘라 붙여 깃털의 느낌이 잘 나타나도록 하였다.</p>
<p style="text-align: center;">&lt;그림 47&gt; 전수민(학생작품)공작새 (공병, 페트병, 빨대, 셔틀콕, 플라스틱 컵, 아크릴 물감/13×48×42cm)</p>	
	<p>일상에서 흔히 볼 수 있는 장난감 블록, 과자, 과자 상자 등을 결합하여 마치 헬리콥터에서 과자가 뿌려지는 듯한 재미있는 상상의 세계를 표현한 작품이다. 일반적으로 조형 작업은 대상의 형태를 만들기 위해 재료를 깎거나 붙이거나 주물 제작의 작업이 이루어진다고 볼 수 있다. 이러한 작업 방식과 달리, 작가는 장난감 조립 블록에서 아이디어를 얻어 ‘조립 아트’라는 독특한 작업 방식을 이루어 냈다.</p>
<p style="text-align: center;">&lt;그림 48&gt; 김계현(1965~/한국)SOS(혼합재료, 블록/300×400×600cm/2010년 작)</p>	
	<p>쇠로 만들어진 망치와 연탄집게를 용접하여 새의 이미지를 만든 작품이다. 작가는 이처럼 우리 생활에서 쓰이는 가위, 낫, 호미, 대빗자루 등의 폐품을 결합하여 어떤 형상을 만들거나, 무쇠·청동·흙·돌 등 다양한 재료를 이용하여 소박하고 단순한 형상으로 근원적 물상을 탐구하고 있다. 이와 같이 작가의 작품은 유머와 유희 정신이 스며들어 있다.</p>
<p style="text-align: center;">&lt;그림 49&gt; 이영학(1948~/한국)새(망치, 연탄집게/25×15×35cm/2001년작)</p>	

42) 정현일 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 비상교과서, p105

	<p>버려진 종이 상자를 재활용하여 만든 손가방으로, 마크나 글자 등의 흔적이 작품에서 장식적인 요소가 되었다. 작가는 폐기되거나 재활용되는 흔한 종이 상자를 이용하여 소파, 테이블, 가방, 신발 등과 같은 소비적 성향이 짙게 묻어 나오는 상품들과 개, 목마, 조립식 장난감 비행기 등과 같은 개인의 기억을 담고 있는 형상으로 만들어 낸다.</p>
<p>&lt;그림 50&gt; 김현준(1978~/한국)377551(종이상자/15×42×45cm/2007년작)</p>	

	<p>이 작품은 일상의 물체인 자전거에서 작가의 상상력으로 황소의 모습을 찾아 만들었다. 버려진 자전거의 안장을 뽕족한 부분이 아래로 향하게 하여 황소의 얼굴을 만들고, 그 위에 손잡이를 붙여 황소의 뿔을 형상화하여 황소 머리의 형태를 만든 레디메이드(ready-made)작품이다.<sup>43)</sup></p>
<p>&lt;그림 51&gt; 피카소(Picasso, Pablo/1881~1973/에스파냐)황소머리 (자전거 안장, 손잡이 /19×38.5×43.5cm/1943년작)</p>	

	<p>버려진 마우스를 조금씩 변형시키고 공간에 자연스럽게 배치하여 연속적으로 변화하는 풍뎅이의 모습을 만들었으며, 자신과 똑같이 변신한 풍뎅이를 보고 깜짝 놀란 장면을 표현하였다.</p>
---	--

<그림 52> 김선일(학생작품)풍뎅이(마우스, 플라스틱 숟가락, 옷걸이, 아크릴 )

	<p>모양과 색은 다르지만 같은 용도로 사용되다 버려진 여러 그릇을 쌓아 만든 어셈블리지 작품이다. 작가는 일상의 물건을 쌓거나 모아 놓는 방식으로 소비 문명에 대해 경고하며 반문명적 불합리성을 상징적으로 보여주는 작품을 제작하였다.<sup>44)</sup></p>
---	--

<그림 53> 아르망(Armand Pierre Rernandez/1928~2005/프랑스)  
축적된 빈 통(혼합 재료/83×142×42cm/1955~1961년작)

43) 정현일 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 비상교과서, p105.

44) 정현일 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 비상교과서, p105

### 6) GI 모형을 적용한 수업지도안

관련 단원	3. 공간 속의 입체 표현		영역	표현
협동학습 모형	GI 모형		대상	중학교 1학년
수업제재	3-4. 일상의 사물을 이용한 표현		차시	2차시(비상교과서, 60~61쪽)
수업목표	1. 생활용품의 조형성과 실용성을 이해할 수 있다. 2. 재료의 성질을 살려 공예품을 제작할 수 있다. 3. 생활 속에서 미술을 활용하는 적극적인 태도를 기를 수 있다.			
단 계	학습 순서	교수-학습 내용	유의점	시 간
도 입	소주제와 모듬 구성	◇ 학습 주제 탐색 ·독특한 디자인의 생활용품을 감상하고 실용성과 심미성을 찾아 발표한다. ·다양한 종류의 공예품을 감상하며 생활 속에 미술의 쓰임과 활용에 관하여 이야기해 본다. ◇ 모듬의 구성(4~6명) ◇ 모듬 소주제 정하기 (캔, 우유팩, 병, 나무젓가락, 신문, 플라스틱 등을 이용)	여러 참고 작품을 통하여 흥미 유발	10 분
전 개	탐구 계획 수립 및 역할 분담	◇ 각 모듬의 주제 선정 ·생활용품이나 장식품의 조건에 대하여 이해한다. ·생활용품이나 장식품의 다양한 재료의 종류와 특성에 대해 이해한다.	과간 순회 하며 정보 제공	5분
	모듬 별 협동 학습 실행	◇ 아름답고 실용적인 생활용품이나 장식품을 구상하여 스케치하고 조화로운 배색으로 채색한다. ◇ 공동 작업하기 ·전개도가 필요한 경우 축소형으로 제작하여 실제 모양을 확인하고 실제 크기로 전개도를 제작한다. ·기능성과 실용성을 모두 살리는 아름다운 공예품을 표현	학생들이 능동적이고 적극적으로 참여하게 격려한다.	20 분

	모둠 별 발표 준비	◇ 모둠 발표하기(전체 앞에서) ·각자의 작품에 대하여 제작 의도 및 느낌을 발표하기		5분
정 리	모둠 별 점수 부여	◇ 모둠 평가(동료 평가) ·서로의 작품을 보고 주제의 특징과 표현 재료의 효과가 잘 어울리며 개성적인 표현 부분을 찾아 이야기 해 본다. ◇ 보상		5분

<표 13> GI 모형을 적용한 수업지도안

## 5. Co-op co-op모형을 이용한 수업지도안

### 1) 관련 단원

- (1) 대단원 : 행복한 미술 감상(동아 교과서, 200~217)
- (2) 소단원 : 미술 작품 비평, 이렇게(동아 교과서, 206~211)

### 2) 단원 설정의 이유

이 단원은 미술 작품의 의미를 해석하고 중요성을 판단하는 비평 능력을 키우는 것을 목적으로 한다. 미술 비평에 임하기 전에 작품 감상을 통해 다양한 미술의 정의를 이해하게 함으로써 미술에 대한 학생들의 관점을 확장시킨다.

작품 감상은 표현활동 못지않게 인간의 정서를 순화하고, 새로운 창작 의욕을 불러 일으키는 중요한 활동이다. 다양한 작품 감상을 통해 동·서양 미술의 흐름은 물론 미술 작품에 표현된 문화적, 역사적 배경과 양식적 특징, 나아가 작가의 개성을 파악하는 작품 감상 능력을 기른다. 자신이 관심이 있는 분야나 작가에 대하여 연구하고 비교·분석하는 활동은 비평 요소와 기준을 이해하고 자신의 관점에서 작품의 가치를 판단하는 비평 능력을 길러 준다.

본 단원을 지도하는 방법은 작품을 보고 느낌만 이야기하는 작품 ‘보기’에서 벗어나 작품과 대화하는 상상을 해보고 작품과 어떤 대화를 할 수 있을지 친구들과 이야기해 보게 한다. 학생들의 의견을 정리하면서 작품을 탐구하고 해석하여 그 가치를 판단하는 작품 ‘읽기’를 통해 작품을 더 깊이 있게 이해할 수 있음을 설명한다.

작품에 대한 자신의 느낌을 효과적으로 전달하기 위한 방법을 자유롭게 이야기해보게 한다. 학생들의 의견을 종합하여 정리하고 같은 작품을 보더라도 어떤 관점으로 보는가에 따라 작품에 대한 가치 판단이 달라질 수 있음을 알게 한다. 나의 관점을 설득력 있게 전달하기 위해서 작품에 대한 조사와 분석을 통해 작품을 깊이 있게 이해하고 이를 적절한 언어로 표현해야 함을 이해하게 한다.

### 3) 단원 목표

첫째, 미술품에 나타난 역사적 배경이나 문화적, 조형적 특성의 분석을 바탕으로 품의 의미와 역할을 이해하고 가치를 판단한다.

둘째, 다양한 형태의 전시 공간을 체험하고 이를 통해 미술 작품 감상의 기회를 넓힌다.

셋째, 다양한 작품 감상 방법을 활용하여 감상 보고서를 작성한다.

넷째, 작품 비평 과정을 학습하여 비평 요소와 기준을 이해한다.

### 4) Co-op co-op 모형 수업진행 절차

Co-op co-op 모형 절차	학습활동 내용
• 학습주제 안내	
• 주제 선택을 위한 토의 · 토론	
• 소주제 선택	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미술 비평의 의미</li> <li>· 미술 비평의 유형 분류</li> <li>· 미술 비평의 유형 선택</li> </ul>
• 주제 선택에 따른 모듈 구성	
• 주제의 세련화	
• 미니 주제 선택과 분업	
• 개인학습 및 준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자신이 맡은 미술비평에 대한 미니 주제를 모듈 내에서 발표</li> <li>· 토론을 통해 발표방법 결정</li> <li>· 발표 준비</li> </ul>
• 모듈 내 미니 주제 발표	
• 모듈별 발표 준비	
• 모듈별 발표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모듈별로 미술 비평 형식에 대해 발표</li> <li>· 미술 비평 형식에 대한 발표 뒤에 토론</li> </ul>
• 평가와 반성	

<표 14 > Co-op co-op 모형 수업진행 절차

## 5) 교수 관련 지식 및 참고 자료

### (1) 교수 관련 지식

#### (가) 미술 비평이란

미술 작품을 분석하고 해석하고 평가하는 일련의 과정을 말한다. 이러한 과정을 통하여 보다 적극적인 감상을 할 수 있을 뿐만 아니라 형태에 대한 지각력을 기를 수 있다. 다양한 판단 기준과 방법을 통해 비평적 언어로 표현하며, 미술 작품의 예술적 의의와 가치를 판단할 수 있다. 미술품에 대한 조직적인 대화를 전개하기 위하여 비평가로서 배워야 할 것 중 하나는 미적 경험에 너무 성급한 결론을 내리는 것을 피하는 것이다. 이러한 결론은 단편적인 자료를 가지고 있을 때 더 위험이다. 우리는 예술가처럼 능숙해지기 위해 작품을 더 오래, 더 세밀하게, 더 지적으로 보는 법을 배워야 한다. 예술 비평의 궁극적인 단계에서 판단을 넓히기 위해 많은 시각적인 자료를 모으는 기술을 향상시킬 필요가 있다. 이렇게 발견되고 수집된 자료들은 다른 사람을 설득하여 동의를 얻는데 사용하여 자기의 판단을 주장하는데 사용되도록 한다. 미술 비평의 방법으로는 인상비평, 심리학적 비평, 내재적 비평, 형식주의 비평, 도상적인 비평 등이 있다. 인상비평은 체계적 이론과 가치 기준을 거부하고 비평가의 경험과 인상에 기초를 두고 하는 비평을 말한다. 즉 예술작품이 불러일으키는 관념, 마음의 상태, 기분, 정서 등을 기록하고 기술하는 것이다. 심리학적 비평은 심리학, 생리학, 병리학, 프로이드의 정신 분석학 등을 통해 예술가의 창작 과정과 감상자의 향수 과정을 설명하고 이해하려는 비평 방법이다. 내재적 비평은 작품의 내재적 본질에 집중적으로 주목하려는 비평이다. 맥락주의에 대해 비판하고 특정 작품이 지닌 독특성을 존중하며, 규칙에 의한 비평이나 재단적 비평보다는 해석적 비평의 입장을 취한다. 형식주의 비평에서는 작품의 의미는 오직 그것의 형식적인 요소에만 나온다는 입자의 비평이다. 미술 작품에서 시작 요소들 사이의 형식적 조직을 예술적 우수성의 기준으로 삼는다. 도상적인 비평은 작품에서 사물이 가지고 있는 상징에 주목하여 작품을 분석하는 것이다. 예를 들어 17세기 네덜란드의 바니타스(vanitas)정물화에서 유리잔은 허망함, 나비는 구원과 희망, 해골은 인생의 무상, 거물을 교만을 상징하며 이를 통해 작품을 분석한다. 그리고 종합적인 비평은 규칙에 의한 비평, 맥락에 의한 비평, 인상주의 비평, 의도주의 비평, 내재적 비평을 종합하여 비평하는 것을 말한다.<sup>45)</sup>

(나) 비평의 단계

미술 작품을 해석하고 비평하기 위해서는 탐정이 사건 해결을 위한 단서를 찾듯 다음의 단계로 분석해야 한다.

단계	내용
묘사하기	작품 안에 나타난 인물, 대상, 배경, 사건 등에 대한 정보를 찾아보고 가능한 구체적으로 기술한다.
분석하기	작품의 표현 방법을 살펴보고 조형 요소와 원리, 매체의 특징들에 대하여 적는다.
해석하기	작품이 담고 있는 의미를 미술사적 측면에서 알아보고 이를 토대로 자신의 생각을 적는다.
판단하기	작품에 대한 분석과 해석을 종합하여 작품의 가치에 대한 자신의 판단을 적는다.

<표 15> 미술 비평 단계

(다) 미술 교육에 있어 비평 기능과 교육의 관련성

위대한 미술가와 평범한 미술가의 차이점은 위대한 미술가는 반드시 다른 사람의 작품이 아니라, 자신의 작품에 대해 훌륭하게 비평한다는 것이다. 위대한 미술가는 소재의 조작만이 아니라 아이디어의 조작, 즉 비평에 있어서도 뛰어나다. 비평은 미술 교육을 입체나 평면 작품뿐만 아니라 건축, 영화, TV 등 사회생활 전체의 시각적 차원의 연구로까지 확대 할 수 있는 것이다. 오늘날 우리는 주변을 둘러싸고 있는 시각 환경을 읽을 수 있는 힘을 가져야 한다. 전자환경, 조직된 공간 환경, 매스미디어 환경, 특히 시각 환경은 매우 복잡하다. 이러한 환경에 대항하여 이성적이며 냉정하게 바라 볼 수 있도록 해야 한다.<sup>45)</sup>

(라) 미술 비평 교육의 가능성

“비평을 가르칠 수 있는가?”에 대한 대답은 명백하게 “그렇다”이다. 특히 교사가 할 수 있는 것으로 첫째는 비평적인 행동을 시범적으로 보여 주는 것이다. 교사들은 학생들로부터 묘사적이며 분석적이고 설명적인 진술을 이끌어내기 위하여 계획

45) 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술2 지도서, 미래엔, p268.

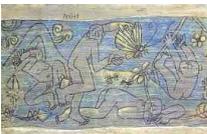
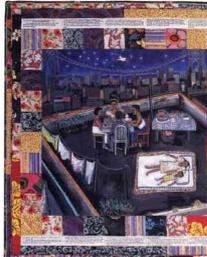
46) 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술2 지도서, 미래엔, p270.

된 질문을 할 수 있는 것이다. 우리는 비평에 대하여 강의를 할 필요는 없다. 어린 이들이 답할 수 있을 만한 질문을 하여 가르칠 수 있다. 교사가 할 수 있는 또 다른 방법은 학생 자신들의 작품을 수집하고 보관하는 대상이 아니라, 자신들의 작품도 조사하고 토의될 수 있다는 기대를 그들에게 심어 주는 것이다. 우리는 그들의 작품에 대해 진지하게 말하고 예술에 대한 그들의 생각을 진솔하게 이야기 하며, 많은 아이들이 집에서 경험 하지 못한 것을 서로 대화하도록 해야 한다.<sup>47)</sup>

(2) 참고 작품

	<p>스페인 내란 중에 파시스트 독재자인 프랑코 총통은 나치의 폭격기를 동원하여 바스크 지방의 작은 도시 게르니카를 폭격하였다. 이들은 3시간 동안이나 폭탄을 퍼부어 2천 명이 넘는 시민을 학살하고 수천 명의 부상자를 만들어 마을을 쑥대밭으로 만들었다. 스페인 사람이었던 피카소는 이 소식을 듣고 분노하여 폭 약 7.8m, 높이 3.5m의 벽화를 한 달 만에 완성하였고, 이 작품은 곧 전쟁의 비참함을 다룬 작품 중 가장 힘에 넘친 걸작으로 알려지게 되었다. 피카소는 강력한 분노를 표현하기 위해 일정한 디자인의 요소들을 차용하고 있다. 그는 절망감을 표현하기 위해 무채색만을 사용하고 있으며, 시민들이 당한 폭력을 연상시키기 위해 인물들을 의도적으로 비틀고 왜곡되게 표현하였다.<sup>48)</sup></p>
<p>&lt;그림 54&gt; 피카소(Picasso pablo/스페인/1881~1973), 게르니카(유채/776.6×349.3cm/1937년 작)</p>	
	<p>세계최고의 달마도로 평가받는 달마도 이다. 산수와 인물을 모두 잘 그린 김명국은 성격이 호방하고 해학에 능했다. 도화서 화원이었던 그는 술에 취해야만 그림을 그리는 버릇이 있어서 대부분의 그림이 취중에 그려진 것이라고 한다. 그의 달마도는 거칠 것 없는 호방함, 시원스러운 묵선과 여백의 조화가 뛰어나다. 뚜렷한 이목구비에 탁 트린 용모, 두 눈을 부릅뜨고 매섭게 정면을 응시하는 강렬한 시선, 우뚝 솟은 매부리코와 짙은 콧수염, 풍성한 구레나룻, 대담한 생략과 절제, 여백으로 경지에 이른 탁월한 작품이다.</p>
<p>&lt;그림 55&gt; 김명국(조선시대/1600~) 달마도(수묵/83×58.2cm/17세기경)</p>	

47) 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술2 지도서, 미래엔, p272.

	<p>입헌 군주제를 옹호하는 자유주의 성향의 부르주아를 주요 독자층으로 하는 『주르날 데 데바』지의 창립자이자 사주인 루이 프랑수아 베르탱의 초상화이다. 앵그르가 그린 남성 초상화 중 가장 유명한 이 그림은 한 인물의 초상화인 동시에 한 사회 계급을 상징하기도 한다. 부르주아 계급의 왕으로 불렸던 루이-필립 시대의 주역인 부르주아지를 곧 변화된 체제를 대표하는 인물의 작품의 주인공으로 삼은 것이다.<sup>49)</sup></p>
<p>&lt;그림 56&gt; 앵그르(Ingres, Jean Auguste Dominique/프랑스/1780~1867), 베르탱의 초상(유채/116×95cm/1832년 작)</p>	
	<p>가족에 대한 사랑을 표현한 그림으로 가정적인 화가의 모습을 엿볼 수 있다. 왼쪽 아래에 팔레트와 붓을 쥔 이중섭이 있고, 바로 위에 아내가 화가를 보며 웃고 있다. 그리고 두 아이가 지켜보는 가운데, 캔버스에는 물고기를 잡으며 노는 아이들을 그리고 있다.</p>
<p>&lt;그림 57&gt; 이중섭(한국/1916~1956), 봄의 아이들(은지/10×15cm)</p>	
	<p>굵고 짧게 그어진 흰 선이 두드러지게 보이는 그림이다. 단순하지만 강렬한 터치는 한민족의 강인함과 청렴한 의지를 담아내고 있다. 흰선은 마치 살아 있는 소가 거친 숨을 내쉬며 분노하는 듯 생동감을 더해 주고 있다. 이중섭의 화풍은 생명의 기쁨을 바탕으로 긍정적인 강렬함을 보인다.</p>
<p>&lt;그림 58&gt; 이중섭(한국/1916~1956), 흰 소(유채/1954년작)</p>	
	<p>이 작품에는 ‘하늘을 나는 여인들’이라는 제목도 붙어 있는데, 하렘의 여름밤 하늘을 나는 흑인 소녀는 링골드 그림의 서술자이자 활기 넘치는 영웅이다. 이 소녀는 조지 워싱턴 다리 위를 자유롭게 날아가는데, 이 다리는 남성적인 세계를, 소녀는 이에 맞서는 여성의 자유를 상징한다고 한다. 소박하고 민속 공예 같은 느낌을 쿼트는 그가 일부러 선택한 것으로, 스타일보다는 이야기를 강조하고 현란한 기술보다는 정보를 전달하기 위한 것이었다.</p>
<p>&lt;그림 59&gt; 링골드(Faith Ringgold/미국/1930~), 루브르에서의 춤, 타르 비치 (캔버스에 쿼트/1991년 작)</p>	

48) 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술2 지도서, 미래엔, p271.

49) 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술2 지도서, 미래엔, p270.

### 6) Co-op co-op 모형을 적용한 수업지도안

관련 단원		7. 행복한 미술 감상	영역	감상	
협동학습 모형		Co-op co-op 모형	대상	중학교 3학년	
수업제재		7-2. 미술 작품 비평, 이렇게	차시	1,2차시(동아, 200-217)	
수업목표		1. 미술 비평의 의미를 이해할 수 있다. 2. 미술 비평의 방법을 이해할 수 있다. 3. 작가, 비평가 관점에서 미술 작품을 비평할 수 있다.			
단계	협동학습 단계	학습 내용	지도상의 유의점	시간	
도입	1. 학습 주제 제시	◇ 동기유발 · 미술 작품이 말을 걸어온다면 어떤 대화를 나눌 수 있을까? ◇ 학습 주제 제시 · 미술 비평의 의미와 다양한 비평의 종류는 무엇일까?	학습 목표를 명확하게 인지하였는지를 확인	5분	
전개		◇ 비평이란 무엇인가? · 작품을 보고 느낌만 이야기 하는 작품 ‘보기’ 에서 벗어나, 작품과 대화하는 상상을 해 보고 작품과 어떤 대화를 할 수 있을지 친구들과 이야기 해 보게 한다. · 작품을 탐구하고 해석하여 그 가치를 판단하는 작품 ‘읽기’ 가 바로 비평임  ◇ 비평의 단계 ① 묘사하기: 인물, 대상, 배경, 전체적인 느낌에 대한 것들에 대하여 알아본다. ② 분석하기: 사용된 선, 형, 색 등의 조형 요소, 표현 방법의 특징을 관찰하여 분석한다. ③ 해석하기: 분석 자료를 바탕으로 작품의 의미를 언어로 표현한다. 작품의 구조와 제작 의도, 미술사적 의미를 해석한다.	비평의 의미와 방법을 설명할 때는 강의식으로 진행	25분	

		④가치 판단하기: 비평의 마지막 단계로 이전에 탐색한 분석 자료에 근거하여 최종 가치를 판단하는 것		
	2. 소그룹 중심 토론 3. 소주제 선택 4. 소주제 관련 그룹 편성 5. 주제 세련화 6. 대주제를 위한 소주제 선택과 분업 7. 개인 학습 8. 모둠내미니 주제 발표 9. 모둠별 발표 준비 10. 모둠별 발표	◇ 비평 방법에 대한 토론 (4인 소집단 형태로) · 각자 이해한 비평 방법에 대하여 말하기 ◇ 자기가 시도해 보고 싶은 비평 관점 선택하기 ◇ 동일 비평 관점으로 모둠 구성하기 · 모둠별 팀웍이 중요함을 주지시킴 ◇ 비평 관점을 선택한 이유나 이해하고 있는 점이나 더 보충해 보고 싶은 내용에 대해 말하기 ◇ 비평할 작품 선정 및 역할 정하기 · 토의를 통하여 모둠주제를 해결하기 위한 작품 정하기 · 역할 정하기: 발표자, 자료 수집, 발표자료 제작 등 ◇ 모둠별 발표 준비 · 비평할 작품에 대하여 각자 모둠에서 정한 비평 방법으로 비평문 작성하기 · 각자 맡은 역할을 성실하게 수행하기 ◇ 전체 앞에서 모둠별 주제 발표	자유로운 탐색이 되도록 허용적 분위기 조성  학생들의 집단 구성 시 학생이 선택하도록 한다.  새로 배운 것이 무엇인지 되돌아보게 한다.	50 분
정리	11. 평가 및 반성	◇ 그룹별 평가 · 그룹별 자기 평가 · 모둠에 대한 다른 모둠 평가	과제 해결을 위한 안내를 한다.	10 분

<표 16> Co-op co-op 모형을 적용한 수업지도안

## 제4장 결 론

다양한 인간관계와 상호 협력적인 작용이 요구되는 21세기 지식기반 사회는 남과 함께 조화롭게 살아가는 상생적 사회관계를 지향하고 있다. 그러한 사회 내에서 학교교육은 학생들로 하여금 교육공동체 속에서 긍정적인 관계를 형성하고 자아 실현과 국가발전에 기여할 수 있는 인간을 길러내는 것이다. 또한, 학교는 급격히 변화해 가는 지식정보화 사회와 미래사회에 적극적이고 능동적으로 대처할 줄 아는 창의적 인재를 육성하는 장소이며 아울러 학생들과의 상호작용 속에서 협동할 수 있는 태도와 그 가치를 인식하는데 큰 영향을 미치는 곳이다.

그러나 현재의 교육을 비판적 시각으로 볼 때 입시위주의 주입식 교육으로 인하여 서로간의 경쟁과 개인주의의 만연을 초래하였고 이로 인하여 학생 상호간의 협동적 생활 태도의 결여와 낮은 공동체 의식을 가져오게 되었다. 이와 같은 경쟁을 바탕으로 하는 교육 환경에서는 보다 활발한 상호작용이 이루어지지 않아 학습과정 속에서 길러져야 할 상호간의 긍정적 관계형성과 적극적인 태도나 자신감을 신장시키지 못하는 결과를 초래한다.

이에 본 연구는 자기 자신을 가치 있고 긍정적인 존재로 인식하는 동시에 구성원으로서의 책임감, 협동심, 자긍심, 사회성을 기를 수 있게 하는 것을 목적으로 하는 미술 수업 지도 방안을 모색하였다.

따라서 본 연구에서는 문헌연구를 통해 협동학습의 개념과 기본원리, 협동학습의 교육적 효과에 대해 알아보았고, 이를 바탕으로 미술과 수업에서 협동학습 모형을 적용할 수 있는 방안을 모색하였다. 또한 제 7차 미술과 교육과정을 분석하여 적용 가능한 모형을 탐색하고 협동학습 모형별로 한 단원씩 선택하여 협동학습 모형을 적용한 실제 수업 지도안을 작성하였다.

본 연구에서 밝힌 중학교 미술 수업에 적용 가능한 협동학습 모형은 다음과 같다.

첫째, STAD 모형은 단순한 기능의 습득이나 지식 전달 중심의 학습을 위한 것으로 색채 관련 수업이나 미술사 같은 이론 수업에 적용될 수 있다. 본 연구에서는 미술사에서 미술양식이 어떻게 만들어지며, 미술에 담긴 소재가 무엇을 상징하는지 이해함으로써 특정 시대와 문화를 이해할 수 있도록 STAD 모형을 적용한 수업 지

도안을 작성하였다.

둘째, Jigsaw I 모형은 미적 체험이나 감상활동과 같이 필요한 정보를 많이 수집해야 하는 단원이나 개념을 이해하거나 토의가 필요한 단원에 적용 가능하다. 본 연구에서는 우리나라 미술을 이해하는데 초점을 맞춰 이 모형을 적용한 수업 지도안을 작성하였다.

셋째, LT모형은 모둠 구성원의 개별적인 책무성이 강조되는 표현 활동에서 협동 작품을 제작하는 데 적용할 수 있다. 본 연구에서는 학생들이 환경 디자인의 중요성을 이해하고 생활 주변의 공간을 쾌적하고 아름답게 디자인할 수 있는 능력을 함양하기 위하여 LT모형을 적용한 수업 지도안을 작성하였다.

넷째, GI모형은 교육과정 범위 안에서 학습과제 선정의 자율성 보장과 학생 스스로의 자발적인 협동과 토론이 강조되는 문제해결 학습이나 프로젝트 학습에 적용할 수 있다.

다섯째, Co-op co-op모형은 창의성과 표현력을 향상시킬 수 있고 학습전체가 하나의 주제를 해결하기 위해 계획하고 실행하는 내용에 적용할 수 있는 모형으로 자유롭게 주제를 정할 수 있는 단원이나 창의성 표현 수업에 적용할 수 있다. 본 연구에서는 학생들의 미술 작품 비평 능력을 키우기 위해 이 모형을 적용한 수업 지도안을 작성하였다.

협동학습 모형의 교육적 가치로는 첫째, 공동으로 그림을 그림으로써 새로운 모둠 활동에 참여하는 기회를 줄 수 있다. 둘째, 좀 더 좋은 인간관계를 발달시키기 위해 타인의 묘화 활동을 인지하고 이를 통하여 자신의 태도를 형성해 나가는 방법을 익힌다. 셋째, 자신의 경험을 여러 사람 앞에서 표현하는 태도와 기능을 기를 수 있다. 넷째, 자신의 감정을 모둠 속에서 빠르게 통제해가는 방법을 갖게 된다.

따라서 미술 교육에서의 협동학습은 학생들로 하여금 개개인의 표현 능력을 길러주며 특히 미술과에 흥미가 낮은 학생에게 성취감과 자존감을 높여줄 수 있는 것은 물론 창의성과 사회성을 발달시켜 주며, 자기주도적 학습능력, 관계능력, 문제해결능력 등 미래 핵심역량을 길러주는데 데 큰 영향을 미칠 것으로 본다.

마지막으로 본 연구에서 적용한 협동학습 모형은 일반적 협동학습 모형을 적용한 것으로 미술교육에 특화된 협동학습 모형 개발과 평가 측면에서의 후속 연구가 이루어지기를 기대해 본다.

## 참고문헌

### 단행본

이종일, 김미영 외 9인 (2008), 협동학습과 탐구, 교육과학사  
 정문성 (2006), 협동학습의 이해와 실천, 교육과학사

### 학위논문

권연경(2002), 학습자 중심 교육으로서의 제7차 미술과 교육과정 운영 방안 연구, 인천교육대학교 교육대학원 석사.

김정희 등, (2005), 미술교육과 문화, 학지사.

김현정(2005), 협동학습 모형을 적용한 미술수업 분석연구: 아동의 자아존중감과 사회성을 중심으로, 한국교원대학교 석사.

김혜정(2009), 협동학습을 통한 미술과 교수-학습 방법 연구: 중학교 미술교육을 대상으로, 한양대학교 교육대학원 석사.

박미나 (2005), 디자인교육에서 창의적 아이디어 발상을 위한 협동학습 모형에 관한 연구, 국민대 교육대학원 석사.

서혜정(2002), 초등미술과 수업을 위한 협동학습 모형에 관한 연구, 인천교육대학교 교육대학원, 석사.

우미현(2014), 협동학습을 활용한 미술교육 지도 방안: 비평영역을 중심으로, 동아대학교 교육대학원 석사.

정보배(2010), 협동학습 모형을 이용한 중학교 미술과 수업지도 방안 연구, 영남대학교 교육대학원 석사.

정주영 (2006), 협동학습을 적용한 음악과 교수-학습 연구방안: 10학년을 중심으로, 국민대 교육대학원 석사.

정지연 (2007), 미술과 협동학습 평가를 위한 도구 개발: 초등학교4학년을 중심으로, 광주교대 교육대학원 석사.

## 교과서

김선아 외 7인(2021), 중학교 미술1 교과서, 천재교과서  
 김선아 외 7인(2021), 중학교 미술2 교과서, 천재교과서  
 김선아 외 7인(2021), 중학교 미술1 지도서, 천재교과서  
 김선아 외 7인(2021), 중학교 미술2 지도서, 천재교과서  
 장선화 외 5인(2021), 중학교 미술1 교과서, 동아출판  
 장선화 외 5인(2021), 중학교 미술2 교과서, 동아출판  
 장선화 외 5인(2021), 중학교 미술1 지도서, 동아출판  
 장선화 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 동아출판  
 정현일 외 5인(2021), 중학교 미술1 교과서, 비상교과서  
 정현일 외 5인(2021), 중학교 미술2 교과서, 비상교과서  
 정현일 외 5인(2021), 중학교 미술1 지도서, 비상교과서  
 정현일 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 비상교과서  
 최찬경 외 5인(2021), 중학교 미술1 교과서, 금성출판사  
 최찬경 외 5인(2021), 중학교 미술1 지도서, 금성출판사  
 최찬경 외 5인(2021), 중학교 미술2 교과서, 금성출판사  
 최찬경 외 5인(2021), 중학교 미술2 지도서, 금성출판사  
 김인규 외 12인(2021), 중학교 미술1 교과서, 미진사  
 김인규 외 12인(2021), 중학교 미술1 지도서, 미진사  
 김인규 외 12인(2021), 중학교 미술2 교과서, 미진사  
 김인규 외 12인(2021), 중학교 미술2 지도서, 미진사  
 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술1 교과서, 미래엔  
 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술1 지도서, 미래엔  
 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술2 교과서, 미래엔  
 연혜경 외 6인(2021), 중학교 미술2 지도서, 미래엔