

미래교육을 위한 공동체적 창작 공간 개발 연구

논문 초록

역사적으로 볼 때 산업혁명에 따른 학교 교육의 변화는 필연적으로 발생한다. 우리가 주목할 것은 4차 산업혁명의 속도와 폭이 이전 시대와 비교가 불가능할 정도로 빠르고 크다는 것이다. 예술교육으로 초점을 좁혀보면 산업사회와 학교, 학교와 예술의 관계는 더욱 분명해진다. 예술교육은 산업의 발전에 따라 교육의 목적과 방법에 많은 영향을 받아왔다. 특히 도제 수준에 머물던 미술교육이 근대 산업혁명의 연쇄적인 영향으로 인해 학교의 틀 안으로 들어오게 되었다. 이 시기의 미술교육은 기능적, 공예적 특성이 강조되었다. 이후 근대 예술교육의 틀이 자유로운 자기표현으로 점차 옮겨가면서 학생의 인성과 창의성 교육에 대한 요구가 증가하게 되었다. 예술교육의 전통적인 흐름과 현대적 유행을 살펴보는 것은 4차 산업 시대를 대비하여 예술교육의 역할을 규정하고 예술 본연의 특징이 부각될 수 있는 교육과정을 구성하는 데 필요한 작업이다.

그렇다면 4차 산업혁명을 맞이하는 시점에서 어떻게 해야 예술이 교과외의 테두리에 묶여있지 않고, 창의성 교육을 넘어 영성과 인성교육에 연결될 수 있을까? 이를 위해서 예술에 대한 무관심과 냉담함, 예술교육에 대한 막연한 부담감을 직시할 필요가 있다. 이러한 인식 위에서 예술과 교육의 관계를 분석하고, 예술교육에 적합한 교육이론을 연구함으로써 예술교육과정의 토대를 만드는 것이다. 이를 위해서 현대예술과 교육의 연관성을 살펴서 작가들의 창의적인 관점과 표현방법을 교육적으로 체계화하고, 숙의 과정과 아트 프로펠 교수-학습, 프로젝트형 교과 통합 모델, 프레네 모델과 같이 예술 교육과정에 적합한 교육 이론들을 탐색하고 이를 적용한 수업 사례를 소개하였다. 그러나 예술 작품의 무분별한 남용을 지양하고 미래교육에 적절한 예술교육의 대안을 수립하기 위해서는 일종의 검증 장치가 필요할 것이다. 이를 위해서 성경적 교육이론과 함께 예술의 독창성과 공공성에 대한 기준을 제시하였다. 이러한 과정을 통해서 창작의 경험을 공유하고 다양한 의견을 나눌 수 있는 공동체적 창작 공간을 만들고자 하는 것이 본 연구의 과제이다.

교육 현장에서 실제적인 예술교육과정을 기획하고 운영하는 것은 학교의 교육과정을 풍성하게 만드는 효과를 불러온다. 특히 기독교학교의 경우에는 기존 예술교육의 한계를 극복하고 성경적 통합을 통해서 종교적 상상력을 확장시키는 방향으로 연결될 것이다. 이와 같이 공동체적 창작 공간을 포함한 다양한 예술 활동이 학교의 전체 교육과정에 균형 있게 편성됨으로써 학생들은 예술적 표현과 소통을 통해 자신의 정체성을 찾아가고, 열린 광장에서 자신의 목소리를 내는 법을 익힐 수 있다. 이러한 시도는 미래교육을 여는 의미 있는 첫 걸음이 될 것이다.

제시어: 4차 산업혁명, 미래교육, 현대 예술, 예술교육, 창작 공간

I. 서론

4차 산업혁명의 시대를 맞아 교육의 미래를 예측하는 연구들이 쏟아지고 있다. 이러한 연구는 인공지능이나 3D 프린팅, 증강 현실 등의 IT기술을 학교 교육과정에 접목하려는 미시적 움직임에서 학교 교육의 근본적인 변화를 진단하는 거시적 전망에 이르기까지 매우 다양하게 펼쳐진다. 그동안 1, 2, 3차 산업혁명에 따라 학교의 기능과 체계, 교육과정이 변화를 거듭한 것을 볼 때 이런 시도들이 놀라운 것은 아니다. 우리가 주목할 것은 변화의 속도와 폭이 이전 시대와 비교가 불가할 정도로 크다는 것이다. 4차 산업혁명과 더불어 본 연구의 또 하나의 축은 예술과 교육이다. 교육에 관한 담론으로 들어가기 전에 동시대 예술의 흐름과 특징을 진단함으로써 예술의 특성을 고려하면서도 교육이라는 측면이 간과되지 않도록 주의를 기울였다. 특히 다수의 예술 행사를 방문하고 자료를 조사함으로써 현대예술의 기류를 확인하고 예술교육에 미치는 영향에 주목하였다.

학교 교육과정 중에서도 예술교육으로 초점을 좁혀보면 산업사회와 학교, 학교와 예술의 관계는 더욱 분명해진다. 예술교육은 산업의 발전에 따라 교육의 목적과 방법에 많은 영향을 받아왔다. 특히 산업적 필요에 의해서 도제 수준에 머물던 미술교육이 학교의 틀 안으로 들어오게 되었다. 이 시기의 미술교육은 기능적, 공예적 특성이 강조되었다. 이후 근대 예술교육의 틀이 자유로운 자기표현으로 점차 옮겨가면서 학생의 인성과 창의성 교육에 대한 요구가 증가하게 되었다. 이후 미술교과를 학문적으로 독립시키려는 움직임으로 발전되어 미학, 비평, 감상, 창작으로 구조화되었고, 최근에는 비판적 해득력을 가지고 주변의 시각문화를 이해하고 수용할 것을 주장하는 교육이 확산되고 있다.

예술의 기능적인 측면은 타 교과와 통합할 수 있는 여건을 제공해준다. 대표적으로 과학과 예술이 융합된 STEAM 운동이 있으며, 유럽의 학교에서는 유아교육과 초등교육 단계에서 전통적 과목들과 통합하여 교육과정을 구성하는 사례를 쉽게 찾아볼 수 있다. 이러한 통섭과 융합은 현대 사상에 중요한 어젠다(Agenda)로 자리 잡고 있다. 이렇게 예술교육의 흐름을 이해하는 것은 현대예술과 교육의 연결점을 확인하고, 학교교육에서 예술교육의 위치와 필요성을 점검하며, 기독교 교육적 접근을 수월하게 하는데 도움을 줄 것이다.

마지막으로 실제적인 예술교육과정을 개발하기 위해서 현대교육이론과 기독교적 교육이론에 대한 체계적인 연구와 분석을 시도하고, 창의성에 대한 개념을 정리하고자 하였다. 이를 통해 인성 및 창의성 교육을 위한 공동체적 창작활동과 미술 프로젝트를 구성하는데 효과적인 수업모델을 선정하고, 기독교적 예술교육과정과 수업의 구조를 설계하는데 필요한 원리와 기준을 제시할 수 있을 것이다. 본 연구에 대한 이해를 돕기 위해서 학교 현장에서 실제로 진행된 미술수업과 프로젝트의 실제 사례를 비교하고 분석하면서 앞에서 제안한 기독교적 예술교육과정의 개발 원리가 어떻게 적용되었는가를 살펴보았다. 특히, 디지털 미디어를 활용한 예술 수업, 작가 연구 및 작품 제작, 여러 예술 영역을 통합한 창작 활동의 사례를 통해 실제 수업이나 프로젝트가 어떠한 이론과 구조에서 설계되고 진행되었는가를 간단히 고찰해본다.

이러한 연구는 교육 철학과 이론이 실천되는 교육 현장을 분석함으로써 기독교적 예술교육과정 개발과 성경적 통합의 가능성을 살펴보는 것으로 확장될 여지를 가지고 있다. 이러한 성취는 기존 예술교육의 한계를 극복하고 종교적 상상력을 확장시키는 방향으로 연결될 것이다. 공동체적 창작 공간을 포함한 다양한 예술 활동이 기독교학교를 포함한 모든 학교의 전체 교육과정에 균형 있게 편성됨으로써 학생들은 예

술적 표현과 소통을 통해 자신의 정체성을 찾아가고, 열린 광장에서 자신의 목소리를 내는 법을 익힐 수 있다. 이러한 시도는 미래교육을 여는 의미 있는 첫 걸음이 될 것이다.

II. 예술과 교육의 관계

1. 현대 예술의 주요 흐름

2017년은 유럽에서 주요 미술제가 동시에 열리는 시기였다. 특히 이탈리아의 베니스 비엔날레, 독일의 카셀 도큐멘타, 윈스터 조각프로젝트는 현대 예술을 대표하는 국제적인 행사이다. 이미 미술제의 범위가 미술에만 국한되지 않고 문학, 영상, 사진, 음악으로 확장되었고, 동시대와 과거, 미래를 담아내고 있기 때문에 현대 예술을 대표하는 행사로 소개하기에 손색이 없을 것이다. 그 중에서 격년으로 개최되는 베니스 비엔날레는 매 회마다 다른 주제를 제시하며 예술의 위상과 역할을 확인하고 있다.¹⁾ 비엔날레의 구성은 여러 나라들의 예술적 역량을 비교할 수 있는 국가관 전시와 비엔날레의 주제를 드러낸 작품들이 소개되는 본전시가 따로 열리는 것이 특징이며, 다양한 매체와 비평가, 대중들의 반응을 통해 세계 미술의 유행과 중심을 가늠할 수 있다.

5년마다 열리는 카셀 도큐멘타는 전쟁으로 폐허가 된 소도시를 예술의 중심으로 변모시킨 도시 재건 사업의 대표적 사례이다. 도시 곳곳에서 엄청난 규모로 펼쳐지는 도큐멘타는 개념적이고 미니멀리즘적인 작품을 주로 소개하는 권위 있는 예술 행사이다. 특히 도큐멘타는 매 전시마다 여러 도시들과 협력하여 미술제를 진행한다.²⁾ 표현을 절제하고 다양한 장르의 실험적인 작품을 선호하는 카셀 도큐멘타의 정체성은 현대미술의 흐름과 방향성을 예측하도록 도와준다.

따라서 본 연구에서는 동시대 예술의 특징을 진단하는 방법으로 베니스 비엔날레와 카셀 도큐멘타의 작품들을 살펴보고자 한다. 이에 대한 실제적인 예로, 2012년 제13회 카셀도큐멘타의 전시를 들 수 있다. 카셀의 메인 전시장인 프리데리치아눔에서는 2차 세계대전 중에 아우슈비츠 수용소에서 죽음을 맞이한 유대 여류작가 살로몬(C. Salomon)의 작품들이 시간의 흐름에 따라 설치되었다. 도큐멘타가 열렸던 카셀이 독일의 주요 군수 도시였다는 사실이 유대인이라는 이유로 짧은 생을 살다간 작가의 인생과 공명하여 깊은 울림을 전해주었다.³⁾ 이처럼 비극적인 역사의 순간을 예술적 표현으로 기록했던 작가의 삶과 작품을 미술수업에 담아내보면 어떨까? 이에 대한 수업 설계와 실행은 본 연구의 말미에서 다시 소개하고자 한다.

1) 베니스 비엔날레의 최근 주제들을 살펴보면 2013년은 ‘백과사전식 전당(The Encyclopedic Palace)’, 2015년은 ‘모든 세계의 미래(All the World’s Futures)’에 이어 2017년에는 이탈리아어로 ‘Viva Arte Viva’, 즉 “예술 만만세”를 외치고 있다. 이러한 주제들은 비엔날레가 미술을 통한 소통과 대안 제시를 목적으로 한다는 것을 알 수 있다.

2) 2012년 카셀 도큐멘타에는 아프가니스탄의 카불과 이집트의 알렉산드리아-카이로, 캐나다의 밴프가 참여했으며, 2017년에는 ‘아테네로부터 배운다.’라는 주제로 아테네와 카셀에서 순차적으로 개최되었다.

3) 카셀 도큐멘타의 기획 의도는 독일 나치 정권하에 자행되었던 반인륜적 행위에 대한 반성과 성찰에 있다. 따라서 유대 여류작가의 생애가 담긴 작품들을 주전시장인 ‘프리데리치아눔 쿤스트할레(현대미술관)’에 배치한다는 것은 도큐멘타의 기획 의도를 잘 드러내며, 사상과 이념을 뛰어넘는 예술의 역할을 부각시켜준다.(Christov-Bakargiev, C. 2012: 15-25)

위의 사례가 70여 년 전의 작가를 현대미술의 관점에서 조명한 경우라고 한다면, 제프 쿤스(J. Koons)나 데미안 허스트(D. Hirst)의 작품은 동시대 예술의 최신 유행을 보여준다. 키치미술의 대가인 제프 쿤스는 대중문화와 일상생활 속에서 대상을 선택하여 매끈하고 이질적인 재질로 이루어진 거대한 작품으로 변화시킨다. 그의 작품 앞에서는 어떤 해석도, 판단도, 성찰도 필요하지 않다.(한병철, 2015: 11) 데미안 허스트는 삶과 죽음 같은 철학적이고 종교적인 주제를 치밀한 기획력과 충격적인 비주얼로 표현하고 있다. 제프 쿤스나 데미안 허스트처럼 상업성을 획득한 작가는 미술계의 전설로 추앙받으면서 엄청난 가치의 작품들을 세상에 유통시킬 수 있는 힘을 가지게 된다. 이들은 키치미술의 가벼움과 조악함마저 현대예술의 주류로 변모시키고, 평단과 대중의 호평과 악평을 이끌어내고 있다.

이러한 양상은 현대 예술의 상업화와 고급화를 대변하고 있으며, 충격 요법을 통해 시각적 정보를 수용하는 현대사회의 속성을 보여준다. 미학적 관점에서 본다면 포스트모더니즘과 해체주의 입장에서 논할 가치가 있을 것이다. 본 연구에서는 이러한 견지를 유지하여 현대미술의 다양한 측면을 고찰하기 위해서 카셀 도큐멘타와 베니스 비엔날레와 같은 세계적인 미술제를 살펴보고, 주목할 만한 작가들을 조명하고 비교하면서 기독교적 관점에서 판단할 수 있는 근거를 마련하고자 하였다.

2. 예술교육의 변화

(1) 전통적 흐름

예술교육의 현 주소를 인식하고 새로운 교육과정을 구성하기 위해서 그동안 진행된 근현대 미술교육의 일반적 흐름을 짚어볼 필요가 있을 것이다. 앞에서도 언급한 것처럼 미술교육은 산업의 변화에 민감하게 반응해왔기 때문이다. 이를 간단히 요약하자면 표현 중심에서 창의성 중심으로, 다시 이해 중심 교육으로 넘어가는 과정으로 정리할 수 있다.

서구의 경우를 살펴보면 학교 안에서 미술교육이 본격적으로 시행된 것은 그리 오래되지 않았다. 중세와 르네상스 시대 동안 도제 중심으로 진행되던 작가 양성 시스템이 18세기 중엽 산업혁명을 겪으면서 사회가 요구하는 산업 미술을 생산할 수 있는 기능인을 교육하는 체계로 변하게 되었다. 독일에서는 산업혁명의 영향을 받아 미술공예운동이 일어나게 되었는데, 이는 최초의 디자인 운동인 바우하우스(Bauhaus)의 모태가 되었다. 바우하우스 운동은 생활 속에서 디자인을 강조하며 새로운 건축을 위해 조각, 회화와 같은 순수 미술과 공예와 같은 응용 미술, 그리고 기술의 통합을 적극적으로 주장하였다. 바우하우스가 미술학교의 정체성을 가지고 디자이너와 미술가를 양산하였다는 것을 고려한다면 디자인과 미술교육의 양 측면에서 탐구해볼만한 의미가 충분할 것이다.

이어서 듀이(Dewey)의 진보교육의 영향을 받아 아동 중심의 자유로운 심리 표현을 중시하는 창의성 중심 미술교육이 대두되었다. 창의성을 강조하는 미술교육의 가장 중요한 전제는 학생의 자유로운 자기표현을 보장하는 것이다. 또한 미술이 인간의 조화로운 성장을 돕고 잠재력을 끌어낸다고 보았다. 이러한 관점은 창의성의 근본원리와 인성 발달에 대한 연구한 로웬펠드(Lowenfeld)의 주장과 연결된다. 이어서 20세기 중반의 미술교육에 대한 연구는 미술 감상과 비평 교육의 필요성을 부각시키게 되며, 이는 미술을 독립된 교과로 구조화시키는 것을 목적으로 하는 DBAE(Discipline-Based Art Education) 운동의 모태가 된다.

(2) 예술교육의 새로운 변화: 교과 및 학문간 통합

예술교육의 전통적 흐름과 별도로 예술을 타 교과와 통합하고자 하는 시도가 꾸준히 있었다. 대표적인 예로 과학과 예술이 융합된 STEAM 교육을 들 수 있다. STEAM 교육은 융합형 창의인재 양성을 목적으로 기존의 STEM(Science, Technology, Engineering, & Mathematics)에 Arts(예술)를 융합하여 문제 해결을 위한 창의적 설계와 감성적 체험활동을 가능하도록 하였다.⁴⁾ 이렇게 융합형 인재 양성을 목표로 STEAM 교육 개발이 시행되었지만, 초기의 프로그램들은 ‘융합을 위한 융합’에만 의미를 두고 진행되었기 때문에 교과 지식 중심의 나열식 구성, 학생 수준보다 높은 지식, 과도한 학습량 등을 제시하면서 학생들의 흥미를 떨어뜨리는 결과를 초래하였다.(한국조형교육학회, 2016: 165)

이러한 분석은 통합의 목적이나 필요성을 반대하는 것이 아니라 대안을 제시하기 위해서 수용할 필요가 있다. 타 교과와의 통합이나 예술 영역 안에서 통합은 예술교육의 다양성을 확보하고 학생들에게 실제적인 배움을 제공할 수 있기 때문이다. 이를 위해서 교과 간 긴밀한 협력 체계를 구축하고, 수업을 기획하고 담당할 교사들이 예술과 타 학문(교과) 간 통합의 필요성을 인식하고 융합에 대한 이해와 전문성을 갖추는 것이 필요하다.

3. 현대 예술과 교육의 관계

앞에서 소개한 바우하우스는 미술에 대한 사회적 요구를 적극적으로 수용하는 과정에서 발생한 건축 및 공예 운동이다. 이는 예술에 대한 요구가 교육기관으로 전환된 경우로써 예술과 교육의 상관관계를 명확하게 밝히고 있다. 본 연구에서는 이와 동일하거나 유사한 사례를 발굴하고 소개하면서 예술교육의 테두리를 더욱 넓히고자 한다.

오늘날 예술교육의 큰 흐름은 비판적 해득력을 가지고 주변의 시각문화를 이해하고 수용하는 방향으로 전환되고 있다. 특히 미술교육에서 시각 문화가 중요한 이유는 대상이나 이미지 자체의 중요성뿐 아니라 권력과 특권의 사회적 맥락에서 이미지가 어떻게 위치하고 있는지를 탐구하는 과정과 해석하고 실천하는 행위에 있다.(Keifer-Boyd & Maitland-Gholson, 2010: 188) 사실 시각문화를 통해 얻어지는 정보와 현실은 동일하지 않다. 따라서 우리는 비판적인 시각을 가지고 이미지로부터 수집한 의미와 지식을 관찰할 필요가 있다. 이러한 관점은 상대적인 사고를 지지하는 현대 사회의 특성을 반영하고 있으며, 학생들로 하여금 주변의 이미지를 살펴보고 의미를 재해석하도록 촉구하고 있다.

물론 이러한 관점과 주장들이 미술교육의 흐름을 절대적으로 반영하는 것은 아니다. 그럼에도 불구하고 주목할 지점은 예술은 문화를 생산하기도 하고 받아들이기도 하면서 필연적인 상관관계를 형성한다는 것이며 꾸준히 학문적 영역을 확대해오고 있었다는 것이다. 이러한 예술과 문화, 학문의 연관성은 칙센트미하이(Csikszentmihalyi)의 창의성 체계모형을 통해서도 확인할 수 있다.(심광현 외, 2012: 15-17) 이렇게 현대예술과 교육의 흐름을 이해하는 것은 시대적 요구에 따른 변화를 이해하고, 예술교육의 잠재성과 역할의 확대를 예측하는 작업이라고 할 수 있다.

성경적 관점에서 볼 때 현대예술의 상업화와 고급화가 교육에 미칠 영향을 경계할 필요가 있다. 이미

4) 한국교원대학교, “STEAM 교육 실현을 위한 사범대학 교육과정 개발 연구”(연구보고서, 한국과 학창의재단, 2013). 교육과학기술부는 2011년 핵심과제로 ‘창의적 융합인재 양성’을 강조하면서 STEAM 교육을 강화하였다. 즉, 과학기술에 대한 흥미와 이해를 높이고 통합적 사고와 문제 해결 능력을 배양할 수 있도록 학습내용을 핵심역량 위주로 재구조화하고, 체험과 탐구활동 및 과목 간 연계를 강화하고 예술적 기법을 접목하겠다고 밝혔다.

현대예술의 위치가 종교적 숭배의 대상으로 올라섰기 때문에 예술교육과정을 설계하고자 할 때 작가가 제시한 작품을 무비판적으로 수용하는 태도는 위험할 수 있다.(Wolterstorff, 2010: 101) 이에 대한 논의는 예술교육과정과 창작공간을 수립하는 단계에서 더 논의하고자 한다.

4. 예술교육에 대한 기독교 교육적 접근

기독교적 관점에서 본다면 예술교육의 전통적 흐름을 파악하는 것은 교육이라는 틀 안에서 중립된 가치로 포장된 세속주의적인 사상과 관점을 분별하고 성경적 대안을 제시하는데 있어서 반드시 필요한 선행 작업이 된다. 미술의 경우를 주목해보면, 미술교육의 주요 이론에서 추출한 원리들은 미술교육과정을 재구성하는데 적절한 기준을 제공해준다. 이를 정리하면 ① 표현 중심 미술교육에서는 미술의 기본요소 및 원리를 파악하고, ② 창의성 중심 미술교육은 학생의 가능성을 신뢰하고 창작 환경을 제공하며, ③ DBAE 이론에서는 학문적 입장에서 미술교육과정을 설계하고 연구하며, ④ 시각문화 미술교육은 주변의 시각 문화에 관심을 가지고 과정을 만들어 갈 수 있도록 융통성을 강조하고 있다. 본 연구에서는 이러한 관점에서 예술교육과정을 기독교적으로 재구성하고 수업을 설계하고자 한다.

다음으로 예술교과와 타 교과의 통합을 지향하는 입장에서 교과 통합에 관한 기독교 교육의 입장을 소개하고자 한다. 에들린(Edlin)의 연구에 의하면 초등학교 교사들은 전통적인 과목들과 교과 영역들을 묶어 통합단원을 개발하는 기술을 오랫동안 익혀왔다. 왜냐하면 어린이들은 하나님께서 세상을 창조하신 방식, 즉 통합되고 상호작용적인 방식으로 세상을 바라본다는 사실을 알고 있기 때문이다. 그러나 중·고등학교로 올라가면서 교과는 분화되고 전문화되어간다. 따라서 교과 사이에 강력한 상호관련성이 있음에도 불구하고, 중·고등학교 교사들은 다른 교과들의 개념과 양식을 철저히 무시한 채 특정 과목을 위해서만 훈련 받는다.(Edlin, 2004: 200)

이러한 문제점을 인식하면서 기독교학교에서 예술교과의 특성이 제대로 구현된 교과 통합교육을 실현하기 위해서는 통합교육의 기본 요건을 인식하는 과정이 선행되어야 한다. 그것은 단순히 교과를 연결하는 것이 기독교적 교육과정을 뜻하는 것이 아니라 통합하고자 하는 주제의 기본적인 전제들이 기독교적이어야 한다는 것을 의미한다. 이와 함께 교사는 교과 통합을 하나님의 창조세계의 총체적 연결로 인식해야 한다.(Edlin, 2004: 205-206) 다시 말해서 예술을 가르치는 교사는 교과 통합의 주체가 되어 교육 현장에 접목할 수 있는 실제적인 교육과정을 개발할 책임을 가지고 있다.

III. 공동체적 창작 공간 개발

1. 공동체적 창작 공간을 위한 수업모델

학교 교육에서 예술교육과정을 새롭게 구성하는 것은 인성교육과 창의성 교육을 제대로 실현하기 위한 초석이 될 수 있다. 그러나 공동체성을 강조한 집단 창작 공간을 만든다는 것은 예술적 상상력과 과학적 합리성이 동시에 수반되는 정교한 작업이 필요하다. 반 다이크(Van Dyk)가 가르침을 예술(Craft)로 보았던 것처럼 교육과정을 개발하는 데 있어 정교한 장인의 솜씨와 실제적인 안내가 동시에 필요한 것이다.

이를 위해서 기존의 현대교육이론 중에서 예술교과에 적합한 수업모델을 탐구하고자 한다. 먼저 교육과정 개발 모형 중에서 숙의적 교육과정을 선택하였고, 다중지능이론에서 제시된 아트 프로펠과 수업혁신

모델로 주목받고 있는 프로젝트형 교과통합모델, 프레네 교육모델을 활용하고자 한다. 이 자리에서는 예술교육의 입장에서 주목하고 있는 각 교육이론의 주요 특징을 다음과 같이 요약하였다.

(1) 속의적 교육과정 개발 모형

미국의 교육학자인 슈밥(Schwab)은 교육과정이 이론적인 것에만 집착하여 생기를 잃어가고 있다고 주장하면서 교육과정 분야의 실천적인 면을 강조하였다. 이를 계승한 워커(Walker)는 교육과정 계획에 있어서 자연적인 과정이 갖는 본질적인 특성을 강조하였는데, 미술교육과정에 대한 의사결정 방식을 관찰 연구를 통해 살펴보기도 했다는 점에서 미술교육과 속의 과정의 연결점을 찾아볼 수 있다.(김영천, 2009: 288-289) 주지교과와 다르게 예술 수업에서는 대상이나 주제를 표현함에 있어서 정답에 구애 받지 않고 다양한 생각을 펼칠 수 있다. 이렇게 교사와 학생이 교실 현장의 특수성을 인정하고 서로 피드백을 주고 받으며 결과를 재해석하고 새로운 활동을 협의하는 예술교육 활동이 바로 속의적 교육과정 개발 모형과 매우 유사하게 닮아 있음을 알 수 있다.

속의과정을 예술교육과정에 적극적으로 도입할 때 기대되는 특징은 다음과 같다. 먼저 교육과정이라는 큰 틀 안에서 개별 교과와 교육과정을 개발하기 위해서 구성원들이 다양한 견해를 이야기하고 공통된 합의 기반과 토대를 모색할 수 있는 장을 만들어준다. 이를 통해 다양한 대안을 검토 및 선택하여 실천 가능한 프로그램으로 구성하고 구체적으로 계획을 수립할 수 있게 된다. 이러한 과정은 학교의 철학과 현장의 상황을 적절하게 반영한 예술교육과정을 개발하도록 도와줄 것이다.(김현섭, 2013: 248) 또 다른 특징은 교육 현장에 참여하는 구성원, 즉 학생들의 참여를 적극적으로 권유하고 수업의 주제로 참여시키는 것이다. 특히 공동체적 창작 활동을 위해서 학생들의 견해를 수렴하고 다양한 대안들에 대한 논쟁을 거쳐 실천 가능한 것으로 구체화하는 합의 과정을 수업 안에서 적극적으로 활용할 필요가 있다. 예술 활동은 개방된 환경 속에서 여러 요소들이 역동적으로 상호 작용하는 장을 만들어서 창작 공간을 형성하는 것이 무엇보다 중요하기 때문이다.

(2) 아트 프로펠 교수-학습

예술교과가 통합된 수업의 교육과정이 제대로 실현되고 교육 현장에 뿌리 내리기 위한 방법으로 구성주의적 교수-학습 방법을 선택하고자 한다. 본 연구에서 예술교과통합 교수-학습 방법으로 선택한 것은 가드너(Gardner)와 그의 연구팀이 제안하고 있는 '아트 프로펠(Arts PROPEL)'이다. 아트 프로펠은 록펠러재단의 예술과 인문과학 부서의 도움으로 가드너(H. Gardner)를 중심으로 한 하버드 대학교 프로젝트 제로 연구팀이 피츠버그 공립학교, 교육평가원과 공동으로 연구에 참여하여 진행한 예술 관련 교육과정과 평가에 대한 접근 방법이다.

가드너의 다중 지능이론은 교과나 주제를 통합하는 교육과정을 성공적으로 설계하고 실행하는 데 큰 도움이 되고 있다. 특히 아트 프로펠은 예술 활동을 통하여 측정할 수 있는 세 가지 역량(산출-지각-성찰)을 제시하고 이를 학습에 대한 관심으로 끌어내고 있다. 아트 프로펠은 구체적인 목표를 달성하기 위해 교육과정 단위를 고안하고 관련된 평가 도구를 개발하게 되었는데, 이처럼 일정 기간 동안 실시할 수 있는 교육과정의 단위를 '영역 프로젝트(domain project)'라 부르고 있다. 이 영역 프로젝트는 개념과 실

습에 초점을 맞추고 산출(제작), 지각(이해), 성찰(반성)의 요소를 반영하고 있다. 이는 전통적인 도제교육과 비슷한 유형으로써 교사는 생산적인 예술성의 전형이고, 공동체의 특성을 드러낸다는 점에서 아트 프로펠 방식의 수업이 진행되는 교실은 고전적인 장인의 작업실과 매우 유사하다고 볼 수 있다.(Gardner, 2006: 198-203)

영역 프로젝트와 함께 아트 프로펠을 받치고 있는 것은 ‘프로세스폴리오(Processfolio)’이다. 프로세스폴리오는 프로세스(과정)를 담고 있는 포트폴리오로서 완성된 작품만이 아니라 최초의 아이디어, 초기 스케치, 잘못된 출발, 프로젝트에 영향을 준 작품들, 자신과 타인의 비평, 현 프로젝트에서 영향을 받은 새로운 프로젝트 기획 등을 담게 된다. 프로세스폴리오는 여러 차원으로 평가되는데 일관된 작업 방향이나 완성도와 같은 직접적인 부분과 완성작의 전반적인 수준, 기술적이고 상상적인 측면 등 주관적인 부분들을 들 수 있다. 자신의 강점과 약점에 대한 인식, 정확한 사고력, 자기 비평 능력, 타인의 비평을 받아들이는 능력, 자신의 발달에 대한 민감성, 프로젝트에서 얻은 교훈을 생산적으로 활용하는 능력, 새로운 문제를 찾아 해결하는 능력, 과거의 프로젝트를 현재 또는 미래에 연관시키는 능력, 하나의 심미적인 관점에서 또 다른 관점으로 오가는 능력 등이 이에 해당된다. 프로세스 폴리오는 능력을 평가하는데 그치지 않고, 하나 이상의 예술적 영역 내에서 발전하고 있는 작품의 기록이며 여러 차원에서 학생들이 능력을 발달시키도록 격려하는 역할을 수행하게 된다.(Gardner, 2006: 203-204) 이러한 과정과 매우 유사한 제도를 운영하는 나라가 바로 영국인데, 영국 중등교육 일반수료시험(미술과 디자인)의 교육 및 학습 전략은 아트 프로펠의 영역 프로젝트와 프로세스폴리오와도 긴밀한 유사성을 가지고 있다.

(3) 프로젝트형 교과 통합

프로젝트형 수업이란 학생이 주도적으로 학습 주제를 탐구하고 표현하는 활동을 말한다. 교사 중심의 강의식 수업과 달리 프로젝트 수업은 교사와 학생이 협의하여 목적을 설정하고 여러 대안 중에서 학생이 선택하며, 수행 기간이 비교적 길고 학생 중심 혹은 교사-학생 중심으로 진행된다.(김현섭, 2013: 207) 이러한 특징을 고려해볼 때 기획과 제작 활동을 통해 학습자의 배움이 촉진되는 예술 교과에서 적용할 요소가 많음을 알 수 있다. 이를 실제 수업에 도입한다면 학생 개인이 주제를 정하고 진행하는 개별 프로젝트와 모둠을 구성하여 역할을 나눠 주제를 해석하고 제작하는 협력 프로젝트로 구분될 수 있다. 이와 함께 프로젝트형 수업의 특성 상 다양한 예술 영역이 통합될 수 있는 기회를 자연스럽게 갖게 된다.

프로젝트 수업이 실제로 진행되기 위해서 교사는 학생과의 관계를 통해 배움에 흥미를 유발시켜야 한다. 결국 이 수업의 목적은 수업에 참여하는 구성원들이 진정한 배움의 공동체를 구성하는 것이다. 학생들이 배움의 공동체 안에서 다양한 예술적 표현으로 자신의 정체성을 찾아가고 창조적 직관을 길러 자신의 내면에 있는 참된 자아를 만나도록 이끌어 주는 것이다. 다시 말해서 예술 활동의 의도된 결과가 학생의 인성교육으로 연결된다고 하겠다. 이러한 배경 위에서 수업을 담당할 예술교과 교사들이 협력하여 프로젝트형 교과통합 수업의 구조를 설계할 수 있도록 다음과 같은 기준을 따르고자 한다.

① 교과 간 통합은 학생들의 다양한 재능을 인정하고 길러주기 위해 반드시 시도하고 정착시켜야 할 과제이다. 학생들은 전체적이고 통합적인 존재이기 때문에 분절된 교과의 지식 습득을 통해서만 균형 있

는 배움과 성장이 일어나기 힘들기 때문이다.

② 예술교과는 수행과 평가 중심의 백워드 디자인을 적용하여 교육과정을 설계하기에 매우 적합한 교과이다. 성취 기준을 제시하고 프로젝트를 통해 조형요소와 원리를 익히고 다양한 표현 방법을 스스로 익히게 할 수 있다. 그러나 정해진 계획대로 진도를 나가야 한다는 교사의 부담감과 속도가 다른 학생들을 적절히 수용하지 못하는 교육 현실 속에서 학생들의 개성이 발휘될 기회는 점차 줄어들게 된다. 예술교과 교사는 특히 교과서를 내려놓고 개인이 수행할 수 있는 활동과 그룹 프로젝트를 적절히 구성하는 시도를 해야 한다.

③ 다중지능을 창시한 교육학자 하워드 가드너에 따르면 지나치게 세부적이고 복잡한 교육과정 목표는 학생들이 기술이나 학문에 숙달하는, 전체적이고 맥락에 민감한 방식을 배제하게 된다. 즉 예술교육은 다양한 발달 수준에 따라 형식, 구성, 장르와 같은 핵심 개념에 지속적으로 노출되고, 느낌을 실어 강렬한 이미지를 창조하는 활동에 계속 참여하는 것이다. 예술교과 교육과정은 '나선형'의 학습에 기초를 두어야 한다.

(4) 프레네 교육 모델

프레네 교육은 초등학교 교사 출신인 프레네(Freinet)가 주장한 프랑스 공교육의 혁신 모델이다. 프레네는 아동기를 성인의 준비 단계로 제한하지 않고 그 자체로 가치가 있다고 보았다.(김현섭, 2013: 214) 특히 학생들은 놀이 욕구보다 작업 욕구에 의해 움직이기 때문에 이에 맞춰 실용적이며 구체적인 수작업 중심의 학교 문화를 구성할 것을 주장하였다. 우리나라에는 아직 도입 단계라서 뚜렷한 성과가 없지만, 프레네 교육의 구체적인 실천 전략은 구체적이며 분명하게 정리되어 있기 때문에 실제 수업에 적용하기에 유용성이 매우 크다. 프레네 교육의 핵심적인 부분을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 프레네 교육도 프로젝트형 수업처럼 학생의 자발적인 참여를 요구한다. 학습을 위한 다양한 방법인 자유 글쓰기와 그림 그리기, 인쇄, 연극, 연주 등의 예술적 활동은 즐거운 배움이 일어나도록 학생들을 유도한다. 무엇보다 중요한 것은 교사는 학생의 배움이 일어날 때까지 인내하며 조력하는 역할을 실천하는 것이다. 또한 좋은 질문을 통해 학생들의 배움을 지원하고 교사 자신에게도 여유를 가지고 수업에 임한다. 둘째, 프레네 교육은 민주적 자치공동체(학급회의)를 통해 학생들이 자율과 책임을 배우고, 사회적 기술을 익히도록 한다. 학생은 자신의 상황을 판단하고 스스로 선택한 기준들에 따라 자기 학습을 기획한다. 셋째, 프레네 교육은 수업 혁신의 시작으로 학급 당 학생 수의 감축을 주장한다. 이는 학생들에게 잠재되어있는 예술적 재능을 개화시키기 위해서는 좋은 학습 환경이 우선적으로 필요하다고 보기 때문이다. 이에서 더 나아가 프레네 교육은 학생들의 배움이 일어나는 공간을 만들기 위해서 교사가 적극적으로 투쟁할 것을 주장하고 있다.(Bailliet, 1983: 100)

이 외에도 평가에 관한 근본적인 성찰, 학생들의 발달 단계를 고려한 학습 방법 선택 등 프레네의 주장은 새롭기 보다는 교육 본래의 목적과 방법을 당위적으로 제시하고 있다. 따라서 이미 한국의 대안학교나 혁신학교에서는 프레네 교육 이념의 일부를 해당 학교의 교육과정에 적용하고 있다. 비록 이와 관련된 데이터는 부족하지만 추후에 실증적인 연구를 통해 이론과 실천의 관계를 파악하고 미술교육에 적용할 방안을 모색하고자 한다.

예술교육의 측면에서 보면 프레네 교육이 학생의 흥미와 경험에 가치를 두면서도 규율과 질서를 중시하고 아틀리에 중심의 노작 교육을 강조한 점은 공동체 안에서 표현 및 제작 중심의 창작 활동을 강조하는 이번 연구에도 많은 영감을 제공해준다. 이와 같이 프레네 교육도 ‘숙의 모형’과 ‘프로젝트 수업모형’ 처럼 협력의 가치와 개인의 자발성을 강조하였다는 점에서 실천적인 부분만이 아니라 철학적인 면에서도 연구할 가치가 충분하다고 할 것이다.

2. 공동체적 창작 공간을 위한 기독교적 관점

본 연구는 성경적인 관점에서 미래교육에 부합하는 예술수업을 개발하고 공동체적 창작 공간을 실현하는데 목적을 두고 있다. 이를 위해 예술교육에 적합한 교육이론을 연구하고 교실 현장의 경험을 재구성함으로써 교육적 대안을 찾고자 한다. 여기서 주목할 것은 우리가 다루는 과목이 학교의 교육과정 중에서 주관적인 성격이 제일 강하고 정답을 추구하지 않는 학문이라는 점이다. 이를 제대로 인식한다면 검증된 기독교 교육과정 이론을 통해서 예술교육과정의 개발과 교수-학습에 대한 기독교적 관점을 정립해야 한다. 이러한 단계는 예술 작품의 부적절한 남용과 교과 지식과 성경의 기계적인 연결을 지양하고, 오히려 종교적 상상력을 통해 작품을 제작하고 감상하면서 학생들 사이에 우호적인 교류와 소통이 일어나도록 도와준다.

공동체적 창작공간을 구성함에 있어서 또 하나의 중요한 축은 예술의 의미와 창의성에 대한 인식을 정립함으로써 예술교육의 교육적 가치를 유지하는 것이다. 창작 공간의 목적은 예술가를 길러내는 것이 아니라 공동체 안에서 함께 소통하며 주체적인 사고를 기를 수 있는 장을 마련하는 것이다. 따라서 예술과 예술교육의 의미와 역할이 전도됨으로써 독창성이라는 울무에 빠지지 않도록 경계할 필요가 있다.

(1) 기독교적 교육과정 이론

예술교과를 기독교적으로 재구성하기 위한 실제적인 방법으로 기독교학교에 가장 많이 소개된 그린(Greene), 오버만과 존슨(Overman & Johnson), 브루멜른(Van Brummelen)의 기독교 교육과정 이론을 참고하고자 한다. 특히 공동체적 창작 공간을 만들기 위해서 수업 모델이나 방법과 같은 공학적 측면보다 교육적 철학이 우선 되어야 한다. 교과의 전체 틀을 관통하는 철학이 굳건하게 세워져야 다양한 교육이론과 방법을 적용하고, 사회적 현상과 문제를 성찰하는 힘을 갖게 될 것이다. 이를 위해서 기독교적 입장에서 신관, 인간관, 지식관을 정리하는 것은 교육과정의 초석을 다지는 작업이 될 것이다. 특히 그린, 오버만과 존슨, 브루멜른의 기독교 교육이론을 참고하는 것은 그들의 교육철학과 이론을 통해 기독교적 수업의 본질을 고민하는 좋은 계기를 만들어준다. 다만 본 연구에서는 기독교적 예술교육과정 개발에 초점을 두었기 때문에 기독교적 교육 이론을 개괄적으로 소개하였음을 미리 밝히는 바이다.

그린은 기독교학교에서 예술교육을 통해 경험을 정화하고 해석하는 단계로 나아갈 것을 촉구한다. 이를 위해서 첫째, 학교 공부를 보다 심미적인 접근이 가능하도록 개발함으로써 학생들에게 보다 풍성하고 아름다운 삶으로 인도하는 통로를 제공하는 것이다. 둘째, 이를 실행하기 위해서 미술과 음악 과목을 커리큘럼의 비중 있는 자리에 두고 학생들의 마음을 새롭게 하도록 도와주는 기회와 특권들을 누려야 한다고 주장하고 있다.(Greene, 1998: 175)

이를 브루멜른의 교육 이론에 비취 적용해 본다면, 그가 제시하는 창조세계의 실재가 예술교과와 어떤 연관이 있는지를 살펴보고 예술교과가 갖고 있는 심미적이고 인문학적인 특성을 살려서 타 교과와의 통

전적인 연결이 이루어져야 한다는 것에 주목할 수 있다.(Van Brummelen, 2009: 107)

오버만과 존슨의 BWI(Biblical Worldview Integration)의 주요 관점은 성경적 세계관 통합이 일상적 사고 활동 방법이며, 이것은 모든 기독교인을 위한 것임을 강조한다. 이와 함께 BWI가 단지 훈련받은 교사들만 공적인 수업 현장에서 행하는 학문적 방법론이 아니고, 모든 삶을 인식하는 방법이며 모든 개인적 도전에 맞서는 하나의 방법임을 밝히고 있다.(Overman & Johnson, 2003: 114)

기독교사로서 ‘어떻게’ 가르칠 것인가를 고민하는 것은 매우 중요하지만 ‘누구’에게 ‘무엇’을 ‘왜’ 가르칠 것인가를 소홀히 해서도 안 될 것이다. 또한 이 부분을 당연히 알고 있다고 착각하는 것도 매우 위험하다. 이러한 각성을 통해 ‘지식관’과 ‘인간관’이 포함된 기독교적 교육 철학을 세우는 단계로 진입하는 것은 자연스런 과정이라고 할 수 있을 것이다. 다시 요약하면 그린의 교육철학은 기독교 교육의 출발선에서 지식의 본질에 대한 고민을 하게 도와준다. 오버만과 존슨의 포스트모더니즘에 대한 고민과 해석은 시대적 배경을 읽도록 사고의 폭을 넓히고 있다. 브루멜른은 기독교적 교육과정을 준비하고 적용함에 있어서 가장 간과하기 쉽고, 적용하기 어려운 부분을 일관되게 건드리고 있다. 그것은 우리의 교육과정이 성경적 관점의 지식으로 구성되어있다면 반드시 살아계신 하나님과 연결되어야 하는 점과 이러한 연결을 통하여 학생들은 내면의 중심, 생각, 동기와 행동들을 살피게 되고 지혜와 분별력을 얻게 된다는 점이다. 또한 교육과정을 구성함에 있어서 하나님이 창조하신 실재가 중요하며 곧 그것이 지식이 됨을 이해하는 것이 핵심이라는 것이다.

(2) 공동체적 창작 공간의 기준과 대안

예술이 바탕이 된 창작 활동은 학생들의 다양한 은사와 재능을 인정하고 길러줘야 할 책임이 있는 기독교학교에서 반드시 시도하고 정착시켜야 할 교육 활동이다. 또한 학생들은 하나님의 형상으로 지음 받은 통합적인 존재이기 때문에 분절된 교과 지식 습득하기보다는 다양하면서도 조화로운 통합수업에 참여해야 한다. 이를 통해 보다 균형 있는 배움과 성장을 추구하게 되는 것이다. 특히 예술교과는 평가와 수행 중심의 교육과정을 설계하기에 매우 적합한 교과이다. 성취 기준을 제시하고 프로젝트를 통해 조형 요소와 원리를 익히고 다양한 표현 방법을 스스로 익히게 할 수 있다. 그러나 정해진 계획대로 진도를 나가야 한다는 교사의 부담감과 속도가 다른 학생들을 적절히 수용하지 못하는 교육 현실 속에서 학생들의 개성이 발휘될 기회는 점차 줄어들게 된다. 예술교육 자체에 부담을 가지는 교사가 예술 중심의 통합수업을 준비하고 주도적으로 끌어갈 수는 없을 것이다. 교사가 먼저 교과서를 내려놓고 학생 개인이 수행할 수 있는 활동과 그룹 프로젝트를 적절히 분리해서 구성하려는 시도를 해야 한다. 이럴 때 개인별 작업은 단원에 필요한 개념이나 원리를 익히는 활동으로 계획하고 그룹 프로젝트는 각자 역할을 수행하며 공동의 작업을 진행하도록 설계하는 것이 효과적이다. 프로젝트를 진행하는데 있어 교사의 역할은 학생들에게 큰 그림을 제시하고 교실에서의 상호작용을 조율해가며 실패를 두려워하지 않도록 격려하고 시간을 적절히 분배하는 것이다. 학생들은 창작 과정에 집중하다보면 시간관념이 약해지기 때문에 제작 활동이 너무 뒤쳐지는 그룹은 다음 시간까지 따로 완성해서 올 수 있도록 독려할 필요가 있다. 교사 자신도 즉각적인 결과를 얻기 위하여 학생들의 프로젝트에 너무 깊이 관여하거나 시간에 쫓겨 프로젝트 자체가 중간에 흐지부지되는 경우가 오지 않도록 주의하여야 한다.

다음으로, 예술을 한다는 것의 의미를 바로 인식하고 공공성과 개체성의 관계를 파악하여 함께 창작하고 배우는 교육 활동을 지향하는 것이다. 이를 위해서 독창적인 존재로 태어난 우리들이 모방을 하는 습

관에 익숙해져서 평범한 상태로 머물러있는 이유에 대해 반론을 제기할 필요가 있다. 먼저 독창성의 개념에 대한 문학교수 오타베 다네히사의 예술론을 참고해보자. 그는 예술가 내지 예술작품이 ‘독창적’이어야 한다는 생각은 19세기 이후 일종의 상식이 되어, 오늘날에는 우리가 일상적으로 이해하는 예술의 특징이 되었다고 보았다. 독창성의 이론은 개인의 정체성과 유일성을 강조하며 스스로 창조한 작품의 소유권을 인정한다.(小田部胤久, 2006: 64-65) 그러나 이렇게 개인의 개체성을 담보하는 독창성 이론은 명확한 반론에 직면하게 된다. 특히 괴테(Goethe)는 예술가의 집합성을 제시하며 예술가를 고립시킨 독창성의 이론을 비판한다. 우리가 집합적인 존재라는 것은 우리보다 앞선 것과 주변의 것들로부터 배워야 함을 뜻한다. 예술가가 자신의 천재성을 강조하며 외부의 어떤 영향도 없이 자신으로부터 모든 것이 나왔다고 생각하는 개인주의는 결국 예술가의 사고의 토대가 취약해 지는 결과로 이어지게 된다. 즉 독창성의 결여가 예술가를 빈곤하게 하는 것이 아니라 독창성의 강조야말로 예술가의 사고를 빈곤하게 하는 것이다.(小田部胤久, 2006: 67-69)

마지막으로 공공성과 독창성의 관계에 대한 오타베의 관점을 살펴보면서 예술교육에 적용할 수 있는 지점을 찾아보고자 한다. 예술 작품의 공공성이란, 그 작품의 해석이라는 개별적인 작업에 의해서만 성립하는 것이다. 즉 예술 작품이 장수한다는 것은 그 작품이 매번 새로운 독창적 해석(혹은 창작)을 환기시킴으로써 스스로 변모하여 공유물이 되기 때문이다. 결론적으로 공유물은 독창성을 필요로 하는 것이며, 이러한 역설은 예술가 사이에 우호적인 교류를 일으키게 된다.(小田部胤久, 2006: 71-72) 이러한 견해는 개인의 자주성과 수월성을 강조하는 지금의 교육 현실을 돌아보게 한다. 학교는 학생들에게 스스로 생각하고 학습할 수 있는 능력은 강조하지만 자신이 가지지 못한 지식을 다른 사람을 통해 얻을 수 있다는 것은 거의 언급하지 못하고 있다. 우리가 찾는 지식이 도서관뿐만 아니라 주변의 동료들을 통해서도 발견할 수 있고, 이를 정당한 절차를 통해 사용할 수 있다면 우리의 이해와 사고는 더욱 풍성해질 것이다. 특히 예술교육은 공동 작업을 통해 공공성과 개체성을 실현하면서 학생들 사이에 우호적인 교류와 배움을 제공할 수 있도록 방향을 전환해야 한다.

IV. 공동체적 창작 공간 개발의 실제

이 장에서는 공동체적 창작공간의 사례를 제시하기 위해서 본 연구자가 학교 현장에서 최근에 실행한 예술통합수업과 프로젝트들을 분석하고, 비교하였다. 특히 수업의 의도와 내용뿐만 아니라 앞에서 소개한 수업 모델과 기독교적 관점이 어떻게 반영되었는지, 그 개선점은 무엇인지 탐구하였다. 이와 같은 귀납적 연구를 통해 교육 이론과 교실 현장의 균형을 맞추고, 미래교육을 위한 공동체적 창작 활동을 개발할 수 있는 토대를 만들고자 한다.

1. 디지털 미디어의 활용

학생들에게 삶의 경험이 바탕이 된 창작 활동을 제공하기 위해서는 현대 사회의 미디어와 문화에 대한 올바른 견해를 가지고 있어야 한다. 예술수업의 의미와 방향에 대해서 고찰하고, 대안적인 예술교육 환경을 만들기 위해서 개인의 정체성과 사회적 관계 형성에 지대한 영향을 끼치고 있는 디지털 미디어에 대한 입장을 분명히 할 필요가 있기 때문이다.

미국의 앱(App) 세대를 분석한 가드너는 현 시대 젊은이들의 정체성의 변화를 정확하게 예측하고 있다.⁵⁾ 가드너는 인터넷이 자기중심적인 성향에 미치는 영향이 사회과학자들의 주요한 연구과제였으며, 나르시시즘과 온라인 행동 사이에 분명한 연관성이 있음을 지적하였다. 일반적으로 나르시시즘에 빠진 사람들의 자기중심적 성향을 감안할 때, 이들은 자신감이 넘치고 타인의 행동에 별로 영향을 받지 않을 것이라는 추측이 가능하다. 그러나 정신분석학적 관점에서는 자기 자신을 사랑하는 사람이 아니라 너무 나약해서 항상 버팀목이 필요한 사람을 두고 나르시시즘이라는 말을 사용한다.(Gardner, 2014: 112)

비록 가드너의 연구가 주로 미국의 현실을 반영한다는 한계는 있으나 청소년 시기에 모험이나 위험을 기피하는 성향과 미래에 대한 불안감이 점차 증가하고 있는 것과 새롭고 낮은 대상이나 환경을 수용하는 폭이 넓어졌다는 것은 한국의 상황에도 해당된다고 할 수 있겠다. 이러한 경향이 전적으로 미디어의 영향이라고 할 수는 없지만, 스마트폰과 미디어 세계가 외양과 개인을 중시하는 젊은이들의 도구가 되었다는 것은 자명하다.

그렇다면 미디어 시대에 청소년들의 인간관계는 어떠한 것인가? 청소년들의 개인 정보를 바탕으로 한 소셜 네트워크와 검색사이트의 운영 방식은 교류한 빈도에 따라 친구들의 순위를 매기고 개인의 정보에 따라 맞춤형 검색결과를 제시하기 때문에 인간관계의 폭을 넓히고, 원하는 정보를 쉽게 접할 수 있도록 도와준다. 하지만 교육학 이론가인 가드너는 인간관계에서 위험 요소를 제거하는 것이 심리적으로 더 편할 수는 있지만, 아무런 갈등이나 위기도 감수하지 않으려고 하면 타인과의 진정한 소통이 어려워지고, 타인과 진실하게 소통하지 못하면 타인의 입장에서 생각할 줄도 모르게 될 것이라고 분석한다. 이에서 나아가 앱 세대에 속하는 많은 젊은이들이 사회가 정해 놓은 길을 걸어가야 하고, 자신이 마땅히 누릴 만한 삶과 경력을 보장해 주는 진로를 따라야 한다는 압박감을 느끼고 있음을 지적하고 있다.(Gardner, 2014: 167)

가드너의 주장처럼 청소년들이 자기중심적인 사고를 벗어나서 미디어라는 도구를 이용해 손쉽게 인간 관계를 구축하고 정보를 소유하려는 소비와 모방심리의 유혹을 뿌리칠 줄 알아야만 건강한 정체성과 인간관계를 형성할 수 있는 토대를 마련할 수 있다. 그리고 교육과 경험을 통해 자신의 이야기를 표현할 수 있는 언어와 이를 담아낼 수 있는 그릇을 만들어낼 수 있다. 이를 위해서 미디어 세대에 속한 청소년들이 만들어내는 상상력의 세계와 미디어를 포함한 창작의 도구를 이해할 필요가 있다. 이러한 이해를 바탕으로 공동체적 창작활동을 통해 청소년 시기에 고민할 수 있는 주제를 예술적 표현으로 다뤄보는 것은 그 시도만으로도 의미를 부여할 수 있다.

(1) 수업 내용 및 분석

성공적인 수업을 위해서 학습자에게 동기를 부여하는 것은 무엇보다 중요하다. 학생들이 디지털 미디어를 통해 새로운 것을 시도하고 생각을 발산할 수 있도록 다양한 전략이 필요하다. 여기에서는 수업에서 적용할 수 있는 방법을 크게 두 가지로 나뉘어 제안하고자 한다. 첫 번째는 새로운 방식의 미디어 창작 수단을 적극적으로 도입하는 것이다. 창의성이라는 영역에서 매체는 표현 수단 이상의 의미를 갖는다. 실제로 예술작품을 보면 도구가 주는 상징과 제한성이 작품에 담긴 의미를 뛰어 넘는 경우가 자주 있다. 미디어

5) 하워드 가드너, 『앱 제너레이션』. 하워드 가드너는 본 연구에서 디지털 기술이 젊은이들의 정체성, 인간관계, 창의력에 미치는 영향을 고찰하면서 ‘앱 의존성’에서 ‘앱 주도성’으로 전환하기 위한 교육의 혁신을 촉구하고, 이를 위한 대안을 제시하였다.

어 도구를 실제 수업에 적용한 사례를 아래에 제시해 보았다.

① 디지털 사진기와 사진 편집 프로그램을 이용하면 이미지를 조작하여 포토몽타주나 콜라주 작업을 할 수 있다. 캠코더와 동영상 편집 프로그램을 이용하여 다큐멘터리나 광고를 편집할 수 있으며, 스톱모션 제작 프로그램으로 단편 애니메이션을 제작할 수 있다. [그림 1]은 페이퍼 애니메이션으로 20여 명의 학생들이 예수그리스도의 생애를 연대기 순으로 나눈 후 종이에 펜으로 그려서 표현한 것이다. 이렇게 완성된 800여 점의 작품을 스캔해서 디지털화하고 영상편집 프로그램에서 이어 붙여서 애니메이션으로 완성하였다. 학생들은 이 프로젝트를 통해서 성경의 내용을 연구하고, 각자의 분량이 만나는 지점을 어떻게 연결할 지에 대해서 의견을 조율하는 방법을 배웠으며, 작품의 주제와 목표를 함께 공유하였다.

② 태블릿 기기에 설치된 그림 그리기 앱을 가지고 야외 풍경을 그릴 수도 있고, 자연물을 이용하여 설치작업을 제작한 후 기기에 내장된 사진기로 촬영할 수도 있다. 설치 미술의 특성 상 시간이 지나면 인위적으로 철거되거나 자연적으로 사라지기 때문에 작품을 남길 수 있는 유일한 방법은 사진과 영상으로 남기는 것이다. 이 결과물들은 디지털 보정과 복제를 거쳐서 다양한 작품에 사용될 수 있다.

두 번째로 이와 같은 실험이 프로그램의 기능과 설계자의 의도에 따라 기존의 전통적 제작 방식과 비교하여 창작의 폭을 제한받을 수 있음을 인식해야 한다. 이러한 한계는 디지털 기기의 단조로운 기능에서 드러날 수도 있고, 재료와 도구의 아날로그적인 느낌, 질감, 손맛의 박탈 등으로 나타날 수도 있기 때문에 교사가 미리 예상하고 감수해야 할 몫이 된다. 이와 더불어 교사는 미디어 환경을 받아들이는 학생의 입장을 고려해야 한다. 과연 디지털 미디어 환경을 수업에 도입하고 제작 환경으로 구축하는 것이 학생들의 동기를 자극해서 창작의 욕구를 불러일으킬 것인지, 편하고 쉬운 방법을 찾기 원하는 경향을 부추겨서 오히려 잠재력을 굳게 만들 것인지는 예측하기가 힘들다. 중요한 점은 교사가 이를 두려워하지 않고 수많은 실험을 통해 미디어 환경을 활용해서 교육 환경을 만들고, 그 안에서 학생들이 균형 잡히고 성숙된 자아상을 형성하고 타인과 의미 있고 진실한 관계를 만들 수 있도록 지원하는 것이다.

2. 작가 연구를 통한 정체성 찾기

급속한 성장과 변화를 경험하는 십대 사춘기에서 가장 중요한 질문은 '나는 누구인가?'이다. 이러한 물음은 청소년들이 인생의 목적과 목표에 대해 생각하기 전에 가장 먼저 맞닥뜨리게 되는 질문이기도 하다. 하지만 이에 대한 직접적인 대답을 듣기란 쉬운 일이 아니다. 정체성에 대한 질문에 딱 떨어지는 정답을 구한다는 것이 어렵기도 하고, 질문의 필요성조차 못 느낄 수 있기 때문이다.

그러나 학생들은 각자 고유한 방식으로 책임 있는 삶을 살아야 한다. 이를 위해서 자신의 이야기를 담 아낼 언어와 기회가 필요하다. 특히 젊은 그리스도인답게 계속해서 질문을 던지고 답을 구하면서 인생의 목적을 찾아야 하는 것이다. 이를 위해 교육적 기회를 제공하면서 생각의 장을 펼치게 하는 것이 본 수업의 의도이다. 학생들에게 적절한 영향을 줄 수 있도록 책임 있는 인생을 살았던 작가를 발굴하고 조사함으로써 예술이라는 도구가 어떻게 사용되었는지를 살펴보고 청소년들에게 맞는 간접적인 표현 방법을 연습하는데 목적을 두었다.

(1) 수업 내용 및 분석

이 수업에서는 학생들의 호기심을 불러일으키기 위하여 매우 생소한 작가를 선택하였다. 작가 소개를 간단히 하자면 독일계 유태인으로 베를린에서 태어난 살로몬(Charlotte Salomon, 1917-1943)은 임신 5

개월, 스물여섯의 나이에 아우슈비츠 수용소에서 짧은 생을 마감하였다. 조용하고 내성적이던 살로몬은 독일 국립예술원 재학 중에 나치를 피해 조부모와 함께 프랑스로 피신하였다. 그곳에서 2년 간 가족사의 비극과 외부의 정치적인 상황, 가슴 깊이 내재된 희망을 연극이라는 형식에 담아서 그림으로 표현한 1,325점의 과슈화 연작을 남겼다. 이 중에서 다시 769점을 골라 “인생? 혹은 연극? 음악이 있는 연극”이라는 제목의 책으로 엮어내었다. 미술비평가인 키멜만(Kimmelman, 2007: 164)은 그녀의 다양한 그림들에 대해서 사갈(M. Chagall), 모딜리아니(A. Modigliani), 뭉크(E. Munch)와 야수파 등을 연상시킨다고 하였지만, 무엇보다도 음악과 글과 그림을 종합하여 삶에 대한 의지와 열정을 담아낸 단 하나의 역작에 많은 가치를 두었다. 결국 살로몬의 작품은 그녀가 죽은 후에 발견되었는데, 그림들이 세상에 공개된 후에는 전쟁의 참상을 다룬 ‘안네의 일기’처럼 살로몬과 그녀의 작품 역시 유명해지게 되었다. 이후 살로몬은 수 백점의 회화 작품을 남긴 작가로 인정받게 되었고, 2012년 제13회 카셀도쿠멘타에 작품이 출품되어 이야기의 흐름에 따라 전시되었다.(Christov-Bakargiev, 2012: 118) 최근에는 살로몬의 일대기를 담은 애니메이션 영화가 제작되고 있다. 결국 죽음의 공포와 두려움에 매몰되지 않았던 살로몬은 예술을 통해 자기 치료의 과정을 뛰어넘어 ‘세상은 살아볼만 하며, 인생은 아름답다’는 것을 자신이 남긴 수백 점의 그림들로 증명하게 되었다. 살로몬의 비극적인 생애와 작품들을 접한 학생들은 자신의 가족, 우정, 사랑, 관심사 등에 대한 짧은 글을 쓰고 아이디어 스케치를 한 후 작가의 제작 방식을 따라 원색의 과슈 물감을 이용하여 그림으로 표현하였다. 이 때 중요한 것은 대상의 표현력이 아니라 인생을 바라보는 태도와 진실성이다. 학생들은 살로몬과 같이 자신의 이야기를 그림에 담아내는 경험을 통해 현실을 인식하고 표현할 수 있는 새로운 언어를 가지게 된다.

학생들에게 작가의 인생을 조사하고 미술 작품을 감상하게 하는 주된 이유는 아름다움에 대한 이해뿐만 아니라 작품이 들려주는 이야기에 반응하여 자신의 삶을 연결시키는 경험을 제공하기 위함이다. 이와 같은 감상, 비평, 이해 중심의 수업은 맥락을 이해하고 주제적으로 생각하는 태도가 중요하다. 이를 바탕으로 교사와 학생이 수업의 초기단계에는 작가를 선정하기 위한 논의를 형성하고, 제작 과정에서는 활발한 연구, 소통, 창작을 실행하는 것이다. 이러한 활동을 위해 숙의 모형과 프로세스폴리오 방식을 활용하여 수업을 구성하였다. 구체적인 수업 과정을 정리하자면, 먼저 교사와 학생이 숙의를 통해 논의의 장을 만들어서 관심 있는 작가 군을 선정하고 작가의 인생과 작품을 조사하고 발표하였다. 이러한 활동의 목적은 수업에서 다룰 소수의 작가를 선정하는 데 그치지 않고, 각자 조사한 작가와 작품을 비교하고 소통하면서 의미 있는 학습 공간을 만드는 것이다.

작가 선정 이후의 작업은 후보 작가 조사, 아이디어를 담은 글, 스케치, 사진, 친구들의 연구물에 대한 느낌 등 모든 자료를 모아 개인적인 프로세스폴리오를 만드는 것이다. 이 수업에서 살로몬을 선택한 주된 이유도 여기에 있다. 살로몬이 769점을 모아 만든 책도 결국은 삶의 과정을 글과 그림으로 담은 포트폴리오이기 때문이다. 이렇게 제작한 결과물들은 학습 공동체(교실, 교내)에 전시한다. 학생들은 작가 및 비평가가 되어 서로의 작품을 감상, 비평, 수용, 기록하면서 자신의 강점과 약점을 인식하고 새로운 프로젝트를 기획하게 된다.

3. 예술통합 창작활동

학생들을 관찰해보면 창작 행위를 할 때만 상상력이 길러지는 것이 아니라 감상과 비평을 통한 간접적인 체험을 통해서도 창의적 영감에 시동을 건다는 것을 알 수 있다. 가드너(Gardner, 2014: 211)는 미디

어 시대의 청소년들을 연구하면서 상상력에 대한 흥미로운 주제들을 제시하였다. 그 중에 하나가 우리는 타인과의 교류와 소통이 쉬워질수록 상상력이 더욱 촉진된다는 것과 개인이 속한 사회의 강력한 문화적 신호들도 상상력에 영향을 미친다는 것이다. 따라서 미술을 가르치는 교사의 역할은 학생들이 관념과 결정을 받아들이고, 경험에서 의미를 찾고, 우리 주변의 사회적 현실에서 접할 수 있는 소재들을 자유롭게 다룰 수 있는 놀이터를 제공하는 것이다.

(1) 수업 내용 및 분석

본 수업은 학교라는 일상적인 공간을 미디어와 연극적 요소를 통해서 새롭게 인식하고 내가 살아가는 공간과 공동체의 가치와 의미를 돌아보는 것을 목적으로 하고 있다. 수업의 대상은 중학교 2학년이고 수업의 주제는 '익숙한 공간을 낯설게 보기'이다. 따라서 이 수업은 1인칭 시점으로 음악과 지시문이 녹음된 트랙을 이어폰으로 들으면서 첫 발을 떼기 시작한다. 이 지시문에는 학교 곳곳을 다니면서 중학교 첫 1년을 추억하고 항상 뛰어놀고 공부하던 운동장과 교실을 새롭게 바라보고 자신의 가족과 친구를 생각하면서 메시지를 남기는 등 다양한 활동들이 담겨져 있다. 마지막으로 이 수업에 참여했던 친구들과 함께 남은 학창 시절을 의미 있게 보낼 것을 서로 다짐하고 격려하면서 활동을 마치게 된다.

개인의 삶은 과거와 현재, 미래로 이어지는 무수한 경험의 연속이다. 우리는 그것을 서사적인 관점에서 바라볼 필요가 있으며, 특히 예술 창작의 과정은 이야기에서 건져 올린 원석들을 다듬어내는 활동임을 인식해야 한다. 학생들에게 자신의 이야기와 주변에 둘러싸인 문화와 시대, 장소를 넘나드는 이야기들을 연관시키고 재구성하여 상상력을 발휘하도록 가르치는 것은 예술교육의 중요한 핵심이다. 마치 재료를 다듬고 깎고 붙이면서 조형 작품을 만드는 것처럼 개인과 공동체의 삶을 예술의 다양한 표현 방식을 빌려서 입체적으로 표현하는 것이다.

이와 같이 학교 안에서 예술적 경험을 하는 것은 일상적으로 살아가는 공간을 편안하게 인식하도록 도와준다. 이러한 경험이 예민한 사춘기를 보내는 십대 청소년들로 하여금 자신이 속한 공동체에 대한 의미를 발견하고 소속감을 갖게 하는 것이다. 그리고 열린 공간에서 자신의 목소리를 내고 타인의 목소리를 들음으로써 경청하고 공감하는 힘을 기르게 된다.

V. 결론

학교 현장에서 4차 산업 혁명에 따른 변화를 바라보는 시선에는 두려움과 기대감이 공존한다. 교육을 백년지대계로 보고 장기적인 흐름을 중시하는 측면에서 보면 4차 산업의 지식정보화와 빅데이터의 존재는 학생과 학부모에게 교육 서비스의 선택권을 부여해주며 학교의 담장을 낮추고 근본적인 변화를 촉구하는 요인이 된다. 이와 반대로 증강 현실과 가상 현실을 이용해서 교과 지식에 대한 이해를 높이고 프로그램밍과 3D 프린팅으로 개인 제작 공간을 제공함으로써 다양한 배움을 만들려는 입장도 있다. 한 발 더 나아가 새로운 사회로의 전환을 꿈꾸며 주체적인 인간상을 준비하는 청사진을 그리기도 한다.

이러한 관점들을 고려하면서 본 연구는 4차 산업 시대를 대비하여 예술교육의 역할을 규정하고 예술 본연의 특징이 부각될 수 있는 교육과정을 구성하는 데 주력하고 있다. 이를 위해서 현재 상황을 진단하고 대비하면서 미래교육에 대한 불안감을 최소화하고 근거 없는 낙관주의를 배제하고자 한다. 본인이 학

교 현장에서 예술교육과 인성교육을 담당하면서 항상 고민하는 주제는 '예술교육이 학교 교육과정 전반에 미치는 영향은 무엇인가?'하는 것이다. 그리고 이런 질문은 '미래교육에서도 예술이 교과외의 테두리에 묶여있지 않고, 우리의 책임을 실천할 수 있는 도구로 작용함으로써 창의성 교육을 넘어 영성과 인성교육에 연결될 수 있을까?'로 확장되고 있다. 그러나 교회와 기독교학교가 가지고 있는 예술에 대한 무관심과 냉담함은 예술교육에 대한 막연한 부담감을 가중시켜왔다. 이러한 현실을 직시하고 그동안 경험한 수업과 이론적 연구를 토대로 예술교육과정의 문턱을 낮추고, 창작의 경험을 공유하고 함께 소통할 수 있는 공동체적 공간을 만들고자 한다.

공동체적 창작 공간을 만든다는 것은 기존의 표현 중심의 미술수업과 분명한 차이를 가지고 있다. 프로젝트의 주제를 선별하고 수업의 구성원이 함께 참여하는 분위기를 조성하는 것이 중요하기 때문에 예술과 교육의 관계를 먼저 파악하고 산업화가 미칠 영향을 예상하였다. 이를 바탕으로 예술과 예술교육과정의 연관성을 살펴서 작가들의 창의적인 관점과 표현방법을 교육적으로 체계화하고, 속의 과정과 아트 프로펠 교수-학습, 프로젝트형 교과통합, 프레네 교육모델과 같이 예술교육과정에 적합한 교육 이론들을 탐색하고 이를 적용한 수업 사례를 소개하였다. 그러나 현대미술의 무분별한 사용을 지양하고 미래교육에 적절한 예술교육의 대안을 수립하기 위해서는 일종의 검증 장치가 필요하다. 이를 위해서 기독교 교육이론을 통해 성경적 관점을 점검하고 예술의 독창성과 공공성에 대한 기준을 제시하였다.

본 연구는 기술의 발전과 활용에 치우친 미래교육의 담론에 작은 파장을 일으키려는 의도를 가지고 있다. 이를 위해서 예술교육을 담당하는 연구자에게 가장 익숙한 방법을 선택함으로써 보수와 도전의 두 바퀴에 올라타고자 한다. 보수라 함은 지금까지 실험하고 진행했던 수업과 프로젝트를 보완해서 예술수업의 사례로 제시하는 것이고, 도전이라 함은 학교 현장의 교사로서 공동체적 창작 공간을 제안하고 예술의 영역을 다음과 같이 확장하려는 시도를 의미한다. 첫째, 예술적 표현과 소통을 경험함으로써 학생들이 모든 학문에서 참된 지식을 탐구하는 데 필요한 창조적 직관과 심미안을 갖추는 것이고 둘째, 공동체적 공간이라는 열린 광장에서 민주적인 시민의식과 자주성을 갖춘 인재를 길러내는 것이다.

이러한 연구에 필요한 실제 수업과 프로젝트의 진행 과정 및 결과를 제시하는데 있어서 본인이 교사로 재직하고 있는 기독교대안학교의 환경과 조건이 반영된다는 것을 미리 밝히는 바이다. 또한 교육적 의미를 담은 예술 운동을 실행하고 있는 외국의 사례를 찾아서 자료를 수집하였다. 이와 같은 양적 연구를 통해 현대예술의 세계적인 추세와 현황을 파악하는 것이 대안적인 예술교육을 준비하는 데 있어서 중요한 척도를 제공할 것이다.

후속 연구로 현재 진행 중이거나 완료된 미술수업과 프로젝트에 참여한 학생들의 반응을 수집하고 분석할 수 있는 여건을 만들고자 한다. 연구대상을 관찰하고 인터뷰하면서 예술적 창작활동이 학습자의 인내심과 문제해결력, 비판적 사고력과 같은 개인적 역량과 협동심, 공감 능력과 같은 사회적 역량 증진에 미친 영향을 파악하는데 중점을 둔다. 이러한 과정은 본 연구의 객관성과 완성도를 높여줄 것이며, 무엇보다 공동체적 창작공간을 확산시키고자 하는 본 연구의 목적에 부합한다고 할 수 있다.

참고문헌

