

## 예술을 통한 인성수업 개발

유승민(샘물중고등학교 교감)

유재봉(성균관대 교수)

### 논문 초록

오늘날 스마트폰과 미디어 환경은 청소년들에게 막대한 영향을 끼치고 있다. 청소년들은 미디어라는 도구를 이용해 손쉽게 인간관계를 구축하고 정보를 소유하려는 특성을 가지고 있다. 그러므로 학교는 교육과 경험의 축적을 통해 자신의 이야기를 표현할 수 있는 언어와 이를 담아낼 수 있는 그릇을 만들어내야 하며, 나아가 미디어 세대에 속한 청소년들이 만들어내는 상상력의 세계와 미디어를 포함한 창작의 도구를 이해할 필요가 있다.

예술적 표현은 사춘기를 보내는 청소년들이 주지주의적, 물질주의적 경쟁 문화를 탈피하여 열린 광장에서 자신의 목소리를 내는 것을 연습할 수 있는 좋은 통로가 된다. 특히 예술 창작과 감상을 통한 소통은 자신의 정체성을 찾아가고 타인을 배려하고 공감하면서 공동체를 경험할 수 있는 기회를 제공한다. 무엇보다 중요한 점은 예술 창작을 바탕으로 문화를 만들어가는 과정에 적극적으로 참여하는 것이다. 이를 통해서 학생들은 삶의 이유와 목적에 관해 질문을 던지고 자신의 내면에 귀를 기울이면서 공동체의 이야기를 만들어가는 여정에 동참하게 된다. 그들은 다양한 예술 활동을 경험하면서 감정과 에너지를 발산하고, 손으로 만드는 창작 활동을 직접 체험하면서 사계절에 맞춘 파종과 경작, 결실의 의미를 생각하게 되고, 끈기 있게 여정을 마무리하는 법을 배우게 된다.

이 논문의 목적은 예술교과를 통합한 인성수업을 통해 학생들의 창의성뿐만 아니라 인성을 개발하는데 있다. 사춘기에 접어든 청소년들은 또래 관계에서 자신의 위치를 찾고 사회적 관계 기술, 소통 방법을 체득하게 된다. 따라서 협동하면서 문제를 해결하고, 자신의 역할을 수행하는 공동체 창작 과정은 본 연구의 핵심이 된다. 여러 가지 예술 분야를 통합하는 방식은 학생들로 하여금 자신과 관련된 주제에 대해 고민하면서 다양한 표현을 통해 창조적 직관을 길러 자신과 주변을 바라보는 심미안을 기르도록 도와준다. 이러한 목적을 이루기 위해서 결과 중심의 기존 예술교육을 탈피하여 교사와 학생이 함께 협력하는 프로젝트 수업을 기획 및 실행하고, 수업 안에서 학생들의 반응과 변화가 다시 수업에 반영되는 순환 구조를 구성한다.

이를 바탕으로 예술교과가 통합된 실제적인 교육과정을 개발하고 정체성과 감정 표현에 관련된 수업을 진행하였다. 수업의 타당성과 효과를 검증하기 위하여 수업 관찰과 학생 면담을 실시하여 수업 과정과 작품 제작을 살펴보았다. 그 결과로 창의성과 인성교육의 균형을 통한 수업의 질적 향상, 학생들의 반응을 반영한 수업의 개선 등 유의미한 결과를 도출하였다. 이러한 성과는 현행 교육에 있어서 인성교육의 대안과 예술교육의 변화로 연결될 수 있는 가능성을 가지고 있다.

제시어: 예술 통합, 인성교육, 미디어 환경, 프로젝트 수업, 공동체적 창작 공간

### 1. 서론

오늘날 학교 교육의 문제는 예술의 측면에서 볼 때 크게 두 가지 양상으로 나타난다.

첫째, 학교의 인성교육은 도덕적 특성을 강조하고 실천적 요소에만 중점을 두고 있다. 입시 위주의 경쟁적 구조에서 자신의 위치를 찾고 상대를 배려하라는 요구는 학생들에게 부담과 혼란을 가져온다. 더욱 심각한 문제는 자신을 성찰하고 타인과 협력할 수 있는 다양한 기회가 너무 적다는 것이다. 이러한 상황이 개선되지 않음으로써 정체성이 왜곡되고 문제를 회피하는 성향이 증가한다. 이는 결국 자기중심적인 사고, 빈약한 상상력, 편향적인 인간관계를 형성하게 되는 결과를 초래하게 된다.

둘째, 이미지와 영상을 기반으로 다양한 콘텐츠가 강하게 결합된 미디어 환경에서 청소년들이 받는 영향은 매우 크다. 실제로 학교에서 학생들을 만나보면 특정한 이미지를 전달하기 위해 자신을 포장하는 경향을 보인다. 이렇게 외양에 관심을 쏟는 반면에 자신에 대한 성찰과 모험을 선택하는 시도는 줄어들고 있다. 소셜 네트워크 서비스(SNS)는 웹상에서 자신을 표현하고 인맥을 형성하는 공간이다. 이곳에서 개인의 일상과 정보가 공유되고, 교류 빈도에 따라 친구들의 순위가 매겨지며 각자의 선택에 따라 사회적 관계의 연결과 단절이 반복된다. 하지만 가드너(Gardner, 2014: 167)에 의하면, 인간관계에서 위험요소를 제거하는 것이 심리적으로 더 편할 수는 있지만, 갈등이나 위험을 감수하지 않음으로 인해서 타인과의 진정한 소통이 어려워지는 결과를 낳게 된다. 이처럼 진실한 소통이 없으면 상대방의 입장에서 생각할 기회를 얻지 못한다.

미디어는 문화적 배경을 형성하면서도 매체로서의 특징을 가지고 있다. 따라서 교사는 미디어의 영향을 받는 청소년들을 위해서 입체적인 접근과 고민을 가지고 교육과정을 구성할 필요가 있다. 이를 통해서 책임감을 가지고 윤리적으로 미디어 사용하기, 검증된 정보를 선별하여 활용하기 등을 익혀야 한다. 그러나 교육 현장에는 컴퓨터와 인터넷을 보급하고 하드웨어와 소프트웨어를 가르치면 디지털 교육이 완성된다는 생각이 여전히 퍼져있다. 이러한 인식은 현재도 이어져서 뚜렷한 목적 없이 유행처럼 코딩과 프로그래밍 교육을 도입하고 있는 실정이다. 이러한 학교 상황에서 예술 중심의 창작 활동의 필요성을 찾아볼 수 있다.

급속한 성장과 변화를 경험하는 십대 사춘기가 되면 ‘나는 누구인가?’ 라는 질문을 던지며 자기를 찾는 과정에 들어가게 되고 부모로부터의 분리를 시도하게 된다. 갈린스키(Galinsky, 1997: 121)에 따르면, 이 시기는 상호 의존기로서 부모가 자녀를 독립적인 인격체로 인정하고 서로 의존하는 관계를 만들어가야 한다. 정체감을 형성하기 위해 저항과 반항의 실험 기간을 거치는 십대 자녀에게 어렸을 때부터 해왔던 훈계는 잔소리와 억압으로 느껴질 것이다. 그렇다고 합리적이고 논리적인 대화를 이뤄질 것으로 기대하기도 어렵다. 무엇보다 교사와 부모는 기존의 권위체계를 버리고 새로운 전환기에 들어선 자녀들과의 관계 형성과 균형 잡힌 성장을 위해서 지속적으로 노력할 필요가 있다. 예술은 예민한 사춘기를 보내는 청소년들이 현행 주지주의 교육과 물질주의적 경쟁 문화를 탈피하여 열린 광장에서 자신의 목소리를 내는 것을 배울 수 있는 좋은 통로가 된다. 그린(Greene, 1998: 175)에 의하면, 학교 공부를 보다 심미적인 접근이 가능하도록 개발함으로써 학생들에게 보다 풍성하고 아름다운 삶으로 인도하는 통로를 제공하고, 이를 실행하기 위해서 미술과 음악 과목을 커리큘럼의 비중 있는 자리에 두고 학생들의 마음을 새롭게 하도록 도와주는 기회와 특권들을 누려야 한다.

이 글의 목적은 현 시대의 청소년들을 사역의 대상으로 규정하고 미디어로 둘러싸인 그들의 사회-문화적 상황을 파악하여 기독교학교에서 실현가능한 예술을 통한 인성수업을 제안하는 것이다. 공동체적 창작과 예술을 통한 소통은 자신의 정체성을 찾아가고 타인을 배려하고 공감하면서 공동체를 경험하는 인성교육의 장으로 활용될 것으로 기대된다. 그리고 무엇보다 중요한 점은 예술 창작을 바탕으로 문화 창조 과정에 적극적으로 참여할 수 있는 길을 여는 것이다.

## II. 예술과 인성

## 1. 예술과 전인

학생들은 하나님의 형상대로 창조된 소중한 존재이다. 그러나 학생은 타락한 죄인의 속성을 지니고 있는 존재로 인간성의 왜곡과 지나친 자아에 대한 관심이라는 한계를 지니고 있다. 따라서 기독교교육은 하나님의 은혜를 통해 공동체 구성원이 인생의 목적과 의미를 찾고 참된 인간의 속성들을 회복하는데 목적을 두어야 한다.

인간은 누구나 전적으로 타락한 죄인이지만 예수 그리스도를 믿고 구원을 받았다면 하나님의 자녀로 신분이 변경된 새로운 피조물이다. 그리스도 안에 있는 학습자들은 새로운 피조물로서 자기를 인식하도록 계속해서 교육을 받아야 한다. 다시 말해서 복음의 능력이 우리 각자 안에서 어떻게 역사하는지 충분히 가르쳐야 한다.(이숙경, 2015: 163-164) 또한 학생들은 모두 각기 다른 장점과 은사와 재능을 가진 존재로 지음 받았기 때문에 자신만의 고유한 방식으로 명령들을 수행하며 하나님의 형상을 드러내야만 한다. 학생들은 전체적이고 통합적인 존재로서 그들의 독특성과 자율성을 존중받아야 할 자격이 있으며 가정과 사회의 우호적이고 안정적인 보호가 필요하다.

기독교교육은 학생을 하나님이 창조하신 인간의 본래 목적에 맞게 전인적으로 성장시키는데 있다. 특히 예술교육은 사고형에 치우친 교육과정의 감각, 직관, 감정이 결합된 지성활동을 포함할 수 있도록 균형을 잡아준다. 해리스(Harris, 2003: 195)는 자신의 저서에서 감성과 지성활동의 통합을 실천한 교사를 소개하면서 미술의 문제가 삶의 구체성과 연결되어 있음을 강조하였다. 그녀가 강조하고 있는 것은 미술교사에게 있어서 미술교육에 대한 분명한 철학을 바탕으로 미적인 관점에서 학생을 이해하고 교육의 환경을 구성하는 것이 무엇보다 중요하기 때문이다. 그녀는 미학과 지성의 결합을 인간 활동의 특징으로 보는 듀이(Dewey)의 견해에 동의하면서 미술이라는 지속적인 경험을 통해서 감정이 표현된다고 보았다. 특히 작품이나 어떤 미적인 개체를 만드는 것은 감정과 관련 있는 것이며 감정이 형태를 취하도록 허락한다고 생각하였다.

미술을 통해 배운다는 것은 미술에 관한 학습이라기보다는 경험을 토대로 인간의 감정과 인간관계에 대해 진지하게 참여하는 것이다. 실제로 미술수업의 중요한 구성요소 중에 하나는 재료를 사용하고 기법을 익히면서 동료들과 협력하는 가운데 자신의 역할을 찾아 스스로 학습하는 자연적인 활동이다. 그러나 무엇보다 중요한 경험은 교사는 성실하고 꾸준히 교육환경을 만들고, 학생들은 잘 구성된 미술수업을 통해 스스로 배우고 또한 서로에게서 배우는 것이다.

이와 같이 사유와 직관, 창작 등 미술의 장점을 극대화하는 교육관과 듀이의 진보주의적 관점은 미술교육의 고정관념을 깨뜨리는 돌파구가 된다. 무엇보다 학생들의 경험과 능력을 배려하여 미학과 지성의 결합을 인간 활동의 특징으로 보는 듀이의 관점은 미적 가르침이 교육 전반에 걸쳐 타당한 교육 모델을 제공할 것으로 기대할 수 있다. 그러나 교육내용과 방법을 일방적으로 제시하는 전통적 교육에 대한 반작용으로 형성된 듀이의 진보주의에 대해서는 분명한 경계가 필요하다. 듀이는 프로이드(Freud)의 심리학과 루소(Rousseau)의 자연주의와 맞물려 '절대적 존재는 없으며 인간에게 내재된 힘으로 모든 문제를 해결할 수 있다는 이론을 역설하였다. 물론 진보주의 교육철학이 학습자를 능동적 참여자로 보고 학생들의 흥미, 호기심, 관심, 욕구, 경험 등을 매우 중요하게 다뤄야 한다는 관점을 제공하고 있지만, 이것이 지나치면 학생들을 교육과정의 중심으로 올려놓을 가능성이 있다. 기독교학교는 이를 분명히 인식하고 공동체성이라는 성경적 가치를 위해서 진보주의적 사상에 대한 분별력을 가져야 한다.

## 2. 예술과 인성

예술교육의 핵심은 공동체적 유대감을 가지고 서로에게 자신의 마음을 열어가는 데 있다. 오늘날과 같은 경쟁 사회에서 상대방의 결점을 들춰내어 자신의 이익을 취하는 것이 아니라 인간에 대한 깊은 이해를 가지고 존중과 사랑을 실천하면서 융합과 이해에 도달하는 방식을 배우도록 도와야 한다. 그러나 현재 예술교육은 지나치게 표현 기능과 결과 중심으로 진행되고 있으며, 학생의 발달 단계에 따른 심리적 상태를 반영하지 못한다. 이는 예술에 대한 흥미와 수업에 대한 기대가 낮아지는 결과를 가져온다.

예술교사의 전문성은 예술에 대한 관심이 전혀 없거나 창작 활동에 흥미를 느끼지 못하는 학생을 만났을 때 발휘되어야 한다. 교사는 항상 실수와 오류를 범할 가능성이 있기 때문에 학생에게 늘 열린 마음으로 질문을 던져야 한다. 그리고 그 질문에 대한 대답이 만족스럽지 않더라도 수용할 태도가 있어야 한다. 그래야 불확실성이 가득한 이 세상에서 일정한 공식으로 풀리지 않는 갈등과 문제들을 다양한 시각에서 살펴보고 창의적인 대안을 찾을 수 있기 때문이다. 이는 예술수업처럼 상상력과 독창성이 필요한 분야에서 더욱 요구된다. 팔머(Palmer)에 따르면, 학교는 개인적이고 사회적인 병리를 방지하도록 마음의 습관을 가르침으로써 민주주의의 이상에 기여할 수 있다. 잔인함과 창의성의 역사, 환경 파괴와 복원, 절망과 희망의 문학 등 모든 분야의 사실이 긴장을 유발하는 질문들을 제기한다는 것을 학생들은 배운다. 그 긴장을 풀어 안음으로써 그들은 더 훌륭한 시민과 사람이 될 수 있기 때문이다(Palmer, 2012: 208-209).

그렇다면 예술수업에서 제시할 수 있는 인성에 대한 일정한 기준은 무엇인가? 학생들은 인성이나 도덕성을 진단하고 교육하기 위해 개인과 사회 모두에서 필요한 덕의 목록을 추출하여 인성을 정의하는 경향을 보였으며 연구자마다 인성을 이루는 덕의 범위가 다르다. 인성을 이루는 구성요소를 정리하여 나타내면 <표 1>과 같다.

<표1> 인성 구성요소 정리

구분	내용
조연순 외(1998)	· 민주시민의식: 준법, 봉사, 협동, 책임감, 정의감, 애국심, 환경보호의식 · 타인존중의식: 권위의 존중과 수용, 예의범절, 효, 사랑, 배려, 정직, 신뢰 · 자기존중의식: 자신감, 자아수용, 자기표현, 자기통제
조난심 외(2004)	성실, 정직, 자주, 절제, 자기주도성, 사고의 유연성, 예절, 협동, 준법, 책임, 타인배려, 효도, 경애, 관용(개방성), 정의, 공동체의식, 민족애, 인류애, 타문화이해, 생명존중
조셉슨 연구소	진실성, 존중, 책임, 공정성, 배려, 시민의식
2009개정 도덕과 교육과정	존중, 책임, 정의, 배려, 자율, 성실, 절제, 효도, 예절, 협동, 준법, 공익, 애국심, 통일의지, 인류애, 자연애, 생명존중, 평화
이명준 외(2011)	존중, 배려, 책임, 신뢰성, 정의, 시민성
우병열 외(2012)	지혜, 용기, 성실, 절제, 효도, 예절, 존중, 배려, 책임, 협동, 준법, 정의
천세영 외(2012)	· 도덕성: 핵심가치 인식, 책임 있는 의사결정(역량), 정직, 책임 · 사회성: 사회 인식, 대인관계, 공감, 소통 · 감성: 자기인식, 자기관리, 긍정, 자율
양정실 외(2013)	존중, 배려, 책임, 참여와 협동, 공감과 수용, 대화와 소통능력, 문제와 갈등해결능력, 정의

\* 출처: 손경원 외(2014, p.31), 양정실 외(2013, p.17)에서 재구성

### III. 예술을 통한 인성수업의 개요

#### 1. 수업의 목표

본 예술수업의 목적은 사춘기를 맞이한 학생들에게 자신의 정체성과 삶의 이유와 목적에 관해 질문을 던지고 나와 타인의 이야기에 귀를 기울이면서 우리의 이야기를 만들어가는 여정에 참여할 것을 요청하는 것이다. 따라서 수업의 부제는 '나를 찾아 떠나는 여행'이라고 할 수 있다. 학생들은 이 여행을 통해 다양한 예술 활동을 경험 하면서 감정과 에너지를 발산하고, 손으로 만드는 창작 활동을 직접 체험하면서 사계절에 맞춘 파종과 경작, 결

실의 의미를 생각하게 되고, 끈기 있게 여정을 마무리하도록 격려 받게 된다. 구체적인 수업 목표는 다음과 같다.

- (1) 예술적 경험과 성찰을 통해 자존감과 정체성을 확립한다.
  - ① '나너-공동체-광장'으로 영역을 넓혀가며 정체성에 대해 생각하기
  - ② 정체성에 대한 고민을 글쓰기, 그리기, 만들기 등을 통해 표현하기
  - ③ 각자의 감정과 정서를 율동과 연기로 표현하기
- (2) 공동체적 창작과정을 통해 소통을 경험하고 수용하는 법을 익힌다.
  - ① 자신의 재능과 흥미를 파악하고 공동체적 창작과정에 참여하기
  - ② 공동체적 창작과정 안에서 책임 있게 소통하고 자신의 역할을 감당하기
  - ③ 창작과정을 통해 얻은 결과를 다양한 매체를 이용하여 기록하고 전달하기

## 2. 수업의 내용

본 수업은 학교 현장에서 다양한 예술적 표현과 활동을 통해 인성교육을 구체적으로 실현하기 위한 실천적 연구의 성격을 가지고 있다. 이를 성공적으로 운영하기 위해서 수업의 핵심 방향을 정하고 주요 교육활동에 대한 중점 요소를 추가함으로써 본 수업에 대한 이해를 돕고, 예술 활동이라는 특성과 방향성을 분명히 제시한다. 구체적인 수업 운영은 학교의 학사일정과 전체 교육과정에 맞게 년 단위로 진행되는 것을 원칙으로 하며, 수업에 참여하는 교사와 학생들을 특정하고 계절별 교육계획을 작성한다.

### (1) 수업의 핵심방향 및 중점요소

핵심방향	사계절에 맞춘 프로그램	나를 찾아 떠나는 여행	공동체의 이야기 만들기
중점요소	디지털 미디어의 활용	공동체적 창작 활동	예술교과 통합(종합예술)

### (2) 연구의 내용

#### ① 수업의 구성원

구분		내용
학생	중학교 1학년, 2학년	남녀 학생의 비율을 고려하여 수업 당 20~24명 정원
교사	미술교사	미술, 미학, 감상, 무대 미술
	연극교사	연기, 연출, 몸짓으로 표현하기
	미디어교사	미디어, 촬영, 영상 제작
	음악교사	음악, 학년 담임과 소통

#### ② 수업의 운영 방안

##### • 수업 구성

수업 형태	주당 차시	봄(3~4월)	여름(5~7월)	가을(8~10월)	겨울(11~12월)
예술통합 인성수업	2	교육과정과 단원의 주제에 따라 다양한 학급 형태로 수업 운영			

##### • 계절별 수업계획

구분	월	핵심주제	교육 활동	참고 자료
봄	3월	이름	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 두들림과 누들림으로 자기 이름 표현하기</li> <li>• 공동체 나아가기: 추억 여행</li> </ul>	여행의 시작
	4월	공동 창작 공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공동체적 창작 공간</li> <li>- 교실 환경 꾸미기</li> </ul>	공간에 대한 이해
여름	5월	정체성 감정표현	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “나는 누구인가” ①</li> <li>- 주어진 현실 속에서 자신의 이야기를 찾는 작가들(살롯 살로몬, 빈센트 반 고흐 등)</li> <li>- 나의 이야기를 글과 그림으로 남기기</li> <li>• “나는 누구인가” ②</li> <li>- 가면 만들기</li> <li>- 가면 쓰고 프로필 촬영하기</li> </ul>	여정의 확인 작가 조사
	6월			가면의 의미 페르소나
	7월			
가을	8월	재능 공동체	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 감정 표현하기</li> <li>- 모듈별로 5가지 감정을 몸짓으로 표현하기</li> <li>- 몸 동작 연출, 사진 촬영</li> <li>• 창작극 만들기</li> <li>- 주제를 정해서 연출부 구성하기</li> <li>- 연기·연출팀, 미술팀, 음악팀, 미디어팀 구성</li> </ul>	사진 작업
	9월			마인드맵 전공별 준비
	10월			
겨울	11월	끈기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작극 발표</li> <li>- 학교 구성원들을 대상으로 발표</li> <li>- 교외에서 발표</li> <li>• 창작극프로젝트를 통해 열정, 끈기를 내면화</li> </ul>	광장에서 나누기
	12월	나눔		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수업을 마치며_나와 공동체가 얻은 가치</li> <li>- 개인 포트폴리오 만들기</li> </ul>

### 3. 수업의 방법

예술을 통한 인성수업의 목적은 학생들이 배움의 공동체 안에서 다양한 예술적 표현으로 자신의 정체성을 찾아가고 창조적 직관을 길러 자신의 내면에 있는 참된 자아를 만나도록 이끌어 주는 것이다. 이러한 배경에서 수업을 담당할 예술 교사들이 협력하여 프로젝트형 교과통합 수업의 구조를 설계한다.

본 수업은 예술 활동을 통한 인성교육을 추구하고 있기 때문에 구체적인 목표를 달성하기 위한 교육과정 단위를 고안하고 관련된 평가 도구를 개발할 필요가 있다. 가드너는 이처럼 일정 기간 동안 실시할 수 있는 교육과정의 단위를 ‘영역 프로젝트(domain project)’로 규정한다. 이 영역 프로젝트는 개념과 실습에 초점을 맞추고 산출(제작), 지각(이해), 성찰(반성)의 요소를 반영하고 있다.<sup>1)</sup> 영역 프로젝트와 함께 수업의 구조를 받치고 있는 것은 ‘프로세스폴리오’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(Gardner, 2007: 202-204). 이러한 방식은 예술수업의 구조를 탄탄하게 만들어주며 교실에서 일어나는 시행착오를 통해 수업을 발전시킬 수 있는 가능성을 제시한다.

1) 가드너는 예술 활동을 통해 측정할 수 있는 세 가지 역량(산출, 지각, 성찰)을 제시한다. 산출(제작, Production)은 작곡이나 연주, 그리거나 칠하기, 상상적인 혹은 창의적 글쓰기, 지각(이해, Perception)은 예술적 형태를 구별 또는 식별하는 것, 예술적으로 사고하기, 성찰(반성, Reflection)은 자신이나 다른 예술가들의 지각이나 작품으로부터 한 걸음 물러서는 것, 그리고 성취된 목표, 방법, 어려움, 효과를 이해하는 것을 의미한다. 가드너와 그의 연구팀은 세 가지 역량의 약자를 따서 아트 프로펠(Arts PROPEL)이라는 예술교육 프로그램을 제안하였다.

인성교육과 창의성교육의 균형은 수업의 효과성을 확인하는 과정을 통해 검증될 수 있다. 이를 위해서 수업 관찰 및 면담 방식을 채택하여 예술을 통한 인성교육의 교육적 의미를 탐색한다. 관찰과 면담의 목적은 예술창작 과정 안에서 발생하는 현안과 구성원 간 상호작용, 학생 개인의 배움의 경험을 이해하고 분석함으로써 인성교육의 효과를 파악하는 것이다. 자료 수집은 매 수업 단원마다 진행하며, 사례연구를 통해 단일 또는 복합 사례에 대한 관찰 및 면담을 실시하여 다양한 자료를 수집하고 분석한다.

#### IV. 예술을 통한 인성수업 개발의 실제

##### 1. 나와 공동체를 알아가기 위한 예술수업

###### (1) 수업 내용

① 가면 만들기: 중학교 1, 2학년 학생을 대상으로 정체성과 관련하여 ‘나는 누구인가를 주제로 ‘가면 만들기’ 2차시 수업을 3주간 진행하였다. 각 주치의 수업 내용을 간단히 요약하면 다음과 같다.

주차	차시	수업내용
1	1, 2차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국의 전통 탈춤과 유럽의 가면무도회 비교 연구하기</li> <li>• 각자 아이디어스케치를 통해 컨셉 정하고 가면 만들기(진행)</li> </ul>
2	3, 4차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 재료를 가지고 가면 만들기(완성)</li> <li>• 서로 감상하기</li> </ul>
3	5, 6차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가면을 착용하고 프로필 사진 촬영하기</li> <li>• 가면에 담긴 이야기 쓰기</li> </ul>

② 그림자로 감정 표현하기: 중학교 1학년 학생을 대상으로 감정을 표현하는 활동을 2주간 진행하였다. 학생들은 각자 관심 있는 감정을 선택해서 팀별로 동작을 구성하고 장면을 연출하여 사진으로 기록하였다. 각 주치의 수업 내용을 간단히 요약하면 다음과 같다.

주차	차시	수업내용
1	1, 2차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팀 구성: 선택한 감정에 따라 팀을 구성하기</li> <li>• 팀별로 감정(슬픔, 기쁨, 버럭, 슬픔, 까칠)에 맞는 동작 구성하기</li> <li>• 테스트샷 찍고 수정하기</li> </ul>
2	3, 4차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 테스트샷을 참고해서 동작 및 장면 연출하기</li> <li>• 사진 촬영하기, 팀별로 논의해서 스톱모션 찍기</li> <li>• 다함께 작품 감상하기</li> </ul>

###### (2) 수업 분석

예술을 통한 인성수업을 준비하는 초기 단계에서는 비교적 다루기 쉬운 소재를 선택하는 전략이 필요하다. 그런 면에서 ‘가면’은 동서양을 막론하고 내면에 숨겨진 이야기를 시작할 수 있는 적절한 도구로 활용되고 있다. 특히 오늘날처럼 슈퍼히어로 시대에 가면을 통한 익명성은 대중 앞에 나설 수 있는 용기를 주기도 하며, 취약한 내면을 보호하는 장치가 되기도 한다.

한편으로 분석심리학을 창시한 융(Jung)은 페르소나 개념을 통해 사람의 내면과 외면을 연결한다. 페르소나는 고대 그리스의 연극에서 배우들이 쓰던 가면을 뜻하며 현실을 살아가는 우리들도 집단 속에서 여러 개의 가면을 이용하여 살아감을 비유한다. 그러나 융은 위선과 거짓의 의미로 페르소나를 격하시키지 않는다. 페르소나는 집단정신의 한 단면이며 개인의 고유한 성격을 나타내진 않는다. 즉, 페르소나는 참과 거짓을 나누는 기준이 아니고, 개인과 사회가 타협하면서 얻어낸 결과이다. 그리고 각자의 타협에는 연관된 개인들이 모두 관여되어 있

다. 일례로 우리가 어떤 친구의 별명을 부르거나 특정한 이미지로 인식할 때, 각자가 처한 가정이나 사회의 위치에 따라 체면, 사명, 역할 등을 규정할 때 암묵적으로 페르소나를 형성하게 된다. 따라서 페르소나를 가식적인 마스크로 인식하고 벗겨버리는 것은 한 사람의 민낯을 전체에 그대로 노출하는 행위이다. 분석심리학에서는 이러한 상태를 외계와의 관계가 상실되었다고 본다. 이런 상태에서는 무의식적인 충동들에 사로잡혀 타인과 사회를 고려하지 않고 자기 기분에 따라 행동하는 양상을 보인다(이부영, 2012: 96-100).

이렇게 예술을 통해서 자신을 표현하려는 시도들은 기존의 교육과정과 내용을 탈피하여 더욱 유연하고 실험적인 수업의 설계가 요구된다. 특히 표현과 활동이 강조되는 예술교육의 특성을 감안하여 보다 정교한 수업 구성이 필요하다. 수업을 디자인하면서 고려해야 할 점은 다음과 같다.

학생의 특성 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>정체성에 대해서 어느 정도 인식하고 있는지 파악</li> <li>예술수업에 관한 관심과 사전 경험을 파악하고 이해</li> <li>중학교 1, 2학년의 발달 단계에 맞춰 수업의 주제와 방향 정하기</li> </ul>
교육과정 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>동학년의 교육과정을 참고하여 예술을 통한 인성수업 구성</li> <li>가면의 역사적 맥락, 예술적 맥락, 시대적 맥락을 포함</li> <li>가면 만들기를 통해 얻고자 하는 것을 구체화하고 학습자가 파악할 수 있도록 수업 설계(표현과 수용 / 이해와 공감)</li> </ul>
핵심질문 및 교육과정 재구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업의 핵심 목표와 의도를 찾고 이와 관련한 핵심 질문 만들기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가면을 소재로 하여 정체성을 표현하는 이유는 무엇인가?</li> <li>- 가면을 만들면서 예술적 상상력은 어디까지 허용되어야 하는가?</li> <li>- 가면을 통해서 자신을 표현하는 것은 어떤 유익이 있는가?</li> <li>- 가면을 쓴 타인을 볼 때 나는 어떤 느낌을 얻는가?</li> </ul> </li> </ul>
학습구조 및 교수학습 활동 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업의 도입 / 활동을 설명하는 단계: 강의식 학습</li> <li>아이디어 스케치 / 작품 제작: 개별 학습</li> <li>작품 발표 / 감상: 협동 학습</li> <li>아트 프로젝트를 활용한 프로세스 폴리오 제작: 글쓰기, 작품 촬영</li> <li>교사 역할: 작가, 진행자, 평론가, 큐레이터 역할 담당</li> </ul>
수업 준비물 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>가면을 소재로 한 작품이나 공연: 봉산탈춤, 가면무도회, 영상 자료</li> <li>가면 틀: 마분지, 고무줄 / 회화 재료: 아크릴물감, 과슈, 비즈, 글리터 물감</li> </ul>
수업 실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업지도안을 준비하되 돌발 상황에도 유연하게 대처 / 수업의 핵심을 유지</li> <li>교사 중심의 강의식 수업은 도입 부분에서만 실시</li> <li>수업 중 학생들의 변화를 살피고 수업의 흐름을 파악하고 조율</li> </ul>
평가 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품이 손상되지 않도록 보관               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 완성작품, 프로세스폴리오(아이디어 스케치, 글, 프로필 사진)</li> </ul> </li> <li>동료 교사들과 수업에 대한 피드백 나누고 개선 방안 모색</li> </ul>

### (3) 수업 효과

본 수업은 청소년의 사회적 관계와 정서적 측면을 고려하여 예술을 통해서 자신의 정체성을 인식하고 자신을 표현하는 기회를 확장하는 데 그 의미가 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해 수업에 참여한 학생들을 관찰하고 면담을 통해 피드백을 수집하는 것은 연구 결과를 측정하고 보완하기 위한 필수적인 과정이다. 따라서 본 연구는 연구의 타당성과 효과성을 확보하기 위하여 연구대상인 중학교 2학년과 1학년 학생들을 구분하여 순차적으로 진행하고자 한다. 먼저 중학교 2학년을 대상으로 진행된 인성수업의 결과(작품, 학생 면담, 교사 피드백 등)를 참고하여 수업을 보완한 후에 중학교 1학년을 대상으로 사전 및 사후 설문, '가면 만들기를 포함한 프로젝트 수업, 면담, 수업 관찰을 하였다.

현재, 이론적 바탕과 기본 교육과정을 토대로 수업과 참관, 인터뷰가 진행되고 있다. 그중에서도 '가면 만들기' 수업에 참여한 중학교 2학년 학생(여학생 8명, 남학생 2명)이 면담에 참여하였으며, 면담 문항과 내용은 아래와



같다.

### ① 면담 문항

1. 가면 만들기를 통해서 느낀 점에 대해서 구체적으로 얘기해 주세요.
2. 가면 만들기를 처음 시작할 때와 중간, 마무리 과정을 거치면서 생각의 변화가 있었나요? 생각의 변화가 있었다면 간단히 요약해 주세요.
3. 가면을 쓰고 사진을 촬영하는 것과 일반 증명사진을 찍을 때와 다른 점이 있었나요? 다른 점이 있었다면 구체적으로 얘기해 주세요.
4. ‘예술을 통해 정체성을 발견하기’를 통해서 자신의 생각을 정리하고 표현하는 것에 도움이 되었나요? 도움이 되었다면 어떤 점이 그런가요?
5. 가면 만들기 같이 자신의 생각을 표현하는 활동을 더 경험하고 싶은 생각이 있나요?

### ② 면담 내용

1. 가면 만들기를 통해서 느낀 점에 대해서 구체적으로 얘기해 주세요.

배\*\*(남), 신\*\*(남): 가면 만들기를 통해 일반 가면과 다르게 자신의 감정 상태를 잘 드러낼 수 있는 점이 좋았습니다. 자신이 직접 디자인하는 것도 재미있었습니다. 저는 인간이 가지고 있는 복잡한 감정을 표현하고 싶었는데 섞여 있는 감정이나 평소에 말로 표현하기 힘든 감정들을 표현할 수 있어서 좋았습니다. **(창의성 교육요소: 사고의 확장)**

신\*\*(여), 이\*\*(여): 수업을 통해서 많은 흥미와 즐거움을 느낄 수 있었고 나만의 정체성을 찾아볼 수 있어서 좋았습니다. 무엇보다 가면 제작에 앞서서 선생님께서 선행학습으로 진행해주신 정체성과 관련된 다양한 자료들을 학습할 수 있어서 실제 가면 제작 활동에 임할 때 도움이 많이 되었어요. 가면을 만들면서 ‘내가 이런 것들을 좋아하는구나’를 새롭게 알 수 있었고, 다른 친구들의 가면을 보면서 내가 몰랐던 친구들의 다양한 모습들을 알 수 있어서 좋았습니다. **(창의성 교육요소: 호기심, 동기, 몰입)**

양\*\*(여), 김\*\*(여), 황\*\*(여): 가면을 통해 자신을 표현하기에 앞서서, 내가 어떤 사람인지, 무슨 생각을 하는지 찾아가는 과정이 좀 어려웠습니다. 저의 단점들을 최대한 가면으로 가리려고 했던 것 같고, 저의 성격이 솔직하고 고집이 센 점들을 순한 양의 모습으로 가리고 싶었습니다. **(창의성 교육요소: 사고의 확장, 문제해결력)**

2. 가면 만들기를 처음 시작할 때와 중간, 마무리 과정을 거치면서 생각의 변화가 있었나요? 생각의 변화가 있었다면 간단히 요약해 주세요.

신\*\*(여), 이\*\*(여): 생각의 변화가 있었습니다. 처음에 가면을 그럴 때에는 어떤 식으로 그려야 하는지 고민이 많았는데, 수업이 진행되면서 다양한 스케치들을 할 수 있었고, 수업 마무리 과정에서는 저의 생각이 잘 드러나는 가면을 제작할 수 있었습니다. **(창의성 교육요소: 사고의 확장, 몰입)**

손\*\*(여), 이\*\*(여): 처음에는 그냥 가면 만들기라고 생각했는데, 수업이 진행될수록 좋았습니다. 어떤 가면을 만들지 계획을 한 것은 아니지만, 수업이 진행될수록 좋아하는 재료들을 선택해보고 다양한 시도를 하면서 재미있는 가면이 나왔어요. **(창의성 교육요소: 사고의 확장, 몰입, 호기심)**

양\*\*(여), 김\*\*(여), 황\*\*(여): 처음에는 아무 생각 없이 했는데, 진행하면서 내용이 깊어지고 나에 대해서 많이 생각해볼 수 있어서 좋았습니다. 특히 나를 형상화하는 과정이 쉽지는 않았지만 재미 있었어요. **(창의성 교육요소: 사고의 확장, 몰입)**

3. 가면을 쓰고 사진을 촬영하는 것과 일반 증명사진을 찍을 때와 다른 점이 있었나요?

다른 점이 있었다면 구체적으로 얘기해 주세요.

배\*\*(남), 신\*\*(남): 증명사진은 언제 찍든 비슷한 자신의 얼굴이 나오는데, 가면을 쓰고 촬영하면 자신의 감정상태가 드러난다는 점에서 다른 것 같아요. 또한 증명사진은 얼굴 전체가 나오는데, 가

<p>면 쓴 얼굴을 내가 드러내고 싶은 일부분만 보여줄 수 있어서 재미있었습니다. <b>(창의성 교육요소: 개방성/ 인성교육요소: 행동실천력)</b></p>
<p>손**(여), 이**(여): 증명사진보다 가면사진이 훨씬 더 자신감이 생기는 것 같습니다. 증명사진에서는 신경써야하는 것들이 많았는데, 가면 사진에서는 나의 모습을 솔직하고 적극적으로 나타낼 수 있어서 더 편하고 좋았습니다.</p> <p>내 얼굴에 대해서 자신감이 없었는데, 내가 만든 가면을 착용하고 촬영하니까 더욱 자신감이 생겼어요. 그리고 더욱 활짝 웃으면서 촬영할 수 있었습니다. <b>(창의성 교육요소: 개방성, 독립심 / 인성교육요소: 행동실천력)</b></p>
<p>양**(여), 김**(여), 황**(여): 좀 더 다양한 포즈와 표정을 취할 수 있었고, 여러 가지 컨셉으로 해 볼 수 있어서 좋았습니다. 자신감이 생겼고, 내 얼굴이 어떤 모습일지 신경 쓰지 않아도 되서 편하고 자유롭게 표현할 수 있었습니다. 또한 친구들이 가면으로 가리고 있어도 가면의 특징 덕분에 누가 누구인지 다 알아볼 수 있어서 재미있었습니다. <b>(창의성 교육요소: 개방성, 독립심 / 인성교육요소: 행동실천력, 의사결정능력)</b></p>

<p>4. ‘예술을 통해 정체성을 발견하기’를 통해서 자신의 생각을 정리하고 표현하는 것에 도움이 되었나요? 도움이 되었다면 어떤 점이 그런가요?</p>
<p>배**(남), 신**(남): 도움이 되는 것 같습니다. 자신의 생각을 정리할 수 있을 뿐만 아니라 내 자신을 알아가는 시간을 가질 수 있었어요. <b>(창의성 교육요소: 사고의 확장, 독립심)</b></p>
<p>신**(여), 이**(여): 네. 도움이 됩니다. 무엇보다 재밌는 생각을 적어가고, 그러한 자신의 생각을 표현할 수 있어서 좋았습니다. 지금까지는 자신의 아이디어를 생각으로만 하거나 적어두는 방식으로만 했는데, 이렇게 가면을 시각적으로 표현하면 다른 친구들과도 쉽게 공유할 수 있어서 좋았습니다. <b>(창의성 교육요소: 사고의 확장, 독립심, 개방성)</b></p>
<p>정**(여): 네. 제가 평소에 마주하기 어려운 나의 정체성을 마주할 수 있는 용기가 좀 생기는 것 같아서 좋아요. <b>(창의성 교육요소: 독립심, 개방성 / 인성교육요소: 행동실천력)</b></p>

<p>5. 가면 만들기 같이 자신의 생각을 표현하는 활동을 더 경험하고 싶은 생각이 있나요?</p>
<p>배**(남), 신**(남): 자신의 생각과 상상력으로 표현하는 다양한 방법들을 배워보고 싶습니다. 몸을 직접 사용하는 것도 해보고 싶어요. 그렇습니다. 자신이 직접 만드는 여러 가지 활동을 진행해보고 싶어요. <b>(창의성 교육요소: 개방성, 호기심, 사고의 확장)</b></p>
<p>정**(여): 저희가 청소년이니까 자신에 대해서 많이 고민하는 시기인데 이러한 수업활동을 많이 진행해주면 나에 대한 생각을 정리해보고 다져보는 시간이 될 수 있는 것 같고 많이 해보고 싶습니다. <b>(창의성 교육요소: 호기심, 사고의 확장)</b></p>
<p>양**(여), 김**(여), 황**(여): 나를 표현하는 과일이나 동물이 무엇인지 고민하는 것이 어려웠어요. 그냥 쉽게 생각해선 안 될 것 같았고 깊이 있게 고민해보는 시간이 필요했습니다. <b>(창의성 교육요소: 사고의 확장, 호기심)</b></p>

③ 수업 관찰 일지

<수업 관찰> 2018.8.30. / 1-2차시: <가면 만들기> 수업 소개 및 아이디어 스케치	
주제	가면과 나
도입	교사는 수업에 대해 소개한 후 사전 창의·인성 설문지를 실시하였다. 그 후 ‘우리가 아는 가면은 무엇 무엇이 있을까?’라는 발문을 통해 학생들의 호기심을 유발하였다. 가면에 대한 마인드맵을 통해 학생들은 대중문화에 나타난 다양한 가면에 대해서 생각해보고 가면의 개념과 정의에 대해서 이해하였다.
전개1	교사는 동서양 가면의 차이와 과거와 현재에 변화된 가면의 역사, 가면의 다양한 사례를 PPT를 통해 소개하였고, 학생들은 교사의 발문에 적극적으로 대답하며 수업에 몰입하여 경

	청하는 태도로 수업에 임했다.
전개2	교사는 본격적인 가면 제작에 대해 설명하고, 필요한 재료의 사용에 대해서 소개하였다. 학생들은 자신이 만들 가면에 대해 아이디어 스케치를 시작하였다. 학생들은 자신이 만들고자 하는 가면에 대한 의견을 서로 소통하며 가면 제작에 필요한 여러 가지 자료를 적극적으로 탐색하였다. 학생들은 교사와 함께 아이디어를 상의하며 스케치를 수정 및 보완하고 발상을 발전시켰다. 교사는 학생들이 자유롭게 아이디어를 발산할 수 있도록 지속적으로 발문하고 학생 개개인에게 적절하고 다양한 사례를 전달하며 지도하였다.
마무리	교사는 학생들의 스케치를 회수한 후 따로 보관하였고, 학생들에게 교실 환경을 정리하도록 지도하였다. 학생들은 미술실을 청소 및 정리하였다.

<b>&lt;수업 관찰&gt; 2018.9.6. / 3-4차시: &lt;가면 만들기&gt; 표현 활동</b>	
주제	가면 제작 표현 활동
도입	교사는 지난 차시에 대해 환기시키며 학생들이 스케치한 가면을 피드백하였다. 또한 이번 표현 활동에서 진행할 재료(과수, 포스터 물감, 글리터 물감, 붓, 파레트)사용법에 대한 구체적인 소개와 채색 계획에 대해서 설명하였다. 미술도우미 학생들이 지난 차시에 걸었던 가면스케치를 나눠주며 본격적인 표현 활동을 시작하였다.
전개	학생들은 미술실 재료대를 탐색하며 자신이 필요한 재료들을 선택하여 표현하기 시작하였다. 학생들은 자신이 원하는 색과 표현 효과를 신중하게 점검하며 표현 활동에 몰입하였다. 학생들은 자신이 참고한 자료들을 적절히 응용하며 표현했고, 교사와 적극적으로 상의하며 수업에 즐겁게 임하였다. 학생들은 자신의 정체성과 개성이 잘 드러나는 가면이 만들어질 수 있도록 계속해서 수정 및 보완하는 꼼꼼한 태도로 가면 제작에 집중하였다. 교사는 학생들이 다양한 재료를 사용할 때에 안전 주의사항을 강조하였고, 기존의 표현 방법뿐만 아니라 새로운 표현 방법을 탐색할 수 있도록 지도하였다. 가면을 완성한 학생들은 두 번째 가면을 제작하거나, 아이디어 북을 정리하며 자신의 창작 활동을 점검하였다.
마무리	교사는 다음 차시에 진행할 수업에 대해서 공지하였고 학생들은 교사의 지도하에 완성된 가면을 건조대에 올려놓았다. 학생들은 사용한 디지털기, 미술 재료 등을 원래 있던 곳에 잘 정리하였고, 사용한 책상을 닦고 바닥을 쓸어 교실 환경을 깨끗하게 정돈하였다.

<b>&lt;수업 관찰&gt; 2018.9.13 / 5-6차시: &lt;가면 만들기&gt; 활동 후 사진 촬영 및 인터뷰</b>	
주제	가면 만들기 활동에 대한 학생 소감 인터뷰 진행
도입	교사는 학생들에게 지난 차시에서 학습한 내용을 상기시키며 가면 만들기 활동에 대한 학습 목표를 다시 재정리하며 소개하였다. 또한 교사는 가면과 탈에 대한 학생들의 호기심을 지속시킬 수 있도록 동·서양 가면의 특징 및 성격에 대해서 설명하였고, 학생들은 경청하며 자신의 생각을 적극적으로 대답하였다. 교사는 ‘페르소나’라는 개념을 학생들에게 소개하며, 가면이 내포한 심리적 특징에 대해 알려주었고, ‘내가 되고 싶은 자아’, ‘내가 숨기고 싶은 자아’ 등에 대한 이야기를 통해 학생들이 자신이 만든 가면에 대해 다시 고민하며 수정 및 보완할 수 있도록 지도하였다.
전개1	교사는 학생들에게 완성된 가면을 착용하고 사진을 촬영하는 방법에 대해서 소개하였다. 교사는 학생들마다 자신의 가면 특징에 따른 다양한 포즈로 표현할 수 있도록 여러 가지 의견을 제시하였고, 학생들은 자신의 가면 제작을 꼼꼼히 마무리하며 촬영할 사진 포즈에 대한 아이디어를 마인드맵하였다. 학생들이 가면을 마무리하는 과정에서 교사는 칼, 가위 등의 사용방법과 안전 사항에 대해 지도하였고, 학생들은 집중하여 가면을 제작하였다.
전개2	교사는 학생들을 순서대로 촬영실로 안내하여 학생 1명씩 사진 촬영을 진행하였다. 교사는 학생들과 즐겁게 촬영을 진행하며 학생들이 자연스럽게 포즈를 취할 수 있도록 편안한 분위기를 유도하였다. 교사는 학생들에게 ‘무엇을 표현한 가면인가요?’, ‘자신이 만든 가면의 의미는 무엇인가요?’, ‘가면을 제작하며 재밌었던 점, 어려웠던 점이 있었는지?’ 등 발문을 하였고,

	학생들은 자신이 되고 싶은 대상을 표현하거나 자신의 숨겨진 감정 등을 표현한 경우가 많았다. 학생들은 자신의 가면을 착용한 후 자신의 특징을 잘 드러낼 수 있는 포즈를 적극적으로 표현하였고, 교사는 촬영 과정에서 학생들과 대화하며 그들의 속마음을 들어 볼 수 있었다. 교사는 촬영을 마친 학생들에게 학생들이 찍힌 사진을 보여주며 서로 즐겁게 의견을 나눴고, 촬영을 마친 학생들은 자신의 가면에 대한 생각을 글로 정리하는 시간을 가졌다.
마무리	교사는 오늘 수업에 대한 소감으로 마무리하며 다음 차시에 새로 학습할 주제에 대해 간단히 설명하여 학생들에게 호기심을 자극하였다. 또한 교사는 학생들에게 교실 환경을 깨끗이 뒷정리할 수 있도록 지도하였고, 학생들은 교실을 잘 정리 정돈하였다.

#### ④ 학생 작품



[그림1] 가면 작품(가면 만들기, 중학교 2학년)

#### V. 결론

학교에서 미술교과와 인성교육을 담당하면서 항상 고민하는 주제는 ‘예술교육이 학교 교육과정 전반에 미치는 영향은 무엇인가?’하는 것이다. 그리고 이런 질문은 예술교육이 교과외 테두리에 묶여있지 않고, 우리의 책임을 실천할 수 있는 도구로 작용함으로써 창의성 교육을 넘어 참된 인간상에 대해 고민하는 단계로 나아가게 만들었다. 그러나 학교 현장에서 예술에 대한 무관심과 냉담함은 예술교육에 대한 막연한 부담감을 가중시켜왔다. 이러한 현실을 직시하면서 예술교육의 한계를 넓히고자 하였다.

이 논문의 목적은 예술교과에서 통합 방식의 프로젝트 수업을 통해 학생들의 창의성뿐만 아니라 인성적 역량을 개발하는데 있다. 사춘기에 접어든 청소년들은 또래 관계에서 자신의 위치를 찾고 사회적 관계 기술, 소통 방법을 체득하게 된다. 따라서 ‘나는 누구인가’라는 물음에서 공동체, 살아가는 공간, 문화, 언어에 이르기까지 다양한 주제를 가지고 함께 고민하고 문제를 해결하는 공동 작업은 본 연구의 핵심이 된다. 이러한 목적을 이루기 위해서 결과 중심의 기존 예술교육을 탈피하고자 다양한 예술 분야의 교사들이 협력하여 통합된 예술교육과정을 설계하고 학생들의 삶에서 접할 수 있는 주제들로 단원을 구성하였다. 실제 수업에서는 학생들이 흥미를 느끼고 자발적으로 참여할 수 있도록 교사와 학생이 협력하는 프로젝트 수업을 기획 및 실행하고 수업 안에서 학생들의 반응과 변화가 다시 수업에 반영되도록 하였다. 그 결과를 요약하면 다음과 같다.

예술을 통합한 인성수업에 참여한 학생들은 사춘기를 보내고 있거나 이제 막 사춘기에 진입하는 단계에 있다. 청소년의 일반적인 특징을 고려한다면 ‘가면 만들기’나 ‘감정을 몸짓으로 표현하기’는 쑥스럽고 귀찮은 일이 될 것이다. 그러나 학생들의 수업 참여도는 기대 이상으로 높았고, 수업의 질적인 면에서도 의미 있는 결과를 가져왔다. 이는 수업관찰과 학생 작품, 면담 등을 통해서 확인할 수 있다. 이를 간단히 정리하면 학생들은 의무와 책임을 강조하고 대상의 재현이나 표현력을 강조하는 수업 방식보다 소통을 통해 참여를 존중하고 아이디어와 개성을 중시한 수업을 선호하였음을 알 수 있다. 면담에 참여한 학생들은 가면 만들기를 통해서 자신의 정체성에 대해 고민하는 시간이 되었으며, 가면의 의미에 대해 생각할 수 있는 유익한 시간이 되었음을 말하였다. 이는 예술수업의 목적을 인성교육에 둬으로써 소통, 공감, 책임 등의 인성적 요소가 공동체적 창작 활동에 주요한 가치로 부각되었음을 유추할 수 있다. 다른 한편으로 인식의 전환을 통해 수업의 주인공이 작품이 아니라 수업에 참

여하는 교사와 학생이라는 것을 수용했기 때문이다. 이로 인해서 교사는 배움의 주체인 학생들을 존중하면서 기다리게 되고, 학생은 내면의 자아를 찾아서 이를 외부에 소개하였다. 이러한 과정은 예술수업에서 창의성과 인성의 균형이 적절하게 유지되고, 작품을 강요하지 않아도 창의적인 활동이 지속되는 순환적 고리를 만들어준다. 여기에서 중요한 것은 교사와 학생, 학생과 학생, 학생과 작품이 만들어가는 친밀한 관계 맺기이다.

이러한 수업을 통해 학생들은 다양한 학문에서 참된 지식을 탐구하는 데 필요한 창조적 직관과 심미안을 갖출 수 있다. 프로젝트 수업을 통해서 학생과 교사는 목표를 공유하고 산출(그리기, 창의적 글쓰기), 지각(예술적 형태 구별, 예술적 사고), 성찰(작품으로부터 한 발 물러나 성취된 목표, 방법, 어려움, 효과를 이해하기)의 세 가지 역량을 평가받고 측정하게 된다. 이 수업의 중요한 평가 도구인 프로세스폴리오는 개인의 성장 과정을 담은 포트폴리오로 기능하게 된다. 예술교과를 통합하는 교사의 관점에서 본다면 인성교육을 목적으로 하는 수업을 함께 준비하고 진행함으로써 공동체적 가르침을 경험하게 된다. 교사들은 서로의 생각을 공유하고 단점을 보완하면서 각 예술 분야의 전문성을 실현한다. 이와 더불어 결과 중심의 예술교육을 과정 중심으로 전환할 수 있도록 함께 논의를 시작한다. 기존의 예술교육은 완성된 작품을 통해 학생들의 생각과 의도를 파악하는데 초점을 두고 있으나, 예술통합 수업은 다면적으로 수업을 준비하고 진행하면서 자연스럽게 과정 중심을 지향하게 된다.

이 연구 결과를 바탕으로 예술수업에 대해 몇 가지 제안을 하면 다음과 같다.

첫째, 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 뛰어넘는 경우가 자주 있다. 실제로 학생들에게 디지털 미디어를 활용한 수업을 제시할 때 흥미 위주의 접근 방식을 넘어서 매체에 대한 이해가 선행되어야 함을 강조한다.

둘째, 교사는 이와 같은 실험이 프로그램의 기능과 설계자의 의도에 따라 기존의 전통적 제작 방식과 비교하여 창작의 폭을 제한받을 수 있음을 인식해야 한다. 이러한 한계는 디지털 기기의 단순한 기능, 가상의 세계에만 존재해서 고유의 질감을 느낄 수 없는 작품들, 캔버스 위에 붓질을 하면서 색이 섞이는 경험 등으로 나타나기 때문에 교사가 미리 예상하고 감수해야 할 몫이 될 것이다. 또한 교사는 미디어 환경을 받아들이는 학생의 입장을 고려해야 한다. 디지털 미디어 환경을 수업에 도입하고 제작 환경으로 구축하는 것이 학생들의 동기를 자극해서 창작의 욕구를 불러일으킬 것인지, 편하고 쉬운 방법을 선택하는 경향을 부추겨서 오히려 잠재력을 굳게 만들 것인지는 예측하기가 힘들다. 중요한 점은 교사가 이를 두려워하지 않고 수많은 실험을 통해 미디어 환경을 활용해서 교육 환경을 만드는 것이다.

셋째, 교사는 모방과 편집을 뛰어넘는 독창성(Originality)을 강조해야 한다. 여기서 강조하는 독창성이란 예술가의 개인주의와 천재성을 의미하는 것이 아니라 공공성을 수반한 독창성을 일컫는다. 즉, 개인의 작품과 공동의 작품을 감상하고 즐기면서 소통하는 과정을 예술수업의 핵심에 두어야 한다.

기독교학교에서 청소년을 위한 예술교육을 준비한다는 것은 미지의 세계로 모험을 떠나는 것이다. 가르치는 교사와 배우는 학생이 모두 약간의 설렘과 두려움, 망설임을 가지고 있다. 그러나 문화를 바라보는 다양한 관점에서 볼 때 이러한 시도가 현대교육의 유행을 따라서 시대의 조류에 편승하는 예술수업에 불과하다는 비판을 받을 수도 있다. 이러한 평가는 세속학교의 교육과정과 비교하여 기독교적 예술교육의 독특성을 보여주지 못할 때 더욱 굳어진다. 따라서 우리는 예술도 하나님께서 창조하신 영역으로 인정하고 종교적 상상력을 발휘하여 교육과정을 설계해야 한다. 예를 들어서, 미술의 역할은 대상의 재현과 창의적인 표현, 시각적 이미지에 대한 이해와 비평, 경험에 대한 해석과 맥락을 파악하는 일에만 한정된 것이 아니다. 월터스토프(Wolterstorff, 2010: 162)는 예술을 우리의 책임을 성취하는데 불가결한 도구로 보았다. 그에 따르면, 예술은 예술이 제공하는 기쁨 안에서, 다가오는 살림<sup>2)</sup>을 예견하는 가운데, 우리 존재의 타락을 극복하는 투쟁의 도구로 사용될 수 있다.

---

2) '창조 세계의 살림'은 니콜라스 월터스토프가 그의 저서 『행동하는 예술』에서 구속사적 관점에서 예술의 실천적 본질을 강조하면서 제시한 개념으로 인간이 하나님과 자기 자신, 이웃, 그리고 자연과 더불어 모든 관

## 참고문헌

- 이부영 (2012). 『분석심리학』. 서울: 일조각.
- 이숙경 (2015). 『신앙과 기독교교육』. 서울: 그리심.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. 박철홍 역 (2016). 『경험으로서 예술』. 경기: 나남.
- Galinsky, E. (1987). *The Six Stages of Parenthood*. 권영례 역 (1997). 『아이의 성장 부모의 발달』. 서울: 창지사.
- Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. 문용린·유경재 외 1명 역 (2007). 『다중지능』. 경기: 웅진지식하우스.
- Gardner, H. & Davis, K. (2014). *The App Generation: How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy, and Imagination in a Digital World*. 이수경 역 (2014). 『앱 제너레이션』. 서울: 와이즈베리.
- Greene, A. E. (1998). *Reclaiming the Future of Christian Education*. 현은자·정희영·황보영란 역 (2000). 『기독교세계관으로 가르치기』. 서울: CUP.
- Harris, M. (1998). *Teaching & Religious Imagination*. 김도일 역 (2003). 『가르침과 종교적 상상력』. 서울: 한국장로교출판사.
- Krieger, V. (2007). *Was ist ein Künstler*. 조이한·김정근 역 (2010). 『예술가란 무엇인가』. 서울: 휴머니스트.
- Newbigin, L. (1995). *Proper Confidence : Faith, Doubt, and Certainty in Christian Discipleship*. 박삼중 역 (2013). 『타당한 확신』. 서울: SFC.
- Pearcey, N. (2010). *Saving da Vinci*. 홍종락 역 (2015). 『세이빙 다빈치』. 서울: 복 있는 사람.
- Palmer, P. J. (1993). *To Know As We are Known*. 이종태 역(2000). 『가르침과 배움의 영성』. 서울: lvp.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Healing the heart of democracy : The courage to create a politics worthy of the human spirit*. 김찬호 역(2012). 『비통한 자들을 위한 정치학』. 경기: 글항아리.
- Schaeffer, F. A. (2006). *Art & the Bible*. 김진선 역 (2013). 『예술과 기독교(예술과 성경)』. 서울: lvp.
- Sire, J. (2007). *The Universe Next Door : A Basic Worldview Catalog*. 김현수 역(2007). 『기독교 세계관과 현대사상』. 서울: lvp.
- Volf, M. (2013). *A Public Faith: How Followers of Christ Should Serve the Common Good*. 김명윤 역 (2014). 『광장에 선 기독교』. 서울: lvp.
- Wolterstorff, N. (2010). *Art in Action*. 신국원 역 (2010). 『행동하는 예술』. 서울: lvp.

---

계들 속에서 평화롭게 거처하는 것을 말한다.

## 예술을 통한 인성수업 개발 논평

박지숙  
(꿈의학교 미술교사)

포스트모더니즘시대에 다문화교육자들은 미술교육의 목표를 우리가 살고 있는 지구촌을 이해하기 위한 것이라고 한다. 다름을 이해하고 인정하는 것, 소통의 중요성을 말한다.

2015년 교육과정변화에서 학교 미술교육은 창의성, 인성, 문화소양을 기르는데 있어 핵심적인 역할을 담당하는 교과라고 보며 역량중심교육에서 자기 주도적 미술학습능력을 제시하고 있다. 미술활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발하고 성찰하며 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중, 배려하며 협력할 수 있는 능력을 의미하며 자율성, 자기계발, 진로개발능력, 자기성찰 공감, 존중, 배려, 협력을 하위요소로 제시하고 있다.

이렇듯, 예술교육은 인성교육에서 중요한 역할을 담당하고 있다.

랭거는 예술교육의 궁극적인 목표는 조화로운 인격형성이라고 보았다.

유승민 선생님의 가면 만들기 통합수업에서는 현대미술수업에서 지향하고자 하는 목표를 잘 제시하고 있다. 자기 소견의 옳은 대로 마음껏 표현하거나 결과물 완성에 목표를 두고 수행평가를 위한 수업이 아닌 사계절의 큰 흐름 속에서 열매가 무르익어가도록 계획하고 있으며 자기 자신에게 직면하도록 수업을 구조화하였다.

자기정체성의 혼란을 겪는 청소년기 학생들은 여러 가지 가면을 가지고 있다. 친구들 사이에서, 가정에서, 학원에서, 교사 앞에서, 그리고 SNS에서 쓰고 있는 가면까지 수많은 모습으로 살아가다 보니 자기성찰의 시간이나 안정된 분위기에서 자기에게 직면할 수 있는 기회가 부족하다. 솔직하게 자신을 드러낸다는 것은 관계에서 외톨이가 되기를 선택하는 것과 같다. 홀로 있지 못하니 함께 있어도 진정한 공동체성을 이뤄가지 못하고 집단주의에 함몰되는 것이다.

청소년들이 많은 시간을 보내고 있는 학교에서 건강한 개인주의가 존중을 받고 다양성을 인정하는 공동체성을 배워 가야할 숙제가 있다. 그것을 어떻게 배워갈 수 있을까.

유승민 선생님의 나를 찾아가는 여행으로 가면 수업 안에서 발견할 수 있다.

내가 누구인지 알지 못하고 껍데기를 자신의 정체성이라 여기며 고독해하고 불안해하는 청소년들은 자신의 본 모습을 수치스럽게 느끼고 화장이나 성형, 외모를 고쳐 가야한다는 사회분위기속에서 그것이 절대가치로 받아들이고 자기비하에 빠져있다.

사회집단이 추구하는 가치가 절대적인 것으로 여길 때 거기에 부합하지 못하는 자신을 루저라 생각하고 끊임없이 환상을 좇게 되는 것이다. 토머스 머튼이 말하는 허구적 정체성들, 개체로 여겨지는 자아들을 보호하기 위해 거짓으로 치장하게 되는 것이다.

가면수업은 많은 복선을 가지고 있고 이야기꺼리를 만들어내며 사색에 잠기게 한다. 즐겁게 웃으면서도 씩씩하고 유희를 누리면서 면담을 통해 자신의 이야기를 하게 된다. 그리고 누구나 가면(페르소나)을 갖고 있다는 것을 깨달을 때에, 가면 너머의 진실한 참자아를 보게 되고 진정한 자유를 맛보며 하나님의 창조성이 조금씩 회복되어져 갈 것이다.

자신의 내면에 집중하여 열린 공간에서 내면이 풀어지는 시점에서 주의할 것은 공동체에서 자신의 역할수행에 쫓겨 조급하게 마무리를 하다보면 배움과 성찰의 문이 열리기도 전에 닫힐 수 있다는 것이다. 주어진 수업시간의 한계를 감안할 때 통합수업교사로 참가하는 교사들이 학생 개개인에게 집중하여 주의할 점들을 체크하고 추가 면담이나 개별역할에 있어 융통성 있게 조정을 해주는 것도 필요하다. 또한 진지함을 거부하고 금방 싫증내는 학생들에게는 수업의 흐름을 방해하지 못하도록 적절한 질문과 방향전환을 유도하는 활동제시가 필요할 수도 있다. 이런 학생들은 전체 활동보다 개인 면담시간을 통해 자신에게 직면 할 수도 있을 것이다. 시간이 지난 후에 더 큰 깨달음을 얻게 되는 학생들도 있기 때문이다.

이런 과정을 통해 교사는 산파와 같은 역할을 하게 되며 교사의 진정성이 학생들이 마음을 열도록 돕는다. 수업의 흐름을 잘 파악하여 잔여의 영역에서 일어나는 어떠한 변화도 수용할 수 있는 열린 공간과 확대정신, 교사의 통찰력이 수업의 결과를 좌우하게 될 것이다.

미디어 접목수업에 있어서는 사진촬영을 할 때 인터뷰를 할 수도 있다. 두명씩 짝지어서 자아 성찰적 질문을 준비하고 스마트폰을 활용하여 가면을 쓴, 전과 후 과정을 촬영하고 적절한 배경음악을 넣어서 짧은 영상을 제작해 본다. 가면을 쓴 내가 가면 속 나에게 하고 싶은 말을 해도 좋을 것이다. 가면을 쓰고 찍은 다양한 감정표현의 사진을 영상자료에 활용해도 좋겠다.

성경적세계관으로 바라보는 인성교육은 우리 안에 예수그리스도의 온전한 성품이 이뤄지는 것이라고 생각한다. 거짓자아속의 진실 된 자아를 찾고 창조성이 회복되며 성화되어가는 과정이라고 생각한다. 톨스토이는 '예술은 손으로 만든 작품이 아닌 예술가가 경험한 감정의 전달'이라고 했다. 학생들 한명 한명이 예술가가 되어 수업시간 동안 경험한 감정들이 담긴 가면은 나만의 명작으로 남게 된다.

유승민선생님의 예술교육을 통한 청소년 인성교육에 대한 헌신과 노력은 기독교교육에 헌신한 동역자로서 정말 감사하고 든든하다. 현장에서 끊임없이 시도하고 노력하는 교육의 열매는 기독교학교뿐만 아니라 공교육에도 기여하는 바가 클 것으로 본다.