

# 예술이 교육이다

2014 서울예술교육포럼

어린이와  
통합예술교육

# 어린이 문화 예술

예술이  
교육이다

2014 서울예술교육포럼

어린이와  
통합예술교육

어린이  
통합  
예술

# 예술이 교육이다

## Table of Contents

2014. 5. 12(월) 15:00~18:00

가톨릭청년회관 다리 5층 니콜라오희

 서울문화재단

서울문화재단  
☎ 02)3290-7000 ☎ 02)6008-7346  
서울시 동대문구 청계천로 517  
www.sfac.or.kr

서울문화재단 예술교육팀  
☎ 02)758-2000 ☎ 02)6008-7347  
서울시 중구 소파로 138 남산예술센터 예술교육관 2층

	04	서울문화재단(서울창의예술학교) 소개
	05	서울예술교육포럼 개요
주 제 발 표		
	07	주제발표 1 어린이 통합예술교육의 필요성과 교육 설계 매트릭스 제안 백령(경희대학교 경영대학원 겸임교수)
	24	주제발표 2 어린이 통합예술교육의 교과 적용, 〈예술로 플러스 사회〉 정문성(경인교육대학교 교수)
라운드 토론		
	39	토론 1 김병주 _ 서울교육대학교 교수
	41	토론 2 이혜숙 _ 서울연구원 연구위원
	42	토론 3 최재광 _ 서울특별시교육청 장학관
	44	토론 4 장대진 _ 서울천왕초등학교 교사
	46	토론 5 박명선 _ 서울문화재단 어린이창의예술교육사업 PTA

## 서울문화재단

설립연도	2004년
사업분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술창작 활성화</li> <li>시민참여력 개발</li> <li>생활 속 문화복지 증진</li> <li>문화도시브랜드 제고</li> <li>문화공간 활성화 및 문화인프라 조성</li> <li>문화네트워크 촉진 및 문화예술 대외교류 활성화</li> </ul>

창의적인 문화도시 서울, 서울문화재단이 만들어갑니다.

서울문화재단은 문화예술을 통해 서울시민을 더욱 행복하게, 서울을 더욱 살기 좋은 문화도시로 만듭니다.

예술의 창작지원부터 생활 속 문화향수를 위한 축제와 문화사업, 그리고 예술을 매개로 한 창의적인 예술교육사업까지, 서울문화재단은 문화예술의 향기를 서울 곳곳에 퍼뜨리는 데 앞장서고 있습니다.

문화와 예술로 소통하는 세상, 따뜻한 감성으로 모두가 행복한 사회, 서울문화재단이 만들어가는 창조문화도시 서울의 미래입니다.

예술로 활기찬 서울, 문화로 행복한 시민을 위해 서울문화재단이 함께합니다.

## 서울창의예술학교

가르치는 예술에서, 경험하는 예술로

〈서울창의예술학교〉는 서울을 대표하는 서울문화재단의 예술교육 통합브랜드입니다.

〈서울창의예술학교〉는 미적체험을 통해 예술적 상상력을 극대화하는 체험교육을 지향합니다.

〈서울창의예술학교〉는 통합예술교육으로 깊이 있는 예술의 이해와 다름을 통한 소통을 실천합니다.

서울문화재단은 서울시민 모두가 예술을 통하여 미래의 경쟁력인 상상력(Imagination)과 창의성(Creativity)을 발현할 수 있도록 다양한 문화예술교육프로그램을 진행하고 있습니다.

문화와 예술을 즐기고, 배우며, 성장하는 미적체험 예술교육을 통해 예술교육의 새로운 변화를 주도하고, 예술적 상상력을 극대화한 개인의 미적체험을 통해 인성의 풍요로운 발전은 물론 삶과 소통하는 새로운 방법을 제시합니다.

'가르치는 예술'에서 '경험하는 예술'로 〈서울창의예술학교〉는 예술교육의 혁신적인 변화를 주도합니다.

### 우리의 비전

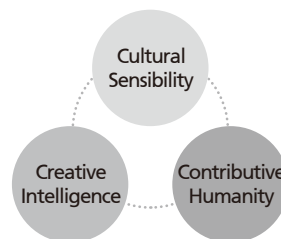
서울을 대표하는 창의예술교육 거버넌스 구축  
 창의시민으로의 변화를 위한 문화예술교육 향유기회 확대  
 예술교육가 양성을 통한 문화예술 사회공헌 실현  
 학교연계 교육을 통한 공교육 내 문화예술교육 역할 강화

### 우리의 지향점 : 지성, 감성, 인성교육(3C)

**Cultural Sensibility** 문·화·적·감·성  
 예술과 문화를 이해하고 다양성을 인정하며 공감하는 감성교육

**Creative Intelligence** 창·조·적·지·성  
 창의적 인재양성을 지향하는 지성교육

**Contributive Humanity** 사·회·공·헌·적·인·성  
 예술과 문화를 통한 사회공동체를 형성하고 사회공헌의 선순환을 실천하는 인성교육



## 2014

## 서울예술교육포럼

“예술이 교육이다  
 : 어린이와 통합예술교육”

서울 예술교육이 변화를 실천합니다.

문화와 예술은 새로운 삶의 관점을 응원하고 다름을 포용하기에 진정한 사회 변화와 개인의 행복을 담보하는 질적 요소가 됩니다. 올해 서울문화재단은 “예술이 교육이다”를 대명제로 시대가 필요로 하는 예술교육의 방법론, 교사론, 그리고 철학적 지향점에 대해 함께 고민하려고 합니다.

그 첫 번째 순서로 준비한 5월 포럼 〈어린이와 통합예술교육〉은, 초등 저학년 어린이를 위한 통합예술교육의 구체적 설계 가이드를 제시하는 연구 결과를 공유합니다. 아울러, 현장 운영사례를 통해 입증된 통합예술교육의 효과를 중심으로 예술이 교육이 되는 가능성을 함께 탐구합니다.

참가자 등록	14:30~15:00	사전등록 확인 및 현장등록	
오프닝	15:00~15:10 (10분)	포럼 오프닝 인사말 임미혜(서울문화재단 예술교육팀장)	포럼 주제 설정 배경 및 관련 서울문화재단 어린이 창의예술교육사업 현황 소개 등
주제발표 1	15:10~15:40 (30분)	어린이 통합예술교육의 필요성과 교육 설계 매트릭스 제안 백령(경희대학교 경영대학원 겸임교수)	초등 저학년 대상 통합예술교육 설계 매트릭스 개발 연구결과 소개 등 통합예술교육의 필요성과 방법론 제안
주제발표 2	15:40~16:10 (30분)	어린이 통합예술교육의 교과 적용, 〈예술로 플러스 사회〉 정문성(경인교육대학교 교수)	통합예술교육이 실제 교과와 연계해 성공적으로 구현된 〈예술로 플러스〉 사례 소개 및 교육학적 의미 해석과 효과성, 발전 가능성 등 조망
휴식	16:10~16:20	Coffee Break	
라운드 토론	16:20~17:30 (70분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>토론 1 김병주 서울교육대학교 교육전문대학원 교수</li> <li>토론 2 이혜숙 서울연구원 미래사회연구실 연구위원</li> <li>토론 3 최재광 서울시교육청 초등교육과 장학관</li> <li>토론 4 장대진 서울천왕초등학교 교사</li> <li>토론 5 박명선 서울문화재단 어린이 창의예술교육사업 PTA (Program Teaching Artist)</li> </ul>	
	17:30~18:00 (30분)	플로어 질의응답	

(2014년 포럼 일정안내) 2014년 서울문화재단에서는 “예술이 교육이다”라는 통합주제하에 연간 공개토론의 장을 지속적으로 마련하고자 합니다. 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

	8월 서울국제창의예술교육심포지엄	10월 서울예술교육포럼
핵심컨셉	예술교육자의 정체성 (Who)	예술교육의 비전 (Why)
회의주제	예술가, 교사, 예술가교사 : 정체성과 현장, 그 성찰과 확장	예술교육의 평등한 기회, 시민예술대학

# 주제발표

## 주제발표 1

어린이 통합예술교육의 필요성과 교육 설계 매트릭스 제안  
백령 (경희대학교 경영대학원 겸임교수)

## 주제발표 2

어린이 통합예술교육의 교과 적용, 〈예술로 플러스 사회〉  
정문성 (경인교육대학교 교수)

## 어린이 통합예술교육의 필요성과 교육 설계 매트릭스 제안

백령(경희대학교 경영대학원 겸임교수)

### I. 들어가며 – 어린이 통합예술교육의 필요성과 연구

서울문화재단은 문화와 예술을 통해 세상에 대해 자신만의 방식으로 반응할 수 있는 '널리 깨어있는 상태'가 되도록 이끄는 미적체험교육, 그리고 예술적 상상력을 극대화하는 다양한 예술 장르와 예술 언어, 작품, 사회적 이슈나 주제, 교과 등과의 통합예술교육을 지향한다.

대표사업인 〈어린이 창의예술교육사업〉은 어린이의 발달수준에 적합한 예술교육의 새로운 장을 개척하고자 다양한 예술 장르 간 유의미한 통합교육을 통해 각 어린이에게 잠재된 가능성을 발견하고자 하며, 양질의 문화와 예술에 대한 경험을 통해 창조적인 소통방식을 배우고 다름을 이해하며 스스로 성장하는 기회를 발견하게 하는 것을 기본 이념으로 하고 있다. 2006년 전국 최초의 방과후 문화예술활동 모델프로그램으로 시작된 〈어린이 창의예술교육사업〉은 현재 초등 돌봄교실에 TA 파견과 연간 교육과정을 지원하는 '예술로 돌봄', 교과와 연계한 창의예술수업을 개발 지원하는 '예술로 플러스', 관객 참여형 교육공연 '생각하는 호기심 예술학교' 등의 3개 세부사업으로 진행되고 있다.

특히 어린이 TA 공동연구체제 및 통합예술교육프로그램 개발 등으로 특화된 〈예술로 돌봄〉의 경우 어린이를 위한 보편적 예술교육의 우수 사례로 자리 잡았고, 교과와 예술을 연계한 창의예술수업 〈예술로 플러스〉 역시 2009 개정교과의 등장과 함께 공교육 내부의 큰 관심을 불러일으키고 있다. 아울러 서울문화재단은 학교 현장에서 정규 교육과정의 일부를 지원하는 〈어린이 창의예술교육사업〉의 올바른 방향 설정과 사업의 질적 제고를 위해 '창의예술교육과정(AE)', '서울국제예술교육워크숍(SEW)' 등과 같은 간접지원사업도 지속 운영하고 있다. 예를 들어 미국 링컨센터예술교육원(LCE) 등과 제휴해 선진 예술교육을 국내에 소개하고, 우리의 실정에 맞는 교육의 방향 및 전략과 구성(교육내용과 방법)을 개발하며 서울문화재단 예술교육사업의 핵심역량이라고 할 수 있는 사업 수행 TA의 역량 개발을 도모하고 있다.

그러나 〈어린이 창의예술교육사업〉에 대한 호응과 양적으로 증가하는 학교측 수요에 효과적으로 대응하고, 동시에 그동안 유지해온 사업수행품질의 질적 수준을 높이기 위해서는 특화된 미적체험 통합예술교육을 표준화할 필요성이 제기되어왔다. 즉, TA 개인의 역량 차이를 최소화하고 재단이 지향하는 미적체험 통합예술교육이 교육 현장에 성공적으로 잘 전달될 수 있도록 하기 위해서는 일정한 기준이나 원칙에 의한 프로그램이 연구 개발되도록 체계화할 필요성이 있다.

또한 2009 개정 교육과정의 적용으로 2013년부터 초등 교육과정도 창의력과 사고력 중심으로 학습방식 전환을 요구하고 있어, 창조적 발상과 가능성을 탐구할 수 있는 다양한 예술의 통합적 경험은 학교교육 현장에서 그 어느 때보다 절실히 필요로 하고 있다.

이에 그 동안의 〈어린이 창의예술교육사업〉 실천에 대한 공과를 점검하고, 〈어린이 창의예술교육사업〉의 철학과 이념이 추구하는 통합예술교육과정은 어떻게 재구성되어야 하며, 어떻게 제공되어야 하는가, 그리고 실제 예술교육을 현장에서 담당하는 TA(Teaching Artist)의 역할은 어떠해야 하는가에 대해 재고해보고자 했다. 이에 서울문화재단이 지난 수년간 진행해 온 '예술로 돌봄'과 '예술로 플러스' 두 가지 사업을 중심으로 교육과정과 프로그램 내용 구성의 변화과정과 교육 구성 및 체계에 대해 검토 분석함으로써 〈어린이 창의예술교육사업〉의 지향점을 세밀히 가다듬고, 나아가 일반적인 초등교육 연계 어린이 통합예술교육의 발전방향과 성공전략을 모색하고자 2013년 하반기부터 관련 연구를 진행해왔다. 그 결과, 서울문화재단 〈어린이 창의예술교육사업〉에 적용될 수 있는 통합예술교육의 목표와 기대효과의 구체적 설정, 교육과정과 예술의 연계방법, 장르별 교육과정 설계의 근간이 되는 요소(지표) 설정과 요소(지표)간 관계 구성을 제시함으로써 어린이 TA의 교육 설계와 학습안 구성의 기초적 가이드가 마련되었다.

## II. 어린이 통합예술교육과정 설계 매트릭스 제안

본 발표에서는 서울문화재단이 지원하고 발표자가 책임연구로 참여한 <2013 서울문화재단 어린이 통합예술교육과정 설계 매트릭스 연구 및 개발>의 주요 내용을 소개한다. 이를 통해 학교와 예술교육 현장의 다양한 의견을 청취함으로써 현장에 실질적인 도움이 되는 연구로서 완성도를 높이고자 한다.

### <2013 서울문화재단 어린이 통합예술교육과정 설계 매트릭스 연구 및 개발> 목적

1. 초등 저학년 어린이의 발달단계에 맞는 예술적·교육적 요소를 기반으로 한 통합예술교육과정을 개발한다.
  - 학습자의 발달수준에 적합한 흥미와 교육적 효과를 동시에 달성하며, 예술과 교육에 대한 지속적인 흥미와 자발적인 탐구 및 학습을 가능하게 하는 양질의 예술교육프로그램 개발의 기반을 구축한다.
2. 서울문화재단 어린이 창의예술교육프로그램의 질적 기준의 표준화를 준비한다.
  - 실제 예술교육은 서로 다른 장소에서 서로 다른 학습자를 대상으로 서로 다른 TA가 실천한다. 이에 따른 예술교육의 격차를 해소하고, 질 높은 예술체험교육의 현장화를 위해 TA 공동 연구개발과정의 플랫폼을 구축한다. 이는 서울문화재단 창의예술교육 프로그램에 대한 대내외 신뢰도 및 프로그램 확산성에 기여할 것으로 기대된다.

연구방법은 문헌조사와 자료분석을 통한 선행연구, 문화예술교육 우수사례 연구, 연구자 워크숍 및 도출된 설계 매트릭스에 대한 서울문화재단 어린이 TA들의 실제 통합예술교육프로그램 연구 적용 및 연구안의 시연 등으로 운영되었다. 연구의 핵심 내용은 초등 저학년 대상의 통합예술교육과정 설계를 위한 가이드로서 교육 요소와 통합예술의 요소를 도출하고 매트릭스로 개발하는 것이다. 이를 위해 다음과 같은 단계로 연구를 진행하였다.

- 1단계 <어린이 창의예술교육사업>과 <예술로 돌봄>에 대한 이해
- 2단계 예술교육 관련 개념 정리와 다양한 교육방법에 대한 이해
- 3단계 어린이 통합예술교육과정 개념 담론
- 4단계 통합예술교육과정 설계 가이드 요소(지표) 도출 및 매트릭스 구성
- 5단계 매트릭스를 기반으로 이전 개발 프로그램에 대한 분석 및 검증

[그림 1] 연구 단계

이러한 단계를 거쳐 일반적으로 잘 알려져있는 예술교육의 기본 구성과 방향에 대한 총체적 연구<sup>1)</sup> 및 장르별 예술교육 관련 연구를 고찰하여 어린이 대상의 통합예술교육과정 설계 시 고려할 교육의 요소, 통합예술의 요소를 지표로 한 설계 가이드로서의 매트릭스 개발의 틀을 제안하였다.

### 1. 단계별 주요내용 및 시사점

가. 단계 1 - 서울문화재단의 <어린이 창의예술교육사업> 및 <예술로 돌봄>의 목표는 다음의 두 가지로 정리될 수 있다.

- 창의성(지성), 행복감(감성), 사회성(인성)이 고루 발달한 전인적 인간으로의 성장 지원
  - 감각을 깨우고, 과정을 즐기며, 다양성을 인정하고, 자유롭게 상상할 수 있도록 도움
- 문화예술교육 기회가 부족한 초등 돌봄교실 어린이(저소득층 또는 맞벌이가정 자녀)를 대상으로 예술교육 참여 기회 제공 및 공교육 내 보편적 예술교육 활성화 지원

이 두 가지의 목표를 달성하기 위해 초등학교 저학년에 적합한 예술교육은 어떤 개념으로 접근해야 하며, 어떤 요소로 활동을 구성해야 하는지, 그리고 이를 통해 어떻게 기대되는 결과를 얻을 수 있을지가 핵심 논의가 된다. 예를 들어 <예술로 돌봄>의 경우에는 과정중심, 협동성, 창의성, 미적체험교육, 다양한 장르의 통합예술교육 등이 핵심개념이 된다.

#### 나. 단계 2 - 예술교육 관련 핵심개념 정리와 다양한 교육방법에 대한 이해

서울문화재단의 창의예술교육사업과 관련된 핵심개념이라고 할 수 있는 예술교육, 통합교육, 미학교육, 창의성을 좀 더 구체적으로 살펴본다. 이들은 문화예술교육의 출발과 더불어 지속적으로 논의되어 온 개념이기는 하나 서울문화재단 창의예술교육의 철학적 근거와 담론을 조성하기 위해 우선 검토가 필요한 핵심요소라 할 수 있다. 이들의 개념과 변화과정에 대한 이해는 새로운 통합예술교육과정 개발의 방향과 전략 도출의 기초가 될 수 있다. 다음은 연구보고서 중 미학교육, 통합교육과정, 창의성 및 서울문화재단 창의예술교육의 철학적 지향점과 핵심가치 등 주요 내용을 발췌한 것이다. (다양한 교육방법 이해는 발표 2에서 다음으로 생략)

#### ① 미학교육

##### 요약 :

미학교육은 미적 경험, 미적 표현, 미적 충동 기회를 제공하여 학습자의 존재론적 형성과 완성에 이르게 하는 다양한 교육적 실천이자 예술의 언어를 이해하고 소통하며 창작할 수 있도록 가르치고 배우는 활동이다. 넓게는 인간의 미적 감수성, 미적 경험, 미적 문해력을 향상시키는 교육을 말하며, 좁게는 예술을 통한 지각력, 식별력, 상상력 등의 미적 능력을 함양하는 예술교육을 말한다.

##### 개념 :

미학교육에 관한 이론들은 예술교육의 목적을 이론화하는 담론적 속성을 띠며 예술을 통한 인간의 형성이라는 철학적이고 교육적 관념을 드러낸다. 미학교육의 선구적 사례는 예술이 아름다운 영혼을 가진 이상적 인간성의 실현에 필수적이라고 주장한 실러의 이론이다. 그는 예술을 교육함으로써 이성과 감성이 조화된 인간성을 함양할 수 있다고 생각하였다. 실러의 관념은 미학교육의 중심담론으로 현재까지도 다양한 이론의 기초이념으로 작용하고 있다. 이처럼 이상적이고 조화로운 인간의 형성이 광의의 미적 교육개념이라면 구체적 예술교육 프로그램을 통해 예술의 창조와 감상에 관여함으로써 감수성, 미적경험, 미적 문해력을 계발하는 것이 미학교육이라고 할 수 있다.

1) Elliot Eisner, Howard Gardner, Frank Wachowiak, Robert Clements, James Mills, Philip Taylor 등 예술교육의 개론서와 장르별 연구방법에 대한 고찰을 기반으로 본 연구목적에 따른 개별 영역화를 시도함



**배경 :**

미학교육이 인간의 자유와 도덕성을 함양한다는 실러의 주장은 공교육 속에서의 예술교육의 정당성을 확보하는 근거가 되었다. 실러의 유희충동설은 인간의 소재충동과 형식충동이 조화된 유희충동에서 완전한 인간성의 실현 가능성을 상정하였다. 이러한 실러의 유희충동설은 리드, 가다머의 이론으로 계승된다. 리드는 실러와 플라톤의 이념을 중심으로 심리학, 사회이론을 결합하여 미학교육의 이론을 제공하였다. 사회의 비인간화에 대한 지각과 무의식 구조와 사고의 역동성에 대한 이해를 통해 잠재된 능력으로의 몰입이 창조적 상상력의 자원이라고 보고 다양한 경험과 행위를 통한 창의적 자기표현의 중요성을 주장하였다.

알랭은 미학교육을 예술의 가치 의미를 통해 미적 감수성을 계발함으로써 인간 형성을 이루는 교육으로 정의하였다. 그는 미학교육의 본령은 감수성 교육이며 이를 통해 지성과 도덕성 발달을 위한 기초를 제공한다고 보았다. 그의 미적 교육론은 이성의 추상성과 감성의 주관성의 대립을 극복하여 지·정·의가 조화된 전인교육을 지향한다.

가다머는 놀이를 통한 창조적 표현이 그 자체로 예술성을 담는 미학교육의 성격을 지닌 것으로 이해한다. 놀이의 본질은 자유에 있기 때문에 가장 자연스럽게 미적 상태에 도달할 수 있으면 인간 내면에 잠재된 아름다움을 이끌어낸다는 것이다. 그는 놀이를 통한 미학교육은 인간 본성의 아름다움을 구현함으로써 미적 문화를 형성 발전시킬 것이라고 보았다. 이러한 견해들은 미학교육을 예술교육에 국한하지 않고 존재론적 형성의 일반 교육적 원리로 제안되었다.

예술교육으로서 미학교육의 의미는 미적 경험과 관련된 이론적 타당성에 대한 의심을 보완하기 위해 미적 문해력 개념을 강조하면서 변모하였다. 미적 문해력은 감성적 차원의 정서적 능력이나 표현력 등과 구분되는 인지적 능력의 영역으로 이해된다. 그러므로 예술을 일종의 지적 활동으로 보는 예술론이 요구되었다. 더불어 미적 해독력을 중심으로 미적 태도(론)을 발전시키거나 메타 비평 담론을 수용하여 예술교육의 내용을 변화시켰다. 미학교육은 예술교육의 이념을 강화하고 쇄신하면서 기술과 표현중심의 예술교육으로부터 인지, 상상력, 창의성의 고양을 위한 심화된 개념으로 채택하고 있다.

**② 통합교육과정****개념 :**

통합교육과정은 교과 간의 경계를 넘나들고 서로 다른 교과들의 지식·기능·가치 태도 간의 연결성과 관련성을 추구하여 학습자가 성취하게 될 지식 및 경험의 총체를 강조하는 접근을 의미한다.

**배경 :**

지식의 폭발적 증가와 전문화, 과학기술의 획기적 발전, 교통·통신의 발달로 인한 교류의 증가, 다문화사회의 전개, 작은 문제에서부터 환경오염 등 전지구적 문제의 등장 등은 기존의 교육으로는 해결할 수 없는 새로운 국면을 요구한다. 즉 전문화와 분석적 활동을 중심으로 하는 기존 교육에 대한 새로운 접근방식을 요구하게 되었다.

1920년대와 1930년대 듀이가 제시한 경험을 중시하는 문제기반학습의 개념은 이후 통합교육과정 연구의 밑거름이 되었다. 교육과 사회 간의 관계에 대한 인식을 바탕으로 사회적 환경과의 상호작용과 문제해결을 통한 학습을 중시한 진보주의적 관점은 통합교육과 간학문적 접근의 근간이 되었다.

통합교육의 정당성을 뒷받침하는 대표적인 현대교육이론으로는 구성주의, 가드너의 다중지능이론, 홀리스틱 교육론 등이 있다. 구성주의는 학습자가 기존에 가지고 있는 지식과 새롭게 배우는 지식을 통합하여 재구성하는 방식으로 인식하기 때문에 통합교육이 필요하다고 주장한다. 다중지능이론은 학습자가 8가지의 다양한 지능을 가지고 있으며, 학습자마다 복수의 지능들을 통합하여 지식을 습득한다고 본다. 홀리스틱 교육은 전체와의 관계에서 부분이 이해되어야 한다고 본다. 이러한 지능의 이러한 이론들은 다양한 교과의 통합으로 교육과 삶을 연결하여 학습자에게 총체적인 학습을 촉진시킴으로써 의미 있는 교육적 경험을 제공한다는 것이다.

통합은 여러 가지 유형의 통합형태를 가진다. 합산적 통합은 여러 교과나 장르가 자신의 특성을 유지하면서 단순히 모아놓은 것에 불과한 가장 낮은 수준의 통합이다. 기능적 통합은 기능적인 공통점을 기준으로 여러 교과나 장르를 통합한 것으로 자신의 특징은 갖되 기능적으로는 동일한 기능으로 통합된다. 융합적 통합은 각 교과나 장르가 자신의 특징은 사라지고 새로운 장르로 융합되는 통합을 의미하는 가장 높은 수준의 통합이다.

통합교육과정 연구에서 통합의 유형은 조금씩 다르지만 교과의 독립성을 어느 정도 유지하는지가 통합유형의 분류에 중요한 기준이 된다. 특히 예술교육과 관련해서는 예술 장르는 다양하지만 이들을 유의미하게 통합했을 때 예술성이나 인성 측면에서 매우 긍정적 효과가 있는 것으로 보고되고 있다.

우리나라에서는 1980년대 열린교육의 확산과 더불어 통합교육에 대한 관심이 증가했다. 이에 따라 제4차 교육과정(1982년) 이후부터 초등 1, 2학년을 대상으로 통합교육과정을 적용하고 있다. 음악, 미술, 체육을 연결한 '즐거운 생활' 교과목의 편성은 통합교육과정의 한 예라 할 수 있다. 1990년대 이후 문화예술교육이 적극적으로 전개되면서 통합교육은 학교의 예술교육과 구별되는 문화예술교육의 특징으로 자리 잡게 되었다. 문화예술교육이 통합을 지향하게 된 이유는 학습자중심, 과정중심의 전인교육 및 통합교육을 지향하며 학습자와 삶의 통합을 통한 개인과 사회의 성장을 중시하기 때문이다.

**③ 창의성****개념 :**

창의성의 개념은 1950년대 후반부터 언급되기 시작하여 근래에서 창의학이라는 용어가 생길 정도로 많은 논의와 연구가 이루어지고 있다. 창의성의 개념에 대한 논의는 르네상스 이전과 이후 그리고 19세기 이후로 나누어볼 수 있다. 르네상스 이전 창의성에 대한 시각은 신비롭고 초인적인 것으로서 신들 또는 하늘에게 부여받은 선물이라고 믿기도 하였다. 1300년대 시작된 르네상스 시기는 인본주의 영향으로 창의성을 인간이 타고난 재능으로 바라보며 창의성을 신이 주는 초자연적 산물이 아닌 인간이 지닌 산물로 바라보기 시작하였다.

창의성에 대한 개념은 학자마다 다양하다. 길포드는 창의성을 새롭고 신기한 것을 산출하는 능력으로 정의하였고 토랜스는 창의성을 개인과 사회의 가치있고 새로운 산물, 기존 아이디어의 수정 또는 거부를 요구하는 비판, 강한 동기와 비싼 지적 에너지의 사용 등으로 특징지워지며 막연하고 혼란스러운 문제 때문에 야기되는 특별한 문제해결방식이라고 정의하였다. 또한 창의성은 한 개인이

아이디어나 작품을 새롭게 만들거나 기본의 아이디어나 작품을 이전의 것과 다르게 재구성하는 정신적 과정으로 정의되기도 하며 창의성을 개인적 경험을 의미하는 내적 창의성과 창의적인 최종산출물인 작품이나 발명품을 의미하는 외적 창의성으로 정의되기도 하였다.

창의성이란 새롭고 독특한 것을 만들어 내는 한 개인의 정신적 작용으로, 어느 특정 분야에서 특정인만이 지니는 희소가치로서의 창의적 재능만을 의미하는 것은 아니라 인간 모두가 가지고 있는 보편적 특성으로 해석되어야 함을 알 수 있다. 그러나 최근 들어 새로움 하나만으로는 창의성의 의미를 충분히 설명할 수 없다는 주장이 대두되었다. 새롭고 독창적인 것만이 창의적인 것이 아니라 그 사회와 문화적 맥락 속에서 가치를 인정받으며 실현이 될 때 창의적이라는 것이다. 새롭지만 사회에 해악을 주는 경우는 '가짜 창의성'이라고 하고, 새롭지만 사회에 별로 유익하지 않을 때는 '준 창의성'이라고도 한다. 따라서 창의성이란 가치 있고 실현가능하면서 새롭고 독특한 것을 만들어내는 한 개인의 정신 과정이라 볼 수 있다.

**창의성의 요소 :**

창의성의 요소는 생물학적 요소, 인지적 요소, 정서적 요소, 사회적 요소 등으로 구분될 수 있다. 생물학적 요소는 뉴런, 호르몬, 지능, 조정 유전자, 뇌 성장, 회백질 반구 및 대뇌 회백질의 상호작용 등으로 설명되고, 인지적 능력은 일반적인 지식, 영역에 관한 지식, 확산적 사고, 수렴적 사고 등을 들 수 있다. 개인적 성향을 의미하는 정서적 요인은 모호성에 대한 인내, 위험 부담이 높은 일에 대한 도전 정신, 희열, 만족에 대한 기쁨을 지연할 수 있는 능력 등을 포함하고 사회적 환경은 가족, 친지 및 주거환경부터 이웃, 직장, 교육, 종교, 종족, 정치적, 경제적, 사회적 환경 모두를 포함한다. 창의성은 많은 학자들에 의해 창의적 사고와 인성으로 다시 개념과 구성 요소로 구분되어 <표 1>과 같이 정리될 수 있다.

이론가	정의	구성 요인	
창의적 사고	길포드(1967)	문제에 대한 민감성, 사고의 유창성, 독창성, 정교성, 재정의 및 재구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>지식의 재정의(기존의 개념이나 질서를 재조직하고 새로운 규칙을 찾아 문제를 해결하는 능력)</li> </ul>
	토랜스(1977)	유창성, 융통성, 독창성, 정교성	<ul style="list-style-type: none"> <li>유창성(다양한 표현, 많은 아이디어 도출)</li> </ul>
	박숙희(1999)	유창성, 독창성, 융통성, 정교성, 상상력	<ul style="list-style-type: none"> <li>융통성(적응 능력, 변화에 따른 대응 능력)</li> </ul>
	박병기, 강현숙(2006)	지식, 상상력, 민감성, 독창성, 유창성, 융통성, 정교성	<ul style="list-style-type: none"> <li>독창성(독특하고 새로운 방법의 도출)</li> <li>민감성</li> <li>정교성</li> </ul>
창의적 인성	데이비스(1986)	기존의 규범에서 벗어나기, 독립적이고 뚜렷한 신념, 개방적, 호기심, 유머감각, 위험 감수, 애매모호함에 대한 인내, 에너지, 끈기, 리더십	
	스텐버그와 루바트(1991)	모호함을 견디어냄, 끈기, 새로운 경험에 대한 개방성, 위험 감수, 자신에 대한 확신과 용기	
	아이센크(1994)	자율성, 비 순응성, 자극에 대한 개방성, 융통성, 모호함에 대한 인내, 내적 통제, 자아 강도	<ul style="list-style-type: none"> <li>집중력(일어나는 사건들을 지속적으로 처리하는 유연한 집중력)</li> </ul>
	다니엘(1998)	독립성, 위험 감수, 정열, 끈기, 호기심, 유머, 지각적이고 예술적, 상상력, 혼자 있는 시간을 오래갓기, 개방성, 복잡성에 끌리는 성향	<ul style="list-style-type: none"> <li>인내심(자신에게 편안한 영역을 벗어난 새로운 경험에 대한 지구력)</li> <li>독립성(자기통제력과 내적 기준으로 판단하고 행동하는 경향)</li> <li>도전정신</li> </ul>
	김종안(1998)	인내/적극성, 개방성, 호기심, 유머, 독립성, 비 순응성, 집중력	<ul style="list-style-type: none"> <li>호기심(광범위한 영역에 대한 관심과 호기심)</li> </ul>
	네티던와 미어비스(1998)	호기심, 궁금증과 관심, 경험에 대한 개방성, 학습에 대한 즐거움, 모호함에 대한 인내, 위험 감수	<ul style="list-style-type: none"> <li>과제집중력(자신이 해결하고자 하는 과정에 대한 인내와 끈기를 가지고 도전하는 정신)</li> </ul>
	다시(1999)	모호함에 대한 인내, 개방성, 융통성, 위험 감수, 복잡성, 선호, 다양성에 대한 수용, 지속적 처리 능력(집중력), 자아통제력, 일에 대한 긍정적 태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신감(자신에 대한 확신과 자신감)</li> </ul>
	하주현(2001)	호기심, 자기확신, 상상력, 인내/집착, 유머	
	마이젤(2007)	침착함, 자기훈련, 정직, 감정 이입과 공감 능력, 자기중심성, 자기주장, 회복력	

[표 1] 창의성 관련 이론



※ 서울문화재단 창의예술교육의 교육철학적 기초 및 핵심 가치 도출<sup>2)</sup>

## 가. 미적체험의 개념

‘미적체험은 진지하고 심오한 감동을 주는 어떤 대상에 대해 특별한 방식으로 주목함으로써 감응하는 동시에 이것에 대해 자신만의 방식으로 응답할 수 있게 되는 상태이다.’

## 나. 미적체험의 특징

- 어떤 대상이 일상적인 모습과는 다르게, 낯설게 보이게 될 때의 체험 (특별한 방식으로 대상에 주목함으로써 가능)
- 공감과 거리두기의 적절한 결합(특별한 방식으로 주목하는 방법임)
- 감각적, 정서적 반응과 성찰적 이해의 상호작용(수동적 감응과 능동적 응답의 결합)
- 그 대상과 소통하여 혼연일체가 되지만, 자신을 중심으로 통합되는 체험의 순간(자기통합적 체험의 순간)

## 다. 통합예술

- **다양한 예술언어에의 노출**  
서로 유기적 관련성이 별로 없는 다양한 장르의 예술언어를 학생들에게 단순히 제시하는 것
- **한 가지 의미에 대한 다양한 예술양식에서의 표현 (multiple-modalities)**  
학생들로 하여금 하나의 예술언어로 표현된 것을 다른 예술언어로 전환하여 표현해보게 하는 것
- **교과 연계**  
예술과 교과 연계는 특정 교과내용을 중심으로 다양한 예술 장르 간의 언어를 결합시키는 형태
- **복합, 종합 예술작품의 활용**  
다양한 예술언어가 지닌 언어의 독자성을 그대로 익히면서도 이들 간의 결합을 통해 새로운 의미가 창조되는 과정을 체험하도록 하는 형태의 예술장르 간의 통합의 가능성

## 라. 미적체험 및 통합예술 개념 간의 관계

‘미적체험’의 개념과 ‘통합예술’의 개념은 서로 필연적으로 관련되어있는 것은 아니다. 다시 말하면, 미적 체험의 개념 자체가 그 교육방법으로 ‘통합예술’을 방법적 원리로 반드시 요청하는 것은 아니다. 어떤 의미에서는 하나의 예술 장르만을 활용함으로써 더 나은 미적체험교육을 할 수도 있다. 그러나 통합예술 교육은, 한 예술 장르에 초점을 두고 그 언어를 마스터하는 데 초점이 있다기보다는 관련 예술언어에 대한 학습자의 감각적 경험을 일깨우는 데에 일차적 목적이 있기 때문에, 그리고 각 예술언어들 간의 차이나 연관성에 대해 민감하게 하는 데에 관심이 있기 때문에, 그 방법 자체가 자연스럽게 미적 체험을 더 독려할 수 있다는 교육적 이점을 지닌다. 즉 학습자의 예술적 기량이 아니라 학습자의 경험과 의미구성력의 성장에 더 초점을 두기 때문에 미적체험 예술교육의 강력한 교육과정 원리로 정당화될 수 있다고 본다.

## 마. 교육과정 구성 : 수업의 요소

- 1 **교수의 관점:**
  - “주목케” 하기(대상에 꽃하게 되도록 하기) – 왜 그렇게 꽃하게 되었는지 학생들이 관찰 기술하게 하기
  - “상상력”과 더불어 “체험하게” 하기(학생들이 상상력을 통해 동일시할 수 있는 구체적 맥락과 상황 제시하기, 관찰, 체험, 상상, 도전, 협동, 공감, 이해, 반성하게 하기) – TA가 머릿속에 그리는 일관된 주제나 개념과 연관되도록 실제 체험활동을 구조화하기
  - 체험에 대한 “반성”을 “표현”하도록 하기 – 의미 만들기, 학생의 삶과 연관시키기, 상호 공유하기

2 **학습의 관점:**

- 관찰하기, 기술하기, 의문 갖기
- 활동, 체험, 참여, 탐구하기(다양한 예술장르 언어 대한 체험)
- 의미 만들기, 자신의 삶과 연관시키기(개별적으로)
- 서로의 생 각을 상호 공유하기(집단적으로)

## 바. 교육의 방법적 원리

1 **활동중심교육 (Learning by doing)**

- 활동중심교육은 ‘직접 경험’으로부터 의미를 만드는 과정을 강조하는 교육방으로 직접 해보고, 그 경험을 반성함으로써 배우는 교육
- 몸과 감각으로 충분히 느끼게 하는 과제 주기
  - 개념이나 지식을 이해하기 전에 먼저 해보게 하기
  - 해보는 것을 통해 이해하게 하기
  - 다양한 예술언어로 창작하고 표현해보도록 하기

2 **과정중심교육 (Process-centered Learning)**

- 과정중심교육은 결과중심교육과 대비되는 것으로서 학습자의 관점에서 가르쳐지고 배우지는 ‘방식’에 초점을 두는 교육적 방법의 원리
- 자신만의 이야기를 해보고 표현해보게 하기(용기 갖기)
  - 자신만의 방식을 찾아가도록 독려하기(의미 만들기)
  - 매 단계마다 느끼고 얻은 것을 스스로 반성해보도록 하기

3 **탐구중심교육 (Inquiry-based Learning)**

- 탐구중심교육은 1960년대 발견학습교육운동에서 발전된 교수학습방법으로서 많은 지식내용을 단순히 암기하도록 되어있는 전통적 교수방법에 대해 비판적이며, 실험적이고 분석적인 능력을 얼마나 잘 개발하느냐와 개방적 학습의 활용을 중요시
- 고정관념 벗고 기존의 자신의 모습 내려놓게 하기
  - 당연한 것을 의심하도록 하기
  - 사물을 고착화시키지 않도록 정답 찾는 것을 피하게 하기
  - 다양한 예술 장르에 노출하여 다양한 예술언어 감각 깨우기
  - 강요하지 않고 자발성을 유도하기

4 **협동중심교육 (Cooperative Learning)**

- 협동중심교육은 수업활동을 사회적 학습 경험으로 조직하는 방법으로 학습자들로 하여금 공동의 과제를 집단 속에서 수행하도록 하는 것
- 다른 친구들과의 협업을 위한 공동의 과제 주기
  - 자신과 다른 관점에 대해 이해하고 공유하며 평가하도록 하기

2) (2011 서울문화재단 창의예술교육체계 구축을 위한 중장기 발전방안 연구보고서) p.44~50 요약

**다. 단계 3 – 어린이 통합예술교육과정 개념 담론**

예술교육은 엄격하게는 '예술을 위한 교육'과, '예술을 활용한 교육'으로 구분된다. 연구에서는 이 두 가지를 분리하지 않고 다 포함하는 넓은 개념으로 다루었다. 연구의 목적이 통합예술교육 설계 가이드로서 어린이 대상의 교육과 예술의 가치 요소를 매트릭스로 제안하는 것이기 때문이다. 따라서 이 매트릭스는 예술교육 프로그램을 구성하거나 또는 진행된 프로그램을 반성하고 평가할 때 유용하게 사용할 수 있을 것이다. 좁게는 서울문화재단 창의예술교육사업을 위한 이 매트릭스는 우선 네 가지 기본 조건에서 출발하기로 했다. 첫째는 일반적인 예술교육의 목적에 부합해야 하고, 둘째는 예술교육의 주된 대상인 초등학교 저학년의 발달심리를 고려해야 하고, 셋째는 예술 장르 간 통합을 지향해야 하며, 넷째는 돌봄교실이라는 수업환경의 특성이 고려되었다.

연구진이 가장 먼저 시도한 것은 일반적인 예술교육의 목적과 관련된 구체적 목표들을 총망라하고, 이를 영역별로 정리하는 것이었다. 가능하면 예술교육의 구체적 목표들이 누락되지 않고, 중복되지 않아야 하기 때문이다. 그리고 이를 중심으로 전술한 초등학교 저학년의 발달심리, 장르 간 통합, 돌봄교실의 특징을 반영하여 예술교육 매트릭스를 도출하려고 하였다.

사실 예술교육의 목표는 구체적 행동으로 나타나기보다는 상세하게 기술되거나 의도적으로 기술되기 힘든 잠재적 교육과정처럼 숨어있는 경우가 많다. 뿐만 아니라 예술적 체험을 통해 얻을 수 있는 유익들이 워낙 깊고 다양해서 이를 체계화하는 일은 매우 위험하기까지 하다. 그러나 최근 예술교육의 중요성이 부각되면서 예술교육의 목표를 보다 구체화하려는 노력이 일어나고 있다. 이는 예술교육을 좀 더 체계 있게 추진하고 그 효과를 검증함으로써 예술교육에 지속적으로 관심과 투자를 하려는 의도가 있기 때문이다.

특히 선진국을 중심으로 예술교육에서 공통적으로 일어나고 있는 것은 예술교육의 객관화를 통한 정규교과로의 진입이다. 이를 위해서는 예술교육 목표를 영역별로 구분하고 하위 목표를 만들어야 한다. 이 과정에서 그 동안 예술교육에서 강조되는 주관적 개념들이 필연적으로 객관적인 구조로 체계화된다. 이러한 노력들은 국가, 장르, 학자들마다 다양하게 시도되었는데 1980년대 DBAE(Discipline Based Art of Education)가 대표적인 사례이다. 그동안 막연하게 창의성의 신장 등 주관적 개념에 치중된 미술교육을 지양하고, 학문적으로 정교화시켜서 미술사, 미학, 미술표현, 미술비평의 네 영역을 중심으로 체계적인 미술교육을 실천하자는 운동이었다. 이는 스푸트니크 인공위성 사건 이후 학문중심 교육과정운동이 일어나면서 나타난 변화였다.

평가영역에 있어서도 예술교육을 결과중심의 평가관(measurement or evaluation)이 아닌 과정중심의 총평관(assessment)의 움직임도 나타났다. 평가관은 엄밀한 측정과 수량화를 통한 선발 배치 위주의 평가관을 말하며, 총평관이란 의사가 환자를 진단하여 적절한 처방을 내리듯 선발 배치가 아니라 학생을 이해하고 개선 및 발전을 돕는 평가관을 말한다. 이럴 때 예술교육은 예술성뿐만 아니라 인성의 영역까지

활용도가 확대된다. 아울러 다중지능이론이 부각되면서 예술 목표도 그 지평이 넓어지고, 동시에 통합의 필요성도 강조되었다. 통합을 위해서는 분석도 필요하기 때문에 예술교육 목표에 대한 체계화와 객관화, 그리고 과학화의 접목이 더 활발하게 시도되었다.

이러한 세계적인 추세에 맞추어 연구에서는 기존의 연구들을 참고하고 서울문화재단이 추구하는 예술교육의 매트릭스를 제안하기 위해 예술교육의 목표들을 분석 및 분류하였다. <표 2>는 무용, 미술, 연극, 음악 장르에서 주로 사용하는 목표들을 교육의 일반적 목표 영역인 인지적 영역, 정의적 영역, 심동적 영역, 그리고 사회적 영역을 추가하여 분류한 것이다. 이 표에는 아울러 서울문화재단의 예술교육에 많은 영향을 준 링컨센터예술교육원(LCE)의 교육 목표를 관련지어 표기하였고, 서울문화재단이 '예술로 돌봄' 사업에서 지향했던 예술교육의 목표도 함께 제시하였다.

교육	예술(무용/미술/연극/음악)의 공통목표	링컨센터 지표	〈예술로 돌봄〉	
인지적 영역	사고(문해력, 탐구, 상상력, 문제 해결)	사고(창의적 상상력)	상상	놀이와 과정 중심
정의적 영역	미학(가치와 의미 부여, 미적 판단)	표현(미적 감수성)	통합	
심동적 영역	표현(자신감/성취감, 몰입, 관찰력, 예술표현)			
사회성 영역	공동체(공감대, 공유와 포용력, 책임감)	놀이(사회적 감성)	공감대	

[표2] 〈예술로 돌봄〉 주제어에 따른 예술(무용/미술/연극/음악)의 공통 목표

예술교육은 주지교과의 교육과는 달리 인지적, 정의적, 심동적, 사회적 영역의 분류보다는 체험활동 위주의 교육인 만큼 예술교육에 보다 적합한 목표 상세도가 필요하다. <표 3>은 이러한 논의의 결과로 분류된 것이다.

영역	하위 영역	목표	지표
개인	사고	문해력	- 예술언어 발견과 학습하기
			- 예술 간 연계성 알아보기
		탐구	- 탐구 절차 사용하기
			- 다양한 소재 경험과 해석하기
		상상력	- 새로운 관점으로 생각하기
			- 예술적 상상력 갖기
	미적 판단	가치 부여	- 연관성 찾아 가치 부여하기
		미적 판단	- 의미 부여와 가치의 위계 세우기
	심리 표현	자신감	- 자신의 생각을 표현하기
			- 자신의 생각을 표현하는 것에 두려움 없애기
		몰입	- 다른 사람의 작품이나 활동에 주목하기
			- 자기 작품에 집중하기
	행동 표현	감각개발	- 상황 속 자극에 대한 감각하기
			- 감각 전환하기(시각 → 청각/청각 → 미각 등)
			- 감각을 접목한 상상력 개발하기
		관찰력	- 관찰하고 지각하기
- 관찰한 것을 언어로 표현하기			
예술 표현		- 자신의 생각을 행동으로 표현하기 - 행동 표현에 자유롭기	
실천	자발성	- 자기로부터 시작하기	
		- 자신을 자유롭게 표현하기	
	문제해결	- 새로운 도전을 분석하고 해결하는 과정 만들기	
	책임감	- 자신의 활동에 책임지기	
공동체	공감대	공유	- 새롭고 낯선 것에 호기심에 갖고 개방적으로 수용하기
		공감	- 타인과의 차이를 수용할 줄 알고 이것에 공감할 줄 알기
	대인관계	- 함께 협력하여 활동하기	

[표 3] 예술교육 목표의 분류

이 분류는 기존의 주지교과의 분류방식에서 다소 탈피하여 예술교육의 특성을 잘 살리려고 시도한 것이지만 여전히 한계를 가지고 있다. 예술은 주지교과와는 달리 인지적, 정서적, 심동적 목표로 분리되기보다는 이 세 가지가 통합된 형태로 체험되기 때문이다. 그러므로 예술교육자들은 예술교육의 목표가 무엇이어야 하는지에 대해 기존의 분류방식과는 다른 다양한 견해들을 제시하였다. 많은 학자들의 제안을 비교하여 정리하면 <표 4>와 같다. 이러한 개념들은 예술교육의 지향점에 따라 무게중심의 차이는 있지만 예술교육의 큰 방향 또는 흐름을 일관성 있게 유지하는 울타리가 될 수 있다.

학자	넬슨 굿맨	로라 채프만과 존 맥피	아이스너와 피슨스	개릿 매튜	맥신 그린
핵심어	은유	사회성	추상	궁금증	미적체험 공감대 emphathy
	모방	다양성	표현	놀이	
	관점	공감대	욕구충족	이유	
	입체	근거	상상	이야기	
	가상	이유	직관	두려움	
	재현	즐거움	형식	대화	
	상상	분리	의미		
	사실				

[표 4] 학자별 예술교육의 목표 비교

예술교육학자들의 예술교육 목표를 서울문화재단 '예술로 돌봄' 특성과 어린이에게 필요한 통합예술교육의 방향 등을 고려하여 몇 가지 중요한 공통적 목표들로 재범주화해볼 수 있었다. 첫째는 유희성(놀이)이 가장 중요한 목표가 될 수 있다. 즉 예술을 즐기는 자체가 하나의 목적이다. 이와 관련된 목표들은 모방, 즐거움, 놀이이다. 둘째는 표현력이다. 예술적 언어로 자신의 생각을 표현할 수 있어야 한다. 셋째는 호기심이다. 은유, 근거, 이유, 추상, 궁금증 등이 여기에 해당된다. 넷째는 상상력이다. 상상력은 창의성을 포함하며, 예술에서 가장 많이 강조되는 목표이다. 다섯째는 공감대이다. 이를 다시 정리하면 아래<표 5>와 같다.

예술교육의 목표	예술교육의 요소	예술 장르 간 공통 요소
유희성(놀이)	모방, 즐거움, 놀이	움직임, 이야기, 변형
표현력	재현, 입체, 표현형식	감정, 리듬감
호기심	은유, 근거, 이유, 추상, 궁금증	상호작용
상상력	가상	변형
공감대	관점, 사회성, 다양성	감정

[표 5] 어린이 통합예술교육의 목표체계안

예술교육의 행동 목표를 유희성, 표현력, 호기심, 상상력, 공감대로 설정한다면 예술교육의 내용 목표는 무엇으로 설정할 것인가? 연구에서는 주요 대상인 초등 저학년, 돌봄교실, 그리고 예술교육의 체계화와 통합을 고려하여 네 가지 장르, 즉 무용, 미술, 연극, 음악의 장르별 목표들을 망라하고, 분류하였다. 이 과정에서 가장 큰 장애물은 각 장르에서 사용하는 개념의 불일치였다. 유사한 활동에 대해 다양한 명칭이 존재하며 동일한 명칭에 대해 다양한 해석이 있었다. 그러므로 각 장르에서 고유한 개념으로 사용하는 개념들은 가능한 자제하고, 이들의 활동을 포함하는 일반적 범주 용어를 사용하려고 노력하였다. <표 6>은 장르통합적 예술의 요소를 도출하기 위해 검토한 장르별 예술의 기본 요소를 나열한 것이다.

### III. 결론 및 시사점

장르	기본 요소
무용	신체(신체자각, 움직임 형태, 움직임 인식), 공간(범위, 높이, 방향, 초점, 형태, 밀도, 면, 경로), 시간(박자, 리듬, 속도, 강세), 힘(에너지, 무게, 흐름), 관계성, 즉흥, 스탭
미술	리듬, 선, 색, 명암, 형태, 질감, 형상, 공간, 반복, 균형, 각도, 지각, 위치, 동작, 빛
연극	말, 침묵, 움직임, 제스처, 행위, 의상, 소품(매체), 조명(색), 이미지, 소리, 노래, 음악, 음향, 공간, 상징, 기호, 인물, 시간, 리듬, 의미, 관계, 상호작용, 줄거리(플롯), 원인과 결과, 구조, 구성, 감정 (열정, 증오, 사랑, 슬픔 등)
음악	음고(pitch), 선율, 화성, 박, 주기, 리듬, 장단, 음색, 셈여림(다이내믹), 템포, 패턴

[표 6] 장르별 예술의 기본 요소

#### 라. 단계 4 – 통합예술교육과정 설계 가이드 요소(지표) 도출 및 매트릭스 구성

단계 3을 거쳐 연구에서는 예술교육의 일반적 목표, 어린이의 발달심리적 특성, 예술의 통합적 요소, 돌봄교실이라는 수업환경의 특성 등을 종합적으로 고려하여 <표 7>과 같이 통합예술교육 설계 매트릭스를 제안하였다.

구분	움직임	리듬감	상호작용	고유성	이야기	변형	감정
유희성							
표현력							
호기심							
상상력							
공감대							

[표 7] 통합예술교육의 목표와 요소 매트릭스

매트릭스는 예술교육의 목표와 예술교육의 구성요소간의(움직임, 공감대), (리듬감, 상상력), (상호작용, 호기심), (자기화, 표현력), (이야기, 놀이 혹은 유희성) 등의 35개 교차점을 만들어낼 수 있다. TA 등 프로그램 운영자는 자신의 장르에서 이들(목표, 요소) 교차점을 징검다리 삼아 프로그램의 목표와 기대효과 등을 고려해 구체적인 예술교육활동을 설계할 수 있을 것으로 기대된다.

문화예술이 학교교육 전반에 녹아있는 유럽 등 선진국과는 달리 모든 교과가 분과되어있는 우리나라에서 아직 문화예술교육의 방향과 개념들이 충분히 연구되고 정리되어있지 않다. 그리고 학교 정규 교육과정으로 편성되지 않는 한 제대로 된 예술교육을 시도하기조차 힘든 것은 더욱 더 안타까운 현실이다. 그러나 거꾸로 생각하면 교과 외 활동으로 그만큼 여러 가지 다양한 시도를 자유롭게 할 수 있다는 뜻도 될 수 있을 것이다. 연구에서 제시한 매트릭스도 그런 시도 중의 하나이며, 지금까지 공공지원으로 개발된 수많은 좋은 프로그램이 TA나 예술강사 개인의 역량에 따라 크게 좌우되지 않으며 보급될 수 있도록 고심한 결과로 이해되길 바란다. 보편적 예술교육의 질적 성장을 위해 필요한 최소한의 기준과 원리를 마련했다고 자부한다. 이제 현장에서 프로그램 분석과 설계의 가이드로 활용되면서 수정 보완은 물론, 일정한 자기진단의 도구로도 활용되기를 기대한다. 앞으로도 계속되는 연구와 실천, 반성과 개선 등을 통해 예술의 본질도 살고, 교육의 본질도 살아날 때 진정한 통합예술교육의 시너지 효과가 얻어질 수 있을 것이다. 지속적인 연구가 반드시 필요하다.

[참고자료 : 어린이용 통합 매트릭스 적용 개발한 서울문화재단 〈예술로 돌봄〉 프로그램 예시]

## 어린이 창의예술교육 〈예술로 돌봄〉 프로그램(예시)

© 서울문화재단 예술교육팀

### 1. 프로그램 개요

프로그램명 : 오색빛깔 감성캠핑

수업목표 : 예술적 시각으로 자연을 바라보고, 능동적인 사고를 통해 미적 감수성을 키운다.

(자연캠핑을 통해서 자연을 예술적으로 표현해보고 잠재된 예술적 감각을 깨운다.)

통합예술교육의 목표 및 요소 (\* 매트릭스로 프로그램의 목표, 활동 설계의 요소를 표현)

목표	요소	움직임	리듬감	상호작용	자기화 (고유성)	이야기 (스토리텔링)	변형	감정
유희성								
표현력								
호기심								
상상력								
공감대								

### 2. 프로그램 개발내용(12차시 요약)

차시	소제목	목표	활동안	준비물
1차	출동! 무지개 캠핑	자연을 주제로 한 예술수업을 이해하고, 자연예술캠핑을 떠나기 위한 준비를 한다.	자연을 주제로 한 예술 수업 안내를 하고 이름표 만들기, 나침반 만들기, 캠핑 송 만들기 캠퍼 자격 테스트 등의 활동을 통해 캠핑가 되기 위한 준비를 한다.	공동 : 이름표(or 배지), 완성된 나침반, 훈장 스티커, 스피커, 화이트보드, 보드마카, 음악파일
2차	오감으로 느끼는 자연	감각놀이를 통해 오감을 깨우고, 자연의 감각을 느낀다.	자연을 소재로 한 다양한 감각활동을 통해 오감을 느껴보고, 보이지 않는 길과 보이는 길을 경험한 후의 내 감각이 어떻게 달라졌는지 느껴본다.	공동 : 안대 2개, 천, 우산, 볼풀 공(조, 쌀) 고추, 레몬, 커피, 미나리, 한약, 딸기, 상자, 스카프, 부채, 막대리본, 캠핑송 음악 파일, 나침반, 마스킹테이프, 비닐
3차	깜짝 놀랐지?	자연 속 보호색을 띤 생물을 찾아보고, 상상의 생물을 시각적으로 표현한다.	놀이를 통해 보호색과 경계색의 개념을 이해하고, 다양한 패턴 소재로 생물을 만들어 본다.	공동 : 음악파일, 스피커, 비브라톤, 보호색과 경계색을 가진 다양한 생물 사진, 작은 패턴 있는 종이(신문지, 포장지, 무늬 색종이), 두꺼운 2절지 또는 전지, 가위, 풀, 사인펜, 테이프 등
4차	자연테마가 있는 텐트	자연 요소의 모습을 다양하게 경험하고 상상한 것을 창의적인 움직임으로 표현한다.	자연 요소의 모습을 다양한 움직임으로 탐색하고 나만의 자연기호를 만들어 자연 테마가 있는 텐트를 창의적인 움직임으로 표현한다.	공동 : 연습종이, 사인펜, 시트지, 국제 일기 기호(프린트물), 마스킹테이프, 음악파일, 스피커

차시	소제목	목표	활동안	준비물
5차	오색빛깔 내 모습	자연과 닮은 나의 모습을 찾아보고, 새로운 시각으로 나의 모습을 표현한다.	다양한 인물화를 통해 신체를 자연물에 빗대어 재미있게 표현할 수 있음을 알고, 자신의 몸에서 자연을 닮은 모습을 찾아본 다음, 자연물을 활용하여 나만의 재미있는 자화상으로 완성한다.	공동 : A4색지, 자연물 재료(나뭇잎, 나뭇가지, 솔방울, 자연물 스티커 등), 오공본드, 거울종이(메탈지), 피카소의 인물화 이미지, 임동빈의 몽타주 이미지, 아르침볼도의 사계 시리즈 이미지, 사인펜
6차	그림자 나라	그림자 신체놀이를 통해 공간을 경험하고, 나만의 이야기를 만들어 그림자 극으로 표현한다.	교실 내 제시된 공간을 통해 그림자의 특징을 알아보고, 그림자 나라의 다양한 연극적 이야기와 상상의 공간을 체험해본 후 그림자 이미지극으로 표현한다.	공동 : 그림자 놀이/ 도서 에르베틸레, 검정 도화지, 검정색종이, 그림자 극 틀, 조명(스탠드 or 후레시), 검정천 or 하얀천, A4용지, 음악파일, 스피커, 필기도구, 가위, 풀, 스키테이프, 마스킹테이프
7차	소리풍경	자연물을 소재로 한 소리를 만들어보고, 자연의 소리를 연주한다.	자연동화 '소리 도깨비를 찾아서' 이야기를 듣고, 자연물을 이용해 다양한 악기를 만든 후 블루마블을 이용한 자연현상을 토대로 소리 활동지를 만들어 자연음악으로 연주한다.	공동 : 다양한 자연 사진, 다양한 자연악기 사진, 자연악기 소리, 페트병(물), 공병(쌀,콩,팥 등), 나무토막 or 리듬스틱, 돌맹이, 나뭇잎, 마스킹 테이프, 블루마블, 주사위, 소리활동지, 필기도구, 음악파일, 스피커, 춤추는 방망이 PPT
8차	바람을 타고 간 도화지	"바람을 타고 간 도화지" 이야기를 바탕으로 이야기 속 상황을 나만의 창의적인 방법으로 표현하고, 공동작품으로 완성한다.	자연동화 '바람을 타고 간 도화지'의 그림을 보고, 이야기 속 장소로 찾아가 자연요소를 경험한 후 골라주로 표현한다.	공동 : 그림이 그려진 도화지 이미지(프린트물 or ppt) 이야기 쪽지, 화이트보드, 보드마카, 리본막대, 파란천, 흰색 천, 풍선 3개, 볼풀공 3개, 장스별 음악파일(효과음 포함), 스피커, 작품 틀, 골라주 재료 - 색종이, 풀, 가위, 사인펜, 마티스 '달팽이' 작품 이미지
9차	세상을 훑친 다섯 꼬마 도깨비	도서 "세상을 훑친 다섯 꼬마 도깨비" 이야기를 바탕으로 자연 그 자체가 주는 아름다움을 이해한다.	다섯 도깨비로 인해 사라진 자연물을 탐색하고, 놀이를 통한 움직임으로 자유롭게 표현해본 후 자연의 의미를 되새겨 본다.	공동 : 도서 '다섯 도깨비', 낮과 밤의 움직임은 다양한 자연물이미지, 소품(해/달), 포스트잇 or A4, 음악파일, 스피커, 필기도구
10차	빙그르르 움직이는 조각	자연의 요소를 신체 움직임으로 탐색하고, 나만의 조각 작품으로 표현한다.	자연의 모습을 움직이는 조각작품으로 표현한 알렉산더 칼더의 다양한 작품을 감상하고, 몸으로 자연형태를 그리고 그 형태를 움직여 보면서 나를 둘러싼 공간을 인식한 후 자신만의 감성을 살려 조각작품을 창작한다.	공동 : 마르셀 뒤샹과 알렉산더 칼더의 작품 이미지, 모루, 공예철사, 니퍼, 색종이, 실, 스키테이프, 장 텅겔리 최중운 노해울의 작품 자료(이미지 및 동영상), 가위, 풀, 필기도구
11차	태풍이 온다	태풍이 오는 극적 상황을 체험해보고, 태풍이 왔을 때의 상황을 상상하여 시각적으로 표현한다.	비, 바람, 태풍 등 자연의 소리를 통한 상상으로 태풍이 오는 상황을 극적으로 체험해본 후 도서 태풍이 온다를 함께 감상하고, 앞서 경험한 태풍 속 극적 상황 속에서의 느낌을 목탄을 이용해 시각적으로 표현해본다.	공동 : 목탄, 목탄지, 도서 태풍이 온다(미야코시 아키고), 비, 바람, 태풍의 자연 소리 효과음 파일, 스피커, a4용지, 가위, 풀, 필기도구, 마스킹테이프, 역할 내 교사 소품,
12차	무지개 캠핑들의 축제	캠핑파이어 활동을 통합적으로 경험해보고, 나침반을 통해 1분기 활동을 되돌아본다.	신문지를 말아 장작으로 만들고 점화 율동 촛불의식까지 캠핑파이어 활동을 해본다. 그동안 사용해왔던 나침반을 통해 1분기 활동을 되돌아본다.	공동 : 캠핑파이어용 - 백업, 백업세울 뼈대, 다양한 색종이(풀), 트리 전구, 마스킹테이프, 훈장상, 필기도구, 음악파일, 스피커



# 어린이 통합예술교육의 교과 적용, 〈예술로 플러스 사회〉

정문성(경인교육대학교 교수), 전영은(인하대학교 연구원)

## I. 들어가는 말

최근 '통합' 또는 '통섭'에 대한 관심이 어느 때보다 높다. 데카르트 이후 이성과 물질의 이분법을 시작으로 모든 학문이 분화 및 전문화되면서 현상을 분리하여 분석하는 것이 '진보'이고, '발전'이며, 진리에 접근하는 이상적인 방법으로 간주되었다. 그러나 '사회적 실재(social reality)'는 그렇게 분리되어있지 않고, 오히려 통합되어있으며, 분석적으로 접근하는 것이 오히려 현실을 왜곡시킨다는 비판이 제기되었다. 유럽을 중심으로 제기되고 있는 '육체의 복귀'운동이 대표적인 사례이다(조상식, 2004). 데카르트가 이성과 물질을 분리하면서 인간의 육체도 물질에 소속시키면서 통제 대상인 저급한 지위로 추락시킨 것을 회복하자는 것이다. 인간의 정신과 육체는 분리시킬 수 없으며 이 둘을 함께 다루어야 한다는 새로운 '인간학'을 만들자는 주장도 이러한 맥락으로 볼 수 있다(Wulf, 2001, 2004, 2011, 2014; 이병준, 2013). 인간의 감성과 육체가 중시되는 문화예술분야가 새롭게 각광받는 것도 이러한 흐름을 반영한다. 교육계에 있어서도 그동안 지배적이었던 주지주의교육에 대한 비판과 함께 감성과 신체적 체험을 새롭게 강조함에 따라 문화예술교육에 대한 관심이 높아지고 있다(Davis, 2013; Greene, 2011; 이동연, 2008; 이윤식 외, 2010; 임학순, 2007). Greene(2011)은 예술교육을 통한 '예외적 체험'과 '널리 깨어있음'을 강조하면서 이전에 경험하지 못한 깊은 교육적 체험을 강조하였다. 그리고 이성, 감성, 육체 각각의 체험이 아니라 의미 있는 통합적 체험을 지향하고 있다. 이에 따라 모든 교과에서 교과 내 통합과 교과 간 통합도 강조되고 있다. 문화예술교육에서도 타 교과와의 통합은 물론 예술 안에서도 여러 장르의 통합예술교육이 중시되고 있다(이병준 외, 2010).

서울문화재단은 이러한 추세에 맞추어 통합예술교육 연구와 실천을 지향해왔다(서울문화재단, 2008, 2009; 정문성 외, 2011; 최지영 외, 2009). 이를 위한 여러 지원사업 중의 하나가 2009년부터 초등교과 연계 창의예술교육 지원사업인 '예술로 플러스'이다. 이 사업은 기존 학교가 중시하는 주지교과 중에 특정 교과를 선정하여 여기에 통합예술을 접목하여 교육의 적합성과 효율성을 높이려는 시도를 하고 있다. 물론 대부분의 교과는 오래전부터 교과교육의 현실적합성과 효율성을 위해 다양한 차원의 통합을 시도하였다. 그러나 타 영역에 대한 전문성의 부족으로 통합의 효율성을 충분히 확보하기에는 한계가 있었다. 이에 서울문화재단은 서울특별시교육청과 협력을 통해 예술전문가인 TA와 초등교육 전문가인 초등교사를 공동 연구하게 하여 주지교과와 예술교과의 통합인 '예술로 플러스' 지원사업을 추진하였다. 특히 서울문화재단은 이를 위한 이론적, 정책적 뒷받침을 위해 2014년 통합예술교육의 설계와 분석을 위한 통합예술교육 매트릭스를 발표하였다. 관련 전문가의 담론과 기존의 프로그램 분석을 통해 통합예술이 지향하는 5개의 행동 목표와 7개의 내용 요소를 매트릭스방식으로 구성하였다. 이 매트릭스는 예술강사나 교사가 통합예술교육을 할 때 동원할 수업활동이 어떤 목표와 내용으로 구성되어야 하는지, 실제 행한 활동의 교육적 의미를 어떻게 부여할지를 결정하는 가이드가 되게 하였다.

이에 본 연구는 서울문화재단의 통합예술교육인 예술로 플러스 '사회로 예술하기'를 분석 대상으로 하여 그 실천과정을 분석하고, 제시된 통합예술매트릭스를 적용했을 때 어떤 의미와 문제점이 있는지를 지적하고자 한다. '사회로 예술하기'는 초등 사회과(3학년 2학기) '다양한 삶의 모습' 단원을 사회과와 예술을 통합하여 재구성한 통합예술교육프로그램이다. 그리고 서울시내 여러 학교에서 TA와 담임교사가 팀티칭을 하도록 하였다. 여기서는 2013년 10월 A학교에서 실시한 두 차시의 수업을 참여관찰한 결과를 중심으로 논의하려고 한다.

어린이 통합예술교육의 교과 적용, 〈예술로 플러스 사회〉  
정문성(경인교육대학교 교수), 전영은(인하대학교 연구원)

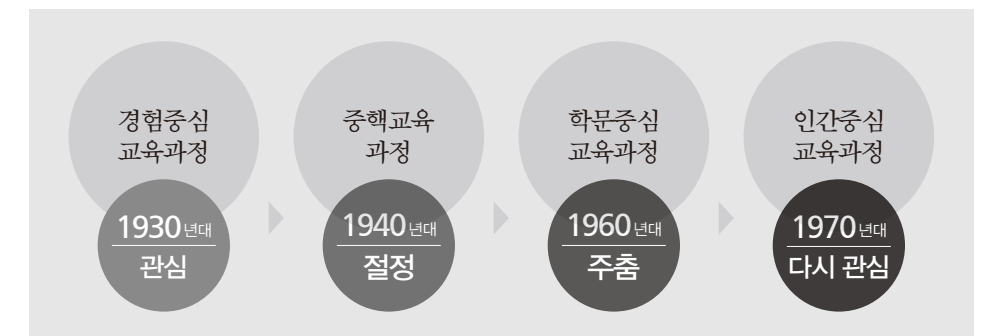
## II. 교육과정통합의 이론적 기초

### 1. 통합의 의미

통합이란 두 가지 측면에서 설명될 수 있다. 하나는 '분리'의 대응어로 있는 것들을 종합하여 새로운 전체를 만드는 것으로 보는 입장이다. 다른 하나는 분리되기 이전의 상태라고 보는 입장이다. 사실은 분리하지 말았어야 했는데, 분리해놓고 보니 원래대로 있는 것이 더 적절했다는 것을 깨달아 원래대로 맞추어놓자는 것이다. 여기서는 넓은 의미로 이 둘의 경우를 모두 지칭하는 것으로 보고자 한다. 단지 분리된 것을 원래대로 돌려놓는 소극적인 통합과 종합의 재창조를 위한 적극적인 통합도 다 의미가 있기 때문이다.

초등학교 교육과정에서도 교육과정의 재구성을 통해 통합은 강조된다. 원래 통합인 교과도 있다. 사회과와 실과가 그 경우이다. 여기서 사회과는 훌륭한 민주시민 양성을 목적으로 만든 교과이다. 철학을 비롯하여 심리학, 역사학, 지리학, 그 외에 사회학 등 여러 사회과학이 총 망라되어 시민생활을 하는 데 필요한 자질을 갖추도록 내용을 구성한다. 왜냐하면 시민생활에는 다양한 영역의 지식과 기능 및 가치·태도가 필요하기 때문이다. 문화예술도 부분적이지만 '삼국시대의 문화예술' 등과 같이 사회과에서 다루어진다. 이처럼 사회과교육은 교과 목표의 본질상 통합을 지향하였다. 그러나 학문중심교육과정이 팽배하던 시대에서 분과적 접근을 피할 수 없었고, 주지주의의 영향을 받지 않을 수 없었다. 그러므로 사회과과 내에서도 역사, 지리, 일반사회가 울타리를 치고 분과화 되어있는 것이 현실이다. 여기에는 입사위주 교육과 교과이기주의가 상당히 큰 작용을 하였다.

통합의 역사는 크게 네 단계로 나누어진다(정문성 외, 2008). 1930년대는 지식보다는 경험이 강조되는 경험중심 교육과정이 등장하면서 통합에 대한 관심이 고조되었다. 실제 경험은 통합적 성격을 가지기 때문이다. 그러다가 1940년대는 중심주제를 강조하는 중핵교육과정(core curriculum)이 등장하면서 통합은 절정을 이루었다. 즉 주제를 중심으로 배울 내용이 통합의 형태로 구성되기 때문이다. 그러다가 1957년 스푸트니크 인공위성 사건 이후, 과학자 양성을 강조하면서 등장한 학문중심 교육과정은 통합의 노력을 주춤하게 만들었다. 학생을 꼬마 학자로 간주하고 학교는 학문을 미리 배우는 곳이라는 인식을 가지고 있었으므로 오히려 분과가 촉진되었다. 그러나 냉전이 끝나고 1970년대 인간중심 교육과정이 등장하면서 다시 통합에 관심을 갖게 되었다. 전인교육을 강조하였기 때문이다.



[그림 1] 통합의 역사

최근 통합에 대한 관심은 이러한 교육과정의 흐름보다는 경제적인 이유가 더 큰 것으로 보인다. 1980년대 이후 본격화된 포스트모더니즘 시대, 1995년 WTO 출범으로 시작된 세계화는 문화예술을 상품화시켰고, 과학기술에



## 2. 통합의 필요성

문화예술을 접목하지 않을 수 없는 분위기가 확산되었다. 교육계에서도 모더니즘 시대의 중요 가치인 이성, 질서, 구조, 조직, 체계화 등을 극복하고 그동안 저평가되었던 감성, 다양성, 특수성, 다원성, 창의성 등의 가치들을 다시 평가하기 시작하였다. 이에 따라 후자의 가치들을 많이 담고 있는 문화예술교육이 부각되기 시작하였다. 특히 2005년 12월 '문화예술교육지원법'이 제정되면서 본격적인 문화예술교육 시대가 열리게 되었다. 정책과 재정적으로 큰 지원이 가능했기 때문이다. 교육계에서는 STEAM(Science Technology engineering Art Mathematics)교육이 예술에 대한 관심을 높이는 데 크게 기여하였다. 전혀 어울리지 않을 것 같은 과학기술과 예술의 통합이 강조된 것이다(Strosberg, 2001). 경제적인 이유가 크지만 예술과의 통합 필요성은 모든 교과로 확산되었다.

통합의 필요성은 크게 네 가지 측면에서 설명된다(정문성 외, 2008).

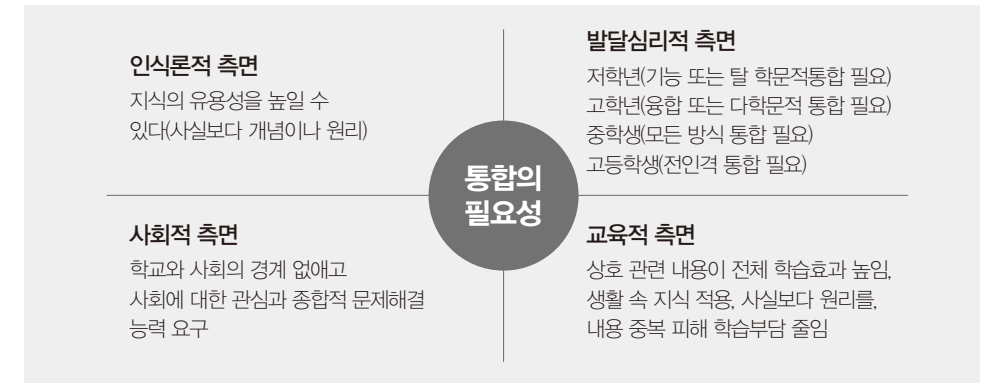
첫째, 인식론적 측면이다. 통합은 지식의 유용성을 높일 수 있다. 과학 지식은 사실-개념-법칙의 구조로 이루어져 있다. 현상은 여러 사실이 모여져서 일어난다. 이러한 사실들에서 공통으로 발생하는 현상을 설명하기 위해서는 이들 사실을 통합하여 지칭하는 개념이 필요하다. 그 개념과 개념이 연결되어 가설이 만들어지고, 이것이 증명되면 법칙이 만들어진다. 예를 들어 수요공급의 법칙을 이해하기 위해서는 수요와 공급, 그리고 가격이라는 개념을 알아야 한다. 다양한 형태의 수요, 공급, 가격이 있을 텐데 이들을 수요, 공급, 가격으로 통합하여 설명한 것이 개념이다. 수요, 공급, 가격이 관련된 수많은 사례들을 수요공급의 법칙으로 간단하게 설명할 수 있는 것은 그런 사례들을 통합하여 설명할 수 있는 법칙 때문이다. 즉 지식의 유용성을 통합을 통해 확보할 수 있다.

둘째, 발달심리적 측면이다. 인간이 태어나 성장하는 과정은 통합과 분화의 반복이라고 볼 수 있다. 하나의 세포에서 수많은 정교한 기관들로 분화되면서 이것이 다시 통합되는 등 이 과정을 반복하면서 인간의 모습으로 성장한다. 이때 통합이란 어릴 때는 단순한 통합이지만 점점 성장하면서 정교하고 복잡한 통합으로 성장한다. 보통 초등학교 저학년은 기능 또는 탈 학문적 통합의 성격이 맞고, 초등학교 고학년은 융합 또는 다학문적 통합이, 중학생은 모든 방식의 통합이 가능하고, 고등학교는 전인격적 통합이 적절한 것으로 알려져 있다.

셋째, 사회적 측면이다. 인간이 태어나면 가정이라는 사회가 생활의 중심지가 된다. 그러다가 학교에 가면서 가정의 울타리를 넘나들게 되고, 사회에 대한 관심도 가지게 된다. 그리고 생활하면서 직면하는 문제들은 대부분 가정, 학교, 사회의 모든 측면과 관련되어있는 종합적인 문제이며, 종합적이고 통합적인 해결 능력을 요구하게 된다.

넷째, 교육적 측면이다. 학교에서는 교과를 나누어 가르치지만 학생의 입장에서는 여러 교과의 지식, 기능, 가치태도를 종합적으로 이해하고 활용한다. 실제로 교과와 교과 간의 상호 관련 내용이 전체 학습효과를 높여주고, 생활 속에 적용할 때에도 통합적으로 적용하게 되며, 내용의 중복을 피해주는 효율도 있으며, 학습 부담을 줄여주기도 한다.

## 3. 통합 형식



[그림 2] 통합의 필요성

통합의 형식은 크게 네 가지로 나눌 수 있다.

첫째, 합산적 통합은 시간표상의 통합을 말한다. 학교교육과정에서 보면 과학이 대표적이다. 과학이라는 교과에 물리, 화학, 생물, 지구과학이 들어있지만 각자 독립성을 유지하고 있으므로 통합의 형식은 갖고 있으나 사실상 분과적 특성을 가진다. 이름뿐인 통합이라고 할 수 있다.

둘째, 기여적 통합은 통합에 기여할 수 있는 공통 요소로 통합된 경우이다. 예를 들어 국어과에서 배우는 독립선언서는 역사적 사실과 관련되어있다. 그러므로 독립선언서가 만들어지게 된 역사적 배경지식이 독립선언서의 내용을 이해하는 데 큰 도움이 된다. 이때 국어와 국사는 통합하여 가르치는 것이 효과적이다.

셋째, 기능적 통합은 기능중심으로 통합하는 것으로 교과의 특성이 사라진다. 예를 들어 과학에서 배우는 동물을 무용으로 흉내 내기, 미술에서 그려보기 활동으로 할 수 있다. 이때 이 세 교과의 통합은 동물을 이해하는 데 모두 도움이 된다.

넷째, 융합적 통합은 연결 원칙이나 상호관심 영역을 중심으로 교과의 경계가 무너지면서 통합하는 경우이다. 초등학교 저학년의 '즐거움 생활'의 경우가 대표적인 사례이다.



[그림 3] 통합 형태 기준의 분류

#### 4. 예술교육에서 통합

앞에서 일반적인 통합교육과정에 대해 살펴보았다. 예술도 각 장르별 독립적인 특성이 있다. 그러나 예술교육의 관점에서 보면, 통합의 필요성이 더욱 요구된다. 예술교육의 목표가 예술가의 양성에 있는 것이 아니라 예술성을 포함한 개인의 자아실현을 도와주는 데에 있는 것이기 때문이다. 학생들에게는 다양한 장르의 예술적 체험이 모두 필요하며, 그것이 서로 연관되어있을 때에 더욱 자연스럽게, 시너지 효과가 있다. 이에 서울문화재단은 예술교육의 행동목표로 유희성, 표현력, 호기심, 상상력, 공감대의 다섯 가지와 장르별 내용 요소로 움직임, 리듬감, 상호작용, 고유성, 이야기, 변형, 감정 등 일곱 가지 요소를 <표 1>과 같은 예술교육 매트릭스로 제안한 바 있다.

구분	움직임	리듬감	상호작용	고유성	이야기	변형	감정
유희성							
표현력							
호기심							
상상력							
공감대							

[표 1] 예술교육의 목표와 요소 매트릭스

이에 본 연구에서는 이러한 통합예술교육이 어떻게 구현되는지 예술로 플러스 지원사업을 대상으로 분석하고자 한다.

### III. 사례 분석 : 예술로 플러스 ‘사회로 예술하기’

#### 1. 수업분석의 틀

본 연구에서는 수업과 관련한 다섯 가지 측면에서 분석을 하고자 한다.

##### 가. 교수 - 학습의 비율

수업은 교수(teaching)와 학습(learning)의 조화로 이루어진다. 원칙은 저학년일수록 교수가 강조되고, 고학년으로 갈수록 학습이 강조된다. 왜냐하면 저학년은 아직 학습 능력이 부족하기 때문에 대부분 모방을 통해 학습을 한다. 따라서 모델이 되는 교사의 활동이 매우 중요하다. 그러나 학습 능력이 생기는 고학년으로 갈수록 실제 연습해보는 학생의 학습활동이 중요해진다. 교수-학습의 비율은 수업물입도 분석을 통해 살펴본다.

##### 나. 수업 요소

수업을 구성하고 있는 요소는 크게 네 가지이다. 첫째는 수업의 물리적 환경이다. 수업내용과 방법에 따라 적절한 물리적 환경을 조성해야 한다. 물리적 환경이 고정되어있을 때는 수업방법이나 수업내용이 영향을 받는다. 둘째는 교사의 자질이다. 수업을 진행하는 교사의 능력에 따라 수업의 질이 좌우된다. 셋째는

#### 2. 수업분석

교재이다. 교재는 교구를 포함하는 넓은 개념이며 수업에 동원되는 교사 또는 학습자를 위한 자료들이다. 넷째는 학습자이다. 학습자의 능력이나 학습동기에 따라 수업의 질이 좌우된다. 학습동기가 높으면 수업의 전체 분위기가 좋아진다.

##### 다. 학습이론의 적용

수업은 교수 - 학습이라고 했다. 학생들이 어떻게 학습하는지 알아야 여기에 처방, 즉 교수를 할 수 있다. 교사가 어떤 학습이론을 선택하느냐에 따라 교수가 달라진다. 학습이론은 크게 네 가지로 분류된다. 첫째, 정신도야이론이다. 인간은 본성이 악하고 학습은 능동적으로 하는 존재이므로 훈련과 수양으로 학습을 해야 한다고 주장한다. 즉 스파르타식의 학습이 필요하다는 입장이다. 둘째, 자연주의이론이다. 인간은 본성이 선하고 학습은 능동적으로 하는 존재이므로 자연스럽게 학습하도록 하고, 다만 나쁜 환경으로부터 보호해주어야 한다고 주장한다. 셋째, 행동주의이론이다. 인간은 본성이 중립이고, 학습은 수동적으로 하는 존재이므로 자극을 주어야 학습한다고 주장한다. 주로 상과 벌을 통해 학습을 유도한다. 넷째, 인지주의이론이다. 인간은 본성이 중립이고, 상호작용으로 학습하는 존재이므로 질 높은 상호작용 경험을 통해 학습하도록 해야 한다고 주장한다. 그러므로 교사들은 자신들이 가르치는 학생이 어떤 특성을 가지고 있는지를 잘 판단해서 적절한 학습이론을 적용해야 한다.

##### 라. 수업 형식

학습자는 다양한 학습스타일을 가지고 있다. 설명듣기를 좋아하는 학생(34%)들이 있는가 하면, 시범 보여주기를 기대하는 학생(29%), 또는 체험하기를 좋아하는 학생(37%)이 있다(Ginnis, 2002). 그래서 수업은 이 세 가지를 모두 갖추는 것이 좋은 형식이라고 볼 수 있다. 대개 수업은 교사의 설명, 시범을 듣고 보며, 자신이 직접 체험해보는 형식으로 진행된다. 그러므로 설명, 시범, 체험이 잘 구성되어야 한다.

##### 마. 통합예술교육 매트릭스

교과의 통합은 전술한 바와 같이 합산적 통합, 기여적 통합, 기능적 통합, 융합적 통합으로 분류할 수 있다(정문성 외, 2008). 또한 통합예술교육 측면에서는 유희성, 표현력, 호기심, 상상력, 공감대의 다섯 가지 행동 목표와 움직임, 리듬감, 상호작용, 고유성, 이야기, 변형, 감정의 일곱 가지 내용 요소로 예술교육 매트릭스로 분석할 수 있다. 본 연구에서는 통합 유형과 통합예술교육 매트릭스를 분석틀로 사용한다.

##### 가. 예술로 플러스 ‘사회로 예술하기’의 개요

‘사회로 예술하기’는 초등학교 사회 3학년 2학기 3단원 ‘다양한 삶의 모습’과 연계한 프로그램으로 구성하였는데, 이 프로그램의 특징은 다음과 같다.

첫째, 2교시 블록수업을 기본으로 총 8회 수업으로 구성되었다.

둘째, 일반 학교수업에 활용된다. 즉 교과학습목표 및 교과서 내용 기반, 정규 수업시간활용, 학급교실을 이용한다. 다만 5차시 수업은 두 반을 합반하며, 6차시 수업은 강당에서 모든 반이 합반으로 수업한다.

셋째, 연극, 시각예술, 무용분야 중 두 명의 TA가 팀티칭을 한다.

	제목	단원 제제	단원 목표	창의예술 목표
1회	손으로 만나는 문화	1. 우리들이 살아가는 모습	문화에 따른 생각과 행동의 차이를 이해하고 존중하는 태도를 기른다.	손동작 속에 들어있는 공통점과 차이점, 더 나아가 문화의 차이점을 생각하고 정리한다.
2회	신발 신고 세계 속으로			다양한 신발을 살펴 보면서 환경에 따라 모양과 기능이 달라짐을 이해하고, 여러 나라의 신발을 통해 문화의 차이를 탐색한다.
3회	조선시대 화원이 되다	2. 변화하는 전통의례	옛날과 오늘날의 혼례, 상례, 제례를 비교하여 그 특징을 찾을 수 있다.	연극적 상황 안에서 조선시대의 화원의 역할을 맡아 서민들의 삶을 궁극해하는 임금님께 혼례, 제례, 장례 그림을 설명하면서 옛날의 전통의례에 대해 알아본다.
4회	전통알리미 사진전			옛날과 오늘날의 혼례, 장례, 제례를 비교해 보고, 그 특징을 찾아 사진전으로 표현해본다.
5회	다른 나라에도 한가위와 비슷한 명절이 있을까요?	3. 세계 여러 나라의 명절과 기념일	세계 여러나라의 명절의 뜻과 의미를 이해할 수 있다. 우리나라의 대표적인 명절과 기념일에 담긴 의미와 특징을 찾을 수 있다.	우리나라의 한가위와 비슷한 필리핀, 태국, 중국, 일본의 축제나 명절을 알아보고, 특징적인 활동을 체험한다.
6회	강강술래 한가위			우리나라의 명절 한가위를 이해하고, 강강술래 춤을 추면서 우리 문화의 의미를 알아본다.
7회	세상 밖에서 만나는 동그라미, 세모, 네모	4. 서로 배우고 존중하는 문화	다양한 삶의 모습을 이해하고 다양한 문화를 서로 배우고 존중하는 태도를 기른다.	동그라미, 세모, 네모의 이야기로 각 나라의 문화를 비교하여 서로 다름의 소중함을 알고 존중한다.
8회	달라서 좋은 동그라미, 세모, 네모			다양한 나라의 문화를 한눈에 살펴볼 수 있는 전시회를 꾸미고 감상한다.

[그림 4] 예술로 플러스 '사회로 예술하기'

최근 초등학교의 핵심적 수업방법은 문제해결수업이다. 우리의 삶은 문제해결의 함수라 할 수 있다. 사회가 복잡해지면서 매 순간 개인과 집단은 수많은 문제에 직면하게 되고 이에 대해 많은 대안들을 탐색하고, 가장 적절한 대안을 선택해서 실천해가는 것이 삶이다. 따라서 학교에서는 학생들에게 문제해결 능력을 길러주어야 하기 때문에 문제해결수업을 요구하고 있다. 이에 교사는 문제를 제시하고, 학생들은 이를 해결하는 활동으로 수업을 구성한다. 본 연구에서 관찰한 수업은 A초등학교 2차시 '신발 신고 세계 속으로'와 7차시 '세상 밖에서 만나는 동그라미, 세모, 네모'인데, 이 두 수업도 기본적으로 문제해결수업방법을 사용하였다.

나. 2차시 '신발 신고 세계 속으로'

① 수업 목표

수업 목표는 '다양한 신발을 살펴 보면서 환경에 따라 모양과 기능이 달라짐을 이해하고 여러 나라의 신발을 통해 문화의 차이를 탐색한다.'로 되어있다. 원래 수업 목표 진술은 세 가지 요건으로 구성한다. 학습내용, 조건, 학생의 행동이 그것이다. 즉 학습한 내용을 특정 조건에 따라 특정 행동을 보였을 때,

수업 목표를 달성한 것으로 간주하도록 목표를 표현해야 한다는 것이다. 또한 교사가 아니라 학습자의 기준으로 진술되어야 학습자들이 자신들의 목표를 의식하면서 수업에 집중할 수 있다. 이 기준으로 볼 때 앞서 본 수업 목표 진술은 부적절하다. 예를 들어 다음과 같이 진술되어야 한다.

나라마다 신발의 모양과 기능이 다른 이유를 예를 들어 설명할 수 있다.  
(내용) (조건) (행동)  
여러 나라의 신발을 예로 들어 문화의 차이를 설명할 수 있다.  
(조건) (내용) (행동)

② 도입

TA는 도입과정에서 <예술로 그림책> 속의 고려시대 국사의 신발을 보여주면서 "신발을 잘 관찰하세요. 신발에 어떠한 특징이 있는지, 신발의 모양은 어떠한지, 신발의 색깔은 어떠한지, 크기는 어떠한지"를 질문하였다. 이에 학생들은 "신발에 방울이 달려있습니다.", "신발이 남색입니다.", "사이즈가 큼니다.", "신발 끝 쪽이 오뎅합니다.", "옛날 사람들이 신는 신발 같습니다."라고 대답하였다. 그리고 TA는 "선생님이 가리키는 곳을 보고 우리 장소도 알아볼 거예요. 두 가지 보니까 어떤 장소 같아요? 절? 신라? 신라시대요?"라고 물어보니, 학생들이 "고구려시대요?", "백제시대요?"라며 적극적으로 대답하는 모습을 보였다. 또한 TA는 학생들에게 "절 맞고요, 무슨 시대도 맞아요, 그런데 그 시대는 신라가 아니라 기역과 리을로 시작하는..."라고하자 학생들이 이구동성으로 "고려시대요"라고 대답하였다.

TA는 문답법을 주로 사용하였는데, 시각자료를 잘 활용하였기 때문에 학생들의 주의를 집중되고, 교사의 질문에 대답을 잘할 수 있었다.

③ 활동 1 '누구의 신발일까요?'

TA는 다양한 전통신발 소리를 들려주고 사진을 보여주면서 퀴즈를 통해 어느 나라의 신발인지, 어떤 소리가 나는지, 특징은 무엇인지 등 학습자들이 알아내도록 하였다. TA는 일본의 게다와 에스파냐의 플라멩고화를 예로 들었다. 정답을 확인한 후 학생들은 가상으로 전통신발을 신고 어떻게 걸어야 하는지, 어떻게 춤을 출 수 있을지 몸으로 표현해보았다. 이때 무용을 전공한 TA가 정확하고 세련된 무용으로 시범을 보이자 학생들의 태도가 진지해졌다. TA의 장점을 발휘한 순간이었다. 학생들이 TA를 따라 걷고, 무용을 하면서 몸으로 학습하였다.

④ 활동 2 '신발 신고 세계 속으로!'

일본과 에스파냐의 신발 경험을 바탕으로 학생들은 세계지도와 사진자료를 보면서 네덜란드의 클로그, 알래스카의 머클러, 터키의 예메니, 몽골의 고탈 등 여러 나라의 신발과 그 나라의 문화와 환경을 간접적으로 경험하였다. 수업방법은 주로 문답법을 활용하였다. '활동 1'을 체험했기 때문에 학생들이 그때 얻은 흥미를 유지하면서 수업이 진행되었다.

⑤ 활동 3 '모둠별 발표하기'

신발을 모티브로 여러 나라의 문화와 환경을 익혔으므로 이를 토대로 학습자들이 모둠별로 각 나라의 상징을 표현하는 과제를 하였다. 모둠별로 토의·토론을 통해 과제를 완수하고, 다양한 표현을 시연하였다. 학생들은 과제를 발표하면서 신체를 적극 활용하였다.

⑥ 정리 '학습내용 정리하기'

각 모둠에서 표현했던 나라의 전통신발 스티커를 활동지에 붙이고, 그 나라의 문화를 글과 그림으로 꾸며서 제출하는 것으로 수업을 마무리하였다. 전통적으로 글로만 정리하는 것보다 자유롭게 꾸미게 한 것이 학생들에게 다양한 표현기회를 준 것으로 보인다. 때문에 학생들의 개성이 발휘되어 다양한 형태의 정리가 수행되었다.

⑦ 수업몰입도

학생들 개개인의 활동을 관찰한 수업몰입도를 보면 대부분의 학생들이 수업에 몰입했음을 알 수 있다. 모둠 과업이 14.2% 교사와 과업이 78.7%로 나타났다. 학생들은 수업몰입비율은 92.9%에 이르렀다.

	A	B	C	D	E	F	F
합계	-	396	2197	-	54	122	21
평균	-	14.2	78.7	-	2.0	4.4	0.7

A 과업중(혼자) / B 과업중(모둠) / C 과업중(선생님) / D 자리이탈 / E 잡담 / F 공상, 딴짓 / G 장난

2차시 수업 : 수업 분석 평균(N : 3)

다. 7차시 '세상 밖에서 만나는 동그라미, 세모, 네모'

① 수업 목표

수업 목표는 '동그라미, 세모, 네모의 이야기로 각 나라의 문화를 비교하여 서로 다름의 소중함을 알고 존중한다.'로 되어있다. 이 목표 진술도 부적절하다. 다음과 같이 분명하게 제시해야 한다.

각 나라의 문화가 서로 다름을 동그라미, 세모, 네모로 비유하여 설명할 수 있다.		
(내용)	(조건)	(행동)
서로 다른 문화를 왜 존중해야 하는지 소중한 이유를 들어 설명할 수 있다.		
(내용)	(조건)	(행동)

② 도입

TA가 <예술로 그림책>을 펼쳐 학생들에게 한국의 비빔밥과 베트남의 월남쌈 사진을 보여주면서 공통점과 차이점을 찾도록 하였다. 학생들은 "비벼서 먹어요.", "비빔밥은 여러 가지 재료를 쓱쓱 비벼서 먹지만, 월남쌈은 가지런히 라이스페이퍼에 놓고 싸서 먹어요."라고 대답하며 적극적인 수업태도를 보였다. TA는 시청각자료를 활용하여 샌드위치, 피자, 초콜릿, 표지판, 피라미드, 버스 손잡이 등의 사진을 보여주며, 동그라미, 세모, 네모의 특징을 이야기하고 각 도형의 생김새를 학생들과 몸짓으로

표현하였다. TA는 학습자의 수준에 맞는 간단한 도형을 매개체로 몸으로 표현하면서 문화의 공통점과 차이점을 찾아보게 하였다. 많은 시각자료를 보여주었으므로 세 가지 모양으로 분류할 수 있었다.

③ 활동 1 '도서 세상 밖으로 나온 모양 읽기'

'도서 세상 밖으로 나온 모양 읽기'를 통해 동그라미, 세모, 네모의 차이점을 알게 하고, 일상생활에서 이 세 가지의 모양에 해당되는 것을 찾아보게 하였다. 이때도 많은 그림을 학생들은 접해 보게 되었다. 아울러 여러 모양들을 이 세 가지로 범주화시킬 수 있는 시각 훈련이 되었는데 이는 이후 활동을 위한 사전 연습의 역할이 되었다.

④ 활동 2 '다양한 나라의 사진에서 동그라미, 세모, 네모 찾기'

학생들은 세계 여러 나라 의식주 관련 사진들을 보며, 일상생활 속에 나타나는 것들을 동그라미, 세모, 네모 등 세 모양으로 분류하였다. 이 과정에서 학생들은 영국의 샌드위치, 일본의 오니기리, 인도의 사모사, 프랑스의 파냥시에, 한국의 두부, 베트남의 반종, 이탈리아의 피자, 중국의 덩섬, 이집트의 피라미드, 프랑스의 에펠탑, 일본 후지산, 타지키스탄의 난, 이탈리아 피사의 사탑, 알래스카의 이글루 등 수많은 다양한 문화를 모양으로 분류하면서 간접 체험하였다.

⑤ 활동 3 '세계 여러 나라의 동그라미, 세모, 네모의 인터뷰 만들기'

TA가 다양한 문화 속에서 동그라미, 세모, 네모와 인터뷰하는 역할극 시범을 보였다. 그리고 모둠별로 인터뷰 역할극을 준비시켰다. 모둠별로 세계 여러 나라를 다니면서 만난 동그라미, 세모, 네모의 인터뷰 역할극을 발표하였다. 학생들은 오늘 배운 다양한 문화들을 세 가지 모양에 적용하여 이 발표를 했는데, 이미 TA가 시범을 보였기 때문에 비교적 기대한 수준의 발표를 하였다. 이를 통해 문화에는 공통점과 차이점이 있으며 왜 존중해야 하는지 체험으로 배우게 되었다.

⑥ 정리 '학습내용 정리하기'

학생들이 오늘 배운 내용과 느낀 점을 글과 그림으로 기록하게 하는데, 학생들의 자유로운 표현을 보장함으로써 학생들이 자기가 이해한 대로 스스로 교과서를 만드는 체험을 했다.

⑦ 수업 몰입도

학생들 개개인의 활동을 관찰한 수업몰입도를 보면 대부분의 학생들이 수업에 몰입했음을 알 수 있다. 모둠과업이 31.4%, 교사와 과업이 62.0%로 나타나 수업몰입도는 93.4%에 이르렀고, 2차시와 차이점은 모둠활동이 많았다.

	A	B	C	D	E	F	F
합계	-	814	1608	-	71	62	37
평균	-	31.4	62.0	-	2.7	2.4	1.4

A 과업중(혼자) / B 과업중(모둠) / C 과업중(선생님) / D 자리이탈 / E 잡담 / F 공상, 딴짓 / G 장난

7차시 수업 : 수업 분석 평균(N : 3)



## IV. 논의

이상의 수업에서 관찰되고 분석된 결과를 쟁점별로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 수업 목표 진술에 아쉬움이 있었다. 목표가 정확하게 진술되지 않으면 이후에 하는 수업에 일관성, 집중성이 떨어진다. 내용, 조건, 행동이 명확하게 표현되어야 한다.

둘째, 수업이란 교수와 학습의 조화인데, 비교적 교수활동과 학습활동의 비율은 적절한 것으로 보인다. 다만 교수와 학습이 반복되기보다는 장시간 교수활동, 장시간 학습활동으로 진행되어 다소 지루함을 느끼는 학생들이 발견되었다. 즉 전체 비율도 중요하지만 진행과정상에서도 교수와 학습이 순환되면서 적절하게 구성되어야 한다.

셋째, 네 가지 학습이론을 골고루 사용하였다. 블록수업이라 시간이 긴 이유도 있었겠지만 네 가지 학습이론 중에 특정 이론에 치우치지 않고 골고루 활용하여 다양한 학습스타일의 학생들의 요구를 만족시킨 것으로 보인다.

넷째, 수업환경도 비교적 적절했다. 교사의 시범, 학생들의 발표를 잘 볼 수 있도록 교실 중앙에 공간을 만들어 물리적 환경을 수업의 내용에 적절하게 만들었다. 교사분야에서 TA는 연극전공과 무용전공이었는데, 연극을 전공한 TA는 목소리도 크고 몸짓도 과장하면서 연극처럼 수업을 진행한 것이 학생들의 수준에 적합했다. 학생들이 TA에 집중하여 수업몰입도에 긍정적 영향을 주었다. 또한 무용을 전공한 TA가 보여준 무용 시범이 수준급이었기 때문에 학생들이 교사를 신뢰하는 태도를 보여주었다. 교재분야에서 많은 사진을 활용하였고, 적절한 소품을 활용하였으므로 학생들의 수업몰입도를 높여주었다. 학습자분야에서는 기존의 수업에 비해 활동이 많고, 교구도 많이 사용하고, 교사에 대한 신뢰도 있어서 소외되는 학생 없이 수업참여도가 매우 높았다.

다섯째, 수업의 형식에서 보면, 설명은 연극전공 TA의 경우 학생들의 반응이 매우 높았고, 시범은 무용전공 TA의 경우 좋은 반응을 보였다. 체험의 경우 모듈활동을 활발히 하고, 발표도 열심히 했고, 발표에 대한 학생들의 관심도 높았다. 그것은 TA가 예술전공을 살려 설명과 시범을 잘 보여주었기 때문에 정확한 체험을 할 수 있었던 것으로 판단된다. 설명, 시범, 체험 모두 적절한 시간 배분과 주어진 수업환경을 최대화하여 진행한 것으로 판단된다.

여섯째, 통합의 측면에서 보면 우선 교과 통합의 경우 사회과 내용을 설명할 때 시각자료와 몸을 활용한 활동을 잘 활용하였다. 앞서 '육체의 복귀'를 언급했지만 학생들은 신체를 충분히 활용하여 학습하고 표현하였다. 전반적으로 기여적 통합과 기능적 통합이 주로 사용되었다. 특히 몸을 많이 활용하였는데 이러한 이성과 신체의 종합적 체험은 오래 기억될 것으로 판단된다.

일곱째, 수업몰입도를 분석한 결과 2차시와 7차시 모두 90%가 넘는 수업몰입도를 보였다. 이는 매우 높은 수업몰입도이다. 이러한 결과를 가져온 중요한 이유는 많은 그림 자료와 몸으로 표현하는 TA의 전문성, 그리고 학생들로 하여금 몸으로 표현하게 하는 체험기회를 많이 준 것 때문으로 생각된다. 즉 학생들은 필요한 맥락에서 다양한 미적 표현을 할 기회를 가짐으로써 수업에 몰입할 수 있었다(김광명, 2010).

여덟째, 통합예술매트릭스 측면에서 보면 행동 목표와 내용 요소의 조합에서 거의 대부분을 활용했다고 볼 수 있다. 각 셀마다 예를 들면 다음과 같다. 각 셀이 모두 다른 활동으로 구성되는 것은 아니다. 하나의 활동에도 행동 목표와 내용 요소의 여러 조합을 실현하고 있다. 예를 들어 2차시 활동 1은 여러 행동 목표와 내용 요소를 다루고 있다. 그리고 각 셀에서 보여주는 것은 일종의 미메시스(mimesis)이다. 미메시스란 모방, 재현, 묘사, 표현 등의 의미로 번역되는데, 예술은 현실의 미메시스이다(이주영, 2007). 학생들은 현실에 대한 이해를 예술로 표현하면서 이해를 한다. 다음의 셀과 같은 다양한 미메시스를 통해 학생 자신의 정신과 육체, 세상을 표현하면서 이성뿐만 아니라 감성은 물론 몸으로 학습하면서 수업 목표를 더욱 철저히 내면화하는 효과를 갖게 되는 것이다. 특히 정리활동은 학생들이 전통적인 방식의 글만 사용하는 것이 아니라 그림을 통해 나름대로 정리하는 기회를 갖는다. 몸으로 많은 학습을 했으므로 그림을 통해 정리하는 것이 더 정확한 방식일 수 있다(Day & Hurwitz, 2012; Evans & Skelton, 2001; Prince, 2008).

구분	움직임	리듬감	상호작용	고유성	이야기	변형	감정
유희성	2차시 활동 1, 2차시 활동 2, 2차시 활동 3	2차시 활동 1	2차시 활동 1, 2차시 활동 2	2차시 활동 3	2차시 활동 3	2차시 활동 1	2차시 활동 1
표현력	2차시 활동 1, 2차시 활동 2	2차시 활동 1, 2차시 활동 2	2차시 활동 1, 2차시 활동 2	2차시 활동 3	2차시 활동 3	2차시 활동 1	2차시 활동 1, 2차시 활동 3
호기심	2차시 활동 1, 2차시 활동 2	2차시 활동 1	2차시 활동 2	2차시 활동 3	2차시 활동 3	2차시 활동 2	2차시 활동 3
상상력	2차시 활동 1, 2차시 활동 2	2차시 활동 1	2차시 활동 1, 2차시 활동 2	2차시 활동 3	2차시 활동 3	2차시 활동 3	2차시 활동 3
공감대	2차시 활동 1, 2차시 활동 3	2차시 활동 2	2차시 활동 1, 2차시 활동 2	2차시 활동 2	2차시 활동 3	2차시 활동 3	

## V. 결론 및 제언

예술로 플러스 '사회로 예술하기' 수업을 분석한 결과, 교수와 학습의 비율, 학습이론의 적용, 수업의 네 가지 요소, 수업의 형식 등 수업의 기초적 분야에서 모두 긍정적인 모습들을 보여주었다. 예술이 통합되면서 그만큼 교사와 학생이 다양한 자료와 활동을 하면서 학습할 수 있었기 때문이다. 당연히 활용할 소재와 도구가 많은 만큼 학습자의 참여가 매우 높았으며, 높은 학습동기가 유지되었다. 특히 이번에 관찰한 수업에서는 학습자의 동기를 불러일으키는 많은 사진자료의 활용과 신체의 활용이 주요한 것으로 보였다. 사진자료를 보여주기도 하고, 퀴즈를 내기도 하고, 학생들이 학습 자료를 다루기도 하는 등 활용방식도 다양했다. 또한 TA는 자신들의 전공을 최대한 살려 전문적인 모습들을 보여줌으로써 높은 수준의 시범으로 학습자의 주의와 신뢰를 얻었다. 그러한 결과는 90%가 넘는 높은 수업몰입도로 나타났다. 또한 예술교육 매트릭스로 분석해보아도 5가지의

행동 목표와 7가지의 내용 요소에 해당되는 많은 활동들이 실현되었다.  
향후 이 매트릭스로 수업을 분석해서 보다 정교한 수업계획을 세워서 실천하면 통합예술교육의 효과가 더욱 클 것으로 생각된다.

**참고문헌**

김광명(2010). 인간의 삶과 예술. 서울 : 학연문화사.  
서울문화재단(2008). 어린이 창의 Arts-Tree 공연 연계 교육프로그램 연극·실행 매뉴얼. 서울 : 서울문화재단.  
(2009). 2009 어린이 창의 ArtsTREE 운영보고서. 서울 : 서울문화재단.  
이동연(2008). 예술교육을 넘어서. 서울 : 한길아트.  
이병준(2010). 문화역량과 문화예술교육. 서울 : 교육과학사.  
(2013). 문화인지와 문화적 학습의 이론적 모델에 대한 연구 : 크리스토프 볼프의 이론을 중심으로. 문화예술교육연구 8(1), pp. 1-17.  
이윤식 외(2010). 2010 학교문화예술교육 성과평가 연구. 한국문화예술교육진흥원.  
이주영(2007). 예술론 특강. 서울 : 미술문화.  
임학순(2007). 문화예술교육사업과 파트너십. 서울 : 북코리아.  
정문성 외(2008). 사회과 교수-학습법. 서울 : 교육과학사.  
(2011). 어린이 창의예술교육 방과후학교 돌봄교실 지원사업 효과성 분석 연구. 서울문화재단  
조상식(2004). 교육철학의 연구주제로서 '육체로의 복귀'-연구동향에 대한 개관. 한독교육학연구 19(1), pp. 77-95.  
최지영 외(2009). 방과후 학교를 활용한 문화예술교육 지원사업: 어린이 창의 Arts-Tree(전문예술교육가(TA) 상반기-하반기 워크숍). 서울문화재단.  
Davis, J. H.(2013). 왜 학교는 예술이 필요한가.(백경미 역). 서울 : 열린책들.(원서출판 2008).  
Day, M. & Hurwitz, A.(2012). Children and their art : art education for elementary and middle schools. MA: Wadsworth cengage learning.  
Evans, J. & Skelton, T.(2001). How to teach art to children. CA : Evan-Moor co.  
Ginnis, P.(2002). The teacher's toolkit : Raise classroom achievement with strategies for every learner. Wales : Crown house publishing.  
Greene, M.(2011). 블루 기타 변주곡.(문승호 역). 서울 : 다빈치.(원서출판 2001).  
Prince, E.(2008). Art is fundamental : teaching the elements and principle of art in elementary school. Chicago : Zephyr Press.  
Strosberg, E.(2001). 예술과 과학.(김승운 역). 서울 : 을류문화사.(원서출판 1999).  
Wulf, Ch. (2001). Einführung in die Anthropologie der Erziehung. Weinheim und Basel : Beltz Verlag.  
Wulf, Ch. (2004). Anthropologie : Geschichte-Kultur-Philosophie. Reinbeck : rowohlts enzyklopädie  
Wulf, Ch. (2011). Der Mensch und seine Kultur : Hundert Beiträge zur Geschichte Gegenwart und Zukunft des menschlichen Lebens. Köln : Anaconda  
Wulf, Ch. & Zirfas J. (Hg.) (2014). Handbuch Pädagogische Anthropologie. Wiesbaden : Springer VS.

**부록**

수업 몰입도 집계와 6명 모듈 구성원 개인의 수업 몰입도 예시(1분 간격 관찰)

	A	B	C	D	E	F	F
합계	-	396	2197	-	54	122	21
평균	-	14.2	78.7	-	2.0	4.4	0.7

2차시 수업 : 수업 분석 평균(N : 31)

	A	B	C	D	E	F	F
합계	-	814	1608	-	71	62	37
평균	-	31.4	62.0	-	2.7	2.4	1.4

7차시 수업 : 수업 분석 평균(N : 32)

1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C	8C	9C	10C	11C
12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C
23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	30C	31C	32C	33C
34C	35C	36C	37C	38C	39C	40C	41C	42C	43C	44C
45C	46C	47C	48C	49C	50C	51C	52C	53C	54C	55C
56C	57C	58C	59B	60B	61B	62B	63B	64B	65B	66B
67C	68C	69C	70C	71C	72C	73C	74C	75C	76C	77C
78C	79C	80C	81C	82C	83B	84B	85B	86B	87B	88C
89C	90C									

1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C	8C	9C	10C	11C
12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C
23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	30C	31C	32C	33C
34C	35C	36C	37C	38C	39C	40C	41C	42C	43C	44C
45C	46C	47C	48C	49C	50C	51C	52C	53C	54C	55C
56C	57C	58C	59B	60B	61B	62B	63B	64B	65B	66B
67C	68C	69C	70C	71C	72C	73C	74C	75C	76C	77C
78C	79C	80C	81C	82C	83B	84B	85B	86B	87B	88C
89C	90C									

1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C	8C	9C	10C	11C
12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C
23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	30C	31C	32C	33C
34C	35C	36C	37C	38C	39C	40C	41C	42C	43C	44C
45C	46C	47C	48C	49C	50C	51C	52C	53C	54C	55C
56C	57C	58C	59B	60B	61B	62B	63B	64B	65B	66B
67C	68C	69C	70C	71C	72C	73C	74C	75C	76C	77C
78C	79C	80C	81C	82C	83B	84B	85B	86B	87B	88C
89C	90C									

1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C	8C	9C	10C	11C
12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C
23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	30C	31C	32C	33C
34C	35C	36C	37C	38C	39C	40C	41C	42C	43C	44C
45C	46C	47C	48C	49C	50C	51C	52C	53C	54C	55C
56C	57C	58C	59B	60B	61B	62B	63B	64B	65B	66B
67C	68C	69C	70C	71C	72C	73C	74C	75C	76C	77C
78C	79C	80C	81C	82C	83B	84B	85B	86B	87B	88C
89C	90C									

1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C	8C	9C	10C	11C
12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C
23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	30C	31C	32C	33C
34C	35C	36C	37C	38C	39C	40C	41C	42C	43C	44C
45C	46C	47C	48C	49C	50C	51C	52C	53C	54C	55C
56C	57C	58C	59B	60B	61B	62B	63B	64B	65B	66B
67C	68C	69C	70C	71C	72C	73C	74C	75C	76C	77C
78C	79C	80C	81C	82C	83B	84B	85B	86B	87B	88C
89C	90C									

1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C	8C	9C	10C	11C
12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C
23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	30C	31C	32C	33C
34C	35C	36C	37C	38C	39C	40C	41C	42C	43C	44C
45C	46C	47C	48C	49C	50C	51C	52C	53C	54C	55C
56C	57C	58C	59B	60B	61B	62B	63B	64B	65B	66B
67C	68C	69C	70C	71C	72C	73C	74C	75C	76C	77C
78C	79C	80C	81C	82C	83B	84B	85B	86B	87B	88C
89C	90C									



## [토론 1] 주제 발제의 토론문

김병주(서울교육대학교 교수)

## 라운드 토론

**토론 1**

김병주 \_ 서울교육대학교 교수

**토론 2**

이혜숙 \_ 서울연구원 연구위원

**토론 3**

최재광 \_ 서울특별시교육청 장학관

**토론 4**

장대진 \_ 서울천왕초등학교 교사

**토론 5**

박명선 \_ 서울문화재단 어린이창의예술교육사업 PTA

지속적으로 어린이 창의예술교육을 주창해온 서울문화재단의 창의예술학교사업이 날로 발전하고 진화하는 노력과 열정을 느낄 수 있는 발제였습니다. 간헐적으로 재단 예술교육팀 및 해당 사업에 참여하거나 논의하였던 경험을 가진 사람의 하나로 저도 더 많은 공부와 고민도 함께하게 되는 기회였습니다. 무엇보다 전례도 많지 않고 그 특성상 매우 복잡하거나 복합적일 수밖에 없는 어린이 예술교육, 그리고 통합예술교육의 중요한 과제들을 연구하신 노고에도 감사와 경의를 표합니다.

발제자들의 고견을 청취하면서 경륜이나 식견이 턱없이 부족한 제가 토론자로서 감히 어떤 질의를 드려야 할지 많이 주저되고 부담스럽습니다만, 저의 이해의 부족으로 인한 궁금증이나 호기심이 저처럼 부연설명이 필요한 분들에게 더 많은 이해와 논의의 기폭제가 될 수 있다고 자위하며 질문을 드리고자 합니다.

먼저, 백령 박사님의 발제에 관련하여서는 재단의 어린이 창의예술교육 전반과 함께 '예술로 돌봄'사업이 많이 언급되었다고 봅니다. 그러다 보니 두 개의 논제가 경우에 따라 다소 혼동스럽게 이해되는 점이 있었습니다. 먼저, 본 연구의 중요 목적의 하나가 "질적 기준의 표준화를 도모하는 것"이라고 전제하였고, 여러 단계에 걸쳐 예술교육 목표나 주제어를 도출하셨는데, 각 단계별로 어떠한 논거와 기준, 합의, 첨삭의 논의과정을 거쳐 최종적인 5대 예술교육 목표 및 7가지 구성 요소로 귀결되었는지 이해가 어렵습니다. 일례로, 단계 3의 표에서 영역이나 세부 영역 및 그 하위 요소 등이 연계성이 일관되지 않게 느껴지고 그러한 흐름이 이후의 표들에서도 마찬가지로 혼란스럽게 느껴집니다. 부연설명이 이루어지면 매트릭스의 도출과정 이해에 도움이 될 듯합니다. 두 번째로는, 본 발제의 내용과 시사점이 어린이 창의예술교육 전반에 해당하는지 혹은 '예술로 돌봄'에 해당하는지가 모호합니다. 두 가지는 독립되거나 병렬적 관계라고 보기 어렵기 때문입니다.

정문성 교수님의 발제에서는 교과교육학 관점에서의 예술교육에 대한 해석과 평가를 흥미롭게 배울 수 있었습니다. 교과교육학에 대한 식견이 미흡한 토론자의 입장에서 다소 거칠다고 느낄 수 있을 질의를 용기내어 드려보고자 합니다. 첫째로는 '예술로 플러스' 수업참관분석을 통해 "수업은 교수 - 학습"이며, 크게 4가지의 교수학습이론이 골고루 활용되었다고 하셨는데, 교육학자 Kieran Egan의 말을 빌리면 현대학교의 딜레마는 교육이론의 부재가 아니라 '서로 상충하는 교육이론들의 혼재'가 핵심 원인이라고 지적한 바 있습니다. 언급하신 4대 교수학습이론 역시 서로 매우 상충하며 양립하기 어려운 교육이론들입니다. 그렇다면 과연 예술교육을 포함한 수업의 계획과 실행, 평가가 여러 교육이론의 관점을 포괄하는 것이 가능하며, 그것이 바람직한 것인지 궁금합니다. 이론은 그 교사와 교안, 수업의 방향과 특성을 규정하는 하나의 패러다임이기 때문입니다. 발제에서 언급된 분석은 교육이론들을 골고루 적용한 것이라기보다는 오히려 여러 갈래의 세부적 교수방법(접근법)의 균형 안배에 해당하지는 않는지 궁금합니다.

두 번째로, 교안에서의 수업 목표 진술에 대하여 명확하게 '내용-조건-행동'으로 명시하여야 한다고 제안하셨습니다. 분명 의미 있고 도움이 되는 지점입니다. 그러나 한편으로는 이러한 명확한 목표제시가 배경과 방식은 상당히 '인지적' 특성에 입각하고, '행동주의적' 관점으로 해석되는 요소가 많습니다. 특히나 이 수업의 몰입도를 측정하는 방식 역시도 그런 특성이 있습니다. 평가의 부분은 차치하더라도, 수업 목표와 관련해서 일례로 제 전공분야인 교육연구에서는 '학습목표'를 '핵심질문/갈잡이 질문'으로 바꾸어 기술하도록 합니다. 예술교육이 지닌 핵심 특성의 하나가 '탐구'적이고 '발견적'인 수업이라고 할 때, 이는 자칫 해당 교과목표의 성취를 위한 도구에 불과할 것이고, 그 방식과 결과 역시도 지극히 도식화된 기존 교과수업의 틀에 머물 우려도 있습니다. 이는 교과교육의 어쩔 수 없는 관점적 한계인지 혹은 극복 가능한 것인지 궁금합니다.

## [토론 2] 주제 발제의 토론문

이혜숙(서울연구원 연구위원)

마지막으로 예술교육과 교육학 분야에서 탁월한 명성과 식견을 지니신 두 분 발제자들에게 원론적 관점에서의 질의를 드리고자 합니다. 오늘 포럼의 핵심 논제는 '통합'이라고 봅니다. 여기에는 '교과통합'과 '예술(장르)통합'이 혼재합니다. 두 가지 다 매우 쉽지 않은 주제입니다.

재단 예술교육팀의 '예술통합교육'을 지향해온 내용과 방향, 그리고 가능성에 대해 연구자로서 보시는 장점과 한계는 무엇인지 여쭙고자 합니다. 과연 예술통합이 지속적으로 추진되어야 할 당위성을 지닌 적절하고 필요한 도전이며 그 장점과 예측가능한 부작용은 무엇인지에 대한 고견을 여쭙고 싶습니다.

또한, 교과통합의 경우에도 사실상 '교과연계'에 가까운 것이 현실인데, 앞에서 제기한 것처럼 예술의 도구화, 기법화에 머물게 되는 한계가 분명 있습니다. 그렇다면 이는 교수님이 지적하신 '합산적' 혹은 '기여적' 통합 이상을 기대하기 어렵겠지요. 표준화되는 모형과 틀을 개발하여 교육내용을 매뉴얼화하고 보급하여 일반화하고자 하는 '교과교육'의 관점은 대상과의 긴밀한 상호작용과 특성을 고려한 '특화되고 개별화된' 수업의 가치를 지향하는 예술교육의 그것과 정면으로 배치되는 관점을 지니고 있습니다. 그렇다면 교과와 예술 간의 통합은 과연 온전한 의미에서의 '기능적', 혹은 궁극적으로 '융합적' 통합이 가능하다고 전망하시는지, 그 접근 방식은 어떻게 추진할 수 있는지 궁금합니다. 부족한 질의 들어주셔서 감사합니다.

서울문화재단에서 문화예술교육을 위해 많은 시도를 하고 있다는 사실을 두 편의 원고를 통해 확인할 수 있는 시간이었다. 두 편의 원고는 체계화된 교육과정을 개발하기 위한 연구와 개발된 교육과정을 적용한 수업분석이라는 계열성을 갖춘 발표문이다.

첫 번째 발표문인 "2013 서울문화재단 어린이 통합예술교육과정 연구 및 개발"은 통합예술교육과정을 개발하기 위한 것이다. '예술적·교육적 요소를 기반으로 한 통합예술교육과정을 개발'하고 '창의예술교육프로그램의 질적 기준의 표준화를 도모' 하기 위해 통합예술교육과정을 위한 지표 도출과 이에 기반한 매트릭스를 개발하였다. 이런 교육과정 개발의 지침은 서울문화재단에서 하고 있는 창의예술교육 프로그램의 질적 차이를 좁힐 수 있다는 점에서 매우 의미 있는 일이다. 이를 기반으로 문화, 예술, 체육 등 통합예술교육을 위한 교육과정의 개발이 가능할 것이다.

교육과정 개발에 대한 이견보다 '예술로 돌봄'사업의 시사점을 적시한 부분에 대해 토론자로서 의견을 덧붙이고자 한다. 방과후 프로그램의 표준화가 필요한가에 대해 토론자는 다른 관점에서 접근하고 싶다. 물론 교육과정의 표준화를 통해 실제 이루어지고 있는 수업의 편차를 감소시킬 수는 있다. 그러나 표준화된 교육과정을 가지고 있는 정규 교육과정에서도 여전히 편차가 존재하고 있다는 점은 수업의 편차를 해소하기 위해 표준화가 절실한 것은 아니라는 것을 보여준다. 표준화는 정규 교육과정으로 족하지 않을까? 방과후 프로그램만큼은 최소한의 가이드라인을 제시하고 프로그램을 진행하는 교수가 자율성을 가지고 수업의 묘미를 발휘할 수 있도록 해야 하지 않을까?

두 번째 발표문인 "어린이 통합예술의 적용: 예술로 플러스 사회"는 백령 교수님의 연구에서 개발된 통합예술교육과정을 실제로 적용한 수업을 보여준다. 서울문화재단의 창의예술 지원사업인 '예술로 플러스'의 시연사례를 질적 방법을 동원하여 수업을 분석하고 있다는 점에서 매우 의미 있는 작업이다. 원고를 보는 내내 실제 전개되었을 수업의 모습이 상상되어 즐거운 시간이었다.

발표자들은 짜여진 교육과정에 의해 개발된 수업이 실제로 어떻게 전개되고 어느 정도 그 목표를 달성하고 있는지를 교수-학습의 비율, 수업요소, 학습이론의 적용, 수업형식, 통합예술교육 매트릭스의 5가지 틀로 분석하고 있다.

먼저, 수업을 분석하기 위한 방법 및 절차에 대한 궁금증이다. 수업이 어떻게 관찰되고 기록 또는 기술되고 분석되었는가 하는 점이다. 수업 분석의 틀을 기준으로 한 세세한 수업관찰 및 기록의 기준이 제시되어야 하지 않을까? 또한 빼놓을 수 없는 부분이 관찰, 기록된 수업 내용의 분석을 위한 coding 작업이다. 즉, 수업 분석에서 결과의 타당성을 확보하기 위한 방법적 절차가 요구된다. 추측컨대, 본 보고서에는 제시되었을 것이라 생각된다.

둘째, 두 번째 논의 부분에서의 '교수활동과 학습활동의 비율이 적절한 것으로 보인다'에 대한 추가 의견이다. 전체 수업에서 교수활동과 학습활동의 비율이 어느 정도일 때 적절하다고 할 수 있을까? 40 : 60, 아니면 60 : 40? 수업방식과 수업 목표에 의해 수업에서의 교수와 학습의 비율이 좌우되는 것은 아닌가? 토론자가 보기에, 교수와 학습활동의 황금비율이 있기보다 교수활동과 학습활동은 추구하고자 하는 수업 목표를 달성할 수 있도록 조직되어야 할 것이다.

예컨대, 문제해결 능력을 요하는 수업은 교수보다는 학습활동이 많을 것이며, 교수활동은 학습활동을 촉진시키는 역할에 머물 것이다. 특히, 통합예술수업은 얼마나 역동적으로 교수활동과 학습활동을 조직하고 구성하는가에 따라 수업의 성패가 결정될 것이기 때문이다.

## [토론 3] 주제 발제의 토론문

최재광(서울특별시교육청 장학관)

## 서울특별시교육청의 2014년 문화예술교육 추진방향을 중심으로

서울학생의 꿈과 끼를 키우는 행복교육을 실현하기 위하여 문화예술교육의 중요성이 점차 강조되면서 서울특별시교육청은 학교에서의 문화예술교육을 활성화하고자 다음과 같은 방향으로 사업을 추진하고 있다.

첫째, 교육과정과는 별도의 교육 및 활동에서 교육과정과 연계한 교육으로서 특별히 재능 있는 학생들만이 받는 교육이 아닌 일반 학생들 누구나 즐기고 표현하는 문화예술교육을 추진하고 있다.

- 기능을 갈고 닦는 연습 위주의 교육이 아닌 공감하고 협력하는 교육
- 예술적 기능을 가르치는 교육이 아닌 예술을 통해 소통하는 교육
- 예술 단독 교과보다는 수학, 과학, 문학, 사회 등 다양한 교과와 융합 연계한 교육

2014년 2월 28일 고시된 서울특별시 초등학교 교육과정 편성·운영 지침(제2014-6호) 제1장 교육과정 편성·운영 지침의 기저에 의하면 '문화와 예술에 대한 감성을 기르'도록 명시하고 있으며, '범교과 학습 주제'로 '문화 예술 교육'을 제시하여 교과(군)와 창의적 체험활동을 포함한 교육활동 전반에 걸쳐 통합적으로 다루어지도록 고시하였다.

둘째, 일방적 지원 위주의 문화예술교육에서 자발적 참여의 문화예술교육으로의 변화이다.

- 분청 및 지역청이 주도하는 활동이 아닌 학생이 주도적으로 참여하는 활동으로서 목적성 예산지원 위주의 지원에서 지역의 다양한 자원과 프로그램을 안내하여 자발적으로 참여하는 활동으로 추진되고 있다.

셋째, 학교 울타리 안에서 주어진 교과서와 교실에서 벗어나 학교 밖 자원을 학교로 끌어들이는 폭넓은 문화예술교육을 추구하여야 한다.

- 학교와 지역교육청만의 행사에서 자치구, 대학, 문화예술기관 등 다양한 기관과의 네트워크를 통한 파트너십을 형성하고,
- 교육청과 학교의 인적, 물적 자원을 활용한 사업에서 자치구, 대학, 문화예술기관의 다양한 인적, 물적, 프로그램 등을 활용한 행사에 참여하며,
- 학교 안 인력만을 활용한 교육에서 MOU, 교육기부, 외부강사 활동 등 학교 밖 문화예술 전문가를 활용한 교육으로 변화하고 있다.

넷째, '누군가 지원해주겠지'라는 수동적 입장에서 자체적 전문 역량을 키우는 적극적 입장으로 교사 스스로 문화예술 전문역량을 기르고 예술강사 등과 상호협력하여 수업개선을 모색하고 있다.

이러한 문화예술교육 방향에 따라 서울특별시교육청이 2014학년도에 추진하고 있는 사업은 다음과 같다.

## ▶ 예술기반 창의체험교육을 위한 서울창의인성교육센터 운영(예정)

## ▶ 학생이 주도적으로 참여하는 지역연계 학생축제 활성화

## ▶ 학교교육과정과 연계한 문화예술교육 지원

- 예술교과와 융합 교육과정 운영 권장
- 예술강사 지원사업 활성화
- 중학교 음악교육 지원

## ▶ 학교문화를 형성하는 문화예술교육 지원

- 1교 1예술동아리 운영 권장
- 학생오케스트라, 학생뮤지컬, 학생연극회, 연극동아리 등 운영
- 행복나눔콘서트 등 문화예술체험 기회 제공

## ▶ 문화예술교육 교원 연수를 통한 전문역량 강화

- ※ 기능 위주의 성과중심 예술교육에서 창의·인성을 위한 감성과 소통의 통합교육

## ▶ 「서울창의체험배움터 협의체」 구성·운영

- 문화예술교육 네트워크 구축(본청 1, 지역교육청 11)
- 문화예술, 창의인성, 창의체험분야의 지역연계 교육기부 활성화

앞으로 문화예술과 관련된 다양한 유관기관들이 보다 유기적 협력관계를 이끌어내어 문화예술교육을 꽃피우길 기대한다.

# [토론 4] 주제 발제의 토론문

장대진 (서울천왕초등학교 교사)

## 초등교사의 눈으로 바라본 어린이 통합예술교육 - 예술로 플러스를 중심으로 <sup>1)</sup>

### 1. 어린이 통합예술 교육 설계 매트릭스

주제발표 1에서 서울문화재단 어린이 창의예술교육프로그램의 질적 기준의 표준화를 도모하기 위하여 5가지 예술교육의 목표와 장르 간 공통 요소 7가지를 이용한 매트릭스를 개발하여 프로그램 운영자가 자신의 장르에서 이들(목표, 요소) 교차점이 가능한 활동을 설계할 수 있도록 하였습니다. 여기에서 토론자가 궁금한 것은

#### 가. 예술교육의 목표 설정의 배경이 무엇인가입니다.

주제발표문에서 5가지 예술교육 목표 설정이 이루어지기까지 교육의 4대 요소에 따른 예술의 공통 목표, 링크센터 지표에 따른 예술의 공통 목표, 예술의 돌봄 주제에 따른 예술의 공통 목표를 끌어들이었으나, 이를 통해 왜 서울문화재단의 예술교육 목표를 유희성(놀이), 표현력, 호기심, 상상력, 공감대의 5가지로 선정하였는지에 대한 설명이 부족합니다.

#### 나. 장르 간 공통 요소가 정확하게 무엇인가입니다.

예술교육의 목표	예술교육의 요소	예술장르 간 공통 요소	
유희성(놀이)	모방, 즐거움, 놀이	움직임, 이야기, 변형	자기화
표현력	재현, 입체, 표현 형식	감정, 리듬감	
호기심	은유, 근거, 이유, 추상, 궁금증	상호작용	
상상력	가상	변형	
공감대	관점, 사회성, 다양성	감정	

위 표를 보면 유희성(놀이) 예술교육의 목표와 관련된 장르 간 공통 요소는 움직임, 이야기, 변형이라 해석할 수 있습니다. 그렇다면 5개의 목표와 7가지의 장르 간 공통 요소를 이용한 매트릭스에서 35개의 교차점이 만들어지는 것이 타당하지 의문이 듭니다. 왜냐하면 유희성 목표와 대응되는 장르 간 공통 요소는 움직임, 이야기, 변형 요소 3가지이며, 그 외의 나머지 4가지는 다른 예술교육의 목표에 따른 요소이기 때문입니다. 아니면, 장르 간 공통 요소는 특정 예술교육의 목표에 해당되는 동시에 나머지 4개 예술교육 목표의 요소로서도 적합한 것인지 이에 대한 설명이 없습니다.

서울문화재단의 여러 어린이 통합예술교육 중 학교 현장에 TA가 교실로 찾아와 교과 수업을 통합예술교육으로 풀어내는 예술로 플러스에 일선 초등교사들의 관심이 많습니다. 또한 개인적으로도 예술로 플러스가 학교 현장의 수업방법의 혁신, 예술로 배우는 교과수업에 대한 학생들의 만족도 제고 등 여러 가지 면에서 우수한 프로그램이라고 봅니다.

예술로 플러스가 학교 현장에 많이 보급되기 위해 몇 가지 제언을 하고자 합니다.  
 첫째, 기존 '예술로 플러스' 시스템에서 잊혀진 담임교사의 역할을 강화할 필요가 있습니다. 기존 '예술로 플러스'는 한 학급에 2명의 TA가 수업을 진행합니다. 이때 담임교사는 교실로 찾아와서 수업하는 여느 외부 프로그램에서와 동일하게 Shadow Teaching의 단순한 역할을 합니다. 담임교사는 수업의 전문가일 뿐만 아니라 해당 학급의 외부적 환경(교실에 비치된 기자재 등)과 내부적 환경(학급 구성원들의 개별 상태, 수업

태도, 특이사항 등)을 잘 알고 있어 학급의 내외부적 환경에 맞는 프로그램을 고안하고 적용할 수 있습니다. 따라서 각 예술 장르에 대한 재능과 교육적 활용 및 적용의 전문가인 TA와 실질적인 Co-teaching을 한다면 더욱 내실 있는 예술로 플러스수업이 이루어질 수 있습니다. 현재도 예술로 플러스 신청 학교 교사들을 대상으로 수업 이전에 워크숍을 갖기는 하나, 한정된 시간으로 인하여 예술로 플러스수업에 대한 소개 및 학교에서 지원해주어야 할 사항에 대한 이해도를 높이는 데에만 만족하는 수준입니다. 따라서 실질적으로 담임교사와 TA가 예술로 플러스수업을 함께 이끌어갈 수 있는 장치가 마련되어야 합니다.

둘째, 예술로 플러스의 학교 정착화를 위해 현장 교사를 위한 시스템이 구축되어야 합니다. '가르치는 예술에서 경험하는 예술로'의 가치를 실현하고 이를 학교 현장에 정착화 시키기 위해서는 학교 현장에 TA를 파견하는 형식으로는 일정한 한계가 있습니다. 학교 현장의 교사들에 의해서 예술로 플러스가 이루어질 때에 가능합니다. 이를 위해 먼저, 학교 현장에서 적용 가능한 매뉴얼을 개발하여 보급할 필요가 있습니다. 서울문화재단은 5학년 국어로 예술하기, 3학년 사회로 예술하기 등 다양한 매뉴얼 자료를 제작하였습니다. 하지만 이는 TA 2명(담임 교사까지 총 3명)이 수업을 진행한다 가정하에 만들어져, 이를 가지고 실제 교실 현장에서 활용하는 데 한계가 있습니다. 따라서 교사 1명이 자기의 교실에서 예술로 플러스수업을 할 수 있는 매뉴얼 개발 및 보급이 필요합니다. 다음으로 예술로 플러스 관련 교사 대상 자율 또는 직무 연수를 개설하는 게 필요합니다. 매뉴얼 개발 및 보급과 더불어 연수 개설과정에서 전제되어야 할 것은 교사가 다양한 예술 장르와 관련한 별도의 전문적인 지식이 없어도, 일반적인 수준의 지식과 이해도를 가지고도 학교 현장에서 예술로 플러스 수업이 가능할 수 있도록 프로그램이 짜여져야 한다는 것입니다.

세 번째는 서울시교육청과 어린이 통합예술교육 활성화를 위한 다양한 협력사업을 시행하는 것입니다. 학교 현장에서 예술로 플러스수업에 관심 있는 교사들이 마음껏 교실 현장에서 적용할 수 있도록 서울시 교육청 차원에서 행정적·제도적으로 뒷받침해주는 것이 필요합니다.

#### [예] 어린이 통합예술교육 선도학교, 어린이 통합예술교육 활성화 연구팀 및 연구교사 지정 운영

- 서울문화재단 : 선도학교별(권역별) 담당 TA 지정, 예술로 플러스 프로그램 개발 지원 및 보급, 관련 워크숍진행
- 서울시교육청 : 선도학교(연구팀 및 연구교사) 모집 및 지정, 행정 및 재정적 지원

## [토론 5] 주제 발제의 토론문

박명선 (서울문화재단 어린이 창의예술교육사업 PTA)

## 주제발표 1 “어린이 통합예술교육의 필요성과 교육 설계 매트릭스 제안” 관련

## 1. 실질적인 것에 대한 제시

서울문화재단에서는 링컨센터와 전략적 제휴에 기반하여 우리의 문화적 특성과 현실에 맞는 프로그램으로 새롭게 도입하려는 시도가 다방면으로 이루어지고 있다.

백령 연구위원께서 말씀하신 것과 같이 어린이 창의예술 교육프로그램의 표준화는 향후 사업 성공의 중요한 핵심요소임에 공감한다.

TA, PTA로서 현장에서 실행한 결과 매트릭스의 교육적·예술적 요소는 중요하게 작용했다.

백령 연구위원께서 제시하신 내용은 각 전공분야 요소 중 공통분모를 찾아내어 이를 매트릭스화하여 진행하는 방법이었다. 이는 학습자가 이해해야 할 내용과 갖춰야 할 조건, 행동이 보다 명확해져 어떤 목표로 전체 프로그램을 또는 차시별 수업을 이끌어 가야 할지가 분명히 드러나 효과적이었다.

그러나 선진 예술교육을 벤치마킹한 것이 제대로 흡수가 되지 않아 통합교육과정 철학의 내재화, 연구절차에 대한 방법론이 불충분한 가운데 프로그램 개발 연구에만 활발히 진행된 점을 간과할 수 없다.

링컨에서는 미학교육을 통한 “상상력에 기초한 학습”으로 연구절차에 대한 구성요소가 구체적으로 제시되어 있다. 연구절차의 핵심요소는 예술품 창작, 질문, 숙고, 관련한 맥락적 정보로 지도활동의 계획 수립 및 개발을 위한 지표로 활용되어지고 있다.

교육현장에서 체계적으로 수업을 전개하려면 문서로 주어지는 일반적인 교육방향 제시에 그치지 않고, 보다 체계적인 연구방법론에 대한 제시가 필요할 것으로 생각된다.

예를 들면 매트릭스에 제시된 요소·개념과 더불어 연구절차에 대한 표준프로세스를 마련하여 이를 보완했으면 좋겠다. 계획단계에서 해야 할 일, 전개단계에서 해야 할 일 등에 대한 프로세스와 R&R(Role & Responsibility, 역할과 책임)이 분명하게 제시되면 체계적인 시스템으로 보다 수준 높은 통합프로그램을 창출할 수 있지 않을까 기대된다.

또한 통합예술교육의 정립을 위한 연구와 실험이 꾸준히 진행되어야 할 것이며 이들을 지원하기 위한 환경이 조성되어야 한다.

## 2. 주전공 중심의 교육

현재 서울문화재단에서는 연극, 무용, 시각, 문학, 음악 등 다양한 예술 장르를 통합한 교육프로그램으로 수업을 진행하고 있다. 각 분야별 교집합이 되는 요소로 흥미롭게 진행이 되어 학습자의 호응도가 높은 편이다. 다만, 실행자의 입장에서 TA 전공에 따른 역량의 한계라는 통합프로그램의 개선점을 발견하게 되었다. 통합지도안의 기본 틀을 가지고 수업현장에서는 무용전공자가 역할 내 교사로 연극분야의 요소를 진행해야 하거나, 시각전공자가 움직임을 유도하여 무용분야의 요소를 진행해야 하는 경우가 많아졌다. 그래서 모든 TA들이 쉽게 활용할 수 있도록 전공별 기본 요소만을 가지고 통합지도안을 구성하게 되었다.

이로 인해 수업 목표는 부합되지만 각 분야의 전문성을 도입하여 예술에 대한 깊이 있는 체험을 하기에는 제한적인 수업이 이루어졌다. 전공별 기본이 되는 부분을 충분히 경험하기에도 어려움이 있고, 더욱이 요소에

대한 심화는 배제할 수밖에 없는 프로그램을 구성하게 되었다.

※ 통합지도안으로 진행하여 각 요소들에 대한 인식이 기본 전제가 되어야 한 단계 더 나아가 심화할 수 있음

이러한 부분들에 대한 고찰도 필요하단 생각이 들었다. 어떤 방법으로 전공 요소별 기본을 충실히 하는 가운데 심화단계로 진행할 수 있는가에 대한 부분도 제시해주시면 좋을 것 같다.

〈예술로 돌봄〉의 시사점으로 제시하신 부분에 대해 말씀드리고 싶다.

프로그램의 표준화가 정교하지 못해서 TA의 전공과 교수 능력과 자세에 따라, 학생들의 수준이나 태도에 따라 수업의 편차가 크다는 지적이 있어왔다.

수업을 진행하는 TA의 역량에 따라 수업의 질이 좌우된다.

위에 제시된 통합프로그램을 기획·실행하기에 앞서 어떤 역량을 키워야 하는가에 대해 더욱 심층적인 논의가 이루어져야 할 것 같다.

우수한 통합지도안, 학생들의 자질함양뿐만 아니라 TA 역량을 끊임없이 제고하고 표준화할 수 있는 방안이 강구되면 좋겠다. 개인별 차이가 있을 수 있으나, 표준화된 교육내용으로 TA 교수역량을 표준화하여 통합예술 교육의 질적 향상을 통하여 창의교육이 구현되어야 하겠다.

## 3. TA역량

MEMO

---

MEMO

---





# 희망서울

함께 만드는 서울, 함께 누리는 서울