

평면에 그리는 세상: 미술 3가지 영역의 융합

(URL: https://youtu.be/SidNfOF_M6I)

윤예지

I. 개발 배경

1) 학습자 선정

본 수업을 고등학교 1학년 미술 교과서를 기반으로 하여, 교과서의 개념 정의를 주로 차용하였다. 수업의 학습자 또한 고등학생을 대상으로 진행하지만, 미술에 관심이 있는 학습자에게도 제공하려고 한다. 따라서 특정 선수 지식을 선정하기 보다는 수업 내에서 학습자 스스로가 난이도를 조절할 수 있는 자료를 개발하려 하였다. 다만, 수업에 최소한의 선수 지식으로 몇 가지 미술 용어들로, 초현실주의와 같은 미술 사조, 매체나 물성과 같은 미술 전문 용어들이 있다. 어느 정도의 선수 지식을 습득한 학습자들이 본 수업의 내용을 이해할 수 있도록, 작가의 작품이나 이미지 자료들을 구체적으로 제시하고 미술사 이외의 측면에서는 비교적 쉬운 수행을 유도하였다. 하여 미술사 관련 내용을 잘 모르더라도, 우연적 표현의 이해와 활용의 차원에서 학습이 이루어질 수 있도록 보완하였다.

2) 내용

미술의 3 가지 영역인, 체험, 창작, 감상을 융합하는 수업을 시도하였다. 수업을 개발하기 전, 교육 과정을 분석하며 기존의 미술 수업은 한정된 시간으로 인해 한 가지 영역을 중점적으로 다루거나 두 가지 정도의 영역을 결합한다. 이는 미술이 지닌 실습 중심의 교과적 특성으로 인해 발생한다. 실습 시간을 확보하기 위해 교사는 도입과 본론 부분에서 가능한 단편적인 지식들을 안내하게 된다. 이러한 문제 상황을 해결하기 위해 본 수업은 동영상 자료 내에서 이론 지식을 먼저 안내하려고 한다. 동영상으로 해당 내용을 먼저 학습한 후 교실 현장 혹은 수업 현장에서는 학습 수행을 중점적으로 진행하는 것이다. 교사는 두 종류의 수업을 제공함으로써 수행에 대한 학생들의 이해를 증진시키고, 미술 수행에 있어 활동 시간과 더불어 평가의 시간을 확보할 수 있게 된다.

체험, 창작, 감상 영역을 융합하는 시도는 교사의 수업 운영 측면에서도 긍정적인 영향을 주는 동시에 학습자의 학습의 영역에서도 유의미한 변화를 줄 수 있다. 단편적인 지식 전달과 수행의 연결은 평소 미술 이론과 실기의 분리를 유발하였다. 이는 학습자 스스로가 내용의 연결성을 만들지 못하는 과정에서 생겨나기 때문에, 수업은 체험적인 측면을 제공할 뿐 경험적인 차원으로 확장되지 못하는 경우가 다수 발생한다. 이를 보완하는 방법으로 이러닝 자료의 제공은 학습자가 체계화된 이론을 학습함과 동시에 동영상 자료 내에서 스스로 관심이 있는 지식을 선정할 수 있는 것이다. 학습자가 관심을 갖는 요인을 동영상을 통하여 반복적으로 학습을 하고, 관련 지식을 찾고, 수업 실기 수업에서 이를 활용하면서 지식과 경험을 연결하는 시도를 하게 된다. 이러한 자기 주도적인 학습을 촉진하기 위해 해당 수업은 체계적인 단계를 중심으로 다양한 내용을 제공하였으며, 또한 개념을 정교화하는 시도로서 학습자의 지각적 감상과 미술사적 지식을 연결하려고 하였다.

3) 매체의 활용

동영상 기반의 이러닝 자료의 장점으로 반복 학습과 학습자의 자기 주도적 학습에 초점을 두었다. 먼저 반복 학습의 활용은 미술사에 대한 설명과 창작 단계의 제공에 중점을 두었다. 감상의 영역은 주로 학습자의 반응을 기반으로 하기 때문에 반복 학습이 어려우나, 개념을 반복하거나 수행 단계를 반복해서 볼 수 있는 기회의 제공은 학습자가 내용을 기억하는데 도움을 준다. 특히 수행 단계를 반복하는 것은 수업 시간 내 학습자들의 수행 시간을 확보하고 자율성을 줄 수 있다는 점에서 교사에게도 긍정적으로 작용한다. 기존의 실기 현장은 단계를 한번에 설명하기 위해 단계적으로 학습자들에게 시범을 보여주었다. 이러한 상황은 학습자 개인의 창작 속도를 고려하기 어렵고, 주의가 분산되는 단점이 있었다. 이를 보완하는 것으로 동영상은 학습자 스스로가 수행 단계를 지속적으로 활용할 수 있도록 학습자를 돕는다. 그리고 두 번째로 이러닝 자료는 학습자의 자기 주도적 학습을 가능하게 한다. 일차적으로는 학습 속도를 조절할 수 있다는 점이 있고 또 다른 이유는 단일한 내용을 반복하는 것이 아닌 다양한 개념을 제시할 수 있다는 점이다. 시간적 제약이 비교적 적고 내용전달의 변수가 줄어드는 동영상 자료는 다양한 내용을 전달할 수 있고 동영상 내에서 학습자가 흥미를 갖는 내용을 선정할 수 있기 때문이다. 그 이외에도 학교 현장에서 교사가 내용을 전달하고 설명하기 위해 하나의 화면에 시선을 집중시키는 반면, 유튜브에 업로드 된 영상을 모바일 기기로 개별적으로 볼 수 있다는 점에서 학습자의 자율성이 보장된다.

II. 개발 논리

본 수업은 가네의 9가지 수업 사태를 기반으로 도입과 전개 부분을 설계하였다. 그러나 실습이 포함되는 교과목의 특성상 지식을 확인하는 차원에서의 수행 유발 및 평가와 피드백을 제외하였다. 이는 실습의 과정 내에서 학습자의 이해 정도를 확인할 수 있다는 판단과 관련 지식을 정확하게 암기하기보다 학습자의 자율적인 학습을 보장하려는 시도이다. 주의력 획득을 획득하고 학습 목표 제시한 후, 선수 지식 회상과 학습 안내를 동시에 진행하였는데, 이는 지각적인 측면이 강하기에 사례 이미지에 대한 반응을 학습 안내와 연결하기 때문이다. 수행 유발과 평가의 단계가 생략되지만, 학습자가 작품을 제작하는 과정에서 수업 내용에 대한 수행이 유발되고 더 나아가 파지의 효과를 제공할 수 있다. 따라서 해당 수업은 가네의 수업 설계를 기반으로 이를 변형하고 각 영역으로 단계를 재구성하려고 한다.

가네의 설계 모형 이외에 Bloom의 교육 목표 단계를 참고하였다. 지각 및 체험의 단계에서 지식을 습득한다면, 감상의 단계에서 이를 정리하고 이해를 유도한다. 그리고 창작의 단계에서 해당 지식을 적용한 작품을 제작하도록 돕는다. 이는 심화 영역에서의 분석, 종합, 평가의 단계로도 이행이 될 수 있다. 만약 학습자가 미술 용어와 미술사에 대한 선수 지식이 확보되었다면, '붓 없이 그림 그리기' 단계에서 효과를 분석하고, 미술사 단계에서 이를 종합하며, 마지막으로 창작의 단계에서 그 효과에 대해 학습자 스스로가 판단할 수 있다. 선수 지식에 따라 Bloom의 교육 목표를 두 가지 차원으로 구분하기는 하나, 적용과 평가의 영역을 창작 단계에서 달성하기 위해 앞 선 교육 활동이 이루어져야 한다는 공통점이 있다.

단계적 교육 활동은 설계 모형의 재구성과 내용의 재구성을 통해 설계하였다. 영역에 따라 교육의 목표와 교육 활동을 달리하였다. 그리고 미술사를 학습 내용과 연결 짓기 위해, 시간적 흐름으로 미술 사조를 배열하는 것보다 내용의 유사성을 중심으로 선택적으로 제시하였다.