
방과 후 교육을 위한
통합형 문화예술교육 모형 개발 연구

2007. 3



■ 연구

- 책임연구원 : 황금숙 / 대림대학교 문헌정보과 교수
- 공동연구원 : 김영주 / 대구지묘초등학교 교사
김정선 / 경인교육대학교 미술교육과 강사
민경훈 / 한국교원대학교 음악교육과 교수
박지선 / 인하대학교 교육연구소 연구교수
서예원 / 청주교육대학교 체육교육과 교수
이정민 / 한국예술종합학교 애니메이션과 교수
장선연 / 연극예술강사
- 보조연구원 : 최재석 / 중앙대학교 대학원 문헌정보학과 석사과정

■ 자문

- 김종백 / 홍익대학교 교육학과 교수
- 양윤정 / 교육과정평가연구원 연구관

▶ 본 결과물은 문화관광부, 한국문화예술교육진흥원 정책방향과 다를 수 있습니다.

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구방향 및 기대효과	4
3. 연구방법	5
II. 통합형 문화예술교육에 대한 이론적 배경	7
1. 통합형 문화예술교육의 개념	9
1) 통합형 문화예술교육의 정의	9
2) 통합형 문화예술교육의 기능	11
3) 통합형 문화예술교육의 유형	13
2. 통합형 문화예술교육 사례	15
1) 해외 통합형 문화예술교육	15
2) 국내 통합형 문화예술교육	32
3. 방과 후 학교의 문화예술교육 실태	43
III. 방과 후 교육 통합형 문화예술교육 모형	49
1. 목표	51
2. 내용체계	52
1) 문화예술 영역 간 통합교육의 근거 찾기와 방법론	52

목 차

목 차

2) 단기형(20시간)	80
(1) 국악	80
(2) 독서	85
(3) 무용	90
(4) 미디어	96
(5) 미술	103
(6) 만화애니메이션	110
(7) 연극	119
(8) 음악	126
 IV. 결론 및 제언	137
 참고문헌	144

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구방향 및 기대효과
3. 연구방법

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리나라 문화예술교육은 1980년대부터 서서히 자리 잡기 시작했다. 2004년도에 발표된 문화관광부 정책 비전인 『창의 한국 : 21세기 새로운 문화비전』과 『예술의 힘 : 새로운 한국의 예술정책(2004-2008)』 모두 ‘문화예술교육 활성화’를 중요한 정책가치로 추구하고 있다. 특히 『문화예술교육 활성화 종합계획』은 문화관광부와 교육인적자원부가 공동으로 수립, 발표했다는 점에서 문화정책과 교육정책의 협력체계 구축에 있어 중요한 상징적 의미를 갖고 있다.

한국문화예술교육진흥원에서는 문화예술교육의 비전을 ‘삶과 함께 하는 문화예술교육, 열린 문화공동체 구현’이라는 슬로건으로 누구든지 시간적, 공간적 제약을 받지 않고 문화예술교육의 다양한 기회를 누림으로써 문화창조력 및 문화향유력을 향상시키고 이를 통해 문화복지 사회를 구현하고자 하고 있다. 그러나 이와 같은 문화예술교육에 대한 정책적 관심과 지원이 확대되고 있음에도 불구하고, 아직은 정책적 기반 조성 및 교육 프로그램 등이 미비하다고 볼 수 있다.

오늘날 우리의 공교육은 입시중심의 교육체계, 다양성이 부족한 교육방법, 사교육시장의 활성화, 수능중심 교과와 편중에 따른 문화예술 교과목 교육의 상대적 부실 등으로 인해 인성교육 및 감성교육이 쇠퇴함으로써 오랫동안 유지되어 왔던 공교육의 지위와 권위가 흔들리고 있다.

또한 이러한 공교육 시스템은 인터넷 및 대중문화 영역에서 새로운 인간관계를 형성하는 학생들에게 더 이상 보편적으로 수용되기에는 어려운 상황에 놓이게 되었다. 따라서 현재 처해있는 공교육의 한계를 극복하고 새로운 교육 패러다임을 찾기 위한 대안으로 방과 후 학교에서의 문화예술교육을 제시하고자 한다.

방과 후 학교의 기본 취지는 학습자들의 다양한 잠재력을 최대한 발전시키고 저소득층 자녀 및 소외계층에 대한 교육 기회를 확대하는 것이다. 이러한 방과 후 학교에서 문화예술교육 분야를 확대시키기 위한 노력은 지식교육위주의 교육 현실과 문화예술의 편중화 현상을 감안할 때 바람직한 일이라 할 수 있다.

문화예술교육이란 ‘문화와 예술에 대한 교육’과 ‘문화와 예술을 통한 교육’으로 해석할 수 있다. 최근의 문화예술교육은 문화와 예술에 대한 표현 기법만을 가르치는 교육이 아니라 문화와 예술적 이해 및 향유를 통해 자신을 표현하고 사회를 이해하는 개인적, 사회적 맥락 속에 위치한 교육이라 할 수 있다.

더욱이 방과 후 교육을 위한 문화예술교육은 학교 정규 교과과정 및 사교육 시장에서 이루어지고 있는 교육과 차별화

되며 학생들의 교육환경 및 특성에 따라 학생들의 잠재능력을 최대한 발휘할 수 있도록 해야 한다. 그리고 기능 중심의 문화예술교육에서 벗어나 다양한 문화 및 예술적 체험을 통하여 사회와 문화를 이해하고, 문화 감수성을 육성하며, 개인의 일상생활에서의 문화적 가치의 실현과 타인과 타문화에 대한 이해 등 학습자(향유자)의 문화·예술적 능력을 향상시킬 수 있는 교육으로서 새롭게 자리 잡아야 한다.

또한 현재 문화예술교육이 ‘문화와 예술을 통한 교육’을 지향한다면 통합형 문화예술교육의 모형 개발이 필수적이라 하겠다. 각 문화예술영역별 분절된 문화예술교육은 학생들의 다양한 욕구를 부응할 수 없으며, 대안적인 교육방법으로도 제 역할을 기대할 수 없다.

따라서 본 연구는 이와 같은 교육적 실천을 위해서 특정 영역이나 기술, 이론중심 교육에서 벗어나 영역을 넘나들며 체험하고 함께 소통할 수 있는 통합형 문화예술교육 모형을 개발함으로써 통합형 문화예술 교육방법의 전문성을 확보하고, 방과 후 학교의 통합형 문화예술교육을 지원, 활성화하고자 하는데 그 목적이 있다.

2. 연구방향 및 기대효과

1) 연구방향

본 연구는 다음과 같은 방향으로 수행되어졌다.

첫째, 각 문화예술영역 8개 분야(국악, 독서, 무용, 미디어, 미술, 만화애니메이션, 연극, 음악)의 통합형 문화예술교육 모형을 구현하고자 한다.

둘째, 학교 정규 교과과정 및 사설교육과는 차별화된 통합형 문화예술교육 모형을 구현하고자 한다.

셋째, 교육환경 및 수혜자의 특성을 분석하여 교육대상에 기초한 통합형 문화예술교육 모형 개발을 모색하고자 한다.

넷째, 현장 적용성을 고려하여 통합형 문화예술교육의 모형을 연간형(48시간)과 단기형(20시간)으로 개발하고자 한다.

다섯째, 교육상황별 활용이 가능한 교수 팁을 제시하여 문화예술교육 모형에 대한 실효성을 높이고자 한다.

2) 연구의 기대효과

본 연구를 통해 기대되는 효과 및 활용 방안을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 학교 및 지역사회에서 통합형 문화예술교육이 시도되고 실행될 수 있는 실질적 지원을 가능하게 할 수 있을 것이다.

둘째, 학교 정규 교과과정 및 사설교육과 차별화된 통합형 문화예술교육 모형을 구현할 수 있을 것이다.

셋째, 예술강사의 자발적인 수업 구성, 진행이 가능하도록 통합형 문화예술교육의 활동 가이드가 되어줄 것이다.

넷째, 학교 문화예술교육 활성화를 위한 교육프로그램 지원 체계를 완성시킬 수 있을 것이다.

다섯째, 학교교육에서 통합 문화예술교육이 적용, 실행될 수 있는 동기를 부여할 것이다.

여섯째, 예술강사 등 전문 인력 양성 및 활동체계 정립을 위한 기본 자료로 활용, 실천전략을 개발하여 추진할 수 있을 것이다.

3. 연구방법

1) 문헌 분석

문화예술교육, 방과 후 학교, 통합형 문화예술교육 전반에 대한 국내·외 자료와 연구결과를 조사·분석하여 방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발을 위한 이론적 배경으로 활용하였다.

2) 브레인스토밍(Brainstorming)

각 문화예술 영역별(국악, 독서, 무용, 미디어, 미술, 만화애니메이션, 연극, 음악) 연구원들의 아이디어 제시와 이에 대한 심층적인 토론을 통하여 방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형을 개발하였다.

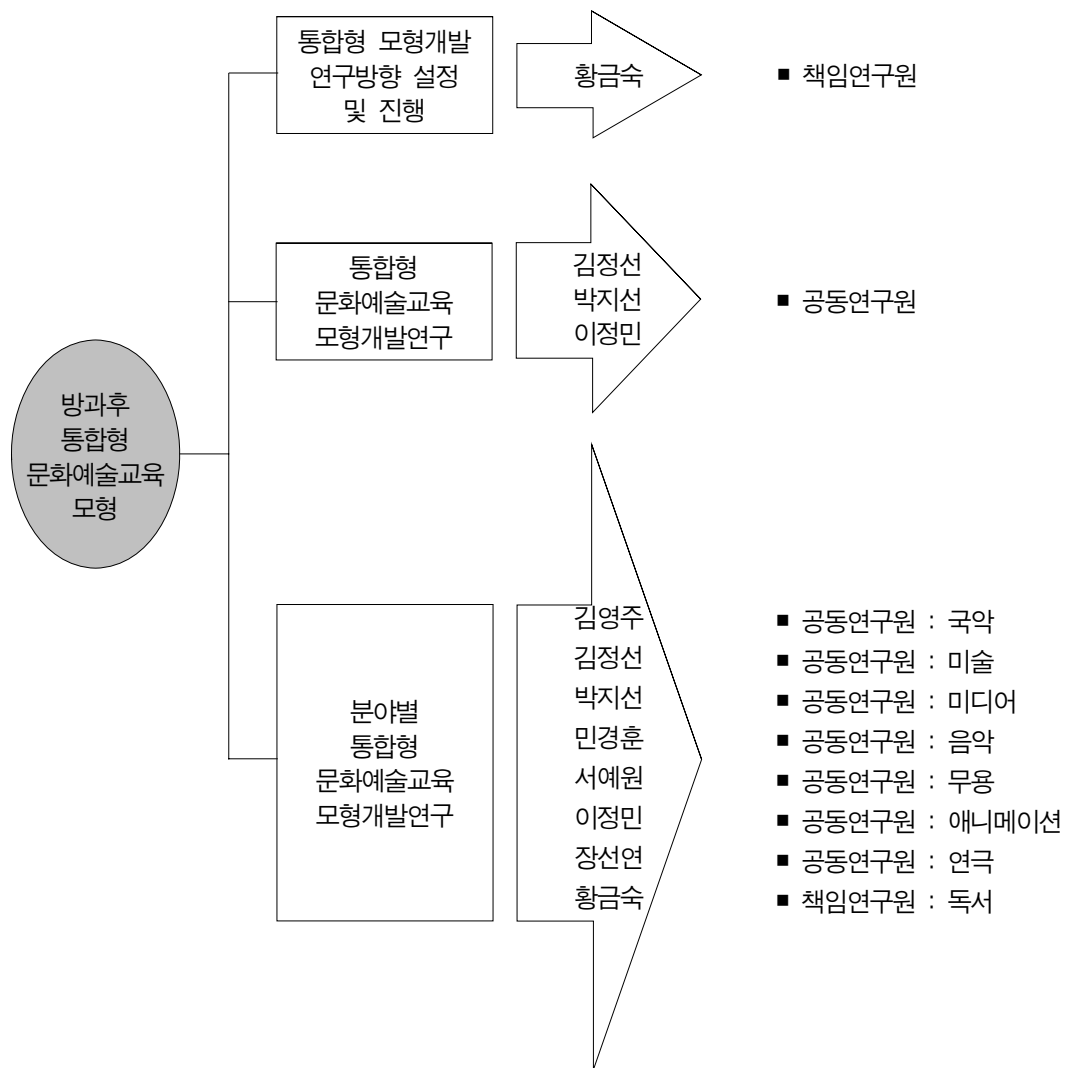
3) 전문가 회의

방과 후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형안에 대한 교육과정 개발 등의 전문가 자문회의를 통해 전문가들의 의견을 수렴하여 모형안을 보완하였다.

4) 사례조사 분석

농·산·어촌 방과 후 학교 문화예술교육에 대한 사례조사를 실시하여 지역 현장에서의 방과 후 학교 문화예술교육의 문제점과 통합형 문화예술교육에 대한 타당성을 분석하였다.

〈그림 1〉 연구의 흐름도



II. 통합형 문화예술교육에 대한 이론적 배경

1. 통합형 문화예술교육의 개념
2. 통합형 문화예술교육 사례
3. 방과 후 학교의 문화예술교육 실태

II. 통합형 문화예술교육에 대한 이론적 배경

1. 통합형 문화예술교육의 개념

1) 통합형 문화예술교육의 정의

통합형 문화예술교육 모형을 개발하기 위해서는 먼저 문화예술교육 개념에 대해 살펴볼 필요가 있다. ‘문화예술교육’의 개념은 최근에 생겨난 복합명사로서 아직 학문적인 차원에서 정립되지 않은 것으로 예술교육·문화교육·문화예술교육이라는 용어로 혼재되어 사용되어지고 있다. 여기에서 ‘혼재되어 있다’라 함은 단순히 용어가 혼용되어 사용되고 있다는 의미는 아니며 주체군(群)에 따라 교육의 목적과 내용 그리고 용어가 다르되, 그와 동시에 개념과 용어들이 서로 겹쳐져있는 면이 존재하고 있다는 것이다. 예술교육은 미술, 음악, 무용 등과 같이 예술 장르별 교육에 대한 학문적 논의를 중심으로 이루어져 왔던 흐름을 가지고 있고, 문화교육은 1990년대 이후 활발하게 전개된 문화연구와 그에 연동되는 문화운동 차원에서 개념이 형성되어 왔다. 문화예술교육은 예술교육과 문화교육의 접점을 모색하는 과정에서 정책 용어로 본격적으로 사용되기 시작했다(임학순, 2006, 20).

우리나라 「문화예술진흥법」에서 사용하는 ‘문화예술’에 대한 용어의 정의는 “文化藝術”이라 함은 文學, 美術(應用美術을 포함한다), 音樂, 舞踊, 演劇, 映畫, 演藝, 國樂, 寫眞, 建築, 語文 및 出版을 말한다.’라고 정의하고 있으며,¹⁾ 「문화예술교육지원법」에서 사용하는 용어의 정의는 “문화예술교육”이라 함은 「문화예술진흥법」 제2조제1항 제1호의 규정에 따른 문화예술 및 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제1호의 규정에 따른 문화산업, 「문화재보호법」 제2조 제1항의 규정에 따른 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 말한다²⁾라고 정의내리고 있다.

정갑영(2000)은 문화예술교육에 대한 개념을 “크게 볼 때, 문화교육은 예술교육을 포함한 포괄적인 의미로 사용하였다. 그러나 예술교육에서도 방법과 교육과정의 기법에 따라 문화교육이 추구하는 교육내용을 달성할 수 있다. 예를 들어, 문화교육의 중심 내용으로 자리 잡고 있는 전통과 현대의 조화, 타 문화에 대한 이해, 문화적 가치와 가정에 대한 이해 등은 예술을 대상으로 하는 예술교육에서도 추구할 수 있다. 하지만 다른 한편으로 문화 전반에 대한 폭넓은 이해, 문화

1) 「文化藝術振興法」, 법률 제8029호, 제2조 제1항.

2) 「문화예술교육지원법」 법률 제7774호, 제2조 제1항.

의 역사적, 발전적 성격 등은 부분적으로 예술교육의 범위를 넘어선 것이다.” 그러나 두 유형이 교육은 “공통적으로 문화적 감성을 함양하고 이를 바탕으로 개인과 사회가 요구하는 창의성을 북돋우고 삶을 풍부하게 하려는” 목적을 가지고 있다는 점에서 공통점을 보인다고 지적한다.

문화예술교육은 용어의 구성에서 나타나듯이 ‘문화’와 ‘예술’의 합성어이며 내용으로도 문화교육이나 예술교육이 지향하는 목표나 내용을 포함하는 것 이외에 별개의 독립된 내용을 가지지 않는다고 할 수 있다.

문화예술교육이 문화교육 및 예술교육과 만나는 지점에 존재하는 것은 사실이지만, 그렇다고 문화교육이나 예술교육에서 제시하는 내용들을 병렬적으로 나열하는 교육을 의미하지는 않는다. 예컨대, 문화예술교육은 미적 교육, 문화다양성 교육, 여가교육, 매체교육, 문화적 교육 등을 병렬적으로 나열하는 교육이라기보다는, 이러한 교육 영역들이 특정한 지향, 곧 개인의 미적, 창의적, 성찰적, 소통적 역량들을 북돋워 줌으로써 개인 자신의 발전과 성숙은 물론, 사회의 문화적 성장과 성숙을 이끌어낼 수 있도록 하는 지향 속에 유기적으로 연계된 교육이라고 할 수 있다. 이런 점에서 문화예술교육은 현행 예술교육이 보여주는 형식적 제약성과 문화교육의 내용적 광범위성이 상호 지양된 형태의 교육으로 규정될 수 있다.

이동연(2003)은 ‘문화예술교육’은 예능교육의 새로운 교육방향을 지시해주는 메타적인 언어이면서, 예능교육 교과가 가지고 있는 매체상의 기능적인 구분을 넘어서려는 통합교육적인 의미를 가진다고 보았다. 따라서 문화예술교육이란 기존 교과목에 포함되지 않은 대중문화와 매체에 대한 교육을 구체화하고 강화할 수 있으며, 분절되어 있는 교과목들을 서로 교차시키거나 통합하고, 교과목과 특별활동, 학교교육과 학교 밖의 교육을 통합하는 데에도 효과적이고, 결국 학생들의 감각과 감성을 활성화시키고 개인의 자율적인 표현과 상상력을 극대화하는 교육이라고 할 수 있다.

다음으로 통합의 개념을 살펴보면, 통합은 ‘이질적인 것들을 하나의 체제 속에 연결, 융화시키는 일’(한국교육개발원, 1983), 또는 ‘부분들을 전체 속으로 모아들이고 융합시키는 과정 또는 결과로 연합, 조정, 조직 보다는 훨씬 강한 뜻이며 전체 속에서 부분들을 판별할 수 없지만 그 부분들이 가지는 독립된 정체는 상실됨(강인경, 1999, 22, 재인용)’을 뜻한다.

이러한 정의를 바탕으로 통합의 개념을 다시 정리하면 ‘부분의 첨가로 전체를 완성하는 일, 부분들을 연결시켜 전체를 만드는 일, 이질적인 것들을 하나의 체제 속에 연결, 융화시키는 일’이라고 할 수 있다.

통합의 일반적 개념을 교육에 적용하면 통합은 학문이나 경험, 또는 학습 등 모든 것의 전체성에 관심을 두고 접근하려는 시도으로써, 부분들을 전체에 관련시켜 결합시키는 과정이며 구체적으로 다음과 같은 의미를 갖는다(김신희, 2006, 7-8, 재인용).

첫째, 행동의 통합으로 인간이 자신과 환경과의 관계 속에서 그의 행동을 통합해 가는 과정을 의미한다. 둘째, 목표의 통합으로 모든 교육적 노력이 그 한 점으로 귀착되어야 하는 완전한 통일이 이루어진 상태를 의미한다. 셋째, 학습의 통합으로 통합을 촉진하기 위해 학습 기회들을 조직하는 교육과정의 한 유형을 의미한다. 넷째, 학문의 통합으로 관련 교과들을 융합하여 하나의 일반적 교과로 묶는 일을 의미한다. 다섯째, 통합 프로그램으로써 교과목의 구별 없는 완전히 단일화된 활동 프로그램을 의미한다.

많은 학자들이 교육에서의 통합의 개념을 강조하고 있는데, Tyler는 그의 교육과정 이론에서 통합을 매우 중요한 조직 원리로 제시하였다. 그는 통합은 교육과정 경험의 횡적 관계에 관한 원리이며, 여러 교육과정 경험의 조직은 학생들로 하여금 점증적으로 통합된 견해를 가지도록 도우며 여러 경험 요소들과의 관계 속에서 그의 행동을 통일하도록 도울 수 있어야 한다고 주장하였다. 또한 Beane은 구성주의적 맥락에서 통합의 의미를 강조하고 있는데, 그는 학생들이 통합적이고도 지속적인 상호작용의 과정과 반성적 활동을 통해, 자신의 문제와 관심에 대해 반응하면서 의미를 구성해가는 것이야말로 통합교육의 핵심적 측면이라고 말한다(안선아, 2004, 재인용). 그러므로 학습자에게서 일어나는 학습의 통합과 나아가서는 학습자의 인격적 통합이 모든 교육과정 통합 노력의 궁극적인 목적이 될 수 있다.

이상의 논의를 종합해보면 통합형 문화예술교육은 문화교육과 예술교육의 상호 보완적이면서 유기적 연관성을 가지는 개념으로, 다양한 예술형식에 대한 이해와 감상, 체험을 통해 문화예술 리터러시를 향상시키고 인지교육과 감성교육의 조화로운 발전을 통해 전인교육을 지향하는 교육이라고 할 수 있다. 또한 특정 장르나 기술, 이론 중심의 예술교육에서 벗어나 다양한 영역의 예술과정들을 통합적으로 체험하고 소통함으로써 우리의 삶과 문화를 변화시키는 교육이라고 정의할 수 있다.

2) 통합형 문화예술교육의 기능

문화관광부는 ‘예술의 힘’이라는 보고서에서 문화예술교육의 필요성을 다음과 같은 이유로 제시한 바 있다. 첫째, 산업사회에서 지식문화시대로 전환하는 사회경제구조의 변화에 맞추어 문화예술교육을 통해 단순기술이 아니라 창의성에 기초한 문제해결능력을 갖춘 인력을 양성해냄으로써 국가 문화자본의 형성과 나아가 국가 인적 자원의 확보에 도움을 주며, 둘째, 주 5일 근무제의 실시 확대와 소득의 향상 등에 따라 활용 가능한 여가 시간이 많아지고 있는데 국민 모두가 일상 생활에서 문화적 가치를 실현하고 여가 시간을 적극적으로 즐길 수 있게 하기 위해서, 셋째, 공교육 내 문화예술교육 여건 개선 및 청소년의 주체적인 의사소통능력과 자기 주도적 학습능력과 문제해결 능력을 신장시키기 위해서, 넷째, 다양성과 차이에 대한 이해와 수평적 관계 맺기를 통한 사회 공동체성 강화를 위해서 삶의 전 과정에 걸친 체계적인 문화예술교육이 필요하다는 것이다(황연주, 2004, 재인용).

이러한 필요성 및 기능은 학교와 사회의 환경적 변화에 부응하기 위해서라고 볼 수 있는데, 통합형 문화예술교육의 기능을 이와 같은 측면에서 살펴보면 다음과 같다.

1980년대 후반에서 1990년대 초기에 학습 동기 신장의 방법으로 인기를 누렸던 통합교육과정은 표준교육과정 운동이 시작되면서 상당 부분 퇴조하였으나 다시 새로운 관심사로 부각되고 있다. 실제로 미국 미시간주 교육청에서는 70개 교육구의 700여개 학교를 대상으로 5년간 수행되는 프로젝트를 후원하고 있으며, 아시아를 비롯한 다른 나라들도 통합적인 접근방법에 관심을 기울이고 있다(박영무외 역, 2006). 많은 학자들도 통합 교육의 필요성을 주시하고 있는데, Jacob은 다음과 같이 통합교육과정의 필요성을 주장하였다(강인경, 1999, 재인용).

첫째, 지식의 폭발적인 증가로 인해 교육내용을 선정하는 일이 어려운 문제가 되고 있으므로, 교과별로 상호 관련되는 내용을 묶어 제시함으로써 필수적인 교육내용을 선정하는데 도움을 준다. 둘째로 학습자의 흥미나 관심을 반영하기 쉽다. 셋째, 교과들 간의 관련성을 파악하는데 도움을 주고, 교과학습과 생활과의 연관성을 높여 교과학습의 의미를 삶과 관련 지어 인식할 수 있게 해준다. 넷째, 현대사회에서 발생하는 복잡한 문제들을 해결하는 능력을 길러주는데 효과적이다.

또한 Drake는 통합교육의 기능을 인식론적, 심리적, 사회적인 측면에서 다음과 같이 제시하였다(김재복, 2000, 재인용).

첫째, 인식론적 측면에서 지식의 변화에 대처할 수 있게 하며, 서로 다른 지식의 영역을 밀접하게 관련짓게 한다는 점, 지식의 유용성과 의미를 확대시키고 깊게 한다는 점이다. 둘째, 심리적 측면에서 학생의 학습과정에 일치하는 교육을 실시할 수 있게 하며, 학생의 발달수준과 필요에 맞는 교육의 실시를 용이하게 하며, 학생의 전인적인 인격계발을 돕는다. 셋째, 사회적인 측면에서 사회문제에 대하여 대처할 수 있게 하며, 교수 학습의 과정에서 협동심을 기르며, 학교와 사회를 연결시켜준다.

그러므로 학교와 사회의 환경적 변화에 부응하기 위한 통합형 문화예술교육의 기능은 다음과 같이 제시될 수 있다.

첫째, 기능 위주의 예술교육에서 벗어나 인지적, 정의적, 행동적 영역들이 서로 구분되지 않고 통합된 학습경험을 제공함으로써 전인교육을 실현하게 한다. 다양한 문화, 예술분야의 통합된 학습경험은 지적, 신체적, 정신적 발달을 촉진하며 자신을 다양한 방법으로 표현하고 의사소통함으로써 자아실현의 기회를 갖게 된다.

둘째, 시대의 변화에 따른 보다 효과적인 학습과 성장을 촉진할 수 있다. 여러 학습장면에서 얻어진 경험들이 서로 상관없이 단절되어 있기보다는 개개의 경험이 상호 연결되고 통합됨으로써 보다 효과적인 학습이 가능하게 된다. 이것은 잉그램(J. B. Ingram)이 지적한 대로 통합교육은 각 지식의 영역에 대한 차별성보다는 관련성에 초점을 맞추기 때문에 나무와 숲을 동시에 볼 수 있는 안목을 기르는 데 훨씬 효율적(이지영, 2002, 9, 재인용)이기 때문이다.

실제로 교육에서의 통합적 적용에 대한 긍정적 효과들이 연구를 통해 입증되고 있다. Gordon Vars는 통합적 접근을 경험한 학생들이 전통적인 수업을 받은 학생들과 비교할 때 비슷하게 수행하였거나 더 잘 수행한다는 것을 보고 하였다(박영무외, 2006, 재인용).

또한 ‘학습에 대한 예술의 효과(The Impact of the Arts on Learning)(Fiske, 1999)’라는 연구 보고서는 25,000명의 학생들에 관한 자료에서 예술을 통합시킨 교육과정이 높은 수준의 학업성취도에 이르게 했다는 사례를 제시하였다. 가장 유의미한 차이는 저소득층 학생들에게서 확인할 수 있었다. 6,000명 이상의 초등학생을 대상으로 한 캐나다의 한 연구도 이와 유사한 결과를 보고하고 있다(박영무외, 2006, 재인용).

셋째, 하나의 주제에 대한 다양한 표현양식의 경험은 창의성과 문화예술 리터러시 능력을 향상시키며, 문제해결력을 향상시킨다. 사회에서 요구되는 문제해결력은 문제의 구성요소들을 나누어서 접근하는 분석적 사고보다는 구성요소들 간의 관계를 중시하는 종합적 사고이며, 선행적이고 논리적인 접근보다는 직관적 통찰이 더 요구되기 때문에(이지영, 2002, 10) 분절적 접근보다는 통합적 접근에 의한 경험이 더 유용하다고 할 수 있다.

넷째, 통합형 문화예술교육은 교육적 시스템의 대안이 될 수 있다. 이에 대해 이동연(2003)은 문화예술교육의 통합교육

적인 의미는 공교육에서 예능교육의 새로운 교육방향을 지시해주며, 예능 교과목을 포함한 인문사회 교과목을 통합적으로 연결시킬 때 필요한 관점과 방법론들을 제시해 줄 수 있다고 하고 있다. 예컨대, 언어를 영상미디어와 접목시키거나, 역사를 미술과 연결시키거나, 음악을 도시와 연결시키는 방식의 통합교육모델을 제시하기 위해서는 문화예술교육이 그 통합적인 교육의 방법론을 제시해야 한다는 것이다.

그러므로 통합형 문화예술교육은 전인교육 측면에서, 효율적인 학습의 측면에서, 창의력과 직관적 통찰, 문제해결력의 향상 측면에서, 대안적 교육 시스템이라는 측면에서 활성화되어야 한다.

3) 통합형 문화예술교육의 유형

통합형 문화예술교육의 유형을 알기 위해 통합의 유형에 대해 먼저 살펴보면 통합교육과정의 유형에 대한 합의된 관점이 아직까지 성립되지 않고 있음을 알 수 있다. 이는 교육과정을 통합하는 방식에 대한 학자들 간의 관점이 다양함에 비롯되는 것이나 일반적으로 교육 통합 방식에 대한 분류는 교과가 차지하는 중요성, 교과 구조가 유지되는 정도에 따라 크게 세 가지가 있다고 할 수 있다.

첫째는 다학문적(multidisciplinary) 통합인데, 이것은 독립된 교과 영역이 중심이 되어 타 교과와 관련되는 주제를 고려하는 것이다. 사회현상이나 자연현상에서 나타나는 주제 혹은 문제와 관련하여 그 문제를 해결하는 과정에서 여러 학문의 개념이나 방법, 절차를 다양하게 활용함으로써 통합하는 방식을 말한다.

둘째는 간학문적(interdisciplinary) 통합이며, 이것은 통합적인 주제가 중심이 되도록 관련 교과목의 내용을 구성하는 것이다. 즉 어떤 두 개 이상의 학문이 개념, 방법, 절차 등에서 유사성이나 공통성이 발견되거나 또는 다른 것의 수단이 될 때 새롭고 의미 있는 종합이 이루어지도록 통합하는 방식이다. 이것은 세 가지 방법의 접근방식으로 나눌 수 있는데, 같은 개념, 방법이나 절차를 둘 이상의 학문에 적용하는 것, 한 학문으로부터 개념 또는 방법이나 절차를 다른 학문의 문제해결에 활용하는 것, 한 학문을 축으로 하고 주위에 다른 학문을 배치하여 축에 있는 학문과 다른 학문들이 상호작용을 할 수 있도록 하는 방식이다.

셋째는 탈학문적(extradisciplinary) 통합이며, 이것은 학생에게 선택권이 주어지는 학습자 중심으로 접근하는 것이다. 학문의 개념 또는 방법이나 연구절차를 고려하지 않고 아동 중심적인 입장에서 자유로운 표현이나 문제해결과정을 통해서 이루어지는 통합 방법의 학습이 이루어지는 과정을 중요시한다. 탈학문적 통합에서는 학습활동의 발생기원에 따라 흥미중심의 통합, 표현중심의 통합, 경험중심의 통합으로 나눌 수 있다. 흥미중심 통합은 학생들이 관심을 가지는 대상을 중심으로 수업을 전개하는 방식이며, 표현중심의 통합은 아동들이 생각하고 느낀 것을 자유롭게 나타내는 생활경험을 핵심에 놓고 교육 프로그램을 구성한다.

여기서 다학문적 통합과 간학문적 통합은 교과나 학문들 간의 논리적인 측면에 초점을 두는 구조적 접근에 속하며, 탈학문적 통합은 학습자의 심리적, 사회적 측면에 초점을 두는 기능적 접근에 속한다(김대현, 이영만, 1995).

통합교과 분류의 또 다른 유형은 통합의 형태에 따라 합산적, 기여적 통합, 융합적 통합, 기능적 통합으로 나뉜다. 첫째, 합산적 통합은 교과목의 독립을 인정하면서, 몇 개의 교과목을 묶어서 긴 단위시간에 배정해 가르치는 것이다. 둘째, 기여적 통합은 독립된 교과목들 사이에 한 교과가 다른 교과들에 대해 또는 교과 상호간의 내용상 혹은 방법상으로 보조적인 역할을 함으로써 통합을 시도하는 것이다. 이것은 합산이나 결합보다는 더 밀접한 관계를 의미한다. 셋째, 융합적 통합은 단순히 둘 이상의 교과의 내용을 재조직하거나 한 교과의 내용을 다른 교과의 내용으로 보완하는 것이 아니라 교과들 간의 중복되는 원리, 공통적 이슈, 공동의 관심사에 기초해서 수업 프로그램을 완전히 재구성하는 것을 의미한다. 넷째, 기능적 통합은 교과간의 벽을 허물고 개인의 흥미나 필요 또는 사회의 기능이나 문제를 중심으로 관련된 모든 지식과 자료를 활용하여 탐구하거나 표현하는 학습활동이 이루어진다.

이상의 분류들은 교과 중심의 통합의 형태 및 방법에 대한 내용들이다. 이에 따른 통합형 문화예술교육의 영역을 분류해 보면 크게 세 가지 층위로 구분될 수 있다.

첫째, 감각을 통합시키는 교육이다. 가령 문자(언어), 소리, 이미지, 움직임 같은 감각을 적극적으로 활성화시키는 교육이다. 감각적 체험을 중심으로 다양한 감각을 일깨우고 표현 욕구와 흥미를 불러일으키는 활동을 중심으로 구성될 수 있다. 기존의 교과목 중심의 문화예술교육은 문학, 미술, 음악, 체육, 공연예술과 같은 교과목을 개별적으로 학습하는 것에 그쳤는데, 새로운 패러다임으로서 통합형 문화예술교육은 문학과 미술, 음악과 문학, 미술과 음악, 체육과 공연예술 교육이 서로 통합해서 다양한 실험을 할 수 있는 교육을 만든다.

둘째, 인문·사회·과학 분야의 지식교육에 문화예술교육의 방법을 적용하여 통합적인 교육을 실시할 수 있다. 예술 장르 간, 또는 다른 학문이나 생활과 문화 예술과의 관계성 등, 문화예술 활동을 중심으로 구성될 수 있다. 문화예술교육을 통해 분절되어 있는 학문들을 서로 교차시키고 통합하는 것이다. 가령 역사수업 시간에 박물관이나 미술관 참관을 통해 특정시대의 예술과 생활사를 생생하게 체험할 수 있고, 과학시간에 악기를 제작하게 하거나, 문학 시간에 연극공연을 위한 대본을 창작하는 시간을 도입하여 문화예술교육의 영역을 넓힐 수 있다.

셋째, 넓은 의미로 볼 때, 문화예술교육을 통해 예술매체와 사회, 예술매체와 주체 사이의 소통 관계를 이해할 수 있게 만든다. 비판적으로 사고하고 소통할 수 있는 능력 향상에 중점을 두게 된다. 가령 문학작품이나, 미술작품, 공연예술작품 만이 아니라 우리가 일상적으로 쉽게 접할 수 있는 TV, 비디오, 게임, 컴퓨터, 휴대폰 등 대중 정보통신 매체들을 제대로 사용할 수 있는 수용자 교육을 실시함으로써 문화예술교육이 일상생활 속에서의 미디어 수용자교육을 실용적으로 담당할 수 있다. 그러므로 예술 활동을 통해 창의성을 기르고, 예술과 생활, 예술과 삶의 관계를 이해하고 소통 수단으로서의 예술의 사회적 기능을 이해하게 된다.

이상의 논의를 종합하면 통합형 문화예술교육은 감각 체험의 통합, 문화예술 장르 간 및 인문·사회 과학 등의 일반학문과 예술과의 통합, 생활세계와의 통합이 가능하다. 이를 통해 문화예술에 대한 감수성과 민감성을 기쁨으로써 감각을 활성화시키고, 문화예술 장르 간, 또는 다른 학문이나 생활과 문화 예술과의 관계성을 이해하고, 비판적으로 사고하고 소통할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있다.

2. 통합형 문화예술교육 사례

1) 해외 통합형 문화예술교육

최근 선진 각국은 자국의 문화예술을 진흥하기 위해 국가적 차원에서 많은 투자와 정책적 지원을 아끼지 않고 있다. 이것은 21세기의 지식기반사회와 이어질 미래 사회가 문화 경쟁의 시대라는 것을 인식하고 여러측면에서 대비하고 있다는 것을 의미한다. 이에 본 장에서는 여러 선진국의 문화예술교육 정책과, 각국의 통합형 문화예술교육 우수 사례들을 살펴보고자 한다.

(1) 미국

가. 문화예술교육 정책

미국의 예술교육에 대한 관심은 예술 그 자체의 가치뿐만 아니라 예술이 청소년들로 하여금 좀 더 깊이 사고할 수 있는 능력과 창의성과 다양한 문제해결능력을 길러주는 데 도움을 준다는 인식과 더불어 중장기적인 차원에서 예술 향유층을 확대하는 데에도 예술교육은 중요한 역할을 담당하는 것으로 인식하고 있다(이영욱, 2004, 47).

미국의 연방정부와 주정부는 예술을 21세기에 부흥하는 노동력의 창출과 경제개발 수단이라 여기고 1999년 이후 ‘예술 기반 교육’과 ‘예술중심 커리큘럼’ 등을 대폭확대하고 있으며, 이러한 개혁은 NEA와 주정부 그리고 기초 자치단체들의 재정지원과 후원을 통해 적극적으로 실행되고 있다(구광모, 2002, 137).

미국 전역을 대상으로 예술분야에 대한 지원을 담당하고 있는 국립예술기금(NEA)은 수준 높은 예술교육에 대해 다음과 같이 정의하고 있다.

- 예술자체의 우수성을 추구한다.
- 예술가와 그들의 작품에 직접적으로 접근할 수 있도록 한다.
- 경험과 인식력, 창의성을 높이고, 예술작품에 대한 예리한 관찰과 통의, 질문 등을 할 수 있도록 해야 한다.
- 예술의 역사, 예술에 대한 비판적인 논리와 개념에 대한 이해를 확장시킨다.
- 창의력을 보다 활발하게 탐구할 수 있도록 하고, 예술과 예술가에 대한 지식을 증가시키며, 사물에 대한 인지력, 사고, 해석, 의사소통을 개발할 수 있는 힘을 부여한다.
- 우수한 예술교육을 제고할 수 있는 프로젝트와 프로그램은 의미 있는 일이다. 분명하게 명시된 교육 목표를 가지고 있어야 하며, 조직적인 지도력, 숙련된 직원, 충분한 예산, 시설, 장비, 기획, 프로그램, 지역사회의 참여가 뒷받침되어야 한다.

국립예술기금은 예술교육을 평생학습이라는 관점에서 접근하면서 이러한 교육이 모든 미국인들에게 삶에 영감을 불어 넣어주고, 사회와의 관계를 개선시키며, 사회에 공헌할 수 있는 보다 많은 기회를 만들어 낼 것으로 기대하고 있다. 이를 위하여 예술교육을 통하여 미국인들이 자신의 문화적인 뿌리에 접근할 수 있도록 도와주고, 전문 예술인으로 성장하고 발전할 수 있도록 지원하며, 예술 활동이 취미로서 일상의 삶 속에서 뿌리내릴 수 있도록 노력하고 있다. 그리고 이러한 모든 과정을 통하여 예술에 대한 보다 깊은 이해와 감식력을 가진 미래의 잠재적 예술 창조, 소비층을 형성하는데 목표를 두고 있다.

이와 더불어 NEA는 예술이 모든 국민의 삶의 질에 있어서 중심적 역할을 담당하기 때문에 모든 미국인들은 연령에 관계없이 예술교육을 받을 기회가 보장되어야 하며, 예술교육의 목표는 “국가교육 시스템에서 예술의 역할을 강화하고 예술의 평생학습을 조장하는 것”이라고 구체화했다. 이는 초·중·고교에서 예술교육확대 뿐만 아니라 전 국민을 위한 예술교육 강화를 목표로 하는 것이다(구광모, 2002, 143). 이후 NEA는 ‘2000년도 성과 보고서’에서 창의성을 개발시키는 예술교육이 핵심중점 과제라고 밝혔으며, 이를 위하여 교육부와의 협력을 통하여 특히 청소년들을 대상으로 예술적 내용과 영상기술을 접목시키고 그 이해를 확대시키도록 지원한다는 내용과 학교 상주 예술인들을 중심으로 해서 방과 후·주말·방학 기간 중에는 청소년들을 위하여 그리고 야간에는 평생교육을 받고 싶어 하는 일반인들을 위하여 학교 내 예술 교육 프로그램이 확대 운용되고 있다고 평가했다(구광모, 2002, 145).

나. 통합형 문화예술교육 사례

미국의 방과 후 프로그램(After-School program)은 많은 가정과 지역사회의 요구에 부응하고 있다. 즉, 맞벌이 부부의 증가, 가족 형태의 변화, 이혼율 증가 등의 가정과 지역사회의 필요에 따라 학교가 방과 후에도 학생들을 맡아 교육하는 기능을 제대로 담당하고 있는 것이다. 이는 미국의 교육의 전반적 특징이 교육에 대한 관리 및 통제 체제가 우리나라에 비해 비교적 유연하고 역동성 있다는 점에서 기인한다고 볼 수도 있겠다. 미국이라는 국가의 특성상 다양성과 차이의 인정에서 교육이 출발한다는 이유 때문에 우수 사례들 또한 각각 주요한 지역의 특수성이나 환경을 잘 활용한 개별적인 특성을 띠고 있는 경우가 많다.

대표적인 사례로 시카고 놀스부룩에 위치하고 있는 홈즈 중학교(Holmes Middle School)를 들 수 있다. 이 학교의 정규 수업은 대략 14:30 쯤에 끝나며, 수업이 끝나고 나면 학생들은 본인이 원하는 방과 후 교육활동 프로그램(After Class Program)에 참여한다. 학교는 이 방과 후 교육활동에 많은 관심과 열정을 보이고 있으며, 그 운영 분야 또한 매우 다양하다. 그 중에서도 문화예술 분야의 부서로는 신문 클럽, 합창단, 드라마 클럽, 버라이어티 쇼 클럽 등을 들 수 있는데 부서의 이름 자체가 ‘미술’, ‘음악’ 식의 교과목 명칭이 아닌 학생들이 실제로 ‘무엇’을 하는지에 초점이 맞추어져 있다는 점이 흥미롭다. 모든 클럽들은 학교와 학생회에 정식으로 등록되어 있으며 학생들은 자신의 지적 성장을 위하여, 개인의 능력을 고려하여 직접 선택하여 활동하고 있다. 학생들의 활동은 일차적으로는 자신의 취미와 소질을 계발하기 위한 것

이며, 이차적으로는 상급학교 진학에도 큰 영향을 미친다. 즉, 상급학교 진학 시 자신의 취미, 희망, 향후 미래 설계 등을 적어 제출하는데, 방과 후 교육활동의 이수 내용이 큰 역할을 하는 것이다(경기도교육청, 2005, 31-32), (www.holmes.d21.k12.il.us).

학교 밖에서 이루어지는 방과 후 통합형 문화예술교육 사례로는 메릴랜드주 하워드 카운티 도서관(Howard County Library, Maryland)을 들 수 있다. 이 도서관에서는 학교수업과 관련된 학습내용 뿐만 아니라 문화예술분야의 교육프로그램을 운영하고 있다. 하워드 카운티 내에서 이루어지는 대부분의 문화예술행사는 다섯 개의 도서관 본관 및 분관을 통해 홍보된다. 또한 문화예술교육 분야에 대한 다양한 종류의 교육프로그램을 광범위한 연령층을 대상으로 실시하고 있다. 하워드 카운티 도서관의 목표는 특정인들을 위한 도서관이 아니라, 모든 주민들이 배우고 즐길 수 있는 공간이 되어야 한다는 것이다. 도서관이 단지 책을 빌리고 독서를 하는 소극적 공간에서 벗어나서 문화체험과 학습을 위한 교육기관을 자처함으로써 주민과 적극적으로 소통하는 공간을 만들기 위해 노력하고 있다. 주요 프로그램의 예를 살펴보면 아래의 표와 같다.

〈표 1〉 하워드 카운티 도서관 통합예술교육 프로그램 예

구 분	프로그램 성격	프로그램 예	프로그램 내용
어린이 프로그램	문화체험 프로그램	Snowflake Magic	- 눈에 대한 음악을 듣기 - 눈에 대한 이야기를 읽기 - 종이공작으로 다양한 눈 결정들을 만들어 보기
		Plenty of Pancakes	- 팬케이크에 대한 이야기를 듣기 - 팬케이크에 관련된 게임을 하기 - 팬케이크 직접 맛보기
		Gingerbread Crafts	- 크리스마스 때 즐기는 이 과자를 상상력을 이용해서 다양한 형태로 만들어 보기
	전시회 및 공연 개최	‘호두까기 인형’ 공연	- 크리스마스 시즌의 대표적 발레 공연 예술장에 가기 힘든 낮은 연령대 어린이들에게 관람기회를 제공
청소년 프로그램	문학작품과 문화예술을 소개 Teen read week: get real! @your library	Get real about India	- 인도의 전통, 현대문화 체험 - 인도 전통 무용 시범 - 인도문화에 대한 토론 - 헤나문신을 직접 해보기 - 인도음식을 맛보기
		Get real about writing	- 자신의 작품에 대해 다른 학생들과 서로 이야기를 나누기 - 글쓰기 기법 배우기

이 외에도 하워드 카운티 도서관은 다양한 청소년 문화예술 프로그램을 갖추고 있다. 문학 분야 및 다양한 예술, 여가 활동 프로그램(미술, 음악, 요리, 체스, 뜨개질, 컴퓨터 등)이 제공되며, 학생들의 발길이 끊이지 않는 동네 도서관에서 새로운 문화예술의 영역을 소개하고 그 입문의 장이 되게 하고 있다는 점이 주목할 만하다.

(2) 영국

가. 문화예술교육 정책

영국에서는 근래 들어 창작 산업 Creative Industry에 대한 정책적 관심이 높아지면서 국가의 중요 산업으로 창작산업을 지원하는 정책들을 수립, 시행하고 있다. 이러한 경향은 전반적으로 창의성과 감수성을 중시하는 문화 예술교육을 강조하는 방향으로 정책적 관심을 이끌어가고 있으며, 이러한 배경 가운데서 1998년 “창의성과 문화 교육에 대한 국가 자문위원회(National Advisory Committee on Creative and Cultural Education ; 이하 국가자문위원회)”를 구성했다. 이 위원회는 국가 커리큘럼을 포함, 영국에서 이루어지고 있는 문화교육 전반에 대한 조사를 통하여 그 실태를 파악하였다. 그리고 그 결과를 토대로 의무교육이 이루어지는 16세까지의 학생들을 대상으로 공식, 비공식 교육을 통하여 창의성과 문화 교육이 보다 활발히 이루어질 수 있도록 하는 정책 권고안들을 제시한 바 있다.

예술학교에 접근하는 영국정부의 입장은 예술이 급속한 변화를 경험하고 있는 현대 사회에서 더욱 필수적으로 되어가고 있는 청소년들의 개인적 역량을 향상 시킬 수 있다는 것이다. 즉 직관, 창의성, 감성, 의사결정 능력, 타인의 작업에 대한 평가, 가치판단 등과 같은 능력들은 앞으로 다가올 사회에 필수적으로 요구되는 항목들이며 예술은 이러한 능력들을 함양케 하는데 중요한 역할을 한다고 본다.

영국에서의 예술교육에 대한 논의는 이미 오래 전부터 시작되었다. 1982년 Gulbenkian 재단이 발간한 「학교에서의 예술교육(The Arts in Schools)」이라는 보고서에 따르면, 예술이 어린이 교육에 중요한 영향을 미치고 있으며 다음과 같은 활동을 통하여 그 영향력들이 행사된다고 지적하였다.

즉, 예술 활동을 통하여 지성의 다양한 측면들을 충분히 표현하게 되며, 창의적 사고와 행위 능력을 계발하고, 감성과 감각에 대한 교육을 강화하게 된다. 또한 다양한 가치들에 대한 탐구를 가능하게 하며, 문화변동과 문화적 차이들을 이해하게 하고, 신체적, 인지적 기술들을 습득케 함으로써 어린 학생의 전인 교육에 예술교육이 매우 핵심적인 위치에 있음을 지적하였다

1985년 “국립 교육연구재단(The National Foundation for Educational Research)”이 실시한 조사는 「예술, 교육을 위한 준비(The Arts A Preparation to Teach)」라는 제목의 보고서로 발간되었다. 이 조사 연구는 미술, 무용, 드라마 음악 분야에서 초등학교 교사들을 교육하는 것에 초점을 맞추었다. 여기에는 예술과목을 의무과목으로 설정해야 하는지, 선택과목으로 선택해야 하는지에 대한 고려와, 학생들이 장래에 예술을 가르칠 수 있도록 전문적인 준비를 시키는 방안, 최근

의 변화에 대한 교사와 학생의 인식 등등에 대한 내용들이 조사되었는데, 이러한 연구는 이미 1980년대부터 예술교육에 대한 정책적 관심이 매우 높았다는 사실을 보여주는 것이다.

예술교육에 대한 관심은 1980년대 후반 들어, 경제적 발전과의 연계성이라는 측면에서도 관심을 끌었는데, 1988년 정책연구소 The Policy Study Institute가 발간한 보고서 『예술의 경제적 중요성 The Economic Importance of the Arts in Britain』은 예술을 통하여 성취하게 되는 몇 가지 측면에서의 경제적 성과에 대하여 다음과 같이 지적하고 있다. 즉 예술은 ① 해외에서의 수입을 증가시키고 ② 서비스 산업을 진흥시키며 ③ 고급 기술 인력을 위한 추가 일자리를 창출하며 ④ 지역사회 내 다양한 공동체 사이에 발생하게 되는 문제를 해결하는데 도움이 되고 ⑤ 국제적 명성을 가져오고 ⑥ 지역적, 산업적 성장에서의 경쟁력을 강화시킨다.

예술교육에 대한 관심은 예술과목이 학교 커리큘럼 내에 포함됨으로써 확고한 위치를 점하게 되었다. 1988년 교육개혁법은 국가 커리큘럼을 제정하여 예술교육을 의무 교육의 한 과목으로 포함시킴으로써 예술교육이 영국 내 전역에서 교육되도록 하는 법적 기초를 마련하였다.

이러한 영국의 학교 문화예술교육 정책의 특징 다음과 같이 정리할 수 있다.

- 모든 학생들이 각자의 배경이나 능력에 관계없이 수준 높은 문화예술을 경험할 수 있도록 균등한 기회 제공
- 다양한 협력 프로그램 등 교육 효과를 극대화하기 위한 전략적이고 체계적인 접근 시도
- 학교 내외에 주어진 자원을 최대한 활용하여 효율성 제고
- 학교 문화예술교육을 더욱 강화하고 확충해 주는 지역사회와의 연계를 지속적으로 모색

문화예술 학교 교육과정은 모든 학생들이 동등하게 배우고 성취할 기회를 제공하고 개개인의 정신적, 도덕적, 사회적, 문화적 발달을 도모하고 앞으로 맞이할 인생에서의 기회와 책임과 경험을 준비하도록 하기 위해 크게 두 가지 목표 아래 편성되었다. 첫째, 영국 내 다양한 사회와 지역을 물론, 범국가적, 유럽 및 세계적인 차원에서 정신적, 도덕적, 사회적, 문화적 유산에 대한 지식과 이해를 통해 학생들이 주체성을 갖을 수 있도록 돕고, 둘째, 자신이 속해 있거나 또는 자신과는 다른 신념과 문화에 대해 그리고 그것들이 서로 어떻게 개인과 사회에 영향을 미치는가에 대해 인지하고 이해하고 감상하는 능력을 계발하는 것이다.

1990년 국가커리큘럼위원회(Nation Curriculum Council)에서 발간한 5~16세 아동들의 예술 활동 교과과목 기본체계(The Arts 5~16 A Curriculum Framework)에서는 예술이 다음과 같은 이유로 어린이와 청소년들에게 필수적이라고 지적하고 있다. 즉 ① 예술에서의 학습과정은 학생들로 하여금 자신이 속해있는 세계에 대한 인식과 느낌을 형성하고 이 세계와의 의사소통을 가능하게 한다. ② 다양한 예술 활동 및 작품에 대한 이해는 학생들에게 다른 사람의 사상과 가치 신념에 대한 분명한 이해를 가능하게 하고 인류 문화의 성취에 대한 접근을 가능하게 한다. ③ 예술에의 연계를 통하여 학생들은 사회에 긍정적으로 반응할 수 있게 되며 그 사회를 형성하는 사상과 가치들의 상호 작용에 독특한 방식으로 공헌할 수 있다.

이러한 연구들은 각 예술장르별로 지속적으로 이루어졌으며 1998년 “창의성 및 문화 교육에 대한 국가 자문위원회”의

구성을 통하여 청소년에 대한 교육 전반이 종합적인 차원에서 검토되었다. 1998년 국가자문위원회의 구성은 1997년 정부가 발간한 백서 『Excellence in Schools』의 맥을 잇는 것으로 이백서는 21세기를 위한 인적자본 형성에 있어서 교육이 매우 핵심적인 역할을 한다고 지적 하였다. 그리고 기존 교육의 가장 큰 문제점이 청소년들의 잠재력에 대해 너무 과소 평가하고 있다는 점을 보여주면서 학교에서의 교육이 학생들의 자긍심과 동기유발 등을 가져올 수 있도록 정상화 되어야 한다고 주장하였다

국가자문위원회는 활동의 결과로 학교교육에서 “창의성 및 문화 교육”이 실질적으로 이루어지기 위해서 다음과 같은 조치들이 취해져야 한다고 각 교육 주체에게 권고하였다.

- 교장과 교사는 “창의성 및 문화 교육”을 행할 때의 우선사항을 제정한다. 즉 학생들의 창의성 계발을 고양하고 문화적 다양성이 존중되고 지지되는 문화적 특성을 배양하는 것이 무엇보다 필요하다.
- 각 학교의 발전 계획은 창의성 및 문화 교육에 대해 실질적으로 시행할 수 있는 분명한 사례들을 제시해 주어야 한다. 예를 들어 공식적, 비공식적 교과 과목의 유형, 외부 전문가들과의 접촉 기회들 그리고 지역사회와 문화단체들과의 접촉 기회들에 대한 제시가 필요하다.
- 교장은 학교에서 이루어지는 창의성 및 문화 교육 기회의 특성과 성격을 점검하여야 한다. 예를 들어 모든 주요 단계들(Key Stages)에서 행해지는 교과 과목의 균형이 잘 이루어지고 있는지 점검할 필요가 있다.
- 교직원의 질적 수준 향상을 위한 학교 계획은 반드시 창의성 및 문화 교육 분야에서 교사들의 전문기술을 증진시키는 특정 규정들을 포함해야만 한다.

나. 통합형 문화예술교육 사례

영국에서의 방과 후 학교 개념은 ‘extra-curricular provision 또는 activities’를 들 수 있다. 이 제도는 학교가 단순히 학생의 학업성취를 위한 기능뿐만 아니라 사회에 대한 일정한 기여를 해야 한다는 학교 기능 강화와 관련한 논리에서 출발한다. 그래서 영국의 방과 후 학교 교육은 학생들에게 풍부한 경험을 제공하며 방과 후 시간의 교육적·사회적인 잠재력을 제고하고 향상시키는 데 그 목적을 둔다. 따라서 그 운영의 원칙을 아래의 다섯 가지에 두고 있다.

- 프로그램 운영에서 가장 중요한 것은 아동의 필요와 흥미이다
- 방과 후 교육은 정규수업과 긴밀한 관련 하에서 이루어져야 한다.
- 참여하고자하는 모든 학생을 수용한다.
- 학생, 학부모, 교직원 등의 프로그램 관련자들이 프로그램 내용 및 제공방법 결정에 동등하게 참여한다.
- 교사들은 지역 사회 인사들로부터 재정적 지원을 받기 위해 노력하며, 지역의 교육 자원을 최대한 활용하기 위하여 최대한 노력한다.

코트스로 학교(Cottesloe School)의 방과 후 문화예술 교육은 위의 운영원칙을 모범적으로 실천하고 있는 좋은 예이다.

이 학교는 우리나라의 중등학교에 해당하는 6학년 과정의 학교로 학생들의 자유 선택으로 과정을 이수할 수 있게 하는 직업 및 학문 과정의 교수프로그램을 동시에 운영하는 종합학교다. 대부분의 학생들과 교사는 학교 정규 교과 과정을 향상시킬 수 있는 다양한 클럽 및 활동에 참여하고 있는데 그 활동부서 중 문화예술 관련 부서로 합창부, 오케스트라부, 연극부, 미술부, 댄스부, 텍스타일부 등을 들 수 있다.

특히 ‘학교 밖과의 연계성’면에서 학생들은 지역사회에서 개최되는 다양한 경연대회에 참가하여 그 기량을 검증받기도 하며, 지역 사회에서 실시하는 문화예술 교육의 참여가 방과 후 활동의 일부분으로 인정되기도 한다. 또한 해당 지역 외의 국내 축제나 미국이나 독일 등 해외 학교들과의 교환 활동도 활발하다. 이처럼 학생들의 방과 후 활동을 단순히 교내 활동에 국한시키지 않고 학교 밖의 프로그램들과 연계시켜 활성화시키고 있다는 점은 매우 선진적인 사례로 꼽을 수 있다(김수동, 왕석순, 2000, 35-36), (<http://www.school-portal.co.uk>).

또 다른 사례로 켄트 주 캔터베리의 사이먼 랭톤 여학교(Simon Langton Girl's Grammar School)를 들 수 있는데, 이 학교의 예체능 교육은 2002년 그 성과를 인정받아 예술위원회로부터 아트 마크 금장을 수상할 정도로 그 수준과 열의가 대단하다. 특히 방과 후에는 다양한 특별 활동 시간이 운영되고 있어 학생들은 자신이 희망하는 과목을 더욱 심도 깊게 배울 수 있다. 해마다 예술 발표회를 개최하고 있으며 매 4년마다 인근의 남학교와 공동으로 뮤지컬 발표회를 갖기도 한다.

방과 후 교육은 아니지만 정규 수업 과정에서 10학년과 11학년에는 연극과 무용을 통합한 수업을 하고 있는 것이 눈에 띄는데, 이 수업에서는 같은 주제를 가지고 한 그룹은 연극으로, 한 그룹은 무용으로 내용을 전달하기도 하고, 실제로 같은 내용을 가지고 있는 연극 ‘로미오와 줄리엣’과 뮤지컬 ‘웨스트 사이드 스토리’를 한 번에 공부하고 공연해 보기도 한다(한국문화예술교육진흥원, 2006, 383-384), (<http://www.langton.kent.sch.uk>).

(3) 프랑스

가. 문화예술교육 정책

프랑스는 80년대 공교육의 위기상황을 학교에서의 문화예술교육 강화 정책을 통해서 해결하였다. 학교가 갈수록 단순 지식만을 전달하고 학생들의 창의적인 감성을 극대화할 수 있는 교육방법이 한계를 맞게 되자, 1983년에 알랭 사바리 교육부장관과 자크 랑 문화부 장관은 문화가 대중들의 일상안으로 파고들지 못하고 예술과 문화가 학술적인 의미에서 교육의 대상으로 정착되지 못한 상황을 진단하여 관계부처간 협약을 통해 학교에서 문화예술교육을 활성화하는 정책을 발표하기에 이르렀다.

이 발표에 따라 학교에서 처음으로 문화유산수업, 아르캉시엘(무지개)수업, 음악수업 등이 개설되었으며 이를 통해 많은 예술가들이 학교로 진출하게 되었다.

1998년 7월 프랑스의 교육부(ministère de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie)와 문화부(le

ministère de la culture et de la communication)는 학생들에게 어릴 때부터 진정한 문화예술교육을 시작하여 학교교육 속에서 일관성 있게 문화예술적 소양을 키우겠다는 목적 하에 “유치원에서 대학까지의 문화예술교육”(http://www.education.gouv.fr/boteste/bo980730.htm)이라는 보고서를 내놓았다. 그리고 이런 문화예술교육의 새로운 프로젝트 중 하나가 바로 이미지 교육에 관한 것으로서 이미지들의 형태들을 이해하고, 미적 고찰을 해야 한다는 내용이다.

이후에 자크 랑 전문문화부 장관이 교육부 장관에 취임하면서 2000년 12월에 문화예술교육 5개년 계획을 수립하여 학교에서의 문화예술교육정책 과제를 지시하고 학교교육의 방향을 새롭게 제시하게 되었다.

자크 랑 교육부 장관의 문화예술교육 철학을 요약하면 다음과 같다.

- 더 이상 예술은 교육제도의 보완물, 우선적으로 다른 교과목을 교육한 이후에 실시하는 교육, “근본적, 기초적” 교과목에 치우쳐 도외시하는 과목으로 생각하지 않는다.
- 예술실기활동을 활성화하고 문화에 대한 접근기회를 확대한다.
- 예술교육을 위해 가장 적합한 곳은 학교이다. 어린 나이에 예술작품을 일찍 접할 수 있도록 해주기에 가장 적합하다. 또 예술, 문화에 대한 접근기회의 불평등을 해소할 수 있다. 이는 문화적 소외자, 불평등자에게 균등한 기회를 제공해 줄 수 있다.
- 감성은 이성과 불가분의 관계이며, 어린이는 이성과 감성이 조화롭게 상호보완적으로 개발될때 균형 있고, 조화로운 자아개발을 할 수 있다.
- 문화예술활동은 공동체 내에서 살아가는 법을 배우게 해주는 씨앗 같은 것이며 합창이나, 연극, 무용을 통하여 어린이들은 창의적이고 건설적인 토대 위에서 자신의 정체성을 정립할 수 있다.

자크 랑 교육부 장관의 주도로 이루어진 문화예술교육 5개년 계획은 또한 다음과 같은 교육목적과 방향을 가지고 있다.

- 문화예술교육은 문화적 획일화의 위협을 불식시키는 해결책이 될 것이며, “이익의 제국”이 쏟아 붓는 이미지들을 수동적으로 소비하지 않을 수 있는 균형감각을 아이들에게 길러준다. 이러한 교육을 통하여 어린이들은 경제, 문화적 세계화가 야기한 하향평준화의 위협에 대응하며, 무분별한 세계화의 물결에 위협받는 “문화적 예외”와 마찬가지로 “교육적 예외”도 지켜나가기 위해 힘을 모아야 한다.
- 문화예술교육이 성공하기 위해서는 교사, 예술가의 동참이 필요하며, 여러 문화기관들이 인적자원 및 예술적 자원을 적극 지원해야 한다.
- 문화예술교육 정책의 목적은 학생들이 예술과 문화를 개인적인 대인관계 속에 어느 날 우연히 습득하게 되기만을 기다리지 말자는 것이며, 이러한 활동은 초등학교에서 시작되어야 하고, 아이들이 그림을 그리고, 연극을 하고, 춤추고, 노래하고, 글을 쓰도록 함으로써 이들이 평생을 그렇게 살 수 있도록 권장해 주어야 한다.
- 결론적으로 우리의 의무는 프랑스의 모든 어린이가 예술을 향유할 권리를 실질적으로 보장받도록 하는 것이다. 모든 어린이들은 글자를 배울 권리가 있는 것처럼, 그림, 연극, 영화를 즐길 권리가 있다. 우리는 예술문화예술교육이

라는 진정한 공공서비스를 필요로 하고 있다.

이러한 문화예술교육 정책의 목적과 방향은 학교교육의 상당부분이 학생들의 문화적 감수성을 발전시키는 데 집중해야 한다는 점을 일깨워주는 발언이라 할 수 있다. 프랑스는 문화예술교육정책 5개년 계획을 통해 1,000여개의 예술아틀리에와 2,000개의 예술수업계획, 1,000여개의 합창단을 창설하는 등의 구체적인 교육과정들을 제시하였다.

프랑스의 문화예술교육의 한 가지 특이점은 ‘문화’보다 ‘예술 교육’을 우선시한다는 점이다. 이러한 점은 자크 랑의 교육철학과 프랑스 문화예술에 대한 자부심에서부터 비롯된 것으로 판단되지만, 사회와 문화, 예술 그리고 주체의 관계에 대한 교육을 바탕으로 주체의 ‘반성적 판단력’을 기르는 문화예술교육의 또 다른 차원이 어떻게 결합할 수 있을까 하는 의문점이 남는 대목이기도 하다. 특히 역사적으로 장르화된 예술을 고답적으로 가르쳐오던 우리나라의 경우 예술과 대중의 분리가 심화되고 있으며, 대중들의 사회문화적 의식수준이 높지 않은 상황을 고려해 볼 때 프랑스의 예술 중심적인 문화예술교육을 적용하는 것이 어느 정도 타당성을 가질 수 있는지는 좀 더 토론해야 할 주제이기도 하다.

나. 통합형 문화예술교육 사례

프랑스의 방과 후 교육은 교육과 청년활동 지원의 책임을 맡고 있는 모든 국가 공공기관들 간의 긴밀한 협조체제 속에 이루어지고 있다 것이 큰 특징이다. 즉, 교육부 및 문화·청년·스포츠부를 비롯한 국가 행정부와 각 시도지역의 각종 국가 단체 및 공·사립 사회활동기관들과 종교 단체, 부모 연대 등이 모두 함께 방과 후 교육에 대한 책임을 분담하고 있는 것이다. 각종 사회 및 교육활동을 담당하고 있는 모든 기관들은 교육부의 구체적인 시행 지침에 의거하여 각 급 학교와 계약과 지원 관계를 맺고 있다. 이러한 긴밀성으로 프랑스의 방과 후 교육 활동은 더욱 체계적으로 이루어지며, 그 내용 또한 다양하다. 대부분의 방과 후 교육이 학교 외의 기관에서 이루어지고 있음에도 불구하고 방과 후 교육의 질은 공교육의 수준을 가진다는 점은 눈여겨 볼만하다. 이는 방과 후 교육이 한국의 경우처럼 일차원적으로 사교육 문제의 해결을 위한 것이 아닌 교육 및 사회복지 차원에서 실시되고 있으며 국가 기관의 확고한 재정 지원과 관심이 있기 때문에 가능한 것이라 여겨진다.

학교 외 기관으로서 방과 후 교육을 담당하는 콩세르바뚜와르(*conservatoire de musique et d'expression artistique*)는 문화부 후원 하에 다양한 전공 교육을 갖춘 음악 및 예술 전문교육기관으로 음악성의 감사를 받으며 소르본느 대학의 인증을 거친 교육 과정을 갖추고 있다. 전국 400여개의 콩세르바뚜와르는 전문 교육은 물론이며 교양 취미 활동을 원하는 일반시민 및 다른 학교의 학생들에게도 자유로운 예술 교육을 실시하고 있다. 이곳의 예술 교육은 학업의 점진성 속에서도 자유로운 유연성을 가지고 이루어지고 있으며 기본적으로 전문인 양성 기관의 질적으로 우수한 프로그램을 방과 후의 활동을 원하는 일반 학생들에게도 개방하고 있다는 것이 가장 큰 장점이다(김수동, 왕석순, 2000, 51), (www.conservatoire.free.fr).

또 다른 기관으로 야닉 노아 사회문화 센터(Centre Socio-culturel Yannick-Noah)의 사례를 들 수 있다. 프랑스 아스니에 지역에 위치한 아동 및 청소년을 위한 사회문화센터로 미술, 음악성 계발, 신체 표현, 연극, 비디오 등 다양한 예술 프로그램을 방과 후 교육 프로그램으로 갖추고 있다. 이곳에서는 수시로 다양한 문화적 주제별 전시회와 토론회를 개최하기도 한다(www.csc-ynoh.com/presentation_au_centre.htm).

아동 및 청소년을 위한 프로그램 예를 살펴보면 아래와 같다(김수동, 왕석순, 2000, 54-55).

- 음악 아틀리에: 전 세계의 전통 문화를 이해시키기 위해 다양한 종류의 악기를 갖추어 악기와 노래의 실기 교육 실시
- 무용: 예술성 개발을 통해 신체 조절을 익히는 것이 목표. 리듬 학습과 공간에서의 율동 학습 위주.
- 미술: 아틀리에 교육. 데생, 유화 등 색채 실습과 장식 기법, 다양한 재질에 대한 학습
- 연극: 신체 및 음성 조절을 통한 연습
- 영화: 문학 등 주제별 인터넷 항해

위 다섯 가지 프로그램 예는 언뜻 보면 개개의 예술 과목에 대한 단독 교육으로 보이지만 그 내용을 살펴보면 다양한 방법으로 통합예술 교육을 시도하고 있음을 알 수 있다. 예를 들면 세계 전통문화의 이해를 위하여 음악을 이용하고, 문화의 이해를 위해 미디어 매체를 이용하는 것 등이 그것이다.

(4) 독일

가. 문화예술교육 정책

독일의 문화예술 교육 정책은 '사회적'이다. 독일은 20세기 초반 기성세대에 반기를 들며 청소년 스스로가 능동적으로 자기를 형성해 나아가는 '자기교육'을 중심으로 '청소년 문화'를 형성코자 하는 시도가 있었으며 이후 문화의 '사회적 성격'을 주목하여 배울 기회가 없던 대상들을 포괄하는 '예술로서의 교육', '예술을 통한 교육'이 주창되었다. 독일의 문화예술교육은 1950년의 교육개혁에서 예술과목이 선택과목으로 축소되면서 위기를 맞기도 했지만, "라인하르트 페니히가 '예술교육'보다 '예술수업'을 주장하면서 새로운 예술교육운동의 전기가 마련되었다. 이 운동은 그 동안의 예술교육에서 중요하게 생각했던 개인의 예술적 잠재력보다는 예술적 개인의 사회적 관계를 더 중시하고 있는데, 예술작품은 사회의 한 생산물로서 즉 작품을 감상하는 사회 구성원과의 눈이나 입으로 대화를 나누는 의사소통을 의미하는 것으로 생각한 것이다 (이민희, 1995)." 문화예술교육의 추이는 1970년을 전후하여 더욱 '사회화'되어 예술교육시간에도 전통적인 예술교육 방법과 목적을 거부하고 정치적, 사회적 문제들의 상호관계와 중요성에 대한 소재가 다루어지게 된다.

독일 문화예술교육의 방향은 청소년복지라는 측면에서 교육정책이 수립되고 있는 데에서도 잘 나타난다. 독일의 교육은 '학교 교육'과 '학교 밖의 교육'으로 나뉘며 전자는 '교육과학부'에서 후자는 '가정·노인·여성·청소년부'에서 담당한다.

다. 내용으로 본다면 연방과 주, 지방의 군소단위 행정지역의 청소년문화예술교육단체, 청소년예술 미 창조학교, 각 구마다 설치되어 있는 국민교양대학(Volkshochschule)의 각종 문화프로그램, 학원 및 학교, 박물관 관련 프로그램 및 시설, 문화의집, 청소년 클럽, 문화서클, 뮤지컬 극장, 디스코텍, 체육·음악·비디오·컴퓨터 관련 프로그램 및 시설이 청소년 문화예술교육에 제공되고 있다.

나. 통합형 문화예술교육 사례

독일의 방과 후 교육은 프랑스와 마찬가지로 특이하게도 학교에서 이루어지는 경우는 거의 드물다. 대신 호르트(Hort), 전일제 학교(Ganztagsschule), 시민대학(VHS), 시, 종교계, 부모연대, 기타 각종 사립 단체의 청소년 복지기관, 각 시도에 등록된 각종 동호회 등에서의 방과 후 교육 활동이 매우 활발하다(김수동, 왕석순, 2000, 60). 한 예로 마인츠(Mainz)시의 독서재단(Lesestiftung)은 멀티미디어시대의 청소년들 독서문화를 진흥시키기 위해서 설립, 청소년들에게 책의 세계를 열어주기위해서 멀티미디어와 손잡고 다양한 프로그램들을 개발하고 있다. 구체적인 프로그램으로 '타이타닉'이나 '한 여름 밤의 꿈'과 같은 인기 영화나 연극의 대본을 독서교재로 제작하여 10,000여개의 학교에 보급하기도 했으며, 동화책에 등장하는 주인공들을 이용하여 학생들이 직접 이야기를 만드는 창작동화 경연대회를 개최하기도 한다. 학생들은 이와 같이 다양한 관점에서 개발된 학교 밖 프로그램들을 충분히 즐기기를 주저하지 않는다. 자신의 관심과 흥미, 소질에 맞는 방과 후 교육활동을 행하고 있는 학교 밖 기관을 교사와 부모의 상의 하에 선택하고 자신이 원하는 요일과 시간에 참여한다. 여기서 알 수 있는 것은 독일의 방과 후 교육활동은 자유 시간을 어떻게 교육적으로 활용할 것인가의 문제를 학교 밖의 다양한 기관에서 담당하고, 교육 내용 역시 학생들 스스로의 선택에 의해 즐겁게 이루어지고 있다는 점이다. 이것은 방과 후 교육 프로그램으로 학생들의 자유 시간을 구속하는 것과는 다르다. 방과 후 교육활동은 말 그대로 정규 수업이 끝난 학생들의 자유 시간에 이루어지는 교육 활동이기 때문에 학생들에게 과외와 같은 또 하나의 스트레스가 되어서는 안 되며 학생들의 '자발성'을 존중하는 학생 중심의 활동이 되어야 한다는 궁극적인 의도와 목적을 실천하고 있는 것이다.

한편, 방과 후 활동을 직접 실시하는 전일제 학교(Ganztagsschule)는 단순한 지식 전달 교육을 비판하면서 인격의 발달을 위해 자기 활동성을 강조한 독일개혁교육운동의 배경에서 방과 후 활동을 계획, 제공하고 있다. 전일제학교의 일반적인 특징은 방과 후에 점심식사를 제공하고 학교 과제를 도와주며 취미 및 특별활동에 많은 시간을 배려하고 있다는 점이다. 전일제학교에서의 방과 후 활동은 크게 동아리 활동, 여가활동, 프로젝트 활동으로 나뉘는데 이러한 활동들은 학년별 주간계획에 따라 요일별로 구성된다(김수동, 왕석순, 2000, 65-66). 동아리 활동과 여가 활동의 주제는 지역의 여건이나 상황에 따라 다소의 차이는 있으나, 일반적으로 예술 교육 분야의 경우 음악, 문학/예술, 그리기/만들기, 공작, 도자기 만들기, 사교놀이, 연극, 비디오 감상 및 제작, 직물 공예 등 매우 다양하다. 그리고 정해진 요일에 회원들이 모여 전문 교사와 함께 무엇을 할 것인지 기획하고 연습하여 공연이나 전시회 등을 개최한다. 또한 프로젝트 활동을 위해 전 학년이 주기적으로 박물관, 공연장 등의 공공 문화예술 공간을 방문하게 되어 있다.

(5) 캐나다

가. 문화예술교육 정책

캐나다의 문화예술교육은 각 지역에서 자체적으로 혹은 주에서 운영되는 몇 가지 “예술인-학교 연계 프로그램”이 실시되고 있다. 이 중 대부분은 최근 2004~2005년 사이에 신설된 것이 많으며 몇 년 동안 지속적으로 운영되고 있는 프로그램 중 대표적인 것은 온타리오 주와 마니토바 주에서 시행하고 있는 것으로서 각각 해당 주 문화협회의 지원금을 받고 있다. 아울러 연방정부 차원에서 시행되고 있는 이와 유사한 프로그램은 현재까지는 전무하다.

온타리오 주 문화협회가 이 예술교육에 관여하기 시작한 것은 1973년부터이며 마니코바 주 문화협회는 1976년부터이다. 양 문화협회에서 시행하고 있는 프로그램의 기본 유형은 예술인이나 공연단을 학교에 순회 공연케 하는 것으로 1회 공연, 1주일 상주 혹은 수주 일을 순회 방문 한다. 공연예술단의 경우 주로 1회 공연을 하고, 예술인의 경우 1주일 동안 학교에 상주하면서 워크세미나 학생들을 대상으로 하는 실기교육을 한다.

캐나다의 경우 미국의 NEA와 같이 연방정부 차원에서 시행하는 프로그램은 없으나 캐나다 평의회를 국립예술기관으로 규정한 설립법안에는 “예술과 예술작품에 대한 연구와 향수를 장려하고 진흥한다.”라고 교육적 역할을 명기해 놓고 있다. 이러한 역할에서 두 가지 교육적 측면을 고려해볼 수 있는데 그 첫째는 전문 인력교육에 대한 지원이다. 캐나다평의회는 국립연극학교, 국립발레학교, 반프 미술학교센터 등 전문교육기관과 국립 청소년 교향악단, 작가상주프로그램 등 전문교육프로그램들에 지원을 하고 있으나 초·중등과정 학생들을 대상으로 하는 기관은 국립발레학교와 왕립위니펙발레학교 뿐이다.

둘째 교육적 측면은 가장 광범위한 의미에서 개개인의 교육에의 공헌도, 즉 ‘예술을 통한 교육’의 개념으로 정규교육의 개념과 대비되는 비정규 교육을 뜻하는 개념이다.

예술교육과 관련된 캐나다 평의회의 역할은 다음과 같다.

연극분야의 경우, 청소년 관객을 대상으로 한 작품을 만들어 내는 극단 40여 단체 지원하여 보통 학교의 체육관이나 강당 등지에서 순회공연을 하고 있다. 이런 극단들은 유아와 청소년에 대한 심도있는 이해와 상호교류를 통해 어린이 등장인물 중심의 연극을 창작 공연하는 것을 의무로 하고 있다.

음악분야에 있어 캐나다 평의회의 지원을 받는 단체들은 대부분이 청소년 관객들을 대상으로 한 직접적인 프로그램을 제공하고 있다. 예를 들면, 캐나다 오페라단과 벤쿠버 오페라단은 학교에서 청소년 대상의 오페라를 공연하고 있으며 캐나다 평의회의 지원을 받는 많은 교향악단 또한 학교 순회공연, 입장료 할인을 비롯해 청소년들에게 여러 가지 특별 혜택을 주고 있다.

캐나다평의회의 기금지원을 받는 많은 무용단체 또한 청소년을 대상으로 하는 특별활동을 벌이고 있는데, 안무가와 학생들과의 만남이나 무용가와 학생들과의 만남, 그리고 페스티벌을 들 수 있으며 페스티벌에 대한 직접적인 지원보다는

페스티벌에 참가하는 지방의 예술가들에게 간접적으로 지원하고 있다. 또 다른 페스티벌로 캐나다평의회가 지원하는 국립도서전시회는 전국 각지의 도서관과 출판 관련기관 및 문학 작가 등이 무여 출판문화에 관한 다양한 활동을 벌이고, 시각예술과 매체예술 분야에서는 캐나다평의회가 지원하는 특별한 청소년 대상의 활동단체는 없지만, 기금지원을 받는 대부분의 화랑, 박물관등이 자체교육프로그램 중의 일부를 중등학생들을 위한 영상교육코스로 마련하고 있다.

나. 통합형 문화예술교육 사례

위에서 살펴본 바와 같이 온타리오 주의 문화예술교육에 대한 열의는 대단하다. 주 정부에서는 기자재, 교과서 등을 교사들과 협의하여 정함은 물론, 교사들이 일정 분야에 전문가가 될 수 있도록 지속적으로 교육시키며 방과 후 활동 및 커리큘럼도 교사와 협의하여 관장한다. 온타리오 주에 위치한 메리워드 가톨릭 고등학교(Mary Ward Catholic Secondary School)는 이와 같은 문화예술 교육 열의를 잘 실천하고 있다. 이 학교의 의무 수업시간은 4교시(14:30)까지인데, 방과 후에는 본인의 의사에 따라 자유롭게 자신의 프로젝트를 수행하도록 하고 있다. 방과 후 학교 형태로서 학교 교과 활동과 교과 외의 활동을 통해 자기 주도적 학습 스타일을 개발시키기 위한 학교 내 여러 클럽이 있으며 특히 예체능 중심의 프로그램이 매우 발달되어 있다. 이 프로그램은 크게 여섯 개 운영분야로 나뉘며, 이 중 문화예술 분야는 ‘국제적으로 유명한 미술, 음악, 그리고 공연할 수 있는 예술 프로그램’이라는 운영분야로 명명되어있다(경기도교육청, 2005, 23-24). 이 명칭에서도 알 수 있듯이 통합형 예술 교육을 지향하고 있다. 방과 후 활동으로 운영되는 프로그램은 성적과는 무관하며 프로그램 선택은 전적으로 학생 본인의 의사에 맡기고 있다. 지도교사는 우리나라의 경우와 유사하게 경우에 따라 정규교사나 지역사회의 외부 강사를 활용하고 있으며, 지역 내 대학과 긴밀한 연계를 가져 학생들에게 질적으로 우수한 교육을 제공하고 있다는 것 또한 눈여겨볼만하다(www.maryward.net).

(6) 호주

가. 문화예술교육 정책

호주는 연방제 국가로서 교육에 대한 의무는 헌법상 각 주(State)의 담당으로 되어 있다. 따라서 연방차원의 종합적인 예술교육이 이루어진다고 보기는 각 주 별로 지역의 특성과 요구에 맞는 예술교육이 이루어지고 있다. 그러나 세계적으로 지식기반사회로의 변화가 이루어지고 문화예술영역이 국가의 경쟁력이나 국민의 삶의 질, 나아가 산업전반에 미치는 영향력이 확대됨에 따라 연방정부 차원에서도 이러한 변화에 대응할 정책적 노력을 기울이고 있다. 즉 연방정부는 예술교육의 현실과 관련하여 이미 1994년에 상원에 “환경, 여가, 커뮤니케이션, 예술 위원회”를 구성하였는데, 이 위원회는 호주 전역의 예술교육기관, 단체를 대상으로 설문조사를 실시하였으며 이를 1995년 「예술교육(Arts Education)」이란 책자로

발간한 바 있다.

이 보고서에 따르면 예술교육의 가장 기본적인 목적은 학생들로 하여금 그들의 교육 경험을 풍부하게 만드는 것에 주어진다는 것이다. 즉 자기표현에 자신감을 갖게 하고, 삶을 다른 영역이나 학과 과목에서 보다 나은 성취를 이루게 하는 창의적이고 혁신적인 생각을 배양하며, 자기 주도적이면서 동시에 원활한 인간관계를 맺는데 도움을 주는 것이다. 나아가 자기 존중감을 갖게 하고 직업교육의 일환으로 활용될 수도 있으며 예술 분야에서의 경력을 쌓는다는 것, 자기 정체성을 확립하는 데에도 매우 중요한 역할을 담당하는 것으로 인식하고 있다.

또한 예술교육을 “예술을 통한 교육”이라는 입장에서 접근하는 특색을 보이고 있다. 예술교육은 학교와 지역사회의 모든 자원들을 이끌어내는 다양한 프로그램을 활용하는 것을 목표로 하고 있는데, 이는 호주정부가 예술분야에 대해 학교 안과 학교 밖을 포괄하는 방식으로 정책적 접근을 하고 있음을 보여주는 것이다.

호주는 예술교육의 범주를 무용, 연극, 미디어, 음악, 시각예술(관련예술, 공예, 디자인 등)의 5분야로 구분하고 있다. 예술정책에 대한 호주의 공식적 정책 목적은 예술교육을 창조적 예술을 감상, 이해, 그리고 참여하려는 신념을 발전시키기 위한 것과, 원주민과 섬 민족의 특수한 문화적 배경을 포함하여 호주의 다양한 문화적 유산을 이해하고 존중할 수 있도록 하는데 두고 있다.

호주의 예술교육은 예술의 통합적 측면을 강조하여 통합교육으로서의 예술교육이라는 측면을 강조하고 있다. 수도 지역(Australian Capital Territory)에서는 이러한 관점에 따라 예술교육에 대하여 다음과 같이 이해하고 접근하고 있다.

- 호주민족의 정체성과 문화적 자부심을 전달로서의 예술교육
- 환경 교육으로서 예술교육
- 성 평등(gender equity)으로서의 예술교육
- 정보 기술을 이용한 예술교육
- 다문화적 교육으로서의 예술교육
- 특수교육으로서의 예술교육

이러한 다차원적 목표를 예술교육 안에서 수행하기 위해서는 장르별 예술 교육 방식으로는 접근하기 불가능하다. 따라서 통합적 교육방식을 택하고 있는데 이에 따라, 초등학교에서는 여러 예술과목을 협동적으로 교육하는 Multi-arts experience를 강조하고 있으며 예술교과목의 구성 역시 다음과 같은 체계로 이루어져 있다.

- 창의성, 만들기, 표현하기
- 예술 비평과 미학
- 과거와 현재의 문맥(사회적, 문화적 그리고 역사적 맥락인식)에 대한 이해

이러한 예술에 대한 통합적 접근방식은 예술 교과목의 커리큘럼 내에서도 구체화되고 있는데 그 내용들을 살펴보면 다음과 같다.

- 무용

- 무용은 인간의 몸과 정신이 결합된 예술이자 신체로 표현하는 무언의 소통 언어
- 공연을 통해 자신의 신체에 관한 인식을 발달시키고, 표현 능력을 개발
- 무용감상을 통해 분석력, 묘사력, 판단력 등 비판적인 미적 시각을 발달
- 무용의 역사를 통해 그 속에 담겨진 사회적, 정치적, 종교적 이슈를 이해

○ 연극

- 연극은 역할이나 상황을 통해 실제 사건과 상상된 사건을 상연하는 것
- 학교의 연극수업은 즉흥, 역할놀이, 대본, 해석, 극적 퍼포먼스와 각색법 등 광범위한 활동을 포함
- 연극을 통해 협동심 개발, 논리적, 개념적, 상징적 그리고 비유적 사고력 증진
- 사회, 전통 연극 그 자체에 대한 기대감 발달

○ 미디어

- 21미디어 테크놀로지는 실제 혹은 상상된 경험의 재현을 구축하는데 사용되는 것으로 미디어 생산물로는 라디오, 필름, 텔레비전, 프린트, 컴퓨터기술을 포함
- 학교에서 미디어 수업은 미디어 텍스트가 생산, 배포 그리고 이해되는 방식을 가르침으로서 각 학생이 분석적 그리고 실제 작업을 통해 표현력과 의사소통 기술을 개발하는 것을 돕는 것을 목적으로 함
- 분석 작업을 통해서 미디어 이론을, 실제작업을 통해서 라디오, 필름, 프린트, 사진, 비디오, 텔레비전에 대한 기법과 생산방식을 이해

○ 음악

- 음악은 생활의 일부로서 학교에서의 음악수업은 음악의 본성, 생명력, 표현능력, 환기력 등을 더 깊게 이해하도록 도움
- 학생들에게 음악을 창조하고 만드는 작업, 음악 감상, 음악의 이론적 요소와 감상적 측면 사이를 분석하는 경험이 요구
- 음악프로그램이 갖추어야 할 3가지 목적
 - 즐거움과 성취감을 제공함으로써 모든 학생의 관심을 끈다.
 - 차별적인 학습 수준과 다양한 양식들의 요구를 충족시킨다.
 - 보다 발전된 음악적 지식과 기술로 학생들을 만족시키고 사고를 확대시킨다.

○ 시각예술, 미술, 공예, 디자인 세 부분으로 분류

- 미술 개념, 감정, 아이디어와 관련된 용어로 회화, 판화, 조각과 같은 특정 매체를 지칭 혹은 광범위하게는 금속미술, 섬유미술, 도자기 미술도 포함
- 공예, 기법적인 면을 강조하는 용어

- 학교 시각예술 수업에서 미술, 공예, 디자인 세 분야는 상호보완적으로 기능한다. 그러나 학교에 따라 실기 수업(스튜디오 작업)을 강조할 수도 있고 각 분야를 분리하여 각 작업만의 특수한 방식을 강조하기도 함
- 시각예술수업은 학생의 시각적 촉각적 작업을 창조하는 능력을 배양, 2-3차원적 미디어의 이해 도모, 전통적 작업방식과 새로운 기술을 탐험

나. 통합형 문화예술교육 사례

호주의 경우 빅토리아 예술대학은 2000년부터 일명 CFI(Centre for Ideas)라는 통합센터를 수립하고 미술, 무용, 연극, 영화와 TV, 음악, 제작 분야를 통합하는 새로운 형태의 공통교육과정을 개발하여 운영 중이다.

(7) 기타

기타 국가의 문화예술교육 정책 및 방과 후 통합형 문화예술교육의 사례로 홍콩, 러시아, 일본, 중국 등 아시아 주변 국가를 중심으로 살펴보고자 한다.

먼저, 홍콩은 2001년부터 2003년도에 정부의 교육 개혁안에 기초한 예술교육 통합 프로젝트가 시도되었다. 이것은 초, 중등학교 안에서 이루어진 세 개의 개별적 프로젝트로서 주제적 접근을 통한 미술, 음악, 무용, 연극의 통합, 지역공동체를 주제로 한 통합적 예술 공연, 다른 교과영역과 예술 분야의 통합이라는 방식으로 실시되었다(김재웅, 2007, 14-15).

러시아의 경우, 11학년 과정 중 3학년 이후 매년 배우는 ‘세계의 예술문화’ 과목이 통합형 문화예술교육의 가장 대표적인 예이다. ‘세계의 예술문화’ 시간에 학생들은 공연예술, 즉 연극, 무용, 오페라 등을 이론적으로 배우고, 또 실질적인 산 교육을 위하여, 한 달에 한 번씩 의무적으로 공연장이나, 전시회, 박물관 등을 직접 방문한다. 또한 과목명에서 알 수 있듯 러시아 이외 국가의 예술문화를 학년의 수준에 따라 전반적으로 다루고 영상물이나 무대를 통해 직접 관람하기도 한다. 이를 위해 대부분의 공연장들이 공연 전 시간을 학생들의 견학을 위하여 내부를 개방하고 있으며, 아무리 작은 소극장이더라도 극장건축법에 의하여 극장 규모에 맞는 전시관, 또는 박물관을 로비에 설치하고 있다. 또한 지역극장은 지역의 일반 학교와 연계하여 극장 견학 프로그램 등의 이벤트를 지속적으로 운영하고 있다(김태훈, 2002, 113-115).

교육 과정이나 체제가 우리나라와 비슷한 일본은 2001년 12월 문화예술입국(立國)을 목표로 수립한 문화예술진흥 기본법을 바탕으로 문화예술교육이 활성화되고 있다. 방과 후 교육은 다른 선진 국가들과 마찬가지로 학교 내부의 교육뿐만 아니라 지역이 함께 참가하여 방과 후 체험 활동을 책임지고 있다는 것이 특징이다(한국문화예술교육진흥원, 2006, 461-162). 또한 일본의 지역 기관들은 지역별 마츠리(おまつり: 축제) 문화가 활발한 일본의 특성을 살려 지역적 특색이 강한 전통 예능을 체험할 수 있도록 방과 후 교실을 마련하고 있다.

중국의 문화예술교육은 학생들의 적극적이고 주동적인 학습태도를 강조하며 실시되고 있다. 학교는 매년 조건에 따라

일상적이고도 통합성과 다양성을 중시하는 예술 활동을 실시하고 학교 예술 교과 과정과 연결시킨 활동을 병행한다. 이로써 예술교육의 형식과 내용을 확장시키고 더욱 풍부하게 한다. 각 성, 현 자치구의 각 교육 행정기관은 정기적으로 문화예술 전시 공연을 거행하고 각급 학교별로 정기적인 문화제 등과 같은 공연활동을 함으로써 학생들의 창조력과 감수성 개발에 힘쓰고 있다(한국문화예술교육진흥원, 2006, 178).

(8) 시사점

이상의 해외 사례에서 우리나라 방과 후 통합형 문화예술교육에 관하여 다시 한 번 생각해 보고 해결해야 할 문제들은 크게 다음 네 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 문화예술교육은 어디까지나 학생들의 자발적, 자주적 참여가 전제되어야 한다. 학생들은 학교가 마련한 다양한 학습 스케줄을 보고 스스로 자기 능력에 맞는 학습 계획을 설계하고 결정해야 한다. 학생들의 문화예술 배우기가 자칫 딱딱하고 지루한 의무 사항이 되지 않기 위해서는 학교에서 제시할 수 있는 프로그램의 다양화가 선행되어야 할 것이다. 학생들의 요구와 흥미를 반영하여, 극소수의 학생이 요구하더라도 원한다면 배울 수 있는 환경을 조성이 시급하다.

둘째, 방과 후 통합형 문화예술교육이 학교 내 뿐만 아니라 학교 밖에서도 활성화될 수 있다는 점을 상기해야 한다. 물론, 이는 지역 문화센터, 청소년 전문기관, 각종 동호회, 대학 동아리 등의 지역 기관의 협조와 호응이 필수적이다. 지역 기관들은 보유하고 있는 공간이나 시설을 제공하는 것 이외에도 강사 제공이라는 매우 큰 역할을 담당한다. 물론, 방과 후 학교의 교사가 정규 교사일 때의 장점도 있겠으나, 지역 기관에서 제공 가능한 전문인 강사는 교사의 입장에서는 업무 과중으로 연결되지 않는 점에서, 학생들의 입장에는 딱딱한 정규 수업 분위기에서 벗어나 더 큰 교육적 효과를 거둘 수 있다는 점에서 그 장점이 더욱 크다.

셋째, 문화예술교육은 단순히 문화예술 기능만을 배우게 하는 것이 목적이 아니라, 사회적인 교육까지도 책임져야 한다. 이를 위해서는 문화예술교육 프로그램은 각각의 학생들의 가정과 학교 및 지역 사회의 환경을 고려하여 설계, 제공되어야 한다. 그랬을 때 학생들은 다양한 문화예술 경험을 통해 자신이 처한 사회적 환경 특유의 문제들을 해결하고 해소할 수 있을 것이다.

넷째, 지속적 모델 개발의 필요성이다. 해외 선진 사례들은 수십 년의 시행착오 끝에 이루어진 결과물들이라 할 수 있다. 문화예술교육의 중요성을 인식하고 이제 막 도입 단계에 들어선 우리나라로서는 해외의 우수사례를 적극 검토하고 수용함은 물론, 자체적인 연구도 지속되어야 한다. 이를 위해서는 중앙정부와 지자체의 협조가 필수적일 것이다. 적극적인 호응 속에 많은 방과 후 통합형 문화예술 교육에 대한 지속적이고도 다양한 연구가 수행되어야 할 것이며, 모델 학교를 운영하여 그 결과를 분석하고 평가하며, 수정해 나가는 과정들이 계속되어야 할 것이다.

2) 국내 통합형 문화예술교육

한국에서 문화예술교육은 주로 문화정책과 교육정책 분야를 중심으로 다루어져 왔다. 문화정책 분야에서 문화예술교육은 문화시설 중심으로 다양한 강좌의 형태로 이루어져 온 반면, 교육정책 분야에서는 주로 교과과정을 중심으로 하는 소위 ‘음·미·체’ 교육과 기타활동을 통하여 이루어져 왔다.

본 장에서는 국내의 문화예술교육 정책(김세훈, 2004)과 통합형 문화예술교육 사례들을 살펴보고자 한다.

(1) 문화정책과 문화예술교육

기존의 문화정책은 일반적으로 창작자와 향유자를 중심으로 이들의 창작, 향수기회를 확대하는데 초점을 맞추어 왔으며, 그 속에서 교육과 관련된 부분은 특별한 관심이 주어지지 않은 채 다루어져 왔다고 할 수 있다. 그 동안 문화정책영역에서 추진되어 온 교육관련 활동은 크게 전문가 양성교육과 일반인을 대상으로 하는 교양 교육으로 구분해 볼 수 있다. 이 가운데 전문가 양성 교육은 한국예술종합학교나 한국전통문화학교 등 학교 설립이라는 형태로 나타났으며, 예술가의 재교육 활동을 지원하는 사업이나 전문 창작인의 육성과 관련된 활동들은 거의 이루어지지 않아 왔다.

이에 비해 일반인들의 교양, 여가교육 수준에서 활동들에 대해서는 적지 않은 지원이 이루어졌다. 각종 문화시설 및 단체들이 실시하는 문화, 예술 강좌에 대한 지원이라든지, 국가나 지방자치단체가 직접 운영하는 시설들에서의 다양한 강좌 프로그램들은 여가, 문화정책 차원에서 이루어진 교양수준에서의 문화예술교육들이라고 할 수 있다. 이와 같은 기존 문화정책에서의 문화예술교육은 다음과 같은 특징을 가지고 있다.

첫째, 기존의 문화정책에서 예술교육은 문화 교육적 관점과는 상호 연계성을 맺지 않은 채 이루어져 왔다. 예술교육은 예술교육만의 독자적인 영역을 가지고 있다. 예컨대, 예술적 기법이라든지, 예술적 표현 형식, 전문적인 기술 등과 같은 영역은 예술교육 고유의 영역이라고 할 수 있다. 그러나 그러한 독자적인 영역과 동시에 예술교육은 보다 큰 “문화적” 맥락과도 밀접히 관련된다. 곧 예술을 통하여 “지각과 상상작용을 발전시키고, 환경의 현실을 파악하고, 지각된 현실을 분석할 수 있는 비판적 능력을 발전시키며, 현실을 변화시키기 위한 창조성을 발전시킴”으로써 “개성적 표현과 사회적 통합을 발전”시킬 수 있다. 그러나 그동안의 예술교육은 대부분 여가나 기능 위주의 교육 중심으로 제공됨으로써 예술교육이 가지는 중요한 문화적 효과와 결과와 같은 부분은 예술교육의 맥락에서 배제된 채 추진되어 왔다.

둘째, 그동안 문화정책에서 문화, 예술과 관련된 교육은 다분히 여가활동을 위한 교육으로 인식, 전개되어 왔다고 할 수 있다. 여가나 취미활동 자체가 가지는 긍정적 기능은, 소극적이고 수동적인 의미에서 남은 시간을 무의미하게 소비하는 활동이 아니라 일상의 체계 속에서 자신을 발견하고 체험하며 확인함으로써 보다 나은 삶의 방향을 찾아가게 한다는 점에서 발견될 수 있다. 이런 점에서 원칙적으로는 일반인을 대상으로 하는 강좌나 프로그램의 형태로 제공되는 문화, 예술관련 교육활동이 여가나 취미 활동과 연계되는 것 자체에는 문제가 없다고 할 수 있다.

그러나 현실에서의 문화예술교육 활동이 단순히 여가 시간을 ‘보다 건전하게’ 보내는 한 방법으로 인식되어 전개되어 온 것이 사실이며 이러한 수준은, 문화정책에서의 문화예술교육이 일반인들의 여가와 취미활동을 적극적으로 발전시켜, 지각과 상상작용의 발전이라든지, 비판 인식의 확대, 미적 이해의 확장, 미적 의사소통 능력의 강화 등과 같은 목표를 달성해낼 수 있음에도 불구하고 그러한 성취를 거두지 못하는 상황으로 전개되었음을 나타낸다.

셋째, 문화정책에서의 문화예술교육은 학교 교육과의 연계보다는 사회교육 영역을 중심으로 이루어져 왔다. 정부 부처의 행정 영역 상 교육관련 부분은 교육인적자원부의 영역에 속하는 것으로, 문화정책 영역에서는 교육관련 목표나 내용이 상당부분 제외되어 왔다. 특히 학교교육, 대학교육을 중심으로 하는 공교육은 교육인적자원부가, 사회교육 부분은 문화관광부가 관할하는 것으로 되어 있는 현행 정부조직구조에서 문화정책은 공교육 안에서의 문화예술교육보다는 사회 교육 영역에서의 문화예술교육에 초점을 맞추어 왔다. 따라서 문화시설에서 문화, 예술 활동을 중심으로 하는 교육관련 강화를 제공하는 것이 문화정책 영역에서 실시되었던 문화예술교육의 주 내용이었다.

그러나 문화예술교육이 지향하는 바가 단순히 사회교육 영역을 중심으로만 달성될 수 없으며, 오히려 학교교육을 받는 기간동안에 문화예술교육과 관련된 교육을 얼마나 충실히 받았는지에 따라서 사회교육에서의 효과가 달라진다고 할 때, 문화정책과 학교교육과의 연계는 반드시 필요하다고 할 수 있다. 최근 들어 예술강사 지원사업이나 공교육과 문화기반시설의 연계 운영과 같은 논의들이 문화정책 영역에서 나타나기 시작한 것은 이러한 필요성에 대한 정책적 반응이라고 할 수 있다.

넷째, 문화정책 안에서 이루어지는 문화·예술 관련 교육은 그 내용에 있어서 사회적 맥락과의 연계성이 매우 취약한 특징을 보인다. 문화정책은 현실에 대한 진단과 미래에 대한 비전, 한 사회의 문화와 예술에 대한 이해가 복합적으로 작용하여 그 방향성이 결정된다. 이런 점에서 문화정책은 그 사회의 현실과 밀접한 관련을 가지고 있다고 할 수 있다. 예를 들어, 프랑스의 경우 문화부와 교육부가 공동수립, 발표한 “예술교육 5개년 계획”(2000)은 이 정책이 미국 주도의 세계화에 기반 한 “문화의 단일화”에 대한 프랑스적 대응임을 명시하고 있다. 마찬가지로 1997년 미국에서 발간한 “예술교육”은, 예술에 있어서의 질 높은 교육이 “미적인 감상력을 심화시키고, 창의력과 상상력을 자극하며, 우리의 삶과 우리가 살고 있는 사회에서 예술의 가치와 역할에 대한 이해력”을 증진시킨다고 강조하였다. 특히 취미로서의 예술교육과 전통에 기초한 예술교육을 강조하면서 미국이라는 사회 속에서의 일상의 중요성과 “미국의 정신적 가치” 붕괴의 문제에 예술교육이 기여할 수 있음을 밝히고 있다. 이와 같이 문화정책에서의 문화교육 혹은 예술교육이 각 사회가 처한 맥락들과 밀접히 연관되어 추진되고 있는 점과 비교하여 볼 때, 우리의 문화정책에서 문화·예술 관련 교육들은 이러한 지향에 대한 명시적 규정조차 마련되지 않은 채 우리사회가 처해 있는 여러 사회적, 문화적 상황들과는 관계없이 이루어지고 있다.

다섯째, 기존의 문화정책 틀 안에서 이루어진 문화예술교육은 기성 장르나 예술적 표현 형식, 기법을 넘어서는 새로운 장르에 대한 이해와 지원이 매우 부족하였다. 예술적 창의성이 자유로운 시도와 상상력에 기초한 표현 형식 및 기법의 다양화와 크게 관련되어 있다고 볼 때, 그동안의 문화예술교육은 새로운 장르나 표현형식들에 대해서는 크게 우호적인 환경을 조성하지 못해왔다. 이와 같은 상황에서 문화예술교육은 창의적 사고와 형식을 시도하고 실험하는 영역이 되기보

다는 기존의 예술장르 및 예술적 표현 형식, 기법들을 반복적으로 배우는 영역으로 활용되었다.

문화정책 안에서 실시될 문화예술교육의 이와 같은 특징들은 따라서 문화정책이 지향하는 바를 구현하는 효과적인 수단으로 활용되었다기보다는 단순한 여가와 취미의 영역으로, 기법과 기술을 중시하는 예술의 영역으로, 사회적 맥락과는 관계없는 사업 및 프로그램의 영역으로 자리잡아왔음을 보여준다.

(2) 교육정책과 문화예술교육

문화정책에서 문화예술교육이 부처 내에서 정책적 우선순위를 가지고 접근되어 오지 못했던 것과 마찬가지로, 교육정책에서도 문화예술교육은 여러 가지 이유로 인해 교육 정책의 중요한 대상이 되어 오지 못하였다.

이러한 이유 가운데 가장 큰 것은 역시 입시 위주의 교육을 지적할 수 있다. 입시 위주의 교육이 공교육 과정 전반을 지배하고 있는 현실은 단순히 교육정책의 문제라고 할 수는 없다. 사회적으로 이러한 교육 구조를 만들어 낼 수밖에 없는 분명한 현실이 존재하며, 교육정책은 일정 부분 이러한 사회적 현실을 반영한다. 그러나 그러한 배경이 무엇이건 간에, 교육정책에서 문화예술교육은 학교교육의 입시지향성으로 말미암아 매우 제약되고 축소된 형태로 전개되어 왔으며, 교육정책은 이러한 학교교육의 현실을 그대로 방치하여 왔다고 할 수 있다.

교육정책에서의 문화예술교육은 크게 교육단계에 따라 제공되어 왔다. 곧, 교육정책 안에서의 문화예술교육은 초·중·고등학교에서의 문화예술교육과 대학교에서의 문화예술교육으로 크게 나누어지며, 각 단계에서는 예술장르별로 구분되는 특징을 보여준다. 초·중·고등학교에서의 문화예술교육은 교과과목에서는 예·체능 교과의 형태로, 교과과목의 과정에서는 방과 후 활동, 특기적성활동, 재량활동 등의 형태로 이루어진다. 교과과목을 통하여 이루어지는 예능교육에는 음악, 미술교육이 포함되고 체육교과 일부에 무용교육이 포함되기도 하지만, 일반적으로 무용교육은 이루어지지 않고 있다. 이에 반해 방과 후 활동, 특기적성 활동, 재량활동 등의 시간을 통하여서는 상대적으로 다양한 활동들이 전개되고 있으며, 이러한 활동의 영역에는 미술, 음악 영역 이외에도 영화감상, 합창, 댄스, 문예, 밴드 활동 등이 포함되고 있다.

초·중·고등학교에서의 문화예술교육이 이처럼 교과과목에서는 매우 취약하지만 기타 활동에서 상대적으로 다양한 모습으로 이루어지고 있다면, 대학에서의 문화예술교육은 예술교육, 특히 각 예술장르별로 독립된 학과를 중심으로 예술전문인 교육의 형태로 이루어지고 있다. 이와 같이 학교 급별로 제공되고 있는 문화예술교육과 관련하여 기존의 교육정책은 다음과 같은 특징을 가지고 있다.

첫째, 예술교육 목표에서 선언적으로 제시되고 있는 것과는 달리 교육정책 현장에서는 예술교육의 의미나 중요성, 비중 등에 대한 분명한 인식과 공감대가 형성되지 못한 채 예술교육이 이루어지고 있다. 현행 입시 위주의 교육은 앞서도 지적한 바와 같이 교육정책 자체 내에서 해결할 수 있는 문제는 아니다. 사회적 수요를 반영하여야 하는 교육체계에서 입시를 중심으로 교육과정이 구성되는 것은 당연한 것이 아니라고 하더라도 불가피한 측면이 없지 않다. 그러나 이러한 부분을 인정한다고 할지라도 예술교육이 전인교육에 필수적인 영역이라고 인식된다면, 현행 교육체계 안에서 예술교육이

어떻게 실시되어야 하는지에 대한 분명한 정책적 방향이 설정될 필요가 있다.

예술교육의 방향이 분명하게 설정되지 못하고 있는 것은 교육정책 내에서 예술교육에 대한 심도 깊은 이해가 부재하다는 것을 반증한다. 예술교육이 단순히 악기나 미술 도구를 다루는 기능적 차원에 머물거나 음악이나 연극 등을 몸소 실연하는 실기의 수준을 넘어서 개인의 잠재능력 계발과 전인적 인격의 발달, 나아가 자신과 대상에 대한 반성과 성찰, 사회적 의사소통의 중요 기제로 작용할 수 있다는 인식이 분명하게 존재한다면, 교육정책에 있어서 예술교육은 지리, 정치, 경제 등과 같은 여타 과목들보다 훨씬 더 본질적이고 근본적인 중요성을 가지는 교육 영역으로 인식될 수 있다.

그럼에도 불구하고, 입시가 매우 중요한 사회적 관심사라는 이유로 예능과목의 수업 시간 수를 다른 과목에 비해 가장 우선적으로 줄이고, 자율적 운영의 확대라는 취지 아래 입시 과목에서 제외하려고 하는 것은 현행 교육정책 아래서는 예술교육이 가지는 중요성이 그만큼 부각되지 못하고 있다는 것을 의미한다.

둘째, 교육정책 안에서의 예술교육은 문화 교육적 관점과는 거의 혹은 전혀 관계를 갖지 않은 채 이루어져 왔다. 예술교육은 그것이 개인 심성의 발달이나, 악기 혹은 예술 도구를 다루는 기본적인 능력, 아마추어 혹은 전문적 기예의 습득으로 인식되는 한, ‘현실적 유용성’과는 관계가 없는 것으로 인식될 수 있다. 그러나 보다 확장된 의미에서 예술자체의 기술이나 기법이 아니라 예술이 다루는 대상, 예술이 관계하는 사회, 예술을 통하여 소통하고자 하는 세계와의 관련성 속에서 바라본다면, 예술교육만큼이나 존재하는 사물이나 사건, 상황 등은 그러한 대상에 대한 심도 깊은 이해와 재해석을 필요로 하며, 그만큼 개인과 이웃, 사회에 대한 내재적인 반성과 성찰을 요구한다.

이러한 점에서 예술교육은 전문적인 특화를 필요로 하는 자체의 독자적인 영역을 가지고 있음과 동시에 개인과 사회에 대한 물음, 대상에 대한 성찰과 반성, 사회적 의사소통의 문제 등과도 직접적으로 연결되며, 이런 점에서 넓은 의미의 문화 교육적 측면과 밀접히 관련되어 있다고 할 수 있다. 그러나 이러한 관련성에도 불구하고 기존의 교육정책 안에서의 예술교육은 단지 예술적 기예라는 부분을 중심으로 전개되어온 측면이 강하다.

셋째, 교육정책에서 예술교육의 중심은 주로 장르교육에 두어지고 있다. 예술교육에 있어서 장르 중심의 접근은 우리나라에서만 독특한 것이 아니며, 세계 모든 국가에서 장르를 중심으로 하는 교육이 이루어지고 있다. 그러나 예술교육이 장르중심으로 이루어진다는 점과 교육정책에서 예술교육을 장르 중심으로 다룬다는 것은 다른 문제이다. 예술교육에 있어서의 교육정책은 장르 예술을 가르치는 것을 목표로 하지 않는다. 장르는 예술의 한 형식이며 예술이라는 매개를 통하여 개인이 표현하고자 하는 바를 표현할 수 있게 하는 다양한 방식 가운데 하나이다.

장르 중심의 교육은 그것이 가지는 현실적 필요성과 유용성에도 불구하고, 그 인식이 장르를 넘어서는 예술이나 장르를 통합하는 예술에 대한 상상력을 제한함으로써 결과적으로 예술교육이 가져올 수 있는 무한한 상상력의 활동을 제한하는 역기능을 가져온다고 할 수 있다. 마찬가지로 같은 장르 안에서도 기존의 형식을 뛰어넘는 새로운 예술형식이 만들어질 수 있는 가능성을 축소시키는 경향이 있으며, 이러한 새로운 양식에 대한 보다 개방적인 태도를 갖게 하는데 적지 않은 인식적 장애를 초래한다고 할 수 있다.

따라서 교육정책에 있어서 예술장르는 예술교육이 지향하는 바를 충실히 구현해내는 매개 영역으로 이해되는 것이 바

람직하다. 교육정책에서 예술교육이 이렇게 자리매김 된다면, 예술교육정책의 방향은 장르 중심보다는 주제 중심으로 그 목표가 설정되는 것이 바람직하다. 다시 말해서, 교육정책은 예술교육이 지향하는 목표와 성취하고자 하는 내용을 중심으로, 각 예술 장르가 그러한 목표와 지향을 각각의 영역에서 성취할 수 있도록 하기 위해서는 가장 적절한 접근 방식이 무엇인지에 대해 고민할 필요가 있다.

넷째, 교육정책 안에서의 예술교육의 또 하나의 특징은 교육정책 자체가 공간중심으로 접근되고 있다는 점이다. 곧, 교육정책에서 고려되는 예술교육은 학교나 대학이라고 하는 공간을 중심으로 이루어져 왔다. 이러한 경향의 근저에는 교육은 학교 안에서 이루어지는 것이며, 따라서 교수·학습관계는 학교를 중심으로 이루어지는 것이 바람직하다는 인식이 자리하고 있다. 이로 인하여 학교 밖에서 교육적인 목적으로 다양하게 활용할 수 있는 인적, 공간적 자원들이 교육정책 안에서 적극적으로 고려되지 못하였다.

최근 들어, 학교 예능교육에서 학교 밖 문화시설이나 인적 자원들을 활용하고자 하는 시도들이 이루어지고 있다. 교과과정과 관련하여 학교 주변 문화시설을 이용하거나 예술 분야를 전공한 전문 인력들을 예능 교과 강사로 채용하는 경우가 그러한 사례이다. 그러나 교육정책 안에서 이러한 시도들을 아직도 여전히 주변적인 위치를 차지하고 있으며, 이에 따라 그 운영의 효과 또한 학교 외부의 인적, 공간적 자원을 활용하고자 했던 초기의 목적을 크게는 달성하지 못하는 모습을 보여주고 있다.

다섯째, 교육정책에서의 예술교육이 학교와 대학 등 교육 공간을 중심으로 주로 고려됨으로써 전 생애를 포괄하는 통합적인 예술교육 체계를 구축하지 못하였다. 기존의 교육정책은 초·중·고등학교에서의 예능교육이나 대학에서의 예술교육만을 그 영역 안에 포함시키고 있으며, 초등학교 이전에 이루어져야 하는 예술교육이나 대학 이후에 이루어져야 하는 교육에 대해서는 직접적으로 관여하지 못하는 모습을 보이고 있다. 근래 들어 일생을 통한 교육이라는 차원에서 유관기관들을 지정하고 이러한 시설들을 통하여 다양한 교육들이 실시될 수 있도록 조치하고 있으나 이러한 시도는 다양한 기관들을 지정하여 대학 이후의 시기에도 교육을 받을 수 있는 시스템을 구축하여 놓은 것일 뿐, 일생을 통하여 이루어지는 교육 체계 안에서 예술교육이 단계별, 수준별, 내용별로 어떻게 제공되고 이루어져야 하는지를 제시한 것이라고 볼 수는 없다.

이와 같은 맥락에서, 대학에서 이루어지는 예술교육은 초·중·고등학교에서 이루어지는 예술교육과의 연계성이 고려되어 있지 못하며, 일정 부분 단절적인 모습을 보여준다고 할 수 있다. 예컨대, 초·중·고등학교 예능교과 수업에서 가르쳐지는 수업 내용이 수준별, 발달단계별, 내용별로 서로 일관된 연계성을 가지고 있는지, 대학교에서의 수업이 그 이전 수업의 연장선상에서 기획되고 있는지 하는 문제 등은 교육이 연속성이라고 하는 차원에서 중요하게 고려하여야 할 사항이다. 또한 대학교에서 이루어진 예술교육에 대하여 사회적으로 재교육, 계속 교육의 기회가 제공되고 있는지, 유아시기에 있어서의 예술교육은 어떠한 내용과 방식으로 이루어져야 하는지 등은 일생을 통하여 이루어지는 교육과 학습이라는 측면과 관련하여 예술교육정책에서 중요하게 다루어져야 할 영역이다.

이러한 국내 문화예술교육과 관련해서 학교 내·외에서 실시되고 있는 문화예술교육의 고질적인 문제점을 지적하면 다

음과 같다(정갑영, 2000). 먼저, 예술교육이 예술을 생활 속에서 감상하는 예술 소비자 중심이 아니라, 예술을 위한 교육 즉, 예술 생산자 중심의 교육으로 이루어지고 있다는 점이다. 둘째, 예술을 기능교과로만 생각하는 경향이 있다. 셋째, 현재 교육부에는 예술교육 정책을 전담하여 담당하는 담당자가 없다. 학교교육에서 예술교육이 자리 잡기 위해서는 예술 교육 전담자가 꼭 필요하다. 넷째, 교사 교육이 제대로 이루어지지 못하고 있다. 학교 예술교육이 직관력과 창의성 중심으로 바로 서려면 교사교육이 바로서야 한다. 다섯째, 삶과 유리된 예술교육이 이루어지고 있다. 예술교육은 학생들이 삶 속에서 직접 접하고 보고 느껴보고 경험하는 것들 중에서 예술적인 요소들을 찾아내는 삶 속에서의 교육이 되어야 한다. 여섯째, 분과적 예술교육이 예술의 통합적 성격을 저해하고 있다. 일곱째, 학교와 사회에서 서로 분리된 예술 교육이 이루어지고 있다. 여덟째, 평가 중심의 예술교육이 이루어지고 있다는 것이다.

최근 학문 간의 뚜렷한 경계선이 점차 약화되고 있는데, 이는 서로 다른 지식들의 연계성이 강조되고 이들 간의 통합이 이루어짐에 따라 그 안에서 새로운 지식이 창출되기 때문이다. 교육에서도 교과 또는 학문 간의 경계를 넘어서는 통합교육에 대한 관심이 높아지고 있다.

서구의 경우 통합적 예술교육에 대한 논의는 교육자들 사이에서 수 십 년 간 지속되어왔다. 이런 논의의 배경으로는, 하나의 예술분야를 포괄적인 맥락 안에서 이해한다는 것이 다른 예술분야 또는 학문분야와의 연관성에 대한 이해를 필연적으로 요구한다는 사실을 들 수 있으나 최근 매체기술의 디지털화가 가속화됨에 따라 예술의 분야의 “탈장르화, 복합 매체화”의 경향이 심화되는 것과도 깊은 관련이 있다. 그 밖에 예술이 전통적으로 점유해왔던 고상한 자리에서 내려와 일상의 삶 또는 생활 속에서 친숙하게 만날 수 있는 것으로 확장되고 있다는 점도 예술교육의 패러다임을 통합적 방향으로 전환시키는데 한몫을 하고 있다. 이에 대하여 마텐클로트는 “장르중심의 예술교육보다는 장르를 넘나드는 의미의, 그리고 전통적 제도화된 예술영역과 생활 세계의 영역이 넘나드는 현상들이 늘어가고 있다”고 지적하였다. 이것은 학교 안에서의 예술교육의 핵심목표가 예술전문가의 육성이 아니라 예술향유자를 길러내는 것으로 변화하였음을 가리킨다. 이러한 방향으로 나아갈 때 예술교육 안에서 그 입지를 견고히 할 수 있게 된다.

최근 문화예술교육에 대한 정책적 지원이 활발한 가운데 시대적 흐름에 맞는 예술교육의 새로운 방향을 모색하려는 다양한 논의가 일어나고 있으며 그 일례가 통합적 접근에 대한 관심이다. 특히 오늘날의 문화예술 분야에서는 눈부시게 발전한 디지털기술에 힘입어 대중예술과 순수예술의 경계가 더 빠르게 허물어지고 다양한 장르를 결합한 새로운 형식이 발전하고 있다. 따라서 문화예술교육도 예술 안과 밖의 다양한 지식분야를 아우르는 통합적이고 총체적인 방향으로 나아가고 있다(김재웅, 2007, 9-15).

(3) 사례 분석

국내 통합형 문화예술교육의 사례를 살펴보면 다음과 같다.

경기도 여주군은 폐교를 임대 활용하여 밀머리 미술학교를 열어 학교를 중심으로 다양한 통합형 문화예술교육 프로그램을 전개하였으며 그 내용은 <표 2>와 같다(서은숙, 2005, 46).

<표 2> 경기도 여주시 대상별 프로그램

분류 대상별	프로그램 명	목 적	비고
어린이	여주 어린이 농악대	특기적성교육	°생태적 집짓기 매뉴얼 제작 °농촌공교육 연계 프로그램 개발 연구
청소년	도자기 역사 탐험과 제작수업	통합교육(역사+미술)	
청소년	공간, 생태 보고서 제작 도·농 교류	통합교육(과학+미술)	
청소년	여주지역 테마 관광지도 만들기	통합교육(역사+미술)	

농촌지역이라는 그 지역의 특성을 살려 지역의 특산물인 도자기 역사 탐험이라는 것과 제작 수업이라는 프로그램을 통해 역사와 미술을 통합한 수업이 특징적이라 할 수 있다. 지역의 특성(폐교를 밀머리학교로 다시 활용)을 살린 미술 프로그램을 활용하고 있다. 그러나 어린이와 청소년들로만 그 대상이 한정되어 있고, 문화예술교육이라는 프로그램을 활용하는 데 있어, 미술과 음악은 활용되어졌지만 무용 등 다른 예술 장르와의 통합은 미비하다.

또한 2005 경기지역 청소년 문화예술동아리 지원 캠프의 경우, 경기지역에서 활동하고 있는 밴드, 댄스, 풍물, 신문 만들기 동아리, 축제기획단, 영상동아리, 학교 방송반 등의 청소년문화예술동아리가 한 자리에 모여 서로 다른 분야에 대해 체험하기와 자신의 분야에 대한 집중 워크숍을 통해 체험하고 성장하는 프로그램으로 다음 <표 3>과 같이 진행되었다(인천문화재단, 2006).

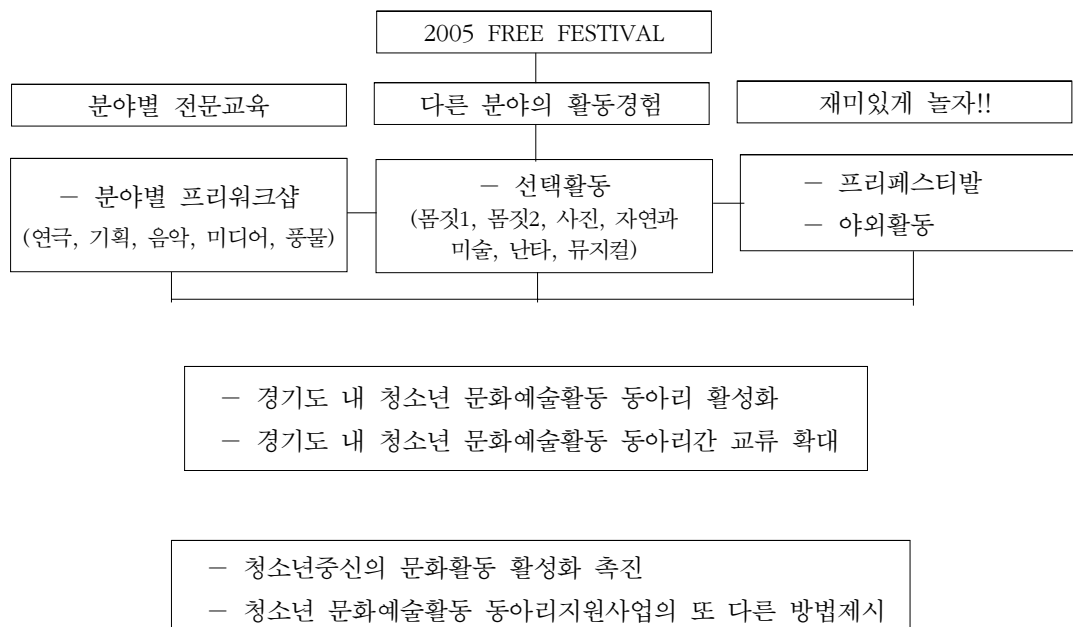
〈표 3〉 2005 경기도청 청소년 문화예술동아리 지원 캠프

□ “2005 FREE FESTIVAL” 세 가지 중심 방향!!

- ☞ 자신이 활동하고 있는 분야를 좀 더 깊이 배우자!!
- ☞ 다른 동아리와 함께 공유하고 교류하자!!
- ☞ 내가 하고 있는 활동으로 재미있게 놀자!!

□ “2005 FREE FESTIVAL”목적

- 캠프에 참가한 각 분야별 동아리들의 활동지원과 자치적인 운영을 위한 기초 교육을 실시한다.
- 캠프에 참가한 동아리들 간의 교류와 다른 분야의 경험을 위한 활동공유와 다른 분야의 활동체험 시간을 가진다.
- 캠프에 참가한 동아리들이 자신이 하고 있는 동아리활동을 하며 자유롭게 문화활동을 즐길 수 있는 시간을 가진다.
- 이후 지역을 거점으로 한 청소년 문화예술활동 지원에 대해 효과적, 효율적 운영방안을 모색한다.



같은 지역에서 활동하는 동아리들을 모두 한데 어우러지게 했다는 데에서 통합적인 여건 조성이 충분히 이루어졌다고 볼 수 있다. 자신이 속한 분야에 대한 전문교육 뿐 아니라 다른 분야의 활동까지도 선택적인 경험을 할 수 있도록 했다는 점, 그리고 자유롭게 문화 활동을 즐길 수 있는 프리페스티벌은 통합형 문화예술교육의 나아갈 방향을 제시해 주는 듯하다. 그러나 단기간의 캠프 일정에 맞춘 교육활동들이라 심도 있게 다루어지지 못했다는 점에서 매우 아쉽다.

서울시가 연세대학교에 위탁 운영하는 직업체험센터인 하자센터는 음악, 영상, 웹, 디자인, 시민문화 등 5개 스튜디오

를 기반으로 다양한 문화 활동을 실험하는 청소년 문화작업장이다. 운영주체는 다른 법령에 의거한 공공주도형이면서 교육목표로 보았을 때는 시민교육으로서의 문화예술교육과 전문예술가 양성교육기관 둘 다에 속한다고 볼 수 있다.

하자센터에서 운영되고 있는 프로젝트 중 하나인 ‘재활용 상상놀이단’은 학교 안 밖의 청소년이 함께 팀을 이루어 우리 주변의 재활용품을 악기로 이용하여 타악기 음악을 연주하는 밴드를 만든 사례이다. 재활용 상상놀이단은 우리사회의 문화예술교육이 갖는 낙후성을 개선해보겠다는 목적 하에 꾸러졌으며, 성공한 예술일수록 청소년이나 시민의 문화적 실천과 괴리된 채 화려한 볼거리에 머물러 있는 현실에 도전해보겠다는 문제의식과 목표를 갖고 있다. 즉, 문화예술을 통해 감수성과 창의력을 기르는 체험 중심의 통합적인 문화예술교육을 전개하고, 공동체와 관계의 학습을 하고자 하는 것이 재활용 상상놀이단의 교육목표이다.

재활용 상상놀이단은 각 스튜디오별로 이루어지던 작업방식을 뛰어넘어 기존의 성과물을 상호 결합하고 문화예술 장르와 미디어 간의 경계를 넘나드는 통합적인 방식에 대한 고민 하에 구상되었다. 장르나 미디어 경계 내부에 중심을 두는 작업은 정보화 시대와 창의적 지식기반사회의 문화예술교육으로 부적합하고, 청소년 문화 활동의 사회진출모델이라는 사회적 기대에도 부합하기 어렵다고 판단한 것이다.

이런 맥락에서 재활용 상상놀이단이 선보인 ‘허벌-하자 프로젝트’에는 음악과 무용이 있고, 마임과 연극이 있으며, 즐거운 스포츠 활동이 모두 어우러진 공연이 핵심 프로그램으로 구성되어 있다. 허벌이란 영어로 ‘악자지껄’이란 뜻으로 호주의 스티브 랭턴 부부가 2002년 경남 산청 간디학교에서 한국에 처음 소개한 새로운 음악과 소리 만들기 작업으로서 파이프, 배수관, 철조각, 페타이어, 몸을 이용한 소리 등을 이용해서 훌륭한 소리를 만들어 내는 문화예술 활동이다. 허벌 프로젝트는 문화예술교육과 활동을 요구하는 모든 세대와 계층 및 지역사회에 얼마든지 응용할 수 있는 공동체 문화예술 프로그램인 것이다. 이 때문에 허벌 프로젝트는 미술, 음악, 체육, 무용 등의 서로 나뉘어져 ‘죽은 학습’이 되고 마는 기존 예체능 교육모델이 아니라 문화와 예술의 본래 취지에 맞게 통합적이고 사회적인 순환에 들어맞는 모델로 평가받고 있다(장인자, 2005).

청소년들은 이 과정 안에서 ‘관계’를 학습하고, 공동체의 감성을 익히며, 문화예술의 생태주의적 철학과 방법론을 통해서 자아정체성과 잠재력을 계발하는 계기를 발견하고 체화해 간다. 산업자재나 생활용품을 뒤져서 소리와 화음을 빚어내는 예술품으로 만드는 과정과 굳어버린 자기 몸을 두드려서 다양한 리듬과 공동체 퍼포먼스를 만드는 과정은 그 자체가 흥미롭고 통합적인 문화예술교육이 되는 것이다.

난나학교는 대화문화아카데미가 서울시의 위탁을 받아 운영하고 있는 서울시립 강북 청소년 수련관 내의 도시형 대안학교이다. 청소년들이 춤, 노래, 연극 등 문화예술 활동을 통해 자유로운 상상력과 적극적인 자기표현을 키우는 데 무게 중심을 두고 있는 학교이다.

이 학교는 2003년에 ‘아낌없이 주는 나무’라는 공연 자원봉사단을 만들어서 활동하면서 문화예술교육을 새롭게 시도하기도 하였다. ‘아낌없이 주는 나무’는 문화예술 체험활동과 연계해 청소년들이 자신의 문화적 감수성을 자연스럽게 발견할 수 있도록 유도해내는 것이 기획의도이자 교육목표이다. 고아원, 방과 후 학교, 노인 복지시설, 대안학교 등에서 대상에

맞게 공연을 재구성하고 실제로 진행하면서 함께 나누는 경험을 했다. 2003년 여름방학 워크샵에서 인형극, 소리와 리듬, 몸짓극 등을 연결하여 하나의 완성된 작품을 만들었다. 준비과정은 1단계에서 4단계로 진행되었다(장인자, 2005, 39).

〈표 4〉 아낌없이 주는 나무 프로젝트 설계

단계	내 용	
1단계	명 칭	표현예술과정
	목 표	이야기를 예술적 형태로 표현하기
	내 용	재미있는 이야기 찾기 : 동화, 세계의 설화, 자신들의 이야기 인도의 설화 ‘항아리의 눈물’을 아이들과 함께 읽고 극의 구성에 대해 토론하기 인형극 형태로 구성하기로 결정 역할을 정하고 인형 만들기 기본표현활동 : 연극놀이, 표현예술, 인형극
2단계	명 칭	문화예술체험과정
	목 표	인형극, 소리와 리듬, 몸짓극 집중 워크샵 및 하나로 연결하기
	내 용	인형극 워크샵 : 인형만들기, 대사연습, 동작구성 소리와 리듬 워크샵 : 리듬만들기, 전체소리 구성하기 몸짓극 워크샵 : 인형극과 소리와 리듬을 하나로 구성하기, 리허설
3단계	명 칭	작품 창작 심화과정
	목 표	하나의 작품을 다양한 형태로 재구성하기
	내 용	공연관람 대상에 맞게 재구성 : 어린이, 청소년, 노인
4단계	명 칭	공연예술봉사활동
	목 표	만든 작품을 무대에 올리면서 자신감을 키우고 공연봉사 경험을 통해 나눔을 배움
	내 용	공부방, 보육원, 노인복지관, 대안학교 등을 돌며 공연봉사활동

자신의 문화적 감수성을 자연스럽게 발견할 수 있도록 유도해내는 것을 교육목표로 설정했다는 점에서 올바른 문화예술교육의 방향으로 보여 진다. 또한 인형극·소리와 리듬·몸짓극을 구성하고 이를 하나로 연결하여 작품으로 공연하기에 이르기까지 창작중심의 통합형 교육활동을 엮을 수 있다. 그러나 활동의 대부분이 창작과 작품 발표에만 너무 치우쳐 있다는 데에 문제점이 제기된다.

한편, 국립어린이청소년도서관에서는 겨울방학 동안 어린이들의 독서 활성화를 위해 연극놀이 ‘책 읽는 놀이터’를 운영하고 있다. ‘책 읽는 놀이터’는 도서관과 한국예술종합학교가 공동 개발한 프로그램으로 아동을 대상으로 독서 후 연극 활동을 유도하고 있다. 즉, ‘브레멘 음악대’나 ‘해와 달이 된 오누이’, ‘혹부리영감’등 아이들이 줄거리를 잘 알고 있는 동화는 강사가 동화 속 상황을 제시한 뒤 아이들이 자연스럽게 대사와 움직임을 하도록 이끌며 처음 접하는 창작동화는 강사들이 책을 읽어주며 내용에 따라 연극 활동을 유도한다. 아이들의 상상력과 창의력을 기르는 것이 프로그램의 목표인 만큼 동화책을 연극으로 재구성하는데 그치지 않고 새로운 상황을 스스로 그려보게 하기도 하고 있다(국립어린이청소년도서관, 2006, 12).

또한 익산 마동도서관에서는 관내 5~6학년 초등학교생을 대상으로 독서체험 교실 ‘우리! 도서관에서 놀자’를 운영하고 있다. 이번 독서체험 교실은 매월 하나의 주제를 정해 책을 읽고, 만들기와 놀이, 자연탐험 등을 통해 자연스럽게 책과 함께 할 수 있는 기회를 제공하고 있으며, 또 단순한 글쓰기와 토론수업이 아닌 책 안에서의 느낌을 자연과 생활 속에서 직접 비교하고 체험해볼 수 있도록 유도하고 있어 어린이들의 정서순화에도 큰 도움이 되고 있다(황금숙, 2006, 70).

송곡여자고등학교에서는 교사나 학생들에게 <건축무한육면각체>나 <동감>이란 영화에서 주인공들이 도서관을 이용해서 자신의 문제를 해결해가는 과정을 보여주고, <봄날의 꿈을 좋아 하세요>나 <러브레터>등에서 도서관에서 어떻게 게임도 하고 놀 수 있는지를 편집하여 보여줌으로써 학교도서관에 대한 이용지도를 하고 있으며 또 그런 영상에 영감을 받은 아이들이 <도서관이용권장 홍보영상>이나 <도서관에티켓영상>을 직접 만들어내고 있다. 또한 일반 미술교과에서는 수업 중에 아이들이 자신만의 그림책을 만들고 그리면서 자화상을 정립하고 있으며, 또 수업시간 중에 도서관에서 읽고 싶은 책을 고르고 그 책을 충분히 소화하여 그 책을 다른 친구들에게 소개하는 연극(간단한 촌극이지만)을 만들고 심지어 영상을 만들어 자신들이 읽은 책을 친구들에게 재미있게 소개하며 노래가사를 바꾸는 등 독서를 문화예술교육과 연관시키고 있다(이덕주, 2006, 12). 독서는 내면세계의 자그마한 움직임과 변화, 그리고 독서 그 자체에 큰 의미를 부여하고 있기 때문에 다른 예술 장르와의 소통에 별 관심이 없는 경향이 있다. 그러나 위의 사례처럼 연극이나 영상, 음악, 미술 등의 예술분야와 엮어지면서 오히려 독서 후의 내면화 과정에 훨씬 큰 영향을 미친다고 보여 진다.

최근 한국문화예술교육진흥원에서는 농산어촌 방과 후 학교 문화예술교육 시범사업을 추진하고 있다. 이는 기존의 학교교육에서 시행되어 온 예술교육 즉, 음악, 미술 등의 표현기능중심의 교육에 치중함으로써 실제적 삶 속에 전이(transfer)되지 못하는 점을 반성하고, 대도시에 비해 문화예술교육의 기회가 적은 농촌·산촌·어촌 등의 문화 소외 지역을 시범사업의 대상으로 삼았다. 국악, 미술, 음악, 무용, 만화·애니메이션, 독서 등 각 예술분야 안에서의 방과 후 학교 통합교육 프로그램을 개발·보급한 점이 매우 주목된다. 그러나 이것 또한 각 분야 내에서의 통합교육을 꾀하였고 실제

현장의 여건과 요구에 따라 수정·변형되어 적용되고 있는 것이 현실이다.

(4) 시사점

이상의 국내 사례에서 살펴본 바에 의하면 다음 세 가지로 요약하여 생각해 볼 수 있다.

첫째, 통합형 문화예술교육에 대한 인식부터 새롭게 가져야 할 것이다. 기존의 기능 습득 위주의 예술교육이 아니라 예술에 대한 포괄적인 이해와 향유를 교육의 목표로 두어야 한다. 거시적인 관점에서 문화예술교육이 추구하여야 할 교육의 방향을 올바르게 설정해야 하며 현재 이루어지고 있는 장르 중심의 교육에서 탈피하려는 노력이 무엇보다도 필요하다고 여겨진다.

특정 장르나 기술, 이론 중심 교육에서 벗어나 장르를 넘나들며 소통하고 함께 체험할 수 있는 통합형 교육과정의 연구가 절실히 필요하다.

둘째, 우리나라의 문화정책과 교육정책 안에서의 문화예술교육이 서로 다르게 이루어지고 있음을 알 수 있다. 문화정책 안에서의 문화예술교육은 단순한 여가나 기능 위주의 교육을 중심으로, 학교교육과의 연계보다는 사회교육 영역을 중심으로, 교육 내용에 있어서는 사회적 맥락과의 연계성이 매우 취약함을 알 수 있다. 이에 비해 교육정책에 나타난 문화예술교육은 입시위주로 인한 예능과목의 축소 운영, 단순한 예술적 기능 중심의 교육, 예술 장르 중심의 교육, 학교나 대학 등 공간 중심의 예술교육으로 접근하고 있는 한계성을 갖고 있다. 따라서 문화예술교육에 관한 심도 깊은 이해가 이루어지고 여기에 따라 문화정책과 교육정책이 서로 연계성을 가지고 맞물려 갈 때 진정한 통합형 문화예술교육이 이루어질 것이다.

셋째, 국내에서 시도된 사례의 대부분이 비정규교육이나 대안학교에서 이루어진 것임을 알 수 있다. 통합형 문화예술교육의 일반화를 위해서라도 정규교육에서 실행 가능한 프로그램 연구가 절실히 요구된다. 여기에는 학교 정규 교과 과정 안에서의 통합 뿐 아니라 본 연구와 같이 방과 후 학교를 위한 통합형 프로그램 및 자료 개발에도 관심을 갖고 연구 노력해야 할 것이다.

특히 방과 후 학교에서는 학생들 각각의 소질과 특성을 최대한 살리면서 관심 있는 장르 뿐 아니라 다른 장르의 세계에도 접할 수 있도록 하여 예술 상호간의 소통이 자연스럽게 이루어질 수 있도록 해야 할 것이다.

3. 방과 후 학교의 문화예술교육 실태

방과 후 학교 문화예술교육의 실태에 관하여 살펴보기 이전에 우선적으로 방과 후 학교에 대한 개념부터 이해할 필요가 있다. ‘방과 후 학교’란 1995년 5월 31일 교육개혁에 의해 일반 학교에 도입된 개념으로, 방과 후 초등학교 시설 및

인적자원을 이용하여 학교 안에서 이루어지는 교육활동을 의미한다(김영옥, 1999, 8). 이러한 방과 후 교육활동은 자율적 활동으로서 개인의 개성과 능력을 최대한 신장시키는데 그 의의가 있다. 방과 후 교육활동은 방과 후에 지도교사와 학생이 한데 어울려 학생의 취미, 소질 그리고 능력을 최대한 발휘할 수 있도록 다양한 활동으로 전개되어지는 정규수업 외의 활동으로서(이영순, 1997, 10), 인성과 창의성 함양을 위해 학교에서 수익자 부담을 원칙으로 하여 실시되고 있다(경기도 교육청, 1996, 78-79). 이처럼 1995년 발표된 방과 후 교육활동이라는 신교육체제는 기존 학교교육의 기본적인 틀과 방식을 새롭게 변화시켜 학습자 중심의 교육으로 이끌어 줌으로서 학생의 교육적 선택권을 확대시키고 학생의 타고난 소질과 창의성을 배양할 수 있도록 교육의 다양화와 정보화를 기본 방향으로 삼고 있다.

교육개혁 위원회는 방과 후 교육활동을 활성화시키기 위하여 학교를 교육문화센터로서의 기능으로 확대시키고, 학교의 인적·물적 자원의 적극적인 활용, 다양한 교육프로그램(예: 컴퓨터·영어·글짓기·서예·예체능 프로그램 등)의 운영, 강사의 선정, 강사료 책정 등, 방과 후 교육활동에 관한 주요사항들을 학교운영위원회의 심의를 거쳐 학교장이 결정하도록 규정하고 있다(경기도 교육청, 1996, 78-79). 또한 교육개혁 위원회는 방과 후 교육활동의 지도강사로서 능력 있는 현직교사, 교사발령 대기자, 전문 외부강사를 비롯하여 해당분야에 자격이나 능력을 구비한 특정기술인, 기능보유자, 학부모, 지역사회 인사 등을 명예교사로 위촉하여 활동할 수 있도록 정하였다. 이와 같이 방과 후 교육활동은 학교에서 정해진 정규수업을 모두 끝낸 이후 또는 방학기간 중에 학교의 시설과 인적자원을 활용하여 학생의 다양한 교육적 욕구를 충족시켜 창의성 계발 및 전인형성에 기여하는 교육활동으로서 학생의 소질 및 적성의 계발, 교과를 보충하는 심화교육을 포함하며, 더 넓게는 아동을 보호하는 보호적 기능까지 수행하는 교육활동이다(이기숙, 1999, 21).

한국문화예술진흥원에서는 방과 후 학교의 문화예술교육을 지원하기 위하여 음악, 국악, 무용, 미술, 만화애니메이션, 연극 등 6개 장르에서 예술 강사를 파견하고 있다. 본 연구는 방과 후 학교의 문화예술교육의 실태를 파악하고 점검하여 보다 더 바람직한 방향으로 활성화시키기 위하여 현장 모니터링을 실시하였다. 모니터링은 2006년 12월 1일부터 2007년 1월 31일까지 시행되었다. 이 연구는 방과 후 학교 문화예술교육의 교육환경 및 수혜자의 특성을 분석하여, 대상에 기초한 교육실행의 방법을 점검하고 교육모형 개발의 기초자료로 활용하고자 수행되었다. 초·중·고 단위 학교별로 실시되었던 방과 후 학교 모니터링 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 문화예술교육에 대한 관심을 제고할 필요가 있다. 방과 후 학교의 문화예술교육에 대한 관심과 참여도가 초등학교에서는 비교적 높았다. 그러나 고등학교에서는 학교 급의 특성상 입시에 대한 부담이 크고 교과교육의 비중이 크기 때문에 문화예술교육에 대한 관심과 호응도가 크게 떨어졌다. 한편 학부모들의 인식은 초·중·고 모두 학력향상 중심의 방과 후 활동을 선호하고 있었다.

이러한 사실은 2000년에 실시된 한 연구(고선용, 2000)에 의해서도 뒷받침된다. 이 연구에서 학생·교사·학부모를 대상으로 방과 후 교육활동의 목적과 참여 동기를 묻는 질문에 대해 다음과 같은 답들이 나타났다.

〈표 5〉 방과 후 교육활동에 대한 학생·교사·학부모들의 반응

구 분		학습심화 및 보충지도	소질과 특기 개발	사교육비 부담경감	정서함양 및 심성계발	직업선택의 도움	계	χ^2 df p
집단	학생	16 (14,68)	71 (65,14)	3 (2,75)	3 (2,75)	16 (14,68)	109 (36,58)	60.989*** 8 0.0001
	교사	1 (1,11)	68 (75,56)	13 (14,44)	8 (8,89)	0 (0,00)	90 (30,20)	
	학부모	20 (20,20)	41 (41,41)	21 (21,21)	12 (12,12)	5 (5,05)	99 (33,22)	
계		37 (12,42)	180 (60,40)	37 (12,42)	23 (7,72)	21 (7,05)	298 (100,00)	

*** $p < .001$

이 결과에 의하면, 방과 후 교육활동에 참여하게 된 목적으로 소질과 특기를 키우기 위해 참여한다는 경우가 60%로 가장 많음을 알 수 있다. 그 밖에 학습심화 및 보충지도를 위해 12%, 사교육비 부담을 경감시키기 위해 12% 정도로 나타났고, 정서함양과 심성계발, 직업선택 등과 관련되어서는 7% 정도의 응답에 그쳤다.

또한 학생, 교사, 학부모에 따라 참여목적이 조금씩 다르게 나타났음을 알 수 있다. 우선 교사에 비하여 학부모나 학생들은 학습심화 및 보충에 비중이 높았고, 정서함양이나 심성계발에 대한 기대도 교사보다 학부모가 높음을 알 수 있다. 비교적 다른 집단에 비해 학부모 집단은 소질계발 뿐만 아니라, 학습심화, 사교육비 절감, 정서계발 등과 관련하여 방과 후 학교에 다양한 요구를 가지고 있는 것을 알 수 있다. 직업선택과 관련된 항목에 교사나 학부모보다 학생들의 응답이 많은 것도 특기할 만한 사항이다. 학생들은 자신의 소질계발을 직업에 관한 계획과 연결시켜 생각하는 면이 있는 것으로 판단된다. 이에 비해 교사의 경우에는 교육과 관련된 다른 요인들보다 소질과 특기를 키우기 위한 목적을 가장 중요시하는 것으로 나타나 학생과 교사, 학부모 간에 인식 차이를 보임을 알 수 있다. ($\chi^2=60.989$, $p<.001$)

기본적으로 소질계발의 기대와 관련하여 문화예술교육에 대한 관심이 매우 높을 수 있음에도 불구하고, 교과학습에 대한 부담으로 인하여 문화예술교육이 활성화되는 데 어려움을 겪는 것으로 파악된다. 교육을 전인교육의 차원으로 접근할 때 문화예술교육이 학과교육 다음의 부차적인 것이 아니라, 인간의 성장과 성숙을 위하여 반드시 필요하다는 교사, 학부모, 학생들의 인식전환을 위해 적극적으로 노력할 필요가 있다. 특히, 교육청, 교장, 교사 등을 대상으로 문화예술교육의 필요성에 대한 인식을 확산시킬 수 있는 연수가 필요하고, 이와 더불어 방과 후 학교의 지도교사와 교장선생님을 대상으로 적극적인 홍보도 필요하다.

둘째, 기능중심의 활동에서 통합적 문화예술교육 활동으로의 전환이 필요하다. 문화예술교육에 있어서 다양한 예술장르의 교육이 여전이 기존교사 중심의 기능중심 수업에서 크게 벗어나지 못하고 있어 문화예술교육의 실제적인 내용과 방법

면에서 많은 미흡함을 발견할 수 있었다. 상대적으로 초등학교에서는 좀 더 통합적인 마인드로 접근하여 다양한 시도가 이루어지고 있긴 하였지만, 교사가 지시하고 학생들은 그 방법을 따라하는 수준에서 크게 벗어나지 않는 교수방법이 적용되고 있었다. 이는 문화예술교육의 목표에 대한 학교 관계자나 강사들의 인식이 부족함에 기인한다고 할 수도 있겠지만, 효과적인 통합형 문화예술교육을 위해서는 기존의 학교교육에서 실시되었던 예술교육과의 차별성을 명확히 하고, 교수내용 선정이나 방법의 다양화 등에 대한 재교육이 필요하다고 본다.

셋째, 교육 환경적 측면에 지원이 필요하다. 문화예술교육은 악기, 멀티 기자재 등 다양한 재료와 용구의 준비가 필요하고 영역에 따라 넓은 수업공간이 요구되는 경우가 있다. 현장에 대한 모니터링 결과, 방과 후 학교의 교육을 위한 별도의 교실을 제공하는 경우가 적어, 과학실을 활용한다든지, 보육교실에서 실시한다든지 하는 경우가 많았다. 이러한 경우에 준비된 재료나 교구의 활용이 원활하지 않기 때문에 다양한 수업을 시도하는데 어려움을 겪게 된다. 문화예술교육은 공간, 재료 및 용구, 기자재 확보가 관건이다. 문화예술교육이 활성화되기 위해서는 교육 환경적 측면에 대한 지속적인 지원이 뒷받침되어야 할 것이다. 특히, 농산어촌에서는 개인이 재료나 용구를 준비하기에 어려운 경우가 많기 때문에 더욱 관심을 가져야 할 부분이라고 할 수 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 우선 한 학교에서 소수(3-4명 내외)로 진행하기 보다는 거점학교를 정해서 다른 학교와의 연계를 통한 연합교육도 시도해 볼 만하다. 특히, 고등학교나 소외지역에서는 이러한 방법이 효율적일 것이라고 생각된다. 다음으로 개별학교보다는 청소년 문화회관 공간을 활용하여 공개된 장소에서 공개된 프로그램을 진행하는 방법도 생각해 볼 수 있다. 이러한 방법은 문화예술교육과 함께 지역주민을 대상으로 하여 홍보를 겸하게 되어 바람직할 수 있다고 생각한다.

넷째, 차별화된 문화예술교육을 위해서 강사들의 재교육이 필요하다. 현장 모니터링 결과 예술 강사의 열의 있는 태도와 자발적으로 연구하는 열정 등은 높이 평가할 만 하였지만, 문화예술교육의 활성화를 위해서는 앞으로도 지속적인 노력이 필요하다고 생각된다. 근본적으로는 기능 위주의 예술교육과 차별화된 문화예술교육론이 확립될 필요가 있다. 문화예술교육을 위한 예술 강사들의 파견에 있어서 가장 중요한 점은 기존의 기능중심 예술교육과 현재의 문화예술교육의 차이를 명확히 이해시키는 것이다. 대부분의 강사들이 실기전공자들이고 그리고 교육관계자들이 예술교육을 여전히 기능위주로 인식하기 때문에 이들에 대하여 기존과 다른 차별화된 문화예술교육적 의식을 심어 줄 필요가 있다. 예술을 실기교육 중심으로 이해하고 있는 상황에서 바람직한 문화예술교육을 확산시키는 일은 결코 쉬운 일이 아니다. 방과 후 학교의 문화예술교육이 단지 정규 학교교육의 보완수준에 머무르지 않고 효과적으로 확산되기 위해서는 강사들에 대한 지속적인 재교육 시스템이 반드시 필요하다. 이점은 강사들의 인터뷰를 통해서 확인된 사실로서, 실제로 강사들이 그들의 열의에 비해 현장수업에서는 학생들에 대한 이해와 교육학적 배경이 부족하여 어려움을 겪고 있다. 이러한 배경에서 강사들의 교육이나 재교육에 있어서 우선적으로 아동의 이해 부분을 강화시켜야 한다. 궁극적으로 교육은 학습자 중심이어야 한다. 교육이 효과적이기 위해서는 지도교사가 아동의 특성, 발달단계, 동기 유발 방법, 흥미와 관심 등에 대한 충분한 이해가 있어야 한다. 예술 강사들은 이러한 점이 특히 부족하다. 그들은 상황이나 수준에 따라 어떻게 접근해야 하는지를 잘 모르기 때문에 기능습득을 중심으로 수업을 진행시킬 수밖에 없다. 따라서 강사들의 교육이나 재교육과정에서 학습자의 발

달단계에 따른 교육적 접근방법에 대한 연수가 절실하다.

다섯째, 문화예술교육의 목표를 반영한 프로그램이 활발하게 개발되어야 한다. 목표의 면에서 기존의 예술교육과 차이가 있다면, 이에 따라 내용의 선정이나 교수방법도 당연히 차이가 있어야 한다. 막연히 기존 교육과의 차별화만 외쳐서는 안 되고, 문화예술교육의 목적에 맞는 수업모형이나 교재 등을 적극적으로 개발하여 예술 강사의 연수에 활용하는 것이 필요하다. 이를 통해서 강사들이 현장에서 무엇을 어떻게 가르쳐야 하는가에 대하여 명확히 이해를 해야 하겠지만, 더 나아가 그들이 이러한 부분에 대하여 더욱 더 활발히 연구를 할 수 있을 거라고 생각한다. 덧붙여 학교 급별, 지역별 특성에 맞는 문화예술교육의 방법론도 연구가 필요하다. 학교 급별, 지역별 특성에 따라 실제 수업들은 다를 수밖에 없고 또 달라야 한다. 예를 들어 고등학교에서는 문화예술의 심도 있는 교육이 가능한 시기임에도 불구하고 입시에 대한 현실적인 부담으로 인하여 문화예술교육이 상대적으로 더욱 악화되는 실정이다. 따라서 이에 대한 전략이 필요하다. 물론 이것은 교육전체의 문제이기도 하지만 고등학교 현실에서 문화예술교육이 어떠한 형태로 이루어져야 하고 또한 이루어질 수 있는지 많은 연구가 필요하다.

여섯째, 문화소외지역에 대한 적극적인 지원이 필요하다. 현실적인 여건상 지역적으로는 도시에서, 학교 급별로는 고등학교보다는 초등학교와 중학교에서 방과 후 학교 문화예술교육의 활성화가 용이하다. 이러한 이유에서 문화적 소외라는 지역적 특성을 가진 농산어촌에서 문화예술교육의 필요성을 더욱 더 절감하게 되고, 또한 입시부담이 큰 고등학교 문화예술교육을 위하여 전략적인 연구가 필요하다고 본다. 농산어촌 지역의 학교관계자들은 문화예술교육에 대하여 필요성을 느끼지만, 학생들이나 학부모들의 문화예술교육에 대한 인식도는 매우 낮다. 농산어촌에서는 교과교육 중심의 사교육에 대한 요구조차 제대로 충족시키기 어려운 실정에 있기 때문에 문화예술교육은 상대적으로 더욱 도외시되고 있다. 이러한 상황이 계속된다면 미래에 문화예술부분의 격차는 더욱 심각하게 나타날 것이다.

이상으로 방과 후 학교의 문화예술교육 현장 모니터링 결과를 살펴보았다. 문화예술교육의 활성화와 관련하여 제반 환경에의 지원과 같은 물리적 측면에서의 노력도 중요하지만 무엇보다도 문화예술교육의 인식제고를 위한 노력이나 연수강사들의 재교육, 문화예술교육 프로그램 개발 등은 좋은 문화예술교육의 실천이라는 맥락에서 함께 논의되어야만 한다. 왜냐하면 좋은 문화예술교육이 실천된다면 그것은 결국 관계자들의 인식 제고도 이끌어낼 수 있기 때문이다. 기본적으로 문화예술교육은 기존의 학교교육에서 이루어졌던 기능중심, 교사중심의 예술교육을 지양하고 있다. 예술을 위한 교육이 아니라 예술을 통한 문화적 이해를 도모하여 그 과정에서 자신을 이해하고 형성해 가는 존재론적 체험이 될 수 있는 문화예술교육이 되어야 한다. 이를 위해서는 학습자의 측면에서 문화예술교육이 좀 더 통합적으로 접근될 필요가 있다. 즉, 예술영역 간의 통합은 물론 다른 사회문화영역과의 통합, 일상적 삶과의 통합 등을 고려하여 학습자에게 친밀한 문화예술교육이 될 수 있도록 해야 한다. 이러한 점에서 본 연구는 지금까지 지원되고 있는 6개 영역(국악, 미술, 연극, 음악, 만화애니메이션, 연극) 외에 방과 후 학교의 통합형 문화예술교육에 대한 모형개발을 통하여 보다 더 학습자 중심의 문화예술교육이 실천되기를 도모하고자 한다.

Ⅲ. 방과 후 교육 통합형 문화예술교육 모형

1. 목 표
2. 내용체계
3. 교육과정 구상절차
4. 교육과정 예시

III. 방과 후 교육 통합형 문화예술교육 모형

1. 목표

방과 후 통합형 문화예술교육의 목표는 방과 후 학교의 목표와 문화예술교육의 목표를 토대로 하고 있다. 우선 방과 후 학교의 교육활동은 학교 내외의 인적, 물적 자원의 활용을 극대화하고 지역사회 문화센터로서의 기능을 확대함으로써, 학부모의 과다한 사교육비 부담을 해소하고 학생의 소질과 적성 계발 및 보충, 심화 교육의 기회를 제공하여 바른 인성을 정착시키는 데 목적을 두고 있다(교육부, 1996). 방과 후 학교의 교육은 사교육비 절감이라는 사회적 요구와 함께 학생의 소질과 적성계발 및 보충 심화교육의 기회 제공을 통한 바른 인성의 정착이라는 교육적 요구를 수용하고 있다.

한편 ‘삶과 함께 하는 문화예술교육, 열린 문화공동체 구현’을 슬로건으로 하는 문화예술교육진흥원에서는 문화예술교육의 비전을 ‘누구나, 언제, 어디서나’로 설정하고 있다. 즉 누구든지 시간적, 공간적 제약을 받지 않고 문화예술교육의 다양한 기회를 누림으로써 문화창조력 및 문화향유력을 향상시키고 이를 통해 문화복지사회를 구현하고자 한다. 이를 토대로 방과 후 학교 통합형 문화예술교육의 목표를 다음과 같이 설정하였다.

문화와 예술을 통해 형성되는 공동체적 지평에 대한 학습(체험, 이해, 소통)을 통하여 다음과 같은 목표를 지향한다.

- 1) 자기형성능력 및 사회적 소통능력의 개발
- 2) 창의성 및 문제해결능력의 개발
- 3) 문화예술을 사랑하는 태도의 함양
- 4) 평생교육 및 직업계획 능력의 개발

첫째, 자기형성능력 및 사회적 소통능력의 개발. 문화예술교육은 기본적으로 문화예술 활동을 통하여 학습자의 삶의 토대로서 문화적 지평에 대한 이해와 더불어 새로운 문화를 형성해가는 힘을 기르는 것이다. 사회적 존재로서 인간의 성장은 ‘지금, 이곳’의 문화에서 시작된다. 즉 문화는 인간 성장의 자원이자 동력이다. 문화는 인간을 성장시키는 전망이나 가능성을 가진 모체이며 그 속에서 인간은 성장함으로써 그 문화를 더욱 풍요롭게 하는 것이다. 인간의 삶은 이러한 순환의 과정을 지속하는 것이고 이것이 삶이자 삶이며, 학습이자 교육인 것이다. 인간은 문화 속에서 소통하며 자신을 이해하고 형성해 가는 것으로 통합형 문화예술교육에서는 이러한 과정을 활성화한다.

둘째, 창의성 및 문제해결 능력의 개발. 창의성은 미래의 지적 자산 중의 하나이다. 창의성은 크게 과정적 측면에서의

창의성(primary or process creativity)과 생산적 측면의 창의성(secondary or product creativity)으로 구분할 수 있다. 과정 창의성은 개인적이고 심리적인 측면의 창의성을 말한다. 구체적으로는 경험에 대한 증가된 개방성, 변화를 받아들이고 음미하려는 의지, 상황에 대해서 즉흥적으로 마련하고 빠르게 적응하는 능력, 예상치 못한 방향에서 생각하려는 보통 이상의 대단한 능력과 관련된다. 이에 비해서 생산 창의성은 문제에 대한 실제적이고 창의성이 풍부한 해결책을 찾는 과정이다. 문화예술교육의 통합성, 직접성, 표현성 등은 미래의 중요한 능력으로서 창의성과 문제해결력을 길러줄 수 있는 기회를 제공하는데 적합하고 따라서 이를 위해 적극적으로 노력해야 한다.

셋째, 문화예술을 사랑하는 태도의 함양. 우리나라의 현행 지식 중심의 파편화된 교육 풍토는 학교교육을 통하여 문화예술에 대한 관심의 기본적 토대를 마련하기가 쉽지 않다. 재능 있는 개인의 소질을 계발하는 측면에서 뿐 아니라 향유자의 입장에서 누구나 문화예술의 의미와 가치를 이해하고 향유할 수 있는 기회가 제공되어야 한다. 방과 후 문화예술교육에서는 깊이 있는 문화예술의 체험을 통하여 인간의 삶에서 문화예술의 역할과 중요성을 이해하고 지속적으로 관심을 기울일 수 있는 태도를 기르는 것이 무엇보다 중요하다.

넷째, 평생 교육 및 직업계획 능력의 개발. 전면 시행 예정인 ‘주5일제 수업’은 학습자는 물론 사회전체의 여가 시간에 대한 교육적 측면에서의 관심을 필요로 한다. 끊임없는 인간의 욕망을 문화적으로 수용하여 인간의 삶을 풍요롭게 하는 방향으로의 교육이 필요한 것이다. 이와 함께 앞으로의 사회는 평생학습 사회로서 삶의 생애 주기에서 인간은 지속적인 배움을 통하여 자신의 삶을 성숙시켜 갈 수 있다. 문화예술교육은 이러한 평생학습을 위한 문화 예술적 토대를 마련하는 것이어야 한다.

2. 내용체계

1) 문화예술 영역 간 통합교육의 근거 찾기와 방법론

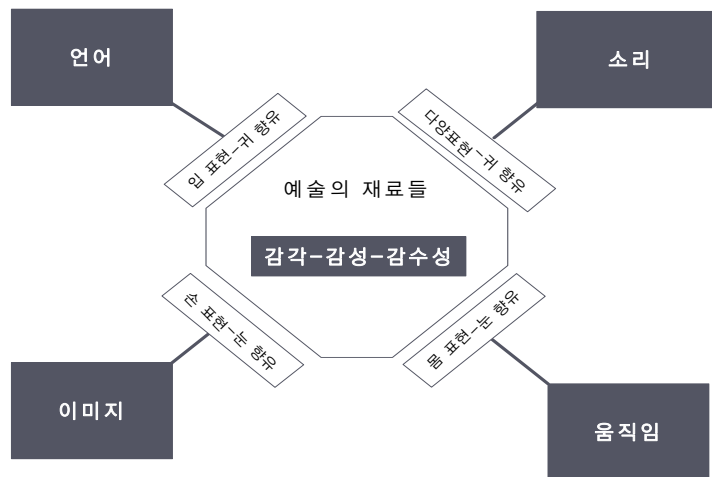
문화예술 영역 간 통합교육을 위한 근거를 내용과 형태, 즉 예술의 재료와 표현의 스타일에서 찾았으며 재현 방식을 향유자의 문화예술 접근방식에서 고려하였다. 그리고 예술통합과 심화를 꾀할 수 있는 통합교육의 방법 찾기를 아래와 같이 시도하였다.

(1) 통합교육의 근거 1 -예술의 재료로서의 구분

문화예술의 재료를 구분하려면 감각과의 관계 속에서 모색해야 한다. 문화예술을 창작하고 향유하는 과정 자체가 감각-감수성과 뗄 수 없는 연관성이 있기 때문이다. 여기서는 언어, 이미지, 소리, 움직임과 이를 통합하는 감각 또는 감성,

감수성 영역으로 나누었다. 통합예술을 추구하기 위해서 감각과 감성, 그리고 감수성을 가장 중심에 두고 언어와 소리, 이미지와 움직임을 통해서 예술의 통합적 환경을 구축해 보는 시도로 연결되기 용이하다는 장점이 있을 수 있다.

〈도표 1〉 예술의 재료 분류



(2) 통합교육의 근거 2 - 표현의 스타일

문화예술교육은 메시지와 발상을 표현하는 과정을 습득하게 하고 그 과정에서 창의적 사고와 표현방법을 고민하게 한다. 여기 제시된 여섯 가지의 예술 양식들은 각각 그 나름대로의 독특한 영역을 가지고 있다.

우선 무용과 연극은 직접적인 표현 스타일, 음악과 미술은 간접표현과 직접표현이 함께 진행되며 만화애니메이션 및 미디어 교육은 간접표현 스타일이라 볼 수 있다. 직접 표현 방식과 간접 표현 방식을 발상 표현의 두 가지 패턴으로 간주해 본다면, 직접표현은 몰입적-주관적 성격, 간접표현은 주시적-객관적 성격을 가진다고 볼 수 있다. 몰입적 표현은 무의식적 행위에서 출발하고 몸 중심이며 아날로그적이라고 한다면 주시적 표현은 의식적 행위에 가깝고 마음, 지식, 경험의 영역이며 디지털 방식이라고 볼 수 있다.

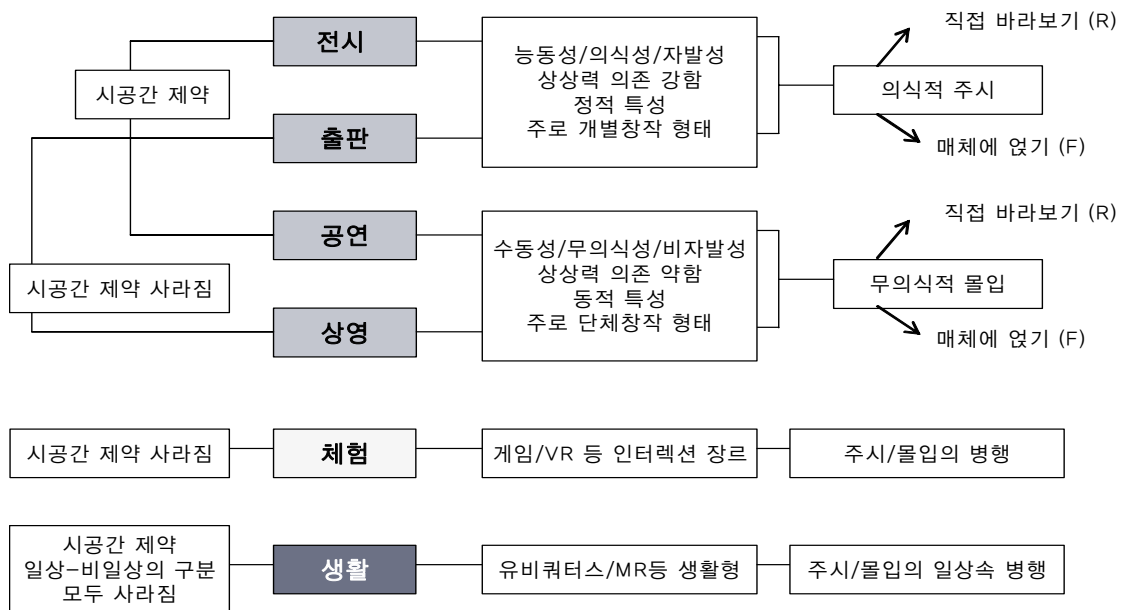
상상력과 지식의 결합, 무의식과 의식의 순간적 결합이 창의성의 열쇠라면 직접표현과 간접표현이 서로 어우러지는 지점에서 창의력이 극대화 될 수 있는 지점을 발견할 수 있다고 생각된다. 물론 이러한 규정은 해당 예술분야의 핵심적 특성을 모두 담고 있지 못하다. 특히 미디어 영역의 경우는 그 의미가 매우 다양하게 사용되고 있으며 여기서는 협의의 의미를 채용하고 있기도 있다. 따라서 이러한 규정적 출발이 다소 무리가 있을 수도 있지만, 단지 하나의 방법론으로 제시하고자 한다.

(3) 통합교육의 근거 3 - 향유자의 문화예술 접근 방식

문화예술 영역을 구분하는 또 다른 방식 중 하나는 문화예술과 대중의 접촉 방식 또는 접촉면을 중심으로 분류하는 것이다. 기존 문화예술영역을 문화 향유자의 접촉, 즉 문화예술의 아웃풋을 중심으로 보자면 전시-출판-공연-상영으로 나뉘볼 수 있다. 다시 말하면 다양한 문화예술분야에 대해 대중 또는 문화 향유자는 전시, 출판, 공연, 상영이라는 대체로 네 가지 형식으로 접촉을 시도하게 된다는 뜻이다. 그리고 이것은 주시형-몰입형, 시공간적 제약, 능동성/의식성/자발성, 매체의존성 등을 기준으로 다음 그림과 같이 나뉘볼 수 있다.

문화향유자의 문화예술접촉면을 중심으로 살펴본 통합교육의 근거를 좀 더 구분해 보면 전시와 출판은 향유과정에서 대체로 능동성과 자발성을 토대로 자신의 상상력에 의존하는 경우가 많고 상대적으로 공연이나 상영은 수동성과 비자발성에 기인하는 경우가 많다. 또한 전시 출판은 의식적으로, 공연 상영은 무의식적으로 몰입하나 또 다른 각도에서 보면 전시와 공연은 매체를 투과하지 않고 직접 바라보기 형태를 취하고 있으며 출판과 상영은 각각 인쇄와 영상 매체를 통해 접촉하게 된다.

〈도표 2〉 향유자의 문화예술 접근 방식



한편 최근 문화예술 장르간의 경계가 희미해지고 문화예술과 과학기술, 인문기술이 융합하는 새로운 영역들이 등장함에 따라 전시-출판-공연-상영은 서로 넘나들게 되고 시공간 제약도 없고 주시와 몰입이 병행되는 게임, VR 등의 체험 영역이 새로운 예술의 접촉면으로 대두되고 있다. 의식과 무의식의 통합으로서의 가능성을 함께 가지고 있는 이 장르는 단지 게임이나 VR이라는 오락 편중적, 기술 편향적 영역을 넘어서서 광범위하게 확대되고 있다.

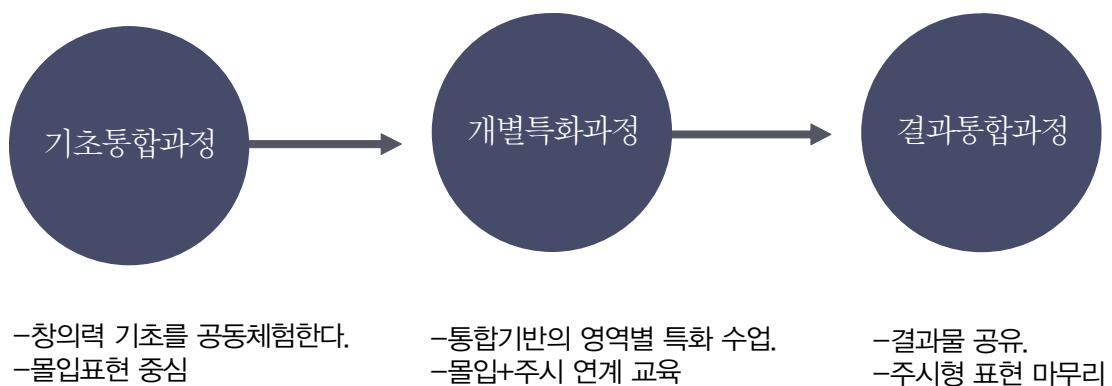
결국 유비쿼터스 - 컨버전스 환경이 구체화된다면 그 이후의 예술과 대중의 접촉면은 생활, 또는 라이프 스타일 전반으로 확대될 것으로 보인다. 여기는 주시와 몰입의 구분이 사라질 뿐 아니라 판타지와 일상이 공존하는 새로운 형태의 만남이 될 수 있다.

(4) 통합교육의 방법론

통합교육의 기본적인 방법은 체험-이해-소통의 과정을 그대로 활용하면서 이를 기초통합과정-개별특화과정-결과통합과정으로 이어지게 하는 것이다.

기초 통합과정은 창의력을 기초로 예술에 대한 기본 원리를 재미있게 이해할 수 있는 놀이 중심의 몰입형 교육이다. 개별 특화과정은 해당 예술 분야의 특성을 살리는 심화과정으로 통합을 기반으로 하되 영역별로 깊은 예술적 향유와 흥미감을 기를 수 있도록 도와준다. 방법적으로는 주로 몰입과 주시의 양 방향 연계 교육이 이루어 질 수 있다. 결과통합 과정은 소통 속에서 나와 남을 이해해 보는 과정이다. 함께 결과물을 만들고 발표하면서 남과 다른 나, 나와 다른 남을 느끼고 그 가운데 공통점을 찾아 볼 수도 있다. 방법적으로는 주시형의 성격을 가지고 있다고 볼 수 있다.

〈도표 3〉 통합형 문화예술교육의 흐름



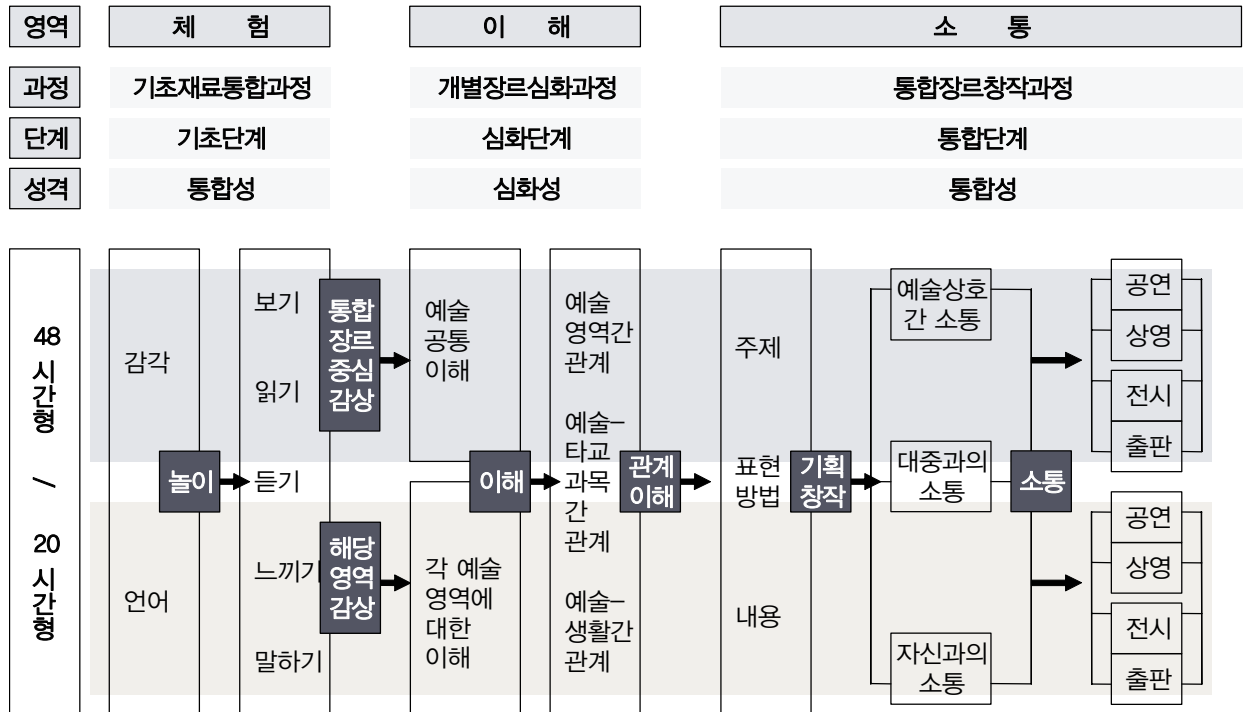
이러한 방법을 통해서 예술 통합과 심화를 이룰 수 있다고 보며, 심화 없는 통합도, 통합 없는 심화도 역시 문화예술 교육의 방과 후 교육 특성과 사회 문화 패러다임으로 비춰 볼 때 적절치 못하다고 보인다.

2) 통합형 문화예술교육 모형의 내용체계

통합형 문화예술교육에서는 문화예술교육의 교육적 의미를 보다 더 잘 실현하고 그 효율을 높이기 위해서 지금까지 각 예술영역별로 지원, 진행되었던 문화예술교육의 통합을 도모하였다. 통합형 문화예술교육의 취지는 각 예술영역의 입장에서 아닌 수용자(향유자)의 입장에서 문화예술의 근원성을 체험하고 그 체험을 통하여 학습자의 문화적 역량을 기르고자 하는 시도이다. 이는 학습 공간이나 재료, 용구의 확보가 용이하지 않은 방과 후 교육의 특성상 다양한 예술 장르의 체험은 실질적으로 쉽지 않고 결국 가장 본질적인 요소에서 출발하여 예술의 근원적 체험을 해보자는 취지이기도 하고 다른 한 편으로는 한 강사가 다른 영역들을 소화해서 가르치기 어려운 현실을 반영한 것이기도 하다.

이를 위하여 통합형 문화예술교육의 내용체계는 체험·이해·소통으로 그 교육영역이 구성되어 있다. 이것은 다양한 예술영역을 통합적으로 규정하기 위한 전제로 예술의 과정을 체험, 이해, 소통의 세 부분으로 나누고 여기에 8개 예술분야(국악, 독서, 무용, 미디어, 미술, 만화애니메이션, 연극, 음악)를 연결한 것이다. 기존의 통합형 교육과정에서는 주로 문제해결중심 학습모형이나 주제중심 학습모형을 제시하고 있는데 본 연구에서는 통합의 중심인 예술의 특성을 반영한 통합 모형을 제시하고자 하였다. 따라서 ① 주제(문제) 중심, ② 다양한 학습경험, ③ 활동 중심, ④ 전인적 발달의 도모라는 통합교육의 특성을 구현하면서도 문화예술의 특성을 드러낼 수 있는 모형을 구안하기 위해 예술의 과정을 내용 영역으로 구성하였다. 이런 예술과정을 중심으로 한 통합모형은 음악, 미술, 만화애니메이션, 연극, 국악 등 장르를 다양하지만 공통적으로 체험, 이해, 소통의 과정을 겪는 예술의 과정적 특성이 강조된 모형이라 할 수 있다. 따라서 예술과정중심의 통합 모형은 예술의 과정을 토대로 구조적, 연속적이며 잘 조직된 전략과 활동이 적용되며 개념의 확장을 위한 자료들을 결합하여 활동한다. 또 다양한 예술영역은 물론 다른 교과 영역에 관련된 여러 상황과 개념을 다원적으로 사용하여 활동을 진행하며, 실제적으로 경험하는 세계와 관련시킴으로써 실질적인 문화예술교육활동이 되도록 하고자 하였다.

〈도표 4〉 통합형 문화예술교육의 내용체계



이러한 내용 체계를 목표와 관련하여 설명하면 다음과 같다.

첫째, ‘자기형성능력의 개발 및 사회적 소통능력을 개발’하기 위하여 체험-이해-소통의 과정을 제시하고 체험과 이해를 바탕으로 한 소통을 최종의 결과로 교육과정을 진행한다.

둘째, ‘창의성 및 문제해결능력의 개발’을 위하여 창의성에 대한 기본 이해를 바탕으로 나누기-묶기-바꾸기의 창의성 프로세스를 개발하고 다시 체험-이해-소통을 기초적으로 함께 예술 공통을 체험하는 〈기초통합과정〉, 개별적 분야에 대한 이해와 전체 분야와의 연관성을 찾는 〈개별특화과정〉, 전체 결과를 최종적으로 통합하여 하나의 결과물로 만들어 내는 〈결과통합과정〉으로 연계하여 진행한다.

셋째, ‘문화예술을 사랑하는 태도의 함양’을 위하여 전체적인 교육과정을 흥미유발 중심, 향유자 입장에서 교육을 기본으로 하여 딱딱한 설명보다는 주로 체험과 놀이, 감상과 창작이 비중을 가질 수 있게 한다.

넷째, ‘자기 소질개발의 기회와 평생교육의 기반 제공’을 위해서는 통합형으로 다양한 예술장르를 두루 체험하고 8개 예술분야뿐 아니라 전시-출판-공연-상영-체험-생활 등의 아웃풋 방식이나 언어-소리-움직임-이미지 등의 소스 종류를 통해 자신에게 맞는 영역을 찾아보게 하는 기회도 제공한다.

또한 교육과정 구성 시 방과 후 학교의 수업 특성에 따라 연간형(48시간)과 단기형(20시간)으로 운영할 수 있도록 통합적 성격에 차이를 두고 있다. 연간형은 통합형 문화예술교육 개발 취지에 가장 적합한 형태로서 문화예술 장르의 전체적 통합을 통해 문화예술에 대한 본질을 이해하고 다양한 문화예술 영역의 체험을 도모할 수 있다. 단기형에서는 수업시간, 문화예술 강사의 전공여부 등 교육현장의 유동성에 맞출 수 있도록 8개의 문화예술 장르 중심의 통합형 문화예술교육의 진행이 가능하다.

〈체험〉영역은 예술의 기반이 되는 감각과 언어를 중심으로, 〈이해〉영역은 8개 문화예술의 공통 영역에 대한 이해와 각 예술영역에 대한 이해가 중심이 되며, 〈소통〉영역은 기획/창작과 소통 중심으로 진행된다. 교육과정에 있어서는 수용자 중심으로 8개 분야(국악, 독서, 무용, 미디어, 미술, 만화애니메이션, 연극, 음악)를 주입식으로 넣기보다 재미있게 각 영역을 넘나들 수 있도록 문화예술의 본질과 재료를 중심으로 체험과 이해 영역을 구성하였으며, 소통 영역의 공동작품 설계에서는 교육현장의 다양한 여건을 고려하여 공연·상영·전시·출판을 취사선택할 수 있게 하였다. 하지만 동적·복합 예술로서의 공연/상영과 개별 예술의 성격이 강한 전시/출판이 가지는 성격을 고려하여 표현 양식의 종합적 이해를 위해 공연 또는 상영을 공동의 베이스로 하고 개별적으로 전시(이미지), 출판(언어), 음악(소리) 파트를 병행할 수 있는 (뮤지컬+전시+출판 또는 애니메이션+전시+출판 등) 교육과정 구성을 권장한다.

체험, 이해, 소통 영역의 내용체계는 다음과 같다.

(1) 체험 활동 중심의 내용체계

체험 영역은 놀이와 감상의 학습방법을 사용하여 놀이체험을 통한 감각과 언어에 대한 이해를 도모하고 보기, 듣기, 말하기, 읽기, 느끼기를 통한 문화예술 감상체험을 목표로 한다.

놀이체험은 인간의 감각에 대한 이해를 돕는 것으로써 오감(시각/청각/후각/촉각/미각), 공감각 그리고 근운동감각에 대한 감각놀이가 진행된다. 언어놀이에서는 소리언어, 문자언어, 이미지 언어, 신체언어 같은 예술의 재료가 되는 요소들을 파악하고 재현해 보는 것을 세부내용으로 한다.

감상체험에서 보기/듣기는 주제별 보기, 전체 보기, 부분 보기 등 문화예술 통합장르를 중심으로 한 시각적 감상과 음악·소리(음향)를 중심으로 한 청각적 감상으로 이루어진다. 말하기/읽기는 감상한 내용, 일정주제 등을 소리, 문자, 이미지, 신체를 통해 말해보고, 다양한 작품의 소리, 문자, 이미지, 신체적 움직임에 대해 심미적, 역사적, 비평적으로 읽기를 시도한다. 느끼기는 보기/듣기, 말하기/읽기를 통해 주제·소재·감정·움직임을 파악하는 감상이다.

〈표 6〉 체험 영역 내용 및 활동

영역	학습 방법	내용	세부내용	세부 활동
체험	놀이	감각	오감(시각/청각/후각/촉각/미각) 공감각 근운동감각	• 감각열기놀이 • 장단 대화놀이, 소리 오케스트라, 청각놀이, 음악을 그림으로 표현하기, 음악을 신체로 표현하기 • 색놀이: 조형요소를 이용한 놀이-색놀이 선놀이, 재료를 이용한 놀이-재질탐색 놀이, 색깔 모으기, 이미지 착시놀이 • 상황표현놀이, 장소 만들기, 가상 이미지 공유 놀이, 그림자 탐색 놀이 • 미각 놀이: 맛을 색이나 몸으로 표현하기 • 말놀이: 서로 수수께끼 내기, 서로 스무고개 내기, 끝말잇기, 같은 글자로 시작하는 말잇기, 같은 글자로 끝나는 말잇기 • 신체놀이: 손으로 인사하기, 상체로 인사하기, 다리로 인사하기, 몸 전체로 인사하기, 친구와 함께 움직이기 (거울되기, 그림자되기, 조각가되기, 벽화되기), 몸으로 감정 표현하기, 몸으로 단어를 표현하기
		언어	소리 문자 이미지 신체	• 소리 지르기, 발성연습 등 • 시김새 놀이 • 목소리로 만드는 음악 (아카펠라) • 내 주변에 있는 사물로 사물놀이 하기 • 마음 가는대로 소리 지르기 • 지브리쉬 놀이, 감탄사만으로 이루어진 장면 만들기, 같은 대사 다른 느낌 • 동화(소설)속 등장인물(사물)의 소리 및 언어 흉내내기 • 우리나라 동요 부르기, 다른 나라 동요 부르기, 언어리듬 부르기, 듣고 부르기, 돌림노래 부르기 • 입술풀기, 구형연습(발음연습) • 그림-몸짓으로 낱말 맞추기 • 사진그림문자 등으로 자신 소개하기
	감상	보기 듣기	문화예술 장르별 융합작품보기	• 무용+영화 장르 혼합작품 감상: 〈빌리엘리엇〉, 〈분홍신〉 등 • 오페라+애니메이션 장르 혼합작품 감상: 〈오페라VOX〉 • 비언어연극공연 감상: 퍼포먼스 〈난타〉 • 애니메이션 감상: 〈판타지아〉 • 무용+연극(영화)+국악 감상: 〈왕의 남자〉 • 연극+국악 감상: 창극, 마당극 • 원작 만화 뮤지컬 감상: 〈불의 검〉 • 원작만화 연극 감상 • 음악+연극+미술 감상: 그림자극〈동물의 사육제〉

영역	학습 방법	내용	세부내용	세부 활동
	감상	보기 듣기	문화예술 장르별 융합작품보기	• 동화+애니 감상: 〈강아지똥〉 • 소설+영화 감상: 〈우리들의 일그러진 영웅〉 • 소설+만화+뮤지컬 감상: 〈지킬박사와 하이드씨〉 • 음악+무용 감상: 차이코프스키의 〈백조의 호수〉 • 음악+그림 감상: 생상스의 〈동물의 사육제〉 • 음악+영화 감상: 뮤직비디오, 뮤지컬영화 • 뉴스+영화+음악 감상: 다큐멘터리
체험			음악 소리(음향) 듣기	• 소리 듣기: 벨소리, 컬러링, 지하철 역 소리, 도로의 소리 등 생활주변의 소리 • 악기소리 듣기: 서양의 악기 소리 듣기, 동양의 악기 소리 듣기, 한국의 악기소리 듣기 • 악곡 듣기: 악곡의 특징 구별하며 듣기, 간단한 악곡의 형식을 구별하며 듣기, 악기의 소리 구별하기, 명곡듣기 • 동화 구연 듣기 • 듣고 표현하기: 감상 느낌 적기, 감상 그림 그리기, 신체를 이용해 소리, 리듬 만들기, 다양한 음악을 듣고 표현하기
		말하기 읽기	소리(말, 음악) 문자 이미지 신체로 말하기	• 그림이나 조각을 보고 몸으로 표현하기 • 나의 관심사 3분 스피치, 그림 묘사하기, 편지쓰기 • ‘나의 미래 자화상’ 알아맞히기 게임: 몸으로 표현 • 그리기 • 말하기(쓰기) • 삽화 알아맞추기 놀이, 삽화로 이야기 만들기 놀이 • 노래부르기: 혼자 부르기, 같이 부르기, 율동하며 노래 부르기 • 그림그리기: 독서감상 후 공동으로 대형벽화그리기 등
			소리(악보) 문자 이미지 미디어 신체 읽기	• 언론 기사 스크랩하기 • 설화 및 신화 읽기 • 예술가 전기 읽기 • 영화, 신문, 광고, 책 등에서 메시지 파악하기 • 배경음악에 맞추어 시 낭송하기 • 간단한 악보 읽기
		느끼기	주제 소재 감정 움직임	• 주제파악하기, 감각 표정 짓기 • 회노애락 감정 느끼기, 상대의 회노애락 감정 파악하기, 회노애락 감정별 신체의 변화 파악하기 • 독서를 통한 회노애락 감정 느끼기 • 음악의 아름다움 느끼기, 음악적 형식 파악하기, 신체로 표현하며 음악 느끼기

(2) 이해 활동 중심의 내용체계

이해영역은 문화예술에 대한 이해와 각 예술영역에 대한 이해로 구분되는데 연간형은 교육시간이 충분히 확보되므로 통합형 문화예술교육 취지에 맞게 문화예술에 대한 통합적 이해를 목표로 하며, 단기형은 각 예술영역의 성격을 강조하여 각 예술장르를 중심으로 문화예술을 통합적으로 이해하게 한다.

문화예술의 통합적 이해는 문화예술의 기능적 이해와 문화예술의 메타적 이해로 구성된다. 기능적 이해는 소리, 움직임, 이미지 구현을 위한 심미적 이해와 기능적 습득을 통해 심화된 문화예술교육을 구체화시키는 영역이다.

또한 문화예술의 역사·형식·유형·가치와 같은 문화예술의 메타적 영역의 이해를 통해 균형 있는 문화예술 학습이 이루어지도록 한다.

관계이해는 문화예술 장르 간 관계, 예술-타학문 간 관계, 예술-생활 간 관계로 구성된다. 문화예술 장르 간 관계의 이해는 개별 장르로서 음악, 미술, 국악, 무용, 연극, 미디어, 독서, 만화애니메이션의 특징을 파악하고 복합장르로서 오페라, 마당극, 뮤지컬, 영화, 만화애니메이션 등의 특징을 파악하여 조사하기, 이해하기, 비교하기를 통해 예술장르 간의 공통점과 차이점을 이해하는 것이다.

예술-타 학문간 관계의 이해는 문화예술장르가 문학, 사회문화, 과학 등 타 학문에 미친 영향과 반대로 타 학문이 예술에 미친 영향을 파악하는 간학문적인 이해를 목표로 하며, 예술-생활간의 관계이해는 인간 삶에 있어서의 예술적 고찰을 생활의 예술성, 문화성, 실용성, 심미성 등과 연계하여 이해할 수 있다.

〈표 7〉 이해 영역 내용 및 활동

영역	학습 방법	내용	세부내용	세부 활동
	문화 예술 공통영역에 대한 이해	메타적 이해	역사 형식 유형 가치	- 문화예술 장르 선택 후 조사하기, 토론하기, 비교하기: 오페라, 마당극, 뮤지컬, 영화 등의 복합장르와 개별 장르 이해 - 뉴미디어, 컨버전스 이해 - 예술사, 문화사 등의 역사적 이해 - 문화예술의 의미 파악하기(예술성, 사회성, 심미성 등) - 문화예술 콘텐츠 이해: 제작자와 향유자 입장의 차이점 파악하기, 기획의도 읽어내기, 예술성과 상업성 이해
		기능적 이해	소리	- 장구 연주의 기본자세 및 타법, 장단 (자진모리, 굿거리, 세마치, 휘모리)과 서양의 박자, 리듬 등의 비교 - 음의 구성요소 익히기: 리듬, 가락, 화성, 셈여림, 빠르기, 음색, 형식 - 동양과 서양의 발성법의 차이 이해 - 음의 구성요소 놀이 (풍선 등을 이용) - 영상물의 배경음악 만들기, 광고음악 만들기
			움직임	- 신체의 구성과 움직임 원리 이해 - 동서양의 춤이나 움직임의 기본에 대해 영상물과 공연물의 차이, 연극과 TV의 차이 구분하기 - 연극의 동선과 배우의 움직임(몸짓) 이해 - 다양한 문화권의 음악을 들으며 춤추기, 악곡의 특징과 분위기에 어울리게 신체표현하기, 신체악기 활동하기(발 구르기, 손뼉 치기, 무릎치기 등): 탈춤, 강강수월래, 포크댄스 - 움직임 요소에 의한 즉흥, 청각적·시각적 자극에 의한 즉흥표현 - 음악의 변화에 따른 움직임 만들기
			이미지	- 신체의 구성과 움직임 원리 이해 - 미술의 구도, 색감 배우기 - 음악의 악보 배우기, 기악 - 카메라캠코더 다루기 및 구조의 이해 - 동영상 편집기술 배우기 - 독서를 통한 이미지 파악, 심미적 이미지를 글로 표현하기
	관계 이해	예술 장르 간 관계	예술 장르 간 공통·차이점	- 연극+무용+국악(마당놀이): 구성요소 및 유기적인 결합의 관계성 - 독서+국악(마당놀이): 대본 만들기 - 이야기를 무용대본으로 만들기 - 연극 + 무용(마임극) 이해, 연극+음악+무용(뮤지컬)의 이해, 연극 + 미술 + 음악(그림자극)의 이해 - 독서와 타 문화예술과의 연계 감상: 공통점, 차이점 파악 - 독서 + 영화, 독서 + 미술(독후감상화), 독서 + 애니, 독서 + 연극 등

영역	학습 방법	내용	세부내용	세부 활동
	관계 이해	예술 장르 간 관계	예술 장르 간 공통점·차이점	• 음악 + 무용: 음악을 듣고 신체표현하기 • 음악 + 미술: 음악을 그림으로 표현하기 • 음악 + 연극: 음악극 만들기 • 도구로서의 미디어 기능 이해 • 메시지로써의 미디어 이해
이 해		예술·타 학문간 관계	예술의 영향 예술에 미친 영향	• 시 + 음악: 시의 운율과 음악의 리듬을 비교하고 변화시키기 • 수학 + 무용: 각 도형의 형태를 몸으로 만들어보기 • 영어 + 연극: 영어의 표현과 극적인 상황연결하기 • 문학 + 연극: 문학 작품을 소재로 한 공연의 이해, 사회 문제를 다룬 공연의 역할, 교육연극의 이해 • 독서 + 교과: 교과관련 독서 • 음악 + 과학(음향의 원리 이해하여 악기 만들기), 음악+사회(역사와 관련한 노래 부르기), 음악 + 국어(시낭송), 음악 + 영어(영어노래) • 미디어 + 예술: 미디어아트작품(비디오아트, 웹아트 등)감상을 통한 소통체계 이해 • 미디어 + 국어: 매체언어들의 표현과 내용체계 이해 • 미술 + 타 예술 관계: 영화나 극을 선정하여 해당 등장인물의 의상 시리즈 만들어 보기 • 만화 + 타 예술 관계: 읽은 책의 내용이나 애니메이션을 네 컷의 만화로 만들어 보기 • 미디어/독서 + 타 예술 관계: 영화, 연극, 애니메이션, 만화의 메인 컨셉 및 결말 바꿔 보기 또는 패러디하기. • 음악 + 타 예술/실과 관계: 다양한 물건, 재료로 간이 악기 만들어 보기 - 공동연주 • 음악 + 타 예술 관계: 영화나 애니메이션 등에 사용된 배경음악 바꿔 보기 • 애니메이션+타 예술 관계
		예술·생활 간 관계	예술성 문화성 실용성 심미성	• 명주 모내기 소리와 모심기 • 생활 예술, 실용 디자인 • 예술과 미디어: 미디어아트 이해하기 • 아름다운 광고물 찾기, 아름다운 간판 찾기 • 학교담장그리기, 대형벽화그리기, 학급 게시판 꾸미기 • 생활 속의 예술: 예술성, 심미성 찾기 • 미술치료, 음악치료, 독서치료, 연극치료 • 음악행사, 음악발표: 학교 내외의 음악행사 참여하기, 학교 내외에서 음악발표하기, 사회 속에서 음악역할 탐구하기

(3) 소통 활동 중심의 내용체계

소통영역은 기획/창작을 통해 통합적 성격의 문화예술을 재현해봄으로써 예술·사회·자아와의 소통을 완성하는 영역이다. 기획/창작에서는 주제/이야기, 표현, 내용의 기획 및 창작이 이루어진다.

주제/이야기 영역은 주제 찾기, 작품 설계, 이야기 만들기에 관련된 내용으로 구성되며 창작에 필요한 주제선정, 주제 조직, 자료수집, 활동설계, 주제실행의 과정을 거쳐 작품을 설계할 수 있다.

표현 영역은 장르 표현, 주제 표현, 기능적 표현에 관한 것으로서 문화예술 통합장르의 영역인 오페라, 마당극, 뮤지컬, 영화, 애니메이션 등 선정한 영역을 재현하기 위해 필요한 장치들을 파악한다거나 그 예술실현에 필요한 개별적인 영역(음악, 미술, 국악, 무용, 연극, 미디어, 독서, 만화애니메이션)의 표현기법을 습득하는 것이다.

내용 영역은 문화예술 장르를 통해서 재현하고자 하는 비판적, 심미적, 사회문화적인 메시지를 기획하고 창작하는 것으로서 제작을 통해 메시지를 표현해내고 다른 작품 속에서 메시지를 읽어내는 모든 것이 문화예술리터러시라고 할 수 있다.

재현은 공연, 상영, 전시, 출판의 형태 중에서 학생들의 흥미도가 가장 높고 실현가능한 영역을 자유롭게 선정하여 재현할 수 있다.

공연에는 연극, 마당극, 무용발표회, 음악발표회, 뮤지컬, 오페라의 형태가 있으며, 상영으로는 애니메이션 상영, 영화 상영, 뮤직비디오 상영, 광고 상영 등이 있다. 전시에는 미술전시, 만화전시, 도서전시 등이 가능하고 출판으로는 도서출판, 전자출판 등이 가능하다.

가치구현은 소통영역의 궁극적인 목표이며 통합형 문화예술교육을 통해 예술적 가치, 사회적 가치, 자아의 가치 발견을 도모한다.

예술적 가치구현은 예술의 통합적 소통을 의미하며 문화와 예술, 예술과 예술의 감각적요소와 영역이 소통하는 것이며, 사회적 가치구현은 문화예술교육을 통해 시대, 가족, 사회에 대해 이해하고 이들과 소통한다. 자아의 가치구현은 문화예술교육을 통해 자아의 잠재성 개발, 자기 평가, 자기 치유적 기능을 완성한다고 할 수 있다.

〈표 8〉 소통 영역 내용 및 활동

영역	학습 방법	내용	세부내용	세부 활동
소통	기획 /창작	주제/ 이야기	주제 찾기 작품 설계 이야기 만들기	- 주제선정: 생활 속의 관심사, 우리 삶의 문제점 등 - 주제조작: 조각가 되기, 눈 오는 날, 요리사가 되어, 왕따 등 - 자료수집: 미디어자료, 문헌자료를 통해 주제관련 자료 수집 - 활동설계: 표현 형태와 표현 내용을 정하고 교육과정을 설계 - 주제실행: 작품 속에서 주제를 실행한다. - 스토리보드 만들기: 배경, 등장인물(사물), 사건 설정 - 공연 음악 선정 및 가사 바꾸기 예)왕따를 주제로 음악극 계획하기 - 대본 만들기(스토리보드화/대본화) - 역할 나누기(연극하는 사람, 연주하는 사람) - 맡은 역할 충분히 연습하기
		표현	장르 표현 주제 표현 기능적 표현	- 참여 가능 인원수, 사-공간적 조건 파악, 효과적인 주제전달을 위한 방법 모색 - 북 아트, 오디오북, 이미지 북(만화), 전자책, 연극, 영상, 뮤지컬, 미디어(광고) 등 표현 형태와 표현기법 이해 - 오페라: 무대장치, 조명, 오케스트라, 소품, 의상 등 표현 요소들에 대한 이해 - 역할 표현하기 - 즉흥표현 - 상상표현 - 뮤지컬 형태 (예 : 악기연주/ 피아노, 리코더, 마라카스, 손북, 차임벨, 오션드럼, 레인스틱 등; 독창 및 합창; 즉흥적 신체표현; 무대배경 만들기)
		내용	비판적 심미적 사회문화적 메시지	- 환경보존, 소수민족의 애환, 문화의 다양성, 축제의 제의성, 가족의 소중함, 왕따, 학교폭력 등의 사회문화적 메시지에 대한 비판적인 시각 갖기, 심미적으로 표현하기 - 관심사에 대한 토의 - 자료조사 - 발표

영역	학습 방법	내용	세부내용	세부 활동
소통	재현	공연	연극, 마당극 무용발표회 음악발표회 뮤지컬, 오페라	• 연극, 마당극, 무용, 음악, 뮤지컬, 오페라 등으로 공연 • 영화, 뮤직비디오, 광고의 형태로 상영 • 전시회, 전람회 형태로 전시: 앨범만들기, 문집만들기 • 인쇄, 시청각, 전자매체 형태로 출판: 북아트, 오디오북, 이미지북(만화), 전자책 만들기 • 신문 만들기(가족신문, 학급신문, 학교신문, 지역신문 등) • 재현 가능 기간, 공간, 시간 파악 • 홍보물 만들기 (초대장/포스터 만들기)
		상영	애니메이션 상영 영화 상영 뮤직비디오 상영 광고 상영 동영상 뉴스 상영	
		전시	미술전시 만화전시 도서전시	
		출판	도서출판 전자출판 신문발간	
	가치	예술적 가치	예술의 통합적 소통	• 각 예술분야별 소통의 과정과 결과 토론하기, 평가하기 • 재현 후 다양한 예술성에 대한 반성 및 성찰
		사회적 가치	시대, 가족, 사회와의 소통적 가치	• 제작자와 향유자의 소통 • 국악과 시대와의 관계 • 관객/독자 리뷰 감상 및 토의, 참여자 상호간 느낌 나누기 • 타인에 대한 이해 및 존중 • 지역의 문화유산, 무형문화재 이해 및 소통 • 문화소외계층(양로원, 고아원 등)방문 및 공연 • 교사 및 학부모의 관람 및 소통
		자아의 가치	자아 개발 자기 평가 자가 치유	• 국악과 자기정체성과의 관계 파악 • 성취감, 자긍심, 문제점 등 자신의 장단점 파악 • 비디오 만들기: 연습과정 및 공연결과에 대한 자이반성

3. 교육과정 구성절차

1) 형태 구분

방과 후 학교 통합형 문화예술교육과정에서는 교육과정을 크게 두 가지로 구분한다. 그 하나는 교육기간에 따른 구분이고, 또 다른 하나는 성격에 따른 구분이다.

(1) 방과 후 학교 교육기간에 따른 분류

방과 후 학교 통합형 문화예술교육과정에서는 교육기간에 따라 교육과정을 크게 두 가지로 구분하고 있다. 48시간 연간형과 20시간 단기형이 그것이다. 이 구분의 기준은 방과 후 학교 교육현장과 관련된다. 방과 후 학교 기본 교육기간은 1년으로 주 2시간씩 1,2학기 12주씩 총 48시간을 기준으로 하고 있다. 그러나 현장의 상황에 따라 1학기 단위로 운영되기 되기도 하고, 4시간 씩 20시간 단기기간으로 운영되는 경우도 있다. 또한 개별 문화예술 장르에 대한 집중적인 교육을 원하는 현장의 요구도 있어서 이를 어느 정도 수용해야 할 현실적인 필요가 있다고 판단되었다.

■ 연간형(48시간)

48시간 연간형은 기존 교육과정 형태로서 주 2시간씩 48시간을 기준으로 하며, 개별 문화예술 장르의 특성 보다는 전체 통합의 성격이 강화된 형태이다. 학습자의 관점에서 발현된 주제나 문제를 중심으로 지식이나 원리, 문화예술적 특성들의 상관성을 이해하고 이를 활용하여 효과적으로 표현하도록 하는 활동을 중심으로 한다.

■ 단기형(20시간)

20시간 단기형은 현장 상황에 따른 집중형의 형태로 개별 문화예술 장르를 중심으로 한 통합의 형태를 띤다. 국악, 독서, 무용, 미디어, 미술, 만화애니메이션, 연극, 음악 등 각 예술장르를 중심으로 다른 문화예술 영역과의 관계성, 관련 지식과 원리 등을 이해하고 체험하는 활동을 중심으로 한다.

(2) 교육활동 성격에 따른 분류

방과 후 학교 통합형 문화예술교육과정에서는 학습대상과 교육환경에 적합한 교육과정을 제공하여 교육적 효과를 높이도록 하고 있다. 교육활동의 성격에 따라 다음 <그림 2>와 같이 체험활동 중심형, 이해활동 중심형, 소통활동 중심형 구분하고 이는 교육영역으로 설정된 체험, 이해, 소통 3가지의 각 특성을 강조한 것으로 교사가 3가지 유형을 자율적으로

선택하고 그 내용을 구성할 수 있다.

교육과정 구성의 자율성 부여는 방과 후 학교가 초등, 중등, 고등의 모든 학교급별의 학습자를 대상으로 하고 있기 때문에 획일적인 교육과정으로는 학습자에 가장 적합한 문화예술교육을 수행하기에 어려움이 있기 때문이다. 또한 같은 학교급이라도 각 지역에 따라 문화예술교육에 대한 관심 및 수준이 다르기 때문에 이러한 특성도 고려할 필요가 있다. 예를 들어 도시에 비하여 상대적으로 문화예술에 노출이 적은 농산어촌 지역은 도시와 다른 문화예술교육이 필요로 한다. 따라서 이 같은 학교급별 특성과 지역적 특성에 따라 문화예술교육의 활동 특성을 반영할 수 있도록 교육과정을 세 가지로 구분하였다.

■ 체험활동 중심모형

감각적 체험을 중심으로 다양한 감각을 일깨우고 표현 욕구와 흥미를 불러일으키는 활동을 중심으로 구성된 교육과정이다. 주로 저학년이나 문화예술교육에 노출이 적은 학습자를 대상으로 하며, 문화예술에 대한 감수성과 민감성을 기르는데 중점을 두고 있다.

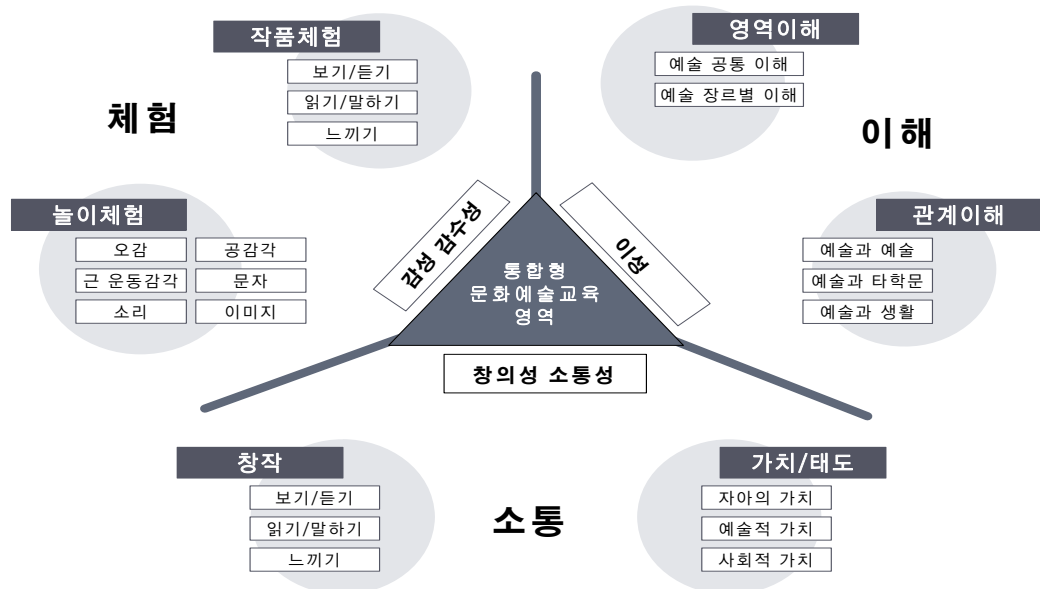
■ 이해활동 중심모형

표현재료, 표현 기법, 표현 양식 등의 체험 및 이해 활동은 물론 문화예술 장르 간, 또는 다른 교과나 생활과 문화예술과의 관계성 등, 문화예술 활동을 중심으로 한 중심 문화이해를 중심으로 구성된 교육과정이다. 중학년이상의 수업에 적합하다.

■ 소통활동 중심모형

비판적으로 사고하고 발전적으로 하여 소통할 수 있는 능력 향상에 중점을 두고 있다. 주로 문화예술 언어를 적용하여 표현하는 활동 중심으로 구성되며, 고학년이나 결과물 제작에 초점이 맞추어진 수업에 적합하다.

〈그림 2〉 통합형 문화예술교육 영역



2) 구성

(1) 교육과정 구성의 특징

- ① 학습자의 특성(학년, 문화예술의 경험 정도 등), 시간 등을 고려하여 교육과정 유형을 결정한다.
- ② 교육활동의 특성에 따른 각 모형은 교육 영역인 체험, 이해, 소통의 각 영역을 해당 영역을 중심으로 전체 시간에 대하여 최대 60% 내외에서 최소 20% 내외를 배정해서 구성하도록 한다. 이는 기존의 창작(소통) 중심의 교육에서 벗어나 체험, 이해, 소통이 통합된 문화예술교육을 지향하기 위해서이다.
- ③ 문화예술 과정 중심의 본 통합형 교육과정 모형은 체험, 이해, 소통의 선형적 구성 보다는 필요에 따라 다층적 구성을 지향한다. 즉 체험 영역은 시작단계만 시도되는 것이 아니라 어떤 단계에서도 시도될 수 있다.
- ④ 각 영역별 통합모형에서는 다른 영역은 중심 영역에 보조적 역할을 한다. 즉 이해중심모형에서 체험이나 소통은 이해를 위한 체험과 소통의 성격을 띠는 의미이다.
- ⑤ 여러 개의 단위 수업이 유기적으로 연결될 수 있도록 구성한다.
- ⑥ 각 영역을 A, B, C 영역으로 명명하고, 각각 1, 2의 요소를 가진다. 예를 들어 A 체험영역에서 놀이체험은 A1으로 표기하며, C 영역의 가치/태도 영역은 C2로 표현한다.

〈표 9〉 통합형 문화예술교육 영역구성

영역	A. 체험 중심		B. 이해 중심		C. 소통 중심	
세부영역	1. 놀이체험	2. 작품체험	1. 영역이해	2. 관계이해	1. 창작	2. 가치/태도
구성비율	최대 60%(최소 20%)		최대 60%(최소 20%)		최대 60%(최소 20%)	

(2) 활동 특성에 따른 유형별 교육과정 구성

■ 체험 활동 중심 모형

오감에 대한 감각적 놀이나 공감각적 놀이 체험을 통하여 감수성과 민감성을 기르는 활동에 중점을 둔다. 저학년이나 문화예술의 경험이 적은 학생들을 대상으로 문화예술에 대한 관심과 흥미를 갖게 하는 데 적합한 모형이다.

체험 활동 중심 모형은 감각활동 중심으로 잠재되어 있는 감각을 일깨우고 감각적 반응을 형성하여 이를 심화시켜 이 해나 소통으로 연결시키는 체험 과정에 중점을 둔다. 따라서 반응 형성 과정에서는 외부 자극에 대한 감각적 탐색을 통하여 학습자의 내면의 느낌, 감정, 생각들을 불러일으켜 데 초점을 맞춘다. 반응 명료화 과정에서는 이해활동, 상호작용 활동을 통하여 자신들의 느낌과 생각을 뒷받침 할 수 있는 근거를 마련할 수 있도록 도와준다. 마지막으로 반응 심화 과정에서는 자신의 반응을 표현하고 구체화하는 활동을 통하여 반응을 확장하거나 내면화하는 데 중점을 둔다.

이 모형은 특히 감각체험, 각 장르별, 장르 간 특성 이해, 소통 등과 더욱 관련된다.

〈표 10〉 통합형 문화예술교육 체험중심 교육과정 구성절차

과정	반응 형성	반응 명료화	반응 심화
교육 내용	- 감각 열기 - 감각 느끼기 - 탐색하기 - 느낌이나 생각 나누기	- 형식 이해하기 - 작품 감상하기 - 질의 응답하기 - 토론, 토의	- 반응에 기초한 느낌이나 생각 전달하기 - 반응을 체적으로 표현하기

■ 이해 활동 중심 모형

특정 예술 영역의 심화된 지식이나 다른 영역과 관계성 및 문화 전반에 관한 이해 능력을 기르는 데 중점을 둔다. 이해 영역은 자칫 설명식이 되기 쉬운 내용들을 다루기 때문에 이를 좀 더 재미있고 자신의 삶과 연관 지어 지도할 필요가 있다. 따라서 그러한 방법 중의 하나로 문제 해결 학습의 과정을 거치도록 하는 것이 적합하다. 우선 학습해야할 내

용을 문제의 형태로 제시하거나 학습자들이 스스로 찾은 문제로부터 시작하는 것이 좋다. 관련 정보들을 조사하거나 탐색하여 개념을 발견하고 발견된 개념의 특성이나 쓰임을 바탕으로 문제를 해결하는 과정을 거침으로써 심화된 이해를 돕는 과정을 거치는 것이다. 이 과정에서 이해를 위한 체험이나 소통이 연결된다. 이 모형은 작품 감상 체험, 장르와 장르 간 이해 및 문화 이해 등과 더욱 관련되며 개념, 문제를 중심 전개된다.

〈표 11〉 통합형 문화예술교육 이해중심 교육과정 구성절차

과정	문제 인식	문제 탐색		문제 해결
	문제 설정 및 이해	관계 탐색	개념 발견	개념 적용
교육 내용	- 삶의 문제인식 - 작품 감상 - 문제화	- 정보 수집 - 관찰과 탐색	- 관계성이나 규칙성 발견 - 특성이나 쓰임의 이해	- 활용의 사례 이해 - 활용 방법 - 개념의 확장 및 활용

■ 소통 활동 중심 모형

예술 활동을 통하여 창의성을 기르고, 예술과 생활, 예술과 삶의 관계를 이해하고 소통 수단으로서의 예술의 사회적 기능을 이해시키는 데 중점을 둔다. 부분의 학년에 적용 가능하나 기본적 체험활동과 이해가 바탕이 될수록 적용이 효과적이다.

창작의 과정을 중심으로 영역이 재구성된다. 창작은 표현하고자 하는 주제를 탐색해서 결정한 후 구체적으로 주제를 구성하는 단계를 거친다. 대강의 구성을 바탕으로 필요한 기능을 적용하여 완성하고 이를 매개로 다른 사람과 소통하는 과정까지 연결될 수 있다. 각각의 단계에서 체험활동과 이해활동이 소통을 위해 포함된다. 창작의 과정에서는 구조적 연습을 통하여 기능을 습득하는 단계도 포함될 수 있다.

〈표 12〉 통합형 문화예술교육 소통중심 교육과정 구성절차

과정	기 획		창 작		재 현	
	주제선정	주제조직 (콘텐츠 구성)	영역별 창작	종합 창작	발 표	평 가
교육 내용	- 작품체험 - 공연감상 - 생활과의 관계성 - 삶의 주제	- 작품체험 - 형식이해 - 내용구성 - 방법 및 일정 조직	- 관련 영역에 대한 이해 - 기능 습득	전체 작품에 대한 완성	- 소통형식에 대한 이해 - 효과적인 소통방법	- 생산자/관람자의 태도 - 사회와 문화예술의 관계 - 문화예술의 가치

4. 교육과정 예시

1) 연간형(48시간)

연간형(48시간)에 따른 체험, 이해, 소통활동 중심의 통합형 문화예술교육과정 예시안을 제시하면 다음과 같다.

(1) 체험 중심 교육과정 예시

연간형 체험중심 모형은 오감에 대한 감각적 놀이나 공감각적 놀이 체험을 통하여 감수성과 민감성을 기르는 활동에 중점을 둔다. 특정영역의 기술이나 테크닉을 발전시키기 보다는 놀이 체험과 다양한 예술분야의 작품 체험을 통해 신체의 다양한 감각을 발전시키는 데 그 목표가 있다.

반응형성의 과정에서는 다양한 감수성 놀이와 소리+몸놀이, 신체놀이, 언어놀이 등을 통해 감각을 열고, 느끼고, 그 느낌을 나누는 과정을 갖는다. 또한 다양한 분야의 작품을 감상하고 감상에 대한 생각이나 느낌을 공유함으로써 관련 영역을 체험하고 그 형식들을 이해할 수 있게 된다.

반응심화, 이해의 과정에서는 예술의 원리와 정의, 예술의 발생기원과 역사의 이론적 이해를 위한 시간이 있으며, 소리, 움직임, 이미지의 이해를 위한 다양한 활동들이 제시되었다. 또한 타 예술과의 관계의 이해를 위한 활동들이 제시되었다.

그리고 작품을 창작하고 발표하기 위한 활동들이 제시되어 학생들은 공동의 상영/공연의 작품창작과 개별적으로 전시/출판의 제작과정을 거친다. 창작된 작품은 발표, 공개되고 그것에 대한 느낌을 서로 공유하는 시간을 갖는다.

이 모형은 놀이나 작품체험과 같은 체험활동을 중심으로 구성되었기 때문에 저학년이나 문화예술의 경험이 적은 학생들을 대상으로 하는데 적합하며, 이를 통해 문화예술에 대한 관심과 흥미를 갖게 하는데 도움이 된다.

〈표 13〉 체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	반응 형성	감각 놀이 (오감, 공감각, 근운동 감각)	• 감각열기 놀이	A1
2			• 착시놀이 : 이미지를 다르게 보는 방식	A1
3			• 청각놀이 : 소리 오케스트라, 지브리쉬.	A1
4			• 시각놀이 : 색깔 모이기, 장소 만들기	A1
5			• 촉각놀이 : 가상 이미지 공유, 그림자 탐색놀이	A1
6			• 장단놀이 : 여러 장단에 맞추어 걷거나 뛰기	A1/B2
7			• 몸으로 만드는 소리놀이 : 영상을 보고 몸 또는 도구를 이용해 효과음내기	A1, B2
8		표현놀이 (소리, 문자, 이미지, 신체)	• 난타공연 : 목소리나 몸, 물체를 이용해 다양한 소리와 리듬을 만들어내기	A1/B2
9			• 말하며 움직이기 : 인사, 사랑해, -하고 싶어 등	A1/B2
10			• 몸으로 인사하기 : 눈으로, 손으로, 상체로, 몸전체로	A1
11			• 거울되기, 그림자되기, 조각가되기	A1
12			• 스카프와 함께 : 보자기, 수건, 신문지, 비닐봉지 등과 함께 표현하기	A1
13			• 동화구연 : 이야기를 다양한 소리로 읽기	A1
14			• 이야기 만들기 : 광고를 보고 스토리보드의 말풍선에 이야기 넣기	A1/B2
15			• 스토리만들기 : 인물, 시대, 주제 만을 주고 그룹별로 이야기 릴레이	A1
16			• 말놀이 : 수수께끼 내기, 스무고개 내기, 말잇기, 같은 글자로 끝나는(시작하는) 말잇기	A1
17	반응 명료화	감상 및 나누기	• ‘강아지똥’, ‘심심해서 그랬어요’ 그림책 보고 느낌 나누기 / 그림+언어	A2/B1
18			• ‘인어공주’ 를 보고 느낌 나누기 / 애니메이션+뮤지컬	A2/B1
19			• 뮤직비디오를 보고 느낌 나누기/ 미디어+음악	A2/B1
20			• ‘빌리엘리엇’, ‘분홍신’을 보고 느낌 나누기/ 영화+무용+음악	A2/B1
21			• 마당극을 보고 느낌 나누기/ 국악+연극	A2/B1
22			• 마임을 보고 느낌 나누기/ 연극+무용	A2/B1
23			• 오페라를 보고 느낌 나누기/ 음악+미술+무용	A2/B1

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
24	반응 심화	예술 의 기본 이해	• 예술의 원리와 정의 이해	B1/B2
25			• 예술사의 흐름 이해	B1/B2
26		소리의 이해	• 장단(자진모리, 굿거리, 세마치, 휘모리)과 서양의 리듬 이해	B1/B2
27			• 발성법의 차이 이해 (서양 음악과 동양 음악)	B1/B2
28			• 악기 소리 듣기-서양과 동양, 한국의 악기의 소리 듣기, 특징알기	B1/B2
29		움직임의 이해	• 즉흥과 상상표현의 이해-다양한 즉흥과 상상표현	A1/B1
30			• 마임 하기-연극과 무용에서의 움직임의 차이 알기	A1/B2
31			• '미래의 나의 모습' 표현하기-연극과 무용으로 표현하기	A1/B2
32		이미지의 이해	• 추상화 감상하고 움직임으로 표현하기	A1/B2
33			• 음악을 듣고 그리기 -음악을 듣고 선과 형으로 표현하기	A1/B2
34			• 삽화 알아 맞추기, 삽화로 이야기 만들기	B1/B2
35			• 이야기를 듣고 즉흥 연주, 동작하기, 그림으로 그리기	A1/B2
36		애니메이션의 이해	• 만화와 애니메이션의 관계 이해-애니메이션을 네 컷의 만화로 만들어 보기	B1/B2
37			• 애니메이션을 보여주고 이야기 바꾸기	B1/B2
38		미디어의 이해	• CF에서 메시지 읽기	B1/B2
39			• 자신의 프로필 만들기-사진, 동영상, 그림, 만화, 문자를 이용해 자기 소개서 만들기	B1/B2
40		작품 계획하기	• 전체적으로 공연/상영 중 택일하고 개인적으로 전시/출판 선택	C1
41			• 메인 소재 / 메시지 정하기 (전체 논의)	C1
42			• 시나리오 만들기	C1
43			• 이미지 만들기 (상영일 경우 캐릭터 or 캐스팅, 공연은 캐스팅)	C1
44		작품 만들기	• 역할 분담과 공연/상연 준비	C1
45			• 개별 (전시/출판) 결과물 병행	C1
46			• 서로의 영역을 공유하면서 즐기고 발표하고 논의하기	C1
47		작품 발표 및 나누기	• 작품 발표 (공연-상영-출판-전시 등 복합 작품)	A2/C2
48			• 나에 대해, 상대에 대해 이야기하고 나누기	C2

(2) 이해 중심 교육과정 예시

연간형 이해중심 모형은 균형 있는 예술적 통합을 통해 예술의 본질과 원리를 이해하는 것을 목적으로, 삶 속에서의 예술을 이해하고, 예술의 개념 및 역사를 통찰하며, 예술과 타 학문 간의 관계성을 탐색하고 또한 예술의 특성과 쓰임새를 이해하는 것을 목표로 한다.

연간형 이해중심 모형 안은 전체적으로 48시간으로 이루어진다. 세부적으로는 문제설정의 과정 4시간, 관계탐색의 과정 27시간, 개념발견 과정에 14시간 그리고 개념적용의 과정 3시간으로 구성된다.

문제설정의 과정에서는 예술의 정의, 삶 속에서 예술의 의미와 가치에 대한 이해가 다루어지며, 문화적·교육적 가치가 있는 작품들을 감상하게 된다. 관계탐색의 과정에서는 각 예술의 개념 및 역사에 대하여 살펴보고, 예술 간의 통합을 통해서 예술 상호 간의 관계성을 파악하며 또한 예술과 타 학문 간의 관계성에 대하여 알아보고, 예술과 생활간의 관계에 대하여 이해를 하는 과정으로 이루어진다. 개념발견의 과정에서는 예술의 특성과 쓰임새에 대하여 알아본다. 마지막 개념적용의 과정에서는 예술의 활용에 대한 사례들이 나타난다.

이 연간형 이해중심 모형은 예술에 대한 이해를 중심으로 활동이 구성되었기 때문에 중학년에 적합하며, 이전에 어느 정도 문화예술적 체험이 있는 학생들을 대상으로 한다.

〈표 14〉 이해 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	문제 설정	예술이란	• 문화예술의 의미 파악하기	C2
2		예술과 삶	• 삶 속에서 예술의 체험	A1/A2
3		문화예술의 이해	• 문화예술 콘텐츠의 이해(각각 제작자와 향유자의 입장에서)	B1
4		작품 감상	• 각 예술분야 중 문화적·교육적 가치가 있다고 판단되는 하나의 작품을 선택하여 감상하기	A2/C2
5	관계 탐색	개념 및 역사와의 관계성 탐색	• 음악의 이해 – 소음과 음향의 이해(음악) – 소리를 신체 및 선으로 표현(음악+무용+미술)	B1
6			• 선과 형의 관계 이해 – 선과 형의 이해(미술) – 그림을 소리 및 신체로 표현(미술+음악+무용)	B1
7			• 사물놀이의 이해 – 사물놀이의 역사 및 장단의 이해(국악+미디어) – 장단의 신체적 표현(무용)	B1

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
8	관계 탐색	개념 및 역사와의 관계성 탐색	- 여러 나라의 민속춤 이해 - 여러 나라 민속춤과 문화의 이해(무용+독서+미디어) - 여러 나라 민속춤 감상 및 춤추기(음악+무용)	B1
9			- 연극의 이해 - 무대 및 조명의 이해(연극+미디어) - 연극에서의 움직임 및 언어의 이해(신체+독서) - 고전 연극의 감상(연극+독서)	B1
10			- 독서에 대한 이해 - 역대 훌륭한 인물에 관하여 독서하기(독서) - 시를 읽고 음악/신체로 표현(독서+음악+신체) - 시에 적합한 삽화 그리기(독서+애니메이션)	B1
11			- 미디어의 이해 - 영상과 음악의 관계 이해(미디어+음악) - 신문 및 방송의 구조 이해(독서+미디어)	B1
12			- 애니메이션의 이해 - 개념 및 역사의 이해(애니메이션) - 애니메이션과 공연, 전시 요소가 혼합된 작품 감상하기(애니메이션+음악+독서)	A2
13		예술과의 관계성 탐색	마당놀이의 구성요소 및 유기적 결합의 관계성 이해(연극+무용+국악)	B1/B2
14			마당놀이 대본 만들기(독서+국악)	B1/B2
15			뮤지컬 감상(연극+음악+무용+미디어)	A2
16			창극 감상(국악+연극+미디어)	A2
17			만화영화 감상(애니메이션+미디어)	B2
18			애니메이션 음악 만들기(애니메이션+음악)	C1/C2
19	관계 탐색	타학문 간의 관계성 탐색	독서와 음악: 시의 운율과 음악의 리듬과의 관계	A1
20			수학과 무용: 각 도형의 형태를 신체로 표현	A1/C1
21			영어와 연극: 영어의 표현과 연극과의 연결	A1/C1
22			독서와 연극: 작품을 소재로 한 공연의 이해	B1/B2
23			음악과 과학: 음향의 원리 이해하여 악기 만들기	B2/C1
24			음악과 사회: 역사와 관련한 노래와 감상	A1/A2
25			음악과 영어: 영어노래 배우기	A1/A2
26			독서와 국악: 음악극 만들기	A1/B2
27		예술과 생활 간의 관계	국악: 판소리와 생활	A1/A2
28			미술: 생활미술, 실용디자인	B1/C2
29			예술치료	B2
30			미디어: 광고음악 만들기	C1/C2
31			사회 속에서 예술의 가치 및 역할	C2

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
32	개념 발견	예술의 특성 이해	• 따뜻한 색과 찬색 알기	A2
33			• 장조와 단조 이해하기	A1/A2
34			• 주제어나 시를 모티브로 하나의 예술 영역을 설정하여 그에 맞게 표현하기	C1
35			• 영화나 극을 선정하여 해당 등장인물의 의상시리즈 만들기	C1
36			• 무대미술, 의상코디네이터, 아트 디렉터의 역할에 대하여 이해하기	B1
37			• 읽은 책의 내용을 만화로 만들기	A1/C1
38			• 오페라 감상하기	A2
39			• 영화가 제작되는 과정 이해하기	B1
40			• 미술의 구도와 색감 배우기	B1
41			• 장구장단 배우기	A1/A2
42		예술의 쓰임 이해	• 영화에서 음악의 효과	B1/B2
43			• 광고에서 움직임의 효과	B1/B2
44			• 공원이나 건물 앞에 설치된 조각품의 기능	B1/B2
45			• 농악의 쓰임새 이해	B1/B2
46	개념 적용	활용의 사례	• 배경음악 만들기	A1/C1
47			• 탈춤 추기	A1/C1/C2
48			• 간단한 연극하기	A1/C1/C2

(3) 소통 중심 교육과정 예시

소통 중심 교육과정 예시는 참여자를 비교적 고 학령으로 설정하고 구성되었다. 따라서 가급적 체험과 이해 중심의 통합형 문화예술교육을 받은 경험이 있는 학생들이 참여자가 되는 것이 좋겠다.

공연/상영 또는 전시/출판의 창작 활동을 통해 예술의 가치, 사회의 가치, 자아의 가치를 배우는 것에 초점을 둔 소통 중심 교육과정을 위해 본 예시는 무대 예술 내지는 공연 예술이 가지는 종합예술성에 착안하였다. 그 중에서도 많은 장르의 예술들이 섞여있어 구성요소의 다원성이 현저하고, 최근 참여자나 향유자들의 호응도가 높은 ‘뮤지컬’을 최종 창작 물로 상정하였다.

기획(주제 선정, 주제 조직)-창작(영역별 창작, 종합 창작)-재현(발표, 평가)으로 구성되는 교육과정에 대해서는 효율적인 창작 활동을 위하여 각각 14시간-32시간-2시간으로 배정하였다. 그리고 소통을 위한 체험 활동은 약 11시간(약 22%),

이해활동은 약 10시간(약 20%) 정도로 분포되어있다.

교육과정 중 기획에 해당하는 주제 선정과 주제 조직 단계에서는 본격적인 창작활동을 위한 준비 단계로서 체험 활동과 이해 활동을 주로 이용하였다. 특히 10~14차시에 해당하는 ‘뮤지컬의 이해’ 단원에서는 대상자들의 흥미 유발을 위해 체험 활동과 이해 활동을 함께 활용하도록 하였다. 창작 단계 중 ‘영역별 창작 → 안무 짜기’에서는 놀이체험을 통한 안무 짜기로 편성하였는데, 안무 짜기뿐만 아니라 다른 영역의 창작 도 강사의 재량에 따라 체험을 응용한 창작이 가능하리라 생각한다.

종합 창작 과정에서는 자칫 단순한 ‘공연 만들기’에 치우치기 쉬울 수도 있겠으나 장면연습과 함께 공연예술을 구성하는 요소인 여러 예술 장르(이미지: 무대, 의상, 소품, 조명 / 소리: 배경음악, 효과음 / 언어 및 미디어: 홍보물 제작, 영상 촬영 등)의 창작과정을 병행함으로써 통합형 예술교육이 이루어지도록 구성하였다.

마지막으로 재현 과정의 발표와 평가 과정에서는 단순 작품 발표가 아닌 공연예술의 필수 요소인 관객과의 소통을 위해 관객 설문조사를 실시하고 결과를 분석하여 그에 대해 토의하도록 구성하였다.

〈표 15〉 소통 중심 교육과정 예시

차시	과정		주 제	활 동	영역
1	기획	주제선정	공연(종합) 예술의 이해	• 공연 예술의 종류, 공연 예술의 기능 이해	B1/B2
2				• 다양한 공연예술 작품 보기	A2/B1
3				• 공연 예술 감상	A2
4			공연과 생활	• 생활 속의 관심사 나누기	A1
5				• 생활 속 관심사를 이용한 장면 만들어 발표	A1
6			공연 주제 설정	• 발표 장면을 바탕으로 전체 토의를 통해 공연 주제 설정	C2
7		주제조직	공연 텍스트 탐색	• 주제 관련 이야기 읽기	A2
8				• 주제 관련 공연 보기	A2
9			공연 제반사항 결정	• 텍스트 결정, 공연 시간과 공연 공간 결정	C1/C2
10			뮤지컬의 이해	• 뮤지컬의 역사, 뮤지컬의 기능, 뮤지컬의 장단점 이해	B1/B2
11				• 뮤지컬의 구성요소 1: 음악 - 뮤지컬 음악 이해, 뮤지컬 음악 감상	A2/B1
12				• 뮤지컬의 구성요소 2: 무용 - 뮤지컬 안무 이해, 안무로 짜는 상황극	A1/B1
13				• 뮤지컬의 구성요소 3: 연극 - 뮤지컬 연기와 연출 이해, 노랫말과 감정 표현 놀이	A1/B1
14				• 뮤지컬의 구성요소 4: 무대 위의 이미지- 무대, 의상, 소품, 대소도구, 분장의 이해	A2/B1

차시	과정	주 제	활 동	영역
15	창작	영역별 창작	역할 분담	B2/C2
16			• 공연에서 역할분담의 의미 이해, 역할 추천 및 오디션	
17			대본 분석	C1/C2
18			• 텍스트 수정 및 보완	
19			• 장면 나누기, 장면별 주요 사건과 주제 파악	C1/C2
20			• 각 장면 스케치	C1/C2
21			인물 분석	C1/C2
22			• 각 인물의 성격과 인물 간 관계 파악	
23			• 인물 그리기, 인물 사진 찍기, 잡지, 만화 등에서 인물 찾아내기	C1/C2
24			음악 만들기	C1/C2
25			• 극 분위기에 적절한 오프닝, 막간 음악, 엔딩 음악 토의와 결정	
26			노래 분석 및 연습	B1
27			• 인물 별 노랫말에 따른 감정상태 분석	
28			• 반주 방법 토의와 결정, 반주곡 제작	C1/C2
29			• 노래 연습	C1
30		안무짜기	• 감정에 어울리는 몸짓 만들어보기	A1
31			• 인물별 감정상태 및 상황에 적합한 몸짓 구성	C1/C2
32			• 안무 연습	C1
33			이미지화 하기	C1/C2
34		이미지화 하기	• 무대 및 대소도구 스케치, 제작 재료 토의	
35			• 무대 및 대소도구 제작	C1
36			• 무대 및 대소도구 제작	C1
37			• 20차시 활동 내용을 토대로 인물별 분장, 의상 컨셉 토의와 결정	C1/C2
38		종합 창작	장면 연습	C1
39			• 전체 장면 연습 - 조명 큐시트 제작	
40			• 전체 장면 연습 - 음향 큐시트 제작	C1
41			• 전체 장면 연습 - 소품 리스트 제작	C1
42			• 전체 장면 연습 - 의상표 제작	C1
43			• 장면별 끊어 연습	C1
44			• 장면별 끊어 연습 - 디테일 점검	C1/C2
45			• 장면별 끊어 연습 - 디테일 수정, 보완	C1/C2
46			• 이어 연습(run-through) - 영상 촬영	C1
47			• run-through 영상 감상	C1
48			• 장면별 문제점 보완 연습	C1/C2
49			• run-through - 앙상블 점검	C1/C2
50			홍보 계획 수립 및 실천	B1/B2/C2
51			• 홍보물의 기능 이해, 제작 종류(동영상광고, 지면 광고 등) 토의	
52			• 모듈별 홍보물 만들기	C1/C2
53			• 홍보물 전달, 배포	C1/C2
54		최종 연습	테크니컬 리허설	C1
55			• 테크니컬 리허설 - 조명, 음악 점검	
56			• 조명, 음악 수정	C1/C2
57			• 테크니컬 리허설	C1
58		최종 연습	• 드레스 리허설 - 분장, 의상, 소품 모두 갖추어 연습 후 수정, 보완	C1/C2
59			• 최종리허설	C1
60			발표	C1/C2
61			• 작품 발표, 관객 설문조사 병행	
62	재현	평가	공연 후 감상	C1/C2
63		평가	• 작품 제작 소감 발표, 참여자 롤링 페이퍼, 설문조사 결과 파악, 문제점 및 개선안 토의	

2) 단기형(20시간)

단기형(20시간)에 따른 각 문화예술 영역별(국악, 독서, 무용, 미디어, 미술, 애니메이션, 연극, 음악) 개요와 체험, 이해, 소통활동 중심의 통합형 문화예술교육과정 예시를 제시하자면 다음과 같다.

(1) 국악

가. 개요

국악은 우리의 음악 어법으로써 우리네 정서와 문화를 대변하는 중요한 예술분야 중의 하나이다. 학생들로 하여금 우리 문화의 우수성과 그 본질을 파악하게 하고 우리 민족의 고유한 정서와 심성을 체득케 하는 계기를 마련해준다. 이를 통하여 학생들을 올바른 전통문화의 주역으로 성장시켜줄 뿐만 아니라 세계 지향의 가장 한국적인 인재로 국제적인 무대에서도 자부심을 가지고 활동할 수 있게 하는 민족문화교육의 하나임에 틀림없다. 그러므로 각 민족은 그 민족의 정체성을 확립하기 위한 수단으로써 음악적 모국어인 국악 교육을 음악의 기본으로 삼아 교육하고 있는 것이다.

그러나 우리문화예술의 하나인 국악을 ‘어떻게’ 교육시켜야 하는지에 대해서는 생각하지 못하고 단순히 옛것에 대한 보존이나 전수에만 온 신경을 쓰고 있다. 단순히 국악기의 연주기교가 뛰어나다고 해서, 또 판소리 한 대목을 잘 부른다고 해서 국악 그 자체를 느끼고 이해하고 있다고는 생각할 수 없는 것이다.

국악 안에는 소리도 있고, 언어도 있고, 움직임도 있듯이 국악을 포함하고 있는 문화예술 속에는 미술, 무용, 음악, 연극, 미디어, 언어가 공존하고 있다. 이러한 문화예술을 바르게 이해하기 위해서는 반드시 이 모두를 함께하는 통합형 예술교육이 요구된다. 이러한 요구에 의해 국내에서도 여러 차례 국악을 중심으로 한 통합형 문화예술교육을 연구한 바 있다.

변미혜(2003, 4)는 문화예술의 하나인 국악을 중심으로 하여 문화예술의 교과 통합적인 지도 방안을 모색하였다. 교과 간 통합 지도를 위한 문화 예술 주제를 선정한 후 각 주제별로 실제 지도안을 작성하여 제시하였는데, 총체적인 내용을 담고 있는 문화예술을 통합교육의 중심으로 삼아 가르친다면 문화예술의 본질적인 모습을 올바르게 이해시키는 첩경이 된다는 점을 강조하였다. 특히 여기에 국악의 총체적인 특징을 부각시켜 국악 중심으로 통합교육을 한다면 더욱 바람직하고 정체성 있는 문화예술교육이 이루어질 수 있음을 밝혔다. 이것은 정규교과 안에서의 통합교육을 시도하였다는 점에서 주목할 만하다.

또한, 김재웅(2007, 5)은 만화와 미술, 애니메이션과 환경/국악과의 주제통합교육에 대한 온라인 문화예술교육 교보재 개발 연구 보고서에서 전통에만 머물러 있던 우리 전통 문화인 국악 동요를 청각과 더불어 시각이미지로 보여줌으로써 해서 좀 더 친근한 우리의 소리와 가락, 숨겨진 이야기 등을 현대적으로 복원, 전파하며 전통문화의 현대화와 함께 그 우수성을 교육용 콘텐츠로 개발·연구하기도 하였다.

통합형 문화예술교육으로서의 국악교육은 국악을 중심으로 하되 다른 예술교과, 즉 미술·무용·연극·독서 등을 아우르는 교육으로 음악적 주체성을 뛰어넘어 국악과 타 예술분야와의 관계를 이해시키고 더 나아가 창의적인 예술표현능력을 향상시키는 데에 더 큰 목적을 두고 있다.

이를 위해서는 먼저 다양한 감각놀이를 통하여 국악적 감수성을 기르는 것이 무엇보다도 중요하다. 직접적인 체험과 놀이 활동을 통해 좀 더 심화된 예술적 이해능력을 기를 뿐만 아니라 다양한 형태의 작품 활동을 서로 존중하고 공유할 줄 알며 이러한 활동을 즐길 줄 아는 인간으로 형성시켜 갈 것이다. 아직까지 국악기 연주기능이나 민요 가창능력 습득에만 치우친 국악교육의 단점을 극복하고, 다양한 예술적 요소들을 적극 활용하여 예술과 생활, 예술과 삶의 관계를 이해하고 소통수단으로서의 예술의 사회적 기능을 이해하도록 한다는 데에 통합형 문화예술교육으로서의 국악교육은 커다란 가치를 지닌다.

나. 교육과정 예시

■ 체험 중심 예시

다음에 제시하는 단기형 교육과정 예시의 주제는 마당놀이이다. 마당놀이에는 소리, 언어, 국악, 무용, 연극, 미술 등 여러 장르의 예술이 함께 어우러지는 종합예술 형태라 할 수 있다. 마당놀이에서만 느낄 수 있는 장단놀이 체험, 마당놀이와 관련된 여러 예술장르의 요소 학습, 예술 장르 간의 특성 이해 등 직접 마당놀이 작품체험을 통해 지도될 수 있도록 계획한 것이다.

마당놀이에서 체험할 수 있는 장단걸음과 가사말을 자유롭게 지어 불러보고 이야기 대본도 직접 패러디하여 각색해 보며 작품 공연 시에는 각자 가장 관심이 있는 분야의 역할을 맡아서 발표하게 되며 이로 인해 예술적 감수성이나 민감성을 얻게 될 것이다.

〈표 16〉 국악 - '마당놀이' 를 주제로 한 체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	반응 형성	장단놀이 I	- 장단에 맞추어 걷거나 뛰기 - 자진모리장단, 굿거리장단, 휘모리장단 등 - 장단에 맞추어 신체표현하기 - 어깨춤추기, 양팔 흔들기, 고개 흔들기 등 - 즉흥적으로 가사말 지어보기 - 장단에 맞게 가사 만들어 불러보기	A1
2		소리놀이	- 소리를 이미지로 나타내기 - 리본막대, 부채, 한삼, 지점토 등으로 소리의 흐름 표현하기	A1
3		작품 교감	- 작품 감상 후 교감하기 - 어린이 창극 〈홍부놀부〉 감상	C2

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
4	반응 명료화	마당놀이의 형식 이해	• 마당놀이의 구성요소 알기	B1
5		마당놀이의 내용 구성	• 성악, 기악영역에서의 대표적인 우리 소리 찾기 – 발성, 시김새, 메기고 받는 형식 등	A2
6			• 작품 감상을 통한 마당놀이 이해하기	A2
7	반응 심화	성악의 이해	• 발성, 시김새, 메기고 받는 형식 알기	B1
8		가사 바꾸기 놀이	• 메기는 부분의 가사 바꾸어 부르기	A1
9		기악의 이해	• 장구의 기본 연주 자세와 타법 익히기	B1
10			• 여러 종류의 장단 익히기 – 자진모리장단, 세마치장단, 굿거리장단, 휘모리장단 등 – 손장단, 발장단, 몸장단 만들기	B1
11		장단 놀이	• 장단에 맞추어 대형 꾸미기	A1
12		캐릭터 놀이	• 설정된 인물 표현하기 – 인물의 성격에 맞는 걸음걸이, 동작, 얼굴 표정 놀이	A1/B2
13		국악과 무용	• 장단에 맞는 춤사위 익히기	B2
14		국악과 독서	• 이야기 대본을 살펴보고 각색 방법 알기 – 이야기 패러디하기	B2
15		주제 경매놀이	• 작품 주제 선정하기	A1
16		작품 설계	• 이야기 대본, 가사 바꾸기	C1
17			• 공연 음악, 의상, 소품 정하기	C1
18			• 역할 나누어 연습하기 – 연출자, 배우, 음악 연주자, Staff 등	C1
19		작품 발표	• 작품 공연 · 감상하기	C2
20		시대와의 관계	• 국악과 시대와의 관계 알기 – 이야기 설정, 가사 내용, 인물의 성격, 삶의 가치관 등	C2

■ 이해 중심 예시

음악을 이루는 여러 가지 요소 중에서도 가장 기본이라 할 수 있는 것이 바로 음계이다. 서양음악에 12음계가 있듯이 우리 음악에는 12울명 이라는 음계를 가지고 있다. 그러나 전래동요나 민요에는 2음계나 3음계, 또는 4음계, 5음계 정도로 아주 간단한 음들로 구성되어져 있음에도 불구하고 가락의 흐름이 자연스럽고 아름답다.

다음에 제시한 이해 중심 예시에서는 우리의 소리를 이루는 음계와 서양의 음계를 비교해 보고, 주로 사용되는 음계와 곡에서의 사용 방법 등을 살펴봄으로써 직접 곡을 지어보는 기회도 가짐으로써 우리 음악에 대한 올바른 이해를 갖는 데 도움이 될 것이다.

〈표 17〉 국악 - '음계' 를 주제로 한 이해 중심 교육과정 예시

차시	과정		활동주제	활동내용	영역
1	문제 인식	문제 설정 및 이해	음계놀이	• 주변의 물체로 음계 만들기 (물잔, 여러 크기의 목탁, PVC관 등)	A1
2				• 계단을 이용하여 악곡 표현하기 － 음계단을 만들어 직접 뛰어다니며 노래 부르기	A1
3	문제 탐색	관계 탐색	율명의 이해	• 〈재미있는 율명 이야기〉로 12율명 알기	B1
4			음악과 국악	• 서양음악과 국악의 음계 비교하기	B2
5			율명 빙고 놀이	• 빙고 놀이하며 율명 알기 － 모듬별 빙고판, 인간 율명 빙고게임 등	A1
6			음악과 국악	• 국악의 기보법 알기 • 오선보와 정간보 차이점 알기	B2
7			기보법 이해	• 간단한 전래동요 기보하기 － 남생야 놀아라, 두껍아 두껍아 등	B1
8		개념 발견	평조의 이해	• 피리독주 〈평조 두거〉 감상하기 • 평조 이해하기	A2/B1
9			계면조의 이해	• 피리독주 〈계면 두거〉 감상하기 • 계면조 이해하기	A2/B1
10			평조와 계면조의 비교	• 관악합주 〈변조 두거〉 감상하기 • 평조와 계면조 비교하기	A2/B1
11~12			음의 쓰임새	• 여러 악곡을 통한 음의 쓰임 알기 － 상행 또는 하행진행, 경과음일 경우	B1
13			문제 해결	개념 적용	2, 3음계의 이해
14	창작하기	• 2, 3음계로 이루어진 곡 지어보기 • 지은 곡 단소로 연주해 보기			C1/B2
15	4, 5음계의 이해	• 4, 5음계의 전래동요 모으기 • 음의 구성 및 쓰임 알기			B1
16	창작하기	• 4, 5음계로 이루어진 곡 지어보기 • 지은 곡 단소로 연주해 보기			C1/B2
17~18	독서와 국악	• 좋아하는 시 한편 고르기 • 시에 어울리는 음계로 곡 지어보기			B2/C1
19	창작하기	• 곡 수정 · 보완 창작하기			C1
20	감상	• 작품 평가하기			C2

■ 소통 중심 예시

요즈음 시대 학생들은 TV나 컴퓨터 등의 매체 없이는 하루도 살아가기 힘들 만큼 늘 가까이 대한다. TV나 컴퓨터와 같은 매체는 시각과 청각을 동시에 자극시킨다는 공통점이 있다. 이것은 다시 말하면, 시각과 청각에 민감하다고 할 수 있다. 이러한 학생들의 흥미를 유발시키기 위해 TV에 나오는 드라마나 CF, 영화를 가지고 국악과 타 분야의 예술과도 관련지어 지도하도록 계획한 것이다.

학생들이 즐겨보는 드라마나 영화의 한 장면에 어울리는 국악곡을 선택 · 편집하기도 하고 광고 상품의 분위기에 어울리는 국악곡으로 바꾸어 광고음악을 만들기도 하면서 예술과 삶의 관계도 이해하게 될 것이다.

〈표 18〉 국악- '소리' 를 주제로 한 소통 중심 교육과정 예시

차시	과정		활동주제	활동내용	영역
1	기획	주제 선정	소리 비교	• 세계 각국의 민요 감상하기 • 각 나라 소리의 특징 비교하기	A2
2			자연을 닮은 소리	• 〈상령산〉 감상하기 • 자연의 소리와 비교하기	A2
3			국악과 미술	• 가락의 흐름을 선으로 나타내기 – 먹물, 붓펜, 싸인펜, 크레파스, 숏 등	B2
4		주제 조직	악곡의 요소 이해	• 드라마〈대장금〉의 주제곡 감상하기 • 곡의 구성요소 알기	A2
5			우리 소리의 특징	• 우리 소리의 여러 가지 특징 찾기 – 평성, 요성, 추성, 퇴성 등	B1
6	창작	영역별 창작	시김새의 이해	• 여러 종류의 시김새 듣기 • 시김새 형상화시키기	B1/B2
7			시김새 표현	• 컴퓨터 프로그램을 활용하여 시김새 연습하기 – 자신의 소리 녹음하여 비교하기	B2
8			시김새 놀이	• 시김새 문답 놀이하기 – 평성, 요성, 추성의 모듈별 소리 문답	A1
9		종합 창작	국악과 미디어	• 소리 편집 프로그램 알기	B2
10				• 국악과 어울리는 드라마나 영화의 한 장면 찾기	B2
11			국악곡 선택 및 편집	• 어울리는 국악곡 선택하기 • 장면에 어울리게 악곡 편집하기	C1
12			광고 음악 만들기	• 광고 내용 및 장면 정하기	C1
13				• 광고에 어울리는 소리, 악곡 선택하기	C1
14				• 광고음악 만들기	C1

차시	과정		활동주제	활동내용	영역
15	창작	종합 창작	CF 국악극 만들기	• 마음에 드는 CF 3~4 장면 정하기 • 장면의 순서 정하기	C1
16				• 장면에 어울리는 국악곡 정하기	C1
17~18				• CF 3~4 장면을 연결하여 국악과 어울리는 새로운 국악극 제작하기	C1
19	재현	발표	작품 발표	• 다양한 형태의 작품 발표하기 (그림, 신체, 광고음악, CF 국악극 등)	C2/A2
20		평가	작품 평가	• 마음에 드는 작품 이야기하기 • 우리 소리에 대한 자기생각 발표하기	C2

(2) 독서

가. 개요

독서는 좁은 개념에서는 단순히 책을 본다거나 읽는다는 것이나, 넓은 개념의 독서는 책자를 포함한 다양한 형태의 매체, 즉 시청각매체, 전자매체 등과 나아가 문화, 사회 및 자연의 환경과 개체 사이에서 일어나는 커뮤니케이션 활동으로서 새롭게 의미를 재구성하는 개인의 전략적 사고과정이라 할 수 있다(김효정 외, 1999, 3).

현대 사회에 들어서면서부터 매스 미디어의 발달로 인해 인간의 독서 행위가 「읽는 독서」만이 아니라 「보는 독서」, 「읽고 보는 독서」로, 수양서를 읽는 「정적인 독서」만이 아니라 다양한 미디어에 이르기까지를 읽기 대상으로 하는 「동적인 독서」로, 「서재에서의 독서」만이 아니라 「거리에서의 독서」로 그 폭을 넓혀 가고 있다(尾原淳夫, 1980, 36~37).

즉, 이에 따라 최근 멀티미디어 시대에 진입하면서 독서자료의 종류는 종이에 지식과 정보를 수록한 인쇄자료(도서, 잡지, 신문)는 물론 오디오 및 영상자료와 같은 시청각자료와 CD-ROM, E-Book, E-Learning 등과 같은 전자자료도 독서자료로서 중요한 매체가 되고 있음을 인식할 필요가 있겠다(황금숙, 2006, 7).

오늘날 독서는 공교육의 차원에서 평생교육의 기초 기술로서, 문화적 감수성을 기를 수 있도록 일상생활 문화 속에서 구현되어야 한다. 이처럼 독서는 문화를 수용하고 창조하는 문화 활동의 일종이다.

2006년 발의된 『독서문화진흥법안(대안)』 제2조(정의)에서는 '독서문화란 문자를 사용하여 표현된 것을 읽고 쓰는 활동을 중심으로 하여 이루어지는 정신적인 문화 활동과 그 문화적 소산을 말한다.'라고 정의내리고 있다.

독서문화는 독서자료를 중심으로 한 활동, 즉, 교육, 출판, 다양한 문화예술 활동 등 독서현상과 관련된 모든 영역의 종합적인 활동이라 할 수 있다(황금숙, 2006, 9).

독서교육에 대한 지금까지의 일반적인 관념을 보면 단순히 국어 교육의 연장선상에서 읽기 및 독해력 향상 위주로

일관되어 왔다. 그러나 오늘날의 독서교육은 단지 국어 교과목에서만 학습되는 영역이 아니라, 학교생활 과정 중에서는 물론 가정생활, 사회생활에 이르기까지 아동 및 청소년들의 독서 활동이 존재하는 곳이라면 어디서나 교육의 장과 기회가 제공되어야 함을 의미한다.

과거에는 독서교육이 도덕 및 문학작품 감상 위주의 독서교육에서 이제는 학생의 성격이나 사회성의 교육방법이 고려되고 바람직한 사회인으로서 전인적 교육이 그 목표로 대두되게 되었다. 즉, 독서교육은 독서를 인간 커뮤니케이션의 한 통로로 보고, 이를 통하여 인간교육이 이루어 질 수 있도록 학생들 스스로의 독서능력을 계발할 수 있어야 한다.

아동·청소년은 천성적으로 독서를 하는 동안이나 독서를 한 후, 어떤 생각이나 느낌이 떠올랐을 경우 이를 다양한 문화예술 형태로 표현하여 그 이야기를 보다 창조적으로 감상하고 싶어 한다(로버트 화이트헤드, 1992, 195). 이런 이유에서 독서를 통한 다양한 문화예술 활동으로 아동·청소년을 이끌어 줄 필요가 있다.

미국 카네기멜론대학의 석학 리처드 플로리다 교수는 미래 변화를 주도하는 현대사회의 주역을 창조적 감수성을 가진 ‘창조적 계급(creative class)’라고 하였다. 자연이 신의 영역이라면 문화는 인간의 영역이다. 문화는 인간의 자유의지를 실현하는 수단이자 결과이며, 또한 그 과정은 새로운 것을 창조해내는 과정이다. 문화는 다양성을 자양분으로 한다. 비슷한 생각, 똑같은 의견을 강요하는 전체주의적인 사회에서는 결코 풍요로운 문화가 꽃 필 수 없다(최연구, 2006, 15-16).

따라서 이러한 창조적 감수성을 가진 창조적 계급을 길러내는 것이 그 사회의 성장 동력이 될 것이다. 사고를 통해 상상의 과정 자체를 즐길 수 있는 독서 행위야말로 창조적 감수성을 계발하는 기본 기술이라 할 수 있다.

방과 후 통합형 문화예술교육으로서의 독서교육이 지향하는 바는 기존의 학교 및 사교육시장에서 수행되어져 오는 ‘학습위주’ 및 ‘기능위주’³⁾의 독서교육과는 차별화된 독서를 통한 다양한 문화예술 활동을 통해 독서의 즐거움과 정서함양 및 바람직한 인격형성과 사고력 및 창의력 신장에 바탕을 둔 건전하고 바람직한 독서문화가 자리 잡을 수 있도록 강구되어야 할 것이다.

나. 교육과정 예시

■ 체험 중심 예시

방과 후 통합형 문화예술교육에서 체험 중심의 교육과정은 독자 입장에서의 독서의 본질을 고려한 교육과정 구성이어야 하겠다. 다니엘 페낙(2004, 64-66)은 독서의 본질에 대해 어린이들에게 책 읽기를 강요하지 말고 아이들에게 책읽기의 즐거움을 부여하는 것을 강조하고 있으며, 최윤정(2001, 32-33)은 “독서는 아주 개인적인 체험이다. 독서는 한 인간의 삶 속에 스며들어 그의 일부가 될 수 있는 무엇이다.”라며 독서 체험의 중요성에 대해 언급하고 있다.

이 체험중심 모형에서의 독서를 통한 문화예술 활동에 가장 기본적인 감각요소들을 놀이를 통해 감수성을 일깨우는데

3) 현재 교육계와 독서관련 사교육시장에서 이루어지고 있는 독서교육에 대한 우려의 목소리를 정리하자면 크게 5가지 정도로 요약할 수 있다. 첫째, 독서는 평가를 위한 수단으로 전락한다. 둘째, 독서활동 기록도 봉사활동 기록처럼 형식적 항목으로 전락한다. 셋째, 궁극적으로 독서의 본질- 즉 책읽는 즐거움-을 훼손한다. 넷째, 교사와 학생의 자율성이 없다. 다섯째, 출판시장이 왜곡되며, 독서사교육시장이 활성화 되고 있다.

중점을 두고 있으며, 주 활동은 감각적 체험과 작품 체험으로 나누어진다. 감각적 체험에서는 다양한 그림책을 통해 다양한 감각을 일깨우고 자연스럽게 다른 사람들과 소통의 마음을 열도록 하는 것이 중요하다.

작품 체험은 학생들의 생활주변의 문제 및 상황을 다양한 감각으로 즉, 보고, 듣고, 읽을 수 있는 작품을 체험함으로써 문화예술을 향유할 수 있는 능력과 함께 표현으로 연결하는데 중점을 둔다.

이는 저학년이나 독서에 흥미가 없거나 독서능력이 부진한 학생들을 대상으로 하기에 적합한 모형으로 다양한 문화예술 장르의 다양한 독서자료를 통해 문화예술 활동에 흥미를 불러일으키고 감수성을 기르는 것에 중점을 둔다.

〈표 19〉 독서-체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1-2	반응 형성	시각놀이	• 동화 속 삽화 알아맞히기 • 독후감상화를 통한 책이름 알아맞추기	A1/B2
3		청각놀이	• 구연동화를 통해 다양한 등장인물(사물)의 소리 듣기	A1
4		촉각놀이	• 점자도서 체험하기 • 동화 들은 후 등장인물(사물)의 촉각느끼기	A1/C2
5		미각 & 후각놀이	• 동화 속 다양한 등장인물 및 사건을 통해 미각·후각 느끼기	A1/C2
6		움직임놀이	• 동화 속 등장인물(사물)을 움직임으로 표현하게 하고 그 움직임 알아 맞추기	A1
7-8		언어놀이	• 동화 속 다양한 등장인물(사물) 및 사건에 대해 리로 표현하기(음성언어) • 신문 및 잡지를 이용해 문자 놀이하기(문자언어)	A1/C2
9-12	반응 명료화	작품체험 및 이야기 나누기	• 이미지북 〈노란우산〉 감상 및 이야기 나누기	A2/B1
			• 도서 〈까미귀소년〉 감상 및 이야기 나누기	A2/C2
			• 구연동화 〈내겐 소리가 들리지 않는 동생이 있어요〉 감상 및 이야기 나누기	A2/C2
			• 애니메이션 〈강아지똥〉 감상 및 이야기 나누기	A2/C2
13	반응 심화	독서에 대한 이해	• 독서를 왜 하는지, 역대 훌륭한 인물을 통해 독서의 효과에 대해 이야기하기	B1
14-16		독서와 예술활동에 대한 이해	• 독서+미술: 감상화, 삽화, 마인드맵, 책표지 만들기 • 독서+음악: 동요(노래가사), 독서+뮤지컬: 피터팬 • 독서+만화+애니메이션+영화: 가시고기, 오세암...	B2
17		독서자료에 대한 이해	• 다양한 독서자료(책, 오디오북, 영상자료, 전자책) 소개	B1
18-19		독후 느낌점 표현하기	• 독서 후 다양한 감각 및 예술 활동으로 표현하기	C1
20		발표 & 평가	• 발표 후 느낌 나누기, 평가하기	C2

■ 이해 중심 예시

방과 후 통합형 문화예술교육에서 이해 중심의 교육과정은 독서활동 후 다양한 문화예술 활동에 따른 이해와 이에 따른 다양한 독서자료(도서, 신문, 잡지, 시청각매체, 전자매체) 제작 방법에 초점을 맞추어 구성되어야 하겠다.

문제설정 과정에서는 다양한 독서자료 유형에 대한 작품 감상을 통해 다양한 형태의 독서자료에 대해 호기심을 가지게 한다.

관계탐색 과정에서는 책의 역사와 유형 독서의 가치에 대한 이해를 도모하고 독서와 타 문화예술 활동과의 관계성에 대해 이해를 얻게 한다.

개념발견 과정에서는 관계탐색을 심화하면서 장르별 독서치료에 따른 다양한 유형별 독서자료에 대한 이해를 도모한다.

개념적용 과정에서는 독서 후 다양한 문화예술 활동(출판, 만화, 미술, 음악, 연극, 만화애니메이션, 영화)을 직접 다양한 제작 방법을 통해 실제로 매체를 만들어 보면서 표현할 수 있게 한다.

〈표 20〉 독서-이해 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1-4	문제 설정	작품감상	• 인쇄도서(그림책, 동화책) 읽기	A2/B1
			• 미디어(신문, 잡지) 읽기	
			• 시청각자료(CD-ROM, DVD) 보기	
			• 전자매체(E-book, Internet 내용) 보기	
5-6	관계 탐색	독서의 역사, 의의 이해	• 책의 역사, 유형	B1
			• 지식정보사회에서의 독서의 의미 이해	
			• 독서의 목적 이해	
7-11		독서와 타예술과의 관계	• 독서+출판: 문예지, 소설출간	B2
			• 독서+미술: 감상화, 삽화, 마인드맵, 체크표지 만들기	
			• 독서+뮤지컬(음악, 연극): 〈지킬박사와 하이드씨〉	
			• 독서+애니메이션(만화): 〈오세암〉, 〈가시고기〉…	
12-13	개념 발견	장르별 독서자료 이해	• 장르별 독서자료(그림책, 동화, 역사 / 과학책, 신문…)와 독서법 이해	B1
		유형별 독서자료 이해	• 인쇄매체: 도서, 신문, 잡지	B1
• 시청각매체: 오디오북, 영상자료				
• 전자매체: E-book, Digital Contents(UCC) 등				
• 기타매체: Toy-Book, 전자도서				
16-19	개념 적용	독후 느낌 점 매체로 제작해 보기	• 독서 후 다양한 문화예술 활동(출판, 미술, 음악, 연극, 애니메이션, 영화)을 매체로 제작해 보기	C1
20		발표 & 평가	• 발표 후 느낌 나누기, 평가하기	C2

■ 소통 중심 예시

소통 중심의 교육과정은 표현된 결과물을 얻기 위한 작품의 제작 과정을 중심으로 조직되며, 문화예술로 자기를 치유하고, 표현하고, 소통하고, 사고력을 함양하는데 중점을 둔다. 주로 초등 고학년에서 중학년 이상의 학습자에게 적합한 것으로 나 자신 및 가족(부모, 형제, 친지), 타인(친구, 사제, 이웃), 사회와의 소통에 초점을 두어 창작 과정을 중심으로 구성한다.

‘치유’를 주제로 한 소통 중심의 교육과정은 학생들이 겪을 수 있는 마음 상함 및 이쁨의 상황⁴⁾에 대해 치유적 책임기 → 치유적 글쓰기 → 치유적 말하기를 통해 자신을 치유하고 타인을 이해하며 나아가 사회와 소통하고자 한다.

주제선정 과정에서는 학생들이 겪을 수 있는 여러 마음 상함과 이쁨에 대한 체험적 독서를 한 후 전달하고자 하는 주제를 선정한다.

주제선정 과정에서는 주제에 따른 다양한 문화예술(출판, 미술, 연극, 만화, 만화애니메이션, 음악)분야를 선정하여 이에 따른 다양한 매체(도서, 신문, 오디오북, 영상매체, 전자매체)를 결정하고, 그에 따른 이야기를 꾸미며 각자가 창작할 부분에 대한 역할을 분담한다.

창작 과정에서는 영역별 및 종합적인 작품 창작 활동을 수행하며, 창작물 발표를 통해 자기 치유, 타인 및 사회와의 소통에 따른 사회·문화적 맥락을 함께 고려한다.

〈표 21〉 독서- ‘치유’ 를 주제로 한 소통 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1-2	주제 선정	작품감상 및 체험 1	• 나 자신, 가족으로 부터의 마음 상함에 대한 독서 치유	A2
3-4		작품감상 및 체험 2	• 학교(친구, 학업)로 부터의 마음 상함에 대한 독서 치유	A2
5-6		작품감상 및 체험 3	• 일상생활(가난, 사이버 중독)로 부터의 마음 상함에 대한 독서 치유	A2
7		작품 주제 정하기	• 작품 감상 및 체험을 통한 주제 정하기	C1
8	주제 조직	문화예술 분야 선정	• 주제에 따른 다양한 문화예술(출판, 미술, 연극, 만화, 애니메이션, 음악)분야 선정하기	B2
9		매체 선정	• 주제에 따른 다양한 매체(도서, 신문, 오디오북, 영상매체, 전자매체) 선정하기	B1
10-11		이야기 꾸미기	• 문화예술 분야 및 매체에 따른 이야기 꾸미기	C1
12		역할나누기	• 캐릭터 선정 혹은 문화예술 분야에 따른 역할 나누기	C1
13-15	영역별 창작	작품 제작 1	• 각 문화예술분야 혹은 매체에 따른 영역별 작품 제작	C1
16-17	종합 창작	작품 제작 2	• 각 문화예술분야 혹은 매체에 따른 종합적 작품 제작	C1
18-19	발표	공연, 전시, 출판	• 각 문화예술분야 혹은 매체에 따른 작품 공연 혹은 전시	C1/C2
20	평가	감상 나누기	• 발표 후 느낌 나누기, 평가하기	C2

4) 한국도서관협회에서는 아동·청소년을 위한 독서치료를 위한 상황을 설정하고, 이에 대한 독서목록을 제공하고 있다(참고문헌 : 독서치료를 위한 상황별 독서목록 : 청소년·어린이편, 한국도서관협회, 2005, 독서치료를 위한 상황별 독서목록 : 중보편, 한국도서관협회, 2007).

(3) 무용

가. 개요

무용은 신체의 움직임を通して 자신의 생각이나 느낌을 표현하는 것이라고 정의할 수 있다. 무용이 단순한 움직임 기능의 습득만을 목적으로 하는 것이 아니라 그것을 통해 무엇인가를 표현하고자 한다는 점에서 독특한 가치가 있다. 음악이 악기나 음성으로, 미술이 그림이나 조각으로, 시나 소설이 글로써 자신을 표현한다면 무용은 신체의 움직임을 통해 자신을 표현한다. 움직임은 모태어이며 근원적인 사고라고 한 한나(Hanna, 2001, 40)의 지적대로 무용은 가장 기본적인 자신의 표현방법이다.

이러한 무용의 교육적 가치에 대해 Brinson(1991)은 크게 5가지 측면 - 예술적·미적교육, 문화적 교육, 개인적·사회적 교육, 신체적 움직임 교육, 통합교육과정 학습, 취업 전 교육 -을 제시하였으며 그것은 다음과 같다(김화숙, 2002, 13, 재인용). 이러한 브린슨의 분류는 무용교육이 신체적, 정신적, 지적, 정신적 발달과 함께 사회적 발달을 가져오며 또한 이 전체를 통합하는 전체성에 기여한다는 두블러(Doubler)의 견해와 다른 학자들(Mcfee, Gilbert, Purcell)의 의견을 잘 대변하고 있다.

움직임을 매체로 사용하는 무용은 자체 영역 안에서 통합의 과정을 필요로 한다. 무용의 이야기를 만들기 위해서 시나 소설 등의 이야기를 이용할 수 있으며, 움직임의 리듬과 표현효과를 극대화하기 위해서 주제에 맞는 음악을 사용하며, 미술소품 및 조명이 준비되어야 한다. 무용이라는 예술장르 안에서 통합적인 작업이 이루어지고 있는 것이다.

또한 무용은 타 분야와의 통합을 가능하게 한다. 무용과 인문, 사회, 과학의 영역뿐만 아니라 타 예술장르와의 통합이 가능하다. 음악, 미술, 국악, 연극, 애니메이션 등의 타 예술장르와의 통합작업은 하나의 문제에 대해서 다양한 방식으로 접근하여 문제를 해결하는 방법을 얻을 수 있으며, 다양한 감각을 발전시켜 창의력과 문제해결력을 향상시킬 수 있다.

예술장르들 간의 통합은 실제로 7차 교육과정에서의 ‘즐거운 생활’교과를 통해 잘 나타나 있으며, 특히 움직임 표현활동 중심의 통합형 교육은 공교육에서 뿐만이 아니라 학교외의 교육에서도 중요한 개념으로 주목받고 있다. 특히 유아들을 위한 교육과정일수록, 창의성을 요구하는 교육일수록, 비정규 교육기관일수록 움직임 표현활동 중심의 통합형 교육이 강조되고 있다. 이러한 사례들은 외국의 발도르프 학교의 교육과정, 서머힐 학교, 달크로즈 교육법 등의 사례에서도 잘 나타나고 있으며, 국내의 하자센터의 ‘허법-하자 프로젝트’, 난나학교의 프로그램 등에서도 강조되고 있음을 알 수 있다.

〈표 22〉 무용의 예술교육적 가치

분 야	내 용
예술적·미적 교육	• 지각적 기술개발 • 창조적 사고와 행동 그리고 창조적 표현능력 개발 • 비평적 사고와 분석적 기술 개발 • 예술형식을 창조하고 감상할 기회 제공 • 삶을 관조하는 태도 양성
문화적 교육	• 문화유산의 가치와 보존에 대한 인식 • 다양한 문화형태의 접근을 통한 문화의 다양성 이해 • 문화의 전승과 변화과정 소개 • 문화적 능력향상 • 현재의 가치관과 역사적 관련을 통한 문화적 시각의 확대
개인적·사회적 교육	• 자아인식, 자아표현, 자기존중의 기회 제공 • 활동적이고 적극적인 자세 육성 • 개인과 집단 작업을 통한 자신감과 자긍심 함양 • 협동과 팀 개발 • 공동사회의 이해 증진
신체적·움직임 교육	• 신체와 움직임 자각을 통한 동작의 지각력 조절 • 신체적 자신감과 기능성 습득 • 움직임을 통한 감정 전달 • 문제 해결력 향상 • 자신의 생활과 체력을 통제하는 능력 개발
통합교육과정 학습	• 움직임과 시각 이미지를 통한 의사소통 기술 개발 • 협동적 교수와 학습전략의 장려 • 활동적이고 독립적인 학습 발달 • 언어발달 강화 • 사회적 태도와 가치 고려
취업 전 교육	• 평생활동으로서의 가능성 제시 • 지역사회에서의 무용 방법을 제시 • 무용과 공연예술, 오락과 여가산업에 있어서 전문 훈련의 방법제시 • 학교교육을 통한 창조적 충동을 실생활에 활용하고 유지하는 방법제시 • 바람직한 사회적 관계 개발

나. 교육과정 예시

■ 체험 중심 예시

체험중심 모형에서는 특정 기술을 익히거나 하나의 완성된 작품을 만드는 것이 목표가 아니라 놀이로서의 움직임을 경험하고 자연스럽게 자기표현 방식으로서의 움직임과 타 예술을 체험함으로써 감수성과 민감성을 기르는 것을 목표로 한다.

그래서 이 모형에서는 신체의 움직임 표현을 통한 체험활동에 중점을 둔다. 처음의 반응형성과정에서는 놀이체험과 작품체험을 하게 되며, 놀이체험은 움직임 표현 놀이를 통한 활동들을, 작품체험은 무용작품 감상을 통한 체험을 하게 된다.

움직임 표현놀이는 혼자서, 친구와, 그룹이, 혹은 사물들과 함께 움직임을 경험하고 움직임을 통해 자신을 표현할 수 있는 놀이 위주의 활동이다. 말이나 글로서만 자신을 표현하는 것이 아니라 움직임을 통해서 의사를 전달하고 표현할 수 있다는 것을 활동을 통해 체험하게 된다.

작품체험은 예술작품, 대중작품 및 민속무용작품을 감상하고 그 느낌을 서로 나누는 활동이다. 발레나 한국무용, 현대무용 등의 무대무용과 비보이 댄스나 힙합 등의 대중무용, 무용과 관련된 영화를 감상하고 그것들의 특징과 차이를 체험하는 활동을 할 수 있다.

반응 심화/이해의 단계에서는 무용에 대한 이론적 이해 및 무용 즉흥 활동, 무용과 타 분야와의 관계의 이해를 위해서 무용과 음악, 무용과 미디어를 통합한 활동으로 구성되었다. 또한 무용 이야기를 만들기 위해 주제를 선정하고, 역할을 나누고, 동작을 만들어서 발표하고, 그것에 대한 느낌을 서로 나누는 활동으로 구성된다.

전체의 구성은 반응형성이 9시간, 반응명료화가 3시간, 반응심화/이해가 8시간으로 구성되었다.

〈표 23〉 무용-체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	반응 형성	움직임 표현 놀이	• 몸으로 말하기: 손으로, 상체로, 다리로, 몸 전체로 인사하기	A1
2			• 하고 싶은 말하며 움직이기: 안녕, 사랑해, -하고싶어.	A1/B2
3			• 친구와 함께 움직이기: 거울되기(친구와 마주보고 똑같이 움직이기), 그림자되기(친구 뒤에서 똑같이 움직이기) / 두 사람 또는 여럿이	A1
4			• 친구와 함께 움직이기: 조각가 되기(한사람은 조각가, 다른 사람은 진흙이 되기, 조각을 만들고 살아나기)	A1
5			• 벽화되기(움직이기와 멈추기, 한 그룹씩 벽에서 움직이고 멈추기 / 박자에 맞추어)	A1/B2
6			• 관계를 변화시키기: 신체부분, 사람과 사람, 사람과 사물 (다양하게 거리를 변화시키기)	A1/C2
7			• -와 함께 움직이기: 신문지와 함께(신문지를 가지고 다양하게 만들거나 이용해서 표현하기)	A1
8			• -와 함께 움직이기: 스카프와 함께(보자기, 비닐봉지 등)	A1
9			• 능동과 수동(두 사람 중 한사람이 자극을 준만큼 - 자극보다 과장해서 움직임)	A1/C2

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
10	반응 명료화	감상 및 나누기	• 예술무용보고 느낌나누기: 발레, 한국 춤, 현대무용 등	A2/B1/C2
11			• 대중무용보고 느낌나누기: 비보이 댄스, 힙합, 탈춤 등	A2/B1/ C2
12			• 무용영화보고 느낌나누기: 빌리 엘리어트, 분홍신 등	A2/B1/C2
13	반응 심화	무용이해	• 무용의 정의, 기원, 종류 및 특성	B1
14		무용과 독서	• 동작 단어에 의한 즉흥 : 시나 이야기 속에서 동작단어를 찾아 움직임으로 만들기	B1/B2
15			• 스토리텔링에 의한 즉흥: 시나 이야기를 들려주고 움직임으로 표현하기	B1/B2
16		무용과 음악	• 몸으로 만드는 소리: 신체의 여러 부위로 소리 만들기 음악의 느낌에 맞는 움직임 만들기, 음악의 속도 및 리듬을 변화시켜 움직임 만들기	A1/B2
17		무용과 미디어	• 사진이나 동영상(CF 이미지)을 보여주고 움직임으로 표현하기	A1/B2
18 - 19		무용이야기 만들기	• 주제 선정하기/ 요리 만들기, 눈 오는 날, 내 친구 이야기 등 • 역할 나누기 • 움직임 구성하기 • 연습하기	C1
20		발표 및 나누기	• 작품 발표하기 • 감상하고 느낌 나누기	C2

■ 이해 중심 예시

이해 중심 모형의 목적은 무용 영역의 심화된 지식을 바탕으로 다른 영역과 관계성 및 문화 전반에 관한 이해 능력을 기르는 데에 있다. 그래서 이 모형은 무용에 대한 특성을 탐색하고 타 분야와의 관계성을 탐색하는 활동위주로 구성되었다.

전체는 문제인식, 문제탐색, 문제해결의 과정을 거친다. 우선 문제인식의 과정에서는 신체인식과 무용의 유형 탐색과 관련된 활동이 제시되었다.

문제탐색과정은 관계탐색과 개념탐색의 과정으로 나누어지는데 개념탐색은 개념이해를 위한 이론적 설명, 움직임 요소의 이해, 강강수월래 이해 등으로 구성되었다. 관계발견에서는 무용과 타 영역의 관계를 체험하는 활동들이 구성되었다.

마지막으로 문제해결 단계에서는 활용방법을 이해하기 위한 작품을 계획하고, 만들고, 발표하는 과정을 거친다.

전체구성은 문제인식 2시간, 관계탐색 7시간, 개념발견 5시간, 개념적용 6시간으로 구성되었다.

〈표 24〉 무용-이해 중심 교육과정 예시

차시	과정		활동주제	활동내용	영역
1	문제 인식	문제 설정 및 이해	신체 인식	• 몸으로 말하기: 손으로, 상체로, 다리로, 몸전체로 인사하기, 하고 싶은 말하며 움직이기	A1
2			무용 감상	• 무용시와 무용극 감상/ 발레 '백조의 호수'와 현대무용 감상하기	A2/C2
3	문제 탐색	개념 발견	무용 이해	• 무용의 정의, 역사, 종류 및 특성	B1
4			움직임 요소이해	• 공간의 요소를 적용해서 표현하기	B1
5				• 시간의 요소를 적용해서 표현하기	B1/B2
6				• 힘, 관계의 요소를 적용해서 표현하기	B1/B2
7				• 이동, 비 이동 움직임의 이해	B1/B2
8			한국 민속춤의 이해	• 강강수월래 : 고사리격기, 남생이놀이	B1/B2
9				• 강강수월래 : 청어엮기, 명석말이	B1/B2
10		관계 탐색	음악의 이해	• 음악의 속도와 크기를 변화시켜 움직임으로 만들기	B2
11				• 장단을 변화시켜 움직임으로 만들기	B2
12				• 뮤지컬 감상	A2/B2
13			연극의 이해	• 무용과 연극의 차이 이해	A2/B2
14				• 마임 감상	A2/B2
15	문제 해결	개념 적용	작품계획 및 연습	• 작품 주제 선정하기	C1
16				• 역할 나누기	
17				• 움직임 만들기	C1
18				• 연습하기, 세련화하기	C1
19			발표 및 감상	• 연습하기, 세련화하기	C1
20				• 작품 발표하기	C2
				• 감상하고 평가 나누기	C2

■ 소통 중심 예시

소통 중심 모형은 작품의 제작 과정을 중심으로 활동이 조직되며, 예술 활동을 통하여 창의성을 기르고, 예술과 생활, 예술과 삶의 관계를 이해하고 소통 수단으로서의 예술의 사회적 기능을 이해시키는 데 목적이 있다.

전체 단계는 기획, 창작, 재현의 과정을 거치며, 각각의 단계는 다음과 같이 구성된다.

이 모형에서는 작품의 주제를 '계절의 변화(4계)'로 잡았고, 그에 대한 활동위주로 제시되었다. 기획에서는 작품의 주제를 전개하기 위해 필요한 활동들이 선정되었다. 사계의 특징에 대한 이야기와 느낌을 서로 나누고, 사진이나 영상을 통해

사계절의 특징과 이미지를 파악할 수 있도록 한다. 주제조직의 과정에서는 무용창작의 원리와 방법에 대한 이해와 대본, 음악, 무대세트의 조직에 관련된 활동이 제시되었다.

창작의 과정에서는 영역별 창작을 위한 안무과정을 담은 다큐멘터리 감상 및 즉흥, 상상표현과 움직임 안무 등의 활동이 제시되었다. 전체창작에서는 작품의 표현효과를 극대화하기 위한 영상 및 배경과 소품의 재작활동이 포함되었다.

마지막에 재현의 과정에서 준비된 무용작품이 발표되고, 그것에 대한 감상을 나누고, 전체 활동에 대한 의견을 나누는 과정이 있다.

〈표 25〉 무용 – ‘계절의 변화(4계)’를 주제로 한 소통 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	기획	주제탐색	- 계절의 특성을 이야기하기 - 사계와 관련된 사나 이야기를 듣기	A2/C2
2		관련음악 듣기	- 사계와 관련된 음악 듣기 – 비발디의 사계, 4개의 다른 느낌의 음악 등	A2
3		관련그림, 사진 보기	사계를 나타내는 사진이나 그림을 가져와서 나누기	A2
4		관련영상 감상	사계를 표현한 영상물 보기 영화나 다큐 필름 등	A2
5		무용창작의 이해	무용창작의 원리와 방법	B1
6		무용대본 만들기	선정된 주제를 모티브로 해서 무용대본 만들기	B1
7		무용음악 정하기	주제 전개에 맞는 음악 정하기	A2/B1
8		무대배경 및 소품 계획	주제 전개를 위한 무대배경 및 소품을 계획하기	B1
9		역할결정 하기	각자 맡을 역할 결정하기	B1
10	창작	작품감상	작품 안무과정을 담은 기록물 감상	A2/B1
11		즉흥	‘사계’를 주제로 한 즉흥	A1/B1
12		상상표현	‘사계’를 주제로 한 상상표현하기	A1/B1
13		안무하기	움직임 구성하기	C1
14			움직임 구성하기, 세련화 시키기	
15		무용형식 발전시키기	- 무용형식 발전시키기 – 대칭, 비대칭, 론도, ABA형식, 캐논 등	C1
16		전체 창작	- 영상효과 • 작품에 필요한 영상 만들기	B2/C1
17			- 배경이나 소품 • 배경이나 소품 만들기	B2/C1
18			- 공연 프로그램 만들기 • 프로그램 디자인 결정하고 만들기	B2/C1
19	재현	발표	- 작품발표 • 그룹별로 작품 발표하기	A2/C1
20		평가	- 감상 나누기 • 작품에 대한 감상 나누기 • 창작의 과정에 대한 느낌 나누기	C2

(4) 미디어

가. 개요

미디어중심 통합형 문화예술교육은 문화예술교육으로서의 미디어교육이라고 말할 수 있다. 이는 미디어교육이 이미 다양한 미디어의 통합적인 개념을 전제로 하기 때문이다. 미디어교육에서 사용하는 미디어는 전자매체만을 가리키는 것이 아니라 효과나 정보가 운반되거나 전달되는 물질 혹은 경로로서 ‘중재하는 수단, 도구 혹은 매개체’를 의미한다.

문화예술교육에서 문화예술 각각의 장르는 미디어로 취급될 수 있으며 이들은 메시지를 담고 있는 다양한 그릇으로서 존재하므로 문화예술교육의 역할은 다양한 그릇을 만들 수 있는 기술적인 능력뿐만 아니라 그 안에 담아야 할 메시지를 생산하고 이를 비판적이고도 심미적으로 향유할 수 있는 능력까지 갖추게 해줘야 한다.

통합형 문화예술교육은 문화예술 장르의 개별성보다는 문화예술의 본질인 공통언어를 체험하고 이를 기반으로 통합적으로 만들어진 문화예술 텍스트에 대한 문화예술 역량을 키우는 것이다.

미디어중심 통합형 문화예술교육은 ‘방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형’의 내용체계 중 특히 이해영역에서 미디어에 대한 특성을 드러낸다. 미디어중심 통합형 문화예술교육의 목표는 첫째, 현대 커뮤니케이션 미디어를 통해 생산된 다양한 문화예술과 문화예술 텍스트에 대해 학습함으로써 인간의 커뮤니케이션 능력을 확장하고 둘째, 체험·이해·소통영역 학습을 통해 문화예술 역량을 키우는 것이다.

위에서 언급한 문화예술과 문화예술텍스트를 이해하기 위해서 미디어와 미디어텍스트에 대한 정의를 살펴보면 다음과 같다. 영국의 미디어교육 학자 데이비드 버킹엄은 미디어란 텔레비전, 영화, 비디오, 라디오, 사진, 광고, 신문, 잡지, 음악, 컴퓨터 게임, 그리고 인터넷처럼 다양한 종류의 현대커뮤니케이션 미디어를 망라하며, 미디어 텍스트는 이러한 여러 다른 형식의 커뮤니케이션 수단에 의해 전달되는 다양한 프로그램, 제작된 영화나 영상작품, 이미지, 웹사이트 등을 말한다(D. Burkingham: 2004)고 정의한다.

미디어 텍스트란 여러 종류의 ‘언어들’ 혹은 의사소통의 다양한 형식이라고 할 수 있는 시각 이미지(정지된 이미지 혹은 동영상), 오디오(음향, 음악 혹은 말), 그리고 문자언어를 결합하는 것인데 문화예술의 기초재료로 보고 있는 소리, 문자, 이미지, 신체(움직임)와 공통된다.

미디어교육의 전통적인 정의는 새로운 언어인 미디어를 선별적으로 수용할 수 있는 수용자의 자세를 강조하지만 현대의 미디어 교육은 미디어 수용을 넘어 생산과 창조로까지 이어지고 있다(L. Masterman: 1985). 미디어 환경의 변화에 따라 미디어 언어는 구두언어, 문자언어, 영상언어에 이어 디지털언어로 확장되었다. 이 새로운 형태의 커뮤니케이션은 통합적이고 공감각적인 언어로 변하고 있다. 디지털 미디어는 정보의 검색, 요약능력, 쓰기 능력, 시각적, 음악적 능력, 사회적 교류 능력에 이르기까지 통합적인 지적능력을 요구하는 것으로서, 기존의 읽고 쓰는 능력이 핵심인 텍스트 중심 미디어를 뛰어넘는 또 다른 능력을 필요로 한다. 즉, 뉴미디어 시대의 수용자 상은 텍스트의 분석과 비판을 뛰어넘어 정보

를 수집, 활용, 변형, 생산해 내는 창조적인 인간상의 구현인 것이다(박지선: 2006).

이는 읽고 쓰는 문해력과 문화예술에 대한 기능습득 및 이해 능력뿐 만 아니라 변화하는 사회의 '적응 및 대처 능력'으로 등장한 통합형 문화예술교육의 필요성과도 일맥상통하는 것이다.

미디어 리터러시는 분석, 평가, 그리고 비판적 성찰을 포함하는 일종의 비판적 리터러시이며, 다양한 커뮤니케이션의 형식과 구조를 설명하는 수단인 '메타언어'의 습득을 필요로 한다. 게다가 커뮤니케이션의 보다 광범위한 사회적, 경제적, 제도적 맥락과 이러한 맥락이 사람들의 경험과 실천에 어떤 영향을 끼치는지 이해하는 일과도 관련되어 있다(Luke:2000, D. Buckingham: 2004에서 재인용).

미디어중심 통합형문화예술교육에서는 미디어 자체에 대한 리터러시와 미디어 메시지 에 대한 리터러시를 구현하여야 한다. 미디어 자체에 대한 리터러시는 미디어별 특징을 이해하는 것으로서 텔레비전, 영화, 비디오, 라디오, 사진, 광고, 신문, 잡지, 음악, 컴퓨터 게임, 그리고 인터넷 등 각각의 미디어의 특성을 이해하고, 다른 미디어와의 차이점과 유사점을 탐색하는 것이고, 미디어 메시지 리터러시는 미디어가 재현해내는 메시지의 의미와 그 형태에 대한 상관관계를 파악하는 것이다.

그러므로 미디어중심 통합형 문화예술교육에서는 C. Bazalgette가 주장한 미디어교육의 6가지 핵심개념을 중심으로 그 내용체계를 이해해야 한다(C. Bazalgette:1989). 그 개념은 미디어 제작자(방송 프로그램 및 신문의 제작 과정, 제작 구조 및 메커니즘), 미디어 범주(미디어 자체의 특징, 미디어의 역사), 미디어 기술 (미디어 만들어보기: 제작 활동 및 제작 실습), 미디어 언어(미디어의 의미생성 방식, 영상기법 및 미디어의 표현 양식), 미디어 수용자(올바른 TV시청방법, 시청일기 쓰기, 미디어 이용 및 해석, 수용자 주권의 이해), 미디어 표상(스테레오타입, 폭력성과 선정성 등)에 관한 것이다.

다시 말해 미디어중심 통합형 문화예술교육은 문화예술이라는 미디어를 통해서 재현되는 텍스트를 비판적이고 창의적인 수용, 생산 및 소통할 수 있는 지식과 능력을 배양하는 문화예술 자원에 관한 교육이라고 정의할 수 있다.

미디어중심 통합형 문화예술교육의 해외사례로는 학교교육에서 실시하고 있는 프랑스의 문화예술교육을 들 수 있다. 현재 프랑스의 '문화예술교육'은 건축, 서커스예술, 조형예술, 영화, 기술과학 문화, 무용, 디자인, 문학, 음악, 문화유산, 사진, 연극 분야를 총 막나하는 교육으로서 미디어교육도 문화예술교육에 포함시키고 있다. 문화의 다양성과 예술적인 형태들에 관한 이해 및 분석 능력의 고양을 목적으로 삼는 프랑스의 문화예술교육은 정보통신기술 문화의 체험을 격려하고, 미디어의 단순 소비를 지양하며, 판단능력을 고취시켜 언어능력을 향상시키고, 지식의 습득을 용이하게 하기 위한 목적을 지니고 있다.

프랑스에서 실시되고 있는 미디어중심의 통합형 문화예술교육은 불어(자국어), 사회, 역사, 예술 등 기존 교과목과의 통합 형태로 준비되고 있는데 그 중에서 1984년 예술 제작 수업의 하나로 도입된 영화와 비디오 제작 수업은 1986년부터는 고등학교 필수교과과정으로 편입하여 실행하고 있는 대표적인 미디어중심의 통합형 문화예술교육이라 할 수 있다.

또한 2003년부터 유럽차원에서 개발하고 있는 Mentor Project의 경우 학교교육 차원에서 이루어지게 할 교과통합형 미디어교육 프로젝트인데 2007년 현재 21개 지중해연안의 국가들이 참여하고 있다. 프로젝트의 주된 목적은 회원국에서 사

용할 수 있는 통일된 미디어교육프로그램 개발에 있다. 각 국가들은 서로 다른 사회·문화적 환경 속에 있으며 미디어교육의 중요성에 대한 인식도 각기 다르기 때문에 미디어와의 관계, 교육적 환경에 따른 미디어교육의 실현을 위해서는 서로의 차이를 인식하는 것이 중요하다.

이런 차이를 바탕으로 멘토 프로젝트는 2단계로 구분된 통일된 프로그램을 발표하였다.

기초/일반 과정의 경우는 미디어교육에 관련된 기본 교육방침과 그 내용으로 구성되어있으며, 고급과정에서는 언어, 사회과학, 예술 등과 같은 과목들 속에서 미디어교육에 관련된 교육프로세스와 미디어교육을 혼합한 것이다. 특히 예술 과목 속에 미디어교육 프로세스를 삽입하고 있는 것은 학교교육과 방과 후 학교라는 차이점을 빼면 유사한 교육방식이라 할 수 있다. 또한 멘토 프로젝트가 각각의 나라들 혹은 교육 기관들의 능력이나 지역적 여건에 맞게 교육내용에 대한 모델을 제안하여 이들을 자유롭게 구성하여 교육할 수 있다는 점이 돋보인다고 할 수 있다.

나. 교육과정 예시

■ 체험 중심 예시

체험중심은 놀이와 감상을 교육의 주요요소로 취급하는데 놀이는 감각과 언어놀이, 감상은 보기/듣기, 말하기/읽기, 느끼기로 이루어지는 감상을 말한다.

미디어 체험중심 교육과정은 미디어 재료에 대한 기초적인 이해를 체험을 통해 이루는 것이다. 미디어가 메시지를 품고 있는 매개체(도구)임을 인식하여 인간의 커뮤니케이션 기능으로서 미디어 언어를 활용한 놀이와 감상이 중심이 된다.

반응형성 단계에서는 미디어로 소통하기, 미디어 읽기, 미디어로 표현하기를 통해 미디어 재료들을 직접 체험해본다. 반응명료화 단계에서는 미디어감상과 미디어특성의 이해가 이루어지는데 미디어 감상에서는 오페라, 마당극, 뮤지컬, 영화, 애니메이션 등의 복합장르를 중심으로 감상하고 이때 간단한 주제를 선정하여 분석적인 시각을 가질 수 있도록 도모한다. 미디어특성의 이해에서는 각 미디어의 특징과 서로의 차이점·유사점을 발견하도록 한다.

반응심화이해 단계에서는 카메라, 캠코더, 컴퓨터 프로그램 사용법과 같은 미디어의 기능적 이해와 사회·문화적 영역과 연관된 미디어의 사회적 역할을 함께 살펴본다. 이 때 미래 직업으로서 문화예술직종이 하는 일과 사회적 역할 등에 대해서 간접 체험하는 것을 권장한다.

마지막 소통 단계에서는 뮤직비디오, 뮤지컬, 오페라 등의 일부를 제작하기 위한 스토리보드를 작성해보고, 이를 역할극으로 체험해본다.

미디어 중심 체험영역은 소리(말, 음악), 문자, 이미지, 신체언어에 대한 체험이라 할 수 있다. 미디어에 대한 올바른 인식과 미디어의 다양한 언어적 속성의 통합을 감상과 놀이를 통해서 체험한다.

〈표 26〉 미디어-체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	반응 형성	미디어로 소통하기	- 그림을 그려서 낱말 맞추기 게임을 한다. - 몸짓으로 낱말 맞추기 게임을 한다. - 소리 없이 입모양만으로 낱말 맞추기 게임을 한다.	A1
2			원시시대의 언어가 없었던 인간의 모습을 상상하며 회노애락의 감정을 표현해보고 느낌이나 생각을 나눈다.	A1
3		미디어 읽기	음식 광고를 잡지에서 찾아보고 모델의 표정, 사용된 주요색상, 맛, 소리 등을 분석해보고 직접 광고모델이 되어 새롭게 표현해보는다.	A1 B1
4		미디어로 표현하기	나, 친구, 가족, 선생님 등의 한 주제를 선택하여 악기를 통한 소리 혹은 구두로 향기를 표현해보는다.	A1
5			나의 프로필(명함)만들어보기: 사진, 그림, 문자 등 자유로운 방식으로 자신을 소개해보는다.	
6	반응 명료화	미디어 감상	뮤직비디오, 뮤지컬 애니메이션 등을 감상하고 음악과 영상, 음악과 스토리와 의 관계에 대해 이야기해보는다.	A2
7			비언어 연극 '난타'를 보고 주변에 있는 물건들을 가지고 주제를 정하여 음악을 연주해보는다.	A2 C1
8			사랑이란 주제가 한국의 마당극과 서양의 오페라에서 어떻게 다르게 표현되는지 살펴본다.	A2
9		미디어 장르의 특성이해	소설을 영화한 작품, 만화를 드라마화한 작품 등 장르변환이 있는 작품을 선정하여 장르간 유사성과 차이점을 이야기해보는다.	A2 B1
10			같은 내용의 기사를 신문과 TV 뉴스에서 찾아보고 표현방법의 차이를 찾아본다.	A2 B1
11	반응 심화	미디어의 기능적 이해	애니메이션의 다양한 종류를 감상하고, 셀로판지위에서 샌드 애니메이션을 실현해보는다.	A2 B1 C1
12			디지털 카메라나 캠코더 사용법을 익히고 구도와 시각에 대한 이해를 도모한다. (기자재가 없을 경우 사진이나 그림을 사용)	B1
13			야외에서 주제를 정하여 카메라나 캠코더를 사용하여(그림그리기로 대체가능) 사진(동영상)으로 표현해보는다.	B1

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
14		미디어의 사회적 역할	• 오페라, 연극, 마당극 등 문화관련사업에 종사하는 직업들을 생각해보고 전문가의 증언을 초청 또는 영상 인터뷰 등을 통해 문화예술의 사회적 역할에 대해 들어본다.	B2
15			• 3개 이상의 신문기사 중에서 FTA, 9.11테러, 선거관련 등 현안 정치적 기사 중 하나를 선택하여 각 신문사들의 다양한 입장을 분석해보고 이들에 대한 찬반토론을 해본다.	B2
16			• 신문, 인터넷, TV의 상업광고들을 보고 선정성, 폭력성, 상업성, 스테레오타입 등을 찾아 토론해본다.	B2
17			• 인터넷 중독이나 인터넷 스팸메일, 인터넷 예절 등에 관해 토론해보고, 조별로 공익광고 포스터를 그림이나 사진으로 표현해본다.	B2 C1
18		발표	• ‘당근송’, ‘우유송’ 등 쉬운 멜로디를 선택하여 뮤직비디오(뮤지컬, 오페라 등)를 위한 스토리보드를 작성해본다.	C1
19			• 조별로 뮤직비디오(뮤지컬, 오페라 등)에 필요한 감독, 시나리오, 배우, 스탭들의 역할을 정하고 전 시간에 만든 스토리보드를 중심으로 재현해본다.	C1
20		평가	작품 평가하기	C2

■ 이해 중심 예시

이해중심은 문화예술의 공통영역을 소리, 움직임, 이미지로 규정하고 이들을 기능적으로 이해하거나 문화예술의 역사, 형식, 유형, 가치 등에 대한 문화예술의 메타적 이해가 이루어지는 교육과정이다. 또한 예술장르 간, 예술과 타학문 간, 예술과 생활 간 관계 이해를 수반하는 심화과정에 해당한다.

미디어 이해중심은 미디어언어(영상언어, 소리언어, 문자언어, 신체언어)에 대한 습득과 미디어콘텐츠의 생산자이자 소비자로서의 시각을 가진 비판적이고 심미적인 이해를 도모한다.

문제설정에서는 다양한 미디어를 발견해보고 미디어 장르의 특징들에 대해서 살펴보는 단계이다. 관계탐색에서는 미디어 제작자 입장과 수용자 입장으로 구분하여 문화예술 콘텐츠 제작과 리터러시 능력을 고양시키며, 미디어와 사회문화와 같은 예술과 타 학문 간의 관계이해가 이루어진다. 개념발견에서는 미디어언어와 미디어 특성에 대한 이해를 중점적으로 다룬다. 개념적용단계에서는 미디어로 표현하기를 통해 미디어를 최종적으로 이해하고 이를 감상하고 평가한다.

〈표 27〉 미디어-이해 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	문제 설정	미디어 발견	• 미디어 체험(몸짓에서 디지털까지): 마임으로 의사표현하기, 수화배우기 및 수화로 대화하기, 컴퓨터 메신저를 이용하여 이모티콘으로 대화하기	A1
2		미디어 종류	• 다양한 전자매체들을 찾아보고 조별로 각 장르별 특징을 조사하고 발표한다.	B1
3	관계 탐색	미디어 제작자와 수용자	• 제작자입장1: 신문사, 방송국, 광고대행사, 영화제작사 에서 일하는 사람들과 그 역할 조별 조사 및 장단점 이야기하기/ 역할 소개하기	B1
4			• 제작자 입장 2: 신문과 TV뉴스에서 동일 기사 선택하여 각각의 다른 시각 비교하기/ 뉴스 만들어보기	B1
5			• 수용자 입장: 광고의 종류 살펴보고 TV, 신문, 옥외 광고들이 꼭 필요한 것인지 토론하기/ 광고 모아보기, 모의 쇼핑하기	B1
6		미디어와 사회문화	• 미디어의 사회적 영향, 정보통신, 제도(법, 경제, 제도) 이해 : ‘쓰레기 만두’사건, ‘개똥녀 사건’ 등을 보고 미디어의 역할 이해	B2
7			• 패러디, UCC, 불법다운로드 등 저작권문제 이해	B2
8	개념 발견	미디어 언어	• 영상언어, 소리언어, 문자언어 이해하기: 뮤직비디오/ 광고 등 스토리보드 작성하기	B1
9			• 언어의 커뮤니케이션 기능 이해하기: 동일주제(예: 심청전)를 책, 만화, 애니메이션, 영화(드라마), 마당놀이, 판소리 등에서 찾아보고 표현방식의 차이 이야기하기	B1
10			• 시트콤, 코미디 혹은 가족드라마 일부를 시청하고 드라마의 등장인물들의 캐릭터를 그림으로 그려보고 별명 짓기.	A1 B1
11		미디어 특성	• 인터넷과 게임의 하이퍼텍스트성과 인터랙티비티 이해하기	B2
12			• 사진, 영화, 애니메이션, 인터넷의 과학적 원리 이해: 다큐멘터리 감상, 박물관 탐방, 원리이해 게임해보기 등	A2 B2
13			• 미디어 아트: 백남준의 비디오아트 감상 및 잡지 오리로 미디어아트 작품 만들어보기	B2 C1
14			• 미디어로 표현된 작품의 원형찾기: 애니메이션 ‘오세암’, 드라마 ‘토지’, 영화 ‘해리포터’의 원형을 찾고 소설과의 차이점 이야기해보기	A2 B2
15		개념 적용	• 최고/최악의 인터넷 사이트 선정 및 최고/최악의 UCC 선정해보기	A2
16			• 개인 블로그 만들기 1: 블로그 화면을 그림으로 그려서 기획하기	C1
17			• 개인 블로그 만들기2: 셀카찍기, 자기소개 글쓰기, 자신의 블로그 안내 광고카피 쓰기, 친구들의 블로그에 방문 글 남기기	C1
18			• 학급신문 만들기1: 조별로 역할을 분담하고 교장선생님, 담임선생님, 학생, 학부모 등을 인터뷰하여 기사를 만들고 학급의 일정 등을 기사화한다.	C1
19			• 학급신문 만들기2: 신문에 들어갈 광고를 사진이나 그림으로 삽입하고 조별 활동내용을 소개한다.	C1
20		감상	작품 평가하기	C2

■ 소통 중심 예시

소통중심은 문화예술의 기획과 창작을 통해 예술, 사회, 자아와의 소통을 목표로 하는 교육과정이다. 이때 창작물의 재현형태는 공연, 상영, 전시, 출판의 형태 중에서 선택될 수 있는 통합형 문화예술교육의 완성이라 할 수 있다.

미디어 소통중심은 다양한 미디어의 한 장르(예: 영화, 뮤직비디오, 광고 등)를 선택하여 이를 기획·창작·재현해봄으로써 제작교육을 통한 미디어의 이해가 목표이다.

주제선정에서는 주제발현과 감상을 통해 장르선택이 이루어진다. 주제조직에서는 선택한 미디어 형식과 관계이해를 통해 실현 가능한 범위 내에서 창작프로젝트를 설계한다. 아래 예시 안에 제시한 영화제작의 경우 감독, 배우, 스태프를 정하고 영화제작을 기사화할 기자단을 구성하여 각자 역할을 분담하는데 시나리오의 경우 현안문제를 가지고 공동 작업으로 시나리오를 구축하는 것이 바람직하다. 영역별 창작 단계에서는 영화나 신문기사제작에 필요한 기능들을 습득하는 것이고, 종합창작에서는 영화를 실제로 제작해보는 단계이다.

〈표 28〉 미디어-소통 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	주제 선정	주제발현	• 주제발현: 학교폭력, 친구, 가족, 사랑 등 학생들의 관심주제를 토론하고 재현하고자하는 주제를 설정한다. 관련 기사를 인터넷으로 검색하여 조별 토론, 발표한다.	A2 C1
2		장르 선택	• 장르선택: 문화예술 장르 중 교사가 실현가능한 장르를 2-3개 소개하고 감상한 후재현 장르를 선택한다.	A2
3	주제 조직	형식 이해	• 영화장르를 선택하였다면 사진과 영화의 탄생, 영화 기법 및 영화 용어들에 대해 학습한다. • 신문이나 방송뉴스의 구조에 대해 학습하고 구성요소들을 학습한다.	B1
4		관계 이해	• ‘말아톤’, ‘웰컴 투 동막골’ 영화를 일부 감상하고 영화가 가지는 사회성과 영향력 치유기능 등에 대해 토론한다.	B2
5		내용구성	• 영화제작에 필요한 인력을 조사한 후, 감독, 배우, 스태프(조명, 카메라, 음향, 의상)등의 역할을 분담한다.	C1
6			• 영화제작 수업을 블로그나 학교 홈페이지에 지속적으로 기사화할 기자단을 구성한다.	C1
7			• 조원 전원이 모여 시나리오를 구성한다. 기존 작품(예: 춘향전 등)을 각색하거나 사회적인 문제(예: 왕따, 명품족 등)에 대한 시나리오를 작성한다.	C1
8		방법 및 일정 조직	• 상영일정과 연습기간 등의 일정을 조정하고 상영장소 섭외 및 초대장을 만들어 본다.	C1

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
9	영역별 창작	기능 습득	• 영화제작이나 기자단에게 필요한 기자재 및 소품들을 리스트화하고 사용방법을 익힌다.	B1
10			• 캠코더와 디지털카메라의 사용법을 익히고, 블로그 등에 글 작성과 사진 올리기 등에 필요한 기술을 익힌다.	B1
11	종합 창작	제작	• 몸짓으로 희노애락 감정 표현하기 • 카메라로 희노애락 감정표현 찍기	A1
12			• 등장인물들의 캐릭터 파악	C1
13			• 연기수업/ 카메라 편집 수업	B1
14			• 연기수업/ 카메라 편집 수업	B1
15			• 영화 제작 / 기사 작성	C1
16			• 영화 제작 / 기사 작성	C1
17			• 영화 제작 / 기사 작성	C1
18			• 편집 및 영화 후반작업(음악삽입, 타이틀 만들기 등)발표	C1
19	발표	전시/상영	• 영화 상영, 기사 발표 전시	C1
20	평가	감상	• 작품 평가하기	C2

(5) 미술

가. 개요

미술은 통합성이 강한 장르적 특성을 가지고 있다. 비가시적 아이디어를 가시화하는 과정에서 다양한 영역이 통합될 수 있는 가능성을 갖기 때문이다. 지금까지 미술교육에서의 통합은 다양한 미술과 교육과정을 거치면서 다른 교과를 학습하는데 도움을 주는 도구적 차원에서부터 미술 영역 간의 통합, 오늘날 다른 영역과의 적극적인 통합까지 다양한 수준에서 시도되었다.

우선 미술교육에서 통합화에 대한 모색은 구성주의 교육철학의 영향과 더불어 포스트모던 예술계의 변화를 반영한다고 할 수 있다. 현대의 기술매체의 영향이 미술계 안으로 깊숙이 들어오면서 기존의 회화, 조소, 공예, 디자인 등 분화된 영역에 토대한 예술 활동은 자신의 경계를 허물고 탈장르화를 시도해왔다. 이러한 현상은 매체가 빠르게 복합화 되어가는 현상과 더불어 더욱 가속화되고 있다. 탈장르화, 복합 장르화는 또한 과거 순수미술과 대중미술의 공고한 경계도 허물어 학습자가 경험하는 일상의 다양한 시각 이미지들도 교육의 대상 안으로 들어오게 되었다. 이러한 미술계의 변화는 미술

과 안에서 영역간의 통합은 물론 다양한 지식 분야와의 통합을 필요로 하고 있다. 광고, 애니메이션, 영화 등 다양한 시각 문화에 대한 교육이 강조되면서 통합이 더욱 강조되는 이유는 그와 같은 이미지들이 기존의 미술이란 제한된 렌즈의 범위를 벗어나 존재하게 때문이다. 따라서 오늘날 작품의 이해는 작품이 생산되고 소통되는 문화적 맥락 안에서의 의미 해석을 중시하고 있다. 이러한 경향은 작품의 의미와 맥락을 이해하고 해석하기 위하여 관련 분야와의 통합적인 접근을 필수 불가결하게 만들고 있다.

특히 1990년대 이후부터 최근까지 Neo-DBAE나 포괄적 미술교육(Comprehensive Art Education)이라고 불리는 다양한 시도들은 다문화주의(multiculturalism)를 수용하며 미술의 범위를 확장하여 왔고 더불어 미술과의 내용과 방법에서 통합적 접근을 중시하는 경향을 강조해 왔다. 다문화주의는 문화적 상대주의의 입장에서 인종, 성별, 취향 등의 차이에서 오는 다양한 문화에 대한 상호 이해를 도모하여 모든 학생들에게 다문화 사회에서 책임 있는 시민으로 살아갈 수 있도록 태도, 지식, 기능을 제공하는 것을 목표로 하는 교육철학이다. 문화적인 다양성에 대한 인식, 이해, 수용이 결과적으로 전체 문화를 더욱 풍부하게 한다는 인식 하에 다양한 문화 요소를 교육 내용에 포함시킬 뿐 아니라 학생들이 다양한 문화의 관점과 시각으로 볼 수 있도록 하는데 중점을 두고 있다.

방과 후 학교를 위한 미술중심 통합 교육과정은 다른 예술 영역이나 교과 영역과의 통합적 접근을 통하여 궁극적으로 미술의 심화된 이해를 목표로 하고 있다. 전체 통합형에 비하여 상대적으로 미술과적 특성이 강조되는데 이는 현장의 요구나 교육적 현실을 고려한 교육과정이라 할 수 있다. 이를 위하여 미술중심 통합 교육과정에서는 다음과 같은 내용을 고려한다.

첫째, 미술 내 통합이다. 즉 미술의 각 장르간의 혼합적 활용뿐 아니라 이론과 실기의 통합을 지향한다. 지금까지 미술은 실기와 이론이 통합되지 않은 채 장르별 실기학습 중심으로 이루어져 왔기 때문에 상호 관계성을 고려하지 않고 각기 독립적 영역처럼 다루어져 왔다. 따라서 실기와 이론의 통합을 통하여 심화된 체험과 이해를 가능하게 해야 한다.

둘째, 미술과 다른 영역과의 통합이다. 즉 음악, 무용, 연극, 독서, 미디어 등 다른 예술영역과의 공통점과 차이점을 경험함으로써 미술의 특성을 이해하는 과정을 포함한다. 또한 사회, 과학, 기술 등 타 영역과 미술과의 관계 탐구를 통하여 서로 간의 영향과 더불어 사회·문화 형성에 미술이 어떻게 기능하는지를 이해한다.

셋째, 생활 세계와의 통합이다. 생활 장면에서의 미술의 역할을 이해함으로써 인간의 삶을 풍요롭게 하는 예술의 역할을 이해한다. 학생들의 일상적 문화 경험으로부터 비판적 사고를 이끌어 내고, 문제, 주제, 쟁점 등을 작품 제작과 통합 시킴으로서 자신을 이해하고 형성하며 사회와 소통할 수 있는 능력을 기른다.

미술을 중심으로 한 다양한 영역과의 통합적 접근은 표현기능중심의 미술교육에 대한 부정을 토대로 한다. 미술을 중심으로 한다고 하여 미술 기능 익히기에 초점이 맞추어져 있는 것이 아니라 심화된 미술 이해를 통하여 미술을 좀 더 풍부하게 체험할 뿐만 아니라 문화에 대한 이해의 폭을 넓혀가야 하는 것이다. 즉 미술중심 통합형 교육과정은 미술의 심화된 이해를 바탕으로 궁극적으로는 미술을 중심으로 한 문화예술의 경험을 통하여 문화적 능력의 토대를 마련하는 것이다.

나. 교육과정 예시

■ 체험 중심 예시

체험중심 모형은 감각적 수용을 바탕으로 몸을 통한 체험적 이해에 중점을 둔다. 미적 반응은 감정적 반응에서부터 비평적 사고를 통해 자신의 느낌과 생각을 명료화하고 가치를 판단하는 것, 타인의 느낌과 교류하는 것, 타인의 의견을 평가하고 존중하는 것 나아가 이를 통하여 자신의 느낌과 생각을 넓혀가는 것 등을 포함한다.

예술에서 체험이란 자신의 경험에 의미를 부여하는 과정에서 부터 자신의 존재를 이해하고 실현하는 과정이다. 이는 인간의 삶의 전체 연관관계 안에서만 올바르게 파악될 수 있다. 즉 시각만이 아니라 여러 감각이 통합된 공감각이 감정만이 아니라 지성, 이성 모두가 결합된 경험이다. 체험은 직접성과 지속성이란 특성을 갖는다. 직접성이란 모든 이론적 작업이나 매개에 선행에서 오로지 해석의 발판과 구성에 소재를 제공해줌을 의미한다. 그리고 이 직접성에 고정된 결과로 무엇을 체험되었다는 것은 그것이 자신에게 지속적인 영향을 미치는 경우로써 이것이 지속성이다. 따라서 반응을 수동적 활동으로 제한하지 말고 소통으로 연결하여 적극적 활동으로 바꾸어 가는 것이 중요하다. 특히 일반적으로 수업에서 다양한 반응을 형성하는 것까지는 잘 이루어지고 있으나 형성된 반응을 어떻게 처리해야 하는 지에 대해서는 다음 단계로 넘어가지 못하는 경우가 많다. 이러한 문제는 각 단계별 활동을 위한 전략의 부족이며 그 다음 단계로의 체계적이고 적극적인 이행을 유도하지 못했기 때문이다. 그러므로 학습자의 반응을 활성화할 뿐만 아니라 반응을 활용하고 다른 활동과 연결하는 것에 대한 계획이 필요하다.

이 체험중심 모형에서는 주 활동은 감각적 체험과 작품 체험으로 나누어진다. 감각적 체험에서는 특정 기능연습이나 작품완성보다는 충분한 신체 감각적 체험으로 신체 안에 잠자고 있던 감각을 일깨우고 자연스럽게 다른 사람들과 소통의 마음을 열도록 하는 것이 중요하다. 이는 저학년이나 또는 미술활동에 경험이 적은 학생들을 대상으로 하기에 적합한 모형으로 예술 활동에 흥미를 불러일으키고 감수성과 민감성을 기르는 것에 초점을 둔다. 작품 감상도 작품을 중심으로 적극적인 반응을 할 수 있는 능력을 기르는 것으로서 예술을 향유할 수 있는 능력과 함께 표현으로 연결하는 데 초점을 둔다. 따라서 이 교육과정에서는 보고, 느끼고, 생각하고, 표현하는 활동이 중심이 되는 미술과 수업에서 보고, 느끼고를 중심으로 생각하고 표현하는 활동으로의 연결을 고려하는 것이 중요하다.

〈표 29〉 미술- '선과 형의 표현적 성격 탐색' 을 주제로 한 체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	주제 활동	활동 내용	영역
1	반응 형성	움직임 놀이	• 몸으로 말하기: 신체를 이용하여 선을 표현하고 그에 대한 느낌 나누기	A1
2		조형놀이 I	• 선으로 말하기: 다양한 느낌을 선으로 표현하기	A1
3		조형 놀이 II	• 선재를 이용하여 말하기: 다양한 느낌의 선재(철사, 털실, 빨대 등)를 사용하여 표현하기.	B1
4		조형 놀이 III	• 선으로 만든 모양 만들기-선을 연결하여 다양한 느낌의 모양 만들기	B1
5		일상에서의 선	• 우리 주변의 자연물과 인공물에서 다양한 선을 찾아 표현하기	A1/B1
6		일상에서의 형	• 우리 주변의 자연물과 인공물에서 다양한 형을 찾아 표현하기	A1/B1
7		선과 형	• 선의 표현적 특성과 선과 형의 관계성 이해하기	A1/B1
8	반응 명료화	추상화감상	• 조형요소와 원리를 적용하여 추상화 읽기	A2
9		미술과 음악 I	• 음악 듣고 그리기: 박자, 장조가 다른 음악 듣고 선과 형으로 표현하기	A1/C2
10		미술과 음악 II	• 그림과 함께 음악 감상하기: 표현된 그림과 함께 음악을 감상하며 느낌 나누기	A2/B2
11		미술과 음악 III	• 작가들의 작품 감상하고 음악으로 표현하기-칸딘스키, 마티스 등 음악을 표현한 작품을 감상하며 느낌을 악기나 노래로 표현하기	A2/B2
12		미술과 음악 무용의 만남	• 작가들의 작품을 신체로 표현하기: 음악을 배경으로 하여 작가들의 작품을 신체로 표현하기	A2/B2
13		선과 형, 소리, 움직임	• 조형 요소로서의 선, 소리, 움직임의 관계성 이해를 바탕으로 하나의 작품 구성하기(예: 추상화, 뮤직 비디오)	B1
14	반응 심화	주제 선정	• 선과 형, 소리, 움직임 등 복합적 요소들로 표현하기 적당한 주제 발현 및 구상	B1
15		주제 조직	• 구상한 내용을 어떻게 구체화할 것인가 의견을 나누고 구체적으로 조직하기로 표현하기	C1 C1
16		주제 표현 1	• 조직된 내용 표현하기	C1
17		주제 표현 2	• 음악과 신체 표현과 연결시키기	C1
18		주제 표현 3	• 전체 수정, 보완하기	C2
19		발표하기	• 형식을 갖추어 작품 발표하기와 관람하기	C2
20		느낌 나누기	• 발표된 내용을 바탕으로 의견과 느낌 나누기	C2

■ 이해 중심 예시

이해 중심 모형은 미적 인식 능력을 기르는 것과 특별히 관련된다. 미술에서 객관적인 사실이나 원리를 체험하고 이해하게 할 때 활용하기에 적합하다. 미술의 이해활동은 체험된 느낌을 명료하게 뒷받침할 수 있고 좀 더 심화된 표현을 가능하게 하는 데 중요하다. 이해 중심 모형은 특별히 아름다움의 특징을 추출하고 개념화하는데 기본적인 조형요소와 원리를 탐색하고 이해하는 데 알맞은 수업 형태이다. 이때 특정한 지식이나 법칙, 원리를 전달하기만 하는 것이 아니라 탐색과 직접적인 체험활동을 통하여 사고력과 미적 감수성을 개발하는 데 초점을 맞추는 것이 바람직하다. 그리하여 학생들이 주변의 자연환경이나 미술 작품 속에서 미적 사고를 형성하고 미적 원리나 특징들을 추론하도록 지도하는 것이다.

따라서 이해 중심의 활동에서는 학습 내용을 문제로 제공하는 것이 바람직하다. 학습 자료나 탐색활동을 통하여 학생들이 스스로 학습할 문제를 파악하고 문제와 관련하여 다양한 후속활동을 연결한다. 관찰, 분류, 비교 등의 탐색의 기회를 통하여 개념을 발견하고 이러한 개념들 사이의 관계나 이유를 설명하며 규칙성을 발견해 가는 것이다. 궁극적으로 학생들은 발견한 개념을 다양한 상황에 적용시키는 활동을 통하여 자신이 학습한 개념을 확장하고 응용할 수 있게 되도록 하는 것이 필요하다. 이 모형에서 중요한 것은 지식 습득 교육이 되어서는 안 된다는 점이다. 미술에서의 이해는 감각의 영역을 바탕으로 하기 때문에 가능한 한 체험적 이해를 지향하는 것이 바람직하다.

이해 중심 활동은 교육과정 내용영역에서 미술 영역에 대한 이해나 미술과 다른 분야와의 이해를 구분하고 있지만 궁극적으로 미술에 대한 통합적 접근을 통한 심화된 이해를 목표로 한다고 할 수 있다. 이해 영역의 활동(B1, B2)이 전체 10-12시간 정도 배정되도록 교육과정을 구성한다.

이 영역은 저학년 보다는 중학년 이상의 학습자에게 적합하다. 특히 입시에 부담이 큰 고등학교에서는 작품 제작을 중심으로 하는 소통 영역의 비중을 높이기 어렵기 때문에 이 모형이 적절하게 고려될 수 있다. 즉 논술을 위한 논리적인 사고력 함양을 위하여 타 교과와의 통합적 접근이 가능하고, 다른 영역의 지식을 바탕으로 한 심화된 이해가 가능하기 때문에 향유자로서의 문화적 태도를 길러 준다는 측면에서 고등학교에서 적합하게 활용될 수 있는 모형이라 할 수 있다.

〈표 30〉 미술- ‘색 이해’ 를 주제로 한 이해 중심 교육과정 예시

차시	과정	주제	활동 내용	영역
1	문제 설정	색 놀이	• 옷, 학용품 등 주변의 색을 이용한 분류 놀이	A1
2		색이란	• 우리 주변에서 색의 쓰임 찾기	B1
3	관계 탐색	색환 이해	• 기본 색명 알아맞추기	B1
4			• 색 패밀리 찾기 놀이-비슷한 색과 보색	A1
5		색의 관계성 탐색	• 물감을 섞어 보자 혼색 놀이	A1
6			• 작품 감상하기	B1
7			• 혼색하여 표현하기	C1
8	개념 발견	색의 특성 이해	• 따뜻한 색과 찬색 알기	B1
9			• 작품의 전체 분위기와 주조색의 관계 알기	B1
10			• 색의 3속성 알기-명도, 채도, 색상	B1
11		색의 쓰임 이해	• 일상생활 속에서 색 찾기	B2
12			• 일상생활 속에서의 색의 쓰임 알기	B2
13			• 색과 자연: 자연 속에서 색의 특징 발견하고 색의 서술적 기능 이해하기	B2
14			• 색과 문화: 각 문화 속에서 색의 다른 쓰임을 알고 색의 상징적 기능 이해하기	B2
15	개념 적용	색으로 말하기	• 주제선정-일상의 색을 바꾸자	C1
16			• 주제를 구체적으로 조직화하기	C1
17			• 창작	C1
18			• 창작	C1
19			• 수정, 보완해서 창작 마무리하기	A2/C1
20		감상	• 작품 감상하고 평가하기	C2

■ 소통 중심 예시

소통 중심 교육과정은 표현된 결과물을 얻기 위한 작품의 제작 과정을 중심으로 조직된다. 이는 작품의 완성도보다는 작품을 완성시켜 가는 과정 속에서 창의성을 계발하고 나아가 미술의 언어적 기능 즉 소통 수단으로서의 미술의 기능을 이해하는 데 목적이 있다. 창의성은 미술과에서 중요하게 다루어지는 개념이다. 그러나 지금까지 창의성은 자유로운 자기표현이란 이름하에 구체적인 계발을 위한 노력이 부족하였다. 창의성은 창의적인 방법으로 표현하는 능력뿐 아니라 어떤 문제를 해결하기 위하여 창의적으로 생각하는 능력, 창의적으로 아이디어를 창출해내는 능력, 작품을 분석하고 새로운 해석이나 판단을 내리는 능력 등으로 구체화될 수 있다. 따라서 소통 중심 교육과정에서의 수업은 이와 같은 능력을 기

르는데 초점을 맞추는 것이 바람직하다.

이 모형에서는 창작 과정을 중심으로 조직된다. 기획, 창작, 재현의 과정은 작품제작 과정에서 주제를 발현하고 선정하며, 이를 구체화하기 위하여 자료를 수집하고 참조하며, 매체(재료)와의 상호작용을 통하여 가시화하는 과정을 단계화한 것이다. 이 과정 전체는 궁극적으로 소통을 중심으로 하지만 그 과정 속에 체험 활동과 이해 활동이 효과적인 소통을 위하여 도움이 될 수 있게 통합적으로 구성한다.

소통 중심모형은 창작과정을 중심으로 구성되기 때문에 기존의 수업과 유사성을 많이 갖는다. 결과적인 표현물의 강조되지 않도록 노력해야 한다. 그러나 창작의 과정에서 기초적인 표현 능력을 길러주는 것은 중요하다. 왜냐하면 기존 표현기능 수업에서도 창의적인 표현을 강조하면서 학생들이 반드시 알아야 할 기술, 방법에 지도가 소홀했기 때문이다. 예를 들어 수채화물감을 섞는 방법, 붓질을 하는 방법 등 구조적인 연습을 통해 기본적인 기술과 방법에 대한 선 이해와 연습이 뒷받침 될 때 창의적인 표현으로 발전할 수 있기 때문이다.

이 모형은 모든 초중고 모든 학령의 학습자를 대상으로 할 수 있다. 저학년에서는 개별 표현을 중시하지만 고학년이 될수록 좀 더 복잡한 재현 형식을 선택하여 다양한 영역을 아우르는 통합형식의 결과물을 만들어 낼 수 있도록 조직하는 것이 좋다. 또한 궁극적으로 타인과의 소통을 전제로 함으로써 개인적 표현 욕구와 그것이 소통되는 사회·문화적 맥락을 함께 고려할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

〈표 31〉 미술- '가을 전시회' 를 주제로 한 소통 중심 교육과정 예시

차시	과정	주제	활동 내용	영역
1	주제 선정	전시회 관람 I	• 전시회 관람을 통한 전시회의 필요성과 기능 이해하기	A2
2		전시회 관람 II	• 갔다 온 전시회 평가하기	A2
3		전시회 주제 선정	• 전시회 시기, 목적 등에 토대로 전시회 주제 잡기	A2
4	주제 조직	전시회 이해하기	• 조사활동을 통하여 전시회 기획 및 진행 과정 이해하기	B1
5		전시회 개최를 위한 과정 조직하기	• 필요한 일, 일정, 진행 과정, 담당자, 물품 등 조직하기	B1
6	영역별 창작	작품 창작 I	• 주제에 맞는 영역별, 개별 작품 제작하기	C1
7		작품 창작 II	• 주제에 맞는 영역별, 개별 작품 제작하기	C1
8		작품 창작 III	• 주제에 맞는 영역별, 개별 작품 제작하기	C1
9		작품 창작 IV	• 주제에 맞는 영역별, 개별 작품 제작하기	C1

차시	과정	주제	활동 내용	영역
10	종합 창작	전시회장 만들기	• 전시 공간을 확보하고 전시 동선을 고려하여 전시회장 만들기	B1/C1
11		전시회장 꾸미기	• 안내 표지 등 필요한 소품 만들기	B1/C1
12		수집한 작품 배치하기	• 주제에 어울리는 전시 방법을 고안하여 수집한 작품 배치하기	B1/C1
13		전체 점검하기	• 전체 수정, 보완하기	B1/C1
14		작품 걸기	• 작품에 이름 붙이기	B1
15		전시회 홍보하기	• 전시회 홍보 포스터 만들기	C1
16			• 전시회 초대장 만들기	C1
17			• 전시회 홍보 CF 만들기	C1
18			• 전시 팸플릿 만들기	C1
19	발표	전시회	• 다양한 형태의 작품 발표하기	C2
20	평가	전시회 평가	• 주제에 맞는 전시회였는지 평가하기	C2

(6) 만화애니메이션

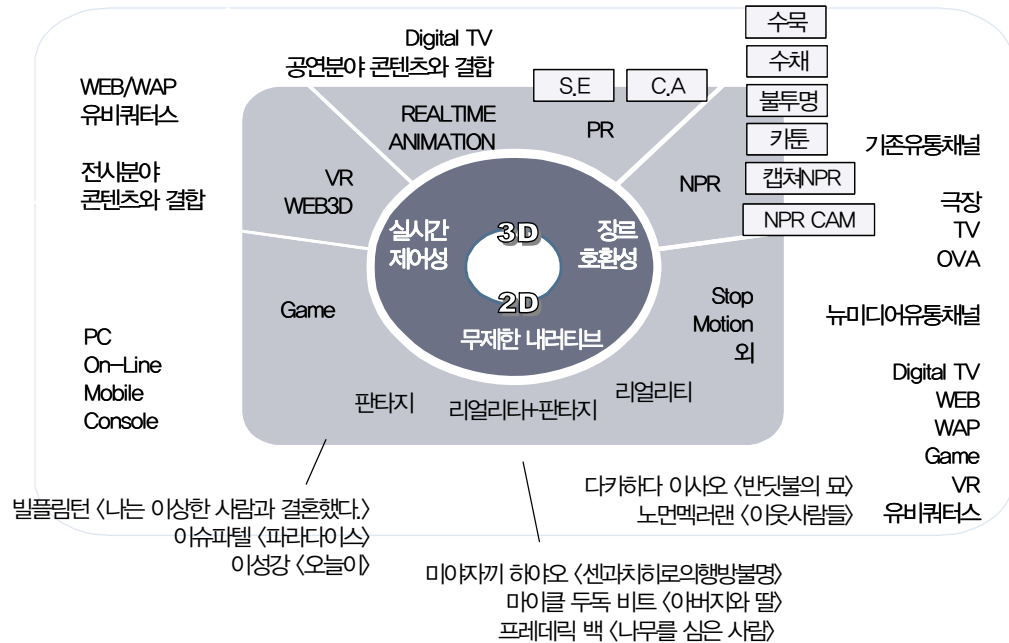
가. 개요

애니메이션은 컨버전스 환경(융합-통합형)에 적합한 세 가지 특성을 가지고 있다.

- 소재적으로는 넌 내러티브까지 포함하는 무제한 내러티브적 특성
- 기법적으로는 영상 영역 전반을 넘나드는 호환적 특성
- 예술 영역 전반에서 전시-공연-상영-출판을 넘나들 수 있는 영역적 특성

애니메이션은 무제한의 소재를 수용할 수 있는 영역으로 애니메이션내 (2D,3D,스톱모션 등)의 소스간-기법간 호환에서 영상산업 전반 (영화, 게임, VR, 유비쿼터스 콘텐츠) 과의 호환으로, 나아가 예술 전반 (공연, 전시, 출판 영역) 의 호환으로 확장하며 디지털 컨버전스를 주도하는 소스-완성콘텐츠이다.

〈도표 5〉 애니메이션의 컨버전스 환경(융합·통합형)의 특성



만화나 애니메이션은 최근 대중의 취향변화·미디어 환경의 변화에 따라 비중이 커진 디지털 콘텐츠의 핵심 분야들이다. 이 장르들이 이 시대에 상대적으로 부가가치가 높다든지, 대중들에게 인기가 있다든지 하는 표면적인 이유를 제외하더라도, 특히 이 두 가지 문화 예술 장르는 소재 수용의 폭이나 기법 활용의 다양성, 장르 연계 가능성들을 통해서 더욱 주목받을 필요가 있다.

만화·애니메이션은 폭 넓은 소재를 담는다. 특히 다른 영상에 비해 애니메이션은 일상(리얼리티)의 끝에서 상상(판타지)의 끝까지 거대한 공간을 헤엄쳐 다닌다.

한편 애니메이션은 다양한 기법으로 접근할 수 있다. 셀, 페이퍼, 퍼펫, 오브제, 3D, 스톱모션, 클레이 등. 그리고 장르 연계 가능성이 높다. 실사와도 회화와도 더 나아가서 예술장르 전체와 공존할 가능성이 크다. 다른 측면으로 보면 3D의 경우 특히 실시간 제어성을 확보하여 게임 등 영역과 연계될 수 있다.

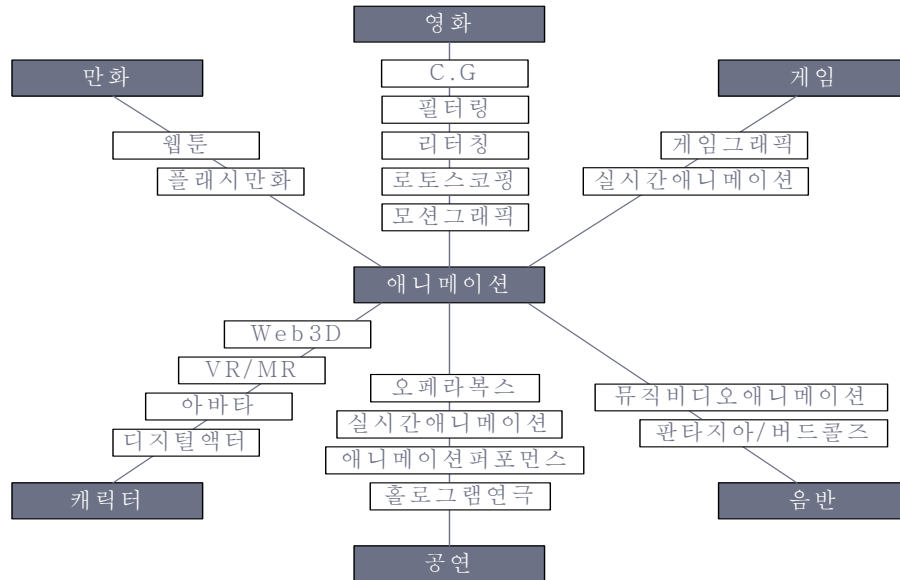
만화나 애니메이션이 가진 폭과 그를 가로지르는 균형과 배려에 대해 인식하는 것이 좋은 애니메이션을 만드는 출발이다.

또 애니메이션은 최근 문화콘텐츠산업영역의 중심에서 다른 연관분야와의 관련성을 높여가고 있다. 어디까지가 애니메이션이고 어디까지가 만화인지, 또 영화인지, 게임인지 불분명한 경계가 생겨나고 있으며 특히 애니메이션은 장르 안에 이러한 다양한 속성을 포함하면서 여타 콘텐츠 분야와의 관련성을 높여가며 활발히 교감하고 있다.

〈도표 6〉 애니메이션의 융합장르적인 성격

의식 (사고, 지식, 경험) 영역 외	무의식 (감성, 상상력) 영역 외
Reality	Fantasy
Non-Narrative	Narrative
실사형식	비 실사형식
Text	Image
산업성	예술성
과학적 창의성	예술적 창의성
단절성 (디지털 본질)	연속성 (아날로그 본질)
창작 본질	향유 본질
전시-출판 (정적 예술)	공연-상영 (동적 예술)
다양한 제작기법	다양한 유통방식
지식, 정보, 교육, 생활 콘텐츠	감상, 휴식, 오락 콘텐츠
만들기 (3D)	그리기 (2D)
시간 다루기 (타이밍, 프레임 콘트롤)	공간 다루기 (레이아웃, 색상, 조명, 카메라)
애니메이션은 경계의 양 극단을 가로지르는 넓은 품을 가진 장르다. 그리고 양자의 사이를 자유롭게 오가며 가치를 높인다.	

〈도표 7〉 애니메이션과 다른 문화예술 영역과의 관계 장르들



한편 만화나 애니메이션이 교육현장에서 활용될 때 다음과 같은 측면이 부각된다면 창의성 증진에 기여할 수 있다고 생각된다.

- ① 수많은 내러티브-넌내러티브의 수용 (애니메이션의 폭)
- ② 수많은 제작기법 (세상을 보는 다양한 관점과 감수성)
- ③ 99%의 의도성. 세계관의 구축과 우연성의 배제
- ④ 자연법칙-물리법칙에도 크게 구애받지 않는 자유로운 상상과 표현
- ⑤ 치밀한 계획이 아니고서는 완성할 수 없는 정교한 제작과정
- ⑥ 다양한 윈도우와 MSMU(Multi Source Multi Use)의 꽃이라 부를만한 미디어간 컨버전스 가능성
- ⑦ 다양한 활용성 (문화예술영역 뿐 아니라 과학, 기술, 정보, 교육, 의학, 생활영역까지)
- ⑧ 대중과의 다양한 소통방법

나. 교육과정 예시

■ 체험 중심 예시

체험 중심의 통합교육과정은 가장 기본적인 감각요소를 통해 감수성을 깨우는 데서 출발한다. 반응형성 과정으로서의 시각놀이, 청각놀이, 후각놀이, 미각놀이, 공감각놀이, 언어놀이 등을 통해서 예술에 대한 흥미를 유발하고 감성을 확충한다.

반응 명료화 과정에서는 몇 가지 애니메이션 작품을 통해서 더욱 구체적으로 체험할 수 있는 기회를 부여하고 반응심화과정에서 실제 애니메이션 제작의 과정을 살펴보고 각자가 만들어 볼 수 있는 가능성도 함께 일깨워 준다.

〈표 32〉 애니메이션-체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동 주제	활동 내용	영역
1-2	반응형성	시각놀이	- 숨은그림찾기 : 대형 스크린에 숨은그림찾기 화면을 보면서 모둠별로 숨은 이미지를 찾아내는 놀이 · 선을 떼지 않고 그림 이어그리기 : 모둠별로 짧게 의논하게 하고 한 사람씩 릴레이 방식으로 칠판에 그리면서 이미지를 완성시키기 - 주어진 기본 선이나 도형에서 이미지 만들어 내기 : 같은 모양의 기본 선이나 도형을 주고 이미지를 완성시키기 - 착시놀이 : 영상의 기본 체험 - 감상으로 정리하기 : 착시 또는 이미지와 관련된 영상 등을 보여주기 - 소마트로프와 같이 간단한 이미지 놀이도구를 만들어 본다. 	A1 C2 A1 A1 A2
3-4		청각놀이	- 소리를 들려주고 다 들은 뒤에 어떤 소리들이 있는지 알아맞추기, 장소가 어디인지 생각해 보기 - 소리로 감정 표현하기 : 한 사람씩 돌아가며 감정이나 상황을 주변의 사물을 이용하여 소리로 표현하기 〈Dialog in the dark〉 다큐멘터리 감상하기 : 완전한 어둠 속에서 시각장애인이 일반인을 안내하는 체험형 전시	A1 A2
5		촉각놀이	- 촉각을 나타내는 부사어 찾아보기 - 눈을 가리고 촉각을 이용하여 무슨 물건인지 알아맞추기 - 서로 얼굴을 만져서 누구인지 알아맞히기 - 손으로, 손 등으로, 발로, 몸으로 같은 물건의 촉각 느끼기	A1

차시	과정	활동 주제	활동 내용	영역
6		미각놀이 & 후각놀이	- 음식 맛을 보고 그것의 재료가 무엇인지 알아맞추기 - 미각을 나타내는 형용사 찾아보기 - 후각을 나타내는 형용사 찾아보기 - 평소 먹는 음식들 중 비슷한 형용사로 표현될 수 있는 것 끼리 나누어보기 - 모둠 별로 한 음식이 되어 그 음식의 재료가 되어보기	A1
7		공감각놀이	- 음악을 들으며 선율에 따라 몸 움직여 보기 - 감각을 차례차례 열어 본 경험을 토대로 이번에는 한꺼번에 감각을 열어보는 놀이를 한다. (예) 시원한 전경을 보면서, 새소리를 들으면서, 나무냄새, 풀냄새, 꽃냄새를 맡으면서, 바람을 손으로, 몸으로 느끼면서 침을 삼켜본다.) - 음악 들으며 슬라이드 보면서 종이의 페이지를 세고 나서 그에 대해서 설명하기	A1
8~9		언어놀이	‘아’, ‘어’ 등 감탄사만으로 이루어진 장면 만들기 - 이야기 릴레이 : 한 문장씩 만들어 가면서 전체 인원이 하나의 이야기를 만들어 본다. 〈Bird Calls〉 새소리를 독특한 기록한 애니메이션 감상. 새나 동물에게도 언어가 있을까 함께 생각해 본다.	A1 C2 A2
10	반응 명료화	감상: 오페라와 애니메이션	〈Opera Vox-피가로의 결혼〉 같은 명작 애니메이션 보기 - 이 작품이 일반적인 공연과 다른 점, 일반적인 상영과 다른 점을 함께 이야기 해 본다.	A2
11		감상: 캐릭터 중심 애니메이션과 이야기	〈보노보노〉 등과 같이 특별한 이야기 구조보다는 캐릭터의 성격을 중심으로 구성된 애니메이션을 보고 함께 이야기하기	A2
12		감상: 이야기 중심 애니메이션과 이야기	〈프린스 & 프린세스〉 등을 보고 왕자와 공주가 등장하는 이야기를 스스로 만들어 본다.	A2
13		예술의 이해	‘예술이란 무엇인가’ 토의 - 우리 주변의 생활 예술: 학교 주변을 돌아다니며 ‘예술적’이라고 생각하는 것을 하나씩 찾아온 후 왜 그것이 ‘예술적’이라고 생각하는지 발표하기	B2 C2
14-15		애니메이션의 이해	- 자기가 본 애니메이션의 종류에 대해서 이야기해 본다.(종이가 움직이는 것, 셀에 그려진 것, 찰흙으로 움직이는 것 등) - 애니메이션과 유사한 것은 무엇이 있는지 생각해 보고 직접 비교해 보면서 애니메이션에 대해 더 정확히 이해하기 〈뽀로로〉, 〈강아지똥〉, 〈형이상학적 나비효과의 예술적 표현〉, 〈버린개〉 등을 보면서 다양한 애니메이션 제작 방법을 이해한다.	B1

차시	과정	활동 주제	활동 내용	영역
16	반응심화	만화와 애니메이션	〈패트와 매트〉 등을 보면서 네 칸 또는 임의로 칸을 나누어 만화로 표현해 보기 - 만화와 애니메이션이 어떤 관계가 있는지를 함께 이야기한다.	B2
17		이야기 분석	〈센과 치히로의 행방불명〉, 〈아이스에이지〉, 〈나니아 연대기〉 등을 편집해서 주요부분만 2~30분 가량 보여주고 이야기에서 바뀌보고 싶은 부분 함께 이야기하기	C1 C2
18		메시지정하기-이야기만들기	- 자기 집의 〈가훈〉이나 학교의 〈급훈〉 등에 대해서 이야기해 본다. - 내가 좋아하는 것은 무엇인지, 내가 싫어하는 것은 무엇인지 나는 나중에 무엇을 하고 싶은지에 대해 함께 이야기 나눈다. (나에 대해서 알기) - 내가 만화나 애니메이션을 만든다면 어떤 주제 또는 메시지를 전달하고 싶은지 발표하고 그것을 어떻게 표현하면 좋겠는지 다른 사람들이 이야기하게 한다.	C1
19		이야기 표현하기	주로 만화의 형식을 활용하여 나의 이야기를 표현하거나 모둠별로 함께 한 칸, 네 칸 또는 여러 칸을 구성해 본다.	C1
20		발표 및 평가	- 이야기의 순서대로 모둠별로 발표 - 창작 과정의 느낌 나누기, 평가하기	C2

■ 이해 중심 예시

이해 중심 교육과정에서는 애니메이션에서 가장 기본적인 요소라고 할 수 있는 움직임에 대해서 생각해 본다. 움직임은 애니메이션 뿐 아니라 연극이나 무용의 기본 요소 단위라고 할 수 있으며 이런 연관 장르들의 움직임과 비교를 통해 애니메이션적 움직임의 특성을 파악할 수도 있다.

한편으로 애니메이션은 움직임 이외에 소리, 언어, 이미지 등이 모두 연관되는 복합장르이므로 애니메이션과 타 장르와의 연관성을 살펴보면 결국 모든 타 예술장르와의 비교와 관계이해에 이를 수 있다.

문제 설정과정에서는 움직임의 다양한 형태에 대해 호기심을 가지게 한다.

관계탐색과정에서는 움직임의 확장 또는 변형으로서의 표정에 대해 이해하게 하고 무용, 연극, 영화 속에서의 움직임과 비교하면서 애니메이션의 움직임에 대한 재미와 이해를 얻게 한다.

개념발견 과정에서는 관계탐색을 심화하면서 애니메이션의 다양한 종류 안에서도 역시 움직임의 패턴이 다르게 나타나는 것을 살펴보고 감정이 움직임에 표현되는 과정도 볼 수 있게 한다.

개념적용과정에서는 직접 캠코더를 들고 가장 간단한 방법으로 애니메이션을 만들어 보면서 실제로 움직임이 만들어

지는 과정을 체험할 수 있게 한다.

〈표 33〉 애니메이션-이해 중심 교육과정 예시

차시	과정	주제활동	활동내용	영역
1	문제 설정	움직임 놀이	- 마임놀이 : 상황을 말없이 몸의 움직임으로 표현하기 - 감정을 움직임으로 표현하기	A1
2-3		움직임이란	디즈니의 열두 가지 애니메이션 원리 - 찌그림과 늘어남, 사전긴장감 조성, 과장 등에 대해 작품 또는 습작을 보면서 설명하기	B1
4	관계 탐색	표정의 이해	표정의 패턴 알기	B1
5			표정 바꾸기 놀이	A1
6		움직임의 이해 및 실습	구분 동작 놀이(걷기, 뛰기, 점프는 몇 장의 그림으로 표현되는가 이해하기)	A1
7			작품을 보면서 영화의 움직임과 애니메이션의 움직임 비교하기	B1
8-9			- 간단한 움직임 플립북에 그려보기 - 몇 장의 플립북에 움직임을 스스로 분해하여 그려 보고 종이를 빠르게 넘겨본다.	C1
10	개념 발견	움직임의 특성 이해	움직임이 과장된 디즈니류의 애니메이션과 움직임이 절제된 일본 스타일의 애니메이션을 보면서 비교해 본다.	A2
11			만화에서 움직임이 어떻게 표현되는지 찾아 보기. (움직임을 표현하는 기호, 동작선)	B1
12			만화에서 감정이 어떻게 표현되는지 찾아보기. (감정과 속도 등을 기호나 도형 또는 선)	B1
13		움직임의 예술들	연극과 애니메이션의 움직임 이해하기	B2
14			무용과 애니메이션의 움직임 이해하기	B2
15		개념 적용	캠코더로 오브제 애니메이션 만들기	주제선정<몸이 말을 한다.>
16	움직임으로 주제를 전달하는 방법을 토의하고 적절한 오브제를 선택한다.			C1
17	오브제를 움직여 가면서 캠코더의 레코드 버튼을 빠르게 눌러 애니메이션을 만들어 본다.			C1
18				C1
19	수정, 보완 창작		A2/C1	
20		감상	작품 평가하기	C2

■ 소통 중심 예시

소통중심의 통합형 교육과정에서는 메시지의 발견과 이것을 전달하는 방식을 알게 하는 것에 초점을 둔다.

주제선정과정에서는 주로 메시지가 강한 애니메이션 작품들을 보면서 자기가 하고 싶은 얘기가 어떻게 전달되는지에 관심을 갖게 한다. 이 과정의 결론은 결국 자기가 하고 싶은 이야기가 뭔지 자기가 좋아하는 것이 뭔지에 대해 관심가지고 그것을 이끌어 내게 하는 것이다.

주제조직과정에서는 기본적인 메시지의 표현 방법을 결정한다.

영역별 창작과정에서는 애니메이션의 기초적 실습부터 직접 제작에 대한 경험까지의 과정을 진행해 본다. 종합창작과정에서는 CF와 같이 홍보성이 강하고 간결한 함축적 애니메이션을 만들어 보면서 하나의 장면, 하나의 동작, 하나의 대사가 전달하는 커다란 힘에 대해서 느낄 수 있게 한다. 발표와 평가를 통해 주변의 다른 영역 작품들과도 소통의 기회를 갖는다.

〈표 34〉 애니메이션-소통 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	주제 선정	다양한 영역에 쓰인 애니메이션	• CF, 드라마, 영화, 게임 등에 있는 애니메이션 감상하기	A2
2		메시지가 강한 애니메이션들	• CF 와 홍보용 애니메이션 등 메시지가 강한 작품들 감상	A2
3		메시지 정하기	• 어떤 메시지를 전달하고 싶은지 개인적으로, 모둠별로 이야기해 본다.	C1
4	주제 조직	동작의 원리 익히기	• 기본적인 동작을 구분동작으로 표현해 보고 거울 등을 보면서 직접 연출해 본다.	A2
5		애니메이션의 기법	• 캠코더의 사용법, 애니메이션 촬영의 기본을 익히기	B1
6	영역별 창작	플립북 만들기	• 만들려고 하는 동작을 플립북 표현해 보면서 연출 방법을 구상하기	B1
7		움직임의 원리	• 디즈니의 열두 가지 애니메이션 원리 - 찌그리짐과 늘어남, 사전긴장감 조성, 과장 등에 대해 작품 또는 습작을 보면서 설명하기	B2
8		움직임 표현의 종류	• 움직임이 과장된 디즈니류의 애니메이션과 움직임이 절제된 일본 스타일의 애니메이션을 보면서 비교해 본다.	A2
9		애니메이션의 다양한 제작기법 이해	• 애니메이션 작품을 보면서 다양한 애니메이션 기법을 익힌다.	B2

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
10	종합 창작		• 애니메이션과 공연, 전시 요소가 혼합된 작품들을 보면서 관계를 이해한다.	B2
11		메시지 확정	• 어떤 메시지를 전달하려고 하는지를 확정하고 어떻게 하면 가장 효과적으로 전달할 수 있을지 함께 이야기 해보기	C1
12		스토리보드 만들기	• 캐릭터를 설정하고 이야기를 만든다.	C1
13			• 스토리보드를 만든다. (약 15~20초 분량)	C1
14			• 배경음악과 효과음 등을 정한다.	C1
15		CF/홍보용 스팟 애니메이션 만들기	• 창작자가 창작을 하는 과정과 감상자가 감상을 하는 과정은 정반대의 순서로 진행된다. 창작을 하는 과정에서 감상자가 어떻게 느낄 것인지 계속 스스로 피드백을 하면서 진행한다. 메시지를 전달할 때도 결국은 메시지가 감춰지는 것이 좋다. 너무 메시지가 강하게 드러나면 거부감이 들거나 감성적인 자극이 되지 못한다.	C1
16				C1
17~18				C1
19	발표	작품 발표	• 차례로 발표하고 함께 이야기 한다.	C2
20	평가	작품 평가	• 함께 보면서 어떤 메시지를 표현하려고 했는지를 이야기해 본다. 자기가 표현하려는 메시지가 잘 전달되었는지를 스스로 평가한다.	C2

(7) 연극

가. 개요

모든 예술 장르는 각기 어느 것보다 다른 나름대로의 고유한 미학적 원리를 가지고 있다. 그 중에서 연극만이 가지는 고유한 미학적 원리는 기호의 특징, 극 구성 방식과 커뮤니케이션 구조, 그리고 극의 생산자와 수용자의 경험 구조에서 따져볼 수 있을 것이다. 한 예로 벤틀리(Eric (Russell) Bentley, 1916-)는 “연극적인 상황이란, 간단히 말하자면 A가 B를 연기하고 그것을 C가 구경하는 것이다”라고 말하였다(남상식, 2002, 125). 이에 따르면 연극의 최소 조건은 연기자의 존재와 역할, 그리고 공연에 동참한 관객이라 볼 수 있다.

이러한 연극 미학에서 유추할 수 있는 연극의 예술적 특성은 크게 두 가지로 나눌 수 있다.

첫째는 감각적 구체화와 이중성의 실현을 위해 필수적으로 동반되는 연극의 종합예술성이다. 연극을 흔히 ‘종합예술’이라 일컫는 것은 그 가진 요소의 다양성 때문이다. ‘종합예술’이라는 말은 19세기 중기 이후, 작곡가 R.바그너(Richard Wagner, 1813~1883)가 처음으로 제창한 개념인데, 바그너는 미래의 이상적 무대예술로서 음악극을 제창하고, 극과 음악

과 무용이 혼연일체가 된 형태를 종합예술(Gesamtkunstwerk)이라 했다. 이후 바그너의 추종자 A. 아피아(Adolphe Appia, 1862~1928) 역시 무대 장치, 조명 등 모든 요소는 배우와의 조화로 종합되어야 한다는 주장 하에 실험을 계속하였으며, 크레이그(Edward Gordon Craig, 1872~1966) 역시 연극을 구성하는 모든 요소는 연출이라는 기능을 이용하여 통일성 있게 종합해 내어야 한다고 주장했다. 근·현대 사회의 과학기술 발달에 따라 무대 구성요소도 복잡해지고 분업화 되면서 연극의 종합예술적인 특성은 더욱 두드러지고 있다. 연극은 여러 다른 기호의 체계(빛, 소리, 인체, 공간 등)들이 어우러져 이룩해 낸 다양함과 여러 다른 표현 수단이나 방식에서 나온 요소들을 혼합한 복합적 표현체로 구성되어 있다. 서로 다른 표현 수단(말, 동작, 소리, 무대 공간, 빛, 음악, 의상 등)의 종합이란 표현의 복합성이라는 측면에서 뿐 아니라 공감각적 표현의 교차라는 측면에서도 그러하다.

둘째는 벤틀리가 말한 C에서 드러나는 생산자와 수용자의 공시성이다.

생산자와 수용자의 공시성이란, 무대 위의 여러 곳에서 일어나는 기호의 송·수신의 시공간적 동일성, 그리고 무대 상황과 관객의 상호 교류라는 두 가지 측면에서 찾을 수 있다. 즉, 연극적 상황의 특징은 연기자를 포함한 무대 위의 표현물과 관객이 직접 대면한다는 점이다. 그래서 연극은 생산자와 수용자 양측의 동시적 참여가 필연적이다. 이러한 양자의 공시성이 바로 연극의 상호 소통적 기능을 극대화 한다.

일반적으로 학교에서의 예술교육은 특히 연극과 같이 공연으로 그 결과물이 나타날 경우, 공연을 통하여 미학적 경험을 얻게 할 뿐만 아니라 언어생활 능력과 공동체 의식을 길러주며 나아가 올바른 사고를 길러주는 데 기여할 수 있다. 이러한 점에서 여타의 교육과 구별된다. 그리고 통합형 문화예술 교육이 교육의 매체로 활용될 때에는 창의성과 비판적인 사고능력의 신장, 커뮤니케이션 능력의 증진, 자아 인식능력을 포함한 다양한 사회 교육적 효과도 기대할 수 있다.

위의 두 가지 특성으로 인해 연극은 교육계에서 가장 큰 가치로 내세우는 민주시민 육성이라는 교육목표가 자연스럽게 이루어질 수 있는 매우 유용한 분야가 될 수 있다. 학생들은 연극 중심의 통합형 예술교육을 통해 협조, 합리적인 토론, 민주적인 결정, 양보 등 민주시민이 갖추어야 할 덕목들을 자연스럽게 체득할 수 있다. 또한 종합예술로서의 연극은 학생들로 하여금 여러 예술장르의 이해하게 하고 각기 다른 장르가 어떻게 서로 상응, 조화해 나가느냐 하는 한 차원 높은 예술 수업을 경험하게 한다.

연극을 종합예술이자 협동 예술로서 인식하고 상호 소통식, 체험식, 장르 통합식 예술교육으로 개선한다면 '21세기의 창의적 인간 양성'이라는 교육 목표에 부응할 수 있으리라 생각한다.

나 . 교육과정 예시

■ 체험 중심 예시

비교적 저 학령의 문화예술 교육을 받은 적이 없는 학생들을 대상으로 교육할 때 적용 가능한 체험 중심 교육과정 예시다. 체험 약 12시간, 이해 약 4시간, 소통 약 4시간을 기본으로 교육의 효율성을 위해 각 차시별로 각각의 영역을 함

게 동원한다. 연극 중심의 교육이므로 전체 체험 활동이 참여자들이 직접 움직이며 하는 활동이 주를 이루며 이를 통해 누구나 연기자의 입장이 되어보면서 자기 표현력을 증진시키는 데 중점을 두었다.

반응 형성 과정의 1~9차시는 오감 및 공감각, 그리고 근운동감각과 언어를 이용한 놀이를 고루 분포하였다. 특히 미각과 후각은 일반적으로 함께 움직이는 감각이므로 동시 활동이 필연적이므로 같은 수업 과정으로 묶었다.

10차시부터 이루어지는 반응 명료화 과정에서는 이전 차시까지 이루어진 놀이 체험을 근거로 하여 연극에서 큰 즐거움을 이루는 내러티브 즉 ‘이야기’를 중심으로 한 이야기와 움직임, 이야기와 음악, 이야기와 이미지를 테마로 감상과 창작 활동을 병행하였다.

반응 심화 단계에서는 예술과 연극을 이해하되, 놀이와 소통을 통해 학생들이 보다 쉽게 이해할 수 있도록 가급적 창의성을 발휘할 수 있도록 ‘토의’나 ‘가상’이라는 방법을 사용하였다. 또한 반응이 심화된 상태를 구체적으로 발현하기 위하여 17~20차시는 마지막 차시에서 발표 및 평가가 가능하도록 전 과정이 이어지게 구성하였다. 역시 ‘이야기(모두가 잘 아는 이야기일수록 좋다)’를 무대화 할 수 있는 여러 요소들을 창작하는 과정을 통해 이전까지 체험한 반응 형성과 반응 명료화의 과정이 심화된 상태가 구체적으로 형상화되게 하였다.

〈표 35〉 연극-체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	반응 형성	시각놀이	- 같은 색깔 모이기(좋아하는 색, 신은 양말 색, 책가방의 색 등) - 친구 소개하기(내 시각에서 보이는 친구의 모습을 묘사하며 다른 친구들에게 소개)	A1 C2
2		청각놀이	- 장소 특유의 소리 탐색(ex)축구 경기장, 화장실, 운동장 등) - 소리를 입으로 내어보기	A1
3		촉각놀이	- 촉각을 나타내는 부사어 찾아보기 - 주변의 물건을 모아 비슷한 부사어로 표현될 수 있는 것 끼리 나누어보기 - 가상의 촉각: 내 몸에 특정한 물건이 지나간다고 상상하며 느껴보기(ex)다리미, 지렁이, 비누거품 등)	A1
4-5		미각놀이 & 후각놀이	- 오늘 먹은 음식 나열해 보기 - 미각을 나타내는 형용사 찾아보기 - 후각을 나타내는 형용사 찾아보기 - 평소 먹는 음식들 중 비슷한 형용사로 표현될 수 있는 것 끼리 나누어보기 - 모둠 별로 한 음식이 되어 그 음식의 재료가 되어보기	A1
6		공감각놀이	- 음악을 들으며 선율에 따라 몸 움직여 보기 - 소리가 없는 장면을 보며 BGM 정하기 - 움직임만으로 자신의 오늘 기분 전달하기	A1 C2

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
7		근운동감각놀이	- 내 몸의 tension과 relax 느껴 보기 - 동물 '무궁화 꽃이 피었습니다' 놀이: 각자 좋아하는 동물이 되어 놀이를 한다.	A1
8-9		언어놀이	'아', '어' 등 감탄사만으로 이루어진 장면 만들기 - 특정 단어와 나의 느낌: 한 명이 한 단어를 이야기 하면 다른 사람들은 그 단어에 대한 느낌을 몸으로 표현하거나 단어로 동시에 대답하는 놀이 (ex) 자장면, 어머니, 놀이동산 등)	A1 C2
10	반응 명료화	감상: 움직임과 이야기	마임극 보기, 무용 공연 보기	A2
11		감상: 음악과 이야기	음악을 듣고 이야기 만들기(이야기 공동 창작/이야기 이어가기)	A2
12		감상: 이미지와 이야기	그림을 보고 이야기 만들기(이야기 공동 창작/이야기 이어가기)	A2
13	반응 심화	예술의 이해	'예술이란 무엇인가' 토의 - 우리 주변의 생활 예술: 학교 주변을 돌아다니며 '예술적'이라고 생각하는 것을 하나씩 찾아온 후 왜 그것이 '예술적'이라고 생각하는지 발표하기	B2 C2
14		연극의 이해	- 연극의 구성요소를 배우고 연극의 종합예술성에 관해 토의 - 공연 프로그램을 보고 각각의 역할이 되어보기로 하고 가상의 공연 프로그램 만들어보기	A1 B1 C2
15-16		연기 및 연출의 이해	- 연기자의 조건과 연기 시의 유의점 강의 및 토의 - 공연에서 연출자의 역할과 조건 및 유의점 강의 및 토의 - 구성원이 연기자와 연출자가 되어 짧은 장면 만들어보기	B1 C2
17		이야기 분석	- 이야기 읽기 - 느낀 점 토론타기: '내가 작가라면?' 이야기에서 바꾸고 싶은 부분	C1 C2
18		이야기 이미지화	- 주인공 찾기: 잡지나 전단지 등을 이용하여 주인공의 모습이나 주인공이 가지고 있을 것 같은 물건 찾아보기 - 주인공의 사진 만들기: 주인공이 가지고 있을 법한 사진 한 장을 모둠별로 정지 동작을 이용하여 만들고 직접 사진을 찍어 웹상에서 전시회를 가진다.	C1
19		이야기 일으키기	- 전체의 이야기를 적절히 나누어 각 모둠에게 나누어 준다. - 각 모둠은 내용을 대사와 질문으로 바꾸고 장면으로 만든다.	C1
20		발표 및 평가	- 이야기의 순서대로 모둠별로 발표 - 창작 과정의 느낌 나누기, 평가하기	C2

■ 이해 중심 예시

이해 중심의 교육과정은 '문제 인식-문제 설정 및 이해, 문제 탐색-관계 탐색, 개념 발견, 문제 해결-개념 적용'의 과정으로 이루어진다. 학생들은 '이해'라고 하면 딱딱한 이론 수업, 교과서를 이용한 지식 암기식 수업을 상상하기 쉬울 것이다. 그러나 주지하다시피 예술 과목의 이해란 단순히 문자나 문서를 통해서만은 불가능하다. 따라서 대부분의 이해 과정에서 체험 영역이나 이해 영역의 동반은 불가피하다. 그래서 본 예시에서 체험, 이해, 소통 각 영역의 비율은 10차시-8차시-8차시로 한 차시에 여러 영역이 동원되는 경우가 많다. 그러나 문제 인식과 문제 탐색의 과정에서 주로 이루어지는 체험과 소통 영역은 어디까지나 이해 영역을 위하여 동원된 것이라 할 수 있다.

'연극의 특성 및 연극의 기능과 가치를 이해한다'라는 주제 하에 구성된 본 예시는 '문제 인식-문제 설정 및 이해', '문제 탐색-관계 탐색, 개념 발견'의 과정에서 연극의 기원과 기본 요소, 재료 등 그 특성을 이해하는 수업 내용으로 구성되어 있다. 또한 연극의 기능을 크게 예술적 기능, 교육적 기능, 치료적 기능으로 나누어 각 기능이 적용된 작품을 보고 또 직접 해 봄으로써 개념을 발견하고 적용할 수 있게 하였다.

이해 중심의 교육 과정에서 특히 유념해야 할 점은 B1(영역 이해) 또는 B2(관계 이해) 영역의 수업만 하는 차시일 때 학생들이 자칫 지루하게 느낄 수 있겠으나 질적으로 수준 높은 활동을 위해서는 지식적 이해도 꼭 필요하다는 것을 학생들에게 충분히 설명해 줄 필요가 있다는 것이다.

〈표 36〉 연극-이해 중심 교육과정 예시

차시	과정		활동주제	활동내용	영역
1-2	문제 인식	문제 설정 및 이해	연극 감상	- 작품 보기 - 토의하기	A2 C2
			연극의 기능	- 공연 감상 비평문 읽기 - 연극의 기능에 관하여 토의 - 예술적 기능, 교육적 기능, 치료적 기능 이해	A2 B1 C2
3		관계	연극의 기원과 발생	- 연극의 기원 강의 및 토의 - 어린 시절 놀이 해 보기 - 기우제 지내기 재현	A1 B1 C1
4			연극의 기본 요소	- 연극의 4요소/ 3요소 / 2요소 이해 - 배우, 관객, 무대, 희곡의 기능과 요건 이해	B1
5			연극의 특징	- 종합예술로서의 연극 - 예술가=예술품이 되는 연극 - 생산자와 수용자가 공존하며 함께 만드는 연극	B1
6-7			연극에서의 소리	- 음악 및 음향의 이해 - 장면에 적합한 음악 및 음향 찾기	A1 B2 C1

차시	과정		활동주제	활동내용	영역
8-9	문제 탐색	탐색	연극에서의 이미지	- 무대, 조명의 이해 - 분위기에 맞는 장소와 분위기에 맞는 조명 색 찾기 - 특정 장소에서 그에 어울리는 조명을 이용하여 장면 만들기	A1 B2 C2
10-11			연극에서의 움직임	- 동선(BLOCKING)의 이해 - 특정 장소에서의 움직임의 발견(ex)지하철, 화장실, 교회 등) - 동작, 제스처, 비즈니스의 이해 - 안무의 이해 - 장면에 어울리는 움직임 만들기	A1 B2 C1
12-13			연극에서의 언어	- 문학적 개념으로서의 희곡의 이해 - 배우의 대사 이해 - 희노애락의 감정에 어울리는 단어 찾기 / 표현하기	A1 B2 C1
14		개념 발견	고전 연극 감상	예술적 기능이 강조된 고전 연극 감상 및 토의	A2 C2
15			교육극 감상	교육적 기능이 강조된 서사극 감상 및 토의	A2 C2
16			싸이코드라마 체험	치료적 기능이 강조된 싸이코드라마 감상 및 토의	A2 C2
17-19	문제 해결	개념 적용	직접 해 보기	- 연극의 세 가지 기능별로 세 모둠으로 나누어 발표 장면 만들기(강사의 지도에 따라 장면 구성) - 장면 연습	C1
20			발표 및 평가	- 모둠별 발표 - 창작 과정의 느낌 나누기, 평가하기	C2

■ 소통 중심 예시

소통 중심 예시는 체험 영역 4시간, 이해 영역 4시간, 소통 영역 12시간으로 각 영역을 분배하였다. 연극 중심의 통합형 문화예술 교육에서 소통은 주로 공연을 위한 창작 활동 과정을 통해 이루어진다. 그런데 현실적으로 실제 학교 현장에서의 연극 교육이 대부분 ‘공연 발표’라는 가시적인 결과물만을 위하여 전체 과정이 구성되고 있다는 점을 간과해서는 안 된다. 현재 결과물만을 중요시하는 연극 교육은 아동이나 청소년들을 대상으로 하는 각종 연극 대회, 입시의 연계 등으로 지나치게 과열되어 있다고 해도 과언이 아니다. 그래서 본 소통 중심의 교육과정 예시에서는 기획 단계의 주제 조직과 주제 선정의 과정을 최대한 창작 결과물 즉 재현과 직접적으로 연관되지 않도록 구성하였다. 학생들이 연극을 중심으로 한 각 예술 장르를 체험하고 이해하는 과정을 통해 자연스럽게 주제를 조직하고 주제를 선정할 수 있게 하는 것이 최선이라 생각하기 때문이다.

창작의 과정에서는 영역별 창작과 종합 창작을 자유롭게 넘나들 수 있도록 배치하여 학생들의 창작 활동이 보다 유동

적이게 하였으며, 앞서 말했던 지나치게 결과물 완성도 위주의 교육이 되지 않게 하기 위해 창작의 전 과정에서 소통 영역뿐만 아니라 이해 영역을 함께 활용하였다.

특별히 최종 발표물을 그림자극으로 상정하여 구성한 것은 ① 어린 시절 누구나 체험해 본 그림자 놀이로서의 접근이 가능하여 저 학령의 학생들이 비교적 손쉽게 창작의 체험을 할 수 있다는 점, ② 무대극과 달리 아름다운 색채의 구현과 시공을 넘나드는 배경의 설정이 용이하다는 점, ③ 여러 장르의 미술, 음악 등 예술 요소들이 골고루 배합되어야 공연이 가능하다는 점에서(제인현, 2007, 21) 소통 중심 통합형 문화예술교육에 합당하다고 생각하기 때문이다.

〈표 37〉 연극-소통 중심 교육과정 예시

차시	과정		활동주제	활동내용	영역
1		주제선정	청각 및 시각 놀이 체험	- 청각놀이: 소리 오케스트라, 지브리쉬 등 - 시각놀이: 색깔 모이기, 장소 만들기 등	A1
2			촉각 및 미각 놀이 체험	- 촉각놀이: 가상 이미지 공유, 그림자 탐색 놀이 등 - 미각놀이: 우리 가게로 오세요(음식점 놀이)	A1
3			후각과 공감각 놀이 체험	- 후각놀이: 각 장소별 고유의 냄새와 사람들의 반응 표현하기 - 공감각놀이: 각각의 감각들이 한꺼번에 어우러지거나 교차되는 놀이	A1
4-5			통합적 문화예술 장르의 작품 감상 및 평가를 통한 각 예술 영역 체험	- 뮤지컬 보기 - 문학작품을 소재로 한 연극 보기 - 감상 나누기	A2
6	기획	주제조직	연극의 속성 이해	- 연극의 본질과 기원 - 연극의 구성요소와 특성	B1
7			연기와 연출의 원리를 이해	- 연기와 연출의 특징과 유의점 강의 3명으로 구성된 모둠에서 한 명이 연출자가 되고 두 명이 연기가 되어 짧은 2인극을 만들어 발표	B1
8			무대 공간 창조 원리의 이해	주변의 소품을 이용하여 이야기에 맞는 공간 만들어 보기	B1
9-10			연극과 다른 예술 장르의 관계성 이해	한 편의 그림자극을 보고 그림자극의 '종합예술성'에 초점을 맞추어 그 속에 들어있는 문학(독서)·음악(국악)·미술(애니)·무용·미디어 요소를 찾아내고 그에 대해 토의	B2
11			공연에 적합한 소재와 주제의 탐색	- 신문, 그림, 소설(동화) 등에서 소재 찾기 - 공연 주제 선정 토의	C1 C2

차시	과정		활동주제	활동내용	영역
12	창작	영역별 창작	그림자 극에서 무대배경, 대소도구, 소품의 역할 이해 및 제작 실습	• 배경, 그림자 오브제, 대/소도구 제작	B2 C1
13			그림자극에서 음악의 역할 이해 및 제작 실습	• 공연 음악 선정	B2 C1
14		종합 창작	공연에서의 맡는 각자의 역할 및 협동의 중요성 이해	• 역할 나누기(연출, 배우, 조감독, staff 등)	B1 C1 C2
15-16		영역별 창작	공연 홍보물 제작 실습	• 공연 홍보물 만들기(인쇄물, 동영상물 등) • 홍보물 발표(상영, 게시 등)	C1
17-18		종합창 작	공연 연습과 다듬기	• 리허설 / 총리허설	C1 C2
20	재현	발표 평가	공연과 공연에 대한 평가 및 토의	• 모듈별 공연 발표 • 평가 및 토의	C1 C2

(8) 음악

가. 개요

음악중심 통합형 문화예술교육이란 음악을 목표로 다른 예술영역의 내용들을 통합적으로 운영하는 수업을 의미한다(민경훈, 2004, 121). 음악중심 통합형 문화예술교육은 심미적이고 창조적인 교육이 모든 아동의 권리라는 철학에 바탕을 두어야 한다(Bloomfield, 2000, 2). 미래의 모델로서 ‘방과 후 학교’에서의 음악중심 통합형 문화예술교육은 음악을 주체로 미술·무용·연극 등과 같은 예술영역이 조화롭게 통합되면서 자연스러운 학습으로 진행되어야 한다. 이러한 예술교육을 통해서 아동들은 각 예술영역들을 이해하고, 예술을 종합적으로 사고하며 그리고 예술적으로 조작하는 능력을 발전시켜 나갈 수 있다.

발도르프 학교의 창시자 슈타이너는 “7-14세 아동의 다양한 지식의 주된 원천은 감정이고, 따라서 예술적 요소를 바탕으로 한 감정교육은 매우 중요하다”고 강조하였다. 이러한 점을 감안한다면 예술에 대한 어린이들의 본능적인 열정은 초등학교에 들어간 첫 날부터 발휘되어야 한다. 각각의 예술분야들이 고유의 인식론적 지식영역을 가지고 있다 하더라도 서로 공통되는 요소들이 존재하기 때문에 통합형 예술 활동의 본성에 대한 다양한 탐구의 가능성은 항상 열려 있어야 한다. 이러한 면에서 음악중심 통합형 문화예술교육은 음악·미술·무용·연극·미디어 등의 활동이 서로 연계하는 프로그램 안에서 음악적 소질을 발견하고 개발하는 방향으로 이끌어져야 한다.

음악중심 통합형 문화예술교육은 아동의 창의적 자아발현에 대한 가능성을 열어 주고, 아동의 예술적 성장발달단계를 올바르게 반영하여 그들의 예술적 사고를 촉진시키며, 또한 예술적 표현능력을 길러 주어야 한다. 비록 음악·무용·연극·미술 등이 각각 고유한 예술영역으로 구분되지만 서로 예술적으로 중복되는 요소들이 분명히 존재한다. 이러한 점에서 음악중심 통합형 문화예술교육은 각 예술영역들 간의 인지적이고 정서적인 양식들을 인정하면서 상호간의 협력과 지원을 이끌어낼 때 강한 힘을 발휘할 수 있을 것이다.

아동들이 예술적 작품을 창조하는 과정에서 그들은 교사로부터 어떠한 예술적 가르침을 받았는가에 따라 상당히 영향을 받을 수 있다. 노드만(E. Nordmann)은 “교사는 자신의 전문적인 예술교육적 지식을 바탕으로 학생들의 예술적 성장과정을 기록하고, 공동으로 연구하며 그리고 생각을 함께 공유함으로써 아동들이 풍부하게 예술적 활동을 할 수 있도록 지도하여야 한다.”고 강조하고 있다(Nordmann, 1996, 134). 즉, 교사의 역할 그리고 교사와 학생간의 긴밀한 관계성은 매우 의미가 있다고 본다.

학교 안에서 예술을 배움의 중심적 요소로 회복시키기 위해서는 음악교육이 국가교육과정의 범례를 준수하면서 방법적 측면에서 보다 더 넓은 범위에서의 자율성과 유연성을 보여야 한다. 방과 후 학교의 음악중심 통합형 문화예술교육이 제대로 운영되기 위해서는 예술에 대한 교수방법을 최적화시키고 예술에 대한 학습의 잠재력을 촉진시켜야 한다. 음악중심 통합형 문화예술교육은 음악을 중심으로 다른 예술영역들을 통합적으로 경험하는 새로운 접근방법을 지향함으로써 아동들이 자신이 좋아하는 예술적 영역의 도움을 받아 음악수업을 즐겁게 그리고 음악에 자신감을 얻도록 만들어 주어야 한다.

음악중심 통합형 문화예술교육은 ‘방과 후 학교’를 통해서 프로그램화되어질 수 있다. 그리고 이러한 프로그램들은 학생들의 훈련과 능숙함에 따라서 확장되어질 수 있다. 교사는 학생들이 그들 자신들이 특별히 좋아하는 미술·무용·연극 등과 같은 예술영역의 도움을 받아 자신들의 음악적 능력을 더욱 더 향상시킬 수 있다는 점을 인식하여야 한다. 학생들은 예술학습의 다양한 경로 중 하나인 음악중심 통합형 문화예술교육을 통해서 자신이 특별히 선호하는 예술영역의 도움을 받아 음악적 자신감을 얻을 수 있으며, 이러한 자신감은 그들 자신의 음악을 성공적으로 표현하는 능력개발에 큰 영향력을 끼칠 수 있다. 또한 음악중심 통합형 문화예술교육은 아동들이 자신의 권리로 예술의 다양한 형태를 종합적으로 조작할 수 있는 예술적 창의력을 길러줄 뿐만 아니라, 다른 교과영역들의 배움을 장려하는 중요한 동맥과 같은 구실을 한다고 말할 수 있다.

나. 교육과정 예시

■ 체험 중심 예시

체험 중심 모형은 음악을 중심으로 다양한 예술영역의 통합 형태를 띤다. 체험 중심 모형은 음악을 중심으로 다양한 예술적 체험을 통해 예술적 감각을 일깨우고 표현 욕구와 흥미를 불러일으키는 활동으로 구성된 교육과정이다. 주로 저학년이나 문화예술교육에 노출이 적은 학습자를 대상으로 하며, 음악을 비롯한 다양한 예술적 감수성과 민감성을 기르는

것을 목표로 한다.

반응형성의 과정에서는 음악놀이, 노래, 신체표현, 악기연주, 듣기 등을 체험하게 된다. 음악놀이 활동에서는 인사노래와 청음놀이 등을 체험할 수 있다. 노래활동에서는 노래와 신체활동을 비롯하여 독서, 미술, 영상 등 다양한 예술영역들이 통합적으로 나타날 수 있다. 반응명료화의 과정에서는 론도형식, 다양한 리듬의 형태, 돌림노래(카논형식), 빠르기, 셈여림 등과 같은 음악의 구성요소들을 감각적 체험을 통해 체득할 수 있다. 반응심화의 과정은 음악적 요소들이나 현상들을 보다 더 심화시키는 과정으로서, 이 과정에서는 악기활동을 통해 음악의 구성요소들을 깊이 있게 이해하고, 또한 다양한 악기들을 체험할 수 있다. 또한 이 과정은 감각을 통한 사고의 개발을 목적으로 하는 과정으로서 신체표현 활동 및 감상활동을 통한 음악적 사고의 개발 그리고 음악극을 통해 상호 간에 평가하는 활동으로 구성될 수 있다. 전체의 구성은 반응형성이 6시간, 반응명료화가 6시간, 반응심화가 8시간으로 구성되었다.

〈표 38〉 음악-체험 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	반응 형성	인사	- 인사노래 부르기 - 신체 활동하기	A1/A2
2		청음 놀이	- 청음 놀이하기 - 주변의 소리 탐색하기	A1/A2
3		동물	- 동물노래 부르기 - 신체 표현하며 부르기 - 동물그림 그리기 - 동물에 관한 이야기 듣기 - 동물에 관한 영상보기 - 악기로 동물 묘사하기	A1/A2 B1/B2 C1
4		춤	- 노래하면서 춤추기 - 음악을 듣고 신체로 묘사하기(유리드믹스)	A1/A2
5		악기 탐색	- 악기에 관한 노래하기 - 악기에 관한 책 읽기 - 악기 소리 탐색하기	A1/A2
6		악기 연주	- 악기로 자연 묘사하기 - 오스타나토 반주에 맞추어 간단한 노래 부르기	A1/A2
		듣기 활동	- 음악을 듣고 느낌 이야기하기 - 음악을 듣고 신체로 표현하기 - 음악을 듣고 그림으로 표현하기	A1/A2 B2

■ 이해 중심 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
7	반응 명료화	론도 이해	- 같은 선율과 다른 선율 구별하기(●-◆-●-■-●) - 간단한 론도 곡 감상하기 - 론도 곡에 맞추어 춤추기	A1/A2B1
8		리듬 놀이	- 같은 리듬과 다른 리듬 구별하기 - 변갈아가며 3/4박자 리듬치기 - 리듬에 맞추어 신체표현하기	B1/B2
9		돌림 노래	- 카논형식 이해하기 - 그룹으로 나누어 돌림노래 부르기 - 돌림노래에 맞추어 신체표현하기	A1/A2B1
10		신체 악기	- 신체로 리듬치기(발구르기, 무릎치기, 손뼉치기) - 신체로 리듬을 치며 노래 부르기	A1/A2
11		빠름과 느림	- 빠른 음악과 느린 음악 듣고 느낌 이야기하기(예: 오펜바흐의 〈천국과 지옥〉 중 '강강'과 생상스의 〈동물의 사육제〉 중 거북이) - 빠른 음악과 느린 음악 듣고 신체로 묘사하기	A1/A2
12		즉흥 연주	오르프악기로 즉흥연주 하기(기쁨, 슬픔, 즐거움, 봄, 여름, 가을, 겨울, 시장, 동물원 등)	A1/A2C1
13	반응 심화	구성요소 이해	- 춤을 추며 간단한 노래 부르기(리듬, 가락, 셈여림, 빠르기 등 유의), - 오르프 악기로 간단한 음악 연주하기	A1/A2
14		현악기 체험	- 현악기의 종류 이해하기 - 서로 다른 현악기들의 소리 구별하기 - 현악기 그리기 - 간단한 간악기(현악기) 만들기	A1/A2B1
15		타악기 체험	- 타악기의 종류 이해하기 - 서로 다른 타악기들의 소리 구별하기 - 간단한 타악기 만들기 - 타악기 그리기	A1/A2B1
16		금관악기 체험	- 금관악기의 종류 이해하기 - 서로 다른 금관악기들의 소리 구별하기 - 금관악기 그리기	A1/A2 B1
17		목관악기 체험	- 목관악기의 종류이해하기 - 서로 다른 목관악기들의 소리 구별하기 - 간단한 간악기(관악기)만들기(예: 우유빨대) - 목관악기 그리기	A1/A2 B1
18		신체표현 활동	◆ 생상스의 〈동물의 사육제〉 중 '사자왕의 행진' - 음악을 듣고 분위기 이야기하기 - 사자마스크 만들기 - 그림악보 만들기 - 음악을 들으며 신체활동 하기 - 악기의 쓰임과 음악의 구성요소 이해하며 주의 깊이 감상하기	A1/A2C1/ C2
19		감상 활동	◆ 프로코피예프의 〈피터와 늑대〉 - 감상하기 - 악기소리 구분하기 - 애니메이션 감상하기	A1/A2
20		음악 극	〈피터와 늑대〉에 맞추어 연극하기 - 서로 평가하기	A1/A2C2

이해 중심 모형은 음악을 중심으로 다양한 예술적 통합을 통해 음악을 이해하고, 동시에 각 예술 영역간의 관계성을 이해하는 것을 목적으로 구성된 교육과정이다. 중학년 이상의 수업에 적합하다.

문제설정의 과정에서는 정확한 음의 인지를 위하여 청음놀이가 기본적으로 행하여지고, 음악의 쓰임새에 대한 이해 및 독서를 통한 작곡가에 대한 이해가 중심이 된다.

관계탐색의 과정에서는 ‘음악의 구성요소’와 ‘음의 관계성 탐색’이 주제로 설정되었다. 주제 ‘음악의 구성요소’에서는 신체활동과 가락 선을 통하여 음악의 구성요소를 이해하는 것을 목표로 하였으며, 역시 ‘음의 관계성 탐색’에서도 신체활동과 가락 선을 통하여 음악을 이루는 구성요소들 간의 상호관계성과 화음의 탐색이 시도되었다. 개념발견의 과정에서는 음악의 특성과 음악의 쓰임새를 이해하는 것이 목표이다. 음악의 특성과 관련해서는 장조와 단조의 이해, 신체를 통한 리듬의 이해 그리고 형식의 이해를 통한 창작활동이 이루어지고, 음악의 쓰임새에 대한 이해와 관련해서는 음악의 기능에 대한 이해가 중심에 놓인다. 즉, 일상생활 속에서 음악의 다양한 기능, 백화점이나 놀이공원 등에 어울리는 음악, 의식 곡, 행진곡 그리고 계몽음악에 대한 이해가 목표이다. 개념적용의 과정에서는 언어와 그림에 알맞은 음악을 만드는 작업 그리고 그동안 배운 내용을 바탕으로 음악을 창작하는 활동이 이루어지고, 또한 스스로 창작한 작품을 발표하는 기회를 갖게 된다. 전체의 구성은 문제설정이 2시간, 관계탐색이 5시간, 개념발견이 7시간, 개념적용이 6시간으로 구성되었다.

〈표 39〉 음악-이해 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	문제 설정	청음 놀이	• 소리를 듣고 구별하기 • 음을 듣고 구별하기 • 악기소리 구별하기	A1/B1
2		음악 이란	• 음악의 쓰임에 대하여 이야기하기 • 작곡가와 관련한 서적 읽고 내용에 대하여 이야기하기	B1/B2
3		구성 요소	• 리듬, 가락, 화성에 대하여 이해하기 • 리듬에 맞추어 춤추기 • 선율을 듣고 가락선 그리기	A1/B1
4			• 음악의 구성요소 이해하기 • 기초적인 음악이론에 관한 책 읽기 • 구성요소들을 느끼면서 음악 감상하기	B1/B2
5			• 음악의 구성요소 상호관계 이해하며 노래 부르기(예: 리듬, 가락, 화성, 셈여림, 빠르기, 음색, 형식 등) • 신체로 표현하며 노래 부르기	B1/B2

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
6	관계 탐색	관계성 탐색	- 음악의 구성요소들에 대한 통합적 관계를 이해하며 감상하기 - 화음음악 감상하기 - 음악을 들으며 신체로 표현하기	B1/B2
7			- 음악의 구성요소 상호관계 이해하며 악기 연주하기 - 음악을 듣고 가락 선으로 표현하기	B1/B2
8	개념 발견	특성 이해	- 밝은 음악과 어두운 음악 이해하기 - 장조와 단조 이해하기 - 장조 및 단조 음악을 그림과 신체로 표현하기	B1/B2
9			신체악기로 리듬치기(발구르기, 무릎치기, 손뼉치기)	A1/B1
10			- 한 도막 형식의 곡 창작하기 - 창작한 곡 연주하기 - 녹음하여 듣고 상호 간 평가하기	B1/C1/C2
11		쓰임새 이해	- 일상생활 속에서 음악의 쓰임 이야기하기 - 백화점, 놀이공원 등에 어울리는 음악 발견하기 - 영상음악 감상하기	B1/B2
12			- 의식 곡 부르기 - 의식곡과 관련하여 역사 이해하기	B1/B2
13			- 계몽음악 부르기 - 계몽과 관련한 음악 이해하기	B1/B2
14			- 행진곡 감상하기 - 행진곡에 맞추어 행진하기	A1/B1/B2
15		개념 적용	창작 하기	- 론도 곡 만들기(●-◆-●-■-●) - 만든 곡 발표하고, 상호 간에 평가기
16	- 주어진 가사에 한 도막 형식의 노래 창작하기 - 주어진 그림에 알맞은 기악 곡 창작하기(한 도막 형식)			B1/B2/C1
17	- 창작된 한 도막 형식의 악곡 부르기 - 창작된 한 도막 형식의 기악곡 연주하기			B1
18	공연		두 도막 형식의 곡 이해하고 부르기	B1
19			주어진 가사에 두 도막 형식의 곡 창작하기	B1/B2/C1
20			창작된 두 도막 형식의 작품을 발표하고, 상호 간에 평가기	B1/B2 C1/C2

■ 소통 중심 예시

소통 중심 모형은 음악을 중심으로 다양한 예술적 통합을 통해 예술을 비판적으로 사고하고, 소통의 능력을 향상시켜 주는 데에 중점을 둔다. 주로 예술언어를 적용하여 표현하는 활동을 중심으로 구성되며, 결과물 제작에 초점을 맞추는 수업으로 고학년의 과정에 적합하다.

소통의 단계에서는 하나의 음악극 작품을 만들기 위해 주제를 선정하고, 역할을 나누고, 예술영역별로 연습을 하며, 공연을 올리고 그리고 최종적으로 공연에 대한 느낌을 서로 이야기하며 평가하는 활동으로 구성된다. 여기의 소통 중심 모형은 ‘바다’를 주제로 하여 구성되었다.

주제선정의 과정에서는 다양한 예술적 요소들이 통합된 형태 안에서 소리의 탐색, 바다풍경묘사하기, 신체표현, 바다음악에 관한 감상 등이 중심을 이루고 있다. 주제조직의 과정에서는 ‘바다’를 주제로 선정하여 바다에 관한 다양한 예술적 표현이 시도된다. 영역별 창작 과정에서는 각각의 예술영역을 중심으로 다양한 활동들이 이루어지고, 종합창작의 과정에서는 바다의 분위기 창출 그리고 바다의 소리 및 생물을 묘사하기 위하여 다양한 예술영역들이 통합적으로 나타난다. 발표와 평가의 과정에서는 음악극이 발표가 되며, 발표된 음악극에 대하여 상호 간에 평가하는 활동으로 구성된다. 전체의 구성은 주제선택이 4시간, 주제조직이 2시간, 영역별 창작이 6시간, 종합 창작이 6시간, 발표와 평가가 2시간으로 구성되었다.

〈표 40〉 음악-소통 중심 교육과정 예시

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
1	주제 선정	소리의 탐색	• 소리의 탐색: 귀에 소라껍질을 대고 소리를 탐색. • 바다 생물들에 대한 영상체험: 동물의 자연스러운 동작을 서로 이야기하기. • 바다음악을 듣고 느낌을 간단한 언어로 표현하기. • 바다음악을 듣고 간단한 그림이나 가락 선으로 묘사하기.	A1/A2/C1
2		바다풍경 묘사하기	• 음악을 듣고 바다의 느낌(예: 거센 파도, 잔잔한 파도)을 즉흥적으로 신체표현하기. • 다양한 도구들(예: 신문지, 스카프, 우산, 공, 고무줄, 박스 등)을 이용하여 바다풍경 묘사하기. • 다양한 도구들을 이용하여 바다음악을 묘사해 본다.	A1/A2/C1
3		신체표현	• 교사의 지도에 따라 바다음악에 맞추어 전형적인 무용하기. • 교사가 제시하는 악보카드에 따라 즉흥적으로 신체적 표현하기.	A1/A2/C1

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
4		바다음악 감상 및 이해	- 바다관련 음악을 듣고 일치하는 그림을 발견해 보기: ① 멘델스존(1809-1847): 서곡 '평갈의 동굴' ② 바그너(1813-1883): 오페라 '방황하는 네덜란드 인' ③ 드뷔시(1862-1918): 관현악곡 '바다' ④ 립스카-코르사코프(1844-1908): 교향모음곡 '세헤라자데'  - 일치하는 그림을 발견한 후 음악에 대하여 서로 이야기하기.	B1/B2
5	주제 조직 (콘텐츠 구성)	주제 선정 '바다'	- 바다의 풍경을 상상하면서 서로의 생각들을 이야기하기. - 준비한 그림 및 사진, 동영상을 보면서 바다의 풍경에 대하여 서로 이야기하기. - 바다의 풍경을 음악의 구성요소들(리듬, 가락, 화성, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색 등)을 고려하면서 타악기로 표현해 보기. - 바다에 관한 간단한 노래들을 불러보기.	B1/B2/C2
6		음악적 표현	- 바다에 관한 적합한 시 또는 수필을 읽고 음악적으로 어떻게 표현 하여야 할 지 서로 토론했다. - 시 또는 수필을 읽은 후 느낌을 음악적(목소리, 악기)으로 표현해 보기. - 자신이 표현한 음악을 시(수필)와 비교하여 설명하기. - 친구가 표현한 음악이 시(수필)에 일치하는지 서로 평가하기.	C1/C2
7	영역별 창작	독서 영역	- 그룹별로 바다를 주제로 이야기 만들기(또는 적합한 시나 수필을 선택하기). - 그룹별로 이야기를 음악극 대본으로 만들기.	C1
8		음악 영역	- 바다에 관한 적합한 노래 부르기. - 음악의 구성요소들(리듬, 가락, 화성, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색 등)을 고려하면서 노래를 부르기. - 노래를 부른 후, 잘된 점과 잘못된 점을 서로 평가하기.	A2/B1/C2

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
9		미디어 영역	• 바다에 관한 동영상 만들기 • 동영상을 보면서 바다의 느낌 서로 평가하기	A2/B1
10		음악 영역	• 바다에 관한 적합한 합창곡 선택하기. • 2성 또는 3성으로 파트를 나누어 파트별로 연습하기. • 합창을 한 후, 잘된 점과 잘못된 점을 서로 평가해 본다.	A2/B1/C2
11		미술 영역	• 바다에 관한 적합한 음악을 듣고 음악적 분위기를 서로 이야기하기. • 음악적 분위기를 그림으로 묘사하기. • 자신이 그린 그림을 음악과 비교하여 설명하기. • 친구의 그림이 음악에 일치하는지 서로 평가하기.	B2/C1/C2
12		무용 영역	• 바다에 관한 적합한 음악을 듣고 음악적 분위기를 서로 이야기하기. • 음악적 분위기를 무용으로 묘사하기. • 자신의 무용을 음악과 비교하여 설명하기. • 친구의 무용이 음악에 일치하는지 서로 평가하기.	C1/C2
13		분위기 창출	• 바다그림을 보며 파도(잔잔함, 강함)의 표현, 바위와 모래형태의 표현, 밀물과 썰물, 겨울바다와 여름바다의 분위기 창출을 위하여 준비를 하기. • 조약돌, 조개, 모래, 시, 그림, 다양한 색상의 스카프들을 준비하기.	C1
14		소리 무용 창작	• 바다와 관련된 시 또는 그림에 따라 2-3분정도의 소리를 창작하기 (오션악보 및 그림악보). • 바다와 관련된 시 또는 그림에 따라 적합한 무용 창작품 제작하기.	C1
15		바다 속 분위기 창출	• 바다 속 풍경(생물과 식물)을 소리로 묘사하기. • 리듬 및 음색을 이용하여 바다 속 분위기를 창출하기(바다동물의 묘사와 해저탐험가의 움직임, 낙지의 움직임 등). • 음악(생생스의 동물의 사육제 중 수족관), 바다와 관련한 다양한 음악, 다양한 색상의 스카프(파도의 움직임, 해초의 움직임)를 준비하기. • 타악기를 사용하여 소리의 대비(큰고래, 작은 물고기)를 실험하기. • 오르프악기, 마라카스, 손북, 차임벨, 오션드럼, 레인스틱 등을 사용하여 바다의 소리를 만들기. • 적합한 악기를 준비하기(예: 해초의 움직임: 차임벨, 고래의 움직임: 큰북, 문어의 움직임: 탬버린, 파도의 소리: 오션드럼, 모래표현: 라셀, 물개의 소리: 귀로 등).	C1/C2

차시	과정	활동주제	활동내용	영역
16	종합 창작	바다의 소리와 생물을 예술로 묘사	- 바다의 소리와 생물(음악무용중심)을 신체동작으로 바꾸기(예: 빠르게 이동; 느리게 이동; 방향전환; 갑자기 멈춤; 느리게 올라오고 내려감; 파도처럼 갑자기 달리고, 뭍; 천천히 구부리고 뭍 등). - 동작의 기술을 연습하기(예: 짚기, 구르기, 회전하기, 뛰기, 돌기, 비틀기 등). - 각 역할에 알맞은 의상과 도구 준비하기. - 바다의 분위기 및 생물을 표현하는 무용을 창작하기(예: 신체: 큰작은 물고기의 움직임, 게의 총총걸음, 문어의 다리감기, 작은 물고기의 숨기 등).	A1/B2 /C1
17		음악극 완성	- 이야기나 시의 내용에 따라 바다의 분위기, 바다의 소리, 바다의 생물 및 식물을 음악과 춤으로 묘사하면서 연극하기. - 음악극에 필요한 배경미술, 의상 등을 준비하기. - 음악미술무용·연극을 통합한 음악극 작품 완성하기.	C1
18		총연습 하기	- 부분작 전체적으로 연습하기. - 잘된 점과 잘못된 점들을 부분평가하면서 총연습 하기. - 무대를 설치하기. - 공연 전에 무대 위에서 최종 리허설하기.	C1
19	발표 및 평가	공연하기	무대에서 공연하기.	C1
20		반성 및 성찰	- 비디오를 통해 서로의 작품을 보면서 평가하기. - 공연에서의 잘된 점과 잘못된 점 반성하기(교사, 학부모, 학생 간의 대화).	C1/C2

IV. 결론 및 제언

IV. 결론 및 제언

본 연구는 방과 후 학교 교육에서 바람직한 문화예술교육의 실천을 모색하기 위하여 수행되었다. 방과 후 학교의 기본 취지는 학습자들의 다양한 잠재력을 최대한 발전시키고 특별히 저소득층 자녀 및 소외계층에 대한 교육기회를 확대하는 것이다. 이러한 방과 후 학교 프로그램에서 문화예술교육 분야를 확대시키기 위한 노력은 지식교육위주의 교육 현실과 문화예술의 편중화 현상을 감안할 때 바람직한 일이라 할 수 있다. 문화예술교육은 기능 중심의 예술교육에서 벗어나 다양한 예술적 체험을 통하여 사회문화의 이해, 문화 감수성의 육성, 개인의 일상생활에서의 문화적 가치의 실현, 타인과 타문화에 대한 이해 등 학습자의 문화적 능력을 향상시키는 것을 목표로 하기 때문이다.

따라서 본 연구는 방과 후 학교 문화예술교육은 미술, 음악, 연극 등 개별 장르 중심의 교육보다는 학습자의 생활 세계에서 비롯되는 표현 욕구를 바탕으로 통합적으로 접근하는 것이 바람직하다는 전제로부터 출발하였다. ‘예술교육도 문화교육도 이제 막 걸음마 단계에 들어선 것이나 다름없는 우리나라의 교육현실에서 방과 후 통합형 문화예술교육이 과연 가능한가?’하는 의문이 들 것이다. 그러나 ‘학교교육 기반 위에서 지성과 감성, 개별성과 사회성을 조화시켜 전인적 행복을 느낄 수 있는 문화시민을 기르기’라는 방과 후 통합형 문화예술교육의 지향을 고려한다면 통합적 문화예술교육은 반드시 필요한 일 일 것이다. 통합형 문화예술교육 교육과정모형개발을 위한 본 연구를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 통합형 문화예술교육을 다양한 예술형식에 대한 이해와 감상, 체험을 통해 문화예술 리터러시를 향상시키고, 인지교육과 감성교육의 조화로운 발전을 통해 전인교육을 지향하는 교육으로 정의하였다. 이것은 문화교육과 예술교육의 상호 보완적이면서 유기적 연관성을 가지는 개념으로 기존의 특정 장르나 기술, 이론 중심의 예술교육에서 벗어나 다양한 영역의 예술과정들을 통합적으로 체험하고 소통함으로써 우리의 삶과 문화를 변화시키는 교육을 의미한다.

둘째, 통합형 문화예술교육의 기능은 학습자 중심의 교육으로서 하나의 주제에 대한 다양한 표현양식의 경험을 통하여 창의성과 문화예술 리터러시 능력을 향상시키며, 문제해결력을 향상시키는 등 학습자의 효과적인 성장을 촉진시키는 데 있다고 보았다. 이를 위하여 여러 예술 장르를 포함한 인문사회 관련 학문들을 통합적으로 연결시키는 데 필요한 관점과 방법론들을 제시해 줌으로써 공교육에서 문화예술교육의 새로운 교육방향을 모색하고자 하였다.

셋째, 해외의 문화예술교육의 사례 분석을 통하여 문화예술교육은 무엇보다도 학생들의 자발적, 자주적 참여가 전제되어야 하고 학교뿐만 아니라 지역 문화센터, 청소년 전문기관, 각종 동호회, 대학 동아리 등 학교 밖과의 연계와 협조를 통한 활성화도 고려해야 함을 알 수 있었다. 또한 문화예술교육이 사회교육차원을 수용하여 학생들이 다양한 문화예술 경험을

통해 자신이 처한 사회·문화적 환경의 문제들을 해결해 나갈 수 있도록 초점이 맞추어져 있었다. 따라서 통합형 문화예술교육 프로그램을 개발하는 데 있어서 교육과정이 학생들의 가정과 학교 및 지역 사회의 환경을 고려하여 다양하게 설계, 제공될 수 있도록 교육과정 구성에서의 유연성을 고려하였다.

넷째, 우리나라 문화정책 안에서 문화예술교육을 살펴봤을 때 아직까지 우리나라의 문화예술교육은 문화정책이 지향하는 바를 구현하는 효과적인 수단으로 활용되었다기보다는 단순한 여가와 취미의 영역으로, 기법과 기술을 중시하는 예술의 영역으로, 사회적 맥락과는 관계없는 사업 및 프로그램의 영역으로 자리잡아온 특징을 보였다. 또한 교육정책 안에서도 예술교육의 의미나 중요성, 비중 등에 대한 분명한 인식과 공감대가 형성되지 못한 채 예술교육이 이루어지고 있다. 더욱이 교육정책 안에서는 예술교육은 문화 교육적 관점과는 거의 혹은 전혀 관계를 갖지 않은 채 장르 중심으로 이루어고 있었다. 이것은 아직까지도 예술이 개인의 심성 발달이나, 악기와 같은 도구를 다루는 기본적인 능력, 아마추어 혹은 전문적 기예의 습득으로 인식되는 한계를 드러내는 것이라 할 수 있다. 따라서 통합형 문화예술교육에서는 기존의 예술교육의 형태 넘어서 문화적 관점을 강화하여 문화예술교육의 기본 취지와 목표를 잘 성취할 수 있는 교육과정을 구성할 수 있도록 하였다. 또한 정책적 측면에서 아직까지 전 생애를 포괄하는 통합적인 문화예술교육 체계를 구축하지 못하였기 때문에 가능한 방과 후 학교 통합형 문화예술교육에서는 단계별, 수준별, 내용별로 교육과정 구성을 달리 할 수 있도록 노력하였다.

다섯째, 통합형 문화예술교육의 국내 사례는 비정규교육이나 대안학교에서 이루어진 것이 대부분이었다. 따라서 특정 장르를 넘나들며 소통하고 함께 체험할 수 있는 통합형 문화예술교육의 일반화를 위해서 정규교육에서 실행 가능한 프로그램이 필요함을 알 수 있었다. 방과 후 학교는 정규 교과교육과의 연계와 함께 교과교육과는 다른 자율성을 갖는 특성이 있다. 따라서 통합형 문화예술교육과정에서는 이 점을 적극적으로 활용하여 학생들 각각의 소질과 특성을 최대한 살리면서도 관심 장르를 중심으로 다른 장르의 세계에도 접하도록 하여 예술 상호간의 소통이 자연스럽게 이루어질 수 있도록 함은 물론 다른 교과나 생활 세계와의 통합이 가능하도록 노력하였다.

여섯째, 문화예술진흥원에서 진행한 농산어촌 방과 후 학교 현장 모니터링 결과를 통해서 문화예술교육의 활성화를 위해서는 제반 환경에의 지원과 같은 물리적 측면에서의 노력과 문화예술교육의 인식제고를 위한 노력이 병행되어야 함을 알 수 있었다. 그러나 무엇보다도 중요한 것은 좋은 문화예술교육의 실천으로서 연수강사들의 재교육, 문화예술교육 프로그램 개발 등이 뒷받침되어야 하는 것이다. 따라서 통합형 문화예술교육과정에서는 다양한 장르와 수준의 예술 강사들이 자신들의 전공을 바탕으로 효과적으로 통합 교육과정을 구성할 수 있도록 전체 문화예술교육의 내용을 조망할 수 있는 내용체계와 이를 토대로 한 교육과정 구성절차를 제시하였다.

일곱째, 이러한 이론적 연구를 바탕으로 구성된 통합형 문화예술 교육과정은 방과 후 학교의 목표와 문화예술교육의 목표를 토대로 다음과 같은 네 가지의 목표를 설정하였다. 방과 후 학교에서의 통합형 문화예술교육은 문화와 예술을 통해 형성되는 공동체적 지평에 대한 학습(체험, 이해, 소통)을 통하여 1) 자기형성능력 및 사회적 소통능력의 개발, 2) 창의성 및 문제해결능력의 개발, 3) 문화예술을 사랑하는 태도의 함양, 4) 평생교육 및 직업계획 능력의 개발을 지향한다.

여덟째, 통합형 문화예술교육과정에서는 다양한 예술영역을 통합적으로 규정하기 위한 전제로 예술의 과정을 체험, 이해, 소통으로 나누고 여기에 8개 예술분야(국악, 독서, 무용, 미디어, 미술, 만화애니메이션, 연극, 음악)를 연결하였다. 기존의 통합형 교육과정에서는 주로 문제해결중심 학습모형이나 주제중심 학습모형을 제시하고 있는데 본 연구에서는 문화예술 과정중심의 통합모형을 제시하였다. 이것은 주제(문제) 중심, 다양한 학습경험, 활동 중심, 전인적 발달의 도모라는 통합교육의 특성을 구현하면서도 통합의 중심인 예술교육의 특성을 잘 드러내기 위한 것으로 다양한 장르에 공통적인 체험, 이해, 소통의 예술의 과정적 특성을 중심으로 통합을 도모하였다.

아홉째, 내용영역은 예술의 과정이 드러난 체험/이해/소통으로 구분되며 이는 각각 <체험>은 예술의 기반이 되는 감각적 활동을 중심으로, <이해>는 6개 예술분야의 소스로서의 언어, 소리, 움직임, 이미지 탐색을 통한 지적 작업을 중심으로 <소통>은 직접적인 표현과 창작을 중심으로 진행되도록 하였다. 또한 각각의 영역에 대한 세부내용체계를 제시하여 현장에서 통합형 교육과정을 구성하는 예술 강사들이 자신의 전공 영역이 아닌 다른 영역과의 통합을 시도하는 데 도움이 되도록 하였다.

열째, 교육과정 구성에 있어서 기간별, 수준별, 학교급별, 학습내용별 특성을 살리고 그 효율을 높이기 위한 융통성을 고려하였다. 이를 위하여 교육과정의 유형을 크게 두 가지로 구분하여 제시하였다. 그 하나는 교육기간에 따른 구분이고, 또 다른 하나는 성격에 따른 구분이다. 먼저 교육기간에 따라서 48시간 연간형과 20시간 단기형으로 구분하여 제시하였다. 기본적으로 방과 후 학교는 주 2시간씩 12주 48시간으로 하고 있지만 다양한 교육기간을 적용하고 있는 현장 상황을 반영하여 20시간 단기형을 제시하였다. 시간에 의해서 48시간 형은 좀 더 심화된 전체 통합교육이 가능하고 20시간 형은 개별 장르 중심의 통합을 시도하기에 적합하다. 또한 학교급별, 수준별, 교육내용별 성격에 따라서 체험 중심 교육과정, 이해 중심 교육과정, 소통 중심 교육과정으로 구분하였다. 이는 교육영역으로 설정된 체험, 이해, 소통 3가지의 각 특성을 강조한 것으로 교사가 세 가지 유형 중에서 자율적으로 선택하고 그 내용을 구성할 수 있도록 하였다.

열한째, 교육과정 구성에 있어서 내용체계를 통해 예술 강사 간 교육의 질적 수준을 확보하고 또한 구성에 있어서는 자율성을 줌으로써 창의적인 문화예술교육의 실천이 가능하도록 하였다. 통합형 문화예술교육과정의 구성 절차에 대한 안내와 그에 따른 예시를 제시하여 예술 강사들이 개별 장르 중심에 치우치지 않고 통합형 문화예술교육을 위한 교육과정을 실행할 수 있도록 하였다. 통합형 문화예술교육의 수업안 형태가 아니라 교육과정구성의 예시 형태로 제공한 것은 예술 강사들이 교육과정 구성에 어려움을 겪고 있음을 반영한 것으로 구성절차를 이해하여 예술 강사 나름대로 그 수업 내용이나 방법에 있어 창의성을 발휘할 수 있도록 하였다.

본 방과 후 학교 통합형 문화예술교육을 위한 교육과정 모형 개발 연구를 진행하는 과정에서 방과 후 학교의 통합형 문화예술교육이 활성화되기 위해서 필요한 실질적인 인력과 인프라 등 현재의 교육 여건 제반사항이 목표점에 비해 그 수준이 턱없이 부족함을 알 수 있었다. 특히 바람직한 문화예술교육에 대한 인식이 문화예술교육 관계자들 사이에서조차 확산되지 않는 상황에서 통합형 문화예술교육에 대한 시도는 그 시도 자체로도 의미 있다고 할 수 있다. 잘 정착된

해외 선진 사례들은 오랜 시간의 시행착오 끝에 이루어진 결과물임을 확인할 수 있었듯이 문화예술교육의 바람직한 모델을 만들기 위해서는 문화예술교육의 중요성을 인식하고 지속적이고 다양한 연구가 수행되어야 할 것이며 또한 그 결과를 분석하고 평가하며, 수정해 나가는 과정들이 계속되어야 할 것이다. 본 연구의 결과를 토대로 바람직한 방과 후 통합형 문화예술교육을 위해서 아래 몇 가지를 제안한다.

첫째, 문화예술교육에 대한 전반적인 인식 제고를 위한 노력이 뒷받침되어야 한다. 문화예술교육의 가치나 의의에 대해서는 누구나 수긍하고 인정하지만 중등과정 이상의 모든 학교 교육이 입시 위주로 진행되는 우리나라의 교육 현실 속에서 ‘내가’, ‘내 아이가’, ‘우리 학생들이’라고 생각하면 선뜻 동참하기가 어려운 것이 사실이다. 진정한 통합형 문화예술교육의 실천을 위해서는 교육을 받는 당사자인 학생들 자신이나 학부모, 일선 학교 교사 및 학교장, 그리고 지역 주민과 지역 단체·기관들의 인식 제고가 반드시 선행되어야 하며, 이를 위해서는 지자체나 중앙정부의 정책적 개선과 지원이 필수적일 것이다.

둘째, 통합형 문화예술교육의 실천을 위한 교·강사 양성 시스템이 필요하다. 2007년 현재 문화예술교육진흥원의 예술강사 지원 사업은 국악, 연극, 영화, 무용, 만화·애니메이션 등 5개 분야로 나누어져 있다. 해당 분야의 강사들은 진흥원으로부터 문화예술교육 정책 및 교육내용, 해당분야 심화교육을 통해 문화예술교육 전문가로서의 자질과 역량을 키워 나갈 수 있도록 지원받고, 강사의 전문성을 강화할 수 있도록 예술강사 연수 커리큘럼 및 프로그램 및 자료 개발 등에 대한 지원을 받는다. 여기서 알 수 있듯이 아직까지는 분야별 전문성을 띤 강사들에 대해 분야별 특수성에 맞추어진 지원만이 이루어지고 있는 것이 현실이다. 통합형 문화예술교육을 위해서는 통합형 교·강사가 있어야 한다. 즉 기존의 예술교육과 문화예술교육의 차이를 인식하고 통합형 문화예술교육을 실천할 수 있는 교·강사 양성 시스템을 마련되어야 한다. 현장의 이해나 개인적 신념에 의해서 좌우되지 않고 꾸준히 통합형 문화예술교육이 실천되기 위해서는 시스템적 뒷받침이 없이는 불가능하기 때문이다.

셋째, 예술 강사들의 연수와 재교육 프로그램이 활성화 되어야 한다. 교육은 교사의 역량에 의해 좌우 된다는 것을 주지의 사실이다. 통합형 문화예술교육을 실천할 수 있는 교·강사 양성 시스템 구축과 더불어 현재 활동 중인 예술 강사들을 대상으로 한 재교육이 활성화될 필요가 있다. 또한 각 분야별 교류나 전 분야 강사에 대한 전 분야 연수 개방 등의 방법으로 교·강사의 활동 가능 영역을 넓혀가도록 도와야 하며 한 학교나 단체에 다수의 강사가 교차 출강하거나 팀티칭을 하는 방법도 생각해 볼 수 있겠다. 또한 현재 진흥원의 예술강사 지원사업에 참여하고 있는 강사들뿐만 아니라 각 시, 구 단위로 이루어지고 있는 기관별 교육 담당 교·강사를 활용하는 방법도 고려할 만하다.

넷째, 예술 강사의 자발적 연구가 활성화될 수 있도록 지원시스템을 마련해야 한다. 연수나 재교육보다도 중요한 것은 현장적용 후에 지속적인 개선의 노력이 있어야 한다는 것이다. 예술 강사들의 실천을 토대로 더 발전적인 문화예술교육이 가능할 수 있도록 강사들의 교육활동을 지원하고 강화하기 위한 튜터링, 멘토링이 있어야 한다. 이것은 일회적인 외부 전문가의 수업 평가나 수업 모니터의 형식이 아닌 지속적으로 수업에 대한 반성적 성찰의 기회를 갖는 것이다. 튜

터나 멘토와의 대화를 통해 문제를 해결하고 자신의 수업지도 능력을 향상시킬 수 있다. 여기에서 튜터나 멘토는 현장 교사가 될 수도 있고 외부 전문가가 될 수도 있다. 그러나 무엇보다 강사가 자신의 교수능력을 개선하려는 의지가 선행되어야 하며, 튜터나 멘토와의 지속적인 상호작용이 있어야 한다.

다섯째, 지역별 특화 교육이 활성화되어야 한다. 효과적인 방과 후 통합형 문화예술교육을 위하여 지역별 특화 교육을 제안한다. 당연히 문화예술교육이 어느 곳이나 똑같은 천편일률적일 수는 없을 것이다. '문화예술'이란 모름지기 그 지역의 특색에 영향을 주고받으며 생성, 발전되는 것이다. 같은 맥락에서 해당 지역의 특색은 학생들의 정서와 깊은 연관을 맺을 수밖에 없다. 각 지역의 특색에 맞는 지역별 특화 교육으로 통합형 문화예술교육이 이루어진다면 학생들의 입장에서 지역의 전통을 되살리고 지역의 문화예술에 대한 자긍심을 가질 수 있을 것이다. 지역 기관들의 입장에서도 훨씬 더 적극적으로 동참하고 지원할 수 있게 될 것이다. 또한 학생들의 통합형 문화예술교육에서의 체험, 이해, 소통이 훨씬 더 실질적일 수 있다는 장점도 있다. 예를 들어 현재 각 지역별로 이루어지고 있는 지역별 축제의 주체로서 학생들이 참여한다면 그들의 체험은 훨씬 더 살아있는 것이 되리라 생각한다. 특별히 수업을 시작하는 주제발현 단계에서 농산어촌의 지역적 특성과 지역연구 문화예술단체에 대한 파악이 이루어져야 한다. 특히 농산어촌의 경우 지역의 문화재나 지역 예술단체와 밀접한 교류가 가능하다. 강사풀을 중심으로 지역의 협조를 받아 수업을 진행한다면 지역과 학교와의 연계를 통해 지역문화의 계승, 지역정체성 함양, 지역의 대외적 이미지 고양으로 이어지는 기회가 마련될 수 있다. 이를 통해 농산어촌 학생들도 자신과 지역의 정체성을 찾고 지역에 대한 자부심을 가질 수 있게 된다.

여섯째, 학제 간 연구가 활성화되어야 한다. 문화예술교육은 문화, 예술, 교육이라는 각각 매우 광범위한 분야가 만나서 이루어져 있다. 문화나 예술, 교육 모두 독자적인 특성이 강조되는 분야로 이 세 분야가 어울려 있는 문화예술교육은 각각의 세 분야와 관련성을 가지면서도 또 다른 특성을 가지고 있다 할 수 있겠다. 특히 이 세 분야의 만남은 자연스럽게 문화예술교육의 모든 연구들이 통합적으로 접근되어야 할 필요성을 제기한 한다. 우리나라의 학문적 풍토는 아직까지 학제적 연구가 활성화되기 어려운 실정이다. 따라서 통합형 문화예술교육이 지속적으로 모색되기 위해서는 예술과 예술, 문화와 예술, 예술과 교육, 문화와 교육 등 문화, 예술, 교육을 근간으로 한 다양한 영역과의 학제 간 연구를 활성화할 필요가 있다.

일곱째, 본 연구에 대한 실천과 실천에 따른 시행착오 등을 바탕으로 한 후속연구들이 지속적으로 연계되어야 한다. 그 과정에서 수정되고 보완되는 가운데 우리 실정에 알맞은 바람직한 통합형 문화예술교육의 모델을 찾을 수 있을 것이다. 그동안 문화예술교육진흥원에서 지원한 다양한 연구들이 일회적 연구에서 그치지 않고 실질적인 문화예술교육의 발전에 구체적으로 기여할 수 있는 연구로 활용되기 위해서는 후속연구들의 연계가 반드시 필요하다. 특히 본 연구와 같이 학제 간 연구는 초보적 단계에 있기에 다양한 영역들의 만나지면서 예상치 못한 오류를 발생시킬 수 있다. 따라서 통합형 문화예술교육의 바람직한 모델이 찾아질 때 까지 본 연구가 계속적으로 수정·보완되기를 바란다.

참고문헌

〈참고문헌〉

- 강인경, “미디어 교육의 통합교과적 접근 방안에 관한 연구”, 서강대학교 언론대학원, 1999.
- 경기도교육청, 『캐나다·미국 방과후 특기·적성 교육활동 운영 사례』, 2005.
- 경기도교육청, 『신교육체제 구축을 위한 경기교육 개혁방안』, 경기도교육청 장학자료. 1996.
- 고선용, “초등학교 방과 후 교육활동의 운영실태와 발전 방안”, 서강대 교육대학원, 2000.
- 구광모, 예술교육정책 비교연구 : 미국 연방정부와 주정부의 예술교육전략을 중심으로, 《中央行政論集》, 제16권 제1호 통권20권(2002. 8) : 137-159
- 김균형, “중등학교 연극 특기적성 교육 방안에 대한 연구”, 《연극교육연구》, 2000.
- 김세훈, 『문화예술교육 중장기 발전 방안』, 한국문화관광정책연구원, 2004.
- 김수동, 왕석순, 『초·중등학교 특기·적성교육의 효율적 실행 방안 연구』, 한국교육 과정평가원, 2000.
- 김양은, “미디어 환경변화에 따른 미디어교육에 관한 연구: 한국의 미디어교육의 실행 모색”, 중앙대 신문방송학과 박사학위 논문, 2001.
- 김영식, 『방과 후 학교 매뉴얼 개발 연구-고등학교 대도시형-』, 인천광역시교육청, 2005.
- 김영옥, “초등학교 방과 후 교육활동의 인식에 관한 연구”, 경성대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999.
- 김재복, 『통합교육과정』, 서울 : 교육과학사, 2000.
- 김재웅, 『문화예술교육 교보재개발 연구보고서 : 만화와 미술, 애니메이션과 환경/ 국악과의 주제통합교육』, 한국문화예술교육진흥원, 2007.
- 김태훈, “러시아: 놀이터, 술 마시는 장터”, 『연극교과목개설에 관한 자료집』, 2002: 112-116.
- 김창화, “중등교육과정에서의 연극교육”, 《연극교육연구》, 2000.
- 김화숙, 『제7차 교육과정 무용의 내용분석』, 한국무용교육학회 제9회 학술세미나자료집, 2002.
- 김화숙 외, 『무용교육이란 무엇인가』, 무용교육학회편. 서울: 한학문화사, 2000.
- 김효정 외, 『독서교육의 이론과 실제』, 서울 : 한국도서관협회, 1999.
- 남상식, “미적 교육으로서의 연극교육-독일의 학교연극” 《연극교육연구》, 2002.
- 남상식, “학교와 연극 그리고 예술로서의 연극이 갖는 의미”, in 『연극교과목개설에 관한 자료집』, 2002: 122-128.

- 다니엘 페낙 ; 이정임 옮김, 『소설처럼』, 서울: 문학과지성사, 2004.
- 데이비드 버킹엄, 『미디어교육』, 서울: JNBook, 2004.
- 로버트 화이트헤드 ; 신현재 편, 『아동문학교육론』, 서울: 범우사, 1992.
- 마가렛 두블러; 성미숙(역), 『창조적 경험으로서의 춤』, 서울: 현대미술사, 1994.
- 민정훈, “생활음악 문화환경 조성에 관한 연구”, 《음악교육연구》, 제20집, 2001.
- _____, “초등학교 음악교육에서 통합예술적 접근방법에 관한 연구”, 《초등교육연구 논총》, 제20권 1호(2004) : 119-142.
- 박지선, “이중적 시선: 프랑스의 미디어 교육”, 『미디어 교육과 사립』, 서울: 연극과 인간, 2004.
- _____, “프랑스의 문화예술교육으로서의 미디어교육과 미디어센터”, 『프랑스학연구』, 제 36호, 프랑스학회, 2006.
- 변미혜 외, 『문화 예술 주제 중심의 교과간 통합 지도 방안 : 초등학교 3~6학년 국악을 중심으로』, 한국학술진흥재단, 2003.
- 사단법인 한국연극협회, 『연극 교과목 개설에 관한 자료집』, 2002.
- 서영숙 이남정 안소영 공저. 『방과 후 아동지도(프로젝트중심)』, 서울: 양서원, 1997.
- 서은숙, “문화·예술 교육 프로그램 비교 연구 : 지역 사례(부산·부천·여주·평창)를 중심으로”, 경성대학교 교육대학원. 2005.
- 심상교, “연극놀이 특기적성교육을 통한 자기표현 능력신장 사례 연구”, 《어문학교육》, 제27집, 2003. 11.
- 아서밀러 지음, 김희봉 옮김, 『천재성의 비밀』, 사이언스북스, 2001.
- 안정임·전경란, “학교 미디어 교육 교과과정 연구와 향후과제”, 『학교로 간 미디어』 서울: 다할미디어, 2005.
- 안치운, “한국 고등학교 교육과 연극 ; 한국 연극 , 연극 교육-에 관한 물음”, 《연극 교육연구》, 1999.
- 원용진, “미디어교육의 이념과 현실정책”, 『한국언론학회 미디어교육위원회 제1차 미디어교육컨퍼런스 발표집』, 2004.
- 이기숙, “교회의 방과 후 교육 실태와 활성화 방안”, 서강대학교 교육대학원 석사학위논문. 1999.
- 이덕주, “이제 문화예술교육이다”, 《도서관문화》, Vol.47, No.5(2006,5):42-45.
- 이동연, “문화예술교육 활성화를 위한 대안모색 : 문화 인프라와 학교교육의 연계를 중심으로”, 『문화예술교육 활성화 방안』, 문화관광부 세미나자료, 2003.
- 이민희, “개인의‘예술적’·‘사회적’관계를 중시한 독일의 문화정책”, 《문화예술》, 1995년, 5월호.
- 이영순(1997). “초등학교 방과 후 특별활동의 효율적 운영에 관한 연구”, 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이정춘, 『미디어교육론』, 파주: 집문당, 2004.
- 인천문화재단, 『문화예술교육사업 의견수렴을 위한 릴레이 포럼』, 인천문화재단, 2006.
- 임학순, “문화산업 육성을 위한 정부의 역할과 한계”, 《계간사상》, 봄, : 107-126.2003.
- 장인자, “청소년 사회 문화예술교육의 활성화 방안 연구”, 서강대학교 교육대학원, 2005.
- 정갑영, 『초등생 문화예술교육 프로그램 개발』, 한국문화정책개발원, 2000.

-
- 정미리, “독일의 방과후 프로그램”, 《교육개발》 제104호: 67-72, 1996.
- 제인현, “그림자극의 활용”, 『2007예술강사지원사업 연극분야 상반기 연수 자료집』, 2007.
- 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 파주: 살림, 2006.
- 최영애, “한국 초등학교 교육과 연극 ; AATE 초등연극교과과정을 통해 본 연극교육의 개별성과 통합성”, 《연극교육연구》, 1999.
- 최윤정, 『그림책: 평론집』, 서울: 비룡소, 2001.
- 퍼셀 엠 ; 김두련(역), 『어린이들을 위한 무용교육』, 서울: 금광출판사. 2001.
- 한국교육학술정보원, 『국가 정보화 사업 시행보고서』, 한국교육학술정보원, 1999.
- _____, 『유럽연합국가의 ICT활용교육정책 동향』, 한국교육학술정보원, 2002.
- _____, 『해외교육학술정보화 동향(II)』, 한국교육학술정보원, 2002.
- 한국문화예술교육진흥원, 『해외 문화예술교육 현황 조사』, 2006.
- 황금숙, 『어린이·청소년 독서문화 환경조성을 위한 기초연구』, 국립어린이청소년도서관, 2006.
- 황연주 외, “초 중등학교 문화예술교육 활성화 방안연구”, 《교육정책연구》, 2004.
- 尾原淳夫(1980), “社會の變化に對應する讀書行爲と讀書技術の考察” 讀書科學, 第24卷, 第2號 (1980,7), pp. 36~37.
- Bazalgette, C., *Primary media education : a curriculum statement*, BFI National Working Party for Primary Media Education, London : BFI, 1989.
- Bloomfield, A., *Teaching integrated arts in the primary school(Dance, drama, music and visual arts)*. London: David Fulton Publishers. 2000.
- Brinson, Peter, *Dance as Education Towards a National Dance Culture*. London: Farmer Press. 1999.
- Hanna, L. Judith, The Lange of Dance, JOPERD, Vol.72 No. 4, 2001.
- Len Masterman, *Teaching the Media*, London, New York; Comeda. 1985.

〈인터넷 자원〉

- 국립어린이청소년도서관 : <http://www.nlcy.go.kr>
- 한국교육학술정보원 : <http://www.keris.or.kr>
- Centre Socio-culturel Yannick-Noah : <http://www.csc-ynoah.com>
- Conservatoire de musique et d'expression artistique : <http://www.conservatoire.free.fr>
- Cottesloe School : <http://www.school-portal.co.uk>
- Holmes Middle School : <http://www.holmes.d21.k12.il.us>

Mary Ward Catholic Secondary School : <http://www.maryward.net>

Ministère education nationale : <http://www.education.gouv.fr>

Simon Langton Girl's Grammar School : <http://www.langton.kent.sch.uk>

KACES-0711-R005

방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구

발 행 인	김 주 호
발 행 일	2007. 3
발 행 처	한국문화예술교육진흥원
홈페이지	www.arte.or.kr
주 소	서울시 강남구 삼성1동 108-5
연 락 처	02-3704-5960
디 자 인	디자인인트로
인 쇄	영일문화사
