

<특 집 I>

## 이제 문화예술교육이다



이 덕 주\*

학교도서관은 도서관계의 많은 블루오션시장을 개척해 왔다고 보인다. 정보활용교육, 도서관협력수업 등 그런 학교도서관에 요즘은 독서치료, 북아트 등의 바람이 솔솔 불고 있다. 난 오늘 그중에서도 최근 전국학교도서관담당 교사모임이 문화예술진흥원에 제안서를 내어서 채택된 <영화, 음악, 미술, 연극을 활용한 도서관이용지도 수업자료와 도서관운영프로그램 개발>이란 주제를 소개하고 학교도서관의 블루오션으로 제안하고 싶다.

### 1. 왜 문화예술교육인가? - 학교도서관의 본질회복, 기능 정상화 전략이다.

학교 교육에서 학교도서관은 입시위주의 교육을 밀받침해 왔다. 그 중에서도 1980년대 이후 아이들의 창의성을 무너뜨리고 반감금형태로 잡아두는 방과후 자율학습의 공간으로 애용되는 것이 일반적이었다. 2000년 이후 학교도서관의 지평이 독서실을 넘어 도서대여점으로, 자기주도적 학습공간으로, 교사들의 교수학습지원센터로 그 영역을 확장해 가고 정상화되어 가고는 있지만 그 접근방식이 독서교육을 밀받침 하는 환경으로 학생들의 대입논술을 지원하는 공간이라는 관점에 머문다면 그동안 학교도서관이 입시교육의 시너로 왜곡되었던 모습과 본질상 같은 맥락이다.

도서관은 인류역사이래 당 시대의 문화를 수집, 분석, 보전하여 당대와 후대의 문화창조에 결정적 공헌을 해 온 기관이다. 도서관에 보전된 문화유산의 지원을 받아

\* 송곡여자고등학교 사서교사, smjesus@chol.com

창조된 그 문화를 다시 차곡차곡 보관하여 널리 누구나 이용할 수 있도록 하는 도서관과 문화유산의 창조적 순환구조를 갖고 있다. 그러나 학교에서만은 이런 도서관의 본질적 기능은 사라진 채 넓은 열람실공간은 상급학교와 취업을 향한 지식 습득만을 위한 공부방 공간으로, 책과 자료를 두는 공간은 귀신나올 듯 하거나, 리모델링이 되어있는 산뜻한 도서관이라고 하여도 그 자료는 상급학교 진학을 위한 필독, 권장, 인증, 매뉴얼 등의 딱지가 붙은 교과서의 참고서나 검열받은 듯한 자료들로 채워지고 있다. 우리는 이런 현상을 경계한다.

학교도서관도 말 그대로 모든 인류역사의 도서관이 그러했듯이 학교문화를 수집 분석하여 널리 알리고 그런 도서관의 활동과 자료 속에 다양한 학교 문화 영역이 도서관의 자료로 자극을 받고 도전을 받고 다시 도서관에 수집 정리 해놓을 만한 문화 자료와 행위를 창출해내는 것이다.

학교도서관이 문화예술교육을 지원하고 문화예술 진흥의 관점에서 학교도서관운영을 접근하고자 하는 시도는 학교도서관 담당자들에게 학교도서관 운영의 나아갈 길을 보여주는 것이다. 또한 학교내의 다양한 문화예술 일꾼 학생과 교사, 학부모들에게는 학교의 도서관이 문화적 창조활동을 도울 수 있는 기관이자 공간임을 알리고 이용하도록 하여서 그들의 창조적 활동을 더욱 잘 실행하는데 실질적 도움이 되도록 하는 것이다. 그래서 도서관의 본질적 기능인 <문화예술창조지원> 기능을 회복하도록 하는 것이 가능하다.

## 2. 도서관 또는 사서교사가 문화예술교육을? 이것이 가능할까?

학교의 도서관담당교사나 사서교사들은 도서관을 운영하면서 문화예술 영역을 지원했다기 보다 사실은 문화예술 영역의 창조물로부터 오히려 많은 지원을 받았다.

도서관에 대한 이용지도를 교사나 학생들에게 진행하면서 <건축무한육면각체>나 <동감>이란 영화에서 주인공들이 도서관을 이용해서 자신의 문제를 해결해가는 과정을 보여주면, 또는 <봄날의 꿈을 좋아하세요>나 <러브레터> 등에서 도서관에서 어떻게 게임도 하고 놀 수 있는지를 편집하여 보여주면 긴 설명이 필요없이 학생들은 바로 도서관을 이용하는 방법을 이해하는 경험을 본 연구진의 교사들은 해보았다. 또 그런 영상에 영감을 받은 아이들이 <도서관이용권장홍보영상>이나 <도서관에티켓

영상)을 똑딱 만들어내는 것을 보면서 영상의 힘을 실감하기도 했다.

또한 일반 미술 교사의 수업 속에서 아이들이 자신만의 그림책을 만들고 그리면서 자화상을 정립하고 학생들이 친구들의 작품을 보면서 자신과의 동일시가 일어나는 모습을 감동적으로 보았다. 그리고는 그 작품들을 도서관에서 전시도 하고 도서관의 장서로 등록하고 도서관홈페이지에 올려서 다른 친구들도 보게 하고 그리면서 후배들이 그 작품에 영감을 받아 자신의 내면을 표현하는 활동을 한 단계 더 업그레이드 시키는 모습을 보면서 도서관과 문화예술교육이 어우러져 서로의 내용을 풍부히 해 갈 수 있겠다는 확신을 가졌다.

또 수업시간 중에 도서관에서 읽고 싶은 책을 고르고 그 책을 충분히 소화하여 그 책을 다른 친구들에게 소개하는 연극(간단한 촌극이지만)을 만들고 심지어 영상을 만들고 어설피지만 음향효과와 소품들을 사용하면서 자신들이 읽은 책을 친구들에게 재미있게 소개하는 장면을 보면서, 노래가사를 바꾸어서 도서관이나 책읽기와 연관시키는 아이들의 끼를 보면서 또 그런 과정과정을 다른 어떤 수업보다 즐거워하면서 진행되는 아이들의 모습을 보면서 이런 문화예술적인 도구와 방법들을 도서관 수업에 반영하고 보급할 필요성을 갖게 되었다.

아울러 도서관에서 시인을 초청하고 연극인을 모시고 또는 만화가와 함께 관심있는 친구들과 도서관문화강좌를 열었을 때 많은 관련 동아리 친구들이 도서관을 더 자주 드나들며 자신들의 꿈을 키우는 모습을 보았다. 때론 도서관에서 열었던 다양한 사진 전시회와 미술전시회를 통해서도 아이들이 전시작품만이 아니라 도서관 속에 빠지는 것을 보았다. 이런 경험들이 문화예술적 활동과 도구들을 도서관 운영에 도움을 주고 또 문화예술교육에 도서관이 도움을 주는 경험을 지난 도서관운영과정에서 도서관담당교사들은 이미 체험해왔다.

또한 선진국의 학교도서관을 아이들이 잘보는 애니메이션인 <내친구 아서>를 통해 보면서 학교도서관에서 자연스럽게 음악회가 열리고 아이들이 현대음악과 고전음악을 비교해 보는 모습을 보았다. 또 그 애니메이션에선 미술작가에 대한 탐구 수업을 도서관에서 진행하면서 도서관의 화보와 인터넷과 작가와의 직접 이메일 교환 등을 하면서 작품의 진수에 다가가는 아이들의 모습을 보았다.

이런 도서관활용과 수업의 모습을 보다 많은 학생들과 교사들이 손쉽게 활용하고 접할 수 있도록 자료를 개발하고 정리하고 보급하면 우리나라 도서관과 문화예술교육이 서로를 밀받침해 주고 밀어주면서 한 단계 더 발전할 수 있을 것이라는 확신을 가졌다.

### 3. 우리는 이런 것을 올해 할 것이다.

#### 1. 영화를 활용한 도서관이용교육 프로그램 개발

- 도서관 및 사서가 등장하는 영화나 도서관을 활용하여 일상의 문제나 사건을 해결해 가는 영화를 편집하여 학생들이 영화를 보면서 자연스럽게 도서관의 역사, 문화, 활용법을 이해하도록 한다.

#### 2. 미술수업과 결합한 도서관 활용수업 개발

- 미술 수업에 도서관자료가 적극 활용되는 방안을 개발하고 표현활동에서도 북아트 또는 그림책만들기 등 도서관과 독서를 소재로 학생들이 표현한 결과물을 활용한다.

#### 3. 음악을 이용한 도서관 이용교육 프로그램 개발

- 도서관과 책을 소재로 한 음악을 발굴하고 일반 음악의 가사를 바꾸고 율동을 만들어서 도서관이용교육에 대한 학생들의 흥미를 유발시키고 잘 기억하게 한다. 나아가서 학생들 스스로 율동이나 가사를 만들어 보도록 한다.

#### 4. 연극을 이용한 도서관 이용교육 프로그램 개발

- 영화와 마찬가지로 연극장면 중 도서관이용교육에 활용할 만한 장면을 구성하여 이용교육프로그램도 만들어 보지만 무엇보다 학생들로 하여금 도서관에서 본 책의 내용을 갖고 다양한 형태의 연극, 뮤지컬, 촌극 내지는 퍼포먼스를 구성해서 발표해 보도록 한다.

#### 5. 문화복합공간으로서의 도서관 설계안 개발

- 도서관 속 미술관, 도서관 음악회, 도서관 전시회, 도서관 시낭송회 등이 가능하려면 학교도서관이란 작은 공간을 어떻게 만들어야할지 그 모델안을 제시한다. 그래서 실제로 한 명의 연구위원이 속한 도서관 1개관은 실제로 본 연구에서 제안하는 설계안대로 리모델링 사업을 진행한다.

#### 6. 문화복합공간으로서의 도서관운영 프로그램 개발 적용

- 위에 복합문화공간으로 리모델링 된 학교도서관에서 여러 전시 프로그램과 각종 문화행사를 실제로 개최하여 운영프로그램을 정리한다. 