

문화예술활동 기반 교육 개발사례에서 미적경험이 주는 교육적 효과 분석

A Study of the Educational Effects of Aesthetic Experience through Culture and Arts Based Learning Development Case

설연경

용인대학교 교육공학

Yeon-Kyung Seol(alale@yongin.ac.kr)

요약

본 연구는 문화예술활동을 하나의 교육방법으로 활용하여, 그 교육적 효과를 분석하고자 하였다. 문화예술활동은 다른 활동과 비교하였을 때 과학적, 논리적 경험과 구별되는 독특한 경험인 미적경험을 제공받게 되어 학습자는 보다 풍부한 경험을 하게 된다. 이러한 이론적 논의에 대한 실제적 자료를 얻기 위해 본 연구에서는 대학생 2학년 학생 100명을 대상으로, 문화예술교과가 아닌 교직과목에서 14차시의 문화예술활동기반 교육프로그램을 설계하여 적용하였다. 학습자의 변화과정 및 교육효과 분석은 수업을 진행하면서 얻게 된 그림지널, 성찰지널, 학습결과물, 개방식 설문 결과를 미적경험의 교육적 효과를 측정할 수 있는 루브릭을 통해 분석하였다. 분석한 결과, 문화예술활동 기반 교육은 학습자로 하여금 지적·정서적·실천적 측면에서 효과적인 것으로 드러났다. 본 연구 결과를 통하여 문화예술활동이 주는 교육적 효과에 관한 실제적 자료를 제시하고, 나아가 교육방법으로서 활용할 수 있는 가능성과 필요성을 확인하는 계기가 되리라 기대한다.

■ 중심어 : | 문화예술활동 | 교육방법 | 미적경험 |

Abstract

This study tried to analyze the effects of culture and arts activities as educational method in the classroom. Compared with other activities, the culture and arts activity enables learners to have unique aesthetic experience differentiated from scientific and logical experience. This study analyzed the effects largely into three aspects (intellectual, emotional, and practical aspects) in case learners have such aesthetic experience in the field of education. Through this, the study will become an opportunity to propose practical data concerning the educational effects of the culture and arts activity, and further to confirm the possibility and necessity of utilizing such activity as an education method.

■ keyword : | Culture and Arts Activity | Education Method | Aesthetic Experience |

I. 서론

창의, 상상력, 감성이 강조되고 있는 현시대에 문화예술은 그 중심점을 제공하고 있다. 따라서 정치, 경제, 산

업 등 다양한 분야에서 문화예술을 필요로 하고 있으며, 교육계 역시 이러한 시대에 필요한 인재를 양성하기 위하여 문화예술에 대한 수요가 증가하고 있는 추세이다. 우리나라의 경우 2011년에 교과부에서 융합인재

* 본 연구는 2012년 경희대학교 박사학위 논문의 일부를 발췌·수정·보완한 내용임

접수일자 : 2013년 12월 04일

수정일자 : 2014년 01월 16일

심사완료일 : 2014년 01월 27일

교신저자 : 설연경, e-mail : alale@yongin.ac.kr

교육 (STEAM: 과학, 기술, 공학, 예술, 수학)의 비전을 발표하면서 비주류였던 '예술'에 대한 새로운 반향을 일으켰고, 그에 대한 다양한 연구와 실천을 시도하고 실행하고 있어 문화예술교육에 관한 세간의 관심을 확인할 수 있다.

이러한 창의력과 감성이 강조되는 현대사회에서는 자율적이고 창조적이며 타인과 소통할 수 있는 능력을 갖춘 인재[1]를 양성해야 하는 교사에 대한 교육, 즉 교직수업에 대한 변화가 요구되는 시점이다. 교사교육에서 다루고 있는 주제는 역량중심의 교육을 위하여 교과간의 경계를 없애고, 학습과정과 결과는 삶에서 제기되는 핵심 주제이거나 삶에서 요구하는 핵심 역량과 연계[2]되어야 한다는 것으로 융합적 교육을 지향하고 있다. 이에 따라 현직교사 교육체계, 교사양성체제, 임용체제 등 교사교육체계 전반에 교육개혁이 이루어지고 있다.

그러나 이러한 시대적 조류의 변화에 반하여, 교직교육현장은 매우 느린 움직임을 보이고 있어 이전 패러다임인 객관주의에 머물고 있다고 볼 수 있다. 박주성(2005)의 연구에 따르면, 예비교사들의 교직수업에 대한 불만족스러운 이유를 암기위주, 주입식, 과목내용의 딱딱함, 교육 현장과의 괴리감, 교재중심 등의 이론 중심의 수동적 수업방식으로 응답하였다. 또한, 교직수업의 개선사항으로는 흥미유도, 교사로서의 문제해결능력, 토론, 지루하지 않으며 실제적·상황적인 교육내용의 구성이라고 기술하였다.

이러한 예비교사들의 요구에 부응한 수업방식, 즉 보다 재미있고 실제적이며 실천적인 교육을 위하여 교직교육방법에 대한 다양한 연구가 구성주의적 관점에서 실행되어 교직수업에서의 저널쓰기, 학습일지, 반성적 글쓰기, 신문 스크랩 활용, 실천맥락에서의 교육 등의 연구가 진행되었으며[3-7], 본 연구도 이러한 맥락에서 시도되었다.

본 연구에서 제시하고자 하는 문화예술활동 기반 교육은 기존의 구성주의적 교육방법에서 제시하는 교육방법들과는 약간의 차별성을 가지고 접근하고 있다. 문화예술활동은 학습자에게 예술이 가지는 고유한 체험인 미적경험을 제공한다. 즉, 학습자는 보다 자유로운

환경에서 창의적이고 감성적 측면에서 자극을 받으며, 자기에 대한 탐구, 타인에 대한 이해를 할 수 환경을 제공받게 된다. 특히, 교직수업의 방법론에서의 연구내용들을 요약하자면, 교사에게 강조되고 있는 교사역량은 창의적인 교수법을 장안하며, 문제해결력을 갖추고, 학습자 중심교육과 더불어 의사소통이 가능한 교사를 요구[1][8][9]를 하고 있다. 본 연구는 문화예술활동 기반 교육을 이러한 교사를 배출하기 위한 교직수업의 방식으로서는 객관주의에 기반을 둔 지식전달 및 강의식 위주가 아닌 구성주의와 맞물리는 교육방법[3][4][10][11]의 하나로 제안하고자 한다.

이에 본 연구는 구성주의에 근거를 둔 문화예술활동 기반 교육을 교직수업에 적용시켜 교육적 효과를 분석해보고자 한다. 문화예술활동은 문화예술 그 자체가 보유하고 있는 상황적, 맥락적 정보를 수업자료로 제공할 수 있으며, 또한 학습자가 흥미와 재미를 가지고 보다 창의적 학습활동을 전개해 갈 수 있도록 교육환경을 조성할 수 있다[14][15][17-19]. 이는 문화예술활동 시 겪게 되는 독특한 경험인 미적경험에 기인한 것으로, 미적경험은 학습자로 하여금 인지적으로 보다 깊이 있는 이해를 유도하며, 정서적으로는 내재적 동기를 생성하고 자기 주도적으로 학습할 수 있도록 하며, 또한, 실천적으로 자기성찰, 타인에 대한 이해에 긍정적인 영향을 줄 수 있기 때문이다[21-24].

하여 본 연구는 미적경험의 효과를 인지적, 정서적, 실천적 측면에서 분석하고 그 결과를 통해 추상적으로만 여겨져 왔던 미적경험의 교육적 효과에 대한 실제적 자료를 제시하고자 한다. 또한 현시대가 요구하고 있는 인재를 양성하기에 적합한 교육방법의 하나로 문화예술활동기반 교육에 대한 인식을 확장하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 문화예술활동 기반 교육

'문화예술활동 기반 교육'은 문화예술활동을 교육에서 활용하는 것을 의미하며, 외국의 경우에는 '예술을 통한 교육(Education through Arts)', '예술기반학습

(Arts-Base Learning), ‘통합예술교육(Arts- Integrated Education)’, ‘교육 안의 예술 (Arts in Education)’등으로 불린다[12-17].

여기에서 의미하는 바는 기예중심의 단순한 예술활동이 아닌, 문화적인 내용을 포함한 보다 포괄적인 활동을 다양한 교과교육(수학, 과학, 국어, 사회, 공학 등)에서 교육방법으로 활용한다는 것이다. 동일한 의미로 국내에서는 ‘통합형 문화예술교육’, ‘교과통합형 문화예술’이라는 용어로도 통용된다[18][19]. 문화적 요소를 포함한 예술활동은 학습자에게 다양한 경험과 분절적인 교과교육에서 융합적 요소를 제공할 수 있다. 이러한 이유로 최근 들어 문화예술활동은 세간의 관심을 받고 있다.

외국의 경우 교육방법으로서 문화예술활동에 관한 연구가 국내보다 다양하게 시행되고 있어, 초등학생부터 대학원생, 암환자에 이르기까지 적용대상의 폭이 넓었으며, 그 효과성에 관한 연구도 다채롭게 이루어지고 있다[14][31][32]. 여기서 주로 사용되는 문화예술의 장르는 미술, 연극, 음악, 영화 등이며, 수업의 전개방식은 교육주제와 연계하여 감상, 비평 또는 창작활동을 하는 것이다. 즉, 이러한 교육과정에서 학습자는 학습내용에 대한 이해를 넘어 새로운 작품을 제작해야 했거나, 작품을 이해하기 위해 관련된 문화적 배경 및 관련정보를 탐구해야 했다. 결과적으로 이들의 논지는 학습자는 의미 있는 표상을 해석하면서 깊이 있는 이해를 할 수 있는 기회를 제공 받게 되며, 재미를 가지고 학습에 보다 적극적인 태도를 임하게 된다는 것이다. 더불어 작품에 표현된 작가의 의도, 감정이 전이되어 타인에 대한 공감, 이해가 증가한다는 것과 학습들과 협동적 관계를 조성할 수 있다고 피력하고 있다.

하여 본 연구에서는 이러한 효과성을 가지고 있는 문화예술활동 기반 교육을 실제적이고, 창의적이며, 흥미로운 교육을 요구하고 있는 예비교사 교육, 즉 교직과목을 수강하고 있는 대학생을 대상으로 적용하고자 한다. 이를 통해 문화예술활동이 주는 고유한 특성인 미적경험의 효과성에 대한 실제적 분석이 부족하기에 본 연구에서는 미적경험이 주는 교육적 효과성에 대한 논의들을 분석하고 이에 대한 실제로 탐구를 진행하고자

한다.

2. 미적경험의 교육적 효과

미적경험(aesthetic experience)이란 과학적 경험과는 상반되는 입장에서 직관적, 경험적인 것을 의미한다 [20]. 하지만 이 의미가 직관적인 것을 가리킨다 하여 인지적인 측면을 배제한 감성적 측면만을 강조하진 않는다. 예를 들어 우리는 예술작품을 대면하면 예술작품의 은유적 기호를 해석하고 자신의 선 경험과 비교하여 이해하려고 한다. 이러한 활동은 분명 과학적 접근과는 다르지만 인지적 활동 영역이다. 듀이에 의하면 미적경험이란, 그 안에 지적·정서적·실천적 영역으로 나누어 있으며, 이것이 통합이 되어 ‘하나의 경험(an experience)’이 된다고 말하고 있다. 이 경험은 예술 활동 시 가장 잘 구현이 되며, 모든 경험 중에서 가장 완전하고 통합적, 이상적인 경험으로서 보통의 경험들과는 구분이 되며, 교육적 경험의 원형을 제시해주고 있다[21-23].

이러한 미적경험의 교육적 효과에 대한 선행연구들을 듀이에 근거하여 지적, 정서적, 실천적 영역으로 분석하였더니 다음 [그림 1]과 같이 요약할 수 있다 [14][16][17][23-29].

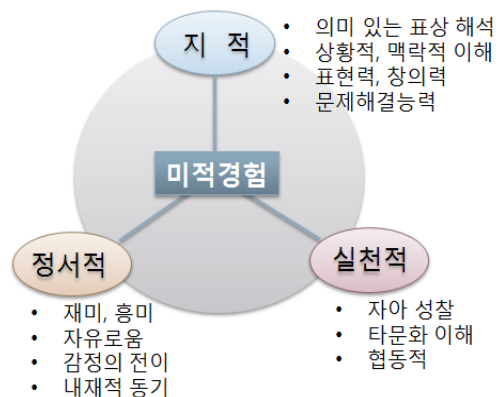


그림 1. 미적경험의 교육적 효과

지적인 측면을 살펴보면, 학습자는 은유적, 비유적으로 표현되어 있는 예술양식을 해석하거나, 창작하는 과

정에서 자신의 선 경험, 선 지식과 연계하여 복잡한 인지작용을 하게 된다. 이러한 과정엔 추리, 추론, 주의, 상상력, 창의력 등 다양한 인지능력이 활용되는데 [30-32] 이 모든 것은 인지적 측면에서 언급하는 문제 해결과정과 밀접한 관련성을 가지고 있다[26-29]. 또한 예술작품에는 시대성, 역사성뿐만 아니라, 작가의 위치 등 복잡한 정보를 함유하고 있어 맥락적 이해를 가능하게 한다[33].

정서적 측면에서는 미적경험 그 자체가 주는 유희한 쾌감, 즉 미적 쾌감(aesthetic pleasure)[34]에 의해 문화예술활동에 재미와 흥미를 가지고 몰입하게 되고, 학습활동에 대한 내재적 동기가 발생하게 된다. 더불어 예술작품에 대한 다양한 감정(슬픔, 분노, 기쁨 등)을 느끼며, 작가의 정서를 공유하게 된다. 이러한 정서적 경험은 정서회복을 위한 도구적 가치로 활용되어, 정서치유, 커뮤니케이션 능력향상 등의 교육에서 긍정적 효과를 보이고 있다[35][36].

마지막으로 실천적 측면을 살펴보면, 실천적 측면을 또 다른 말로는 도덕적 측면, 사회적 측면이라고도 부를 수 있다. 학습자는 문화예술활동이 주는 자아 성장적 활동을 통해 자아를 발견, 자기실현, 자기 확대할 수 있는 기회를 제공받는다[37][38]. 자기에 대한 이해의 확대는 곧 타인에 대한 이해, 나아가 타문화에 대한 관용적 자세와 연결되어 보다 높은 안목과 통찰력을 갖게 한다.

III. 연구방법

1. 연구대상

표 1. 연구대상

구 분	내 용
총 인원	100명
남녀 비율	14(남) : 86(여)
연령 및 학년	21~26세, 2학년
적용 과목	교직과목
전 공	간호학과

본 연구는 교직수업을 시행하고 있는 서울시에 위치한 3년제 S대학교에 재학 중인 간호학과 2학년 학생 100명을 대상으로 실시하였다. 본 연구에서 S대학생을 선정한 이유는 교직수업을 받고 있는 예비교사들이며, 2학년부터 교직과목이 수강이 가능하여, 교직과목에 대한 선지식이 없는 학생들이기 때문에, 본 연구에서 교육적 효과를 관찰하기에 용이하였다. 남녀 비율이 여학생이 많았기 학습과정 및 결과물에 대한 차이를 최소화하기 위해 남녀가 골고루 섞일 수 있는 그룹 활동으로 수업을 전개하였다. 또한 본 연구의 대상자들은 현 대학에서 본 연구에서 실시하는 형태의 문화예술활동 기반으로 수업한 경험은 없었으며, 대학이전의 교육기관에서도 문화예술활동 기반 교육을 받아본 경험이 거의 없었기 때문에 본 연구에서 개발한 프로그램 대한 학습자의 반응과결과물 분석하는데 유용하게 작용하였다.

2. 문화예술활동 기반 교육 프로그램 설계

문화예술활동 기반 교육으로 진행된 프로그램은 교직과목 중 교육심리학 강좌의 14차시이며, 총 5개의 주제(발달이론, 지능이론, 성격이론, 학습이론, 동기이론)로 구성되었다. 문화예술활동 기반 교육의 전개과정은 그림 2와 같이 문화예술작품 제시-> 감상-> 비평-> 창작-> 비평의 순으로 전개되었으며, 이를 적용한 학습지도안은 [표 2]와 같다.

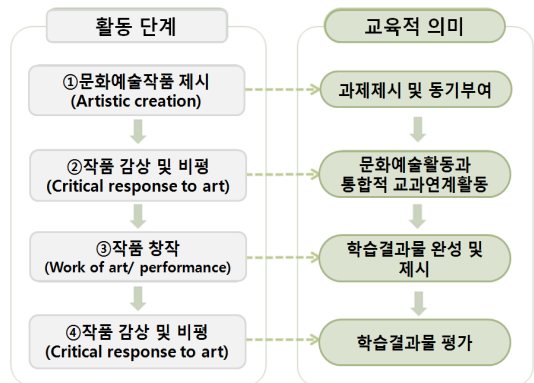


그림 2. 문화예술활동 기반 교육 전개과정

표 2. 2~4차시 학습지도안 내용

학습목표		-발달이론을 이해한다. -발달이론을 문화예술활동으로 창작할 수 있다.
차시	학습과정	교수 - 학습 활동
2	[동기 유발] [과제 제시]	<ul style="list-style-type: none"> ●동기유발을 위한 영화 및 미술작품 감상 - "이보다 더 좋을 수 없다" - 초현실주의 작품(달리, 마그리트) ●영화 주인공과 발달이론에 대한 관심 갖기 - 주인공의 이상한 점은 무엇일까요? - 왜 저러한 행동을 하게 된 걸까요? ● 학습목표제시 - 발달 이론에 근거하여 성격상 어려움을 겪는 인물을 연출할 수 있다.
2	[문화 예술 활동과 교과 연계]	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습활동: 영화주인공을 발달이론에 근거하여 설명하기 ●영화주인공의 독특한 행동과 발달이론 연계하기 -영화주인공의 독특한 행동을 파악하기 -교과에 나온 발달이론과 관련하여 해석해 보기
3	[교과 내용 기반의 문화예술 창작]	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습활동: 발달 이론에 근거하여 시나리오를 작성하기 ●다양한 발달 이론을 이해하기 -교과를 근거하여 다양한 발달이론을 이해한다, ●시나리오의 배경인물들의 특징을 발달이론에 근거하여 작성한다. -발달이론에 근거하여 인물들의 캐릭터를 설정한다.
4	[학습결과 물완성/제시]	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습활동: 제작된 시나리오를 발표하기 ●제작한 시나리오 발표하기 -모둠별로 작성한 시나리오 발표한다.
2,4	[평가 하기]	<ul style="list-style-type: none"> ●평가하기 ●다음 차시주제 안내하기

3. 분석도구 및 방법

3.1 자료수집

본 연구를 위해서 그림저널, 성찰저널, 학습결과물, 설문문을 실시하였다. 자료의 분석 목적은 학습자의 변화 과정 관찰과 미적경험의 교육적 효과분석으로 [표 3]과 같다.

표 3. 분석자료

자료	내용	목적
그림저널	3차레(1차, 7차, 14차)	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 학습자의 변화과정 관찰 ▷ 미적경험의 교육적 효과 분석
성찰저널	310건의 성찰일지	▷ 미적경험의 교육적 효과 분석
학습결과물	학습자가 창작한, 영상, 그림, 음악 시나리오	▷ 미적경험의 교육적 효과 분석
설문	2개의 문항(다른 수업과의 차이 점, 본 수업의 장점)으로 구성된 서술식 설문	▷ 미적경험의 교육적 효과 분석

그림 저널은 1차, 7차, 14차 수업이후에 “만약 당신이

보건 교사가 된다면 어떠한 교사가 되겠습니까?”라는 질문에 자신의 생각을 그림으로 자유롭게 표현하도록 하였다. 만약 그림만으로 표현하기 어려운 경우에는 글과 모형 등을 사용해도 된다고 언급하였다. 성찰저널은 본 수업을 위해 개설한 온라인 카페에 수업 후 소감(깨닫게 된사상, 수업의 느낌, 알게 된 것 등)을 간단히 3줄 내외로 적도록 하였으며, 그 결과 학생들은 평균적으로 1인당 3회 정도의 성찰저널을 작성하였다. 학습결과물은 총 5개의 주제에 해당하는 작품이 1가지씩 그룹별(17그룹)로 나왔으며, 총 85개 작품이 모아졌다. 설문은 14차 수업이 모두 종료된 후에 실시되었다.

3.2 분석도구 및 방법

이렇게 확보한 자료에서의 미적 경험을 개관적으로 평가하는 일은 어려운 일이기 때문에 평가 결과의 신뢰도를 위하여, 전문가 3인(교육공학 전공자 2인과 문화예술 전문가 1인)에게 의뢰하여 자료의 분석과정 및 결과에 관한 피드백을 받아가며 분석을 하였다. 그리고 문항 별 평가자 간 신뢰도를 보기 위해 SPSS 18.0을 활용하여, 3명 이상의 평가자간의 신뢰도를 측정할 수 있는 급내상관계수(ICC: Intraclass correlation)를 살펴서, 본 연구자 개인의 주관적 해석의 여지를 최소화 하였다.

연구에서 사용한 검사도구는 서술식 평가척도를 제시하는 3단계 루브릭으로, 준거항목은 다음 [표 4]와 같이 미적경험의 세 가지 측면(지적·정서적·실천적)의 분석이 가능하다[39].

표 4. 루브릭 준거항목

분류	항목	내용
지적	A1	이해하기 학습내용을 깊이 있게 이해하기
	A2	추리하기 배운 것에 대한 보다 더 깊이 있는 탐구를 위해 ‘만약에’라는 질문에 대답하기
	A3	분류하기 학습내용의 의미를 통합하고 패턴을 분류하기
	A4	관련짓기 자신의 선경험, 선지식과 다른 사람들의 지식, 경험 그리고 텍스트, 멀티미디어와 문화 예술 연관하기
	A5	창조하기 학습자가 다른 사람과의 대화를 통하여, 자신이 해석한 의미를 창조하기
	A6	표현하기 학습자의 감정과 생각을 표현하기
정서적	B1	감성활성화 다양한 감정과 감각을 느낌
	B2	공감하기 학습자가 다양한 관점으로 다른 사람을 이해하고, 정서적으로 공감하기
	B3	흥미 갖기 학습자가 학습활동을 즐겁고, 재미있어 하기

실천적	C1	적용하기	학습자가 학습한 내용을 실생활에서 탐구하고 배웠던 내용을 행동하기
	C2	소통하기	학습자가 사회적 기술 및 관용이 증가하고 조직에 대한 태도가 긍정적으로 변화하기
	C3	성찰하기	학습자가 경험하고 배웠던 내용을 성찰하기

취합된 분석자료의 평가항목은 [표 5]와 같이 그림저널, 성찰저널, 학습결과물은 루브릭에 근거하여 3단계(1점~3점)으로 평가 했으며, 설문은 루브릭 준거 내용에 해당하는 빈도수로 평가하였다.

표 5. 분석자료 평가항목

구분	지적 경험						정서적 경험			실천적 경험		
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	B1	B2	B3	C1	C2	C3
그림저널	○	○	○	○	○	○	○	-	-	-	-	○
성찰저널	○	-	○	○	○	-	○	○	○	○	○	○
학습결과물	○	○	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-
설문	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

* ○ : 분석함, - : 해당 없음

IV. 분석결과

1. 학습자의 변화과정 분석

그림저널의 내용은 “만약에 당신이 보건교사가 된다면 어떠한 교사가 되겠습니까?” 라는 질문에 대한 답을 담고 있다. 이를 분석하기 위해 루브릭을 활용하여 평가자 3명이 미적 경험의 교육적 효과성을 평가하였으며, 평가자간의 신뢰도(Crombach's α)는 0.87로 충분한 신뢰도를 갖추었다.

그림 저널의 내용을 분석한 결과 [표 5]과 같이 학습자는 지적, 정서적, 실천적으로 나아지는 것을 확인할 수 있다. 학습자는 점차 교육학적 이론이 구체화 되었으며, 이러한 이론에 근거하여 본인의 의지나 생각을 자유롭게 표현하게 되었다.

표 6. 그림저널 비교분석 세부표

항목		N	평균	평균차
지적	A1 이해하기	사전	1.19	1.56
		사후	2.75	
	A2 추리하기	사전	1.09	1.69
		사후	2.78	
	A3 분류하기	사전	1.00	1.63
		사후	2.63	
	A4 관련짓기	사전	1.01	1.83
		사후	2.84	
	A5 창조하기	사전	1.06	1.70
		사후	2.76	
	A6 표현하기	사전	1.31	1.51
		사후	2.82	
정서적	B1 감성활성화	사전	1.31	1.21
		사후	2.52	
실천적	C3 성찰하기	사전	1.16	1.45
		사후	2.61	

예를 들어 [그림 3]을 보면 프로그램 적용하기 전 1차시에는 교사에 대한 생각이 ‘인기쟁이’에 머물러 있지만 7차시에는 보다 발전된 시각으로 다양한 교사관에 대한 인지적 정보를 담고 있다. 더 나아가 14차시에 이르러서는 자신의 생각을 은유적으로 큰 동그라미 안에 작은 동그라미들을 그려 넣어 교사들이 학생들을 품고 함께 하고 싶다는 창의적 표현을 하고 있다.

	사전(1차시)	7차시 적용 후	사후(14차시)
그림저널			
그림내용	사랑, 인내심, 인기, 카리스마, 친구 같은, 고민상담, 친절한, 정다감, 친근한	눈높이 교육, 동기유발, 재미, 실제적인 교육, 다양한 매체 활용, 오감을 통한 교육, 학습자 분석	함께하는, 귀가 큰 교사, 행동주의, 구성주의, 가드너의 다중지능이론, A-ha이론, 성격이론, 즐거운 교실, 폰보기 같은 눈을 가진 교사, 매슬로우의 동기이론, 시행착오설, S-R이론

그림 3. 그림저널 및 내용 예시

2. 미적경험의 교육적 효과분석

미적경험의 교육적 효과를 분석한 결과, 평균 2.71로 높은 효과성을 보였다. 평균 점수 2.71보다 높은 점수를 받은 영역은 지적영역에서는 A2(추리하기), A4(관련짓기), A5(창조하기), A6(표현하기)이었으며, 정서적 영역에서 B3(흥미갖기)로 나타났다. 또한, 다른 수업과의 차이점과 본 수업의 장점을 묻는 서술식 설문응답의 빈도수 역시 비슷한 결과를 보였다[표 7][그림 4].

표 7. 루브릭에 준거한 미적경험의 효과성 분석

		그림 저널	생활 저널	학습 결과물	설문	
					차이점	장점
지적	A1 이해하기	2.75	2.59	2.74	30/208	30/208
	A2 추리하기	2.78	-	2.72	-	-
	A3 분류하기	2.63	2.63	2.77	37/208	27/208
	A4 관련짓기	2.84	2.87	2.78	54/208	66/208
	A5 창조하기	2.76	2.75	2.82	42/208	54/208
	A6 표현하기	2.82	-	2.81	45/208	36/208
정서적	B1 감성활성화	2.52	2.54	-	6/123	36/129
	B2 공감하기	-	2.54	-	15/123	39/129
	B3 흥미갖기	-	2.90	-	102/123	54/129
실천적	C1 적용하기	-	2.60	-	9/66	9/72
	C2 소통하기	-	2.64	-	51/66	57/72
	C3 성찰하기	2.61	2.50	-	6/66	6/72

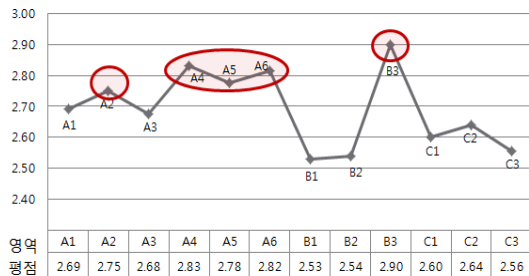


그림 4. 미적경험의 교육적 효과성

본 연구결과 미적경험의 교육적 효과는 지적, 정서적, 실천적 측면의 평균점 2.64로 모두 효과적인 것으로 나

타났다.

첫 번째, 지적인 영역을 살펴보면 지적영역 6항목 중 ‘추리하기’, ‘관련짓기’, ‘창조하기’, ‘표현하기’가 다소 높은 것으로 나타났다. 이는 문화예술활동이 단순히 재미, 기예, 기능 중심의 활동이 아닌, 상징적 기호를 해석하고, 본인의 경험과 연관지어 이해하고, 나아가 문화예술의 형식인 비유와 은유를 들어 창조하고 표현 할 수 기회를 제공하기 때문이다. 더불어 이 같은 활동은 분명 단순암기, 이해와는 다른 한 차원 높은 인지활동으로 볼 수 있다.

두 번째, 정서적 영역의 ‘흥미갖기’는 2.90으로 가장 높은 점수를 받았다. 이는 문화예술활동이 가지고 있는 미적 쾌(快)(aesthetic pleasure)에 기인한 것이다. 즉, 교육현장에서의 문화예술활동은 그 자체로 학습자로 하여금 몰아적인 흥미를 자아내며, 학습활동에 재미와, 즐거움을 주고, 이를 통해 학습자는 자기 주도적으로 학습에 참여할 수 있도록 도움을 주기에, 교육현장에서 의 감초 같은 역할을 담당할 수 있다.

세 번째, 실천적 영역 역시 평균 2.60으로 높은 효과성을 보였다. 학습자는 실제 생활에 학습내용을 적용해보기도 하고, 학습자와의 관계 및 수업에 대해서 긍정적인 태도를 보였다. 특히, 자신을 성찰하고 교육관, 교직원에 대해 구체적으로 생각을 하였다.

결과 분석을 간단히 요약하자면, 본 연구에서 개발하고 적용했던 문화예술활동 기반 교육은 학습자에게 미적 경험을 제공함으로써, 학습자가 인지활동을 활발하게 할 수 있도록 하였다. 더불어 학습에 흥미를 주고, 생동감 넘치게 자기 주도적으로 참여를 할 수 있도록 유도하였으며, 학습자간의 소통을 활발히 할 수 있는 환경을 제공했다는 것을 실제적으로 확인할 수 있었다.

V. 결론

본 연구 결과를 통해 문화예술활동이 단순한 감흥과 재미만을 주는 활동이 아닌, 교과내용과 관련한 인지적 활동과 더불어 정서적, 실천적인 면에서 효과적인 것임을 확인할 수 있었다. 학습자들을 문화예술활동 기반

교육을 통해 재미있는 수업을 경험했음은 물론이고, 그 과정에서 더욱 쉽게 학습내용을 이해하게 되었다고 하였다. 즉, 학습자들은 자신의 생각과 감정을 담은 결과물을 창작하고, 상황성, 맥락성을 담고 있는 문화예술 작품을 해석하면서 교실 안으로 자신의 경험을 갖고 와서 소통하며, 다시 교실 밖으로 학습한 내용을 적용하는 경험을 할 수 있었다고 밝히고 있다.

본 연구는 대학교육에서 교직수업을 대상으로 실시하였다. 그러나 아직까지는 문화예술활동을 적용한 수업은 주로 유·초등학생을 대상으로 하는 점에서 수혜자가 한정되어 있으며, 교육의 내용적 측면에서도 뚜렷한 한계를 드러내고 있다. 실제 그 사례들을 보면 주로 예술교과에 적용된 문화예술 활동수업이 대부분이다. 또한, 비예술교과와 연계하고 접목하는 경우에도 단일 장르의 예술활동 중심으로 이루어지고 있다. 따라서 앞으로 문화예술활동 기반 교육은 대상을 폭넓게 하여 대학생 및 성인을 포함시키는 내용으로 확대되어야 한다. 이와 동시에 문화예술활동을 비예술교과에 접목하는 방향으로 다각적으로 전개되어야 한다. 또한, 본 연구에서 제안하고 있는 문화예술활동 기반 교육은 기존의 강의식 교육방법보다 교수자의 시간과 노력이 필요하다. 어떻게 교과교육과 문화예술을 연계해야 할지, 보다 구체적인 안이 제시되어야 한다.

마지막으로 후속연구에서는 문화예술활동 기반 교육을 교직과목이 아닌 다른 인문사회계열의 교양과목에도 적용하여 교육적 효과를 지속적으로 검증해보는 것이 필요할 것이다. 미적 경험이라는 교육적 효과는 인지적, 정서적, 실천적으로 영향을 주기에 전인적인 인간양성에 도움이 되며, 특히, 창작, 표현, 공감하기 등과 같은 21세기의 창의성·인성 시대에 적합한 교육적 효과가 포함되어 있기 때문에 더욱 많은 대상에게 미적 경험의 효과를 경험할 수 있도록 해야 할 것이다.

이런 과정을 통해 본 연구에서 하나의 사례연구로 제안했던 ‘문화예술활동 기반 교육방법’이 창의성과 더불어 감성, 감각, 소통 등과 같은 정의적 영역, 나아가 미적 경험이 강조되고 있는 현 교육환경에 하나의 새로운 교수학습 모형으로서 정립될 수 있는 토대를 마련할 수 있을 것이라 생각된다.

참 고 문 헌

- [1] 김운중, “미래교육을 위한 교직관의 적합성 검토”, 한국교원교육연구, 제26권, 제4호, pp.79-94, 2009.
- [2] 한국교육개발원, “미래형 교사교육체제 구안연구”, 연구보고 RR 1012-03, 2012.
- [3] 김경철, 김안나, “구성주의적 교사교육이 예비교사에게 미치는 영향”, 한국열린 유아교육학회 춘계학술대회 발표논문집, 제5권, pp.633-655, 2009.
- [4] 김병찬, “교직과목 수업에서 ‘저널쓰기’의 의미탐색: 교육행정 및 교육경영 과목 수업사례연구”, 한국교원교육연구, 제26권, 제1호, pp.285-313, 2009.
- [5] 주미경, “협력적 탐구와 반성적 실천 맥락에서 예비교사 발문 사례분석”, 수학교육연구, 제10권, 제4호, pp.515-535, 2008.
- [6] 손지현, “반성적 글쓰기를 통해 보는 미술과 교육실습”, 미술교육학회, 제22권, pp.155-172, 2007.
- [7] 최상희, 조현수, “사회과 교육을 위한 신문 스크랩 기술 방안 연구”, 교육문화연구, 제13권, 제1호, pp.273-294, 2007.
- [8] 이윤식, 김인정, “교직과목 이수중인 대학생이 생각하는 바람직한 교사상의 탐색”, 한국교원교육연구, 제25권, 제3호, pp.303-323, 2008.
- [9] 홍소영, “교사의 수업반성이 토의수업행동에 미치는 영향. 학습자중심교과교육연구”, 제9권, 제2호, pp.293-317, 2009.
- [10] D. J. Bing and M. P. Zhou, “In-post teaching practice: Exploration of new mode of teacher education by constructivism,” Journal of Hebei Normal University Educational Science Edition, 2009. Retrieved January 7, 2011, from: http://en.cnki.com.cn/Article_en/CJFDTOTAL-HSJY200901014.htm
- [11] C. Beck and C. M. Kosnik, *Innovations in teacher education: A social constructivist approach*, NY: SUNY Press, 2006.
- [12] H. Abeles, J. M. Burton, and R. Horowitz, “Learning in and through the arts: The question

- of transfer. *Studies in Art Education*,” Vol.41, No.3, pp.228-257, 2000.
- [13] J. S. Catterall, “Conversation and silence: Trancefer of learning through the arts,” *Journal for learning through arts*, Vol.1, No.1, pp.1-12, 2006.
- [14] M. A. Gibson and M. A. Larson, “Journal for learning through the arts: A reasearch journal on integration in school and communitis, visual arts and academic achivement,” Vol.3, No.1, pp.1-41, 2008.
- [15] E. Fiske, (Ed.), *Champions of change: The impact of the arts on learning*. Washington, D.C.: Arts Education Partnership and President’s Committee on the Arts and Humanities, 1999.
- [16] J. P. Prager, *Through the eye of art: Uncovering promising practices in art-themed learning in california chapter elementary schools*, dissertaion : faculty of the rossier school of education university of southern califonia, 2006.
- [17] 설연경, “문화예술활동 기반 교육의 의미와 구성 주의적 학습 환경과의 관련성 탐구”, *문화예술교육연구*, 제8권, 제4화, pp.179-200, 2013.
- [18] 김성진, 박정유, 연해경, “초·중등학교 교과통합형 문화예술학교 모형개발 연구”, *조형교육*, 제32권, pp.1-36, 2008.
- [19] 황금숙, “도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구”, *한국도서관·정보학회*, 제39권, 제3호, pp.73-94, 2008.
- [20] 장현오, “미술교육에 있어 미적교육에 관한 연구”, *미술교육논총*, 제6권, pp.33-56, 1997.
- [21] 박철홍, “듀이의 하나의 경험에 비추어 본 교육적 경험의 성격 : 수단으로서의 지식과 내재적 가치의 의미”, *교육철학*, 제13권, pp.81-109, 1995.
- [22] 김황기, “몰입 이론으로 본 듀이의 미적 경험”, *미술교육논총*, 제21권, 제1호, pp.307-326, 2007.
- [23] 천정이, 오은혜, “Dewey의 미적 경험이 예술교육에 주는 시사”, *교육사상연구*, 제16권, pp.99-115, 2005.
- [24] 히정임, *예술교육에서 예술과 도덕의 관계에 대한 미학적 탐구 : 듀이와 도이치의 미학적 탐구를 중심으로*, *미술교육학회*, 제21권, pp.275-294, 2007.
- [25] H. Abeles, J. M. Burton, and R. Horowitz, *Learning in and through the arts: The question of transfer*, *Studies in Art Education*, Vol.41, No.3, pp.228-257, 2000.
- [26] 김남수, “다양한 미적체험을 위한 현대미술활용 방안”, *사향미술교육논총*, 제10권, pp.119-140, 2003.
- [27] 김연희, “예술교육의 관점에서 예술과 지식의 문제: 존 듀이와 넬슨 굿맨을 중심으로”, *미학·예술학 연구*, 제25권, pp.322-360, 2008.
- [28] 김혜숙, “미의식과 미적 체험에 관한 담론 연구”, *미술교육논총*, 제21권, 제2호, pp.1-28, 2007.
- [29] 정은, “통합 교육적 맥락에서 살펴 본 미적교육 (F. Schiller)을 통한 인간의 윤리적 성장”, *특수교육학연구*, 제43권, 제4호, pp.75-94, 2009.
- [30] 김혜숙, “미의식과 미적 체험에 관한 담론 연구”, *미술교육논총*, 제21권, 제2호, pp.1-28, 2007.
- [31] J. H. Flavell, P. H. Miller, and S. A. Miller, *Cognitive development*(4th ed.), Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2002.
- [32] 강인애, 설연경, “전시연계 교육프로그램의 개발을 위한 학습이론으로서 ‘전시물 기반학습 (Object-based learning)’에 대한 사례연구”, *조형교육*, 제33권, pp.1-38, 2009.
- [33] 강인애, 설연경, “온라인 학습환경으로서 가상박물관(Virtual Museum)의 가능성에 대한 탐구”, *한국콘텐츠학회논문지*, 제10권, 제4호, pp.458-470, 2010.
- [34] 홍기태, “미학의 관점에서 본 (심)미적 태도”, *미술교육논총*, 제22권, 제3호, pp.49-82, 2008.
- [35] Naghshineh, “Formal art observation training improves medical students’ visual diagnostic

skills,” J Gen Intern Med, Vol.23, No.7, pp.991-997, 2008.

[36] A. Vissera and M. O. Hooga, “Education of creative art therapy to cancer patients: Evaluation and effects,” Journal of Cancer Education, Vol.23, pp.80-84, 2008.

[37] 김남수, “다양한 미적체험을 위한 현대미술활용 방안”, 사향미술교육논총, 제10권, pp.119-140, 2003.

[38] Montero, “Proprioception as an aesthetic sense,” The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol.64, No.2, pp.231-242, 2006.

[39] 설연경, 강인에, “문화예술활동 기반 교육에서 미적경험이 주는 교육적 효과분석을 위한 루브릭 개발”, 조형교육학회, 제46권, pp.165-197, 2013.

저 자 소 개

설 연 경(Yeon-Kyung Seol)

정회원



- 2003년 2월 : 경희대학교 미술대학 (미술 학사)
 - 2006년 8월 : 경희대학교 교육대학원(교육학 석사)
 - 2012년 2월 : 경희대학교 일반대학원(교육공학 박사)
 - 2012년 : 아주대학교 공학교육혁신센터 연구교수
 - 2013년 ~ 현재 : 용인대학교 교육대학원 교육공학 교수
- <관심분야> : 구성주의, 문화예술활동기반 교육