

2009 개정 교육과정에 따른 2011 개정 미술과 교육과정 시안 공청회

- ➔ 일 시 _ 2011년 7월 15일(금) 13:30~18:00
- ➔ 장 소 _ 한국교육과정평가원 대회의실(4층)
- ➔ 주 최 _ 한국교육과정평가원
- ➔ 후 원 _ 교육과학기술부

2009 개정 교육과정에 따른 2011 개정 미술과 교육과정 시안 공청회

연구자료 ORM 2011-35

발 행 일 2011년 7월 10일

발 행 인 성 태 제

발 행 처 한국교육과정평가원

주 소 100-784 서울 중구 정동길 21-15 정동빌딩

전 화 (02)3704-3704

팩 스 (02)730-7487

홈페이지 <http://www.kice.re.kr>

인쇄업체 (주)범신사(02-720-9786)

I S B N 978-89-6313-757-5 93370

인 사 말

안녕하십니까?

우선 미술 교육 발전에 관심을 가지고 '2011 개정 미술과 교육과정 시안 공청회'에 참석해 주신 여러분께 감사의 말씀을 올립니다.

교육과학기술부는 2009년 12월 미래 교육과정의 철학을 기조로 한 '2009 개정 교육과정(총론)'을 고시, 발표하였습니다. 2009 개정 교육과정은 미래 지향적인 학교 교육과정의 구성체제와 운영방식을 골자로 하고 있습니다. 또한 교육과학기술부는 이러한 교육과정 개정의 연속선상에서 총론 교육과정을 교육내용과 방법, 평가에서 구현하기 위해 '2011 개정 교과 교육과정의 개정 방향'을 발표하게 되었으며 한국교육과정평가원에서는 교과 교육과정 시안 개발을 위한 정책 연구를 수행하였습니다.

본 연구에서 제시하고 있는 '2011 개정 미술과 교육과정 시안'은 2009 개정 교육과정 총론의 구성체제와 운영방식에 적합하도록 2007년 개정 미술과 교육과정의 내용, 방법, 평가 등을 일부 수정·보완하였습니다.

21세기는 문화 산업이 국가 경쟁력의 기반이 되는 시대로 진입했다고 볼 수 있습니다. 학교 미술 교육은 국가 문화 산업의 인적 자원으로서 문화적 소양을 갖춘 인간 교육의 중심에 서야 할 것입니다. 또한, 학교 미술 교육은 고도의 정보 기술 문명 속에서 건전한 미의식을 갖춘 인간 육성에서도 선도적인 역할을 해야 할 것입니다. 이번 미술과 교육과정 개정에서는 이러한 21세기 사회 문화적 요구들에 대한 학교 미술 교육의 책무성을 강화하고자 하였습니다.

본 연구에서 도출된 개정 시안은 학교 미술 교육의 책무성과 경쟁력을 높이기 위해서 미래지향적으로 개발되었습니다. 그러나 교육과정 개정이 현실적인 여건을 고려하지 않는다면 본 연구 결과는 학교 미술 교육의 발전에 기여하기 어려울 것입니다. 따라서 본 공청회를 통해 초·중등학교 미술 교육 현장에서 애쓰시는 미술 교사와 이들을 교육하는 교사교육자, 미술교육계의 이론적 연구와 실천에 애쓰시는 모든 미술교육 관계자들의 기탄없는 지적과 대안이 제시되기를 바랍니다.

2011년 7월

한국교육과정평가원장 성 태 제

일 정

13:30 ~ 14:00	등 록
14:00 ~ 14:20	개회식 사회 : 박소영(한국교육과정평가원 선임연구위원) 인사말 성태제(한국교육과정평가원 원장)
	〈개정 시안 발표 및 지정 토론〉 사 회 : 박소영(한국교육과정평가원 선임연구위원)
14:20 ~ 15:00	〈주제 발표〉 2011 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구 발 표 : 양윤정(한국교육과정평가원 연구위원)
15:00 ~ 15:15	휴 식
15:15 ~ 16:50	〈지정 토론〉 토 론 1 : 강주희(서울송신초등학교 교사) 토 론 2 : 박정환(광주교육대학교 교수) 토 론 3 : 고헌경(경기계남중학교 교사) 토 론 4 : 김인규(천안오성고등학교 교사) 토 론 5 : 안인기(한양대학교 교수) 토 론 6 : 서순원(강원도교육청 장학사) 토 론 7 : 송희성(계원예술고등학교 교사)
16:50 ~ 18:00	종합 토론 사 회 : 양윤정(한국교육과정평가원 연구위원)

차 례

➔ 주제 발표

2011 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구	3
발표 : 양윤정 (한국교육과정평가원)	

➔ 지정 토론

‘2011 개정 미술과 교육과정 시안’에 대한 토론	69
토론 1 : 강주희 (서울송신초등학교 교사)	
바람직한 미술과 내용 체계를 위한 지적과 제안	72
토론 2 : 박정환 (광주교육대학교 교수)	
‘2011 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구’에 대한 토론	76
토론 3 : 고헌경 (부천계남중학교 교사)	
‘미술과 교육과정 개정 시안’에 대한 토론	82
토론 4 : 김인규 (천안오성고등학교 교사)	
체험, 경험, 망각	87
토론 5 : 안인기 (한양대학교 교수)	
‘2011 개정 미술과 교육과정 시안’에 관한 토론	93
- 고등학교 보통교과 중심으로 -	
토론 6 : 서순원 (강원도교육청 장학사)	
‘미술과 교육과정의 개정 시안’에 대한 토론	96
토론 7 : 송희성 (계원예술고등학교 교사)	

➔ 주제 발표

2011 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구

발표 : 양윤정 (한국교육과정평가원)



2011 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구

양 윤 정(한국교육과정평가원 연구원)

I. 2011 개정 미술과 교육과정의 배경

1. 2009년 국가 수준 교육과정 개정

교육과학기술부는 2009년 새로운 교육과정 총론을 개정, 고시하였다. 2009 개정 교육과정은 미래 교육과정의 취지를 살린 학교 교육과정의 운영을 위해 교육과정 체제를 정비함으로써 2007년 개정 교육과정으로부터 큰 변화를 가져왔다. 2009 개정 교육과정 총론 문서에 제시된 내용을 중심으로 교육과정 구성의 방침, 초, 중, 고등학교 편제와 시간 배당 및 편성·운영 관련 주요 변화는 다음과 같다.

가. 교육과정 구성의 방침

- 가. 배려와 나눔을 실천하는 창의적인 인재를 기를 수 있도록 교육과정을 구성한다.
- 나. 이 교육과정은 초등학교 1학년부터 중학교 3학년까지의 공통 교육과정과 고등학교 1학년부터 3학년까지의 선택 교육과정으로 편성한다.
- 다. 교육과정 편성·운영의 경직성을 탈피하고, 학년 간 상호 연계와 협력을 통한 학교 교육과정 편성·운영의 유연성을 부여하기 위하여 학년 군을 설정한다.
- 라. 공통 교육과정의 교과는 교육 목적상의 근접성, 학문 탐구 대상 또는 방법상의 인접성, 생활양식에서의 연관성 등을 고려하여 교과군으로 재분류한다.
- 마. 선택 교육과정에서는 학생들의 기초영역 학습 강화와 진로 및 적성 등을 감안한 적정 학습이 가능하도록 4개의 교과 영역으로 구분하고, 필수이수단위를 제시한다.
- 바. 학기당 이수 교과목 수 축소를 통한 학습부담의 적정화와 의미 있는 학습활동이 전개 될 수 있도록 집중이수를 확대한다.
- 사. 기존의 재량활동과 특별활동을 통합하여 배려와 나눔의 실천을 위한 '창의적 체험활동'을 신설한다.
- 아. 학교 교육과정 평가, 교과 평가의 개선, 국가 수준의 학업성취도 평가 실시 등을 통해 교육과정 질 관리 체제를 강화한다.

(교육과학기술부, 2009. pp. 1-2)

나. 초등학교 편제와 시간 배당

구분		1~2학년	3~4학년	5~6학년
교과 (군)	국어	국 어 448	408	408
	사회/도덕		272	272
	수학	수 학 256	272	272
	과학/실과		204	340
	체육	바른 생활 128	204	204
	예술(음악/미술)		272	272
	영어	슬기로운 생활 192 즐거운 생활 384	136	204
창의적 체험활동		272	204	204
학년군별 총 수업시간 수		1,680	1,972	2,176

- ① 이 표에서 1시간 수업은 40분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격 등과 학교 실정을 고려하여 탄력적으로 편성·운영할 수 있다.
- ② 학년군 및 교과(군)별 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 한 2년간의 기준수업시수를 나타낸 것이다.
- ③ 학년군별 총 수업시간 수는 최소 수업 시수를 나타낸 것이다.
- ④ 3~4학년의 국어과 기준수업시수는 주5일 수업에 따라 감축된 시간 수이므로 학교에서는 442시간을 기준수업시수로 운영할 수 있다
- ⑤ 실과의 수업 시간은 5~6학년 과학/실과의 수업시수에만 포함된 것이다.

다. 중학교 편제와 편성·운영 중점

1) 편제와 시간 배당

구분		1~3학년
교과 (군)	국어	442
	사회(역사 포함)/도덕	510
	수학	374
	과학/기술·가정	646
	체육	272
	예술(음악/미술)	272
	영어	340
	선택	204
창의적 체험활동		306
총 수업 시간 수		3,366

- ① 이 표에서 1시간 수업은 45분을 원칙으로, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격 등과 학교 실정을 고려하여 탄력적으로 편성·운영할 수 있다.
- ② 학년군 및 교과(군)별 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 한 3년간의 기준수업시수를 나타낸 것이다.
- ③ 총 수업시간 수는 3년간의 최소 수업 시수를 나타낸 것이다.

2) 중학교 교육과정 편성·운영의 중점

- (1) 학교는 학생들이 이수해야 할 3년간의 교과목을 학년별, 학기별로 편성하여 안내한다.
- (2) 교과(군)의 이수 시기와 수업 시수는 학교가 자율적으로 결정할 수 있다.
- (3) 학교의 특성, 학생·교사·학부모의 요구 및 필요에 따라 학교가 자율적으로 교과(군)별 수업 시수를 20% 범위 내에서 증감하여 운영할 수 있다.
- (4) 교육 효과를 높이기 위해 학생의 학기당 이수 교과목 수를 8개 이내로 편성하도록 한다.
- (5) 예술(음악/미술)은 음악과 미술 교과를 중심으로 편성·운영한다.

라. 고등학교 편제와 시간 배당

1) 편제

- (나) 교과는 보통 교과와 전문 교과로 한다.
- ① 보통 교과 영역은 기초, 탐구, 체육·예술, 생활·교양으로 구성하며, 교과(군)는 국어, 수학, 영어, 사회(역사/도덕 포함), 과학, 체육, 예술(음악/미술), 기술·가정/제2외국어/한문/교양으로 한다.
 - ② 전문 교과는 농생명 산업, 공업, 상업 정보, 수산·해운, 가사·실업, 과학, 체육, 예술, 외국어, 국제에 관한 교과로 한다.
- (다) 창의적 체험활동은 자율 활동, 동아리 활동, 봉사 활동, 진로 활동으로 한다.

2) 시간 배당

구분	교과 영역	교과(군)	필수 이수 단위		학교자율 과정
			교과(군)	교과 영역	
교 과 (군)	기초	국어	15 (10)	45 (30)	학생의 적성과 진로를 고려하여 편성
		수학	15 (10)		
		영어	15 (10)		
	탐구	사회 (역사/도덕 포함)	15 (10)	35 (20)	
		과학	15 (10)		
	체육·예술	체육	10 (5)	20 (10)	
		예술 (음악/미술)	10 (5)		
	생활·교양	기술·가정/ 제2외국어/ 한문/ 교양	16 (12)	16 (12)	
	소 계		116(72)		
창의적 체험활동			24		
총 이수 단위			204		

- ① 1단위는 50분을 기준으로 하여 17회를 이수하는 수업량이다.
- ② 1시간의 수업은 50분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격 등과 학교 실정을 고려하여 탄력적으로 편성·운영할 수 있다.
- ③ 필수이수단위의 교과(군) 및 교과 영역 단위 수는 해당 교과(군) 및 교과 영역의 '최소 이수 단위'를 가리킨다.

- ④ 필수이수단위의 () 안의 숫자는 전문교육을 주로 하는 학교, 예체능 등 교육과정 편성·운영의 자율권을 인정받은 학교가 이수할 것을 권장한다.
- ⑤ 총 이수 단위 수는 교과(군)과 창의적 체험 활동의 이수 단위를 합한 것으로, 고등학교 졸업에 필요한 '최소 이수 단위'를 가리킨다.

2. 2009 개정 교육과정에 따른 교과 교육과정 개정 추진¹⁾

가. 추진 개요

- 1) 추진 배경
 - 수업 운영 방식 개선 중심의 '2009 개정 교육과정(총론)'에 이어 수업 내용 개선 중심의 교과 교육과정 개정 추진
 - 미래 사회에 필요한 기초 핵심 역량과 교과 특성을 반영한 창의성 및 인성 내용 강화
- 2) 추진 경과
 - 국가교육과학기술기술회 '제2기 교육과정위원회'의 '실무위원회'에서 교과 교육과정 개정 방향 설정을 위한 포럼 운영과 기초 연구 수행('10.1.22~)
 - 교과 교육과정 개정 방향 마련을 위한 사전 의견 수렴('10.4~6)
 - 국가 교육과학기술자문위원회, '세계 중심 국가를 향한 인재육성 방안' 발표(VIP 보고, '10.11.19)
 - 교과 교육과정 개정 방향 설정 토론회 개최
 - 교육과정심의회(운영위원회) 개최('11.1.18)
 - 교과 교육과정 개정 방향 발표('11. 1. 26, 보도자료)

나. 교과 교육과정 개발 방향

- 1) 2007 개정 교육과정 개선 요구 사항 반영
- 2) 2009 개정 교육과정 체제에 적합한 개발
 - 학년군 단위 개발
 - '2009 개정 교육과정(총론)'의 학교급별 편제와 시수배당에 제시된 학년군 단위에 따라 교육과정 개발
 - 공통교육과정 기간 재설정을 고려한 내용 개발
 - 기존의 공통 교육과정 기간이 10년에서 9년으로 조정됨에 따라 필수학습요소는

1) 교육과학기술부(2011). 교과 교육과정 개발 방향. 교과 교육과정 개정 연구진 및 학습연구년 교사 워크숍 자료(2011. 3) pp. 1-10 의 내용을 발췌함.

공통 교육과정 기간(초1~중3)에 심화학습요소는 선택 교육과정 기간(고1~고3)에 재배치

- 중학교 3학년까지를 공통교육 완성형으로 교육과정 개발

○ 고교 선택과목 재구조화를 고려한 교육과정

- 기초와 전문교과를 제외한 모든 과목을 5단위 기준으로 내용 조정 개발

- 교과(군)별 선택과목 교육과정 기준의 실효화

- 학습자간 성취도 차이를 고려한 최적의 학습 기회가 부여되도록 선택과목 간의 내용 체계와 위계성 고려(일반과목은 보통의 일반계 고등학생, 심화과목은 전문 교육 대상 또는 일반계 중 심화학습에 적합하게 구성)

3) 교육과정 내용의 적정화 및 연계성 강화

○ 교육과정 내용의 양과 수준의 적정화

○ 교육과정 내용의 연계성 강화

4) 국가·사회적 요구사항의 반영

○ 창의성·인성교육 강화

○ 기후 환경 변화 등 녹색성장교육 및 국가정체성교육 강화

○ 교과별 특성을 감안한 국가·사회적 요구사항 반영

다. 2011 미술과 교육과정 개정 시안 개발

1) 연구내용 및 범위

○ 초·중학교 공통 교육과정의 '미술' 교과 교육과정과 고등학교 선택 교육과정에서의 미술 교과(보통교과 및 전문교과) 교육과정 개발

- 초·중학교 미술 교과 교육과정 : 3개 학년군

※ 초3~4, 초5~6, 중1~3의 '미술' 교육과정

- 고등학교 미술 교과(보통교과) 교육과정 : 2과목

※ 미술창작, 미술문화

- 고등학교 미술 교과(전문교과) 교육과정 : 8과목

※ 드로잉, 미술이론, 미술사, 평면조형, 입체조형, 디자인·공예, 영상미술 미술 전공실기

○ 창의·인성교육, 녹색성장교육, 다문화·글로벌사회에 적합한 국가정체성 교육 등 미술교과 관련 국가·사회적 요구사항 반영

- 창의·인성교육은 교과내용보다는 가치·태도와 관련된 것으로 수업과 평가의 방법적인 측면에서의 개선을 강조해서 반영

- 국가정체성 및 녹색성장교육은 학습량이 확대되지 않게 미술과와 관련성이 높은 내용을 통합하여 반영하되, 학습자의 발달단계를 고려하고 당면한 삶의 문제 혹은 관심사와 연결되도록 내용요소와 관련된 실제의 활동으로 제시
- 학년군간·교과간 내용 연계성 강화 및 양과 수준의 적정화
 - 학년군·교과군을 고려한 최소 필수학습내용을 정선함으로써 교과 내용을 약 20% 정도 감축 조정
- 보통교과의 선택과목은 교과목별 성취수준을 명확하고 구체적으로 제시
- 학습자의 수준과 관심을 고려한 교과내용 구성으로 수업 혁신 및 창의력 신장 교육 강화
- 현장 교사와의 연구 협력 등을 통해 현장 적합성 높은 교과 교육과정 연구

2) 연구방법

- 현행 미술 교과목들의 내용 분석을 통한 양과 수준의 적합성 및 학년군/타교과 간 내용 중복 및 연계성 등 검토
 - 기존 학년별 교육과정 개발 방식에서 학년군별 개발방식으로 전환
 - 공통교육과정 기간 조정(10학년→9학년)에 따른 공통과목과 선택과목간의 내용 재조정 및 연계성 확보
- 확정·발표된 교과 교육과정 개정 방향에 적합한 미술과 교육과정 개발
 - 국가·사회적 요구사항 반영 및 내용의 적정화와 연계성 확보
 - 새로이 조정된 선택과목명에 부합한 교과 교육과정 개발 등
- 교과 전문가 및 현장 교원 협의를 통한 다각적 의견 수렴
 - 현장 교사와의 적극적 연계를 통한 교육과정의 현장 적합성 제고

3) 연구 개발 일정

일정	시기	추진 내용
정책 연구 공모 정책 연구 계약	3월	계획서 제출 계약
연구진 구성 및 연구 방향 설정	3월	연구진 협의회 개최(3회) 외부 전문가 협의회 개최(2회)
초, 중학교 교육과정 시안 개발	4월	연구진 협의회 개최(5회)
고등학교 선택과목 시안 개발	5월	연구진 협의회 개최(4회)
현장 적합성 검토	6월	현장 적합성 검토
초, 중, 고 교육과정 시안 검토 및 수정	4-7월	외부 전문가 협의회 개최(10회) 공청회 개최(1회) 연구진 협의회 개최(3회)
심의회	7월	심의회 개최(1회)
교육과정 시안 제출	7월	교육과학기술부 교육과정 심의회 개최
교육과정 고시	8월 예정	교육과학기술부 고시

Ⅱ. 2011 개정 미술과 교육과정 시안 개요

1. 교육과정 문서 체제 변화²⁾

가. 미술과 교육과정 문서에 총론의 추구하는 인간상, 학교 급별 목표 포함

나. '성격' 항목 삭제

- 현행의 '성격'항을 삭제하고 '목표'를 '교과 목표'로 수정함.
- '교과 목표'에 성격에 해당하는 교과 교육의 의미와 목적 등을 포함시켜 구성함.

다. 학년 군별 목표 삭제

- 현행에서는 총괄 목표와 학년 군별 목표를 제시하였으나 개정에서는 학년 군별 목표를 삭제하고 '4. 내용 영역과 기준'에 학교 급별 성취기준으로 제시함.

<표 II-1> 개정 시기별 교육과정 문서 체제 변화

7차	2007 개정	2011 개정 예정
1. 성격 2. 목표 - 총괄 목표 3. 내용 4. 교수 학습 방법 5. 평가	1. 성격 2. 목표 - 총괄 목표 - 학년 군별 목표 3. 내용 4. 교수 학습 방법 5. 평가	1. 추구하는 인간상(총론) 2. 학교 급별 목표(총론) 3. 교과 목표(성격과 목표) 4. 내용 영역과 기준 5. 교수 학습 방법 6. 평가

2. 2009 개정 교육과정 구성 체제 및 방침에 따른 변화

가. 공통 교육과정 시기 조정에 따른 학년 군 수준 조정

- 공통 교육과정에서 고등학교 단계가 사라짐에 따른 학년 군별 내용의 수준 조정이 필요하게 됨.
- 초등학교 5, 6학년과 중학교 내용을 일부 상향 조정함.

2) 교육과학기술부(2011). 교과 교육과정 개발 방향. 교과 교육과정 개정 연구진 및 학습연구년 교사 워크숍 자료, p. 14

<표 II-2> 학년 군별 수준 변화

개정 시기	2007년 개정	2011 개정	비고
학년 군별 수준	<ul style="list-style-type: none"> - 초등학교 3, 4학년 : 감각 중심의 학습 경험 - 초등학교 5, 6학년 : 기초 개념 및 기능 중심의 학습 경험 - 중학교 1, 2, 3학년 : 활용 및 문제 해결 능력 중심의 학습 경험 - 고등학교 1학년 : 비판적 사고 중심의 학습 경험 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등학교 3, 4학년 : 감각 중심의 학습 경험 - 초등학교 5, 6학년 : 기초 개념 및 기능, 활용 중심의 학습 경험 - 중학교 1, 2, 3학년 : 활용 및 문제 해결, 비판적 사고 중심 학습 경험 	<ul style="list-style-type: none"> - 공통 교육과정이 1년 축소됨에 따른 학년 군 수준 조정이 필요하게 됨. - 중학교 단계가 공통 교육의 마지막 단계이므로 미술 교과와 최종 도달 단계인 비판적 사고력 부분을 일부 포함하게 됨.

나. 학습량 20% 감축에 따른 내용 조정

- 표현 영역의 중영역 수 축소('표현 과정'을 '표현 방법'에 통합)

다. 선택 교육과정의 선택과목 재구조화에 따른 과목별 내용 재구성

- 보통 교과와 선택과목이 3과목에서 2과목으로 조정됨
- 미술과 삶, 미술 감상 내용을 미술 문화 과목의 내용에 통합하는 방안 채택

<표 II-3> 고등학교 보통교과 선택과목의 내용 체계 변화

개정 시기	2007년 개정		2011 개정(안)	비고
보통 교과 선택 과목 내용 체계	<미술과 삶> (1) 미술의 기능 (가) 미술과 언어 (나) 미술과 디자인 (2) 미술의 변천 (가) 미술의 의미 (나) 미술과 테크놀로지 (3) 미술의 확장 (가) 미술과 직업 (나) 미술과 통합	<미술 감상> (1) 관찰과 반응 (가) 직관적 감상 (나) 현장 체험 (2) 분석과 해석 (가) 조형적 특성 이해 (나) 미술가 탐구 (다) 맥락적 이해 (3) 판단과 활용 (가) 미술 비평 (나) 감상의 활용	<미술 문화> (1) 미술의 기능 (가) 미술과 소통 (나) 미술과 생활 (2) 미술의 감상 (가) 분석과 해석 (나) 판단과 비평 (3) 미술의 확장 (가) 미술과 직업 (나) 미술과 통합	- 선택과목 수 축소 및 과목명 변경에 따라 기존 과목의 통합이 필요하게 됨.
	<미술 창작> (1) 주제와 발상 (가) 표현 주제 (나) 발상과 표현		<미술 창작> 작동	- 내용 체계 동일함.

	(2) 매체와 표현 (가) 평면 표현 (나) 입체 표현 (다) 매체의 확장 (3) 분석과 적용 (가) 작품 분석 (나) 작품의 재발견	<미술 창작> 좌동	- 내용 체계 동일함.
--	--	-------------------	--------------

- 전문 교과와 선택과목이 9과목에서 8과목으로 조정됨
- 일부 과목명 변경

<표 II-4> 고등학교 전문교과 선택과목 변화

개정시기	2007년 개정	2009 개정(안)	비고
전문 교과 선택 과목	미술 이론 미술사 소 묘 기초 회화 기초 조소 기초 디자인·공예 미술 전공 실기 영상 매체와 미술 미술 감상과 비평	미술 이론 미술사 드로잉 평면 조형 입체 조형 디자인·공예 미술 전공 실기 영상 미술	- 기초 연구* 결과에 따라 일부 과목명 변경 - 선택 과목 수 축소에 따라 '미술 감상과 비평'을 '미술 이론'에 통합시킴

* 박순경 외(2011). 2009 개정 교육과정에 따른 고등학교 선택과목 재구조화 방안

3. 2007년 미술과 내용 체계 부분 수정

가. 미적 체험 영역 개선

- 변경 내용
 - 대영역명 변경 : 미적 체험 → 체험
 - 중영역명 변경 : 자연 환경 → 지각, 시각 문화 환경 → 소통
- 변경 이유
 - 미적 체험의 도입은 미학적 철학적 사고로서 미술을 제시하는 데 긍정적인 효과를 가져왔으나 여전히 적절한 개념이 확립되지 못하고 실제적인 수업으로 변환할 수 있는 구체적인 필수 학습 요소를 제시하지 못했다는 지적

- 미적 체험을 '체험'으로 바꿈으로써 미적 인식이 모든 영역에서 요구되는 요소로 다루어질 수 있도록 함과 동시에 미술의 체험적, 실천적, 활동적 성격을 부각시킬 수 있음.
- 2007년 개정 내용에서 시각 문화에 대한 중요성을 인식하고 중영역명을 '자연 환경'과 '시각 문화 환경'으로 제시하였으나 미적 체험의 중영역명이 학습 대상을 제한할 수 있으며, 초등학교 3, 4학년 단계에서는 자연 환경과 시각 문화 환경의 학습 내용이 대상의 조형성 지각이라는 동일한 내용으로 구성되는 문제점
- 체험 영역의 주요 활동인 '지각'과 '소통'으로 중영역을 구분함.
- 현재 교육과정에서 지각의 대상은 주로 외부 세계의 대상이나 현상에 국한되고 있어서 학습자와 괴리된 체험이 될 수 있다는 문제를 개선하기 위해서 지각의 대상을 외부 세계 뿐만 아니라 내면 세계를 포함시킴으로써 학습자가 세상과 자신의 상호 작용에 의해 세계를 인식하는 영역으로 구성함.
- 현재 교육과정의 '시각 문화 환경' 영역을 '소통'이라는 가치에 초점을 두고 내용을 수정하였으며 소통의 소영역은 생활 속에서 미술의 역할과 의미를 이해하고 활용하며, 시각 이미지의 정보 전달 방식을 이해하고 활용하는 내용으로 구성함.

나. 표현 영역 개선

○ 변경 내용

- 중영역수 축소 : 4개 → 3개
- 표현 과정이 표현 방법에 통합됨.

○ 변경 이유

- 2009 개정 교육과정의 교과별 교육과정 20% 학습량 감축 지침에 따라 중영역수가 가장 많은 표현에서 중영역 통합 조정함.

다. 감상 영역 개선

○ 변경 내용

- 중영역명 변경 : 미술 작품, 미술 문화 → 미술 비평, 미술사

○ 변경 이유

- 시각 문화를 미적 체험에, 미술 문화를 감상에 포함시킴으로써 대영역별 내용 범주가 중복될 수 있다는 문제점 파악
- 개선 방안으로 감상 영역의 핵심 가치를 '역사, 문화적 맥락에서 미술에 대한 이해(미술사)'와 '종합적인 감상을 통한 미적 판단(미술 비평)'으로 구성하게 됨.

<표 II-5> 교육과정 개정 시기별 미술과 내용 체계 비교(대영역과 중영역)

7차	2007년 개정	2011 개정 시안(예정)
가. 내용 체계 1. 미적 체험 ◦ 자연미 ◦ 조형미 ◦ 미술과 생활(중학교부터) ◦ 미술과 문화(고등학교부터) 2. 표현 ◦ 주제 표현 ◦ 표현 방법 ◦ 조형 요소와 원리 ◦ 표현 재료와 용구 3. 감상 ◦ 서로의 작품 감상 ◦ 미술품 감상 ◦ 미술 문화 유산 이해(중학교부터)	가. 내용 체계 1. 미적 체험 ◦ 자연 환경 ◦ 시각 문화 환경 2. 표현 ◦ 주제 표현 ◦ 표현 방법 ◦ 조형 요소와 원리 ◦ 표현 과정 3. 감상 ◦ 미술 작품 ◦ 미술 문화	가. 내용 체계 1. 체험 ◦ 지각 ◦ 소통 2. 표현 ◦ 주제 표현 ◦ 표현 방법 ◦ 조형 요소와 원리 3. 감상 ◦ 미술사 ◦ 미술 비평

4. 교육과정 해설서 기능 일부 반영

○ 변경 내용

- 소영역별 의미와 활동의 예를 제시함.

○ 변경 이유

- 2011 개정 교육과정에 따른 해설서를 제작하지 않는다는 정책 방향에 따라 소영역의 의미와 활동의 예를 제시함.
- 체험의 지각 영역의 성취기준 예시

① 자연물과 인공물을 다양한 감각으로 탐색하기

몸의 다양한 감각을 활용하여 주변의 자연물과 인공물을 탐색하고 지각한다.

(활동의 예)

- 오감을 활용하여 대상을 탐색한다.
- 대상을 공감각적으로 지각하고 느낌을 이야기한다.

Ⅲ. 2011 개정 미술과 교육과정 시안

<공통교육과정 >

- 미술

<선택교육과정>

1) 고등학교 보통교과 선택과목

- 미술 문화
- 미술 창작

2) 고등학교 전문교과 선택과목

- 미술 이론
- 미술사
- 드로잉
- 평면 조형
- 입체 조형
- 디자인 · 공예
- 미술 전공 실기
- 영상 미술

<공통교육과정>

미 술

1. 추구하는 인간상(총론)

우리나라의 교육은 홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고, 자주적 생활 능력과 민주 시민으로서 필요한 자질을 갖추게 하여 인간다운 삶을 영위하게 하고, 민주 국가의 발전과 인류 공영의 이상을 실현하는 데 이바지하게 함을 목적으로 하고 있다.

이러한 교육 이념을 바탕으로, 이 교육과정이 추구하는 인간상은 다음과 같다.

- 가. 전인적 성장의 기반 위에 개성의 발달과 진로를 개척하는 사람
- 나. 기초 능력의 바탕 위에 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람
- 다. 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 품격있는 삶을 영위하는 사람
- 라. 세계와 소통하는 시민으로서 배려와 나눔의 정신으로 공동체 발전에 참여하는 사람

2. 학교 급별 교육 목표(총론)

가. 초등학교 교육목표

초등학교의 교육은 학생의 학습과 일상생활에 필요한 기초 능력 배양과 기본 생활 습관을 형성하는 데 중점을 둔다.

- (1) 풍부한 학습 경험을 통해 몸과 마음이 건강하고 균형 있게 자랄 수 있도록 하며, 다양한 일의 세계에 대한 기초적인 이해를 한다.
- (2) 학습과 생활에서 문제를 인식하고 해결하는 기초 능력을 기르고, 이를 새롭게 경험할 수 있는 상상력을 키운다.
- (3) 우리 문화에 대해 이해하고, 문화를 향유하는 올바른 태도를 기른다.
- (4) 자신의 경험과 생각을 다양하게 표현하며 타인과 공감하고 협동하는 태도를 기른다.

나. 중학교 교육목표

중학교의 교육은 초등학교 교육의 성과를 바탕으로, 학생의 학습과 일상 생활에 필요한 기본 능력을 배양하며, 다원적인 가치를 수용하고 존중하는 민주시민의 자질 함양에 중점을 둔다.

- (1) 심신의 건강하고 조화로운 발달을 추구하며, 다양한 분야의 경험과 지식을 익혀 적극적으로 진로를 탐색한다.
- (2) 학습과 생활에 필요한 기초 능력과 문제 해결력을 바탕으로 창의적 사고력을 기른다.
- (3) 자신을 둘러싼 세계에 대한 경험을 토대로 다양한 문화와 가치에 대한 이해를 넓힌다.
- (4) 다양한 소통능력을 기르고 민주시민으로서의 자질과 태도를 갖춘다.

3. 교과 목표

미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하고, 시각 이미지를 통해 다른 사람과 소통하여, 자신과 세계를 이해하는 예술의 한 영역이다. 또, 미술은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고, 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌할 수 있다.

미술 교과 교육의 목표는 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러 미술 문화를 향수할 수 있도록 하는 데 있다.

첫째, 생활 속에서 자신과 주변 세계에 대한 미적 감수성을 기른다.

둘째, 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.

셋째, 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.

넷째, 미술을 생활화하여 미술 문화를 애호하고 존중하는 태도를 기른다.

4. 내용의 영역과 기준

가. 내용 체계

영역	초등학교		중학교
	3, 4학년	5, 6학년	7, 8, 9학년
체 험	(1) 지각 주변 환경에 대한 느낌과 생각을 다 양한 활동을 통하여 탐색하기	(1) 지각 주변 환경과 자신의 내면을 관찰하 고 특징을 이해하기	(1) 지각 주변 환경과의 관계 속에서 대상과 자 신을 이해하고 조화를 발견하기
	(2) 소통 생활 속에서 시각 문화를 탐색하고 경험하기	(2) 소통 시각 문화의 소통 방식을 이해하고 활용하기	(2) 소통 시각 문화의 사회적 가치를 이해하고 참여 방안을 모색하기
표 현	(1) 주제 표현 다양한 주제를 탐색하여 자유롭게 표현하기	(1) 주제 표현 체계적인 발상을 통해 주제의 특징 과 느낌을 효과적으로 표현하기	(1) 주제 표현 창의적인 발상을 통해 주제의 특징과 목적을 표현하기
	(2) 표현 방법 기본적인 재료와 용구, 표현 방법을 탐색하여 표현하기	(2) 표현 방법 여러 가지 표현 방법의 특징을 이해 하고 효과적으로 표현하기	(2) 표현 방법 표현 방법과 매체를 창의적으로 활용 하고 계획을 세워 표현하기
	(3) 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리를 탐색하여 표현하기	(3) 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리의 특징을 이해하 고 효과적으로 표현하기	(3) 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리의 시각적 효과를 이 해하고 창의적으로 표현하기
감 상	(1) 미술사 미술의 시대적, 지역적 배경에 흥미 와 관심 갖기	(1) 미술사 미술의 시대적, 지역적 특징을 알아보 고 문화적 전통의 중요성을 이해하기	(1) 미술사 미술의 변천 과정과 가치를 문화적 맥 락에서 이해하기
	(2) 미술 비평 미술 작품에 흥미와 관심 갖기	(2) 미술 비평 미술 비평 활동의 과정과 방법을 익 히기	(2) 미술 비평 미술 작품의 의미와 역할을 이해하고 가치를 판단하기

나. 성취 기준

1) 학교 급별 성취 기준

가) 초등학교

- (1) 자신과 주변 환경에서 미적 특징을 발견하고 활용한다.
- (2) 다양한 탐색 활동을 통하여 표현의 특징과 방법을 이해하고 효과적으로 표현한다.
- (3) 미술 작품의 특징과 배경을 이해하고 감상한다.

나) 중학교

- (1) 자신과 주변 환경과의 관계를 이해하고 미술 문화 활동에 참여한다.
- (2) 표현 활동의 탐색과 확장을 통하여 창의적으로 표현한다.
- (3) 미술의 의미를 문화적 맥락에서 이해하고 미술 작품의 가치를 판단한다.

2) 영역별 성취 기준

가) 3, 4학년

(1) 체험

(가) 지각

주변 환경에 대한 느낌과 생각을 다양한 활동을 통하여 탐색한다.

① 자연물과 인공물을 다양한 감각으로 탐색하기

몸의 다양한 감각을 활용하여 주변의 자연물과 인공물을 탐색하고 지각한다.

(활동의 예)

- 오감을 활용하여 대상을 탐색한다.
- 대상을 공감각적으로 지각하고 느낌을 이야기한다.

② 주변 환경에 대한 자신의 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타내기

주변 환경에 관심을 가지고 자신의 느낌과 생각을 나타낸다.

(활동의 예)

- 주변의 시각적 대상에서 연상되는 이미지나 단어들에 대해 이야기를 나눈다.
- 주변의 시각적 대상이나 현상이 주는 느낌을 여러 가지 방법으로 나타낸다.

(나) 소통

생활 속에서 시각 문화를 탐색하고 경험한다.

① 생활 속에서 활용되는 미술에 관심 갖기

생활 속에서 미술이 활용되는 예를 찾아보고 다양한 시각 문화에 관심을 갖는다.

(활동의 예)

- 생활 용품, 생활 공간, 영상물 등에서 미술이 활용되는 예를 찾아본다.
- 미술이 활용된 지역의 축제, 공연, 행사 등에 참여한다.

② 느낌과 생각을 간단한 시각 이미지로 나타내기

- 자신의 느낌과 생각을 기호, 상징 등 간단한 시각 이미지로 나타낸다.

(활동의 예)

- 느낌과 생각을 전달할 수 있는 형과 색, 기호, 상징 등을 그림이나 사진에서 찾아본다.
- 간단한 기호, 상징 등으로 자신의 느낌과 생각을 나타내고 서로 이야기한다.

(2) 표 현

(가) 주제 표현

다양한 주제를 탐색하여 자유롭게 표현한다.

① 자유로운 발상을 통해 미술의 다양한 주제를 탐색하기

· 다양한 미술 작품의 주제를 알고 자신이 표현해 보고 싶은 주제를 탐색한다.

(활동의 예)

- 관찰, 경험, 상상 등의 방법으로 표현된 다양한 주제의 작품을 찾아본다.
- 자유로운 발상을 통해 자신이 표현하고 싶은 주제를 생각해 본다.

② 주제를 자유롭게 표현하기

· 관찰, 경험, 상상 등의 방법으로 주제를 자유롭게 표현한다.

(활동의 예)

- 주변의 대상을 관찰하여 표현한다.
- 느낌과 생각을 자유롭게 표현한다.

(나) 표현 방법

기본적인 재료와 용구, 표현 방법을 탐색하여 표현한다.

① 기본적인 재료와 용구의 사용 방법을 익히기

· 표현 활동에서 주로 다루어지는 기본적인 재료와 용구를 알고 올바른 사용 방법을 익힌다.

(활동의 예)

- 기본적인 표현 재료와 용구를 알아본다.
- 재료와 용구의 올바른 사용 방법을 익힌다.

② 재료와 용구에 따른 표현 방법을 탐색하여 표현하기

· 재료와 용구에 따른 기본적인 표현 방법을 익히고, 이를 활용하여 표현한다.

(활동의 예)

- 재료의 기본적인 표현 효과를 탐색하여 표현한다.
- 용구의 기본적인 활용 방법을 탐색하여 표현한다.

(다) 조형 요소와 원리

조형 요소와 원리를 탐색하여 표현한다.

① 주변 환경에서 조형 요소와 원리를 탐색하기

- 주변 환경에서 다양한 조형 요소와 원리를 탐색한다.
- (활동의 예)
 - 자연물이나 인공물에서 다양한 조형 요소를 찾아본다.
 - 자연물이나 인공물에서 다양한 조형 원리를 찾아본다.

② 조형 요소와 원리를 활용하여 자유롭게 표현하기

- 주변 환경에서 발견한 조형 요소와 원리를 활용하여 표현한다.
- (활동의 예)
 - 여러 가지 색의 느낌을 알고 표현한다.
 - 자연물이나 인공물에서 찾은 선이나 형으로 화면을 구성한다.

(3) 감 상

(가) 미술사

미술의 시대적, 지역적 배경에 흥미와 관심을 가진다.

① 미술 작품과 배경에 관하여 알아보기

- 미술 작품과 미술가에 대한 구체적인 사례를 통해서 미술 작품의 시대적, 지역적 배경에 관심을 가진다.
- (활동의 예)
 - 관심 있는 미술 작품을 찾아본다.
 - 미술 작품을 누가, 언제, 어디서, 왜 만들었는지 알아본다.

② 주변에서 전통 미술품을 찾아보기

- 지역의 미술관, 박물관, 유적지 등에서 전통 미술 문화 유산을 찾아본다.
- (활동의 예)
 - 옛 건축물이나 공예품, 회화, 조각 작품 등을 찾아본다.
 - 지역의 박물관에서 전통 미술품을 찾아보고 그 특징을 그림이나 말, 글로 나타낸다.

(나) 미술 비평

미술 작품에 흥미와 관심을 가진다.

① 미술의 기본적인 용어를 이해하기

- 회화, 조소, 디자인, 공예, 건축 등의 미술 작품을 설명하는 데 필요한 용어와 뜻을 이해한다.

(활동의 예)

- 기본적인 미술 용어를 알아본다.
- 미술 작품을 통해 미술 용어를 이해한다.

② 미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 설명하기

- 미술 작품을 감상하고 자신의 느낌과 생각을 말이나 글로 설명한다.

(활동의 예)

- 자신과 친구들의 작품에 대한 느낌과 생각을 자유롭게 이야기한다.
- 미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 글로 써 본다.

③ 미술 작품을 감상할 때의 올바른 태도에 관하여 알아보기

- 미술 작품에 대한 다양한 의견을 존중하고 미술 작품을 소중히 여기는 태도를 기른다.

(활동의 예)

- 미술 작품에 대한 서로의 느낌과 생각을 존중한다.
- 감상 활동에 흥미와 관심을 가지고 작품을 소중히 여긴다.

나) 5, 6학년

(1) 체 험

(가) 시각

주변 환경과 자신의 내면을 관찰하고 특징을 이해한다.

① 자연물과 인공물을 관찰하고 시각적 특징을 이해하기

- 주변의 자연물과 인공물의 시각적 특징을 발견하고 이해한다.

(활동의 예)

- 대상을 주의 깊게 관찰하고 시각적 특징과 느낌에 관하여 이야기를 나눈다.
- 다른 교과 지식을 활용하여 주변의 대상이 가지는 시각적 특징을 이해한다.

② 자신에 대한 느낌과 생각을 다양한 방법으로 탐색하고 나타내기

- 자신의 내면을 시각 이미지를 활용하여 탐색하고 다양한 방법으로 표현한다.
(활동의 예)
 - 자신의 기억, 감정, 생각을 나타내는 시각 이미지를 찾아보고 이야기를 나눈다.
 - 일상생활 속에서 갖게 되는 느낌과 생각을 글, 그림, 소리, 몸짓 등 다양한 방법으로 표현한다.

(나) 소통

시각 문화의 소통 방식을 이해하고 활용한다.

① 다양한 목적과 의도를 반영한 시각 문화를 찾아보기

- 주변 환경에서 다양한 시각 문화의 예를 찾아서 제작 목적, 의도 등을 알아본다.
(활동의 예)
 - 다양한 목적과 의도를 반영한 시각 문화의 예를 찾아본다.
 - 시각 문화가 일상생활에 미치는 영향을 알아본다.

② 시각 이미지의 의미 전달 방식을 이해하고 활용하기

- 여러 가지 시각 이미지에서 의미를 효과적으로 전달하기 위해 사용하는 방법을 이해하고 활용한다.
(활동의 예)
 - 여러 가지 시각 이미지의 의미 전달 방식을 알아본다.
 - 의미를 전달하기 위한 여러 가지 기호, 상징 등을 만들어본다.

(2) 표 현

(가) 주제 표현

체계적인 발상을 통하여 주제의 특징과 느낌을 효과적으로 표현한다.

① 체계적인 발상을 통해 주제를 발전시키기

- 다양한 자료를 탐색하여 표현 의도와 아이디어를 체계적으로 발전시킨다.
(활동의 예)
 - 주제와 관련된 다양한 자료를 수집하고 분석한다.
 - 다양한 방법으로 주제의 특징과 느낌을 구체화한다.

② 주제의 특징과 느낌을 효과적으로 표현하기

- 표현 의도가 전달되도록 주제의 특징과 느낌을 강조하여 표현한다.

(활동의 예)

- 주제의 특징과 느낌을 효과적으로 나타낼 수 있는 조형 요소와 원리를 적절하게 활용한다.
- 주제 표현에 적합한 재료와 용구, 표현 방법 등을 모색하여 표현한다.

(나) 표현 방법

여러 가지 표현 방법의 특징을 이해하고 효과적으로 표현한다.

① 평면, 입체, 영상 등의 특징과 표현 효과를 알고 여러 가지 표현 방법을 탐색하기

- 평면, 입체, 영상 등의 여러 가지 표현 형식의 특징과 표현 효과를 알고 다양한 표현 방법을 탐색한다.

(활동의 예)

- 평면, 입체, 영상 등의 표현 형식의 특징을 안다.
- 평면, 입체, 영상 등의 표현 효과를 알고 방법을 익힌다.

② 여러 가지 재료와 용구, 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하여 표현하기

- 표현 방법에 적합한 재료와 용구, 표현 과정을 탐색하고 표현 효과를 살려 표현한다.

(활동의 예)

- 표현 방법에 적합한 재료와 용구, 표현 과정을 탐색하여 표현한다.
- 표현 방법에 따른 표현 과정과 유의점을 알고 표현한다.

(다) 조형 요소와 원리

조형 요소와 원리의 특징을 이해하고 효과적으로 표현한다.

① 조형 요소와 원리의 특징을 이해하기

- 조형 요소와 원리의 종류를 알고 느낌을 탐색한다.

(활동의 예)

- 조형 요소의 종류와 느낌을 알아본다.
- 조형 원리의 종류와 표현 효과를 탐색한다.

② 조형 요소와 원리를 활용하여 효과적으로 표현하기

· 조형 요소와 원리의 특징을 이해하고 표현 방법에 활용한다.

(활동의 예)

- 평면, 입체 표현에 적합한 조형 요소와 원리로 표현한다.
- 영상 표현에 적합한 조형 요소와 원리로 표현한다.

(3) 감 상

(가) 미술사

미술의 시대적, 지역적 특징을 알아보고 문화적 전통의 중요성을 이해한다.

① 다양한 시대와 지역의 미술이 지닌 특징을 알아보기

· 시대와 지역에 따른 미술 작품의 다양한 특징을 이해한다.

(활동의 예)

- 과거와 현재, 우리나라와 다른 나라의 미술 작품을 찾아서 특징을 비교해 본다.
- 미술 작품의 시대적, 지역적 배경을 조사하고 미술 작품의 주제와 형식에서 이러한 환경적 요인이 어떻게 드러나는지 알아본다.

② 우리나라 미술의 시대별 특징과 변천 과정을 알아보고 문화적 전통의 중요성을 이해하기

· 우리나라 역사에서 대표적인 작품을 찾아보고 문화적 전통의 흐름을 이해한다.

(활동의 예)

- 회화, 조소, 공예, 건축 등 다양한 분야에서 시대별 양식과 배경을 알아본다.
- 우리나라의 문화적 전통이 계승된 사례를 조사하고 이에 대해 토론한다.

(나) 미술 비평

미술 비평 활동의 과정과 방법을 익힌다.

① 미술 작품의 감상 관점과 방법을 이해하기

· 미술 작품 감상에 활용되는 다양한 관점과 방법을 이해한다.

(활동의 예)

- 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 사회 문화적 배경 등 다양한 감상 관점을 알아본다.
- 분석적 또는 종합적 감상, 비교 또는 단독 감상, 형식 또는 주제 감상 등 다양한 감상 방법을 알아본다.

② 미술 작품의 특징과 의미를 찾아 설명하기

- 미술 작품의 내용과 형식을 분석하고 미술 용어를 활용하여 설명한다.

(활동의 예)

- 미술 작품의 주제, 표현 의도, 표현 방법, 조형 요소와 원리 등을 분석한다.
- 미술 용어를 활용하여 미술가와 작품에 관하여 토론한다.

③ 전시회를 관람하고 감상문 작성하기

- 전시회를 관람하고 전시 의도와 특징에 관하여 감상문을 작성한다.

(활동의 예)

- 올바른 태도로 전시회를 관람한다.
- 전시 의도와 특징을 알아보고 감상문을 작성한다.

다. 중학교

(1) 체험

(가) 지각

주변 환경과의 관계 속에서 대상과 자신을 이해하고 조화를 발견한다.

① 자연물과 인공물의 조화에 관하여 이해하기

- 주변 환경에서 다양한 자연물과 인공물의 관계를 탐구하고 조화를 이루는 방식을 이해한다.

(활동의 예)

- 주변 환경에 따른 대상의 기능과 형태를 이해한다.
- 인간 생활을 고려한 생태 환경을 만들 수 있는 방안을 모색한다.

② 자신과 외부 세계의 관계를 탐구하고 나타내기

- 시각적 이미지를 통하여 자신과 주변의 사회적 관계를 탐구하고 의미를 부여한다.

(활동의 예)

- 자신과 타인의 관계를 나타내는 시각 이미지를 수집하고 이야기를 나눈다.
- 자신의 사회적 역할에 관하여 토론하고 시각적 이미지로 나타낸다.

(나) 소통

시각 문화의 사회적 가치를 이해하고 참여 방안을 모색한다.

① 시각 문화에 반영된 생활 양식과 사고 방식을 이해하기

- 사회 구성원의 생활 양식과 사고 방식이 시각 문화에 반영되어 있음을 이해한다.
- (활동의 예)
- 서로 다른 집단이나 사회의 시각 문화를 비교함으로써 생활 양식과 사고 방식의 차이를 안다.
 - 현대 사회에서 시각 문화와 관련된 다양한 직업을 알아보고 역할과 기능을 이해한다.

② 시각 이미지를 활용하여 사회·문화적 의미를 전달하기

- 사회·문화적 이슈에 대한 자신의 의견이나 주장을 시각 이미지를 활용하여 전달한다.
- (활동의 예)
- 사회 문화적 이슈를 나타내는 시각 이미지를 찾아본다.
 - 시각 이미지를 활용하여 사회 문화적 상황에 대한 자신의 의견이나 주장을 설득력 있게 나타낸다.

(2) 표 현

(가) 주제 표현

창의적인 발상을 통해 주제의 특징과 목적을 표현한다.

① 새롭고 다양한 관점에서 주제를 설정하기

- 새로운 관점으로 대상을 바라보거나 아이디어를 발전시켜 주제를 설정한다.
- (활동의 예)
- 일상적인 대상이나 사건을 새롭게 해석해 본다.
 - 개인적·사회적 관심을 주제로 발전시킨다.

② 주제의 특징, 의도, 목적을 창의적으로 표현하기

- 표현 방법의 확장을 통해 주제의 특징, 의도, 목적을 창의적으로 표현한다.
- (활동의 예)
- 주제의 특징을 창의적으로 나타낼 수 있는 표현 방법을 모색한다.
 - 표현 의도, 목적에 적합한 조건들을 탐색한다.

(나) 표현 방법

표현 방법과 매체를 창의적으로 활용하고 계획을 세워 표현한다.

① 새로운 표현 방법과 매체를 탐색하기

- 표현 재료와 용구에 따른 새로운 표현 방법과 매체의 활용 방법을 탐색한다.
(활동의 예)
 - 재료와 용구를 확장하여 다양한 표현 방법이나 매체로 나타낸다.
 - 새로운 표현 방법과 매체를 이해하고 표현에 활용한다.

② 표현 과정을 체계적으로 계획하여 표현하기

- 표현 과정을 스스로 계획하고 수행하면서 다양한 문제들을 창의적으로 해결하여 표현한다.
(활동의 예)
 - 표현 의도에 적합한 재료와 용구 및 매체를 선택하고 계획을 세워서 표현한다.
 - 표현 과정을 평가하고 새로운 작품의 계획에 반영한다.

(다) 조형 요소와 원리

조형 요소와 원리의 시각적 효과를 이해하고 창의적으로 표현한다.

① 조형 요소와 원리의 적용에 따른 시각적 효과를 이해하기

- 조형 요소와 원리의 창의적인 적용에 따른 다양한 표현 효과를 탐색한다.
(활동의 예)
 - 미술 작품에 나타난 조형 요소와 원리의 시각적 효과를 이해한다.
 - 조형 요소와 원리의 창의적인 활용 방법에 대해 이야기한다.

② 조형 요소와 원리를 창의적으로 활용하여 표현하기

- 주제의 특징, 의도, 목적에 적합한 조형 요소와 원리를 활용하여 표현한다.
(활동의 예)
 - 주제의 특징과 의도를 살릴 수 있는 조형 요소와 원리로 표현한다.
 - 기능과 목적에 적합한 조형 요소와 원리로 표현한다.

(3) 감 상

(가) 미술사

미술의 변천 과정과 가치를 문화적 맥락에서 이해한다.

① 다양한 문화권 미술의 변천 과정을 알아보고 의미를 이해하기

- 다양한 문화권 미술의 역사적 변천 과정을 살펴보고, 시대, 지역 등의 배경 요인이 미술 작품의 표현 양식 및 가치관 등에 미치는 영향을 이해한다.

(활동의 예)

- 시대별 표현 양식, 미술 사조, 배경 요인 등을 조사하고 변천 과정을 이해한다.
- 타 문화권과의 교류를 통해서 한 사회의 미술이 변화하고 발전하는 과정을 이해한다.

② 세계 문화 유산과 전통 미술의 가치를 판단하고 이에 대해 토론하기

- 미술 작품과 문화적 배경을 분석하여 각 나라의 문화유산과 전통이 현재 어떤 의미와 가치를 지니는지 이해한다.

(활동의 예)

- 우리나라와 다른 나라의 다양한 전통 문화 유산이 사회와 개인에게 미치는 영향을 다양한 측면에서 설명한다.
- 문화 유산이 보존·계승된 사례를 조사하고 발전 방안을 모색한다.

(나) 미술 비평

미술 작품의 의미와 역할을 이해하고 가치를 판단한다.

① 다양한 분야의 지식을 활용하여 작품의 의미와 역할을 이해하기

- 역사, 경제, 사회, 문화적 맥락에서 미술 작품의 의미와 역할을 이해한다.

(활동의 예)

- 미술 작품의 의미와 역할을 이해하는 데 필요한 정보와 지식을 수집한다.
- 미술 작품의 의미와 역할에 대해 객관적인 근거를 들어 논리적으로 설명하고 토론한다.

② 다양한 비평 요소와 기준을 활용하여 미술 작품의 가치를 판단하기

- 미술 작품에 대한 다양한 비평 요소와 기준을 이해하고 자신의 관점에서 작품의 가치를 판단한다.

(활동의 예)

- 형식, 주제, 도상, 역사적 배경, 문화적 가치 등 다양한 비평 요소와 기준을 이해한다.
- 미학적 용어와 개념, 미술사적 지식을 활용하여 감상문을 작성한다.

③ 다양한 관람자의 역할을 고려하여 전시회를 계획하기

- 미술 작품과 감상자의 관계를 이해하고 다양한 방식의 전시회를 계획한다.
- (활동의 예)
- 전시 의도와 방법에 따른 관람자의 다양한 역할에 관하여 알아본다.
- 주제를 정하여 학급 전시회를 계획한다.

5. 교수·학습 방법

가. 교수·학습 계획

- (1) 학습 목표는 교육과정의 내용 체계와 학습자의 성취 수준을 종합적으로 고려하여 설정한다.
- (2) 학습 내용은 ‘체험’, ‘표현’, ‘감상’의 각 영역별 특성을 살려 학습 목표에 적합하게 선정하되, 각 영역별 학습 내용 간의 관련성, 학년 군별 학습 내용 간의 연계성을 고려한다.
- (3) 학습 과제의 성격, 과제 해결을 위한 기본 절차와 방법, 사전 지식의 활용, 학습 활동, 피드백 등을 세부적으로 제시한다.
- (4) 학습 내용과 방법 및 수업의 시기는 학교와 지역 사회의 특수성, 행사, 계절, 학생 수, 시설 및 용구 등을 고려하여 탄력적으로 조정·운영한다.

나. 교수·학습 방법

- (1) 영역별 학습 내용의 특성을 고려하고, 학습 목표를 효과적으로 달성할 수 있는 다양한 방법과 매체를 활용한다.
- (2) 학생과 교사의 상호 작용을 활발하게 하기 위해서 시범, 강의, 개별 작업 및 협동 작업, 게임, 현장 견학, 극화, 토론 등 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (3) 학습자의 지적 호기심과 학습 동기를 유발할 수 있는 발문과 개방적 질문을 적극 활용한다.
- (4) 정보 통신 기술(ICT)과 사진, 영상, 멀티미디어 등을 활용하여 학습의 효과를 높인다.
- (5) 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 지역의 미술 자료와 문화 공간을 적극적으로 활용한다.
- (6) 교수·학습의 효율화를 위하여 되도록 미술 활동의 각 영역에 적합한 시설 및 미술재료와 용구를 구비하여 활용한다.

다. 내용 영역별 지도

(1) 체 험

- (가) 생활 속에서의 직접적인 체험 활동을 통하여 주변 환경과 자신에 대한 미적 감수성을 기를 수 있도록 한다.

- (나) 생활 속에서 미술의 소통 방식을 이해하고 활용할 수 있도록 한다.
- (다) ‘표현’ 및 ‘감상’ 영역과의 연계성을 고려한다.
- (라) 교과 간 통합적 접근을 통하여 체험 영역을 확장할 수 있게 한다.

(2) 표 현

- (가) 다양한 자료와 방법을 활용한 탐색 활동 및 발상 지도를 통하여 학생들의 표현 동기를 높인다.
- (나) 주제 표현, 표현 방법, 조형 요소와 원리가 표현 과정에서 유기적으로 통합되도록 한다.
- (다) 표현 활동을 계획할 때에는 환경 문제를 고려한다.
- (라) 표현 재료와 용구의 선택 및 활용 방법에 대한 지도가 충분히 이루어지도록 하며, 안전에 유의한다.
- (마) 서로의 작품 감상을 통하여 표현 과정과 결과를 스스로 점검하고 다음 활동에 반영하도록 지도한다.
- (바) ‘체험’ 및 ‘감상’ 영역과의 연계성을 고려한다.
- (사) 교과 간 통합적 접근을 통하여 표현을 확장할 수 있게 한다.

(3) 감 상

- (가) 학습 내용과 관련된 미술가, 미술 작품, 미술사 관련 정보와 일화 등을 활용하여 감상에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다.
- (나) 다양한 감상 관점을 활용하여 종합적인 안목을 가지게 한다.
- (다) 작품은 성, 인종, 민족, 지역, 시대, 양식별로 비교 감상하고, 문화적 다양성과 차이를 이해하도록 지도한다.
- (라) 미술 용어와 비평의 방법을 이해하고, 글쓰기, 발표 및 토론 등에 활용한다.
- (마) 미술사 영역의 교수·학습 활동에서 다루어질 미술 작품의 수준과 범위는 학습자의 수준을 고려하여 선정한다.
- (바) 박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.
- (사) 전통 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 전통 미술 자료와 문화 공간을 적극 활용한다.
- (아) ‘체험’ 및 ‘표현’ 영역과의 연계성을 고려한다.
- (자) 교과 간 통합적 접근을 통하여 감상을 확장할 수 있게 한다.

6. 평 가

가. 평가 계획

- (1) 평가 목표와 내용은 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 설정하되, 학습자의 성취 수준을 고려한다.

- (2) 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 하되, 영역 내에서도 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가한다.
- (3) 평가 기준을 학습자들에게 미리 제시하여 학습자들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.

나. 평가 방법

- (1) 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- (2) 평가 방법은 평가 목적과 평가 내용에 적합한 것을 선정하며, 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
- (3) 지필 평가, 관찰법, 감상문, 토론법, 연구 보고서법, 자기 평가 및 동료 평가, 실기 평가, 포트폴리오 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- (4) 수행 평가는 학교 여건 등을 고려하여 계획하고 실시한다.
- (5) 실기 평가의 내용, 과제, 매체 등은 학생과 학교의 상황을 고려하여 다양하게 제시하되, 되도록 선택의 기회를 부여할 수 있도록 한다.

다. 내용 영역별 평가

- (1) ‘체험’ 영역에서는 시각 현상에 대한 감수, 반응, 관찰력, 발표 및 토론 능력, 태도 등을 평가한다.
- (2) ‘표현’ 영역에서는 발상과 구상력, 재료와 용구의 선택과 활용력, 매체와 방법의 활용력, 조형 요소와 원리의 적용력, 창의성, 표현력, 심미성, 태도 등을 평가한다.
- (3) ‘감상’ 영역에서는 미술 작품에 대한 감수, 반응, 지식, 이해, 적용, 비평 능력, 발표 및 토론 능력, 태도 등을 평가한다.

라. 평가 결과 활용

- (1) 평가 결과를 누가 기록하여 개인별 성장 수준을 파악하는 자료로 활용한다.
- (2) 평가 결과는 성취 수준으로 제시하여 학생들이 자신의 성취 정도를 이해하는 자료가 되도록 한다.
- (3) 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 내용 및 방법 개선을 위한 자료로 활용한다.

<선택교육과정>

1) 고등학교 보통교과 선택과목

- 미술 문화
- 미술 창작

1. 추구하는 인간상(총론)

우리나라의 교육은 홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고, 자주적 생활 능력과 민주 시민으로서 필요한 자질을 갖추게 하여 인간다운 삶을 영위하게 하고, 민주 국가의 발전과 인류 공영의 이상을 실현하는 데 이바지하게 함을 목적으로 하고 있다.

이러한 교육 이념을 바탕으로, 이 교육과정이 추구하는 인간상은 다음과 같다.

- 가. 전인적 성장의 기반 위에 개성의 발달과 진로를 개척하는 사람
- 나. 기초 능력의 바탕 위에 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람
- 다. 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 품격있는 삶을 영위하는 사람
- 라. 세계와 소통하는 시민으로서 배려와 나눔의 정신으로 공동체 발전에 참여하는 사람

2. 학교 급별 교육 목표(총론)

<고등학교 교육목표>

고등학교 교육은 중학교 교육의 성과를 바탕으로, 학생의 적성과 소질에 맞는 진로 개척 능력과 세계 시민으로서의 자질을 함양하는데 중점을 둔다.

- (1) 성숙한 자아의식을 토대로 다양한 분야의 지식과 기능을 익혀 진로를 개척하며 평생학습의 기본 역량과 태도를 갖춘다.
- (2) 학습과 생활에서 새로운 이해와 가치를 창출할 수 있는 비판적, 창의적 사고력과 태도를 익힌다.
- (3) 우리의 문화를 향유하고 다양한 문화와 가치를 수용할 수 있는 자질과 태도를 갖춘다.
- (4) 국가 공동체의 발전을 위해 노력하며, 세계 시민으로서의 자질과 태도를 기른다.

3. 교과 목표

미술은 생활의 경험을 반영하며 일상생활에서 다양하게 활용된다. 또한 미술은 개인적인 창작 행위의 결과물인 동시에 시대와 사회의 산물이기도 하다. 이는 미술 작품이 형성되는 데 있어서 사회·문화적 배경이 복합적으로 영향을 미친다는 것을 의미한다.

따라서 미술 문화 과목에서는 사회·문화적 관점에서 미술을 확장, 심화하고 이를 바탕으로 인간에 대한 이해를 도모하고자 한다.

‘미술 문화’ 과목의 목표는 인간의 삶 속에서 미술을 이해함으로써 비평적 사고력과 미적 감수성을 길러 생활을 풍요롭게 영위할 수 있는 문화적 소양을 가지도록 하는 데 있다.

첫째, 생활 속에서 미술의 기능과 소통 방식을 이해하고 적용한다.

둘째, 미술의 변화와 흐름을 이해하고 비평적 관점에 근거하여 미적 가치를 판단한다.

셋째, 확장된 미술의 중요성을 인식하고 다양한 분야에서 창의적으로 활용한다.

4. 내용의 영역과 기준

가. 내용 체계

대영역	중영역	소영역
(1) 미술의 기능	(가) 미술과 소통	① 시각 언어로서 미술의 개인적 표현과 사회적 소통기능에 관하여 이해하기 ② 개인적 의미와 현대의 사회적 현상 등을 시각 이미지나 미술 작품으로 제작하기
	(나) 미술과 생활	① 생활을 디자인하고 개선하는 다양한 미술의 기능을 이해하기 ② 생활 속에서 활용할 수 있는 미술을 계획하고 제작하기
(2) 미술의 감상	(가) 분석과 해석	① 미술 작품의 조형적 특징 분석하기 ② 미술 작품과 작가를 역사, 정치, 경제, 사회, 문화적 맥락에서 해석하기
	(나) 판단과 비평	① 미와 미술의 다양한 가치 판단 기준 이해하기 ② 다양한 비평의 관점과 방법을 활용하여 비평문 작성하기
(3) 미술의 확장	(가) 미술과 직업	① 미술과 관련된 다양한 직업 세계에 대하여 알아보기 ② 다양한 직업 분야에서 미술이 어떻게 활용되고 있는지 이해하기
	(나) 미술과 통합	① 미술과 그 밖의 예술, 과학, 기술, 환경 등 다양한 분야와의 통합을 이해하기 ② 다양한 분야의 지식과 기술을 미술에 창의적으로 적용하기

나. 영역별 성취 기준

(1) 미술의 기능

(가) 미술과 소통

시각 언어로서 미술의 소통 방식을 이해하고 적용한다.

- ① 시각 언어로서 미술의 개인적 표현과 사회적 소통 기능에 관하여 이해한다.
- ② 개인적 의미와 현대의 사회적 현상 등을 시각 이미지나 미술 작품으로 제작한다.

(나) 미술과 생활

생활을 디자인하는 미술의 기능을 이해하고 적용한다.

- ① 생활을 디자인하고 개선하는 다양한 미술의 기능을 이해한다.
- ② 생활 속에서 활용할 수 있는 미술을 계획하고 제작한다.

(2) 미술의 감상

(가) 분석과 해석

감상 대상의 조형적 특징을 다양한 관점에서 분석하고 해석한다.

- ① 미술 작품의 조형적 특징을 분석한다.
- ② 미술 작품과 작가를 역사, 정치, 경제, 사회, 문화적 맥락에서 해석한다.

(나) 판단과 비평

다양한 유형의 비평 방법을 이해하고 작품의 가치 판단에 활용한다.

- ① 미와 미술의 다양한 가치 판단 기준을 이해한다.
- ② 다양한 비평의 관점과 방법을 활용하여 비평문을 작성한다.

(3) 미술의 확장

(가) 미술과 직업

미술과 관련된 다양한 직업을 이해하고 진로를 모색한다.

- ① 미술과 관련된 다양한 직업 세계에 관하여 알아본다.
- ② 다양한 직업 분야에서 미술이 어떻게 활용되고 있는지 이해한다.

(나) 미술과 통합

미술과 다른 분야와의 통합을 이해하고 적용한다.

- ① 미술과 그 밖의 예술, 과학, 기술, 환경 등 다양한 분야와의 통합을 이해한다.
- ② 다양한 분야의 지식과 기술을 미술에 창의적으로 적용한다.

5. 교수·학습 방법

가. 교수·학습 계획

- (1) 학습 목표는 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 설정하되, 지식, 기능, 태도 등 학습자의 다양한 능력을 고려하여 계획한다.
- (2) 학습 내용은 ‘미술의 기능’, ‘미술의 감상’, ‘미술의 확장’의 각 영역별 특성을 살려 학습 목표 달성에 적합하게 선정하되, 특히 영역별 학습 내용 간의 관련성 및 연계성을 고려한다.
- (3) 학습자의 관심과 학습 능력, 선행 학습 내용 및 성취 수준 등을 고려하여 학습자에게 적합한 학습 내용의 양과 수준으로 교수·학습 계획을 수립한다.
- (4) 학습 과제의 성격, 과제 해결을 위한 기본 절차와 방법, 사전 지식의 활용, 학습 활동, 피드백 등을 구체적으로 계획한다.
- (5) 학습 내용과 방법 및 수업의 시기는 학교와 지역 사회의 특수성, 행사, 계절, 학급 인원 수, 시설 및 용구 등에 따라 조정하여 운영한다.

나. 교수·학습 방법

- (1) ‘미술 문화’ 과목은 지식의 전달보다는 학생들의 삶과의 관련성 속에서 관심 있는 사례에 관하여 토론하고 작품으로 표현하는 등 실천적인 학습 과제를 통해 이해하도록 한다.
- (2) ‘미술 문화’ 과목에서의 감상은 학생들이 감상에 필요한 절차와 방법을 익혀 자신의 관점에서 실제 작품을 비평할 수 있도록 지도한다.
- (3) ‘미술 문화’ 과목은 미술에 대한 폭넓은 이해를 위해서 ‘미술 창작’ 과목과 연계하여 지도한다.
- (4) 학생과 교사의 상호 작용을 활발하게 하기 위해서 시범, 강의, 개별 작업 및 협동 작업, 게임, 현장 견학, 극화, 토론 등 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (5) 학습자의 지적 호기심과 학습 동기를 유발할 수 있는 발문을 하도록 노력하고, 개방적 질문을 적극 활용한다.
- (6) 인터넷을 활용한 미술 정보 탐색 및 분석, 웹 토론 학습, 멀티미디어 활용 학습, 컴퓨터 그래픽 프로그램 활용 학습 등 정보 통신 기술(ICT)을 활용하여 학습의 효과를 높인다.
- (7) 학습 내용과 관련된 미술가, 미술 작품, 시사성 있는 미술 내용 등을 적절히 활용하여 미술에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다.
- (8) 지역, 시대, 양식, 정치적 성향, 성별, 계급, 민족, 종교 등 문화적 다양성을 고려하여 작품을 선정하고, 미술 전문 용어를 습득하여 감상과 비평 활동에 적절히 활용하도록 지도한다.
- (9) 미술의 개념 이해와 비평 활동에서 타 교과와 연계하여 다양한 배경 지식을 바탕으로 풍부한 해석을 이끌어 낼 수 있도록 지도한다.

- (10) 미술관이나 박물관 견학뿐만 아니라, 산업 박람회, 건축 박람회, 인테리어 전시나 공연 등 공공 문화 행사에 대한 참여 기회를 확대하고 이를 적극적으로 수업에 활용한다.
- (11) 다양한 미술 관련 전문가들을 적극적으로 활용하고 지역 사회와 연계된 교육으로서 직업 교육과도 관련지어 활용한다.

6. 평 가

가. 평가 계획

- (1) 평가 목표와 내용은 교육 과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 설정한다.
- (2) 학생들의 태도, 과정, 결과물에 대한 평가가 균형 있게 이루어지도록 계획한다.
- (3) 평가 기준을 학습자들에게 미리 제시하여 평가의 객관성과 신뢰성을 높인다.

나. 평가 방법

- (1) ‘미술 문화’ 과목에서는 지식, 이해, 적용, 분석력, 해석력, 판단력, 표현력, 창의성, 발표력, 토론 능력, 태도 등을 평가한다.
- (2) 평가 방법은 평가 목적과 평가 내용에 적합한 것을 선정하며, 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
- (3) 지필 평가, 실기 평가, 관찰법, 비평문 등의 글쓰기 형식과 구두 발표, 토론법, 연구보고서, 포트폴리오 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- (4) 수행 평가를 실시할 때에는 지역 및 학교 여건 등을 고려한다.

다. 평가 결과의 활용

- (1) 평가 결과를 누가 기록하여 개인별 성장 수준을 파악하는 자료로 활용한다.
- (2) 평가 결과는 성취 수준으로 제시하여 학생들이 자신의 성취 정도를 이해하는 자료가 되도록 한다.
- (3) 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 방법의 개선 및 내용 선정을 위한 자료로 활용한다.

1. 추구하는 인간상(총론)

우리나라의 교육은 홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고, 자주적 생활 능력과 민주 시민으로서 필요한 자질을 갖추게 하여 인간다운 삶을 영위하게 하고, 민주 국가의 발전과 인류 공영의 이상을 실현하는 데 이바지하게 함을 목적으로 하고 있다.

이러한 교육 이념을 바탕으로, 이 교육과정이 추구하는 인간상은 다음과 같다.

- 가. 전인적 성장의 기반 위에 개성의 발달과 진로를 개척하는 사람
- 나. 기초 능력의 바탕 위에 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람
- 다. 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 품격있는 삶을 영위하는 사람
- 라. 세계와 소통하는 시민으로서 배려와 나눔의 정신으로 공동체 발전에 참여하는 사람

2. 학교 급별 교육 목표(총론)

<고등학교 교육목표>

고등학교 교육은 중학교 교육의 성과를 바탕으로, 학생의 적성과 소질에 맞는 진로 개척 능력과 세계 시민으로서의 자질을 함양하는데 중점을 둔다.

- (1) 성숙한 자아의식을 토대로 다양한 분야의 지식과 기능을 익혀 진로를 개척하며 평생학습의 기본 역량과 태도를 갖춘다.
- (2) 학습과 생활에서 새로운 이해와 가치를 창출할 수 있는 비판적, 창의적 사고력과 태도를 익힌다.
- (3) 우리의 문화를 향유하고 다양한 문화와 가치를 수용할 수 있는 자질과 태도를 갖춘다.
- (4) 국가 공동체의 발전을 위해 노력하며, 세계 시민으로서의 자질과 태도를 기른다.

3. 교과 목표

미술은 시각적 매체를 활용하는 시각 예술이며, 공간을 수단으로 하는 공간 예술이며, 조형을 방법으로 하는 조형 예술이다. 일상 언어가 소리와 말을 통해 자신의 생각을 전달하듯 미술 활동은 조형 언어를 사용하여 자신의 생각을 전달하는 표현 양식이다. 따라서 미술 활동은 조형 언어

를 통해 자신의 존재를 드러내며, 서로의 느낌과 생각을 교류하고 이해하는 행위이다.

‘미술 창작’ 과목은 중학교 단계의 미술 교육과정을 미술 창작의 관점에서 확장, 심화하여 미술의 본질적 역할에 관하여 살펴보고, 현재 우리 사회에서 사용되는 시각 형상 언어의 구조를 이해하고자 한다. 그것을 바탕으로 다양한 시각적, 공간적, 조형적인 매체로 자신의 내면을 표현하는 창작 활동을 통하여 미술의 제반 현상을 이해하고, 창조적인 삶을 영위할 수 있는 능력과 태도를 기르는 데 목적이 있다.

첫째, 다양한 표현 주제와 발상 방법을 이해하고 표현한다.

둘째, 다양한 매체와 표현 방법을 이해하고 새로운 매체를 탐색하여 표현한다.

셋째, 작품을 비교 분석하고 새로운 표현에 적용함으로써 창작의 중요성을 인식한다.

4. 내용의 영역과 기준

가. 내용 체계

대영역	중영역	소영역
(1) 주제와 발상	(가) 표현 주제	① 다양한 문화적 맥락에서 작품의 주제, 상징, 아이디어 등을 이해하기 ② 작품에 나타난 상징성을 현대의 시각에서 재해석하고 표현하기
	(나) 발상과 표현	① 발상의 기본 원리와 방법을 이해하기 ② 다양한 발상 방법을 활용하여 표현하기
(2) 매체와 표현	(가) 평면 표현	① 평면 표현의 재료와 용구, 제작 과정 등을 이해하고 적용하기 ② 평면 표현의 특징을 살려 작품을 제작하고 발표하기
	(나) 입체 표현	① 입체 표현의 재료와 용구, 제작 과정 등을 이해하고 적용하기 ② 입체 표현의 특징을 살려 작품을 제작하고 발표하기
	(다) 매체의 확장	① 전통 미술과 현대 미술의 다양한 재료와 기법을 이해하고 발전시켜 표현하기 ② 새로운 매체를 탐색하여 표현에 적용하기
(3) 분석과 적용	(가) 작품 분석	① 작품의 제작 의도를 파악하고 재료와 표현 방법을 분석하기 ② 작품 분석을 통해 조형 방식의 차이와 소통의 의미를 파악하기
	(나) 작품의 재발견	① 서로의 작품을 평가하고 개선 방안에 관하여 토론하기 ② 작품 평가 결과를 바탕으로 새로운 작품을 구상하여 제작하기

나. 영역별 성취 기준

(1) 주제와 발상

(가) 표현 주제

작품에 나타난 다양한 표현 주제를 이해하고 작품 제작에 적용한다.

- ① 다양한 문화적 맥락에서 작품의 주제, 상징, 아이디어 등을 이해한다.
- ② 작품에 나타난 상징성을 현대적 시각에서 재해석하여 표현한다.

(나) 발상과 표현

다양한 발상 방법을 이해하고 창의적으로 표현한다.

- ① 발상의 기본 원리와 방법을 이해한다.
- ② 다양한 발상 방법을 활용하여 표현한다.

(2) 매체와 표현

(가) 평면 표현

평면 표현의 특징과 방법을 이해하고 창의적으로 표현한다.

- ① 평면 표현의 재료와 용구, 제작 과정 등을 이해하고 적용한다.
- ② 평면 표현의 특징을 살려 작품을 제작하고 발표한다.

(나) 입체 표현

입체 표현의 특징과 방법을 이해하고 창의적으로 표현한다.

- ① 입체 표현의 재료와 용구, 제작 과정 등을 이해하고 적용한다.
- ② 입체 표현의 특징을 살려 작품을 제작하고 발표한다.

(다) 매체의 확장

다양한 매체를 이해하고, 작품 제작에 창의적으로 적용한다.

- ① 전통 미술과 현대 미술의 다양한 재료와 기법을 이해하고 이를 발전시켜 표현한다.
- ② 새로운 매체를 탐색하여 표현에 적용한다.

(3) 분석과 적용

(가) 작품 분석

서로의 작품을 비교 분석한다.

- ① 작품의 제작 의도를 파악하고 재료와 표현 방법을 분석한다.
- ② 작품 분석을 통해 조형 방식의 차이와 소통의 의미를 파악한다.

(나) 작품의 재발견

서로의 작품에 대한 분석 결과를 새로운 표현에 적용한다.

- ① 서로의 작품을 평가하고 개선 방안에 관하여 토론한다.
- ② 작품 평가 결과를 바탕으로 새로운 작품을 구상하여 제작한다.

5. 교수·학습 방법

가. 교수·학습 계획

- (1) 학습 목표는 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 설정하되, 지식, 기능, 태도 등 학습자의 다양한 능력을 고려하여 계획한다.
- (2) 학습 내용은 ‘주제와 발상’, ‘매체와 표현’, ‘분석과 적용’의 각 영역별 특성을 살려 학습 목표 달성에 적합하게 선정하되, 특히 영역별 학습 내용 간의 관련성 및 연계성을 고려한다.
- (3) 학습자의 관심과 학습 능력, 선행 학습 내용 및 성취 수준 등을 고려하여 학습자에게 적합한 학습 내용의 양과 수준으로 교수·학습 계획을 수립한다.
- (4) 학습 과제의 성격, 과제 해결을 위한 기본 절차와 방법, 사전 지식의 활용, 학습 활동, 피드백 등을 구체적으로 계획한다.
- (5) 학습 내용과 방법 및 수업의 시기는 학교와 지역 사회의 특수성, 행사, 계절, 학급 인원 수, 시설 및 용구 등에 따라 탄력적으로 조정하여 운영한다.

나. 교수·학습 방법

- (1) ‘미술 창작’ 과목에서는 창작 활동에 필요한 기초 이론을 충분히 이해하고, 창작의 방법과 과정을 충분히 탐색하여 표현하며, 결과에 대한 반성적인 활동 등을 통해 창작의 의미를 종합적으로 이해하도록 지도한다.
- (2) ‘미술 창작’ 과목은 미술에 대한 폭넓은 이해를 위해서 ‘미술 문화’ 과목과 연계하여 지도한다.
- (3) 학생과 교사의 상호 작용을 활발하게 하기 위해서 시범, 강의, 개별 작업 및 협동 작업, 게임, 현장 견학, 극화, 토론 등 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (4) 학습자의 지적 호기심과 학습 동기를 유발할 수 있는 발문을 하도록 노력하고, 개방적 질문을 적극 활용한다.
- (5) 인터넷을 활용한 미술 정보 탐색 및 분석, 웹 토론 학습, 멀티미디어 활용 학습, 컴퓨터 그래픽 프로그램 활용 학습 등 정보 통신 기술(ICT)을 활용하여 학습의 효과를 높인다.
- (6) 미술관이나 박물관 견학뿐만 아니라 전시나 공연 등 지역 및 학교의 공공 문화 행사에 참여 기회를 확대하고 이를 적극적으로 수업에 활용한다.

- (7) 다양한 미술 관련 전문가들을 적극적으로 활용하거나 지역 사회와 연계된 교육으로서 직업 교육과도 관련지어 활용한다.
- (8) 학습 내용과 관련된 미술가, 미술 작품, 시사성 있는 미술 내용 등을 적절히 활용하여 미술에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다.

6. 평 가

가. 평가 계획

- (1) 평가 목표와 내용은 교육 과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 설정한다.
- (2) 학생들의 태도, 과정, 결과물에 대한 평가가 균형 있게 이루어지도록 계획한다.
- (3) 작품을 보고 직접 평가하는 방법과 함께 작품에 대해 설명하도록 하여 작품에 표현하고자 하는 학생의 의도, 논리화 과정, 아이디어의 조형화 과정 등도 평가에 반영한다.
- (4) 평가 기준을 학습자들에게 미리 제시하여 평가의 객관성과 신뢰성을 높인다.

나. 평가 방법

- (1) ‘미술 창작’ 과목에서는 지식, 이해, 적용, 표현력, 상상력, 관찰력, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 창의성, 심미성, 분석력, 판단력, 발표력, 태도 등을 평가한다.
- (2) 평가 방법은 평가 목적과 평가 내용에 적합한 것을 선정하며, 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
- (3) 실기 평가, 관찰법, 감상문, 토론법, 포트폴리오 등 수행 평가를 기본으로 하되 필요에 따라 지필 평가를 활용한다.
- (4) 수행 평가를 실시할 때에는 지역 및 학교 여건 등을 고려한다.

다. 평가 결과의 활용

- (1) 평가 결과를 누가 기록하여 개인별 성장 수준을 파악하는 자료로 활용한다.
- (2) 평가 결과는 성취 수준으로 제시하여 학생들이 자신의 성취 정도를 이해하는 자료가 되도록 한다.
- (3) 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 방법의 개선 및 내용 선정을 위한 자료로 활용한다.

<선택교육과정>

2) 고등학교 전문교과 선택과목

- 미술 이론
- 미술사
- 드로잉
- 평면 조형
- 입체 조형
- 디자인 · 공예
- 미술 전공 실기
- 영상 미술

미술 이론

1. 목 표

미술 표현 및 감상 활동에 바탕이 되는 이론을 학습하는 과목이다. 미술에 대한 다양한 지식을 갖추고 의미와 특성에 대한 이해의 폭을 넓힘으로써 이를 전공 실기 및 감상과 비평 등에서 활용하도록 한다.

미술 활동에 기초가 되는 이론을 이해하고 활용한다.

가. 미술의 기본 개념과 역할, 분야별 특성을 이해한다.

나. 조형 요소와 원리의 특성과 활용 방법을 이해한다.

다. 미술 작품의 가치를 판단할 수 있는 비평 안목과 체계적인 분석 능력을 기른다.

라. 미술에 대한 이해를 표현 및 감상 활동에 적극 활용하는 태도를 기른다.

2. 내 용

가. 이해

(1) 미술의 의미

(2) 미술의 역할

(3) 미술의 분야

(가) 회 화

(나) 조 소

(다) 디자인

(타) 공 예

(마) 서 예

(바) 영상 미술

(사) 건 축

(아) 기 타

나. 조형론

(1) 조형 요소

(2) 조형 원리

(3) 조형 방법

(가) 관찰법

- (나) 구성법
- (다) 표현법

다. 감상과 비평

- (1) 감상과 비평의 의미
- (2) 감상과 비평의 방법
- (3) 감상과 비평의 관점
 - (가) 인상적 비평
 - (나) 심리적 비평
 - (다) 사회적 비평
 - (라) 기타

3. 교수·학습 방법

- 가. 학생들의 전공과 관련 있는 미술 활동에 도움이 될 수 있는 개념과 지식을 중심으로 교수·학습 계획을 수립한다.
- 나. 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 다. 표현 및 감상 활동과의 연계성을 고려하여 지도한다.
- 라. 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법 및 다양한 교재를 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
- 마. 미술 작품에 대한 해석과 비평 능력을 함양하기 위해서 글쓰기와 토론하기 등 다양한 활동을 제공한다.

4. 평 가

- 가. 미술에 대한 지식의 이해 및 적용, 학습 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 나. 관찰법, 서술형 및 논술형 검사, 발표 및 토론, 연구 보고서, 감상문, 포트폴리오, 자기 평가와 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 다. 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는데 활용한다.

미술사

1. 목 표

미술의 역사적 흐름과 특성을 학습함으로써, 미술 문화와 작품, 작가에 대한 이해의 폭을 넓히는 과목이다. 미술의 시대별 전개 과정과 미의식, 미술 문화의 보편성과 특수성 등에 대한 이해를 통하여 전공 실기 및 감상과 비평 활동의 바탕이 되도록 한다.

미술의 시대별, 지역별 특징과 배경 요인, 다양한 미적 가치를 이해한다.

가. 시대별 미술의 특징과 흐름을 이해한다.

나. 지역별 미술의 특징과 문화 교류를 이해한다.

다. 미술 작품의 주제와 형식에 대한 다양한 배경 요인과 미적 가치를 이해한다.

라. 미술 문화유산에 대한 이해를 바탕으로 이를 보전하고 존중하는 태도를 기른다.

2. 내 용

가. 한국 미술사

- (1) 선사 시대
- (2) 삼국 시대
- (3) 통일 신라와 발해 시대
- (4) 고려 시대
- (5) 조선 시대
- (6) 근 대
- (7) 현 대

나. 동양 미술사

- (1) 선사 시대
- (2) 고 대
- (3) 중 세
- (4) 근 대
- (5) 현 대

다. 서양 미술사

- (1) 선사 시대
- (2) 고 대
- (3) 중 세
- (4) 근 대
- (5) 현 대

3. 교수·학습 방법

가. 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.

나. 다루어야 할 학습 내용의 범위가 넓기 때문에 단순 지식보다는 시대적 흐름과 주요 경향, 작품의 사회적, 문화적 배경 등과 관련지어 지도한다.

다. 미술사적 지식과 정보에 기초한 창의적인 사고와 문제해결력을 이끌어 내도록 한다.

라. 학생들의 조사 및 발표, 토론 등을 통하여 학습에 적극적으로 참여하도록 유도한다.

마. 다양한 시청각 자료와 매체를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.

바. 미술관, 박물관, 문화 유적 견학 등 현장 학습을 통하여 실물 작품을 볼 수 있도록 한다.

4. 평 가

가. 미술사적 지식, 이해, 적용, 작품 해석 및 판단력, 학습 태도 등에 유의하여 평가한다.

나. 서술형 및 논술형 검사, 발표 및 토론, 연구 보고서, 감상문 등 다양한 평가 방법을 활용한다.

다. 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는데 활용한다.

드로잉

1. 목 표

대상의 형태 및 심상의 세계 등을 조형 요소와 원리를 활용하여 표현하는 과목이다. 대상을 정확히 관찰하여 특징을 파악하거나 자신의 의도에 맞게 표현하도록 한다.

드로잉의 특성을 이해하고 대상에 대한 관찰 및 표현 능력을 기른다.

- 가. 대상의 특징을 파악하고 표현할 수 있는 능력을 기른다.
- 나. 표현 재료와 용구의 특징과 기법을 알고 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.
- 다. 조형 의도에 적합하게 표현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 내 용

가. 이 해

- (1) 드로잉의 특성
- (2) 드로잉의 종류
 - (가) 스케치
 - (나) 크로키
 - (다) 정밀 묘사
 - (라) 기타
- (3) 재료와 용구
 - (가) 건 성
 - (나) 습 성
 - (다) 혼 합

나. 표 현

- (1) 사물의 표현
- (2) 인물의 표현
- (3) 공간의 표현
- (4) 심상의 표현
- (5) 기 타

3. 교수·학습 방법

- 가. 학생들의 전공에 기본이 될 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 나. 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 다. 주의 깊은 관찰을 통하여 대상의 기본적인 특징과 구조를 이해하도록 지도한다.
- 라. 관찰한 것, 느낀 것, 생각한 것 등의 주제를 다양하게 표현할 수 있도록 한다.
- 마. 드로잉의 재료와 용구에 따른 다양한 표현 기법을 탐색해 보도록 지도한다.
- 바. 드로잉의 재료와 용구, 기법에 대한 교수·학습에서는 관련 작품과 시청각 자료 등을 함께 활용함으로써 효과적인 학습이 되도록 한다.

4. 평 가

- 가. 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 나. 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 설명한다.
- 다. 드로잉에 대한 이해, 적용, 관찰력, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 표현력, 창의성, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 라. 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 마. 관찰법, 실기 평가, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 바. 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도를 하는 데 활용한다.

평면 조형

1. 목 표

평면 위에서 이루어지는 표현 활동의 조형적 특성을 이해하고, 다양한 재료와 용구, 기법을 활용하여 표현할 수 있는 기초 과목이다. 평면 조형에 대한 기초적인 이해와 표현 활동을 해 봄으로써 자신의 전공 실기의 폭을 넓히거나 심화하는 데 도움이 되도록 한다.

평면 조형의 특성을 이해하고 다양한 평면 표현의 형식과 기법을 익혀 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.

- 가. 평면 위에서 대상이나 자신의 의도를 표현할 수 있는 기초적인 표현 능력을 기른다.
- 나. 표현 재료와 용구의 특징을 알고 다양한 표현 기법을 익힌다.
- 다. 평면 조형에 대한 기초 학습을 통하여 전공 실기에 바탕이 되는 표현 능력과 태도를 기른다.

2. 내 용

가. 이 해

- (1) 평면 조형의 특성
- (2) 평면 조형의 종류
- (3) 재료와 용구
- (4) 표현 기법

나. 표 현

- (1) 수묵화와 채색화
- (2) 수채화
- (3) 유 화
- (4) 판 화
- (5) 기 타

3. 교수·학습 방법

가. 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.

나. 평면과 입체 표현의 차이점을 이해하고, 평면 조형의 특성을 살릴 수 있도록 지도한다.

다. 여러 가지 표현 재료와 용구의 특징 및 사용법을 알고 효과적으로 사용할 수 있도록 지도한다.

라. 기초 실기 능력 향상을 위해 평면 조형의 여러 가지 표현 형식과 기법을 경험할 수 있도록 한다.

마. 새로운 재료와 다양한 형식의 평면 조형 작품의 제작을 통하여 전공 실기에 대한 이해를 넓히도록 한다.

바. 다양한 평면 조형 연습을 통하여 자신의 개성을 표현할 수 있는 기회를 제공한다.

4. 평 가

가. 평면 조형에 대한 이해, 적용, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 표현력, 창의성, 태도 등에 유의하여 평가한다.

나. 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 설명한다.

다. 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.

라. 관찰법, 실기 평가, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.

마. 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도를 하는 데 활용한다.

입체 조형

1. 목 표

공간 속에서 이루어지는 표현 활동의 조형적 특성을 이해하고, 다양한 재료와 용구, 기법을 활용하여 표현할 수 있는 기초 과목이다. 입체 조형에 대한 기초적인 이해와 표현 활동을 해 봄으로써 자

신의 전공 실기의 폭을 넓히거나 심화하는 데 도움이 되도록 한다.

입체 조형의 특성을 이해하고, 다양한 입체 표현의 형식과 기법을 익혀 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.

가. 공간 속에서 대상이나 자신의 의도를 표현할 수 있는 기초적인 표현 능력을 기른다.

나. 표현 재료와 용구의 특징을 알고, 다양한 표현 기법을 익힌다.

다. 입체 조형에 대한 기초 학습을 통하여 전공 실기에 바탕이 되는 표현 능력과 태도를 기른다.

2. 내 용

가. 이 해

- (1) 입체 조형의 특성
- (2) 입체 조형의 종류
- (3) 재료와 용구
- (4) 표현 기법

나. 표 현

- (1) 소 조
- (2) 조 각
- (3) 오브제 조합
- (4) 기 타

3. 교수·학습 방법

가. 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.

나. 입체와 평면 표현의 차이점을 이해하고 입체 조형의 특성을 살릴 수 있도록 지도한다.

다. 여러 가지 표현 재료와 용구의 특징과 사용법을 알고 활용하며, 재료에 따른 용구의 효과적인 사용법을 익힐 수 있도록 지도한다.

라. 기초 실기 능력 향상을 위하여 입체 조형의 여러 가지 표현 형식과 기법을 경험할 수 있도록 한다.

마. 새로운 재료와 다양한 형식의 입체 조형 작품을 활용하여 전공 실기의 시각의 폭을 넓히도록 한다.

바. 다양한 입체 조형 연습을 통하여 자신의 개성을 표현할 수 있는 기회를 제공한다.

4. 평 가

- 가. 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 나. 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 설명한다.
- 다. 입체 조형에 대한 이해, 적용, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 표현력, 창의성, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 라. 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 마. 관찰법, 실기 평가, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 바. 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도를 하는 데 활용한다.

디자인 · 공예

1. 목 표

목적과 기능, 심미성 등을 고려한 디자인과 공예의 조형적 특성을 이해하고, 다양한 재료와 용구, 기법을 활용하여 표현할 수 있는 디자인과 공예의 기초 과목이다. 디자인과 공예에 대한 기초적인 이해와 표현 활동을 해 봄으로써 자신의 전공 실기의 폭을 넓히거나 심화하는 데 도움이 되도록 한다.

디자인과 공예의 특성을 이해하고, 다양한 표현의 형식과 기법을 익혀 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.

- 가. 목적과 기능, 심미성 등을 고려하여 표현할 수 있는 기초적인 표현 능력을 기른다.
- 나. 표현 재료와 용구의 특징을 알고, 다양한 표현 기법을 익힌다.
- 다. 디자인과 공예에 대한 기초 학습을 통하여 전공 실기에 바탕이 되는 표현 능력과 태도를 기른다.

2. 내 용

가. 이 해

- (1) 디자인과 공예의 특성
- (2) 디자인과 공예의 종류
- (3) 구 성
 - (가) 구성의 요소

- (나) 구성의 원리
- (4) 재료와 용구
- (5) 표현 기법
- (6) 표현 과정

나. 표 현

- (1) 구성의 기초
 - (가) 평면 구성
 - (나) 입체 구성
- (2) 시각 디자인
- (3) 산업 디자인
- (4) 환경 디자인
- (5) 도자 공예
- (6) 목공예
- (7) 금속 공예
- (8) 염색 공예
- (9) 기 타

3. 교수·학습 방법

- 가. 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 나. 점, 선, 면, 색채 등에 대한 기본 개념을 이해하고, 구성의 요소와 원리를 통하여 기초적인 조형감과 공간감을 기를 수 있도록 지도한다.
- 다. 여러 가지 표현 재료의 특징과 용구의 사용법을 알고, 효과적인 표현 방법을 익힐 수 있도록 한다.
- 라. 기초 실기 능력 향상을 위하여 디자인과 공예의 여러 가지 표현 형식과 기법을 경험할 수 있도록 한다.
- 마. 전통적인 디자인과 공예 작품, 새로운 재료와 다양한 기법을 보여 주는 현대 디자인과 공예 작품 등을 활용하여 전공 실기의 시각의 폭을 넓히도록 한다.
- 바. 생활과 디자인, 공예의 관계에 유의하여 지도한다.
- 사. 기초 디자인과 공예에 대한 이해와 표현 경험이 전공 실기 표현과 감상에 도움이 될 수 있도록 유기적으로 지도한다.
- 아. 다양한 디자인과 공예 연습을 통하여 자신의 개성을 표현할 수 있는 기회를 제공한다.

4. 평 가

- 가. 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 나. 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 설명한다.
- 다. 디자인과 공예에 대한 이해, 적용, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 표현력, 창의성, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 라. 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 마. 관찰법, 실기 평가, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 바. 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도를 하는 데 활용한다.

미술 전공 실기

1. 목 표

자신의 전공과 관련 있는 표현 활동을 통하여 다양한 기능을 익히고 심화하는 과목이다. 다양한 기초 표현 활동을 통하여 학습한 내용과 경험을 바탕으로 전공별 표현 활동을 심화한다. 전공별로 활동을 선택하고, 여러 가지 표현 기법을 탐색하며 표현하는 활동을 통하여 창의성과 전문성을 높일 수 있도록 내용을 구성하였다.

전공 실기를 통하여 다양한 기능을 익히고, 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.

- 가. 전공별 표현 특성을 폭넓게 이해한다.
- 나. 전공별 다양한 형식과 기법을 익힘으로써 전문성을 기른다.
- 다. 다양한 표현 탐색과 실습을 통하여 창의성을 기른다.

2. 내 용

가. 한국화(동양화)

- (1) 수묵화
- (2) 채색화
- (3) 기 타

나. 서양화

- (1) 수채화

- (2) 유 화
- (3) 아크릴화
- (4) 기 타

다. 조 소

- (1) 소 조
- (2) 조 각
- (3) 기 타

라. 디자인

- (1) 시각 디자인
- (2) 산업 디자인
- (3) 환경 디자인
- (4) 기 타

마. 공 예

- (1) 도자 공예
- (2) 목공예
- (3) 금속 공예
- (4) 염직 공예
- (5) 기 타

바. 서 예

- (1) 한글 서예
- (2) 한문 서예
- (3) 전 각
- (4) 기 타

사. 만화/애니메이션

- (1) 스토리
- (2) 캐릭터
- (3) 컷 만화
- (4) 단편 만화
- (5) 애니메이션

아. 기 타

3. 교수·학습 방법

- 가. 학생들의 전공과 관련 있는 심화 활동이 될 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 나. 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 다. 여러 가지 표현 재료와 용구, 형식, 기법 등을 다양하게 경험할 수 있도록 지도한다.
- 라. 다양한 시청각 자료와 매체를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 학습자 중심의 효과적인 학습이 되도록 한다.
- 마. 서로의 작품에 대한 발표와 토론을 통하여 표현 및 감상 능력을 향상시킬 수 있도록 지도한다.
- 바. 전공별 전문가로서의 자질을 향상시키기 위해 개인별 포트폴리오를 제작, 활용하며, 일회적인 학습보다는 다양한 창작 실기를 통한 지속적인 학습이 되도록 한다.
- 사. 작품 전시회 등을 통하여 자신의 개성을 표현할 수 있는 기회를 적극 제공한다.

4. 평 가

- 가. 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 나. 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 설명한다.
- 다. 전공의 특성에 대한 이해, 적용, 표현력, 창의성 등에 유의하여 평가한다.
- 라. 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 마. 관찰법, 실기 평가, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 바. 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도를 하는 데 활용한다.

영상 미술

1. 목 표

영상 미술의 특성을 이해하고, 사진, 멀티미디어 등 영상 매체를 활용한 창의적인 표현 방법을 습득하도록 하는 과목이다. 현대 미술의 새로운 표현 매체로 부각되고 있는 영상 매체와 미술의 관계를 이해하고, 이를 통하여 자신의 전공 표현 능력을 신장할 수 있도록 한다. 또한, 새롭게 부각되는 하나의 전공으로서 창의적인 표현 능력을 기를 수 있도록 내용을 구성하였다.

영상 미술의 특성을 이해하고 다양한 영상 매체를 활용하여 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.

- 가. 영상을 통한 소통과 표현의 원리를 이해한다.

나. 영상 매체의 종류를 알고, 표현적 특성과 활용 방법 등을 익힌다.

다. 다양한 영상 매체를 활용하여 이미지를 표현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 내 용

가. 이 해

- (1) 영상 미술의 특성
- (2) 영상 미술의 기능
- (3) 영상 미술의 분류
 - (가) 재현성의 여부
 - (나) 공간의 특성
 - (다) 매 체
 - (태) 정보 처리 방식
 - (마) 소통 방식

나. 표 현

- (1) 사 진
- (2) 디지털 영상
- (3) 애니메이션
- (4) 영 화
- (5) 기 타

3. 교수·학습 방법

가. 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.

나. 생활 주변에서 쉽게 접할 수 있는 영상 매체와 관련시켜 지도한다.

다. 아이디어를 스케치 또는 메모하거나 다양한 이미지 작업을 통하여 실제 표현에 들어갈 수 있도록 지도한다.

라. 다양한 영상 매체의 특성에 대한 이해를 바탕으로 기본 도구 사용법을 충분히 익힌 다음 이를 응용해 보도록 지도한다.

마. 동일한 주제를 여러 가지 매체로 표현하도록 함으로써 매체의 기술적, 표현적 특성에 대한 이해를 돕는다.

바. 영상 매체와 자신의 전공, 미술의 다양한 영역, 다른 예술 분야 등과의 접목을 시도할 수 있도록 지도한다.

4. 평 가

- 가. 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 나. 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 설명한다.
- 다. 영상 매체에 대한 이해, 적용, 표현력, 창의성, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 라. 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 마. 관찰법, 발표 및 토론, 실기 평가, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 바. 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등의 개선에 활용한다.

참고 문헌

- 교육과학기술부(2009). 2009 개정 초 중등학교 교육과정 총론. 교육과학기술부 고시 제 2009-41호.
- 교육과학기술부(2011). 교과 교육과정 개발 방향. 교과 교육과정 개정 연구진 및 학습 연구년 교사 워크숍 자료.
- 국가교육과학기술자문회의 · 교육과정위원회(2010). 제2차 교과 교육과정 개선을 위한 포럼 - 2009 개정 교육과정에 따른 교과 교육과정 개선 방향. 한국교육과정평가원 연구자료 ORM 2010-13.
- 김경자, 허숙, 박순경 외 7인(2010). 2009 개정 교육과정에 따른 교과 교육과정 개선 방안 연구. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC 2010-19.
- 박순경, 김미영, 김선아 외 11인(2011). 2009 개정 교육과정에 따른 고등학교 선택 과목 재구조화 방안. 2010 교육과학기술부 정책 연구 위탁과제 답신보고. 교육과학기술부.
- 박순경, 이광우, 이미숙 외 4인(2010). 2009 개정 교육과정에 따른 교과 교육과정 개선 방향 탐색, 국가교육과학기술자문회의 연구보고.
- 양윤정, 박소영, 이성도, 심효진(2005). 미술과 교육과정 개선 방안 연구. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC 2005-10.
- 이경언, 진의남, 김기철 외 3인 (2010). 2009 개정 교육과정에 따른 교과 교육과정 개선 방안 연구 -실과(기술·가정), 체육, 음악, 미술 교과를 중심으로. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC 2010-14.

➔ 지정 토론

‘2011 개정 미술과 교육과정 시안’에 대한 토론

토론 1 : 강주희(서울송신초등학교 교사)

바람직한 미술과 내용 체계를 위한 지적과 제안

토론 2 : 박정환 (광주교육대학교 교수)

‘2011 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구’에 대한 토론

토론 3 : 고헌경 (부천계남중학교 교사)

‘미술과 교육과정 개정 시안’에 대한 토론

토론 4 : 김인규 (천안오성고등학교 교사)

체험, 경험, 망각

토론 5 : 안인기 (한양대학교 교수)

‘2011 개정 미술과 교육과정 시안’에 관한 토론

- 고등학교 보통교과 중심으로-

토론 6 : 서순원 (강원도교육청 장학사)

‘미술과 교육과정의 개정 시안’에 대한 토론

토론 7 : 송희성 (계원예술고등학교 교사)

[토론 1]

‘2011 개정 미술과 교육과정 시안’에 대한 토론

강 주 희(서울송신초등학교 교사)

2007개정교육과정의 가장 큰 변화 중 하나는 시각문화라는 개념을 수용하여 미술과의 대상을 확대함과 동시에 학문중심 교육과정 체계에서 벗어나 미술의 사회적, 문화적 성격을 강조하며 생활 속에서 미술 문화를 향유하는 삶을 추구하였다. 미술이 사회적·문화적 의미를 전달하는 소통의 매체로의 인식이 확대되었다. 2011년 개정 교육과정 시안에서도 이러한 경향은 크게 달라지지 않은 것으로 보인다.

2011년 개정안에서는 미술과 내용영역 중 ‘미적 체험’이 ‘체험’으로 조정되었다. 미술이 체험적, 활동적, 실천적 성격을 지니며 그 영역과 사회적 역할이 점차 확대되고 있는 것은 사실이다. 그러나 체험은 모든 교과에서 광범위하게 사용되는 용어로 모든 학습의 근간이 되는 것으로 인식되고 있으므로 미술과의 정체성, 특수성을 반영하기 위해서는 미적 체험이라는 용어를 유지하는 것이 바람직할 것으로 보인다. 또 초등학교 내용의 영역별 성취 기준에 따르면 ‘(1)자신과 주변 환경에서 미적 특징을 발견하고 활용한다’로 설정되어 있는데 이 역시 미적 체험을 명명하고 있는 것으로 보인다.

체험영역의 하위 영역인 지각과 소통은 미술을 이해하는 데 중요한 요소임에는 틀림이 없으나 미술과 교육과정의 필수학습요소로 피상적이므로 그 용어에 대한 정확한 의미정의를 선행되어야 할 것이다. 지각과 소통은 미적 체험의 과정으로 기존의 교육과정에서는 3,4학년에서는 지각을 5,6학년은 소통에 중점을 두어왔다. 이 같이 기존의 교육과정에서는 학년군 간의 차이를 두어 제시되었던 것이 동시에 제시됨에 따라서 그 수준이 적절한지에 대한 재고가 요구된다.

영역	2007개정 초등학교 미술과	
	3,4학년	5,6학년
미적 체험	(1)자연 환경 자연 환경의 아름다움을 지각하기	(1)자연환경 자연 환경의 아름다움을 발견하고 그 특징을 이해하기
	(2)시각 문화 환경 시각 문화 환경의 아름다움 지각하기	(2)시각 문화 환경 시각 문화 환경의 아름다움을 발견하 고 그 특징을 이해하기



영역	2011 개정 시안	
	3,4학년	5,6학년
체험	(1)지각 주변 환경에 대한 느낌과 생각을 다양 한 활동을 통하여 탐색하기	(1)지각 주변 환경과 자신의 내면을 관찰하고 특징 이해하기
	(2)소통 생활 속에서 시각 문화를 탐색하고 이 해하기	(2)소통 시각 문화의 소통 방식을 이해하고 활 용하기

개정시안 10쪽에 미적체험이 대상의 조형성 지각에 한정되어 있다는 지적에 대하여 2007미술과 교육과정 기존의 틀을 유지하되, 자연환경에 관하여는 조형성 지각을, 시각 문화 환경에 관하여는 사회적, 문화적 소통의 이해에 초점을 맞추는 방향으로 조정할 수도 있을 것이다. 단, 시각문화의 의미를 미술문화와 구분하여 어떻게 정의할 것인지에 대한 명확한 규명이 선행되어야 할 것이다.

5, 6학년의 체험 영역 중 지각영역에서 ‘주변 환경과 자신의 내면을 관찰하고 특징을 이해하기’로 자신의 내면에 대한 체험을 포함하고 있다. 내면에 대한 이해는 자신의 주변 환경을 이해하는데 중요한 역할을 한다. 이는 창의·인성교육 및 정체성 교육의 필요성을 반영한 것으로 보인다. 그러나 자신에 대한 느낌과 생각을 이해하고 표현하는 과정은 감각적 체험을 통한 이해를 통하기 보다는 자기 성찰을 통해 이루어지기 때문에 주변 환경의 미적 체험과 달리 어떻게 지도해야 하는가에 대한 구체적 고민이 필요할 것이다.

감상영역은 미술사와 미술비평으로 나누어진다. (가)미술사 영역에서는 작가와 작품 뿐 아니라, 미술작품의 맥락적 이해를 꾀하는 방향으로 이루어지도록 선정하였다. 그러나 미술 감상 교육에서 추구하는 바가 특정 작가나 작품에 대하여 알아가는 것보다는 미술문화를 이해하고 흥미를 가지도록 하는 데 의의가 있으므로 미술

사라는 학문적 용어보다는 미술문화가 미술과 교육과정 개혁의 취지를 더 잘 반영한다고 할 수 있을 것이다. (나)미술비평의 내용을 살펴보면 미술용어의 이해, 작품을 감상하는 관점과 방법의 이해 등 미술 감상의 필수학습 요소임에는 틀림이 없으나, 이제껏 미술교육과정에서 소홀하게 다루어져 왔기에 이러한 변화는 바람직하다. 그러나 3,4학년 미술비평에 제시된 ‘미술 작품에 흥미와 관심을 가진다.’는 앞서 제시한 미술사의 ‘미술의 시대적, 지역적 배경에 흥미와 관심을 가진다.’를 포함하는 의미로 받아들여질 수 있다. 그러나 미술 비평은 미술 작품 및 미술 문화를 이해하는 방법임을 명확히 할 필요가 있다.

또, 미술비평의 학년 간 계열과 내용량에는 조절이 필요할 것이다. 미술용어를 3, 4학년에서 배우고, 작품의 관점과 방법을 5, 6학년에 다루도록 되어있는데 학년 수준에 비하여 양이 많고 어렵지 않을까 우려가 된다.

3, 4학년 미술비평의 내용 중 ‘미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 설명하기’는 작품의 주관적 해석에 해당하는 것으로 이와 연계하여 5, 6학년에서도 작품을 재해석할 수 있는 과정이 추가되어야 할 것이다. 5, 6학년의 미술비평 내용을 살펴보면, 작품을 분석하고 의미를 설명하는데 치중하고 있다.

교수·학습 계획의 내용 영역별 지도 방법을 살펴보면 (3)감상 영역 중 (나)항 ‘다양한 감상 관점을 활용하여 종합적인 안목을 가지게 한다.’는 항목은 구체화하여 어떠한 감상 관점이 있는지 제시해 주는 것이 좋을 것이다. 개정시안 25쪽에 제시되어 있는 활동의 예에 나타나 있는 것처럼 ‘주제, 표현방법, 조형 요소와 원리, 사회문화적 배경 등 다양한 감상관점을 활용하여 종합적인 안목을 가지도록 한다.’로 제시할 수 있을 것이다.

[토론 2]

바람직한 미술과 내용 체계를 위한 지적과 제안

박 정 환 (광주교육대학교 교수)

7차 교육과정이 진행되면서 충분히 검토되기도 전에 어느 한 구석에서 2007년 개정 교육과정이 쫓기듯 연구되고, 또다시 2009년부터 학교 현장에서 그것을 ‘새로움’으로 익히면서 적응하려고 노력하고 있습니다. 그리고 그것이 정착되면서 우리 스스로가 개선하려는 의지가 생성되기도 전에 교육과학기술부는 2009년 새로운 교육과정 총론을 개정고시하고, 2011년 국가수준의 교육과정 개정시안이 시간에 쫓기며 몇몇 연구자들의 노력으로 연구 개발되면서 이 자리가 있는 것으로 알고 있습니다. 물론 그동안 미래형 교육과정이 많은 우려와 걱정에도 불구하고 ‘실용’을 기조로 어렵게 강압적으로 결정되고, 그에 따라 가장 직접적으로는 ‘초, 중, 고등학교 편제와 시간 배당 및 편성 운영 관련 주요 변화’, ‘수업 내용 개선 중심의 교과과정 개정 추진’ 그리고 국가와 사회적 요구 사항의 반영으로서 ‘미래 사회에 필요한 기초 핵심 역량과 교과 특성을 반영한 창의성 및 인성 내용의 강화’, ‘기후 환경 변화 등 녹색 성장 교육 및 다문화 글로벌 사회에 적합한 국가 정체성 교육 강화’ 등을 담아내기 위한 교육과정 개선이 추진되었습니다. 이러한 교육과정 개선의 추진 배경과 함께 학교 교육 내 주지 교과에 비해 입시 면에 실용성이 부족하다고 몰고 가는 미술 교과를 연구자들이 강하게 인식하면서도, 그전의 것을 조심스럽게 수정 보완해야하는 매우 부담스러운 작업을 하고 있다는 점도 잘 알고 있습니다. 선불리 충고하자면 즉 기존의 것을 부수고 새집을 짓는 것보다 헌집을 수리하는 것이 매우 어렵다는 것입니다. 그러나 그동안 고민을 거쳐 합의하면서 축적되고 형성되었던 것들을 담으면서 새로움과 함께 수정 보완될 때 더욱 많은 사람들의 마음에 든다는 것과 그것이 원숙한 문화적 역량이라는 것도 경험적으로 우리는 잘 알고 있습니다.

몇 일전 2011 미술과 교육과정 개정 시안이 서울에서 여러 가지로 멀리 떨어진 광주에 있는 지정 토론자 저에게 과거 90년대와 다르게 손쉽게 이메일로 배송되었습니다. 그리고 그동안 6차, 7차 교육과정 교과서 개발 심의위원으로서 서울을 어렵게 올라 다녔던 저는 그 내용을 읽으면서, 이번의 경우 학교 급별 교육목표(총론)에

이어 미술 교과 교육의 목표에서 지난 것에 비교해보면 그 맥을 그대로 유지하고, 진술이 보다 명료해지는 긍정적인 노력을 볼 수 있었습니다. 하지만 그에 따른 미술과 내용 체계에서 일부 변경이 나타나고, 그 변경 사유가 있음에도 불구하고 앞으로 교과서가 제작되면서 현장에서 반영될 때 많은 우려들이 떠올랐습니다. 과거 우리는 90년대 ‘열린 교실’의 많은 전도사들이 이념성 구호를 교육 현장에서 교사들에게 게으르다고 주눅이 들게 외치면서 국민의 세금으로 진짜로 두꺼운 콘크리트 벽을 허물고, 그에 따른 학생들의 소음에 이르러서야 또다시 혈세로 벽을 막는 촌극도 보았습니다. 이어 최근 인터넷 기사에서 반성됨 없이 계속되어 나타나는 많은 지자체들의 돌이킬 수 없는 다양하면서도 황당한 사업들을 현재에도 목격하고 있습니다. 더욱이 지난 7차 교육과정에 이어 개정 교육과정의 내용으로 현장 교사들이 값비싼 재교육을 받고, 현장에 적용하면서 창의적으로 발전시킬 역량이 생기고, 그 힘을 활용하기도 전에 이번의 2011 미술과 교육과정으로 또다시 재교육을 받으면서 무기력하게 겪게 될 한동안의 혼동 등은 고스란히 우리들의 자식인 학생들에게 돌아갈 수 있기 때문입니다. 그래서 연구진들에게 토론이라기보다 그 이전에 많은 사용자 및 관련자들이 함께 할 수 있는 바람직한 미술과 내용 체계의 접근을 위해 우선 눈에 가장 들어오는 두 가지의 지적과 그에 따른 제안 등을 초등 미술에 관련하여 말할까합니다.

▶ 미술과 내용 체계에서 용어사용의 문제

6차에서부터 2007년 개정 교육과정까지의 미술 교과 내용 체계는 과거 모든 교과에서 사용했던 <도입, 전개, 정리>에서 <미적 체험, 표현, 감상>으로 미술 교과의 특성을 드러내면서 현재 상당히 익숙한 단계에 와있다고 판단합니다. 물론 자유분방하고 통합적인 미술의 특성에서 이러한 3단계의 내용 체계가 분명하게 나눌 수 있는 것도 아니고, 또 미술의 모든 활동이 최종적으로 미적 체험이라고 볼 수도 있지만, 미적 체험 영역에서 ‘자연 환경과 시각 문화 환경’을 미적 대상으로 탐색과 이해를 전제로 하였고, 이를 바탕으로 표현 영역에서 표현 활동과 감상 영역에서 서로의 작품 및 미술품 감상 활동 등으로 전개될 수 있었습니다.

그러나 이번의 경우 약간 변경된 것은 대 영역에서 ‘체험’, 중 영역에서 ‘지각과 소통’으로 설정한 것인데, 그 사용 용어에서 대단히 큰 변화를 느낄 수밖에 없습니다. 왜냐하면 ‘체험’의 용어는 과거에 비해 매우 광범위하고, 모든 교과에서 사용되면서 너무 방대하기 때문입니다. 그리고 ‘지각과 소통’은 미적 대상이 아닌 느끼는 방법과 서로 잘 통하는 방법으로 인식되기 때문이고, 체험 영역에서 방법이 교육의

주된 내용일 수 없기 때문입니다. 그리고 미술 교과의 '표현과 감상'에서도 '지각과 소통'은 더욱 작동될 수 있기 때문입니다. 그래서 연구진의 의도와 다르게 현장에서 각 단계 속에서 많은 논란과 혼동을 발생할 수 있다고 예측됩니다. 예를 들어 연구자가 제시한 '체험'에서 영역별 세부 성취 기준의 내용 설명을 보면, '주변 환경에 대한 자신의 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타내기', '느낌과 생각을 간단한 시각 이미지로 나타내기'는 나타내기라는 술어에서 표현한다는 것으로 오해될 소지가 많아, 표현 영역에서 또다시 중복되어 적절하지 못하다는 것입니다. '소통'은 우리가 무엇에 대해 지각하고 느끼거나 생각한 것을 서로 잘 통하게 하는 것이라면, 예술 교과에서 '소통'은 미술, 음악, 무용 등의 감각적인 표현 내용과 방법이 감동으로 전달되게 하는 무형의 매개체라고 볼 수 있고, 보다 감상 활동에서 서로 나눌 수 있는 것이라고 생각됩니다.

▶ 초등미술의 현장과 초등학생의 특성에 따른 문제

이번 개정 시안 '감상'의 대 영역에서 중 영역은 '역사, 문화적 맥락에서 미술에 대한 이해(미술사)'와 '종합적인 감상을 통한 미적 판단(미술 비평)'으로 구성되고, 세부 성취 기준에서 초등 3, 4학년의 경우는 '미술 작품과 배경에 관하여 알아보기', '주변에서 전통 미술품을 찾아보기', '미술의 기본적인 용어를 이해하기', '미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 설명하기', '미술 작품을 감상할 때의 올바른 태도에 관하여 알아보기'로, 초등 5, 6학년의 경우는 '다양한 시대와 지역의 미술이 지닌 특징을 알아보기', '우리나라 미술의 시대별 특징과 변천 과정을 알아보고 문화적 전통의 중요성을 이해하기', '미술 작품의 감상 관점과 방법을 이해하기', '미술 작품의 특징과 의미를 찾아 설명하기', '전시회를 관람하고 감상문 작성하기'로 체계성을 갖고 미술의 이해적 측면이 많이 강조되면서 단계적으로 제시하였습니다. 그러나 당장의 우려는 우리나라 초등 현장의 현실을 살펴보면 손쉽게 예측할 수 있습니다.

물론 우리나라 중등 교사처럼 한 과목의 전문가인 경우 이 내용을 독창적으로 재구성하여 '미적 체험과 표현'에서 매끄럽게 연결하면서 마무리로 전개할 수 있습니다. 그러나 대부분의 초등 교사는 모든 교과를 지도하는 담임교사로 이어지는 다음 차시로 수업준비가 부족할 수 있고, '미적 체험, 표현, 감상'의 틀에서 이같이 많은 것이 요구되는 내용은 성공적인 미술수업을 경험하기가 어려울 수 있습니다. 그래서 우선적으로 단원 내용에서 적은 시간에 교육효과를 낼 수 있는 수준의 적절성과 단계영역에서 유기적 통합성 등이 매우 섬세하게 요구됩니다. 특히 초등학생의 발달특성을 고려할 때 미술교과에서 일차적인 미술활동은 자신이 보고 느끼고 생각하

고 상상한 것을 다양한 미술매체를 이용하여 직접 시각적으로 표현해보고, 그 결과를 서로 자유롭게 이야기하면서 미술을 이해하기도 하는 매우 기초적인 그런 활동입니다. 그에 따라 다른 교과에서 경험할 수 없는 미술 교과만이 지닌 조형성, 정서성, 미적 감수성, 노작성 등으로 성장발달에 매우 기여도가 높다고 판단합니다.

참고로 일본 초등미술교과서와 우리 것을 비교해 보면 일본의 경우는 초등학교, 교사, 학부모가 함께 쉽게 접근할 수 있는 내용과 표현방법들로 제시하고, 특히 미술의 이해적 측면이 강조되어 교사와 초등학교생이 어렵게 수업준비를 해야 하는 우리 것과 다르게 초등학교생 자신들 중심으로 전개되는 매우 기초적인 조형표현활동의 과정과 결과물은 어른들 것의 흉내가 아닌 아이들만의 행복감과 자존감을 느끼게 하는 교육내용으로 시사하는 바가 크다고 생각합니다. 물론 중학교부터는 이해중심의 미술로 우리 것과 유사한데, 그 이유는 줄어드는 시수와 관계가 있는 것으로 추측됩니다.

▶ 제안

우리는 어떤 일을 도모할 때 문제가 불확실하다고 판단되거나 새롭게 제시된 것이 불완전하다고 판단되면, 오히려 그 전에 어렵게 합의된 것으로 돌아가는 지혜를 경험한 적이 많습니다. 과거에 합의 된 것을 바탕으로 초등현장과 자연스러운 초등학교생의 성장발달특성을 고려하고, 논란의 용어 ‘미적 체험’을 ‘미의 체험’으로 수정하면서 바람직한 미술교과의 내용체계를 거칠게 제안하면 다음과 같습니다.

2011 개정시안	제안
내용체계	
1. 체험	1. 미의 체험
* 지각 * 소통	* 자연 환경 * 미술과 생활 * 시각 문화 환경(중학교부터)
2. 표현	2. 표현
* 주제 표현 * 표현 방법 * 조형 요소와 원리	* 주제 표현 * 표현 방법 * 조형 요소와 원리
3. 감상	3. 감상
* 미술사 * 미술 비평	* 서로의 작품 감상 * 미술품 감상 * 미술 비평(중학교부터) * 미술사(중학교부터)

<終>

[토론 3]

‘2011 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구’에 대한 토론

고 황 경(부천계남중학교 교사)

본 연구는 2009년 미래 교육과정의 철학을 기조로 한 ‘2009 개정 교육과정(총론, 교육과학기술부)’의 교과교육과정인 ‘2011 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구’입니다. 21세기 사회 문화적 요구에 따라 학교 미술 교육의 책무성을 강화하여 새로운 미술교육의 전체적인 방향과 내용을 구체적으로 제시하고 있습니다. 2011 개정 교육과정에 따른 해설서를 제작하지 않는다는 정책 방향에 따라 소영역의 의미와 활동의 예를 제시하고 있는 등 교육과정의 의미를 성실히 반영하고 있습니다. 21세기 사회 문화적 요구를 교육과정에 반영하기 위해 여러 차례 연구진 협의회, 전문가 협의회 등을 거친 창의적인 연구결과이기에 연구진들의 태도에 감사함을 전합니다.

전체적인 연구내용에 대해서도 대체적으로 좋은 연구라 생각하고 학교 현장에 적용하기에 적절하다고 생각합니다. 특히, 내용체계의 영역에서 체험(미적체험에서 체험으로 변경), 표현, 감상으로 구조화 된 점, 학습량 감축에 따라 표현영역의 중영역 수 축소(표현과정을 표현방법에 통합), 선택 교육과정의 선택과목 재구조화에 따른 과목별 내용 재구성, 감상 영역 개선으로 중영역명을 미술작품, 미술문화에서 역사, 문화적 맥락에서 미술에 대한 이해(미술사)’와 ‘종합적인 감상을 통한 미적 판단(미술 비평)으로 변경된 점 등은 좋은 연구 성과라고 생각합니다.

전반적으로 좋은 연구라고 생각되지만, 현장과의 의사소통을 위한 공청회 자리를 통하여 미술과 교육과정 개정의 주요 내용, 미술과 교육과정 개정 시안 등의 내용에 관하여 중등미술을 중심으로 토론자의 의견과 아울러 몇 가지 논의점을 제시해 보고자 합니다.

논의 1)

2009년 교육과정 구성의 방침

바. 학기당 이수 교과목 수 축소를 통한 학습부담의 적정화와 의미 있는 학습활동이 전개될 수 있도록 집중이수를 확대한다.

현재 중학교에서 집중이수가 실시되고 있는 학년의 경우 많은 학교가 집중이수 전에는 1학기에 2번 수행평가를 실시하였다면, 집중이수 후에는 4번으로 수행평가의 수를 확대하여 실시하며, 2시간 연강으로 1주일에 2일 배정되어 실시하고 있는 것이 현실입니다. 학교 현장에서는 집중이수에 따른 교수학습방법에 대한 안내가 없어 어려움이 많습니다. 교육과정, 교과서 상에서 집중이수 수업을 실시했을 때 고려해야 할 사항 등을 서술하여 학교 교육과정에서 바람직하게 집중이수를 시행할 수 있도록 안내 바랍니다. 연구자께 질문을 드립니다. 집중이수에 따른 미술과 교수학습방법 및 평가의 방향은 무엇일까요? 집중이수를 많은 학교에서 주당 4시간으로 시행하고 있다면, 미술 수업에서 3~4시간 연강으로 할 때의 적절한 수업방법 등 집중이수 관련 내용 등도 교육과정의 교수학습방법 등에 제시해줌이 좋겠습니다.

논의 2)

<표 II-3> 고등학교 보통교과 선택과목의 내용 체계 변화

개정 시기	2007년 개정		2011 개정(안)	비고
보통교과 선택과목 내용 체계	<p><미술과 삶></p> <p>(1) 미술의 기능 (가) 미술과 언어 (나) 미술과 디자인</p> <p>(2) 미술의 변천 (가) 미술의 의미 (나) 미술과 테크놀로지</p> <p>(3) 미술의 확장 (가) 미술과 직업 (나) 미술과 통합</p>	<p><미술 감상></p> <p>(1) 관찰과 반응 (가) 직관적 감상 (나) 현장 체험</p> <p>(2) 분석과 해석 (가) 조형적 특성 이해 (나) 미술가 탐구 (다) 맥락적 이해</p> <p>(3) 판단과 활용 (가) 미술 비평 (나) 감상의 활용</p>	<p><미술 문화></p> <p>(1) 미술의 기능 (가) 미술과 소통 (나) 미술과 생활</p> <p>(2) 미술의 감상 (가) 분석과 해석 (나) 판단과 비평</p> <p>(3) 미술의 확장 (가) 미술과 직업 (나) 미술과 통합</p>	- 선택과목 수 축소 및 과목 명 변경에 따라 기존 과목의 통합이 필요하게 됨.
	<p><미술 창작></p> <p>(1) 주제와 발상 (가) 표현 주제 (나) 발상과 표현</p> <p>(2) 매체와 표현 (가) 평면 표현 (나) 입체 표현 (다) 매체의 확장</p> <p>(3) 분석과 적용 (가) 작품 분석 (나) 작품의 재발견</p>		<p><미술 창작></p> <p>좌동</p>	- 내용 체계 동일함.

(2) 미술의 감상
(가) 분석과 해석
(나) 판단과 비평

비평의 방법에 분석, 해석, 판단 등이 속하는데, 비평이 다른 영역처럼 기술 되는 것이 적절한지 고려 바랍니다. (나) 판단과 비평 대신에 (나) 판단과 활용으로 제시하는 것이 적절하리라 생각합니다.

논의 3)

<표 II-5> 교육과정 개정 시기별 미술과 내용 체계 비교(대영역과 중영역)

7차	2007년 개정	2011 개정 시안(예정)
가. 내용 체계 1. 미적 체험 ◦ 자연미 ◦ 조형미 ◦ 미술과 생활(중학교부터) ◦ 미술과 문화(고등학교부터) 2. 표현 ◦ 주제 표현 ◦ 표현 방법 ◦ 조형 요소와 원리 ◦ 표현 재료와 용구 3. 감상 ◦ 서로의 작품 감상 ◦ 미술품 감상 ◦ 미술 문화 유산 이해(중학교부터)	가. 내용 체계 1. 미적 체험 ◦ 자연 환경 ◦ 시각 문화 환경 2. 표현 ◦ 주제 표현 ◦ 표현 방법 ◦ 조형 요소와 원리 ◦ 표현 과정 3. 감상 ◦ 미술 작품 ◦ 미술 문화	가. 내용 체계 1. 체험 ◦ 지각 ◦ 소통 2. 표현 ◦ 주제 표현 ◦ 표현 방법 ◦ 조형 요소와 원리 3. 감상 ◦ 미술사 ◦ 미술 비평

가. 미적 체험 영역 개선

○ 변경 내용

- 대영역명 변경 : 미적 체험 → 체험
- 중영역명 변경 : 자연 환경 → 지각, 시각 문화 환경 → 소통

2011년 미술과 교육과정에서는 미적체험 영역을 체험 영역으로 변경하였는데, 적절한 제시였다고 생각합니다. 지각[知覺]은 사물의 이치나 도리를 분별하는 능력으로 감각 기관을 통하여 대상을 인식하는 작용이라고 보여지며, 중영역명 중 ‘지각’의 제시는 적절하였다고 판단됩니다. 그러나 체험 영역에 ‘소통’의 제시는 생각해볼 필요가 있습니다. 소통[疏通]은 뜻이 서로 통하여 오해가 없는 것으로, 가지고 있는 생각이나 뜻이 서로 통한다는 의미인 의사소통[意思疏通] 능력 신장을 기르기 위하여 제시한 개념으로 보여지는데, 교육과정 상에 제시된 소통의 소영역 두 개 모

두 활용적 측면에 중점을 두고 제시되어 있기 때문입니다.

현재 교육과정의 '시각 문화 환경' 영역을 '소통'이라는 가치에 초점을 두고 내용을 수정하였으며 소통의 소영역은 1. 생활 속에서 미술의 역할과 의미를 이해하고 활용하며, 2. 시각 이미지의 정보 전달 방식을 이해하고 활용하는 내용으로 구성함.

본 토론자는 두 가지를 제안하고자 합니다. 교육과정에서 두 가지 중 하나가 제시될 수 있을 것입니다.

첫째, 체험의 중영역을 '지각', '활용'으로 수정하는 방안입니다.

둘째, 체험의 중영역을 그대로 두고, 중영역 중 소통의 소영역을

1. 미술적 언어로서 다른 사람에게 시각적 이미지를 전달하는 것 등 소통 능력의 신장 측면에서 서술.

2. 시각 이미지를 활용하는 내용으로 서술.

미술수업에서 소통을 통해 미술적 사고를 조직하고 미술적 사고를 미술적 언어로 분명하고 정확하게 표현할 수 있어야 함은 중요한 의미일 것입니다. 소통의 의미를 교육과정에 반영한 것은 적절하다 할 수 있습니다. 하지만 제시방법이 학교 현장에서 그 의미를 적용하여 보았을 때 교육과정상에 분명하게 개념 정의가 되어야 할 것입니다. 첫째, 활용적 의미에 소통의 소영역을 넣는 방안, 둘째, 소통의 중영역에 소통의 능력과 활용적 능력을 넣는 방안 등이 고려되어야 할 것입니다. 2011년 미술과 교육과정 초등학교 5, 6학년에도 '소통 방식'이라고 제시되어 있습니다. 이는 소통이 하나의 방식임을 의미하는 것이 아닌가 생각합니다. '미술의 활용'은 미술적 개념, 원리 등을 활용하여 미술적으로 사고하고 소통하는 능력을 길러 여러 가지 문제를 창의적으로 해결하며 미술의 실용성을 인식하여 자기주도적으로 문제를 해결하며 미술에 대한 긍정적 태도를 갖는 것을 제안하는 것은 아닌지 생각하게 합니다.

논의 3) 영역별 성취 기준 3, 4학년 (3) 감 상

(가) 미술사

미술의 시대적, 지역적 배경에 흥미와 관심을 가진다.

① 미술 작품과 배경에 관하여 알아보기

- 미술 작품과 미술가에 대한 구체적인 사례를 통해서 미술 작품의 시대적, 지역적 배경에 관심을 가진다.

(활동의 예)

- 관심 있는 미술 작품을 찾아본다.
- 미술 작품을 누가, 언제, 어디서, 왜 만들었는지 알아본다.

- 미술 작품을 누가, 언제, 어디서, 왜 만들었는지 알아본다.

‘미술 작품의 작가, 시대, 제작목적, 표현방법 등을 알아본다.’로 수정 바랍니다. 일반적으로 미술 작품의 정보로 작가의 국적, 작품의 소장된 장소 등이 기재되어 있으며, 어디서 작품을 만들었는지 알 수 없는 작품이 많습니다. ‘어디서’ 부분 삭제 바랍니다.

논의 4) 영역별 성취 기준 5, 6학년 (1) 체 험

(가) 시각

주변 환경과 자신의 내면을 관찰하고 특징을 이해한다.

② 자신에 대한 느낌과 생각을 다양한 방법으로 탐색하고 나타내기

- 자신의 내면을 시각 이미지를 활용하여 탐색하고 다양한 방법으로 표현한다.

(활동의 예)

- 자신의 기억, 감정, 생각을 나타내는 시각 이미지를 찾아보고 이야기를 나눈다.
- 일상생활 속에서 갖게 되는 느낌과 생각을 글, 그림, 소리, 몸짓 등 다양한 방법으로 표현한다.

- 일상생활 속에서 갖게 되는 느낌과 생각을 글, 그림, 소리, 몸짓 등 다양한 방법으로 표현한다.

‘몸짓’ 대신에 ‘행위’란 말은 어떨지 고려 바랍니다. 자신에 대한 느낌과 생각을 무용이나 연극 등에 적용하여 표현할 수도 있기에 보다 넓은 개념인 ‘행위’로 수정은 어떨지 고려 바랍니다.

논의 5) 영역별 성취 기준 중학교 (3) 감 상

② 세계 문화 유산과 전통 미술의 가치를 판단하고 이에 대해 토론하기

- 미술 작품과 문화적 배경을 분석하여 각 나라의 문화유산과 전통이 현재 어떤 의미와 가치를 지니는지 이해한다.

(활동의 예)

- 우리나라와 다른 나라의 다양한 전통 문화 유산이 사회와 개인에게 미치는 영향을 다양한 측면에서 설명한다.
- 문화 유산이 보존·계승된 사례를 조사하고 발전 방안을 모색한다.

- 우리나라와 다른 나라의 다양한 전통 문화 유산이 사회와 개인에게 미치는 영향을 다양한 측면에서 설명한다.
- 우리나라와 다른 나라의 전통 문화 유산이 사회와 개인에게 미치는 영향을 다양한 측면에서 설명한다. '다양한' 반복됩니다. 삭제 바랍니다.

[토론 4]

‘미술과 교육과정 개정 시안’에 대한 토론

김 인 규(천안오성고등학교)

그토록 짧은 기간에 교육과정 개정을 이뤄내는 것에 참으로 놀라움을 금치 못하며 그 노력에 경의를 표한다. 이에 본 개정의 기본 기초를 함께하면서 개정과정을 지원하고 도움을 드릴 수 있다면 더욱 좋은 일이겠지만, 한편으로는 그에 구애받지 않고 자유롭게 의견을 이야기함으로써 이후 교육과정에 대한 논의를 더욱 풍요롭게 하는데 조금이나마 보탬이 되지 않을까 하는 마음으로 토론에 참여하고자 한다. 토론은 <미술>과 <미술문화>, <미술창작> 교과와 내용역역에 초점을 두고자 한다.

1. <미술>에 대해

내용체계에서의 큰 변화는 ‘미적체험→체험’이다. 이는 그간 체험을 ‘미적’이라는 제한적 의미로 설정한 것과 그 내용의 광범위성에 있어서의 불일치 등을 개선하는데 유의미한 시도라고 할 수 있다. 또한 해당 중영역을 <지각>과 <소통>으로 개편하였는데 이는 영역의 설정을 <자연>과 <시각문화>환경이라는 ‘이분법적’인 대상영역을 활동영역으로 고친 것이라 할 수 있다. 이를 제시하고 있는 성취기준을 통하여 살펴보면

초등학교 : 자신과 주변 환경에서 미적 특징을 발견하고 활용한다.

중학교 : 자신과 주변 환경과의 관계를 이해하고 미술 문화 활동에 참여한다.

표에서 보여주는 것처럼 그 의미를 유추해보면 ‘인식→행동’이라는 ‘활동의 형식과 과정’을 영역화 한 것으로 보인다. 그런데 여전히 남는 아쉬움과 의문은 ‘과연 이것이 <체험>이라는 영역으로 범주화할 수 있는 활동이냐’는 것이다.

<체험>은 ‘사유성’보다는 ‘감각성’에 방점이 찍힌 개념으로 여겨지며 또한 그 감각성이란 미술에서 무엇보다도 중요할 뿐 아니라 핵심적인 영역이라 할 수 있다.

나는 그런 면에서 미술활동이 '감각적 사유(즉, 체험)→표현하기→사유적 인식'으로 나아간다고 본다. 그러나 여기에서 사용되는 <지각>은 '발견'과 '이해'라고 기술한 것에서 보듯이 '감각성'보다는 오히려 '사유성'에 주안점이 맞춰져 있으며, 게다가 '활용'과 '참여'등으로 설명되는 <소통>을 포함하고 있다. 과연 체험이 이를 범주화할 수 있는지 의구심을 갖지 않을 수 없다.

나는 이것이 6차교육과정에서 새로 도입된 <미술과 생활>이 7차에서 <미적체험>으로 7차개정에서 <시각문화>의 도입으로 이어지는 <미술>밖으로 외연의 확장을 어떻게 다룰 것인가에 대한 해결되지 않은 곤혹스러움의 표현이라고 생각한다. 그러니까 다시 말하면 미술이 단지 '미적 대상물의 제작 행위' 이상으로 '대상(혹은 세계)에 대한 체험, 또는 인식'의 범주와 '사회적 가치와 실천'의 영역으로 확장해온 것을 미술의 다른 영역과 효과적으로 통합하는데 실패하고 별도의 영역으로 뭉뚱그려버린 듯한 인상을 지울 수가 없으며 참으로 아쉽게 느껴지는 부분이다. 나는 그것이 <표현>과 <감상>이라는 기성의 미술영역을 내버려둘 때 나타나는 필연적인 현상이라고 생각한다. 이점 앞으로 깊이 있는 연구가 뒤따라야 할 것이다.

그런 측면에서 <감상>은 비슷한 어려움을 겪고 있어 보인다. <감상>의 중영역은 <미술 작품>, <미술문화>라는 대상영역을 <미술비평>,<미술사>라고 하는 학문영역으로 고쳤다. 그 이유를 보면 <미적체험>영역의 <시각문화>와 <감상>영역의 <미술문화>의 내용상 중복성을 들고 있다. 이는 <체험>의 중영역이 대상영역에서 활동영역으로 변경되었음에도 여전히 시각문화를 <체험>의 대상영역으로 고착화시켜놓고 있는 입장을 반영하고 있는 것이다. 이는 여전히 전통적인 <미술>영역과 외연이 확장된 <시각문화>영역이 함께 동거하지 못한 한계를 보여주고 있다고 할 수 있다. 이에 나는 <미술비평>과 <미술사>라는 미술의 전문적인 학문영역이 문자 그대로 3~4학년 단계부터 적용되어야 하는지에 대해 의구심을 갖지 않을 수 없다. 그러한 문제제기는 그 해결방안을 찾기 쉽지 않을 것이나 문제의식을 공유하면서 장차 풀어나가야 할 과제로 내놓고자 한다.

2. <미술문화>에 대해

<미술과 삶>과 <미술감상>의 통합은 그것이 너무 세분화되었다는 면에서 나쁘지 않은 선택이었다고 여겨진다. 고등학교 단계에서 보통교과가 학문영역에 따라 너무 세분화될 때 오히려 학생들의 관심과 흥미를 떨어뜨리며 보통교과로서 역할을 축소시킬 우려가 있다. 특히 미술과 같이 선택학생이 제한되는 상황에서는 더더욱 그렇다 할 수 있다. 게다가 고등학교 수준에서 <미술>이 없어지는 상황에서 <미술문

화>교과는 그동안 <미술>을 대체해야 하는 특별한 부담을 가지기도 한다.

<미술>의 내용영역에 대한 분석에서 보듯이 미술은 그동안 <예술세계 내에서의 미술>이상으로 그 외연을 확장해왔다. 그런 면에서 <미술문화>란 자기표현의 영역에서부터 시각문화까지 아우르는 광범위한 삶의 영역을 지칭한다. 그것은 한편으로는 인간의 본성적인 영역이면서 한편으로는 기능적인 영역, 학문적인 영역으로 확장한다. <미술문화>는 그런 미술이 가진 문화적인 스펙트럼을 경험적으로 익힐 수 있는 기회를 제공하는 것이 바람직하다고 여겨진다.

그런 면에서 시안에서의 <미술문화>의 내용영역은 ‘예술세계 내의 미술’ 혹은 ‘미술품제작’이라는 범주에 제한되어 있다는 느낌을 지울 수 없다. <시각문화>가 도입되어 <체험>의 중요영역을 차지하고 있듯이 <미술문화>에서 <미술>은 그만큼의 외연을 아울러야 할 텐데 그게 좀 미흡해 보인다. 그에 반해 미술의 활용성에 초점을 둔 <미술과 생활>이 중영역을 차지하고 있다. 한편으로는 <미술과 직업>, <미술과 타학문영역의 통합>이 중영역으로 설정되어 있어 그 영역이 너무 크게 설정된 감을 지을 수가 없다.

또한, 교과와 성격이 <미술>의 한가운데에서 그것을 누리며 활용한다는 측면보다는 그것을 대상화하는 느낌이 좀 더 강해 보인다. 미술은 대상물로서 작품이 아니라 자신의 표현임과 동시에 삶의 내용임과 동시에 환경을 구성한다. 그런 면에서 <자기표현의 세계>의 영역이 설정되어 있지 않다. 그리고 표현과 소통이 <미술과 기능>이라는 영역 속에 설정되어 미술을 쉽게 기능적 도구성으로 인식하도록 하는 우려를 갖게 한다.

<미술 감상>의 <분석과 해석>, <판단과 비평>이라는 중영역 설정에 있어 <미술> 교과에서의 <미술사>, <미술비평>과 비교하여 검토할 필요가 있어 보인다. 나는 <미술>교과에서 <미술사>가 너무 크게 설정되어 있다고 생각하는데 오히려 고등학교 수준인 <미술문화>에서 다루어야 할 측면이 있지 않은가 생각한다.

그런 면에서 나는 본 교과에서 <미술의 기능>, <미술의 감상>, <미술의 확장> 3개 대영역 설정이 꼭 필요한 것이었을까 반문을 하여 본다. 오히려 중영역의 내용영역을 중심으로 이를 분화하여 나타냈다면 좀 더 교과내용을 풍부히 하지 않았을까 생각해 본다.

물론 내용체계에 대한 이런 질문들이 조심스럽기는 하다. 너무 큰 이야기여서 논의를 장황하게 만들 수 있고 쉽게 대안을 제시할 수 없다는 한계를 가진다. 그렇지만 앞에서도 말했지만 장차 교육과정의 논의를 조금이나마 풍부하게 하는데 도움이 되지 않을까 하는 생각에서 언급하고자 한다. 그렇다고 하더라도 소영역에서 이를 보완하여 반영할 수도 있으리라 본다.

예를 들면 <미술과 소통>에서 ‘시각 언어로서 미술의 개인적 표현과 사회적 소통 기능에 관하여 이해하기’에서 ‘기능’이라는 단어가 불필요해 보인다. 그냥 ‘시각 언어로서 미술의 개인적 표현과 사회적 소통을 이해하기’로 기술하면 어떨까. ‘개인적 의미와 현대의 사회적 현상 등을 시각 이미지나 미술 작품으로 제작하기’에서도 ‘제작하기’를 ‘나타내기’로 기술한다면 좀 더 폭넓은 외연을 줄 수 있지 않을까. <미술과 생활>에서 ‘생활을 디자인하고 개선하는 다양한 미술의 기능을 이해하기’는 ‘생활을 개선하고 풍요롭게 하는 다양한 미술을 이해하기’로, ‘생활 속에서 활용할 수 있는 미술을 계획하고 제작하기’의 경우도 ‘미술을 활용하여 생활을 개선하고 풍요롭게 하기’로 고치면 어떨까 한다.

3. <미술창작>에 대해

대영역에 있어서 <주제영역>, <표현영역>, <분석영역>이라는 3영역으로 구분하는 것은 일반적으로 무리가 없어 보인다. 그렇지만 <미술문화>에서 나타난 것과 같이 마찬가지로 <미술창작>에 있어서도 미술을 ‘대상물로서 미술품을 제작하는 행위’로 협소하게 이해하고 있다는 느낌을 지울 수가 없다. 이미 언급했듯이 창작이란 작품으로서의 대상물의 창작 뿐 아니라, 자기표현으로서 표현행위 자체의 문제에서부터 공간을 구축하고 생산하는 일, 상호작용을 생산하는 일까지 포함하는 것은 단지 매체의 확장 이상의 일인 것이다. 그것은 ‘창작하고 관람하는 주체’ 대 ‘대상물로서 미술품’이라는 이원적인 구조가 허물어졌다는 미술지형의 변화로부터 비롯되는 것이다. 창작이란 창작 주체를 포함할 뿐 아니라 그 삶의 공간을 포함하는 창조적 행위가 된 지 오래이다.

그러한 관점을 놓고 살펴보면 ‘주제’는 작품의 내용으로서 주제의 범주를 넘어서야 한다. 그래서 ‘다양한 문화적 맥락에서 작품의 주제, 상징, 아이디어 등을 이해하기’는 ‘미술세계가 추구하는 다양한 주제를 찾아보고 그 방법과 원리를 이해하기’로 고쳐보면 어떨까. 게다가 ‘작품에 나타난 상징성을 현대의 시각에서 재해석하고 표현하기’는 주제표현의 하나의 방식은 될지언정 하나의 소영역을 구성할 만큼 비중을 지니는 것은 아니라 할 것이다. <표현주제>영역의 활동이 <재해석>에 국한하는 것은 납득하기 어렵다. 이에 ‘나타내고자 하는 주제를 탐구하고 그에 알맞은 표현방법을 모색하기’ 정도가 주제영역에서의 활동영역에 적절하지 않을까 한다.

표현영역이 매체로 국한하는 것 또한 표현을 협소한 활동으로 국한할 가능성이 있어 보인다. 예를 들면 표현에 있어서 자기표현과 놀이, 공간, 상호작용, 등은 표현에서 매우 중요한 영역이라고 할 수 있다. 때문에 현재의 영역 구분의 방식에서는

이런 것들을 담아내기 어려워 보인다. 그렇게 보면 대영역의 명칭들을 수정 보완할 필요가 있어 보이지만, 일단 중영역에서 <입체 표현>을 <입체와 공간>으로 한다면 어떨까, 아니면 각각의 매체를 세분화하면서 <자기표현과 놀이>, <평면표현>, <입체표현>, <공간표현>, <상호작용>, <미디어> 등으로 보완할 수도 있을 것이다.

이를 좀더 살펴보면 낙서, 요즘 학교현장에서 주목을 받고 있는 벽화, 축제공간의 설치, 공간 만들기, 등은 공간에 해당할 것이다. 자기표현은 자기의 내적충동이나 욕구에 토대를 둔 다양한 활동을 지칭한다. 또한 상호작용이란 타인과의 관계와 작용을 중심에 놓고 평면, 입체, 행위, 미디어들을 다루는 방식이라고 할 수 있다.

물론 그것은 하나의 주제로서 특징지을 수도 있지만, 그것이 가지는 독특한 표현의 형식을 탐구하는 것은 매우 중요하다. 만일 이를 주제영역으로 분류하여 표현에서 떼어버린다면 주제를 주제와 발상에 방점을 찍기 보다는 주제의 내용에 초점을 맞춰 다양한 주제를 분류를 제시하여 탐구하는 관점에서 재구성될 필요가 있다. 그렇게 할 때 역동적인 창작이 이루어질 수 있는 교과로서 특징을 가지게 될 것이다.

[토론 5]

체험, 경험, 망각

안인기(한양대학교 응용미술교육과 조교수)

짧은 시간에 교육과정 개정의 기준과 방향, 내용의 규범을 제시하기 위해 애쓰신 연구진 여러분의 노력이 엿보이는 ‘개정 시안’이다. 공치사는 생략하고 바로 본론으로 들어가고자 한다. 저는 여기서 주로 초중등의 ‘미술과’ 내용을 중심으로 검토한다. 미술 행위가 점진적으로 개인의 자유로운 표현이라는 모더니즘적 이상으로부터 사회 문화적 소통 활동이라는 실제적 지평으로 이동하고 있음은 지금까지의 많은 연구와 학교 수업을 통해 이해되고 있는 상황이라 할 것이다. 이러한 배경을 바탕으로 2011 개정시안의 행간을 읽어보고자 한다. 이는 교과 개정의 근거를 정부 주도라는 외부가 아닌 교과 안에서 찾아보려는 생각과도 연결되어 있다.

금번 교육과정 개정은 추진 절차와 시간에서 무리가 많았고, 집중이수제나 국민공통기본교육과정의 축소, 이에 따른 미술과 자체의 수업 시간 조정이라는 물리적 지형의 변화가 함께 동반됨으로써 외견상 우려스러운 점이 많았다. 그리고 생각보다 많은 외형적 변화를 보였다. 이에 따라 교육과정 구조는 새로 짜야 했고, 구조상의 편중이나 밀도차가 드러날 수 있다. 토론내용은 이러한 결함에 대한 지적과 대안을 제시하는 것이어야 하는데, 대안은 하나의 선택을 동반한다는 점을 상기시키며 몇 가지 제안을 하고자 한다.

1) 개정안의 전개 순서 교체

시안에는 개정교육과정에 따른 해설서를 제작하지 않는다고 결정하고 있는데, 이로 인한 문제를 최소화하기 위해 소영역에 대한 활동, 성취기준을 예시하고 있다. 이러한 보완책과 함께 변화의 근거들이 제시되고 보완되어야 한다고 본다. 해설서의 부재는 2007개정안과 연속성, 차이점에 대한 이해도를 높이는데 아쉬움을 남기게 된다. 적어도 개정안이 최종 수정되어 고시될 때 자체적인 논리적 정합성을 높여 독자들이 개정안의 정확한 의미와 행간을 읽을 수 있도록 좀 더 배려해주어야 한다고 본다.

우선 간단하게 <표Ⅱ-1> "개정 시기별 교육과정 문서 체제 변화"에서 2011 개정안이 “1. 추구하는 인간상(총론), 2. 학교 급별 목표(총론), 3. 교과 목표(성격과 목표)…” 순서로 전개된다고 알린다. 그런데 2와 3의 내용은 순서가 서로 바뀌어야 할 것 같다. 왜냐하면 미술과에 대한 설명에서 총론이 제시하는 교육이념을 언급한 후 바로 “학교 급별 교육 목표”로 이어지는데 급별교육목표가 왜 미술과 교육목표를 선행하는지 알 수 없다. 논리적으로도 교육적 인간상, 이를 실현하는 교과의 교육목표가 제시되고 그것을 구현하는 단계별 교육목표가 설명되는 것이 자연스럽다 하겠다.

2) ‘체험’의 재해석

새롭게 제시된 개념어로서 특히 논란과 혼돈의 여지가 많은 ‘체험’, ‘지각’, ‘소통’에 대해서는 연구진에서 정당한 개념 규정과 의의를 설명해줄 필요가 있다. 체험 지각 소통은 감상의 중영역인 미술사, 미술비평처럼 지식 영역이 아니라 수업 활동의 목적이거나 활동의 방식도 될 수 있기 때문이다.

체험 영역에 대해서는 가장 많은 설명이 있었던 만큼 고뇌가 읽히는 대목이다. 시안에서 “미적 체험을 ‘체험’으로 바꿈으로써 미적 인식이 모든 영역에서 요구되는 요소로 다루어질 수 있도록 함과 동시에 미술의 체험적, 실천적, 활동적 성격을 부각시킬 수 있음”(p.10)을 지적하였다. 체험으로의 슬림한 변화는 방향에서 적절한 변화로 보인다. 그런데 이정도 설명으로 부족하다. 체험 자체에 대한 설명은 없다는 것이다. 체험 하위로 지각과 소통으로 구분되고 있고 소통을 신문화적 차원의 ‘의사소통’으로 읽는다면 체험의 하위 단원으로 그리 적절해 보이지 않는다. 게다가 소통의 주요 내용은 시각문화 읽기와 이해에 대한 것이다. 시각문화는 상대적으로 비판적 사고력의 함양을 중시하므로, 체험의 범주에 대한 개정안에서의 재해석, 재규정이 필요하다고 본다.

체험이라는 용어 선택의 경우, 체험의 대상이 더 이상 아름다움으로 한정되지 않는다는 의미라면 매우 고무적이고 놀라운 변화이다. 지난 개정에서도 ‘미적 체험’이라는 대영역 명칭 때문에 그것이 아름다움에 대한 지각, 경험, 사유 활동이라는 틀을 벗어나기 어려웠다. ‘미적’이라는 형용사의 배제는 많은 의미를 담는다. 체험이라는 개념이 칸트가 말하는 개인적 사회적 경제적 흥미를 부정하며 일상생활에서의 경험보다 높은, 무관심성의 미적 경험, 순수하면서도 의도적이고, 주관적이면서도 보편적이라는 아름다움에의 체험이라는 설명 방식과 어떻게 연결되고 다른지 설명될 필요가 있다.

체험을 칸트식으로 본다면 그것은 삶으로부터 고양된, 삶의 경험 외부에서 얻을 수 있는 어떤 것이다. 이러한 의미부여는 미술을 삶으로부터 격리시키고 미술수업의 방향을 미술의 독자적인 관례 속으로 몰아가게 한다. 생활 속에서 미의 발견이라고 하지만 특정한 규범에 적합한 소수의 풍경, 건축물, 사물이 미적 경험의 대상으로 한정되어 제시된다. 여기에 비해 현상학적 체험은 삶과 생애 속에서 비롯된다. 그림은 그냥 그리는 것이 아니라 무엇을 그리는 것이며, 그 무엇은 외계의 사물이나 사건이나 사람이 아니라 나의 체험 속의 사물, 사건, 사람이다. 그림이 세상의 모사가 아니듯이, 모든 학습은 세상의 단순한 지각이 아니다. 체험을 통한 학습은 체험을 통한 해석이며 생애의 연속 속에서 만들어가는 의미이다.

가다머(H. Gadamer)가 그랬듯이, 경험(Erfahrung)과 체험(Erlebnis)의 구분은 학술적 맥락에서 체험의 개념 이해에 도움을 준다. 경험이 우리 신체와 상황의 만남이라면, 체험은 그 만남을 통해 우리 신체가 변화하는 과정이다. 경험은 외형적, 객관적일 수 있지만, 체험은 내면적, 주관적일 수밖에 없다. 경험은 ‘하는 것’ 혹은 ‘하면서 보는 것’에 그치지만, 체험은 그것들 속에서 느끼고 깨닫고 반성하고 거듭나는 것이다. 경험이 활동이라면 체험은 그 활동의 의미라 할 수 있다. 체험은 신체와 세상이 만나는 장일뿐만 아니라, 신체와 세상 모두를 의미 있게 만드는 활력의 원천이다. 체험에서는 신체와 세상 어느 것도 분리해 낼 수 없다. 자신의 정체(identity)를 해체하고 (재)구성하는 과정에까지 이를 때 비로소 우리는 그 무엇을 온전하게 ‘체험했다’고 말할 수 있다. 이런 맥락에서 체험은 시각적 경험의 차원으로부터 사회적 삶의 체험으로 확장되는 내용을 포괄하며, 감각적 인식으로부터 정체성의 형성에 이르는 영역까지를 포괄한다. 이렇게 본다면 지각으로부터→경험→사유에 이르는 ‘미적 체험’의 모형은 신체적 지각→주관적 경험→관계적 소통을 통해 개인→사회→세상과 교감하고 이해하게 하는 ‘체험’ 모형의 내용적 지향성이 제안될 수 있을 것이다.

모든 사람이 같은 동기, 같은 방식, 같은 과정으로 체험하고 학습할 수 없다. 체험과 학습의 성과 또한 결코 같을 수 없다. 그러므로 체험 영역은 체험과 학습을 표준화하여 계량·측정하고 우열을 비교·평가하는 학교교육의 관례에 대한 대안적 아이디어를 내포하고 있다.

퍼포먼스 아티스트이며 미술교육자인 가로이안(C. Garoian)은 *Performing Pedagogy* (1999)를 통해 퍼포먼스를 미술교육에 도입하면서 신체적 체험을 통해 미술을 생활로부터 소외시키지 않고 신체를 객체이자 표현도구로 재구성하고자 했다. 그의 퍼포먼스 수업은 기본적인 교수-학습의 방향만 설정할 뿐 모든 진행 과정은 현장 참여자들의 자원(신체, 시간, 공간, 관계, 정보, 물질 등)을 전유하여 전개하는 교수법

을 보여준다. 체험과 학습, 삶이 하나로 스며있고 개인과 집단, 교수학습의 관계가 비정형적이면서도 지속적으로 변화하는 형태의 학습 모형이다.

체험 영역이 이와 같은 지향성으로 이해될 수 있다면 체험 영역의 근거나 필요성은 보다 나아질 것이다. 여기서 토론자는 지향성이라는 용어에 관심을 두었으면 한다. 체험이 실제 교실에서 학생들에게 경험이나 망각으로 전락하지 않으려면 수업 설계에서 체험에 보이지 않는 지향성의 교감을 만들어야 한다는 점이다. 얇은 늘무엇에 대한 얇면 수업사람이 것과 만남을 이룰 때 늘 관심의 방향수업즉 벡터가 발생한다. 지향성은 주체가 어떤 것의 의식, 지각, 경험으로 나아갈 때 그 방향의 모든 것이다. 체험은 이 벡터값에 대한 고민을 요구한다. 보다 철저하게 학습자 눈높이와 지각경험, 시각세계 및 그들의 문화에 대해 관심을 기울임으로써 체험의 강도를 높이고 학습의 변화를 유도할 수 있다고 본다.

이러한 체험의 벡터값에는 또한 윤리적 미의식이라 할 수 있는 것을 생각할 필요가 있다. 미술이 주관의 표현만이 아니라 실용적 테크네라는 것을 재발견하는 것만큼이나 미술활동이 인류의 희망, 공통선의 실천, 도덕적 각성과 나눔의 체험, 미덕 함양으로 옮겨가는 다양한 가능성이 있음을 우리는 헤아릴 필요가 있다. 전술했다시피 체험은 사람을 바꾸는 경험이다. 미술이 가치 영역을 확장하고 더 넓은 세계를 학습자들에게 안겨 줄 수 있다는 지향성들이 체험을 포함한 교육과정 내용체계에서 스며들었으면 한다.

마지막으로 사족같은 부분이다. '소통'이라는 용어에 대해서이다. 일단 필자는 적절한 선택으로 보인다. 그런데 시각문화 활동과 연관된 소통은 상대적으로 신문화, 혹은 기호학적 개념으로서 기호 읽기, 의미 전달 같은 관점으로 이해되기 쉽다. 소통은 그 자체가 문화인 동시에, 문화를 생산하고 공유하는 수단 및 과정이기도 하다. 문화는 세상과 그 속의 삶에 대한, 인식과 존재에 대한 해석이요 개입이다. 그 점에서 문화는 매개요 매체다. 해석되지 않은 세계, 개입되지 않은 세계는 없다. 그러므로 소통은 사이를 이어주어 통하게 하고 서로의 성취를 나누는 함께 통하고 나누는 행위(communication)이기도 하다. 체험 내 소통의 지위는 이미지 세계 속을 살아가는 신체가 경험하는 감각적 인지적 문화적 이해를 확장하는 과정에서 '지각'이 확장된 시각적 소통의 차원으로 이해될 수 있다. 즉 단순한 기호 읽기 차원으로부터→의미의 해석→의미의 상호적 나눔과 교환→기호 표현에 이르는 순환 과정을 상정할 수 있다. 그럼에도 '소통'이라는 용어가 부담스럽다면 만남, 구성, 의미화, 교류, 이해, 반응, 현상, 현장, 맥락, 실천 같은 차원에서 재해석해서 설명하여 이해시킬 수 있다고 본다.

3) '비판적 사고'의 어색한 합승

공통 교육과정이 1년 축소됨에 따라 학년 군별 내용 수준 조정이 필요하다는 점과 그에 따른 교수 내용의 상향조정이 제시하였다. 감각 학습→기초 개념, 기능→활용→문제해결→비판적 사고라는 '수준'별 목표가 군별 내용으로 제시되었다(표Ⅱ-2 참고). 이러한 수준 설정은 당연한 것이지만 각각의 개념이 초등3-4학년으로부터 중학생에 이르기까지 단계적으로 분할될 수 있는 성격이 아니라 중점 영역 차원의 구분이라고 해석하고 싶다. 왜냐하면 초등학생도 낮은 수준의 문제해결력이 요구되고 개념의 활용도 하기 때문이다. 그런데 그 중 난이도를 갖는 학습 목표인 '비판적 사고'의 경우는 지난 개정에서 새로이 도입되던 개념이어서인지 "미술 교과 교육의 목표는 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러 미술 문화를 향수할 수 있도록 하는 데 있다."라는 부분에 언급될 뿐 '내용체계', '교수학습 방법', '평가' 챕터에서 어떤 설명도 찾을 수 없다. 이는 논리적 결함이다. 공통교육과정의 단계적 목표의 하나로 제시만 되었지 실제 체계 속에서는 빠져있다. 이 점 역시 비판적 사고에 대한 자구적 해석을 떠나 백터값에 대한 설명이 제시되어야 하지 않을까.

필자가 보기에 비판적 사고력은 단순히 언어적 진술, 토론, 비평 능력과 같은 이해활동에 한정되는 것이 아니라 표현의 수준을 높이는 중요한 능력이기도 하다. 멀리는 뒤샹의 변기 이후, 보다 가까이는 코수스의 의자 이후 기존 예술 관례에 대한 재탐색과 해체적 재구성은 가장 첨예한 예술적 이슈들을 만드는 원동력이며 그것은 사실 비판적 사고와 긴밀한 관련을 갖는다.¹⁾ 그러므로 공통 교육과정뿐만 아니라 고등학교에서의 선택교과로서 미술문화, 미술창작 및 전문교과에서 공히 강조될 필요가 있다. 또한 비판적 사고는 시각적 의미의 다양한 연계와 읽기를 실현하는 통합교육, 학습자 중심의 능동적 지식 습득을 실현하는 구성주의 교수법, 삶의 차이와 유사성에 대한 다문화교육의 관점, 통합적이고 다차원적인 소스를 활용하는 미디어

1) 비판적 사고는 학생 자신의 관점과 삶의 지평위에서 사회적 쟁점을 검토하고 견해를 추출하는 학생의 정체성을 구성하는 작업이다. 교육을 통해 교과의 지식 습득이나 주어진 문제 해결만이 아니라 자신의 삶의 경험과 연계된 지식, 문제 설정 능력을 함께 함양함으로써 비판적 사고를 향상한다. 시각문화교육에서 대중문화는 양면성을 갖는다. 대중문화는 학생들의 공통된 경험과 기억을 형성하기 때문에 그것에 대한 수업은 흥미와 적극적인 참여가 가능하다. 다른 한편으로 대중문화의 구성적이고 이데올로기적인 힘에 대한 탈구성적 읽기와 비판이라는 과제를 함께 남긴다. 비판적 사고는 주어진 문제 자체를 다시 검토하는 문제설정 과정을 수반한다. 1) 지금은 작동하고 있는 것이 과거에는 꼭 그렇지만은 않았던 것을 발견하고, 왜 지금 그런 상태가 되었는지 질문하는 역사적 관점이 있다. 2) 사물이 존재하는 익숙한 방식이 다른 사회에서는 반드시 그렇지 않다는 것을 이해하며, 왜 그것이 익숙한 방식이었나를 질문한다. 3) 자신이 속한 사회 내부의 모순을 찾아본다. 이러한 비판적 사고는 이미지, 작품, 미술의 의미에 대한 재구성 과정을 통해 새로운 창작을 이끌어 내는 방법이기도 하다.

교수법을 통해 향상할 수 있다. 이러한 연관성에 대한 제시를 책임있게 하는 것이 보다 완성도를 높이는 노력이라고 본다.

4) 재해석, 새로운 창조

비판의 시기가 지난 지금 필자의 입장은 기존 체계의 결함과 오류를 최소화하려는 노력이 필요하다는 당연한 주문과 함께 시안에서 제시하는 개념들에 대한 개발자들의 관점을 적극적으로 제시해야 한다는 것이다. 그것은 개념의 교과서적 규정이 아니라 재해석과 전유를 통한 새로운 개념의 생산과정을 보여 달라는 것이다. 전유하기에 따라 체험, 지각, 소통은 모순되기도 하고 불합리할 수 있다. 그러나 어떻게 보길 원하는가의 벡터값이 설명되고 동의를 얻을 수 있다면 미술교과가 보다 풍요로운 자기 언어를 갖게 되며 더불어 미술과도 풍성해질 것이라는 점이다. 기계적이고 물리적인 결합보다 화학적이고 창조적인 개념 해석을 보여주길 바란다.

[토론 6]

‘2011 개정 미술과 교육과정 시안’에 관한 토론

-고등학교 보통교과 중심으로-

서 순 원(강원도교육청 장학사)

I. 들어가며

금번 한국교육과정평가원에서 마련한 ‘2011 미술과 교육과정 개정을 위한 시안’은 2007년 2월 28일에 고시된 ‘2007년 미술과 교육과정’에 대한 평가를 통해 제기된 문제점을 파악하고, 이에 대한 개선 방향을 모색하고자 현장에서의 미술과 교육과정 운영 실태 파악은 물론, 그에 대한 시사점과 개선 방향을 제시한 것으로 알고 있습니다.

또한, 전문가들의 충분한 의견 수렴을 거쳐서 개정 시안을 제시하였다고 보며, 본 토론자는 선택 교육과정의 보통교과 선택과목인 ‘미술 문화’와 ‘미술 창작’에 대하여 토론하고자 합니다.

II. ‘2009개정 교육과정 구성 체제 및 방침에 따른 변화에 대하여

수업운영 방식 개선 중심의 ‘2009개정 교육과정 총론’의 가장 큰 특징은 학년군과 교과군을 모두 적용하고 교과(군)별 수업시수를 20% 증감까지 허용하면서 학교별 교육과정의 자율성을 확대한 것입니다.

수업 내용개선 중심의 ‘2011 미술과 교육과정 개정 시안’은 공통 교육과정이 1년 축소됨에 따라 학년 군 수준 조정이 필요하게 되었다고 언급하고 있지만, 본 토론자는 총론의 큰 그림과 다른 내용을 이야기하고자 합니다.

첫째, 개정 시안의 내용이 학년 군별 수준 변화에만 그치지 않고 학년별 시수 증감의 고려 없이 학습량 20% 감축에 따른 내용 조정만을 언급하고 있다는 느낌입니

다. 교과 교육 내용만을 20% 감축하는 방안과 학년 군별 운영에 대한 언급이 전혀 없어 교육과정의 탄력적인 운영을 어렵게 하고 있다는 것입니다.

둘째, 학습량 감축을 위한 내용 조정을 위하여 표현 영역의 ‘표현 과정’을 ‘표현 방법’에 통합하였다고 하였습니다. ‘통합’이라 함은 여러 요소들이 조직되어 하나의 전체를 이룬다는 내용으로 학습량의 감축과 통합이라는 말은 다소 어울리지 않은 부분입니다.

셋째, 선택과목 수 축소 및 과목명 변경에 따라 기존 과목의 통합이 필요하게 되어 ‘미술과 삶’과 ‘미술 감상’ 내용을 ‘미술 문화’ 과목의 내용에 통합하는 방안을 채택하였다고 되어 있지만, ‘미술 문화’ 교과목의 내용 영역과 기준을 살펴보면 이 또한 전면적인 학습량의 감축으로 이전의 ‘미술과 삶’과 ‘미술 감상’ 내용이 충실히 통합 반영되었다고 하기는 어렵습니다.

심화학습 적용 시기인 고등학교 선택 교육과정인 점을 고려하여 심도 있는 교과 내용의 제시가 바람직할 것입니다.

Ⅲ. ‘미술 문화’와 ‘미술 창작’의 교과 목표 제시에 대하여

본 ‘2011 미술과 교육과정 개정 시안’에서 2007년 미술과 교육과정의 내용 체계 부분 수정 중, 중영역명 변경에 시각 이미지의 정보 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있는 ‘소통’이라는 용어의 등장은 시대적 변화에 부응하기 위한 측면에서 매우 고무적이라 할 수 있습니다.

그러나 필수학습 요소를 적용하는 초·중학교 공통 교육과정 ‘미술’의 교과 목표 중, “느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.”와 심화 학습 요소 적용 시기인 고등학교 선택 교육과정 ‘미술 문화’의 교과 목표는 “생활 속에서 미술의 기능과 소통 방식을 이해하고 적용한다.”라고 제시되어 있습니다.

이것은 공통 교육과정에서 길러진 ‘소통 능력’과 선택 교육과정에서의 ‘소통 방식’의 이해와 적용’에 대한 차별화가 없는 것이 아닌가? 라는 생각이 듭니다.

Ⅳ. 교수·학습 계획 및 방법 제시에 대하여

본 토론자가 보기에, 지금 논의하고 있는 ‘2011 미술과 교육과정 개정 시안’과

‘2007년 미술과 교육과정’의 교수·학습 계획과 방법에서 별 차이를 발견할 수 없었습니다. 즉, ‘미술 창작’의 경우 ‘교수·학습계획’은 동일하며, ‘교수·학습방법’은 일부를 삭제한 것으로 봅니다.

이에, 본 토론자는 다음과 같은 내용을 제안해 봅니다.

다양화 사회에 능동적으로 대처해야 한다는 시대적 요청에 따라 변화하는 환경과 이에 맞는 사회적 미술교육 요구를 충족시킬 수 있는 새로운 교육이 필요하다는 교육적 요구 충족을 위하여,

교내의 타 교과목 선생님과 미술 관련 전문가 그룹과 연계한 융합 교육 도입이 필요한 바, 미술교과 내 과목별 내용체계의 소영역은 물론, 교수·학습 계획과 방법에 다음과 같은 내용을 포함할 것을 제안합니다.

융합이라는 단어의 사전적 의미는 ‘다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합하여지거나 그렇게 만듦 또는 그런 일’입니다.

교내의 타 교과목 선생님과 융합교육 또는 외부 전문가를 초빙함으로써, 미술교육이 독립된 교과라고 폐쇄적으로 다루지 않고, 다른 교과와 융합 또는 외부 미술 관련 전문가의 교육(재능)기부를 통한 교수·학습 방법 및 계획의 제시가 필요하다고 봅니다.

즉, ‘미술 창작’ 과목의 ‘주제와 발상’ 영역의 우리 문화적 맥락의 주제를 표현할 때 사회생활 및 문화적 배경 등을 교수할 수 있는 전문가와의 융합교육으로 새로운 미술 교육을 창출할 수 있다고 보기 때문입니다.

또한 미술교과의 경우 대부분의 학교에서 집중이수를 위한 교육과정을 마련하고 있는데, 집중이수를 위한 블록수업에 맞춘 교과서 개발이 선행되어야 한다는 것입니다.

V. 토론을 마치며

학교미술 교육은 새로운 사회 문화적 요구에 대하여 충실히 그 책무성을 다해야 합니다. 이러한 공청회를 통하여 좀 더 발전적인 미술과 교육과정 개정 시안이 완성되길 기대해 봅니다.

끝으로 이렇게 귀한 자리에서 저의 소견을 발표할 수 있는 기회를 주신 ‘2009 개정 미술과 교육과정 연구위원회’ 관계자 여러분들에게 깊이 감사드립니다. 아울러 저의 소견을 경청해주신 참석자 여러분들에게도 깊이 감사드립니다.

[토론 7]

‘미술과 교육과정의 개정 시안’에 대한 토론

송희성 (계원예술고등학교 수석교사)

본인이 생각하는 2009 개정교육과정의 핵심은 교육에서 학습으로 판단된다. 이는 예측할 수 없는 미래사회와 정량적 평가에 대한 무용성 그리고 교육이라는 수직적 관계에서 학습이라는 수평적 관계의 도입과정으로 생각할 수 있을 것 같다. 이는 입학사정관, 교과교실제, 자기주도형 학습 등의 이슈로 나타나고 있으며, 교육계 전반에 변화와 혁신을 요구하는 현상을 보여준다.

이에 따라 미술교과에서도 변화와 혁신이 요구되고 있다. 미술교과가 향도성 성향의 교과로 급간 위계와 과정이 분명하지 않으며, 새로운 문화와 과학의 변화에 너무나 민감하기에 그 한계를 인정할 수밖에 없음에도 불구하고, 이번 미술과 교육과정 고등부분은 근본적인 변화없이 형식적 요구만을 충족시키고 있음을 말하지 않을 수 없다.

그 첫 번째 이유로 ‘다. 고등학교 편제와 시간 배당’에서 고등학교를 하나의 기준으로만 정했다는 점이다. 물론 인문계에서는 타당하고 적합하다고 생각하지만 현재 다양한 고등학교의 형태가 존재한다는 것을 감안한다면 실업, 공업, 전문계(특수목적고) 등에서는 필수 이수단위 교과군에서도 취사, 선택할 수 있다는 단서가 있거나 재조정되어야 한다.

두 번째 이유로는 논리적으로 중복되거나 층위가 어긋나는 과목구성이 있다.

현재 미술 이론, 미술사, 드로잉, 평면조형, 입체조형, 디자인·공예, 미술전공 실기, 영상 미술로 나누었던 배경에는 과목 축소라는 의미가 있었을 것이다. 그렇다면 굳이 이런 방식으로 나누었을까하는 의문이 든다. 그리고 미술이론, 미술사와 드로잉, 평면조형 등이 각각 하나의 단원으로 되어 있는데, 미술이론과 미술사는 같은 층위로 볼 수 있더라도 그것들과 드로잉, 평면조형 등을 같은 층위로 보기 어렵다. 미술이론, 미술사를 하나의 단원으로 다룬다면 드로잉, 평면조형, 입체조형 등은 표현으로 묶어 하나의 단원에서 다루어야 하는 것은 아닌가? 라는 등의 의문이다. 또한 미술 이론에서 미술의 분야는 회화, 조소, 디자인, 공예, 서예, 영상미술, 건축, 기타로 나누고 있다.

그런데 표현 영역에서는 드로잉, 평면조형, 입체조형 등으로 나눈다면 학생들에게 혼란이 오지 않을까 염려스럽다. 굳이 다른 기준으로 나누어야 한다면, 왜 다르게 나누는지 구분의 기준을 명확하게 해 주어야 배우는 입장에서 혼란스럽지 않을 것이다. 그렇다면 **미술 이론**(미술사포함), **평면 조형**(드로잉포함), **입체 조형**(디자인·공예는 평면과 입체로 나눈다.), **영상 조형**(시간, 설치포함)으로 나누어 특성을 이해하고 과제를 수행하는 과정중심으로 **미술전공 실기**에서는 실습과 결과중심으로 과목을 나누는 것이 중복과 혼선을 다소간 완화할 수 있지 않은가라는 생각을 해 본다,

세 번째 드로잉교과의 명칭에 대한 신중한 접근이 필요하다. 드로잉에 대한 사전적 정의들을 찾아본바 비전문가 집단에서 혼선을 빚을 만한 우려가 있다는 점을 생각해 볼 필요가 있다.

드로잉'이라는 용어를 지금까지의 우리나라 중등 미술교육에서 잘 써오지 않은 만큼 용어에 대한 정의가 명확해야 할 것이다. 지금 드로잉의 정의로 명시된 이야기는 평면조형이나 입체조형 등 미술 전반에 대한 정의와 크게 다르지 않아 다른 표현방법들과 구체적으로 어떻게 다른지 알 수 없다. 특히 평면조형, 입체조형이라는 용어는 드로잉과 디자인, 공예를 모두 포함할 수 있어 명확히 구분되지 않는다. 더불어 우리 미술교육에서 자주 써오던 '소묘'라는 용어와 '드로잉'이 어떻게 다른지 구분해주면 좋겠다.

참고로 사전에서 찾아본 드로잉 관련 단어의 뜻

드로잉	(프) dessin. 시각예술에서 널리 쓰이는 기법
drawing	1.끌어내기, 잡아늘이기; 끌어당기기. 2.(연필 • 펜 • 숏 • 크레용 따위로 그린) 그림, 도화, 선화(線畵), 데생. 3.(그림 • 도안의) 선 긋기, 선묘(線描), 제도(製圖).
drawing	1. any picture made up of lines, especially one drawn in pencil. 2. the act or art of drawing.
소묘	(미술기법) ⇒ 드로잉
素描	素 髹 소 描 그릴 묘 채색(彩色)을 하지 않는 선화(線畵). 데생. ↔彩畵(채화)
민-그림	연필·목판·철필 따위로 사물의 형태나 명암을 주로 하여 그린 그림. <동의어> 데생. 소묘.

데생 <프랑스> dessin, a drawing, a (rough) sketch.
소묘 rough drawing, a (rough) sketch, <프랑스> a dessin.

여러 가지 백과사전

제도(製圖, drawing)은 설계자의 요구 사항을 제작자에게 전달하기 위하여 선, 문자, 기호 등을 사용하여 생산품의 형상, 구조, 크기, 재료, 가공법 등을 제도 규격에 맞추어 정확하고 간단명료하게 도면을 작성하는 과정이다.

드로잉은 가시적인 세계 속에 존재하는 대상들 뿐 아니라 개념·사고·태도·감정·환상, 나아가 상징과 추상적 형태 등을 평면 및 입체의 표면 위에 선으로 표현하는 것 일반을 지칭한다. 또한 이러한 정의는 회화에 국한되지 않고 매스와 색채 보다는 형태와 형상을 특징적으로 강조하는 모든 유형의 그래픽 미술과 기법에도 적용된다. 드로잉은 재작업이나 복제가 가능하기도 하지만 기본적으로 바탕재료(대개의 경우 종이) 위에 직접 제작되는 것을 가리킨다. 이것은 시각예술의 기본으로서 그 자체로 완성된 작품이 되거나 완성할 작품의 밑그림으로 쓰인다.

드로잉이 주로 기본적인 스케치에 쓰였다는 점에서 드로잉과 다른 미술형식들 사이의 관계는 매우 밀접하다. 무엇보다 드로잉과 회화의 관계는 내용과 세부적인 형식에서 밀접한 관계가 있다. 척도, 비례, 주위 공간에 대한 인물의 관계 그리고 질서, 대칭, 균형 혹은 동적인 대비, 독특한 소실점, 개별 요소들의 강조에 따른 구성 등은 드로잉과 회화 모두에 공통적으로 적용되는 형식적 기준들이다.

마지막으로 미술이론 단원에서 감상과 비평의 관점으로서 ‘인상적 비평’이라는 용어를 제시하고 있는데, 이 용어가 전문가들 사이에서 통용되는지는 모르겠지만, 어법적으로는 다르게 해석될 수 있기 때문이다. ‘인상적 비평’이라고 하면 ‘인상적’이라는 형용사가 ‘비평’을 꾸며주기 때문에 비평이 인상적이라는 말이 된다. ‘인상적’이라는 형용사는 국어사전에서 찾아보면 ‘두드러져 뚜렷이 남는’이라고 해석되어 있는데, ‘두드러져 뚜렷이 남는 비평’을 하나의 관점으로 보기 어렵다. 비슷한 말로 ‘직관적’이라는 형용사는 ‘판단, 추리 등의 사유작용을 떠나 대상을 감각적으로 포착하는’이라는 뜻을 가지고 있어 작품에서 받은 인상을 표현하는 비평방법이라면 ‘직관적 비평’ 등이 더 어울리는 것이 아닌가 하는 생각을 해본다. 이와 같이 선명하지 않은 용어가 여러 곳에서 보인다.

다각적으로 검토하고 합의하기에는 어려운 점이 많은 것은 인정하지만 다시 한번 사회변화의 요구를 생각해 보면서 미술교과 교육과정의 개정에도 신중하게 그러나 과감하게 개혁하기를 기대해 본다.

