



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

제주도 내 고등학교의 창의성 발달을  
위한 미술교육지도 프로그램 연구  
- 마인드맵 기법 중심으로 -



제주대학교 교육대학원

미술교육전공

강 윤 미

2015 년 2 월

제주도 내 고등학교의 창의성 발달을  
위한 미술교육지도 프로그램 연구  
- 마인드맵 기법 중심으로 -

지도교수 손 일 삼

강 윤 미

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함



강윤미의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 교육대학원

2015년 2월


Study on Art Education Program for the creativity  
development in high schools of Jeju-do  
- based on mind map techniques -

Yoon-mi Kang

(Supervised by Professor Il-sam Son)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of  
Master of Education

2015. 2.

 제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY  
This thesis has been examined and approved.

---

Thesis director, Il-sam Son , Prof. of Art Education

---

---

---

Date

Department of Art Education

Graduate School of Education Jeju National University

<국문초록>

제주도 내 고등학교의 창의성 발달을 위한 미술교육지도 프로그램 연구  
- 마인드맵 기법 중심으로 -

강 윤 미

제주대학교 교육대학원 미술교육전공  
지도교수 손 일 삼

현재 우리들은 수많은 정보와 문화가 빠르게 변화하는 시대를 살아가고 있다. 창의성 중심 미술교육은 이러한 정보화시대, 문화의 시대에 올바른 판단력과 가치관을 형성하는데 필요한 덕목이다.

창의성 중심 미술교육의 목적은 우수한 작품을 제작하는 미술가를 양성하고, 학생들의 미적 감수성과 상상력을 통한 개성적 창조성을 발휘시켜 바람직한 인간성을 개발하고 육성하는 데에 있다.

창의성 중심 미술교육의 ‘생각하는 미술교육’이란 미술에 대해 생각할 수 있는 기회를 부여하고, 미술에서 중요한 개념들을 암기나 지시전달에 의해서 외우게 하는 것이 아니라, 자신의 체험적인 표현과 체계적인 경험을 통하여 미술을 자연스럽게 이해하고 스스로 활용하게 하는 것이다.

그러나 현재의 학교교육은 미술교육의 중요성을 축소시키는 경향이 있으며, 이는 중등학생들의 창의력 개발에 부정적 결과를 초래할 수 있다.

우리나라 미술교육의 가장 큰 문제점은 ‘모방과 개념에 치우친 실기 중심의 교육’이라는 점이다. 기술적인 표현의 가치를 두는 교육, 즉 기능 중심의 교육이 현행 고등학교에서 적지 않게 이루어지고 있다.

우리의 미술교육을 바라보면 겉으로는 창의성을 요구하지만, 실제로는 교육환경이나 시설 그리고 수업일수 등을 이유로 기능 중심의 교육으로 유지하고 있다.

초등학교에서 고등학교에 이르기까지 소위 ‘주요과목’에 대한 학습 부담이 높아져 가는 현실에서 미술교육은 학생들로부터 점차 소외되어 가고 있다.

이와 같이 중요한 미술교육의 창의력교육은 일주일에 한 시간 내지 두 시간 동안 있는 미술 과목 시간에 길러질 수 있는 것이 아니다. 고정된 형식에서 벗어나 학생 스스로 자신의 생각과 느낌, 즉 내면세계의 독창적이며 창의적인 표현을 함으로써 흥미를 잃어가는 학생들에게 자유로운 발상지도로 자신감을 회복시켜 주고, 창의성을 향상시켜 주는데 목적이 있다.

이를 위해 II장에서는 이론적 고찰로써 창의적 중심 교육과 창의성 향상을 위한 발상법의 중요성을 살펴보았다. III장에서는 현행 고등학교 현직교사와 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하여 창의적 중심 미술교육 수업의 실태를 파악하고 문제점을 바탕으로 개선방안을 제시하였다. IV장에서는 교육현장에서 학생들의 다양하고 자유로운 발상법으로 마인드맵을 이용하여 창의성 미술교육에 적용해 보았다. 실내화를 주제로 마인드맵을 활용해 창의성 미술수업 모형을 제시하고 수업한 후, 그 수업에 대한 결과를 분석 하였다.

학생들의 창의적인 발상과정 지도를 통하여 다음과 같은 결과를 얻었다.

첫째, 학생들의 사고력을 깊게 하여 자신의 생각을 전달하는 능력과 창의성을 향상시킬 수 있었다.

둘째, 미술수업에 대한 흥미를 잃었던 학생들에게 자유로운 발상으로 학생들 스스로 주체가 되는 수업을 만들 수 있었다.

셋째, 학생들의 잠재된 창의성은 미술 수업에서 이뤄지는 효과적인 발상수업을 통해 향상될 수 있다는 것을 보여주었다.

넷째, 자신의 작품에 대한 만족도와 미술수업에 대한 만족도가 향상되었다.

그러나 발상지도 수업에 있어서, 고등학교 1학년 수업시수의 부족으로 실제적인 수업의 결과물에 대해 정확한 신뢰도를 검증하기는 어렵다. 그러므로 창의성 향상을 위한 다양한 발상법과 창의성 미술교육 방법에 대한 후속연구가 필요하다고 본다.

---

※ 본 논문은 2015년 2월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

# 목 차

국문초록 .....	i
I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 내용 및 방법 .....	2
II. 창의성 미술교육의 이론적 배경 .....	3
1. 창의성에 대한 이해 .....	5
2. 창의성과 미술교육 .....	8
3. 창의적 발상기법 .....	10
III. 제주도 내 고등학교의 미술교육의 수업실태 - 설문조사 .....	19
1. 현행 고등학교 미술수업 실태조사 .....	19
2. 미술수업에 대한 흥미도 및 부족요인 .....	28
3. 현행 미술 수업의 문제점 및 개선방안 .....	39
IV. 창의성 중심 미술교육을 위한 발상지도 프로그램 설계 .....	40
1. 마인드맵을 활용한 교수-학습 탐색 .....	40
2. 마인드맵을 활용한 발상지도 수업모형제시 .....	42
3. 마인드맵을 활용한 발상수업에 대한 결과분석 .....	48
V. 결론 .....	59
참고문헌 .....	61
ABSTRACT .....	63
부록 .....	66

# 표 목 차

<표 1> 효과적인 브레인스토밍 기법 .....	13
<표 2> 브레인스토밍법의 구체적 진행 방법 .....	14
<표 3> 스캠퍼 체크리스트 .....	15
<표 4> 현행 미술 수업의 시수 .....	20
<표 5> 창의성 신장을 위한 영역 .....	21
<표 6> 교사 지도 중 어려운 단계 .....	22
<표 7> 창의성 중심 미술교육의 중요성 .....	23
<표 8> 현 미술수업에서 편중된 표현 .....	24
<표 9> 창의성 신장을 위한 교육의 미비점 .....	25
<표 10> 흥미유발을 위한 개선점 .....	26
<표 11> 미술수업의 시수 .....	28
<표 12> 표현영역 중 좋아하는 영역 .....	29
<표 13> 미술수업에 대한 흥미 .....	30
<표 14> 미술수업의 흥미 부족원인 .....	31
<표 15> 가장 어려운 단계 .....	33
<표 16> 미술수업에서 개선점 .....	34
<표 17> 자신의 작품에 대한 만족도 .....	36
<표 18> 자유로운 발상표현기법 중 마인드맵 .....	37
<표 19> 마인드맵을 활용한 광고그리기 지도 과정 .....	42
<표 20> 교수-학습지도안 .....	45
<표 21> 발상과 표현 수업 후 흥미도 .....	53
<표 22> 발상과 표현 수업에서 흥미 느낀 이유 .....	54
<표 23> 마인드맵의 발상표현법에 대해 .....	56
<표 24> 마인드맵 수업 후 결과물에 대해 .....	57



## 그 립 목 차

<그림 1> 현행 미술 수업의 시수에 대한 그래프 .....	20
<그림 2> 창의성 신장을 위한 영역에 대한 그래프 .....	21
<그림 3> 교사 지도 중 어려운 단계에 대한 그래프 .....	22
<그림 4> 창의성 중심 미술교육의 중요성에 대한 그래프 .....	23
<그림 5> 현 미술수업에서 편중된 지도방법에 대한 그래프 .....	24
<그림 6> 창의성 신장을 위한 교육의 미비점에 대한 그래프 .....	25
<그림 7> 흥미유발을 위한 개선점에 대한 그래프 .....	27
<그림 8> 미술수업의 시수에 대한 그래프 .....	28
<그림 9> 표현영역 중 좋아하는 영역에 대한 그래프 .....	29
<그림 10> 미술수업에 대한 흥미에 대한 그래프 .....	31
<그림 11> 미술수업의 흥미 부족원인에 대한 그래프 .....	32
<그림 12> 가장 어려운 단계에 대한 그래프 .....	33
<그림 13> 미술수업에서 개선점에 대한 그래프 .....	35
<그림 14> 자신의 작품에 대한 만족도에 대한 그래프 .....	36
<그림 15> 자유로운 발상표현기법 중 마인드맵에 대한 그래프 .....	37
<그림 16> 1조 - 마인드맵을 이용한 활동계획서 .....	48
<그림 17> 1조 - 브레인스토밍 학습활동 .....	48
<그림 18> 1조 - 학생들의 작품 - ‘날아라 실내화’ .....	48
<그림 19> 2조 - 마인드맵을 이용한 활동계획서 .....	49
<그림 20> 2조 - 브레인스토밍 학습활동 .....	49
<그림 21> 2조 - 학생들의 작품 - ‘자체 향균 실내화’ .....	49
<그림 22> 3조 - 마인드맵을 이용한 활동계획서 .....	50
<그림 23> 3조 - 브레인스토밍 학습활동 .....	50
<그림 24> 3조 - 학생들의 작품 - ‘쿠션 짱 실내화’ .....	50
<그림 25> 4조 - 마인드맵을 이용한 활동계획서 .....	51

<그림 26> 4조 - 브레인스토밍 학습활동 .....	51
<그림 27> 4조 - 학생들의 작품 - ‘ 슬리퍼 앤 실내화 ’ .....	51
<그림 28> 발상과 표현 수업 후 흥미에 대한 그래프 .....	53
<그림 29> 발상과 표현 수업에서 흥미 느낀 이유에 대한 그래프 .....	55
<그림 30> 마인드맵의 발상표현법에 대한 그래프 .....	56
<그림 31> 마인드맵 수업 후 결과물에 대한 그래프 .....	57



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회는 세계화, 정보화, 다양화 시대로 빠르게 진행되고 있다. 이에 따라 정보를 수집하고 분석하는 종합적인 능력과 새로운 정보를 창출하는 고차원적인 사고 능력이 요구되는 시대를 살아가고 있으며, 현대 미술 교육은 다양한 기법, 새로운 재료의 도입, 자유로운 발상과 상상력이 중시되고 있다.

창의성 미술교육의 중요성은 학교현장에서도 확산되고 있으나, 우리미술교육 현장을 바라보면 겉으로는 창의성을 요구하지만, 실제로는 교육환경이나 시설 그리고 수업일수 등을 이유로 기능 중심의 교육이 이루어지고 있는 상황이다.

미술의 기능에 부합하려면 독창성과 창의성이 중시되어야겠지만, 역설적이게도 현행 고등학교 미술수업은 창의성을 개발시키는 교육과는 거리가 먼 단순한 기능 중심위주로 가르친다. 정밀묘사에 가까운 수업에 치중하다보면 학생들은 보이는 것과 그려진 것을 비교하고, 사실적으로 닮지 못하기 때문에 학생들은 결과에 만족할 수 없게 되고 수업에 있어서 흥미를 잃게 된다.

미술교육은 똑같이 모방하여 그리는 것만이 미술 교육의 역할이 아니다. 미술 교육 통하여, 자신의 내면과 소통하고, 사물을 다양한 시각으로 바라보고 표현하는 것 또한 미술교육이다.

창의성 발달에는 미술교육의 역할이 중요한 부분을 차지한다고 볼 수 있는데, 개인의 아이디어를 자유롭게 표현하도록 장려하는 미술교육은 형식에 얽매이지 않는 사고의 전환을 통해 창의성 개발을 긍정적으로 돕는다.

본 연구는 미술 교과에 적용 가능한 창의적 발상법을 키울 수 있는 교수-학습 모형을 제시하고자 한다. 본 연구에 제시된 창의적 발상법은 학생들의 잠재능력을 향상시켜 독창성 있는 작품 구현을 도울 수 있다.

## 2. 연구 내용 및 방법

본 연구를 위해 미술교육에 있어 표현영역에서 가장 기초가 되는 창의성의 중요성과 창의성 향상을 돕는 기법들을 제시하고 있는 문헌자료 및 선행연구 논문을 살펴보았다. 이를 통해 실제 수업에 적용 가능한 적절한 발상법을 구안하여 미술과 수업에 접목시키고자 다음과 같은 방법으로 연구를 실시하였다.

첫째, 선행연구 및 관련 문헌 연구를 통해 발상의 이론적 배경으로 발상의 개념을 살펴보았다. 그리고 창의적이며 자유로운 발상과 표현을 위해 그 개념과 발상과 표현 방법도 고찰해 보았다.

둘째, 현행 고등학교를 중심으로 수업의 실태를 파악하고자 설문지 조사를 통해 문제점을 분석하였다.

셋째, 구체적인 발상과 표현 지도방안으로 학생들의 잠재능력을 쉽게 이끌어 낼 수 있는 효과적인 방법인 마인드맵 기법을 창의적인 발상과 표현 수업 모형으로 제시하였다.

넷째, 자유로운 발상과 표현에 의한 자유로운 발상 표현기법 중 마인드맵을 이용한 수업을 실시하고 그 결과에 대한 효과를 분석하였다.

지도법 중 마인드맵 기법은 학생 각자의 표현에 있어 자신감을 갖게 하고, 자신의 느낌과 생각들을 주제에 맞게 표현하는데 많은 도움을 주므로, 이에 마인드맵을 이용한 발상과 표현 지도의 의의가 있다.

## II. 창의성 미술교육의 이론적 배경

창의성 중심 미술 교육은 기능 중심 미술교육에 대한 반발로 대두된 이론으로써 여러 면에서 그와는 상이한 특징을 나타낸다. 그 대표적인 특징으로서는 자유로운 자기표현의 추구하고 미술을 통한 창의성의 육성, 표현과정의 중시 등을 들 수 있다.

먼저 창의성 중심 미술교육의 가장 중요한 전제는 자유로운 자기표현의 보장에 있다. 자신들에게 간섭이나 제재가 주어지지 않을 때 잠재되어 있는 자신의 창의성을 최대한 발휘할 수 있다는 것이다. 그래서 교사나 부모의 역할은 격려하고 동기를 부여하는 촉매자로 머물러야 한다.

창의성 중심 미술교육의 주장들은 종래의 '미술의 교육'이나 '미술을 위한 교육'을 '미술을 통한 교육'이라는 관점으로 시각을 바꾸어 놓았다. 미술을 통해서 자신을 표현하고 그러한 과정에서 창의성을 계발하며, 나아가 조화로운 인격을 형성하는데 이바지한다는 것이다.

이러한 관점에서 볼 때, 미술은 하나의 인간교육의 도구이며 창의성을 발전시키는 수단이다. 따라서 이러한 자유로운 자기표현을 통한 창의성 계발을 위해서는 표현 결과가 아니라 표현 과정에 중점을 두어야 한다는 것이다.<sup>1)</sup>

많은 학자들은 창의성 미술교육의 대상을 유아, 어린이로 하고 연구하는 내용이 많이 접할 수 있다. 본 연구는 고등학생을 대상으로 연구를 하지만, 가장 기초가 되는 창의성 중심의 대표적인 학자들의 내용을 살펴보고자 하였다.

창의성 중심의 대표적인 미술교육학자로는 세 사람을 들 수 있다.

첫째, 치첵<sup>2)</sup>은 어른들의 영향을 배제시켰다는 점에서 루소<sup>3)</sup>에 비유된다. 루소가 어른 지도의 필요성을 다소간 인정했던 반면에 치첵의 수업은 어린이 미술에 대한 새로운 시각과 미술교육에 대한 새로운 접근의 가능성을 열게 했다. 그리고

1) 한국미술교과교육학회 저(2003), 「현대미술교육의 사상과 역사 -미술교육 이론의 탐색」, 예경 pp.265-266.  
2) 프란츠 치첵(Franz Cizek 1865-1946) : 아동의 창조성을 중심으로 하는 창조주의 미술교육의 선각자로 세계의 미술 교육에 지대한 영향을 끼친 인물로서 청소년 미술의 개척자라고 불리기도 한다.  
3) 루소(Jean-Jacques Rousseau 1712-1778) : 스위스 출생 프랑스 사람으로, 정치 사상가이자, 소설가 활동한다. 그리고 '사회계약설'로 민주주의의 기초를 닦아 놓았다. 대표이론은 계몽주의이며, 저서로는 「사회계약론」이다.

그는 조형교육의 실천을 통한 어린이 중심주의 주요 실천자로서, 자신의 사상의 유효성을 실증하는데 많은 노력을 하였다. 임화나 모사는 물론, 대상물의 사생이나 원근법의지도도 배제하고 오직 어린이의 자발적이 표현방법의 개척에 기대를 걸었다. 그의 지도방법은 자유로운 이야기에 의해 어린이의 상상력을 자극하고 표현의욕을 고취시키는 것이다.

둘째, 빅터 로웬펠드<sup>4)</sup>는 치책의 사상을 이어받아 어린이를 교육의 중심에 두고 그들의 흥미와 요구 및 발달단계를 연구하여 보다 체계적인 미술교육 방법을 제시한 학자이다. 특히 미술을 교육의 수단으로 하여 인간의 지적, 정서적, 사회적, 미적, 창의적인 성장을 꾀하고자 노력하였다. 그러한 근본적인 원리는 인간의 정신은 내부로부터의 발달을 전제로 자연스럽게 성장한다는 것이다. 그런데 어린이 스스로 탐구하여 문제를 해결하고자 한 점은 높이 평가한다.

인지발달 단계를 기초로 하여 어린이 미술표현의 발달단계를 연구하여 과학적인 교수이론을 제시한 점에서 창의성 중심 미술교육을 집대성했다고 평가한다.

셋째, 미술을 통하여 어린이의 자연스런 성장을 꾀한 허버트 리드<sup>5)</sup>의 사상은 로웬펠트의 사상과 일치한다. 그는 자연스런 성장을 위해서 어린이의 심리적인 상태를 파악하여 그것에 알맞은 환경을 조성해주는 것이 교육에서는 중요하다고 지적했다.

창의성 중심 미술교육은 표현 가능 중심에 반발하여 형성된 만큼 표현 중심의 흐름과는 많은 차이가 있다. 그 중 가장 큰 특징으로는 자유로운 표현과 미술을 통한 창의성의 육성, 표현과정의 중시 등을 꼽을 수 있다.

창작과정에서 각 어린이에게 완성된 결과를 지나치게 강조하면 창의적인 미술 활동이 제약을 받게 됨으로써 창의적인 감정표현이 이루어지지 않는다. 그러므로 어린이가 성장하여 미술가가 되든 아니면 다른 분야에 종사하게 되든 어린이 각자의 개성을 존중하는 창의적인 과정도 결과 못지않게 중요하게 다루어야 할 것

---

4) 빅터 로웬펠드(Victor Lowenfeld, 1903-1960) : 창의미술교육의 선두적인 그는 창의성과 자아동일화 등을 매우 강조하였고, 자기표현 등의 미술활동을 통해 모든 어린이에게 잠재 되어 있는 잠재력 개발을 중시했다.

5) 허버트 리드 (Herbert Read, 1893-1968) : 교사의 임무는 아동이 가지고 있는 심리와 형을 찾아내어 자연스러운 발달에 따라 자연스럽게 완성해 가도록 환경을 조성하고 이해와 인내를 가지고 협력하는데 있다고 하였다. '예술을 통한 교육'의 저서에서 미술교육의 중요성을 주장, 예술이 교육의 기본이어야 함을 역설하였다.

이다.

오늘날 새로운 미술교육은 어린이 개인의 자유로운 내면의 표현과 그들의 생생한 생명력을 중요시한다. 따라서 개성 표현과 그림의 생명력, 그리고 잠재력의 개발에 교육의 초점을 두는 것이 중요하다.

창의성 중심 미술교육은 인간의 정신발달은 내부로부터 외부로 발달한다는 믿음을 따른다. 그래서 자연스러운 자기표현의 미술을 통하여 어린이의 창의적인 능력을 발달시키는 데에 초점을 두는 미술교육을 지지한다. 이러한 점에서 교사는 조력자의 역할을 하면서 어린이의 흥미와 요구, 발달단계를 정확하게 파악하여 적절한 주제와 재료, 동기부여를 하는 것이 교수-학습에서는 무엇보다 중요하다.<sup>6)</sup>

위에 미술교육 방법 면에서 창의성 중심 미술교육은 어린이 중심적 미술교육접근이라고 할 수 있다. 하지만 이제는 창의성 중심 미술교육이 유아·초등학생 위주의 수업이 아니라 중·고등학생까지 창의성 중심 미술교육을 통하여 학생들의 잠재적인 창의성을 향상시켜야한다.



## 1. 창의성에 대한 이해

### 1) 창의성 정의

창의성이 무엇인가에 대한 사람들의 대답에는 일반적으로 ‘새롭고 독특한’이라는 의미가 담겨있다. 즉 창의적인 것이란 우리가 항상 보아 왔던 것과는 상이한 어떤 것을 의미한다는 생각이다. 지금까지 보지 못하였던 어떤 것이라는 생각에는 새로움이 창의성의 본질이라는 의미가 담겨있으며 이를 위해서 다양한 사고의 필요성이 강조되기도 한다. 다양한 생각을 통해 무언가를 만들어 내야 새로운 것을 만들 가능성이 높아지기 때문이다.

물론, 새로움이라는 것이 창의성을 이해하는데 매우 중요한 요소임에는 틀림없다. 하지만 창의적인 것이라고 인정되려면 또 하나의 중요한 요소가 필요하다. 그것은 바로 적절성이다. 창의성을 정의하는데 적절성이 고려되지 않고 새로움만

6) 한국미술교과교육학회(2003), 「현대미술교육의 사상과 역사- 미술교육이론의 탐색」, 예경, pp.279-281.

이 강조된다면, 이는 창의적이라기보다는 단순히 이상한 것이라고 하는 것이 옳을 것이다.

새로움이라는 측면만을 강조하여 창의성을 규정하려는 생각 때문에 때때로 창의성은 발현 과정을 알기 힘든 신비한 것으로 생각하기도 한다. 그러나 창의성이 새로움과 적절성을 필요로 하는 하나의 인지과정의 산물임을 이해한다면 창의성의 본질과 향상 방법을 규명하는 일이 그다지 불가능한 일은 아닐 것이다. 실제로 오늘날 창의성을 연구하는 대부분의 학자는 '새롭고 적절한 것을 생성해 낼 수 있는 능력'으로 창의성을 정의하고 있다.<sup>7)</sup>

## 2) 창의성의 구성 요소

창의성을 인식시키는 결정적인 공헌을 한 길포드<sup>8)</sup>의 경우, 창의성은 내용, 조작, 산출의 3차원으로 구성되어 있다고 하였다. 이 중에서 조작 차원의 확산적 사고가 바로 창의성에 해당한다고 보았다. 그는 이 확산적 사고를 다시 문제에 대한 민감성, 사고의 유창성, 독창성, 융통성, 재구성 능력, 정교성으로 구분하였다.

### (1) 문제에 대한 민감성

다른 사람들이 잘 깨닫지 못하는 사안에 대해 문제를 생각해 내는 능력으로 일상적인 상황이나 사물을 그냥 지나치지 않고 유심히 관찰하거나 생각하는 문제를 하는 것이며 약간의 변화에도 적극적으로 생각하고 반응하는 것이다.

### (2) 재구성 능력

창의성의 또 하나의 특징으로 꼽을 수 있는 것은 바로 재구성 능력이다. 사고와 인식의 체계는 늘 새로운 유입에 대해 재구성 하는 과정을 요구한다. 창의성은 개념의 재구성 능력에 의해 구체화된다. 재구성 능력은 예술 활동의 체험에서 길러질 수 있다. 예술 작업에서 여러 가지 방법으로, 그리고 만들고 해체하고 다시 해보고 하면서 작품에 대한 재구성 능력을 발휘할 수 있다.

7) 임규혁 · 임웅 공저(2007), 「교육심리학」, 학지사, pp.96-97.

8) 길포드(Guilford) : 인간 지능을 연구한 초기 연구자들 중 한 사람. 그는 수렴적 사고와 확산적 사고의 개념을 설명한 최초의 학자이다. 그는 1967년 지능 구조의 가설적 모형인 SI 모형(structure of intellect model)을 제안했는데, 그의 이론에 따르면 지능은 상이한 종류의 정보를 처리하는 능력들의 체계적인 집합체이며, 주어지는 정보의 내용(content), 정보에 대한 조작(operation), 이에 의한 결과의 산출(product)을 포함하는 세 차원으로 구성되어 있다. 이 중 조작 차원은 수렴적 사고(convergent thinking)와 확산적 사고(divergent thinking)를 포함한다.



### (3) 감수성

창의성의 특성은 첫째 감수성이다. 어떤 문제에 대한 다른 사람의 태도와 느낌에 대한, 그리고 생활경험에 대한 감수성을 말한다. 다시 말하면 주어진 재료나 상황 등에 능동적으로 대처하는 독특하고 적절한 고도의 인식을 말한다.

### (4) 유창성

창의성의 두 번째 특성은 유창성이다. 참신한 아이디어를 떠올릴 수 있고 신속하고 자유롭게 사고하는 능력이다. 유창성은 언어적인 창의성을 일단 의미하지만 비언어적인 유창성도 있다. 유창한 사람은 문제에 대해 외골수 상태가 아닌, 다양한 해결방향을 제안할 수 있는 능력이 있다. 예술 교육에서 갖가지 재료를 가지고 자신이 의도하는 구상을 표현하는 활동을 하면서 이러한 유창성을 함양할 수 있다.

### (5) 융통성

세 번째 중요한 특징은 융통성이다. 새로운 상황에 대한 폭 넓은 대응작용이고 다양한 방식으로 전환시키는 능력이다. 융통성 있는 사람은 문제에 대한 내용을 다양하게 전개하면서 자신의 능력을 발전시켜 나간다.

### (6) 독창성

창의성에서 독창성은 가장 핵심적인 성향이다. 다른 사람들과 비교될만한 교육의 능력으로서 일반적인 개념에 동조하지 않으며 늘 새롭고 특유한 대상에 민감하게 반응한다. 예술 활동은 바로 독특한 아이디어를 어떻게 표현하느냐를 고민하고 수많은 시도를 거쳐 하나의 작품을 탄생시킨다. 9)

“학자들마다 창의성의 요소를 약간은 다르게 제시하고 있지만 창의성을 하나의 단일 개념 이라기보다는 여러 가지 능력 및 경향으로 구성된 것으로 보았으며, 공통적으로 유창성과 융통성, 정교성, 개방성 등의 요소를 창의성의 요인으로 지적하고 있다.”<sup>10)</sup>

미술교육은 대상의 특징을 잃고 이해하는 감수성 활동이고, 학생들의 독창성을 자유롭고 융통성 있게 유연한 표현을 자극하는 활동이다. 대상을 분석하고 그것

9) 임규혁·임웅 공저(2007), 「교육심리학」, 학지사, pp.98-101.

10) 강연미(2004), “브레인스토밍 활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 영향”, 카톨릭대학교 교육대학원 석사학위 논문, p.18.

을 종합적으로 표현하고 구조화하며, 그 구조를 분석하고 종합하여 이해하고 느끼는 활동이다.

이처럼 창의성이란 미술활동을 통해 감수성, 융통성, 독창성, 재정의와 재구성하는 능력, 분석하고 추상하며 대상을 종합하고 조직하는 능력이다. 또한 창의적 사고를 토대로 시각적으로 표현하는 능력이라 할 수 있다.

## 2. 창의성 미술교육

미술교사들은 창의성 계발을 미술 교육의 중요한 목표임을 의심하지 않으며, 교사의 교육방법에 따라서는 학생의 직업에서 '창의적'인 결과가 나타나는 것을 확인하기도 한다.

창의성은 미술교육의 목표이지만 교육의 일반목표이기도 하고 과학교육의 목표이기도 하다.

창의성 개념을 말하자면 풍부한 상상력이나 새로운 아이디어를 떠올리는 능력을 창의성이라고 생각한다. 어떤 문제 상황을 창의적으로 해결하기 위해서는 새로운 아이디어를 떠올리는 일이 필수 조건이다. 예컨대 어떤 문제를 풀어야 한다는 압력을 떠나서 자유로운 상상의 유희를 하는 동안 가치 있는 아이디어가 떠오를 수 있다. 이런 아이디어를 내는 것은 어떤 문제를 해결한다는 유용성에 얽매이지 않는 것이다. 그런 의미에서 모든 창의성은 상상적 사고력이라 할 수 있다. 미술은 시각적 문제 해결력을 요구하는 활동이고 이를 훈련할 수 있는 수단이다. 미술에서의 창의성은 과학에서와 같은 문제해결력이나 새로운 아이디어를 떠올리는 것과는 다르다. 미술에선 반드시 어떤 문제를 해결하기 위해서 작품을 고안하지는 않기 때문이다. 미술은 자유로운 상상적 사고에 의해, 즉흥이나 영감에 의해 가치 있는 허구를 만들어 낸다. 허구의 가치는 반드시 유용성과 연관하여 판단되지 않는다. 더욱이 새로운 아이디어를 내는 능력이라는 의미의 창의성은 발상과정에서 작용하는 것이므로 표현된 결과물을 눈으로 보아서 확인되지 않는다는 특성을 갖는다. 미학에서는 그런 특성을 비전시적 성질이라 부른다. 미

술에서는 창의적인 아이디어의 내용이 과학적 상상보다 인문적 상상과 관련되어 있다. 쉐러가 이야기했던 미적 가상이 바로 인문적 상상에 의해 창작된 허구의 세계이다. 그 속에서는 고정관념에 대한 일탈적 사고라던가 기존의 가치 질서에 대한 도전조차 모두 자유다. 현행 학교 교육 체제 속에서 미술 교과목은 인문적 상상의 자유를 허용하는 교과다.<sup>11)</sup>

예술교육은 인간의 창의성 개발을 촉진시킨다. 창의성이란 사물에 대한 뛰어난 통찰력 또는 기존의 것과는 다른 새로운 사상이나 법칙을 만들어 내는 능력을 말한다. 역사적 창의력이 뛰어난 과학법칙이나 예술작품들이 더러 있지만, 20세기 후반부터는 추세에 따라 이와 관련된 기술이 매우 빠르게 발전되고 있다. 교육에서도 창의성 개발이 중요한 과제중의 하나이다. 창의성은 생득적인 것인지 혹은 후천적인 습득능력인지 분명하지 않고, 이것이 어떻게 얻어지는 것인지 얘기하기란 쉽지 않다. 국제사회의 새로운 변화, 급격한 기술변화에서 기인하는 여러 가지 문제들은 교육에서 가장 중요한 것이 창의성의 개발이란 사실을 말해주고 있다. 다시 말해서 창의성을 올바르게 기르는 교육은 바로 미래 사회를 위한 교육인 것이다.<sup>12)</sup>

일반 미술교육은 미술적 표현능력을 기르는데 치중해 있는 편인데 조금만 방법을 바꾸면 미술교육을 통해 생각하는 능력, 사고력, 창의력, 등을 동시에 키울 수 있다. 생각하지 않고서는 그럴 수 없는 특별한 소재를 제시하고 그림을 그리게 하면 저절로 체계적이고 합리적인 생각, 논리적인 사고, 복합적인 뇌 활동, 기발할 아이디어, 창의력 등이 발달하게 된다. 창의성은 타고 나는 것이 아니라 교육에 의해 개발된다고 한다.

미술은 분명 창의성과 매우 밀접한 관계를 가지고 있다. 미술 자체가 계속 새로운 것을 추구하기 때문에 미술을 통해 창의성을 향상시킬 수 있다.

창의적인 생각이나 문화의 개발과 발전이 우리 사회 전역에 큰 영향을 미치고 있다. 미술을 통해 개인의 창의적인 생각을 끌어낼 수 있는 힘이야말로 미래사회의 경쟁력이 된다.

11) 김수현(2011), 「미적교육론」, 현실문학, pp.92-95.

12) 고경화(2003), 「예술교육의 역사와 이론-예술교육의 의미」, 학지사 pp.36-37.

### 3. 창의적 발상기법

#### 1) 발상의 개념

오늘날 창의력을 논의할 때는 상상력과 유사하지만 보다 지적인 사고에 가까운 능력에 대해 고려한다. 흔히 발견 또는 발명이라 부르는 발상력이 그것이다. 창의적 사고 과정에서 발상력은 새로운 아이디어를 떠올리고 구상하는 능력이다. 예술작품을 창작하는 과정에서 발상력은 상상력과 마찬가지로 새로운 이미지를 형성하는데 기여하는 것으로 간주된다. 새로운 아이디어를 수태하고 산출하는 과정에 마치놀이를 하듯이 자유로운 상상력이 작용하기 때문이다. 그렇지만 발상과정에는 상상력의 자유로운 유희를 의식적으로 적절한 방향으로 제어하는 힘이 개입한다.

우리가 상상 대신 발상이라 부르는 과정은 새로운 아이디어의 가능성이나 바람직한 결과에 대한 예상이 합목적적으로 작용하는 것이다. 발상을 위해서는 호기심과 열린 마음이 필수다. 통상으로는 서로 결부될 수 없다고 여겨지는 다른 영역들에 속한 관념이나 요소들을 결합하여 새로운 가능성, 새로운 연관성을 발견하는 것이 그 핵심이다.

예술에서 새로운 아이디어 발상은 예술의 매체를 통해 표현되는 감상적 이미지를 조작하는 과정을 통해 이루어진다. 베네데토 크로체<sup>13)</sup>의 용어로 말하자면, 예술은 직관, 즉 표현이다. 그렇다면 예술적 발상력은 새로운 이미지를 고안하는 능력으로서의 상상력과 차이가 없다.<sup>14)</sup>

#### 2) 발상의 교육적 의미

학생들에게 창조적인 표현은 생활 속의 작은 발견이나 갑작스러운 착상 등을 계기로 발전한다. 이는 발상단계의 활발한 생각과 풍부한 상상력이 창의성이 풍부한 작품을 만들어 내는 요인이 된다고 볼 수 있다. 따라서 미술과 지도의 창조적인 표현을 위해서는 신선한 아이디어를 이끌어 내는 적절한 발상 지도를 하는

13) 베네데토 크로체(Benedetto Croce, 1866-1952) : 크로체는 이탈리아 신헤겔주의 철학자, 미학자, 역사학자, 정치가이다. 크로체의 미학 이론은 20세기 미학이론에 가장 큰 영향을 주었다. 그의 '예술은 곧 직관, 직관은 곧 표현'이라는 명제는 심리철학의 한 구성 부분이며 크로체 미학의 핵심 논점이다.

14) 김수현(2011), 「미적교육론」, 현실문학, pp.122-123.

것이 중요하다.

“미술과 수업에서 학생들은 창의적인 발상과정을 통해 적극적이고 능동적인 표현 활동을 할 수 있으므로, 미술수업에서 발상지도는 아무리 강조해도 지나치지 않는다. 발상과정은 학생들이 작품을 창의적으로 구성하는 능력을 기르는 가장 핵심적인 과정이며, 이러한 발상의 질에 따라 작품의 미적, 창의적 질이 결정 된다. 창의적인 요소가 없는 이미지의 구체화 작업은 작품으로서의 가치를 상실하고 생명이 없는 작품을 만들어 낼 뿐이기 때문이다.”<sup>15)</sup>

이렇게 중요한 발상과정은 교사가 학생들을 어떻게 지도하느냐에 따라 달라진다. 대부분의 학생들은 발상하는 것을 어려워한다. 평소에 생각만 하고 있는 것들을 바깥으로 끄집어내야 하기 때문에 표현하는 것을 많이 연습해 보지 않은 학생들은 발상하는 시간이 힘들 수 있다. 교사는 이러한 학생들에게 적절한 자극과 질문을 통해서 경함한 것을 상기시키고 그것을 토대로 한 창의적인 생각들을 이끌어 낼 수 있어야 한다.

“적절한 발상지도는 학습자로 하여금 표현 활동에 대한 흥미와 의욕을 가지게 한다. 발상 단계에서의 신선하고 적절한 자극은 학습자의 잠재되어 있던 창의적 사고력을 자극하여 새로운 생각을 하게 만든다. 이것은 학습자의 관심과 흥미가 바탕이 될 때 더욱 풍부해 질 수 있는데, 이것을 충분히 유발시키기 위해서는 무엇보다도 학습자의 발달 단계 및 수준에 맞는 자료 제시가 중요하다. 특히 발상 지도에 있어 사고의 독창성은 발상의 독창성과 직결되어 있음을 기억하고 학습자의 엉뚱한 상상 하나에도 의미를 부여할 수 있어야 할 것이다. 발상과정에서의 독창성은 표현 주제의 독창성, 재료 선택 및 활용의 독창성과 밀접한 관계를 맺고 있으며, 그것들의 결과물이 바로 독창적인 작품으로 발현되는 것이다.”<sup>16)</sup>

교사는 학생들의 발상을 끌어내기 위해서 학생 나름의 경험과 창의성을 표현할 수 있도록 지도해야 할 것이다. 학생들이 사물을 관습적으로 보고 습관적으로 생각하려고 하는 틀을 깨어 주며, 다양한 방법으로 사물을 바라 볼 수 있도록 생각의 장을 열어줘야 할 것이다. 그러기 위해서는 일반적인 방법보다는 독창적이

15) 정민정(2007), “사진 이미지를 활용한 발상지도 방안 연구 : 초등학교 5, 6학년 회화 표현을 중심으로” 한국교원대학교 교육대학원, p.5.

16) 이미지(2007), “미술과에서 미디어에 의한 발상지도 방안 연구 : 초등학교 6학년을 중심으로” 한국교원대학교 교육대학원, p.5.

고 학생들의 주목을 끌 수 있는 새로운 자료를 제시하는 등 교사의 끊임없는 노력이 필요하다.

### 3) 창의적 발상법의 구성

발상의 사전적 의미는 ‘궁리하여 생각을 이끌어 내는 것, 어떤 생각을 해내는 것’으로, 산출될 결과나 문제 해결을 위해 생각을 떠올리고 형성해 가는 사고 과정을 발상이라 한다. 발상은 사용되는 맥락에 따라 ‘아이디어’ 또는 ‘창작의 초기단계에서 착상을 해내는 사고행위’ ‘창작에서 표현될 매개물을 생각해내는 행위’와 같이 그 개념이 조금씩 다른 의미로 사용되고 있다. 한 예로 오즈번 17)은 발상이란 작품의 아이디어를 산출하는 개인 나름의 고유하고 창조적인 이미지, 즉 작품의 아이디어를 내거나 선택하고 구체화하는 과정이라 정의한다.<sup>18)</sup>

단순히 표현하고자 하는 대상에 대한 소재, 이미지, 아이디어를 이끌어 내는 것만이 아니라 작품을 구성하거나 문제를 해결하기 위한 창작자의 핵심적인 사고 과정으로 파악하고 있다는 것이다.

미술교육에 있어서 창의적 발상능력을 기르는 일은 매우 중요하다. 발상법을 토대로 한 미술교육은, 학생 스스로가 적극적이고 자주적인 표현을 함으로써 얻어지는 성취감과 체계적인 학습 방법을 결합함으로써 점차적으로 창의성을 발전시킬 수 있다.

### 4) 창의적 발상법의 종류

발상은 연상의 접근법에 따라 자연적 발상과 인위적 발상으로 구분되는데, 여기서 자연적 발상은 특별한 노력 없이 명상적인 상태에서 자연스럽게 떠오르는 이미지를 다듬거나 재구성하여 하나의 의미 있는 형태를 조직하는 것을 말한다. 이와 달리 인위적 발상은 단서가 없는 하나의 이미지를 선정하고 그것을 의도적인 여러 사고를 거쳐서 그 단서 이미지가 유기적이고 완전한 표현적 의미를 가지도

17) 알렉스 F.오즈번(Alex F. Osborn 1888-1966) : 미국의 광고 회사 BBDO(Batten, Barton,Durstine and Osbron)사의 창립자 중 한 사람. 《뉴욕 타임스》지에 창조성 개발에 관한 논문을수차례 발표. 1939년 브레인스토밍BS법을 자사 사원과 함께 개발했다.

18) 정정미(2012), “우연적 표현기법을 활용한 창의적 발상 연구 : 중학교 미술교수-학습 방법 개발 중심으로” , 인천대학교 교육대학원 석사학위논문 pp.6-7.

록 하나의 독립된 형태로 완성하는 발상을 말한다.<sup>19)</sup>

본 연구에서는 인위적 발상법 중 브레인스토밍, 마인드맵을 적용대상으로 선정하였다.

(1) Osborn의 브레인스토밍(brainstorming)

브레인스토밍은 개인의 창의적인 아이디어 산출을 위해 자유로운 집단토의방법을 사용하는 것을 의미한다. 효과적인 브레인스토밍을 위한 기법에는 다음과 같은 것들이 있다.

<표 1> 효과적인 브레인스토밍 기법

평가금지	산출되는 아이디어에 대해서는 끝날 때 까지 평가를 하지 않는다.
다양한 아이디어의 산출	아이디어의 질에 관계없이 가능한 많은 아이디어를 산출하도록 한다.
결합과 개선	제안된 아이디어에 새로운 아이디어를 결합시켜 개선방안을 모색한다.
자유로운 사고	과거의 지식, 경험, 전통 등에 구애됨이 없이 새로운 아이디어를 산출하도록 한다.

출처: 임규혁, 임웅 공저(2007), 「교육심리학」, 학지사, p.102.

브레인스토밍은 창의적 사고를 증진시키기 위해서 널리 사용되어 왔고, 그 효과도 입증되었다고 한다.

집단 브레인스토밍 기법의 기본원리는 ‘판단의 보류를 통해서 아이디어의 양을 늘리고, 아이디어의 수가 많으면 많을수록 문제 해결에 이르는 최선의 질 높은 아이디어들도 증가한다.’ 이다.

융통성의 면에서 아이디어의 양적인 증가와 더불어 보다 다양한 해결책을 모색

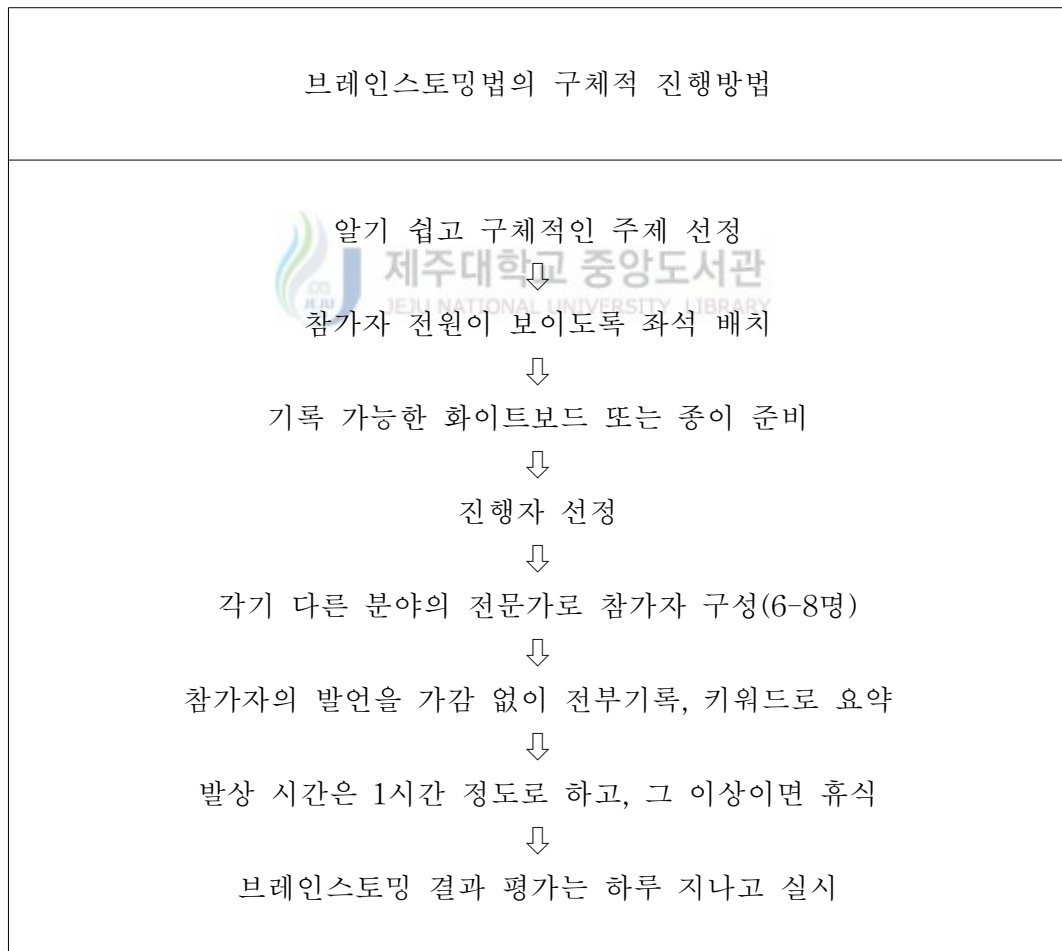
19) Ghiselin, B, (이상섭 역)(1964), 「예술창조의 과정」, 연세대학교 출판부.

해 보도록 도와주고 브레인스토밍 규칙에 따라 아무리 우스꽝스럽고 말이 안 되는 아이디어라도 비난하거나 평가를 하지 않으므로 자유롭게 사고해보는 과정을 통해 다양한 문제 접근이 가능하다.

다양한 방향에서 문제를 접근하고, 토의할 주제에 대하여 부담이나 의식을 하지 않고 자유롭게 자신만의 아이디어를 표현하면서, 창의적 사고력 증진에 영향을 준다. 브레인스토밍 기법은 창의적 사고력의 융통성 증진을 가져온다.

브레인스토밍은 창의적인 분위기를 자아내어, 상상력을 북돋워주고 엉뚱한 아이디어도 받아들이며, 사고의 창을 넓혀주고, 창의적인 태도를 가르쳐준다.

<표 2> 브레인스토밍법의 구체적 진행 방법



출처: 鄭貞美(2012), “우연적 표현기법을 활용한 창의적 발상 연구 : 중학교 미술교수-학습 방법 개발 중심으로”, 仁川大學敎 教育大學院 석사학위논문, p.12.



(2) Crawford의 속성열거법(attribute listing)

속성열거법이란 문제의 대상이나 아이디어의 다양한 속성을 목록으로 작성하여 세분된 각각의 속성에 주의를 돌리는 방법이다. 각 속성에 관한 아이디어를 산출할 때는 브레인스토밍 방법이 적용된다.

'SCAMPER'의 질문은 약성어의 철자 순서대로 할 필요는 없고 어떤 순서든 관계없이 할 수 있다.

“밥 애버털이 정리한 스캠퍼 기법은 <표 3>과 같은 사고 기술들을 이용하여 주어진 질문의 패턴에 따라 사고를 전개시키므로 보다 쉽게 아이디어를 발상하고 발전시킬 수 있도록 해준다.” 20)

<표 3> 스캠퍼 체크리스트

체크리스트		발문의 형태	발문의 실제
S	Substitute 대체하기	무엇과 대체할 수 있는가?	어떤 일정한 기존의 장소, 방법, 내용, 색깔, 소리 등을 다른 것으로 대치, 대처하면? 어떤 종류의 것으로 대체하거나 혹은 보충하면? 대상의 전부 혹은 일부분을 어떤 다른 아이디어, 이미지, 소재, 성분으로 대체하면?
C	Combine 결합하기	어떤 것과 결합 할 수 있는가?	사물들을 한곳으로 모으면? 정돈하고, 통합하고, 섞고, 합치고, 재조정하면? 아이디어를 결합시키면? 유사한 것, 상이한 것을 서로 결합, 혼합시키면? 주제에 무엇을 연결시키면? 주제의 규칙으로부터 어떤 종류의 연관을 만들어 내면? 겹치게 하면? 위에 얹어보고 덮고, 표면에 무엇인가를 입히면? 상이한 이미지나 아이디어를 덮으면? 새로운 이미지·아이디어나 의미를 생산하기 위해 요소들의 외관을 다른 것으로 덮으면? 다른 전망, 규범 혹은 시간과 다른 요소들을

20) 조혜영(2009), “디자인 수업에서 스캠퍼 기법의 활용이 고등학교 2학년 학생들의 학습동기와 표현력에 미치는 영향”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.7-8.

			대상위에 놓으면?
A	Adapt 순응하기	아이디어를 빌릴 수 없는가?	이것과 같은 의미는? 어떻게 하면 조건이나 목적에 맞도록 조절할 수 있나? 어떤 형태 나 원리·방법을 다른 분야에 적용하면 어떨 까? 이것과 비슷한 것은 무엇인가? 기존의 아이디어와 유사한 점은?
M	Modify 변경하기	변경하면 어떠한가?	약간 수정, 변형 시키면? 새롭게 재구성하 면? 의미, 색상, 동작, 음색, 냄새, 형식 또는 모양을 변화시키면?
	Magnify 확대하기	확대하면 어떠한가?	엄청나게 크게·강하게 하면? 터무니없이 과 장하면? 더 강조하면? 이미지, 대상 혹은 소 재에 무엇을 추가하면? 증가, 보완, 전진시 키거나 덧붙이면?
	Minimize 축소하기	축소하면 어떠한가?	더 좁혀보면? 생략, 간소화, 분리하면? 작게, 쉽게, 짧게 하면? 이미지를 더 압축하면?
P	Put to other use 대응하기	다른 용도로 사용할 수 있는가?	하나의 요소를 다른 요소로 대신한다면? 모 양, 무게, 형태로 보아 다른 용도는? 다르게 접근하면? 수정하면 다른데 사용 가능한가? 맥락을 바꾸면?
E	Eliminate 삭제하기	삭제하는 것은 어떠한가?	이것을 없애 버리면? 특징만을 남기고 없애 버리면? 부품 수를 줄이면? 압축 시키면? 낮추면? 더 가볍게 하면?
R	Rearrange 재배열하기	어떻게 재배열 할 수 있는가?	주제를 새로운 상황, 환경이나 맥락으로 이 동시키면? 적응하고 위치를 바꾸고 장소를 바꾸면? 역사적, 사회적, 지리적 혹은 정치 적 배경이나 시간을 바꿔보면? 분리시키고 떼어놓으면? 대상의 일부분만 사용하면?
	Reverse 반대로 하기	반대로 하는 것은 어떠한가?	거꾸로, 반대로 하면? 역할을 바꾸면? 위반, 거부, 뒤집기를 하면? 상하를 바꾸면? 포지 티브와 네거티브를 바꾸면 어떨까?

출처: 조혜영(2009), “디자인 수업에서 스텝퍼 기법의 활용이 고등학교 2학년 학생들의 학습동기와 표현력에 미치는 영향”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.7-8.

### (3) 마인드맵(mind map)

마인드맵의 이론은 영국의 교육학자이자 심리학자인 토니 부잔<sup>21)</sup>에 의하여 창안 되었다. 이는 사람의 두뇌가 핵심단어나 개념을 중심으로 사고를 확산해 나간다는 이론에 근거하여 개발된 시각적 사고기법이다. 또한 사고의 과정을 단순히 수직적 사고나 수평적 사고로 이분하던 전통적 사고방식을 뛰어넘는 획기적인 방법이기도 하다.<sup>22)</sup>

마인드맵은 개인적인 브레인스토밍으로 생각할 수 있다. 여러 사람들로 부터 가능한 많은 아이디어를 얻고자 하는 것이 브레인스토밍이라면, 마인드맵은 한 단어에서 시작하여 연결고리를 이어가듯 개인의 머릿속에 떠오르는 모든 생각들을 종이에 그물을 그리듯 메모하는 것이라 할 수 있다.

“마음속의 지도를 그리듯 글자와 기호와 그림을 사용해 생각을 표현하고 인식하는 방법으로 필기를 단순히 받아 적기만 하는 것이 아니라 머릿속으로 자유롭게 주제에 대해 생각하면서 창의적으로 공부하는 것을 의미한다. 사고력 중심 두뇌 개발 프로그램으로 좌우 뇌의 기능을 유기적으로 연결함으로써 두뇌의 기능을 최대한 발휘할 수 있다.”<sup>23)</sup>

“새로운 학습 기법의 마인드맵은 이미지를 상징화시킴으로서 주제를 다양한 시각에서 바라 볼 수 있게 도와주고, 학생들의 창의력 향상과 사고력을 유연하게 돕는다. 자신만의 기호와 그림으로 자유롭게 나뭇가지를 치며 생각하고 표현하고 인식하는 방법이다. 자신에게 주어진 새로운 소재를 효과적으로 학습 할 수 있는 도와주는 기법이다.”<sup>24)</sup>

학습하는 동안의 모든 자료를 자신만의 사고방식으로 생각하면서 조직화 시킨다. 이러한 학습된 내용은 나중에 회상하는데 큰 도움을 주게 되며 자료를 ‘조직화’한다. 자료를 스스로 조직화한다는 것은 정보가 어떤 상황에 어떤 부분에 어

21) 토니 부잔(T.Buzan),마인드맵(Mind map)의 창시자, 브레인 파운데이션의 의사이자, 브레인 트러스트와 브레인 클럽의 설립자이며 멘탈 리터러시(Mental Literacy)라는 개념을 최초로 주장했다. 주요 저서 「네 머리를 써라」 「기억력을 활용하라」 「정신과 독서속도와 두뇌 훈련을 최대한 이용하라」 등이 있다.

22) 정정미(2012), “우연적 표현기법을 활용한 창의적 발상 연구 : 중학교 미술교수-학습 방법 개발 중심으로”, 인천대학교 교육대학원 석사학위논문 p.13.

23) 표종현(2011), “마인드맵 그리기 학습지도방안 연구 : 고등학교 1학년을 중심으로”, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, p.6.

24) 배미순(2006), “자유로운 발상과 표현에 의한 고등학교 드로잉 수업지도 방안: 마인드맵기법 중심으로”, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.15.

떻게 적합한가를 알아낼 수는 문제해결능력, 창의성, 사고력 등이 개발되고, 더욱 더 적극적으로 학습하게 한다.

교육 분야에서 마인드맵은 실제로 서구 여러 나라의 교육과정에 반영이 되어 사용되고 있다. 실제로 강의 노트 준비하기, 연간계획 수립, 학기별 계획 수립, 일일 계획 수립, 수업과 프레젠테이션, 시험 마인드맵, 프로젝트 마인드맵 등의 방식으로 나타날 수 있다. 이러한 마인드맵 교육의 장점은 아래와 같다.

첫째, 자발적으로 학생들의 관심을 유발하므로 학생들이 내용을 빨리 이해하고 수업시간에 서로 협동하도록 한다.

둘째, 교사와 학생에게 수업은 더 자발적이고 창조적이고 재미있는 것이 된다.

셋째, 해가 흐를수록 교사들의 노트가 딱딱해지는 것이 아니라 오히려 더 유연하고 실용적으로 변한다. 변화와 개발이 빠른 속도로 이루어지고 있는 오늘날, 디자인 교육 분야에서는 교사들 역시 강의노트를 재빨리 작성하는 능력, 그리고 이를 쉽게 수정하고 보완할 수 있는 능력을 갖출 필요가 있다.

넷째, 마인드맵은 관련 자료만을 분명하고 기억하기 쉬운 형태로 제시하기 때문에 학생들의 성적이 향상된다.

다섯째, 직선식 교재와는 달리 마인드맵은 사실만을 나열하는 것이 아니라 사실들 간의 관계를 보여주므로 이해력을 향상시킨다. 25)

창의적인 발상은 많은 정보를 수집하여 그것을 발상기법을 이용하거나, 조합시킴으로 가능하게 된다. 개인의 창조활동에 있어서 중요한 것을 되도록 많은 정보를 수집하고, 연결고리를 찾고 결합시켜, 기억해내는 것이다. 즉 특정 정보를 수집하여 두뇌 속에 입력시키는 것이다. 기억을 위해 정보를 무조건 암기하는 것이 아니라, 정보를 제대로 인식하기 위해 기호와 이미지로 조직화하여, 제대로 두뇌에 저장해 놓는 것이다. 정보를 제대로 이해해 기억해두면, 시간이 흐르더라도 두뇌 속에 입력된 정보가 하나의 이미지로 떠오르게 되어 그 정보를 가지고 발상의 소개로 이용하게 된다.

마인드맵은 창의적이고 창조적인 수업을 만드는 중요한 도구로서의 역할을 한다.

---

25) 토니부잔 · 배리부잔 지음, 권봉준 옮김(2010), 「토니부잔의 마인드맵 북」, 비지니스맵, p.275.

### Ⅲ. 제주도 내 고등학교의 미술교육의 수업실태

#### 1. 현행 고등학교의 미술 수업의 실태조사

현행 고등학교의 미술수업에서 창의성을 계발하여 다양성과 차별화를 추구하는데 기본적 목표를 두고 있다.

미술수업에서 창의력 향상을 돕는 발상법이 표현에 미치는 영향과 미술수업에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해 현 제주도내 고등학교 교육현장에서 실시하고 있는 드로잉수업에 대한 실태조사 및 결과를 가지고 문제점을 파악하고 개선안을 모색하는데 근거 자료를 삼고자 하였다.

##### 1) 조사대상

대 상 : 제주특별자치도 고등학교 미술교사 30명 대상으로 설문지를 발송하였고, 응답 해주신 미술교사 25명 대상으로 실시하였다.

제주특별자치도 삼성여자고등학교 1학년 2학급 70명으로 수업의 전·후를 나누어 조사를 실시하였다.

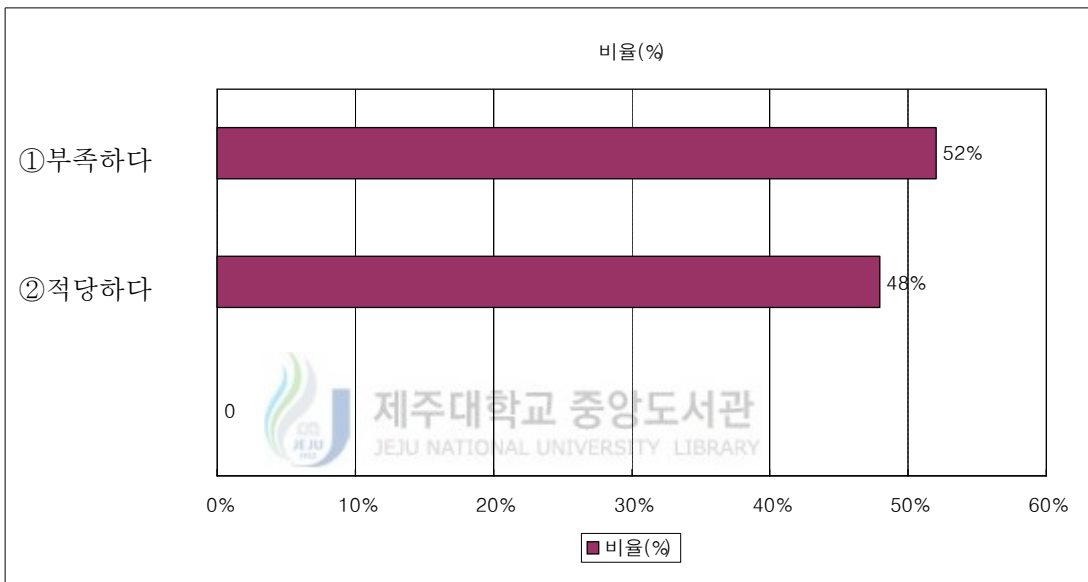
##### 2) 조사기간 : 2013년 5 - 6월

##### 3) 현행고등학교 교사의 미술교육 실태조사 및 분석

창의력을 돕는 발상기법이 미술수업에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해 제주특별자치도 고등학교 현직교사 25명을 중심으로 현행 고등학교에서 실시하고 있는 미술수업에 대한 실태 조사 및 결과를 분석하였다. 설문조사를 실시한 결과는 다음과 같다.

<표 4> 현행 미술 수업의 시수

1. 현행 고등학교 미술실기 수업의 시수에 대해 어떻게 생각하십니까? (N=25)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 부족하다.	13	52%
② 적당하다.	12	48%



<그림 1> 현행 미술 수업의 시수에 대한 그래프

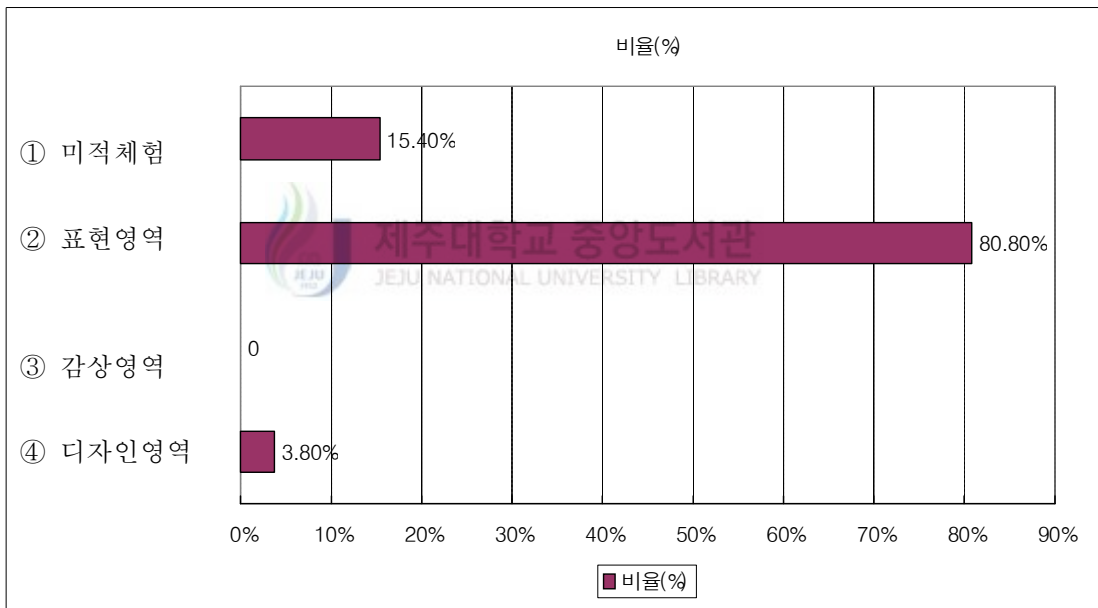
<표 4>에서 현직 교사들은 현행 미술수업의 시수에 대해 많은 차이는 보이지 않았다. ‘부족하다’ 13명(52%), ‘적당하다’ 12명(48%)로 나타났다.

<그림 1>을 통해 알 수 있듯이, 현행 미술 수업의 시수에 대한 조사 결과, 수업시수에 대해 ‘부족하다.’ 52%, ‘적당하다’ 48%로 설문에 응한 교사의 52%가 현행 미술 수업의 시수에 부족함을 느끼고 있었다.

창의성 미술교육의 중요성을 인식하고 확산되고 있으나, 우리 미술교육 현장을 바라보면 결여로는 창의성을 요구하지만, 역설적이게도 실제로 현행 고등학교의 수업 일수로는 창의성 중심 미술교육을 실시하기에는 조금 무리가 있어 보인다.

<표 5> 창의성 신장을 위한 영역

2. 창의적 신장을 위한 교육은 어느 영역을 가장 많이 활용하고 계십니까? (N=26)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 미적체험	4	15.4%
② 표현영역	21	80.8%
③ 감상영역	0	0
④ 디자인영역	1	3.8%



<그림 2> 창의성 신장을 위한 영역에 대한 그래프

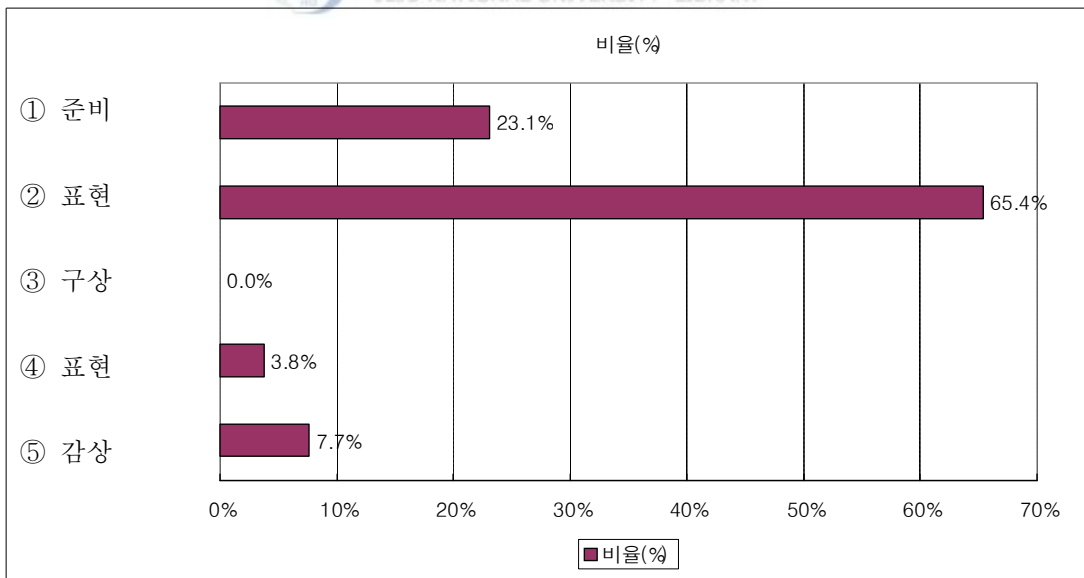
<표 5>에서 창의성 신장을 위한 교육에서 많이 활용되고 있는 영역을 조사하여 보았다. ‘표현영역’ 21명(80.8%)으로 많은 교사들이 ‘표현영역’을 창의성 신장을 위한 교육에 활용하고 있었으며, 그 외 ‘미적영역’ 4명(15.4%), ‘디자인영역’ 1명(3.8%), ‘감상영역’ 0명으로 응답하였다.

<그림 2>를 통해 알 수 있듯이, 창의적 신장을 위한 교육은 어느 영역을 가장

많이 활용하고 계십니까? 라는 질문에 있어서, ‘표현영역’이라는 의견이 80.8%로 가장 많았다. 두 번째로는 ‘미적영역’이라는 15.4%였다. 또 ‘디자인영역’ 3.8%로 나왔다. 즉, 창의성을 이끌어내고 자유롭게 표현하는 수업이 아닌 사실적인 묘사 위주의 표현 수업을 많이 진행하는 것을 알 수 있다.

<표 6> 교사 지도 중 어려운 단계

3. 미술수업 중 지도하기 가장 어려운 단계는 어느 부분입니까? (N=26)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 준비	6	23.1%
② 발상	17	65.4%
③ 구상	0	0
④ 표현	1	3.8%
⑤ 감상	2	7.7%



<그림 3> 교사 지도 중 어려운 단계에 대한 그래프



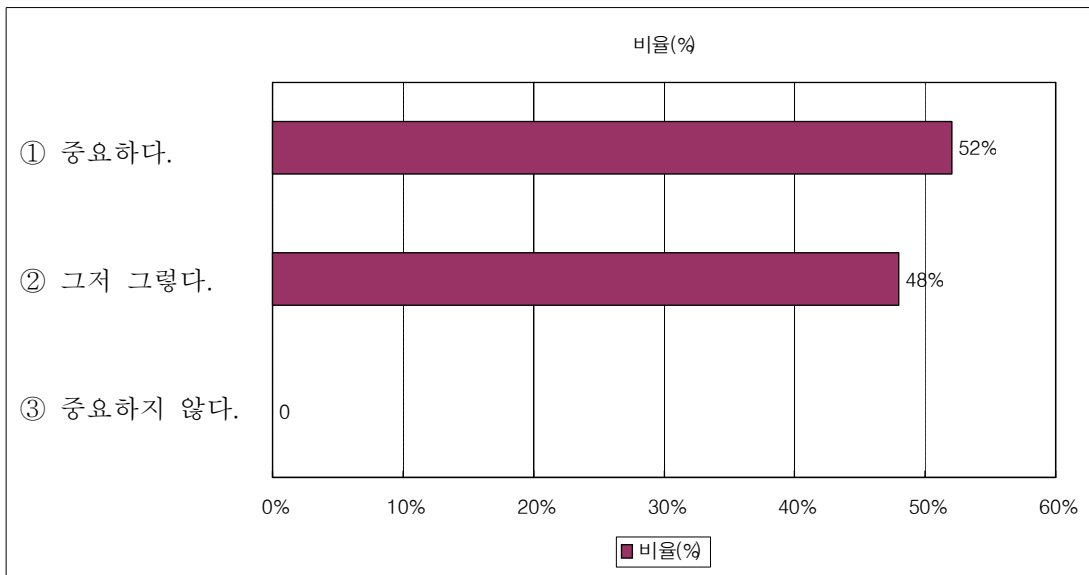
<표 6>에서 교사의 지도 중 어려운 단계로 ‘발상’ 17명(65.4%)으로 많은 교사들이 응답하였으며, ‘준비’ 6명(23.1%)이며, ‘감상’ 2명(7.7%), ‘표현’ 1명(3.8%) 각각 적게 나타났다.

<그림 3>에서 알 수 있듯이, 교사 지도 중 어려운 단계로 ‘발상’ 65.4%로 가장 많았으며, 그 뒤로 ‘준비’ 23.1%, ‘감상’ 7.7%, ‘표현’ 3.8% 답하였다.

즉, 대부분의 교사들은 발상 및 준비 단계에 어려움을 느낀다는 것을 확인할 수 있었다.

<표 7> 창의성 중심 미술교육의 중요성

4. 창의성 중심 미술교육의 중요성에 대해 어떻게 생각하십니까? (N=25)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 중요하다.	13	52%
② 그저 그렇다.	12	48%
③ 중요하지 않다.	0	0



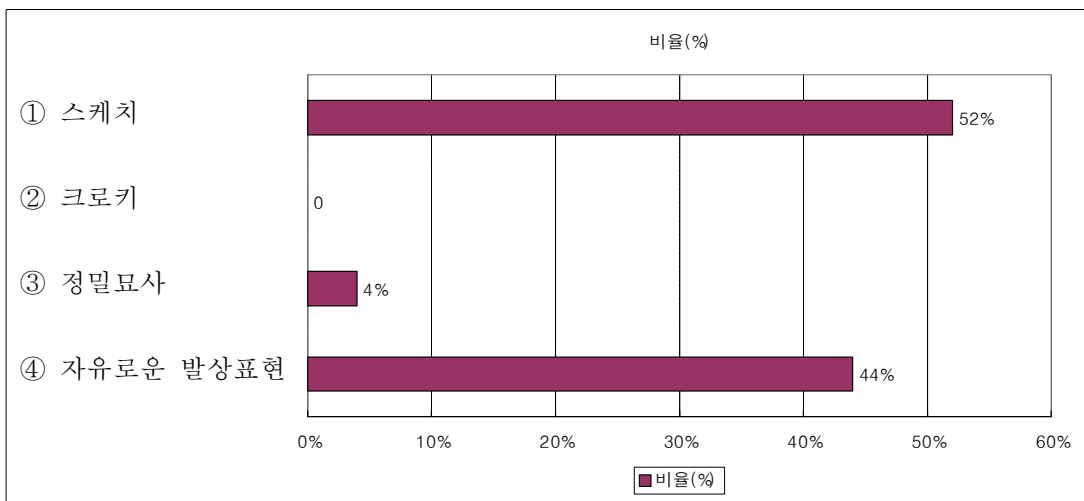
<그림 4> 창의성 중심 미술교육의 중요성에 대한 그래프

<표 7>에서 창의성 중심 미술교육 중요성에서 ‘중요하다’ 13명(52%)으로 많은 교사들이 응답하였으며, ‘그저 그렇다’ 12명(48%), ‘중요하지 않다’는 0명으로 적게 나타났다. 위 결과에서 많은 교사들은 창의성 중심 미술교육에 대한 중요성은 인식하고 있다고 본다.

<그림 4>는 교사들의 창의성 중심 미술교육의 중요성에 대한 질문에 대한 결과를 나타낸 것으로, 52%의 교사가 ‘중요하다’라고 대답하였으며, ‘그저 그렇다’는 교사는 48%로였다. 즉, 대부분의 교사들은 학생들의 감수성과 상상력을 통한 창의성 중심 미술교육을 중요하게 인식하는 것을 알 수 있었다.

<표 8> 현 미술수업에서 편중된 지도방법

5. 현 미술수업에서 가장 많이 편중된 지도수업은 무엇입니까? (N=25)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 스케치	13	52%
② 크로키	0	0
③ 정밀묘사	1	4%
④ 자유로운 발상과 표현	11	44%



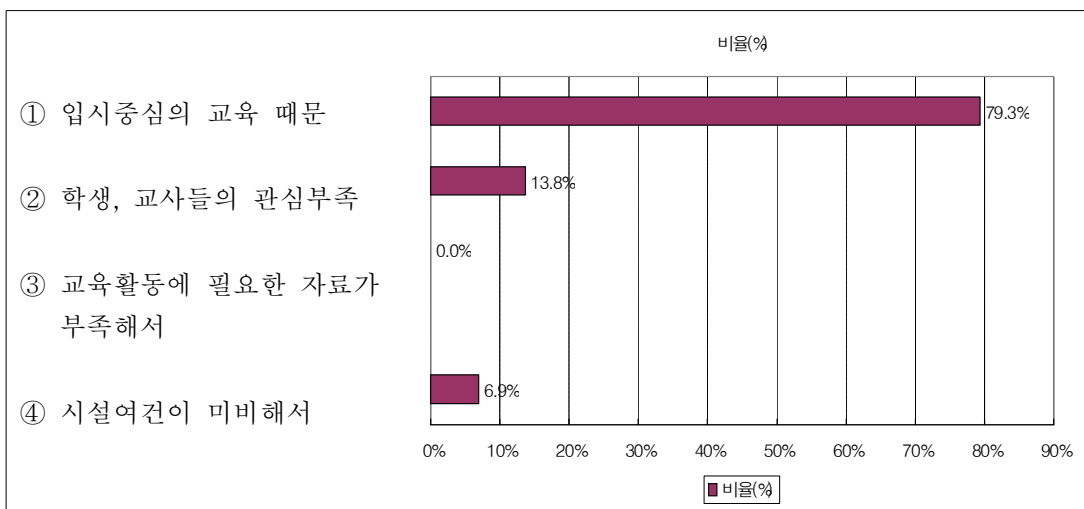
<그림 5> 현 미술수업에서 편중된 지도방법에 대한 그래프

<표 8>에서 현 미술수업에서 편중된 표현방법은 ‘스케치’ 13명(52%)으로 가장 많이 응답하였으며, ‘자유로운 발상표현’ 11명(44%), ‘정밀묘사’ 1명(4%)으로 나타났다. <그림 5>에서도 알 수 있듯이, 현 미술수업에서 가장 많이 편중된 지도수업에 대해 52%의 교사가 ‘스케치’라고 가장 많이 응답하였고, 44%의 교사가 자유로운 발상표현이라고 대답하였다.

즉, 교사들도 창의성 중심 미술교육을 중요성을 인식하고 수업에 적용하려 노력하고 있지만, 입시 위주의 교육체제, 부족한 수업일수 등으로 현 미술수업에서 스케치 위주의 수업이 많이 진행하고 있음을 알 수 있다.

<표 9> 창의성 신장을 위한 교육의 미비점

6. 창의성 신장을 위한 교육이 이루어지고 있지 못한 이유는 무엇이라고 생각합니까? (N=29)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 입시중심의 교육 때문	23	79.3%
② 학생, 교사들의 관심 부족	4	13.8%
③ 교육활동에 필요한 자료가 부족해서	0	0
④ 시설여건이 미비해서	2	6.9%



<그림 6> 창의성 신장을 위한 교육의 미비점에 대한 그래프

<표 9>에서 창의성 신장을 위한 교육이 이루어지고 있지 못한 이유는 무엇이라고 생각하십니까? 라는 질문에 ‘입시중심의 교육 때문’ 23명(79.3%)이 가장 많이 응답하였다. ‘학생, 교사들의 관심 부족’ 4명(13.8%)이며, ‘시설여건이 미비해서’ 2명(6.9%), ‘교육활동에 필요한 자료가 부족해서’ 0명, 가장 적게 나타났다.

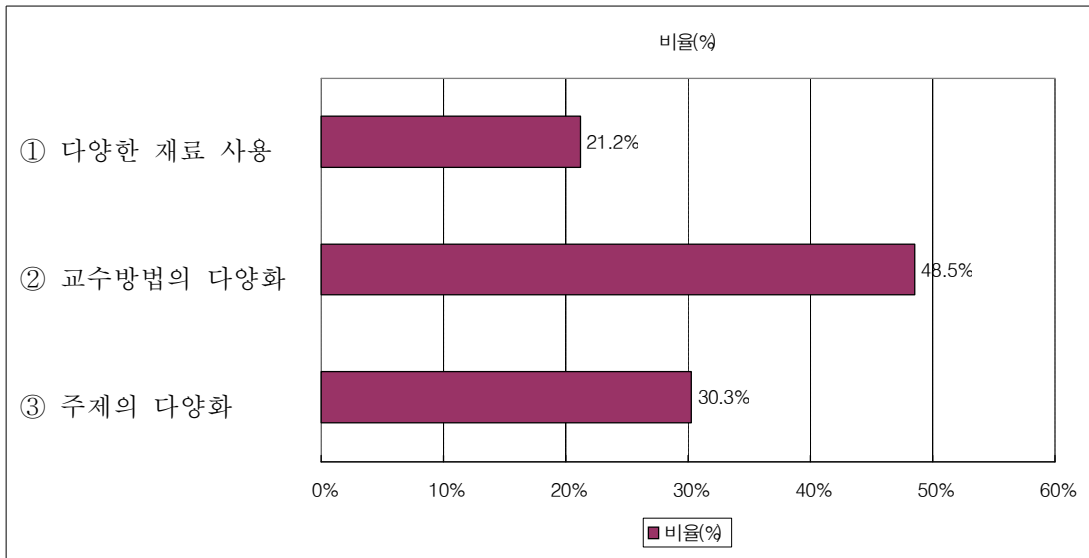
교육활동에 필요한 자료들은 많으나, 입시 중심의 교육 때문에 학생, 교사들의 관심이 부족해지면서, 창의성 신장 교육이 제대로 이루어지지 못하고 있음을 알 수 있다.

<그림 6>에서도 확연하게 알 수 있듯이, 창의성 신장을 위한 교육의 미비점에 대해 ‘입시중심의 교육 때문’ 79.3% 으로 가장 많이 응답하였다. 그 외 ‘학생, 교사들의 관심 부족 ’ 13.8%, ‘시설여건이 미비해서’ 6.9%, ‘교육활동에 필요한 자료가 부족해서’ 0으로 가장 적게 나타났다.

창의성 신장을 위한 교육의 미비점에 대해 이렇게 큰 차이를 보이는 이유로는 <그림 1>에서 알 수 있듯이, 입시 위주의 교육체제로 인하여 미술수업의 시수가 점차 줄어들어가고, 초등학교에서 고등학교에 이르기까지 소위 ‘주요 과목’에 대한 학습 부담이 높아져 가면서, 창의성 신장을 위한 교육이 제대로 이루어지고 있지 못하고 있음을 한 눈으로 알 수 있다.

<표 10> 흥미유발을 위한 개선점

7. 미술수업에서 학생들의 흥미를 느낄 수 있도록 개선해야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까? (N=33)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 다양한 재료 사용	7	21.2%
② 교수방법의 다양화	16	48.5%
③ 주제의 다양화	10	30.3%



<그림 7> 흥미유발을 위한 개선점에 대한 그래프

<표 10> 흥미를 느낄 수 있도록 개선점으로는 ‘교수 방법의 다양화’ 16명 (48.5%)으로 가장 많이 응답하였다. 그리고 ‘주제의 다양화’ 10명(30.3%), ‘다양한 재료 사용’ 7명(21.2%)으로 나타났다.

<그림 7>에서도 알 수 있듯이, 미술수업에서 학생들의 흥미를 느낄 수 있도록 개선해야 할 점에 대해 ‘교수 방법의 다양화’ 48.5%, ‘주제의 다양화’ 30.3%, ‘다양한 재료 사용’ 21.2%로 많은 차이는 보이지 않았지만, ‘교수 방법의 다양화’ 48.5%가 가장 많이 응답하였다.

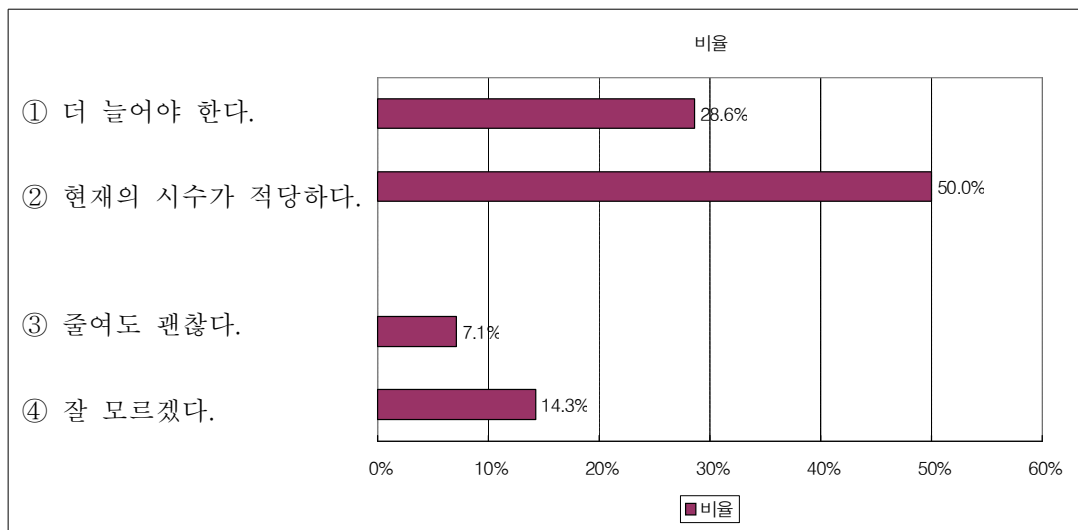
교수 방법의 다양화는 포괄적인 개념으로 ‘주제의 다양화’ ‘다양한 재료 사용’도 포함되는 내용이다. 즉, 교사들은 학생들의 흥미를 느낄 수 있도록 정밀 묘사 위주의 사실적 표현의 수업이 아닌, 학생들의 내면세계를 자유롭게 표현 할 수 있는 체계적이고 창의력 발상을 돕는 발상지도법을 찾고, 끊임없는 수정과 보완을 통한 연구가 필요하다. 다양한 교수방법으로 미술수업을 진행함으로써 학생들은 수업에 대한 흥미를 느낄 수 있을 것이다.

## 2. 미술수업에 대한 흥미도 및 부족요인(학생들 수업 실태조사)

학생들의 미술 수업의 흥미도 및 부족 요인에 대한 수업 실태를 알아보기 위해 고등학교 1학년 2학급 70명 대상으로 수업 전 설문조사를 실시한 결과 다음과 같다.

<표 11> 미술수업의 시수

1. 현재 미술수업의 시수에 대해 어떻게 생각 하십니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율
① 더 늘어야 한다.	20	28.6%
② 현재의 시수가 적당하다.	35	50%
③ 줄여도 괜찮다.	5	7.1%
④ 잘 모르겠다.	10	14.3%



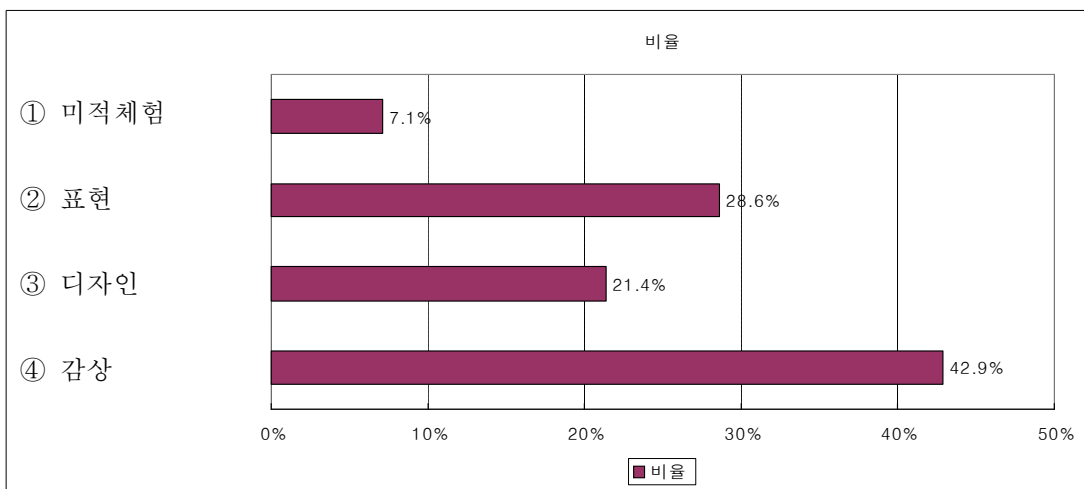
<그림 8> 미술수업의 시수에 대한 그래프

<표 11>에서 미술수업 시수에 대해서 학생들은 ‘현재 시수가 적당하다.’ 35명 (50%) 가장 많았으며, ‘더 늘려야 한다.’ 20명(28.6%)으로 많은 학생들이 응답하였다. ‘잘 모르겠다.’ 10명(14.3%), ‘줄여도 괜찮다.’ 5명(7.1%)으로 응답하였다.

<그림 8>은 학생들의 현재 미술수업의 시수에 대해에 관한 질문으로, ‘현재 시수가 적당하다.’ 가 학생 50%로 가장 많았으며, 그 뒤로 ‘더 늘려야 한다.’ 28.6%도 적지 않은 학생들이 답하였다. 그 밖에 ‘잘 모르겠다.’ 14.3%, ‘줄여도 괜찮다.’ 7.1% 으로 답하였다. 위 결과에서 알 수 있듯이, 학생 71.4% 현 미술 수업에 대해 흥미를 느끼지 못하는 것을 알 수 있었다.

<표 12> 미술수업 중 좋아하는 영역

2. 미술수업 영역 중에서 가장 좋아하는 영역은 무엇 입니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율
① 미적체험	5	7.1%
② 표현	20	28.6%
③ 디자인	15	21.4%
④ 감상	30	42.9%



<그림 9> 미술수업 중 좋아하는 영역에 대한 그래프

<표 12>에서 수업에서 가장 좋아하는 영역으로 ‘감상영역’ 30명(42.9%)으로 응답자가 많았다. 그리고 ‘표현’ 20명(28.6%)이고, ‘디자인’ 15명(21.4%), ‘미적체험’ 5명(7.1%)으로 나타났다. 학생들이 감상영역을 좋아하는 점은 표현활동에서 테크닉적인 부분에 부담을 느끼고, 주입식 표현방법에 흥미를 얻을 수 없었다고 보인다.

<그림 9>에서도 알 수 있듯이, 미술수업 영역 중에서 가장 좋아하는 영역에 대한 질문에 42.9% 학생이 ‘감상’영역을 가장 많이 답하였다. ‘표현’영역 28.6%보다 14.3% 높게 나타났다. 그 밖에 ‘디자인’ 21.4%, ‘미적체험’ 7.1% 으로 나타났다.

즉, 학생들은 즐겁고 호기심이 가득한 드로잉 수업을 원하지만, 사실적인 묘사 위주의 사물을 똑같이 표현해야한다는 부담감에 미술수업에 흥미를 잃은 학생들이 많았다.

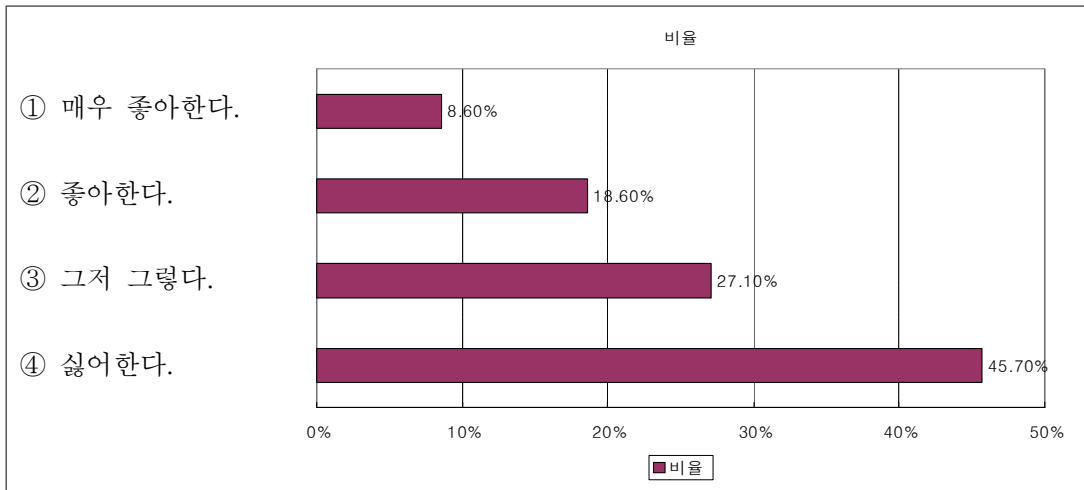
그 결과, 학생들은 테크닉적인 기교보다는 쉽게 감상하고 자신의 생각을 자유롭게 이야기 할 수 있는 감상 수업을 선호하는 것을 알 수 있었다.

이 부분을 해결하기 위해서는 사실적인 묘사위주의 표현수업이 아니라, 학생들이 미술수업에 흥미를 느끼고, 학생들의 상상력과 내면의 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 교사의 지도가 필요하다.

<표 13> 미술수업에 대한 흥미

3-1. 현행 미술수업에 대한 흥미와 관심이 있습니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율
① 매우 좋아한다.	6	8.6%
② 좋아한다.	13	18.6%
③ 그저 그렇다.	19	27.1%
④ 싫어한다.	32	45.7%





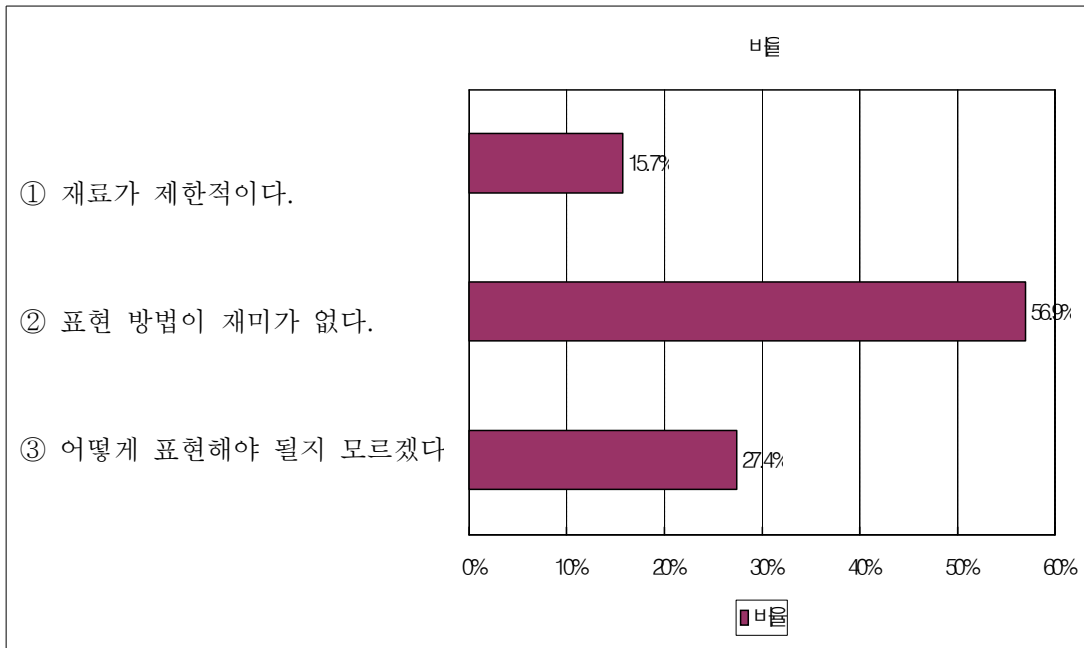
<그림 10> 미술수업에 대한 흥미에 대한 그래프

<표 13>에서 학생들의 흥미도 에서는 ‘싫어한다.’ 32명(45.7%) 가장 많았으며, ‘그저 그렇다’ 19명(27.1%) ‘좋아 한다’ 13명(18.6%) ‘매우 좋아한다.’ 6명(8.6%)으로 나타났다. 현재 학생들은 자신의 생각을 자유롭게 표현하기보다는 단순히 보고 관찰하고 표현하는 미술 수업에 실증을 느끼는 것을 알 수 있다.

<그림 10>에서도, ‘싫어한다.’ ‘그저 그렇다.’ 71.4%로 많은 학생들이 현행 미술 수업에 대해 흥미를 갖지 못하고 있는 것을 알 수 있다.

<표 14> 미술수업의 흥미 부족 원인

3-2. 현행 미술수업에 흥미가 없다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까? (N=51)		
구분	응답(명)	비율
① 재료가 제한적이다.	8	15.7%
② 표현 방법이 재미가 없다.	29	56.9%
③ 어떻게 표현해야 될지 모르겠다.	14	27.4%



<그림 11> 미술수업의 흥미 부족 원인에 대한 그래프

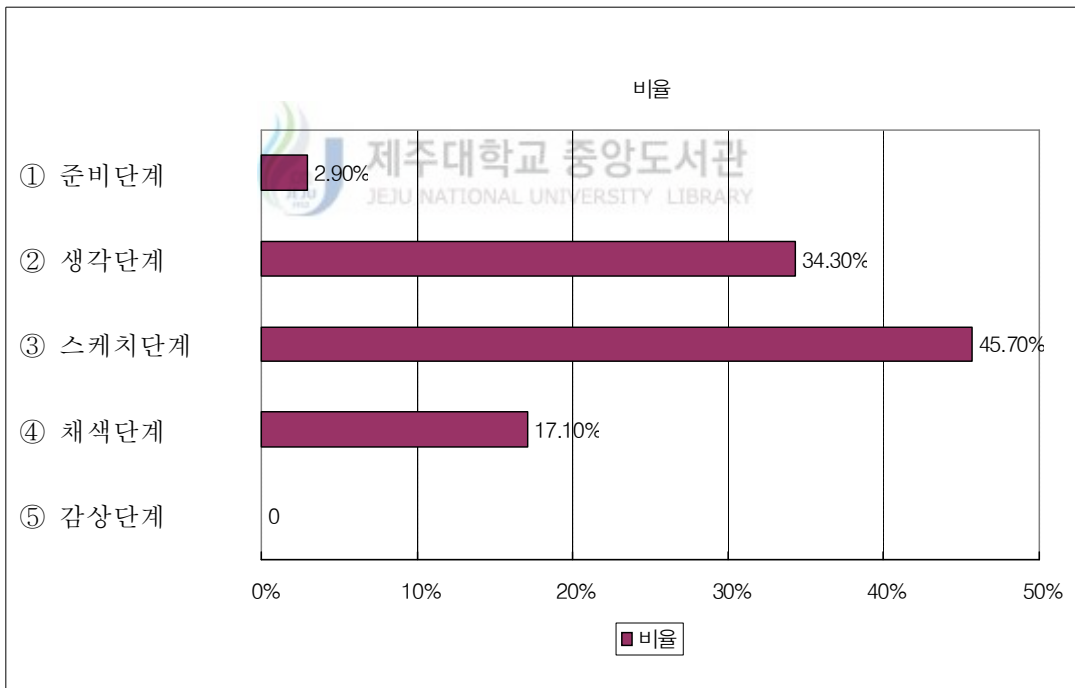
<표 14>에서는 <표 13>에서 미술수업에 흥미를 갖지 못하고 있는 50명을 대상으로 수업의 흥미 부족 원인을 조사하였다. 현행 미술수업에 대해 흥미를 갖지 못하고 있는 51명 중 ‘표현방법이 재미가 없다’는 학생 29명(56.9%)으로 가장 많은 학생들이 응답하였으며, ‘어떻게 표현해야 될지 모르겠다.’ 14명(27.4%), ‘재료가 제한적이다.’ 8명(15.7%)으로 나타났다. 현재 많은 학생들은 자신의 생각과 다르게 습득하고 그대로 모방하고 표현하는 수업의 무의미를 느끼는 것을 알 수 있었다.

<그림 11>는 <그림 10>에서 71.4% 학생들이 현행 미술수업에 대해 흥미를 갖지 못하고 있는 원인을 분석하였다. 그 결과, ‘표현방법이 재미가 없다’는 학생 56.9% 으로 가장 많이 답하였으며, ‘어떻게 표현해야 될지 모르겠다.’ 27.4%, ‘재료가 제한적이다.’ 15.7% 으로 답하였다.

위 <그림 9>에서도 알 수 있듯이, 학생들은 사실적인 묘사위주의 표현수업에 부담감으로 흥미를 잃고, 작품을 부담 없이 감상하고 자신의 생각을 자유롭게 이야기 할 수 있는 감상영역을 선호하는 것을 알 수 있었다.

<표 15> 가장 어려운 단계

4. 현 미술수업에서 가장 어렵게 생각 되는 단계는 무엇입니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율
① 준비단계	2	2.9%
② 생각단계	24	34.3%
③ 스케치단계	32	45.7%
④ 채색단계	12	17.1%
⑤ 감상단계	0	0



<그림 12> 가장 어려운 단계에 대한 그래프

<표 15> 에 의하여 학생들은 가장 어려운 단계로는 ‘스케치단계’ 32명(45.7%)으로 가장 많이 응답하였으며, ‘생각단계’ 24명(34.3%), ‘채색단계’ 12명(17.1%), ‘준

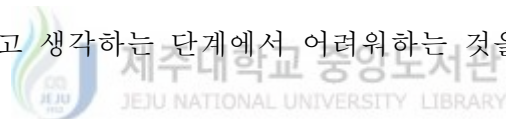
비단계' 2명(2.9%), '감상단계' 0명으로 나타났다. 정밀묘사에 가까운 수업에 지충하다보면 학생들은 보이는 것과 그려진 것을 비교하고, 사실적으로 닮지 못하기 때문에 학생들은 결과에 만족할 수 없게 되고 작품에 대한 자신감이 떨어지면서 미술수업에 있어서 흥미를 잃게 되는 것을 알 수 있었다.

<그림 12>는 현 미술수업에서 가장 어렵게 생각 되는 단계로 학생들은 가장 어려운 단계로는 학생 45.7%가 '스케치단계' 로 가장 많이 응답하였다. 그 다음으로 학생 34.3%가 '생각단계' 발상의 단계를 어려워하는 것을 알 수 있었다.

위 <그림 11>에서도 알 수 있듯이, 현행 미술수업에 대해 흥미를 갖지 못하고 있는 학생들을 분석한 결과를 보면, '표현방법이 재미가 없다'는 학생 56.9% 가장 많이 답하였고, '어떻게 표현해야 될지 모르겠다.'는 학생 27.4%가 답하였다.

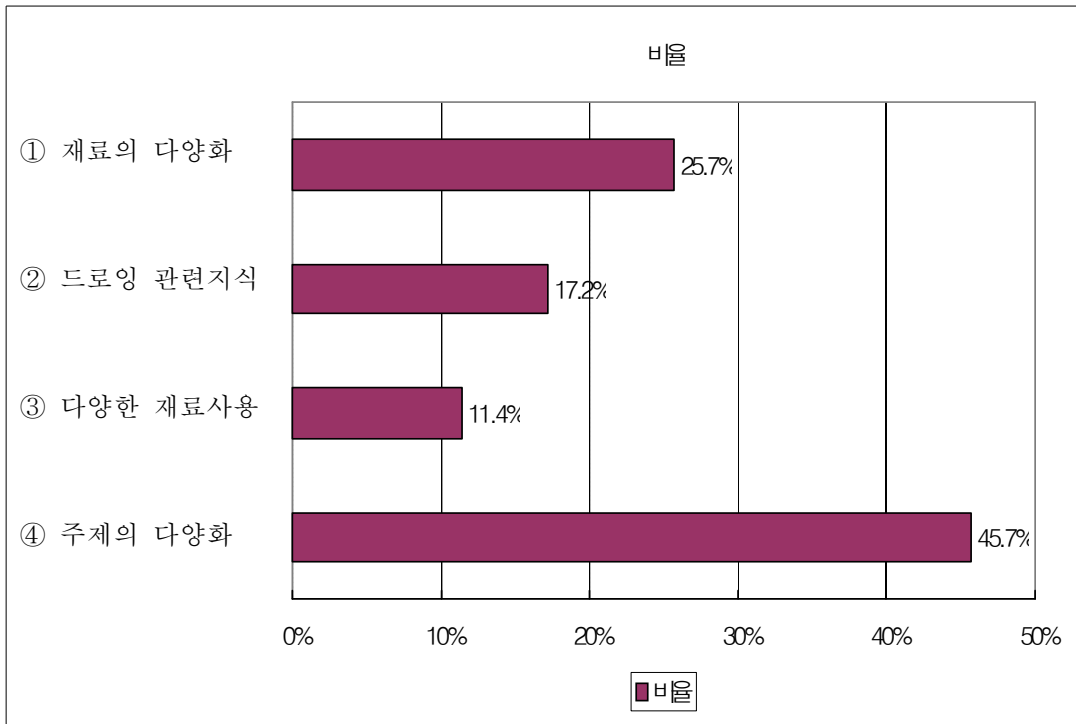
즉, 학생들은 사실적인 묘사위주의 표현수업에서 보이는 사물과 그려진 것을 비교하고, 똑같이 그려야한다는 부담감으로 스케치 단계에서도 어려움을 느낀다.

또한 학생들은 묘사위주의 표현수업에 보이는 사물을 관찰하고 똑같이 그려야 한다는 단순한 1차적 사고만을 하다보면 학생들의 잠재적인 창의성은 떨어지고, 창의적으로 발상하고 생각하는 단계에서 어려워하는 것을 알 수 있다.



<표 16> 미술수업에서 개선점

5. 현 미술수업에 대한 흥미를 느낄 수 있도록 개선해야할 점은 무엇입니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율
① 재료의 다양화	18	25.7%
② 다양한 재료사용	12	17.2%
③ 드로잉 관련지식	8	11.4%
④ 주제의 다양화	32	45.7%



<그림 13> 미술수업에서 개선점에 대한 그래프



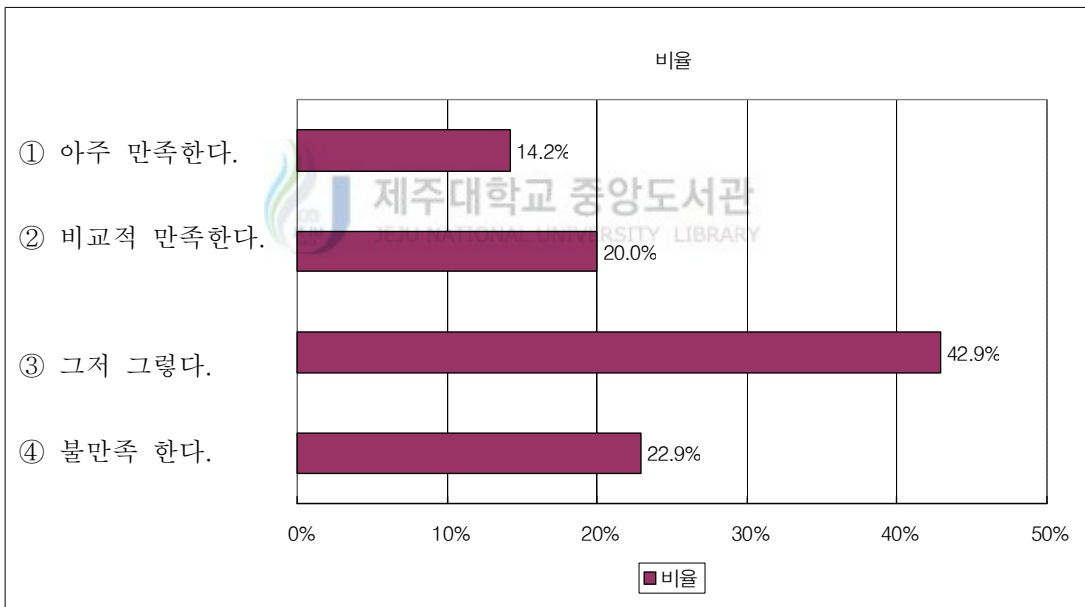
<표 16>에서 수업의 개선점에 대해서 학생들은 ‘주제의 다양화’ 32명(45.7%)으로 가장 많이 응답하였다. 그리고 ‘재료의 다양화’ 18명(25.7%), ‘다양한 재료 사용’ 12명(17.2%), ‘드로잉 관련지식’ 8명(11.4%)으로 나타났다.

<그림 13>에서도 알 수 있듯이, 현 미술수업에서 흥미를 느낄 수 있도록 개선해야 할 점에 대해 학생 45.7%가 ‘주제의 다양화’로 가장 많이 응답하였다. ‘주제의 다양화’로 가장 많이 답하였으나, 그 밖에 ‘재료의 다양화’ 25.7%, ‘다양한 재료 사용’ 17.2%도 적지 않은 학생들이 개선점으로 답해주었다.

즉, 학생들이 수업의 개선점에 대해서 ‘주제의 다양화’라고 가장 많이 응답한 이유에는 단순히 표현기법에 중심을 둔 수업에 실증을 느낀 학생들이 많다는 결과로 볼 수 있다. 또한 현 학생들은 미술수업 시간이 묘사중심의 표현적 수업에서 벗어나 다양한 재료와 다양한 기법으로 미술수업을 접하고 싶어 한다는 것을 알 수 있었다.

<표 17> 자신의 작품에 대한 만족도

6. 평소 여러분은 자신의 작품에 대해 어느 정도 만족하십니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율
① 아주 만족한다.	10	14.2%
② 비교적 만족한다.	14	20%
③ 그저 그렇다.	30	42.9%
④ 불만족 한다.	16	22.9%



<그림 14> 자신의 작품에 대한 만족도에 대한 그래프

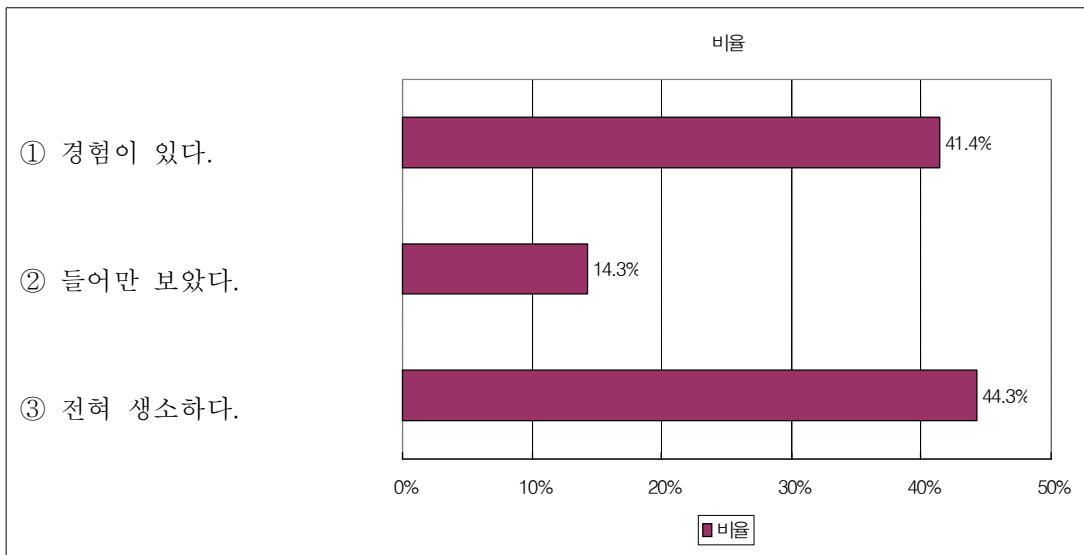
<표 17>에서 평소 자신의 작품에 대해 만족도에서 ‘그저 그렇다.’ 30명(42.9%)으로 가장 많이 응답하였으며, ‘불만족 한다.’ 16명(22.9%), ‘비교적 만족한다.’ 14명(20%), ‘아무 만족한다.’ 10명(14.2%)으로 응답하였다. 미술수업에 만족하는 학생은 24명, 만족하지 못하는 학생은 46명으로 22명 많았다.

<그림 14>에서는 학생 42.9% 가 ‘그저 그렇다’라고 가장 많이 답하였다. 또한 2.29% 학생이 ‘불만족스럽다.’ 하고 답하였다.

표현기법 수업은 똑같이 그려야한다는 부담감에 미술을 전문적으로 배우지 못한 학생들은 완성도에서 자신의 작품에 만족도가 떨어지게 되는 것을 알 수 있었다.

<표 18> 자유로운 발상표현기법 중 마인드맵

7. 자유로운 발상표현기법 중 마인드맵기법을 경험해 본적 있습니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율
① 경험이 있다.	29	41.4%
② 들어만 보았다.	10	14.3%
③ 전혀 생소하다	31	44.3%



<그림 15> 자유로운 발상표현기법 중 마인드맵에 대한 그래프

<표 18>에서 자유로운 발상기법 표현으로 마인드맵기법을 경험해본 적 있느냐에 대한 질문에서는 ‘전혀 생소하다’ 31명(44.3%)으로 가장 많은 학생들이 응답하였으며, ‘경험이 있다’ 29명(41.4%), ‘들어만 보았다.’ 10명(14.3%)으로 나타났다. 이전 미술수업에서는 마인드맵 기법에 대해 많은 학생들은 경험해보지 못한 것으로 나타났다.

마인드맵이라는 기법에 대해서 개념을 알고는 있지만, 수업에 응용된 경우는 없었기 때문에 흥미를 보이는 학생들이 많았다.

위 <그림 11>에서도 알 수 있듯이, 자유로운 발상표현기법 중 마인드맵기법을 경험해 본적이 있는가에 대한 질문에 학생 41.4%는 마인드맵을 경험하였지만, 학생 44.3%가 ‘전혀 생소하다’로 가장 많은 응답하였다.

마인드맵이라는 기법을 발상단계에서 적용하여 마인드맵이라는 개념을 쉽게 이해하도록 돕고, 자유롭게 발상을 유도하면서, 미술수업에 흥미를 보이는 학생들이 많았다는 것을 알 수 있었다.





### 3. 현행 미술 수업의 문제점 및 개선방안

전체 미술교사를 대상으로 수업에 대한 실태조사를 실시하지는 못하였으나, 현재 조사한 결과로는 대부분 교사들은 고등학교 1학년 미술수업 시수에 대해 부족함을 느끼고, 학생들의 창의성을 이끌어내고 자유롭게 표현하는 수업이 아니라 사실적인 묘사 위주의 표현 수업을 많이 진행하고 있었다.

그 결과 학생들은 창의성 개발이나 사물을 바라보는 새로운 시각이 떨어지고, 창의성을 증진 시키는 교육이 충분하게 이루어지지 못하고 있는 실정이었다. 그래서 학생들은 미술 수업이 즐겁고 호기심이 가득한 미술 수업이 되기보다는 사실적 묘사위주의 사물을 똑같이 그려야 한다는 부담감이 커지면서 미술수업을 기피하는 학생들이 많아지는 것으로 보인다.

학생들의 개성보다는 표현을 중시하고, 다양한 시각에서 사물을 바라보기보다는 사물을 똑같이 보고 그리려는 1차적인 사고를 요구하는 미술수업을 진행하는 경향을 보였다.

학생들의 잠재된 창의성은 미술수업에서 이뤄지는 효과적인 발상법을 통해 향상될 수 있다. 기능 중심의 미술수업에서 벗어나 고정된 틀을 깨고, 학생 스스로 자신의 생각과 느낌을 독창적이고, 창의적이게 표현할 수 있는 시간을 만들어 준다. 흥미를 잃어가는 학생들에게 발상지도로 자신감을 회복시켜주고, 창의성을 향상 시켜줄 수 있도록 지도해야한다.

이 부분을 해결하기 위해서는 다양한 재료의 활용, 자유로운 발상을 유도하는 브레인스토밍과 마인드맵기법을 활용하여, 학생들의 잠재적 능력을 개발시키고, 상상력을 끌어내도록 수업을 진행해야한다.

교사는 발상과정지도를 통하여 학생들의 생각의 장을 열어 주도록 해야 한다. 학생 스스로 작품에 대해 자신감과 긍지를 가지고, 자유롭게 자신의 생각과 아이디어를 표현할 수 있도록 지도해야 된다.

## IV. 창의성 중심 미술교육을 위한 발상지도 프로그램 설계

창의적인 발상은 학생에게 표현의 자유, 충분한 시간, 허용적인 분위기를 제공했을 때 나타나는 결과물이 아니다. 여기에 더불어 체계적이고 합리적인 교육이 실행될 때 효율적으로 개발되는 것이다.

교사의 수업계획이 체계적으로 구성되고 학생의 사고를 자극할 수 있는 조건이 주어질 때 학생은 새로운 아이디어를 창출할 수 있게 된다.

발상지도는 학생이 이미 가지고 있는 경험이나 개념들을 연합하고 상상하도록 연결고리를 제공하는 것이다. 여기서 경험과 개념의 연결고리는 교사를 통해 제공될 수 있으며, 교사는 잘 구성된 수업계획을 바탕으로 이 역할을 수행해 나갈 수 있다.

### 1. 마인드맵을 활용한 교수-학습 탐색



마인드맵을 이용한 미술 수업에서 단원별 학습내용은 학습의 편의를 고려하여 학습단계를 다음과 같이 5단계로 구분하였다.

첫째, 준비단계로 이미지를 찾기 위한 주제 설정으로 실내화에 대한 이미지를 표현으로 정하고 실내화에 대해 생각할 수 있도록 음악을 들려주며 토론 시간을 갖는다.

둘째, 계획단계로 주제를 설정하여 마인드맵을 이용하여 실내화에 대한 특징을 잡고 구성원들의 특징을 4가지 이상 기입하도록 한다.

셋째, 표현단계로 창의적이고 독창적인 단계로서 좋아하는 특징을 선택하고 싫어하는 특징을 선택하고 그에 대한 이미지를 자유롭게 표현한다.

넷째, 감상단계로 자신이 마인드맵을 이용하여 표현한 실내화에 대한 이미지

이유를 적고 다른 학생들의 작품을 감상하며 자신 있게 발표할 수 있도록 지도한다.

다섯째, 다음 차시 수업에 대해 예시한다.

그러므로 교수-학습과정에서 미술교과의 특징인 창의적인 수업지도를 위해 획일적이고 틀에 박힌 사고력에서 벗어나 다양하고 창의적인 드로잉 표현을 하는데 마인드맵기법을 학습과정으로 설정하였다.




## 2. 마인드맵을 활용한 발상지도 수업모형제시(수업지도안-실내화상품화하기)

창의적인 미술표현을 위해 교수-학습에 마인드맵기법을 활용하여 지도하고자한다. 이를 위해 먼저 현 미술교육의 실태를 설문지를 통해 분석하고, 미술과 교수-학습에 마인드맵을 활용한 학습지도안을 작성해 보았다. 이를 통해 얻어진 학습 활동 결과물과 수업 후 학생들의 작품 감상·평가로 마인드맵을 활용한 창의적인 발상과 표현 수업이 학생들에게 어떠한 영향을 미치는지 그 효과에 관하여 알아보하고자하였다.

<표 19> 마인드맵을 활용한 광고그리기 지도과정

학습단계	학습과정	지도과정
도입	학습 분위기 조성	· 본시 학습에 대한 흥미와 동기를 유발시킨다.
	학습 표현 확인	· 학습 목표를 제시하고 이를 확인한다.
	수업 과정 안내	· 수업 과정을 안내한다.
전개	마인드맵 이해하기	· 학생 스스로 마인드맵의 성향에 대해서 여러 가지 측면으로 생각해보도록 한다.
	광고의 효과와 만드는 법 이해하기	· 광고에 포함되는 요소와 효과를 알려준다.
	예시작품 감상하기	· 예시작품을 보며 실내화를 광고할 내용을 연관시켜 머릿속에 그려보도록 한다.

	작품계획서 제작하기	· 주제에 맞게 만화캐릭터를 활용하여 광고를 계획해본다.
	표현방법과 재료선택하기	· 스스로 표현방법과 재료를 선택하도록 한다.
	표현하기	· 표현하려는 주제에 맞게 작품을 제작할 수 있도록 지도한다. · 어려워하거나 궁금증이 있을 때는 개별 지도 해준다.
정리	 감상 및 발표	· 표현하고자 한 내용과 작품을 제작하면서 느낀 점을 발표하도록 한다. · 친구들과 잘된 점과 보완해야할 점에 대해 토론하도록 한다. · 감상 및 발표 활동을 통하여 스스로 평가를 해보도록 한다.

1) 설정의 취지

자유로운 발상 표현으로 마인드맵 기법을 활용하여 드로잉 표현을 함으로써 학생들의 생각과 느낌을 통하여 표현의 즐거움을 느끼도록 하였다. 그리고 미술수업에서 대상을 관찰하여 사실적으로 표현하는 관념에서 벗어나 마음속에 떠오르는 실내화에 대한 이미지를 자유롭게 표현하도록 하였다.

자유로운 발상기법 중 마인드맵을 활용함으로써 학생들은 획일적이고 틀에 박힌 사고력에서 벗어나 실내화에 대한 느낌이나 생각을 자유롭게 이야기하고, 그

림으로 전달할 수 있도록 재료와 표현 기법을 찾고, 개성 있게 표현하도록 하였다.

마인드맵기법을 교수-학습 과정에 적용하여, 미술교과의 창의적인 수업을 토대로 적용하여 획일적이고, 고정된 객관적인 사고력에서 벗어나 새로운 시각으로 표현하는데 발상과 표현의 마인드맵기법을 학습과정으로 설정하였다.

## 2) 단원 학습 지도 계획

### (1) 단원명: 발상과 표현

#### (2) 학습목표

가. 생활 속의 다양한 디자인을 살펴보고, 우리가 사용하는 제품의 기능을 살펴 새롭게 디자인해본다.

나. 서로의 작품을 비교, 감상을 통해 다양한 관점을 기를 수 있다.

다. 마인드맵을 이용하여 창의적으로 발상과 표현을 할 수 있다.

라. 자신만의 심미성·독창성을 자유롭게 표현할 수 있다.

#### (3) 지도상의 유의점

가. 창의적인 발상과 표현이 생각보다 어렵기 때문에 마인드맵을 체계적으로 자세하게 설명한다.


나. 주제를 효과적으로 표현하되 형식이나 기법 등을 지나치게 강요하지 말고 학생들의 느낌이나 생각을 자유롭게 나타낼 수 있도록 지도한다.

다. 자유로운 분위기 속에서 학생들의 브레인스토밍을 이끌어 낼 수 있도록 하였다.

라. 창의적 표현력을 가지도록 지도하며 풍부한 생각을 할 수 있도록 지도한다.

마. 학생 스스로 문제를 찾고 탐구하는 능동적이며 주체적인 활동이 되도록 유도한다.

<표 20> 3) 교수-학습지도안

주제	일상 속의 디자인- 실내화를 새롭게 디자인하기						
대상	고등학교 1학년 6반	일시	2013년 5월 22일 5교시	연구자	강윤미		
학습 목표	1. 생활 속의 다양한 디자인을 살펴보고, 우리가 사용하는 제품의 기능을 살려 새롭게 디자인해본다. 2. 광고의 개념을 이해하고 광고의 특징을 말할 수 있다. 3. 마인드맵을 이용하여 창의적으로 발상과 표현을 할 수 있다.				1차시 (50분)		
준비물	교사 : 참고 자료, 교과서 학생: 스케치북, 채색재료 및 용구,						
학습 단계	수업 흐름	시 간	교수-학습활동		학습 형태	학 습 자 료	도달점 및 유의점
			 ◎ 인사를 한다. “여러분, 안녕하세요?” ◎ 출석 상황을 확인한다.	○ 인사를 한다.			
도입	인사 및 출석 점검	2	◎ 학습목표를 제시한다.	○ 다 같이 학습 목표를 숙지한다.	전 체 식		-학생들 은 학습 목표를 숙지한다

전개	학습 내용 제시		◎ 학습내용을 제시한다.	○ 학습내용을 숙지한다.	전 체 식		
	작품 계획 서 제작 하기	25 ,	- 예시작을 제시 - 예시작품을 보며, 그리는 제작 순서를 알려준다.	○ 예시 작품을 보며, 내용과 연관시켜 머릿속에 그려보도록 한다.	전 체 식	예 시 작 품	- 예시작 과 비교 하여 학 생 상호 가 이루어 질 수 있도록 한다.
	프로 젝트 수업		◎ “실내화” 라는 주제를 제시한다. ◎ 팀을 나누어 준다.	○ “실내화” 라는 주제에 대해 생각을 해본다.	전 체 식		
	과제 정하 기		◎ 학생들이 작품 구성을 할 수 있도록 지도하여 준다.	○ 자신들의 주제를 가지고 마인드맵을 구성하여 본다.	전 체 식	유 인 물	
	작품 계획 하기						
정리	계획 평가 하기	1 5 '	◎ 학생들이 구성한 마인드맵을 확인하여 본다. “00이 너는 무슨 실내화의 어떤 불편한 점을	○ 자신이 작성한 마인드맵을 가지고 발표한다. - 예시) 계절을 고려하여 실내화 바닥을 교체할 수 있으며, 침단 장비	전 체 식		



			새롭게 디자인 하니?”	시스템을 부착한 실내화 아이디어 스케치를 해요			
	차시 예고 및 과제 제시	5	◎과제 제시 “자신의 상품광고를 구성하기 위한 자료를 준비해서 오세요 다음시간에는 광고 내용들을 직접 그려볼 꺼예요.”	○ 과제해결을 위해 자료조사 및 수집을 하기로 한다.	전 체 식		- 다음 차시 에 자료 준비가 잘 될 수 있도록 한다.
	인사		◎ 인사를 한다. -수고하셨습니다.	○ 인사를 한다. - 수고하셨습니다.	전 체 식		
	감상 및 평가		1. 실내화에 기능을 이해하고 이미지 특성을 살려 개성 있게 표현하였는가? 2. 마인드맵의 개념을 이해하고 마인드맵의 특성을 잘 살려 작품을 제작하였는가? 3. 독창적으로 자신의 느낌을 자유롭게 잘 표현하였는가? 4. 실내화의 기능성과 실용성이 잘 표현되었는가?				

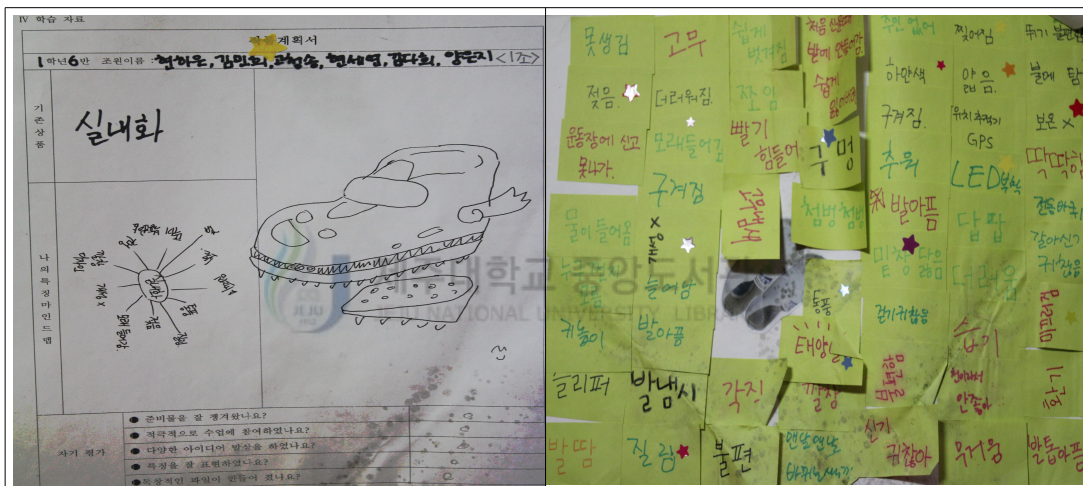
### 3. 마인드맵을 활용한 발상수업에 대한 결과분석

마인드맵을 활용한 발상수업 후, 얻어진 학습 활동 결과물과 수업 후 학생들의 작품 감상·평가로 마인드맵을 활용한 창의적인 발상과 표현수업이 학생들에게 어떠한 영향을 미치는지 그 효과에 관하여 알아보하고자한다.

#### 1) 발상기법 수업의 결과물 분석

##### (1) 1학년 6반 1조

조원이름: 현하은, 김민희, 고청송, 김다희, 양은지



<그림 16> 마인드맵을 이용한 활동계획서

<그림 17> 브레인스토밍 조별 학습활동

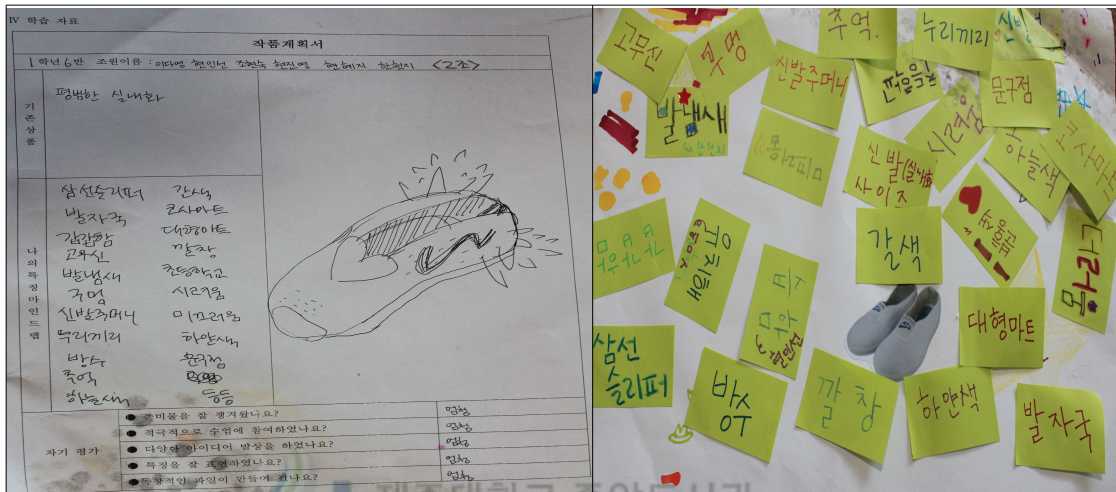


<그림 18> 2조 학생들의 작품 - '날아라 실내화'

기존 상품 실내화에 대해 연상하고, 자신들의 생각과 느낌을 개성이 없다, 젓음, 모래, 깔창디자인, 구멍, 불편함, 보물, 매끄러움, 통풍, 질림, 벗 의 키워드로 자유롭게 표현하고, 마인드맵을 이용하여 자신이 느낀 실내화 이미지를 다양하고 창의적이게 표현 했다.

(2) 1학년 6반 2조

조원이름: 이다영, 현인선, 조현숙, 현진영, 현혜진, 한혜지



<그림 19> 마인드맵을 이용한 활동계획서

<그림 20> 브레인스토밍 조별 학습활동



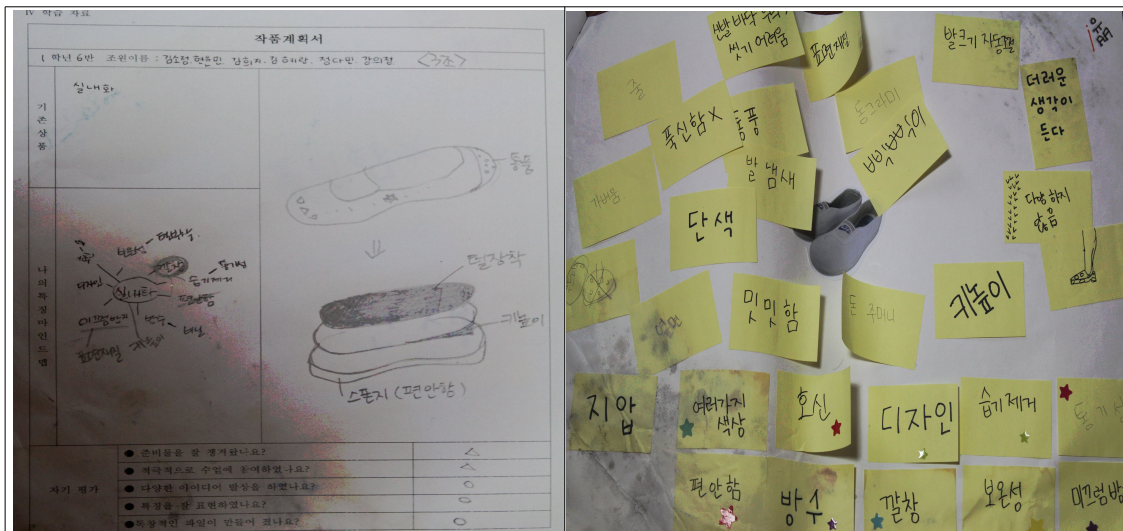
<그림 21> 2조 학생들의 작품 - '자체 향균 실내화'

2조 학생 작품에서는 기존 상품 실내화에 대해 연상한 뒤, 삼선슬리퍼, 발자국,

갑갑함, 발 냄새, 방수, 하얀색, 추억 등 자신들만의 실내화에 대한 마인드맵을 만들고, 자신이 느낀 실내화 이미지를 창의적으로 표현했다.

(3) 1학년 6반 3조

조원이름: 고은충, 양유진, 김류활, 오유진, 강민지, 윤호진, 이한나



<그림 22> 마인드맵을 이용한 활동계획서

<그림 23> 브레인스토밍 조별 학습활동



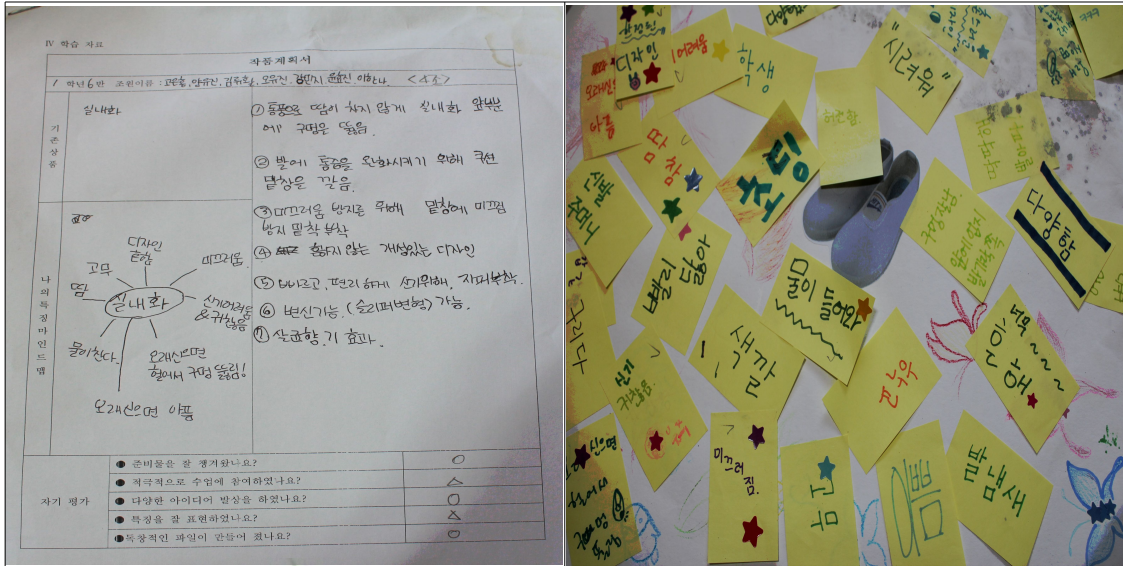
<그림 24> 3조 학생들의 작품 - '쿠션 짱 실내화'

3조 학생들 작품에서는 기존 상품 실내화에 대해 연상하고, 자신들만의 실내화에 대해 연상한 뒤, 자신들의 마인드맵을 통해 통풍으로 땀이 차지 않게 실내화 앞부분에 구멍을 뚫고, 발에 통증을 완화시키기 위해 쿠션을 깔고, 미끄러움 방지를 위해 밑창에 미끄러움 방지 스티커를 부착한다. 빠르고 편리하게 신기 위해

지퍼를 부착, 변신기능(슬리퍼 변형), 살균 향기 효과가 있는 새로운 실내화 상품을 창의적으로 표현했다.

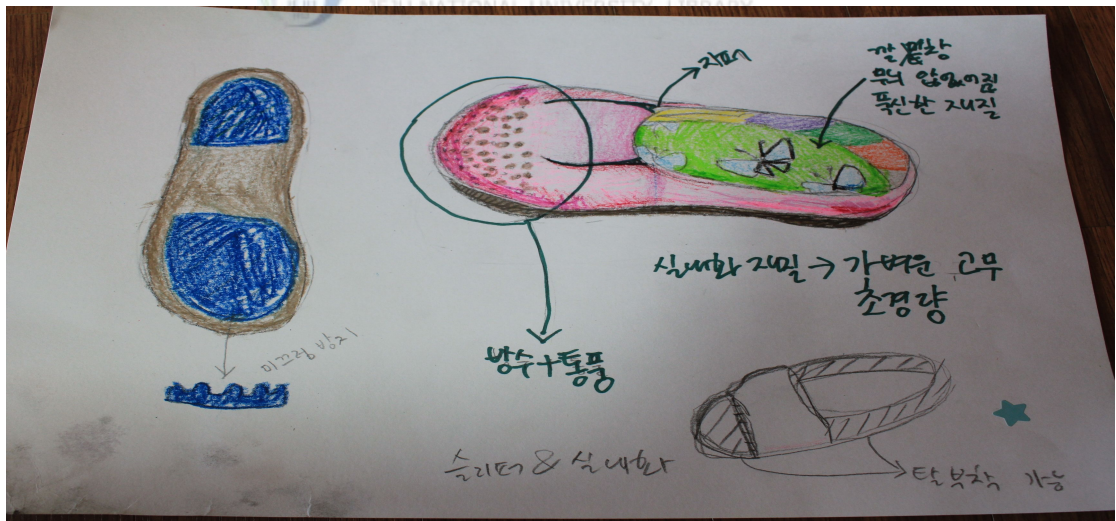
(4) 1학년 6반 4조

조원이름: 김소정, 현윤민, 김희지, 김혜란, 정다민, 강의정



<그림 25>마인드맵을 이용한 활동 계획서

<그림 26>브레인스토밍 조별 학습활동



<그림 27> 4조 학생들의 작품 - '슬리퍼 엔 실내화'

4조 학생들 작품에서는 기존 상품 실내화에 대해 연상하고, 서로 이야기를 나누 뒤, 자신들의 마인드맵을 통해 보온성, 털 부착, 깔창, 습기제거, 통기성, 편안함,

방수, 비닐, 미끄럼 방지, 디자인, 호신으로 새로운 키워드를 만들고 자신들만의 실내화 상품을 창의적으로 표현했다.

## 2) 수업 결과물 분석

현행 미술수업에서 마인드맵 기법을 교수-학습 과정에 적용하여 고정된 관념과 객관적인 사고력에서 벗어나 새로운 시각으로 발상하는데 마인드맵 기법을 학습 과정으로 설정하여 수업을 실시하였다. 수업을 진행한 결과, 학생들은 기존의 수업에서 많이 사용했던 사실적 묘사 위주의 드로잉 수업과 다른 새로운 수업방식에 처음에는 어색함과 긴장감을 느꼈지만, 자유로운 발상법에 흥미를 보이고, 다른 학생들과 소통하며 순조롭게 수업을 진행하였다.

학생들에게 수업에 들어가기 전 흥미유발을 위해 브레인스토밍을 통해 조원들 간의 실내화에 대한 토론 마인드맵으로 실내화를 새롭게 광고라는 키워드를 함께 제시하여 흥미를 유발하였다. 수업이 점차 진행되면서 학생들은 서로의 실내화에 대해서 토론하면서 즐겁게 대화를 나누며 수업에 임했다.

그 결과, 학생들의 작품을 통해 학생들은 내면에 감추고 있었던 생각과 느낌들을 마인드맵을 이용하여 자신이 느낀 실내화 이미지를 다양하고 창의적으로 드로잉 표현을 하였다. 마인드맵을 이용한 수업 방식은 1시간의 짧은 수업 시간이지만 학생들의 다양하고 창의적인 발상들이 쉽게 나올 수 있게 하였다.

학생들의 창의적인 발상과정지도를 통해 미술수업의 표현의욕을 극대화하고, 미술수업에 대한 흥미를 잃었던 학생들에게 자유로운 발상으로 학생들 스스로 주체가 되는 수업을 만들었다. 수업시작과 동시에 학생들에게 브레인스토밍과 마인드맵을 이용하여 수업을 참여하도록 유도하고 자발적으로 참여하는 수업을 진행하였다.

단순하게 그리기를 하는 수업이 아니라 자신들의 생각을 자유롭게 이야기하고 다른 학생들과 소통하며, 발상하는 수업시간을 만들었다.

지금까지 미술수업과정의 도입부분이 단순히 수업을 시작하고 작품을 계획하기 위해 잠깐 거쳐 가는 것으로 여겨졌다면, 이제는 다양한 발상수업으로 학생들의 창의력을 향상시킬 수 있는 충분한 효과를 얻을 수 있는 수업이 되었다.

학생들의 잠재된 창의성은 미술수업에서 이뤄지는 효과적인 발상법을 통해 향

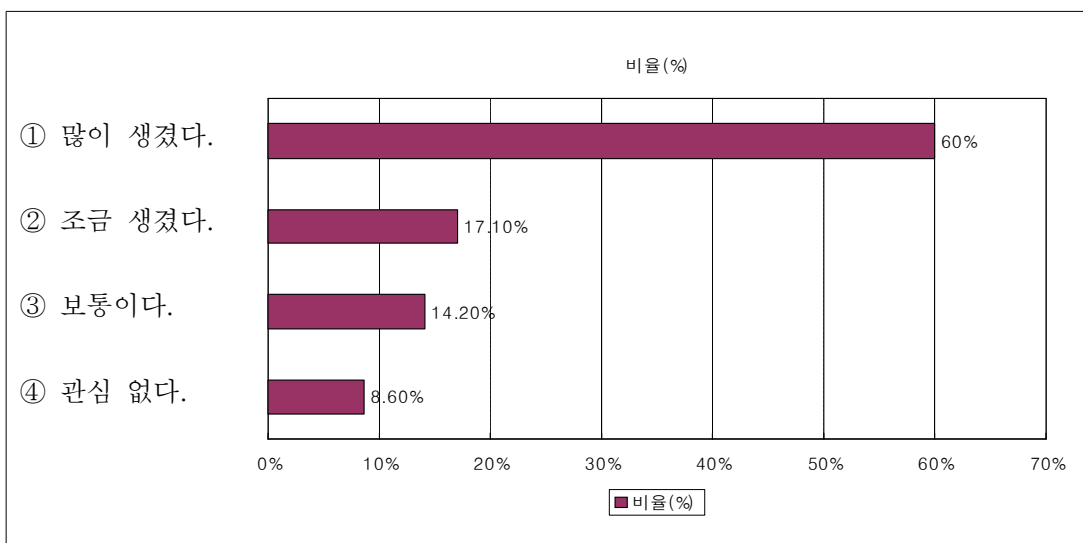
상될 수 있다는 것을 보여주었다. 교사는 발상과정 지도를 통해 생각의 장을 열어 주었다.

‘브레인스토밍과 마인드맵’이라는 자유로운 전개로 시작하여 학생들의 흥미와 사고과정에 능률성을 주고, 사고의 확산을 촉진시켜, 일반적인 논리나 고정관념에서 벗어나 독창적인 발상을 하였다.

### 3) 수업 후 설문조사의 결과 분석

<표 21> 발상과 표현 수업 후 흥미도

1. 발상과 표현 수업 후 여러분은 흥미가 생겼습니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 많이 생겼다.	42	60%
② 조금 생겼다.	12	17.1%
③ 보통이다.	10	14.2%
④ 관심 없다.	6	8.6%



<그림 28> 발상과 표현 수업 후 흥미에 대한 그래프

<표 13>에서 발상과 표현 수업 후 학생들의 흥미에 대한 질문에 ‘싫어한다.’ 31명(44.3%)으로 가장 많았으나, 마인드맵을 통한 발상과 표현 수업 후, <표 21>에서의 흥미는 ‘많이 생겼다’ 42명(60%), ‘조금 생겼다’ 12명(17.1%)으로 가장 많이 응답하였다. 그리고 ‘보통이다’ 10명(14.2%), ‘관심 없다’ 6명(8.6%)으로 나타났다.

마인드맵을 통한 발상과 표현 수업 후, 학생들이 미술수업에 대해 흥미가 생겼다는 것을 알 수 있었다.

<그림 28>에서도 알 수 있듯이, 위 <그림 10>에서 ‘싫어한다.’ 44.3% 학생들이 마인드맵을 통한 발상과 표현수업 후, 학생 77.1%가 미술수업에 흥미를 보이는 것을 알 수 있었다.

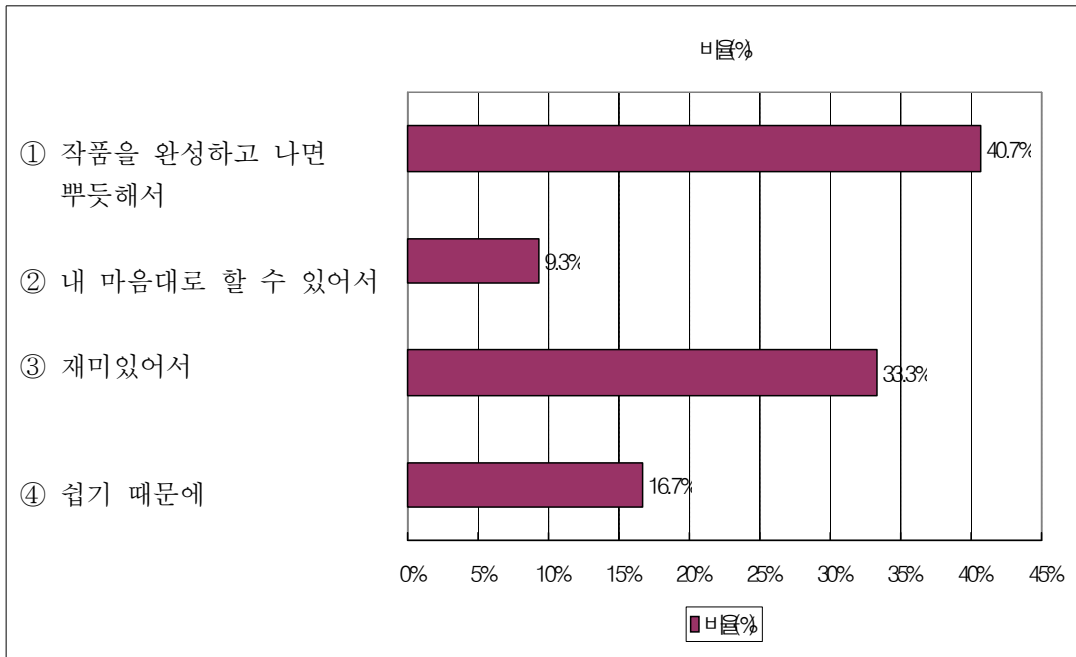
창의성을 이끌어내고 자유롭게 표현하는 수업이 아니라 사실적인 묘사 위주의 표현수업에 흥미를 잃었던 학생들이 자신의 생각을 자유롭게 이야기하고 다양하게 표현할 수 있는 발상과 표현수업으로 다시 흥미를 느꼈다는 것을 알 수 있었다.

즉, 학생들의 개성과 표현을 존중해주고, 다양한 시각에서 사물을 바라보고 표현할 수 있는 미술수업을 만들기 위해 다양하고 체계적인 교수방법이 필요하다는 것을 알 수 있었다.

<표 22> 발상과 표현 수업에서 흥미 느낀 이유

1-1. 수업 후 흥미를 느낀 이유는 무엇입니까? (N=54)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 작품을 완성하고 나면 뿌듯해서	22	40.7%
② 내 마음대로 할 수 있어서	5	9.3%
③ 재미있어서	18	33.3%
④ 쉽기 때문에	9	16.7%





<그림 29> 발상과 표현 수업에서 흥미 느낀 이유에 대한 그래프

<표 22>는 <표 21>에서 대한 발상과 표현 수업에 흥미를 느낀 학생 54명 대상으로 설문조사 후, 이유로 ‘작품을 완성하고 나면 뿌듯해서’ 22명(40.7%), ‘쉽기 때문에’ 9명(16.7%), ‘재밌어서’ 18명(33.3%), ‘내 마음대로 할 수 있어서’ 5명(9.3%)으로 다양하게 나타났다. 학생들은 사실적 표현보다 수업 분위기가 자유롭고 다양한 재료를 사용하는 것에 흥미를 느꼈음을 알 수 있다.

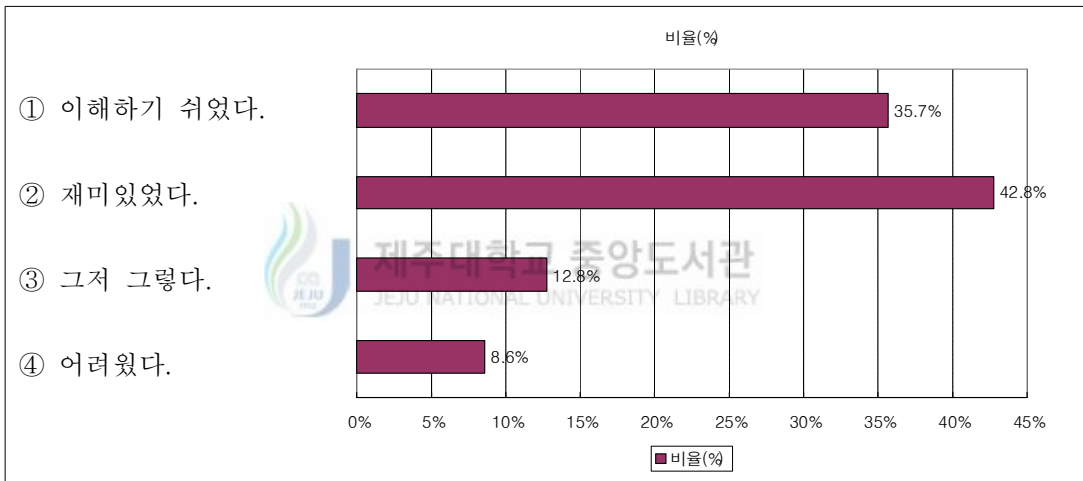
<그림 29>는, 위<그림 28>에서 흥미가 생겼던 77.1% 학생에게 마인드맵을 통한 발상과 표현수업 후, 흥미를 느낀 이유에 대해 설문조사하였다.

그 결과 40.7% 학생이 ‘작품을 완성하고 나면 뿌듯해서’가 가장 많이 답하였다. 보이는 사물을 관찰하고 모방하는 묘사 중심의 표현수업에서 똑같이 그려야 한다는 강박관념과 부담감이 학생들의 흥미를 떨어지게 한다는 것을 알 수 있었다.

그 밖에 ‘재미있어서’ 33.3%, ‘쉽기 때문에’ 16.7%, ‘내 마음대로 할 수 있어서’ 9.3%로 나타났다. 단순한 표현중심의 미술수업에 실증을 느끼고 있음을 알 수 있다.

<표 23> 마인드맵의 발상표현법에 대해

3. 마인드맵을 이용한 발상과 표현에 대해 어떻게 생각하십니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 이해하기 쉬웠다.	25	35.7%
② 재미있었다.	30	42.8%
③ 그저 그렇다.	9	12.8%
④ 어려웠다.	6	8.6%



<그림 30> 마인드맵의 발상표현법에 대한 그래프

<표 23>에서는 마인드맵의 발상과 표현에서는 ‘재미있었다.’ 30명(42.8%)으로 가장 많은 학생들이 응답하였으며, ‘이해하기 쉬웠다.’ 25명(35.7%), ‘그저 그렇다.’ 9명(12.8%), ‘어려웠다.’ 6명(8.6%)으로 나타났다.

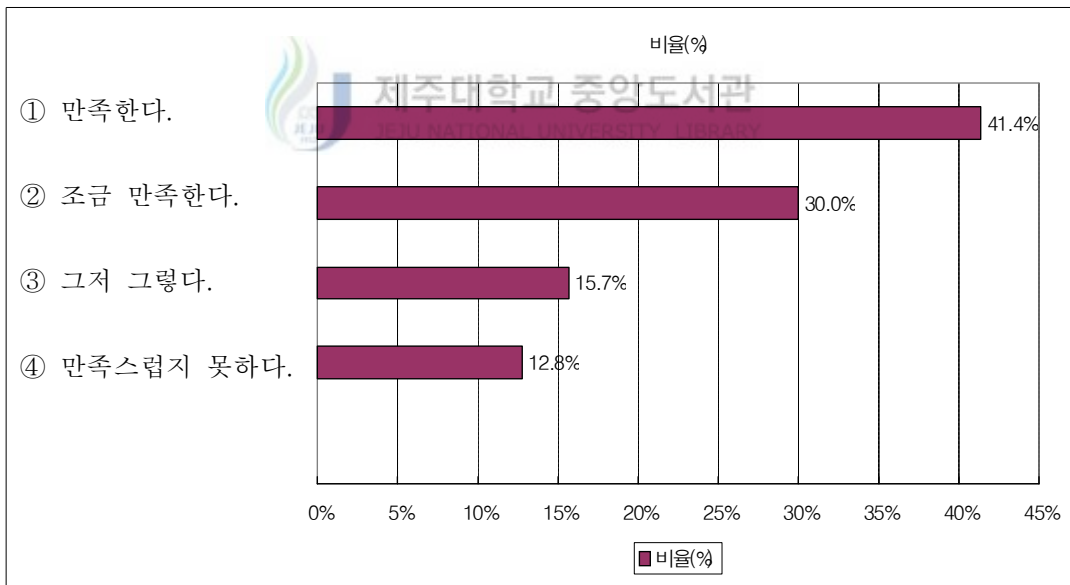
<그림 30>은 마인드맵을 이용한 발상과 표현에 대해 학생들의 생각을 알아보았다. 마인드맵의 발상 표현 방법에 대해 학생 42.8%가 ‘재미있었다.’ 라고 흥미를 보였다. 그리고 35.7%가 ‘이해하기 쉬웠다.’ 라고 답하였다.

이처럼 자신의 생각을 자유롭게 이야기하고 표현할 수 있는 마인드맵을 통하여

미술을 접하다보니 부담감도 사라지고 학생 스스로 주체가 되어 수업을 진행 할 수 있었다.

<표 24> 마인드맵 수업 후 결과물에 대해

4. 마인드맵 수업 후 자신의 실기 결과물에 대해 어떻게 생각하십니까? (N=70)		
구분	응답(명)	비율(%)
① 아주 만족한다.	29	41.4%
② 비교적 만족한다.	21	30%
③ 그저 그렇다.	11	15.7%
④ 만족스럽지 못하다.	9	12.8%



<그림 31> 마인드맵 수업 후 결과물에 대한 그래프

<표 24> 수업 전 <표 17>에서 평소 자신의 작품에 대해 ‘그저 그렇다.’ 30명 (42.9%), ‘불만족스럽다.’ 16명(22.9%)이었으나, 수업 후, <표 24>에서 마인드맵

결과물에 대해 ‘아주 만족한다.’ 29명(41.4%), ‘비교적 만족한다.’ 21명(30%)으로 많은 학생들이 응답하였으며, ‘그저 그렇다.’ 11명(15.7%), ‘만족스럽지 못하다’ 9명(12.8%)으로 나타났다. 마인드맵을 통한 발상과 표현 수업 후, 학생들은 자신의 결과물의 완성도가 높아졌으므로, 만족하는 학생이 많은 것으로 보인다.

<그림 31>에서도 알 수 있듯이, 마인드맵 수업 후 자신의 실기 결과물에 대해 학생 41.4%가 ‘아주 만족한다.’라고 가장 많이 답하였다. <그림 14>자신의 평소 작품에 대해 ‘불만족스럽다’ 22.9%였으나, 마인드맵 발상수업 후 ‘만족스럽지 못하다.’ 학생들의 결과물에 대한 만족도가 10.1% 증가하였다는 것을 알 수 있었다. 또한 위<그림 14>에서 알 수 있듯이, 수업 전 만족도 34.2%에서 마인드맵 수업 후 만족도 72.4%로 37.2% 증가하였다는 것을 알 수 있었다. 발상기법 수업은 결과보다는 과정에서 비중을 두기에 표현적 수업보다 자신의 작품에 만족도가 높은 것을 알 수 있었다.



## V. 결론

다양성과 차별화를 추구하는 현대사회에서 창의성의 개발은 미술교육의 필수적인 항목이다. 아이디어를 자유롭게 표현하도록 장려하는 미술교육은 형식에 얽매이지 않는 사고의 전환을 통해 창의성 개발을 긍정적으로 돕는다.

현행 미술수업을 알아보기 위해 설문조사를 실시하여, 교사들의 드로잉 수업에 관한 수업방식 및 내용을 조사하여 그 문제점을 살펴보았다.

그 결과 학생들의 창의성을 이끌어내고 자유롭게 표현하는 수업이 아니라 사실적인 묘사 위주의 표현 수업을 많이 진행하고 있었다. 그래서 학생들은 미술 수업이 즐겁고 호기심이 가득한 미술 수업이 되기보다는 사실적 묘사위주의 사물을 똑같이 그려야 한다는 부담감이 커지면서 미술수업을 기피하는 학생들이 많아지고 있다. 또한 자신의 개성보다는 표현을 중시하고, 다양한 시각에서 사물을 바라보기보다 똑같이 보고 그리려는 1차적인 사고만을 하는 경향을 보였다.

이러한 현행 미술수업의 문제점을 보완하고자 창의성중심 미술교육 교수-학습 지도방법들을 알아보고, 그 중 학생들에게 브레인스토밍과 마인드맵을 이용한 발상과정지도법에 중점을 두고 연구하였다.

마인드맵 기법을 이용한 발상기법을 수업에 적용 후, 갖게 된 효과는 중심단어에서 하부적인 이미지를 연상시켜 결합하여 생각을 이미지화하는 과정에서 마인드맵 기법은 독창적인 미적 효과를 얻을 수 있었다.

학생들의 창의적인 발상과정 지도를 통하여 다음과 같은 결과를 얻었다.

첫째, 학생들의 사고력을 깊게 하여 자신의 생각을 전달하는 능력과 창의성을 향상시킬 수 있었다. ‘브레인스토밍과 마인드맵’이라는 자유로운 전개로 시작하여 사고 과정에 능률성을 높여주고, 사고의 확산을 촉진시켜 일반적인 논리나 고정 관념에서 벗어나 사물을 다양한 시각에서 바라보고 독창적인 발상을 할 수 있게 되었다.

둘째, 미술수업에 대한 흥미를 잃었던 학생들에게 자유로운 발상으로 학생들 스스로 주체가 되는 수업을 만들 수 있었다. 사실적인 묘사위주의 표현수업에 흥미

를 잃었던 학생들이 자신의 생각을 자유롭게 이야기하고 다양하게 표현 할 수 있는 발상과 표현수업으로 다시 흥미를 느끼고, 스스로 수업에 주체가 되어 수업을 진행하는 것을 알 수 있었다.

셋째, 학생들의 잠재된 창의성은 미술 수업에서 이뤄지는 효과적인 발상수업을 통해 향상될 수 있다는 것을 보여주었다. 학생들은 내면에 감추고 있었던 생각과 느낌을 마인드맵을 이용하여 자유롭게 나열하고 창의적으로 표현하였다. 짧은 수업시간이지만 학생들은 다양하고 창의적인 발상을 할 수 있었다. 이제는 다양한 발상수업으로 학생들의 창의력을 향상 시킬 수 있는 충분한 효과를 얻을 수 있었다.

넷째, 자신의 작품에 대한 만족도와 미술수업에 대한 만족도가 향상되었다. 발상기법 수업은 결과보다는 과정에 비중을 두기에 표현적 수업보다 자신의 작품에 만족도가 높은 것을 알 수 있었다.

발상지도 수업에 있어서, 고등학교 1학년 수업시수의 부족으로 실제적인 수업의 결과물에 대해 정확한 신뢰도를 검증하기는 어렵다. 그러므로 창의성 향상을 위한 다양한 발상법과 창의성 미술교육 방법에 대한 후속연구가 필요하다고 본다.

학생들의 창의력 개발을 위해선 발상법에 대한 지속적인 연구를 축적하고, 현장에서 적절한 발상지도법을 찾아 끊임없는 수정과 보완을 통하여, 체계적이면서도 흥미를 유도할 수 있는 발상지도법의 토대를 마련해야한다.

## 참 고 문 헌

### < 단 행 본 >

- 김삼량(1992), 「미술교육개론」, 미진사
- 김성숙 외 13인(2003), 「미술 교육의 동향과 전망」, 학지사
- 김정희(2003), 「미술교육과 문화」, 학지사
- 김혜성(1991), 「현대미술을 보는 눈」, 열화당
- 한국미술교과교육학회 저(2003), 「현대미술교육의 사상과 역사 -미술교육 이론의 탐색」, 예경
- 임규혁·임웅 공저(2007), 「교육심리학」, 학지사
- 김수현(2011), 「미적교육론」, 현실문학
- 툼 앤더슨, 멜로디 밀브란트 저 김정희, 최정임 외 1명 (2007), 「미술의 실제적 교수, 학습을 중심으로 삶을 위한 미술교육, 삶을 위한 미술교육의 교수, 학습 전략」, 예경
- 토니부잔·배리부잔 지음, 권봉준 옮김(2010), 「토니부잔의 마인드맵 북」, 비지니스맵,
- 고경화(2003), 「예술교육의 역사와 이론-예술교육의 의미」, 학지사

### < 학 위 논 문 >

- 조혜영(2009), “디자인 수업에서 스캠퍼 기법의 활용이 고등학교 2학년 학생들의 학습동기와 표현력에 미치는 영향”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 배미순(2006), “자유로운 발상과 표현에 의한 고등학교 드로잉 수업지도 방안: 마인드맵기법 중심으로”, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 정정미(2012), “우연적 표현기법을 활용한 창의적 발상 연구 : 중학교 미술교수-학습 방법 개발 중심으로”, 인천대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김은채(2012), “고등학교 미술에서 만화 속 캐릭터를 활용한 창의적인 표현수업 연구”, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문
- 표종현(2011), “마인드맵 그리기 학습지도방안 연구; 고등학교 1학년을 중심으로”, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문

- 정민정(2007), “사진 이미지를 활용한 발상지도 방안 연구 : 초등학교 5, 6학년 회화 표현을 중심으로”, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이미지(2007), “미술과에서 미디어에 의한 발상지도 방안 연구 : 초등학교 6학년을 중심으로” 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문
- 장보람(2012), “청소년의 자기표현력 신장을 위한 미술발상지도 프로그램 연구 : 자기대면을 통한 발상을 중심으로”, 경북대학교 교육대학교 석사학위논문
- 강연미(2004), “브레인스토밍 활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 영향”, 카톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문





<Astract>

Study on Art Education Program for the creativity development in high schools of  
Jeju-do  
- based on mind map techniques -

Yoon-mi Kang

Majoring in Art Education at Jeju National University Graduate School of  
Education

Academic adviser: Il-sam Son

We're now living in the era of rapid information and culture change. Creativity integrated art education is the necessary virtue to form proper judgment and values in this information and culture age. The purpose of creativity integrated art education is to educate artists who can produce excellent art works and to develop and nurture desirable human nature by using personal creativity through aesthetic sensibility and imaginative power of students.

'Thinking art education' in creativity integrated art education means the way of giving students chances to think about art and enabling them to understand naturally and make use of it instead of making them memorize important concept of art at teacher's instruction and knowledge delivery.

But current school education tends to reduce the importance of art education, which would have negative consequences for the development of secondary(middle school) students' creativity.

The biggest problem of the art education in Korea is that it focuses on

practice slanted toward imitation and conception. Functiona instruction giving high value to a technical expression is common in Korea's current high school.

Looking at the art education in Korea, functiona instruction is maintained because of educational environment, school facilities, and the number of school days even though creativity is demanded outwardly. Art education has gradually been excluded from students in the circumstances the burden of studying so called 'major subjects' has been increased from elementary to high school.

Thus, creative education in art cannot be done in one or two classes per week. It's aim is to restore students' confidence and enhance their creativity by allowing the students who lost interest in art think free and express their creative and original inner world-what they think and feel- by themselves getting out of fixed form.

For this, I examined the importance of creativity integrated art education and idea expression method for enhancing their creativity as theoretical consideration in chapter II. In chapter III, I proposed an improvement plan based on the problems after grasping the exact state of creativity integrated art education by surveying current high school teachers and students. In chapter IV, I applied free and various idea expression method to creativity integrated art education using mind map. I analyzed the results after providing a model of creativity integrated art education with mind map using slippers as a theme in art class.

I could obtain following results by guiding creative idea expression method.

First, I could enhance students' communicative skills and creativity by deepen their thinking skills.

Second, I could help students who lost interest in art to be the main(principal) agent of their own classes by free thinking.

Third, I could prove that students' potential creativity can be enhanced through effective art education focused on free idea.

Fourth, I could improve students' satisfaction level to their work and art class.

However it is difficult to prove correct confidence value concerning the result of idea expression method in practical classes due to the shortage of lesson time number in high school freshmen classes. Therefore I think the follow-up study would be necessary for various idea expression and method creativity integrated art education.



---

※ This is the paper of masters degree in Education submitted to the Graduate School of Education Committee, Jeju National University on Feb, 2015.

## <부록>

### 《설문지조사-교사용》

안녕하십니까?

업무로 바쁘신 때에 이처럼 번거로움을 드려 죄송합니다.

본 설문지는 창의성 중심 미술교육(발상지도) 실태를 조사 분석하여 드로잉 교육의 개선 방안에 필요한 연구 자료를 얻고자 하는 것입니다. 선생님께서 가지고 계신 귀중한 생각과 교육현장에서의 경험을 조사하여 제가 수행중인 논문의 기초 자료로 활용하기 위한 것입니다. 소중한 자료가 될 수 있도록 솔직하게 응답해주시면 감사하겠습니다. 그리고 설문지는 익명으로 처리되며 연구 목적 외에는 절대 사용하지 않을 것을 약속드립니다.

2013. 제주대학교 교육대학원

미술교육전공 강윤미

1. 현행 고등학교 미술실기 수업의 시수에 대해 어떻게 생각하십니까?  
① 적당하다. ② 부족하다.(적당한 시수 ① 2시간 ② 3시간 ③ 4시간)
2. 창의성 신장을 위한 교육은 어느 영역을 가장 많이 활용하고 계십니까?  
① 미적체험 ② 표현영역 ③ 감상영역 ④ 디자인영역
3. 미술수업중 지도하기 가장 어려운 단계는 어느 부분입니까?  
① 준비 ② 발상 ③ 구상 ④ 표현 ⑤ 감상
4. 창의성 중심 미술교육의 중요성에 대해 어떻게 생각하십니까?  
① 중요하다. ② 그저 그렇다. ③ 중요하지 않다.
5. 현 미술수업에서 가장 많이 편중된 지도수업은?  
① 스케치 ② 크로키 ③ 정밀묘사 ④ 자유로운 발상·표현
6. 창의성 신장을 위한 교육이 이루어지고 있지 못한 이유는 무엇이라고 생각하십니까?  
① 입시중심의 교육 때문 ② 학생, 교사들의 관심부족  
③ 교육활동에 필요한 자료가 부족해서 ④ 시설여건이 미비해서
7. 미술수업에서 학생들의 흥미를 느낄 수 있도록 개선해야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까?  
① 다양한 재료 사용 ② 교수방법의 다양화 ③ 주제의 다양화

-응답해 주셔서 감사합니다.-

안녕하십니까?

본 설문지는 고등학교 미술교육 실태를 조사 분석하여 창의성 향상을 위한 미술교육의 개선 방안에 필요한 연구 자료를 얻고자 하는 것입니다. 여러분이 작성한 소중한 생각들은 보다 재미있고 알찬 미술수업을 위한 소중한 자료가 될 수 있도록 솔직하게 응답 해주시면 감사하겠습니다.

2013. 제주대학교 교육대학원  
미술교육전공 강윤미

1. 현재 미술수업의 시수에 대해 어떻게 생각하십니까?  
① 더 늘어야 한다. ② 현재의 시수가 적당하다. ③ 줄여도 괜찮다. ④ 잘 모르겠다.
2. 표현영역 중에서 가장 좋아하는 영역은 무엇입니까?  
① 미적체험 ② 표현 ③ 디자인 ④ 감상
- 3-1. 현행 미술수업에 대한 흥미와 관심이 있습니까?  
① 매우 좋아한다. ② 좋아한다. ③ 그저 그렇다. ④ 싫어한다.
- 3-2. 현행 미술수업에 흥미가 없다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까?  
① 재료가 제한적이다. ② 표현 방법이 재미가 없다. ③ 어떻게 표현해야 할지 모르겠다.
4. 현 미술수업에서 가장 어렵게 생각 되는 단계는 무엇입니까?  
① 준비단계 ② 생각단계 ③ 스케치단계 ④ 채색단계 ⑤ 감상단계
5. 현 미술수업에 대한 흥미를 느낄 수 있도록 개선해야 할 점은 무엇입니까?  
① 재료의 다양화 ② 다양한 재료사용 ③ 드로잉 관련지식 ④ 주제의 다양화
6. 평소 여러분은 자신의 작품에 대해 어느 정도 만족 하십니까?  
① 아주 만족한다. ② 비교적 만족한다. ③ 그저 그렇다. ④ 불만족 한다.
7. 자유로운 발상표현 기법 중 마인드맵에 기법을 경험해 본적 있습니까?  
① 경험이 있다. ② 들어만 보았다. ③ 전혀 생소하다.

-응답해 주셔서 감사합니다.-

안녕하십니까?

본 설문지는 고등학교 미술교육 실태를 조사 분석하여 창의성 향상을 위한 미술교육의 개선 방안에 필요한 연구 자료를 얻고자 하는 것입니다. 여러분이 작성한 소중한 생각들은 보다 재미있고 알찬 미술수업을 위한 소중한 자료가 될 수 있도록 솔직하게 응답 해주시면 감사하겠습니다.

2013. 제주대학교 교육대학원  
미술교육전공 강윤미

1. 발상과 표현 수업 후 여러분은 흥미가 생겼습니까?  
① 많이 생겼다. ② 조금 생겼다. ③ 보통이다. ④ 관심 없다.
- 1-1. 수업 후 흥미를 느낀 이유는 무엇입니까?  
① 작품을 완성하고 나면 뿌듯해서 ② 내 마음대로 할 수 있어서  
③ 재미있어서 ④ 쉽기 때문에
3. 마인드맵을 이용한 발상과 표현에 대해 어떻게 생각하십니까?  
① 이해하기 쉬웠다. ② 재미있었다. ③ 그저 그렇다. ④ 어려웠다.
4. 마인드맵 수업 후 자신의 실기 결과물에 대해 어떻게 생각하십니까?  
① 아주 만족한다. ② 비교적 만족한다. ③ 그저 그렇다. ④ 만족스럽지 못하다.

-응답해 주셔서 감사합니다.-

작품계획서		
학년 반 조 조원이름:		
기 존 상 품		
나 의 특 징 마 인 드 맵	 <b>제주대학교 중앙도서관</b> JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY	
자기평가	● 준비물을 잘 챙겨왔나요?	
	● 적극적으로 수업에 참여하였나요?	
	● 다양한 아이디어 발상을 하였나요?	
	● 특징을 잘 표현하였나요?	
	● 독창적인 과일이 만들어 졌나요?	