



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

자기 주도적 미술 학습 능력
향상을 위한 프로그램 연구
- 초등학교 고학년을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

김 유 라

2023년 2월

자기 주도적 미술 학습 능력
향상을 위한 프로그램 연구
- 초등학교 고학년을 중심으로 -

지도교수 이 창 희

김 유 라

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2022년 12월

김유라의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 이 수 목



위 원 김 강 훈



위 원 이 창 희



제주대학교 교육대학원

2022년 12월



A Study on Art Education Programs to
Improve Self-directed Art Learning Ability
- Focusing on the Upper Grades of Elementary School -

You_Ra Kim

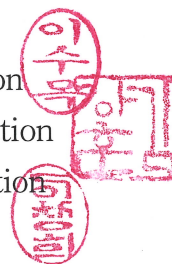
(Supervised by professor Chang-Hee Lee)

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

2022. 12.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Su-Mok Lee, Prof. of Art Education
Thesis director, Kang-Hoon Kim, Prof. of Art Education
Thesis director, Chang-Hee Lee, Prof. of Art Education



Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램 연구
- 초등학교 고학년을 중심으로 -

김 유 라

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 이 창 희

2022 개정 교육과정은 미래 사회 변화에 적극적으로 대응할 수 있는 기초 소양과 역량을 함양하여 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’을 비전으로 제시하고 있다. 2015 개정 교육과정 이후 자기 주도적 학습에 대한 사회적 관심과 요구가 증대되었고, 2015 개정 미술과 교육과정에서는 교과 역량의 하나로 ‘자기 주도적 미술 학습 능력’을 제시하였다. 미술 교과는 학습자의 자기 주도성을 기반으로 학습자의 자율성과 능동성을 바탕으로 이루어진 교과이다. 따라서 본 연구는 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상시키기 위한 프로그램을 개발하여 프로그램의 교육적 효과를 검증하는 데 목적을 두었다. 본 연구의 프로그램은 총 8차시로 구성하였으며, 프로그램 적용 결과 수집한 자료들을 근거로 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소인 자율성, 자기 계발, 자기 성찰, 공감·존중·배려, 협력의 5가지를 바탕으로 분석하였다. 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 학습자가 주도적으로 의미를 형성하고 학습 활동에 능동적으로 참여하는 자율성이 향상되었다. 학습자의 삶과 관련된 주제 선정과 아이디어 탐색 및 아이디어 구체화 단계를 통해 학생들은 학습 계획의 중요성을 인식하고 학습에 능동적으로 참여하는 태도를 확인할 수 있었다.

둘째, 학습자가 자신의 흥미와 재능, 잠재력을 발견하고 작품을 제작하는 자기

개발 능력이 향상되었다. 자기 주도적 미술 수업으로 자신의 흥미와 관심, 재능을 고려한 세부 주제를 선정하고, 실천 가능한 학습 목표를 설정하여 학습 활동을 진행함으로써 잠재력을 발견하고 발전시키는 계기가 되고 있음을 확인할 수 있었다.

셋째, 자기 주도적 미술 학습 능력 프로그램 적용으로 학습자는 학습 과정을 스스로 점검하고 자기 강화를 끌어내는 자기 성찰 능력이 향상되었다. 사전 설문 조사에서 미술 활동을 하는 동안 스스로 과정을 점검한다는 학생이 거의 없었으나 지속적인 프로그램의 적용으로 문제 제기식 과제 점검과 반성적 성찰 과정을 통해 자기 강화를 끌어내고 있음을 관찰할 수 있었다.

넷째, 학습자가 또래 학생들과 활동 중 친구들의 생각과 느낌을 이해하고 존중하며 상대방을 도와주려고 애쓰려는 것은 물론 교사와의 상호작용에서도 공감·존중·배려 능력이 향상되었다.

다섯째, 모듈 학습을 통해 학습 목표를 공유하고 합의를 통해 함께 실천하는 과정에서 협력 능력이 향상되었다. 협력 학습에서 교사의 역할은 구성원 간의 허용적이고 적극적인 상호작용이 이루어질 수 있도록 분위기를 조성하는 것이 중요함을 알 수 있었다.

결론적으로 본 연구의 목적을 달성하기 위하여 개발한 프로그램은 자기 주도적 미술 학습 능력 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다.

※ 본 논문은 2022년 12월 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. 이론적 배경	5
1. 자기 주도적 학습의 개념	5
2. 자기 주도적 학습의 모형과 전략	7
3. 자기 주도적 미술 학습 능력과 프로그램	13
III. 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램 설계	18
1. 프로그램의 개발 방향	18
2. 수업 모형과 전략	19
3. 차시별 지도 계획	22
4. 교수·학습 과정안	24
IV. 프로그램 적용 및 결과 분석	34
1. 프로그램의 적용	34
2. 결과 분석	35
V. 결론	55
참고문헌	58
Abstract	60
부 록	63

표 목 차

<표 1> 연구 절차	3
<표 2> 교사 주도 학습과 자기 주도적 학습의 비교	5
<표 3> 자기 주도적 학습 모형을 구성하는 기본적인 활동 요소와 하위 활동	10
<표 4> 2015 개정 미술과 교육과정의 자기주도적 미술 학습 능력의 하위 요소	13
<표 5> 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소와 의미	15
<표 6> 2015 개정 미술과 교육과정 내용 체계	16
<표 7> 미술과의 교수·학습 방법과 평가 방법 및 유의사항	16
<표 8> 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 수업 모형 및 전략	21
<표 9> 차시별 프로그램 주제	22
<표 10> 차시별 수업 및 주요 활동 내용	35
<표 11> 5~6차시 프로그램 A 학생의 발표 내용	39
<표 12> 3~4차시 프로그램 B 학생의 발표 내용	41
<표 13> C 학생의 1~2차시 발표 내용	44
<표 14> C 학생의 5~6차시 발표 내용	45
<표 15> D 학생과의 면담 내용	46
<표 16> 사진 자료를 감상하는 학생들 대화	49
<표 17> 학습자의 오류	50

그림 목차

<그림 1> 놀즈의 자기 주도적 학습 모형	8
<그림 2> 짐머만의 자기 조절 학습 과정	9
<그림 3> 아동의 자기 주도적 학습력 향상을 위한 수업 모형	11
<그림 4> A 학생의 1~2차시 활동 결과물	36
<그림 5> A 학생의 5~6차시 활동 결과물	38
<그림 6> B 학생의 1~2차시 활동 결과물	40
<그림 7> B 학생의 3~4차시 활동 결과물	41
<그림 8> B 학생의 5~6차시 활동 결과물	42
<그림 9> C 학생의 1~2차시 학습 계획	44
<그림 10> C 학생의 5~6차시 학습 계획	45
<그림 11> D 학생의 학습 계획서	46
<그림 12> A 모둠의 활동 결과물	51
<그림 13> B 모둠의 활동 결과물	53

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

2022 개정 교육과정은 미래 사회 변화에 적극적으로 대응할 수 있는 기초 소양과 역량을 함양하여 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’을 비전으로 제시하고, 학습자가 자신의 삶과 학습을 주도적으로 설계하고 구성하는 학습자 주도성을 강조하고 있다.¹⁾ 2015 개정 교육과정 이후 자기 주도적 학습에 대한 사회적 관심과 요구가 증대되었다. 2015 개정 교육과정에서는 학생이 학습한 것을 가지고 무엇을 할 수 있는가를 ‘핵심역량’으로 제시하였으며, 이러한 역량을 함양하기 위하여 교과 특성을 고려한 학생 참여형 수업을 활성화하여 자기 주도적 학습 능력을 기르고 학습의 즐거움을 경험하도록 하는 데 교육과정 구성의 중점을 두었다.

2015 개정 미술과 교육과정에서는 교과 역량의 하나로 ‘자기 주도적 미술 학습 능력’을 제시하였다. 미술 교과는 학습자의 자기 주도성을 기반으로 학습자의 자율성과 능동성을 바탕으로 이루어진 교과이다. 그러나 그동안 미술 교과에서 자기 주도적 학습에 대한 논의는 활발하게 진행되지 않았다. 그 이유는 미술 교과에서의 자기 주도 학습은 당연한 것으로 받아들여 왔기 때문이라고 할 수 있다. 학습자의 자기 주도적 학습 능력은 학습자의 특성에 따라 다르게 나타날 수 있으나 본래 완성된 형태로 갖추어진 것이 아니라 교육적 경험을 통해 향상될 수 있다. 따라서 미술교육에서의 자기 주도적 학습에 대한 고찰과 연구를 통해 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상시킬 수 있는 프로그램을 개발할 필요가 있다.

본 연구는 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상시키기 위한 프로그램을 개발하여 초등학교 고학년 학생들에게 적용하고, 그 결과를 분석하여 프로그램의 교육적 효과를 검증하는 데 목적이 있다.

1) 교육부(2021), 2022 개정 교육과정 총론 주요 사항(시안), p.10.

2. 연구 내용 및 방법

1) 연구 내용

본 연구는 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램을 개발하기 위하여 선행 연구와 이론적 배경을 바탕으로 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램을 어떻게 개발할 것인가?

둘째, 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램의 교육적 효과는 어떠한가?

위의 연구 문제를 해결하기 위한 연구 내용은 5개의 장으로 이루어져 있으며, 세부 내용은 다음과 같다.

I 장에서는 연구의 필요성 및 목적, 연구의 내용과 방법을 제시하였다.

II 장에서는 문헌 연구를 통해 자기 주도적 학습의 개념, 자기 주도적 학습의 모형과 전략, 자기 주도적 미술 학습 능력과 프로그램에 대해 살펴보았다.

III 장에서는 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상하기 위한 프로그램을 설계하였다. 이론적 배경을 바탕으로 프로그램의 개발 방향을 설정하고, 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상시키기 위한 수업 모형과 전략을 개발하였다. 이를 토대로 차시별 지도 계획과 구체적인 교수·학습 과정안을 구안하였다.

IV 장에서는 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 초등학교 5~6학년 학생을 대상으로 프로그램을 적용하여 자료를 수집하고 결과를 분석하였다.

V 장에서는 본 연구의 결과 분석을 요약하고 결론을 도출하였다.

2) 연구 방법

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구 방법은 질적 연구 방법의 하나인 실행 연구를 선정하였다. 실행연구는 학교에서 발생하는 교육 문제에 대해 교사들이 연구의 주체가 되어 해결 방안을 제시하거나 의사결정을 하기 위하여 실시하는 연구이다.²⁾ 실행연구는 미술교육에서도 중요한 연구 분야로, 학교 현장의 문제의

2) 성태제·시기자(2014), 「연구방법론」(2판), 학지사, p.41.

식에서 출발하여 자료 수집은 참여관찰과 연구일지를 통해서 이루어지며, 학생들의 작품 활동과 교사의 반성적 사고 및 교수 행위에 대한 지속적 관찰과 기록이 주된 내용이 된다. 수집된 자료를 분석하고 해석을 통해서 교육 실천을 검토하고 다시 실행 계획을 수립하는 과정을 거친다.³⁾ 따라서 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램을 개발하고, 이 프로그램이 교육적 효과가 있는지를 알아보기 위한 연구 방법으로 실행연구가 적합하다고 생각하여 이를 선정하였다.

연구 절차는 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구 절차

절차	내용
연구 계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자기 주도적 미술 학습 능력과 프로그램 관련 문헌 연구 및 사례 조사 ○ 연구의 필요성과 목적 수립 ○ 연구 대상 선정
문헌 연구	<ul style="list-style-type: none"> ○ 선행 연구 분석 ○ 자기 주도적 미술 학습 능력과 프로그램 관련 연구 ○ 2015 개정 미술과 교육과정 분석 ○ 프로그램 개발 방향 설정
실행 계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 수업 모형과 전략 개발 - 교수·학습 과정안 작성 ○ 자료 분석 관점 및 방법 계획 수립
프로그램 실행 및 자료 수집	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램 적용 ○ 자료 수집: 학생 면담, 설문지, 학습 결과물, 수업 관찰 일지
자료 분석 및 결과 도출	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 학생 면담 자료, 설문지, 학습 결과물, 수업 관찰 일지 분석 ○ 결론 및 시사점 도출

본 연구의 대상은 제주특별자치도 제주시에 있는 A 초등학교 5~6학년 학생 중 미술 방과후학교 프로그램을 수강하고 있는 1개 반(5학년 남학생 2명, 여학생 3명, 6학년 남학생 4명, 여학생 10명, 총 19명)이며, 연구의 목적을 달성하기 위한 수집 자료는 학생 면담, 설문지, 학습 결과물, 교사의 수업 관찰 일지이다.

첫째, 학생 면담은 매시간 수업이 끝난 후 2~3명씩 돌아가며 소감을 이야기하

3) 손지현(2015), “미술교육에서 실행연구의 방향과 방법론에 관한 고찰”, 「미술교육연구논총」, 제40권, p.58.

는 형식으로 진행하였다. 면담 내용은 학생들이 주도적이고 자발적으로 학습을 진행하였는지, 자신의 능력 계발에 도움이 되었는지, 미술 활동을 하면서 또래 학생은 물론 교사와의 관계에서 생각을 공유하고 배려하고 존중하는 마음과 태도가 어떻게 변화되었는지, 또래 학생들과 소통하며 어떻게 협력하는 태도가 변화되었는지를 중심으로 진행하였다.

둘째, 설문은 연구자가 연구 내용을 반영하여 작성하고, 프로그램 시작 전과 후에 실시하였다. 설문 내용은 미술교육에서 자기 주도적 학습 능력을 향상하기 위한 하위 요소와 관련하여 미술 과목에 대한 흥미도, 수업 참여도, 자기 주도적 학습 및 자기 계발 등 미술 수업에 관한 요구, 미술 활동을 하는 과정에서의 소감을 중심으로 문항을 구성하였다.

셋째, 학습 결과물은 학생들이 수업 중에 작성한 활동지와 작품이다. 활동지는 주제와 관련하여 실천 가능한 목표를 설정하고 자신의 아이디어를 간단하게 스케치하여 자신의 학습 활동을 계획할 수 있도록 구성하였다. 간단하게 아이디어를 스케치하는 것은 주제에 대한 이해를 높이며, 작품을 어떻게 구성하고 완성시켜 나갈 것인지를 스스로 계획할 수 있다. 학생의 최종 작품은 미적 표현력이나 작품의 완성도보다는 스스로가 선정한 주제와 목표에 따라 어떻게 표현하는지, 작품 제작을 위해 재료를 적극적으로 탐색하고 선택하여 자신의 작품에 의미를 부여하는지, 다른 사람들의 작품 감상을 통해 어떻게 공감하고 표현하는지, 또래 학생들과 어떻게 협력하는지에 초점을 두어 수업을 진행하고 관찰하였다.

넷째, 교사의 수업 관찰 일지는 학생들의 학습 활동지 작성, 자료 탐색 및 활용, 작품 제작 및 발표 등 수업 전 과정에서 나타나는 학생들의 행동을 관찰하여 기록하였다.

자료 분석은 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소인 ‘자율성’, ‘자기 계발’, ‘자기 성찰’, ‘공감·존중·배려’ 및 ‘협력’의 5가지 영역으로 구분하여 프로그램의 효과를 분석하고 결론을 도출하였다.

II. 이론적 배경

1. 자기 주도적 학습의 개념

자기 주도적 학습(Self-directed Learning)이라는 용어는 ‘자기조절 학습’, ‘자기 규제 학습’, ‘자기 조정 학습’ 등 학자의 관점에 따라 다양하게 표현되고 있다. 자기 주도적 학습에 대한 연구는 말콤 놀즈(Malcolm Shepherd Knowles)⁴⁾에 의해 체계화되었으며, 형식교육을 전제로 하는 학교 교육에서보다 성인교육에서 먼저 보편화되었다. 놀즈는 자기 주도적 학습이란 타인의 도움 없이 자기 스스로가 주도권을 가지고 학습 목표를 설정하고, 효율적인 학습 전략을 사용하며, 학습 결과를 스스로 평가하는 일련의 과정이라고 보았으며, 형식적 학습상황이나 비형식적 학습상황 모두를 포함하고 있다.⁵⁾ 이러한 놀즈의 정의는 학습자 스스로 학습의 전과정을 주도적으로 진행하는 것으로 볼 수 있으나 놀즈는 자기 주도적 학습을 교사 주도 학습과의 대조를 통해 자기 주도적 학습의 의미를 확장하고 있다.

<표 2> 교사 주도 학습과 자기 주도적 학습의 비교

항목·요소	교사주도 학습	자기 주도적 학습
학습 분위기	형식적/권위지향적/경쟁적/판단적	비형식적/상호존중적/협력적/지지적
계획	주로 교사에 의해	참여적 의사결정에 의해
학습요구 진단	주로 교사에 의해	상호 평가에 의해
목표 설정	주로 교사에 의해	상호 협상에 의해
학습계획의 설계	교과 내용 단위/교수요목/논리적 계열	학습프로젝트/학습계약/준비도에 따른 계열
학습 활동	전달기술/할당된 것 읽기	탐구프로젝트/독립적 연구/경험적 기술
평가	주로 교사에 의해	자신이 수집한 증거에 대한 상호평가

출처: 진영은·이진옥(2007), 「한국교원교육연구」, 제24권, 제1호, p.224에서 재인용

4) 말콤 놀즈(M. S. Knowles, 1913~1997)는 성인 교육자로 1975년 「자기 주도적 학습」(Self-directed learning)을 출판하여 자기 주도적 학습에 대한 연구의 기초를 제공하였음.

5) 진영은·이진옥(2007), “자기주도학습에 관한 국내 연구 동향 및 과제”, 「한국교원교육연구」, 제24권, 제1호, p.224.

자기 주도적 학습과 유사한 개념으로 배리 짐머만(Barry J. Zimmerman)⁶⁾의 자기조절 학습(self-regulated learning)이 있다. 짐머만의 자기조절 학습은 학습자가 목표를 수립하고 전략을 선택하거나 배치하며 효과성을 스스로 모니터하는 학습 기술을 획득하는 데에 사용되는 주도적인 과정을 의미한다.⁷⁾ 따라서 자기조절 학습은 학습자가 메타인지적·동기적·행동적으로 자신의 학습에 적극 참여하는 것을 말한다. 메타인지적으로 학습에 적극 참여한다는 것은 학습자가 학습 과정 중에 학습을 계획하고, 목표를 설정하고 자기 점검과 자기평가를 하는 것을 의미하여, 동기적으로 자기조절 학습자는 자기효능감이 높고 과제에 본질적인 흥미를 가지고 접근한다. 행동적으로 접근한다는 것은 자신의 학습 목표를 달성하기 위해 적합한 환경을 선정하고, 구조화하며 창조하는 것을 의미한다.⁸⁾ 놀즈의 개념은 학습자가 자율성과 주도성을 발휘하여 스스로 학습 환경을 조직하는 것을 강조하고 있는 반면 짐머만의 개념은 학습자 개인의 차원에서 과제에 흥미를 가지고 학습을 계획하고 목표를 달성하기 위해 스스로 환경을 구성해 나가는 것을 의미하고 있다.

우리나라의 초·중등 교육에서는 1990년대 구성주의가 대두되면서 자기 주도적 학습에 대한 관심을 갖기 시작하였다. 1997년 고시된 제7차 교육과정은 21세기의 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성을 개정의 기본 방향으로 설정하고 이를 위해서는 자기 주도적인 학습 능력을 촉진할 수 있는 창의적인 교육활동이 이뤄져야 한다고 제시하였다. 이후 자기 주도적 학습은 지식정보화 사회의 변화에 대응할 수 있는 개념으로 주목받게 되었다.

자기 주도적 학습이란 학생들로 하여금 자신의 학습 과정에 적극적으로 참여할 수 있게 하는 학습이다. 즉 교사의 지도하에 학습자 스스로가 학습 방향과 목표를 세우고 학습 과제에 따른 탐구와 해결을 스스로의 힘으로 전개하고 평가하도록 하는 것⁹⁾으로 자기 주도 학습이라고 하여 교사의 역할이 없는 것이 아니라 역할 변화를 요구한다고 볼 수 있다. 이후 2015 개정 교육과정에서는 자기 주도

6) 짐머만(B. J. Zimmerman, 1942~)은 교육심리학자로 자기조절 학습 이론의 권위자임.

7) 김선아(2016), “미술과 자기주도학습의 의미와 원리에 관한 탐색적 연구”, 「조형교육」, 제5집, p.5.

8) 진영은·이진욱(2007), 전개서, p.226.

9) 교육부(2017), 「2015 개정 교육과정 총론 해설(Ⅰ)」, p.93.

학습 능력과 핵심역량을 함양하기 위하여 교과 특성에 맞는 다양한 학생 참여형 수업을 활성화하도록 하고 있다.

2. 자기 주도적 학습의 모형과 전략

자기 주도적 학습은 1960년대 후반, 성인교육 분야에서 논의되기 시작하여 1980년대 후반부터는 대학을 비롯한 초·중등학교의 교육으로 확장되었으며, 우리나라도 제7차 교육과정에서 학습자 중심 교육을 표방하며 관심이 점차 확대되었다. 이후 2015 개정 교육과정에서는 핵심역량을 제시하고 이러한 역량을 함양하기 위하여 교과 역량으로 자기 주도적 학습 능력을 강조하였다. 2022 개정 교육과정(안)에서도 학습자 자신의 삶과 학습을 주도적 설계하고 구성하는 학습자 주도성을 강조하고 있다. 따라서 학습자의 자율성과 자기 주도성을 향상하기 위해서는 교과의 특성을 고려한 교수·학습 모형과 전략을 개발하여 수업 방법을 개선할 필요가 있다고 볼 수 있다.

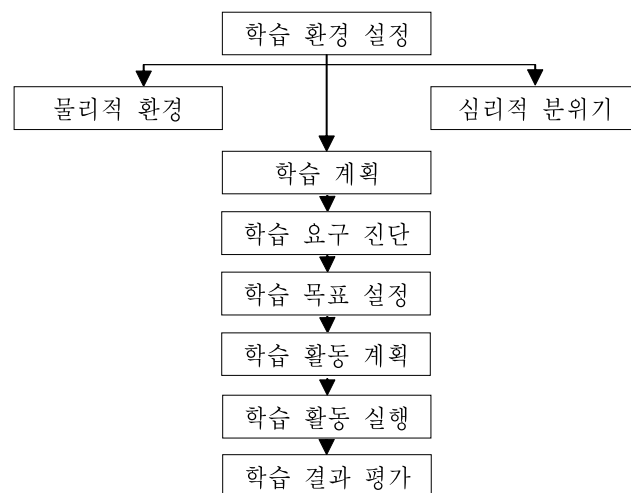
자기주도 학습 모형과 전략에 대한 고찰은 놀즈의 모형과 짐머만의 모형을 중심으로 살펴보고, 이를 바탕으로 학교에서의 수업 모형으로 제시하고 있는 국내 연구를 탐색하였다.

놀즈는 1975년에 자기 주도적 학습 모형을 학습 요구 진단, 학습 목표 설정, 학습에 필요한 인적·물적 자원 확보, 적절한 학습 전략 선정 및 이행, 학습 결과 평가의 5단계로 제시하였으나 1985년 기존 모형에서 언급하였던 ‘학습을 위한 인적 및 물적 자원 파악’ 단계를 학습 활동 계획 단계에, ‘적절한 학습 전략 선정 및 이행’ 단계를 학습 활동 실행 단계에 통합하고 기존 모형에 새롭게 학습 환경 설정 단계를 추가하였다.¹⁰⁾

학습 환경 설정 단계에서는 학습자가 주도적 학습을 실행할 수 있도록 지원하는 물리적 환경 조성 및 심리적 분위기 조성이 중요하다. 학습자와 교사, 동료, 수

10) 김윤영·정현미(2012), “자기주도학습 촉진을 위한 교수자 스캐폴딩 가이드라인 개발”, 「교육과 학연구」, 제43집, 제1호, pp.4~5.

업 매체, 물리적 환경 등 다양한 학습 환경 요인들이 서로 유기적으로 상호작용이 가능하도록 하여야 한다. 학습자는 이러한 환경이 조성될 때 스스로 학습 계획을 수립할 수 있다. 학습 요구 진단 단계에서는 학습자의 특성과 사전 경험, 요구 등을 파악해야 한다. 학습 목표 설정 단계와 학습 활동 계획 단계는 학습자에 따라 학습 목표가 다르고 설정된 학습 목표에 따라 학습 활동 계획이 달라질 수 있다. 학습 활동 단계에서는 학습을 위한 인적 및 물적 자원을 파악하고 설정된 학습 목표를 달성하기 위한 학습 활동의 절차와 방법을 결정한다. 학습 실행 단계는 적절한 학습 전략을 선정하고 이행할 수 있도록 다양한 인적·물적 자원이 제공되어야 한다. 학습 결과의 평가는 자기 평가 방법을 활용하도록 하고 있다. 놀즈의 구체적인 자기 주도 학습 모형은 <그림 1>과 같다.

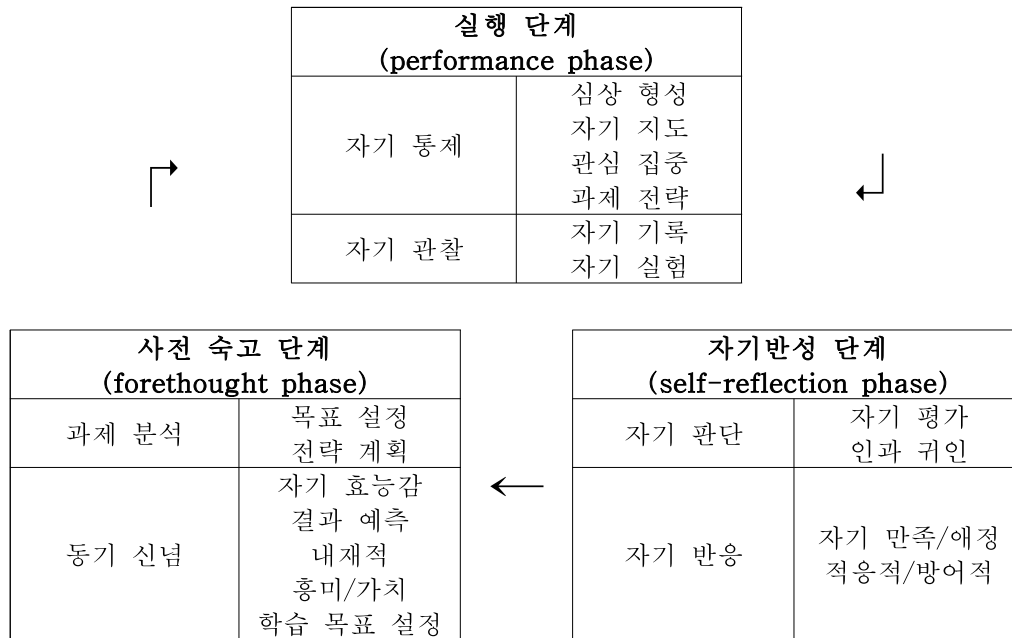


<그림 1> 놀즈의 자기 주도적 학습 모형

출처: 김윤영·정현미(2012), 「교육과학연구」, 제43집, 제1호, p.5에서 재인용

짐머만은 자기조절 학습 과정을 과제 분석과 동기 신념의 사전 숙고 단계 (forethought phase), 자기 통제와 자기 관찰의 실행 단계(performance phase), 자기 판단과 자기 반응의 자기반성 단계(self-reflection phase)의 3단계로 설명하고 있다. 놀즈의 자기 주도 학습 모형이 학습 계획에서 실행, 평가까지 전 과정이 선형적 단계를 나타내고 있는 것과 달리 짐머만의 자기조절 학습 과정은 선형적 절차가 아닌 순환적 과정으로 진행된다. 사전 숙고와 실행, 자기반성의 단

계가 하나의 과제 안에서 여러 번 진행됨에 따라 점차적으로 학습자의 주도성을 획득하여 습관을 형성해 나갈 수 있도록 하고 있다.¹¹⁾ 짐머만의 자기조절 학습 과정을 세부 전략을 포함하여 제시하면 다음 <그림 2>와 같다.



<그림 2> 짐머만의 자기조절 학습 과정

출처: 김선아(2016), 「조형교육」, 제5집, p.7.에서 재인용

놀즈와 짐머만의 연구를 토대로 학교에서 실행 가능한 자기 주도 학습 모형과 전략에 관한 국내 연구를 살펴보면 다음과 같다.

배영주는 성인의 학습사태를 전제로 구안된 여러 자기 주도적 학습 모형들을 분석하여 초등학교 5~6학년 학생을 대상으로 연구하여 학교에서 실천 가능한 자기 주도적 학습 모형을 개발하였다.¹²⁾ 우선 자기주도학습 활동의 기본 요소 및 절차들을 추출하고, 아동의 학교 학습사태에서 학습자가 학습주도를 위하여 실제로 수행하여야 할 행위를 중심으로 모형을 구안하였다. 구체적인 기본 활동 요소와 절차, 하위 활동과 세부 전략은 다음 <표 3>과 같다.

11) 김선아(2016), 전계서, p.7.

12) 배영주(2008), “학교에서의 자기주도학습 구현을 위한 실천적 모형 개발 연구”, 「교육과정연구」, 제26권, 제3호, p.99.

<표 3> 자기 주도적 학습 모형을 구성하는 기본적인 활동 요소와 하위 활동

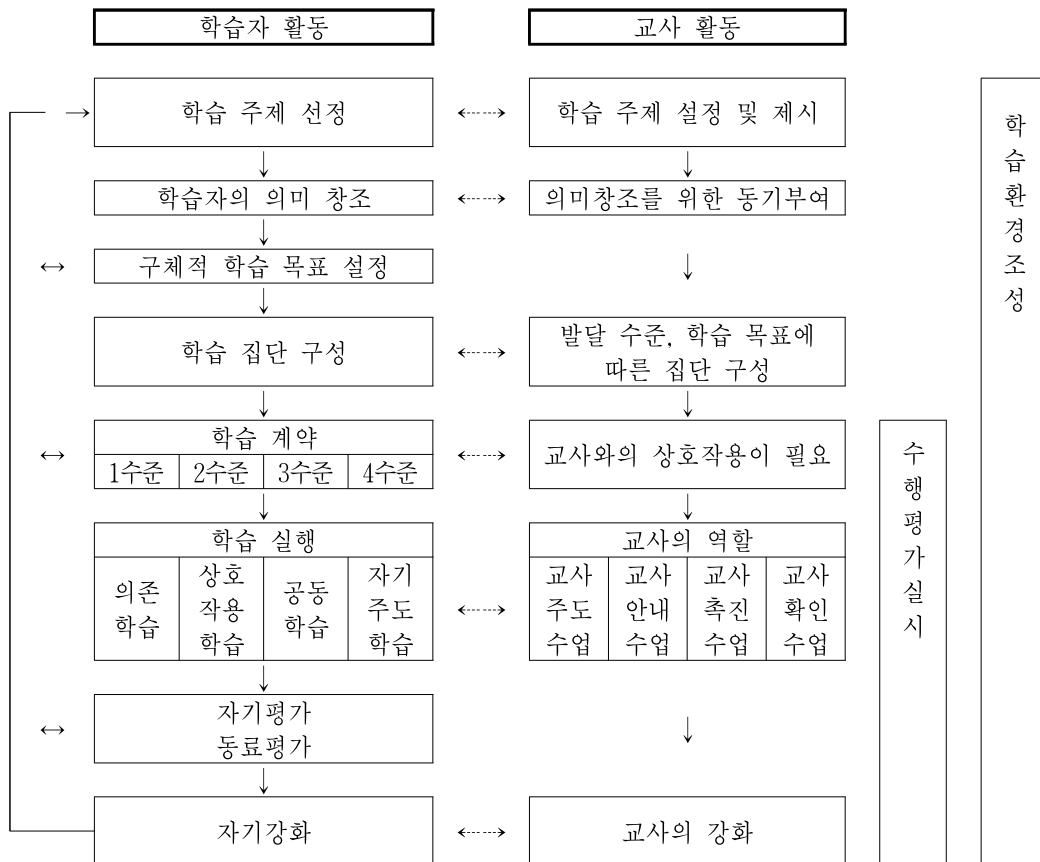
기본 활동	하위 활동	세부 전략
학습 목표의 확인·이해	출발점 점검	○ 선수학습 상기 및 사전 지식 수준 파악
	교수 의도 파악	○ 전체 단원 계획의 확인 ○ 이전 지식과의 연결 및 삶의 문제와 연결
	학습 목표 확인	○ 수업목표 및 도달점 행동의 확인 ○ 학습 목표 기술
교수 계획의 확인·조정	교수 내용 확인	○ 학습 과제의 확인
	교수 방법 확인	○ 학습 절차 및 세부 학습 방법의 확인
	협동학습 관계 설정	○ 교사와의 관계 수용 ○ 교우와의 협력 관계 형성 및 설정
	교수 자료 수용과 학습 자원의 탐색·입수	○ 제시된 자료의 수용 ○ 새로운 학습 자원 탐색과 입수 ○ 학습 자원의 재조직
반성·점검	학습 내용 점검	○ 문제제기식 과제 점검 ○ 학습 과제에 대한 계속적 반성 및 실험 ○ 오류관리·협동 학습을 통한 학습
	학습 방법 점검	○ 학습 절차 및 방식에 대한 반성과 점검 ○ 학습 방법에 대한 저널(Journal) 작성
	학습 관계 점검	○ 공급된 자원의 체계적 관리 점검 ○ 학습 스타일을 고려한 자원 활용 ○ 학습 관계의 갈등 관리
보충 활동의 계획·실시	학습 내용의 보충	○ 이전 학습 내용과의 결합 ○ 협력 학습을 통한 심화 활동 ○ 학습된 내용의 적용: 삶의 경험
	학습 방법의 보충	○ 학습 방법에 대한 학습: learn how to learn ○ 협력 학습을 통한 다른 방법의 시도
	학습 관계의 보충	○ 학습 관계 운용에 대한 학습과 연습 ○ 학습자원탐색 및 활용에 관한 보충 활동
자기 평가	학습 내용 평가	○ 목표 준거 자기 평가 ○ 삶에의 적용도 및 활용도 평가 ○ 학습 활동의 의의 추출 ○ 새로운 학습 과제 추출
	학습 방법 평가	○ 학습 방법의 효율성 평가 ○ 새로운 학습 방법의 모색
	학습 관계 평가	○ 학습 관계의 효율성 점검 ○ 사후관리와 새로운 학습 관계 형성 시도

출처: 배영주(2008), “학교에서의 자기주도학습 구현을 위한 실천적 모형 개발 연구”, 「교육과정연구」, 제26권, 제3호, p.112.

현정숙은 학습자의 자기 주도적 학습 능력 향상을 위한 통합적인 수업 모형을 <그림 3>과 같이 제시하고 하였다.¹³⁾ 통합적 수업 모형은 학습자 활동을 중심으로 구성하되 교사의 활동이 함께 제시되고 있다. 이는 수업 진행에 있어 학

13) 현정숙(1999), “초등학교 아동의 자기 주도적 학습능력 향상을 위한 수업 모형 개발”, 박사학위 논문, 동아대학교대학원, p.108.

습자의 발달 특성을 고려하여 학습자와 교사의 상호작용 역할을 강조하기 위함이다.



<그림 3> 아동의 자기 주도적 학습력 향상을 위한 수업 모형

출처: 현정숙(1999), “초등학교 아동의 자기 주도적 학습능력 향상을 위한 수업 모형 개발”, 박사학위논문, 동아대학교대학원, p.108.

자기 주도적 학습 능력을 향상하기 위한 전략으로 소경희는 점진적 실천전략과 적극적 실천전략을 제시하고 있다. 점진적 실천전략은 적절한 교육적 경험을 통해 학생이 교사로부터 학습주도권을 점차적으로 이양 받음으로써 자기 주도적 학습 능력이 점차적으로 신장될 수 있다는 것이며, 적극적인 자기 주도적 학습 전략은 관심·만족도에 관련된 과제를 연구할 수 있는 목표선정의 권리 부여하기, 학생들에게 도전적인 과제 제시하기, 학생들이 자신의 학습을 통제하기, 다른 학생들과 협동하도록 하기, 학생들의 의미 구성을 강조하기, 다양하고 풍부한 학습

활동이 유발되게 하기, 자신의 수행을 모니터하고 평가하도록 하기를 제시하고 있다.¹⁴⁾

이상의 연구 결과를 종합해 보면, 자기 주도 학습은 성인 학습에서 출발하여 학습자의 주도성을 강조하고 있음을 알 수 있다. 그러나 학교 교육에서는 성인 학습과 달리 교사와 학생, 환경 등 상호작용을 중요시하고 교사의 역할을 강조하고 있다. 따라서 학교에서의 교수·학습 방법은 학습자 스스로 학습을 계획하고 실행, 평가할 수 있도록 물리적 환경과 분위기 조성이 필요하다고 볼 수 있다.

스스로 학습을 조절하고 능동적으로 학습 과제를 찾아서 효율적으로 학습하는 자기 주도적 학습 태도는 특정 발달단계가 되면 저절로 생겨나는 것이 아니기 때문에 스스로 학습을 조절하고 관리할 수 있는 학습 전략과 학습하는 방법에 대한 교육이 중요하다. 따라서 학교 교육에서 자기 주도적 학습 능력을 키워주기 위해서는 어떤 전략이 학생들에게 적합한 것인지에 대한 연구가 필요하다. 자기 주도적 학습에서 학습자는 스스로 학습 목표를 설정하여 학습 계획을 수립하고 책임감 있게 학습을 관리해 나간다. 이러한 학습자의 자율적인 역할을 강조하고 실천해 나가기 위해서는 교사의 역할 변화가 필요하다. 자기 주도 학습이라는 용어로 인하여 교사의 역할이 미미한 것으로 인식될 수 있으나 실제 교수·학습 과정에서는 학습자의 동기를 부여하고 교사와 학습자, 또는 학습자 간 상호작용이 이루어질 수 있도록 촉진자의 역할을 해야 하며 학습 과정을 격려해야 한다. 또한 교사는 학습자가 학습의 전 과정을 주도적으로 실행해 나가는 과정에서 개념의 틀을 제공하거나 필요로 하는 자료들을 제시해 주거나 문제 해결 과정에서 조언자로서의 역할을 수행하게 된다. 따라서 학교 교육에서 자기 주도적인 학습 능력을 향상하기 위해서는 교사의 구체적인 학습 전략을 활용한 교수·학습 방법과 밀접한 관련이 있음을 알 수 있다.

학습자의 자기 주도적 성향은 학습자가 가지고 있는 내재적 특성이기는 하나 본래 완성된 형태로 갖추어진 것이 아니며, 조력자의 안내와 교육적 경험을 통해 점차 향상될 수 있다.¹⁵⁾ 따라서 자기 주도 학습에서 교사는 단계별로 적절한 교

14) 소경희(1999), “자기 주도적 학습의 의미와 실천전략 탐색”, 「초등우리교육」, pp.67~69.

15) 양애경·조호제(2010). “자기 주도적 학습과 학업 성취도간의 관계”, 「한국교육논단」, 제8권, 제3호, p.62.

수전락을 제시하여야 한다. 학생들에게 적합한 교수 모형과 전략을 활용하여 수업을 설계한다면, 학생들의 자기 주도성의 정도나 연령에 상관없이 학습이 가능하다고 볼 수 있다. 어린 학생들의 경우 수업 활동 초기에는 어려움을 겪을 수 있으나 자신의 학습을 주도하는 법을 배우고 경험한다면 학습자의 자기 주도성은 향상될 수 있을 것이다.

따라서 학교의 교수·학습 상황에서 자기 주도적 학습을 구현하기 위해서는 무엇보다 학습자의 특성과 교과 수업의 특징을 반영하는 실천적인 학습의 모형과 전략의 개발이 필요하다고 볼 수 있다.

3. 자기 주도적 미술 학습 능력과 프로그램

1) 자기 주도적 미술 학습 능력

2015 개정 미술과 교육과정에 의하면 ‘자기 주도적 미술 학습 능력’은 미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발·성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중·배려하며 협력할 수 있는 능력이라고 밝히고 있다.¹⁶⁾ 한국교육과정평가원은 2015 개정 미술과 교육과정의 교과 역량 중 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소를 <표 4>와 같이 제시하였다.¹⁷⁾

<표 4> 2015 개정 미술과 교육과정의 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소

교과 역량 요소	의미	하위 요소
자기 주도적 미술 학습 능력	미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발·성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중·배려하며 협력할 수 있는 능력	자율성, 자기 계발, 진로 개발 능력, 자기 성찰, 공감, 존중, 배려, 협력 등

출처: 한국교육과정평가원(2015), “핵심역량 증진을 위한 교과 교육과정 실행 방안 - 실과(기술·가정), 체육, 음악, 미술 교과를 중심으로”, 「연구보고 RRC 2015-8」, p.372.

16) 교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, p.4.

17) 한국교육과정평가원(2015), “핵심역량 증진을 위한 교과 교육과정 실행 방안 - 실과(기술·가정), 체육, 음악, 미술교과를 중심으로”, 「연구보고 RRC 2015-8」, p.372.

2015 개정 미술과 교육과정에서 제시하고 있는 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소의 의미를 살펴보면 다음과 같다.

자율성이란 다른 사람의 의지나 간섭에 따르기보다는 자신의 의지를 표현하며, 스스로를 통제하여 충동에 의하지 않고 자발적으로 학습을 계획·실행하는 성격 특성이다. 즉 자율성은 학습에 대한 자신의 욕구를 스스로 인지하여 자발적으로 학습을 계획하고 과제를 수행하기 위해 방법과 절차들을 스스로 결정하고 수행할 수 있는 능력이다. 자기 계발은 잠재하는 자기의 재능을 일깨워 주는 것이다. 학교 교육에서의 미술교육은 바른 인성과 문화적인 소양을 갖추기 위한 일반적인 교육도 필요하나 학생의 흥미와 진로에 따라 작품을 창조하고 미적 가치를 창출하는 능력을 길러줄 수 있다. 따라서 자기 계발을 통해 진로 개발 역량을 높일 수 있다. 자기 성찰은 학습하는 과정을 반성하고 성찰하는 것으로 학습하는 방법을 학습하는 것이다. 공감은 남의 감정이나 의견, 주장에 대하여 자신도 그렇게 느끼는 것을 말하여, 존중은 상대방을 귀중하게 대하는 마음, 배려는 상대방을 도와주거나 보살피 주려고 마음을 쓰는 것이며 협력은 힘을 합하여 서로 돕는 것을 의미한다.

자기 주도적 미술 학습 능력과 관련된 선행 연구를 살펴보면, 학습자가 미술 활동에 자발적이고, 주도적으로 참여하며 자신의 흥미와 욕구를 바탕으로 미술 활동 과정에 필요한 자원과 적합한 학습 전략을 선택 및 실시하여 의미 있는 미술 활동을 끌어내는 것으로 용어를 정의하거나¹⁸⁾ 학습자가 주변과 의미 있는 관계를 맺어 적극적으로 상호작용하며 모든 학습의 과정의 주체가 되어 능동적으로 의미를 재구성하는 능력으로 정의하고, 하위 요소로 주체적 탐구 능력, 능동적 제작 능력, 예술을 통한 자아 이해, 학습 과정에서의 성찰 태도, 소통과정에서의 공감 능력¹⁹⁾ 또는 능동적 참여 능력, 작품 해석 능력, 개방적 수용 능력, 반성적 성찰 능력²⁰⁾ 등을 제시하고 있다.

이상의 선행 연구를 바탕으로 자기 주도적 미술 학습 능력은 학습자가 자발적

18) 안도영(2021), “자기 주도적 미술 학습 능력의 신장을 위한 온라인 미술관 감상 수업 개발 연구”, 석사학위논문, 서울대학교 교육전문대학원, p.17.

19) 이윤희(2021), “질문생성전략을 활용한 미술 감상 활동이 자기 주도적 학습 능력에 미치는 영향”, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원, p.31.

20) 김재은(2021), “자기 주도적 미술 학습 능력 신장을 위한 LCI 미적체험교육 기반 미술 수업 개발”, 석사학위논문, 서울대학교 교육전문대학원, p.10.

이고 주도적으로 학습에 참여하면서 학습 전략과 자원을 활용하여 자기를 개발하고 다른 사람과의 상호작용을 통해 의미 있는 학습을 만들어 가는 능력이라고 할 수 있다. 본 연구에서의 자기 주도적 학습 능력은 2015 개정 미술과 교육과정에서 제시하고 있는 ‘미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 개발·성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중·배려하며 협력할 수 있는 능력’을 말한다. 따라서 본 연구에서의 자기 주도적 학습 능력의 하위 요소는 2015 개정 미술과 교육과정에서 제시하고 있는 ‘자율성’, ‘자기 개발’, ‘자기 성찰’, ‘공감·존중·배려’, ‘협력’의 5가지 영역으로 재구성하였다. 2015 개정 미술과 교육과정의 하위 요소 중 공감·존중·배려는 하나의 하위 요소로 통합하였으며, 진로 개발 능력은 자기 개발과 유사한 개념으로 2015 개정 미술과 교육과정에 의하면 초등학교에서는 미술 교과와 기초적인 개념 이해 및 기초 능력을 향상하는 데 중점을 두고 있어 본 연구에서는 별도 요소로 설정하지 않았다. 본 연구에서의 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소와 그 의미는 <표 5>와 같다.

<표 5> 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소와 의미

구성 요소	의미
자율성	학습자가 주도적으로 의미를 형성하고 학습활동에 능동적으로 참여하는 능력
자기 개발	자신의 흥미와 재능, 잠재력을 발견하고 작품을 창조하고 미적 가치를 창출하는 능력
자기 성찰	학습하는 과정을 스스로 점검하고 자기 강화를 끌어내는 능력
공감·존중·배려	미술 활동 과정에서 다른 사람들의 생각과 느낌을 이해하고 존중하며 상대방을 도와주려고 애쓰는 것
협력	하나의 작품을 제작하기 위해 모두의 실천 가능한 학습 수준을 공유하고 힘을 합하여 서로 도우는 태도

2) 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램

2015 개정 미술과 교육과정에서는 미술 교과 역량을 구현하기 위해 다양한 교수·학습 방법과 전략을 활용하도록 하고 있다. 특히 자기 주도적 미술 학습 능력을 기르기 위해서는 탐구 학습, 협력 학습, 프로젝트 학습 등을 활용할 수 있다. 초등학교 5~6학년에서는 자발적인 참여를 통해 미술 교과와 기초적인 개념 이해 및 기초 능력을 향상시키는 데 중점을 두고, 자신과 주변 대상에서 미적 특징

을 발견하고 소통하며, 미술을 생활과 관련지을 수 있는 능력, 주제를 다양한 방식으로 탐색하고 자유롭게 작품을 제작하는 능력, 미술 작품의 특징과 배경을 탐색하고 이해하는 능력, 미술 활동에 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 참여하는 태도를 기르도록 하고 있다.²¹⁾ 2015 개정 미술과 교육과정에서 초등학교 5~6학년의 교육과정 내용 체계는 <표 6>과 같다.

<표 6> 2015 개정 미술과 교육과정 내용 체계

영역	핵심 개념	내용 요소(5~6학년)	학습 요소(5~6학년)
체험	지각	자신과 대상	자신의 특징, 대상과 현상, 시각적 특징, 이미지의 의미와 활용, 타 교과와의 활용 등
	소통	이미지와 의미	
	연결	미술과 타 교과	
표현	발상	소재와 주제, 발상 방법	소재, 아이디어 발상, 조형 원리, 표현 방법과 과정의 탐색, 작품 제작 과정 발표 등
	제작	조형 원리, 표현 방법, 제작 발표	
감상	이해	작품과 배경	전통 미술, 현대 미술, 시대적 배경, 작품의 내용, 작품의 형식, 미술 용어, 감상 방법 등
	비평	작품의 내용과 형식, 감상 방법	

출처: 교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, pp.6~13.

2015 개정 미술과 교육과정의 내용을 학습하기 위한 초등학교 5~6학년 미술과 교수·학습 방법과 평가 방법 및 유의사항은 <표 7>과 같다.

<표 7> 미술과의 교수·학습 방법과 평가 방법 및 유의사항(초등학교 5~6학년)

영역	교수·학습 및 유의사항	평가 방법 및 유의사항
체험	<ul style="list-style-type: none"> 마인드 맵, 브레인스토밍 등을 활용하여 자신의 내·외적 특징 찾아 보기 자신에게 의미 있는 인물이나 사물, 현상 등을 주의 깊게 관찰하여 특징적인 선, 형, 색, 이미지 등의 발견 시각 이미지를 생활 속에서 찾아보고 관찰 다른 교과를 미술 활동에 적극 활용 	<ul style="list-style-type: none"> 자신과 대상의 특징을 발견, 이미지 이해 및 활용, 발표 능력, 타 교과와의 내용이나 방법 활용 능력 등을 평가 체험 활동의 결과뿐만 아니라 관찰 태도, 발표 및 토의에 적극적으로 참여하는 태도 등을 지속적으로 관찰하여 평가 관찰법, 발표 및 토의법, 연구보고서법 등을 활용하여 평가
표현	<ul style="list-style-type: none"> 주변 관찰, 자료 수집 등을 통하여 소재를 탐색하고, 표현 주제로 발전 다양한 발상 방법을 활용 자신의 아이디어와 관련된 정보를 수집하고 적합한 것을 선택하여 표현 내용을 구체화하는 데 활용 	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제의 탐색, 발상, 표현 내용 구체화, 조형 원리 이해 및 활용, 표현 방법의 특징과 탐색 및 활용 능력, 제작 과정과 작품에 대한 설명 내용 등을 평가 소재와 주제에 대한 관심, 아이디어 발전, 표현, 협력 태도, 재료와 용구의 안전

21) 교육부 고시(2015), 상계서, pp.10~13.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 체험, 감상 활동과 연계하여 조형 원리 이해 ○ 재료와 용구에 따른 표현 방법의 특징 이해 ○ 서로의 작품에 대하여 이야기하면서 다양한 표현 내용과 방법 등에 관심 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사용 태도, 발표 및 토의 참여 태도 등을 지속적으로 관찰하여 평가 ○ 실기 평가, 관찰법, 발표 및 토의법, 자기 및 동료 평가 등을 활용하여 평가
감상	<ul style="list-style-type: none"> ○ 우리나라 전통 미술과 현대 미술의 비교 감상을 통해 전통 미술의 특징을 이해 ○ 미술 작품의 시대적 배경에 중점을 두어 지도하며, 자료집 제작, 비교하여 글쓰기, 발표하기, 토론하기 등 다양한 방법 활용 ○ 게임을 활용하여 학습자들이 미술 용어에 흥미를 가지도록 지도 ○ 학습자의 수준을 고려하여 감상 작품의 수, 감상 관점 등을 적절하게 계획 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 미술의 특징 이해 및 비교, 작품의 내용과 형식 분석, 미술 용어 활용, 다양한 감상 방법 활용 능력 등을 평가 ○ 미술에 대한 흥미와 관심, 작품 관찰 태도, 작품 배경의 탐구 및 조사 태도, 다양한 의견을 존중하는 태도 등을 지속적으로 관찰하여 평가 ○ 관찰법, 발표 및 토의법, 감상문, 연구 보고서법 등을 활용하여 평가

출처: 교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, pp.10~13.

2015 개정 미술과 교육과정을 분석한 결과, 미술 교과 역량의 하나인 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상하기 위해서는 프로그램을 개발하여 적용할 필요가 있다는 시사점을 얻을 수 있었다. 따라서 본 연구에서의 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소는 ‘자율성’, ‘자기 계발’, ‘자기 성찰’, ‘공감·존중·배려’, ‘협력’의 5가지 영역으로 구성하였으며, 본 연구에서의 프로그램은 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상하기 위해 고안된 수업 모형과 전략, 세부적인 교수·학습 과정안을 말한다.

Ⅲ. 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램 설계

1. 프로그램의 개발 방향

본 연구는 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램 개발에 관한 연구로 교과 학습은 물론 방과후학교 프로그램으로 활용할 수 있는 프로그램을 개발하였다. 우선 자기 주도적 미술 학습 능력과 미술교육 프로그램에 관련된 연구를 통해 미술교육에서 활용할 수 있는 자기 주도적 학습 모형과 전략을 개발하고, 2015 개정 미술과 교육과정을 분석하여 학습 주제와 교수·학습 방법 및 평가 방법 등 수업에 적용할 수 있는 교수·학습 과정안을 구안하였다. 프로그램의 구체적인 개발 방향은 다음과 같다.

첫째, 자기 주도적 학습을 위한 수업 모형과 전략은 미술 교과와 학습자의 발달 상황 및 적용 사태를 고려하여 개발하였다. 자기주도 학습에서는 학습자가 주도적으로 학습 주제를 선정하고 학습 목표를 설정하여 학습을 진행할 수 있도록 계획해야 하지만 초등학교의 경우 개인차는 있으나 일반적으로 학습 연령이 낮은 점을 고려하여 교사와의 협력적인 상호작용을 강조하였다. 따라서 수업 모형과 전략은 단계별 절차와 세부적인 전략을 제시하였다.

둘째, 프로그램의 영역은 미술과 교육과정의 체험, 표현, 감상 영역으로 구성하되 내용 요소는 초등학교 5~6학년 과정에 제시된 핵심 개념과 내용 요소 중에서 추출하여 계획하였다.

셋째, 프로그램의 주제는 학습자의 삶과 관련성을 가질 수 있도록 통합적으로 접근하였다. 프로그램을 학생들의 생활과 관련된 통합적 주제로 구성함으로써 학습자들의 아이디어를 확장하고 자율성을 신장할 수 있도록 하였다. 평소 학생들이 관심이 있고 재미있어 하는 것, 유명인들이 나오는 프로그램, 소셜 미디어 등 학생들이 쉽게 접근할 수 있고 흥미와 관심을 가질 수 있는 소재를 활용하여 나, 가족, 언어, 옷, 애니메이션 등 학습자의 삶과 관련된 학습 주제를 선정하였다.

넷째, 프로그램의 세부적인 구성은 2015 개정 교육과정과 연계하여 학습 주제 관련 성취 기준과 학습 목표를 제시하였다. 본 연구에서 구안한 자기 주도적 학습 모형과 전략을 학습 단계 즉, 도입 - 전개 - 정리의 단계로 재구성하였다.

다섯째, 프로그램 차시 구성은 미술 교과와 특성을 고려하여 주제별 2차시 단위로 구성하였다.

본 연구의 프로그램은 총 8차시로 구성하였으며, 수업 진행 과정에서 설문지 작성과 학생 면담, 학습 진행 과정 관찰, 학습 결과물 확인, 교사의 수업 관찰 일지 작성 등 프로그램 개발 방향에 대해 지속적으로 점검하였다.

2. 수업 모형과 전략

본 연구는 초등학교 5~6학년을 대상으로 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램 개발에 관한 연구이다. 자기 주도적 학습에 관한 이론과 미술과 교육과정에 대한 고찰을 토대로 자기 주도적 미술 학습 능력 구성 요인을 분석하고 이를 향상할 수 있는 수업 모형과 전략을 구안하였다. 특히 학습자의 발달 수준을 고려하여 학습자와 교사의 상호작용을 강조하였다. 수업 진행 과정에서 학생은 어느 단계에서든지 스스로 수업 과정을 점검하여 조정이 가능하도록 하였다. 그러나 정해진 수업 시간 내에 자신의 학습 목표를 달성하기 위해서는 단계 수정이 어려울 수도 있다. 교사는 학습자의 자기 주도성을 촉진하기 위해서는 다양한 학습 전략을 활용하여 학습 활동의 계획이 중요함을 강조하여야 한다.²²⁾ 따라서 학습 활동지를 활용하여 수업의 과정을 주도적으로 설계할 수 있도록 하였다.

본 연구의 수업 모형은 학습 주제 제시, 아이디어 탐색, 아이디어 구체화, 학습 실행 그리고 반성 및 평가의 5단계로 구성하였다. 학습 단계별 구체적 내용은 다음과 같다.

22) 개리 컨웨소리(1992), 「자기주도 학습의 길잡이(Guidposts to Self-Directed Learning : Expert Commentary on Essential Issues)」, 정지웅·김지자 역(1995), 교육과학사, p.86.

첫째 학습 주제 선정 단계는 교사가 학습 주제를 선정하여 제시하는 단계이다. 학습 주제를 선정할 때는 학습자의 요구와 능력 수준, 학습 경험 등을 고려하여 학습자의 삶과 관련성을 가질 수 있도록 통합적인 주제를 선정하였다. 이 단계에서 학습자는 학습 주제를 파악할 수 있으며, 교사는 학습 주제에 따른 학습 목표를 행동적 용어로 제시하였다.

둘째, 아이디어 탐색 단계는 학습자가 지금까지의 경험을 통하여 주제를 자신의 삶과 관련하여 학습의 의미를 창조함으로써 학습 동기를 부여하고 학습 목표와 도달점 행동을 확인하는 단계이다. 이때 교사는 다양한 학습 자료를 제시하여 관찰과 탐색의 기회를 제공하고, 학습자들의 학습 성취를 자극할 수 있는 환경을 조성해 주어야 한다. 협력 학습으로 진행될 경우 아이디어 탐색은 구성원들의 생각을 공유하고 선호도가 높은 공통된 주제를 찾아갈 수 있도록 한다. 이 단계에서는 교사와 학습자의 허용적이고 수용적인 분위기를 조성하는 것이 중요하다.

셋째, 아이디어 구체화 단계는 학습을 시작하기 전에 추상적인 주제를 구체적으로 표현하여 의미를 구성하고, 학습자 스스로 실천 가능한 학습 수준을 재설정하여 자기 주도적 학습이 가능하도록 계획을 수립하는 단계이다. 이때 본 수업에서는 학습자의 이해를 돕기 위해 실천 가능한 학습 수준을 나의 작품 실천 목표로 제시하였다. 학습자가 아이디어를 구체화하고 실천 가능한 목표를 수립해 나가기 위해서는 교사와 학습자의 상호작용이 중요하다. 이를 위해 교사는 학습자와의 상호작용을 통해 성취를 자극할 수 있는 환경을 조성해 주어야 한다. 협력 학습의 경우 하나의 작품을 제작하기 위해 모둠의 실천 가능한 학습 수준을 공유하고 힘을 합하여 서로 돕는 협력이 이루어지게 된다. 모둠의 실천 가능한 학습 수준을 공유할 때는 구성원 간에 합의가 이루어질 수 있도록 수용적이고 허용적인 분위기 조성이 필요하다.

넷째, 학습 실행 단계는 학습자가 설정한 실천 가능한 학습 목표에 따라 학습 전략과 자원을 활용하여 과제를 실행해 가는 단계이다. 교사는 학습자가 선택한 학습 목표와 수준을 고려하여 의존적인 학습자에게는 교사 주도 학습을, 상호작용 학습자인 경우는 교사 안내 학습을, 자기 주도적 학습자에게는 교사가 확인 학습을 실시한다.²³⁾

23) 현정숙(1999), 전개서, p.116.

마지막 반성 및 평가 단계는 학습 과정을 되돌아보고 학습 결과를 평가하는 단계이다. 자신이 설정한 실천 가능한 학습 수준에 비추어 문제제기식 과제의 점검과 반성을 필요로 한다. 평가는 자기 평가와 동료 평가를 실시하고, 학습 결과에 대한 평가를 통해 자기 강화를 할 수 있도록 한다. 자기 강화는 성취감을 통해 긍정적 자아개념을 형성할 수 있다. 이때 교사는 학습자를 격려하고 용기를 북돋아 주어야 한다.

본 연구에서의 수업 모형과 단계별 세부 전략을 구체적으로 제시하면 <표 8>과 같다.

<표 8> 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 수업 모형 및 전략

수업 단계	세부 전략
학습 주제 제시	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습자 삶과 연관된 통합적 주제 제시 ○ 학습자 요구 분석 및 능력 수준 고려 ○ 자신의 삶과 관련시킨 주제의 필요성 강조 ○ 학습 목표 제시
↓	
아이디어 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습자의 성취를 자극할 수 있는 환경 조성 ○ 학습자의 의미 창조를 위한 동기 부여 ○ 허용적이고 수용적인 분위기 조성 ○ 학습 목표 및 도달점 행동 확인
↓	
아이디어 구체화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교사와 학습자의 상호작용 ○ 추상적 주제를 구체적으로 표현하여 의미 담기 ○ 학습자가 실천 가능한 학습 목표 선정 ○ 모듈별 실천 가능한 학습 수준 공유 및 토의
↓	
학습 실행	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습 전략과 학습 재료 탐색 ○ 자발적인 학습 활동 및 협력적 분위기 조성 ○ 독창성을 허용하는 개방적인 분위기 조성 ○ 학습자 수준에 따른 교사의 지도 방법 고려
↓	
반성 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문제제기식 과제 점검 및 반성 ○ 다른 학생들과의 공감, 존중과 배려 ○ 자기 평가 및 강화 ○ 동료 평가 및 긍정적 피드백

3. 차시별 지도 계획

차시별 지도 계획은 <표 5>의 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소와 <표 8>의 수업 모형 및 전략을 반영하여 구성하였다. 구체적인 내용은 2015 개정 미술과 교육과정의 5~6학년 내용 체계를 고려하여 총 8차시로 구성하였으며 프로그램은 2차시씩 진행하도록 계획하였다. 차시별 프로그램 주제는 2015 개정 미술과 교육과정 내용 체계 중 감상, 체험, 표현 영역별 주제를 선정하였다. 구체적인 주제 선정 내용은 <표 9>와 같다.

<표 9> 차시별 프로그램 주제

차시	주제	2015 개정 미술과 교육과정		
		영역	핵심개념	내용요소(5~6학년)
1~2	나(우리)로 말할 것 같으면~(캐리커처)	체험	지각	자신과 대상
3~4	내가, 유명한 옷 디자이너?(의상 디자인)	표현	발상	소재와 주제, 발상 방법
5~6	pop pop! 소리 나는 대로 외쳐보자.(팝아트)	감상	이해	작품과 배경
7~8	너도 나도 붙여보자!(콜라주)	표현	제작	조형 원리, 표현 방법, 제작 발표

모든 차시의 수업은 2015 개정 미술과 교육과정의 5~6학년 대상의 영역, 핵심 개념 및 내용 영역에 기초하여 학습자의 요구와 능력 수준, 학습 경험 등을 고려하여 학습자의 삶과 관련성을 가질 수 있도록 주제를 선정하였다. 1~2차시는 체험 영역, 3~4차시와 7~8차시는 표현 영역, 5~6차시는 감상 영역으로 구성하였다.

1~2차시는 체험 영역으로 캐리커처를 선정하였다. 이 영역에서의 학습은 감각을 통해 자신과 주변 세계와의 관계를 이해하게 된다. 체험 영역의 지각을 핵심 개념으로 하여 ‘자신과 대상’을 내용 요소로 선정하고, 학습자의 삶과 관련성이 높은 캐리커처를 주제로 선정하였다. 소셜 미디어 중 유튜브를 활용하여 유명 개그맨들의 캐리커처를 그려주는 영상을 통해 흥미를 유발하였다. 학생들의 생활과 관련된 주제로 나와 가족을 선택하여 학습자들이 쉽게 접근하여 학습 활동에 참

여할 수 있도록 하였다. 수업을 진행할 때는 활동 방법에 대해 구체적으로 설명하였다. 학생들이 작품 제작 활동을 할 때, 자신의 특징, 대상과 현상, 시각적 특징을 알고 그릴 수 있도록 지도하였다.

3~4차시는 표현 영역으로 의상 디자인을 선정하였다. 표현 영역에서는 다양한 방식으로 주제나 아이디어를 탐색하고, 작품의 표현 방법과 제작 과정을 계획하며, 표현 과정에서 매체를 탐구하여 창의적으로 제작하도록 하고 있다.²⁴⁾ 핵심 개념으로 발상을 선택하여 소재와 주제, 발상 방법을 통해 표현 방법과 디자인의 원리에 대해 학습할 수 있도록 하였다. 특히 교사는 학생들이 작품 활동을 할 때, 소재나 아이디어 발상에 초점을 두어 학습을 진행할 수 있도록 지도하였다. 학생들의 흥미와 학습 동기를 유발하기 위해 ‘놀라운 토요일’ 등 미디어 프로그램을 활용하였다. 학습자들이 쉽게 접근할 수 있는 예시 자료와 설명 그리고 동기유발을 통하여 학습의 재미를 느끼게 하였고 교사와의 상호작용을 토대로 개인 실천 가능 목표, 아이디어 구체화, 재료 탐색 그리고 발표 및 감상 등 자발적으로 학습을 계획하고 실행하게 하였다.

5~6차시는 감상 영역으로 팝아트를 선정하였다. 수업은 2015 개정 미술과 교육과정 내용 체계 중 감상 영역의 ‘이해’를 핵심 개념으로 선정하여 시대적 배경, 작품의 내용, 감상 방법을 알고 감상할 수 있도록 하였다. 학습자의 삶과 연관된 주제로 웹툰 작가이자 예능인 기안84의 전시회 그림을 제시하고 다양한 팝아트의 이야기를 진행하며 학습에 대한 흥미를 유발하였다. 자신의 삶과 관련하여 평소 자주 사용하는 언어를 활용해 스스로 생각하고 계획하도록 지도하였다.

7~8차시는 표현 영역으로 핵심 개념을 ‘제작’에 두고 표현 방법과 과정의 탐색, 제작 과정 발표 등을 바탕으로 한 콜라주이다. 활동은 협력 학습으로 진행하였으며 구체적인 주제 선정 및 아이디어 스케치, 모듬원의 역할 분담에 있어서 토의를 통해 합의를 끌어냄으로써 공감·존중·배려 및 협력하는 태도를 기를 수 있도록 고려하였다. 유명 배우가 콜라주의 형식으로 광고를 찍은 것을 시청하며 주제에 대한 흥미를 유발하였다. 자신의 삶과 관련하여 평소 좋아하는 것, 나의 꿈, 비판하는 내용 등을 활용해 학습 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 하였으며 활동 시 조형 원리, 표현 방법과 과정의 탐색, 작품 제작 과정 발표를 할

24) 교육부 고시(2015), 전계서, p.4.


수 있도록 지도하였다.


수업은 <표 9>와 같이 ‘학습 주제 선정 - 아이디어 탐색 - 아이디어 구체화 - 학습 실행 - 반성 및 평가’의 단계로 교수·교수학습 과정안을 구안하고 본 연구의 핵심인 자기 주도적 미술 학습 능력 향상에 초점을 두어 진행하였다.

4. 교수·학습 과정안

자기 주도적 학습 능력을 향상하기 위한 수업 모형과 전략을 활용한 교수·학습 과정안은 2차시씩 4회 분량으로 작성하였으며, 매 회차에 학습 활동지를 활용하였다. 차시별 교수·학습 과정안은 다음과 같다.

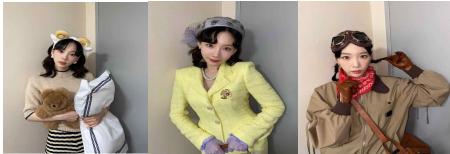
1) 1~2차시 교수·학습 과정안



주 제		우리 가족으로 말할 것 같으면~		차시	1~2 / 8	
일자		2022년 8월 27일, 29일	대상	5~6학년	장소	미술실
성취 기준		[6미01-01] 자신의 특징을 다양한 방법으로 탐색할 수 있다. [6미01-02] 대상이나 현상에서 시각적 특징을 발견할 수 있다.				
학습 목표		<ul style="list-style-type: none"> • 캐리커처의 특징을 설명할 수 있다. • 나와 가족의 특징을 관찰하고 표현할 수 있다. • 캐리커처의 결과를 발표할 수 있다. 				
교수학습 자료		교사	수업ppt, 유튜브 동영상 자료, 캐리커처 사진 자료, 캐리커처 활동지 등			
		학생	연필, 지우개, 가족사진, 채색 도구 등			
학습 단계	학습 내용	교수·학습 과정			자료(●) 및 유의점(※)	
도입	학습 주제 제시	<p>▶ 삶과 연관된 통합적 주제 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - ‘유튜브’ 중 ‘하카소’라는 채널을 보여주며 흥미 유발 - ‘하카소’ 채널은 개그맨들을 찾아가 캐리커처를 그려주는 영상을 찍어 올린 것이라고 설명  <p><small>미국 버민엄 대학은 포퓰러 개그맨 인터뷰를 그려보았습니다.</small></p> <ul style="list-style-type: none"> - 유튜브 영상 시청 후 캐리커처에 대한 경험 질문 			<p>● 동영상 (유튜브 하카소 동영상 자료)</p> <p>※ 학습자 삶과 연관된 통합적 주제를 제시한다.</p>	

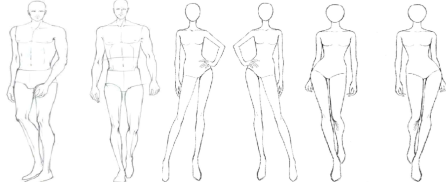
	<p>학습 목표 확인</p>	<p>T: 이렇게 그림을 그리는 사람을 본 적 있나요? T: 본적이 있다면 어디서 보았나요?/본적이 없다면 어디에서 그림을 그리면 사람들이 많이 참여할까요? 이유도 같이 말해봅시다. S: 한라 수목원 가서 봤어요!/ 서울 놀러 가서 봤어요! S: 저희 학교 앞이요! 그럼 우리 학교 사람들 모두 그럴 수 있잖아요!!</p> <p>▶ 학습 목표 제시</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 캐리커처의 특징을 설명할 수 있다. 2. 나와 가족의 특징을 관찰하고 표현할 수 있다. 3. 캐리커처의 결과를 발표할 수 있다. </div>	<p>●ppt (학습목표)</p>
	<p>아이디어 탐색</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • 의미 창조를 위한 동기 부여 - 교사와 학습자의 상호작용 - 그림에 대한 간단한 감상 질문 <p>T: 그림 속사람들이 누군지 알 것 같나요? T: 그림에서 각 사람들의 특징이 잘 표현되어 있나요? T: 캐리커처의 특징은 어떤 것이 있을까요?</p> <p>▶ 도달점 행동 확인</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[활동 1] 캐리커처의 특징 알기 [활동 2] 나와 가족의 특징 관찰 후 아이디어 구체화 [활동 3] 재료 탐색 후 캐리커처 그리기 [활동 4] 발표 후 감상</p> </div>	<p>● ppt (유재석, 이상준, 백종원 캐리커처 사진 자료)</p> <p>※ 질문을 할 때는 학습자의 삶과 관련시켜 학습 의미를 창조할 수 있도록 한다.</p> <p>●ppt (활동순서)</p>
<p>전개</p>	<p>아이디어 구체화 활동 1 (캐리커처 특징 알기) 활동 2 (주제 구체화)</p>	<p>▶ [활동 1] 캐리커처의 특징 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 익살, 유머, 풍자, 과장 등의 효과를 통해 나타냄 - 캐리커처 관찰 및 그리는 방법 설명 - 얼굴 특징: 눈, 코, 입의 배치, 얼굴형 등 - 행동적 특징(습관, 성격): 인상 찌푸리기, 다리 떨기 등 - 활동지 작성 <p>▶ [활동 2] 나와 가족의 특징 관찰 후 아이디어 구체화</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개인 실천 가능 학습 목표 설정 - 가족, 형, 엄마/아빠 등을 주제로 하되, 바꾸어도 됨 - 학생은 질문에 답하며 자신의 실천 가능한 학습 목표 세우기 	<p>● 활동지</p> <p>※ 학습자의 아이디어를 현실 가능하도록 피드백하여 구체화할 수 있도록 조언한다.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 스스로 실천 가능한 학습 목표를 설정할 수 있도록 교사는 소통하며 조언하기 <p>T: 여러분이 할 수 있는 나의 실천 가능 목표를 정해서 적어 주세요.</p> <p>T: 여러분이 정한 주제를 완성하기 위해서 어떤 식으로 그럴지 아이디어스케치를 통해 계획해 주세요.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 추상적 주제를 구체적으로 표현하여 의미 담기 - 가족의 얼굴/행동 특징 관찰 후 활동지에 적기 - 각 특징 3개씩 찾아서 아이디어를 구체화하기 - 소통하며 학생들이 제시한 아이디어를 활동지에 구체화하기 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 학습자의 성취를 자극할 수 있도록 실천 가능한 학습 목표를 설정할 수 있도록 피드백한다.
	<p>학습 실행</p> <p>활동 3 (캐리커처 그리기)</p> <p>반성 및 평가</p> <p>활동 4 (발표 및 감상)</p>	<p>▶ [활동 3] 재료 탐색 후 캐리커처 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동지에 적은 것을 바탕으로 재료 탐색하기 - 미술실에 있는 다양한 재료를 사용하여 캐리커처 그리기 - 순회하며 학생들의 작품에 대한 조언하기 - 학생 개인이 정한 학습 목표에 도달할 수 있도록 하기 <p>T: 여러분이 정한 재료들을 가지고 캐리커처를 그려 보세요.</p> <p>T: 색칠은 매직, 색연필, 물감 등 원하는 재료를 사용해서 완성해도 좋습니다.</p> <p>▶ [활동 4] 발표 후 감상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 완성된 작품을 통해 자기 평가하기 - 캐리커처 발표하기 - 친구들의 작품 감상 후 느낀 점과 새로 알게 된 점 말하기 - 교사는 학습 결과에 대한 긍정적 피드백 하기 <p>T: 자신의 캐리커처에 대해 설명해 주세요.</p> <p>T: 친구들이 작품도 감상해 봅시다.</p> <p>T: 여러분이 도달하고자 하는 나의 실천 가능 목표와 결과가 잘 맞았고, 완성도도 정말 잘 나왔습니다. 아이디어를 재미있게 실현시킨 것도 훌륭합니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ※ 교사는 학습자의 수준에 따른 학습전략 활용하여 수업을 진행한다. ※ 순회지도하며 표현상 어려움은 없는지 점검하고 조언한다. ※ 자기 평가 시 잘한 점과 부족한 점을 구분해 본다. ※ 다른 학생이 발표할 때는 공감, 배려하면서 감상한다. ※ 학습 과제에 대한 지속적인 반성을 통해 자기 강화를 한다.
정리	정리 및 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 정리 - 나의 실천 가능 목표로 돌아가 도달하였는지 확인 • 차시 예고 - 다음 차시에 대한 내용 전달 • 재료 및 주변 정리 	<ul style="list-style-type: none"> ● 활동지 ※ 학습 목표가 잘 이루어졌는지 확인 ※ 사용했던 재료와 주변 정리 정돈

2) 3~4차시 교수·학습 과정안


주 제		내가, 유명한 옷 디자이너?		차시	3~4 / 8	
일자		2022년 9월 6일, 8일	대상	5~6학년	장소	미술실
성취 기준		[6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다. [6미02-05] 다양한 표현 방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.				
학습 목표		<ul style="list-style-type: none"> • 주제를 정하고 아이디어를 그릴 수 있다. • 자신에게 맞는 재료를 탐색하여 옷을 만들 수 있다. • 만들기의 감상 결과를 발표할 수 있다. 				
교수학습 자료		교사	수업 ppt, 사진 자료, 옷 만들기 활동지, 모델 도안 등			
		학생	연필, 지우개, 채색 도구 등			
학습 단계	학습 내용	교수·학습 과정			자료(●) 및 유의점(※)	
도입	학습 주제 제시	<p>▶ 삶과 연관된 통합적 주제 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현재 인기 있는 예능 프로그램 ‘놀라운 토요일’에 대한 이야기를 하며 흥미 유발 - ‘놀라운 토요일’은 매 화요일마다 바뀌는 주제에 맞게 의상을 걸친 출연진들이 등장한다는 것을 설명 - 퀴즈를 통해 의상 주제 맞추기 <p>T: 다들 ‘놀라운 토요일’ 재미있게 보고 있나요? T: ‘태연’이 바뀌는 주제에 맞게 옷을 입고 오는데 어떤 주제였는지 알았나요? T: 그렇다면 3장의 사진 속 ‘태연’을 보고 어떤 주제인지 맞춰 보고 그 이유도 말해봅시다.</p>			<p>● ppt (놀라운 토요일과 태연 사진 자료)</p> <p>※ 학습자 삶과 연관된 통합적 주제를 제시한다.</p>	
	학습 목표 확인	 <p>S: 첫 번째는 잠자는 것 같아요! 베개가 있어요./ 두 번째는 공주나 여왕 같아요! 굉장히 우아해요!/ 마지막은 옛날 비행기 조종사 같아요! 고글이랑 목에 걸친 손수건 때문이에요!</p> <p>▶ 학습 목표 제시</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. 주제를 정하고 아이디어를 그릴 수 있다. 2. 자신에게 맞는 재료를 탐색하여 옷을 만들 수 있다. 3. 디자인의 감상 결과를 발표할 수 있다. </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. 주제를 정하고 아이디어를 그릴 수 있다. 2. 자신에게 맞는 재료를 탐색하여 옷을 만들 수 있다. 3. 디자인의 감상 결과를 발표할 수 있다.
<ol style="list-style-type: none"> 1. 주제를 정하고 아이디어를 그릴 수 있다. 2. 자신에게 맞는 재료를 탐색하여 옷을 만들 수 있다. 3. 디자인의 감상 결과를 발표할 수 있다. 						
	아이디어 탐색	<ul style="list-style-type: none"> • 의미 창조를 위한 동기 부여 - 교사와 학습자의 상호작용 - 또 다른 의상의 사진들을 제시하며 주제를 정하는 것에 대한 학생들의 상상력 이끌어 주기 - 사진을 본 후 주제에 대한 각자의 생각 이야기 - 학생들이 자신의 생각을 자유롭게 이야기할 수 있도록 다양한 질문을 제시 			<p>● ppt (블랙핑크, 방탄소년단, 뉴진스 사진 자료)</p>	

	<p>도달점 행동 확인</p> <p>생각 높이기</p>	 <p>T: 어떤 것이 주제가 되어 만들어졌나요? T: 기존의 주제를 어떻게 바꿔서 새로운 주제로 만들었나요? T: 가수들이 옷을 통해 이야기하고 싶은 것은 무엇이었을까요? T: 노래와 옷과 관련된 점이 있나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 자유롭게 자신의 아이디어를 교사에게 제시 - 교사와 학생의 상호작용을 통해 자신의 아이디어 창조 - 교사는 학생들이 제시한 아이디어에 적절한 피드백을 제시 <p>S: 선생님, 저는 바다를 주제로 만들어 보고 싶어요. S: 저는 요즘 어린이 신문을 읽는데, 신문을 주제로 만들고 싶어요! T: 다양한 의견이 나오는데, 여러분이 생각하고 있는 것을 활동지에 색, 모양, 어떻게 예쁘게 조화를 이룰지 그려봅시다.</p> <p>▶ 도달점 행동 확인</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[활동 1] 나의 실천 가능 목표 정하기 [활동 2] 활동지에 아이디어 구체화하기 [활동 3] 재료 탐색 후 옷 만들기 [활동 4] 발표 후 감상</p> </div> <p>✓ 생각 높이기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재료 선택의 폭을 넓힐 수 있도록 재활용 의상 사진 제시 - 재료가 주제가 되어 다양한 옷을 만들 수 있다는 것을 설명 	<p>※ 교사는 학생들의 생각을 말할 때 허용적이고 수용적인 분위기를 조성한다.</p> <p>● ppt (도달점 행동 목표)</p> <p>● ppt (재활용 의상 디자인 사진 자료)</p>
<p>전 개</p>	<p>아이디어 구체화</p> <p>활동 1 (아이디어 구상 활동)</p> <p>활동 2 (개인 학습)</p>	<p>▶ [활동 1] 나의 실천 가능 목표 정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개인 실천 가능 학습 목표 설정 <ul style="list-style-type: none"> - 자연을 주제로 하되, 바꾸어도 됨 - 학생은 질문에 답하며 자신에게 알맞은 학습 목표 세우기 - 학생들이 스스로 학습 수준을 설정할 수 있도록 교사는 소통하며 조언하기 <p>▶ [활동 2] 활동지에 아이디어 구체화하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 추상적 주제를 구체적으로 표현하여 의미 담기 - 추상적으로 이야기했던 주제를 구체적으로 그려보기 - 교사는 학생들과 소통하며 주제를 구체화하기 - 소통하며 학생들이 제시한 아이디어를 활동지에 구체화하기 	<p>● 활동지</p> <p>※ 학습자의 아이디어를 실현 가능하도록 피드백 하여 구체화 할 수 있도록 조언한다.</p> <p>● 활동지</p>



	목표 설정)	<p>T: 활동지에 여러분이 생각한 아이디어를 구체적으로 그려보세요.</p> <p>T: 여러분이 오늘 할 수 있는 나의 실천 가능 목표를 정해서 적어 주세요.</p> <p>T: 여러분이 정한 주제를 완성하기 위해서 어떤 식으로 그럴지 아이디어 스케치를 통해 계획해 주세요.</p>	<p>※ 학습자의 성취를 자극할 수 있도록 실천 가능한 학습 수준을 피드백한다.</p>
	학습 실행 활동 3 (옷 만들기) 반성 및 평가 활동 4 (만들기 후 발표)	<p>▶ [활동 3] 재료 탐색 후 옷 디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동지에 적은 것을 바탕으로 재료 탐색하기 - 미술실에 있는 다양한 재료를 사용하여 옷 디자인하기 - 교사는 학생들에게 재료 사용법 설명하기 - 순회하며 학생들의 작품에 대해 조언하기 - 학생 개인이 정한 학습 목표에 도달할 수 있도록 하기  <p>T: 재료들을 가지고 여러분이 정한 옷을 만들어 보세요.</p> <p>T: 종이를 찢어서 사용해도 좋고, 가위로 모양을 만들어도 좋고, 그림을 그려서 오려도 좋습니다.</p> <p>T: 구겨진 느낌이나 투명한 느낌을 주고 싶다면 종이를 구겨도 좋고, OHP 필름이나 트레싱 종이를 사용해도 좋을 것 같습니다.</p> <p>▶ [활동 4] 발표 후 감상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 만든 옷을 통해 자기 평가하기 - 자신이 만든 옷 발표하기 - 친구들의 옷 감상 후 느낀 점과 새로 알게 된 점 말하기 - 교사는 학습 결과에 대한 긍정적 피드백 하기 <p>T: 자신이 디자인한 옷에 대해 설명해 주세요.</p> <p>T: 친구들이 디자인한 옷도 감상해 봅시다.</p> <p>(1. 아이디어적인 옷, 2. 개인적인 취향인 옷, 3. 평상시 착용하고 싶은 옷, 4. 완성도가 높은 옷)</p> <p>T: 여러분이 도달하고자 하는 나의 실천 가능 목표와 결과가 잘 맞았고, 완성도도 정말 잘 나왔습니다. 아이디어를 재미있게 실현한 것도 훌륭합니다.</p>	<p>● 모델 도안, 각종 재료</p> <p>※ 교사는 학습자의 수준을 고려한 학습 전략을 활용하여 수업 진행</p> <p>※ 순회지도하며 표현상의 어려움은 없는지 점검하고 조언한다.</p> <p>※ 자기 평가 시 잘한 점과 부족한 점을 구분해 본다.</p> <p>※ 다른 학생이 발표 할 때는 공감, 배려를 통해 감상한다.</p> <p>※ 학습 과제에 대한 지속적인 반성 및 실험을 통해 자기 강화를 한다.</p>
정리	정리 및 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 정리 - 나의 실천 가능 목표로 돌아가 도달하였는지 확인 • 차시 예고 - 다음 차시에 대한 내용 전달 • 재료 및 주변 정리 	<p>● ppt</p> <p>※ 학습 목표가 잘 이루어졌는지 확인</p> <p>※ 사용했던 재료와 주변 정리 정돈</p>

3) 5~6차시 교수·학습 과정안

주 제	pop pop! 소리 나는 대로 외쳐보자.		차시	5~6 / 8	
일자	2022년 9월 13일, 15일	대상	5~6학년	장소	미술실
성취 기준	[6미03-02] 미술 작품이 시대적 배경과 관련된다는 것을 이해할 수 있다.				
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 팝아트의 특징을 설명할 수 있다. • 자신만의 팝아트를 그릴 수 있다. • 작품의 결과를 발표할 수 있다. 				
교수학습 자료	교사	수업 ppt, 사진 자료, 팝아트 활동지, 등			
	학생	연필, 지우개, 채색 도구 등			
학습 단계	학습 내용	교수·학습 과정		자료(●) 및 유의점(※)	
도입	학습 주제 제시	<p>▶ 삶과 연관된 통합적 주제 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 작가 '기안84'의 전시회 그림을 제시하며 흥미 유발 - '기안84'가 웹툰을 끝내면서 자신과 오랫동안 같이한 '우기명'이라는 캐릭터를 주제로 팝아트 전시회를 가진 것을 설명 - '기안84'의 전시회 그림을 제시 <p>T: 다들 '기안84'가 누군지 알고 있나요? T: '기안84'가 웹툰을 끝내면서 전시회를 열었어요. 알았나요? T: 3장의 작품을 보고 느낌 점을 간단히 말해봅시다.</p>  <p>S: 울고 있어요./ 똑같은 사람이 여러명이예요! T: 오늘 앞에서 본 것처럼 팝아트를 그려 봅시다.</p>		<p>● ppt (기안84의 팝아트 작품 사진 자료) ※ 학습자 삶과 연관된 통합적 주제를 제시한다.</p> <p>※ 교사는 학생들이 느낀 점을 말할 때 허용적이고 수용적인 분위기를 조성한다.</p>	
	학습 목표 확인	<p>▶ 학습 목표 제시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 팝아트의 특징을 설명할 수 있다. 2. 자신만의 언어 팝아트를 그릴 수 있다. 3. 작품의 결과를 발표할 수 있다. 			
도달점	아이디어 탐색	<p>▶ [활동 1] 팝아트 특징 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 팝아트 작품을 제시하며 팝아트 설명 - 팝아트의 의미와 특징을 설명 - 대중(pop)과 미술(art)이 합쳐진 말, 대중문화 - 명확한 선, 단조롭지만 강렬한 색상, 만화적 느낌, 글자, 대량생산 등  <p>T: 팝아트의 특징과 작품을 비교해보고 느낀 점을 말해봅시다.</p>		<p>※ 학생들이 느낀 점을 말할 때 허용적이며 개방적인 분위기를 조성한다.</p>	
	도달점	<p>▶ 도달점 행동 확인</p>			

	<p>행동 확인</p>	<p>[활동 1] 팝아트 특징 알기 [활동 2] 나의 실천 가능 목표 정하기 및 아이디어 구체화 [활동 3] 나만의 팝아트 그리기 [활동 4] 발표 후 감상</p>	
<p>전 개</p>	<p>활동 2 (개인 학습 목표 설정)</p>	<p>▶ [활동 2] 나의 실천 가능 목표 정하기 및 아이디어 구체화</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개인 실천 가능 학습 목표 설정 <ul style="list-style-type: none"> - 평소에 내가 자주 사용하는 단어를 주제로 하되, 바뀌어도 됨 - 학생은 질문에 답하며 스스로 나의 실천 가능 목표 세우기 - 학생들이 스스로 학습 목표를 설정할 수 있도록 교사는 소통하며 조언하기 • 추상적 주제를 구체적으로 표현하여 의미 담기 <ul style="list-style-type: none"> - 추상적으로 이야기했던 주제를 구체적으로 그려보기 - 교사와 상호작용하며 아이디어 구체화하기 - 소통하며 학생들이 제시한 아이디어를 활동지에 구체화하기 <p>T: 오늘 할 수 있는 나의 실천 가능 목표를 정해서 적어 보세요. T: 여러분이 정한 주제를 완성하기 위해서 어떤 식으로 그럴지 아이디어 스케치를 통해 계획해 주세요.</p>	<p>※ 학습자의 아이디어를 실현 가능하도록 피드백하여 구체화할 수 있도록 조언한다. ※ 학습자의 성취를 자극할 수 있도록 실천 가능한 학습 수준을 피드백한다.</p>
	<p>학습 실행 활동 3 (팝아트 그리기)</p>	<p>▶ [활동 3] 나만의 언어 팝아트 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동지에 적은 것을 바탕으로 작품 활동 - 참고 자료와 다양한 재료를 사용하여 팝아트 그리기 - 순회하며 학생들의 작품에 대해 조언하기 - 학생 개인이 정한 학습 목표에 도달할 수 있도록 하기 <p>✓참고 자료</p>  <p>T: 참고 자료를 활용해 멋진 배경을 만들어 보세요. T: 새로운 배경을 만들어도 좋고 단색이나 그림을 그려 넣어도 좋습니다.</p> <p>▶ [활동 4] 발표 후 감상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 완성된 작품을 통해 자기 평가하기 - 자신이 그린 팝아트 발표하기 - 친구들의 작품 감상 후 느낀 점과 새로 알게 된 점 말하기 - 교사는 학습 결과에 대한 긍정적 피드백 하기 <p>T: 자신이 그린 언어 팝아트에 대해 설명해 주세요. T: 친구들의 작품도 감상해 봅시다. T: 여러분이 도달하고자 하는 나의 실천 가능 목표와 결과가 잘 맞았고, 완성도도 정말 잘 나왔습니다. 아이디어를 재미있게 실현한 것도 훌륭합니다.</p>	<p>※ 교사는 학습자의 수준에 따른 학습 전략을 활용하여 수업 진행 ※ 순회지도하며 표현상의 어려움은 없는지 점검하고 조언한다.</p> <p>※ 자기 평가 시 잘한 점과 부족한 점을 구분해 본다.</p> <p>※ 다른 학생이 발표할 때는 공감, 배려하는 태도로 감상한다.</p> <p>※ 학습 과제에 대한 지속적인 반성 및 실험을 통해 자기 강화를 한다.</p>
<p>정 리</p>	<p>정리 및 차시 예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 정리 <ul style="list-style-type: none"> - 나의 실천 가능 목표로 돌아가 도달하였는지 확인 • 차시 예고 <ul style="list-style-type: none"> - 다음 차시에 대한 내용 전달 • 재료 및 주변 정리 	<ul style="list-style-type: none"> ● ppt ※ 학습 목표가 잘 이루어졌는지 확인 ※ 사용했던 재료와 주변 정리정돈

4) 7~8차시 교수·학습 과정안

주 제		너도 나도 붙여보자!		차시	7~8 / 8	
일자		2022년 9월 20일, 22일	대상	5~6학년	장소	미술실
성취 기준		[6미02-04] 조형 원리(비례, 율동, 강조, 반복, 통일, 균형, 대비, 대칭, 점중·점이, 조화, 변화, 동세 등)의 특징을 탐색하고, 표현 의도에 적합하게 활용할 수 있다 [6미02-05] 다양한 표현 방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다. [6미02-06] 작품 제작의 전체 과정에서 느낀 점, 알게 된 점 등을 서로 이야기할 수 있다.				
학습 목표		<ul style="list-style-type: none"> • 콜라주의 특징을 설명할 수 있다. • 표현 방법을 탐색하여 콜라주를 협력하여 제작할 수 있다. • 작품의 결과를 발표할 수 있다. 				
교수학습 자료		교사	수업 ppt, 동영상 자료, 콜라주 사진 자료, 콜라주 활동지, 잡지, 신문지, 풀, 가위 등			
		학생	연필, 지우개, 채색 도구 등			
학습 단계	학습 내용	교수·학습 과정			자료(●) 및 유의점(※)	
도 입	학습 주제 제시	▶ 삶과 연관된 통합적 주제 제시 - 신한 은행이 만든 콜라주 광고를 제시하며 흥미 유발 - 오징어 게임에 출연한 배우 정호연이 신한 은행의 CF를 찍었는데 그 광고가 콜라주의 형식이라는 것을 설명 			● ppt (신한 은행의 광고 동영상 자료) ※ 학습자 삶과 연관된 통합적 주제를 제시한다.	
	학습 목표 확인	- 신한 은행의 콜라주 광고 동영상을 제시 T: 이런 식의 스티커처럼 붙여진 그림을 본 적 있나요? T: 어디서 보았나요? ▶ 학습 목표 제시 1. 콜라주의 특징을 설명할 수 있다. 2. 표현 방법을 탐색하여 콜라주를 제작할 수 있다. 3. 작품의 결과를 발표할 수 있다.				
	아이디어 탐색 활동 1 (콜라주 특징 알기)	▶ [활동 1] 콜라주 특징 알기 - 콜라주 작품을 제시하며 특징 설명 - 신문지나 벽지, 잡지, 악보 등 인쇄물을 풀로 붙이는 것 - 천, 쇠붙이, 나무 조각, 모래, 나뭇잎 등 다양한 재료를 사용 - 명확한 선, 단조롭지만 강렬한 색상, 만화적 느낌, 글자, 대량생산 등 			※ 학생들이 느낀 점을 말할 때 허용적이며 개방적인 분위기를 조성한다.	
		- 두 작품을 제시하며 시대에 맞게 작품 설명 T: 전통과 현대의 콜라주를 비교해보고 느낀 점을 말해봅시다. T: 두 작품을 비교하니 어떤가요? S: 전통은 아저씨 얼굴이 이상해요!/몸에 상처가 있어요!/싫어하는 것 같아요!/현대는 방탄이에요./좋아하는 것을				

		<p>모아 놓은 것 같아요! T: 오늘 앞에서 본 것처럼 콜라주를 만들어 봅시다. ▶ 도달점 행동 확인</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[활동 1] 콜라주 특징 알기 [활동 2] 모듈별 실천 가능 목표 정하기 및 아이디어 구체화 [활동 3] 모듈별 콜라주 만들기 [활동 4] 발표 후 감상</p> </div> <p>✓생각 높이기</p>  <p>T: 참고 자료를 활용해 멋진 콜라주를 만들어 보세요. T: 새로운 주제를 정해도 좋습니다.</p>	
전 개	<p>아이디어 스케치</p> <p>활동 2 (조별 학습 목표 설정)</p>	<p>▶ [활동 2] 모듈별 실천 가능 목표 정하기 및 아이디어 구체화</p> <ul style="list-style-type: none"> • 실천 가능 학습 목표 설정 - 비판, 좋아하는 것, 나의 꿈 등을 주제로 하되, 바뀌도 됨 - 질문에 답하며 스스로 모듈의 실천 가능 목표 세우기 - 학생들이 스스로 학습 목표를 설정할 수 있도록 교사는 소통하며 조언하기 • 추상적 주제를 구체적으로 표현하여 의미 담기 - 모듈 별로 소통하며 아이디어 구체화하기 - 어떠한 방법으로 사진을 배치할 것인지 미리 스케치해보기 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 모듈 별 성취를 자극할 수 있도록 실천 가능한 학습 수준을 피드백한다. ※ 구성원 간의 아이디어를 제안할 때 서로의 의견을 배려할 수 있도록 한다.
	<p>학습 실행</p> <p>활동 3 (콜라주 제작)</p> <p>활동 4 (만들기 후 발표)</p>	<p>▶ [활동 3] 모듈별 콜라주 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동지에 적은 것을 바탕으로 작품 활동 - 다양한 재료를 탐구하여 콜라주 제작하기 - 주제가 되는 큰 것과 소재 구분하여 붙이기 - 배경을 먼저 꾸미고 그 위로 붙이기 - 팀원끼리 아이디어를 주고받으며 협력하기 - 친구가 의견을 말할 시 존중하기 - 순회하며 학생들의 작품에 대해 조언하기 - 모듈별 실천 가능 목표에 도달할 수 있도록 하기 <p>▶ [활동 4] 발표 후 감상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 완성된 작품을 통해 자기 평가하기 - 콜라주 발표하기 - 친구들의 작품 감상 후 느낀 점과 새로 알게 된 점 말하기 - 교사는 학습 결과에 대한 긍정적 피드백 하기 <p>T: 모듈별로 콜라주에 대해 설명해 주세요. T: 다른 모듈의 작품도 감상해 봅시다. T: 여러분이 도달하고자 하는 모듈 별 실천 가능 목표와 결과가 잘 나왔습니다. 아이디어를 재미있게 실현시킨 것도 훌륭합니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ※ 교사는 학습자의 수준을 고려한 학습 전략을 활용하여 수업 진행 ※ 순회지도하며 표현상의 어려움은 없는지 점검하고 조언한다. ※ 자기 평가 시 잘한 점과 부족한 점을 구분해 본다. ※ 다른 학생이 발표할 때는 공감, 배려하는 태도로 감상한다. ※ 학습 과제에 대한 지속적인 반성 및 실험을 통해 자기 강화를 한다.
정 리	<p>정리 및 차시 예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 정리 - 모듈별 실천 가능 목표로 돌아가 도달하였는지 확인 • 차시 예고 - 다음 차시에 대한 내용 전달 • 재료 및 주변 정리 	<ul style="list-style-type: none"> ● ppt ※ 학습 목표가 잘 이루어졌는지 확인 ※ 사용했던 재료와 자리 주변 정리

IV. 프로그램 적용 및 결과 분석

1. 프로그램의 적용

본 연구는 자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위해 개발한 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 초등학교 5~6학년 학생을 대상으로 방과후학교 프로그램 시간에 적용하였다. 프로그램을 적용하기 전과 후에 미술 과목에 대한 흥미도, 자기 주도적 학습에 대한 요구 등 자기 주도적 미술 학습 능력과 관련된 내용의 설문 실시하였다. 매 차시 수업이 끝난 후 2~3명씩 돌아가며 면담을 진행하고, 수업 진행 과정에서 작성한 활동지와 작품, 학생들의 태도 변화를 관찰하여 교사의 수업 관찰 일지에 기록하였다.

프로그램은 <표 8>의 자기주도 학습 모형과 전략에 따른 총 8차시의 교수·학습 과정안을 구안하여 2차시 단위로 수업을 진행하였다. 주제는 2015 개정 교육과정의 체험, 표현, 감상, 표현 영역에서 학습자의 요구와 학습 경험 등을 고려하여 삶과 관련성을 가질 수 있는 주제를 선정하였다. 아이디어를 탐색하고 구체화하여 학습을 실행하고 평가하는 일련의 학습 과정이 학습자들에게 부담이 될 수 있기 때문에 학습자의 발달 수준을 고려하여 수업의 과정을 주도적 설계할 수 있도록 학습 활동지를 구안하여 활용하였다.

1~2차시는 감각을 통해 자신과 주변 세계와의 관계를 이해하는 체험 영역의 가족 케리커처 그리기 수업을 실행하였다. 학생들이 처음으로 자기 주도 학습을 접하게 되므로 수용적인 학습 분위기를 조성하고 스스로 학습 계획을 수립하는데 초점을 두었다. 3~4차시는 표현 영역으로 의상 디자인을 주제로 하여 표현 방법과 디자인의 원리를 이해하고 창의적으로 제작하도록 하였다. 학생들은 학습 활동지를 활용하여 자연, 계절, 재활용 등 다양하게 자신의 주제를 설정하고 아이디어를 스케치하도록 하였다. 이때 교사는 허용적인 분위기를 조성하고 긍정적인 피드백으로 학습 동기를 부여하였다. 5~6차시는 감상 영역으로 학습자의 삶

과 관련성을 가질 수 있는 팝아트를 주제로 선정하였다. 자기 주도적 미술 학습 능력 중 자율성과 자기 계발 능력에 중점을 두었다. 7~8차시는 표현 영역의 콜라주로 협력 학습으로 진행하였다. 구체적인 주제 선정, 실행 가능한 학습 목표 설정 및 아이디어 스케치의 과정을 통해 공감·존중·배려 및 협력하는 태도에 중점을 두어 수업을 진행하였다. 차시별 수업 및 주요 활동 내용은 <표 10>과 같다.

<표 10> 차시별 수업 및 주요 활동 내용

차시	영역	주제	주요 활동 내용
1~2	체험	캐리커처	<ul style="list-style-type: none"> ○ 캐리커처의 특징 알기 ○ 나와 가족의 특징 관찰 후 아이디어 구체화 ○ 재료 탐색 후 캐리커처 그리기 ○ 발표 후 감상
3~4	표현	의상 디자인	<ul style="list-style-type: none"> ○ 나의 실친 가능 목표 정하기 ○ 아이디어 구체화하기 ○ 재료 탐색 후 옷 디자인 ○ 발표 후 감상
5~6	감상	팝아트	<ul style="list-style-type: none"> ○ 팝아트 특징 알리 ○ 나의 실친 가능 목표 정하기 및 아이디어 구체화 ○ 나만의 언어 팝아트 그리기 ○ 발표 후 감상
7~8	표현	콜라주	<ul style="list-style-type: none"> ○ 콜라주 특징 알리 ○ 모듈별 실친 가능 목표 정하기 및 아이디어 구체화 ○ 모듈별 콜라주 만들기 ○ 발표 후 감상

2. 결과 분석

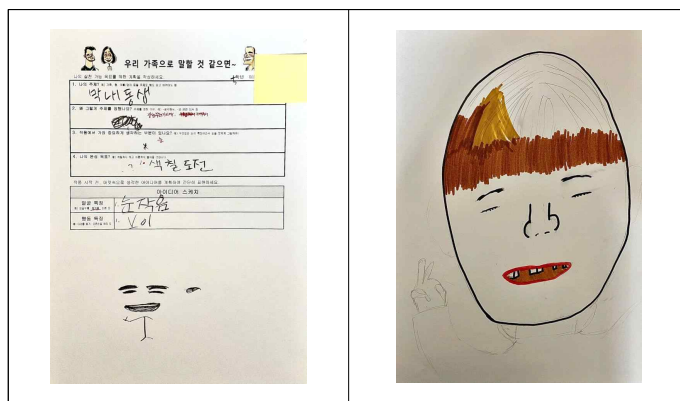
본 연구의 결과 분석은 프로그램 적용 후 수집한 학생들의 사전 사후 설문지, 학생 면담 결과, 학습 결과물, 교사의 수업 관찰 일지를 중심으로 분석하였다. <표 5>에 제시된 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소인 자율성, 자기 계발, 자기 성찰, 공감·존중·배려, 협력의 다섯 가지 영역을 중심으로 분석하여

서술하였다.

1) 자율성

학습자의 자율성은 <표 5>와 같이 학습자가 주도적으로 의미를 형성하고 학습 활동에 능동적으로 참여하는 능력으로 자기 주도적 학습의 핵심을 이루는 요소라고 할 수 있다. 자율성은 학습 주제 선정, 아이디어 탐색, 아이디어 구체화 및 학습 실행 등 학습 활동 전 과정을 통해 필요로 하는 핵심적인 영역이라고 할 수 있다.

자기 주도적 미술 학습 능력에서 학습자의 자율성은 A 학생의 학습 태도 변화를 통해 알 수 있었다. 사전 설문 조사에서 “미술에 흥미와 관심이 있습니까?”의 질문에는 긍정적으로 답변했으나 “미술 수업 시간에 주도적으로 학습 활동에 참여하십니까?”의 질문에서는 부정적으로 답변했다. A 학생은 미술에 대한 관심이 있느냐는 질문에서 “그렇다”라고 답한 이유를 “그리고 싶은 것을 그릴 때는 재미 있어서 그렇다.”라고 설명했으며, 주도적으로 학습하느냐에 “그렇지 않다”라고 답한 이유는 “그냥 하라고 해서.”라고 설명했다. A 학생의 평소 미술 수업을 관찰했을 때, 주제에 대한 이해와 대상을 관찰하는 태도는 매우 좋았으나 수업에서의 참여도는 저조하였으며, 활동 결과물 또한 대충 완성하거나 중간에 포기하는 경우가 많았다. <그림 4>는 A 학생의 프로그램 초반의 활동 결과물이다.



<그림 4> A 학생의 1~2차시 활동 결과물

1~2차시 수업 관찰 결과, A 학생은 수업 전반에서 수동적인 참여 자세를 보였다. 자신만의 주제를 정할 때는 자신만의 주제를 설정해야 하는 이유를 이해하지 못했고 수업에 대한 참여 의지도 부족했다. 다음은 A 학생의 1~2차시 수업 후 면담 결과이다.

교사: 주제나 계획도 스스로 세워서 적극적으로 수업에 참여하였나요?

A 학생: 선생님이 주제를 말해주니까 그냥 그렸고, 딱히 뭐 그럴지 생각 따로 안 했어요. (중략) 학습 목표를 정하는 거랑 아이디어 스케치를 하는 것도 왜 해야 하는지 모르겠어요.

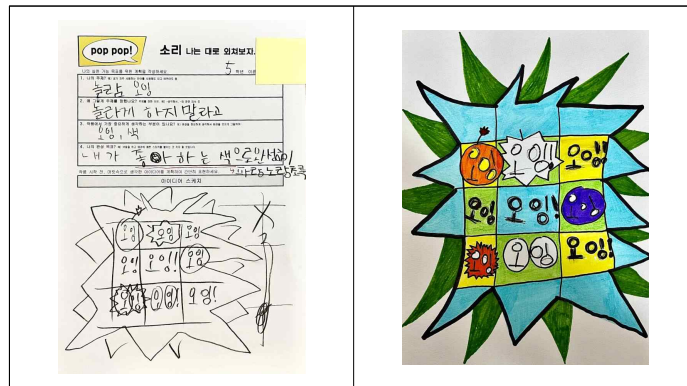
3~4차시 A 학생은 자신이 좋아하는 만화 캐릭터의 의상을 활용하여 작품을 만들었다. 다음은 A 학생의 3~4차시 수업 중 작품 발표 내용이다.

교사: 작품에 대해 설명해 주세요.

A 학생: 이건 원피스에 나오는 루피라는 캐릭터를 사용해서 만들었어요. 루피가 나중에 해적왕이 되면 어떻게 입을지 생각해서 만든 거예요. 왜냐하면 아직 해적왕 된 거 안 나왔거든요. (중략) 밀짚모자는 꼭 있어야 하고 빨간색이 루피의 그 색이거든요, 근데 해적왕이면 왕이니까 우리나라 왕 옷 빨간색이랑 합쳐서 만들었어요. 근데 왕이 사냥할 때 입는 걸로 만들었어요.

A 학생은 수동적으로 수업에 임하는 편이었으나 자신이 좋아하는 만화 캐릭터를 수업에 활용할 수 있다는 사실에 학습 동기 부여가 되었다. 점차 수업에 흥미를 느끼면서 아이디어가 확장되고 자발적인 수업 태도를 보였다.

5~6차시 수업에서는 스스로 생각을 정리하고 어떤 것을 주제로 하여 그릴지에 대해 계획하고 적극적으로 수업에 참여하는 모습을 보였다. 다음 <그림 5>는 5~6차시 수업 활동 결과물이다.



<그림 5> A 학생의 5~6차시 활동 결과물

다음은 5~6차시 수업 후 A 학생과의 면담 내용이다.

- 교사: 팝아트의 주제를 평소 자신이 자주 사용하는 언어를 선택해서 그리는 거였는데 스스로 주제를 선정하여 적극적으로 수업에 참여하였나요?
 A 학생: 재미있는 걸로 예를 들어 주니까 뭔가 아이디어가 팡팡 떠올라서 막, 뭘로 주제를 정해서 그럴지 생각나서 뭔가 빨리 그림 그리고 싶어진 거 같아요.

5~6차시 수업에서 A 학생은 주제와 자신의 삶을 연관시켜 자신만의 주제를 정하는 모습을 보였다. 작품을 어떻게 그려나갈 것인지에 대해서도 자신의 아이디어를 자신 있게 펼치는 것을 관찰할 수 있었으며, 더 나아가 작품의 제목까지 짓는 모습을 보여주었다. 1~2차시 활동 시에는 수업에 소극적인 태도를 보여 결과물의 완성도가 낮았으나 3~4차시에서부터 수업에 관심과 흥미를 보였다. 5~6차시에서는 적극적으로 수업에 참여하여 내가 좋아하는 색으로 완성할 것이라는 실천 가능한 학습 목표를 정했으며 작품도 색칠까지 하여 완성한 것을 볼 수 있었다. 작품 발표 시에도 자신의 의견을 분명하게 발표하는 모습을 보였으며 그 내용은 다음 <표 11>과 같다.

<표 11> 5~6차시 프로그램 A 학생의 발표 내용

	<p>교사: 자신의 작품에 대해 설명해 주세요.</p> <p>A 학생: 일단 제목은 “놀라게 하지마!!”입니다. 왜냐면 제가 놀랐을 때 오잉? 이라는 말을 자주 하거든요. 색은 전부 좋아하는 색이구요.</p> <p>(중략)</p> <p>교사: 느낀 점을 말해 주세요.</p> <p>A 학생: 팝아트를 그림 말고 글로 하니깐 더 쉬웠고, 자주 쓰는 말이라서 될 쓸까? 생각하는 게 재밌었어요. 다른 친구들은 무슨 말을 자주 하는지 알았고 뭔가 나를 알려주는 기분이었어요. (중략)</p>
--	---

A 학생은 사후 설문 조사에서 “미술 수업 시간에 주도적으로 학습 활동에 참여하였습니까?”의 질문에 긍정적으로 답변했으며, 다음은 사후 설문 조사 결과 면담 내용이다.

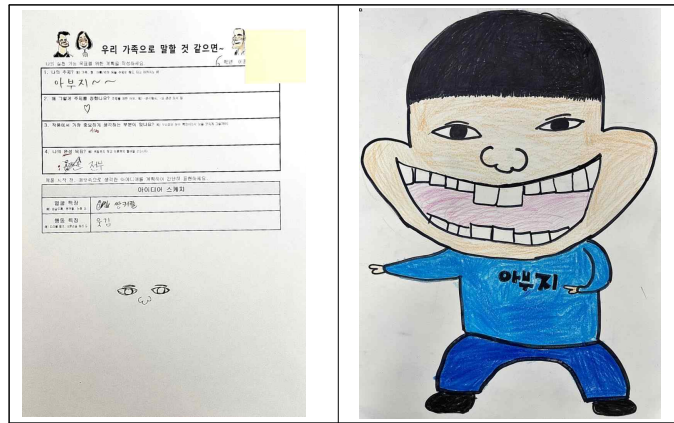
교사: 미술 수업 시간에 주제와 계획을 세워 주도적으로 참여한 것 중 어떤 점이 좋았나요?

A 학생: 처음에는 선생님이 주제 가져오니까 그냥 그렸는데, 나중에는 제가 하고 싶은 게 점점 생긴 것 같아요. 그러다 보니까 그리고 싶은 게 생각나고 빨리 그리고 싶고...(중략) 나중에는 뭔가 더 할 수 있을 것 같은 느낌도 들고요.

A 학생의 적극적인 수업 태도 변화는 자기주도 학습 모형에 따른 수업 진행 과정에서 학습자가 좋아하는 활동과 삶이 연계된 주제를 선정하여 수업의 필요성을 강조한 결과로 볼 수 있다.

B 학생은 모든 교과에도 열심히 참여하고 습득이 빠른 학생이었다. 다른 교과에 비해 그림 실력이 좋아 미술 교과에 흥미는 가졌으나 주제를 스스로 생각해 내기 보다는 있는 주제를 그대로 그리는 학생이었다. 사전 설문 조사에서도 미술 수업 시간에 주도적으로 학습 활동에 참여하는가에 대해 미술에 관심은 있지만 스스로 학습을 계획하거나 나만의 주제를 다시 정하고 그려나가지 않는다고 답했다. 평소 미술 수업을 관찰했을 때, 자신의 주제를 세워 수업에 적극적인 참여 보다는 빠르게 미술 활동을 마치고 싶어 했으며, 작품 발표 시간에는 자신의 작

품에 대한 설명이 부족한 편이었다. 다음 <그림 6>은 프로그램 적용 초반 B 학생의 활동 결과물이다.



<그림 6> B 학생의 1~2차시 활동 결과물

다음은 1~2차시 수업 후 B 학생과의 면담 내용이다.

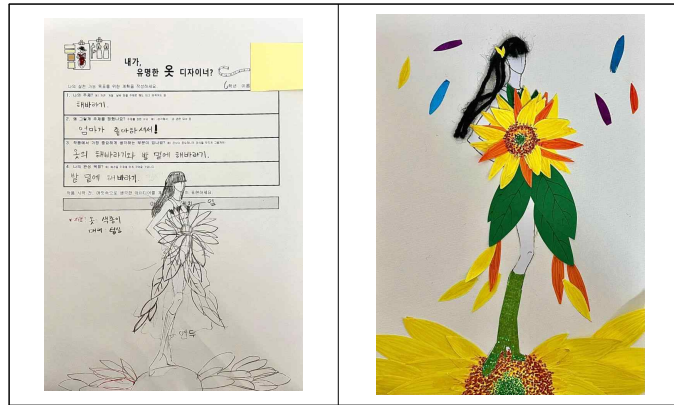
교사: 평소 미술에는 흥미가 있나요?

B 학생: 네

교사: 주제나 계획도 스스로 세워서 적극적으로 수업에 참여하였나요?

B 학생: 그리는 건 좋아하는데 빨리 헤치우는 편이에요...그냥 그리라는 걸 그렸어요.

B 학생은 작품 활동 시 그림 그리는 것을 좋아하기는 하나 주제를 설정하고 아이디어를 창조하기 위한 동기 부여가 부족한 것으로 보였다. 프로그램 진행 과정을 통해 B 학생은 자신의 삶과 관련된 주제를 탐색하고 아이디어를 구체화하면서 학습 동기가 부여되고, 일련의 과정이 자신의 결과물에 더 좋은 영향을 준다는 것을 알게 되면서 수업에 자율적으로 참여하게 되었다. B 학생은 평소 미술 교과에 흥미를 가지고 있었고 이해력이 높은 편이어서 자기 주도적인 학습 능력의 변화가 다른 학생들에 비해 빠르게 나타났다. 다음 <그림 7>은 B 학생의 3~4차시 활동 결과물이다.



<그림 7> B 학생의 3~4차시 활동 결과물

다음 <표 12>는 B 학생의 3~4차시 작품 발표 내용이다.

<표 12> 3~4차시 프로그램 B 학생의 발표 내용

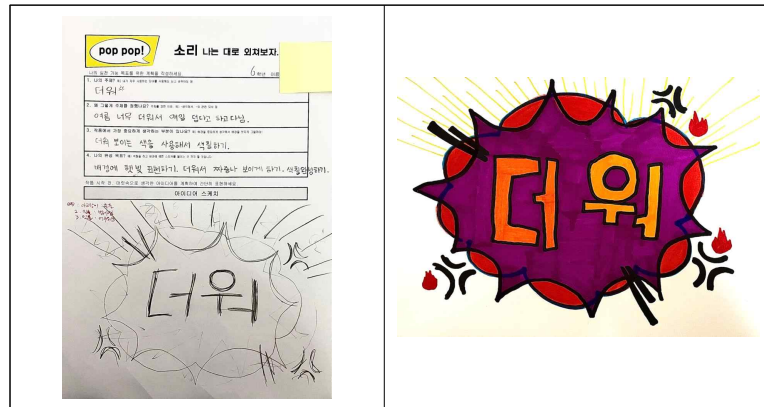
	<p>교사: 자신의 작품에 대해 설명해 주세요.</p> <p>B 학생: 엄지00공주(이름). 엄마가 해바라기를 좋아해서 이것을 이용해서 드레스를 만들어왔고, 엄마가 항상 웃었으면 좋겠어서 웃는 얼굴 (중략) 진짜 꽃은 구하기 어려우니까~ 색종이랑 직접 그려서 만들었어요.</p> <p>교사: 느낀 점을 말해 주세요.</p> <p>B 학생: 처음에는 옷이니까 진짜 옷으로만 해야 되는 줄 알았는데 선생님이 보여준 사진에는 진짜 이상하고 특이한 걸로 만든 옷들이 많은 거예요~ (중략) 장미로 할까 해바라기로 할까 고민했거든요, 근데 해바라기가 더 화려할 것 같아서 해바라기로 했는데 하길 잘 한듯 해요!(중략) 다른 애들도 진짜 특이한 옷 만들었는데 다 이뻐요.</p>
<p>B 학생의 작품</p>	

프로그램 3~4차시 활동은 다른 수업에 비해 더욱 학습자의 의미 창조와 스스로의 동기 부여 그리고 학습자의 성취를 자극할 만한 환경 조성이 필요했다. B 학생은 학습 성취를 자극할 수 있는 환경을 통해 다양한 디자인의 옷을 관찰하고 탐색하며 자신만의 주제를 정하면서 스스로 동기를 부여하여 수업에 적극적으로 참여하였다. 다음은 3~4차시 수업 후 B 학생과의 면담 내용이다.

교사: 미술 수업 시간에 주제와 계획을 세워 주도적으로 참여하면서 어떤 점이 좋았나요?

B 학생: 제가 생각한 거랑 다른 더 신기한 것을 보고 주제를 정하니까 더 아이디어가 잘 나오는 것 같아요. (중략) 계획을 세우니까 그림도 전보다 진짜 훨씬 더 예쁘게 나온 거 같아서 기분도 좋고 (중략)

B 학생은 의미 창조를 위한 동기 부여가 학업 성취를 자극한 것을 볼 수 있었다. 또한 작품 발표에서도 작품에 대해 구체적으로 전달하고 작품 활동을 하면서 느낀 점도 잘 표현했다. 다음 <그림 8>은 B 학생의 5~6차시 활동 결과이다.



<그림 8> B 학생의 5~6차시 활동 결과물

프로그램 후반 B 학생은 스스로 학습 주제 선정을 하여 수업에 적극적으로 참여하였고, 작품 발표에서도 계획부터 결과까지 자신의 생각을 분명하게 전달하였다. 초반 수업에서는 주제를 세워 수업에 적극적인 참여를 하는 모습을 보지 못했고 작품 발표에서도 단답형으로 대답했으나, 3차시 프로그램 진행 중, 학습자가 흥미를 가질 수 있는 수업 구성과 자율적으로 주제를 선정하여 학습 계획을 세울 수 있도록 환경이 조성되면서 B 학생은 수업에 주도적으로 참여하였다. B 학생은 사후 설문 조사에서 “미술 수업 시간에 주도적으로 학습 활동에 참여하였습니까?”에 대해 긍정적으로 답했으며, 다음은 사후 설문 조사 후 B 학생과의 면담 내용이다.

교사: 미술 수업 시간에 주제와 계획을 스스로 세워 주도적으로 학습 활동에 참여한 것 같나요?

B 학생: 네, 주제도 그렇고 계획도 그렇고 전부 제가 했죠!

교사: 어떤 점이 나아진 것 같아요?

B 학생: 주제를 제가 정한다는 게 처음에는 뭔가 싶었는데 이제는 제가 주제를 정해서 하는 것이 더 좋은 것 같아요. 선생님이 주제 가져오면 어떤 걸로 그럴까 생각을 먼저 하게 되고 어떻게 그럴까 계획을 머릿속에 다 세워서 바로 활동지에 적으니까 확실히 빨리빨리 그려지고 내가 헛갈리지 않아서 좋은 것 같아요.

B 학생의 수업 태도 변화는 학습자의 성취를 자극할 수 있는 환경을 조성하고 학습자의 의미 창조를 위한 동기 부여를 통해 자율성의 태도가 향상되는 것을 알 수 있었다.

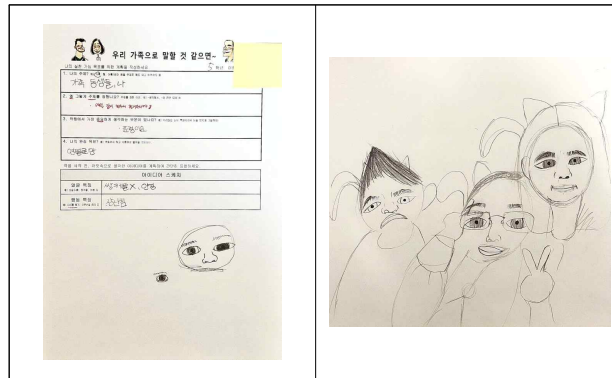
2) 자기 계발

자기 계발은 <표 5>에 근거하여 자신의 흥미와 재능, 잠재력을 발견하고 작품을 창조하고 미적 가치를 창출하고자 하는 능력을 분석하기 위하여 학습 주제 선정, 아이디어 탐색 및 구체화, 학습 실행과정과 학습 결과물을 중심으로 분석하였다.

<표 8>과 같이 자기 주도적 학습 모형을 활용한 수업에서는 학습자의 삶과 관련되고 주변에서 일어날 수 있으며 평소 재미를 느끼는 부분에서 주제를 선정하였으며, 학습자 스스로 세부 주제를 자유롭게 선정하여 학습 계획을 수립함으로써 학습자의 흥미, 재능, 잠재력을 발전시켜 작품으로 창출하는 능력을 기를 수 있도록 하였다.

C 학생은 평소 계획적으로 생활하는 특성을 나타내는 학생이다. 사전 설문 조사에서 미술에 매우 흥미와 관심이 있다고 답했으며, 그림을 그리면서 새로 알아가고 잘 그려진 결과물을 보면 뿌듯하다고 말했다. 그러나 미술을 좋아하는 것에 비해, 미술 수업 시간을 통해 자신의 흥미와 재능, 잠재력이 향상되었다고 생각해 본 경험은 없다고 답했다. C 학생은 다른 학생들보다 학습 계획 세우기에 대해 긍정적이었으나, 단답형 또는 간단한 서술형으로 작성했으며 정확한 아이디어 스케치 방법을 알지 못했다. C 학생은 자기 평가에 대한 발표에서도 잘 참여하

지 못하는 모습을 보였다. 다음 <그림 9>는 C 학생의 1~2차시의 학습 계획서이다.



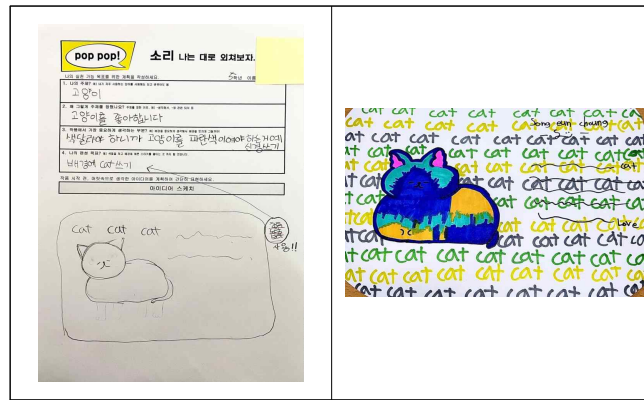
<그림 9> C 학생의 1~2차시 학습 계획

다음 <표 13>은 C 학생의 1~2차시 발표 내용이다.

<표 13> C 학생의 1~2차시 발표 내용

학생 C	<p>교사: 이번 수업을 통한 느낌과 새로 알게 된 점을 말해주세요.</p> <p>학생 C: 어...재밌었어요.</p> <p>교사: 평소 좋아하는 주제를 선정하고 학습 계획을 세우는 것은 흥미나 재능을 발견하고 향상시키는 데 그리고 작품 활동에 도움이 되었나요?</p> <p>학생 C: ...음...그런 것 같기도 하고 모르겠어요.</p>
------	---

C 학생은 1~2차시에서 학습 계획을 작성해야 하는 것에 대해 당황하였으며 작성 방법을 몰라서 소극적 태도를 보였다. 학습 계획에서 다른 학생들보다 자신만의 생각은 가지고 있었으나 이것을 시각적으로 구체화하는 것은 어려워했다. 수업 진행 과정에서 지속적으로 학습 계획을 수립하면서 자신만의 학습 목표와 아이디어 스케치를 해 나가기 시작했다. 다음 <그림 10>은 C 학생의 5~6차시의 학습 계획서이다.



<그림 10> C 학생의 5~6차시 학습 계획

다음 <표 14>는 C 학생의 5~6차시 발표 내용이다.

<표 14> C 학생의 5~6차시 발표 내용

학생 C	<p>교사: 이번 수업을 통해 느낀 점과 새로 알게 된 점을 말해주세요.</p> <p>학생 C: 어떤 부분에 신경 써서 그릴지랑 어떻게 완성할지를 머리로만 했으면 도중에 바꾸거나 떠오르는 대로 그렸을 텐데 한번 정리하고 그리니까 원하는 대로 완성됐어요. (중략) 하다 보니까 여러 가지 생각이 나서 시간 내에 더 많은 그림을 그릴 수 있게 돼서 신났어요!</p>
------	--

C 학생은 자기 주도적 학습 계획에는 크게 흥미가 없었으나, 평소 계획적으로 생활하는 것을 좋아하는 학생으로 추상적 계획성이 뛰어나 계획을 세우는 것에 쉽게 적응할 수 있었다. 프로그램을 진행할수록 C 학생의 추상적 계획성이 아이디어 스케치에서 긍정적 효과를 보였으며, 학습 계획을 세울 수 있는 계기가 되었다. 다음은 프로그램 후반 C 학생과의 면담 내용이다.

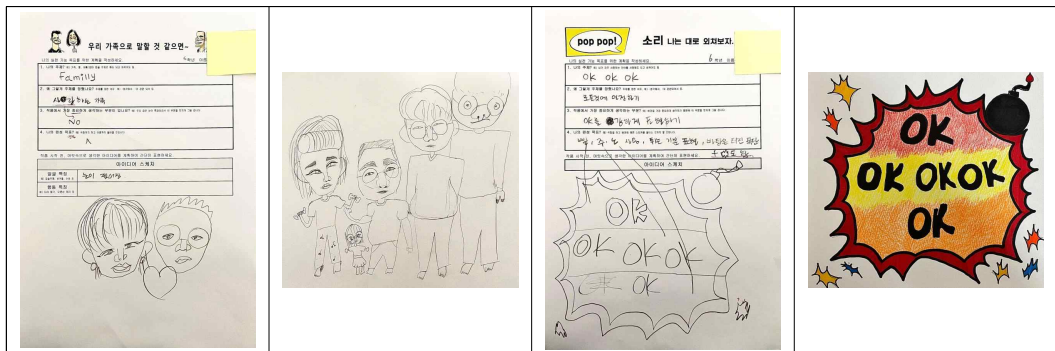
교사: 평소 좋아하는 주제를 선정하고 학습 계획을 세우는 것이 흥미나 재능을 발견하고 키우는 데 그리고 작품 활동에 도움이 되었나요?

C 학생: 제가 원래 계획대로 사는 J거든요, 알죠? mbti. 근데 그걸 저는 머리로만 좀 하는데 ... 이걸 직접 제가 주제를 정하고 그려보고 계획을 세우니까 한눈에 보이는 게 뭔가 속 시원한 느낌? (중략)

자기 주도적 미술 학습 능력 향상을 위한 프로그램을 적용한 결과, C 학생이

가지고 있는 재능과 잠재력을 통해 자기 계발 능력이 향상되는 것을 알 수 있었다.

D 학생은 영어 교과를 좋아하며 미술 교과에도 흥미가 있고 상상력이 풍부한 학생이다. D 학생의 경우 사전 설문 조사에서 “미술 수업 시간을 통해 자신의 흥미와 재능, 잠재력이 향상된다고 생각하십니까?”에 대한 질문에 “그렇지 않다”라고 부정적으로 답했다. 미술 교과에 대한 흥미는 있으나 수업을 통해 자신의 미술 잠재력이나 재능이 향상된다는 생각을 가지고 있지 않다고 볼 수 있었다. 다음 <그림 11>은 D 학생의 학습 계획서이다.



<그림 11> D 학생의 학습 계획서

다음 <표 15>는 D 학생과의 1~2차시, 5~6차시 수업 후 면담 내용이다.

<표 15> D 학생과의 면담 내용

1~2차시	<p>교사: 평소 좋아하는 주제를 선정하고 학습 계획을 세우는 것이 흥미나 재능을 발견하고 키우는 데 그리고 작품 활동에 도움이 되었나요?</p> <p>D 학생: 영어를 좋아하기는 하는데 주제랑 어떻게 연결해야 할지도 모르겠고 ... 생각은 나는데 딱히 뭘 어떻게 표현해야 하는지 모르겠어요.(중략)</p>
5~6차시	<p>교사: 평소 좋아하는 주제를 선정하고 학습 계획을 세우는 것이 흥미나 재능을 발견하고 키우는 데 그리고 작품 활동에 도움이 되었나요?</p> <p>D 학생: 주제를 내가 자주 쓰는 말로 선택하라고래 저는 OK를 자주 쓰거든요. 그래서 그것을 썼는데 생각보다 주제에 사용하는 게 쉬웠어요. (중략) 그리고 저 말할 때 막 탁탁 튀는 느낌으로 강하게 말하니까 그런 느낌 주는 것도 뭔가 한 번에 생각나고 뭔가 슈슈슈 됐어요.(웃음)</p>

D 학생은 자신이 가지고 있는 영어의 재능과 잠재된 창의력을 바탕으로 자기 주도적으로 학습 계획을 세우고 실천하는 모습을 확인할 수 있었다. D 학생은 학습 계획 단계에서 영어와 상상력을 활용해 자기 생각을 잘 표현했다. 프로그램을 진행할수록 D 학생의 잠재된 창의력은 자기 주도적 학습 계획 활동에 긍정적으로 작용했다. 학습 계획에 자신이 좋아하는 영어와 상상력이 잘 어우러져 잠재력을 발전시키는 계기가 되었다. 자기 주도적으로 학습 계획을 세우는 것은 학생의 계획성뿐만 아니라 학생이 가지고 있는 잠재력을 발견하고 발전시키는 계기가 될 수 있다는 것을 확인할 수 있었다.

3) 자기 성찰

자기 성찰은 학습하는 과정을 스스로 점검하고 자기 강화를 끌어내는 태도로 자기 주도적 학습에서 자율성과 함께 중요한 요소라고 할 수 있다. 자기 성찰은 학습 주제 선정에서부터 실천 가능한 학습 목표 설정, 학습 전략의 활용, 학습 자료의 탐색과 활용 및 반성과 평가 과정을 중심으로 분석하였다.

사전 설문 조사에서 미술 활동을 하는 동안 스스로 과정을 점검하느냐는 질문에 “그렇지 않다”가 42.11%, “매우 그렇지 않다”가 26.32%로 68.42%의 학생들이 부정적으로 답했다. 프로그램이 끝나고 사후 설문 조사에서는 미술 활동을 하는 동안 스스로 과정을 점검하였느냐는 질문에 “매우 그렇다” 47.3%, “그렇다” 36.84%로 대부분의 학생들이 긍정적인 답변을 하였다. 이러한 응답의 변화는 그동안 미술 활동을 하면서 스스로 과정을 점검하는 활동을 경험하지 못했으나 본 프로그램의 적용으로 스스로 학습한 과정을 돌아보면서 계획부터 실행까지 문제 제기식의 점검과 반성이 반영된 것으로 분석할 수 있다.

8차시의 수업을 진행하면서 학생들과 면담을 통해 지금까지 수업을 되돌아보며, 자신의 학습 계획과 수업 참여도, 수업을 통해 배운 점 등에 대해 이야기를 나누는 시간을 가졌다. 다음은 학생들과 교사의 대화 내용의 일부이다.

교사: 지금까지 자기 주도적 학습 모형에 따른 수업을 돌아보면서 자유롭게 느낀 점을 말해 보세요.

학생 E: 미술을 그냥 단지 좋아할 뿐이었는데, 생각하고 계획을 세우다 보

니까 그림이 너무 잘 나오고 미술에 이젠 조금 자신감이 생긴 것 같아요.

학생 F: 제가 원래는 개인적으로 그리는 걸 더 좋아했어요. 왜냐하면 애들이랑 싸우니까 싫더라고요... 근데 같이 계획하다 보니까 너무 재밌어요...근데 또 선생님은 제 생각을 진짜 그대로 해도 된다고 해 주시니까 너무 좋았고 그림도 더 재밌게 되어서 신기하고 이런 미술 수업도 있구나 싶었어요.(웃음)

교사: 친구들의 작품 감상 후 또는 수업이 끝난 후 배우게 된 점은 무엇인가요?

학생 G: 같은 걸 보고 그리는데도 다 다른 그림이 나온 게 신기하고 친구들이 처음에는 설명을 잘 못해서 무슨 그림인지, 왜 그렸는지 모르겠었는데, 갑자기 작가처럼 설명하니까 왜 그런지도 알겠더라고요. 그래서 저도 뭔가 자신 있게 말해도 될 것 같았어요!

학생 H: 다음부터는 그림 그리라고 하면 좀 계획해서 그릴 것 같아요. 설명이나 제목 같은 것도 되게 잘 붙일 것 같아요. 그리고 수업하면서 선생님이랑 친구들이 제가 그린 걸 좋아해 주고 웃어주니까 뭔가 저도 다른 친구들한테 그렇게 해 주고 싶었어요. 민망하긴 한데 기분이 좋기도 해서 다음번에는 또 어떤 식으로 그려 볼까 막 혼자 생각해보기도 했어요. (웃음)


학생들은 프로그램 진행 후 자신의 수업 과정을 스스로 되돌아보고 점검하였다. 자신이 학습한 과정의 계획부터 결과물이 산출될 때까지의 과정을 돌아보면서 내면적으로 달라진 점, 느끼게 된 점, 수정해야 할 점, 계발해야 할 점 등의 변화가 있었는지를 점검해 보았다. 발표를 통해 친구들의 성찰 과정을 듣고 자신의 학습 성찰에 도움이 되는 부분은 보충하거나 불필요한 부분을 삭제하기도 했다. 학습자들의 자기 성찰 발표는 학습 실행 과정 및 학습 결과물에 대해 되돌아볼 수 있는 기회를 제공해 주었으며, 수업 활동 전반에 걸쳐 성찰할 수 있었다.

4) 공감·존중·배려

공감·존중·배려는 미술 활동 과정에서 다른 사람들의 생각과 느낌을 이해하고 존중하며 상대방을 도와주려고 애쓰는 것으로 학생들과의 관계는 물론 교사와의 관계도 분석하였다. 또래 학습자 간의 상호작용 태도도 중요하나 교사와의 상호작용도 수업 활동에서는 매우 중요한 요인으로 작용할 수 있기 때문에 공감·존중·배려의 태도가 어떻게 변화되는지를 면담, 설문 조사, 교사의 수업 관찰 일지

등의 자료를 분석하였다. 사전 설문 조사에서 다른 학생의 생각과 느낌을 이해하고 존중하는지에 대한 질문에 “매우 그렇다” 31.58%, “그렇다”에 42.11%의 학생이 응답하였으며, “보통이다”와 “그렇지 않다”라고 응답한 학생은 각각 15.80%, 10.53%였다. 긍정적인 응답을 한 73.68%의 학생들은 다른 학생들과 상호작용하면서 활동하는 것을 좋아하는 학생이라고 볼 수 있으며, 부정적 응답을 한 26.32%의 학생은 개인 활동을 더 선호하는 학생이라고 볼 수 있었다. 또래 학습자와의 상호작용이 이루어지는 활동은 발표 시간이었으며 가장 잘 나타난 차시는 7~8차시였다. 또한 수업의 도입 부분에서 사진 자료를 감상하고 개개인의 의견을 말하거나, 수업 마무리 단계에서 학습자들은 자신의 결과물과 느낀 점에 대해 발표하는 시간을 가질 때 상호작용이 활발하게 나타나는 것을 확인할 수 있었다. 동일한 자료를 보더라도 서로 다른 의견을 제시하였으며, 학생들은 서로 의견이 다를 수 있다는 것을 알고 존중하며 소통하였다. 다음 <표 16>은 사진 자료를 감상하는 학생들 대화의 일부이다.

<표 16> 사진 자료를 감상하는 학생들 대화

	<p>교사: 이 작품은 무엇을 주제로 하고 있는 것 같나요?</p> <p>학생 I: 쓰레기 버리지 맙시다. 이런 주제 아닌가요?</p> <p>학생 J: 맞아, I의 말에 완전 공감해요. 지금 고래가 쓰레기를 먹어서 울기 직전인 듯해요. (우는 시늉) (중략) 우영우가 슬퍼할 듯해요. (웃음)</p> <p>(중략)</p> <p>학생 K: 오~~선생님!, J 관찰력 완전 좋아요. 눈까지 어떻게 봤지? (중략) 쓰레기가 바다에 너무 많아서 입 벌릴 때 마다 먹어서 하나님한테 도와달라고 손짓하는 줄 알았어요.</p>
쓰레기를 삼킨 고래	

수업 진행 중 도입 부분에서 교사는 학습자들에게 사진 자료를 제시하며 주제와 관련된 질문을 하고 학생들은 자유롭게 자신의 생각을 말했으며 다른 친구들의 의견을 존중하고 배려하는 태도를 갖도록 하였다. 학습자 간의 수용적이고 허용적인 분위기로 긍정적인 상호작용이 이루어졌다. 학습 자료를 활용하여 학생들에게 질문하고 학습자들 간의 상호작용을 통해 스스로 주제가 무엇인지 습득함과 동시에 또래 친구들과 소통·배려·존중하도록 이끌 수 있었다. 또래 학습자

간의 소통만큼 교사와의 상호작용 또한 중요하다는 것을 알 수 있었다. 프로그램 진행 과정에서 자기 주도적 학습 계획을 세우는 활동은 자율성과 능동성을 기를 수 있었으나, 프로그램 초반 몇몇 학생들은 자신만의 학습 목표를 제대로 설정하지 못하거나 아이디어 스케치를 어려워하는 모습을 보였다. 이러한 학생들은 수업의 참여도가 낮아지고 수업에 관심이 없음을 표출했다. 이때 교사는 적절한 피드백과 학습 자료를 제공하여 학습자 수준을 고려한 학습 전략으로 수업을 진행하였다. 다음 <표 17>은 수업 중 학습자와 교사의 상호작용이 필요한 대화의 일부이다.

<표 17> 학습자의 오류

학생 L: 선생님...학습 목표가...제가 정하는 건데 제가 어디까지 해야 하는 건지 모르겠어요.
(중략)
아이디어 스케치는 그냥 한 개만 계획하는 거고...꼭 잘 그릴 필요 없죠?

L 학생의 질문은 수업을 진행하는 도중 교사와 학습자 간의 상호작용의 필요성을 잘 보여주었다. 프로그램 적용의 초반이라 학습자들은 자기 주도적 학습 진행에 어색함을 표현했다. L 학생은 스스로 학습 계획을 세운다고 했지만 작성하는 것에 대한 오류가 있었다. 교사는 학습자가 학습 계획 단계에서 오개념이 있을 시, 적절한 수준으로 학생들에게 스스로 목표 정하기에 대해 학생과 소통 및 상호작용을 통해 학습자가 주도적으로 학습 계획을 작성할 수 있도록 도와줄 필요가 있다. 다음은 사후 설문 조사 후 L 학생과의 면담 내용이다.

교사: 수업을 하면서 선생님과 상호작용은 어땠나요?

L 학생: 처음에는 질문하는 것도 진짜 어렵고 솔직히 좀 무서웠는데 선생님이 되게 쿨하게 제 생각을 이해해 주더라고요. (웃음) 솔직히 “안돼”라고 할 줄 알았는데 ... (중략) 선생님이 확실히 제가 이상하다고 생각하는 것을 잘 이해할 수 있도록 도와줘서 미술이 재미있어졌어요.

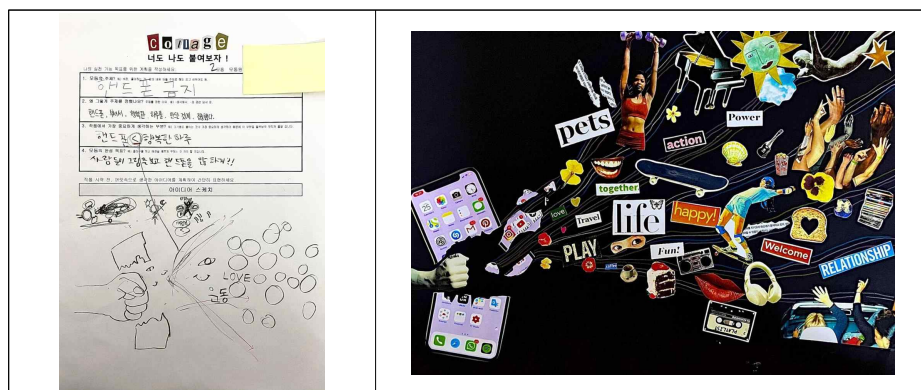
교사의 안내와 지도는 의존성 교육이 아니라 학습자가 능동적으로 참여할 때

어려움을 만나게 된다면 던고 일어설 수 있는 디딤돌과 같은 역할인 것이다. 교사는 학습자가 필요한 시기에 적절한 자료와 지도 방법으로 안내자, 촉진자, 조력자의 역할을 해야 한다. 학생 간, 교사와 학생 간의 적절한 상호작용으로 학생들의 공감·존중·배려의 태도가 변화되는 것을 알 수 있었다.

5) 협력

협력은 하나의 작품을 제작하기 위해 모둠원이 학습 목표를 공유하고 합의를 통해 함께 실천하는 것으로 학생들 간의 소통 능력을 분석하였다. 수업 활동에서 또래 학습자 간의 협력 태도는 상호작용이 중요한 요인으로 작용하기 때문에 협력의 태도가 어떻게 변화되는지를 학습 결과물, 면담, 설문 조사, 교사의 수업 관찰 일지 등의 자료를 분석하였다.

사전 설문 후 면담에서 모둠 활동에 관한 질문에 대다수의 학생이 친구들을 도와주고 각자 맡은 역할에 충실하며 협력하기 때문에 ‘그렇다’라고 답했으며, 몇몇 학생들은 개인 활동을 더 좋아하지만 모둠 활동을 하게 된다면 협력할 것이기 때문에 ‘보통’이라고 답했다고 했다. 프로그램 진행 후반에는 학습자들이 학습 계획을 세우는 것에 능숙해지고 발표를 통한 또래 학생 간의 상호작용도 활발하게 이루어지고 있어서 7~8차시의 “너도 나도 붙여보자”라는 주제의 콜라주 수업은 협력적인 태도가 긍정적으로 평가되었다. 다음 <그림 12>는 A 모둠의 협동 학습 결과물이다.



<그림 12> A 모둠의 활동 결과물

프로그램 적용 후반에 모둠을 6개로 구성하여 각각 다른 주제를 정하여 콜라주 협동 수업을 진행하였다. 다음은 A 모둠의 활동 결과에 대한 면담 내용이다.

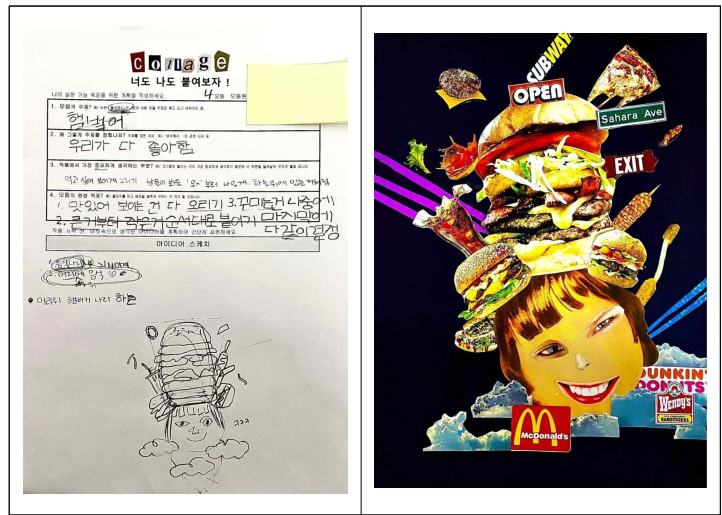
교사: 협력 수업을 통해 다른 친구들과 함께 하나의 작품을 만들었는데 어땠나요?

M 학생: 다들 의견을 서로 존중해 줬구요, 그래서 더 좋은 아이디어가 나온 것 같아요. 역시 친구들이랑 같이하면 뭔가 재밌는 게 나오는 거 같고 다 같이 하니까 즐거웠어요.

N 학생: 혼자 하는 게 아니라서 모두 생각이 다르고, 하는 것도 다른데 이걸 그래도 서로 얘기하고 정하니까 잘 정해지고 혼자 했을 때 보다 뭔가 더 멋지게 나온 것 같아요. 그리고 완성하고 나서도 선생님님이 멀리서 보고 허전한 부분이 있는지 보고 친구들이랑 얘기해서 더 꾸며보라고 했는데, 그런 것도 얘기하고 꾸미니까 잘 그런 것 같아요.

O 학생: 혼자 할 때보다 더 신나고 같이 생각하면서 만드니까 오히려 더 잘 만들어진 듯한 거 같아요. 즐거우니까 계속 만들고 싶고 더 멋지게 완성하고 싶고 중간에 친구들이 아이디어 내는 것도 들으면 좋은 것도 있고 고칠 부분도 있는데 왔다 갔다 하면서 잘 만든 듯 해요.

A 모둠은 3명의 학생으로 평소 소셜 네트워킹 서비스에 관심이 많은 학생들로 구성되어 소셜 미디어로 인해 발생하는 문제에 대해 비판하고자 했다. 주제를 정할 때 허용적인 분위기와 함께 서로 흥미가 있는 것에 대해 질문을 하였고 공통된 관심사를 찾아가며 주제의 폭을 좁혀갔다. A 모둠에서는 공동의 학습 목표를 정한 뒤, 세분화하여 학습의 우선순위를 나누는 모습을 볼 수 있었다. 학습의 우선 순위를 정한 A 모둠에서는 모둠원 공동의 작업을 진행하며 서로 협력하는 태도를 관찰할 수 있었다. 다음 <그림 13>은 B 모둠의 활동 결과물이다.



<그림 13> B 모듈의 활동 결과물

B 모듈의 학생들은 음식 중 패스트 푸드에 관심이 많은 학생들로 구성되어 햄버거를 주제로 작품 활동을 하였다. 다음은 B 모듈의 활동 결과에 대한 면담 내용이다.

- 교사: 협력 수업을 통해 다른 친구들과 다 같이 하나의 작품을 만들었는데 어땠나요?
- P 학생: 저희는 친구들이랑 어려운 부분을 서로 말해서 순서를 정했어요. 그래서 뭔가 다들 서로 할 수 있는 만큼 하는데 더 잘하려고 하고 서로 도와주고 그림도 꼼꼼하게 하려고 다들 노력하니까 저도 노력하게 돼서 뿌듯했어요.
- Q 학생: 저희는 힘든 걸 서로 도와서 한 점이 진짜 멋진 거 같아요. 저희는 3가지로 나눠서 했는데 그거에 맞춰서 하니까 편하고 주제 고르고, 재료 고르고, 오리고 전부 다 같이 하니까 엄청 즐거웠어요.
- R 학생: 개인 활동도 좋았는데 친구들이랑 같이 하는 활동도 하니까 여러 가지 아이디어도 나오고 나랑 다른 생각을 들으면서 더 좋은 아이디어를 생각할 수 있어서 좋았어요.

평소 모듈원들 간의 좋아하는 음식을 알고 있으므로 주제 선정은 쉬웠으나 표현 방법에서 고민하는 모습을 볼 수 있었다. B 모듈에서는 토론을 통해 표현 방법을 결정하였으며, 수업 자료로 사용한 ppt, 사진 자료들을 다시 확인하면서 시

대 배경에 맞게 신비로운 느낌을 활용하여 진행하였다. 활동 중 어려워하는 부분에 대해 이야기를 나누는 후 학습 수준은 낮은 수준부터 높은 수준으로 설정하였으며, 재료 탐색 후 선정까지 공동의 작업으로 진행하는 모습을 볼 수 있었다. 작품을 진행하면서, 모둠원들은 서로 적극적 도움과 협력으로 활동 수준이 높아지는 것을 알 수 있었다. 사후 면담을 통해 협력 학습을 하면서 어떤 점을 느꼈는지 이야기 나누는 결과, 학생들은 구성원과 의사소통하며 새로운 아이디어를 도출해 내고 협력하는 점에서 큰 흥미를 느꼈다고 말했다. 미술 교과에서의 협력 학습은 교사의 무조건적인 개입보다는 학습자가 모든 과정에서 주도적으로 진행하고 구성원 간의 허용적인 분위기와 적극적인 상호작용이 이루어질 때, 자기 주도적 미술 학습 능력의 효과를 높일 수 있음을 확인할 수 있었다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 개발한 프로그램은 학습자의 자율성, 자기 계발, 자기 성찰, 공감·존중·배려, 협력의 능력 향상에 효과가 있는 것으로 분석되었다. 프로그램은 자기 주도 미술 학습 능력 향상을 위한 수업 모형과 전략을 개발하고 2015 개정 미술과 교육과정을 분석하여 학습자의 삶과 연계한 학습 주제를 선정하여 교수·학습 과정안을 구안하고 적용하였다.

V. 결론

본 연구는 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상하기 위한 프로그램을 개발하여 초등학교 고학년 학생들에게 적용하고, 그 결과를 분석하여 프로그램의 교육적 효과를 검증하는 데 목적을 두었다. 이를 위해 자기주도 학습 모형과 전략에 관한 이론적 고찰 및 2015 개정 미술과 교육과정을 분석하여 미술과 자기주도 학습 모형과 전략을 개발하고 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소를 선정하였다.

프로그램은 미술 교과와 학습자의 발달 상황 및 적용 사태를 고려하여 수업 모형과 전략을 개발하고 단계별 절차와 세부 전략을 제시하였다. 교수·학습 과정안은 초등학교 5~6학년 미술과 교수·학습 방법과 평가 방법 및 유의사항을 고려하여 본 연구에서 구안한 자기 주도적 학습 모형과 전략을 학습 단계 즉, 도입 - 전개 - 정리의 단계로 재구성하였다. 프로그램의 내용은 미술과 교육과정의 체험, 표현, 감상 영역으로 구성하였으며 주제는 학습자의 삶과 관련성을 가질 수 있도록 통합적으로 접근하였다. 수업은 교사와의 협력적인 상호작용을 강조하였다. 프로그램은 총 8차시로 구성하였으며, 적용 결과 수집한 자료들을 근거로 자기 주도적 미술 학습 능력의 하위 요소인 자율성, 자기 계발, 자기 성찰, 공감·존중·배려, 협력의 5가지를 바탕으로 분석하였다. 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 학습자가 주도적으로 의미를 형성하고 학습 활동에 능동적으로 참여하는 자율성이 향상되었다. 미술 수업에서 학습자의 자율성 증가는 프로그램의 진행 과정에서 확인할 수 있었다. 학습자의 삶과 관련된 주제 선정은 학습 동기를 부여하고 흥미와 관심을 갖게 하였다. 아이디어 탐색과 아이디어 구체화 단계를 통해 학생들은 학습 계획의 중요성을 인식하고 능동적 참여를 증가시켰다. 이러한 태도는 작품을 제작하기에 앞서 학습 계획을 주도적으로 실행 함으로써 자율성을 높이고 적극적인 수업 참여를 가능하게 했다. 수업 초반 학생들은 자신의 학습 수준과 완성도, 창의성에 대한 불확실한 믿음으로 프로그램 실행의 어려움이 있었지만, 학습자의 주도성을 향상시킬 수 있도록 다양한 학습 전략과 학습자 수

준에 따른 지도 방법 등을 통해 자율성이 향상되는 것을 확인할 수 있었다.

둘째, 학습자가 자신의 흥미와 재능, 잠재력을 발견하고 작품을 제작하는 자기 계발이 향상되었다. 수업에서 학습자의 삶과 관련되고 주변에서 일어날 수 있으며 평소 재미를 느끼는 부분에서 주제를 선정하였고, 학습자 스스로 세부 주제를 자유롭게 선택하여 학습 계획을 수립함으로써 자기 주도적 미술 학습에 대한 흥미를 증가시켰다. 자기 주도적 미술 수업으로 자신의 흥미와 관심, 재능을 고려한 세부 주제를 선정할 수 있었고, 학습자의 실천 가능한 학습 수준에 맞게 학습 목표를 설정하여 수업을 진행함으로써 낮은 수준부터 높은 수준까지 스스로 향상된 목표를 설정해 나가면서 잠재력을 발견하고 발전시키는 계기가 되는 것을 확인할 수 있었다.

셋째, 자기 주도적 미술 학습 능력 프로그램은 학습자의 학습 과정을 스스로 점검하고 자기 강화를 끌어내는 자기 성찰 능력이 향상되었다. 사전 설문 조사에서 미술 활동을 하는 동안 스스로 과정을 점검한다는 학생은 거의 없었다. 수업을 진행하는 동안 다양한 동기 부여와 지속적인 학습 계획의 연습, 문제제기식 과제 점검, 발표를 통한 자기 성찰을 활용하여 자기 주도적 미술 학습을 진행하였다. 수업 과정 중의 발표, 사후 설문 조사, 학생 면담 등을 통해 학습자들은 주도적으로 수업에 참여하고 스스로 수업 과정을 되돌아보는 모습을 확인할 수 있었다. 그 결과, 친구들의 발표 내용을 듣고 자신과 대조하며 서로의 생각을 공유하고 자신의 부족한 부분이나 잘하는 부분을 찾아내거나 결과물에 대해 되돌아보며 자기 강화를 이끌어냈다.

넷째, 학습자가 또래 학생들과 활동 중 친구들의 생각과 느낌을 이해하고 존중하며 상대방을 도와주려고 애쓰려는 것은 물론 교사와의 상호작용에서도 공감·존중·배려 능력이 향상되었다. 프로그램 초반 서로 간의 소통과 공감이 잘 이루어지지 않은 수업의 경우 의미 형성에서 자신의 의견을 자신 있게 말하지 못하였다. 그러나 프로그램 후반 서로 다른 의견을 제시하더라도 서로의 의견을 존중하는 태도를 나타냈으며, 모둠 활동 수업에서는 서로에 대한 배려, 공감이 잘 이루어져 창의적인 학습 결과물을 도출하였다. 교사와 학습자 간의 상호작용과 적절한 피드백은 학습자의 학습 주도성을 신장하는 기회가 되었다. 학생 간, 교사와 학생 간의 적절한 상호작용으로 학생들의 공감·존중·배려의 태도가 변화되는

것을 알 수 있었다.

다섯째, 모둠 학습을 통해 학습 목표를 공유하고 합의를 통해 함께 실천하는 과정에서 협력 능력이 향상되었다. 협력 활동이 가장 활발하게 나타난 수업은 7~8차시였다. 모둠원 간의 토의를 통하여 공통된 학습 목표를 정해 함께 실천해 나갔으며, 개개인의 학습 능력을 고려하여 세분화한 학습의 우선 순위와 학습 수준을 정하는 모습을 볼 수 있었다. 사후 면담에서 학생들은 서로 소통하며 의견을 조율하고, 학습자가 주도적으로 학습을 진행하며 학습 결과물을 제작하는 것에 큰 흥미를 느꼈다고 답했다. 교사의 무조건적인 개입보다는 구성원 간의 허용적인 분위기와 적극적인 상호작용이 이루어질 때 자기 주도적 미술 학습 능력의 효과를 높일 수 있음을 확인하였다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 2015 개정 미술과 교육과정을 분석하고 자기 주도적 미술 학습 능력 향상에 초점을 둔 프로그램을 개발하여 적용한 결과 효과가 있는 것으로 나타났다. 학생 면담, 설문지, 학습 결과물, 수업 관찰 일지 등을 분석한 결과, ‘자율성’, ‘자기 계발’, ‘자기 성찰’, ‘공감·존중·배려’ 및 ‘협력’의 자기 주도적 미술 학습 능력 향상에 긍정적인 변화를 보여주었다. 학습자의 삶과 관련된 주제 선정, 학습자의 의미 창조를 위한 아이디어 탐색, 추상적 주제를 구체적으로 표현하여 의미를 담아내는 아이디어 구체화, 학습 실행 및 평가 과정을 거치면서 학습자가 주도적으로 의미를 형성하고 능동적으로 참여하는 자율성이 향상되고, 학습자의 흥미와 잠재력을 발견하고 발전시키는 자기 계발 능력이 향상되었다. 또한 학습자가 학습 과정을 스스로 점검하고 자기 강화를 끌어내는 자기 성찰 능력, 학습자 간 혹은 학습자와 교사 간의 공감·존중·배려 능력이 향상되었으며, 모둠 학습을 통해 학습 목표를 공유하고 함께 실천하는 과정을 거치면서 협력 능력이 향상되는 것을 확인할 수 있었다.

참고문헌

<단행본>

- 성태제·시기자(2014), 「연구방법론」(2판), 학지사.
송인섭(2008), 「현장 적용을 위한 자기주도학습」, 학지사.

<번역서>

- 개리 컨웨소리(1992), 「자기주도 학습의 길잡이(Guidposts to Self-Directed Learning : Expert Commentary on Essential Issues)」, 정지웅·김지자 역 (1995), 교육과학사.

<학술 논문집 및 정기 간행물>

- 김선아(2016), “미술과 자기주도학습의 의미와 원리에 관한 탐색적 연구”, 「조형교육」, 제5집.
김윤영·정현미(2012), “자기주도학습 촉진을 위한 교수자 스캐폴딩 가이드라인 개발”, 「교육과학연구」, 제43집, 제1호.
배영주(2008), “학교에서의 자기주도학습 구현을 위한 실천적 모형 개발 연구”, 「교육과정연구」, 제26권, 제3호.
서유미(2001), “조형 요소를 통한 초등 미술교육의 그리기 프로그램 활용방안”, 「미술교육연구논총」, 제12권 제1호.
소경희(1999), “자기 주도적 학습의 의미와 실천전략 탐색”, 「초등우리교육」.
손지현(2015), “미술교육에서 실행연구의 방향과 방법론에 관한 고찰”, 「미술교육연구논총」, 제40권.
양애경·조호제(2010). “자기 주도적 학습과 학업 성취도 간의 관계”, 「한국교육논단」, 제8권, 제3호, p.62.
진영은·이진욱(2007), “자기주도학습에 관한 국내 연구 동향 및 과제”, 「한국교원교육연구」, 제24권, 제1호.
한국교육과정평가원(2015), “핵심역량 증진을 위한 교과 교육과정 실행 방안 -

실과(기술·가정), 체육, 음악, 미술교과를 중심으로”, 「연구보고 RRC 2015-8」.

<학위 논문>

김재은(2021), “자기 주도적 미술 학습 능력 신장을 위한 LCI 미적체험교육 기반 미술 수업 개발”, 석사학위논문, 서울대학교 교육전문대학원.

안도영(2021), “자기 주도적 미술 학습 능력의 신장을 위한 온라인 미술관 감상 수업 개발 연구”, 석사학위논문, 서울대학교 교육전문대학원.

이유진(2021), “질문생성전략을 활용한 미술 감상 활동이 자기 주도적 학습 능력에 미치는 영향”, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원.

현정숙(1999), “초등학교 아동의 자기 주도적 학습능력 향상을 위한 수업 모형 개발”, 박사학위논문, 동아대학교대학원.

<교육부 고시>

교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책 1]”, 「초·중등학교 2015 개정 교육과정 총론」.

교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」.

교육부(2017), 「2015 개정 교육과정 총론 해설(Ⅰ)」.

교육부(2021), 2022 개정 교육과정 총론 주요 사항(시안).

<Abstract>

A Study on Art Education Programs to Improve Self-directed Art
Learning Ability

- Focusing on the Upper Grades of Elementary School -

You_Ra Kim

Department of Art Education major

Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea

Supervised by professor Chang-Hee Lee

The 2022 revised curriculum presents the vision of ‘a leader with inclusiveness and creativity’ by cultivating basic knowledge and capabilities to actively respond to future social changes. After the 2015 revised curriculum, social interest and demand for self-directed learning increased. Art subject is a subject made based on learner’s autonomy and activity based on learner’s self-initiation. Therefore, the purpose of this study was to develop a program to improve self-directed art learning ability and to verify the educational effect of the program. The program of this study consists of a total of 8 lessons, and based on the data collected as a result of applying the program, based on the five sub-elements of self-directed art learning ability: autonomy, self-development, self-reflection, empathy, respect, consideration, and cooperation. was analyzed. The analysis results are as follows.

First, the learner's autonomy to form meaning and actively participate in learning activities was improved. Through the steps of selecting a topic related to the learner's life, exploring ideas, and materializing ideas, the students were able to recognize the importance of the learning plan and confirm the attitude to actively participate in learning.

Second, the self-development ability of learners to discover their interests, talents, and potentials and to produce works has improved. It was confirmed that it is an opportunity to discover and develop potential by selecting a detailed topic in consideration of one's interest, concern, and talent as a self-directed art class, and setting actionable learning goals and conducting learning activities.

Third, through the application of the self-directed art learning ability program, the learner's self-reflection ability to self-check the learning process and draw self-reinforcement improved. In the preliminary survey, few students said that they checked the process by themselves during art activities, but it was observed that the continuous application of the program led to self-reinforcement through the process of problem-solving task check and reflective reflection.

Fourth, the ability of learners to understand and respect the thoughts and feelings of their peers during activities with their peers and to try to help others, as well as their ability to empathize, respect, and consider in interactions with teachers improved.

Fifth, the ability to cooperate was improved in the process of sharing learning goals through group learning and practicing them together through agreement. It was found that the role of the teacher in cooperative learning is important to create an atmosphere for permissive and active interaction among members.

Through the results of this study, it was found that the program developed to improve self-directed art learning ability had an educational effect.

In conclusion, the program developed to achieve the purpose of this study was found to be effective in improving self-directed art learning ability.

※ This thesis is a master's thesis in education submitted to the Jeju National University Graduate School of Education Committee in December 2022.

<부록 1>

학생용 사전 설문지

안녕하세요? 본 설문지는 여러분들의 미술교과 수업 중 자기 주도적 미술 학습 능력 향상에 대한 여러분의 생각을 알아보기 위한 것입니다. 여러분이 응답한 내용은 학문적인 자료로만 사용되며, 다른 사람에게 공개되지 않습니다. 각 문항을 잘 읽어 보고 평소 생각하는 것을 솔직하게 답해 주시기 바랍니다. 정답이 없으며, 수업을 계획할 때 필요한 내용이니 솔직하고 성실하게 작성해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

제주대학교 교육대학원 미술교육전공 김유라
()학년 이름()

1. 미술 수업에 흥미와 관심이 있습니까?

- ① 미술 수업을 매우 좋아한다.
- ② 미술 수업을 좋아한다.
- ③ 보통이다.
- ④ 미술 수업을 좋아하지 않는다.
- ⑤ 미술 수업을 매우 좋아하지 않는다.

1-1. 미술 수업을 좋아한다면(①②③ 선택) 그 이유는 무엇입니까?

()

1-2. 미술 수업을 좋아하지 않는다면(④⑤ 선택) 그 이유는 무엇입니까?

()

2. 다음 글을 읽고 여러분의 생각에 해당되면 √표를 해 주세요. 정답은 없으니 솔직하게 표시해 주세요.

번호	문항	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
2-1	미술 수업 시간에 주도적으로 학습 활동에 참여하십니까?					
2-2	미술 수업 시간을 통해 자신의 흥미와 재능, 잠재력이 향상된다고 생각하십니까?					
2-3	미술 활동을 하는 동안 스스로 과정을 점검하십니까?					
2-4	미술 활동 과정에서 다른 사람들의 생각과 느낌을 이해고 존중하며 다른 사람을 도와주려고 하십니까?					
2-5	모든 학습을 할 때 각자의 역할에 충실하고 협력하여 작품을 완성하려고 하십니까?					

3. 미술 수업 시간에 해 보고 싶은 주제나 활동이 있다면 자유롭게 적어 보세요.

()

<부록 2>

학생용 사후 설문지

안녕하세요? 본 설문지는 여러분들의 미술교과 수업 중 자기 주도적 미술 학습 능력 향상에 대한 여러분의 생각을 알아보기 위한 것입니다. 여러분이 응답한 내용은 학문적인 자료로만 사용되며, 다른 사람에게 공개되지 않습니다. 각 문항을 잘 읽어 보고 평소 생각하는 것을 솔직하게 답해 주시기 바랍니다. 정답이 없으며, 수업을 계획할 때 필요한 내용이니 솔직하고 성실하게 작성해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

제주대학교 교육대학원 미술교육전공 김유라
()학년 이름()

1. 미술 수업에 흥미와 관심이 있습니까?

- ① 미술 수업을 매우 좋아한다.
- ② 미술 수업을 좋아한다.
- ③ 보통이다.
- ④ 미술 수업을 좋아하지 않는다.
- ⑤ 미술 수업을 매우 좋아하지 않는다.

1-1. 미술 수업을 좋아한다면(①②③ 선택) 그 이유는 무엇입니까?

()

1-2. 미술 수업을 좋아하지 않는다면(④⑤ 선택) 그 이유는 무엇입니까?

()

2. 다음 글을 읽고 여러분의 생각에 해당되면 √표를 해 주세요. 정답은 없으니 솔직하게 표시해 주세요.

번호	문항	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
2-1	미술 수업 시간에 주도적으로 학습 활동에 참여하십니까?					
2-2	미술 수업 시간을 통해 자신의 흥미와 재능, 잠재력이 향상되었다고 생각하십니까?					
2-3	미술 활동을 하는 동안 스스로 과정을 점검하였다고 생각하십니까?					
2-4	미술 활동 과정에서 다른 사람들의 생각과 느낌을 이해고 존중하며 다른 사람을 도와주려고 하였습니까?					
2-5	모든 학습을 할 때 각자의 역할에 충실하고 협력하여 작품을 완성하려고 하였습니까?					

3. 선생님과 함께 한 미술 수업에 대하여 소감을 적어 보세요.

()

<부록 3>

학습 활동지



우리 가족으로 말할 것 같으면~



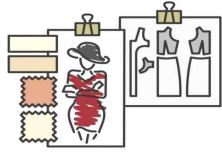
나의 실천 가능 목표를 위한 계획을 작성하세요.

학년 이름

1. 나의 주제? 예) 가족, 형, 아빠/엄마 등을 주제로 해도 되고 바뀌어도 됨.
2. 왜 그렇게 주제를 정했나요? 주제를 정한 이유. 예) ~생각해서, ~와 관련 되서 등.
3. 작품에서 가장 중요하게 생각하는 부분? 예) 우리 집은 눈이 특징이어서 이 부분을 멋지게 그릴 겁니다.
4. 나의 완성 목표? 예) 색칠까지 하고 이름까지 붙여줄 것입니다.

작품 시작 전, 머릿속으로 생각한 아이디어를 계획하여 간단히 표현하세요.

아이디어 스케치	
얼굴 특징 예) 입술두께, 쌍꺼풀, 눈썹 등	
행동 특징 예) 다리 떨기, 오른손 허리 등	



내가, 유명한 옷 디자이너?



나의 실천 가능 목표를 위한 계획을 작성하세요.

학년 이름

1. 나의 주제? 예) 자연, 계절, 날씨 등을 주제로 해도 되고 바뀌어도 됨.
2. 왜 그렇게 주제를 정했나요? 주제를 정한 이유. 예) ~생각해서, ~와 관련 되서 등.
3. 작품에서 가장 중요하게 생각하는 부분? 예) 장식을 가장 중요하게 생각하기 때문에 이 부분을 멋지게 장식할 겁니다.
4. 나의 완성 목표? 예) 배경을 주제에 맞게 꾸며줄 것입니다.

작품 시작 전, 머릿속으로 생각한 아이디어를 계획하여 간단히 표현하세요.

아이디어 스케치



소리 나는 대로 외쳐보자.

나의 실천 가능 목표를 위한 계획을 작성하세요.

학년 이름

1. 나의 주제? 예) 내가 자주 사용하는 단어를 사용해도 되고 바뀌어도 됨.
2. 왜 그렇게 주제를 정했나요? 주제를 정한 이유. 예) ~생각해서, ~와 관련되어서 등.
3. 작품에서 가장 중요하게 생각하는 부분? 예) 배경을 가장 중요하게 생각하기 때문에 이 부분을 멋지게 그릴 겁니다.
4. 나의 완성 목표? 예) 색칠을 하고 배경에 예쁜 스티커를 붙이는 것까지 할 것입니다.

작품 시작 전, 머릿속으로 생각한 아이디어를 계획하여 간단히 표현하세요.

아이디어 스케치



너도 나도 붙여보자!

나의 실천 가능 목표를 위한 계획을 작성하세요.

모듬 모듬원 :

1. 모듬의 주제? 예) 비판, 좋아하는 것, 꿈의 내용 등을 주제로 해도 되고 바뀌어도 됨.
2. 왜 그렇게 주제를 정했나요? 주제를 정한 이유. 예) ~생각해서, ~와 관련 되서 등.
3. 작품에서 가장 중요하게 생각하는 부분? 예) 크기별로 붙이는 것이 가장 중요하게 생각하기 때문에 이 부분을 들쭉날쭉 멋지게 붙일 겁니다.
4. 모듬의 완성 목표? 예) 콜라주를 하고 배경을 예쁘게 꾸미는 것 까지 할 것입니다.

작품 시작 전, 머릿속으로 생각한 아이디어를 계획하여 간단히 표현하세요.

아이디어 스케치
