

## 2019 한국예술교육학회 춘계학술대회 & 아트홀릭 프로그램

▶ 일시: 2019년 5월 25일 토요일 11:00-14:00

▶ 장소: 동국대학교 사회과학관 L501

일정		내용	비고
1부	11:00-11:20	등록 개회사 학회장 현경실 교수 (성신여자대학교)	
		· 발표주제: 문화예술교육의 '놀이' 중심 접근 방안 발 표 자: 조정은 교수 (조선대학교)	<b>사회자</b> 서울교대 손지현 교수
	11:20-12:20	· 발표주제: 환경, 자연미술의 교육적 특성: 영유아 및 유아 교육을 중심으로 발 표 자: 고홍규 교수 (서울교육대학교)	
	12:20-12:45	휴식	
	12:45-13:05	· 공 연: 우리춤, 몸으로 노래하는 음악(태평무, 진도북춤) 발표자: 이미희 교수 (삼육대학교) 출 연: 서정춤세상 (이예림, 김혜승)	
2부	13:05-13:35	· 발표주제: 창의적 미술활동을 위한 학교 공간의 역할 발 표 자: 최성희 박사 (한국교육과정평가원)	<b>사회자</b> 공주교대 윤관기 교수 -
	13:35-13:50	질의응답 및 종합토론	
	13:50-14:00	폐회사 및 기념 촬영	

### 2019 한국예술교육학회 춘계학술대회 & 아트홀릭 프로그램

# $C_{\mid 0\mid N\mid T\mid E\mid N\mid T\mid S}$

발제 1]	
■ 문화예술교육의 '놀이' 중심 접근 방안 조정은	····· 1
▶● 발제 2]	
■ 환경, 자연미술의 교육적 특성 - 영유아 및 유아 교육을 중심으로 고홍규 ····································	·· 11
●● 발제 3]	
■ 우리춤, 몸으로 노래하는 음악(태명무, 진도북춤) 이미희 ····································	·· 17
▶● 발제 4]	
■ 창의적 미술활동을 위한 학교 공간의 역활	



# [발제 1]

문화예술교육의 '놀이'중심 접근 방안

조 정 은

조선대학교



# 문화예술교육의 '놀이' 중심 접근 방안

조 정 은 (조선대학교)

#### I. 들어가며

놀이란 우리에게 문화이며 또 다른 교육의 장이다. 철학자 플라톤(Platon, B.C 428~347)은 아동에게 체육과 음악에 의한 교육보다 좋은 것은 없다고 하였으며, 교육을 강제하지 말로 '놀이'삼아 하도록 해야 한다고 하였다1). 또한 그는 "사람은 문자 그대로 사람일 때만 놀고, 놀고 있을 때만이 참된 사람이다."라고 강조 하여 플라톤 이래로 놀이의 중요성이 많은 교육학자와 사상들에 의해서 논의되어 왔다.

사람이 논다는 것은 삶 속에서 이루어지는 속성이므로 현재에만 영향을 끼치는 것이 아니라, 개인의 생활과 직업 등 여러 부분에 영향을 미칠 수 있기 때문에 한 사람의 놀이는 시대와 문화권에 대한 전반적인 것일 수 있다. 즉 필자가 커오던 때의 놀이는 팽이치기, 재기차기, 숨바꼭질, 핀치기, 딱지치기 등이었지만, 지금의 아이들은 컴퓨터로 퍼즐을 맞추고, 디지털환경에서 도구를 사용하는 경우로 달라지고 있다는 것이다.

철학자 호이징하(Johan Huizinga, 1872~1945)는 '놀이'가 인간의 문화를 형성하게 하였으며, 놀이가 인간의 본질적인 특성에 가깝다고 보았다. 때문에 놀이는 문화권마다의 특수한 형태로 이루 어져서 재미와 상상력, 창의력 등을 포함하고 있다. 놀이활동에 참여하는 것은 친구를 사귀게 하고 타인과 어울릴 수 있게 해주며, 역할과 경쟁심, 협동심과 자신감을 배우게 한다(Sweeny & Homeyer, 1999).

사람인(人)의 글자에서도 알 수 있듯이 인간이 서로 기대어 있는 모습은 혼자서 살아갈 수 없는 사회적인 동물임을 알 수 있다. 우리는 어릴 때도 잘 놀아야 하지만, 성인이 되어서도 잘(?) 놀아야 한다. 즉 연령에 따라 시대에 따라 놀 거리를 잘 선별하고 선택하여 자신의 삶이 행복해지는 놀이를 해야 한다는 것이다. 사람에 따라서는 시간여유가 많아도 자신이 하고 싶은 일이 전혀 없는 사람이 있을 수 있고, 여유가 없더라도 다양한 체험을 즐기는 사람들이 있다.

<sup>1)</sup> 플라톤은 놀이를 유아의 속성과 일치하는 것으로 보고, 유아의 사회성 획득을 위해 놀이가 수단적으로 사용할 수 있다고 본다. 그러나 유아단계 이후의 교육에서 놀이는 엄격히 규제되어야 한다고 주장하였다.

'논다'라는 의미는 영유아기 때부터 시작하여 청소년기, 성인기 그리고 노년에 이르기까지 성장할수록 변색되어 이해되기도 한다. 유아기 때의 아이는 잘 놀아야만이 잘 자고, 잘 먹기 때문에 '잘 논다=건강'으로 인식된다. 하지만 청소년기로 접어들면서 잘 노는 학생을 보면 부모들은 은근히 걱정을 할 수 있다. 공부해야 하는데 많이 노는 것은 아닌지 혹은 너무 잘 노는 것은 아닌지 등이다. 때문에 청소년기가 되면 '놀지 말라'는 말에 더 익숙할 것이며, '잘 논다'라는 의미에 대하여 남의 눈치를 보게 될 수 있다는 것이다. 즉 '입시의 지식중심 교육'이 진짜 교육이고, '문화 예술교육'은 점점 부차적인 개념이 되어가는 환경이기 때문에 청소년들은 놀더라도 책상에서 놀아야편하다고들 하는 것이다.

학교현장에서도 이러한 문제점들을 잘 알고 있기 때문에 다양한 교수법을 시도하고는 있으나, 청소년의 '놀이'를 위해 적극적인 관심을 보인다거나 예술과목을 제대로 진행하기는 어려운 환경이라는 것에 공감하고 있다. 이처럼 함께하는 '놀이'가 사라지는 것은 공동체 안에서의 놀이문화가 혼자서 하는 놀이로 그 형태가 변색될 수 있는 여지를 제공해 주기도 한다. 스마트폰과 컴퓨터 게임으로 많은 시간을 보내는 것이 이러한 예가 될 수 있다.

우리의 교육환경에서 '놀이'가 즐겁다고 편하게 할 수 있는 것은 유치원 정도까지가 아닌가 싶다. 입시와 주입식교육 속에서 문화예술교육이 주변적인 가치로 여겨지는 것은 우리의 교육환경과 어른이 되면서 자기표현을 절제하고, 인내를 미덕으로 삼아온 우리의 문화와도 무관하지 않을 것이다.

학교에서 놀이를 금기시키는 것이 지식위주의 공부(입시)를 위해 경쟁하는 분위기를 유지하기 위해서라면, 생애주기별로 놀면서 얻을 수 있는 사회적 관계와 의사소통, 리더십 등에 대해서 어떻게 알아갈 것인가? 놀이를 빼앗긴 자들은 건전한 놀이문화를 모른 채 성장할 것이며, 여가를 즐길 수 없는 성인이 되어 놀이에 참여하고 즐거운 예술을 향유하기 보다는 무의미하고 삭막한 생활로 가는 것은 어쩌면 당연한 일일 것이다.

자기의 삶에 건전한 놀이를 즐길 수 있는 것이야 말로, 삶으로부터 자신을 소외시키지 않는 이유이기 때문에 문화예술교육에서 '놀이성'을 강조하는 것은 그것의 중요한 가치를 상기시킬 수 있는 요소로 여겨진다. 예술은 놀이와 마찬가지로 인간 내면의 자연스러운 기쁨과 즐거움을 지향하고 있다. 그리고 놀이는 예술에 비하여 더 즐거움을 찾으려는 선호가 있고, 예술은 개인적 선호와 취향에 더하여 전문적인 기술이 필요할 뿐이기 때문이다.

본 발제에서는 문화예술교육을 함에 있어서 예술교육이라는 틀을 포괄적으로 이해하여 놀이문화를 생각해보고, 일상에서 놀이중심의 예술교육을 사례 중심으로 살펴보고자 한다.

## Ⅱ. '놀이'를 통한 문화예술교육 사례

#### 1. 놀이의 예술적 가치

놀이의 사전적 의미는 여러 사람이 모여서 즐겁게 노는 것, 그리고 재미와 즐거움을 얻기 위해 행하는 모든 활동을 말하며 우리나라에서는 전통적인 연희를 통틀어 말하기도 한다. 또한 '놀이하다'라는 말은 사람들이 '모여서 즐겁게 놀다'라는 뜻이다(표준국어대사전). '놀이'를 이야기하려면 니체의 담론을 살펴봐야 할 것이다. 니체가 강조하는 '놀이'를 한 문장으로 말하자면 인생이라는 전체에 대해 지치지 말고 자기의 가능성에 대해 다시한번(da capo)을 외치는 긍정하는 '힘'이다. 즉 니체의 놀이는 '생성' 그 자체이다. 때문에 학생들에게 '생기'(生氣)를 빼앗지 않는 출발이며, 그로 인한 자연스런 에너지를 만들고 품어낼 수도 있다는 것이다.

놀이에는 그 방법과 내용에 따라 예술적인 가치와 교육적인 효과를 찾을 수 있다. 놀이가 단순한 오락이 아니라, 우리의 문화가 있고, 스토리가 있으며 다양한 규칙이 존재하기 때문이다.

#### 2. 음악에서의 놀이

음악의 3요소는 리듬, 선율, 화성이라는 것은 초등학교 때부터 교육하여지곤 한다. 그러나 공교육을 철저히 받은 사람들이지만, 성인이 되기까지 선율라인, 리듬, 박자 등을 모르는 사람들을 쉽게 접하곤 한다. 이는 음악을 학습으로만 보거나 교재중심으로 접하는 경우 이런 용어들은 계속 멀어질 수 있다. 다음의 놀이에서는 리듬만을 위한 놀이의 예이다.

#### 1) 리듬 놀이

놀이를 통하여 리듬을 이해하고 자신이 만든 리듬으로 상호작용을 하는 것이다. 학생들은 교사의 리듬을 잘 들으면서 리듬의 모방과 형태를 알고, 또래 간에는 리듬을 이어가기 위하여 상호작용을 하며 상대의 소리를 경청할 뿐만 아니라, 박자감을 이해하여 리듬을 전달하고 이어가는 놀이이다.

리듬 전달 놀이	- 학생들은 한 줄로 길게 선다 - 교사가 알려 주는 리듬 패턴을 말로 하지 않고, 신체(등, 어깨, 손, 발)등을 치며 전달하는 놀이
리듬 응답 놀이	- 학생들과 교사가 마주보고 선다 - 교사가 친 리듬을 듣고 학생들은 그대로 따라친다 - 리듬응답이 익숙해지면, 다른 리듬을 이어 치는 놀이
리듬 이어가기 놀이	<ul> <li>학생들과 교사가 마주보고 선다</li> <li>연습을 위하여 교사가 리듬을 먼저치면, 학생들은 이어서 '대~~한민국!!'을 동시에 친다.</li> <li>리듬을 3가지 정도 이어간 후, 학생들끼리 마주보고 선다.</li> <li>왼쪽의 학생이 먼저 리듬을 치면, 오른쪽의 학생이 리듬을 이어가며 새로운 리듬을 즉흥연주로 응답한다.</li> </ul>

#### 2) 스토리텔링 음악놀이

일상에서 이슈가 되는 이야기들을 생각해보고, 주어진 음악과 이미지 등을 보면서 이야기를 만들어 간다. 교사는 이미지를 3~5장을 보여주고, 음악들을 제공하여 주거나, 이야기에 따라 악기연주, 목소리 표현을 하도록 한다. 이때 음악의 제공은 학생들의 수준에 따라 자유롭게 선택하여 스토리텔링의 틀을 잡아갈 수 있도록 한다.

#### ① 이야기를 이미지와 음악으로 표현하는 방법

- 이야기의 주제를 선택하기
- 이미지를 보고 음악을 선택하기
- 이야기와 이미지 음악의 효과를 위해 녹음하기
- 이미지와 음악을 함께 보면서 수정하기

#### ② 이야기를 음악으로 만드는 방법

- - 이야기의 상황과 배경, 등장인물의 행동이나 생각, 느낌, 감정 등을 파악하기
- - 이야기의 내용 중 음악으로 만들 부분을 생각하기.
- - 어떤 악기로 표현할 것인지 생각을 하고 연습하기.

#### ③ 이야기를 음악으로 표현하는 방법

- - 등장인물이 노래 부르는 부분은 목소리로 표현하기.
- - 배경 음악은 가락 악기를 사용하기.
- - 효과음은 리듬 악기를 활용하여 표현하기.

#### 3) 강강수월래 놀이

강강술래는 전라도 해안 지방에서 놀이와 함께 전해오는 민요이다. 유래는 진양조로 느리게 노래를 부를 때는 '강강수월래'로 길게 발음된다. 기원에는 임진왜란 때 이순신(李舜臣)과 관련되어 적군에 비하여 아군의 수가 매우 적어서 마을 부녀자들을 모아 빙빙 돌도록 했다는 것이다. 대보름이나 한가위 달 밝은 밤에 여자들이 둥근 원을 만들어 손에 손을 잡고 노래하며 춤을 추는 민속놀이이며, 유네스코 인류 무형 문화유산으로 지정 되었다. 강강술래의 노래 형식은 메기고 받으며 노래하는 것이다.

#### ○ 자진모리

술래술래 강강술래 강강술래 술래좋다 강강술래 강강술래 달떠온다 달떠온다 강강술래 동해동창 달떠온다 강강술래 팔월이라 한가위날 강강술래 술래술래 강강술래 강강술래 각시님네 놀음이라 강강술래 〈강강술래〉의 춤은 우리 나라 춤 가운데서 유일하게 손을 잡고 추는 집단무용으로 원무(圓舞)를 기본으로 하고, 중간에 여러 놀이가 삽입된다. 왼손을 앞으로 하고 오른손을 뒤로 돌린 자세에서 왼손으로 앞사람의 오른손을 잡고, 오른손으로 뒷사람의 왼손을 잡아 원형을 만든다.





[그림 1] 강강술래

[그림 2] 손과 발의 모양?)

#### ① '강강술래' 와 관련된 놀이

- '강강술래', '자진강강술래', '남생아 놀아라', '개고리 개골청', '고사리꺾자', '손 치기 발치기 ', '덕석몰자', '대문놀이', '꼬리따기', '술래놀이', '청어역자' 등 다양한 '강강술래' 놀이가 있다.

#### ② 대문놀이

장단	자진모리장단
특징	술래 두 사람이 손을 맞잡아 대문을 만들고 그 대문을 통과하는 놀이를 하면서 부르는 노래입니다.

			(>)	
Ф	0	0	10	
덩	쿵	쿵	덕 쿵	

\* 자진모리장단을 구음과 무릎장단으로 익히기.



[그림 3] 대문 놀이

<sup>2)</sup> 그림2,그림3의 출처: 문화콘텐츠닷컴(http://www.culturecontent.com/main.do)

#### ② 남생아 놀아라

장단	자진모리장단
특징	거북이와 비슷하게 생긴 남생이의 모습과 느린 움직임을 재미있게 표현한 노래입니다.

이 놀이에서는 자진모리 장단의 표현과 느린 거북이 흉내내기 그리고 전통음악에서의 시김새 표현이 이루어질 수 있다. 시김새는 우리나라 민요에서 다른 음으로 이어질 때 목소리를 떨거나 꺾어서 표현하는 방법이다.





[그림 4] 남생아 놀아라

#### 4) 풍물<del>놀</del>이

- 가락을 연주하는 악기'태평소'와 장단을 연주하는 악기 '꽹과리, 장구, 북, 징, 소고'로 연주한다.
  - 상쇠: 지휘자와 같은 역할을 하는 사람을 말하며, 꽹과리를 연주하며 음악을 충지휘한다.



[그림 5] 풍물놀이

#### 5) 동화구연, 드라마 음악놀이

음악적 요소가 이야기의 주 테마를 이루며 극의 전개를 풀어감으로써 학생들에게 용기와 지혜를 심어주는 음악놀이다. 프로코피예프의 〈피터와 늑대〉와 같은 활동을 생각해 볼 수 있다. 이는 클래식 음악과 오케스트라 연주를 통하여 다양한 감성의 경험을 제공할 수 있다. 음악 표현을 통해 긴

박함과 느긋함, 켱쾌함 등의 감정과 큰 움직임, 작은 움직임 등의 느낌까지 읽을 수 있다. 그리고 음악과 동화구연, 드라마로의 발전이 클래식 음악과 오케스트라에 대한 관심이나 흥미를 이끌 수 있다.



[그림 6] 악기소개

#### 6) 어린이 놀이 프로그램 사례

놀이가 또 하나의 문화라는 주제로 만들어진 문화예술교육 포럼에서 제시되었던 애니매이션 프로그램이다. 프로그램 명은 〈놀이를 움직이는 아이들, 아니마시아3〉이며, 초등학생 3~4학년을 대상으로 국립아시아 문화전당 어린이 창작실험실에서 실시한 사례이다. 프로그램을 실시한 시기는 2016년 3월부터 6월까지 이루어졌으며, '여행'이라는 주제로 애니매이션 중심의 놀이를 통한 다양한 예술경험에 중점을 두고 개발되었다.



이 프로그램은 도입, 탐구, 표현, 창작, 감상의 네 개의 단계로 구성되었다. 도입단계에서는 놀이

<sup>3)</sup> 아니마Anima(영)는 정신, 생명, 혼이라는 뜻 외에도 '움직임'을 포함하고 있다. 융(Jung의 심리학에서 '아니마'는 남성의 무의식 내에 존재하는 여성적 특성으로 설명되기도 하나, ACC의 이 프로그램에서는 아니마를 '움직임'이라는 뜻에 초점을 맞추어서 놀이를 하는 아시아의 아이들이라는 프로그램의 주제를 설정하였다.

를 통해 친밀감 형성과 여행의 내용을 알려주고, 탐구표현단계에서는 아시아의 다양한 놀이를 체험한다. 그 속에서 시각·청각·촉각의 감각적 요소를 예술적의미로 재창조하며, '놀이담기'에서는 새로운 놀이를 창작해본다. 기본적인 내용이 '무용-미술-소리'의 순서로 진행되며, 몸의 표현과 라이트페이팅 그리고 소리와 음악을 놀이로 표현해본다. 창작단계에서는 사물을 애니메이션으로 표현해보며, 마지막으로 감상단계에서는 애니매이션 상영회를 한다.

단계	제목	차시	활동
<도입> 여행의 시작	무엇을 할까	1차시	- 애니매이션 이해 - 자기소개
〈탐구표현〉 놀이를 만나다	놀이를 담기 감각놀이	2차시~6차시	- 재미있는 아시아 놀이 - 놀이에서 느낀 감각 공유하기
<창작> 놀이를 움직이는 아이들	아니마로 놀기	7차시~11차시	- 다양한 애니메이션 기법 알아보기 기 - 자유로운 연상 - 빛으로 움직이기 - 소리 넣기
<감상> 또 다른 여행의 시작	아이들의 초대	12차시	- 완성된 작품 감상하기

## Ⅲ. 결론

예술을 접하는 방법에는 다양한 접근이 있을 것이지만, 기존의 학습법에만 의존하기 보다는 우리 삶에서 즐기고 있는 '놀이성'을 고려해 볼 필요가 있다. 우리는 자라나는 학생들에게 '놀지말고 공 부하라'는 말을 얼마나 했는지, 혹은 우리는 그런 말을 또 얼마나 들으면서 자라왔는지를 생각해보 자.

놀이중심의 정서조절 프로그램이 위기청소년의 문제행동과 정서조절 능력에 효과적이었으며, 놀이중심의 정서조절 프로그램은 많은 위험요소에 노출되어 있는 청소년들의 건강한 발달과 적응에 대안이 되기도 한다(양미진 외, 2006; 이정자, 2013).

놀이를 잃어버리고 살아가는 학생들이 자율학습과 학업성취에 매진한 후, 여가시간이 생기면 무엇을 할까를 생각하기 이전에 스마트폰만 익숙하다면 우리의 긴 인생이 과연 행복할 수 있을 것인가? 잘 놀아야 행복하고, 잘 놀아야 성공하며, 놀고있을 때 성장한다는 말을 생각하며 '놀이'가 문화예술교육에 적용되어지기를 기대한다. 왜냐하면 문학적 상상력이나 예술적 작품들도 표현하고 경

험해 볼 때 재미가 커질 수 있으며, 그 즐거운 경험들이 우리의 삶 속에 누적될 때 문화예술교육은 지속적일 수 있기 때문이다.

#### 〈참고 문헌〉

국립아시아문화전당 어린이문화원 문화예술교육포럼 자료집(2016). 놀이, 또 하나의 문화. SDC. 김한중(2015\_. 플라톤이 생각한 교육철학. 키메이커

송준식, 사재명(2008). 『유아교육의 역사와 사상』, 학지사.

- 양미진, 지승희, 이자영, 김태성, 홍지연(2006). 위기(가능)청소년 사회적응력 향상 프로그램 개발 연구. 청소년 상담연구, 126, 서울: 한국청소년상담원.
- 이정자(2013). 놀이중심의 정서조절 프로그램이 위기 청소년의 문제행동 및 정서조절 능력에 미치는 효과, 놀이치료연구, 17(1), 57-68.
- Sweeny. D., & Homeyer, L.(1999). Group play therapy: How to do it, how it works, whom it's best for. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- 한국콘텐트진흥원. http://www.culturecontent.com/main.do

## ●● [발제 2]

# 환경, 자연미술의 교육적 특성

- 영유아 및 유아 교육을 중심으로

고홍규

서울교육대학교



## 환경, 자연미술의 개념과 교육적 의의

- 유·아동 교육과 관련하여

고 홍 규 (서울교육대학교 미술교육과 조교수)

#### 1. 들어가며

매일 아침 미세먼지 지수를 확인하는 것이 우리의 일상이 되어버렸을 만큼 환경 문제는 이제 우리 삶 깊숙한 곳에 자리 잡았다. 미세 플라스틱. 해양쓰레기, 방사성 오염 등 환경 문제는 우리가 먹고 마시는 것들과 직결되며 당장의 생존 문제로 부각되었다. 이에 사회.문화계 전반에서는 환경 오염에 대한 각성의 메시지를 담은 다양한 활동을 전개하고 있다. 미술 영역 또한 환경에 대한 관심과 그와 관련한 다양한 작품 활동이 활발히 진행되어 왔고, 일반적으로 그러한 미술 활동은 '환경미술', '생태미술', '자연미술'등의 용어로 지칭된다.

하지만 '환경미술'과 '자연미술'의 개념은 용어를 사용하는 사람의 관점에 따라 그 의미가 다르게 쓰이기도 하는데, 본 발표에서는 이러한 용어의 개념에 대해 살펴보고 그 교육적 의의는 무엇인지 특히 유아 및 아동 교육을 중심으로 논해보고자 한다.

#### 2. 환경미술 및 자연미술의 개념

먼저 '환경미술'과 '자연미술'의 개념에 대해 살펴보도록 하자. '환경미술'은 1960년대 미국과 북유럽을 중심으로 등장하여 주로 대지미술(land art)과 밀접한 관련을 가지며 전개된 'environmental art'의 번역어로 우리에게 소개되었다고 볼 수 있다. 이때 '환경'을 어떻게 규정하느냐에 따라 환경미술은 그 의미와 내용이 달라질 수 있는데, 미술사의 맥락에서 '환경미술'은 미술품 자체로 작품이 완성되는 것이 아니라 작품의 주변 상황(공간적, 물리적, 사회적, 문화적 상황등)과의 관계를 고려하는 모든 형식의 미술작품을 지칭한다(한국조형교육학회, 2016, p. 330). 이러한 관점에서 환경미술은 매우 넓은 의미로서 단순히 풍경을 담은 회화에서부터 다양한 형식의

설치미술까지 환경미술의 범주에 속할 수 있다.

하지만 오늘날 '환경미술'의 개념은 단순히 작품의 환경적 요소와의 관계성을 다루는 미술이라는 의미로 받아들여지지 않으며, 다양한 환경문제를 작품의 소재나 주제로 삼으며 그와 관련한 메시지를 담는 미술 활동으로 보는 것이 일반적이다. 이러한 관점에서 환경미술은 주로 설치미술의 형식으로 자연과 도시 환경과 관련하여 물리적, 사회적, 문화적 환경의 이슈들을 다루는 미술이라고 규정할 수 있다.

반면 '자연미술'은 번역어로 소개된 '환경미술'의 개념과는 다르게 우리의 자생적(?) 개념이라고할 수 있다. '자연'과 '미술'의 합성어인 '자연미술'은 서양의 이원론적 관점에서 보면 부자연스러운 말이다. 선과 악, 빛과 어둠, 인간과 자연 등 대립적 근본 원리로 세상을 보고자 했던 서양의 관점에서 미술(art)과 자연(nature)은 대립을 이루는 개념들이기 때문이다. 그리스어 "techne(기술)"에서 유래된 미술(art)은 자연(nature)을 인간에게 의미 있고 쓸모 있는 무엇으로 만드는 인간의 제작활동을 일컫는 것으로 그냥 두면 인간에게 값어치 없고 더 나아가 위협을 주는 존재인 자연(nature)이지만 인간이 이를 미술(art)활동을 통해 가공하고 통제하면 가치 있는 무엇이 될 수 있다고 본 것이다. 따라서 영어에서 'nature art'라는 단어는 자주 쓰이지 않으며 'nature in art'혹은 'nature via art' 정도로 쓰인다. 물론 'nature art'라는 용어가 가끔 쓰이기도 하지만 이는학술적으로나 일반적으로나 합의된 개념은 아니다.

일반적으로 우리에게 '자연미술'은 자연으로부터 가공하지 않고 얻은 재료를 주로 하여 제작하는 미술 작품이나 활동을 일컫는다고 할 수 있는데, 여기에는 자연친화적 혹은 생태적 가치관이 전제한다. 자연을 재료로 하는 미술활동이라고 하더라도 그 활동의 과정과 결과가 자연의 생태계를 해치거나 회복 불가능한 상태로 만드는 것은 일반적으로 우리가 생각하는 자연미술이라는 개념에 부합되지 않는다.

요컨대 환경미술은 자연, 사회, 문화적 환경을 모두 포함하여 인류가 직면한 환경문제에 대한 인식과 태도, 그리고 행동의 변화 등을 주제로 하는 미술이라고 정의할 수 있으며, '자연미술'은 자연친화적 가치를 바탕으로 가공되지 않은 자연물을 주재료로 하는 미술 활동이라고 볼 수 있다. 이러한 관점에서 자연미술은 환경미술에 있어 자연에 초점을 맞추는 하나의 접근 방식이라 할 수 있다.

### 3. 환경, 자연미술의 교육적 의의: 유•아동 교육과 관련하여

앞서 논하였듯이 환경미술과 자연미술은 모두 생태학적 가치관을 전제로 하여 그와 관련한 메시지를 작품으로 담아내는 미술 활동이며, 그 중에서도 자연미술은 자연환경에 방점을 두고 자연에서 얻은 천연의 재료를 가지고 하는 미술 활동을 말한다. 두 개념 모두 생태학적 가치를 바탕으로 인간과 환경(혹은 자연)과의 관계는 어떠하며, 더 나아가 인류의 환경 파괴가 얼마나 심각하고, 더 나은 미래를 위해 어떠한 변화와 노력이 있어야 하는가와 같은 공익적 내용과 방향성을 추구한다는점에서 이 두 미술활동은 본질적으로 교육적 성격을 가진다.

환경미술 및 자연미술의 교육적 의의는 크게 환경 교육적 의의와 미술 교육적 의의, 그리고 교

육학적 의의로 구분하여 볼 수 있다. 먼저 환경 교육적 의의로는 지식적으로만 접근하는 환경교육 의 차원을 벗어나 다양한 미술활동을 통해 자연스럽게 환경 문제를 인식하고, 이에 대한 의식 변화를 이끌어낼 수 있다는 것이다. 특히 자연미술 활동은 특히 도시화된 현대 사회에서 '자연스럽게' 자연과의 친화력을 기를 수 있는 교육적 가능성을 가진다는 점에서 그 의의와 중요성이 있다. 한국의 미술교육분야에서(특히 학교 미술 교육의 경우) 주로 자연미술 활동은 학생들의 미적 조형의식을 익히는 데 주안점을 두고 진행된다. 자연으로부터 얻어진 나뭇가지, 낙엽, 돌, 풀 등의 재료를 이용하여 그 안에서 조형요소와 원리를 발견하거나 조형 활동을 해보는 방식이 그것이다. 이러한 활동은 그 궁극적인 목적이 환경 교육이 아니라 하더라도 그와 동시에 자연과의 친화력을 높일 수 있는 기회를 제공한다. 하지만 자연미술의 교육적 가치와 가능성은 역설적이게도 의도적인 환경 교육적 접근이 아니어도 된다는 점에 있다.

자연미술 활동은 학습자로 하여금 의식이나 생각의 변화를 직접적으로 요구하는 접근이기보다는, 자연스럽게 자연과 접촉하고 가까이함으로써 은근히 자연에 대한 친화력과 긍정적 태도를 이끌어 낼 수 있다는 것이다. 바로 이러한 점에서 환경 미술 중에서도 자연미술은 유.아동 교육의 맥락에서 매우 유효하며 효과적인 접근방식이라고 할 수 있다. 환경에 관한 직접적인 지식 전달이 자칫 아이들에게는 따분하고 지루하며, 우리가 불편을 감수해야 하는 환경 의식이라는 부정적인 인식을 줄 수 있다면, 자연미술 활동은 자연 환경과의 긍정적인 관계 형성을 무의도적으로 이룰 수 있어 더 효과적인 접근 방식일 수도 있기 때문이다.

환경미술, 그 중에서도 특히 자연미술의 미술 교육적 의의로는 미술의 본질적 의미와 유희를 살펴볼 수 있는 가능성을 가진다는 점을 들 수 있다. 자연미술 활동은 시각적인 아름다움을 주목적으로 하거나 작품으로서의 보존성을 염두에 두고 하는 미술 활동과는 다르다. 앞서 살펴보았듯이 자연미술 작품은 인간으로서 자연의 법칙에 순응하고, 자연과 소통하며 교감하는 과정에서 의도적이지도, 계획적이지도 않은 '자연스럽게' 나타나는 결과물이라는 측면이 강하다. 이러한 점에서 자연미술 활동은 '미술'이라는 개념이 생기기 이전부터 인간이 행했던 조형 활동의 원형(原形), 즉 예술과 자연이, 그리고 예술과 우리의 일상이 분리되지 않았던 미술 활동의 모습을 닮아 있다. 특히 유. 아동 자연미술 활동의 경우 놀이로서 자연과 교감하고 소통하는 차원에서 이루어지는 미술활동이 중요한 측면을 가진다는 점에서 자연미술은 미술의 본질적 유희를 경험할 수 있는 기회를 제공한다는 의의를 가진다.

마지막으로 환경, 자연미술 활동의 교육학적 의의로는 학습자의 삶에 기반한 미래지향적 교육 활동으로의 가능성을 잠재하고 있다는 점을 들 수 있다. 교육이라는 활동은 아마도 인류가 집단을 이루어 살기 시작하면서부터 있어 왔던 가장 오래된 인간의 기본 활동 중 하나일 것이다. 인간은 그들이 생활하는 공간에서 식량을 구하거나 위험을 피하는 방법 등 생존에 필요한 다양한 지식과 노하우를 습득하고 이를 집단 구성원에게 가르쳐주었을 것이며, 이러한 활동이 현재 우리가 교육이라고 부르는 활동의 원형이었을 것이다. 산업화 이후 학교가 생기고 근대적인 교육제도가 생겨 누구나 똑같은 교육내용과 교육방식으로 학습하게 된 것은 사실 인류 역사를 통틀어 그리 오래된 일이 아니다.

현재의 교육제도에서 우리는 도시에 살건, 농촌에 살건, 바닷가에 살건 모두 똑같은 시간에 똑같

은 교과서를 가지고 천편일률적인 교육을 받는다. 다양한 생활환경에서 다양한 모습으로 살아가는 학습자들에게 획일적인 교육내용과 방법, 그리고 교육적 활동을 강요하며 모두 같은 틀에 맞추어진 인간상을 만들어 내는 교육이 과연 학습자들에게 의미 있고, 직접적인 도움을 주는 교육일 수 있을까. 어쩌면 자신이 살아가는 환경을 기반으로 자신이 살아가면서 경험할 수 있는 것들을 중심으로 자신에게 필요한 내용을 학습하는 것이야말로 우리의 삶과 매우 밀접하게 연관된 살아있는 교육은 아닐까. 바로 이러한 믿음을 전제로 제기된 교육적 관점을 "장소기반교육(place-based education)"이라고 한다. 이는 간단히 말해 학습자가 생활하는 장소를 기반으로 하여 언어, 수학, 과학, 사회, 예술 등의 다양한 교육활동을 실행하는 것을 의미한다. 창의성과 주체성이 강조되는 현대 사회에서 더 이상 교실 환경에서 주어진 지식을 습득하는 방식으로는 미래 사회에 대비할 수 없다는 인식을 바탕으로, 수동적인 학습과 연구의 활동보다는 주체적이고 자발적인, 그리고 우리의 토양과 환경에 맞는 교육이 창의성이 발현되는 미래의 교육 방식이라는 관점이다.

환경, 자연미술 활동은 바로 우리의 삶에 기반한 미래지향적인 교육적 접근을 실현할 수 있는 미술 활동 중 하나이다. 자연미술 활동이 스튜디오와 미술 전시장이라는 실내공간을 떠나 주변의 환경을 기반으로 작품 활동을 하듯, 미술 교육활동 또한 학교라는 공간을 벗어나 학습자들이 생활하는 장소로 나가 활동을 하며 그들의 삶과 연관되는 미술 작품 활동을 하며 교육적 효과를 가질수 있다.

#### 4. 나가며

환경, 자연미술의 개념은 합의된 정의가 있지 않아 용어를 쓰는 사람이나 맥락에 따라 그 의미가 다르지만, 일반적으로 생태학적 가치를 전제로 환경 문제나 이슈를 그 내용으로 하여 지속가능한 미래를 위한 우리의 의식과 행동 변화를 그 목적으로 하는 미술활동으로 규정해 불 수 있다. 이러한 환경, 자연미술의 교육적 의의는 환경 교육, 미술 교육, 그리고 교육학적 관점에서 찾아볼 수 있었다. 특히 자연미술은 유.아동 교육에 있어 놀이를 통한 학습이 주요하다는 점에서 자연과의 긍정적인 관계 형성을 도와 자연 친화력을 키울 수 있으며, 미술 활동의 본질적인 유희를 경험할 수 있고, 유.아동의 생활의 터전을 중심으로 활동이 이루어진다는 점에서 삶에 기반한 미래지향적인 교육적 실현의 의의를 가진다고 하겠다.

나무와 개울을 벗 삼아 뛰어놀고, 나뭇가지와 낙엽 등을 모아 무언가를 만들며 놀이하는 아이들의 모습은 이제 특별한 행사나 장소에서야 볼 수 있는 장면이 되어 버린 것 같다. 현재 우리가 당면하고 있는 많은 환경적, 사회적, 문화적 문제들은 Louv(2008)가 언급한 "자연결핍장애"의 증상이기도 하다. 우리 사회와 환경을 하루아침에 바꿀 수는 없겠지만 환경미술 및 자연미술 활동이 그 변화의 가능성을 키울 수는 있지 않을까.

## ●● [발제 3]

# 우리춤, 몸으로 노래하는 음악

- 태평무, 진도북춤

이미희

삼육대학교



## 우리춤, 몸으로 노래하는 음악

태평무, 진도북춤

이 미 희 (삼육대학교)



출연: 서정춤세상(이예림, 김혜승)

해설: 이미희 교수(삼육대학교)

춤은 '몸으로 노래하는 음악'입니다. 세종대왕은 훈민정음과 용비어천가 뿐 아니라 세종실록 136 권부터 147권까지 음높이의 바탕이 되는 율관(律管)을 제정하고 리듬을 기록하는 정간보(井間譜)도 처음으로 창안했습니다. 이 악보는 가장 오래된 동양 최고(最古)의 악보이며 위대한 업적입니다. 정 간보에 의하면, 세종대왕은 궁중의 종묘제례(宗廟祭禮)에 쓰일 악무(樂舞)로 정대업(定大業), 보태평 (保太平)을 작곡했고 오늘날 국가무형문화재 제1호 종묘제례악에서 사용하는 정대업지무, 보태평지 무의 토대가 되었습니다. 정대업지무와 보태평지무는 종묘제례 때 추는 일무(佾舞)로, 정대업지무는 무공을 칭송하는 무무(武舞)이고 보태평지무는 문공을 칭송하는 문무(文舞)입니다. 이렇게 한글을 창 제하신 세종대왕은 언어와 같이 악무를 만들었습니다.

근대로 와서 한국민속춤의 아버지라 불리는 한성준은 명고수이자 명무였습니다. 대원군과 고종 앞에서 춤을 추어 참봉 벼슬을 받았고 지금의 승무, 태평무, 학무 등을 안무하고 정립하여 전통춤을 예술로 무대화시켰습니다. 그 중「태평무」(국가무형문화재 제92호)는 왕이나 왕비의 복식을 하고 나라의 태평성대를 기원하는 춤입니다. 이 춤은 궁중에서 행한 춤이 아니고 한성준이 만든 민속춤으로 경기도 도당굿 음악에 춤을 얹어 안무한 작품입니다. 오늘 첫 번째로 선보일 작품이 한성준에서 손녀 한영숙으로 전해진 한영숙류 태평무입니다. 이 춤은 굿에서 사용하는 타악 리듬에 땅을 밟

는 섬세한 발동작이 많으며 신명과 흥이 오르는 것이 특징이지만 한영숙 특유의 단아하고 도도한 성품이 묻어나는 여성적인 춤입니다.

두 번째 선보일 작품 「진도북춤」은 전라남도 진도에서 행했던'진도북놀이'(전라남도 지정무형문화재 제18호)를 바탕으로 중요무형문화재 제72호 진도씻김굿 예능보유자 박병천에 의해 변화되어 재구성된 춤입니다. 이 춤은 투박한 발디딤에 멋스러운 가락과 역동적인 춤사위가 어우러진 것이 특징으로 양손에 채를 쥐고 양북을 두들기며 추는 춤입니다.

사교적 문화를 가진 세계 민속춤과 달리 한과 정서를 담은 한국의 민속춤은 우리만의 독창적인 전통 문화가 되었습니다. 그리고 한국의 역사와 지역성을 바탕으로 농악, 탈춤, 강강술래, 상여놀이 등 가·무·악이 혼연일체가 되어 예술적으로 승화된 춤이 바로 '한국의 춤', 몸으로 노래하는 음악입니다. 따라서 우리는 한국 전통문화의 자부심과 자긍심을 가지고 보전과 계승, 발전의 길로 세계적으로 널리 알려야 할 것입니다.

## ●● [발제 4]

# 창의적 미술활동을 위한 학교 공간의 역활

최 성 희

한국교육과정평가원



# 창의적 미술 활동을 위한 학교 공간의 역활

최 성 희 (한국교육과정평가원)

#### CONTENTS

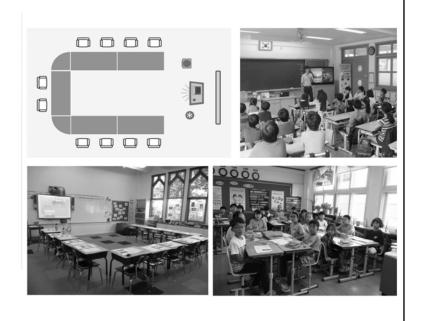
Contents 01 학교 공간에 대한 이해

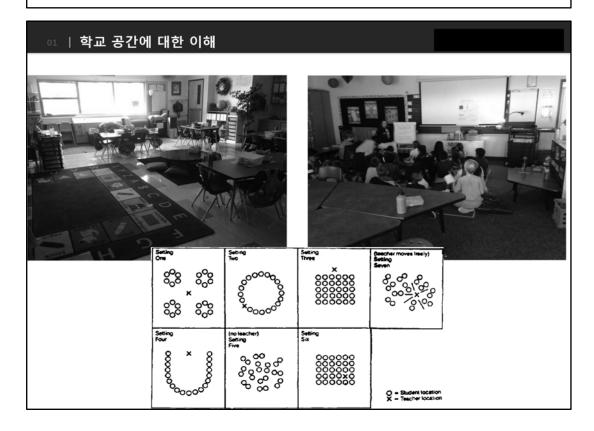
Contents 02 수업, 활동, 공간

Contents 03 교실문화속 예술활동과 공간

Contents 04 시사점

# 공간과 학습





공간이 어떻게 행동을 구조화 하 는 가 ?









## □ │ 학교 공간에 대한 이해

공간이 어떻게 행동을 구조화 하 는 가 ?







## 학교 공간에 대한 문 제 제 기

· '왜 대한민국의 교육 공간은 천편일률적으로 똑같고, 하나같이 멋 없게 지어졌을까?"

<김경인, "공간이 아이를 바꾼다," 13쪽>

- 학교가 규격화된 성냥갑처럼 지어지던 근대시기, 교육의 목표는 실상, '사람들을 체계적으로 길들여 표준화 시키는 것'이었다. 근대국가는 교육과 법을 통해 사회를 통제하고 운영했다. 이것이 가장 잘표현된 곳이 바로 학교, 군대, 그리고 감옥이었다.

<김경인, "공간이 아이를 바꾼다," 21쪽>

1962년 제정, 학교 표준설계도→92년도 폐지 운동장은 남쪽, 학교 동은 북쪽에 일자로, 10m 내외의 폭을 가진 건물, 편복도, 가로 세로 9\*7 m 교실 너비, 창문크기, 천장고 등 동일

#### □ │ 학교 공간에 대한 이해

• 집이 '잠만 자는 공간'으로 존재하는 가정은 가족 구성원 간의 유대감이 떨어져 가족 해체로 이어질 수밖에 없듯이 학교가 '공부만 하는 공간'으로 존재한다면, 경쟁과 약육강식의 정글이 될 수밖에 없다. 지덕체를 고르게 길러주는 학교다운 본 모습을 찾기 위해서는 우선 공간 개혁이 수반되어야 한다. 공간 개혁이 수반되지 않은 교육 개혁은 반쪽짜리 개혁에 불과하다. 공간이 바뀌어야 우리 아이들도 변한다. (김경인, 2014, pp. 59-60)

- 새로운 움직임들 문화로 행복한 학교 만들기(2010−2013)
  - 꿈담 교실(2017-2018)
  - 문화예술플렛폼 '엉뚱'(2016-2017)
  - 아지트(2018)
  - 예술공감터(2018-)
  - 광주 삶디자인센터
  - 광주 야호 센터
  - 경기 예술창작소
  - 2019 교육부 사업

#### □ │ 학교 공간에 대한 이해

"문화로 행복한 학교 만 들 기



서 울 시 공 간 프로젝트 **"꿈을 담은 교실**"







문 화 예 술 플 랫 폼 " 엉 뚱 "









#### □ │ 학교 공간에 대한 이해

경기도 교육청 "예술공감터"









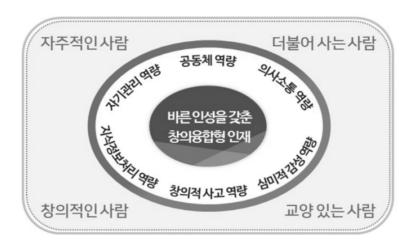
#### 02 | 수업, 활동, 공간

## 초등학교 2학년 교실 이야기

- 경기도 00시
- 학교 소개: 750여명, 몽골, 베트남, 중국 다문화 학생 정원 5%, 무료급식 대상자 5%, 관리자 2명, 수석교사 1명, 담임교사 27명, 교과 전담 교사 5명, 특수, 보건, 영양교사는 각 1명
- 대부분의 학급 수업은 교과서를 중심으로 각 교과별로 진행되고 있으며 프로젝트 및 교과 간 연계 및 융합 학습이 드문 편이다. 이는 학교 시간표 운영과 관련되어 확인될 수 있는데, 각 교시는 일괄적인 40분 시종을 기준으로 운영되며 점심시간도 40분이 주어진다. 학생들은 아침 9시까지 등교하여 9시 10분에 수업을 시작하며 소위 말하는 '중간놀이'등의 친구들과의 놀이 및 대화 시간이 교육과정에 배정되어 있지 않다.

#### 02 | 수업, 활동, 공간

# 2015 개정 교육과정



추구하는 인간상, 핵심역량, 인재상의 관계

#### 02 | 수업, 활동, 공간

## 학교 예술교육의 목적

#### 시각적 소통 능력

변화하는 시각 문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 비판적으로 해석하며, 이를 활용한 미술 활동을 통해 소통할 수 있는 능력

#### 창의·융합 능력

자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현할 수 있으며, 미술 활동 과정에 타 분야의 지식, 기술, 경험 등을 연계·융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력

#### 미적 감수성

 다양한 대상 및 현상에 대한 지각을 통해 자신의 느낌과 생각을 이해하고 표현하며 미적 경험에 반응하면서 미적 가치를 느끼고 내면화할 수 있는 능력

#### 미술 문화 이해 능력

우리 미술 문화에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고, 유연하고 개방적인 태도로 세계 미술 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 능력

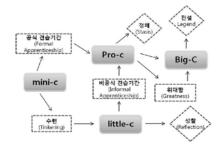
#### 자기 주도적 미술 학습 능력

• 미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발·성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중·배려하며 협력할 수 있는 능력

#### 02 | 수업, 활동, 공간

## 창의성에 대한 인지적 관점 vs 사회적 관점

- Richards (2001)는 창의성을 광범위한 사회적 맥락에 의해 결정되는 '뛰어난 창의성'(Big-C)과 좁은 범위의 특정 사회적 맥락에서 결정되는 '일상적 창의성'(little-c)으로 구분.
- Kaufman과 Behgetto(2009)는 이러한 '일상적 창의성'(little-c)을 더 세분화하여 '학습의 과정에서 나타나는 창의성'(mini-c)을 추가로 제안.
- '일상적 창의성' (little-c), '학습의 과정에서 나타나는 창의성' '(mini-c)은 학교 교육의 맥락에서 나타나는 학생들의 창의성을이해하는 바탕이 될 수 있음 (조연순 외, 2011, 611)



#### 02 | 수업, 활동, 공간

#### 학생 창의성

- 학습의 내면화와 외현화 과정 속에서 발현되는 학생에게 의미 있고, 새로운 발견 및 해석이나 적용 또는 산출물의 생성
- '학생 창의성'은 지식의 내면화 과정에서 새로운 발견이나 해석을 통해 발현되고 외현화의 과정에서는 새로운 상황에의 적용을 통해 발현.
- 이는 또 다른 차원의 학습의 내면화와 외현화로 이 어져서 결국 더 높은 차원의 발달을 초래하게 됨.
- 지식을 깨달아가는 내면화 과정과 내면화된 지식을 새롭게 해석하거나 적용하는 과정 또한 학생 창의성 에서 중요시 되어져야 할 상황.

#### ○3 │ 교실문화 속 예술활동과 공간

#### 04 | 시사점

#### 교실문화 분석

- 자신의 모습에 관심 갖기(자존감)
- 교실곳곳에 게시되어 있는 아이들의 작품
- 교실 밖, 곳곳에 있는 아이들의 작품
- 쉬는 시간에도 작업하는 아이들, 그것이 가능한 환경
- 복도와 계단을 가진 아이들
- 극과 극의 복도
- 지저분하게 놀 수 있는 권리를 가진 아이들
- 수업 중 신체의 자유로운 이동이 가능한 아이들
- 따로 또 같이
- 움직이는 이동 카트 속 다양한 재료
- '사랑받는 아이' 자리
- 틀려도 괜찮은 문화
- 나의 이야기는 굉장해!

#### 시 사 점

- 점 창의적인 예술 활동을 위한 공간 구조
  - 창의적인 예술활동을 위한 교실문화 형성 요인