



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](#)

석사학위 논문

초등학교 미술교육의
수행평가에 관한 연구

**A Study on the Performance Assessment
in Elementary Art Education**

제주대학교 교육대학원

초등 미술교육 전공

송 명 혜

2008년 8월

석사학위 논문

초등학교 미술교육의
수행평가에 관한 연구

**A Study on the Performance Assessment
in Elementary Art Education**

지도교수 오 재 환

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2008년 8월 일

제주대학교 교육대학원

초등 미술 교육 전공

송 명 혜

송명혜의

석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

제주대학교 교육대학원

2008년 8월 일

국문 초록

초등학교 미술교육의 수행평가에 관한 연구

송 명 혜

제주대학교 교육대학원 초등미술교육 전공

(지도교수 오 재 환)

미술교육에서 평가는 창의성의 계발, 미적 안목의 육성, 조형 능력의 신장, 그리고 감상능력의 함양이라는 미술교육의 목적을 달성하도록 이끄는 데 가장 중요한 역할을 하는 도구라 해도 과언이 아니다.

그러나 미술교육의 특성 상 평가가 매우 중요함에도 불구하고 미술교과가 타 교과와 같이 평가하는 것이 단순하지 않으며 객관적 평가의 기준설정이 어려운 관계로 평가를 소홀히 하거나 주관적인 입장으로 평가하는 경우가 많다. 이러한 점 때문에 미술교육의 평가는 많은 문제점을 가지고 있다.

이에 본 연구에서는 미술교육에서 미적체험, 표현, 감상의 세 영역에 알맞은 수행평가 방법을 연구하여 제안하고자 하였다.

먼저 문헌연구를 통해 미술교육의 특성을 알아보고 미술교육이 나아가야 할 방향에 대해 살펴보고 미술교육 평가의 개념과 방안 등을 고찰하였다.

이어서 미술교과의 세 영역에 알맞은 세 가지 수행평가 방안을 제시하였는데 이는 미적체험 영역에서 프로젝트 학습법, 표현 영역에서 포트폴리오 평가법, 감상 영역에서 상호평가 방법이다.

프로젝트 학습법은 학습자 스스로가 학습 내용을 계획-수립하고 정보를 수집하며 과제를 수행하고 평가하는 등의 과정을 통해 실생활과 유사한 학습 환경 속에서 자연스럽게 학습하는 방법으로 미적 체험 영역에서 여러 명의 학생이 한 프로젝트를 맡아 실행하며 다양한 미적 체험을 하고 이를 객관적으로 평가 문항을 통해 평가하도록 한다.

포트폴리오는 작품 모음집을 의미하는 것으로 포트폴리오 평가 방법이란 학

생이 이제까지 해온 모든 표현 영역의 작품을 누가 철하여 모아두고 이를 하나의 작품집으로 만들어 평가하도록 한다.

상호평가는 학습 활동 평가에서 한사람에 의한 것이 아니라 학습 활동을 수행하는 모든 참여자에 의해 이루어지는데 감상 영역에서 동료 평가 혹은 자기 평가를 통해 활동을 점검할 수 있도록 한다.

미술교과는 형식적인 교육이 아닌 창조력과 창의력을 길러 생활 속에서 미술의 특성을 찾고 그 가치를 발견하며 존중하는 태도를 기를 수 있는 교과로서 인간성 회복을 위한 이 시대에 꼭 필요한 교육이다. 미술교과의 이러한 특성으로 전인적인 교육에 가장 적합한 교과로 인정되고 있다.

미술을 통해 심미안을 기르고 창의력을 기르며, 문화적인 삶의 가치를 알게 하는 미술교육은 교육 현장에서 교사들이 사명감을 갖고 전문성을 기르며 평가를 위해 다양한 방법을 연구함으로써 미술교육과정 운영을 바르게 이끌어 나갈 수 있을 것이다.

따라서 교사는 프로젝트 학습법과 포트폴리오 평가, 상호평가 등의 다양한 수행평가를 토대로 더욱 발전적인 교수-학습을 유도할 수 있는 기회를 제공하고 또한 이를 통해 교수 방법과 학습 방법에 대해 피드백 해 나간다면 미술교과의 목적에 부합할 뿐만 아니라 보다 자율적이고 능동적인 학습의 장이 형성될 것이다.

차 례

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 목적 및 필요성	1
2. 연구 내용 및 방법	2
II. 미술교육의 본질	4
1. 미술교육의 목적	4
가. 창의성 계발	4
나. 미적안목 육성	5
다. 조형능력 신장	6
라. 감성능력 함양	7
2. 미술교육의 내용	7
3. 미술교육의 방법	8
III. 미술교육과 평가	10
1. 미술교육과 평가	10
가. 미술교과 평가의 개념	10
나. 미술교과평가의 문제점	11
다. 바람직한 미술교과평가의 관점	13
2. 미술교육과 수행평가	13
가. 수행평가의 개념 및 특징	13
나. 수행평가의 중요성	16

IV. 영역별 평가 방법	17
1. 미적체험평가방법으로서의 프로젝트학습	17
가. 프로젝트학습의 이해	17
나. 프로젝트기법의 활용과 수행평가	20
다. 프로젝트기법의 적용	21
2. 표현영역평가방법으로서의 포트폴리오	25
가. 포트폴리오의 이해	25
나. 포트폴리오의 활용과 수행평가	28
다. 포트폴리오법의 적용	29
3. 감상영역평가방법으로서의 상호평가	35
가. 상호평가의 이해	35
나. 상호평가의 활용과 수행평가	36
다. 상호평가의 적용	40
V. 결론 및 제언	46
참고문헌	48
ABSTRACT	49
부록	52

표 목차

<표 1> 초등학교 6학년 미술과 미적 체험 내용 및 요소 분석	21
<표 2> 초등학교 6학년 미술과 표현 영역 내용 및 요소 분석	30
<표 3> 포트폴리오 평가 절차	34
<표 4> 초등학교 6학년 미술과 감상 영역 내용 및 요소 분석	41

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

미술은 느낌이나 생각을 시각적 조형 언어를 통하여 창조, 발전시켜 나아가는 예술의 한 영역이다. 또 미술은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고, 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌할 수 있다.

미술 교과 교육은 다양한 미술 활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼며 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비판적인 사고력을 길러주고 아울러 미술 문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적 인간을 육성하는 데에 목적이 있다.(교육인적자원부, 2002, p.1)

초등학교에서의 미술과 교육은 미술에 대한 흥미와 관심을 가질 수 있도록 해야 한다. 미술과 교육을 통해 주변 세계의 아름다움을 인식할 수 있는 미적 안목을 키우고, 생활 속에서 미술의 기능에 대한 이해를 북돋우며 미술 표현에 필요한 학습 요소들을 바탕으로 자신의 느낌과 생각을 표현할 수 있는 능력과 표현된 미술품을 감상할 수 있는 능력을 기르고 미술 문화에 대한 이해와 안목을 가질 수 있도록 다양한 미적 경험을 제공해야 한다.

이를 위해 미술 교육은 학생의 자율성, 창의성 등이 존중되도록 하며 흥미, 발달 단계 및 개인차를 고려하여 효과적인 학습이 되도록 하여야 할 뿐만 아니라 이와 더불어 학생의 미술에 대한 다양한 능력을 평가할 수 있는 개관적이고 타당한 평가 방법이 사용되어야 한다.

그러나 교과 특성상 미술 교과의 평가는 평가자의 주관적인 해석을 배제할 수 없다. 따라서 성취 기준, 평가 기준, 채점 기준과의 일관성이 검토되어야 하며, 각 평가 방법 및 도구의 장단점을 분석하여 각 수업 상황에 따라 적절히 활용하도록 하고, 평가 후에는 피드백을 통해 평가에 오류가 없었는지 살펴보아야 한다. 미술과의 평가는 이와 같이 미술과 교육 목표 달성을 위한 효율적인 방향으로 수행되어야 한다.

그러나 이러한 미술과의 특성과 본질 상 평가가 매우 중요함에도 불구하고

미술교과가 타 교과와 같이 평가하는 것이 단순하지 않으며 객관적 평가의 기준설정이 어려운 관계로 평가를 소홀히 하거나 주관적인 입장으로 평가하는 경우가 많다.

미술교육 평가의 문제점들을 구체적으로 나누어 요인별로 분석한 자료(한국교육개발원, 1990)에 의하면 점수로 된 등급을 결정하는 평가관이 미술교육 평가의 방향을 잘못 이끌고 있다는 것이다. 평가 방법의 문제점은 각 영역별 내용의 불균형적인 평가, 성인 위주 관점에서의 감상이나 표현 양식에 대한 평가, 그리고 결과 위주의 평가 등을 들고 있다. 이러한 문제들은 미술교육 평가활동이 미술교사들의 주관적 판단을 통하여 각자 나름대로 측정준거를 활용하고 있기 때문이다. 또한 학습자의 학습한 결과에 대한 기록물들을 종합하는데 있어서도 서로 다른 방법들을 사용하고 있기 때문이다.

평가는 수업을 진행하는 교사에게는 매우 일상적이며 중요한 과정 중의 하나이다. 무엇을 어떻게 가르치는가를 알기 위해서는 학생들이 무엇을 어떻게 알아가고 있는지에 대한 정보가 필요하게 된다. 또 교육을 통해서 학생들의 현 상태를 파악하고 알맞은 처방을 내려줄 수 있어야 한다. 따라서 평가는 이후에 이루어질 교육을 결정하는 데, 그리고 학생들에게 자신의 상태를 알도록 하는 데 중요한 역할을 갖게 된다.

이에 본 연구는 교사에게 미술을 가르치는데 있어서 핵심적인 역할로서의 평가에 대한 인식을 고취시키고, 미술 수업에 있어서 각 영역별에 합당한 수행평가 방법을 제시하여 평가의 다양성과 투명성을 이루는 것을 목적으로 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

위와 같은 연구목적을 이루기 위해 다음과 같은 방법으로 연구에 접근해 가고자 한다.

첫째, 미술교육의 본질에 관한 문헌 연구를 통해 미술교육의 목적과 특성을 살펴보고 미술교육뿐만 아니라 평가가 나아가야 할 방향에 대해 알아본다.

둘째, 미술과 평가의 선행 연구를 분석, 정리하여 평가의 개념과 관점을 살펴보고 평가의 실태에 따른 문제점을 통해 미술교육에 있어서 평가의 접근 방향

을 알아본다.

셋째, 미술과의 각 영역별 내용을 알아보고 그에 알맞은 수행평가 방법에 대해 살펴본다.

넷째, 프로젝트 학습과 프로젝트 수행평가의 필요성을 인식하고 활용 가능한 방안으로 수행평가 방법을 제안한다.

다섯째, 포트폴리오 학습과 포트폴리오 수행평가의 필요성을 인식하고 활용 가능한 방안으로 수행평가 방법을 제안한다.

여섯째, 상호평가에 대한 이해와 상호평가의 필요성을 인식하고 활용 가능한 방안으로 수행평가 방법을 제안한다.

본 연구는 위와 같은 방법론의 한계에 있어서 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 본 연구자가 제시하는 수행평가 방법은 초등학교 미술 교과를 대상으로 한다.

둘째, 본 연구는 자발성과 창의성, 반성적 사고로서의 평가의 타당성을 제시하는 데 목적을 둔다.

셋째, 다양한 수행평가 방법 중 가장 적합하다고 생각되는 세 가지 방법을 제안하였으므로 학습에 더 적합한 수행평가 방안을 구안하여 사용할 수 있다.

넷째, 미술과의 각 영역이 따로 떨어져 있는 것이 아니라 각 단원에서 유기적으로 연결되어 있는 것처럼 내용과 관련하여 한 가지 방법뿐만 아니라 여러 가지 평가 방법을 유기적으로 사용할 때 학습에 더 효과적일 수 있다.

다섯째, 본 연구는 서술적인 논문으로써 그 제한점을 갖는다.

II. 미술교육의 본질

1. 미술교육의 목적

미술교육의 목적은 미술경험의 특성에서 추출된다. 미적 감각과 가치를 자각하고 표현하는 미술경험으로부터 인격적 발달에 유익한 본질을 선택하고 그것을 미술 지도의 목표와 내용으로 설정하는 것이다. 김춘일은 미술교육의 목적을 창의성, 미적 정서, 그리고 조형 기능을 기르는 것으로 보았다.(김춘일, 1988) 그는 새로운 미술교육 목적의 방향에서는 미술교육의 목표를 현상학적 시각에서 지각, 표현, 이해의 목표로 재해석하고 있으며 기존의 목표보다 좀 더 미의식을 제고하는 방향으로 재설정하고 있다. 미술을 왜 배우는지, 미술교육을 하는 목적이 무엇인지에 대해서는 여러 가지 견해가 있을 수 있다. 미술교육의 목적은 창의성의 계발, 미적 안목의 육성, 조형 능력의 신장, 그리고 감상능력의 함양 등 네 가지로 보는 것이 일반적 견해이다.

가. 창의성 계발

창의성은 미래사회에서 가장 중요한 인간 특성 중 하나가 될 것이다. 왜냐하면 인간은 항상 새로운 것을 요구하며, 정보화 시대, 정보통신의 시대, 그리고 지식 기반의 사회로 인식되는 미래사회에서는 창의성이 더욱 중요한 가치로 여겨질 것이기 때문이다.

일반적으로 창의성이란 말은 창의력과 독창력, 창조적 재능 등을 포함하는 의미를 가지고 있다. 이것은 경험의 재생이 아닌 다른 방법에 의한 문제해결의 방법과 태도를 말하고, 생산적 사고나 확산적 사고에 의한 새로운 아이디어의 산출이나 새로운 유형의 사고능력을 말하기도 한다.

미술교육에서 창의성을 중요한 개념으로 정착시킨 사람으로 Lowenfeld를 들 수 있다. 그는 미술을 통한 인간교육을 강조하면서 미술교육에서 중요한 것은 미술에 의해 창의성을 계발시키는 것이라고 하였다.(서울교대 미술교육연구회, 1996)

창의성과 미술교육의 연관성을 검토해 보면 다섯 가지로 요약될 수 있다.(김현주, 1998)

첫째, 창의성은 새로운 사고, 새로운 발견, 새로운 형태의 창조 등 미술교육을 통하여 새로운 것을 생각하고 발견하고 만들어 내는 것과 관련 된다.

둘째, 창의성은 감수성, 독창성, 융통성 등 민감하고 독특하고 유연한 사고 과정을 기본성격으로 한다. 미술교육은 창의성의 기본요소나 성격이라 할 수 있는 능력을 자극하고 격려하여 육성하는 매우 효과적인 교과이다.

셋째, 창의성은 자유롭고 모든 생각을 존중하며 개방적인 분위기가 필요하다는 점이다. 바람직한 미술시간은 자유로운 자기표현과 토론, 발표를 보장하고, 학생들이 있는 공간을 말한다.

넷째, 창의성도 체계적이고 합리적인 교육에 의해 효율적으로 계발된다. 창의성에 대한 가장 큰 오해는 창의성이 천부적인 것이며, 간섭이 없는 자유로움 속에 퍼뜨려 떠오르는 것이므로 지도를 통해 일부러 계발할 필요는 없다는 생각이다. 미술교육에서는 창의성 계발을 위한 프로그램 개발과 교사의 적극적이고 체계적인 지도가 무엇보다 요구된다.

다섯째, 창의성은 백지 상태에서는 전혀 개발되지 않는다는 점이다. 이미 가지고 있었던 경험과 지각, 개념들 간의 연합과 연상, 상상 등에 의해 이루어지는 것이다. 미술교육에서는 풍부한 발상지도, 충분한 참고 자료의 제시, 시청각 매체나 복합 매체의 활용, 교사의 적절하고 풍부한 동기부여, 교사의 적극적이고 체계적이며 합리적인 지도 등을 통해 효율적으로 계발 될 수 있다.

요약하면, 미술교육을 통한 창의성의 계발은 미술교육의 중요한 하나의 목적이다. 미술교육을 통한 창의성의 신장은 의도적인 것이기보다는 본질적으로 내재한 것이며, 활동 자체를 통하여 자연스럽게 길러지기 때문에 보다 의미 있다고 할 수 있다.

나. 미적 안목 육성

미술교육은 미술에 의한 인간형성이 목적이다. 이는 모든 학습자들을 유능한 미술가로 만드는 것이 아니라 조형 활동을 통해서 보고, 느끼고 생각하며 자기 표출을 하고 조형의 창조성을 발견하는 학습자를 육성하는 것이다. 이러한 학습

자는 세상을 아름답고 새롭게 바라보는 미적 안목을 가지게 된다. 이러한 미적 안목은 자신의 전체를 표현하는 자기표현, 시지각의 육성, 우뇌의 계발, 미술활동을 통해서 자유로움 속에서 질서를 추구한다. 개성과 창의성을 계발할 수 있으며, 즐거움 속에서 아름다움을 체험하고 이해하면서, 종합적으로 작용하여 서서히 미적 안목은 육성된다.(이규선, 1994)

미술교육은 미술가를 길러내는 창의력도 중요하지만, 미술을 올바르게 이해시키는 이해교육에 더욱 가깝다. 미적 안목에는 환경 속에서 미적 대상 발견하기, 미술작품을 조형적이고 심미적으로 제작하기, 미술을 바르게 이해하기, 미술작품을 자기 관점을 가지고 감상하고 비평하기, 미술문화를 바르게 이해하기, 자신의 환경 속에서 미술적으로 개선해야 할 대상 찾기, 그리고 환경을 미적으로 개선하기 등의 능력이 포함된다.

미적 안목을 기르기 위해서는 미술에서 가르쳐야 할 기본적인 내용들을 선정하여 그것이 무조건적이고 방임적인 표현을 통해 자연적으로 학습되기를 기대하는 것이 아니라 체계적인 지도과정과 단계적인 직접적 경험, 그리고 충분한 참고자료를 통해 학생들이 스스로 체득하고 이해할 수 있도록 해야 하는 것이다.

다. 조형 능력 신장

흔히 미술을 잘하는 사람은 그림을 잘하는 사람을 가리키며, 그림을 잘 그리는 사람은 대상에 가깝게 사실적으로 그리는 사람을 일컫는 경우가 대부분이다. 또한 미술교육을 하는 이유를 물으면 실기능력을 기르기 위해서라는 대답이 대부분이다. 그러나 미술의 표현영역은 매우 다양하며 사실적인 표현은 그 일부에 지나지 않는다.

미술교육에서의 기능적인 측면은 조형하는 데 필요한 제반 능력이라는 넓은 관점이어야 한다. 여기서 조형이란, 형을 만든다는 것이다. 조형능력을 넓게 말하면 머릿속에 있는 생각이나 상상 등을 구체적으로 가시화 시키고 물질화 시키는 것이라고 말할 수 있다. 아무리 생각이 뛰어나고 좋은 아이디어를 가지고 있다 하더라도 구체적인 형태로 구현되지 못하면 별 의미가 없다. 머릿속에 있는 정신적인 것들을 구체적인 형태로 가시화 시켜 주는 능력이 조형능력이다.

그러나 조형능력이 중요하다고 해서 미적 안목보다 중요할 수는 없으며 예전 처럼 반복 연습에 의해서나, 대상을 그대로 재현하는 것을 통해서만 길러져서는 안 된다. 그것은 다양한 재료와 기법에 대한 자유롭고 체계적인 탐색, 즉 미적 안목과 창의성 계발에 초점을 두면서 자연스럽게 길러지도록 이루어져야 한다.

라. 감성능력 함양

감성은 특정 느낌이나 감정을 느낄 수 있는 능력, 즉 감정의 능력으로 통증이나 쾌감, 공포감 같은 특정 감정을 느낄 수 있는 우리 마음의 능력을 말한다.

감성지능에는 다섯 가지 능력이 있는데 자기감정 인식, 자기감정 조절, 자기 동기 부여, 타인감정 인식, 원만한 대인 관계이다. 이러한 감성지능을 미술교육이 효과적으로 계발할 수 있는가에 대한 해답은 전성수(2000)와 김성희(1998)의 연구로 확인할 수 있다. 이들의 연구에 따르면, 미술교육은 미술 경험 자체가 본질적으로 감성지능의 주요 능력들과 불가분의 관계에 있다는 것이다. 그러므로 다양한 미술활동 속에서 자연스럽게 감성지능의 능력들이 길러질 수 있다는 것이다.

2. 미술교육의 내용

미술계뿐만 아니라 세계의 모든 현상들이 시시각각 변화하고 있는 이 때에 미술교육의 내용으로 어떤 것을 선택하여 가르칠 것인지에 대한 논의가 항상 있어왔다. 그럼 무엇을 어떤 기준으로 그 내용을 선택하여 가르쳐야 할 것인가?

먼저 학습자들에게 미술의 어떤 내용들이 도움을 줄 수 있느냐가 그 기준이 되어야 한다. 교육은 결국 학습자들을 위해서 실시하는 것이며, 학생들의 인간 형성을 돕기 위해 이루어지는 것이다. 학습자들이 무엇을 원하고, 그들의 심리와 특성에는 어떤 미술교육 내용이 적절한 것인지를 기준으로 미술과 교육내용을 선정해야 한다.

미술교육의 본질이 그 기준이 될 수 있다. 미술의 본질 측면에서 어떤 것이 핵심적인 내용이고 본질적인 내용인가가 내용 선정의 기준이 될 수 있다. 그것은 미술교육의 목적과 연결된다. 미술교육의 목적이 미적 안목의 육성, 창의성

개발, 조형능력의 신장, 감성능력의 함양 등에 있다면 이러한 목적을 달성하는데 적합하고 효율적인 교육내용들이 각각 선정되어야 한다. 미술교육에서 본질적이면서도 핵심적인 교육 내용 선정이 중요하다.

마지막으로 사회의 요구를 들 수 있다. 교육이 사회의 요구를 반영하고 그 사회발전과 개혁의 방법이 된다는 측면에서 사회의 요구는 중요하다. 교육내용의 선정도 그 사회가 학생들과 교육에 어떤 요구를 하고 있으며 사회 발전과 개혁에 어떤 교육내용이 좋을 것인지를 기준으로 미술과 교육내용은 선정된다.

위 세 가지를 종합하여 볼 때 미술교육의 내용은 기본적으로 미술형식, 표현, 감상 등 세 가지 측면으로 고찰해 볼 수 있다. 미술의 형식이란 시각예술, 공간예술, 조형예술로서 독특한 형식을 갖추고 있다. 이러한 형식을 이루는 데는 조형요소와 조형원리 등이 필요하다. 미술의 표현은 시각적, 공간적 형태로 창작된다. 미술은 인간의 느낌이나 정서, 생각들을 미술의 형식을 빌어 표현하는 예술이다. 미술은 내면으로 음미하고 평가하는 감상이 있다. 미술은 가치의 표현이며 미술의 형식을 통해 나타난 창작품의 가치를 음미하고 평가하며 판단하는 것이 미술 감상이다. 이것을 미술교육에 그대로 적용하면 기본적으로 미술의 이해교육, 미술의 표현교육 그리고 미술의 감상교육으로, 현재의 미술 교과서의 내용 체계로 연관 지을 수 있다.

3. 미술교육의 방법

바람직한 미술과 교수방안이 무엇인가에 대한 적절한 대답은 그 수업의 상황에 가장 적합한 교수 방안임이 분명하다. 아무리 이상적이고 과학적으로 연구되어 만들어진 교수 방안이라 하더라도 모든 미술과 수업에 똑같이 적용되기는 어렵다. 왜냐하면 미술과의 수업은 다양한 영역에 걸쳐 그 상황에 맞는 방법으로 전개될 수 있는 특성이 있기 때문이다.

우리 나라 미술교육에서는 대조적인 두 가지 교수 방법이 나타나고 있다. 초등학교에서는 아동의 창조적인 자기 표현을 강조하는 교수 방법이 지배적인 반면, 중학교에서는 기술 숙달, 사실적인 표현을 강조하는 경향이 강하다. 미술교육은 물론 이 양 쪽 측면을 모두 포함해야 한다.

또한 미술교육에서는 미술의 이해와 표현, 감상이 따로 구분되어 지도되기 보다는 통합되어 지도되는 것이 중요하다. 이해를 중심으로 표현과 감상을 통합하거나 표현을 중심으로 이해와 감상을 통합하는 등의 중심이 되는 영역에서 다른 영역을 받아들여 통합적으로 지도하는 형태가 바람직하다.

요약하면 미술교육의 본질은 조화로운 전인교육을 이루기 위한 것이다. 미술교육은 시대와 사회적 상황에 따라서 그 틀이 변화되어 질 수 있으나 본질인 전인교육을 통한 조화로운 인간형성을 위한 의도된 계획이라는 점에서는 거의 변화가 없다. 이러한 변하지 않는 근본을 바탕으로 한 체계적인 계획이 미술교육이며 이에 관한 평가가 미술교육 평가인 것이다.

Ⅲ. 미술교육과 평가

1. 미술교육과 평가

가. 미술교과 평가의 개념

평가란 교육의 목표가 어느 정도 달성되었는가, 즉 교육의 효과가 얼마나 있었으며 또 어떤 점이 결점이 있었는가 하는 것을 판정하는 과정이다. 따라서 평가는 학생들의 학습 성취도를 점검하고 앞으로의 학습지도 자료로 삼기 위해 행하는 활동이다. 또한 학생들을 분류하고 선택하며 교육 프로그램을 질적으로 개선하고 더 나은 교육 프로그램을 선택하는 등의 목적을 위해 행하는 활동이다.

체프만(L.H.Chapman, 1985)은 학습자의 학습활동, 교수활동, 교육과정의 각 영역에서 미술교육의 평가가 실시되어야 한다고 하였다. 이와 같은 평가의 개념에 따라 미술교육 평가는 다음 세 가지 측면이 포함되어야 한다.

첫째, 교사는 교수-학습과정이 학습자 개개인에게 어떤 의미를 주는지, 교육경험이 학습자에게 어떤 영향을 미치는지 평가하여야 한다. 이때 눈에 보이는 효과뿐만 아니라 눈에 잘 보이지 않는 질적 변화와 가치판단, 태도 등을 포함하여야 한다.

둘째, 교육 프로그램에 대한 가치판단으로서 교육과정이나 교사의 지도방법 등에 대한 평가를 실시하여야 한다.

셋째, 학습자의 활동과정과 작품을 감상하고 설명하는 학습자 자신의 평가를 실시하여야 한다.

이처럼 평가에는 결국 교육 효과 향상을 위한 모든 활동이 포함된다.

따라서 미술교과에서 평가는 올바른 미술교육을 위해 교육과정을 점검하고 판단하는 모든 과정이며 이는 목표에 준하여 평가하고 평가 기준을 공개하며 학생 자신의 평가를 확대하는 것이 바람직하다. 또한 비평 형식의 질적 평가가 정착되기 위해서는 교사들은 연수를 통해 전문가로서 자질을 함양해야 한다.(한국미술교육학회, 2005)

미술교과에서 평가는 매우 어려운 문제이기 때문에 한때 평가 무용론이 강하게 대두하였다. 그 이유를 크게 두 가지로 묶을 수 있다.

첫째는 미술의 성격이 주관적이고 다양성, 창의성을 추구하기 때문에 객관적인 평가 기준을 제시하기 어렵다는 것이다. 미의 가치는 모두 개별적으로 느끼고 판단하는 것이기 때문에 객관성과 타당성을 요구하는 평가는 미술과 맞지 않는다는 것이다.

둘째로 학생의 미술작품은 그들의 개성과 창의성, 정서를 자유롭게 드러내는 것이므로 그것에 대한 평가는 그러한 자유로운 표현을 오히려 저해하여 교육적 역효과를 가져온다는 것이다. 학생들이 열심히 했는데도 기능적인 면이 부족하여 잘 표현하지 못해 점수를 덜 받았을 때 미술에 대한 흥미조차 떨어질 수 있다는 것이다.

이러한 두 이유 모두 맞는 말이다. 그러나 미술교육도 교육의 일환으로 평가 없는 교육은 결코 발전할 수 없다. 평가를 하는 목적 중의 하나는 수업 프로그램, 수업결과, 수업절차 등의 효율성에 대한 정보를 수집하고 분석하여 보다 나은 수업을 위한 자료로 활용하기 위한 것이다.

모든 평가의 목적은 교육효과의 향상에 있다. 학생들이 자신의 작품을 보고 발표하며 잘되고 잘못된 점을 생각해보는 일, 학생들에게 표현이 잘 안 되는 이유를 물어 적절한 지도를 하는 일, 학생들이 표현하는 중에 학생들의 행동을 관찰하는 일, 교사가 자신의 수업에서 보완할 점은 없었는지 점검해 보는 일 등이 모두 평가가 될 수 있는 것이다.

이러한 측면에서 미술교육평가 무용론이 대두했던 이유는 교사들의 평가가 주관적이고 편협한 점수화에 있었기 때문이다. 미술의 이해, 표현, 감상에 대한 종합적인 평가, 교사의 자기평가, 학생들의 자기평가, 과정과 결과 모두를 중시하는 평가를 통해 그런 부작용을 최소화하여 미술교육의 효과를 향상시키기 위한 평가를 한다는 포괄적인 평가관이 먼저 정립되어야 한다.

나. 미술교과평가의 문제점

미술교과평가의 문제점을 구체적으로 살펴보면 다음 다섯 가지로 나타낼 수 있다.

첫째, 사회적 요인으로, 입시로 인한 학력 위주의 평가로 인해 미술 교과에 대한 인식이 부족하여 주변 교과로 밀려나 외면당하고 있으며 객관적인 학력 위주 평가의 요구에 의해 미술교육 역시 기능 위주로 평가되고 있다.

둘째, 물리적 환경 요인으로, 개별적인 지도에 의해 개성을 살려 주어야 하는 미술 지도의 특성이 과밀 학급, 적은 시간 배정으로 제대로 이루어지지 못하고 있다. 이는 다양한 평가방법을 활용할 시간적 여유나, 결과와 함께 이루어져야 할 과정 평가를 할 수 있는 시간이 충분하지 못하기 때문에 더욱 결과 위주의 점수화로 평가가 이루어질 수밖에 없다.

셋째, 학습자 요인으로, 시험, 점수 위주의 현 평가 제도로 인해 미술 교과에 대한 흥미나 열의가 부족하고 능동적으로 참여하지 않고 있다. 즉, 모든 관심이 상을 받기 위한 것이거나 점수를 얻는데만 급급하고, 획일화되고 수동적인 교육에 익숙한 학생들이 스스로 구상하고 참여해야 하는 미술 활동에 적응하지 못하고 있는 것이다. 이는 물질문명의 영향으로 인한 획일화, 만화나 TV, 컴퓨터 등을 벗어나지 못하는 등의 창조성 상실에도 기인한 것이다.

넷째, 교사 요인으로, 실력의 불균형 혹은 잘못된 미술교육 개념으로 인해 객관성 없고 일관성 없는 평가를 하게 하여 미술과 평가 결과에 대한 불신을 초래하고 있다.

다섯째, 평가적 요인으로, 점수로 된 등급을 결정하는데 평가의 목적을 둔 평가관이 평가의 방향을 잘못 이끌고 있다. 각 영역별 내용의 불균형적인 평가, 객관성 및 타당성이 결여된 주관적인 평가, 결과 위주의 평가 등의 잘못된 평가관으로 인해 평가의 방향이 잘못 흘러가고 있는 것이다.

다양성이 강조되는 현대사회에서 인간의 표현 욕구는 더욱 다양해졌으며 이는 미술활동을 통해 표현될 수 있다. 미술교육의 평가는 이 점을 고려하여 각자의 감정을 다양한 방법으로 이해하고 수용하는 평가가 되어야 한다. 그러므로 미술교과의 평가는 학력을 측정하고 평가하는 다른 교과의 평가와는 달라야 하며, 학습자 개인의 인간적인 표현을 인정, 수용, 긍정, 고무하는 지도의 연속으로 이해되어야 한다. 즉 미술평가에는 능동적이고 자율적인 태도, 긍정적인 자아개념, 성취동기, 인간미, 주체성 등이 포함되어야 한다.

다. 바람직한 미술교과 평가의 관점

미술교과의 바람직한 평가의 관점에 대해 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 미술교육의 질적 향상을 위한 평가이다. 미술교육의 모든 평가는 미술교육을 질적으로 향상시키기 위해서 실시되어야 한다. 미술교육의 질적 향상을 위해 지도목표로부터 계획, 지도 방법, 결과 처리, 결과 활용에 이르기까지 수업과정, 교육과정, 교사 등의 미술활동 전반을 다양한 방법으로 평가하여 그 결과를 교사 자신과 학생들에 대한 효율적인 지도에 활용하고 더 나아가 교육과정 개선에 활용할 때 미술교육은 질적으로 향상할 수 있을 것이다.

둘째, 목표에 준하는 평가를 하여야 할 것이다. 미술교육평가는 크게 미술교육의 목적에 준해야 한다. 미술교육의 목적이 미적 안목과 조형능력, 창의성 개발, 감성의 함양이므로 이 네 가지의 목적에 준하여 평가가 이루어져야 한다.

셋째, 평가 기준을 공개하여야 한다. 평가 기준의 공개는 학생들의 부담감을 줄일 수 있으며 객관성과 신뢰성, 타당성을 높일 수 있다. 이런 공개적인 평가와 함께 학생들의 자기평가, 또는 동료와의 상호평가가 곁들여지면 훨씬 평가의 부작용을 줄일 수 있다.

넷째, 자기 평가와 상호 평가의 기회를 확대한다. 자기평가는 자신의 학습활동을 반성하게 하고 학습 성과를 스스로 인식할 수 있도록 해준다. 학생들 간의 상호평가는 동료의 미술활동을 평가함으로써 감상 활동을 할 수 있을 뿐만 아니라 자신을 되돌아보는 계기를 마련해준다.

2. 미술교육과 수행평가

가. 수행평가의 개념 및 특징

일반적으로 수행이란 ‘계획한 대로 해 낸다’는 뜻으로, 여기서는 구체적인 상황 하에서 실제로 말하거나, 듣거나, 그리거나, 만들거나, 행동하는 과정이나 결과를 의미하며, 넓은 의미의 수행평가란 ‘교사가 학생이 학습과제를 수행하는 과정이나 그 결과를 보고, 그 학생의 지식이나 기능, 태도 등에 대해 전문적으로 판단하는 평가 방식’, 즉 ‘학생 스스로가 자신의 지식이나 기능이나 태도를 나타낼 수 있도록 답을 작성(서술 혹은 구성)하거나, 발표하거나, 산출물을 만들

거나, 행동으로 나타내도록 요구하는 평가방식'이라고 정의할 수 있다.(배순근, 2003) 참고로 여기서 말하는 '행동'이란 단순히 신체를 움직이는 것만을 의미하는 것이 아니라 자신의 지식이나 기능이나 태도 등을 드러내기 위해 말하거나, 듣거나, 읽거나, 쓰거나, 그리거나, 만들거나, 더 나아가서 그것을 계획하고 준비하는 과정까지도 포함하는 인간의 모든 활동을 의미한다.

수행평가는 다음과 같은 특징을 지니고 있다.(배순근, 1997)

첫째, 수행평가는 학생의 지식이나 기능이나 태도 등을 평가할 때 교사의 전문적인 판단에 의거하여 평가하는 방식이다. 수행평가에서는 객관성보다는 오히려 타당성이나 적합성을 강조하기 때문에 상황과 맥락을 고려한 교사의 전문적인 판단을 매우 중요시한다. 특히, 학생의 지식이나 기능, 태도 등에 대한 질적인 변화를 제대로 파악하기 위해서는 이미 그 단계를 경험한 전문가가 지난 과거의 경험을 반추해서 평가해야 하는 경우가 많기 때문에 가능한 한 교사는 이론뿐만 아니라 실천에 있어서도 전문가가 되기 위해 노력해야 한다.(장상호, 1998)

둘째, 수행평가는 학생이 정답을 선택하게 하는 것이 아니라, 자기 스스로 답을 작성(서술 혹은 구성)하거나 행동으로 나타내도록 하는 평가방식이다. 한 가지 정답만을 선택하게 하는 평가 방법으로는 학생이 그 반응을 선택하게 되는 인지과정이나 문제해결 과정을 파악하기 어렵다. 경우에 따라서는 자기의 능력과는 무관하게 우연히 정답을 선택하는 경우도 있을 것이다. 그러나 자신이 옳다고 생각하는 답을 직접 생산하게 하면, 그 과정이나 결과를 통해서 학생의 인지구조나 문제해결 과정을 비교적 쉽게 파악할 수 있게 된다. 아울러 수행평가는 학생들의 단순한 기억력과 같은 낮은 사고기능보다 창의성, 문제 해결력, 비판력, 판단력, 정보 수집력 및 분석력, 통합력과 같은 고등 사고기능을 파악하는 것을 중시하고 있다.

셋째, 수행평가는 추구하고자 하는 교육목표의 달성여부를 가능한 한 실제 상황에서 파악하고자 하는 평가방식이다. 다시 말해서 추상적인 상황에서 정답을 선택하게 하여 평가하기 보다는 실제적인 상황에서 직접 관찰할 수 있는 방식으로 평가하고자 하는 것이다.

넷째, 수행평가는 교수-학습의 결과뿐만 아니라 교수-학습의 과정도 함께 중

시하는 평가방식이다. 급변하는 현대 사회 속에서 과거의 지식이나 가치관을 그대로 암기하거나 무조건 믿는 것보다는 ‘학습하는 방법을 학습하는 것’도 대단히 중요하다. 따라서 수행평가에서는 선언적 지식(무엇에 대해 아는 것, 내용적 지식이라고도 함)의 습득 수준뿐만 아니라 절차적 지식(어떻게 하는지 아는 것, 방법적 지식이라고도 함)의 습득 수준을 파악하는 것을 매우 중시하는데 이는 학생들이 하는 것뿐만 아니라 아는 것을 실제로 적용할 수 있는지의 여부를 파악하는 것도 매우 중요하기 때문이다.

다섯째, 수행평가는 학생의 학습과정을 진단하고 개별 학습을 촉진하려는 노력을 중시하는 평가방식이다. 즉, 수행평가는 학생의 선발, 분류, 배치를 위한 목적에 사용할 수도 있지만, 학생의 지적 수준을 진단하고 학생의 이해수준을 높이며 개별 학습을 촉진하는 데 일차적인 목적이 있다.

여섯째, 수행평가는 개개인을 단위로 해서 평가하기도 하지만 집단에 대한 평가도 중시하는 평가방식이다. 예컨대 하나의 연구 과제를 주고, 팀을 이루어서 공동으로 그 과제를 해결하도록 한 후 팀을 단위로 해서 평가하는 것이다. 아울러 개인이나 집단을 평가할 때, 다른 사람이나 다른 집단과 비교해서 평가하는 규준지향평가(상대평가)가 아니라 객관적인 평가 준거에 근거하여 평가하는 준거지향평가(절대평가)형태를 취하게 된다. 따라서 수행평가는 학생 상호간의 지나친 경쟁을 유도하는 것이 아니라 학생 상호간의 협력을 유도하며, 나아가 학생들의 사회성을 신장시키는 데도 기여할 수 있다.

일곱째, 수행평가는 단편적인 영역에 대해 일회적으로 평가하기 보다는 학생 개개인의 변화와 발달과정을 종합적으로 평가하기 위해 전체적이면서도 지속적으로 평가하는 것을 강조한다. 예컨대 어떤 한 시점에서 일부 영역에 대해 포괄적으로 평가하는 기말시험이나 대학수학능력시험보다는 교실에서 교사가 학생 개개인의 변화와 발달과정을 진단, 평가하기 위해 수시로 관찰하거나 면담을 통해서 그 결과를 누가적으로 기록하는 형태의 평가가 수행평가의 입장에 더 부합한다고 하겠다. 마지막으로, 수행평가는 학생의 인지적인 영역(창의성이나 문제 해결력 등 고등 사고기능을 포함)뿐만 아니라 학생 개개인의 행동발달 상황이나 흥미, 태도 등 정의적인 영역, 그리고 운동기능 등 심동적인 영역에 대한 종합적이고 전인적인 평가를 중시하고 있다.

나. 수행평가의 중요성

수행평가는 교육평가 대상 영역을 확대해 주는 효과를 가져왔다고 할 수 있는 동시에 평가의 타당성을 증대시키는 데 기여했다고 정리할 수 있다. 말하자면 이전의 선택형 객관식 지필검사의 문제점을 해결해 주는 동시에 고등 정신기능의 평가에도 적용할 수 있으며, 동시에 교수-학습 목표를 중시한, 학습활동의 맥락에서 평가가 이루어짐으로써, 진단평가 기능 및 형성평가 기능까지도 자연스럽게 수행하는 보다 실질적이고 직접적인 평가를 가능하게 하기 때문이다.

또한 수행평가는 교실 수준의 교육평가의 기능을 강화시켜 줌으로써 교수-학습 효과를 증대시키는 효과도 있다고 할 수 있는데, 이는 평가를 교수-학습의 결과뿐만 아니라 과정까지도 중시하면서 교수-학습 활동의 특성을 제대로 발휘할 수 있는 것으로 판단되기 때문이다.

그리고 학생의 입장에서 학습과제에 대한 충실한 학습이 가능하게 된다는 점과 더불어 학생에 대한 이해와 함께 그들의 학습활동에 대한 충분한 이해가 가능하다는 점 등이 핵심적인 내용이 될 수 있다.

수행평가의 필요성을 정리해 보면 첫째, 지식, 정보화 시대를 맞이하여 사고의 다양성과 창의성을 신장시키기 위함이며, 둘째, 수행평가는 여러 측면의 지식이나 능력을 지속적으로 평가함과 아울러 교수-학습 활동을 개선하기 위함이며, 셋째, 학생이 인지적으로 아는 것뿐만 아니라, 아는 것을 실제로 적용할 수 있는지 여부를 파악하기 위함이며, 넷째, 학습자 개인에게 의미 있는 학습활동이 이루어지도록 하기 위함이며, 마지막으로 교수-학습 목표나 내용을 좀더 직접적으로 관련시키기 위함이라고 정리할 수 있다.

이 밖에도 획일적인 표준화 검사를 적용하기 어려운 상황, 예컨대 다양한 지역과 문화가 공존하는 사회 속에서 다양성 그 자체를 인정하면서도 동시에 타당한 평가를 하기 위해서 수행평가는 필요하다. 또한 학교 교육의 정상화를 도모하기 위해서도 수행평가는 필요하다고 볼 수 있다. 이는 지나친 서열화와 점수화의 관행에서 벗어나 학생 개개인의 성장과 발달을 돕기 위해 교수-학습 활동을 개선하고 지도와 조언, 충고를 하기 위한 수행평가의 기본 취지를 제대로 살린다면 학교 교육의 정상화에 크게 도움이 될 것이다.

IV. 영역별 평가 방법

1. 미적체험 평가 방법으로서의 프로젝트 학습

가. 프로젝트 학습의 이해

프로젝트 학습법이란, 교사의 지도아래 학생이 일상생활에서 가치 있는 문제를 선정하고, 이를 해결하여 나가는 일련의 과정을 학습하는 방법으로 1918년에 미국의 킬 페트릭이 고안하여 주창하였다. 프로젝트 수업 진행을 통해, 학습자는 스스로 탐구, 토의, 발표회 등의 활동을 협동적으로 수행함으로써, 인지적 영역의 교육목적 뿐만 아니라 정의적 영역의 교육목적도 용이하게 달성될 수 있다. 프로젝트 학습법은 학습자 스스로가 학습 내용을 계획-수립하고 정보를 수집하며 과제를 수행하고 평가하는 등의 과정을 통해 실생활과 유사한 학습 환경 속에서 자연스럽게 학습하는 방법이다. 이러한 프로젝트 학습법은 집단별로 또는 개인별로 진행된다.

프로젝트 학습법의 개념 및 특징을 살펴보면, 프로젝트 학습이란 학습자 스스로가 학습할 주제를 선정하고 주제를 해결하기 위한 계획을 세운 후 구체적인 결과를 얻어내는 능동적인 학습 활동이다.

프로젝트법 수행평가(배순근, 2003)란 학생들에게 특정한 연구 과제나 개발 과제 등을 수행하도록 한 다음, 그 과제를 수행하기 위한 계획서 작성 단계에서부터 결과물(연구보고서나 산출물) 완성 단계에 이르기까지의 전 과정과 함께 결과물을 이용한 평가 방법이라 할 수 있다.

탐구 활동을 중시한 생활중심 프로젝트 학습법의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 프로젝트 학습은 듀이가 언급한 문제적 상황에서 수업이 시작된다.

둘째, 학습자 중심의 실천적인 활동 중심의 교육을 지향한다.

셋째, 프로젝트 학습법은 적용 단계에 따른 구체적인 자료를 제시하고 있어 실천적인 성격을 지닌다.

넷째, 다양한 탐구 활동 및 상호 대화 활동, 소집단 활동을 강조한다.

다섯째, 프로젝트 해결을 위한 탐구 과정을 포함한다.

여섯째, 프로젝트 학습법은 반성적 사고 과정을 중시한다. 이 학습 방법은 잠정적 해답에 대한 계속적인 근거를 제시하는 과정이다. 따라서 계속되는 탐구 학습으로 잠정적인 진리를 추구한다.

프로젝트 학습은 하나의 토픽이나 테마에 대하여 학습자 스스로가 학습 내용을 계획, 수립하고 정보를 수집하며, 과제를 수행하는 과정을 통해 실생활과 유사한 학습 환경 속에서 자연스럽게 학습하는 방법이다. 프로젝트(project)의 사전적 의미는 ‘앞으로 던진다’, ‘생각 한다’, ‘연구 한다’, ‘구상 한다’ 등과 같은 의미를 가지고 있다.

교사의 활동은 주제에 관한 예비 주제망을 구성하여 학습자와 함께 학습 내용을 구성해 들어가면서 학습자의 학습 활동을 촉진시켜 주거나 조정하는 역할을 하게 된다. 학습자는 교사와 함께 프로젝트 전 과정에 능동적으로 참여하며, 교사와의 상담과 협력을 통해 필요한 경우는 도움을 받지만 자율적으로 활동하도록 장려된다.

프로젝트 학습법을 통해 학습자는 문제를 실질적이고 구체적으로 해결하고자 노력하게 되며, 문제 해결의 과정 속에서 자주성, 책임감 및 협동심이 길러지게 된다. 또한 학습 내용을 실생활과 직업 현장에 적용할 수 있는 전이 능력을 길러주는데 도움이 되며, 과제의 완수를 통해 학생들은 자신감과 성취감을 맛볼 수 있게 된다.

프로젝트 학습법은 과제 중심으로 이루어지므로 가급적 개발자의 논리를 배제하고 광범위한 자료를 사전에 철저히 준비하여 학습자가 자유롭게 활용할 수 있도록 배려하여야 한다. 따라서 교과서를 비롯한 교수 매체는 현행과 같이 필요에 따라 학생들에게 일방적으로 해설해 주는 교본 방식을 지양하고, 문제를 제기하고 사고력을 자극하며 자율적으로 학습 활동을 계획하고 추진하는 데 도움이 될 수 있는 형태로 개발되어야 한다. 즉 께도, OHP, 실물 화상기, 컴퓨터 등의 다양한 시청각 자료를 활용함으로써 학생들 스스로의 이해를 돕는 것은 물론, 프로젝트를 진행함에 있어 보다 구체적이고 체계적으로 고안하는 능력을 배양시킬 수 있다.

프로젝트 학습법은 특히 실생활 속에서 학습의 주체를 찾고 연계한다는 점에

서 시뮬레이션 방법을 활용한 교수 매체의 활용이 권장된다. 시뮬레이션 기법을 사용한 교수 매체는 실제의 장면 혹은 상태와 극히 유사한 상황을 인위적으로 만들어, 그 속에서 학습하도록 함으로써 가상적인 상태에서 얻은 지식, 태도, 기능 등이 실제 상황에서 쉽게 전이될 수 있다. 대체로 실제 상황에서의 학습이 어렵거나 실제 상황에서의 연습이 위험할 경우, 그리고 인위적인 조작 과정 그 자체가 중요시 될 때 특히 그 효과를 발휘할 수 있다.

프로젝트 학습의 궁극적 목적(이자현, 2003)은 ‘학습자의 정신 계발’에 있다. 정신이란 지식, 기능뿐만 아니라 정서적, 도덕적, 심미적인 감수성까지 포함하는 개념이다. 학습자 스스로 참여하기 때문에 흥미와 호기심이 충족되며 그로 인해 활동에 몰입하게 되고 창의적인 아이디어를 개발하고 결론을 도출해냄으로써 개념에 대한 이해를 높이게 된다. 또한 구성원들이 협력하여 문제를 해결하므로 자신이 집단 내에서 필요한 존재라는 것을 느끼게 되며 집단에 대한 소속감과 공동체 의식을 느끼게 된다.

프로젝트 학습은 학습자에게는 내적 동기유발, 책임감, 긍정적인 자아개념, 협동심, 사회적 기술, 사회에 대한 관심과 문제 해결력, 다양한 탐구와 표현 능력, 사고의 유연성, 체험적 학습 기회를 제공하거나 신장시키며, 교사들에게는 새로운 교수 경험을 안기고, 학부모와 지역 사회에게는 교육에 대한 관심과 역할 지각을 촉구하는 교육적 가치가 있다.

프로젝트 학습은 진행과정을 4단계로 구분하여 볼 수 있다.(김동오, 2005)

1단계, 프로젝트 준비단계로서 실제 프로젝트에 들어가기 전에 교사의 계획 및 준비 단계이다. 이 단계에서 교사는 예비 주제를 선정하고 관련 학습 내용 혹은 활동의 목록을 작성한다. 교사가 미리 학습활동을 조직하면 다음은 주제 전개에 필요한 자원을 조사하여 준비한다.

2단계, 프로젝트 시작단계로서 교사에 의해 각 학습자가 그 주제에 대한 지식의 정도를 파악하고 주제에 대한 개념이나 이해정도를 고려한 학습의 시작단계이다. 또 토론이나 브레인스토밍¹⁾을 통하여 학습자가 공동의 주제 망을 짜고

1) 아이디어 개발방식의 하나. 미국의 창조성개발 연구자 A.F 오즈번은 1939년 광고회사에서 아이디어를 내는 집단적사고기술로 시도한 방법을 브레인스토밍이라 하였다. 이 방식은 5~10명 정도로 이루어진 그룹에게 40~60분간 특정 과제에 대해서 규칙에 따라 자유롭게 서로 아이디어를 내놓고 토의를 시키는 것이다.

조사 탐구할 사항들의 목록을 작성한다.

3단계, 주제에 대한 구체적인 학습 계획의 단계이다. 그동안 계획한 일들을 해결하기 위해 수집한 자료를 가지고 그림을 그리고, 새롭게 변형해 보면서 만들고, 감상하는 활동을 한다. 이때 교사는 학습자가 직접적인 경험을 하고 그 외 필요한 자원들을 수집하는 일에 집중된다.

4단계, 프로젝트 마무리 단계로서 학습자들이 프로젝트 전 과정을 통해 이루어온 학습의 결과물이나 성취물을 전시 및 발표를 통해 다른 사람들과 의견을 교환하며 그동안 진행한 프로젝트를 정리하고 평가하며 일반화하는 기회를 가지기도 할 수 있다.

나. 프로젝트 기법의 활용과 수행평가

1990년대 초반 이후 수행평가의 도입 및 적용으로 인하여 평가활동상의 지대한 변화가 일고 있는데, 그것은 종래의 평가방식으로 인하여 야기될 수 있는 문제점들을 보완하고 그 대안을 강구하기 위한 움직임이 일기 시작했기 때문이다. 이는 종래의 평가방식을 완전히 대체하기 위한 것이라기보다는 기존 방식이 지닌 근본적인 제한점이나 문제점을 보완하기 위한 것이라고 판단할 수 있다.(배호순, 2000)

프로젝트 기법은 대표적인 성취수행 중심의 방식으로서, 비교적 시간제한을 받지 않고 가정이나 학교에서 일정한 규정에 따라서 정해진 과제를 개인 또는 집단에게 수행하게 함으로써 관련된 방법 및 지식을 총괄적으로 평가하려는 평가방식이다.

예술에서 평가는 활동과정, 그 자체로의 중요성을 강조한다. 이것은 시험과 같은 평가방법과는 매우 다르다. 시험은 특별한 기술의 완성도, 특별한 개념의 이해, 연구 과정의 완성 등에 대한 정보를 보여주기 때문이다. 예술 활동은 전시되는 것이지만 시험은 통계치에 의해 기록되는 것이다. 활동은 그 자체를 말하는 것이다. 프로젝트 학습은 이러한 원리에 의해 예술 활동에서 과정 자체를 평가로 전환시켰다.

평가에서 프로젝트 학습은 또 다른 특징을 가진다. 시험은 단원의 끝에 실시되는 것이지만, 수행은 장기간이 흐른 뒤에 평가된다. 마지막에 이루어지는 판

단은 학생들이 어디까지 도달했는지에 대한 교육적 경험에 대한 정보를 제공할 수 없다. 또한 평가는 매 순간마다 이루어진다. 학생들은 그들의 작품을 전시하면서 동료간의 평가가 자연스럽게 이루어져 학생평가도 이루어지고 교사 또한 학생들을 수시로 평가한다. 이렇게 하여 학생들은 여러 사람들에게 자신의 한 활동에 대한 평을 듣게 되고, 자신 또한 다른 사람의 작품에 대한 평을 하기 때문에 비평하는 능력이 향상된다. 다른 사람의 활동이나 작품뿐만 아니라 자신 스스로의 작품도 평가하는 것이다.

따라서 창작이라는 예술 활동이 주된 미술 학습, 특히 미적 체험 영역에서 프로젝트 학습을 통한 수행평가 방법이 중요하다고 할 수 있을 것이다.

다. 프로젝트 기법의 적용

1) 미적 체험 내용 및 요소 분석

미적 체험 영역에서는 자연과 조형물에서 형과 색의 변화를 발견하고 아름다움을 비교하는 활동을 통하여 자연미와 조형미의 특징과 그 관계를 이해하며, 생활과 자연과 조형물의 관계를 이해하는 활동에 중점을 둔다. 이러한 미적 체험 활동을 통하여 자신의 시각 세계에 좀더 논리적이고 분석적으로 사고하고 반응할 수 있는 능력과 태도를 기르도록 한다.

초등학교 6학년 미술 교과서에서 미적 체험 영역의 지도 내용과 요소를 분석해 보고 이를 적용할 수 있는 중점 지도 단원을 찾아보면 <표 1>과 같다.

<표 1> 초등학교 6학년 미술과 미적 체험 내용 및 요소 분석

필수 학습 요소	내용	중점 지도 단원
가) 자연미와 조형미의 특징 이해	자연과 조형물의 아름다움을 발견하고, 그 특징을 이해할 수 있다. ① 자연과 조형물의 아름다움을 비교한다. ② 자연과 조형물의 형과 색에서 변화를 발견한다.	3. 다양한 표현 7. 환경과 건축
나) 자연과 조형물의 관계 이해	생활에서 자연과 조형물의 특징을 발견하고, 그 관계를 이해할 수 있다. ① 자연의 특징을 살린 조형물을 찾아본다. ② 자연과 조형물의 조화를 발견한다.	8. 색과 생활

3단원은 현대에 이르러 새롭고 매우 다양하게 변화되어 가고 있는 미술을 학생 수준에 맞게 학습해 봄으로써 확장된 미술의 영역을 체험하며, 지금까지와는 다른 방법과 재료를 가지고 고정 관념에서 벗어나 미술을 통한 새로운 사고를 할 수 있도록 하는 데 그 목적이 있다.

이 단원은 형태를 재구성해 보고, 선이나 형으로 표현해 봄으로써 사물의 형태를 추상화하는 과정을 이해하는 데 초점을 맞추어 지도하도록 한다. 특히 학생들의 호기심을 자극하여 틀에 박힌 표현보다는 독창적이고 개성 있는 독특한 표현이 되도록 지도한다.

위의 활동을 위하여 입체과나 추상화의 다양한 작품을 체험하도록 하여야 한다. 입체과의 작품을 찾아 미니북 만들기, 다양한 추상화를 골라 전시회 하기 등의 프로젝트를 통하여 표현과 재료의 다양성뿐만 아니라 다양한 관점에 대해서도 학습할 수 있다. 이를 표현 활동과 연계하여 피카소의 눈으로 보았을 때의 사물 모습 표현하기 등 모듈 프로젝트를 제시하여 다양한 사물을 피카소의 눈으로 보고 이를 표현하도록 한다면 학생들에게 더욱 다양하고 흥미로운 학습이 될 수 있을 것이다.

7단원은 학생들에게 주변의 자연 환경에 관심을 가지게 하고, 그 아름다움과 특징을 파악하여 그것과 어울리는 다양한 건축물 꾸미기를 할 수 있게 하는 것이다. 또, 자연에 어울리는 조형 표현을 통하여 자연과 조형 활동의 밀접한 관계를 이해하는 등의 미적 체험 활동에 중점을 둘 수 있다.

이 단원은 자연의 특징을 이해하여 표현 활동에서 그것을 잘 이용하는 것이 무엇보다 중요하며, 조형 표현의 결과보다 설계와 계획 과정에서부터 시작한 프로젝트 제시를 통하여 과정 중심의 학습이 될 수 있도록 한다. 설계와 계획, 표현에 이르는 프로젝트를 통하여 자연의 아름다움과 소중함을 알게 할 뿐만 아니라 자연 친화적인 조형 활동의 필요성을 깨닫게 하도록 한다.

8단원은 우리 생활 속에서 활용되고 있는 색들을 관찰하고 그것을 바탕으로 하여 직접 표현해 보게 함으로써 색에 관한 감각과 느낌을 가지고 색을 이해할 수 있도록 한다. 또 색은 우리들 생활에 영향을 미치고, 색채라는 조형 언어로부터 정보를 얻으며, 우리의 감성이 자극받는다는 것을 인식시키는 데 목적이 있다. 우리 생활에서 쉽게 볼 수 있는 건물이나 의복, 식기, 자동차 등에 사용되

는 특유의 색은 어떤 것인지 관찰해 보고, 관찰한 것을 학생들이 나름대로 그 기능을 생각하며 배색해 보는 것은 색채 감각을 길러 줌과 동시에 색의 아름다움을 발견하게 하고, 아울러 색의 쓰임새를 이해하며, 생활 속에서 색을 적극 활용해 보려는 태도를 길러줄 수 있다.

이 단원에서는 다양한 미적 체험을 위하여 한 계절을 앞서 나가는 패션쇼, 내년 유행할 신형 차 모델, 밥맛을 좋게 하는 그릇 등의 생활에 활용된 색에 관하여 알아보고 직접 주제에 적합한 디자인을 해 보는 프로젝트를 통해 색에 대한 관심과 활용 능력을 기를 뿐만 아니라 색을 통하여 확산적인 사고 활동을 자극할 수 있도록 지도한다.

2) 적용 지도안

학년	6학년	단원	3. 다양한 표현
영역	미적체험	평가방법	프로젝트 학습법
주제	다양한 표현 방법에 관하여 알아보기		
목표	주제를 표현하는 여러 가지 새로운 표현 방법을 이해하고 나만의 책을 만들 수 있다.		
프로젝트	Making Book(입체과, 추상화 작품을 찾아 나만의 책 만들기)		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>◆ 세 고개</p> <p>* 이 그림의 제목은 무엇일까요?</p> <p>- 뒤스부르크의 '소'</p> <p>◆ 학습 문제 확인</p> <p>주제를 표현하는 여러 가지 새로운 표현 방법을 이해하고 나만의 책을 만들어 보자.</p>	<p>★ PPT(뒤스부르크의 '소'가 단순화되는 과정을 뒤에서부터 보여주며 힌트를 준다)</p> <p>★ 과제를 통해 추상화 등 현대 미술을 다양하게 찾아오도록 할 것</p>
	학습문제 확인	<p>◆ 학습 안내</p> <p>* 활동 1> 모듬활동 - 모듬이 가지고 온 그림 확인하기</p> <p>* 활동 2> 개별활동 - 작가별, 기법별 등 나름의 기준을 가지고 그림 4~6개를 선택하여 책만들기</p>	
	학습안내		

		* 활동 3> 전체활동 - 전시하여 감상하기	
전개	학습활동	<p>◆ 활동 1 - 그림 소개하기</p> <p>* 모둠이 가지고 온 그림을 모으고 서로의 그림에 대하여 설명하여 봅시다.</p> <p>- 모두가 가지고 온 그림을 펼쳐놓고 자신의 그림 소개를 한다.</p> <p>◆ 활동 2 - 나만의 책 만들기</p> <p>* 모둠에서 그림 소개가 끝났으면 나만의 기준을 가지고 마음에 드는 그림 4~6개를 선택하여 책을 만들어 봅시다.</p> <p>- 피카소의 그림, 동물을 그림 그린 등 주제를 가지고 그림을 선택하여 보고 4~6페이지의 책을 만들어 보자.</p> <p>- 자신의 주제에 맞게 책의 앞표지를 꾸며 보도록 한다.</p> <p>- 그림을 붙이고 그림 소개, 느낀점을 써보도록 한다.</p> <p>◆ 활동 3 - 전시하기</p> <p>* 자신의 만든 책을 전시공간에 전시하여 보자.</p> <p>- 다른 친구가 만든 책과 책 속의 내용을 감상하여 보자.</p> <p>* 나만의 책에 나타난 작품의 표현 방법과 의도를 설명하여 보자.</p> <p>- 나만의 책 속에 있는 작품 1~2개 정도를 정하여 작품의 표현 방법과 의도, 나의 느낀점 등을 이야기하여 보자.</p>	<p>★ 그림이 많지 않을 경우 교사가 준비하거나 교과서 그림을 복사하도록 한다.</p> <p>★ A4용지, 색연필, 싸인펜 등</p> <p>★ 6쪽 짜리 책 만들기 방법을 미리 익혀두도록 한다.</p>
정리	학습정리 차시예고	<p>◆ 학습정리</p> <p>* 다양한 표현에는 어떤 것들이 있는지 이야기하여 보자.</p> <p>- 대상을 단순화하여 재배치 하기</p> <p>- 선, 형, 색 등을 강조해서 표현하기 등</p> <p>* 오늘 학습 활동을 통해 느낀점을 이야기하여 보자.</p>	

3) 평가 도구

평가 프로젝트	Making Book(입체과, 추상화 작품을 찾아 나만의 책 만들기)	
프로젝트	활동내용	평가내용
과제활동	입체과, 추상화 작품 모으기	과제를 성실히 수행했는가?
활동 1	내가 모은 작품 소개하기	내가 모은 작품을 다양한 표현 방법을 찾아 소개할 수 있는가?
활동 2	나만의 책 만들기	입체과, 추상화 작품을 가지고 나만의 책을 만들 수 있는가?
활동 3	전시, 감상하기	전시된 작품을 바른 자세로 감상할 수 있는가?

2. 표현영역 평가 방법으로서의 포트폴리오

가. 포트폴리오의 이해

포트폴리오(portfolio)란 ‘답는 그릇 또는 휴대용 상자’를 뜻하는 말에서 유래한 것으로서 작품 모음집을 의미한다. 이 용어는 80년대에는 주로 주식 시장을 비롯한 경제 분야나, 예술 분야에서 사용되어 왔다. 예를 들면 주식시장에서의 포트폴리오는 투자자의 투자 현황을 한 눈에 파악할 수 있도록 투자자의 입장에서 특정기간에 소유하고 관리하는 주식, 채권 기타 투자 상품의 모음을 의미하며 예술분야에서는 예술가나 사진작가, 저널리스트들이 자기 자신의 변화, 발전과정을 스스로 파악하기 위하여 자신의 작품을 그런 순서대로 차곡차곡 모아둠으로써 그 작품을 이용하여 자기의 스승뿐만 아니라 다른 사람들에게 쉽게 평가받을 수 있도록 하였다. 이러한 포트폴리오 방법이 90년대 들어서면서 교육 분야에 활용되기 시작하였다.

교육자들은 새로운 대안 평가의 기법으로 포트폴리오를 들고 있으며 포트폴리오는 한 개인의 기술, 아이디어, 흥미 및 성과물들을 담아두는 용기로서 Folio에서 나온 말이다. 폴리오는 여러 가지 복합적인 매체로 표현하여 모아놓은 것으로서 과정 포트폴리오와 결과 포트폴리오로 구분하는데 과정물은 반성 결과

나 어려운 점, 장애 등을 포함시키고 결과 포트폴리오에는 최종적인 완성품을 초점에 맞춘다.

포트폴리오 평가 적용의 전형적인 예로, 그림 공부를 하는 학생이 미술 담당 교사에게 지속적으로 지도를 받으면서 자신의 작품을 그린 순서대로 차곡차곡 모아 둠으로써 자기 자신의 변화와 발전 과정을 스스로 파악할 수 있게 되고, 그 작품집을 이용하여 지도 교사 뿐만 아니라 다른 사람으로부터 쉽게 평가를 받을 수 있는 것이다. 이와 같이 개인의 작품과 결과물을 스크랩하여 모아놓은 모음집도 포트폴리오의 일종이지만 교실 내 평가방법으로서 활용되는 포트폴리오와는 다른 특징을 갖는다.

포트폴리오는 원래 서류가방 또는 서류철이라는 뜻으로 학생 개개인이 수행한 일련의 과제 중에서 대표적인 몇 가지를 선정하여 이것들을 교사 또는 평가자에게 평가받는 수행평가의 일종이다. 이때 학생의 노력과 발전정도 및 성취를 보여주는 학생들의 작품은 유목적적으로 수집되어 진다. 수집된 자료에서 내용, 선택의 근거, 성적 판단의 근거, 학생의 자기 평가의 증거를 선택할 때는 학생들이 직접 참여해야 한다.

조한무(1997)는 포트폴리오의 이론적 배경을 토대로 학생 포트폴리오의 정의를 '장시간에 걸쳐 학생들의 발달 과정을 지속적 종합적으로 평가할 수 있도록 모아 놓은 모음집인데 이 모음집에는 학생의 목표, 반성적 진술, 교사 학생의 의견이 포함되어야 한다.'라고 정의하였다.

대부분의 교육자들은 포트폴리오가 막연하게 만들어진 학생들의 작품집이거나 1년 동안 학생들의 자료를 모아놓은 자료철 혹은 수업중에 만든 성과물과 함께 시험 점수를 기록한 학적부 같은 것이 아니라는 데 동의한다.

교육에 포트폴리오를 사용하는 목적은 학생들에게 일정 기간 동안 수업에서 활동한 자신의 작업을 수집하게 하여, 자기 자신의 변화 과정을 알려주고 장점이나 약점, 성실성 여부, 잠재 가능성 등을 스스로 학습에 대한 책임과 학습을 더욱 자신의 것으로 인식하게 하는 데 있다. 또한 교사에게는 학생의 학습 과정과 결과를 총체적으로 정확하게 파악함으로써 수업에 대한 반성의 기회를 가지게 하고, 학생 개개인의 강점과 약점이 무엇인지를 알게 한다.

포트폴리오 평가는 일정 시간 또는 오랜 시간을 두고 이루어진 학생들의 학

습을 보여주는 평가 방법이다. 포트폴리오는 학습자의 하나 또는 그 이상의 영역에서 개개인의 노력과 발전과정을 체계적으로 평가할 수 있도록 정보를 제공하는 자료들의 모임이다. 학생들은 포트폴리오에 자기 반성과 그들 자신의 학습 활동 등을 수집하여 평가의 자료로 삼는다.

특히 포트폴리오는 학생들에게 평가의 과정에 적극 참여하여 자신의 진전 과정을 볼 수 있게 해주고 교사와 학생들에게 학생의 장점과 개선의 여지에 대한 토론의 기초를 제공해 줄 뿐만 아니라 학생들과 교사들 및 학부모들에게 학생들의 성취도에 대한 보고를 하는 데에 도움이 되며, 때때로 가정에 통지됨으로써 학부모들과의 의사소통을 활성화시켜 주기 때문에 기존의 평가방식의 좋은 대안이 되고 있다.

포트폴리오의 특성을 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 평가에서 가치 있는 결과를 목표로 한다. 일반적으로 가치 있는 결과는 해답에 도달하는 구체적인 전략이나 과정을 적용하게 하고 복잡하고 도전적인 것으로 단순한 이해보다 더 높은 수준을 포함한다.

둘째, 현실세계의 활동을 과제로 사용한다. 진정한 평가는 '실제'세계의 문제를 해결할 수 있는 능력을 가지길 원한다. 이것은 기존의 평가보다는 덜 구조적이고, 해결하기 위해 더 많은 시간이 필요하며, 학생들에게 통합적인 지식과 기술을 요구한다.

셋째, 학생과 교사 사이, 학습자들 간의 협력을 유도한다. 평가될 결과는 개인 학생들뿐만 아니라 조별 활동에 의해 창조된 결과와 수행들을 포함한다.

넷째, 학생 활동을 평가하는 데 다차원적인 것을 사용한다. 포트폴리오 평가에서 교사들은 지식의 내용뿐만 아니라 학습의 가장 핵심적 요소인 내용의 구체적 전략, 조사방법, 활동 과정을 중요시한다.

다섯째, 학생반성을 권장한다. 학생들은 자신이나 동료가 창조하거나 완성한 것을 비판적으로 생각한다. 그리고 학생들이 자신의 결과를 향상시킬 수 있어야 한다. 그러므로 교사는 단 한 번에 학생들의 능력을 시험하는 것이 아니라 학생의 활동을 수정해가면서 새롭게 적용할 수 있게 도와주어야 한다.

여섯째, 평가와 교수를 통합해야 한다. 학생들이 스스로 자신의 학습을 책임지게 하는 교육적 도구로 학생활동의 과제들을 수집하고 교육과정과 교수적 요

소와 진정한 평가를 통합한다. 즉, 주의 깊게 과제를 수집한다면 포트폴리오는 교수와 평가의 교점이 된다. 그러므로 평가는 계속적으로 학생수행에 대해 정확한 정보를 제공한다. 그것은 또한 학습을 촉진시키고 학생들을 동기화시킨다. 따라서 학습의 동기는 더 이상 외적인 것에 있지 않게 된다.

나. 포트폴리오의 활용과 수행평가

포트폴리오의 유형에 대해서는 다양한 이론이 학자들마다 조금씩 다르게 나타나고 있으나 보통 크게 학습과정 기록 중심의 포트폴리오와 학습 결과 중심의 포트폴리오로 분류할 수 있다. 전자는 학습 산출물이나 활동물 제작 과정의 특징과 범위 등을 기록하는 것이고 후자는 학습 결과물 자체의 질과 범위를 기록하고 반성하는 것이다.

학교상황에서 쓸 수 있는 포트폴리오 유형을 전시용 포트폴리오, 기록용 포트폴리오, 평가용 포트폴리오, 과정용 포트폴리오, 종합 포트폴리오로 나눌 수 있다.

전시용 포트폴리오는 학생들이 그들이 가장 좋아하는 활동을 선택하는 것에 전적인 책임을 지게 된다. 이것은 학생들의 이러한 결정을 만드는 교실활동의 견본뿐 아니라 가정이나 학교에서의 개인적인 작품을 포함해도 되는 것으로, 각각의 포트폴리오에 있는 학생들의 활동은 교실에 있는 모든 다른 학생들의 것과 다르다. 따라서 학습 성취도에 초점이 맞춰지므로 학습과정을 보여주지 못한다는 한계가 있다.

기록용 포트폴리오는 학생들의 진보에 대한 체계적이고 진행중인 기록과 견본을 포함한다. 그것의 목적은 학생들의 학습을 교사 관찰, 일화 기록, 면접, 그리고 학생 활동을 종합적으로 이용하여 시간이 경과하면 문서화하는 것이다. 증거는 보통 교사들에 의해 포트폴리오로 놓이나, 어떤 경우에는 학생들이 견본을 선택하기도 한다.

평가용 포트폴리오는 학생들이 학습하고 보고하는 것을 체계적으로 평가하기 위해서 교실에서 수집된 증거를 이용하는 것이다. 이 포트폴리오는 특별한 목표나 학습자 성과물을 일정 기간 동안 기록하거나 평가한다.

과정용 포트폴리오는 학습자의 발달뿐만 아니라 더 큰 연구나 신체 활동을

연대순으로 기록하는데 과정의 개념은 기간과 성찰로 구체화된다. 과정 포트폴리오는 일을 만드는 과정과 그 생산을 수반하는 학습에 더 많은 강조점을 둔다. 즉 학습하고 활동하는 과정에 많은 중요성을 둔다.

종합 포트폴리오는 세 개의 요소로 되어있다. 학생 선택 활동과 교사 선택 활동, 보통의 도구로 이루어지는데 학생 선택 활동은 학생에 의해 선택된 활동으로 종종 성찰을 나타내는 결과물이 제시된다. 교사 선택 활동은 교사에 의한 선택된 활동으로 특별한 학생에 대한 정보가 제시된다. 보통의 도구(학습평가 과제)는 특별한 학습자 성과물을 평가하기 위해 명확한 평가 작업이나 전략을 구성하고, 규칙적인 일정에 따라 모든 관계되는 교사들에 의해 사용되어진다. 이러한 세 가지 요소들이 하나의 포트폴리오를 창조함과 동시에 하나의 포트폴리오 양식은 학생 자기 주도성과 자기 성찰을 수립하기 위해, 시간 경과 후 성장을 기록하기 위해, 중요한 학습 성과물에 대한 수행 과정을 평가하기 위해, 교실 교육을 가르치기 위해, 그리고 다른 것들을 기록하기 위해 사용될 수 있다.

다. 포트폴리오 기법의 적용

1) 표현영역 요소 분석

표현 영역에서는 본 것, 느낀 것, 상상한 것, 모양과 쓸모를 생각한 것, 환경에 필요한 것 등의 주제를 평면이나 입체로 표현하는 방법을 탐색하는 데 중점을 둔다. 또 형, 색, 질감, 동세, 명암, 양감, 공간 등의 조형 요소와 원리에 중점을 두어 다양하게 표현하는 것을 강조하고 있으며, 서예에서는 판본체, 궁체를 중심으로 문자의 짜임새 및 점획의 변화 등을 익혀서 한글로 나타내는 데 초점을 둘 수 있다. 재료 및 용구는 주제를 나타내기 위한 방법 등과 연계하여 자유롭게 선택할 수 있기 때문에 제한을 두지 않도록 하나 교사가 표현 단원을 계획할 때 그 단원에 적절한 재료와 용구를 학생들에게 추천할 수 있도록 한다. 고학년 시기에는 사실적인 표현의 단계에 도입하게 되며, 점차 대상의 객관적인 관찰 정도가 높아지고 세부적인 묘사에도 눈을 돌리는 시기이기 때문에 느낀 것, 상상한 것 등에 대한 표현에 상대적으로 어려움을 느낄 수 있으므로, 교사는 다양한 표현 유형을 인지하고 이에 적절한 지도를 해야 한다. 초등학교 6학년 미술 교과서에서 표현 영역의 지도 내용과 요소를 분석해 보고 이를 적용할

수 있는 중점 지도 단원을 찾아보면 <표 2>와 같다.

<표 2> 초등학교 6학년 미술과 표현 영역 내용 및 요소 분석

필수 학습 요소	내용	중점 지도 단원
가) 주제 표현	주제의 특징을 생각하여 다양하게 표현할 수 있다. ① 본 것, 느낀 것, 상상한 것을 나타낸다. ② 모양과 쓸모를 생각한 것, 환경에 필요한 것을 나타낸다. ③ 평이한 한글로 나타낸다.	1. 상상 표현 2. 관찰 표현 4. 다색 관화 5. 궁체로 쓰기
나) 표현 방법	평면과 입체의 특징을 생각하여 자유롭게 표현할 수 있다. ① 평면과 입체의 특징을 알고, 여러 가지 표현 방법을 탐색하여 나타낸다. ② 판본체, 궁체로 쓴다.	
다) 조형 요소와 원리	조형 요소와 원리를 알고 다양하게 표현할 수 있다. ① 형, 색, 질감, 동세, 양감, 공간 등을 생각하여 나타낸다. ② 문자의 짜임새, 점획의 변화 등을 익혀서 쓴다.	
라) 표현 재료와 용구	재료와 용구의 특성을 탐색하여 표현할 수 있다. ① 여러 가지 재료의 성질을 살려서 나타낸다. ② 용구를 사용하는 여러 가지 방법을 알고 활용한다.	

1단원은 학생들에게 연상, 공상, 희망 등 상상의 세계를 구체화하여 주제를 결정한 후, 자신감을 가지고 여러 가지 재료와 표현 방법으로 자유롭게 이미지를 창조하는 데 목적이 있다. 학생들은 상상하기를 좋아하고 상상의 세계를 표현하고 싶어 하지만, 실제 표현에 있어서는 상상보다는 사실적인 표현으로 나타내는 경우가 많다. 상상 표현은 재료와 기법에 따른 표현 방법의 변화뿐 아니라

평면적인 표현은 물론 입체적인 표현도 다양하게 나타낼 수 있도록 한다.

학생이 하나의 주제를 생각하여 상상하여 표현할 경우, 예를 들면 미래의 모습에 대해서 상상한다면 30년 후의 내 모습에서부터 시작하여 미래의 내 집, 내 가족, 주변 환경 등에 대하여 생각이 만들어지는 대로 색종이 정도의 크기에 그려 스크랩해 나간다면 훌륭한 포트폴리오 자료가 될 것이고 6학년 규격에 알맞은 하나의 작품을 완성해야 한다는 부담감에서 벗어나 더 다양하고 창의적인 작품이 나올 수 있을 것이다. 이런 활동이 되도록 하기 위해서는 상상의 주제를 살릴 수 있는 이미지의 색이나 모양, 형태 등에 관심을 가지고 주제를 정하도록 하고, 주제를 구체화하기 위해서 다양한 토론, 참고 작품 감상 등을 통해 적극적으로 새로운 것을 창조하려는 의도를 가지도록 유도하여야 한다.

2단원은 주변의 사물이나 풍경을 주의 깊게 관찰하여 그 특징을 파악하고 표현해 봄으로써, 원근감과 구도, 비례, 형태, 양감을 이해하게 하는 데 그 목적이 있다. 따라서 이 단원에서는 먼저 사물을 3차원적인 공간에서 이해할 수 있도록 대상을 여러 관점에서 관찰시켜, ‘무엇을’, ‘어떻게’ 관찰해야 하는가에 관한 체계적인 지도가 이루어질 수 있도록 한다. 풍경화를 통해 크기와 색의 변화로 원근감을 느끼고, 정물화를 통해 구도를 생각하며, 친구의 모습을 관찰하여 묘사하는 활동을 통해 인체의 비례를 이해하고, 사물의 입체 표현을 통해서 대상의 형태와 양감을 관찰하고 표현할 수 있도록 한다.

앞서 말했듯 이 단원에서는 대상을 여러 관점에서 관찰시키고 그 관점에서 대상을 표현하여 보게 한다. 즉, 인물이나 물건 등의 대상을 관찰했을 때 앞, 뒤, 옆 등에서 관찰하여 표현해 보거나 한 가지 대상을 여러 가지 도구로 표현했을 때 어떤 느낌이 나는지 등을 포트폴리오 해 본다면 여러 가지 조형 요소와 조형 원리를 이해하고 더 나아가 주변의 대상을 주의 깊게 관찰하는 태도를 갖는 등의 단원 목표에 부합한 활동이 될 것이다.

4단원은 판화에 관한 이해를 높이고 여러 가지 재료와 용구를 이용하여 주제를 다색 판화로 나타내는 데 목적이 있다. 판화는 매우 광범위하게 우리 생활에 활용되고 있는 생활 예술로, 벽지, 달력, 입고 있는 옷의 무늬, 여러 가지 인쇄 매체의 활자와 그림 등에 판화의 방법이 활용되었다. 이처럼 판화가 우리 생활과 밀접한 관련이 있음을 알게 하고, 여러 가지 재료와 용구의 사용 방법에 따

라 표현 효과가 달라짐을 인식시켜 여러 가지 관화 기법으로 주제를 표현할 수 있도록 한다.

이 단원은 포트폴리오를 가장 잘 활용할 수 있는 단원으로써 관화를 다양한 제작 과정과 방법으로 찍어보고 이를 포트폴리오하여 봄으로써 자기의 생각이나 느낌을 효과적으로 표현할 수 있는 방법을 찾아서 나타낼 수 있도록 할 수 있다.

5단원은 간단한 서체를 통해 궁체의 다양한 변화를 초보적으로 경험할 수 있도록 구성하였다. 궁체는 판본체에 비해 필법의 변화가 복잡하지만 한글만이 지니는 아름다움을 지니고 있는데, 이 단원은 간단한 서체를 통해 궁체의 기본적인 필법을 익히도록 하는 데 목적이 있다. 또 붓글씨를 아름답게 쓰는 그 자체만이 아니라 붓글씨의 재료와 용구를 다루고 정리하는 전반적인 활동 속에서 전통 문화를 체험하고, 첨단 과학의 발달로 속도를 중시하는 현대 사회를 살아가는 학생들에게 차분한 마음가짐으로 자신을 돌아보게 한다.

붓은 많은 훈련을 통해서 자신의 의도를 표현할 수 있도록 하는 용구이므로 짧은 시간이나마 스스로 집중하고 노력하는 태도로 써 보며 자신이 쓴 글씨를 지속적으로 포트폴리오하며 변화된 모습을 관찰해 보는 것이야말로 이 단원의 가장 큰 목표 도달이라고 할 수 있겠다.

2) 적용 지도안

학년	6학년	단원	4. 다색 관화
영역	표현영역	평가방법	포트폴리오
주제	다색 관화의 방법과 특징을 알고 표현하기		
목표	다색 관화의 특징을 살려 주제를 효과적으로 표현할 수 있다.		
포트폴리오	다색 관화를 여러 장 찍어보고 포트폴리오 하기		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 공통점 찾기 <ul style="list-style-type: none"> * 신문, 사진의 공통점은 무엇일까? - 관화 기법으로 찍어 낸다. * 관화의 가장 큰 특징은 무엇일까? - 여러 장 찍어낼 수 있다. ◆ 학습 문제 확인 <p style="margin-left: 20px;">다색 관화의 특징을 살려 주제를 효과적으로 표현하여 보자.</p> ◆ 학습 안내 <ul style="list-style-type: none"> * 활동 1> 다색 관화의 종류와 표현 방법 알기 * 활동 2> 다양한 방법으로 찍기 * 활동 3> 찍은 작품을 모아 포트폴리오 만들기 	
전개	학습활동	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 활동 1 <ul style="list-style-type: none"> * 다색 관화의 종류와 표현 방법을 알아 봅시다. - 표현의 특징 알아보기 - 제작 방법 알아보기 - 판의 원리 알아보기 - 재료와 용구 알아보기 ◆ 활동 2 <ul style="list-style-type: none"> * 다양한 표현 방법으로 찍기 - 단색으로 찍고 채색하기 - 아크릴판에 그림 그리고 찍기 - 판을 분할하여 다색으로 찍기 - 2~3개의 판을 만들어 다색으로 찍기 - 스텐실 기법으로 찍기 ◆ 활동 3 <ul style="list-style-type: none"> * 찍은 작품을 모아 포트폴리오 작품집을 만들어 하여 봅시다. - 제일 먼저 찍은 작품부터 번호를 매기고 차례로 모아 보자. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 참고 작품이나 교사의 예를 보여 주며 설명하도록 한다. ★ 실물화상기 ★ 조각칼, 고무판, 아크릴판, 붓, 수채물감, 형겔 등 ★ 각각의 표현 방법을 설명하고 이에 알맞은 재료를 선택하여 표현하도록 한다. ★ 스테이플러, 표지 등

		<ul style="list-style-type: none"> - 작품이 잘 찍힌 경우와 잘 찍히지 않은 경우를 살펴보고 그 이유를 생각하여 보자. - 가장 잘 된 작품에 자신의 사인을 하여 보자. 	
정리	학습정리 차시예고	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습정리 * 다색 판화의 다양한 표현 방법에는 어떤 것들이 있는지 이야기하여 봅시다. - 단색으로 찍고 채색하기 - 아크릴판에 그림 그리고 찍기 - 판을 분할하여 다색으로 찍기 - 2~3개의 판을 만들어 다색으로 찍기 - 스텐실 기법으로 찍기 등 * 오늘 학습 활동을 통해 느낀점을 이야기하여 보자. * 포트폴리오는 전시 공간에 전시하여 친구들과 함께 감상하여 봅시다. 	

3) 평가 절차

배호순(2000)이 제시한 평가절차는 <표 3>과 같다.

<표 3> 포트폴리오 평가 절차

단계	주요활동
1. 계획단계	교육과정 분석, 평가도구, 평가방법결정, 자료수집결정
2. 사정단계	자료수집, 견본작업수집, 학생수행기록
3. 평가단계	자료요약, 가치부여, 결정 및 판단, 학생의 자기반성적평가
4. 보고단계	포트폴리오 종합정리, 해석, 학생 및 학부모에게 결과보고

첫째, 계획단계에서는 교육과정을 분석하여 주요 내용 요소별로 필요한 평가도구와 평가방법을 결정하고 그에 따라 구체적인 실천계획을 수립하여 각 실천단계 별로 준비하고 활동을 전개하도록 하여 어떤 자료를 수집할 것인가를 결정한다.

둘째, 사정단계에서는 자료를 수집하는 일, 견본 작품을 수집하는 일, 학생

수행을 기록하는 일 등이 이루어진다.

셋째. 평가단계에서는 이들 자료를 요약하는 일, 가치를 부여하는 일, 결정 및 판단하는 일, 학생의 자기 반성적 평가 등이 이루어진다.

4) 평가도구

평가 내용	다색 판화 포트폴리오 작품집
평가	평가내용
1	제일 먼저 찍은 작품부터 번호를 매기고 차례로 모아 포트폴리오 작품집을 만들 수 있는가?
2	작품이 잘 찍힌 경우와 잘 찍히지 않은 경우를 살펴보고 그 이유를 찾아낼 수 있는가?
3	자신의 포트폴리오를 감상하고 잘된 작품을 찾아 낼 수 있는가?

3. 감상영역 평가 방법으로서의 상호평가

가. 상호평가의 이해

상호평가는 학습 활동 평가에서 한사람에 의한 것이 아니라 학습 활동을 수행하는 모든 참여자에 의해 이루어지는데, 다양한 평가주체의 관찰에 의해 학습자의 능력정도를 파악하는 것 뿐만 아니라 더 나아가 평가주체에게 다양한 피드백을 제공하게 된다. 즉, 교사는 학생들을 평가하면서 교수-학습 활동이 원활히 이루어졌는지 점검할 수 있으며 동료학습자는 상호평가를 통해서 자기 자신에게 피드백을 가져올 수 있다. 또 학습자는 자기 평가를 하면서 자신의 활동을 점검하는 피드백을 가질 수 있다.

교육활동에서 실현되어야 할 평가의 기본원리는 타당도·신뢰도·객관도·변별도·총괄도·실용도 등인데 이러한 평가의 원리를 상호평가와 관련지어 알아보면 다음과 같다.

타당도란 ‘평가해야 할 무엇’이나 ‘평가해야할 이유’ 즉 ‘왜’에 해당하는 것인데 상호평가는 타당도가 높은 평가 방법이다. 그것은 학습의 주체자가 아동들이므로, 평가해야 할 그 무엇을 아동 스스로가 잘 알고 평가에 응하거나 평가 받

을 수 있고, 무엇을 왜 평가해야 하는지도 학습자가 알고 평가에 임하므로 타당도 면에서는 긍정적이다. 그러나 신뢰도에 있어서는 상당한 문제점을 포함하고 있는 것이 사실이다. 그 이유로는 평가문항에 대한 신뢰도보다는 평가자에 대한 신뢰도에서 문제가 발생할 수 있기 때문이다. 그것은 평가자가 평가 준거를 정확히 파악하고 있는 교사가 아니고 배우는 단계에 있는 학생이므로 학생들이 평가한 결과만을 놓고, 과연 학생들이 올바르게 판단했는지, 사사로운 감정은 개입되지 않았는지를 판별하기는 쉽지 않다.

따라서 상호평가는 ‘순위를 매기거나 선발하기 위한 평가’로는 상당한 제약이 따른다. 하지만 상호평가의 궁극적인 목적을 수업개선과 아동의 학습 능력 신장에 둔다면, 신뢰도는 크게 문제될 것이 없을 것이며, 평가 자체의 의미를 두기 위해서는 한번의 평가보다는 여러 차례 실시하여 신뢰도를 높여야 할 것이다.

상호평가는 평가의 객관성을 높이는데도 중요한 구실을 할 수 있으리라 생각된다. 일반적으로 객관성을 높이기 위해서는 전문적인 능력이 있는 여러 명의 교사가 평가를 실시해야 한다. 하지만 현재의 교육 상황 하에서는 수업 시간에 수시로 실시되는 평가에 다수의 교사를 확보하여 평가를 실시한다는 것은 거의 불가능하므로 다수의 학생을 평가자로 위임하여 상호평가를 실시할 경우에 교사 일인 주도의 평가의 한계를 극복하고, 어느 정도 객관성을 확보할 수 있을 것이다.

다만, 평가의 본질을 구현하는 측면에서 보면 상호평가는 실제 상황에서의 평가보다 본질 구현도가 다소 떨어지는 경향이 있다. 하지만 실제상황에서의 평가는 교사 주도의 평가나 많은 전문가가 평가를 할 경우에 가능하므로 오늘날의 교육 현실에서 볼 때에 상호평가는 많은 인력과 시간을 필요로 하는 실제상황에서의 평가의 단점을 보완해 줄 수 있을 것이다.

나. 상호평가의 활용과 수행평가

상호평가의 목적은 서열화, 수치화보다는 아동들의 학습 능력신장에 가치를 두는 평가방법이다. 따라서 상호평가의 결과를 이용하여 목표 달성 정도를 수치화하거나 학습자의 성취 정도로 서열화 하는 데는 큰 의미가 없다. 또, 자칫 잘못하면 평가 전체에 불신감을 갖고 올 수도 있다. 따라서 상호평가의 이용을 본

래의 목적에서 벗어나지 않도록 하는 것이 중요하다. 이러한 면에서 볼 때, 상호평가를 통해서 아동 상호 간에 평가활동을 하는 가운데서 평가 내용이 학습 활동에 피드백이 되어 자기 자신의 학습 활동을 점검하는 데 그 의의가 있다. 그러므로 감상 영역에서 상호평가는 학생들의 학습 활동이 왕성하게 일어날 수 있는 상황이나 내용에 대하여 평가를 해야 하고 평가방법 또한 그러한 평가의 기능에 적절한 방법으로 실시되어야 한다.

상호평가는 방법적인 차이를 주었을 경우에 평가의 여러 부분에서 다양한 역할을 할 수 있다. 이는 학생들이 피험자이면서 채점자가 되어 평가를 실시하게 되므로 교사는 학생들이 평가하는 과정과 결과를 통해서 보다 정확하고 학생들의 눈높이에 맞게 진단하고 결과를 총체적으로 이해할 수 있다.

1) 진단평가로서의 상호평가

진단평가는 수업이 시작되는 시초에 학생을 이해하고 그에 알맞은 수업 방법을 투입하기 위해서, 또는 학생이 학습을 진행하는 도중에 계속적으로 보이는 결함을 진단하기 위해서 실시하는 평가이다.(황정규, 1998) 이러한 진단평가를 실시하는데 있어 상호평가는 훌륭한 도구로 활용될 수 있다. 즉, 교사는 사전에 상호평가를 실시해봄으로써 학생들의 학습능력을 검토할 수 있다. 먼저 ‘학생들이 옳다고 생각하는 평가의 기준은 합당한가?’를 고려해 볼 수 있는데 그 이유는 학생들이 평가하는 평가 항목이 학습의 내용이 되기 때문이다.

예를 들어 한 학생이 다른 학생을 평가한 상호평가지를 교사가 평가한 평가지와 비교하여 분석한 후 어떠한 근거에 의해서 그러한 평가를 내렸는지 되물어보면 그 학생이 옳다고 생각하는 근거를 찾을 수 있고 평가할 내용이 학습내용이기 때문에 학습할 주제를 제대로 파악했는지도 알 수 있다.

또한 학습자의 학습능력도 파악할 수 있고 학습에 임하는 태도나 기본적인 자세도 알 수 있으며 교사는 이러한 정보를 통해서 학생들의 학습에서의 문제점을 파악한 후 교수-학습상황을 이끌어 나갈 수 있을 것이다.

2) 형성평가로서의 상호평가

형성평가는 ‘학습 및 교수과정이 진행되고 있고, 유동적인 상태에 있는 도중에 학생에게 피드백 효과를 주고, 교과과정을 개선하며, 수업방법을 개선하기 위해 실시하는 평가’로 정의할 수 있다. 이 같은 형성평가는 학생의 학습을 향

상시키기 위한 목적뿐만 아니라, 그와 함께 교사의 교수 방법을 개선하고 교육 과정에 긍정적 변화를 초래하기 위해 실시하는 평가이다.

형성평가의 한 방안으로 본 상호평가는 학습 활동 중에 실시하는 가장 현실적인 평가방법이 될 수 있다. 현재 우리나라 교육현실의 가장 큰 문제점의 하나인 다인수 학급에서 교사가 혼자서 짧은 수업시간 안에 형성평가를 실시한다는 것은 시간적으로나 내용적으로나 상당한 어려움이 있다. 그리고 극히 일부의 내용이거나 몇몇 학생에게 치우칠 수 있으며 피상적인 내용에 국한되어 평가될 수 있는 가능성이 많다.

따라서 상호평가는 교사가 혼자서 수행평가를 실시하는데 따르는 어려움을 줄일 수 있고, 상호평가지를 이용하여 적절한 시간에 증거자료로 놓고 학습의 상황을 분석함으로써, 시간적인 여유를 가질 수 있다.

3) 총괄평가로서의 상호평가

총괄평가는 학생의 학습결과에 대해 수업목표가 달성되었는지를 판단하고, 교육과정이나 수업의 적부를 판단하기 위해 학기말 혹은 학년말에 실시하는 종합적인 평가라고 정의할 수 있다.

그런데, 현장에서는 실제 학습의 총괄평가를 일회만 실시하는 경우가 많아서 교사에 의한 한번의 판단만으로 학습자의 학습 능력이 판단되고 결정지어지기도 한다. 이 때 한번의 평가로 학생을 평가하고 판단을 내리는 경우, 학습의 과정을 무시하고 결과만을 판단한다거나, 짧은 순간에 일어나는 학습 활동일 때에는 표현 장면을 놓치는 과오를 범할 수 있다. 이런 과오를 막기 위해서는 평가한 내용을 녹음하거나 녹화, 또는 기록으로 남기는 것이 필요하다. 하지만 열악한 학교 교육 현실을 생각해 볼 때나, 평가의 용이성 관점에서 볼 때 쉬운 일이 아니다. 또 평가 내용을 누가 기록하는 포트폴리오의 방식이 응용될 수도 있으나, 이것도 현실 여건을 고려해 볼 때 어려움이 많은 평가 방법이다.

그러므로 학습자의 학습 활동을 두 사람 이상이 평가한다거나 모둠별로 평가를 한 상호평가를 총괄평가에 반영하는 것은 교사의 일회적인 판단의 실수를 줄이는데 효과적으로 이용될 수 있을 것이다.

또한 일부 영역, 예를 들면 언어로 표현하는 평가는 그 특성상 평가자의 주관성에 의해 결과가 좌우되기도 하는데, 교사의 그릇된 외적형식에 대한 선입견은

평가대상을 학습 내용과는 다르게 평가할 수도 있고, 그러한 선입견을 평가 결과에 반영하여 학습자에게 불리한 결과를 줄 수도 있다. 이러한 측면에서 볼 때 학생들의 상호평가는 1인 평가자가 가지는 주관성을 극복하고, 어느 정도 객관성을 확보할 수 있는 평가방법일 것이다.

4) 상호평가의 유의점

학생들 간의 상호평가를 제대로 활용하기 위해서는 여러 가지 측면에서 유의해야 할 점이 있다. 그것은 상호평가에서 평가자는 상당한 수준의 평가능력을 갖춘 평가자가 아니고, 평가자 자신은 현재 불완전한 지적능력을 갖고 있으며, 배우는 과정에 있기 때문이다. 따라서 평가를 실시하는 데 있어 주의할 점을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 학생 상호간의 동료 평가는 단기간의 관찰이 아닌, 여러 차례의 평가를 통하여 관찰할 기회를 가지고, 평가방법이나 평가 결과에 대하여 신뢰성이 확보된 후에 실시한다.

둘째, 4~5명 정도로 조를 편성하여 동료 평가를 실시하고, 조원을 서로 바꾸어가면서 2~3회 이상 평가를 실시한 후 평균값을 이용할 수 있다.

셋째, 평가표의 작성에 있어서 학생들의 인기투표 식이나, 그릇된 우정의 표시가 아닌, 친구의 바람직한 학습 결과의 측정이라는 측면에서 평가가 이루어지도록 사전에 충분한 홍보가 이루어져야 한다.

넷째, 상호 평가 중에 동료 평가자의 부정적인 평가 결과로 인한 피드백이 피평가자에게 상처를 줄 수 있기 때문에 긍정적인 말을 이용하는 등의 규칙을 정하여 평가가 이루어져야 할 것이다.

다섯째, 학습자들은 자기보다 유능하다고 생각되는 동료를 모방하여 무조건 따라하기 쉽다. 맹목적인 따라하기는 평가할 내용을 제대로 파악하지 못하고 결과에 대해서도 불신을 줄 수 있으므로 학습 활동에 대한 다양한 예시와 구체적인 질문을 통해 학생이 스스로 활동내용을 점검할 수 있도록 도와주어야 한다.

이러한 유의점 외에도 평가자의 수준에 맞는 용어를 선택하고, 보다 더 세분화되고 이해하기 쉬운 준거를 제시한다면 상호평가가 효과적이고 신뢰성을 가질 수 있을 것이다.

5) 상호평가의 의의

상호평가의 교수 학습상의 가장 큰 의의는 동료 학습자간에 평가활동을 하는 과정에서 고등사고력을 향상시키고 자기중심성을 극복할 수 있다는 점이다. 그리고 학습의 경험이나 결과를 공유함으로써 학습동기를 강화시킬 수도 있으며, 학습의 결과를 발표하는 과정에서 다양한 기능을 발달시킨다는 것이다.

상호평가의 의의에 대해 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 상호평가는 학습자의 능력을 평가하는 평가로서의 역할뿐만 아니라 동료를 평가하는 과정을 통해서 평가자 자신에게 피드백되어 자신의 학습정도를 스스로 평가하고 학습능력을 신장시키는 역할을 수행한다.

둘째, 상호평가는 학습자 중심의 평가로서 타당도를 확보하고 있으며, 평가를 통해 상호작용이 왕성하게 일어나 학생들은 교사의 일방적인 지시보다 동료 학생들에 의한 평가에 의해 매우 많은 영향을 받게 된다.

셋째, 상호평가는 교사의 평가 목적에 따라 진단평가, 형성평가, 총괄평가 등으로 다양하게 활용될 수 있으며, 교사가 교수-학습 모형을 개발하고, 상황에 맞는 학습전략을 투입할 수 있는 자료를 제시한다.

넷째, 오늘날 대부분의 학교현장에서 실시되고 있는 평가 환경을 살펴보면 다인수 학급이 많아 교사 1인이 모든 학생들을 공정하게 평가하기 어렵다. 그러므로 상호평가는 교사 1인 위주의 평가에서 일어날 수 있는 여러 가지 문제점들을 해결하는 데 도움을 줄 수 있는 현실성 있는 평가방법의 하나이다.

다섯째, 대부분의 평가 장면에서 우려되는 교사 1인 평가에 의한 평가의 주관성을 극복하고 평가자의 선입견을 배제할 수 있으며, 평가의 객관도와 신뢰도를 확보할 수 있는 평가 방법이다.

여섯째, 따로 평가시간을 확보하지 않고, 교수-학습 상황에서 자연스럽게 평가할 수 있는 방법이다.

다. 상호평가의 적용

1) 감상 영역 요소 분석

감상 영역은 서로의 작품 감상과 미술품 감상으로 하부 내용이 이루어져 있다. 고학년 시기에는 객관적인 사실주의적 관점에 의하여 감상을 하며 다양한

미적 특성에 관심을 가지고 사물을 논리적, 분석적으로 보려고 하는 시기이므로, 감상 활동을 통하여 표현의 특징과 차이 등에 관하여 토론하도록 한다. 이러한 기본적인 비평을 통하여 작품의 표현 특징을 이해하고 다른 사람의 개성과 특성을 의식하고 인정하는 학습을 할 수 있으며, 미적 대상을 좀더 신중하게 의식하고 파악하는 기회를 가질 수 있다. 감상을 통한 비평 능력은 작품에 대한 감상 능력을 높여 줄 뿐만 아니라, 더 넓게는 주변에서 볼 수 있는 자연 및 조형물 등의 대상에서 아름다움을 발견하고 그 특징과 서로의 관계를 이해하는 미적 체험 활동 및 자신이 보고, 느끼고, 상상한 것을 나타내는 표현 활동에 도움을 주는 유기적인 관계 속에서 바람직한 미술 활동으로 연계되도록 한다. 또 우리 나라와 다른 나라 미술품에서 표현 특징을 찾아보는 활동을 통하여 다양한 미술품에 흥미와 관심을 가지도록 하며, 우리 나라와 다른 나라의 전통 미술 뿐만 아니라 현대 미술에 대해서도 흥미와 관심을 가지도록 하는 감상 태도를 기른다.

초등학교 6학년 미술 교과서에서 감상 영역의 지도 내용과 요소를 분석해 보고 이를 적용할 수 있는 중점 지도 단원을 찾아보면 <표 4>와 같다.

<표 4> 초등학교 6학년 미술과 감상 영역 내용 및 요소 분석

필수 학습 요소	내용	중점 지도 단원
가) 서로의 작품 감상	<p>작품의 표현 특징을 찾아 설명할 수 있다.</p> <p>① 서로의 작품에서 표현 특징을 찾아본다.</p> <p>② 서로의 작품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다.</p>	<p>6. 여러 나라의 민속 공예</p> <p>9. 알리는 것 꾸미기</p>
나) 미술품 감상	<p>우리 나라와 다른 나라 미술품의 표현 특징을 찾아 설명할 수 있다.</p> <p>① 우리 나라와 다른 나라의 미술품에서 표현의 특징을 찾아본다.</p> <p>② 우리 나라와 다른 나라의 미술품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다.</p>	<p>10. 아름다운 생활용품</p>

<표 4>와 같이 6단원은 학생들이 여러 나라의 민속 문화에 관하여 탐색해 보고 그 느낌을 표현하도록 하는 데 목적이 있다. 또 우리 나라와 다른 나라 민

속 문화를 비교·탐색하면서 각 나라마다 고유의 생활상을 통하여 나타나는 전통 민속 공예품들을 이해하고, 아울러 학생들에게 미술품에 관한 개인적 반응이나 판단을 존중하고, 창의적이며 비판적인 사고력을 가지도록 구성되었다.

또 각 나라의 역사적, 문화적 맥락에서 민속 공예품을 이해하고 존중하는 태도를 가지게 하며, 나아가 우리의 전통 미술에 관한 자긍심을 길러 미술 문화 창조에 기여하도록 한다.

따라서 이 단원을 지도할 때에는 우리 나라의 공예품과 문화재를 감상하고, 우리 나라와 다른 나라의 문화재를 비교해 보는 활동을 통해 우리 나라와 다른 나라의 자연적, 문화적 환경에 따른 문화의 차이 등을 이해할 수 있도록 해야 할 것이다. 여기서 학생은 우리 나라의 문화재를 감상하고 감상 포인트를 안내하며 그 감상에 대해 서로 상호 평가 활동을 통해 ‘감상 활동을 감상’하는 한 차원 높은 학습 경험까지도 할 수 있을 것이다. 이러한 과정을 통해 자연스레 우리의 전통을 이해하고 자랑스러운 마음을 가지며 다른 나라의 전통을 존중하고 차이를 이해하는 시각을 넓힐 수 있을 것이다.

9단원은 끊임없이 쏟아지고 있는 많은 정보의 효과적인 전달을 위해 아름답고 읽기 쉬우며, 다른 사람들의 눈에 잘 띄게 디자인하는 것이 매우 중요한 일임을 알도록 하여 정보를 시각적으로 전달하는 수단인 책 표지, 신문, 포스터 또는 여러 가지 광고물들을 다양한 방법으로 꾸며 보고, 이러한 제재들의 전달 기능과 아름다움을 동시에 느껴 보게 하는 데 주안점을 둔다.

매개체의 내용뿐만 아니라 컴퓨터 활용 등의 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 표현하여 보고 이를 정보 전달의 기능, 목적에 부합하게 표현하였는지 등의 감상 포인트에 맞추어 상호평가를 해 봄으로써 학습의 효과를 높일 수 있을 것이다.

10단원은 학생들이 우리 생활을 편리하게 해 주는 여러 가지 생활 용품의 쓰임과 특징을 살펴보고 직접 만들어 보는 활동을 통하여 생활 속에서의 미술의 역할을 이해하고 활용할 수 있도록 하는 데 목적이 있다.

이 단원의 도입에서 우리 조상들이 사용하였던 생활 용품을 감상해 보고 조상들의 지혜를 발견하도록 하여 우리 민족의 예술적 감각에 관한 우수성을 알고 자부심을 가지도록 한다. 따라서, 우리 조상들이 사용하였던 생활 용품과 관

런된 자료를 다양하게 수집하여 감상하는 학습 활동이 반드시 선행되도록 하며, 그 밖에 현재 우리가 사용하고 있는 생활 용품에 관련된 사진 자료의 수집과 감상 학습 활동을 함께 함으로써 생활 용품의 기능 및 특징과 시대의 변천에 따른 형태의 변화를 자연스럽게 인식시키도록 한다. 아울러 이와 같은 활동 과정에서 학생들은 자신이 미래 사회의 생활 용품을 창조해야 할 주역이라는 점을 자각하여 보다 창의적인 학습 활동이 되도록 지도한다.



이 단원은 전통적인 감상 활동이라 할 수 있겠으나 조상들이 사용하였던 생활 용품을 정하여 어느 것이 더 쓸모 있는가, 어떤 것이 한국을 대표할 만 한가, 불편한 점과 개선할 점은 어떤 것인가, 등의 토론 및 토의 활동을 통해 감상을 하고 상호평가를 한다면 전통적인 감상 활동을 포함하여 더 큰 의미의 감상활동을 할 수 있을 것이다.

또한 생활 용품을 만들어 보고, 서로의 작품에서 생활 용품의 쓸모와 아름다움에 관하여 상호평가 한다면 보다 창의적인 학습 활동이 될 수 있을 것이다.

2) 적용 지도안

학년	6학년	단원	9. 알리는 것 꾸미기
영역	감상	평가방법	상호평가
주제	알리는 것 꾸미기		
목표	책표지, 신문, 포스터 등을 아름답고 읽기 쉬우며 알리고자 하는 목적에 맞게 꾸밀 수 있다.		
평가내용	알리고자 하는 목적에 맞게 꾸몄는지 상호평가하기		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>◆ 무엇을 알리는 것일까요? * 무엇을 알리려는 것인지 이야기하여 봅시다.</p>	★ PPT

	<p>학습문제 확인</p> <p>학습안내</p>	 <p>- 이웃집 토도로라는 영화를 알리고자 하는 포스터이다</p>  <p>- 마당을 나온 암탉이라는 책 표지이다.</p> <p>◆ 학습 문제 확인 책 표지, 신문, 포스터 등을 아름답고 쉬우며 알리고자 하는 목적에 맞게 꾸며 보자.</p> <p>◆ 학습 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> * 활동 1> 여러 가지 책 표지나 신문 포스터 등 스크랩 감상하기 * 활동 2> 알리는 것 꾸미기 * 활동 3> 상호평가하기 	
전개	학습활동	<p>◆ 활동 1 - 참고 작품 감상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> * 여러 가지 책 표지나 신문, 포스터 등 스크랩한 것을 감상하여 봅시다. - 어떤 종류의 것인가? - 알리고자 하는 정보가 무엇인가? - 특징적인 표현은 무엇인가? <p>◆ 활동 2 - 알리는 것 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> * 알리는 것을 꾸며 봅시다. - 책 표지 꾸미기 - 신문꾸미기 	<p>★ 실물화상기, PPT 자료</p> <p>★ 색종이, 색상지, 한지, 색연필, 싸인펜 등</p> <p>★ 여러 가지 알리는 것 중 한 가지를 택하여 꾸미기</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 포스터 꾸미기 ◆ 활동 3 - 상호평가하기 <ul style="list-style-type: none"> * 서로의 작품을 감상하며 평가를 하여 보자. - 독창적인 아이디어인가? - 보기에 아름다운가? - 목적에 맞게 제작되었는가? - 알리고자 하는 정보가 알아보기 쉽게 나타나 있는가? 	<p>★ 잘 된 점 등은 메모하여 두도록 한다.</p>
정리	<p>학습정리</p> <p>차시 예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 감상 생각 교환하기 <ul style="list-style-type: none"> * 친구의 잘 된 점을 찾아 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구의 잘 된 점을 찾아 이야기하여 보자. * 아쉬웠던 점을 찾아 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> - 아쉬웠던 점을 찾아 이야기하여 보자. * 서로의 작품에 대한 표현 의도를 발표하거나 궁금한 점을 질문하고 생각과 느낌을 자유롭게 이야기하여 보자. 	

3) 평가 도구

상호 평가 내용	알리는 것 꾸미기				
친구이름	내용				
평가	평가내용(4단계 평가)				
1	독창적인 아이디어인가?	◎	○	△	×
2	보기에 아름다운가?	◎	○	△	×
3	목적에 맞게 제작되었는가?	◎	○	△	×
4	알리고자 하는 정보가 알아보기 쉽게 나타나 있는가?	◎	○	△	×
아쉬운 점					
잘 된 점					

V. 결론 및 제언

미술교과는 형식적인 교육이 아닌 창조력과 창의력을 길러 생활 속에서 미술의 특성을 찾고 그 가치를 발견하며 존중하는 태도를 기를 수 있는 교과로써 인간성 회복을 위한 이 시대에 꼭 필요한 교육이다.

따라서 미술 교과의 이러한 특성에 가장 부합한 평가를 위해서 제작의 전 과정이나 완성작을 평가하는 단순한 평가의 목적성보다 여러 가지 수행평가를 통해서 학생의 성취감을 높여가는 방향으로 나아가야 할 것이다.

지금까지 미술과 수행평가를 이해하기 위해 미술교육의 목적과 평가의 방법에 대하여 알아보았고 교과서를 분석하며 세 영역에 적합한 수행평가에 대하여 살펴보았다.

이상의 본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 미술교육의 본질적 측면에서 볼 때, 미술교육의 목적은 인류에 기여하는 조화로운 인간을 만드는 것이 기본 목표이다. 미술교육의 평가도 이러한 근본 목적에 합당해야 된다. 본 연구의 목적은 미술교육의 본질과 그 특성에 근거한 미술과의 영역에 적합한 수행평가의 제안에 있다. 학교 교육 현장에서 미술교육이 제대로 이루어지기 위해서는 평가 영역이 중요한데, 이를 위하여 수행평가 도구를 활용하여 미술교육을 평가할 수 있어야 한다.

둘째, 학생은 교사가 제시한 평가 기준을 토대로 분명한 평가의 잣대를 알고 명확한 평가 기준에 의해 보다 적극적인 태도로 수업에 임하게 될 것이며, 결과만이 아닌 과정과 준비, 태도를 포함한 전 과정이 평가 기준에 포함되어 보다 바람직한 평가로 이어져 교사와 학생과의 신뢰를 바탕으로 능동적으로 수업에 임하게 될 것이다. 또한 자기반성을 통해 보다 발전적인 수업이 되도록 한다.

셋째, 교사는 프로젝트 학습법과 포트폴리오 평가, 상호평가 등의 다양한 수행평가를 토대로 더욱 발전적인 교수-학습을 유도할 수 있는 기회를 제공하고 또한 이를 통해 교수 방법과 학습 방법에 대한 피드백 자료가 될 수 있을 것이다. 또한 학생과의 신뢰를 바탕으로 한 인간관계의 형성으로 보다 자율적이고 능동적인 학습의 장이 형성될 것이다.

넷째, 미술교육 평가는 평가를 위한 평가가 아니라 교육을 위한 평가로 미술

교육의 질 관리를 위한 수단이지 목표는 아니다. 미술교육 평가의 목적은 통제보다는 개선 및 관리에 초점을 두어야 하며 미술교육 평가에서 나타나는 장단점을 발견하고 가치와 취약점을 발견하는데 중점을 두어야 한다.

다섯째, 미술과의 세 영역에 알맞은 수행평가 방법을 제시하였지만 미적 체험, 표현, 감상 영역이 따로 떨어져 있는 것이 아니라 유기적으로 연결되어 있으므로 이 세 가지 방법을 각각, 혹은 적절히 연계하여 학습에서 활용한다면 더 나은 학습 활동이 될 것이다.

미술교육을 통해 심미안을 기르고 창의력을 기르며, 문화적인 삶의 가치를 알게 하는 미술교육은 교육 현장에서 교사들이 사명감을 갖고 전문성을 기르며 평가를 위해 다양한 방법을 연구함으로써 미술교육과정 운영을 바르게 이끌어 나갈 수 있을 것이다.

본 연구는 각 영역의 특성에 알맞은 수행평가에 대하여 제안한 것이기 때문에 앞으로 학년별, 영역별로 세분화하여 더 자세하고 다양한 수행평가 방법과 연계되어 구안되기를 기대하며 아울러 미술교육 평가에 대한 필요성과 중요성을 깨닫고 미술교육의 본질을 효과적으로 신장시킬 수 있는 후속 연구들이 계속 나오기를 바란다.

참고문헌

저서

- 교육인적자원부, 《초등학교 교사용 지도서 미술 6》, 대한교과서주식회사, 2002
- 김춘일, 《미술과 교육》, 갑을 출판사, 1988
- 배순근, 《수행평가의 원리》, 교육과학사, 2003
- 배호순, 《수행평가의 이론적 기초》, 학지사, 2000
- 서울교육대학교 미술교육연구회 역, Lowenfeld 저, 《인간을 위한 미술교육》 애경, 1996
- 이규선 외, 《미술교육학 개론》, 교육과학사, 1994
- 장상호, 《교육활동으로서의 언어적 소통》, 교육원리연구, 1998
- 조한무, 《수행평가를 위한 포트폴리오 평가》, 교육과학사, 1997
- 한국교육개발원, 《교육의 본질추구를 위한 학교교육 평가 자체 연구》, 한국교육개발원, 1990
- 한국미술교과교육학회, 《미술교육학》, 교육과학사, 2005
- 황정규, 《학교학습과 교육평가》 교육과학사, 1998

논문

- 김동오, 《아트 프로펠을 통한 중학교 미술과 교수-학습 모형 연구》, 계명대학교 석사학위 논문, 2005
- 김성희, 《미술교육이 E.Q에 미치는 영향》, 한양대학교 석사학위논문, 1998
- 김현주, 《창의성 신장을 위한 미술교육》, 단국대학교 석사학위논문, 1998
- 배순근, 《수행평가의 이론적 기초》, 한국교육평가연구회 학술세미나 논문 발표집, 1997
- 이자현, 《프로젝트 접근법을 통한 미술감상교육에 관한 연구》, 대구교육대학교 석사학위 논문, 2003
- 전성수, 《미술교육학의 학문적 체계에 대한 탐구적연구》, 홍익대학교 박사학위논문, 2000

Abstract

A Study on the Performance Assessment in Elementary Art Education

Song, Myeong-hye

Major in Elementary Art Education

Graduate School of Education

Cheju National University

(Supervised by Professor Oh, Jae-hoan)

In art education, assessment is one of the most important tools for achieving the goals of art education including the development of creativity, the promotion of an aesthetic eye, the enhancement of formative abilities, and the acquisition of appreciation abilities.

Despite the great importance of assessment due to the characteristics of art education, however, it is not simple to assess in the art curriculum compared to other curriculums and it is very difficult to establish objective criteria for assessment, and for these reasons, assessment is often neglected or subjective in art education. In these ways, there are many problems related to assessment in art education.

Thus, the present study purposed to examine performance assessment methods in three areas of art education, which are aesthetic experience, expression and

appreciation, and to propose desirable performance assessment methods.

First, through literature review, we examined the characteristics of art education as well as the directions of art education, and reviewed the concepts and methods of art education assessment.

In addition, we proposed three performance assessments, respectively, for the three areas of the art curriculum. They were project-based learning in the aesthetic experience area, portfolio assessment in the expression area, and mutual assessment in the appreciation area.

In project-based learning, the learners plan the contents of learning, collect information, perform tasks, and assess the performance in learning environment similar to their everyday life. In the aesthetic experience area, a group of students executes a project, in which they have various aesthetic experiences and assess such experiences objectively using assessment items.

A portfolio means a collection of art works. In portfolio assessment, the students file their art works created in the expression area, and make them into a collection and assess the collection.

In mutual assessment, learning activities are assessed not by each person who has carried out the activities by all the participants in the activities. In the appreciation area, the students evaluate their activities through peer assessment or self assessment.

Today the art curriculum is considered an essential subject for developing originality and creativity rather than for superficial education, and for developing the attitude of exploring the characteristics of fine arts, finding the values and respecting them, and ultimately for recovering humanity. With these characteristics, the art curriculum is regarded as most suitable for all-round

education.

Art education, which aims to develop aesthetic sense and creativity and to teach the value of cultural life, can be executed in desirable ways by strengthening field teachers' sense of mission and specialty and developing various assessment methods.

Accordingly, fine art teachers should provide opportunities for inducing more constructive teaching-learning based on various types of performance assessment including project-based learning, portfolio assessment and mutual assessment and give feedback not only on teaching methods but also on learning methods, and then they may create the ground of learning that is more autonomous and active as well as compatible with the goals of the art curriculum.

부 록

- 6학년 영역별 교수 학습 지도안 -

1. 미적체험영역

학년	6학년	단원	7. 환경과 건축
영역	미적체험	평가방법	프로젝트 학습법
주제	환경과 건축물의 관계		
목표	기본형을 응용하여 환경에 어울리는 여러 가지 건축물을 표현할 수 있다.		
프로젝트	환경에 어울리는 건축물 만들기		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>◆ 경험 이야기하기</p> <p>* 주변에서 환경과 어울리는 건축물을 본 경험 이야기하기</p> <p>- 기적의 도서관이 주변 환경과 어우러져 예뻐다.</p> <p>- 나비박물관‘프시케월드’가 나비 모양으로 생겨서 재미있었다. 등</p>	<p>★ 교사도 환경과 어울리는 건축물 제시하여 보여주기</p> <p>★ 활동은 모둠별로 하도록 한다.</p>
	학습목표 확인	<p>◆ 학습 목표 확인</p> <p>기본형을 응용하여 환경에 어울리는 여러 가지 건축물을 표현하여 보자.</p> <p>◆ 학습 안내</p> <p>* 활동 1> 자연 환경과 어울리는 건축물 스케치하기</p> <p>* 활동 2> 다양한 재료로 건축물 만들기</p> <p>* 활동 3> 작품 감상하기</p>	
전개	학습활동	<p>* 활동 1> 스케치하기</p> <p>- 모둠별 주제를 가지고 주제에 어울리는 건축물을 스케치하여 보자.</p> <p>· 1모둠 : 내가 꿈꾸는 도시</p> <p>· 2모둠 : 숲속 공원</p> <p>· 3모둠 : 바닷속의 집</p> <p>· 4모둠 : 놀이 동산 등</p>	<p>★ 교사가 모둠별 주제를 제시할 수도 있지만 모둠에서 주제를 정하여 보도록 하는 것도 좋다.</p>

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
진개	학습활동	<p>◆ 활동 2 - 건축물 만들기</p> <p>* 스케치를 보며 협동하여 건축물을 만들어 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 역할 분담 정하기 - 스케치를 보고 설치에 필요한 재료와 용구 준비하기 - 기본 틀이나 몸체 등 큰 것 세우기 - 주제에 알맞은 상징 건물 나타내기 <p>◆ 활동 3 - 작품 감상하기</p> <p>* 모두 만든 건축물들을 한자리에 모아 작품을 감상하여 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서로의 작품에서 잘 된 점 이야기하기 - 환경과 가장 잘 어울리게 건축물을 꾸민 모듈 뽑기 	★상자, 골판지, 강통, 접착제, 찰흙 등
정리	학습정리 차시 예고	<p>◆ 학습정리</p> <p>* 건축물꾸미기를 통해 달라진 생각을 이야기하여 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자연 환경에 관해 달라진 생각 이야기하기 - 자연 환경을 잘 보존하고 가꾸는 적절한 방법 이야기하기 <p>* 오늘 학습 활동을 통해 느낀점을 이야기하여 보자.</p>	

평가 프로젝트	환경과 어울리는 건축물 만들기	
프로젝트	활동내용	평가내용
활동 1	건축물 스케치하기	주제에 어울리게 건축물을 표현할 수 있는가?
활동 2	건축물 만들기	주제 및 환경에 어울리는 재료를 선택하여 건축물을 잘 만들 수 있는가?
활동 3	전시, 감상하기	서로의 작품을 보고 자연의 특징을 잘 살려 표현한 부분을 찾을 수 있는가?
활동 과정	협동하여 만들기	모둠과 협동하여 맡은 역할을 잘 수행하는가?

학년	6학년	단원	8. 색과 생활
영역	미적체험	평가방법	프로젝트 학습법
주제	생활에 활용된 색		
목표	다양한 색의 기능을 활용하여 목적에 맞게 배색하여 표현할 수 있다.		
프로젝트	4계절 패션쇼		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 경험 이야기하기 * 봄에 어울리는 옷의 색은 어떤 색인가? - 노랑, 하양 등 환한 옷이 어울린다. * 겨울에 어울리는 옷의 색은 어떤 색인가? - 검정, 밤색 등 어두운 옷이 따뜻하게 보인다. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 4계절에 어울리는 색에 대하여 이야기 나누기
	학습목표 확인	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습 목표 확인 다양한 색의 기능을 활용하여 목적에 맞게 배색하여 표현하여 보자. 	
	학습안내	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습 안내 * 활동 1> 계절에 어울리는 옷 디자인하기 * 활동 2> 4계절 패션쇼 하기 	
전개	학습활동	<ul style="list-style-type: none"> * 활동1 > 4계절 패션쇼 - 모듬별 주제를 가지고 주제에 어울리는 계절 옷을 디자인하여 보자. <ul style="list-style-type: none"> · 1모듬 : 봄 - 봄 나들이 갈 때 어울리는 옷 만들기 - 신학기에 어울리는 옷 디자인하기 등 · 2모듬 : 여름 - 여름휴가 때 입고 갈 옷 만들기 - 해수욕장에서 입을 옷 디자인하기 등 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 모듬별로 협동하여 계절에 어울리는 옷을 다양하게 디자인해 보도록 하며 옷을 입힐 인형은 교사가 준비하도록 한다.

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
전개	학습활동	<ul style="list-style-type: none"> · 3모듬 : 가을 - 가을 소풍 갈 때 어울리는 옷 - 운동회에 어울리는 복장 만들기 등 · 4모듬 : 겨울 - 눈 놀이 갈 때 어울리는 옷 - 유행할 겨울 패션 만들기 등 ◆ 활동 2> 4계절 패션쇼 * 계절에 어울리는 옷들을 모아 4계절 패션쇼를 하여 봅시다. - 서로의 작품에서 잘 된 점 이야기하기 - 가장 계절 마다 패션 왕 뽑기 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 색연필, 싸인펜 등 ★ 실물화상기
정리	학습정리 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습정리 * 친구들의 디자인을 보고 색이 가진 여러 가지 기능을 알아보자. - 계절감 - 신분이나 직업 - 안전이나 보호의 기능 - 강조의 기능 등 * 오늘 학습 활동을 통해 느낀 점을 이야기하여 보자. 	

평가 프로젝트	4계절 패션쇼	
프로젝트	활동내용	평가내용
활동 1	계절 옷 디자인하기	계절에 알맞은 색을 이용하여 계절 옷을 디자인할 수 있는가?
활동 2	4계절 패션쇼	자신이 디자인한 옷을 이용하여 패션쇼를 할 수 있는가?
활동 과정	아이디어 만들기	계절과 관련된 색, 무늬 등 다양한 아이디어로 옷을 디자인할 수 있는가?

2. 표현영역

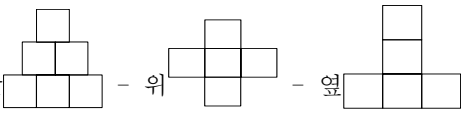
학년	6학년	단원	1. 상상표현
영역	표현영역	평가방법	포트폴리오
주제	상상의 세계 표현하기		
목표	나의 미래를 상상하여 표현할 수 있다.		
포트폴리오	나의 미래 상상하여 포트폴리오 하기		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	<p>동기유발</p> <p>학습문제 확인</p> <p>학습안내</p>	<p>◆ 경험 이야기하기</p> <p>* 내가 해본 가장 재미있는 상상은?</p> <p>- 투명인간이 되어 본다.</p> <p>- 로또에 당첨되어 부자가 된다.</p> <p>- 슈퍼주니어에 합류하여 최고의 가수가 된다. 등</p> <p>◆ 학습 문제 확인</p> <p>나의 미래를 상상하여 표현하여 보자.</p> <p>◆ 학습 안내</p> <p>* 나의 미래 상상하여 표현하기</p> <p>- 중학생이 된 나의 모습</p> <p>- 고등학생이 된 나의 모습</p> <p>- 대학생이 된 나의 모습</p> <p>- 직장인이 된 나의 모습</p> <p>- 나는 누구와 결혼할까? 등</p>	
전개	학습활동	<p>◆ 나의 미래 상상하여 표현하기</p> <p>* 나의 미래를 세분화하여 상상하여 표현하여 보자.</p> <p>- 10년 주기로 상상하여 표현하기</p> <p>- 중,고,대학생이 된 나의 모습 표현하기</p> <p>- 꿈을 이룬 나의 모습 등 여러 시기로 나누어 나의 모습을 상상하여 표현하기</p>	<p>★ 색종이, A4 1/4 size 종이</p> <p>★ 자유롭게 상상하여 보도록 하며 발전하는 주변의 상황도 더불어 표현하여 보도록 지도한다.</p>

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
전개	학습활동	<p>◆ 포트폴리오하기</p> <ul style="list-style-type: none"> * 내가 상상하여 그린 그림들을 차례대로 엮어 포트폴리오 작품집을 만들어 보자. - 표지 등을 만들고 제목을 붙여 나의 미래에 대한 포트폴리오 작품집 만들기 - 마지막 장에 이런 미래를 위한 나의 다짐 써 보기 <p>◆ 서로의 포트폴리오 감상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> * 내가 상상한 나의 미래와 나의 미래를 위한 다짐들을 발표하여 보자. 	★ 식물화상기
정리	<p>학습정리</p> <p>차시 예고</p>	<p>◆ 학습정리</p> <ul style="list-style-type: none"> * 나의 미래를 상상하여 표현하면서 느낀점 혹은 자기 작품에 관하여 이야기하여 보자. - 특이한 점, 부족한 점 등 * 서로의 작품에 관하여 이야기하여 보자. - 잘된 점, 본받을 점 등 * 오늘 학습 활동을 통해 느낀점을 이야기하여 보자. <p>* 포트폴리오는 전시 공간에 전시하여 친구들과 함께 감상하여 보자.</p>	

평가 내용	나의 미래 상상하여 포트폴리오 나타내기
평가	평가내용
1	나의 미래를 시기별로 나누어 재미있게 상상하여 표현할 수 있는가?
2	나의 미래를 상상한 내용 들을 한데 모아 포트폴리오 작품집으로 만들 수 있는가?
3	자신의 포트폴리오를 감상하고 잘된 점, 부족한 점을 이야기할 수 있는가?

학년	6학년	단원	2. 관찰 표현
영역	표현영역	평가방법	포트폴리오
주제	관찰하여 표현하기		
목표	주변의 풍경이나 사물의 특징이 잘 나타나도록 표현할 수 있다.		
포트폴리오	사물을 다양한 시각에서 관찰하여 표현한 것 포트폴리오 하기		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>◆ 수수께끼</p> <p>* 앞, 위, 옆에서 본 모습을 보며 나무 도막이 몇 개가 쌓여 있는지 알아 맞춰 보자.</p>  <p>- 앞 - 위 - 옆</p> <p>- 8개</p>	<p>★ 같은 모양이라 하더라도 바라보는 위치에 따라서 모양이 달라짐을 지도한다.</p>
	학습문제 확인	<p>◆ 학습 문제 확인</p> <p>주변의 풍경이나 사물의 특징이 잘 나타나도록 다양한 시각에서 표현하여 보자.</p>	
	학습안내	<p>◆ 학습 안내</p> <p>* 주변의 풍경이나 사물 표현하기</p> <p>- 앞에서 본 풍경이나 사물 표현하기</p> <p>- 위에서 본 풍경이나 사물 표현하기</p> <p>- 옆에서 본 풍경이나 사물 표현하기 등</p>	
전개	학습활동	<p>◆ 주변의 풍경이나 사물 표현하기</p> <p>* 주변의 풍경이나 사물을 다양한 시각에서 바라보고 이를 표현하여 보자.</p> <p>- 앞에서 본 풍경이나 사물 표현하기</p> <p>- 위에서 본 풍경이나 사물 표현하기</p> <p>- 옆에서 본 풍경이나 사물 표현하기 등</p>	<p>★ 색종이, A4 1/4 size 종이</p>

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
전개	학습활동	<p>◆ 포트폴리오하기</p> <ul style="list-style-type: none"> * 다양한 시각에서 바라본 주변의 풍경이나 사물을 그려보고 차례대로 엮어 포트폴리오 작품집을 만들어 보자. - 표지 등을 만들고 제목을 붙여 풍경(사물) 포트폴리오 작품집 만들기 <p>◆ 서로의 포트폴리오 감상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> * 나의 포트폴리오를 발표하여 보고, 서로의 것을 감상하여 보자. 	★ 실물화상기
정리	학습정리 차시예고	<p>◆ 학습정리</p> <ul style="list-style-type: none"> * 다양한 시각으로 풍경이나 사물을 관찰하고 표 * 새롭게 알게 된 점이나 새롭게 시도한 점, 잘 표현된 점 등을 기록하여 보자. * 오늘 학습 활동을 통해 느낀점을 이야기하여 보자. * 포트폴리오는 전시 공간에 전시하여 친구들과 함께 감상하여 보자. 	

평가 내용	사물을 다양한 시각에서 관찰하여 표현한 것 포트폴리오 하기
평가	평가내용
1	주변의 풍경이나 사물을 관찰하여 특징을 살려 표현할 수 있는가?
2	주변의 풍경이나 사물을 다양한 시각으로 관찰하여 이를 표현할 수 있는가?
3	자신의 포트폴리오를 감상하고 잘된 점, 부족한 점을 이야기할 수 있는가?

학년	6학년	단원	5. 궁체로 쓰기
영역	표현영역	평가방법	포트폴리오
주제	궁체로 쓰기		
목표	궁체 자형의 변화를 알고 서로 어울리게 배치하여 글자를 쓸 수 있다.		
포트폴리오	궁체로 '머루 다래'를 쓰고 포트폴리오 하기		


학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 붓글씨 쓰는 바른 자세 * 붓 잡는 법, 팔의 자세 알아보기 	★ www.edunet4u.net
	학습문제 확인	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습 문제 확인 궁체 자형의 변화를 알고 서로 어울리게 배치하여 글자를 써 보자. 	
	학습안내	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습 안내 * 궁체 익히기 - 머루 다래 쓰기 	
전개	학습활동	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 궁체 필법 분석하기 * 궁체의 필법을 알아보자. - 판본체와 달라진 필법 알아보기 - 위치에 따른 'ㄹ'의 변화 알아보기 - 'ㄷ'에서의 세로획 위치 알아보기 - 'ㄱ', 'ㄷ', 'ㄹ'에서 꺾은획의 필법과 접필 방법 알아보기 ◆ 궁체로 '머루 다래' 써 보기 * 궁체로 '머루 다래'를 써 보자. - 머루 다래를 연습하여 보고 연습한 종이를 계속해서 첩해 놓기 	★ 화선지, 먹, 붓, 베틀 등

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
전개	학습활동	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 포트폴리오하기 <ul style="list-style-type: none"> * 머루 다래를 계속하여 연습하고 그 종이를 누가철 하여 보자. - 표지 등을 만들고 제목을 붙여 궁체 쓰기 포트폴리오 작품집 만들기 ◆ 나의 포트폴리오 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> * 처음보다 나중의 글자체가 점차 나아지고 있는가? * 선생님이 지도해 주신 글자체로 변해 가고 있는가?. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 중간 중간 교사가 지도하여 글자가 바르게 써질 수 있도록 한다. ★ 포트폴리오를 통해 글자가 바르게 고쳐지고 있는지 확인하도록 한다.
정리	학습정리 차시예고	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습정리 <ul style="list-style-type: none"> * 궁체 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 옛 글씨 집자 감상하기 * 낙관 쓰는 법 <ul style="list-style-type: none"> - 낙관 쓰는 법을 알아 다음 시간부터는 낙관 쓰기도 하여 보자. * 오늘 학습 활동을 통해 느낀점을 이야기하여 보자. * 포트폴리오는 전시 공간에 전시하여 친구들과 함께 감상하여 보자. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ ‘정다운 친구들’ 집자 PPT

평가 내용	궁체로 ‘머루 다래’를 쓰고 포트폴리오 하기
평가	평가내용
1	궁체로 ‘머루 다래’를 쓸 수 있는가?
2	포트폴리오 처음보다 나중이 더 나은 글씨체로 변하고 있는가?
3	교사의 지도대로 점차 글씨체가 바뀌고 있는가?

3. 감상영역



학년	6학년	단원	6. 여러 나라의 민속 공예
영역	감상	평가방법	상호평가
주제	여러 나라의 민속 공예품		
목표	여러 나라의 민속 공예품이 특징을 이해하고 찾아 소개할 수 있다.		
평가내용	여러 나라의 민속 공예품 소개하기 상호평가하기		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>◆ 다음은 무엇일까요?</p>  <p>- 나라마다 모양은 다르지만 모두 탈(가면)이다.</p>	★ PPT
	학습문제 확인	<p>◆ 학습 문제 확인</p> <p>여러 나라의 민속 공예품이 특징을 이해하고 찾아 소개하여 보자.</p> <p>◆ 학습 안내</p> <p>* 활동 1> 모듈별 여러 나라의 민속 공예품 신문 만들기</p>	
	학습안내	<p>* 활동 2> 신문 소개하기</p> <p>* 활동 3> 상호평가하기</p>	
전개	학습활동	<p>활동 1 > 여러 나라의 민속 공예품 신문 만들기</p> <p>* 모듈별로 개인이 수집해온 자료를 이용하여 여러 나라의 민속 공예품 신문을 만들어 보자.</p> <p>- 여러 나라의 인형</p> <p>- 여러 나라의 의상과 장신구</p> <p>- 여러 나라의 민속 공예품 등</p> <p>- 조사하며 알게 된 여러 나라의 민속 문화 등 문화적 특징도 함께 쓰기</p>	<p>★ 개인별 자료 조사 및 자료 수집은 미리 과제로 제시한다.</p> <p>★ 4절 썬트지, 색연필, 싸인펜 등</p>

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
전개	학습활동	<p>◆ 활동 2 - 신문 소개하기</p> <p>* 여러 나라의 민속 공예품에 관한 신문을 만들고 이를 소개하여 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 나라의 것인가? - 어떤 민속 공예품인가? - 어떤 특징이 있는가? <p>◆ 활동 3 - 상호평가하기</p> <p>* 다른 모둠의 작품을 감상하며 평가를 하여 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품에 나타난 그 민족의 슬기로움을 찾아보기 - 재료의 종류와 표현 방법 알아보기 - 민속 공예품에서 재미있게 느껴지는 점 찾아보기 	<p>★ 실물화상기</p> <p>★ 잘 된 점 등은 메모하여 두도록 한다.</p>
정리	<p>학습정리</p> <p>차시예고</p>	<p>◆ 학습정리</p> <p>* 우리 나라와 다른 나라의 민속 공예품 비교하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재미있게 표현된 부분 찾아보기 - 특징 찾아보기 <p>* 나라별 특징을 이야기하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 새로 알게 된 나라별 민속 공예품의 특징 이야기하기 <p>* 오늘 학습하면서 느낀점 이야기하기</p>	

상호 평가 내용	여러 나라의 민속 공예품				
모듬이름	내용				
평가	평가내용(4단계 평가)				
1	여러 민속 공예품을 잘 소개하고 있는가?	◎	○	△	×
2	민속 공예품이 사용된 문화의 특징에 관하여 알고 있는가?	◎	○	△	×
3	신문 형식과 내용에 맞게 제작하였는가?	◎	○	△	×
4	우리 나라와 여러 나라의 민속 공예품의 특징을 비교할 수 있는가?	◎	○	△	×
아쉬운 점					
잘 된 점					

학년	6학년	단원	10. 아름다운 생활용품
영역	감상	평가방법	상호평가
주제	아름다운 생활용품		
목표	생활용품의 쓰임과 특징을 알고, 생활에 편리하고 아름다운 생활용품을 만들 수 있다.		
평가내용	생활에 편리하고 아름다운 생활용품을 만들었는지 상호평가하기		

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
도입	<p>동기유발</p> <p>학습문제 확인</p> <p>학습안내</p>	<p>◆ 쓰임새 알아보기</p> <p>* 다음의 물건들을 어떤 쓰임새가 있었을까요?</p>  <p>- 다식판</p> <p>- 다식을 만들 때 모양을 찍어내던 도구</p>  <p>- 실첩</p> <p>- 실이나 바늘 등을 보관하던 것</p> <p>◆ 학습 문제 확인</p> <p>생활용품의 쓰임과 특징을 알고, 생활에 편리하고 아름다운 생활용품을 만들어 보자.</p> <p>◆ 학습 안내</p> <p>* 활동 1> 생활용품의 변천사 퀴즈</p> <p>* 활동 2> 생활용품 만들기</p> <p>* 활동 3> 상호평가하기</p>	<p>★ PPT</p>
전개	학습활동	<p>◆ 활동 1> 생활용품 변천사 퀴즈</p> <p>- 멧돌 -> 믹서기</p> <p>- 등잔 -> 스탠드</p> <p>- 빨래방망이 -> 세탁기</p> <p>- 부채 -> 선풍기</p> <p>- 초항 -> 정수기</p>	<p>★ PPT</p>

학습 단계	학습과정	교수-학습 활동 내용	자료 및 유의점
전개	학습활동	<p>◆ 활동 2 - 생활용품 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> * 쓸모와 아름다움을 생각하여 생활에 필요한 생활 용품을 만들어 보자. - 실내용 슬리퍼, 가방, 필통 등 생활 용품 만들기 계획하기 - 생활 용품에 알맞은 재료와 용구 선택하기 - 생활 용품 만들기 <p>◆ 활동 3 - 상호평가하기</p> <ul style="list-style-type: none"> * 서로의 작품을 감상하며 평가를 하여 봅시다. - 독창적인 아이디어인가? - 보기에 아름다운가? - 목적에 맞게 제작되었는가? - 쓸모와 아름다움을 생각하며 만들었는가? 	<p>★ 찰흙, 부직포, 음료수 병 등</p> <p>★ 여러 가지 생활 용품 중 한 가지를 택하여 꾸미기</p> <p>★ 잘 된 점 등은 메모하여 두도록 한다.</p>
정리	학습정리 차시 예고	<p>◆ 학습정리</p> <ul style="list-style-type: none"> * 친구의 잘 된 점을 찾아 이야기하기 - 친구의 잘 된 점을 찾아 이야기하여 보자. * 아쉬웠던 점을 찾아 이야기하기 - 아쉬웠던 점을 찾아 이야기하여 보자. 	

상호 평가 내용	생활용품 만들기				
친구이름		내용			
평가	평가내용(4단계 평가)				
1	쓸모 있게 만들었는가?	◎	○	△	×
2	보기에 아름다운가?	◎	○	△	×
3	목적에 맞게 제작되었는가?	◎	○	△	×
4	재료를 알맞게 사용하였는가?	◎	○	△	×
아쉬운 점					
잘 된 점					