

창의적 융합인재양성. 왜 예술교육에 주목하는가?

태진미

고려대학교

최근 창의적 융합인재양성을 위해 ‘예술교육’이 국내외적으로 크게 주목받고 있다. 한편 현재 국제사회에서 ‘새로운 대안’으로서의 ‘교육 트렌드’로 주목하고 있는 예술교육의 경향은 과거 전통적 예술교육과는 목적, 내용 및 운영방식 면에서 큰 차이가 있다. 이에 본 연구는 새로운 개념의 국제적 예술교육 동향을 분석 소개함으로써 정부가 현재 추진 중인 초중등학교에서의 예술교육활성화, STEAM과 같은 과학기술분야에서의 예술융합교육 일환으로서의 예술교육의 문제점을 지적하고 향후 시대적, 사회적 요구에 부합하는 바람직한 예술교육의 지향 방향을 제시하였다.

주제어: 융합교육, 창의인재, 예술통합교육, 문화예술교육정책

I. 연구의 필요성 및 목적

최근 창의적 융합인재양성을 위한 예술교육활성화 정책이 활발히 수립되고 있다. 예술에 내재된 창의역량을 활용해 경계를 넘나드는 유연한 사고와 풍부한 감성적 상상력을 겸비한 미래형 창의인재양성을 도모하려는 의지에서다. 한편 창의적 융합인재양성을 위해 예술교육을 적극 활용하겠다는 표면적 구호에 비해 예술통합을 통한 ‘교육적 활용’에 대한 이해는 충분히 구체적이지 못하다. 정부의 예술교육활성화정책은 분명히 현대사회 국제적 교육 이슈에 부합한다는 면에서 매우 다행스러운 일이다. 한편 이 시대 국제사회에서 새로운 교육 이슈로 등장하는 ‘예술교육’은 현대사회가 직면한 다양한 ‘사회적’, ‘교육적’ 문제를 타개하기 위한 ‘교육개혁’으로서의 목적과 경향이 강하다. 따라서 예술교육활동의 ‘기획’부터 ‘실행단계’에 이르기까지 과거 전통적 예술교육과는 ‘차원이 다른 교육’임에도 불구하고 이러한 새로운 예술교육의 패러다임변화가 국내 교육현장에 충분히 소개되고 반영되지 못한 실정이다.

정부가 기대하고 추구하는 예술교육은 현재 국제사회에서 공감하는 새로운 개념의 예

술교육이며, 이러한 예술교육의 실천은 창의적 융합인재양성을 위해 결코 간과되어서는 안 될 중요한 측면의 새로운 가치이기도 하다. 이제 예술교육을 주도하는 국내의 교육자, 연구자, 행정가와 정책입안자들은 기존의 예술교육에 대한 막연한 강조와 답습에서 진보해 새로운 시대의 교육적 요구에 기초한 예술교육의 또 다른 의미도 조명해줘야 한다. 현대 사회에서 왜 전 세계적으로 예술교육이 특별히 주목되고 있는지, 새로운 개념의 예술교육의 내용과 방법은 무엇이며 우리나라에서의 성공적 실현을 위해 어떠한 준비와 노력이 필요한지에 대한 진보된 이해와 공감의 노력이 우리 모두에게 필요하다. 따라서 본 연구는 최근 예술교육의 패러다임 변화에 따른 창의적 융합인재양성을 위한 국내 예술교육 실현의 방향 제시를 목적으로 수행되었다. 한편 전통적 예술교육은 그 자체로 충분히 고유한 의미와 가치가 존중되어야 한다. 따라서 최근 국내외적으로 이슈가 되고 있는 창의적 융합인재양성을 위한 ‘매체’로서 문형이로 함께 논의되는 것은 바람직하지 않다. 이에 본 연구의 범위는 창의적 융합인재양성을 위한 예술통합교육의 ‘교육적’ 패러다임 변화와 그 활용에 제한하였다. 더불어 본 연구는 창의적 융합인재양성을 위한 핵심 매체로서 최근 국내외적으로 예술교육이 주목되는 ‘사회적 원인’에 보다 초점을 맞추었음도 밝힌다. 따라서 예술의 내재적 가치에 대한 충분한 논의의 중요성을 절감하면서도 예술의 내재적 가치에 대한 논의는 심층적으로 다루지 않았다. 예술의 내재적 가치는 그 자체로서 매우 깊이 있게 접근되어야 할 중요 주제라고 판단했기 때문이다.

의도한 목적의 실현을 위해 연구자는 국가별 교육 동향(<http://edpolicy.kedi.re.kr>) 중 교육선진국들이 창의인재양성을 위한 ‘핵심 매체’로서 예술교육을 주목하는 보도자료, 유네스코에 보고된(<http://www.unesco.org/new/en/culture>) 각국의 예술교육정책 및 유럽의 문화정책 개관을 다룬 보고서 ‘Compendium cultural policies and trends in Europe’ 중 영국, 러시아, 핀란드 편 등을 참고했다. 한편 해외 자료의 활용은 공신력과 매체의 수준에 대한 설득력이 담보되어야 하므로 각국이 ‘UNESCO’라는 국제연합교육과학문화기구에 보고한 정부차원의 보고서 내용과의 일치여부를 검토하였다. 그 중 ‘Compendium cultural policies and trends in Europe’에 보고된 자료들 중에는 영어 및 각국의 자국어 판이 공존하는데, 가급적 영문으로 기록된 자료 및 사이트를 활용함으로써 타 연구자들의 활용도도 높이고자 노력하였다. 미국의 예술교육정책에 대한 분석은 President's Committee on the arts and Humanities라 불리는 ‘예술과 인문학에 관한 대통령 자문 위원회’에서 발간한 ‘예술교육에의 재투자(Reinvesting in Arts education)’라는 최신 국가 보고서(PCAH, 2011)를 중점적으로 분석하였다. 그 외에도 인터넷 학술 검색 엔진을 통해 창의적 융합인재양성을 위한 예술교육의 활용과 관계있는 국내외의 학술 동향 및 문헌을 조사, 수집하되 원자료 및 연구물들의 신뢰성 확보를 위해 해당 국가의 학계에서 검증, 인정된 연구물인지에 대

1) UNESCO는 United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization라고 불리는 국제연합교육과학문화기구의 약자이다. 이 기구는 국제연합전문기구의 하나로, 교육·과학·문화·커뮤니케이션을 비롯한 광범위한 분야에서 국제 이해와 협력을 증진시켜 항구적인 세계평화를 건설하는 것을 목적으로 운영되고 있다.

한 학문적 검토와 점검의 노력을 기울였다.

II. 왜 예술교육에 주목하는가?

최근 많은 교육선진국에서 문화예술교육이 국가의 미래성장을 위한 핵심 동력으로서 인정되고 정책적으로도 크게 부각되는 사례들이 늘고 있다. 2008년 10월 오바마 대통령의 예술지원에 관한 강력한 성명 발표 및 2011년 5월에 발간된 PCAH (2011)의 보고서 등은 위기상황에 봉착한 미국사회의 당면문제 극복을 위한 대안으로서의 ‘예술교육’의 의미가 반영되어있다. 러시아 교육부 역시 ‘국가의 창조적 잠재력 개발’과 낙후된 문화예술교육 시설 복원을 위해 2010년 교육예산의 약 30%, 2011년은 36%, 2012년은 51%를 문화예술 활성화에 할당(Fedorova & Kochelyaeva, 2010)한다. 영국에서도 창의적 디지털 산업 활성화를 위해 예술교육의 중요성이 강조되고 있는데, 영국정부는 창의성에 기반 한 복합기술과 디지털 산업이 향후 영국 경제에 중요한 비중을 차지하게 되므로 과학과 예술의 경계를 넘나드는 창의력의 신장에 정부와 지원 단체들이 주력해야한다고 밝히고 있다(<http://www.bbc.co.uk/news/education-11214894>).

한편 이러한 예술교육의 중요성에 대한 인식은 어디에서 비롯된 것일까? 예술교육에 크게 주력하지 않던 중국조차 2011년 7월 초중등학교 예술교육의 강화를 위해 ‘의무교육과정방안’을 제정하고 예술과목수업을 전체 수업(857~1047시간) 중 9~11%의 비중으로 포함시키도록(http://www.jyb.cn/china/gnxw/201107/t20110720_443995.html) 규정하고 있다. 일명 ‘2+1프로젝트’라고 불리는 2가지 항목의 스포츠와 1가지 항목의 예술(음악, 미술 등)기능을 갖추도록 의무교육단계에서의 교육진행을 독려하는 다소 과격적 수준의 예술교육강화 정책들이 세계 여러 나라에서 수립되고 있다. 한편 도대체 왜, 이 시대에 이런 유래 없는 예술교육의 강조가 이루어지는 것일까?

이러한 정책에는 자국민의 문화 예술적 소양을 기르고 예술적 재능을 키우며 심미적 정서함양 활동을 통해 전인적 성장을 도모하고자 하는 ‘전통적 예술교육’ 이상의 또 다른 ‘핵심 가치’와 보다 강력하고 뚜렷한 새로운 ‘목적의식’이 숨겨져 있다. 우리는 바로 이 점에 주목해야 한다. 도대체 ‘왜’, 예술교육이 최근 전 세계적으로 유래 없이 강조되고 있는지, 또 추구하고자 하는 ‘효과’ 즉, 예술교육을 통해 무엇을 얻기 원하는지, 이 목적의 성취를 위해 어떤 ‘방법’으로 예술교육이 전개되고 있는지에 대한 깊은 이해가 필요하다. 이러한 맥락적 이해의 토대 위에서 한국 상황에 맞는 예술교육활성화 정책이 수립되고 전개될 때 비로소 창의적 융합인재육성을 위한 예술교육의 실현이 가능하기 때문이다.

1. 창의적 융합인재교육에 대한 시대적 요구의 변화

Eliau Strosberg (2001)는 예술과 과학(ART and SCIENCE)이라는 저술서에 AD 1세기에 이미 ‘건축음향학’을 최초로 설명했던 저명한 건축가 Vitruvius가 강조했던 ‘영역을 넘나드는 박학다식한 인재 상’에 대해 소개하고 있다. 유능한 건축가가 되기 위해 건축 관련

역량 이외에도 미술, 수학, 역사, 철학, 음악, 의학, 법학, 천문학 등의 폭넓은 혜안(Insight)이 필요함을 강조한 사례이다. 한편 인재양성을 위한 공식 교육과정에서 통합교육의 중요성에 관한 학문적 인식이 본격화된 것은 20세기 초였으며, Dewey, Tyler, Ingram, Bean 등을 거치며 그 개념이 정리되었다. 학습자들이 일상과 분리된 지식이 아닌, 자신의 경험과 통찰을 그들의 의미구조에 통합시킬 때 진정한 학습이 가능하며, 학문이 연결되는 방식 및 교과영역 간에 존재하는 분리 정도에 따라 통합의 유형을 구분하였다. Vygotsky의 인지발달이론에 기초한 문제기반학습(PBL: Problem Based Learning²⁾) 역시 학생들로 하여금 복합적이고 역동적인 상황과 문제 속에서 ‘다양한 관점’과 ‘지식의 활용’을 독려하고 개발할 수 있는 기회와 학습의 장려 및 융합교육의 추구 경향에 일조하였다. 한편 ‘학문’ 및 ‘교과’ 간의 지식과 경험, 통찰 등을 ‘연결 지을 수 있도록 교육’하려는 경향은 과학기술교육에서도 나타났다. 1990년대 미국과학재단에서 과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 수학(Mathematics)을 통틀어 일컫는 말로 STEM이라는 용어를 사용한 이후, STEM은 과학기술분야에서의 교과 간의 ‘통합적 접근 교육’의 의미로 통용되고 있다. 하나의 문제를 다양한 학문적 측면에서 접근하려는 노력의 일환으로써 과학, 기술, 공학, 수학 등의 통합적인 교육이 반드시 필요함이 강조되고 있는 것이다. STEM 교육 관련 대표 학자로 Sanders³⁾ (2011)는 과학, 기술, 공학, 수학을 각각의 개별적인 분야로 보는 것이 아닌, 교과 간의 ‘상호소통’과 ‘협력’을 토대로 한 통합적 접근이 무엇보다 중요하다고 강조했다. 베이비 붐 세대의 은퇴와 더불어 증가하는 ‘과학기술자의 공백’ 및 ‘이공계 진출 학생의 감소’ 현상 등은 창의적 과학기술인력 양성을 위한 국가적 개입의 절박성을 증폭시켰다. 나아가 PISA (OECD 국제학업성취도 비교평가) 등에서 과학, 수확분야의 낮은 성취도를 보였던 결과들은 오바마 정부로 하여금 미국경쟁력강화법안(America Competes Act of 2007)을 통해 STEM교육에 집중 투자하도록 이끄는 계기가 되었다. 따라서 STEM 교육의 초기 경향은 학생들의 과학기술에 대한 이해, 흥미와 관심, 동기와 참여를 증진시킴으로써 과학기술분야의 ‘효과적 교육’ 및 흥미 진작을 통해 ‘이공계 분야의 진로 선택’을 독려하는 방식이었다.

한편 최근의 산업기술은 순수한 과학기술분야의 학문적 지식 외에도 ‘소통능력’에 기초한 지식의 ‘활용’과 ‘연계’를 필요로 한다. 따라서 현대사회의 창의적 인재 양성은 타학문과의 통섭 및 교류를 장려하는 ‘융합’교육을 활용하되, 예술 및 인문학, 사회학, 경제학, 법, 정치, 문화 등과의 폭넓은 ‘유기적 연계성’을 강조하게 되었다. 최근 영재교육에서 과학기술교육에 예술이나 인문사회 등을 보강한 신개념의 영재교육(예, 이스라엘의 예술과학아카데미, 러시아의 지성학교, 미국 인디애나 과학수학인문학교등학교 등)이 나타나고

- 2) 학생들이 구체적인 상황 속에서의 실제적인 문제를 해결해 나가는 과정을 통해, 나름대로의 인지적 틀을 주도적으로 형성할 수 있도록 하기 위해 고안된 학습법이다.
- 3) 버지니아 공대 교수로 대학원 과정에서의 STEM교육과정의 필요성을 제안하여 현재 세계 최초로 버지니아공대 대학원에 통합교육대학원 학위과정을 설치 운영하고 있다. 버지니아 주 기술교육협회 회장이자 미국 내 STEAM교육연구 관련해 대표적으로 활동하는 Yakman 박사 역시 Sanders 교수의 제자이다.

예술분야의 영재교육에 과학기술 및 폭넓은 인문사회교육(예, 싱가포르 예술학교)이 접목되는 추세가 바로 이러한 ‘사회적 변화’와 ‘시대적 요구’의 반영 결과로 해석된다.

2. 창의인재교육과 예술

창의인재로 성장하는데 있어서 예술은 어떤 점에서 기여할 수 있을까?

예술의 본질적 가치와 연관해 예술이 교육적으로 기여하는 바에 대해서는 그간 수많은 다양하게 논의되어 왔다. 예술이 개성과 인성, 창의성, 표현력, 조화와 소통 능력 등의 인간 능력발달에 기여한다는 ‘협회의 가치’를 논하는 학자로부터 사회와 문화 속에 기여하는 ‘광의의 가치’를 논하는 학자들에 이르기까지 매우 다양했다. 어쩌면 예술의 ‘개념’이나 ‘정의’라는 보다 본질적인 철학적 규명에서부터 이미 수많은 학자들은 그 의견을 달리하고 있다⁴⁾. 이에 연구자는 예술의 교육적 의미를 ‘창의인재교육’이라는 보다 좁은 주제로 연결해 논의해 보고자 한다.

하버드대학교 대학원 Project Zero팀 중 Tishman과 Palmer (2006)는 ‘Artful Thinking’ 프로젝트를 미시간 주 트라버스시 공립학교들과 협력하여 진행한 바 있다. 이 연구는 예술과 타 교과 간의 연계 및 예술교육이 일반적 사고능력과 창의성에 미치는 영향에 관한 교육 실험연구였다. 저소득층 학생들을 위한 예술교육의 효과성에 관한 다수의 다른 연구들과 달리 예술기법을 사용한 수업이 학생들의 사고력과 창의성 등에 어떤 효과가 있는지에 대해 실험한 것이다. 연구결과 예술적 사유는 특히 학생들의 호기심, 개방성, 합리적으로 사유하려는 경향 등의 ‘사고기질(thinking disposition)’ 형성에 크게 기여한다는 것을 발견하게 되었다. Tishman과 Palmer가 축출한 대표적 사고기질은 크게 6가지로 요약된다. 이 기질들은 학생들이 창의적으로 문제를 해결하기 위해 필요한 아주 기본적인 ‘사고기질’이다. 한편 이 기질들은 ‘예술적으로 사유’하는 과정에서 쉽게 독려될 수 있다. 따라서 예술 통합수업이나 예술기법을 활용한 수업을 설계할 때 이 6가지 사고기질을 잘 촉진할 수 있도록 각 기질들을 골고루 배합하고 배분한다면(Tishman & Palmer, 2006) 학습자에게 창의성 계발에 중요한 ‘사고기질’을 효과적으로 계발할 수 있는 가능성이 크다. 1999년 역사적으로 음악, 미술, 과학, 수학, 문학 등 다양한 분야에서 창조성을 떨쳤던 천재적 인물들의 발상법을 연구했던 Root-Bernstein & Root-Bernstein (1999)이 있다. 이들은 다빈치, 아인슈타인, 스트라빈스키, 피카소, 뒤샹, 울프, 파인먼, 구달 등의 ‘정신’을 심층적으로 조사했다. 한편 천재적 인물들은 창조적인 일을 수행할 때 공통적으로 다양한 ‘생각의 도구’를 사용하고 있었다. 창조적으로 생각할 줄 알았던 이들에게서 발견된 13가지의 생각의 도구들은 놀랍게도 예술가들이 평소 흔히 사용하는 사고의 전략이자 능력이었다. 이는 곧, 예술가들이 주로 사용하는 이 13가지 생각의 도구를 잘 체득하고 일상에서 자유자재

4) 예술의 정의와 범위는 수업이 다양할 뿐만 아니라, 최근 분석철학에서는 ‘예술정의 불가론’까지 등장하고 있다. 겉으로 나타난 외형적 특징만으로 예술과 예술품을 정의하는 것이 과연 가능한가? 라는 철학적 의구심이 폭넓게 확산되면서 예술의 개념을 정의하고 한정하는 것에 대해 더욱 조심스러워하는 경향이 늘고 있다.

로 활용할 수 있도록 교육현장에서 예술기법을 활성화함으로써 얼마든지 혁신적인 창조적 인물로의 성장을 촉진할 수 있다는 가정을 가능하게 한다.

<표 1> 예술통합(융합)교육의 다양한 이점들

연구자	이점(benefits)	출처
Tishman & Palmer (2006)	<p>‘사고기질(thinking disposition)’의 형성 ① 질문하기와 조사하기 ② 관찰하기와 묘사하기 ③ 논리적으로 사유하기 ④ 여러 가지 시각으로 탐색하기 ⑤ 비교하기와 연관 짓기 ⑥ 복잡성 발견하기 ⇨ 고차원적 사고, 다차원적 시각의 형성</p>	Artful thinking (Tishman & Palmer, 2006)
Root-Bernstein & Root-Bernstein (1999)	<p>창조적 상상력을 위한 ‘사고의 도구’의 형성 ① 적극적인 관찰 기술 ② 형상화 능력 ③ 추상화(단순화) 기술 ④ 패턴인식 능력 ⑤ 패턴형성(생성) 능력 ⑥ 유추능력 ⑦ 몸으로 생각하기 ⑧ 감정이입능력 ⑨ 차원적 사고 ⑩ 모형 만들기 ⑪ 놀이 ⑫ 변형능력 ⑬ 통합능력 ⇨ ‘창조적 사고과정’의 경험과 ‘체득’에 용이</p>	Spark of Genius (Root-Bernstein & Root-Bernstein, 1999)
김왕동 (2011)	<p>‘상보성(complementarity)’ 과학기술과 예술은 상보성이 존재하며, 두 분야 간의 상호 촉진 과정을 통해 창의적 융합인재로의 성장이 가능함. 예술은 과학 기술 발전에 창의적 모델을 제공할 수 있는데, 예술 속에 상상력, 감성, 시각화 원리(즉, 사고의 힘)가 내재되어 있기 때문임. 예술은 과학기술로부터 과학적 발견과 원리(즉, 테마와 콘텐츠)를 활용할 수 있음.</p>	STEPI Insight. 창의적 융합인재양성을 위한 과제: 과학기술과 예술융합. (김왕동, 2011).
태진미 (2010a)	<p>‘창의인성’ 및 ‘평생성장’ 지원 문화예술통합교육은 학습자의 ‘지적’, ‘정서적’, ‘사회적’성장 전반에 기여할 수 있음. 특히 영재의 창의인성교육과 관련해 풍부한 창의적 소재, 상상력개발 및 창의인성발달에 유익함. 탐구심, 문제해결능력, 협력, 협동심, 의사소통능력개발에 긍정적으로 기여. ‘교육적 상황’ 외에도 ‘일상의 삶’과 관련해 휴식과 여유, 여가, 재충전의 기회, 자아성찰을 통한 ‘평생성장’을 도모할 수 있음.</p>	영재를 위한 문화예술통합교육의 필요성과 적용방안. (태진미, 2010)

김왕동(2011)은 창의적 융합인재의 성장원리로 과학기술과 예술의 상보성을 들었다. 최근 국내 STEAM(과학기술·예술 융합교육)교육정책 수립과 관련해 과학은 예술에 ‘방법론적 도구’를 제공할 수 있고 예술은 과학의 발전에 ‘창의적 모델’을 제공하며 공진화할 수 있다고 보았다. 예술 속에 내재된 상상력, 감성, 시각화 원리 등이 과학기술인재교육에 활용됨으로써 창의적인 융합인재로 성장될 수 있다고 보는 것이다. 한편 연구문헌 및 해외의 영재교육사례를 분석했던 태진미(2010a)는 영재들에게 문화예술통합교육을 실시함으로써 영재 개인의 지적·창의적 성장만이 아니라 인성, 나아가 건강하고 조화로운 일상의 삶을 통해 평생성장을 도모할 수 있다고 했다.

종합해볼 때 앞서 제시한 학자들의 연구보고는 창의인재교육과 관련해 ‘개인적 차원’에서의 예술교육의 긍정적 가능성을 시사한다. 이러한 결과들은 학습자의 창의성 개발을

위한 사고기질, 사고도구의 체득과 더불어 학문 간 상보적 성장 및 인성과 일상, 평생성장까지도 지원할 수 있는 폭넓은 예술교육의 이점을 보여준다.

3. 왜 예술교육에 주목하는가?

한편 최근에는 예술교육활성화가 ‘전 국가적 차원’에서 주도되는 사례들이 늘고 있다. 따라서 본 연구의 핵심 주제인 창의적 융합인재양성을 위해 ‘예술교육’이 특별히 국가적 차원에서 주목되게 된 이유를 학문적으로 논의해보고자 한다.

자유로운 ‘상상’과 ‘표현’을 기반으로 하는 예술적 표상은 언어나 수학적 표상과는 본질적으로 다르다(Bamford, 2006; Collingwood, 1996; Eisner, 2004). 예술은 주지교과와는 다른 방식의 표상을 통해 이루어짐으로써 세상을 ‘지각’하고 ‘이해’, ‘소통’하는데 있어서 타인과는 ‘색다르고’ ‘풍부한’ ‘다양한’ 인지를 가능하게 한다. 오늘날의 경제에서 독창성, 상상력, 혁신, 주도성 등은 생존을 위해 필수적이다. 한편 혁신은 ‘사고의 자율성’을 통해 달성될 수 있으며, 예술교육은 과거와는 다른 오늘날의 젊은이들로 하여금 자율성을 기반으로 한 창의적이고 능동적인 창조적 주체로서의 성장을 독려할 수 있다. Bamford (2006)는 예술을 기반으로 하는 활동에 학생들이 참여함으로써 ‘인지학습’에 지친 학습위기를 모면할 수 있다고 했다. 또한 예술 활동은 학생들이 자신감, 소속감을 배우고 정서공유를 통해 공동체의식을 고취할 뿐만 아니라, 학교나 교육기관 등에서 학습참여에도 훨씬 적극적이 되도록 돕는다고 보고했다.

높은 수준의 예술참여와 우수한 수학적 성적 및 읽기 점수 간의 연관성을 보여주는 7개의 상관연구를 수록한 편집물 ‘Champions of change (Fiske, 1999)’가 있다. 이 연구물에는 25,000명의 10년에 걸친 국가 교육 추적조사(National Educational Longitudinal Survey, NELS)를 통해 예술참여와 학업수행점수 간의 긍정적 관계를 처음으로 입증했던 Catterall의 유명한 연구가 포함되어 있다. 음악밴드나 오케스트라, 드라마, 시각예술 등의 활동에 참여했던 학생들이 예술 활동에 ‘적게’ 또는 ‘전혀 참여하지 않았던’ 학생들에 비해 읽기, 수학, 자아개념 면에서 훨씬 더 성장했음이 드러났다. 한편 상관관계만으로는 예술교육이 다른 교과목 영역에 끼치는 효과성을 입증하는데 무리가 있으므로, 신뢰로운 인과관계를 입증할 수 있는 과학적이고 체계적인 ‘연구 설계’ 및 연구결과에 대한 ‘해석’이 필요하다는 Winner와 Hetland (2000)의 지적⁵⁾ 이후 예술교육의 효과성에 관한 연구와 검증은 더욱 체계화되게 되었다. 한편 최근 다시 수행된 Catterall의 중단연구(Catterall, 2009)는 1999년

5) Winner와 Hetland(2000)는 예술교육이 타 교과나 기타 여러 인지기술 등에 끼친 효과의 입증을 위해 연구방법 및 연구자체에 대한 재검토를 권고하였다. 한편 예술교육의 실질적 효과성에 관한 실증적 검증작업은 현실적으로 매우 어려운 일이다. 나아가 예술교육의 중요성을 단순히 다른 과목 또는 다른 학문적 능력의 신장성 여부로 판단하려는 시도가 오히려 예술의 본질적 가치를 간과하게 할 수 있는 위험한 발상이 될 수 있음에 대해서도 지적했다. 그럼에도 불구하고 예술교육의 중요성 인식을 위해 예술교육의 효용성에 관한 객관적 검증 노력은 불가피하여 이들의 지적 이후에 보다 체계적인 연구 및 최근에는 과학적 접근으로서 신경과학(뇌 연구)적 연구까지 폭넓게 이루어졌다.

Champions of change에 수록되었던 연구대상학생들의 20대 중반의 성장을 추적 조사한 연구로 ‘학업성공(doing well)’, ‘친사회적 행동(doing good)’ 등과 예술 활동 참여 간의 강한 상관관계가 견고하게 지속되고 있음을 재입증 하였다. 뿐만 아니라 ‘인과관계’로서 학창시절 예술 활동에 많이 참여했던 학생들이 성장 이후에도 다른 사람들과 긍정적으로 함께 보내는 시간이 현저하게 증가한 현상이 발견됨으로써 현대사회 학생들에게서 흔히 발견되는 ‘공동체 이탈’ ‘공동체 붕괴’ 양상 해결의 ‘대안’으로서의 예술교육의 교육적 가능성이 주목되게 된 것이다. 이제는 예술통합교육의 이점들이 학생 개인의 전인적 성장 및 다른 과목 또는 학업 기술의 신장에 기여하는 학습매체로서의 교육 효과를 넘어 ‘학교’ 및 ‘사회 전반’의 문제 해결을 위한 혁신적 전략으로서 관찰되고 있는 것이다. 우리는 바로 이 점에 주목해야한다. 게임중독 및 정서적 고립 현상 등이 일반학생부터 우수한 영재학생들에 이르기까지 폭넓게 나타나고 있는 최근 국내 학습자들의 현상에도 시사하는 바가 크다.

한편 시카고 지역에서 장기간 동안 학교교사들과 예술가들 사이의 ‘파트너십’을 개발하는 프로그램이었던 CAPE (Chicago Arts Partnership in Education) 운영사례(PCAH, 2011)도 주목해볼 만하다. 학생들의 ‘개인적 차원’의 정서적, 인지적, 사회적 성과 외에도 ‘학교 분위기’가 현저하게 긍정적으로 변화되었을 뿐만 아니라, 교육활동에서 보이는 ‘교사들의 리더십’, ‘교사들의 동료관계’, ‘의사결정력’ 등의 연계효과도 크게 드러났기 때문이다. 물론 연구대상 학생들이 대부분 저소득층의 학생들이었지만, CAPE에서 입증된 예술 활동의 효과 역시 ‘지적 수준 차’를 막론해 일관되게 나타났다. 특히 지적으로 우수한 학생들이 예술기법을 활용해 학습함으로써 학습 상의 ‘지루함’, 실패에 대한 ‘두려움’, ‘좌절감’ 등의 표출이 감소되었다는 결과가 주목된다. 비예술적인 방식의 수업방법은 학업수행과정에서 자주 ‘의욕상실(저하)’과 ‘수동성’을 야기했던 반면 예술통합수업은 ‘자주적인 학습 흥미’와 활동 이후에도 해당주제에 대한 흥미가 지속적으로 유지되는 현상이 관찰되었다. 영재를 위한 새로운 방식의 창의교육활동으로서의 긍정적 가능성이 예측되는 결과가 아닐 수 없다. 그 외에도 ‘예술가교사들(teaching artists)’과 ‘공동체 기반 예술조직’ 및 시카고 지역의 공립학교교사들의 협업을 지원했던 Columbia College's Center for Community Arts Partnerships hosts the Arts Integration Mentorship Project (이하 Project AIM, PCAH, 2011)는 특히 더 시사하는 바가 크다. 이 연구에서는 ‘학생들의 변화’만을 관찰한 것이 아니라 프로젝트에 참여했던 ‘교사들의 경험’도 심도 있게 관찰 조사되었기 때문이다.

이 프로젝트는 단순히 ‘예술 강사’만 파견한다든가, ‘교육 프로그램’만을 제공하는 방식이 아니었다. 프로젝트는 ‘예술통합교육’을 위해 ‘예술가교사들’과 ‘지역사회의 예술조직(기관)’ 및 ‘학교교사들’이 어떻게 협력할 수 있는지 ‘협업의 방법과 전략’을 교육하고, ‘통합예술교육프로그램을 개발하는 방법’ 및 예술적 ‘지도방법’도 지도했다. 그간 창의적 수업 운영은 고사하고 학생들을 학교의 학습활동에 적극적으로 즐겁게 참여시키지 못해 ‘학업중도 이탈자’가 갈수록 늘어나고⁶⁾ 학교 안에서도 수업참여를 기피하는 학생들에게

6) 교육부장관 Arne Duncan의 보고에 의하면(PCAH, 2011) 현재 미국의 공교육에서 지속적으로

속수무책이던 교사들의 ‘리더십’이 현저하게 변화된 것이다. 이 연구의 결과는 실로 ‘혁신적인 교육적 성취’가 아닐 수 없었다. 학생만 공부하는 것이 아니라, 교사 역시 수업 준비 단계에서 예술통합 방법과 전략을 학습했다. 그 과정에서 자신의 ‘교수법’이 전체적 (totally)으로 변화했다고 보고한 교사가 79%였고, 창의적이고 비판적인 사고기술을 가르치기 위한 새로운 방식의 보완적 방법을 획득했다고 응답한 교사가 무려 94%였다. 학생뿐만 아니라 교직원의 교수법, 교육과정 운영 및 개발 방식, 교원의 실무역량에 까지 전반적으로 그 어떤 과거의 방법보다 획기적으로 기여한 것으로 드러났다. 한편 이러한 예술통합교육의 입증된 결과는 미국뿐만 아니라 영국, 독일, 러시아, 호주, 핀란드 등 세계 각지에서 동일하게 확인되었다. 개인적 차원으로 이해되어 오던 예술교육의 효용성이 공동체의 붕괴가 가속화되고 심리 정서적 불안이 증가하며 학교, 교사, 학생, 가정, 사회 간의 소통이 단절되어가는 오늘날의 수많은 교육현장에서 창의적일뿐만 아니라 주도적이고 협력적인 건강한 인재양성을 위한 새로운 희망의 불씨가 될 수 있음이 입증된 것이다. 과거 많은 나라들이 예술교육을 소홀히 하거나 예술교육 예산 및 예술교육 시간을 감축했다. 눈에 드러나는 주지교과의 학습에 주력하느라 예술교육은 국가교육정책에서 결코 주요 관심의 대상이 되지 못했다. 한편 갈수록 학교교육 참여에 소극적이고 학습에 대한 동기나 의욕의 상실, 때로는 지나친 경쟁심, 좌절감 등으로 인해 병들고 죽어가는 현대 학습자들을 위한 교육 및 학교교육의 개혁과 개선은 이제 국가전체의 과제가 된 것이다. 시대가 직면한 심각한 ‘교육적 위기’와 관련해 창의적 인재양성도 과거와는 다른 ‘새로운 방법’을 필요로 한다. 지식을 전달하기만하는 공장과 같은 건조한 교육기관은 더 이상 큰 영향력을 끼치지 못한다. 협력적이고 소통적인 교육기관, 교육 풍토 조성 및 교사 간의 협력과 교육역량 개선, 나아가 갈수록 심각해져가는 사회문제해결을 위한 근본적 대안으로서의 예술교육이 이제 주목받게 된 것이다.

III. 국가별 예술교육활성화 동향

1. 국가별 예술교육정책

세계 각 국이 실행하는 예술교육의 세부 추진 방안은 다소 차이가 있지만, 추구하는 목표와 방향 면에서 비슷한 점이 적지 않다. 주요 국가들의 최근 예술교육관련 정책은 다음과 같다.

많은 학업중도 이탈자(어느 지역에서는 50% 이상인 경우도 있음)가 발생하고 있다. 현재 수많은 학교와 교사들이 학생들을 더 이상 길게 학업에 참여시키고 동기화시키지 못해 길거리로 나가는 아이들이 증가하고 있다. 학교를 졸업했다할지라도 취업 및 사회, 봉사 활동 면에서 취약하고 마약과 각종 범죄가 끊이지 않고 있다. 실로 미국공교육은 심각한 위기에 직면해 있으며 당면한 미국사회의 문제를 극복할 창의적이고 화합적인 인재양성을 위해 예술교육이 보여준 입증된 수많은 교육적 가능성은 큰 희망이 아닐 수 없다. 이 상황은 우리의 경우도 크게 다르지 않다. 최근 갈수록 학교교육, 교실수업이 붕괴되어가고 있는 현상이 늘고 있다. ‘대안적 교육’을 필요로 한다는 점에서 우리에게 시사하는 바가 크다.

<표 2> 주요 국가의 최근 예술교육정책

국가/ 국제기구	주요 정책	자료출처
핀란드	<p>교육부장관 유카 구사타프손은 대통령이 참석한 공개 포럼에서 앞으로 현 정부가 통치하게 될 4년 동안 학교교과과정에서 예술과목을 확대할 것이라고 밝힘.</p> <p>예술과 문화는 협소하게 그 분야에만 해당하는 것이 아니라, 사회전체에 폭넓은 영향력을 행사하는 중요요인임. 사회구성원의 안녕과 쾌적한 주변 환경 조성에도 크게 기여하므로 예술과 문화가 중요하다고 강조.</p>	<p>http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli (2011.08.11) 보도자료</p>
러시아	<p>러시아는 예술교육을 풍부한 지성과 감성, 창조적 개성, 완전한 인격 및 정신세계의 형성과 발전을 위한 세계인류와 자국의 예술문화를 습득, 함양하는 과정이라고 정의하고 있음. 최근 국가의 ‘창조적 잠재력’ 개발을 위해 예술교육의 중요성이 크게 강조됨. 교육부예산 중 상당부분을 문화예술교육에 투자. 최근 정부는 전통적 예술교과 외에도 현대 혁신예술, 심지어 파격적 취향의 예술까지도 지원하기 시작했다. 한편 러시아 예술과 문화교육정책은 크게 ‘어린이’와 ‘청소년’교육의 두 가지형태로 수립된다. 예술교육은 첫째, 정규교육과정 내 ‘보편교육시스템’으로서 모든 학생들의 ‘심미감 형성’ 정책으로서 국가표준 및 표준프로그램에 의해 규제 관리하며 무료로 제공됨. 둘째, 비공식 또는 ‘보충교육과정’의 예술교육은 학생의 관심과 재능에 따라 선택적으로 수혜할 수 있다. 대체로 이 과정은 유료로 운영되나 비용이 저렴하고 운영 기관 및 내용도 매우 다채롭다. 음악, 미술, 연극, 무용 등이 보편교육과정으로 학교 내에서 교육되고 특히 재능 있는 학생에 대해서는 국가에서 무료로 심화된 예술교육을 받을 수 있도록 공교육 시스템 및 지원책 등이 마련되어 있다. 한편 러시아는 정규교육에서 수업시간조정이 불가피함을 고려해 예술교육과정전체를 하나의 큰 ‘사이클’로 운영하는 정책을 펴고 있다. 예를 들어, ‘유아기’는 음악, 미술, 무용 등의 폭넓고 풍부한 수업을 배정하다가 1-4학년은 문학, 음악, 미술을, 5-9학년은 음악과 미술교과를 교육하되, 그 중 5-7학년은 음악과 미술로, 8-9학년은 ‘예술’이라는 통합과목으로 지도함. 고등학교교육에서는 문학과목이 필수이되 세계예술문화(사회과학, 인문학, 예술미학, 대중예술 등의 통합적 내용)의 내용을 다루는 과목으로 운영함.</p>	<p>러시아 문화예술 교육정책 보고 http://www.culturalpolicie.s.net/download/rossia_122010.pdf (2011.10.26) 검색자료)</p>
중국	<p>중국 교육부는 지난 2004년부터 일부 지역에서 체육, 예술 2+1 프로젝트를 시범운영했는데, 많은 긍정적 효과가 얻어져 2011년부터 전국범위에서 추진하고자 정책을 수립하였음.</p> <p>2가지 항목 스포츠와 1가지 항목의 예술(음악, 미술 등)기능을 갖추도록 교육을 진행한 후 해당지표는 의무교육 완료단계에 객관적 평가를 통해 해당점수를 각 학생들의 당안(학적부부터 취업 시 중요 상벌상황 및 직장 근무상황까지 기록하는 개인의 일생 기록부임)에 기록하도록 규정하였음</p>	<p>신화망 http://www.jyb.cn/china/gnxw/201107/t20110720_43995.html (2011.7.20) 보도자료</p>

<p>미국</p>	<p>그간 미국에서 예술교육은 교육재정이 줄어들 때마다 제일 먼저 축소대상으로 거론되어 왔다. 한편 이번 대통령위원회의 관심으로 인해 지난 10년간 지속되어 온 예술교육에 대한 지원감소 및 축소에 제동이 걸릴 것이다. 관련 핵심 연구 보고서로 대통령위원회는 얼마 전 PCAH 연구보고서(2011)를 발간하였음. ‘현직예술가’들이 직접 학생들을 가르칠 수 있는 기회를 마련하되, ‘기존교과와 긴밀한 연관’ 속에서 수업이 이루어질 수 있도록 이들에게 ‘교수학습훈련’을 제공하는 것을 기본 방침으로 삼을 것임. 예술교과의 ‘통합교육’을 장려하되, ‘수업의 질’ 보장을 위해 노력할 계획임. 한편 예술교과의 학습결과를 효과적으로 ‘평가’할 수 있는 지표를 개발하고, 특히 예술교과가 일반교과 및 학업성취도와 전반적 사고능력향상에 미치는 영향에 관한 연구를 장려할 계획임.</p> <p>예술통합교육을 학생의 사고력 및 창의적 문제해결능력을 향상시킬 뿐만 아니라 미국교육위기를 극복할 학교교육개혁을 위한 새로운 ‘교육적 대안’으로 삼고자 정책을 수립하고 있음</p>	<p>LA타임즈 http://articles.latimes.com/2011/may/11/entertainment/la-et-arts-education-report-20110511 (2011.5.11) 보도자료</p>
<p>UNESCO (국제연합 교육과학 문화기구)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 깊이 있는 교육을 위하여 근본적이고 지속적인 요소로 예술교육에 대한 접근성을 확대한다. <ul style="list-style-type: none"> 전략1-A. 어린이와 청소년의 감성적, 미적, 사회적, 인지적, 창의적 능력을 조화롭게 계발하는 바탕으로 예술교육을 주창 전략1-B. 예술교육의, 예술교육에 관한, 예술교육을 통한 평생교육과 세대 간 교육을 장려한다. 전략1-C. 예술교육을 통해 정규, 비정규교육의 시스템과 구조를 재구축하도록 장려한다. 전략1-D. 예술교육리더십강화, 예술교육의 가치확산, 예술교육의 정책개발을 위한 역량을 축적한다. 2. 예술교육활동 및 프로그램의 기획 단계부터 실행단계에 이르기까지 질 높은 수준을 유지한다. <ul style="list-style-type: none"> 전략2-A. 학교 안팎의 교육프로그램에서 예술가와 교육자 사이의 협력을 장려한다. 전략2-B. 교육자와 예술가, 지역사회를 대상으로 예술교육이 지속될 수 있도록 기회를 제공한다. 전략2-C. 다양한 분야에서 사회구성원 사이의 예술교육을 위한 체계를 개발한다. 전략2-D. 예술교육의 이론, 연구, 실천을 지속적으로 논의하고 상호교류를 장려한다. 3. 오늘날 세계가 직면한 사회적문화적 도전과제를 해결하는 데 기여하도록 예술교육의 원리와 실천을 적용한다. <ul style="list-style-type: none"> 전략3-A. 사회전반의 창의적·혁신적 역량이 강화되도록 예술교육을 적용 전략3-B. 사회·문화적 복지를 향상시킬 수 있는 예술교육의 역할을 인식하고 발전시킨다. 전략3-C. 사회적 책무, 사회적 통합, 문화 다양성 및 문화 상호간 대화를 증진하는데 예술교육의 역할을 지원하고 높인다. 전략3-D. 예술교육으로 평화와 지속가능한 발전에 이르기까지 전 지구적 주요도전과제에 대응하는 역량을 키운다. 	<p>Seoul agenda (한국문화 예술교육 진흥원, 2010)</p>

한국	<p>한국의 대표적 예술교육활성화 정책은 교육과학기술부와 문화체육관광부(2010)가 공동으로 발표한 ‘초중등예술교육활성화’ 정책을 들 수 있다. 핵심정책은 크게 6가지로 요약된다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 교과 활동에서의 예술교육강화 음악 미술 등의 정규예술교과 활성화/ 일반교과에 예술수업기법 적용 권장/ 예술교과교실 현대화/ 초중등 예술 강사 파견 확대 2. 학교와 지역사회 연계를 통한 체험예술교육 강화 창의체험자원지도 CRM연계/ 문화예술체험 프로그램 인증제와 대학생 문화 봉사제도 도입 등 3. 예술·체육중점학교 활성화 및 확대 연극영화, 디자인, 실용음악 등 분야 다양화 및 확대 4. 각급 교육기관의 예술심화교육 지원확대 대학부설예술영재교육원, 교육청부설 예술영재학급 등 설치 확대 5. 과학과 예술의 통합교육실시 과학예술영재학교 지정/과학고등학교, 영재교육기관 등에서의 예술교육강화 6. 예술교육지원 부처 간 협력 체계 구축 교과부와 문화부 협력을 위해 문화예술교육분야의 창의교육거점으로 한국예술교육진흥원 내에 창의교육센터설치 운영 <p>그 외에도 최근 ‘과학기술·예술 융합교육(STEAM) 활성화’ 정책도 수립되었음. 추진전략은 크게 다섯 가지이며 1. 교육 과정 재구조화 2. 수학·과학교사 역량강화 3. 미래형 과학교실 도입 4. 체험·탐구 중심 과학기술 교육 강화 5. 인적·물적 지원 인프라 구축 등이 있다.</p>	<p>초중등예술교육활성화정책(교육과학기술부, 문화체육관광부, 2010)</p> <p>과학기술·예술 융합교육(STEAM) 활성화정책(교육과학기술부, 2010)</p>
----	---	---

2. 주요 예술교육정책의 특징

가. 목적

각국이 예술교육을 활용해 창의적이고 혁신적인 인재로의 성장을 도모한다는 점에서는 전반적으로 비슷하다. 한편 학습자의 ‘개인적 차원’에서의 이점(예, 전인적 성장, 타 교과 학습 수행 능력 향상, 사고기술 신장)뿐만 아니라, 상당수의 나라들이 예술교육을 통해 학교(교육기관)의 분위기 개선, 커뮤니티 회복, 교원역량신장 등의 폭넓은 이점에도 주목하고 있다. 즉, 예술교육을 통해 정규·비정규 교육의 시스템과 구조를 재구축하는 ‘교육개혁’ 및 ‘교육개선’의 의미가 내포되어 있다. 또한 학교 안팎의 교육프로그램에서 예술가와 교육자, 지역사회, 가정 등을 연계함으로써 다양한 사회구성원 간의 협력체계를 구축하고자 노력하고 있다. 결국 예술교육을 통해 학생개인의 창의적 사고기술, 능력 등을 신장시키는 것에만 머물지 않고 오늘날 세계가 직면한 사회적·문화적 도전과제를 해결하는데 기여하는 글로벌 시민으로서의 성장을 독려하고 있다. 예술교육은 학생들을 사회적 책무, 사회적 통합, 문화 다양성과 문화 간 소통을 이해한 조화로운 인재로의 성장을 돕는다. 따라서 창의적이고 혁신적일뿐만 아니라, 전 지구적 평화와 지속가능발전의 주체로서 자신의 역할을 다하는 이상적인 미래 지도자로서의 성장을 촉진하게 되는 것이다.

나. 내용

다양한 예술 활동이 예술교육의 내용이 될 수 있다. 한편 예술교육의 다양한 내용은 학습자로 하여금 자기표현, 지식습득, 이론 등의 학습을 독려하는 것이어야 한다. 상당수의 나라들이 음악, 미술, 무용, 연극 등의 예술교과를 중심으로 예술교육을 진행하지만 최근의 예술교육은 순수예술에서 대중예술에 이르기까지 폭넓게 기획, 운영되고 있음을 볼 수 있다. 그 외에도 과거와 미래 즉, 전통예술과 현대, 최첨단 예술들이 예술교육현장에서 폭넓게 교육되고 있으며, 다양한 현대매체를 활용한 예술 활동도 적극 시도되고 있다. 예술교과 간의 통합적 접근을 시도한 예술 활동도 흔히 나타나고 있으며 학습자의 연령 및 인지적, 예술적 수준에 따라 예술 활동 간의 영역 구분 및 통합 구성이 신축성 있게 달라지고 있다. 한편 예술 전공자 또는 해당 예술분야에서 높은 재능을 보유한 학생과 일반학생들이 수혜하는 예술교육의 내용 및 범위, 수준에서는 차이가 있었으며 교육수혜자의 특성, 수준, 교육적 요구 등에 따라 내용이 신축성 있게 조정되고 변형 적용되는 사례들이 많았다. 특히 융합형 창의인재양성을 위해 일반 및 과학기술분야의 우수한 학생을 위한 예술 교육의 경우는 더욱 그 내용의 선택 면에서 ‘학습자의 특성’과 ‘교육적 요구’를 심도 있게 반영하고 있다.

다. 운영방식

과거 ‘학교 안의 교사’에 의해서만 주도되던 교육방식이 크게 달라지고 있다. 예술가들이 직접 학교에 들어가 학생들을 가르치는 국가들이 늘어가고 있기 때문이다. 한편 이들이 학교 안의 예술 교과 교사가 해야 할 수업을 대신하는 방식은 결코 아니다. 예술가교사들을 통해 학교 안팎의 교육자원과 다양한 프로그램들을 교육에 활용하도록 독려하는 전략이 폭넓게 활용되고 있다. 예술통합교육을 수행하며 가장 큰 과제는 학교교사와 예술가교사 간의 ‘협업’이 형성되는 것이며, 궁극적으로 다양한 학교 밖의 자원들을 교육에 연계해 활용할 수 있도록 ‘네트워크’를 조성하는 것이다. 예술가교사가 학교교사로부터 학생들과 해당 교과목에 관한 구체적인 정보를 얻은 후 해당 학생들의 관심과 욕구, 필요를 가장 효과적으로 반영하면서도 기존의 교과 표준교육과정과 연계된 수업을 교사와의 협업을 통해 설계하는 방식이다. 이러한 장기간의 협업과정에서 학교교사들이 예술기법을 활용하거나 예술통합수업을 스스로 설계할 수 있도록 교육하고 지원하게 된다. 또한 예술가교사들과의 다양한 협업을 통해 교사들은 그간의 교수학습과는 다른 차원의 수업방식, 교수방법, 학생지도 방식을 익히고 적용하게 된다. 한편 신장된 교사의 예술적이고 창조적인 수업설계 및 운영능력은 이후 학생들을 대하거나 다른 교과목을 가르칠 때도 전이되어 발휘된다. 나아가 진보된 수업운영방식은 지역사회의 박물관 예술기관 및 단체들과 연계되어 학교 밖 자원이 학생들의 교육에 적극 활용되도록 유도하는 운영 체계를 촉진하게 된다. 다양한 예술기법, 예술통합이 활용된 활동들은 가족, 또래 급우들과의 즐거운 소통과 화합까지도 촉진하고 공동체 속에서의 소속감을 독려한다. 과거 여러 국가 상당수의 학교들이 단절된 소통, 일방적(one-sided) 지식 전수 방식으로 수업을 운영해왔다. 한편 과거와는 다른 자유롭고 매력적인 예술적 수업방식과 자발적 참여를 통해 얻은 다양한 만족감들은 다른 교과목의 수업참여에

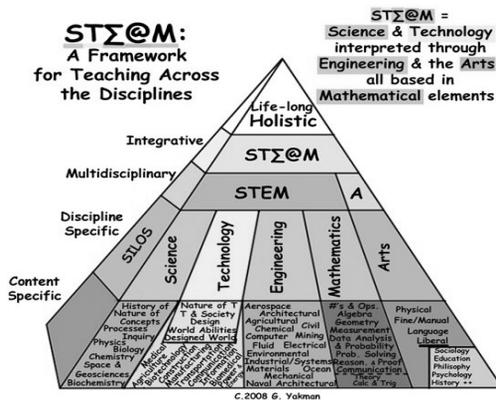
도 긍정적으로 기여하게 만든다. 삭막하던 학교 분위기, 교실분위기, 교사와 학생 간, 동료 학생들 간의 관계를 재형성 시키는 최근의 예술통합수업은 치유적 효과도 발휘하고 있는 것이다. 따라서 최근의 예술교육은 예술 또는 특정 기능만 전수하는 교육이 아니다. 학생들이 스스로 사고하고 나아가며, 자신이 추구하는 삶을 살아가기 위해 주변인들과 예술적으로 관계 맺고 창조적이고 주도적인 학습자로 변화하도록 견고한 교육 네트워크를 형성하는 시스템 구축인 것이다. 이것이 곧 예술교육 패러다임 변화의 핵심 포인트다.

IV. 창의적 융합인재양성을 위한 제언

1. ‘A(Arts, 예술)’의 의미에 관한 보다 깊은 이해가 필요하다

현재 우리 정부에서 수립한 초중등예술교육활성화정책 및 STEAM 교육정책은 국제사회에서 그 어떤 국가보다도 앞서가는 교육정책임에 틀림없다. 한편 과학기술과 예술융합 교육이라는 거창한 외적 구호에 비해 우리나라만의 창의적 융합인재교육에 관한 구체적인 이해는 부족하다. STEM을 중심으로 하는 미국의 과학기술융합교육에서 진보하여 ‘A(Arts)’가 가미된 STEAM 교육으로서 차별화되려면 무엇보다도 ‘Arts(예술)’에 대한 깊은 이해를 위한 노력이 필요하다.

‘A’의 의미와 관련해 최정훈(2011)은 예술뿐만 아니라, 경제, 경영정치, 법, 사회학, 철학 및 심리학 등의 인문사회분야와의 연계성도 크게 강조되어야 한다고 피력했다. 본래 STEM 교육으로부터 ‘A’가 처음 등장한 것은 STS (Science, Technology, Society) 즉, ‘Society’의 확장된 개념이라고 해석되기 때문이다. 과학기술공학이 사회시스템과 효율적으로 연계될 때 진정한 가치를 발휘할 수 있으므로 협의의 예술교육에만 한정하기 보다는 폭넓은 인문사회분야의 교육 및 사회시스템과의 연결을 포함하는 ‘A’의 의미가 돼야 한다는 것이다. 사회연계시스템과의 연계성 측면에서 분명히 중요한 지적이 아닐 수 없다.



[그림 1] STEAM교육의 피라미드 모형 (출처: Yakman, 2011)

한편 미국의 대표적 STEAM 교육학자인 Yakman (2011)은 각 영역이 어떻게 연계되어야 하는지를 보여주기 위해 STEAM을 STE@M⁷⁾으로 표기하고 [그림 1]과 같이 도식으로 제시한 바 있다. Fine, Language & Liberal⁸⁾, Motor and Physical (including: Education, History, Philosophy, Politics, Psychology, Sociology, Theology & more...). 즉, STEAM에서의 'A'는 순수, 언어, 자유, 운동, 육체를 사용하는 예술 전반을 일컬으며 특히, Liberal Arts는 교육, 역사, 철학, 정치, 심리학, 사회학, 신학 및 더 많은 것들까지도 망라하는 폭넓은 교양학문을 의미한다고 했다. 최정훈(2011)과 Yakman (2011)은 예술의 하위 구성을 달리 언급하고 있다. 그러나 주의해 살펴보면 이 두 학자는 예술을 사회와 문화 등과 연계해 이해하고 있다는 점에서 일치한 견해를 보이고 있다.

앞서 연구자는 현대 국제사회가 창의인재양성 및 국가적 쇄신(reform, renovation)의 전략으로서 예술교육에 주목하고 있음을 피력했다. 최근 국가적 차원에서 강조되고 있는 예술교육활성화의 경향은 개인적 차원의 유익을 넘어 공동체와 사회, 국가 및 세계 속에서 지속가능발전주체로서의 역할을 발휘할 창의적이고도 조화로운 인재교육을 지향하고 있다. 이는 곧 창의적 융합인재양성을 위한 예술통합교육이 순수한 예술교과의 지식전수나 기능전달을 위한 '단편 예술'이 아닌, 사회를 향해 활짝 '열린 예술교육'임을 의미한다. 우리는 바로 이 점에 주목해야 한다. 따라서 향후 국내 예술교육활성화정책은 국제사회와 동반성장하는 시대적, 사회적 창의적 융합인재양성을 위한 열린 예술교육으로서의 취지를 확고히 해야 한다.

한편 이와 관련해 국내의 예술교육활성화 지원 사업 및 연구지원은 매우 비체계적으로 운영되고 있는 실정이다. 한 예로, 과학기술과 예술의 융합교육정책인 STEAM교육활성화정책(2010)을 공포했으나 이를 뒷받침할 이론적, 철학적, 학문적 기반은 전혀 제시되지 않았다. 창의적 융합인재양성을 위해 예술융합교육을 활성화하도록 강조하고 있을 뿐 융합교육에서 추구해야 할 예술교육의 본질과 내용 및 방법 등은 전혀 제시된 바 없다. 현재 주력하고 있는 사업은 현장에서 지금 당장 사용할 융합교육프로그램개발 및 교사연구회 지원 등이다. 분명히 필요한 사업이지만, 현 시대가 추구해야 할 예술통합교육의 본질과 내용, 방법 등에 관한 근본적 연구가 배제된 채 설계된 프로그램 및 연구 활동은 내용과 질, 방향 면에서 큰 오류를 범할 가능성이 크다. 따라서 이러한 문제점의 개선을 위해 융합인재양성을 위한 예술교육의 본질에 관한 심층적 연구를 국가적 차원에서 지원할 필요가 있다.

2. 참여자에 따른 예술교육 '목표'를 구체화해야 한다.

그간 예술교육 목표는 주로 '학생'이 달성해야 할 성취목표 위주로 논의되어왔다. 그러

-
- 7) STE@M=Science & Technology, interpreted through Engineering & the Arts, all based in Mathematical elements. 즉, 공학을 통해 실현되는 과학과 기술 그리고 수학적 요소에 모두 기초한 예술이라는 의미에서 'STE@M'이라 표기하였음(Yakman, 2011)
- 8) Liberal Arts는 '자유로운 예술'이라는 뜻처럼 특정 학문에 구애됨이 없이 역사, 종교, 과학, 철학, 예술 등 여러 가지 분야를 두루 섭렵하고 공부하는 방식의 '교양과목'으로 이해되는 경우가 많다.

나 앞서 연구자가 소개한 많은 우수 예술교육사례들은 예술교육의 목표를 ‘참여자’에 따라 각기 ‘다르게’ 구체화할 필요가 있음을 시사한다. 과거 교육방식처럼 예술교육을 통해 ‘학생’만 배우고 성장하는 것이 아니라, 예술가교사와 학교 교사 간의 ‘협업’을 통해 ‘교사’, ‘예술가’ 모두가 각자의 성장을 추구하는 방식이 현대의 예술교육모델이기 때문이다. 즉, 예술교육을 통해 ‘학생’, ‘학교교사’, ‘예술가’가 성취하게 될 각각의 교육목표에 대한 명확하고 구체적인 이해가 필요하다. 또한 각 학생의 예술교육목표 역시 해당 학습자의 유형과 영역, 필요에 따라 차별화될 필요가 있다.

한 예로, 김왕동(2011)은 창의적 융합인재를 크게 3가지 유형으로 구분한 바 있다. 첫째, ‘창의적 융합인재’는 과학기술과 예술적 재능을 둘 다 소유하고, 두 재능을 동시에 표출하는 인재유형(예, A형: 레오나르도 다빈치 형, B형: 아인슈타인 형⁹⁾)이다. 둘째, ‘창의적 융합 활용인재’는 본인이 과학기술 혹은 예술적 재능 중 한 가지를 소유하고 다른 분야의 논리(logic)를 창의적으로 활용(차용)하는 인재(예, 보어형), 셋째, ‘창의적 융합 참여인재’는 본인이 과학기술 혹은 예술적 재능 중 한 가지를 소유하고 타인에 의해 만들어진 집단에 참여하여 융합되는 인재(MIT 미디어랩 형) 등이 있다고 보았다. 물론 김왕동(2011)이 제시한 바와 같이 융합인재를 3가지 유형으로 범주화하는 것에 대해 전혀 다른 견해가 존재할 수 있다. 따라서 향후 융합인재의 유형 분류에 관한 심층적 연구는 반드시 필요하다. 그러나 그의 제안은 각 인재들이 재능유형도 다를 뿐만 아니라 필요로 하는 교육의 내용과 범위 상에도 차이가 있음을 시사한다는 점에서 의미가 있다. 융합형 인재의 ‘유형 구분’ 필요성이나 타당성에 대한 논의의 여지에도 불구하고 ‘인재’ 또는 ‘학습자’들은 실제 각기 다른 특성과 교육적 필요를 갖고 있음에 동의한다. 따라서 예술융합교육의 내용과 방식 상에 차이가 있어야 한다는 점은 부인할 수 없다. 이는 곧 다양한 인재유형별 양성정책 즉, 예술통합교육의 적용방안이 융합인재의 유형 및 영역에 따라 맞춤형으로 달리 수립되고 추구하는 목표 또한 달라져야 함을 시사한다. 이러한 맥락에서 볼 때 학생들의 연령 또는 학교 급만이 아니라 인재의 유형 및 영역에 따른 맞춤형 예술교육 목표의 수립 및 수업설계와 실현은 당연한 것이다. 더불어 일반학교 및 각급 영재교육기관 등의 ‘교사’들이 성취해야 할 목표 역시 구체화함으로써 예술교육을 통해 학생만이 아닌 ‘교사’의 가시적 성장도 독려해야 한다. 앞서 선진 예술교육사례의 수행결과를 평가한 많은 연구물들이 ‘교사’의 다양한 차원에서의 성장을 보고하고 있다. ‘예술가교사’와의 협업과정에서 교사들이 어떤 목표를 달성해야 하는지에 대한 구체적 목표를 제시해 줌으로써, 교사들의 보다 능동적이고 적극적인 참여와 책임감 있는 수행을 이끌어낼 수 있다. ‘예술가교사’ 역시 학교교사들로부터 자신이 지도하게 될 다양한 학습자들에 관한 정보와 각 교과의 표준교육과정의 내용을 수집한 후, 자신이 가진 예술 교육적 역량을 활용해 교사와 함

9) ‘창의적 융합형’ 인재는 두 부류로 구분해 이해할 수 있는데, 그들 중 첫째, ‘다빈치 형’은 두 분야(과학과 예술) 모두에서 천재적 수준의 재능을 보이는 경우로 이 유형은 선천적으로 타고나는 경향이 있어 후천적 교육효과에 한계를 지님. 반면에 ‘아인슈타인 형’은 두 분야 중 하나는 천재적 수준을, 다른 하나는 전문가 수준의 재능을 보이는 유형으로 후천적 교육과 지원이 잘 제공됨으로써 높은 융합교육적 성과를 기대할 수 있다(김왕동, 2011).

계 예술통합수업을 창조하는 과정에서 달성해야할 구체적인 성취 목표가 주어짐으로써 그 역할 수행이 훨씬 더 구체적이 될 수 있다. 각 구성원이 성취해야할 예술교육의 목표는 예술통합교육의 효과적 '실현'을 위해 매우 중요할 뿐만 아니라, 예술통합교육의 성과에 대한 '평가'를 위해서도 반드시 필요하다. 과거와 같이 '학생'차원에만 머문 예술교육 목표에서 이제는 진보해야한다. 이에 향후 학생, 교사, 교육예술가, 학교 등 다양한 참여 구성원들이 성취해야할 목표 설정을 위한 심층적인 연구가 필요하며, 그 연구를 토대로 각 구성원이 성취해야 할 목표를 수립, 실현 후 그 결과를 평가하도록 시스템화해야 한다.

3. 추진전략의 보완이 필요하다.

정부의 예술교육활성화 정책이 효율적으로 실현되기 위해서는 세부 추진전략의 세심한 보완이 필요하다. 현재 수립된 예술교육활성화정책은 큰 틀에서 국제적 교육흐름을 반영하고 있다는 점에서 매우 긍정적이다. 한편 최근 국제사회에서 추구하는 예술교육의 목표, 내용, 방법은 현재 추진 중인 전략만으로는 성공적 실현을 기대하기 어렵다. 한 예로, 정부의 예술교육활성화 정책 중 '과학기술·예술융합교육(STEAM) 활성화 정책'의 세부추진전략 2에 '수학, 과학교사역량강화'전략이 있다. 이 전략을 추진하기 위해 '연수프로그램개발 및 연수실시', '첨단과학교사연수센터운영', '학위연수확대 및 교사연구회지원' 등이 계획되어있다. 한편 현재의 연수프로그램은 불충분한 연수로서 과학기술·예술융합 콘텐츠(contents) 개발을 위해 역부족일 뿐만 아니라, 연수자체가 상당히 형식적이어서 연수 후에도 STEAM교육 콘텐츠 개발은커녕 STEAM의 개념조차 정확히 이해하기 어렵다는 반응이 많다(최정훈, 2011). 앞서 논의했듯 교육혁명으로서의 예술통합교육이 실현되기 위해서는 '교사연수운영' 등의 전통적인 교원역량강화시스템의 전형적인 틀을 벗고 예술가교사들과의 장기적 '파트너십(partnership)'과 같은 체계적이고 심도 있는 새로운 교원역량강화체계 수립을 위한 보완정책이 필요하다. 비슷한 맥락에서 '초중등예술교육활성화방안'에는 '교과활동에서의 예술교육강화'와 '예술교육지원 부처 간 협력체계구축'이 있다. 그 외에도 세부 협력 사업 중 '예술강사파견제도' 등이 있는데, 분명히 이러한 방안들을 도입했을 때 정부는 다양한 유형으로 예술가교사들을 학교에 파견함으로써 단순히 프로그램만 한시적으로 운영하려는 의도가 아니었을 것으로 추정된다. 예술가들이 학교에 투입됨으로써 학교교사들의 교육역량까지도 신장되고 다른 교과목 수업에서까지 예술기법의 활용 및 학생지도 방식의 변화를 촉진하려는 의도였다(교육과학기술부, 문화체육관광부, 2010). 그러나 현재의 예술강사파견제도는 '강사'만, 혹은 '프로그램'만 제공하는 정도의 역량을 발휘할 뿐이다(태진미, 2010b). 학교 교사들과의 협업을 통해 해당 학생들의 특성과 요구, 필요를 반영해 수업이 맞춤형으로 창조, 설계되는 사례는 거의 찾아보기 어렵다. 그 주요 원인으로서 예술교과 교육시수의 부족, 학교교사의 과중한 업무 및 협업을 위한 연구시간 확보 어려움, 입시준비 및 주지교과 학력 위주의 교육과정 운영 및 학부모들의 요구, 학생들의 흥미, 장소나 여건 부족 등과 같은 현재 국내 학교 교육현장의 문제를 꼽을 수 있다. 한편 과편되는 예술가교사 자체에도 문제가 있을 수 있다. 태진미(2010b)는

문화예술교육정책의 실현 및 활성화를 저해하는 요인들 중 예술가교사들의 교육역량과 관련한 질적 문제 및 강사양성제도 상의 문제점들을 여러 학자들의 연구결과에 기초해 지적한 바 있다. 그 외에도 수없이 다양한 이유에서 협업의 실현이 불가능하므로 그에 대한 개선의 필요성이 자주 지적되었다. 그럼에도 불구하고 현재까지도 별다른 정책적 대안과 보완은 없으며 기존의 문제 상황이 지속되고 있는 실정이다. 이러한 한계들의 극복을 위해 예술교육활성화정책 및 세부 전략 속에 내재된 근본적 문제와 원인에 대한 규명이 절실하다. 나아가 다양한 문제점들에 대한 구체적 해결 및 세심한 정책의 보완이 이루어질 때 비로소 정부가 기대하는 창의적 융합인재양성의 실현이 가능할 것이다.

4. 지원조직 및 ‘자문단’을 상시 운영해야 한다.

현재 유치중등학교가 가진 인적, 물적 자원만으로 창의적 융합형 인재를 양성한다는 것은 많은 한계가 있다. 서로 다른 성질의 경계와 영역을 넘나드는 융합형 인재의 양성을 위해 교원역시 경계를 초월하고 통합하며, 과거와는 다른 ‘새로운’ 차원의 수업을 설계하고 기획, 운영, 관리, 평가할 수 있는 수준 높은 역량을 체득해야 한다. 지도하는 학생의 특성, 인재의 유형과 필요를 관찰하고 그에 맞는 수업 설계를 위한 전문적 능력의 수련은 짧은 시간의 연수나 교육만으로는 턱없이 부족하다. 그런 맥락에서 볼 때 기존에 보편적으로 운영되는 교원연수시스템 등은 현실적으로 별 실효성이 없다고 볼 수 있다. 예술융합교육의 실천역량강화를 고려한 직전교육, 현직교육, 수습교육 및 전공 교과를 초월한 다양한 교과연수 등의 참여가 가능할 수 있는 시스템이 기본적으로 정비되어야 한다. 오프라인 연수 외에 과학기술분야와 각종 예술단체나 기관 등이 운영하는 온라인 연수를 활성화하는 것도 시공간의 제약을 초월한 전문성 신장의 대안적 방법이 될 수 있다. 실질적인 교원역량강화를 위해 총체적 교원교육시스템의 틀 자체부터 내실 있게 정비하려는 노력이 절실하다.

한편 현재 STEAM과 같은 융합교육을 위해 과학자, 공학자, 기술자, 수학자 등의 과학기술분야의 전문가들 간의 교류의 노력은 과거에 비해 훨씬 증가하고 있다. 그에 비해 예술분야전문가들과의 교류는 여전히 소원하다. 물론 다양한 분야의 전문가들을 과학기술교육지원단으로 구성해 초중등학교 내 기술, 공학교육, 융합교육 등에 참여할 수 있도록 운영할 계획이라는 발표가 있었다(교육과학기술부, 2010). 그러나 이 조직은 매우 한시적인 조직으로서 다양한 분야의 전문가들 간의 충분한 논의나 합의는 도모하기 어렵다. 더욱이 예술교육분야전문가의 역할은 매우 제한적이며 이름만 과학예술융합교육을 추구할 뿐 기존의 과학기술분야전문가들의 연구 선상에서 크게 벗어나지 못하고 있다. 간혹 현장중심이라는 취지아래 예술교사 소수명을 포함시킨 구색맞추기식의 융합연구들이 있으나 이러한 구성은 예술융합교육의 근본적인 방향을 도출해내는데 많은 한계가 있을 수밖에 없다. 진정으로 과학기술과 예술이 융합된 창의적 융합인재양성을 목표로 한다면 예술을 동등한 위치로 또는 그간 연구가 미진했던 점을 고려해 더 전폭적인 연구지원환경을 조성하는 노력이 필요하다. 미국의 STEM교육과 달리 한국은 ‘Art’를 추가한 STEAM교육을 표방했

다. 이름만 바꾼 정책이 아닌 진정으로 차별화된 예술융합교육정책이 되려면 이에 부응하는 전폭적인 노력이 반드시 요구된다. 다양한 교과 간의 융합, 특히 예술과 같이 다소 이질적인 학문분야와의 교류 및 통섭은 결코 쉬운 일이 아니다. 또한 한국적 교육상황에 맞는 융합교육의 실천을 위해 예술의 ‘영역’과 ‘범위’를 구체적으로 합의하고 맞춤형 교육의 실천을 위한 여러 ‘유형’의 학습자에 대한 구분을 체계화하는 일은 매우 중요하다. 교사지원의 방식 역시 외국과 같이 ‘예술가교사’들과의 장기적 협업 형태의 시스템을 도입할 것인지, 아니면 기존의 예술강사과건제도를 보완해 다양한 유형의 학습자들에 따라 차별화된 프로그램을 적용할 수 있도록 그들의 전문성을 신장시킬 것인지에 대한 논의가 충분히 이루어져야 한다. 현재의 예술 강사들은 창의적 융합인재양성을 위한 STEAM교육에 대한 이해자체가 전무할 뿐만 아니라, 그 출신성분도 매우 다양하다. 단순히 짧은 시간의 특정 프로그램의 운영 연수를 받고 과건된 예술강사일뿐 다양한 학습자에 따라 예술통합 프로그램을 맞춤형으로 변형, 설계할 수 있는 기량 및 학교교사와의 협업방법과 전략에 대한 훈련을 전혀 받지 못한 실정이다. 최근 ‘문화예술교육사’ 자격제도 도입에 관해 현재 상당히 심도 있는 논의가 이루어지고 있으나(한국문화예술교육진흥원, 2011) 창의적 융합인재양성과 관련해 얼마만큼 이 제도 역시 실효성을 발휘하게 될지는 의문이다. 이러한 현 실정들을 총체적으로 고려해볼 때 융합교육의 실현을 위한 과학기술교육지원단의 역할은 실로 막중하지 않을 수 없다.

현재 영재(예술, 과학, 정보 분야 등), 창의인재, 과학기술인재 등 과학·예술 간의 융합교육이 특별히 강조되는 학습자들의 교육과 현행 예술강사과건제도는 전혀 연계되고 있지 못하다. 특별한 교육적, 심리적 요구를 보유한 영재 학습자에 대한 이해가 전무한 실정이므로 STEAM교육의 효과적 실현을 위해 무엇보다 영재 또는 창의적 융합인재들의 특성을 이해한 전문 ‘예술가교사’의 양성 및 교육에 관한 실효성 있는 대비가 중요하다. 기존의 예술가교사를 활용한다고 가정할 때 이들이 영재나 창의적 융합인재들을 효과적으로 지도하기 위해 필요한 역량을 어떻게 신장시키고 관리, 지원, 평가할 것인지에 대한 실질적인 전략이 마련되어야 한다. 결론적으로 성공적 예술융합교육을 위한 ‘지원조직’ 및 ‘자문단’의 구성과 이들의 상시운영은 반드시 필요하다. 무엇보다도 이들 조직의 구성 체계와 업무 및 수행역할에 대한 숙고가 선행되어야 하며, 이들의 전문적이고 활발한 상시 활동을 통해 차별화된 한국만의 STEAM 교육이 견고하게 뿌리내릴 수 있도록 장려해야 한다.

참 고 문 헌

- 교육과학기술부 (2010). 2011 교과부 대통령업무보고. 교육과학기술부 2010. 12. 17.
 교육과학기술부, 문화체육관광부 (2010). 초중등 예술교육활성화 기본방안. 2010. 07. 08.
 김왕동 (2011). 창의적 융합인재 양성을 위한 과제: 과학기술과 예술 융합(STEAM). STEPI Insight 제67호(2011. 4. 1). 서울: 과학기술정책연구원.

- 러시아 문화부 홈페이지. http://fcpkultura.ru/menu_66.html (검색일: 2011.10.26).
- 미국 LA 타임즈 홈페이지. <http://articles.latimes.com/2011/may/11/entertainment/la-et-arts-education-report-20110511> (검색일: 2011. 5.11).
- 영국 BBC 홈페이지. <http://www.bbc.co.uk/news/education-11214894> (검색일: 2010. 9. 8).
- 중국 신화 홈페이지. http://www.jyb.cn/china/gnxw/201107/t20110720_443995.html (검색일: 2011. 7. 20).
- 최정훈 (2011). **STEAM 교육이 성공하려면**. 서울: 한국교육개발원. 인터넷자료 (출처: <https://www.kedi.re.kr/khome/main/journal/listMZJournalForm.do>).
- 태진미 (2010a). **영재를 위한 문화예술통합교육의 필요성과 적용방안**. 순천향인문과학논총, 26, 241-273.
- 태진미 (2010b). 문화예술교육정책 실현을 위한 학교음악교육의 개선 과제. **예술교육연구**, 8(2), 65-79.
- 핀란드 헬싱킨사노맛 홈페이지. <http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Ministeri+Gustafsson+lupasi+kouluun+lis%C3%A4+C3%A4+taito+ja+taideaineita/1135268468683> (검색일: 20 11. 8. 11).
- 한국교육개발원 홈페이지. <http://edpolicy.kedi.re.kr> (검색일: 2011. 10. 5)
- 한국문화예술교육진흥원 (2010). **한국문화예술교육진흥원 에뉴얼리포트**. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 한국문화예술교육진흥원 (2011). **문화예술교육사제도 도입을 위한 공청회 자료집**. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- Bamford, A. (2006). *The wow factor: Global research compendium on the impact of the arts in education*. Münster, Germany: Waxmann Münster.
- Catterall, J. S. (2009). *Doing well and doing good by doing Art: The effects of education in the visual and performing arts on the achievements and values of young adults*. Los Angeles, CA: Imagination Group/I-Group Books.
- Collingwood, R. G. (1996). **상상과 표현** [김혜련, 역]. 서울: 고려원. (원본출간년도: 1937).
- Eisner, E. W. (2004). What can education learn from the arts about the practice of education? *International Journal of Education & the Arts*, 5(4). Retrieved [date] from <http://www.ijea.org/v5n4/>.
- Fedorova, T., & Kochelyaeva, N. (2010). **러시아 문화예술교육정책보고 Compendium cultural policies and trends in Russia**, Last profile update: December 2010. Moscow. 출처: http://www.culturalpolicies.net/down/russia_122010.pdf.
- Fisher, R., & Figueira, C. (2011). *Compendium cultural policies and trends in United Kingdom*, Last profile update: March 2011. London.
- Fiske, E. B. (1999). *Champions of change: The impact of the Arts on learnin*, <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED435581.pdf>.

- Mitchell, R., & Heiskanen, I. (2011). *Compendium cultural policies and trends in Finland*, Last profile update: June 2011. Helsinki.
- PCAH (President's Committee on the Arts and the Humanities). (2011). *Reinvesting in Arts Education: Winning America's Future Through Creative Schools*.
- Root-Bernstein, R., & Root-Bernstein, M. (1999). *Sparks of genius: The thirteen thinking tools of the world's most creative people*. Boston, NY: Houghton Mifflin Company.
- Sanders, M. (2011). An Introduction to integrative STEM Education. **STEAM 교육 국제 세미나 및 STEAM 교사연구회 오리엔테이션 자료집**. (pp. 4-25). 서울: 한국과학창의재단.
- Strosberg, E. (2001). **예술과 과학** [김승윤, 역]. 서울: 을유문화사. (원본출간년도: 1999).
- Tishman, S., & Palmer, P. (2006). *Artful thinking: Stronger thinking and learning through the power of art*. Final report submitted to Traverse City Area Public Schools, Harvard Graduate School of Education. Retrieved from <http://www.pz.harvard.edu/research/ArtfulThinkingFinalReport.pdf>.
- UNESCO 홈페이지. <http://www.unesco.org/new/en/culture> (검색일: 2011. 10. 15)
- Winner, E., & Hetland, L.(2000). The arts and academic achievement: What the evidence shows. *Journal of Aesthetic Education*, 34, 3-4. 2000. Order from Project Zero.
- Yakman, G. (2011). Introducing Teaching STEAM as a Practical Educational Framework for Korea. **STEAM 교육 국제 세미나 및 STEAM 교사연구회 오리엔테이션 자료집**. (pp. 40-76). 서울: 한국과학창의재단.

= Abstract =

With Training Creative Convergence Talents, Why is Art Education Noted?

Tae Jin-mi

Korea University

For recently training the creative convergence talents, 'art education' is being greatly noted at home and abroad. In the meantime, this art education, which is being paid attention now as the educational trend of 'new alternative' in international society, has great difference in the aspect of objective, contents, and an operating method from the traditional art education in the past. Accordingly, this study analyzed and introduced the international art-education trend in a new concept, pointed out problems of art education as a part of activating the art education at elementary and middle schools, which is being driven now by the government, and of the integrated art education in the science technology field like STEAM, and suggested the desirable art-education orientation direction of satisfying the historical and social needs hereafter.

Key Words: Integrated Education, Creative talent, Art integrated education, Arts and Cultural Education Policy

1차 원고접수: 2011년 10월 31일
수정원고접수: 2011년 12월 27일
최종게재결정: 2011년 12월 29일