http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2012.12.12.510

학교미술교육의 중요성 인식과 대안

Importance of School Art Education & Alterative

진정식
목원대학교 만화애니메이션학과

Jung-Sik Jin(qa97@naver.com)

요약

최근 기계화, 자동화, 첨단화된 산업의 변화로 노동력을 제공하고 임금을 받는 전통적인 개념의 일자리가 사라지고 생산 노동자를 필요로 하던 산업현장은 포화상태로 실업자가 늘어나고 있다. 미래사회는 핵심역량을 요구하는 인적자원이 필요하며 특히 지식문화산업을 기반으로 IT, 콘텐츠 산업이 주종을 이룰 것이다. 창의성을 바탕으로 다양한 학문과 경쟁력을 갖출 수 있는 학교미술 교육이 중요하나 현재의 학교미술 교육은 중요성을 인식하지 못하고 교과 중심의 표준 학력에 치중하며 특히 대학 입시교육에 집중되어 미술 과목은 점점 설 자리를 잃어 가고 있다. 본 논문은 미래사회에 필요한 핵심역량을 발휘하는 창의성의 근간을 학교미술교육을 활성화 시킬 것을 강조한다. 현재의 학교미술교육의 문제점을 통해 대안을 제시하고 예술적 감성 신장으로 창의적이며 사고의 전환적 발상 통해 스스로의 삶을 개척하고 미래지식문화산업을 선도해 나가며 핵심역량 기반을 다진 능력 있는 인재를 키울 수 있을 것이다. 제임스 카메론, 스티브 잡스, 워터큐브 등을 통해 예술의 창의력 발휘가 미래 지식산업사회에 얼마나 큰 영향을 미치는가 살펴보고자 한다.

■ 중심어 : | 학교 미술교육의 중요성 | 미래 지식문화산업 | 핵심역량 |

Abstract

Recently, along with mechanization, automation, modernization of industry, because of decrease in the conventional job that provide labor and receive wages , the industrial society that require production workers have become overcrowded. accordingly, the unemployeds are increasing. in the future, in preparation for IT, content industry that stand on the basis of knowledge industry, we have to develop competitive IT, content industry based on creativity. in the center of the progress, art education holds a special place. However, recent our education is so concentrated in college entrance examination that art education is losing its footing. this paper try to search the basis of creativity for future industry in the art education, emphasize the importance and invigoration of school art education. by the increase of artistic sensitivity that can be attained through art education, we can promote the whole man that can be creative, change one's way of thinking and develop the ability of carving one's way and leading future society. Therefore, we need future education that can promote the whole man that can be creative, change one's way of thinking through revitalized art education.

■ keyword : | The Importance of School Art Education | The Future Create Industry |

접수번호 : #120821-002
접수일자 : 2012년 08월 21일
심사완료일 : 2012년 11월 29일
교신저자 : 진정식, e-mail : qa97@naver.com

I. 서 론

IT산업이 발달하면서 첨단화된 기계와 시스템에 밀려 인간의 노동력을 필요로 하던 많은 수의 일자리가 급감하여 최근 세계 각국에서는 실업대란 등에 대한 뉴스가 끊이지 않고 있다.

이러한 현상은 우리사회가 산업사회에서 정보화 사회를 거쳐 후기 정보화 사회, 신유목사회[10]로 나아가고 있는 것을 보여주는 것이며, 이는 우리들에게 산업에 대한 새로운 패러다임을 요구하는 것이다. 미래를 연구하는 미래학자들(에릭 드렉슬러, 제롬 글렌, 파비엔 구 보니망, 짐 테이로, 하연호)은 입을 모아 미래를 위해 꼭 필요한 것은 창의성을 기르는 교육이라 말한다. 제품을 생산, 판매하는 기업에서는 이미 20-30년을 내다보고 그 시대를 선점하기 위한 방안을 모색 중이며 그 내용 중엔 창의적인 제품 생산이 필수로 들어있다.

현재 우리나라의 고등학교 진학 인구는 2009년도 1,965,792명, 2010년도 1,962,356명, 2011년도 1,943,798명으로 매년 감소하는데, 대학교(전문대, 산업대학 포함) 진학 인구는 2009년도 2,911,219명, 2010년도 2,951,282명, 2011년도에는 2,985,346명으로 해마다 증가했다[17]. 대학진학률의 증가는 개인의 자아실현과 학문 탐구목적도 있지만 더 나은 보수를 위한 직업선택의 목적이 더 강하게 작용하고 있다. 이러한 대학 진학률의 증가는 학력 인플레이션과 실업을 더욱 부추기는 원인이 된다.

이러한 현상은 다양하고 급속하게 변하는 시대를 준비하는 모습이라 할 수 없으며 우리의 미래를 불안하게 할 뿐이다. 청소년 시대에 제대로 된 미술교육을 통해 사고의 폭과 깊이를 넓혀줌으로 전체를 볼 줄 아는 균형감과 조화를 이루는 능력을 키워야하며 나아가 창의적 제품생산과 창의적 시스템 구축에 연결되도록 하여야 한다.

창의적 사고, 창조성 교육을 위해 이미 교육계에서도 교육과정 개정, 교육방법의 다양화 등을 시도해 오고 있는데 아직도 많은 교육주체들은 상급학교 진학을 위한 학교교육만 생각하고 있다.

현재 교육받고 있는 청소년 학생들이 살아 갈 미래는 우리들이 살아 온 시대와 다르고 상상도 하지 못 하는 새로운 세계임이 분명할 것이다. 이미 우리도 그 변화의 사이에 끼어 있으며 그 변화 속도 또한 우리들이 경험하지 못한 속도가 될 것이다.

이러한 변화의 세기에 본 논고를 통해 창의성, 창조성을 위한 미술교육의 중요성과 확대에 대한 인식을 제고 하고자 한다.

II. 본 론

1. 미술교육의 중요성

최근 들어 산업디자인을 비롯한 디자인 영역의 중요성이 확대되고 있으며 이미 영국은 1980년대 후반에 “디자인 하지 않으려면 사퇴하라”[8]며 새로운 창조산업을 꽃 피웠고, 스티브 잡스는 대학시절 한 학기 수강한 시각디자인을 통해 세계가 열광하는 아이폰을 개발한 이야기는 이미 모든 사람이 알고 있는 것으로 미술교육의 중요성을 일깨워 주는 중요한 사례이다.

교육학자 라니어는 “학생들에게 줄 수 있는 가장 큰 혜택은 사물을 미적으로 읽을 수 있게 하는 것”이라고 미술교육의 목적을 역설한다. 즉 미술교육을 통해 미적 경험과 반응을 강조함으로 미적 경험을 할 수 있는 대상에 대한 접근을 확장시켜 시각적인 경험을 많이 함으로 미술문화를 향유하고 사회의 요구에 부응 할 수 있어야 한다고 말한다[3].

캐나다에서는 미술교육을 포함한 예술교육의 중요성을 인식하고 이미 ‘국가예술 및 청년시범 프로젝트’를 운영하여 학생들의 태도를 향상 시키고 자신감을 갖도록 지원하고 있으며[6], 핀란드에서는 통합교육(예술을 통한 교육)으로서의 예술교육에 총 교육시간의 80%를 할애하며 타교과목과 연계하여 예술교육을 실시하여 사고방식이 긍정적으로 변하고 학문적 성취도가 높다[4]는 결과를 보이고 있다.

이러한 결과를 통해 미술을 포함한 예술교육이 청소년기의 핵심역량인 지적 도구활용, 사회적 상호작용, 자율적 행동을 포함하는 다양하고 종합적 사고력을 갖추는[16] 청소년기의 모든 영역에 큰 영향을 주며 성취도

를 높이고 자신감 있는 사회의 리더로 성장하게 한다는 것을 알 수 있다.

2. 2009 개정 미술교육과정의 문제점

학교교육과정을 통해 다루어지는 예술의 여러 분야 중 미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하고, 시각이미지를 통해 다른 사람과 소통하여, 자신과 세계를 이해하며 그 시대의 문화를 기록하고 반영하여 과거와 현재를 이해하고 나아가 문화 창조 발전에 공헌할 수 있게 하는 것이다[20]. 이러한 정의를 바탕으로 미술교육은 학생들의 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의성, 사고력을 길러주어야 한다. 즉 미술교과의 목표는 미술의 다양한 활동을 통해 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평능력, 미술문화의 향유 능력과 태도 등 핵심역량을 키우는 것이다.

그러나 2009 개정 미술교육과정의 문제점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 2009 개정교육과정에서 미술교과의 비중과 중요성이 크게 줄어들었다. 미술교과 편성은 음악교과와 함께 예술 교과군으로 통합하여 중학교는 공통교육과정, 고등학교는 선택교육과정으로 구성되었다[17].

2009 개정 교육과정은 예술계 고등학교 교육과정에 음악, 미술, 무용, 문예, 창작, 연극, 영화, 사진 등의 분야를 예술 교과군에 포함시켰으며, 초·중등학교 교육과정에서는 예술 교과군에 음악과 미술을 포함시키고 있다[21]. 이러한 점은 예술 속에 미술을 포함한 것으로 교육활동, 교과간 통합의 의미를 강조하는 것이기도 하지만 한편으로는 미술교과 고유의 중요성에 대한 인식의 약화를 가져올 가능성이 있다.

둘째, 수업시수를 최소 필수 시간이 아닌 기준 수업시수로 배당하였고, 집중이수제와 증·감축 운영으로 학교 교육과정 운영 위원회와 학교 운영위원회 심의를 거쳐 학교장에 자율 운영권으로 20%내에서 증감이 가능하게 편성하였다. 이로 인해 학교간 경쟁과 학부모들의 편중된 요구로 입시 위주의 주지과목으에 많은 시간이 편성되고 미술교과가 차지하는 비중은 점점 줄어들 것 가능성이 매우 커졌다.

현재 학교미술교육의 문제점은 표준 학력인 시험 위주에 치중하고 비표준 학력인 창의력, 판단력의 과소생산과[15] 미술교과목이 주지교과목에 비해 중요하지 않다는 인식에서 비롯된 인적자원 형성 왜곡을 가져 온다. 주 5일 수업제로 수업 일수가 줄어들어 미술교과는 인문사회, 수리과학, 외국어, 체육, 예술, 교양 과외활동으로 계열화하여 학교 재량으로 운영하게 되면 더욱 도외시 된다.

2012년 1월말 전북도내 중.고등학교의 미술교과 편성 운영을 조사 한 결과 중학교의 90.4%(188개 학교)가 2학기제를 운영하고 그것도 한 학년에 집중돼 있으며, 고등학교는 53%(70개 학교)가 1학기제를, 23.8%(49개 학교)가 2학기제를 편성 운영하는 것으로 나타나 미술교과목이 타교과에 비해 집중이수제 폐해가 매우 심각하게 나타났다[19].

셋째, 2009년부터 미술을 포함한 예술과목의 평가는 우수, 보통, 미흡의 3등급 평가와 서술형 평가를 도입하여 입시부담 경감 개선의 일환으로 학년석차가 표시되지 않고 내신에도 반영되지 않는 '필요 없는 과목'으로 전락할 가능성이 커졌다[11]. 현행 우리나라 학교교육의 실상은 산업시대의 요구 정신인 수학적, 과학적, 사회적 사고 중심의 성과를 나타내는 교과에 집중되어 있다. 학업 성취도 평가에서도 주지과목인 국어, 영어, 수학, 과학, 사회 교과로 기초학력 미달을 확인하며 이를 근거로 학교간, 지역간 비교가 되어 경쟁을 할 수 밖에 없는 현실이다. 대학입학 시험에서도 예술교과목에 대한 평가를 제외시켜 더욱 더 교육풍토에서 입시에 필요 없는 과목은 배울 필요 없다는 사회적 인식을 두텁게 하고 있다.

넷째, 그리기 위주의 미술시간 운영을 들 수 있다. 일반적으로 미술은 어렵고, 잘 모르고, 특정한 사람만 한다는 미술에 대한 편협한 사고를 일반적으로 갖고 있다는 것이다. 어린이 문화에서 청소년 문화로, 청소년 문화가 성인과 사회문화로 확대 발전해 미술의 생활화가 되어야 한다. 이러한 상황은 미술교과의 중요성 인식을 약화시키고 교사의 일방적인 주입식 교육과 시간 때우기 수업으로 연결되고 있다.

3. 학교 미술교육의 인식 변화와 대안

문화예술 시대를 맞이하여 역량 중심으로 학교미술교육에 대한 인식이 변해야 한다. 변화하는 시대에 맞춰 사회적 요구를 수용하지 못하고 제자리에 머문다면 시대에 뒤쳐져 더욱 도태될 가능성이 크다. 학교 미술교육의 중요성에 대한 인식의 변화는 학생들이 미래 산업사회의 핵심인재로 성장하고 미래를 대비한 직업선택과 조형언어로 세상을 볼 줄 아는 눈을 키워주기 위함이다.

교육학자 로웬펠드는 미술을 통한 인간교육을 강조하면서 미술교육에서 가장 중요한 것은 미술에 의한 창의성 계발[3]이라고 말한다. 창조활동 그 자체가 새로운 통찰력과 지식을 제공하여 보다 나은 행동을 한다고 여기는 것이다. 학습자와 주변 환경의 관계에서 많은 정보를 받아들여 시대적, 미적 요구에 알맞은 조형언어로 세상을 보는 눈을 길러주어 창의적인 새로운 형태에 적용하도록 한다.

세네갈은 '양질의 예술 교육 프로그램이 학업성취에 직접적인 영향을 미치는 연구보고서'를 통해 예술교육이 부족한 나라들은 총체적 발달, 특히 창의력이 부족했다[6]는 결과는 미술교과를 통해 창의성, 창조성을 키워나가야 한다는 것을 역설하고 있다.

7차 교육과정의 학교 미술교육의 목적은 미적 감수성, 직관, 비평능력으로 대상을 이해하고, 통합과 소통으로 삶에 창의적 표현과 미술문화를 향유하며, 미술 문화를 계승 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성한다.

이를 기반으로 학교미술교육을 위한 대안을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 창의성계발을 위한 통합교육이 이루어져야 한다. 2011년부터 교육과학기술부에서 영재교육차원의 인재양성을 위해 STEAM교육을 시도하고 있다. 이것은 Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics의 약자로 이 과목들의 내용과 활동들이 서로 융합하여 과학기술 기반을 위한 융합적 사고와 창의적 문제해결력을 배양하고자 하고 있다. STEAM교육의 목적은 과학기술의 발전을 위한 것이지만 인문학과 예술이 과학과 통합될 때 차세대를 위한 다양한 콘텐츠를 개발할 수 있다. 이러한 시도는 영재교육 차원만이 아니라 모든 학생을 대상으로 모든 교과에 확대하여야 한다. 특히 STEAM교육 방법을 미술과 교육에 연계하여 미술수업을 강화하고 다양화 하여야 한다. 아울러 미술에 대한 필요성과 접근성을 확대하여 일반인들이 가지고 있는 미술에 대한 고정관념을 변화시키고 미술을 통한 다양한 콘텐츠를 개발할 수 있다.

둘째, 시각문화 체험의 통합교육을 하는 것이다. 교실 밖으로 향한 수업의 새로운 시도로 수업에 대한 흥미도 높이며 상호 소통으로 학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있다. 현재 각 미술교육 연구모임에서 대안교과서를 펴냄으로 교사의 일방적인 주입식 교육이 아닌 학생들이 체험을 통한 수업으로 바꿔 보려는 움직임이 일어나고 있다[14]. 문제의식과 동기부여에 비중을 두고 자기주도적 학습을 통해 문제해결 능력을 키우면서 다양한 결과를 도출함으로 창의적이고 다양성을 배워가게 한다. 이는 단순히 교과서나 사물을 보고 그리던 수업에서 생각하기, 비평하기, 말하기, 글쓰기를 통해 통합적 교육내용 체계를 이룬다. 체험과 소통과 이해로 자연과 인간, 물질과 비물질의 관계를 이해하고 인식의 변화[2]를 만들어낸다.

셋째, 교사들의 전문성 고취와 각 분야의 실질적 전문가 초빙을 들 수 있다. 미술, 미술교육은 다양한 분야와 영역을 포괄하고 있는 것으로 각 미술의 영역은 또 하나의 거대한 세계를 갖고 있는 것이다. 즉 회화, 조소, 공예 등 각 영역별로 전문적 소양을 필요한데 학교교육에서의 미술교사는 교사가 되기 위한 인격적 소양과 개인적 소질에 따른 한 분야의 전문성을 갖췄을 뿐 미술교과의 각각의 단원은 실질적인 전문성과 자신감과 그림에 대한 이론적 배경지식과 이해 부족으로 심도 있는 수업을 지도하기 어려워 한다[12]. 교사의 전문분야 외에는 실질적인 각 분야의 전문가를 초빙하거나 직접 가서 수업을 받음으로 학생들은 동기부여나 호기심을 자극하여 내면의 욕구를 표출하고 창의적인 수업을 이끌 수 있으며 문화예술교육의 가치를 직접 경험하고 소통함으로 참다운 학교미술교육의 목표를 이루며 지역사회의 문화예술 산업도 발전시킨다.

넷째, 미술교사만이 아닌 전 교과 교사를 대상으로 미술교과와의 통합, 융합, 통섭을 위한 미술, 미술교육 연수가 이루어져야 할 것이다. 먼저 교사들의 융합적

사고와 선도적인 태도가 필요한 것이다.

4. 미술교육의 중요성과 미래산업

미술교육의 인식의 변화와 대안을 통해 미래 지식산업 사회에 경쟁력을 키우는 대안을 찾고자 한다.

현대 사회에서 예술은 경제, 정치, 문화보다 인간정신의 심층을 더욱 깊게 파고드는 방식으로 사회 경험을 조직하고 전달하며 예술적 가치는 사회가 요구하는 강력한 정당성을 지녔다. 세계 기업들도 상생과 공존의 생태계 발전을 가장 강력한 정당성의 화두로 미술적 감각의 창의성을 요구하고 있다. 경험세계를 접속할 권리 확보를 위해 핵심역량을 강화하여 정보처리능력, 창의성, 시민의식고취, 자기주도능력, 다문화 이해, 삶의 향유능력 등을 이뤄야 한다.

제러미 리프킨은 『노동의 종말』에서 세계 경제는 과거의 노동 중심의 산업에서 지적 기술의 문화중심 산업으로 갈 것이라 말한다[4]. 2050년쯤이면 전통적인 산업을 관리 운영하는 인구는 성인인구의 5% 정도밖에 필요하지 않게 될 것이라는 전망이다. 기계 기술의 발달로 노동시간이 줄어 세계 각국의 구조적 실업은 매우 위험한 상태로 나라의 정체성까지 흔들어 놓고 있다. 다가 올 시대는 인간 수명은 더욱 더 연장되고 노동자가 필요 없는 산업으로 가면 잉여 수명이 될 가능성이 높다. 이러한 변화에 대비하여 예술적, 문화적 접근을 통해 내재적 가치를 높이고 사회의 공동체 의식을 재활성화 하여 공존하는 방법을 찾아야 한다.

미래는 지식문화 중심 산업으로 노동 중심 사회를 놀이 중심 사회로 이끌어 갈 것이다. 소유의 개념에서 체험의 개념으로 자본과 재산에 대한 패러다임이 바뀌고 있으며 접속을 통한 체험으로 새로운 놀이의 시대가 오고 있다[5]. 특히 첨단과학 기술로 만든 기기들을 이용하여 살아있는 체험에 접속하여 새로운 재미를 창조하는 것은 예술적 창의성에서 비롯되기에 예술적 감성으로 사람의 마음과 감정, 영혼에 양식을 주는 문화적 자원이 필요하다.

IT. 산업은 예술과 만난 콘텐츠 산업이 자리하고 있다. 특히 친환경 자동차, 첨단 디지털 기기, LED 등 디자인과 접목하여 시각적 효과를 높이면 문화 콘텐츠 산업은 고부가가치 산업으로 국가발전의 원동력이며 고용창출과 국민총생산의 증대에 기여하며 개인의 삶의 질을 높여 국가의 미래를 결정하는 중요한 자원이 된다. 다자인은 기업의 미래를 책임지는 산업의 핵심으로 새로운 아이디어와 창의성을 바탕으로 삶의 질을 향상시키고 국가 경제 가치를 높이는 성장 가능성이 매우 크다. 그만큼 미술의 시각적 콘텐츠는 국가적으로 매우 중요한 위치를 차지한다[1].

미술의 창의적 역량을 발휘하여 크게 성공한 예로제임스 카메론과 스티브 잡스, 워터큐브를 들었다. 제임스 카메론은 상상력과 컴퓨터그래픽의 기술적 발달과 IT. 콘텐츠로 예술적 완성도를 높여 영화사에 필적할 만한 사건을 만들었다. 2009년 개봉된 3D영화 <아바타>는 3D의 기술적 발전과 향후 영화계에 센세이션을 몰고 왔다. 화려한 영상 이미지로 볼거리를 제공하여 시각적 환상을 불러오고 상상을 확대하는 콘텐츠로 이루어졌다.

스티브 잡스는 대학 시절 캘리그래프 수업을 통해 " 과학으로는 포착할 수 없는 심미적이고 역사적인 무엇, 예술적으로 미묘한 무엇을 느낄 수 있었다", "그 수업을 접하지 못 했다면 그렇게 다양한 활자체와 비율에 맞게 공간에 할애된 폰트를 결코 갖추지 못 했을 것이고 그러한 다양성이 어떤 퍼스널 컴퓨터에도 담기지 못했을 가능성이 높다"[7]고 말함으로 잠재적인 예술성을 일깨워 의식적으로 자신을 예술과 기술의 교차점에 세우려 했음을 보여줬다. 애플이 세계적으로 사람들을 열광하게 만드는 이유도 스티브 잡스의 예술적 가치를 IT기술에 접목하여 창의적인 새로운 상품을 만들어 경쟁력을 높였기 때문이다.

기업의 핵심 활동 영역인 경제적 가치생산 과정에서 획득한 아이폰의 탄생으로 앱 스토어가 생겼고 수 많은 앱 개발자들이 나왔다. 상생과 공존의 생태계 발전을 보여주는 앱스토어의 수많은 애플리케이션들은 콘텐츠가 중요한 부분을 차지하는데 미술의 시각적 효과가 극대화된 콘텐츠는 접촉의 선택에서 우선순위가 된다. 재미있는 콘텐츠는 시각적으로 친밀감을 주어 사람들에게 감동을 주고 관심을 끌어 새로운 산업으로써 일자리를 찾을 뿐 아니라 놀이 문화를 선도하는 역할을 한다.

이처럼 애플은 스타브 잡스의 미술의 접촉으로 창조

력과 상상력을 더하여 디자인 하나에도 심혈을 기울여 완벽에 가까운 '혼을 빼 놓을 만큼 뛰어난 작품'을 만들어 냈기 때문에 사람들은 애플 제품에 열광하는 것이다. 디자인에 대한 집념과 고집이 만들어 낸 제품들은 전 세계 사람들을 전날 밤부터 매장 앞에 밤 세우며 줄을 서서라도 구입하고 싶게 만들어 만족감과 환상을 갖게 하며 다음에 나올 애플 제품을 기대하며 손꼽아 기다리게 한다.

2008년 베이징 올림픽 경기장 설계 및 개막식의 화려한 연출은 예술이 첨단 산업과 만나 새롭고 폭발적인 효과를 나타냈다. 그 중 '워터큐브'란 수영장은[7] LED 응용기술을 활용한 기능에 시각적 감성을 접목하여 기능을 넘어 고차원의 예술적 향유를 하게 만들었다.

이렇듯 미래 산업은 고부가가치 산업으로 발전하는데 있어 미술적 감성이 필수적으로 요구된다. 아무리 첨단 기술이 도입된 제품이라도 기능만으로는 사람의 관심을 끌기에는 한계가 있다. 심미적인 안정감을 주는 디자인으로 첫 인상을 사로잡아야 한다.

Ⅲ. 결 론

미래 산업은 지금까지 우리가 생각했던 것보다 더 빨리, 더 멋진, 상상도 못한 제품 개발과 속도로 발전할 것이다. 이때 필요로 하는 것은 예술적 감성이다. 인간의 뇌가 정보를 받아들일 때 시각을 통해 받아들이는 정보의 양이 80% 이상을 차지하기 때문에 시각적 감성을 미술에서 찾아야 한다. 지능과 지식만 추구하는 것이 아니라 사람의 마음을 사로잡고 감동을 주며 인간 본연의 모습을 보여주는 것을 요구하는 세상에서 생활의 많은 부분 특히 미술이 차지하는 비중은 더욱 더 커질 것이며 더욱 더 중요해 질 것이다.

국가 교육과정에서 강조하는 것도 창조성과 문화교육이다[14]. 학교 미술교육을 통한 인성 계발과 감성계발의 중요성에서 봤듯이 청소년기에 학교의 보편적 미술교육을 받지 못한다면 사고의 폭이 한정되고 예술적 감각이나 상상력을 키울 수 없다. 그러므로 재능 있고 미술에 관심 갖는 전문적 특정인만 미술교육을 받아야 한다는 고정관념에서 벗어나야 하며, 미술을 비롯한 다양한 예술에 대한 인식이 내제되어 있어야 균형 잡힌 인간으로서 사회적 리더가 될 수 있다. 나아가 사회에서도 보편적 다수에게 질 높은 미술교육을 제공함으로 앞으로 다가올 초고령화 사회, 미래 지식문화 산업시대를 대비한 건강한 사회구현에 이바지해야 할 것이다.

급진적인 기계 산업 시대는 지났다. 제임스 카메론과 스티브 잡스를 통해 디지털 산업 기술에 예술적 접근이 얼마나 중요한가와 사회 전반에 얼마만큼 큰 영향력을 미치는가를 확실하게 봤다.

세계적으로 실업이 늘고 있는 상황에 먼저 문화적 자원을 확보 및 선점으로 미래의 리더가 되어야 한다. 새로운 패러다임에 적응하고 예술적 감성을 적용할 줄 아는 사람만이 실업 문제도 스스로 해결할 능력이 생긴다. 예술적 감성으로 콘텐츠를 개발하는 것은 생존을 위한 필연적인 선택이다. 그러므로 미래사회에서 미술교육의 중요성을 인식하고 국가정책으로 학교미술교육을 더욱 활성화 시켜야 한다.

창의적인 시각문화 창출은 하루아침에 이루어지는 것이 아니다. 미래 지식문화 중심 산업에 필요한 인재양성을 위해선 어려서부터의 학교 미술교육이 필요하며 중요하며 특히 청소년기의 학교 교육에서부터 시각적 예술 감성의 중요성을 인식하고 다양한 미술 표현에 많은 관심을 갖고 특히 미래 산업의 IT, 첨단기계, 자동차, 캐릭터 산업 등에 적합한 디자인 교육을 활성화 하여 흥미를 유발시키고 콘텐츠 개발을 통해 미술에 대한 거부감을 없애는 방법을 강구해야 한다.

참 고 문 헌

[1] 김성숙, *미술교육과 문화*, 학지사, 2003.
[2] 인천미술교육 연구회, *시각문화*, 2008.
[3] 한국미술교과 교육학회, *미술교육학*, 교육과학사, 1994.
[4] 제러미 리프킨, *노동의 종말*, 민음사, 2005.
[5] 제러미 리프킨, *소유의 종말*, 민음사, 2001.
[6] 앤 뱀포드, 백 령 옮김, *예술이 교육에 미치는* 놀

라운 효과, 한길아트, 2007.
[7] 월터 아이작슨, 안진환 옮김, *스티브 잡스*, 민음사, 2011.
[8] 이각범 외, *하이트랜드; 디자인과 콘텐츠가 창조하는 기업의 미래*, 21세기북, 2009.
[9] 삼성경제 연구소 엮음, *미래 산업 전망대*, 삼성경제연구소, 2010.
[10] 신지은 외, *미래혁명*, 일송북, 2008.
[11] 박서정, *2009 개정 중학교 미술교육 교육과 정의 문제점과 개선방안 연구*, 중앙대 교육대학원 석사학위 논문, 2011.
[12] 공인선, *시대의 변화에 따른 문화적 실천으로써의 학교미술수업지도 방안 연구*, 한양대 교육대학원 석사학위 논문, 2010.
[13] 정옥희, *한국 사회문화적 맥락에서 제도화된 학교 미술교육 담론 분석*, 한국교원대 대학원, 박사학위논문, 2010.
[14] 황길남, "문화예술교육을 위한 만화. 애니메이션 교육연구", 한국콘텐츠학회지, 제4권, 제1호.
[15] 이용한, "인재강국 건설을 위한 교육선진화 개혁방안 연구", 한국직업능력개발원, 2008.
[16] 김기현, "청소년 핵심역량 강화를 위한 정책방안", 한국직업능력개발원, 2009.
[17] http://curri.mest.go.kr/NTC/view.jsp
[18] http://www.index.go.kr/egams
[19] http://www.sjbnews.com/news/articleView.html
[20] 교육과학기술부, "2009 개정교육과정", 2012.
[21] 교육과학기술부, "초등학교교육과정해설", 2010.

저 자 소 개

진 정 식(Jung-Sik Jin) 종신회원

- 현재 : 한국 콘텐츠학회 회원
- 현재 : 한국 애니메이션학회 회원
- 1999년 3월 ~ 현재 : 목원대학교 만화·애니메니션학과 교수

<관심분야> : 애니메이션, 미술교육, 콘텐츠