

## 미술교육 디지털화(Digitalization) 방향성에 대한 탐색적 고찰: 고등학생의 디지털 기반 창작 학습 경험을 중심으로

정 이 슬<sup>1</sup> · 김 은 정<sup>2\*</sup><sup>1</sup>동명대학교 글로벌문화콘텐츠학과 겸임교수<sup>2</sup>경북대학교 사범대학 가정교육과 조교수

### Exploratory Study on the Direction of Digitalization in Art Education Through Digital-Based Creative Learning Experiences

Yi-Seul Jung<sup>1</sup> · Eun Jeung Kim<sup>2\*</sup><sup>1</sup>Adjunct Professor, Department of Global Cultural Contents, Tongmyong University, Busan 48520, Korea<sup>2</sup>Assistant Professor, College of Education, Kyungpook National University, Daegu 41566, Korea

#### [요 약]

본 연구는 학교 교육의 디지털 전환이 가속화되는 상황에서, 교육적 의미와 가치가 있는 미술교육 디지털화의 방향성을 고찰하고자 하였다. 이를 위해, 디지털 기반 창작 학습 경험이 있는 고등학생을 대상으로 심층 면접을 시행하고, 텍스트 데이터의 분석 및 시각화를 통해 연구 문제에 대한 유의미한 정보 및 시사점을 도출하였다. 연구 결과, 미술교육의 고유한 특성과 감각적, 인지적, 정서적 경험 가치를 강화하는 방향으로서 디지털과 물리적 표현의 융합이 필요하며, 디지털을 통한 실제적 경험의 확장이 이루어져야 함을 확인하였다. 본 연구 결과는 학교 환경 및 학생 요구에 대한 이해를 바탕으로, 학교 미술교육의 디지털화가 기술 및 매체의 단순한 도구적 사용을 넘어 미래가치 측면에서 진행되어야 함을 시사한다. 또, 물질과 비물질 영역을 융합한 새로운 창작 및 표현 활동을 통해 미래 사회의 필수 역량 향상 가능성을 강조하여, 향후 학교 미술교육 연구에 대한 방향성을 제시한다.

#### [Abstract]

This study aimed to explore the direction of digitalization in art education, which is significant in the context of the broader digital transformation occurring in schools. The research method involved focus group interviews with high school students experienced in digital-based creative learning. The data were systematically analyzed and visualized to derive meaningful insights related to the research questions. The study identifies a need to integrate digital and physical expression and to expand digital experiences to enhance the unique sensory, cognitive, and emotional aspects of art education. It advocates that digitalization in art education should extend beyond the mere instrumental use of technology, focusing instead on understanding the school environment and student needs to emphasize future value. Future research should investigate how digitalization in art education can strengthen future competencies.

**색인어** : 미술교육 디지털화, 디지털 기반 창작 학습, 디지털 융합, 디지털 리터러시, 디지털 활용 역량**Keyword** : Digitalization of Art Education, Digital-Based Creative Learning, Digital Convergence, Digital Literacy, Digital Proficiency<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.9.2647>

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 31 July 2024; Revised 22 August 2024

Accepted 06 September 2024

**\*Corresponding Author; Eun-Jung Kim**

Tel: +82-53-950-5927

E-mail: [coronia3@knu.ac.kr](mailto:coronia3@knu.ac.kr)

## I. 서론

4차 산업혁명에 따른 학교 교육의 디지털화 필요성은 이전부터 논의되어 왔다. 특히, COVID-19의 확산으로 디지털 전환 시대가 가속화됨에 따라, 학교 현장에도 디지털 전환의 가속화가 나타나고 있다. 그러나 예상치 못한 팬데믹 상황과 사회적 변화에 빠르게 대응하려는 과정에서, 학교 교육의 디지털화(digitalization)에 대한 의미를 충분히 고찰하지 못한 채, 학교 현장은 기술적, 방법적 측면에 집중하여 디지털 전환을 진행하였다. 이에, 디지털화의 교육적 의미와 적합한 적용 방법 등에 대한 논의의 필요성이 대두되고 있다[1].

미술교육의 경우 ‘2022 개정 미술과 교육과정’에서 디지털 매체의 적용과 작품 제작 도구로서의 활용 확대에 대한 필요성을 서술하여, 학교 미술교육의 디지털 전환 중요성을 강조하고 있다[2]. ‘2022 개정 교육과정’은 2025년도부터 순차적으로 시행 예정으로, 미술교육의 디지털화가 본격적으로 진행될 것임을 확인할 수 있다. 그러나 미술교육의 디지털 전환과 관련하여 방법적 측면의 디지털 매체 및 콘텐츠 활용에 관한 연구는 상대적으로 활발한 반면, 디지털화된 미술교육의 고유 목적과 핵심 내용, 이에 기반한 본질적 측면의 디지털 활용에 초점을 둔 탐색은 아직 부족한 상황이다. 미래 사회에 주목받는 미술교육의 가치는 상상력, 창의성, 시각적 은유, 인문학적 접근 등이며, 학교 미술교육에서 이러한 가치를 실천하기 위해 구체적인 내용에 대한 논의가 진행되어야 한다[3]. 따라서, 학교 미술교육의 디지털화가 단순히 인공지능 등 디지털의 활용 기술을 익히는 교육이 아닌, 패러다임 변화에 적합한 교육이 되기 위해서 디지털화된 교육환경에서 미술교육의 개념, 의미, 가치 등에 대한 고찰이 선행되는 것이 필요하다[1],[4].

특히, 미술교육은 학습자의 창의·융합 능력을 키우기 위해 다양한 매체를 표현에 활용한다. 이러한 특성에 기반하여 디지털 활용의 의미와 중요성을 인식하고, 새로운 매체의 속성과 미학적 가치에 대한 탐색을 통해 새로운 미적 탐구 행위에 대한 논의가 진행되어야 한다[1]. 태어날 때부터 디지털 세대인 현재 고등학교 학습자에게 디지털은 매우 친숙한 대상이기에, 매체 및 콘텐츠 활용에 관한 창의적 탐구 경험은 오히려 부족하다고 할 수 있다. 따라서 미술교육의 본질적 의미와 특성을 기반으로, 학습자가 적극적으로 탐구하는 디지털 활용이 이루어지도록, 학교 미술교육의 디지털 적용 및 활용에 대한 더욱 심도 있는 논의가 필요하다[5].

학교 미술교육의 궁극적 목적은 자신과 세계의 존재 의미 및 미적 가치에 대한 통찰력을 키우는 것이다[1]. 이에, 디지털 시대 미술교육에서 중요한 것은 디지털과 삶, 자신에 관한 것이며, 디지털 텍스트 접근 및 비판적 이해, 디지털 작품의 창의적 제작 및 감상, 디지털 소통 및 협업 참여 등을 통해 미술 교과 교육 가치에 적합한 디지털 리터러시 개념을 실행할 수 있다[4]. 디지털 리터러시 및 디지털 상상력을 기반으로 디지털 매체와 콘텐츠를 활용할 때, 미적 사고 및 판단력의

확장이 가능하게 된다. 변화된 미술교육 환경에서 학습자가 더욱 능동적, 자기주도적인 태도를 가지게 하는 것이 중요하며, 이를 위해 단순히 기술과 같은 외적 조건 변화가 아닌, 인간 존재 성찰의 매체로서 미술교육의 역할 및 디지털화에 대한 새로운 기준을 확립하는 과정이 필요하다[1]. 더욱이, 고등학교 교육과정에서 미술 교과는 선택 학생들을 대상으로만 진행되고 있어, 학습자의 관심과 역량 정도를 고려하여 미술 교육의 가치를 전달하고 이를 스스로 적용, 재해석, 변형할 수 있는 심층 학습 활동이 제공되어야 한다.

본 연구는 디지털화된 미술교육의 현황과 장단점을 파악하고, 시대적 변화에 따른 학교 미술교육의 방향성을 고찰하는데 목적이 있다. 학교 현장의 디지털 전환이 단순히 기능적 측면에 그치지 않고, 가치지향적 측면에서 미술교육의 역할과 의미를 더욱 확장하기 위한 방향성을 제시하고자 한다. 일회성으로 적용 및 진행되는 디지털 융합 프로그램이 아닌, 일반계 고등학교의 정규 미술 교과수업에서 진행된 디지털 매체 및 콘텐츠 활용을 중심으로 논의를 진행함으로써, 실제 학교 교육 현장에 적합한 시사점을 발견하고, 다양한 디지털 기술 및 매체, 콘텐츠를 실제 학교 현장에 적용하는 것에 대한 맥락적 이해와 교육적 효과를 높이고자 한다.

이를 위해, 학교 선택과목으로 미술을 선택하여 약 2~3년 동안 디지털 기반의 창작 및 학습 활동을 경험한 고등학생을 대상으로 집단 심층 면접(FGI)을 진행하고, 이를 통해 디지털화된 미술교육의 변화에 대한 인식을 조사 및 분석하였다. 또, 텍스트 데이터의 주요 분석 내용을 시각화하고, 학교 미술교육 디지털화의 맥락적 의미 및 방향성을 탐색하였다.

## II. 이론적 배경

### 2-1 2022 개정 미술과 교육과정의 방향

2022 개정 교육과정 총론에서는 미술교육의 비전으로 인간의 심미적 감성 역량 및 창의·융합 역량, 시각적 소통 역량, 정체성 역량, 공동체 역량을 제시하고 있다[6]. 특히, 미래 사회의 요구와 미술교육의 고유 특성 및 역할을 연계하여, 미술 교육 과정에 자기 주도성 및 창의·혁신성, 포용성, 시민성을 강조하고 있으며[7], 미술교육 활동이 단순한 미적 체험 및 표현, 감상 활동의 측면이 아닌 실질적 활동의 측면에서 그 방향성이 설정되어야 함을 언급하고 있다[8]. 이러한 2022 개정 교육과정에서 제시된 주요 역량 및 이전 교육과정에서 변화된 내용을 통해, 미술교육에서 정의하는 ‘미술’ 범주가 점차 확장되고 있으며, 사회 변화에 따른 문화예술 교육의 역할을 강조하고 있음을 발견할 수 있다.

먼저, 심미적 감성 역량의 경우 미술교육의 중심적 내용 중 하나로서, 대상 및 현상에 대한 주체적/능동적 시각과 실천을 바탕으로 향상되며, 이를 통해 아름다움을 추구할 수 있는 역

량이다. 이는 삶의 다양한 맥락과 상호작용하고 주체적으로 판단할 수 있게 한다[7]. 더욱이, 미술교육의 범주가 가상 공간까지 확대됨에 따라, 학습자는 새로운 디지털 매체의 경험 및 감각 확장 등을 통해 디지털 전환 사회의 변화와 문제에 대응할 수 있는 심미적 감성 역량을 기를 수 있다. 즉, 대상 또는 현상에 대한 표현 및 감상을 경험하면서 자신을 넘어 타인과 세계를 이해하고, 공동체를 발전시키는 새로운 문화 창조에 주도적으로 참여하는 시민으로서 성장할 수 있는 것이다[6]. 정체성 역량은 2022 개정 교육과정에서 신설된 역량이다. 미술은 본질적으로 개인의 정체성을 탐구하는 활동으로, 미술교육을 통해 학습자는 자신을 이해하고, 타자 및 사회와 상호작용하며 문화적 다양성을 확장할 수 있다[7]. 정체성은 상호작용 경험 및 상호 이해에 따른 환경의 지속적 변화 속에서 자신을 스스로 인식하는 것으로, 급속도로 발전 및 변화하는 미래 사회에서 개인과 집단이 서로 간의 다름과 차이를 이해하며 나아가게 하는 기반이 된다[9]. 공동체 역량은 기존 교육과정의 ‘미술문화 이해능력’에서 더 포괄적 의미의 용어로 변경된 것이다. 상호주체성을 기반으로 한 미술 활동을 통해 다양한 주체들의 능동적인 참여를 이끌어 내고, 공동체가 함께 예술적 성취를 이룰 수 있다. 이와 같은 공동체 역량은 시대적 흐름을 반영하는 것으로, 학습자가 공동체 안에서 유연한 사고와 적극적 행동을 하는 주체로 성장하는 것을 지향한다[7]. 이를 위해, 삶과 높은 상관성이 있는 실질적 차원의 미술교육 구성의 필요성이 강조되고 있다[8].

미래 사회의 변화 및 요구에 따른 미술교육의 방향성 변화는 고등학교 교육과정에서 더욱 특징적으로 나타난다. 고등학교 단계에서 미술은 선택과목으로 일반 선택 과정 ‘미술’, 진로 선택과목 ‘미술 창작’ 및 ‘미술 감상과 비평’, 융합 선택 과목 ‘미술과 매체’로 구성되어 있다. 이는 공통 교육과정에서 경험한 기초적 내용을 확장 및 심화하고, 미술에 대한 종합적 이해를 이끌어 내기 위한 것이다. 삶과 연계한 미술교육을 통해, 학습자가 지속적인 문화 창작 및 발전에 기여할 수 있는 역량을 성장시키는 데 목표가 있다[2]. 특히, 2022개정 교육과정에서 신설된 융합선택과목 ‘미술과 매체’는 다른 분야와 적극적 융합이 이루어지는 예술의 변화 및 흐름을 반영한 것으로, 미술교육을 통해 미래 사회에 필요한 창의융합적 사고와 표현, 소통 역량의 습득이 가능하다[2],[10].

## 2-2 미술교육의 디지털화 현황

새로운 디지털 기술 및 미디어의 발전과 함께, 미술은 그 범주를 확장하며 표현에 다양성을 추구하는 방식으로 변화하고 있다. 이러한 변화는 교육 영역에도 반영되어, 학교 미술교육에서 교수 학습 방법, 평가 등 다양한 측면의 디지털화를 이끌어 내고 있다[11]. 특히, 2022 개정 미술과 교육과정에는 미술교육에서 다양한 디지털 매체 및 콘텐츠의 적극적 활용과 비판적 수용, 이를 통한 디지털 시대적 역량 강화 등을 강조하고 있으며, 매체 활용을 통해 온오프라인을

넘나드는 미술교육을 제시하고 있어, 디지털화되는 미술교육의 변화와 중요성을 확인할 수 있다[2].

현재, 미술교육의 디지털화는 그 필요성에 대한 논의를 넘어 디지털 매체 및 콘텐츠를 활용한 미술교육의 방향성에 대한 논의의 단계로 넘어가고 있다. 또한, 디지털 매체 및 콘텐츠의 다양성을 양적 활용 측면에서만 집중하는 것이 아니라, 디지털 시대에 요구되는 새로운 역량 및 가치 측면에서 논의하는 것이 요구되고 있다[8]. 인공지능 등 새로운 디지털 기술 및 매체, 콘텐츠의 등장 속에서, 다른 분야와 융합하며 이를 주체적으로 활용하고, 인간의 감각 및 지각을 확장하는 것이 미술교육의 디지털화에 더욱 중요하게 인식되는 것이다[11],[12]. 2022 개정 미술과 교육과정에도 디지털 전환 시대에 인공지능 등이 예술 매체로 새롭게 등장하고 있음을 언급하며, 새로운 경험을 제공하는 디지털 매체 등을 개방적 태도로 활용할 것을 제시하고 있다[2]. 이에, 학습자 스스로 디지털 매체와 콘텐츠를 충분히 탐색하여 감각과 지각 경험을 확장하고, 표현 의도에 맞는 새로운 표현을 발견할 수 있도록 하는 교육 내용이 나타난다. 또한, 시간과 공간의 개념 확장을 통해 감상의 영역을 확장하고, 다양한 사회 및 문화 경험을 바탕으로 자유로운 소통이 가능하게 하는 교육 구성을 제안한다[12].

이와 같이, 미술교육의 디지털화에 대한 관점 변화에 따라, 미적 체험 영역에서 학생들이 다양한 디지털 매체 및 콘텐츠를 향유할 수 있도록 교육과정을 구성하는 동시에, 디지털 매체 및 콘텐츠에 대한 비판적 수용과 활용이 가능하도록 디지털 리터러시(digital literacy) 측면에서 시각적 문해력 교육 진행의 필요성이 강조되고 있다[4]. 시각적 문해력 교육의 중요성은 미술과 교육과정에서 지속적으로 언급되어 왔으나, 2022 미술과 교육과정에서 디지털 매체 및 콘텐츠와 연결한 핵심역량으로 제시되며 그 비중이 더욱 확대된 것이다[13]. 동시대의 디지털 환경 및 미디어, 이와 연계된 문화 현상을 이해함으로써, 학습자는 디지털 매체 및 콘텐츠를 비판적으로 수용하고 창의적으로 활용할 수 있게 된다. 나아가 미래 사회에 필요한 기본 소양을 갖추 수 있다[4],[13].

## 2-3 디지털화된 미술교육의 의의

공교육 환경의 급속한 디지털 전환의 상황에서, 미술교육의 디지털화는 미술교육의 본질적 가치 및 목표에 대한 성찰을 바탕으로 진행되어야 한다. 미술교육의 디지털화는 단순히 표현 매체 및 미술 범위 확장의 의미를 넘어, 학습자가 새로운 매체와 대상, 환경을 심미적으로 탐구 및 파악하고, 이를 표현 매체로 전환하여 자신만의 관점 및 감각을 표현할 수 있는 역량을 기르는 데 의의가 있다[8],[11],[12]. 본래, 미술교육의 목적은 인간의 탐구 및 상상을 통한 미학적 가치 발견에 있다. 따라서 디지털 매체 및 콘텐츠에 관한 학습자의 탐구와 이해, 이를 기반으로 하는 기술적 상상력(techno imagination) 향상이 미술교육의 디지털화에서 중요한 부분

이 된다[11]. 미적 측면에서 대상을 체험하고, 감상 및 비평 과정을 통해 다감각적 소통을 경험하는 미술교육의 특성을 반영함으로써, 디지털화된 미술교육은 디지털 시대의 새로운 변화를 직접 경험하고, 감각 및 인식의 폭을 확장하는 기회를 제공할 수 있다[12].

이를 위해, 새로운 미술교육에서 학습자의 주도적 참여와 고민을 이끌어 내는 학습자 중심의 미술 표현 및 감상 활동의 필요성이 인식되고 있다[8]. 포스트모더니즘 이후 미술의 의미는 예술가와 작품, 감상자의 상호작용에 의해 지속적으로 생성되는 것으로 변화하였다. 즉, 미술교육을 통해 학습자는 타인 및 세계와 적극적으로 교류하고, 주체적으로 관계를 탐구하며, 경험을 확장하는 동시에 미술 문화에 적극적으로 기여 가능하다[13]. 이러한 측면에서, 디지털화된 미술교육의 전개 방향으로 창의적 매체 활용 및 문제 해결이 가능한 융복합적 사고 역량의 신장이 언급되는 것이다[14].

또한, 미술교육은 인간이 지향하는 삶의 가치 및 의미를 탐구하는 학문으로서 그 의미가 새롭게 제시되고 있으며[8], 디지털화된 미술교육을 통해 학습자는 사회·문화적 관점에서 디지털 미디어와 콘텐츠를 비평적으로 이해하는 리터러시 역량을 함양할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 디지털 기술 및 미디어와 결합한 미술은 개인적 표현 예술을 넘어, 광범위한 문화적 의미를 함축하고 있다[15]. 따라서 디지털화된 미술교육은 미학적 차원의 접근을 바탕으로, 동시대의 디지털 미디어 문화, 디지털 환경 등과 연계한 시의성 있는 교육 활동을 진행할 수 있다[4]. 이를 통해, 학습자는 다양한 디지털 매체와 콘텐츠에 내포된 의미를 파악하고, 그 가치를 스스로 판단하여 활용하는 역량을 기를 수 있다. 즉, 디지털 기반 창작 및 감상, 비평 경험 등을 경험하며, 학습자는 시각적 인지 역량, 창의적 조형 역량, 효과적 매체 활용 역량, 능동적 제작 역량 등을 제고할 수 있다[15].

### III. 연구방법

#### 3-1 연구 설계

본 연구는 디지털화된 미술교육의 현황과 장단점을 파악하고, 시대적 변화에 따른 학교 미술교육의 방향성을 고찰하는 것을 연구 목적으로 한다. 포스트 코로나 시대에 접어든 현재, 고등학교 미술교육의 디지털화에 관한 선행 연구는 거의 진행되지 않은 상태이며[16], 선행 연구의 경우도 미술교육의 디지털화를 위한 수업 프로그램 개발 측면에서 시범 수업을 진행하고, 이에 대한 학생 반응 및 시행 결과만을 서술하고 있다[17]. 따라서 본 연구자는 실제 학교 현장에서 나타나고 있는 미술교육의 디지털화 현황 및 변화 상황을 종합적으로 파악하고, 그 방향성을 고찰할 수 있는 연구 설계가 필요하다고 생각하였다. 본 연구자들 공히 10년 이상 중고등학교 교사

로 근무하면서 학교 교육의 디지털 전환을 경험하였기에, 실제 중등학교 현장의 상황을 고려한 관련 논의의 진행이 가능하다고 판단하였다. 이를 위해, 디지털화된 미술교육의 변화에 대한 학생 인식을 조사 및 분석하고자 하였다.

이에, 다음의 흐름에 따라 연구를 설계 및 실시하였다. 먼저, 연구를 진행하기 위해 경북대학교 생명윤리심의(2024-0019)를 받은 후, 연구 대상자인 학생과 학부모의 연구 동의를 받았다. 심층 면접의 질문 내용은 선행 연구인 Krueger와 Casey의 연구 방법에서 제시된 질문 방법을 중심으로 작성하였다[18]. 1차 작성된 질문 내용은 연구자 간 토론을 통해 수정하고, 수정을 통해 구조화된 질문지를 최종 작성하여 집단 심층 면접을 실시하였다.

#### 3-2 조사 대상 및 분석 방법

본 연구 대상으로는 팬데믹 기간 및 포스트 코로나 시기에 학교 미술교육의 디지털화를 경험한 고등학교 2학년 및 3학년 학생 12명을 조사 대상으로 선정하였다. 고등학교 2학년 및 3학년 학생들로 한정된 이유는 해당 학생들은 COVID-19로 인한 온라인 및 온/오프라인 병행 수업, 오프라인 전환 수업을 모두 경험하였으며, 선택 과목으로 미술을 선택하여 태블릿, 디지털 드로잉 및 인공지능 기반 창작 프로그램, 미술 학습 전문 콘텐츠, 미술 관련 공유 플랫폼 등 다양한 미디어와 디지털 콘텐츠를 활용한 미술 창작 및 학습 과정에 참여하였기 때문이다. 또한, 서울시 교육청의 지원으로 학교 미술교사와 외부 디지털 드로잉 강사의 코티칭(co-teaching)을 경험하기도 하였다.

연구 대상자는 선택과목으로 미술을 선택한 2학년 및 3학년 고등학생 중 전체 인원 대비 약 10%에 해당하는 비율인 12명을 참여 인원으로 구성하였다. 모집 문건에 따라 자발적으로 연구 참여를 희망한 학생 중 보호자의 동의를 받은 학생을 최종 연구 대상으로 선정하여, 집단 심층 면접을 진행하였다. 총 3개 집단으로 나눠 진행된 심층 면접은 구조화된 질문지를 가지고 약 60분 정도로 진행되었다. 학생 심층 면접을 위한 주요 질문은 ‘선택 과목으로서 미술교육’, ‘미술교육에서 디지털 미디어 및 콘텐츠 활용’, ‘미술교육에서 디지털 기반 창작 활동 경험’의 3가지 큰 주제 범주로 구분하고, 각각에 대한 세부 질문 항목을 구성하였다. 이를 통해, 연구 대상자인 학생들이 자신의 경험 내용 및 의견을 더욱 구체적으로 공유할 수 있도록 하였다.

심층 면접 내용은 참여자의 동의를 받아 녹음을 진행하였으며, 각 내용은 연구자에 의해 전사되었다. 텍스트 데이터의 체계적 분석을 위해, 각 내용을 종합 분석하여 의미 단위 추출 및 코딩을 진행하고, 미술교육 및 디지털화 방향성에 대한 내용은 워드 클라우드를 생성하여 연구 문제에 대한 유의미한 정보를 파악 및 도출하고자 하였다.

표 1. 학생 심층 면접을 위한 주요 질문 항목

Table 1. Key interview questions for in-depth interviews

Topic	sub-topics
Art education as an Elective Subject	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reasons for Selection</li> <li>• Significance of Subject Learning</li> <li>• Relationship to Future Career</li> <li>• Desired Direction of Art education</li> </ul>
Utilizing Digital Media and Content in Art Education	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prior Knowledge</li> <li>• Prior Experience with Utilization</li> <li>• Utilization in Class Activities</li> </ul>
Experiences in Digital-Based Creative Activities in Art Education	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Content of Program experienced</li> <li>• Comparison of Perceptions Before &amp; After</li> <li>• Satisfaction Level</li> <li>• Necessity</li> <li>• Limitations</li> <li>• Desired Direction of Art education</li> </ul>

#### IV. 분석 결과

##### 4-1 학교 미술교육의 의미

학교 미술교육의 본질적 목표와 가치에 기반한 디지털화 방향성을 고찰하기 위해, 학생들의 미술 과목 선택 이유 및 생각하는 미술교육 경험의 의미, 미술교육 경험이 미치는 영향 등에 대한 심층 면접을 진행하였다. 의미 단위 추출 및 코딩 결과에 따라 고등학교 선택과목으로서 미술교육이 갖는 의미는 다음과 같이 정리된다.

###### 1) 미술 과목 선택 이유

선택 과목으로 미술을 선택한 학생들은 미술 분야를 포함한 예술 경험에 대한 관심과 흥미를 갖고 있었다. 이에, 선택 이유는 크게 ‘미술 분야 자체에 대한 선호’, ‘예술적 경험에 대한 희망’, ‘진로 방향과의 연계 고려’로 항목화가 가능하였다. 특히, 학생들은 다른 선택 과목인 음악과 비교하여 직접적인 창작 활동이 더욱 많은 미술을 선택하였다. ‘음악은 곡을 배우는 것이 한정적이면 미술은 상상한 내용을 표현하는 과목이라 더 나올 것 같았어요.’, ‘음악보다 창작 활동이 많아서요.’와 같은 답변을 통해 다양한 생각과 표현 경험을 희망한 것을 확인할 수 있다. 또, 학교 교육 환경에서 디지털 매체와 콘텐츠 활용이 확대됨에 따라, 미술교육에서도 태블릿 컴퓨터, 디지털 펜 등 새로운 매체와 표현을 배울 수 있다는 점도 미술교육에 대한 관심과 선호를 더욱 높이는 요인으로 작용하였다. 학생들은 ‘다양한 재료를 경험해 보고 싶었어요.’, ‘코로나로 태블릿을 이용한다고 해서 호기심이 더 생겼어요.’, ‘학교에서 태블릿을 활용할 수 있어서 새로운 것을 배우고 싶어요.’ 등의 답변을 통해 학교 미술교육에서 다양한 재료를 경험하고, 자신의 생각을 효과적으로 전달할 수 있는 표현 능력 향상을 목표로 하고 있음을 나타내었다. 본 연구의 심층면접 참여자는 모두 인문계 고등학교에 재학 중인 학생으로 미술 관련 전공 혹은 진로 진학을 고려하고 있지는 않았으며, 입시

표 2. 선택 과목 중 미술 선택 이유

Table 2. Reasons for selecting art subject

Top-Level Classification	Lower-Level Classification
Preference for the Field of Art	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preference for Art Subject over Music/Art Selection</li> <li>• Interest in Creative Activities</li> </ul>
Desire for Artistic Experiences	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desire to Improve Expressive Ability</li> <li>• Desire for Experiences with Diverse Materials</li> </ul>
Consideration of Connection to Career Direction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• For Career Exploration</li> <li>• Due to Influence from Surroundings</li> </ul>

외의 진로 방향 및 목표를 설정하지 못한 경우도 있었다. 따라서 ‘진로에 자신이 없어서 다양한 것을 경험하면 좋을 것 같았어요’와 같은 답변에서 드러나듯, 다양한 표현 및 창작 활동을 기반으로 하는 미술교육 경험을 통해 창의 역량을 발전시키고, 새로운 관점에서 다양한 진로를 탐색하고자 하였다.

###### 2) 미술교육 경험의 의미

학생들은 미술교육이 교양 지식과 경험 측면을 넘어 창의 융합형 인재에 필요한 기초 역량 강화 측면에서 중요한 의미가 있다고 보았다. 이에, 미술교육 경험의 의미는 크게 ‘기초 교양 학습 및 역량 강화에 도움’, ‘내적 성장 및 강화에 도움’, ‘미래역량 신장에 도움’, ‘미적 인식 능력 향상에 도움’으로 항목화가 가능하였다. 학생들은 다른 과목의 교육 내용 및 방식과 비교하여, 미술 과목은 모든 과정에서 유연한 사고와 창의적 관점이 필요하다는 점을 언급하였다. ‘미술을 배운다는 것은 할 줄 아는 것이 늘어나는 것 같아요.’, ‘세상을 바라보는 새로운 시각을 배우고 적용할 수 있어요.’, ‘수업에서 경험한 것들을 기억해서 확장할 수 있어요.’, ‘미술을 하면 생각이 유연하게 되는 것 같아요.’ 등과 같이, 미술 활동을 통한 다양한 경험을 바탕으로 자신의 사고 및 관점을 확장하고, 이를 다양한 관심 분야로 적용하는 것이 가능하다는 것이다. 무엇보다, 학교 미술교육은 자신에 대한 탐색과 고찰을 바탕으로 한 표현 활동을 중심으로 하기에, 자신의 감정과 생각을 효과적으로 표현할 수 있는 점이 특징으로 언급되었다. ‘나를 주제로 해서 자기 자신에 대한 철학적 관점을 얻는 것 같아요.’, ‘예술 활동을 통해 자기 자신을 돌아볼 수 있는 시간을 주니까 중요해요.’, ‘다른 과목에서 상처받은 것들을 치료한다고 생각해요.’, ‘내 생각이나 말로 설명하기 어려웠던 것들도 그림으로 나오는 것 같았어요.’ 등 개인의 내적 측면과 관련하여 학교 미술교육의 의미를 인식하고 있었다. 또한, 이는 미래 사회에 AI와 차별화되는 주요 역량으로 작용할 수 있다고 보며, ‘자신의 감정 등을 직접 표현하는 수업을 위주로 진행하면 로봇이나 인공지능으로부터 차별화될 수 있을 것으로 생각해요.’, ‘무슨 분야든 일을 할 때 전반적으로 상상하는 능력과 창의력이 필요하기 때문에 미술이 중요해요.’ 등과 같이 응답하였다. 한편, 미술은 선택과목으로서 수강 가능 학년이 점차 줄어들



표 3. 미술교육 경험의 의미

Table 3. Significance of art education experience

Top-Level Classification	Lower-Level Classification
Helps with Basic Liberal Arts Learning & Competency Building	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expansion of Applicable Liberal Arts Knowledge</li> <li>Expansion of Perspectives &amp; Thinking</li> </ul>
Helps with Internal Growth & Strengthening	<ul style="list-style-type: none"> <li>Possibility of Discovering Internal Values</li> <li>Self-Reflection &amp; Growth</li> <li>Psychological Comfort Effect</li> <li>Acquisition of Self-Expression Skills</li> <li>Possibility of Career Exploration</li> </ul>
Helps Develop Future Competencies	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquisition of Competencies Necessary for the Future Society</li> <li>Improvement &amp; Strengthening of Creativity</li> </ul>
Helps Improve Aesthetic Perception Competencies	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expansion of Artistic Perspectives</li> <li>Development &amp; Utilization of Aesthetic Sensibility</li> <li>Development &amp; Utilization of Design Competencies</li> </ul>

고 있는 상황으로, 학생들은 ‘미술을 즐길 수 있는 시간이 줄어들어서 아쉽고, 학교에서 미술을 더 중요하게 생각해 주면 좋을 것 같아요.’, ‘일상생활에서 미적 역량이 많이 도움이 되어요.’, ‘추후 다른 분야에서 일을 해도, 디자인 역량은 다양하게 활용될 수 있어요.’ 등 다양한 삶의 측면과 미술교육 경험의 중요한 영향 관계를 언급하며, 미술이 전 학년으로 확대되기를 희망하였다.

#### 4-2 학교 미술교육 디지털화의 효과성

학교 미술교육의 디지털화는 팬데믹 기간을 지나며 급속도로 확장되었으며, 해당 시기에 도입된 디지털 매체 및 콘텐츠가 포스트 코로나 시기인 현재에도 지속적으로 활용되고 있다. 이에, 미술교육 디지털화 전환 및 확장 과정을 경험한 학생들의 교육 경험을 비교하는 심층 면접을 통해, 미술교육 디지털화의 현황 및 의미, 효과 등을 종합적으로 파악하고 다음과 같이 정리하였다.

##### 1) 온라인 교육환경과 미술교육 경험

학교 미술교육의 디지털화 중 교육환경의 온라인화 경험에 대한 답변은 크게 ‘한정적 소통 환경’ 및 ‘한정적 교과 활동’으로 항목화가 가능하였다. 학생들은 온라인 환경이 새로운 교육 경험을 제공하는 한편, 학교 미술교육의 중요한 요소인 창작을 통한 소통과 공유 측면에서 큰 한계점이 발생한다고 하였다. ‘아무래도 집중력이 떨어졌어요.’, ‘미술실에 준비된 재료에 비해 다양한 도구가 없으니, 활동이 한정적이었어요.’, ‘입체적인 활동을 못해서 아쉬워요.’ 등 언급과 같이, 온라인에서 공유 가능한 형식과 사용 가능한 매체 등이 제한되므로, 오프라인 교육 환경보다 상대적으로 한정된 창작 학습이 진행되기 때문이다. 특히, ‘다른 친구들의 그림을 함께 볼 수

표 4. 온라인 교육환경과 미술교육 경험

Table 4. Experiences of art education in the online

Top-Level Classification	Lower-Level Classification
Limitations in communication environment	<ul style="list-style-type: none"> <li>Decreased concentration</li> <li>Difficulties in active participation</li> <li>Challenges in providing individualized instruction and immediate feedback</li> </ul>
Limitations in Curricular Activities	<ul style="list-style-type: none"> <li>Restricted range of available materials</li> <li>Increased focus on theory and appreciation</li> <li>Reduced scope of artistic expression</li> <li>Constraints on collaborative creative activities</li> <li>Reduced time for curricular activities</li> </ul>

있을 때 더 적극적인 참여가 가능한 것 같아요.’ ‘친구들이랑 같이 소통하고, 공유도 하면서 그럴 수가 없었어요.’, ‘조별 활동 같은 것을 못하는 것이 아쉬웠어요.’ 등 창작 과정 중 다양한 생각과 감정을 함께 공유하고 표현의 발전을 경험하던 것이 어려워짐에 따라, 수업에 대한 참여 및 적극성이 낮아지게 되었다.

##### 2) 디지털 매체 및 콘텐츠 활용의 효과

학교 미술교육에서 디지털 매체 및 콘텐츠 활용 장점으로, 디지털 기반 창작 활동을 통한 ‘미술에 대한 접근성 향상’ 및 ‘표현에 대한 부담감 완화’, ‘감상과 비평 활동 활성화’가 가장 유의미한 변화로 언급되었다. 수업 중 제공된 개인용 태블릿, 디지털 펜 등은 새로운 표현 매체로서 미술 경험에 대한 흥미를 유발하였고, 다양한 자료의 즉각적 검색 및 활용이 가능하였다. 이는 ‘초, 중까지 미술활동이 비슷했는데, 태블릿 사용이 새로운 활동이라 흥미가 생기고 열심히 할 수 있었어요.’, ‘궁금한 것을 바로 직접 검색할 수 있는 점이 좋아요.’, ‘태블릿은 익숙해도 펜 사용은 생소했는데, 이전에 배우지 못했던 과정이나 방법을 알 수 있었어요.’와 같이 창작 활동에 대한 적극성을 향상시켰다. 무엇보다 ‘레이어 개념이 있어서 작업을 더 간편하게 할 수 있다보니 미술이 쉽게 느껴져요.’, ‘수정이나 재작업하는 과정이 쉬워요.’, ‘원하는 도구를 써서 원하는 표현을 할 수 있었어요.’ 등과 같이, 수정 및 복제가 자유로운 디지털의 특성은 창작 과정에 대한 부담감을 낮추었고, 드로잉용 애플리케이션 등 디지털 콘텐츠를 통한 다양한 도구의 활용 및 커스터마이징 경험은 자발적인 표현 탐구와 학습을 이끌어 내었다. 또한, 시·공간 제약없이 다양한 작가의 작품을 감상하고, 자신의 창작물을 또래와 공유하는 것이 용이하여 감상과 비평 활동에도 적극적인 참여와 상호소통이 이루어졌다. ‘작품 자료나 정보를 찾는 면에서 되게 좋다고 생각해요.’, ‘작품을 공유하고 보는 것이 디지털 매체가 더 쉬운 것 같아요.’, ‘디지털 플랫폼으로 피드백을 주고서 받는 게 부담이 덜하고 편했어요.’ 등 언급과 같이, 이모지(emoji) 등 디지털 콘텐츠의 활용은 의견 표현에 대한 부담을 줄였으며, 상호비평 과정을 통해 더욱 우수한 창작 결과물을 완성하였다.

표 5. 디지털 매체 및 콘텐츠 활용의 효과

Table 5. Advantages of utilizing digital media & content

Top-Level Classification	Lower-Level Classification
Improved accessibility to art	<ul style="list-style-type: none"> <li>Increased interest in activities</li> <li>Easier acquisition of relevant knowledge &amp; information</li> <li>Understanding of new expressive media</li> </ul>
Reduced burden of expression	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ability to practice diverse expressions based on resources</li> <li>Unhindered attempts at active expression without fear of mistakes</li> <li>Ease of utilizing diverse materials &amp; tools</li> </ul>
Revitalization of art appreciation & criticism	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unrestricted appreciation of artists' works</li> <li>Opportunities to share and appreciate peer artworks</li> <li>Facilitated open communication &amp; critique</li> </ul>

### 3) 디지털 매체 및 콘텐츠 활용의 한계

학교 미술교육에서 디지털 매체 및 콘텐츠 활용 확대에 따른 한계와 관련하여, 디지털화로 인한 ‘집중력 하락 문제’, ‘실제적 미술 표현 경험 축소’, ‘다양한 활동의 제약’, ‘감상과 비평을 위한 콘텐츠 필요’가 한계점으로 지적되었다. ‘오히려 그리기가 너무 쉬워 미술이 조금 지루하게 느껴질 수 있어요.’, ‘디지털은 알아서 다 고쳐주다 보니 직접 그리는 것보다 완성도가 좋게 나와서 오히려 좋지 않은 것 같아요.’와 같이 수업에 활용하는 디지털 콘텐츠의 수정, 보정, 편집 기능 등이 자동 적용이 되면서 창작물의 완성도 자체는 높아졌으나, 오히려 실제 표현 역량은 미숙해지는 부분이 있었다. 이에, 기초적 표현 방법 습득 및 역량 향상을 위해서, ‘입문자 기준으로는 실제 매체 수업이 더 좋은 것 같아요.’, ‘경험적인 측면에서 조색 등을 실제로 하는 것이 좋을 것 같아요.’ 등 물리적 재료 및 도구 활용 경험의 필요성이 언급되었다. 또한, ‘표현하고자 하는 부분이 디지털 도구 활용 능력에 따라 제대로 안 되기도 해요.’, ‘학교 예산 한계상 무료 어플리케이션만 쓰다 보니 불편함이 있었던 것 같아요.’ 등 답변에서 나타나듯 디지털 기반 창작에 있어 활용하는 매체 및 콘텐츠의 기능적 요소가 표현 결과에 영향을 미치는 반면, 학교 교육환경에서 태블릿 외 디지털 매체나 다양한 기능의 유료 콘텐츠는 활용할 수 없어 표현에 제약이 발생하기도 하였다. 한편, 디지털을 통한 감상 및 비평 활동의 경우 ‘실제만큼 의견을 주고받고 소통이 되지는 않았던 것 같아요.’, ‘진행할 때 더 구체적인 방법을 제시해 주면 좋을 것 같아요.’, ‘다른 활동을 할 때 제제를 할 만한 것이 필요해요.’와 같이 더욱 활발한 참여와 깊은 고찰을 유도할 수 있는 디지털 콘텐츠의 확보가 부족하였다. 또, 활동과 관계없는 콘텐츠의 사용이 가능하여 학생의 집중을 유도하고 방해 요소를 차단하는 방안 등이 필요하였다.

표 6. 디지털 매체 및 콘텐츠 활용의 한계

Table 6. Limitations of utilizing digital media & content

Top-Level Classification	Lower-Level Classification
Issues with decreased concentration	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presence of distracting elements</li> <li>Lack of proper management systems</li> <li>Decreased interest due to familiar media</li> </ul>
Reduced hands-on expression experience	<ul style="list-style-type: none"> <li>Challenges in developing fundamental skills</li> <li>Producing excellent results through digital editing</li> <li>Lack of experience using physical materials</li> <li>Mismatch between expression abilities and digital tool skills</li> </ul>
Constraints on diverse creativity	<ul style="list-style-type: none"> <li>Limitations of the utilized media</li> <li>Restricted use of apps</li> </ul>
Requirement for appreciation & critique content	<ul style="list-style-type: none"> <li>Requirement for encouraging active participation</li> <li>Requirement for facilitating more active communication</li> <li>Requirement for designing in-depth activities</li> </ul>

### 4-3 학교 미술교육 디지털화의 지향점

학교 미술교육의 디지털화가 가속화되는 상황에서, 미술교육의 디지털화 방향에 대한 답변은 ‘융합정 성격의 수업 구성’, ‘새로운 창작 및 표현 경험 제공’, ‘다양한 미술 역량 향상’으로 항목화가 가능하였다. 학교 미술교육의 디지털화 방향성에 대한 공통적 의견으로, ‘미술 교과가 너무 디지털 중심으로 되는 것은 반대예요.’, ‘너무 디지털 쪽으로 의존하지 않고 다른 경험을 같이 제공해 주면 좋을 것 같아요.’, ‘미술은 직접 경험과 감각이 더 중요해요.’, ‘인공지능, 코딩 같은 것은 다른 과목에서 할 수 있으므로 실제 움직임 등을 체험할 수 있는 활동을 연계해서 하면 좋을 것 같아요.’와 같이 다른 교과목과 차별화되는 미술교육의 특성 및 경험 가치를 강화할 수 있는 디지털 융합을 강조하였다. 학교 교육 전반의 디지털화가 이루어지고 있는 상황에서, ‘디지털 기술이나 매체는 다른 과목에서도 많이 배우므로, 다양한 기법의 디지털 창작을 하면 좋아요.’, ‘VR 수업 등이 가능하면 거대한 작품을 만든 다거나 물리적 한계를 극복하는 활동을 하고 싶어요.’ 등 디지털의 특성을 활용하여 물리적 환경에서 표현 한계를 극복하기를 희망하였다. 특히, 디지털 내용을 실제 형태와 움직임 등으로 구현하여 다른 과목 수업에서 불가능한 새로운 경험을 제공한다면, 미술교육의 디지털화 의미와 효과가 더 높아질 것으로 언급하였다. 또한, ‘원하는 표현 관련 강의를 찾아보거나 참고 자료를 많이 찾아서 참고해 볼 수 있어요.’, ‘모델링이나 다른 분야에서 활용할 수 있는 것을 추가하면 좋을 것 같아요.’, ‘실용 미술을 많이 배우고 싶어요.’, ‘학교에서 미술관 등을 함께 가기 어려우니 디지털 전시나 VR 등으로 미술관 체험 등을 하면 좋아요.’, ‘그림을 디지털 커뮤니티에 올려서 피드백을 받는 것도 가능해요.’ 등의 디지털 콘텐츠 활용 기반

표 7. 희망하는 미술교육 디지털화의 방향

Table 7. Desired direction for art education digitalization

Top-Level Classification	Lower-Level Classification
Integrated class composition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avoiding digital-centric classes</li> <li>• Utilizing both physical and digital media</li> <li>• Differentiated digital approach from other subjects</li> </ul>
New creative/expressive experiences	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Increased digital media option</li> <li>• Diversified digital-based creative activities</li> <li>• Requirement for differentiated class structure from physical environment</li> <li>• Expanding expressive activities through digital integration</li> <li>• Professionally deepened content</li> </ul>
Improving diverse art competencies	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fostering autonomous learning environment</li> <li>• Conducting practical digital-based activities</li> <li>• Expanding art appreciation experiences</li> <li>• Expanding co-creation activities</li> <li>• Increasing critical feedback experiences through communication</li> <li>• Considering the emotional impact</li> </ul>

의 학습 내용 확장을 통해 다양한 측면의 미술 역량 향상을 기대하였다.

이와 함께, 디지털 기반 학교 교육환경에서 미술교육이 중점적으로 제공해야 할 내용 및 경험에 대한 의견을 수집하고, 이를 바탕으로 텍스트 데이터의 주요 키워드를 분석하여 다음 그림과 같이 시각화하였다. 학교 교육 전반의 디지털화를 전제한 상황에서, 심층 면접 참여 학생들은 미술교육을 통한 실제적 표현과 감각적 경험, 정서적 영향 등을 중요하게 언급하였다. 우선, ‘디지털을 포함해서 학생마다 선호하는 분야가 다르니, 고를 수 있으면 좋을 것 같아요.’ ‘학생들의 선택과 자유도를 높여서 창작하게 하면 좋을 것 같아요.’, ‘중요한 것은 미술 활동을 하면서 얻는 정서라고 생각해요.’, ‘자신을 표현할 수 있는 방법을 늘리는 것이 좋을 것 같아요.’ 등 학생의 관심 분야와 의견을 반영하고 융합적 예술 경험을 통한 정서적 영향을 고려한 창작 및 학습 내용의 다각화가 제안되었다. 또한, ‘표현을 위해 실제 재료를 다양하게 경험하면 좋겠어요.’ ‘디지털은 보조적 역할을 하고, 직접 손으로 느끼는 즐거움이 있는 활동을 하는 것이 중요한 것 같아요.’, ‘같이 협업해서 하는 창작 활동으로 구성되면 좋을 것 같아요.’, ‘VR과 같은 디지털 기기를 활용해서 시·공간의 제약 없이 작품을 볼 수 있으면 좋다고 생각해요.’ 등 다양한 매체의 활용 및 협업을 통한 창작 활동 범위 확대, 실제적 감각 체험이 가능한 활동 구성, 작품 감상 및 비평 과정 심화 등의 필요성도 제시되었다. 이와 함께, ‘디지털로 설계하고 직접 움직이게 하는 것처럼 다른 수업에서는 못하는 것을 경험하고 싶어요.’, ‘3D 프린팅 등을 정보 교과 등에서도 배우긴 하지만 예술적 표현을 배우는 것과는 다르다고 생각해요.’, ‘디지털과 기존 매체 표현에 서로 다른 감정이 있다고 생각해서, 상호 작용할 수 있는 수업이 필요해요.’ 등 미술교육의 경험적 가치를 바탕으로 한 디지털 매체 및 콘텐츠 접근 중요성이 언급되었다. 즉, 다른 과목과 차별화된 교육과정을 세부적으로 구성하고, 학습자

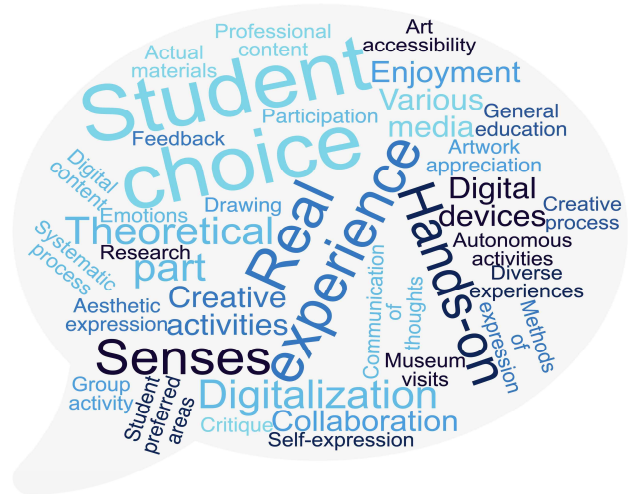


그림 1. 희망하는 미래 학교 미술교육의 방향

Fig. 1. Desired directions for future school art education

의 미적 표현과 소통 확대, 능동적 참여를 통해 창의·융합적 역량을 강화할 수 있다고 강조하였다.

## V. 결론

본 연구는 고등학교 학생의 디지털 기반 창작 학습 경험을 중심으로 미술교육 디지털화의 방향성에 대해 탐색하는 것에 목적이 있다. 이를 위해 팬데믹 기간 및 포스트 코로나 시기에 학교 미술교육의 디지털화를 경험한 고등학교 학생 12명을 조사 대상으로 심층 면접법을 실시하였다. 심층 면접에 대한 텍스트 데이터의 분석 및 워드 클라우드 생성을 통해 디지털 기반 창작 학습 경험 및 의견을 종합한 결과, 학교 미술교육의 디지털화에 있어 경험적 가치 측면에 대한 고찰이 가장 필요한 것으로 나타났다. 전반적 학교 교육 환경이 디지털로 전환되고 있는 상황에서, 학생들은 자기표현, 생각의 실체화, 물리적 체험 등 미술교육의 고유 특성에 기반한 디지털 융합을 희망하고 있었다. 이러한 맥락에서, 디지털 매체 및 콘텐츠의 활용으로 미술에 대한 접근성 향상과 표현에 대한 부담감 완화, 감상 및 비평 활동의 활성화 등 효과를 언급한 반면, 실제적 표현 경험의 축소와 다양한 창작 활동의 제약 등을 한계로 강조하여 응답하였다. 결과적으로, 디지털 매체나 디지털 콘텐츠 자체가 중심이 되지 않는 융합적 성격의 수업을 통해, 물질과 비물질 영역을 넘나드는 새로운 창작 및 표현 활동을 원하였으며, 이러한 경험의 확대가 학생들의 감각, 인지, 정서 등 다각적 측면에 더욱 긍정적 영향을 미칠 수 있을 것으로 생각하고 있었다.

이와 같은 가치지향적 측면에서, 학교 미술교육의 디지털화 방향성에 대한 시사점을 다음과 같이 도출할 수 있다. 첫째, 고등학교 미술교육에서 가장 중요한 것은 학생들이 자기



생각과 관점을 자유롭고도 다양한 방식으로 표현할 수 있는 다양한 경험의 과정을 제공하는 것이다. 디지털 매체와 콘텐츠의 융합을 통해 창작, 감상, 비평 등 미술교육 활동의 다각화 및 심화를 이끌어 냄으로써, 학교 미술교육의 궁극적 목적인 자신과 세계의 존재 의미 및 미적 가치에 대한 통찰력을 향상시킬 수 있다. 이때, 학생들은 이미 디지털 환경에 익숙하므로, 단순히 어떤 매체와 콘텐츠를 선택할 것인지가 아닌 어떤 경험을 제공할 것인지에 초점을 맞춰야 한다. 다양하고 새로운 표현 및 감상의 과정을 경험함으로써 학생들은 사과의 범위를 확장하고, 새로운 사회 변화와 문화를 주도적으로 창조하는 역량을 향상시킬 수 있다.

둘째, 미술교육 경험은 삶의 다양한 영역과 분야로 확장할 수 있는 실질적인 차원의 경험이 되어야 하며, 이를 위해 전문화 및 세분화된 교육 콘텐츠의 발굴과 활용이 필요하다. 디지털 시대 미술교육에서 중요한 것은 학습자가 더욱 능동적, 자기 주도적인 태도를 갖는 것이다. 현재와 같이, 학교 미술교육의 디지털화가 단지 디지털 펜, 태블릿 등 매체의 보급과 사용에만 집중하고 획일적인 콘텐츠 체험에만 그친다면, 오히려 디지털의 도입이 창작 활동과 표현을 제약하게 된다. 따라서 드로잉 앱과 같이 창작용으로 개발된 콘텐츠뿐만 아니라, 다양한 디지털 콘텐츠 및 플랫폼을 미술교육의 관점에서 다각적으로 검토하고 활용해야 한다. 또한, 학생들이 자신의 관심 분야에 적합한 콘텐츠와 플랫폼을 탐색할 수 있도록 유도함으로써, 인공지능 등 새로운 디지털 전환에 대한 유연하게 대응하고 적극적으로 행동할 수 있는 주체적인 역량을 키울 수 있다.

셋째, 디지털 리터러시와 비주얼 리터러시 향상을 고려한 융합적 성격의 교육과정 구성이 필요하다. 디지털 상상력을 기반으로 다양한 디지털 기술과 매체, 콘텐츠를 학생 스스로 적용, 재해석, 변형할 수 있는 심층 학습 활동이 제공되어야 한다. 이를 위해, 디지털을 매개로 미술과 다른 교과를 융합한다면 다루는 내용 및 표현은 물론, 활용하는 디지털 매체 및 콘텐츠 범위도 더욱 확장될 수 있다. 대표적으로, 가정 교과는 자신과 삶에 대한 이해, 타자 및 사회와 상호작용을 중심으로 삶의 다양한 영역을 다루고 있어 미술과 연계가 용이하며, 융합 교육 활동을 통해 디지털 리터러시 및 비주얼 리터러시에 대한 더욱 세부적인 접근과 다양한 내용 구성이 가능하다. 이러한 교과 융합을 통해 학습자는 미래 사회 디지털 변화 및 문화적 다양성을 바르게 이해하고 활용하는 역량을 강화할 수 있다.

본 연구는 학교 미술교육의 본질적 의미와 교육 역량에 대한 이해를 바탕으로, 미래 가치적 측면에서 미술교육의 디지털화 방향성을 탐색했다는 점에서 의의가 있다. 특히, 디지털 기반 창작 학습을 경험한 고등학교 학생 대상 심층 면접 내용을 분석하여 항목화하고, 텍스트 데이터 분석을 통해 주요 키워드를 도출함으로써 학교 현장에서 미술교육 디지털화의 적합한 지향점을 제시한 점에서 기존 연구와 차별화된다. 다만, 심층 면접에 참여한 대상이 한정적이기 때문에 분석 내용에

대한 추가 확인이 필요하며, 디지털을 매개로 한 교과 간의 융합 방안 등 도출된 내용에 대한 실행 등이 후속 연구에서 이루어질 필요가 있다.

## 참고문헌

- [1] O. H. Jeong, "Analysis on the Current Status and Issues of 'Digitalized' Art Education," *Art Education Research Review*, Vol. 36, No. 1, pp. 106-135, March 2022.
- [2] National Curriculum Information Center. The Fine Arts Curriculum (2022 Revised). Proclamation of the Ministry of Education #2022-33 [Internet]. Available: <https://ncic.re.kr/mobile.brd.ntc.view.do?sessionId=1214873D81C11B4ECE49E8DA0E051AFC?articleNo=10000071>.
- [3] J. Kang, "Issues and Challenges of School Art Education as a School Subject for Future Society," *Art Education Review*, No. 77, pp. 1-20, March 2021. <https://doi.org/10.25297/AER.2021.77.1>
- [4] J. H. Sohn, Y. J. Kim, and H. S. Lee, "A Study on Digital Literacy in Art Education and Teachers' Digital literacy in Art Education," *Art Education Research Review*, Vol. 37, No. 1, pp. 1-30, March 2023.
- [5] E. Y. Lee, "An Educational Direction for the Implications of Digital Media on Visual Culture Education in the Age of Cyber-Space," *Art Education Research Review*, Vol. 26, No. 2, pp. 307-330, August 2012.
- [6] National Curriculum Information Center. The National Framework for the Elementary and Secondary Curriculum (2022 Revised). Proclamation of the Ministry of Education #2022-33 [Internet]. Available: <https://ncic.re.kr/english.kri.inventoryList.do#>.
- [7] S. J. Park, M. K. Song, W. W. Kong, M. H. Lee, H. R. Lee, and S. H. Jeon, "A Review on the Core Competencies of the 2022 Revised Korean National Art Curriculum: Focusing on Aesthetic Sensibility Competency, Identity Competency, and Community Competency," *Journal of Art Education*, Vol. 71, pp. 127-166, November 2022.
- [8] J. Y. Lee, "Art Education for Humanistic Reflection Pursuit: Investigation into the 2022 Revised Art Curriculum," *Journal of Research in Art Education*, Vol. 23, No. 4, pp. 1-20, October 2022. <https://doi.org/10.20977/kkosea.2022.23.4.1>
- [9] J. Lee, "Exploring Identity Competency in the 2022 Revised Korean National Art Curriculum," *Art Education Review*, No. 88, pp. 227-254, December 2023. <https://doi.org/10.25297/AER.2023.88.227>
- [10] J. S. You, "Discourse on the Introduction of the Arts

Subjects Cluster in the Korean National Curriculum Standards for Future Social Arts Education,” *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 23, No. 1, pp. 445-460, January 2023. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2023.23.1.445>

- [11] M. Lee, “A Study on the Direction of Media Use in Art Education,” *Art Education Review*, No. 89, pp. 263-281, February 2024. <https://doi.org/10.25297/AER.2024.89.263>
- [12] H. Ryu and S. Lee, “Exploring the Concepts of Artificial Intelligence Literacy and Tasks in Art Education,” *Journal of Art Education*, Vol. 74, pp. 75-96, August 2023.
- [13] Y. J. Hoang, “A Study on Visual Literacy Education in the Curriculum of Art Education,” *Art Education Research Review*, Vol. 38, No. 1, pp. 103-134, March 2024.
- [14] S. Ahn and Y. Sim, “A Study on the Development of Artistic Value Judgement Program of Artificial Intelligence Art: Focusing on High School Art Education,” *Art Education Review*, No. 84, pp. 141-164, December 2022. <https://doi.org/10.25297/AER.2022.84.141>
- [15] M.-K. Song and M.-K. Kim, “Proposal of Improvement the Media Art Unit of High School Art Textbooks: Focusing on the 2015 Revised Curriculum,” *Journal of Art Education*, Vol. 71, pp. 167-196, November 2022.
- [16] J. H. You, “Analysis of Research Trends in Art Education in Korea for Post-COVID19 Era,” *Art Education Research Review*, Vol. 36, No. 4, pp. 293-319, December 2022.
- [17] Y. J. Jang and E. R. Hyun, “A Case Study on the Integration of ‘Curriculum-Class-Evaluation-Recording’ in High School Art Education Using EduTech,” *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 23, No. 20, pp. 269-289, October 2023. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2023.23.20.269>
- [18] R. A. Krueger and M. A. Casey, *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2000.



### 정이슬(Yi-Seul Jung)

2013년 : 연세대학교  
커뮤니케이션대학원  
(영상학석사)

2022년 : 홍익대학교 일반대학원  
(문화예술경영학박사 수료)

2024년~현 재: 동명대학교 글로벌문화콘텐츠학과 겸임교수  
※관심분야: 디지털 문화콘텐츠, 뉴미디어아트, 문화예술교육 등



### 김은정(Eun Jeung Kim)

1996년 : 서울대학교 대학원  
(교육학석사)

2006년 : 중앙대학교 대학원  
(이학박사-가정교육)

2021년~현 재: 경북대학교 사범대학 가정교육과 조교수  
※관심분야: 문화콘텐츠, 가정교육, 소비자교육, 융합교육 등