

통합적 미술감상교육 제안 : 느린 학습자와 〈쉬운 작품해설 쓰기〉

허윤영*, 이예승**

본 연구는 미술관 전시와 작품해설을 어렵게 느끼는 느린 학습자가 주체가 되어 작품해설을 쉽게 써 보는 미술 감상 학습을 제안한다. 이를 통해 교육 사각지대 학습자 중에서도 일반교육과 특수교육 사이에 놓였던 느린 학습자, 즉 경계선 지능 학습자의 인지·사회적 변화와 감상 접근성을 높인다. 언어능력이 약한 느린 학습자는 추상적인 조형 언어와 긴 문장으로 복잡하게 쓰인 해설을 쉬운 단어와 문장으로 다듬으며 작품을 깊이 감상하고 내면의 감상을 구체적인 언어로 표현한다. 스스로 고른 작품을 능동적으로 해석하고 논리적인 글로 정리하는 과정에서 핵심 내용을 찾고, 어떤 정보를 습득할 것인지 스스로 판단하는 문해력을 기를 수 있다. 함께 협동하여 단어의 의미를 찾고, 음성해설을 녹음하는 실제적 과정을 거치며 의사소통 능력, 문제 해결 능력이 향상된다. 본 연구는 어린이, 장애 그룹, 시니어, 다문화, 문화 소외계층, 비장애 구성원 모두가 이점을 누릴 수 있다는 점에서 인클루시브적 통합교육으로 기능한다. 소수자를 위한 쉬운 정보라는 프레임에서 벗어나 쉬운 정보가 폭넓게 적용될 때, 더 많은 사람이 알 권리를 누리며 주체적인 삶을 살 수 있다.

주제어 : 느린 학습자, 쉬운 정보, 작품해설, 미술 감상, 접근성, 문해력

* 고려대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정

** 고려대학교 교육대학원 미술교육전공 주임교수

I. 서론

1. 연구의 필요성

본 연구는 미술관·박물관 전시의 서문과 작품해설이 와닿지 않았던 연구자의 경험에서 출발했다. 연구자는 미술을 전공했음에도 전시장에 들어서면 한꺼번에 쏟아지는 압축된 정보를 빠르게 이해해야 한다는 부담을 느낄 때가 있다. 미술관·박물관에서 번역기를 돌린 듯 어려운 전문 용어와 난해한 문장으로 관객을 위축시키는 것을 비판하는 ‘Artspeak’이라는 단어까지 등장했다. 과거 예술 작품을 이해하고 해석하는 것은 교육받은 소수 전문가의 역할이었으나, 미술비평가 존 버거(John Peter Berger)는 예술을 교육받은 소수자의 전유물로 보아서는 안 된다고 주장한다. 모두에게 열린 공간을 자처하는 미술관의 글이 어렵고 가독성이 떨어진다면 문화 소외계층, 정보 약자, 장애인 등 이해가 느리거나 문해력이 약한 관람객은 더 큰 벽을 느낄 수 있다. 따라서 미술관 내 정보 불평등을 줄여 접근성을 높이고 미술 감상의 문턱을 낮출 필요성을 실감했다.

연구자는 2022년 서울시립미술관에서 진행한 〈발달장애인을 위한 쉬운 글 작품해설 글쓰기 워크숍〉에 참여해 《키키 스미스 — 자유낙하》 전시의 작품해설을 쉽게 바꾸어 보았다. 어려운 어휘를 쉬운 단어로 바꾸고, 문장을 끊고 다듬는 과정이 낯설었지만, 작품을 깊이 이해할 수 있었던 감상 경험이었다. 워크숍에서 다룬 쉬운 해설은 발달장애인 대상이었으나, 쉬운 정보는 장애, 비장애를 막론하고 지능, 이해력, 문해력, 경험 유무 등 다양한 이유로 소외되었던 관람객 모두를 위한 통합적이고 유연한 접근 방식이다. 이후 연구를 구체화하며 미술관 작품해설을 다루는 미술 감상 교육이 언어능력과 문해력이 상대적으로 약한 느린 학습자에게도 효과적인 것으로 예상했다.

학술연구정보서비스(RISS), 구글 스칼라(Google Scholar) 등에서 장애 미술교육 연구를 찾아 보면 시각장애 대상 연구가 가장 많고, 뒤이어 지적장애, 지체 장애, 청각장애가 많았다. 경계선 지능이나 느린 학습자 대상 선행연구는 타 장애 대상 연구에 비해 미비하다. 강윤희(2022)의 연구처럼 경계선 지능과 학습장애에 대해 지적장애, 자폐범주성장애 등 발달장애 청소년과 묶어 포괄적으로 제시하기도 하는데, 이는 교육 사각지대 학생에 대한 인식 부족과 더불어 경계선급 지능 아동을 칭하는 용어가 느린 학습자, 애매한 아이들, 저성취 아동, 경계선급 지능 등으로 혼용되어(강옥려, 2016) 쓰이는 탓도 있다. 장애 학생 대상 미술교육은 학생의 특수성에 근거해 인지적, 정서적, 신체적 교육 효과와 개인의 창의적 경험을 중시한다. 장애 학생의 심리를 개선하거나 자유로운 자기표현을 중시하는 과정에서 미술 감상은 표현을 위한 수단으로 취급되거나 치료 목적으로 제한적으로 다루어졌다. 장애 예술인의 예술 활동은 서울장애예술창작센터, 한국장애인문

화예술원(이음센터) 등을 통해 단순히 취미나 치유를 넘어 창작 영역까지 나아갔지만, 여전히 장애 예술인 커뮤니티 내에서만 활성화되어 있고 이들을 관람객으로 보는 감상과 향유 영역은 더욱 미비하다. 미술교육의 목표인 시각적 소통 능력, 미술 문화 이해 능력, 자기 주도적인 미술 학습 능력을 고려할 때, 문화 소외계층도 새로운 조형 언어와 문화를 접하고, 작품을 주체적으로 감상하며 타인과 소통하는 경험이 필요하다. 포용적 예술에 대해 연구한 앨리스 폭스(Alice Fox)는 포용적 예술을 학습장애 예술인과 비학습장애 예술인 사이에 이루어지는 창의적 공동작업을 설명하기 위해 사용한다(Fox & Macpherson, 2015). 미술치료가 예술을 문제 해결을 위한 도구로 사용한다면 포용적 예술은 구성원 간 창의적 협력과 교류, 작품 자체에 집중한다.

여러 의사소통 방법 중 ‘설명하기’는 새로운 정보를 구조화하여 청자에게 전달하고 이해시키는 점에서 논리적인 언어활동이자 일상생활에 필요한 말하기 형태로(Berman & Verhoeven, 2002), 사회적 능력 및 화용 능력, 이해력과 표현력이 요구된다. 그러나 경계선 지능 학생의 설명 담화 관련 연구는 거의 없는 실정이며 아스퍼거장애나 경도 지적장애 아동의 그림 설명하기를 연구한 국내 논문이 일부 있다(이화영, 서경희, 2013). 이수진 외(2022)는 그림 설명하기를 통해 경계선 지능 학습자의 화용 특성을 알아보았다. 그러나 그림이 언어능력 측정을 위한 수단으로 사용되었고 교과서, 동화책에서 수집한 자료만을 다루어 교실 밖으로의 실제적 경험으로 확장되지 못했다.

한편 미술 감상 교육에서 언어의 역할을 연구한 이재영(2021)은 초등학생 대상 미술 감상이 형식적이며 언어 사용에 지나치게 의존적임을 지적한다. 그러나 작품에 대한 감동과 감정, 특질은 언어에 의해 구조화되므로 어린이의 미술 비평 활동이 언어에 의해 성립되는 것은 당연하다. 따라서 본 연구에서는 그 대안으로 추상적인 조형 언어와 낯선 어휘를 학습자의 경험 속 언어 표현과 연결하고자 한다. 경계선 지능 학생의 언어능력을 다룬 연구는 단순 인지나 어휘, 쓰기에 치우쳐 있다. 이들을 일방적인 수혜자로 보고, 이들을 위한 교육 콘텐츠를 개발하는 연구는 선행되었으나(김은성, 2019; 함의영, 2019) 경계선 지능 학생을 능동적 정보 전달자로 보는 교육은 아직 시도되지 않았다. 발달장애인이 읽기 쉬운 자료 제작 안내서(2018)에 따르면 쉬운 정보를 제작할 때 가장 효과적인 방법은 자료를 이용할 당사자가 직접 자기 언어로 쉽게 바꿔보는 것이다. 따라서 느린 학습자가 직접 해설을 고쳐보는 과정에서 교육적 효과를 기대할 수 있다.

장애학에서는 손상을 지닌 개인이 특정 교육 활동에서 겪는 어려움의 이유를 개인의 생물학적 손상이 아닌 특정 활동과 관련된 사회 문화적 조건에서 찾는다(윤상원, 2023). 예술 비평가 이토 아사의 말을 빌리면, 장애인과 비장애인이 함께할 때 더 깊은 예술적 경험이 가능하며 자신이 알지 못했던 세상을 발견하게 된다. 일반 관람객을 위해 기획된 전시는 큰 비용을 들이지 않고 쉽

게 시각장애인을 위한 전시로 전환할 수 있고, 반대로 시각장애인을 위해 기획된 장치는 일반 관람객의 흥미도 끌 수 있다. 즉, 일부 관람객의 편의를 개선함으로써 모든 관람객의 편의를 개선한다. 저시력자를 위해 만들어진 휴대폰 다크모드가 모두에게 편한 것처럼, 쉬운 작품해설 역시 정보를 읽는 데 어려움이 있는 관람객을 위해 마련되었으나 비장애인도 이점을 누릴 수 있다. 쉬운 정보는 우리 모두에게 도움이 되는 방향을 찾는다는 점에서 모두를 위한 정보를 표방한다.

본 연구는 느린 학습자에게 〈쉬운 작품해설 쓰기〉 미술 감상 수업을 적용해 학습자의 정보 접근성 및 문해력 향상, 미술관과 전시에 대한 인식 개선 및 사회적 기술에 미치는 영향을 파악하고자 한다. 연구의 일차적 목표는 쉬운 작품해설을 쓰며 학습자의 언어 및 인지 기능을 보완해 개개인이 교육 효과를 얻는 것이다. 궁극적인 목표는 특수교육 현장 및 교육 사각지대에 놓인 학습자, 비장애인과 성인 관람객까지 포괄하는 작품 감상법을 제안해 모두가 사회적 존재로서 살아갈 수 있는 환경을 만드는 것이다.

2. 연구 문제

본 연구의 목적은 경계선 지능을 가진 느린 학습자에게 효과적인 미술 감상 수업을 제안해 학습자의 변화 및 연구 의의를 분석하는 것이다. 이러한 목적을 달성하기 위한 연구 문제를 구체화하면 다음과 같다.

첫째, 쉬운 작품해설은 미술관 감상 접근성 향상 측면에서 어떤 의의가 있는가?

둘째, 〈쉬운 작품해설 쓰기〉 미술 감상 수업을 느린 학습자에게 적용할 때, 구체적 실천 과정과 교육적 의미는 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 미술 감상의 이해

감상이란 문학, 음악, 예술 작품 등을 체험하고 경험한 후, 이에 대한 자신의 견해를 내면화하고 표출하는 창조적 과정이다. 미술 감상을 통해 작품과 시각 이미지, 시각 문화에 대한 지식을 습득하고, 작품을 관찰 후 근거를 들어 분석하며 관찰력, 이해력, 문제 해결 능력이 향상된다. 미술 감상을 통해 시각 매체에 대한 미적 지각력과 비평적 사고력, 올바른 수용과 비판의식을 기르고 동시대 사회 문화 현상을 이해할 수 있다. 미술 감상은 학습자가 지식을 재구성하고 언어로

타자와 소통하며 성장하는 학습자 중심주의 구조하에 이루어진다. 감상 후 타인과 생각을 나누며 발표력, 설득력, 경청력 등 커뮤니케이션 기술을 익히고 사회적 소속감을 느낄 수 있다. 감상에 서 자기를 상대화하고 타자를 이해하는 경험은 인간의 상호이해를 위해 중요하다. 감상에서 이어 지는 언어적 소통을 통해 학습자는 작품의 의미를 발견하는 즐거움을 깨닫고 자신의 감상과 언어적 표현의 차이를 깨닫는다(류지영, 2018). 미술 감상은 시각적 리터러시와도 연결되는데 ‘시각적 리터러시(visual literacy)’는 문자를 넘어선 시각적인 읽기, 쓰기 능력으로서 무엇을 보는 가, 본 것을 어떻게 해석하는가에 관한 능력이다(류지영, 2018). 작품을 보고 느낀 점을 언어화 하지 않으면 정교한 감상으로 나아갈 수 없다는 점에서, 언어적 리터러시는 시각적 리터러시로 나아가는 과정이자 내용이 된다.

오늘날 미술에서의 포스트모더니즘을 교육학적 관점에서 받아들이며 미술 감상 행위 자체가 예술에 포함되고 있다. 학교 미술 교과 또한 작가 양성보다 심미적 정서 함양에 더 큰 목적을 두고 있는 만큼, 작품을 이해하고 생각을 확장하는 예술적 경험도 창작만큼 중요하다. 오늘날 미술 감상 교육은 지식을 가르치기보다는 작품을 이해하고 즐기는 능력을 키워주는 방향으로 변화하고 있다. 따라서 교사는 감상에 대한 학습자의 이해와 반응이 다양할 수 있음을 인지하고, 새로운 의미와 해석에 항상 열려있어야 한다. 그러나 미술 감상은 학교 미술 교과 수업으로 다루고 있지만 삶을 살아감에 있어 체득하고 즐기는 실질적인 미술 감상과는 거리가 있다. 작품을 기호학적, 미학적, 사회·문화적 관점에서 바라보는 포스트모던적 접근은 작품 자체에 대한 분석과 탐구에 치중해 삶의 맥락을 고려한 감상자 중심 접근으로는 불충분하다.

1) 미술 감상과 글쓰기

언어의 본질을 탐구한 철학자 비트겐슈타인은 언어의 한계가 곧 세계의 한계라고 말했다. 그만큼 한 사람이 자신을 둘러싼 세계를 이해하기 위해서는 언어가 필수적이다. 단어를 잘 사용한다는 것은 효과적으로 사고한다는 의미로, 경험이 늘어 어휘가 확장되는 것을 의미한다. 미술교육 또한 다양한 언어 활동으로 진행된다. 언어는 미술 작품의 특징을 분석하고, 비교 및 판단하는 능력, 역사적 맥락과 작품의 특징 관련짓기와 같은 고등 사고력을 매개하는 도구다. 학습자는 자신이 관찰한 이미지에 대한 글을 작성하며 생각을 명료화하고 감상을 공유하며 확산적으로 사고한다. 단순히 보는 것을 넘어 논리와 직관을 통합해 언어화하며 새로운 의미를 발견한다. 특히 감상문 쓰기, 작품 설명하기와 같이 언어적 의존이 강한 감상 활동에서 학습자가 생성하는 언어는 이성적 사고의 산출물 그 이상이다. 비평 활동에서 다루는 언어는 그들이 표현하는 몸의 감각과 느낌, 마음과 함께 다루어질 때 진정한 감상이 된다(이은영, 2014). 또 작품의 조형적 특성에

대해 일상적 소통이 가능할 정도로 설명할 수 있을 때 감상이 체화된다. 작품을 감상하고 가치 판단한 내용을 글로 써서 다른 사람들과 나누며 내 생각과 타인의 생각을 비교하고, 차이를 이해하고 수용하는 태도를 가지게 된다. 타인의 심미적 지각과 가치관을 수용하는 것은 자신의 시각과 가치관도 발전시킨다.

2) 미술 감상 교육의 한계

실상 많은 미술 감상 학습이 미술과 실생활의 간극을 좁히지 못하고 있다. 교육 현장에서 나타나는 미술 감상의 한계로는 첫째, 미술 감상에서 다루는 작품은 대체로 교사가 일방적으로 제시해 학습자의 주체성이 떨어진다. 둘째, 미술 교과에서 조형 언어에 대한 이해는 교육 목표 중 하나로, 언어적 표현이 제한적이라면 학습자의 감상이 잘 이루어지더라도 이를 결과로 보여주기 어렵다. 추상적인 조형 언어를 구체적, 경험적으로 이해하기 위해서는 일상적인 언어 사용과 미술 작품 감상 활동이 연계되어야 한다(이재영, 2021). 결정적으로 미술 감상은 어렵고 지루하다는 이미지가 강하다. 미술 감상이 지나치게 전문적이고 형식적으로 이루어질 때 학습자의 흥미와 이해도가 낮아지고 심리적 거리를 느낀다. 작품 감상 후 감상문 쓰기와 같은 통용된 방식 또한 식상하고 단조롭게 느껴진다. 홍수정 외(2023)의 연구에 따르면 박물관·미술관을 자발적으로 찾지 않는 20대 비 관람자들은 공통적으로 미술관 전시에 대한 부정적 인식을 가지고 있었다. 이러한 부정적 인식은 유아기와 초·중·고 시기에 미술관에 방문했던 경험에서 비롯되었는데 행동의 억제나 강압적인 분위기, 자신과는 관계없는 장소라는 인식 등을 이유로 꼽았다. 이를 통해 어린 시절 미술관에서의 경험이 향후 성인이 되어 미술관에 방문하는 데 영향을 준다는 것을 알 수 있다.

2. 미술관 접근성

미술관을 상상하면 새하얀 벽면으로 둘러싸인 전형적인 화이트 큐브(White Cube), 엄숙하고 딱딱한 공간이 떠오른다. 과거 예술은 소수의 엘리트 계층, 문화 기득권층에 의해 향유되었고, 미술관은 지배계급의 이데올로기가 반영된 공간이었다. 그 과정에서 저소득층, 시니어, 장애인 등 사회적 약자들은 잠재 관람객에서 제외되었다. 그러나 오늘날 미술관은 다양성, 포용성을 추구하는 사회적 현상과 맞물려 작품 감상과 다양한 문화 활동이 복합적으로 이루어지는 문화예술기관이자 사회적 교육기관이다. 미술관은 다양한 관람객의 적극적인 참여를 장려하며 시니어, 어린이, 신체적·정신적 장애 그룹과 같은 취약 계층이 겪는 격차를 해소해야 한다. 미술관에서 제공하는 체험과 서비스는 사회의 다양한 계층 모두에게 열려있어야 하며 누구도 배제되지 않아야 한다는 포용적 미술관(inclusive museum), 참여적 미술관(participatory museum)을 지향한다.

1) 접근성 개념

‘접근성’의 사전적 의미는 특정 장소, 지역 또는 시설에 접근할 수 있는 가능성을 말한다(국립국어원 표준국어대사전). 전통적으로 박물관·미술관은 장소성에 기반한 특정한 공간이자 시설로, 미술관 접근성을 이야기할 때 이동 편의성 등 물리적 접근성을 먼저 떠올린다. 그러나 국어적 의미와 달리, ‘Accessibility’는 장소에 국한되지 않고 어떠한 서비스, 장소, 상태, 환경 등에 접근할 가능성을 의미한다. 미술관 접근성 역시 문화 접근성 측면에서 미술관에서 발생하는 프로그램, 콘텐츠, 서비스에 대한 접근성을 포괄해야 한다. 배리어프리(Barrier-Free)란 장애인이나 고령자가 일상생활을 영위하는 데 장애가 되는 장벽(Barrier)을 없애는 것이다. 반면 유니버설은 ‘연령이나 능력과 관계없이 모든 사람이 최대한 사용하기 쉽게 만들어진 제품이나 환경’을 목적으로 한다. 유니버설은 배리어프리와 달리 장애인과 비장애인의 구분 없이 생활 속에서 불편함을 겪는 모두를 대상으로 한다. 따라서 ‘장애인 전용’을 만드는 것이 오히려 비장애인과 장애인을 구분 짓고, 장애인의 평등한 사회 참여를 막아 배리어를 재생산한다고 보았다. 현재는 유니버설이 더 확장되어 ‘인클루시브 디자인(inclusive-design)’으로 변화하고 있다. 인클루시브 디자인은 국가, 문화, 환경, 역사적 배경, 성별, 나이가 모두 다른 장애인 및 비장애인을 고려한 디자인으로 종래의 제품 혹은 서비스의 타겟이 아니라고 여겨진 소수자를 서비스 개발의 초기 단계부터 참여시켜 함께 구상한다. 이는 평균적인 사용자뿐 아니라 소수자의 입장과 요구가 반영된 서비스를 개발할 수 있다는 장점이 있다. 미술관 접근성은 기관 내 일반적인 접근성을 포괄하되, 장애인에게 필요한 요소를 중요도에 따라 우선순위를 다르게 정하는 인클루시브적 접근에 가깝다(김현경, 2020).

더 나은 접근성을 보장하는 구조는 유무형의 재화, 특히 사회적·경제적 기회의 공정한 분배에 기여한다. 사회학자 부르디외는 경제 자본, 사회자본 외에도 문화자본이 불평등한 계급구조를 재생산하는 핵심적 기제가 됨을 주장했다. 문화예술을 향유하는 것이 국민의 권리가 되는 사회적 분위기가 조성되고 문화예술교육의 중요성에 대한 국가 차원의 담론과 관련 정책이 시행되며 가정 외 영역, 학교나 지역사회를 통해 문화예술 소양을 기를 수 있게 되었다. 미술관은 교육과정의 틀 안에서 함양하기 어려운 실질적 체험이 이루어지는 장소로, 단순히 전시된 작품을 보는 것 외에 공간을 경험하고 음미하는 공간 소비적 의미도 크다. 미술관 교육은 문화자본의 핵심인 문화예술 교양을 체화할 수 있다는 점에서 학습을 넘어 체험, 경험, 여가, 창의성, 평생학습으로 기능한다(국립현대미술관, 2019). 그러나 여전히 학교 교육 범위를 벗어나면 미술을 접할 기회가 없는 문화 소외계층이 존재한다.

2) 국내외 미술관 접근성 향상 사례

장애인의 문화적 권리에 대한 중요성은 1948년 「세계인권선언」에서부터 언급되었다. 이후 장애인의 문화 향유와 관련해 장애인복지법, 문화예술교육 지원법 등이 제정되며 배리어프리를 지향하는 문화예술교육 정책이 등장하고 있다. 그러나 법적 요건 충족에 급급한 기관이 많아 개별 기관에서 장애인 관람 및 교육 방안을 자발적으로 개발, 운영하기 어려웠다. 소수자 대상 프로그램을 운영하더라도 일회성 체험 위주거나 일반인 대상 프로그램을 수정하여 사용하는 등 전문성이 떨어졌다. 해외에는 장애 예술 및 장애 예술인에 대한 명확한 규정과 정책이 마련되어 장애 예술인과 단체가 주류예술계에서도 활동한다. 이는 장애인에 대한 사회적 관심과 배려의 역사가 다르다는 이유도 있지만, 장애 예술의 특성에 대한 연구 및 다양한 이론적 성과가 바탕이 된다. 현재는 많은 미술관에서 다양한 사회 구성원을 고려한 중장기 프로젝트로 발전시키고 있다.

뉴욕현대미술관의 시각장애인을 위한 프로그램 〈아트 인사이트(Art inSight)〉는 눈을 감고 들어도 작품이 연상될 정도로 상세한 설명을 제공한다. 미국의 스미소니언 박물관은 시각, 청각, 촉각 등 구성 요소 중 최소 2개의 관람 채널로 전시를 운영하고 휠체어나 지팡이 사용자도 시설을 이용할 수 있다. 영국의 대영 박물관은 작품 설명과 리플렛 등 대부분의 문서에 가독성이 좋은 글자체를 사용해 난독증, 학습장애, 저시력 관람객을 배려한다. 영국 박물관과 브레라 미술관은 가족 레이블, 핸드온 레이블, 체험형 레이블 등 어린이 관람객과 학습장애 관람객을 위한 설명을 제공한다.



〈그림 1〉 국립현대미술관의 수어 해설, 게임 접근성 보조기기

국립현대미술관은 시각장애인을 위해 해설을 점자와 큰 활자, 촉각 인쇄물로 제공하고 2022년부터는 시각·청각장애인의 문화 향유권 보장을 위해 음성해설, 화면해설, 수어 해설 프로그램을 운영 중이다. 국립현대미술관에서 2023년 5월부터 9월까지 진행된 《게임사회》 전시에서는 해외 미술관에 소장된 초기 비디오 게임을 장애인 게임 접근성 보조기기와 함께 전시했다. 키가 작은 사람이나 휠체어 사용자도 이용할 수 있도록 다양한 높낮이로 작품을 설치하고, 큰 버튼과

스위치, 조이스틱이 부착된 Xbox 어댑티드 컨트롤러로 전시를 즐길 수 있다. 이러한 기술 매체의 발전과 시각 채널 확대는 전시의 접근성 향상에 크게 기여한다. 그러나 미술관 내에서 이루어지는 대화와 연결, 소외된 감각을 촉매하는 콘텐츠의 질적인 발전도 함께 이루어져야 한다.



〈그림 2〉 소소한소통과 미술관·박물관이 협업해 제작한 쉬운 작품해설

서울시립미술관과 국립중앙박물관은 쉬운 정보를 만드는 사회적 기업 소소한소통과 함께 쉬운 해설을 제작해 전시장에 배치했다. 쉬운 글이 전시장에 붙을 때는 글의 내용 구성뿐 아니라 작품과의 거리, 서체, 크기, 정렬 방식 등 디자인적 요소도 고려해야 한다. 또 쉽다는 데 초점을 맞추기보다 작품의 핵심을 잘 전달하고 있는지 검토해야 한다. 쉬운 작품해설은 발달장애인 등 정보 약자들을 위해 마련되었지만, 장애와 관계없이 많은 관람객에게 호응을 얻고 있다.

3) 작품해설의 특징

대다수 미술관에서는 관람객의 이해를 돕고 감상의 질을 높이기 위해 해석 도구를 제공한다. 미술관에서 제공하는 정보로는 미술관 지도와 운영 시간 등 이용 정보, 전시실 위치와 편의시설 정보 등 공간 안내, 전시와 작품을 설명하는 전시 정보, 연계 교육 정보 등이 있다. 특히 현장의 작품 캡션과 해설, 리플릿, 핸드아웃 자료 등은 관람객과 작품의 상호작용을 돕고, 다양한 관점에서 작품을 바라볼 수 있게 제공되어야 한다(박응희 외, 2009). 최근에는 유명 도슨트의 해설 시간에 맞춰 방문하거나 오디오 기기, QR코드, 앱을 통해 음성해설을 듣는 등 전달 방식이 다양해지고 있다. 작품의 기본적인 정보를 이해하는 것과 주관적인 감상은 연결되어 있다. 작품의 이해 없이도 감상할 수는 있지만 단조롭고 피상적인 감상에 그칠 수 있다.

그러나 과거 미술은 전문가가 선별된 작품을 소비해 왔고, 당대 예술 사조를 반영한 전문 용어가 빈번히 사용되었다. 미술과 관련된 자료 또한 미술계에 종사하는 전문가 집단을 중심으로 비

장애인, 문해에 어려움이 없는 사람들을 위해 쓰였기 때문에 암묵적으로 예술계 구성원들의 성향, 사고, 인지, 판단, 행동 등의 아비투스(a)가 내재한다. 특히 21세기 사진, 디자인, 디지털 아트 및 여타 현대미술의 장르적 특성상 고차원적으로 축적된 지식이나 철학적 개념이 더해지며 해설 또한 복잡해지는데, 해설 글이 추상적이거나 함축적일 때, 수식이나 미사여구가 많을 때, 전문 용어와 개념어가 많을 때, 비일상적 표현과 외국어, 한자어가 많을 때, 문장이 복잡하고 중의적일 때 관람객의 정보 접근성이 저해된다. 쉬운 작품해설은 미술관에서 시도할 수 있는 접근성 지원 방식 중 인지 능력이나 개인 경험의 차이, 연령, 장애 유무의 영향을 덜 받으면서 모두가 누릴 수 있는 방식이다. 미술관의 구조를 바꿔 물리적 접근성을 개선하거나 전시 작품을 새로 제작하는 것 또한 접근성 향상에 큰 역할을 하지만 많은 시간과 자본, 인력이 필요하기에 현실적인 문제로 시행이 어려울 수 있다. 이러한 측면에서 쉬운 작품해설은 물리적 환경 변화보다 비교적 쉽고 빠르며 효율적이다.

3. 쉬운 정보의 이해

“인간의 정신이 이 세상에서 하는 가장 위대한 일은 무언가를 보고, 그것을 쉬운 말로 옮기는 것이다(존 러스킨, 1856).”

쉬운 글, 쉬운 정보란 말 그대로 읽었을 때 인식하기 쉬운 정보, 문해력이나 인지 수준이 낮은 사람도 이해할 수 있는 정보다. 우리나라에서는 쉬운 정보가 보편화되지 않았으나 스웨덴, 영국 등 해외에서는 30년 전부터 여러 비영리 단체에서 쉬운 정보를 제작해 왔다. 이들은 사람들에게 필요한 정보를 제공하는 것이 평등을 향한 길이라는 목표를 가지고 발달장애인의 권리 향상에 기여하고 있다. 외국의 쉬운 정보는 주로 ‘Easy Read’ 혹은 ‘Accessible information’ 두 가지로 나뉜다. ‘Easy Read’는 단어 그대로 읽기 쉬운 자료이고, ‘Accessible information’은 쉬운 정보의 적용 범위가 우리를 둘러싼 모든 유형, 무형의 것들을 포함한다는 점에서 더 포괄적인 개념이다.

유엔 장애인 권리협약 9조, 장애인차별금지법 20조, 발달장애인법 10조 등에서는 장애인이 접근할 수 있는 정보를 제공받을 권리를 명시하고 있다. 정보 접근성은 그 정보가 있어야만 가능한 선택과 경험으로 이어져 정보와 연계한 물리적, 경제적 접근성까지 영향을 미친다. 예를 들어 복지서비스 신청 방법을 설명하는 데 쓰이는 용어는 해당 부처나 담당 기관에서는 관행처럼 쓰이지만 이를 처음 접하는 사람에게는 낯설고 어려울 수 있다. 이러한 어려움이 반복되면 정보를 얻지 못해 서비스를 이용하지 못하는 개인이 생겨난다. 쉬운 정보는 일상의 소소한 일부부터 국민으

로서 보장받거나 수행할 중대한 사안을 모른다는 이유로 차별받거나 불이익을 겪지 않도록 한다. 단순 정보 전달을 넘어 정보 약자가 주체적으로 선택하며 살아가도록 돕는다.

현재까지 제작된 쉬운 정보는 안전, 건강, 고용, 법률, 금융 등 의식주와 직결된 주제를 우선으로 다뤘다. 그러나 발달장애인이 원하는 영상 콘텐츠 주제를 조사했을 때 익숙한 것보다 새로운 것에 대한 호기심과 욕구가 컸고 관심 분야 또한 연애, 화장, 여행, 유튜브 등 또래 비장애인의 관심사와 유사했다. 따라서 본 연구에서는 장애나 결핍에 집중하기보다 느린 학습자의 사회적 발달에 따른 관심사와 과업에 맞는 감상 교육을 제시한다. 쉬운 정보 제작 시 당사자를 배제하고 이론적으로 접근해서는 당사자의 요구를 파악하기 어렵다. 따라서 당사자의 감수가 중요한데 초·중학생을 위한 미술관 전시해설은 개발 과정에서 교사나 어린이 자문단의 감수를 받고, 발달장애인 대상 쉬운 정보는 발달장애인 감수위원의 검토를 거친다. 시각장애인과 청각장애인을 위한 해설은 맹학교 교사와 같은 점자 전문가, 청각장애인과 비장애인으로 구성된 수어 전문가의 감수를 거친다(국립중앙박물관 외, 2023).

4. 느린 학습자의 이해

1) 교육 사각지대 학생들

우리나라 초, 중, 고등학교 교육 현장에는 기초학력 부진 위험이 높은 학생들이 있다. 이들은 경계선 지능군, 난독 위험군, 주의력결핍 과잉행동 문제(ADHD), 학습 부진, 학습장애 등 다양하며 지적·정서적 기능의 제한으로 일반적인 교육 상황에서 적절한 성장이 어렵다. 2015년부터 시행된 「초·중등교육법 개정안」은 특수교육대상자로 분류되지는 않지만 이에 준하는 지원이 필요한 대상자들의 권리에 대한 내용을 포함한다. 2015년에는 경계선 지능 지원을 위한 느린 학습자 지원법이 발의되었고 경계선 지능 아동·청소년을 위한 예술 대안학교, 위탁형 대안학교가 설립되었다. 이러한 법안은 특수교육대상자가 아닌 학습자들도 제도적으로 뒷받침한다는 의의가 있다. 그러나 법안의 제정과 실행에도 불구하고 대상 학습자의 실태, 특성에 대한 파악과 구체적인 교육지원 대책 마련에는 여전히 어려움이 있다(김진아, 강옥려, 2017).

쉬운 정보의 혜택을 누리는 이는 문화 소외계층, 사회적 약자, 정보 약자부터 비장애인까지 스펙트럼이 다양하다. 본 연구에서는 연구 참여자 범위를 실질적 교육 지원을 받기 어려웠던 느린 학습자로 좁혀, 본 연구가 이들에게 가지는 의미를 분석하고자 한다. 최근 교육의 패러다임은 장애 진단을 넘어 교육적 지원이 필요한 모든 학생에게 적합한 지원이 이루어져야 함을 강조한다(김동일 외, 2022a). 미국, 핀란드, 스웨덴 등은 모두를 위한 교육을 표방하며 특수교육과 일반교

육이 협력한 조기 개입과 지원을 제공한다. 반면 우리나라는 특수교육과 학습 부진의 경계가 뚜렷해 학생을 분류하는 과정에서 일반교육과 특수교육의 사각지대에 놓이는 학생이 생긴다. 이들의 학습 곤란과 결손이 누적되면 사회성 부족, 정서불안 등 이차적 결함으로 이어질 수 있다.

2) 느린 학습자의 특성과 요구

교육 사각지대의 학습자 유형 중 ‘느린 학습자(slow learner)’는 주로 IQ 71~84의 경계선 지능 학생으로 명명되며, 광의적으로는 또래에 비해 학습 속도가 느리고 낮은 학습 결과를 보이는 학습자를 말한다. 느린 학습자 개념은 경계선 지능과 학습장애 학생을 타 장애와 구분하기 위해 만들어졌다. IQ가 85 이상이면 평균 범주이고, 70 이하이면 지적장애에 해당하기 때문에 이들은 일반학생과 특수교육대상자 사이에 있다. 그러나 ‘부진’과 ‘느림’은 그 스펙트럼에 따라 일반교육과 특수교육의 분담이 제도적으로 결정된다. 여기에 교육 형태와 개인이 선택이 더해지면 분포 양상이 더욱 복잡해진다(김은성, 2019). 최근 연구인 김동일 외(2022b)에서는 느린 학습자를 기능적 지적장애 위험군, 경계선 지능, 학습 곤란, 학습장애 위험군, 전형적 경계선 지능 위험군 5가지로 분류한다.

느린 학습자는 전체 학령기 아동의 약 14%를 차지하는데, 이 비율은 특수교육대상자보다 6배나 많다. 이처럼 높은 비율에도 특수한 교육적 지원 서비스 대상으로 진단되지 않아 적절한 교육적 지원을 받기 어려웠다. 2023년 10월 서울시교육청 발표 자료에 따르면 지난 8월 기준 경계선 지능으로 시 교육청의 지원을 받는 학생이 3년 전에 비해 5.4배 늘었다. 현재 지원을 받는 느린 학습자 중에서는 초등학생이 489명(84%)으로 가장 높은 비중을 차지한다. 서울 지역에서 난독증으로 교육청의 지원을 받는 학생 또한 3년 전에 비해 7.4배 증가했다. 주요 원인은 코로나19를 겪으며 대인 관계가 줄고, 움직임 저하가 언어 발달과 전반적인 뇌 발달의 지연으로 이어진 것으로 보인다. 경계선 지능 검사 건수가 늘고 지원받는 학생들이 증가하며 느린 학습자에 대한 학부모와 교사들의 인식과 관심도 확대되고 있다.

경계선 지능 학생은 주의집중 시간이 짧고, 익숙하거나 흥미로운 과제가 아닌 경우 쉽게 포기하기도 한다. 또 타인의 말을 이해하고 기억하는 능력, 상황 파악 및 대처 능력이 부족해 사회적 의사소통의 어려움으로 이어질 수 있다. 이들은 지적 능력 중 추론 능력, 논리력 등 상위 인지 능력이 약해 추상적이고 개념적인 사고를 어려워한다. 따라서 상징적이고 은유적인 것을 현실로 끌어오기 위해 구체적인 이미지나 상황 등 사례를 제시하거나 일상 언어로 바꾸는 학습이 효과적이다. 느린 학습자 역시 사춘기를 거쳐 성인기를 준비하는 사회화 과정을 동일하게 겪기 때문에, 또래와 어울리고자 하는 소망 등 그들의 사회적 인정 욕구를 존중해야 한다. 느린 학습자 청

소년을 위한 교육은 단순히 능력을 신장시키는 인지적 차원을 넘어 차별받지 않는 사회적 환경 조성하고 함께 이루어져야 한다(김은성, 2019).

읽기는 모든 교과 학습의 기초가 되는 핵심적인 학업 기술로 사회, 정서적 적응, 일상적 생활에서도 필요한 삶의 필수 기능이다. 글을 읽고 의미를 이해하는 능력인 문해력(literacy) 또한 학업은 물론 사회적 소통에서도 중요하다. 읽기에서의 어려움은 성인기 삶에도 영향을 주어 조기에 적절한 교육적 중재가 중요하다(김동일 외, 2022a). 그러나 최근 정보 활용에 있어 문자매체보다 영상매체가 부상하며 글자 정보를 이해하는 데 어려움을 느끼는 사람이 늘고 있다. 펜보다 자판에 익숙해진 학생들은 파편적으로 지식을 습득한다. 경제협력개발기구(OECD)의 2018년도 국제 학업성취도평가(PISA) 결과 한국 청소년의 읽기 순위가 우하향하고 있으며 특히 ‘사실과 의견을 구분하는 능력’, 즉 비판적 문해력 문항은 최하위를 기록했다. 따라서 어떤 정보를 습득할 것인지 스스로 판단하고, 지식을 활용하는 방법을 교육해야 한다.

III. 프로그램 개발

1. 프로그램 개발 방향

1) 연구 참여자

본 연구의 참여자로 느린 학습자로 분류되는 경계선 지능 청소년 6명을 모집한다. 이들은 청각과 시각 등 감각기관의 손상 등의 중복장애를 가지지 않은 학생으로 선정한다. 나이는 중학교 1학년으로, 학습 능력이 8세~13세에 해당하는 학령기는 학령전기에 비해 담화 수준의 말하기 능력이 발달하여 더 높은 언어능력이 요구되는 시기이다. 느린 학습자의 인지적 어려움은 학령기 본격적인 학업을 시작하며 두드러지는데, 학업에서 실패가 누적되면 학습 동기 저하로 이어질 수 있다. 따라서 학습 격차가 벌어지기 전 조기 중재를 위해 12~14세 청소년을 대상으로 한다. 참여자는 또래에 비해 언어능력이 부족하지만, 읽기와 쓰기에 거부감이 없고 미술 과목을 좋아한다.

2) 자료수집 및 분석 방법

사례연구는 하나 또는 소규모 사례의 역학관계 및 관계의 복잡성을 밝히는 연구 방법이다. 하나의 사례에 대한 깊이 있는 분석을 통해 같은 상황의 다른 사례들을 이해하고 도움이 될 방법을 찾을 때 유용하다(박창민 외, 2016). 사례연구는 구체적인 개별 사례에 초점을 두어 결과를

일반화하기 어렵다는 한계가 있지만, 현장의 문제 발견이 개별적이고 구체적인 사례로부터 비롯된다는 점에서 실제적 유용성을 가진다. 본 연구는 구체적 사례인 느린 학습자를 대상으로 수업한 후, 후속 연구에서는 학습자 범위를 넓혀 적용할 수 있어 사례연구로 적합하다.

느린 학습자가 보편적으로 겪는 어려움 외에 학습자별 구체적 특성을 파악하기 위해 연구 시작 전 대면 인터뷰를 진행해 학습자의 미술관 방문 경험과 미술에 대한 흥미, 배경지식, 언어 학습에서의 어려움 등을 파악해 지도안을 보완했다. 수업 과정에서 나타난 학생들의 언어적·비언어적 표현을 수집하기 위해 현장에서 관찰한 수업 기록과 녹음 전사, 학습자가 작성한 활동지, 작성한 해설 글 등 기록 자료를 분석한다. 수업 녹음과 전사는 학습자의 행동 맥락을 분석하고 이해하는 근거이자 연구자가 당시 상황을 반복적으로 확인하며 매 차시 수업을 성찰하고 개선하는 자료로 활용되었다. 학생들이 단어를 추론하고 문장 배열을 고민하는 과정은 겉으로 드러나지 않아 외적 증거로 밝히기 어려우므로 교사의 확인 질문이 필요하다. 수집한 녹음은 전사하고 범주화해 반복적 비교분석법을 통하여 해석한다. 사후 인터뷰를 진행해 학습자의 생각과 태도 변화, 만족도를 조사하고, 동의한 부모(보호자)에 한해 인터뷰를 요청하여 객관적 시선에서 학습자의 변화를 파악한다.

2. 프로그램 내용

1) 차시별 지도안

본 지도안은 2022년 서울시립미술관에서 진행된 〈발달장애인을 위한 쉬운 글 작품해설 글쓰기 워크숍〉과 소소한소통의 쉬운 정보 제작 가이드, 박찬선(2022)의 느린 학습자 문해력 지도 방법을 참고해 구성했다.

〈표 1〉 박찬선(2022)이 제시한 느린 학습자를 위한 논리적 글쓰기 5단계

과정 1	확산적 사고와 수렴적 사고	확산적 사고를 위해 되도록 많은 이야기를 자유롭게 공유한다. 수렴적 사고 과정에서는 말한 내용을 간추려서 요약한다.
과정 2	구조화하기	적합한 글의 종류를 정하고, 글의 유형에 따라 어떻게 쓸지 계획한다.
과정 3	글쓰기	글의 유형에 따라 필요한 내용을 정리하고, 자신이 말했던 내용을 글로 써보도록 한다.
과정 4	글 다듬기	문장의 어색함이나 문법적 오류를 수정하여 글을 다듬는다. 교사가 도와줘도 되고, 학생 스스로 해보도록 지도하여도 좋다.
과정 5	스피치	자기가 쓴 글을 읽어보고 나서 다시 보지 않은 상태로 글을 머릿속에 떠올리면서 말해본다.

본 연구의 글쓰기 과정은 <표 1> 박찬선(2022)이 제시한 느린 학습자를 위한 논리적 글쓰기의 5단계를 참고했다. 연구자가 작성한 지도안의 타당성을 확보하고자 서울 도봉구 느린 학습자 모임에서 활동하는 학부모를 섭외하여 지도안을 검토받았다. 느린 학습자의 학습 수준, 관심사, 교육 현장에서의 실질적인 애로사항을 파악하여 지도안을 수정 및 보완했다. 수정을 거쳐 <표 2>와 같이 최종 차시별 지도안을 도출하였다. 프로그램은 사전, 사후 인터뷰 제외 총 7차시로, 한 차시는 60분 내외로 진행한다.

<표 2> <쉬운 작품해설 쓰기> 프로그램 차시별 지도안

사전 인터뷰		수업 전 사전 만남을 통해 학습자의 선행지식, 발달단계, 어려움을 파악하고 사전 인터뷰를 토대로 지도안을 수정 및 보완한다.
단계	차시	내용 구성
문제 인식	1차시	수업 설명과 자기소개 미술에 대한 흥미, 미술관과 전시가 어렵게 느껴졌던 경험, 글을 읽기 힘들었던 경험, 소통이 어려웠던 경험을 자유롭게 이야기한다.
	2차시	학습자에게 익숙한 명화로 작품과 설명 글의 관계를 살펴본다. 쿠사마 야요이의 <호박>을 감상하고 해설 글에서 핵심 내용과 모르는 어휘를 찾아 고치며 글쓰기를 연습한다.
감상	3차시	학생 의견과 교육적 의미를 고려한 전시를 선정해 함께 관람한다.
	4차시	전시를 보고 느낀 점을 자유롭게 이야기하고 활동지를 작성한다. 쉬운 정보의 개념과 필요성, 사례, 제작 과정 등을 학습한다.
글쓰기	5차시 (협동)	각자 작품을 고르고 작품의 키워드 도출→ 어려운 어휘 고치기→ 감정 카드 고르기 순서로 진행하며 감상을 심화한다.
	6차시 (개인)	5차시에서 찾은 키워드와 단어의 뜻을 바탕으로 쉬운 작품해설 작성 방식을 참고해 글을 완성한다.
평가	7차시	작성한 쉬운 작품해설로 음성해설을 녹음한 후 발표한다. 동료 평가지를 작성한다.
사후 인터뷰		수업을 마친 후 학습자의 교육 효과와 만족도, 느낀 점을 파악하기 위해 학생 사후 인터뷰 진행한다.

2) 차시별 상세 과정

(1) 참여자 사전 인터뷰

연구에 앞서 학습자 본인과 부모(보호자)의 연구 참여 동의서를 받는다. 느린 학습자가 학습에서 겪는 인지적 문제와 정서, 교육적 지원 등 환경적 요인을 다각도에서 수집한다. 글쓰기에 부

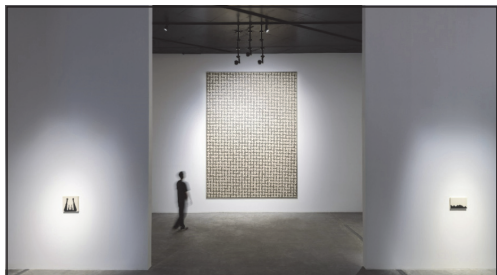
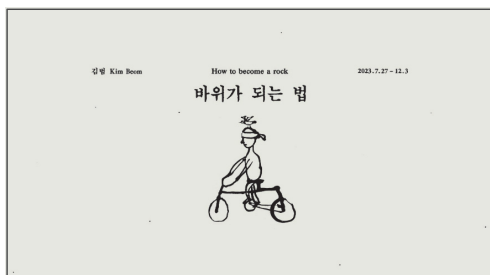
답을 느끼지 않도록 설문지보다는 자유로운 분위기에서 진행되는 인터뷰로 학습자와 친밀감을 형성하고 진솔한 이야기를 끌어낸다.

(2) 문제 인식

학습자들은 글을 읽기 어려웠던 경험, 소통이 어려웠던 경험, 미술관 방문 경험, 알고 있는 작가 등에 대해 자유롭게 이야기한다. 연구자는 학습자가 느낀 어려움과 문제의식을 종합해 미술관에 쉬운 작품해설이 필요한 이유와 수업의 목적을 설명한다. 학습자는 접근성이라는 주제에 대해 질문을 주고받으며 우리 사회 내의 다양한 구성원을 인식한다. 느린 학습자의 흥미를 끌기 위해 방탄소년단의 RM이 방문한 미술관 전시를 소개하고, 드라마 〈이상한 변호사 우영우〉 속 자폐 변호사인 주인공이 소통에 어려움을 겪는 영상을 보여주며 학생들의 경험에 녹아 있는 우리 삶 속 소통의 부재를 이야기한다.

(3) 작품 감상

미술관 방문 전 작품 감상 방법과 해설 글의 역할을 학습한다. 해설은 객관적이고 중립적인 설명을 전제하므로 장애 미술교육이 치료적 측면에서 학습자의 창의력 증진과 내면 표현에 집중했던 것과 달리 조건에 맞는 글을 작성하도록 지도한다. 그림과 글의 관계를 파악하기 위해 르네 마그리트의 작품을 설명하는 글을 먼저 읽고, 상상되는 그림을 그려본다. 각자의 그림을 비교하며 같은 글을 읽고서도 모두 다른 그림을 그린 것처럼, 쉬운 작품해설 쓰기에 정답이 없음을 강조해 학습자의 부담을 줄인다.



〈그림 3〉 리움 미술관 《바위가 되는 법》 전시 전경

추상적, 개념적 사고에 약한 느린 학습자에게는 미술관에서의 실제 경험이 중요하므로 3차시에는 리움 미술관에서 열린 김범 작가의 개인전 《바위가 되는 법》을 관람한다. 해당 전시를 선택한 이유는 첫째, 장소의 적합성이다. 리움 미술관에서는 작품 감상 외에 현대적 감각과 실제 공간을 경험하고 느낄 수 있고, 음성해설 오디오 기기를 쉽게 대여할 수 있다. 느린 학습자에게는 원작을 대면하고 해석해 이를 글로 쓰며 내면화하는 과정이 중요하다. 둘째, 대화형 감상(류지영,

2018)을 참고하여 다양하게 해석될 여지가 있는 추상 작품을 선정했다. 동시대 개념미술, 설치 미술 작업을 하는 김범 작가는 인간의 본능과 유희를 표현해 상상력과 호기심을 자극한다. 우리가 아는 것, 보는 것, 믿는 것을 의심하고, 관습적 사고에서 벗어나 ‘다르게 보는 법’을 전한다.

(4) 글쓰기

본 연구에서는 학습자가 스스로 감상할 미술 작품을 선택한다. 박혜성(2011)이 제시한 감상 관점을 각색해 느린 학습자용 해설 글 작성 프로그램으로 재구성했다. 작품해설 글에서는 주관적 감상이나 평가보다는 객관적 설명글이 권장되지만, 본 수업의 목적은 정답을 찾는 것이 아니므로 일련의 틀에 맞춰 작성하되 개인적인 경험이나 구체적인 예시를 제시하거나, 감정 형용사를 추가할 수 있다.

〈표 3〉 박혜성(2011)의 스크립트 작성 과정별 주요 활동을 각색한 〈쉬운 작품해설 쓰기〉의 작성 과정별 주요 활동

작성 과정	주요 활동
대상 선정	어떤 관람객을 고려한 해설인지 설정
작품 선정	이해가 어렵거나 더 알아보고 싶은 작품 선정
작품 키워드 및 단어 찾기(협동)	작품의 핵심 키워드를 찾고, 연상되는 감정 카드를 뽑기 모르는 단어의 뜻을 찾아 포스트잇에 뜻 적기
해설 글 작성 (개인)	해설 형식과 분량 결정(대화형/설명형/혼합형) 내용과 맥락 배치 구성
평가 및 수정 보완	반복적으로 읽어보며 수정 및 보완 음성해설 녹음

학습자는 전시에서 어려웠거나 흥미로웠던 작품 등 수업에서 감상할 작품을 한 점씩 고른다. 연구자는 학습자가 작품을 잘 이해했는지 질문하고, 작품에 대해 추가로 설명한다. 전시에서 오디오 해설로 들었던 작품해설을 A3 종이에 인쇄해 배부하고, 학습자는 3명씩 두 개의 조로 나누어 함께 글을 분석한다. 읽기의 핵심은 중심 내용과 세부 내용을 찾는 것으로, 학습자는 글에서 중요하다고 생각하는 키워드를 분홍색 형광펜으로 표시하고 키워드를 포스트잇에 적어 벽에 붙여 비슷한 의미끼리 분류한다. 이를 통해 작품의 핵심 내용을 파악하고 내 생각과 타인의 생각을 비교하고 수용하는 태도를 가질 수 있다. 파란색 형광펜으로는 외국어, 한자어, 전문 용어, 비유 표현 등 어려운 단어를 표시한 후 사전을 검색하여 쉬운 어휘로 고친다. 이 과정에서 학습자는 유의어/반의어 사전과 속뜻 사전 등 다양한 매체를 활용해 스스로 검색한다. 작품 분석 후 느린 학습자의 관심을 환기하기 위한 도구로 품에서 연상되는 감정 카드를 고르고 그 이유를 설명하

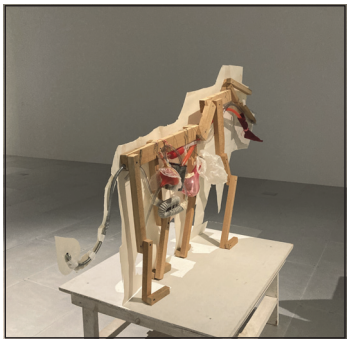
며 작품과 감정을 연계한 풍부한 감상으로 나아갈 수 있다.

5차시까지의 협동·토론으로 진행하고, 6차시부터는 각자 고른 작품에 대해 개별적으로 작성한다. 글쓰기에 앞서 누구를 위해 글을 쓸 것인지 대상을 정해 해설 글이 누구에게 필요한지, 왜 필요한지 대상과 목적성을 고민하도록 지도한다. 1~5차시에 학습한 쉬운 작품해설 작성 방법을 복습하고, 최대한 다양한 글쓰기 방식을 활용하도록 유도한다. 〈그림 4〉는 수업용 PPT 자료이고, 〈표 4〉는 연구자가 2023년 이음 예술창작 아카데미 접근성 과정 〈관객과 거리를 좁히는 모두를 위한 관람 정보〉 교육에 참여하여 소소한소통의 피드백을 받아 작성한 쉬운 작품해설 예시이다.



〈그림 4〉 수업용 PPT

〈표 4〉 연구자가 작성한 쉬운 작품해설 예시

작품	해설 글
 김범, 〈자신이 도구에 불과하다고 배우는 사물들〉, 2010, 일상적인 사물, 목재 의자, 목재 탁자, 형광등을 켜 칠판, TV 모니터에 단체널 비디오(21분 8초), 가변 크기.	원본 해설 이 작품에서 일상 사물은 칠판 옆 TV 모니터의 강의를 통해 '자신들은 인간을 위해 만들어진 도구에 불과하다'는 사실을 교육받고 있습니다. 이 장면은 개인과 세상의 의미를 일방적으로 정의하고 강요하는 독단적인 교육의 모습을 묘사합니다. 의인화의 장치를 적극적으로 활용하는 이 작품은 사물을 사고능력과 감성을 지닌 피교육자의 모습으로 은유하여 교육을 통해 개인의 정체성과 의미가 정의되고 강요되는 억압과 갈등의 상황을 보여줍니다.
	작품에서 선풍기, 물뿌리개, 주방 세제 등이 의자에 앉아서 칠판을 바라보고 있습니다. → 첫인상 묘사하기
	쉬운 해설 사물들은 마치 교실에서 수업을 듣는 학생 같습니다. 교실 앞 TV에서는 사물들이 인간을 위해 만들어진 도구일 뿐이라고 가르치고 있습니다. 학습자에게 친숙한 예시 들기 물건들도 사람처럼 생각할 수 있고, 감정이 있다고 상상해 봅시다. 인간을 위한 도구라는 이야기를 들었을 때 기분이 어떨까요? 질문하기 내가 누구이고, 어떻게 살아갈지는 스스로 정하는 것입니다. 하지만 학교나 사회에서는 다른 사람들이 원하는 모습으로 가르치기도 합니다. 이 작품은 내 생각이나 삶이 다른 사람에게 의해 결정되는 것을 교실의 모습으로 표현했습니다. 은유, 정체성, 강요 등 단어를 쉽게 설명하기
 김범, 〈무제(제조 #1 내부/외부)〉, 2002, 혼합 매체, 158 x 60 x 94cm (내부), 200 x 80 x 150cm (외부).	원본 해설 〈무제(제조 #1 내부/외부)〉는 사자가 만들어지는 과정을 작가의 상상으로 재현한 혼합 재료의 조각 작품입니다. 이 작품은 사자의 윤곽을 따라 일상적 사물이 내장기관처럼 복잡하게 얹힌 '내부', 그리고 아직 조립되지 않은 가죽, 갈기, 꼬리를 포함한 '외부'로 구성됩니다. 엉성한 관념과 조악한 논리로 재현된 사자는 현실 속에서는 존재할 수 없습니다. 이 작품은 제한된 시야 속에 일상을 살아가면서 사자라는 동물이 존재한다고 어렵듯이 알고 있는 것처럼, 기본적인 정보를 갖고 있더라도 정작 실재하는 대상에 대한 인간의 인식과 이해가 얼마나 허술하고 관념적인지를 해학적으로 표현합니다.
	쉬운 해설 이 작품은 작가의 상상 속 사자의 모습을 표현한 조각입니다. 작가는 우리 눈에 보이지 않는 사자의 몸 안쪽까지 표현했어요. 종이로 만들어진 사자의 뒷모습을 보면 몸 안 장기들이 보여요. 장기는 종이, 나무, 호스로 만들어졌어요. 그리고 사자의 몸을 감싸는 털가죽, 갈기, 꼬리는 마치 벗어놓은 옷처럼 선반에 놓여 있어요. 보이는 장면을 묘사하여 구체적인 상황을 상상하도록 유도하기

작품	해설 글
	폐품을 이어 붙여 만든 사자는 꼭 장난감 같아요. 이런 엉터리 사자는 실제로 볼 수 없어요. 학습자에게 친숙한 예시 들기
쉬운 해설	사자를 생각했을 때 날카로운 이빨, 풍성한 갈기만을 떠올렸나요? 우리는 이 작품을 통해 또 다른 사자의 모습을 볼 수 있어요. 질문하기

(5) 말하기

해설 글이 완성되면 학습자는 전시 도슨트가 되어 다른 관람객을 위한 음성해설을 녹음한다. 음성해설, 화면해설, 수어 해설 등 다양한 해설을 듣고 각 해설이 누구에게 필요할지 고민해 본다. 음성해설 녹음 시 유의 사항에 따라 해설을 녹음한다. 녹음을 마친 후 각자의 음성해설을 발표하고, 〈표 5〉 동료 평가지를 작성한다. 점검할 사항은 소소한소통(2021)의 쉬운 정보 작성 체크리스트를 참고했다.

〈표 5〉 동료 평가지

친구 이름:		
점검할 사항	표시	
이해하기 쉬운 단어로 쓰였다(바꾸기 어려운 단어는 밑에 설명을 추가했다).		
문장의 길이가 짧고 간단하다.		
작품의 핵심 내용을 충분히 설명하고 있다.		
관람객의 호기심과 흥미를 끄는 방법을 다양하게 사용했다. (작품의 첫인상 쓰기, 질문하기, 구체적인 예시 넣기, 감정 넣기)		
미술관 해설 글보다 쉽게 느껴진다.		

(6) 참여자 사후 인터뷰

프로그램 진행 후, 학습 효과 분석을 위한 사후 인터뷰를 진행해 학생 만족도, 작품 이해도, 언어능력 향상, 쉬운 정보와 접근성의 이해, 미술관에 대한 인식 변화를 조사한다. 소소한소통은 쉬운 글 작성 시 고려할 네 가지 요소로 정확함, 간결함, 새로움, 함께함을 제시했는데, 이를 참고하여 〈표 6〉과 같이 분석 기준을 분류했다. 인지적 영역에서는 학습한 기준에 따라 글을 작성하였는지, 작품 이해도가 향상되었는지, 스스로 사건을 검색하며 새로운 어휘를 알게 되었는지 등 학습 성과를 분석한다. 감성·변화 영역에서는 미술관에 대한 인식 변화, 협력과 상호작용, 학습자의 태도 변화를 분석한다.

〈표 6〉 결과 분석 기준 분류

대분류	소분류
인지적 영역	언어 문해력
	작품 이해 및 감상
감성·변화 영역	사회적 인식 변화
	자아 정체감
	협동

IV. 논의

본 연구는 앞서 언급한 미술 감상 교육의 한계를 보완하고자 우리를 둘러싼 사회의 정보 접근성 문제를 조망하고, 쉬운 정보를 미술관 작품해설에 적용한 감상 수업을 제안했다. 본 연구가 느린 학습자에게 미치는 교육적 의미를 중심으로 논의하고자 한다.

본 연구에서는 느린 학습자의 읽기, 쓰기, 독해, 문해력과 관련된 언어적 대처 능력과 타인과의 의사소통 능력 향상에 초점을 둔다. 원문을 기반으로 수정하는 것은 백지부터 시작하는 작품에 부담을 느끼는 학습자에게 좋은 대안이 된다. 그러나 상황에 따라 다른 사람이 쓴 글을 되고 하는 것이 옳이 내 글을 쓰는 것보다 까다로울 수 있다. 쉬운 글을 쓸 때 분량이 지나치게 늘어나서는 안 되고, 핵심 내용은 모두 담겨야 하는 등 여러 조건이 붙기 때문이다. 따라서 학습자의 수준을 고려했을 때, 쉬운 정보 작성 실무 가이드를 준수하기 어려울 수 있다. 본 연구는 학습자에게 완벽한 결과물을 요구하기보다 무심코 지나쳤던 작품과 작품해설을 자세히 읽고, 공동체 구성원으로서 모두에게 도움이 되는 글을 직접 작성하는 데 의의가 있다.

학습자는 작품해설이라는 정보 전달 목적의 글쓰기를 학습하며 개인적 감상에 머무르지 않고 정확하고 논리적인 글을 작성한다. 키워드를 찾는 연습을 통해 문해력과 비판적 사고능력을 기를 수 있다. 특히 미술관 현장의 실제 해설 글을 다룬다는 점에서 감상자의 삶과 직결된, 실제성에 기반한 감상 학습이다. 미술관의 낯설고 생소한 조형 어휘를 접하며 학습자의 감상 범위가 개인적인 이야기나 교실, 가족 등 주제에서 외부 사회로 확장된다. 학습자가 주제적으로 선택한 작품을 분석하고 탐구하며 이전과는 다른 깊이로 작품을 보게 된다. 작품을 직접 마주하고, 관찰하고, 논리적인 언어로 다듬고 발화하며 의사소통 능력이 향상되고 성찰적 탐구로 이어진다. 학습자는 읽기, 쓰기, 말하기를 모두 경험하며 읽기 유창성과 독해력을 기르고 다양한 방식의 읽기를 접한다. 마지막으로 다른 관람객을 위해 음성해설을 녹음하는 선순환 과정을 통해 사회적 문제 해결

력을 키울 수 있다. 타인에게 도움을 준다는 사실이 학습자에게 동기부여가 되며, 사회 구성원으로서 소속감과 책임감을 느낀다. 이는 느린 학습자를 교육의 수혜자로 보고 ‘교육자 중심’에서 이들을 위한 지도안을 개발하는 것이 아닌, 느린 학습자가 주체가 되는 ‘학습자 중심’ 수업이라는 의의가 있다. 이를 통해 학습자의 자기 주도적 학습 능력, 학업에 대한 자신감과 자기효능감을 키워줄 수 있다. 또한 미술관의 역할과 민주성, 공공성, 사회적 기능에 대해 고민하며 미술관을 배타적인 공간이 아닌, 누구에게나 열린 공간으로 인식한다. 미술관 교육은 공간을 향유하는 것 자체로 교육적 의미가 있으며 문화예술 교양을 체화할 수 있다는 점에서 체험, 경험, 여가이자 평생학습이 된다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 일반교육과 특수교육의 경계에 있는 느린 학습자, 그중에서도 경계선 지능을 가진 청소년을 대상으로 쉬운 글을 적용한 새로운 미술 감상법을 제시했다. 본 연구가 어떤 관점에서 유의미하며 제한적인지 정리하면 다음과 같다.

본 연구는 느린 학습자를 대상으로 〈쉬운 작품해설 쓰기〉 수업을 제안해 학습자의 인지적·사회적 변화를 도모한다. 더 나아가 장애의 특수성을 보편성과 조화시켜 더 많은 관람객과 학습자에게 나은 관람 환경과 교육을 제공하고자 한다. 기존 소외계층, 장애 대상 미술이 개인적 경험, 흥미, 내면의 표현 중심이었던 것과 달리 본 연구에서는 대화, 만남, 관계를 전제로 사회와의 연결로 확장한다. 전체 학령기 아동의 약 14%를 차지함에도 적합한 지원을 받지 못했던 느린 학습자의 특성과 어려움을 파악하고, 공평한 학습 기회를 마련하고자 하였다. 그러나 느린 학습자와 쉬운 정보에 대한 연구자의 교육 경험이 충분하지 않았고, 실험연구로 옮기지 못했다는 한계가 있다. 느린 학습자의 능력 신장과 삶에 어떤 변화를 가져오는지에 대한 효과성, 객관적인 수치 분석이 체계적으로 이루어지지 않았다. 또 쉽다고 느끼는 기준이 상대적이기 때문에 일정 수준 이상의 언어능력을 갖추지 못한 학습자는 쉬운 정보조차 이해하지 못할 수 있다. 미술관을 찾는 관람객 또한 나이, 성별, 장애, 관심사, 문해력, 생활환경, 삶의 경험치가 다르며 이들의 요구를 모두 반영한 해석 도구를 제공하기란 불가능하다. 쉬운 글은 정보를 받아들이는 사람이 기준이 되기에 정답이 없으며, 미술 감상 또한 한 가지 정답을 제시하기보다는 객관성과 주관성을 갖춰 각자의 답을 찾아가는 과정으로 볼 수 있다.

본 연구는 장애 자체에 집중하는 의학적 장애모델이 아닌, 사회적 장애 모델로 문화 소외계층

이 마주하는 현실의 장벽을 최소화한다. 배리어프리의 궁극적 목적은 소외계층이 타인의 도움 없이 독립적으로 생활하는 데 있다. 이를 위해 미술관 접근성 개선과 함께 사람들의 인식 개선도 이루어져야 한다. 본 연구는 모두를 포괄하는 통합교육으로 장애와 비장애가 공존하며 상호작용하는 사회를 논한다. 미술관과 미술 감상에 쉬운 정보를 적용하는 것은 포용적 예술로써 장애와 비장애를 가리지 않는다. 사회 내에서 평균적이거나 보통으로 불리는 이들은 쉬운 작품해설을 접하며 미술관에, 정보에 다가가지 못하는 누군가가 존재함을 인식하고 성찰할 수 있다.

따라서 본 연구는 소외계층을 위한 복지나 봉사 차원에서 접근하지 않는다. 소수자를 쉬운 정보라는 고정된 프레임에서 벗어나 우리 사회의 모두를 문화 향유자로 보고 문화 접근성에 관한 개념을 재정립해야 한다. ‘환대’란 타자에게 자리를 주는 것, 그의 자리를 인정함으로써 그를 사회의 구성원으로 만드는 것이다. 우리가 가진 기준이나 시선이 지금껏 살아오며 학습한 조건 내에서 형성된 것임을 깨닫고, 당연하게 생각한 것들을 재정의할 필요가 있다. 각자의 신체적 특성, 행동 방식, 젠더, 나이, 장애 여부와 문해 수준을 포괄하는 사회를 구축하기 위해서는 미술관뿐 아니라 국가와 지자체, 기업, 시민사회의 노력도 필요하다. 더 나은 접근성을 보장하는 구조와 더 많은 이를 포용하는 관행을 누리는 것은 장애인과 비장애인 모두 가능하며 이러한 재구축은 유무형의 재화, 특히 사회·경제적 기회의 공정한 분배에 기여한다.

쉬운 정보는 관련 기관, 관계자 등 민간 중심으로 제작되어 아직 정부나 공공 차원의 공신력 있는 가이드가 없다. 문화체육관광부는 <박물관 및 미술관 진흥 중장기 계획>(2019~2023)에서 장애인에 대한 접근성 강화 정책 사업을 명시하고 이에 대한 가이드 라인 마련이 필요함을 제시했다(김현경, 2020). 이와 더불어 본 연구는 개별 학생의 지능지수와 특성, 능력 차이를 포괄하는 통합적이고 유연한 미술 감상을 제시한다. 추후 장애 유형과 정도, 나이, 문해 수준과 경험에 다양한 학습자를 대상으로 후속 연구로 확장되기를 바란다. 쉬운 정보는 우리 사회에 정보로부터 소외된 이들이 있고, 도움이 필요한 사람들이 있음을 인식하는 데서 시작된다. 우리 사회 내에서 쉬운 정보가 필요한 곳을 인식하고, 공동체 구성원으로서 사회에 내재한 구조적인 소외와 배제를 해소할 방식을 고민하는 데 의의가 있다. 쉬운 작품해설은 더 많은 이들이 작품과 글에 접근할 수 있는 길을 만드는 역통합적 접근이다. 우리 사회의 시야가 더 넓어진다면 관점과 태도가 바뀌고, 새로운 평등의 가능성을 발견할 수 있을 것이다.

참고문헌

[단행본]

- 국립중앙박물관, 국립박물관문화재단 (2023). 박물관의 글쓰기. 서울: 이케이북.
- 국립현대미술관 (2019). 미래세대 성장의 공간: 참여와 확장의 미술관. 국립현대미술관.
- 김동일, 고혜정, 남지은, 박유정, 신재현, 조영희, 최수미 (2022a). 교육사각지대 학습자 이해와 지원. 서울: 박영스토리.
- 김현경 (2020). 장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인 수립 방향 연구 =. 서울: 한국문화관광연구원.
- 류재만, 손지현 (2017). 미술과 교재 연구 및 교수법(2판). 파주: 교육과학사.
- 류지영 (2018). 커뮤니케이션 미술감상. 파주: 교육과학사.
- 박찬선 (2021). 느린 학습자의 공부 : 경계선 지능과 학습장애의 인지와 기초학습지도. 서울: 이담북스.
- 박찬선 (2022). 느린 학습자를 위한 문해력. 서울: 학교도서관저널.
- 박창민, 조재성 (2016). 실행연구: 이론과 방법. 파주: 아카데미프레스.
- 박휘락 (2003). 미술감상과 미술비평교육. 서울: 시공사.
- 백정연 (2022). 장애인과 함께 사는 법 : 다양한 몸 사이의 경계를 허물기 위하여. 서울: 유유.
- 소소한 소통 (2021). 쉬운 정보, 만드는 건 왜 안 쉽죠?. 서울: 소소한 소통.
- 윤상원 (2023). 특수교육은 누구를 위해 존재하는가. 서울: 교육공동체벗.

[학술 논문]

- 강옥려 (2016). 경계선급 지능 아동의 교육: 과제와 해결 방안. 한국초등교육, 27권 1호, 361-378.
- 강윤희 (2022). 다감각적 접근방법과 천천히 보기를 적용한 장애청소년 대상 미술관 감상교육 프로그램 사례연구. 한국미술교육학회, 36권 3호, 168-196.
- 김도희, 장은영, 김지은 (2023). 경계선 지능 아동·청소년 대상 미술치료 실습에 대한 교사의 인식과 경험 연구. 학습자중심교과교육학회지, 23권 6호, 701-719.

- 김동일, 이연재, 한은혜, 안예지 (2022b). 지능과 학업성취 준거에 의한 느린 학습자 집단 분류 탐색: 지적장애, 학습장애, 경계선 지능을 중심으로. 학습장애연구, 19권 1호, 25-53.
- 김은성 (2019). 청소년 ‘느린 학습자’의 독서 지원을 위한 텍스트 수정 사례 연구. 독서연구, 50권, 71-110.
- 김진아, 강옥려 (2017). 경계선 지적 기능 아동에 대한 초등학교 교사들의 인식: 포커스 그룹 인터뷰를 통하여. 학습장애연구, 14권 3호, 701-719.
- 박응희, 이병준, 박지연, 최유주 (2009). 박물관교육방법으로서의 ‘해설’에 대한 교육학적 논의. 교 육사상연구, 23권 1호, 1-15.
- 양경언 (2021). 모두에 의한 시, 모두를 위한 시 — ‘느린 학습자’를 고려한 시 교육 사례를 중심으로. 한국문예창작, 20권 3호, 111-145.
- 이수진, 김화수 (2016). 설명담화에 나타난 경계선지능 언어장애 아동의 화용 특성. 지적장애연구, 18권 2호, 49-68.
- 이은영 (2014). 시각문화미술교육에서의 학습자 ‘언어’에 대한 탐색적 논의: 메를로-퐁티의 현상학적 관점에 근거하여. 조형교육, 50호, 27-49.
- 이재영 (2021). 삶 중심 미술 감상 학습 방안 연구: 생활 속 언어적 표현 확장을 중심으로. 미술과 교육, 22권 3호, 61-80.
- 이지혜, 류재만 (2020). 어린이 관람객의 의미 형성을 돕기 위한 미술관 전시 레이블 개발 방안. 미술교육연구논총, 61권, 81-110.
- 이화영, 서경희 (2013). 아스퍼거장애 아동의 그림상황 설명하기 특성. 특수교육재활과학연구, 52권 4호, 193-223.
- 정서연 (2020). 기호학에 토대한 시각장애인 미술 감상 교육프로그램 운영 사례 연구. 한국장애학, 5권 2호, 31-49.
- 함의영, 장혜경, 김현민, 이진의 (2019). 느린학습자를 위한 적정도서 활용 사례와 느린학습자의 변화. 한국특수교육학회 학술대회, 6호, 119-130.
- 홍수정, 최성희 (2023). 침묵의 소리: 박물관·미술관을 가지 않는 20대 비관람자 연구. 미술과 교육, 24권 1호, 83-111.
- Berman, R. A. & Verhoeven, L. (2002). Cross-linguistic perspectives on the development of text-production abilities: Speech and writing. Written

Language and Literacy, 5.

Fox, A. & Macpherson, H. (2015). Inclusive Arts Practice and Research: A Critical Manifesto. London and New York: Routledge.

[학위 논문]

박혜성 (2011). 어린이를 위한 미술관 전시해설 스크립트 구성방안. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

방지윤 (2016). 장애인 접근 가능성 재고를 위한 미술관 정책 비교 : 국내외 사례 비교를 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위논문.

[인터넷 자료]

국립국어원 (nd). 접근성. 국립국어원 표준국어대사전. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>.

국립현대미술관 (2022. 9. 28). 청각장애인을 위한 수어 전시감상 《MMCA 이견희컬렉션 특별전: 이중섭. 유튜브. <https://www.youtube.com/watch?v=7RXuQnG7ffY>.

권혜숙 (2022. 09. 14). “문맹률 1%의 진실… 한국 비판적 문해력은 낙제 수준”. 국민일보. <https://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0017469112&code=61171811&cp=nv>.

리움 미술관. <https://www.leeumhoam.org/leeum/exhibition/58>.

백재연, 성윤수 (2023. 10. 23). 경계선 지능 ‘느린 학습자’ 3년 새 5배 늘어. 국민일보. <https://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0924326409&code=11131300&cp=nv>
<https://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0924326409&code=11131300&cp=nv>

이리나, 최희정, 박진수 (2018). 발달장애인이 읽기 쉬운 자료 제작 안내서. 읽기쉬운자료개발센터 ‘알다’.

원고접수 : 2023. 9. 8.	수정원고접수 : 2023. 10. 30.	게재확정 : 2023. 11. 28.
--------------------	------------------------	----------------------

Abstract

Proposal for Comprehensive Art Appreciation Education: For Slow Learners and the Creation of “Easy Art Description”

YoonYoung Huh*, YeSeung Lee**

This research proposes an accessible approach to art appreciation learning by allowing slow learners, who find art museum exhibitions and artwork descriptions challenging, to easily write their own descriptions. Through this, it elevates the cognitive and social changes in slow learners enhancing their accessibility to appreciation. For slow learners with weak language abilities, complexly written explanations in abstract language and lengthy sentences are simplified into easy words and sentences, express inner perceptions in concrete language. Actively interpreting self-chosen artworks and logically organizing them into writing helps develop comprehension skills by identifying key content and making judgments about the information to acquire. Cooperative efforts in finding word meanings and recording audio description foster improved communication and problem-solving abilities. This research functions as inclusive integrated education, benefiting children, disabled groups, seniors, multicultural, culturally marginalized communities, and both disabled and non-disabled individuals. Moving beyond the frame of simplified information for minorities, wider application of easy-to-understand information grants more rights to people, allowing them to lead self-directed lives.

Keywords: slow learners, Easy-to-understand information, artwork description, art appreciation, accessibility, comprehension skills

* Master's course in Art Education, Graduate School of Education, Korea University

** Associate Professor, Graduate School of Education, Korea University

