



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김향미 교수지도
석사학위 청구논문

e-learning을 기반으로 한
중학교 미술 감상 수업방안 연구

2008

성신여자대학교 교육대학원

미술교육전공

정 호 선

e-learning을 기반으로 한
중학교 미술 감상 수업방안 연구

김향미 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2007년 11월

성신여자대학교 교육대학원

미술교육전공

정 호 선

인 준 서

정호선의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 중학교 미술 감상 교육의 현황	4
1. 미술 감상교육의 목표와 의의	4
2. 제7차 교육과정 미술교육 감상영역	7
3. 현행 미술 감상교육의 문제점 및 개선방안	11
III. e-learning을 활용한 미술 감상교육	13
1. e-learning의 개념	13
2. e-learning의 배경	17
3. e-learning의 특성 및 유형	20
4. e-learning을 활용한 미술 감상교육의 필요성	26
5. e-learning을 활용한 미술 감상교육의 효과	27
6. e-learning을 활용한 미술 감상교육의 한계점	29
IV. e-learning 활용 미술 감상수업의 실제	31
1. 웹기반 e-learning을 기반으로 한 미술 감상 웹사이트 사례조사	31
2. 웹사이트 사례조사 결과 및 수업으로의 활용	46
3. e-learning을 활용한 효율적 미술 감상 학습지도 방안	47

V. e-learning 활용 미술 감상수업의 개선방안 및 지향점58

VI. 결론60

참고문헌

도판목차

표목차

부록

ABSTRACT(영문초록)

논문개요

21세기 정보화, 지식화의 물결은 우리사회를 지식 정보화 사회로 발전시켰다. 정보 통신의 급속한 발달로 사회경제 구조의 변화와 아울러 교육에서도 많은 변화를 가져왔다. 이러한 변화를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인의 육성을 위해 매우 중요한 위치에 놓여있는 교육은 그 내용과 방법, 환경 등에서 사회적 변화와 요구에 대처하며 변모하고 있다. 나아가 이 같은 교육의 시대적 변화는 현재 시행되고 있는 제7차 교육과정에도 반영되고 있으며 미술교육도 정보화 사회의 시대적 흐름에 맞게 다양한 교육매체를 이용한 새로운 변화를 꾀하고 있다.

특히 과거 실기표현 중심의 교육과정과 달리 제7차 미술과 교육과정에서는 효과적인 학습을 위하여 다양한 매체와 방법의 활용, 다양한 발상지도, 다른 영역과의 연계성을 살린 지도 등을 강조하고 있다. 이와 더불어 정보화 시대에 요구되는 다양하고 폭넓은 사고력을 함양시키기 위해 교수 학습 과정에서 e-learning을 활용하면 학습자들의 창의적인 사고와 다양한 학습 활동을 촉진시킴으로써 기대되는 학습 목표를 효율적으로 달성할 수 있을 것이다.

한편 지식 정보화가 진전되면서 새롭게 등장한 지식과 정보가 빠르게 유통되고 있으므로 자료와 정보를 수집, 처리하고 새로운 지식으로 만드는 과정에서 정보통신기술의 사용은 필수적이다. 따라서 정보통신기술을 활용하여 자료와 정보를 처리하고, 이를 바탕으로 새로운 지식을 만들고 문제를 해결하는 능력은 학교 교육을 통해 길러주어야 한다.

최근 주목되고 있는 e-learning을 활용하여 미술 감상 교육을 중학교 미술 감상 교육의 효율적인 교수 학습 과정안을 구안하는 데 주안을 두었다. 다양한 교수학습방법의 철저히 분석된 구안과 e-learning을 활용한 미술 감상수업에 필요한 교수 자료, 도구와 기자재 활용 능력에 대한 교사의 노

력이 뒷받침 되어야 할 것 이다.

따라서 본 논문에서는 현재 시행되고 있는 제7차 교육과정의 기본 취지인 '21세기의 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인의 육성'을 위해 최근 학교교육현장에서 강조되고 있는 e-learning을 활용하여 중학교 미술 감상교육의 효율적인 수업지도방안을 제시하고자 하였다.

이를위해 II장에서는 제7차 미술과 교육과정 내용체계 분석을 통해 최근 학교 미술교육이 지향하고 있는 개념 및 특징을 살펴보고 감상영역을 중심으로 제시되는 미술 개념요소와 활동에 대해 살펴보았다.

III장에서는 e-learning 활용 방안을 탐색하기 위한 이론적 배경으로 e-learning의 개념 정의와 e-learning을 활용한 감상교육의 교육적 의의 및 필요성에 대해 고찰하였다.

IV장에서는 e-learning을 활용한 미술 감상수업 모형 및 웹사이트 사례조사 분석을 통해 그 효과 및 한계점에 대해 검토하고 효율적인 수업지도안을 제시해 보았다.

끝으로 V장에서는 상기 내용들을 바탕으로 e-learning 활용 미술 감상교육의 개선점 및 대안점을 모색하였다.

이상과 같이 인터넷의 교육적 효과를 확인하고 인터넷을 기반으로 한 e-learning 활용 미술 감상교육 방안을 구체적으로 제시함으로써 학생들의 미술 감상 능력 신장을 위한 효과적인 대안을 모색하는 것이 본 연구의 목적이다.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

21세기 사회는 수많은 정보와 지식이 넘쳐나고 있으며, 다양한 정보에 대해서 다양한 도구와 방법으로 그 지식과 정보를 창의적으로 활용하는 능력을 요구하고 있다. 이에 부응하여, 특히 제7차 교육과정의 미술교육 환경 변화와 함께 교사 중심의 교육이 아닌 학습자 중심 수업의 중요한 수업도구로서 활용되고 있는 인터넷을 통한 효과적인 학습모형의 제시는 시급한 과제로 대두되고 있다.

학교의 교육정보화 물적 기반을 체계적, 효율적으로 활용하여 지식정보화 사회를 선도할 수 있는 창의적인 인재를 양성할 수 있도록 해야 하며, 이러한 요구와 목적을 충족시키기 위해서 기존의 학교 교육만으로는 더 이상 학생들에게 미술의 다양한 지식과 정보를 만족스럽게 채워주기 어렵고, 학생들의 다양한 미술 감상 욕구를 충족시키기 어렵게 되었다.

이러한 의미에서 e-learning 교육은 지식 전달 위주의 교육방법과 교실 중심의 제한된 교육환경에서 탈피하여 학습자의 자율과 특성을 존중하며, 다양한 학습활동을 수행할 수 있게 한다. 또한 e-learning을 활용한 정보 검색 및 의견교환을 통해 학습과제의 수행, 결과 평가 등 일련의 학습과정에서 학습자의 주도적인 역할을 지원함으로써 자기 주도적 학습 환경을 제공 할 수 있다. 이러한 e-learning 활용은 다양함과 창의성을 추구하는 미술교과에서 컴퓨터를 활용하여 예술적 자극을 받거나 다양한 소재와 표현을 가능하게 하므로 큰 성과를 올릴 수 있다.

이에 본 연구에서는 미술 감상활동의 중요성과 필요성을 인식하여 감상수업에서 e-learning의 교육효과와 e-learning을 활용한 미술 감상 수업방법을 모색하여 효율적인 수업모형을 제시하고자 하였다. 미술 감상 활동의

중요성과 필요성을 인식하여 감상수업에서 e-learning의 교육적 효과와 e-learning을 활용한 미술 감상 수업을 모색하였다.

본 연구의 목적은 지식정보화 시대의 효율적인 교육매체로 부각되고 있는 웹기반 e-learning을 활용하여 학생들에게 다양한 미술문화를 이해하는데 도움을 주고, 미술 감상 활동에 흥미와 관심을 가질 수 있도록 구체적인 방안을 제시하는 데 있다. 나아가, e-learning 활용 웹사이트 사례조사를 통해 새로운 미술교육 수업방법을 현장에 적용시켜 다양한 매체를 통한 미술 감상 교육에 활용될 수 있는 방법을 모색하여 학생들의 자기 주도적 학습능력을 신장 시킬것을 목적으로 하고 있다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 국가수준에서의 정보통신기술 교육에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있는 현 시점에서 e-learning을 활용한 미술 감상의 효율적인 지도 방안으로 제7차 교육과정 지침을 기반으로 연구를 진행하였다.

e-learning 활용 웹사이트를 사례조사 분석하여 자기 주도적 이고 창의적인 학습능력을 위한 미술과 e-learning 활용 수업모형을 제시하였다.

첫째, 중학교 미술 감상 교육의 현황에서는 미술 감상 교육의 목표와 의의를 연구 분석하여 제7차 미술교육과정의 특징을 살펴봄으로써 e-learning을 현재의 미술교육과정에 효과적으로 적용하기 위한 기반으로 삼는다.

둘째, 미술과 교육과정에서 감상영역의 위치를 살펴보고, 감상교육의 의의 및 교육적 중요성을 밝힌다.

셋째, 미술 감상 도구로 e-learning 활용의 가능성을 살펴보고, 인터넷의 미술적 특성과 풍부한 정보의 측면을 고찰하며, 교육적 유용성과 효율적 활용 방안을 모색한다.

넷째, e-learning을 활용한 인터넷 미술감상 사례를 연구하고 학습모형을 설계하여, 학습지도에 구체적으로 적용해 본다.

다섯째, e-learning을 활용한 미술 감상학습을 실시 했을때 나타나는 교육적 효과와 문제점을 분석하고 개선방안을 제시한다.

II. 중학교 미술 감상 교육의 현황

1. 미술 감상교육의 목표와 의의

미술 감상 교육이란 한 마디로 학생들에게 아름다운 대상과 접하는 기회를 많이 가지게 함으로써 '보는 눈과 마음'을 기르는 교육이라 할 수 있다. 다시 말해 본다는 것이 느낀다는 것과 직결된다고 생각하는 미술교육의 전체 하에, 학생들의 '보이는 것'에 대한 감상 활동은 단순히 수동적인 것이 아니라 '보는 눈'으로부터 '볼 수 있는 눈'으로 이끌기 위한 것이며, 여기서 다시 '찾을 수 있는 눈'으로 이끌기 위한 교육이라고 할 수 있는 것이다. 따라서 감상은 그 활동 자체가 내적인 자기 창조 활동인 표현과 연관되어 조형 능력과 창의성과도 관련되지만 무엇보다 미적 감각을 넓혀나가는 데 기여하는 것이다. 따라서 미술작품이나 자연 및 조형 환경의 미적 대상에 대하여 감각적으로 예민하게 반응할 수 있는 미적 감성을 육성하고, 미술 감상교육의 목표라고 할 수 있다.¹⁾

실제로 감상교육에 있어서는 정서적인 측면과 인지적인 측면 모두가 고려되어야 한다. 즉, 감상경험으로 부터 도출되는 기쁨과 통찰에 입각한 정서적인 감상활동의 지도가 그 하나이고, 작품이 구성 원리와 기법의 이해와 미적 가치를 찾아낼 수 있는데 대한 궁지에 입각한 지성적인 감상활동의 지도가 그 두 번째 이다. 감상이 대상의 미적 가치를 보고 느끼고 판단하고 평가하는 내면화 과정이라고 할 때, 감상지도는 학생들에게 미적 대상과 만남의 기회를 부여하며, 학생들이 그것에 관심을 가지고, 보고 느끼고 판단하고 평가할 수 있도록 하는 활동이다. 이러한 감상지도를 통하여 미적 대상에

1) 김정희, 미술교육입문, 서울: 형설출판사, 1998, pp. 228 ~ 230.

대한 감수성을 함양하고 미술문화에 대한 이해와 평가하는 능력을 육성하며, 환경과 미술 문화를 애호하고 창달하려는 태도를 기르게 된다. 이것은 결국 미술교육의 목적 중 조형능력과 창의성과도 관련되지만 무엇보다 미적 안목의 육성과 관계되는 것이다.²⁾

초·중등학교 수준의 보통교육의 차원에서 미술교육의 궁극적인 지향점은 자연 및 미술품의 미에 접근하여 느끼고 이해하며, 그것을 생활에 연결 짓는 태도를 함양하는 것이다. 보통교육의 기본 목표가 '정서적 자질의 육성'에 있기 때문에 주지주의나 기능주의가 아닌 소양교육이어야 하는 것이다. 즉, 고등학교까지 졸업한 사람에게 미술에 관해서 무엇을 얼마만큼 알고 있는가, 또는 작품을 산출할 수 있는가를 묻기보다는 미술에 관해서 친근감을 가지고 접근하며, 미술을 자신의 생활과 연결짓고 흡수할 수 있는 태도를 가지게 하는 것이 중요하다.

이와 같이 미술 감상 교육은 보통교육의 차원에서 중요성을 가지며, 그 이유는 다음과 같은 몇 가지로 설명 할 수 있다.

첫째, 감상자는 예술가의 정신적 소산인 작품을 통해 예술가의 창조적 체험을 간접 체험하면서 궁극적으로 자신의 삶의 질을 높여 나간다. 하트만(N.Hartmann)은 미적 대상을, 감성적이며 실제적인 부분에 해당하는 전경과 비감성적이고 비실제적이며 예술가의 정신세계에 해당하는 후경으로 존재하는 것이라고 했다. 여기서 감상자는 미적 대상인 예술 작품의 전경을 통해 후경에 도달하는 과정에서 예술가의 창조적 경험을 간접 체험하게 된다. 감상자는 이러한 간접체험의 과정을 통해 예술가의 인격과 만나게 되고 예술가의 예술적 경험을 공유하게 되며, 이에 따라 자신의 삶을 영위해 나가는 것이다.³⁾

2) 이규선 외 미술교육학 개론, 서울:교육과학사, 1994, p.307.

3) 유근준 역, 현대미술의 감상, 서울: 열화당, 1990, p.10.

둘째, 보통교육으로서의 미술교육은 극소수에 불과한 미술가의 양성만이 아니라 미술을 감상할 수 있는 대중을 만들어 미술가가 아니더라도 미술작품을 가까이 하고 감상할 수 있는 능력을 의도적으로 갖추게 한다. 실제로 교실에 있는 학생 중 대부분은 장래 미술가로 성장하기보다 미술품을 관람하는 입장으로 살아갈 것이다. 이들이 장차 학교교육을 마치고도 우수한 미술품을 가까이 하여 감상함으로써 그들의 인생을 보다 풍요롭게 하기 위해선 미술작품을 이해하고 인식할 수 있는 능력이 필요한 것이다.

셋째, 감상교육을 통해 사물을 인식하는 능력을 기를 수 있다. 미술가는 미술이 갖는 가치 있는 경험인 미적 경험을 인간에게 제공한다.⁴⁾ 이러한 미적 경험은 우리에게 단지 즐거움만을 주는 것이 아니라 인간의 '인식'과 '보는 눈'을 기르는데 도움을 주는 것이다. 즉 인간이 사물을 볼 때 보는 것으로 끝나는 것이 아니라 사물의 진실함과 의미를 바르게 볼 수 있는 눈을 갖게 함으로써 자신을 통찰할 수 있는 예지의 눈을 새롭게 한다.

미술의 목표는 인간에게 새로운 눈으로 환경을 보는 것을 가르쳐 주고 미술을 통해 원래부터 가지고 태어난 감성의 잠재능력을 되살려서 밝고 활기찬 삶을 영위하게 하는데 있다. 따라서 미술교육은 이러한 심미적인 인간을 육성하는데 중요한 의의를 지닌다고 할 수 있으며, 심미적인 인간의 육성이야말로 예술의 진정한 의미라 할 수 있다.

현대 미술교육의 흐름 속에서 브라우디(H.S Broudy)를 비롯한 많은 학자들이 미술교육을 '미적 감각의 교육'으로 이해하고, 미학과 현상학, 그리고 미술교육학에서 지각론의 연구가 깊어지고, 조형론이나 심리학에서 시지각의 체계적인 연구가 진행되면서 표현위주 미술교육을 반성하고 감상교육의 가치를 재발견하기에 이르렀다.⁵⁾

4) 박취락, 「감상교육의 내용과 방법」 대구교대 논문집, 1992, p.166.

5) 최남주, 「미술교육의 감상지도 방안」 석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 1998, pp.5~6.

이에 따라 우리나라의 7차 교육과정을 보면 감상과 체험, 미적, 비평적 활동을 반영하는 단원의 비중이 크게 늘었다.⁶⁾ 6차 교육과정에서 6개이던 대 영역이 '미적 체험', '표현', '감상'의 3개 대 영역으로 축소, 통합되면서 감상과 체험활동을 포함하는 '미적 체험'과 '감상'의 영역이 수치상으로 2/3를 차지하게 되었다. 게다가 7차 교육과정은 단위학교 교사에게 수업단원의 취사 선택권을 주는 융통성 있는 시행지침을 마련하여, 경우에 따라서는 미적 체험과 감상영역이 수업의 대부분을 차지할 수도 있도록 되어 있다. 이러한 면에서 오늘날 미술교육은 분명히 체험과 감상능력, 비평적, 미학적 판단력을 기르는데 큰 비중을 두고 있다고 볼 수 있다.

2. 제7차 교육과정 미술교육 감상영역

제 7차 교육과정에서는 21세기 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인을 육성하고자 하는 시대적 상황의 변화에 대처할 필요성을 강조하고 있다. 제 7차 교육 과정에서 미술 교과와 총괄 목표는 '미술 활동을 통해 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양한다.'라고 되어 있고, 미적 체험, 표현, 감상 영역의 관련된 3개항의 하위 목표를 제시하고 있다.⁷⁾

(가) 미적 대상의 가치를 발견하고 이해할 수 있다.

(나) 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.

(다) 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화유산을 존중할 수 있다.

6) 최윤재, 제7차 교육과정 목표분석, 미술교육논총 제 6집, 한국미술교과교육학회, 1999, pp.285~293

7) 교육부 고시 제 1997-15호, 「중학교 교육과정 해설 IV, -미술-」 교육부, p.159.

이상의 교육목표들이 사회 문화적 변화를 수용할 수 있는 목표로서 가치가 있는지는 이들 교육목표가 가지는 의미를 좀 더 폭 넓게 해석할 필요가 있다.

위의 세 가지 하위목표 중에서 (다)항이 감상영역에 해당된다. 수업과정상 '서로에 대한 작품감상'으로 자신의 작품을 비롯한 친구들의 작품을 감상함으로써 자신의 작품에 대한 스스로의 판단과 다른 작품에 대한 객관적이면서도 분석적인 판단을 요구하고 그 가치를 평가할 수 있도록 하고 있다. 감상능력은 창의성, 표현능력과 마찬가지로 생활을 조화롭게 하거나 인간형성의 수단적 능력으로 이해되어 왔다.

<표-1> 감상능력과 관련된 설명으로는 '어떤 대상을 감상'하는 것 외에 주로 '미적 정서 함양', '미술의 이해', '주체적 미의식', '창조성 육성을 위한 감상', '미술품의 가치 판단과 문화유산 존중' 등으로 설명되어진다.

<표-1> 교육과정 변천상에서 '감상 능력' 관련 목표의 의미 변화⁸⁾

감상능력	
교수요목기	· 생활을 조화롭게 하는 수단
1차	· 자연미, 조형미, 글씨 등의 감상 · 생활용품의 품질을 판단하고 선택하는 감상
2차	· 미적정서함양을 위한 감상
3차	· 조형품 감상과 애호하고 보존하는 태도 (주체적 미의식 함양-우리나라 작품 감상)
4차	· 미적 정서와 창조성 육성을 위한 감상 활동 · 자연과 조형품의 아름다움을 즐기고 애호하는 능력
5차	· 조형 활동의 경험을 통해 길러야 하는 감상능력 · 자연과 조형품의 아름다움을 즐기고 애호하는 능력
6차	· 조형 활동의 경험을 통한 감상능력 · 미술품과 미술문화의 이해와 존중
7차	· 미술활동을 통한 감상능력 · 미술품의 가치판단과 미술 문화 유산 존중

8) 한국 교육과정평가원 2003-8호 「미술과 교육목표 및 내용체계 연구(II)」, p.27.

여기에서, 감상은 '미적 정서'와 관련될 경우 '심미적 태도'와도 구분이 어렵고, '작품 이해', '작품 감정'과 '향수' 등의 감상이라는 용어의 애매성 때문에 감상능력을 기르기 위한 활동이나 경험에 대한 정확한 방향제시가 어려운것이 사실이다.

그러나, 감상의 내용으로 미술품에 대한 이해나 미술품의 가치 판단이 강조되고 있는 점을 고려해 본다면, 감상이 '정서'나 '향수'와는 구분되는 좀더 적극적인 능력으로 그 의미가 구성되어야 한다고 본다. 미술의 문화적 차원에서 미술품의 이해나 가치 판단에 요구되는 능력은 비판적 사고력이며 이는 미술에서의 비평 능력과 관련된다. 따라서, 미술과 교육목표인 '감상 능력'은 '비평 능력'으로서 보완되고 구체화될 필요가 있다.

이와 관련하여 제 7차 교육과정 미술 감상 영역은 미술비평과 미술사로 구성되어 있다. 미술비평은 미술의 세 영역인 제작, 이해, 비평 중 지금까지의 미술 교육에서 가장 소홀히 취급되어 왔던 부분이다. 이에 대해 현행 교육과정에서는 학습자들에게 작품을 보는 안목을 길러 줌으로써 미적 감수성 및 가치관을 확립하여 생활 속에서 미술을 함양하는데 역점을 두고 있다.

특히 미술사 부분에서는 시대별, 양식별, 미술의 변천 과정을 이해함으로써 현대 미술에 대한 이해의 폭을 넓히고, 나아가 미래의 미술 문화를 창조하는 데 바탕이 될 수 있는 이론적 배경을 배우도록 하는 데 중점을 두고 있다.

미술사를 가르칠 때에는 작가의 생활 및 예술 철학, 가치관, 개성, 그 시대의 미술 사조 등을 종합적으로 설명하는 한편, 작가의 독특한 기법, 주제, 내용, 구성 및 새로운 기법의 개발 여부, 사용된 도구 및 재료, 그 시대 및 현재의 작가에 대한 평가 등 다양한 지식을 설립하게 하는 한편, 이들로부터 무엇을 배울 수 있는지를 강조하면서 수업을 진행해야한다.

감상 활동에서는 세계화 시대에 대비하여 전통미술을 보다 강조하여 우리 미술 문화에 대한 주체성을 확립하도록 유도하는 동시에, 이를 기반으로 하

여 세계 여러 나라에서 지니고 있는 다양한 문화를 배경으로 한 미술품에 대하여 이해력을 높일 수 있도록 하는 데 주안점을 두고 있다. <표-2>

<표-2> 중학교 미술 교육과정 감상영역 내용체계⁹⁾

(1) 미술품 감상

서로의 작품과 미술품에서 표현 특징을 비교, 설명할 수 있다.

- ① 서로의 작품과 미술품의 감상방법을 이해한다.
- ② 주제, 표현방법, 조형요소와 원리 등을 비교하여 설명한다.

(2) 미술 문화 유산 이해

우리나라와 다른 나라 미술의 특성을 이해할 수 있다.

- ① 우리나라 미술의 시대별, 양식별 특징을 파악한다.
- ② 다른 나라 미술의 시대별, 양식별 특징을 파악한다.

특히, 최근 들어 학문 중심 미술 교육과정의 영향은 미술교육이 단순히 정서를 함양하는 수준이 아니라, 미술활동을 통해 시지각 능력을 계발하고, 문화유산으로서의 미술을 탐색하고, 이해하는 지식영역으로 미술교육을 바라보게 함으로써 창작 이외의 미술비평, 미술사, 미학 등이 고르게 교육되는 방향으로 전개되었고, 이에 따라 미술교육은 그 중요성이 날로 커지고 있다.

이처럼 제 7차 교육과정에서 감상을 미적체험영역과 구분하여 지도할 때는 좀더 비평적인 사고의 확장과 미술문화 저변 확대라는 전인 교육의 차원에서 고려 되어야 한다. 즉 교실 내에서의 구태의연한 감상시간으로 끝내는 것이 아니라 사회 문화의 범주로까지 비평적인 시각이 확장될 수 있도록 다양한 감상 방법, 논리적인 비평 기술, 언어 확장을 위한 미술용어 사용 등을 지도 함으로써 정신적인 선진국형 문화 시민의식을 길러주어야 하겠다.

9) 교육부 고시1997-15호, 「중학교 교육과정 해설 IV,-미술-」, 교육 인적 자원부, p.180.

3. 현행 미술 감상교육의 문제점 및 개선방안

미술과 교육목표와 교수 내용 등은 방대하지만 우리의 교육여건으로 이것을 다 충족시키기에는 다소 무리가 있다. 이런 이유를 포함하여 과거로부터 인성주의 계발과 창의력 계발이라는 명목 하에 미술은 실기이며 표현이라는 고정관념 속에 표현중심의 수업이 미술교육을 대변하였으며 미술 감상교육을 통한 미술의 이해와 관련된 활동을 허용하지 않았다.

이에 대해 제 7차 교육과정에서는 미술교과의 감상영역에 대한 비중이 높아졌으나 실제 미술교육 현장에서는 아직도 효과적인 감상수업이 제대로 실시되지 못하고 있는 실정이다. 이에 그 문제점과 개선방안을 다음과 같이 정리 해 보았다.

첫째, 미술 감상학습에 대한 인식이 부족하다.

아직까지도 미술수업에서는 발상 및 구상, 표현과정이 감상영역에 비해 강조되고 있으며, 감상과정은 비교적 소홀하게 취급되고 있다. 그 까닭은 학생을 지도하는 미술교사와 학부모들이 종래 표현위주의 미술교육을 받아 타성화 되었기 때문이다. 교사들은 현대 미술 교육의 동향에 대한 새로운 지식과 정보를 접할 수 있는 기회를 마련하고, 미술 감상이나 평가에 관한 과목을 필수과목으로 포함시킨 교사의 자질 향상을 위한 연수에 참여해야 할 것이다. 그리하여 미술교육에 대한 새로운 지식을 정립함으로써 미술교육의 목표 및 내용을 새롭게 인식해 나가야 할 것이다.

둘째, 미술 수업시간이 부족하다.

현행 교육과정의 시간배당은 중학교의 경우 45분을 1단위 시간으로 1학년은 주당 2시간, 2학년과 3학년은 주당 1~2시간으로 배정되어 있다. 미술교육의 목적을 실현하기에는 시간배당이 너무도 부족하다. 이 부분은 각급 중학교의 교육과정을 융통성 있게 재편성하여 운영하다 보면 어느 정도 극복이 가능할 것이며, 특히 제 7차 교육과정에서는 미적 체험과 감상활동이 각

단원마다 설정되어 있으므로 여기에서 보충과정으로 활용하면 감상시간의 부족을 어느 정도 보완할 수 있을 것이다.

셋째, 감상학습 관련 교육 자료가 부족하다.

현행 미술 교과서의 구성이 아직까지도 표현영역에 비해 매우 저조하며, 나와 있는 감상 자료의 수가 부족하고 도판의 크기가 작아 학생들에게 흥미나 동기를 유발시키는 데 불충분하다. 시각적인 면에서 작품을 다양하게 볼 수 있는 보조 자료가 필요하며, 슬라이드 자료, VTR자료, 실물환등기, 컴퓨터나 인터넷을 이용하는 방법 등 적극적인 자료 활용 방안이 강구되어야 한다.

넷째, 다양한 장르의 작품 수록이 부족하다.

우리는 현대 사회 안에서 다양한 문화들을 접할 수 있다. 학생들 자신이 속한 문화 뿐 아니라 색다른 문화도 접해보면서 그들의 삶 속에서 다양한 시각적 현상을 즐기고 대상을 발견하며 미적 가치를 향수하고 환경을 개선 하도록 하는 관점으로 감상교육이 이루어져야 할 것이다.

다섯째, 미술 감상교육을 위한 체계적인 수업모형의 개발이 시급하다.

교사들의 편협적인 감상교육의 운용이나 지식위주의 학습이 되지 않게 하기 위해서는 다양한 수업 모형이 제시되어 학생들의 수준에 맞게 효율적으로 사용되어야 하며 학생들의 창의성 계발과 정서 함양을 돕는 발상법, 학습지, 감상자료 및 다양한 교수-학습모형이 개발·적용되어야 한다.

Ⅲ. e-learning을 활용한 미술 감상교육

1. e-learning의 개념

e-learning이란, 정보를 전달하거나, 학습자의 기술 혹은 지식의 습득을 촉진하기 위해 부분 혹은 전체적으로 전자적인 테크놀로지를 사용하는 것이라 정의할 수 있다.¹⁰⁾ 즉 e-learning의 정의 안에는 학습자가 학습내용을 습득할 수 있도록 지원하는 다양한 학습전략뿐만 아니라 인터넷, 인트라넷, CD-ROM, DVD, 화상회의, 위성교육 등 테크놀로지의 의미가 포함된다.

또한 e-learning은 지식과 성과를 향상시키는 다종다양한 해결책을 전달할 목적으로 인터넷 기술을 이용하는 것이라고도 정의되고 있다.¹¹⁾

한편 SmartForce 웹사이트는 e-learning이란, '실시간에 이루어지는 역동적인 학습으로 개인의 협력 학습을 가능케 하는 포괄적이고 통합적인 학습이며, 하나의 사업이 될 수 있는것' 이라고 전망하였다. 'e-러닝 산업 발전법'에서는 e-learning을 '전자적 수단, 정보통신 및 전파방송 기술을 활용하여 이루어지는 학습'으로 정의를 내리고 있다. 그리고 2003년 e-러닝 백서에서는 '인터넷 기반으로 학습자 상호작용을 극대화하면서 분산형의 열린 학습공간을 추구하는 교육'이라고 규정하고 있다.¹²⁾

여기에서 e-learning의 'e'가 의미하는 바를 요약하면 <표-3>과 같다.

10) ASTD. e-learning glossary, 2001

<<http://www.learningcircuits.org/glossary.html>> e-learning사이트

11) Rosenberg. 「e-러닝: 디지털시대의 지식 확산 전략」, 유영만 옮김, 2001

12) e-러닝 백서. 산업자원부 한국사이버교육학회, 2003

<표-3> e-learning에서의 e의 의미

출처	e의 의미	설명
IDC,2000	internet-enabled	· 인터넷을 통한 상호적 교육을 의미하며, 'live'와 'self-paced'라는 특성을 지님
PwC,2000	easy	· 소프트웨어와 시스템 등을 통해 보다 접근하기 쉬운 교육환경마련을 의미함
Elliot Masie, 2000	experiences	· e는 우선 경험(experiences)을 의미하고,둘째로 extension 학습 선택권의 확장(extension)을 지칭하며, 마지막으로 학습기회의 확대(expansion)을 의미 expansion 하는 것으로 새롭게 해석될 필요성 제기
	extension	
	expansion	
유영만, 2001	engagement	· e는 단순히 전자적 도움이나 웹의 기술적측면만을 지칭하는 전자적인(electronic) e가 아니라 학습자 스스로 학습활동에 적극적으로 관여하는 과정(engagement)를 지칭하며, 학습결과를 스스로(expression) 할수있는기회를제공하고장려(encouraging) 함으로써 재미있고 유익한 에듀테인먼트(edutainment)를추구해서 오프라인과 구분되는 독특한 학습경험(experience)을 제공하는데 주력함을 의미
	expression	
	encouraging	
	edutainment	
	experience	

한편, e-learning의 개념을 보다 정확하게 살펴보기 위해 컴퓨터를 활용한 학습을 일컬을 때 자주 등장하는 용어인 CBT, 웹기반 교육, 웹기반 훈련, 사이버 교육, 온라인 학습, 원격교육의 개념을 살펴보면 다음과 같다.

CBT(Computer Based Testing)란, 컴퓨터를 교수(instruction)의 한 가지방법으로 보고 개인교수, 연습, 시뮬레이션, 게임 등에 활용하는 것을 말하며, 보다 광의의 CBT는 교수 학습 과정의 관리를 포함하기도 한다. CBT는 네트워크와의 연결을 전제하지 않는다는 점에서 다른 용어들과 구별된다.¹³⁾

웹기반 교육(Web-Based Instruction:WBI)이란, 학습이 일어나거나 조장되는 유의미한 학습 환경을 조성하기 위하여 웹의 특성과 웹이 제공하는 자료들을 활용하여 전개하는 하이퍼미디어 기반의 교수 프로그램을 말한다. 또한, 웹기반 교육과 유사한 의미로 풀이되는 웹기반 훈련(Web-Based Training:WBT)은 기업에서 학습을 지칭할 때 보다 직무에 필요한 학습을 촉진, 지원하는 추세가 늘어나고 있다.

사이버교육(Cyber Education)이란, 인터넷이나 PC통신 등과 같이 통신망을 통해 대량의 정보가 교환되고 공유되는 가상의 공간에서 시공간을 초월해서 이루어지는 양방향성, 자율성, 수요자 중심의 교육을 지향하는 교육이라고 할 수 있다.¹⁴⁾

온라인 학습(Online learning)은 인터넷, 인트라넷, 엑스트라넷(extranet)을 통한 학습을 의미한다. 온라인 학습은 기본적으로 코스 내에 텍스트, 그래픽을 포함하고 있으며, 더불어 연습기회(exercises), 테스트, 그리고 테스트 점수나 북마크 등의 기록저장(record keeping)기능을 포함하고 있다. 한편 좀 더 확장된 개념의 온라인 학습은 애니메이션, 시뮬레이션, 오디오나 비디오, 동료나 전문가와의 토론 그룹, 온라인 멘토링(mentoring), 관련 자

13) ASTD. e-learning glossary, 2001

<<http://www.learningcircuits.org/glossary.html>>e-learning사이트

14) 박진숙 & 엄남이. 지식경제시대 기업교육의 새로운 패러다임. 정보통신연구, 2000.p.14

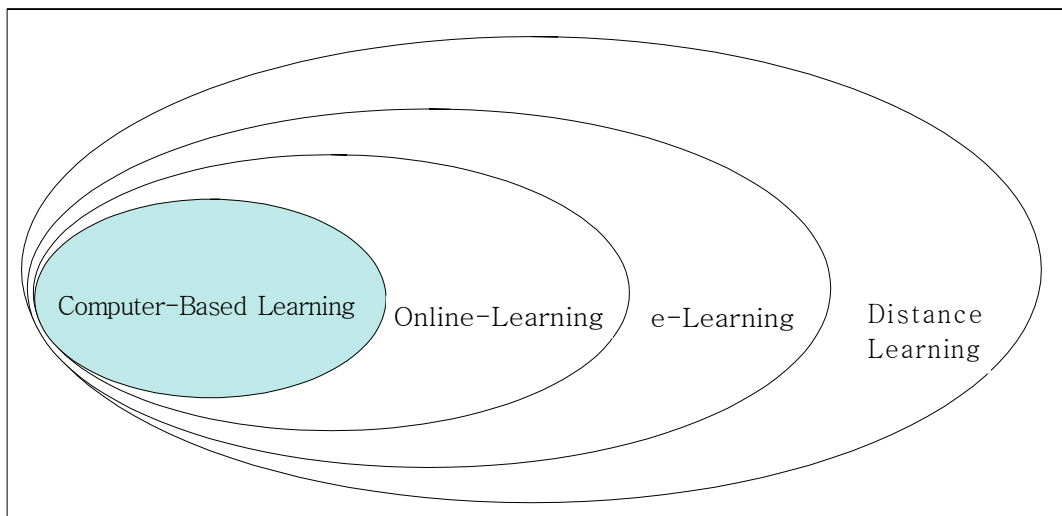
료가 있는 사이트로의 링크 등을 포함한다.

이상에서 언급한 웹기반 교육, 사이버 교육, 온라인 학습은 네트워크를 기반으로 한 학습이라는 점에서 유사하다고 볼 수 있으며, 많은 경우 혼용하여 사용되고 있는 실정이다.

끝으로 원격 교육(Distance Learning)은 교수자와 학습자가 시간, 장소 혹은 시공간에 있어 분리되어 있는 경우 시행되며, 원거리에서 동시, 비동시적으로 서신, 텍스트, 그래픽, 오디오, 비디오테이프, CD-ROM, 화상회의, 양방향 TV, 팩시밀리 등 다양한 교수 방법을 활용하여 시행하는 교육 혹은 훈련을 의미한다. 언급했던 유사한 개념들 중 가장 광범위한 개념으로 풀이되고 있다.¹⁵⁾

이들 개념들의 위계를 구분해 보면 다음 <표-4>¹⁶⁾와 같다.

<표-4> e-learning의 개념적 구분



15) ASTD. e-learning glossary, 2001

<<http://www.learningcircuits.org/glossary.html>> e-learning사이트

16) 출처: WR Hambrecht+Co, 2000

원격교육의 경우 전통적인 교실 수업의 활용을 배제하지는 않으며, 위에서 다른 용어들과 e-Learning을 비교해 볼 때, e-Learning은 온라인 학습과 지식경영을 포함한 보다 포괄적인 개념이며, 웹을 통해 수업을 진행하는 것과 학습자가 정보를 변형하고, 지식을 획득하는 다양한 방법까지를 포함한다고 말할 수 있을 것이다.

2. e-learning의 배경

산업사회에서 정보화 사회로 넘어오면서 오늘날 e-learning 학습체제가 대두될 수 밖에 없었던 이유, 즉 필요성에 대해 살펴보고자 한다.

가. 구성주의 학습이론

1990년대에 들어서면서 본격적으로 제시된 구성주의를 실현하기 위해서는 무엇보다도 학생 스스로 지식을 구성해 나갈 수 있도록 풍부한 자료를 제공하고, 외부 환경과 끊임없이 상호작용을 할 수 있게 도와 주는 것과 실생활이나 그와 유사한 환경에서 스스로 보고, 느끼고, 행동하면서 배울 수 있는 학습 환경을 만들어 주는 것이 중요하다.¹⁷⁾

또한 학습자가 자료를 얻는 데에 있어서 시간적, 공간적인 장애가 극복되어야 한다. 전통적인 학습 방법에서는 자료를 제공하는데 극히 제한적이어서 구성주의를 실현하는 데 부족한 점이 많았다. 그러나 컴퓨터를 기반으로 하는 e-Learning 학습체제는 보다 빠르게, 다양한 형태의 자료들을 지원할 수 있을 뿐 아니라, 네트워크 연결을 통하여 외부의 다른 정보들과 연결할 수도 있다. 그러므로 e-Learning 학습체제는 구성주의를 실현하는데

17) 허원희, 정수진, 온라인에서의 멀티미디어 교육현황 및 발전방향에 관한 연구- 사이버 대학의 강의를 중심으로-, 시각디자인학연구 제 14호 Vol.1, 2003.p.10

최적의 매체로 여겨지고 있다.

나. 사회 문화 패러다임의 변화

아날로그 사회에서 디지털 사회로의 변화는 교육과 학습의 무대를 획기적으로 바꾸어 놓았다. 종래와는 비교가 안될 정도로 정보가 폭증함으로써 인하여 기존의 교육시스템으로는 많은 정보를 수용할 수 없게 되었다. 그리하여 탄생한 것이 e-Learning이다.

이렇듯 컴퓨터를 기반으로 하는 e-Learning 시스템은 교육패러다임의 변화에도 큰 영향을 초래하였다. 이러한 교육 패러다임의 변화라고 불릴 만한 사회적 환경의 변화를 요약하여 정리하면 아래 <표-5>와 같다.

<표-5> 교육패러다임의 변화¹⁸⁾

구분	산업사회의 교육체제	정보사회의 교육체제
교육전반	<ul style="list-style-type: none"> · 공급자 중심, 행정 중심 · 시공에 제한 교육 · 개성 무시된 획일적 풍토 · 학벌위주 	<ul style="list-style-type: none"> · 수요자 중심, 학습 중심 · 시공 제한 초월한 교육 · 개인능력 및 자아실현의 극대화 · 능력위주
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 단편적 지식 습득 · 경쟁적, 개인적 성취력 · 국가적 일률적 관점 · 과거의 현재의 현상 이해 · 과거의 현재의 현상 이해 	<ul style="list-style-type: none"> · 능력의 습득 · 고도의 지적 종합력 · 세계적 다양한 관점 · 정보(공학)활용 기술 · 변화에 대한 적응 능력
교수	<ul style="list-style-type: none"> · 교사중심 · 주입식 교수 · 고정된 단위시간 수업 · 개별적 학습 · 지식전달자로서의 교사 · 능력별 그룹 · 처방적 이고 고정된 환경 	<ul style="list-style-type: none"> · 학생중심 · 상호작용적 교수 · 확장된 단위시간 수업 · 협동적 학습 · 조정자로서의 교사 · 다양한 능력의 혼합 그룹 · 역동적이고 융통성 있는 환경
교과과정	<ul style="list-style-type: none"> · 단일 과목 중심 · 획일적이고 고정된 교과 과정 	<ul style="list-style-type: none"> · 통합교과 · 역동적이고 지속적인 교과 과정
평가	<ul style="list-style-type: none"> · 단편적 지식의 평가 · 결과 위주의 평가 · 선별을 위한 평가 	<ul style="list-style-type: none"> · 산출물과 수행에 근거한 평가 · 학습결과 및 학습과정 평가 · 학습향상을 위한 평가
행정관리	<ul style="list-style-type: none"> · 폐쇄적/ 관료적 교육행정 	<ul style="list-style-type: none"> · 참여적/자율적 교육 행정

18) 이인숙, 교육공학의 역할 재규명을 위한 연구, 교육학연구, 34권 5호, 1996

3. e-learning의 특성 및 유형

가. e-learning의 특성

e-learning이 생성되고 발전하게 된 주된 원인을 찾아보면, 인터넷의 미디어적 특성이 교육에 적합한 조건들을 갖추고 있는가를 고찰하는 것이다. 그 예를 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.

첫째, e-learning은 인터넷의 쌍방향적 특성을 가장 잘 활용할 수 있는 분야로 상호작용이 용이하다. 교육은 기본적으로 가르치는 사람과 교육받는 사람간의 상호작용이 필요하다. 일방적으로 지식을 전달하는 교육도 있지만, 대부분은 질문과 답변, 의견교환이 필요한 부분이 많기 때문이다. 인터넷을 통한 교육은 상호작용이 많은 환경을 제공해 준다.

즉, 동시적 교류, 비동시적 교류, 하이퍼링크, 다양한 인터넷 도구와 저작 도구, 교수설계 등을 통해 학습자와 학습자, 학습자와 교수자, 학습자와 학습자원간의 상호작용이 용이하게 이루어 질 수 있다.

컴퍼런싱 도구 즉, 메신저 및 이메일을 통한 실시간 커뮤니케이션을 통해 공간적 제약 없이 생생한 상호작용을 가능하게 하고, 메일, 리스트 서브 등을 통한 시간적 제약 없이 실시간 상호작용이 가능하게 되었다.

따라서 적절한 교수설계에 의한 e-learning의 구성을 통해 교수자와 전문가가는 학습자의 촉진자로서 학습자에게 시공간적 구애 없이 커뮤니케이션을 통한 학습 자료를 지원하고 피드백을 제공할 수 있다.

둘째, e-learning은 필요한 자료에 손쉽게 접근할 수 있다. 인터넷을 통해 정보의 바다라고 불릴 만큼의 많은 정보와 자료들을 제공하고 있다.¹⁹⁾ 즉, 정보의 공유 및 이를 통한 정보와 사고의 배양, 양질의 학습이 가능하다는 것이다. 인터넷을 통한 정보와 자원의 손쉬운 접근으로 인해, 인터넷에 연결

19) 유인출. 성공적인 e-Learning 비즈니스 전략. 서울: 이비컴, 2001

된 도서관, 박물관, 문서 등을 살펴보고 전문가에게 자문을 구하는 것을 가능하게 하며 학습자와 교수자가 최신의 정보를 접할 수 있다. 전자출판을 쉽게 해 주는 매커니즘은 학습자와 교수자가 손쉽게 자신의 작업을 온라인에 출판할 수 있으며, 이 기능은 학습자의 동기 유발 및 자기 평가를 더욱 가능하게 해 주는 특성으로 간주되고 있다. 또한 전자출판의 용이함은 전세계를 학습공동체로 하여 서로 간에 평가를 공유하고 학습의 다양화를 추구할 수 있다는 장점도 제공한다.

정보의 공유와 교환의 용이함은 공동 작업을 촉진시켜 팀 과제, 프로젝트 기반 학습, 문제기반 학습 등을 손쉽게 구현해 줌으로써, 사이버공간은 아이디어의 협력, 대화, 토론, 교환, 의사 표현의 매체라고 볼 수 있다.

한편, 정보공유의 가능성은 학습자에 따라서는 자신이 생성한 정보와 아이디어가 남에게 노출된다는 점 때문에 부정적인 특징으로 인식하는 수도 있다. 그러나 많은 연구 결과는 대부분의 학습자가 자원 공유 가능성이 오히려 학습의 동기부여 역할을 하는 것으로 인식하고 있음을 보여 주고 있다.

셋째, 학습자 중심의 자기 주도적 학습이 이루어지도록 e-learning은 많은 배려를 한다. 학습은 단순한 정보의 전달을 통해서가 아니라, 학습자의 인지적이고 정의적인 적극적 몰입에 의해 가능한 것이다. e-Learning의 사이버 공간은 하이퍼 텍스트적으로 조직되어 있어 학습자들의 사고를 유연하고 적극적인 학습의 가능성으로 유도한다. 하이퍼텍스트 구조는 비선형적인 내용의 파악과 관련 자료로 신속하게 건너뛰어 접근하는 것을 가능하게 하여, 개인 사용자의 통제력을 한층 높여 주며 손쉽게 소화할 수 있게 정보를 구성하고 검색하는 이점을 지닌다.²⁰⁾

한편 사이버 공간의 개방성은 사용자에게 통제권을 상당 부분 넘겨줄 수

20) 이인숙. 교육공학의 이론과 실제. 서울:문음사, 1999

밖에 없는 학습 환경을 가져온다. 전통적으로 교수설계자의 손안에 들어 있던 통제권의 상실은 크게 기술적 통제의 상실과 교육과정 통제의 상실로 나타나고 있다. 결과적으로 사이버 공간에서는 사용자인 학습자가 자신의 학습 과정 전개에 주도적 역할을 해야 하며, 이는 일종의 탈 중심화 현상이라고 볼 수 있다.

다시 말해서, 공급자 중심의 교육모델에서 수요자인 학습자 중심으로 학습과 교수의 권위가 이양되고, 공급자에게 물려있던 교육적 의사결정의 힘이 다양한 주체자에게 분산되는 양상이 사이버공간에서는 발생하기 쉽다.

그러나 학습자들은 너무 많은 선택이 주어지면 오히려 본래의 과제에서 벗어나는 경향을 보이므로, 사이버공간이 혼돈을 초래하거나 질적 저하를 가져올 위험성도 있음을 상기할 필요가 있다.

다양한 인터넷 도구, 저작 프로그램, 하이퍼링크, 교수설계 등의 요소를 최대한 사용하여 학습자들에게 학습 내용, 학습 방법, 학습 순서, 학습 시간, 자신이 이해한 것을 표현할 매체의 선택 등을 스스로 결정하는 통제권을 제공한다면, 민주적인 학습 환경이 가능하다.

또한 비실시간의 속성도 자료를 정리하거나 생각을 깊이 해 본 후에 참여할 수 있는 결정권을 학습자에게 넘겨주게 만듦으로써 언어적인 장애, 성격 등 다양한 원인으로 경쟁력이 약할 수도 있는 학습자들이 한층 편안한 환경에서 참여할 수 있는 요인이 될 수 있다. 이처럼 높은 학습자 통제는 학습에 대해 주인의식을 가질 수 있도록 하여 학습자가 책임감을 가지고 솔선수범 하도록 하며 도전을 즐기고 호기심이 많은 학습자들에게는 이점이 될 수 있는데 반해, 소극적인 학습자들은 오히려 훨씬 더 많은 교수적 지원이 필요할 수도 있다.

넷째, 콘텐츠 개발과 유지가 지속적으로 이루어지며 교수자와 전문가의 의지에 따라서 관리가 용이하다는 유용성을 가지고 있다. 사이버공간은 무한한 온라인 자원을 신속히 제공할 수 있다는 장점을 지닌다. 자원을 빠르고

손쉽게 최신화하여 보관하며 사용자들이 여기에 손쉽게 접근할 수 있게 해 주는 특성은 교수자들이 정보자원을 역동적으로 활용하게 해 주어 결국은 학습자들이 접하는 정보자원의 역동성을 보장해 준다. 다양한 편집 소프트웨어, 저작도구, 서버 등의 발전으로 코스 설계자의 전문성에 지나치게 의존하지 않아도 정보를 최신화하는 것이 손쉽고, 모든 학습자의 요구에 맞게 수업을 첨가하거나 삭제하는 일이 역시 용이하다. 지속적인 최신화의 가능성은 단순히 수월함이나 탄력성만을 보장하는 것이 아니라 궁극적으로 수업의 질을 지속적으로 향상시키는 것을 보장해 줄 수 있다.

나. e-learning 유형

e-learning 유형은 사이버 공간의 활용 정도에 따라 크게 세 가지로 분류되고 있는데, 우선 완전히 사이버 환경에서 교수·학습 활동이 일어나는 사이버형, 주된 교수·학습 활동에서 사이버 환경과 대면환경을 복합적으로 활용되는 브랜드형, 그리고 마지막으로 정규 교수·학습 활동은 대면 환경에서 이루어지고 추가적, 보충적인 상호작용의 수단으로 온라인을 이용하는 보조형이 있다.²¹⁾

(1) 사이버형

주로 사이버 교육기관에서 찾아볼 수 있는 e-Learning 유형이며 교수자와 학습자 사이의 의사소통의 전 과정이 사이버 공간에서 이루어지는 것을 전제로 한다. 기업, 학원 등 영리 기관에서 운영하는 사이버 교육은 그 성장 속도가 빠르고 넓다고 볼 수 있는데 특히 수익 모델 창출을 위한 방안을 다각도로 검토하며, 자체 직원 연수 프로그램을 활용하여 외부 성인 학습자를 대상으로 하는 사이버 교육으로 확대하는 특성을 띠고 있다.

21) 이인숙. e러닝-사이버 공간의 새로운 패러다임. 서울: 문음사, 2002 .pp.33-36

2) 블렌디드형(Blended learning)

일반적인 학습방법인 면대면 교육에서 사이버상에서 이루어지는 e-learning 체제로 전환되면서 새롭게 도입된 개념이 블렌디드 러닝(Blended learning)이다. 블렌디드형은 집합 형태의 교실 수업과 e-learning 형태의 교수 학습 활동을 총체적으로 기획하여 수업을 진행하는 형태이다. 우선 집합 형태의 교실 수업을 실시한 후 사이버 공간에서 e-learning이 연결되어 진행되거나, 반대로 사이버 공간에서 먼저 시작한 후 교실 수업에 연계하여 진행하는 경우가 가장 일반적인 형태의 블렌디드형 e-learning일 것이다.

사이버형에 비해서 블렌디드형의 e-learning은 하드웨어, 소프트웨어, 운영 인력 등의 의존도가 상대적으로 낮기 때문에 교사 입장에서 기존의 교수 통제력을 상당 부분 그대로 유지할 수 있어 심리적으로 더 선호할 가능성이 높다. 그러나 보조 학습형과 비교해 볼 때, 블렌디드형 e-learning은 집합 수업과 사이버 기반 수업을 시간, 내용, 학습활동 등 모든 수업 변수와 관련하여 사전에 철저히 분석, 설계, 배정해야 하므로 더 많은 노력과 역량이 요구된다. 그러나 제대로 운영될 경우에는 전적인 집합 수업이나 전적인 사이버 수업이 지닌 한계점을 최소화하면서 두 공간, 즉 현실공간과 사이버 공간의 이점을 극대화할 수 있는 매력적인 운영 방법이 될 수 있다.

그런데 집합 수업과 통합된 e-learning인 블렌디드형은 학습자 및 교수자 간의 원격성을 출발점으로 하는 사이버형과는 매우 상이한 변인들이 작용한다는 점을 이해할 필요가 있다. 사이버형 환경에서는 모든 학습자들이 분산된 환경에서 수업에 참여하고, 교수자들도 학습자들과 원거리에서 상호작용하는 것을 전제로 한다. 그러나 블렌디드형에서는 교정이나 교실이라고 하는 물리적 환경으로 학습자들이 등하교 하는 것을 전제로 하게 된다.

그러므로 블렌디드형을 운영하기 위해 e-learning을 설계, 개발, 운영할 경우, 순수한 사이버형 e-learning과 차별되는 관점에서 발생하는 여러 현

상을 이해하려는 연구 노력이 별도로 요구된다.

브랜드드 러닝을 도입할 경우, 웹기반 원격연수를 주 학습방법으로 하고 면대면 집합수업을 사전 오리엔테이션과 사후 학습활동으로 통합하는 방법과, 면대면 집합수업을 주학습으로 하고 웹기반 원격 수업을 학습 안내와 강화를 위해 통합하는 것으로 구분해 볼 수 있다.

Lorensten 등은 대학에서 대부분의 학습자들이 브랜드드형을 사이버형보다도 더 수용한다고 제안하고 있다. Hiltz²²⁾의 연구도 학습자들이 사이버형보다는 브랜드드형 혹은 보조형 e-learning을 더 높이 평가하는 것으로 규명하고 있다. 국내에서 이인숙은 브랜드드형의 e-Learning 프로그램이 사이버형보다도 학습자들이 대화 참여를 자극하는 긍정적인 요인으로 인식되고 있음을 밝히고 있다.²³⁾

(3) 보조학습형

집합 형태의 수업이 정규적으로 진행되는 상황에서 전자메일, 관련 사이트 사이버 공간의 교육적인 기능을 보충, 심화학습용으로 제공하는 e-learning 유형이다. 이를 통해 교실 수업 시간 외에도 상호작용을 증진시킬 수 있는 효과를 기대한다.

이 유형의 장점은 사이버 공간의 장점을 활용하여 집합형 교육의 한계점을 최대한 극복하는 데 목적이 있으므로 특히 집합형 교육의 시간과 공간적 제약, 상호작용의 한계 등을 보완해 줄 수 있는 사이버 공간의 활용 방법을 고안해 낼 필요가 있다. 한편, 보조학습형 e-Learning은 개인이나 기관이 아직 사이버형이나 브랜드드형을 충분히 이해하지 못하고 인력, 조직, 문화

22) 재인용 Hiltz, S. R., *The virtual classroom : Learning without limits via computer network*, norwood. NJ: Ablex Publishing corporations, 1994

23) 이인숙 저. <웹기반 수업의 운영전략>. 서울:교육과학사, 1999, pp.165-175

등의 여건이 마련되지 않은 상황일 때 손쉽게 운영해 볼 수가 있다.

4. e-learning을 활용한 미술 감상교육의 필요성

제 7차 미술과 교육과정 및 학습 내용 간의 융통성 있는 조직과 운영을 통해 지식 정보화시대에 요구되는 다양하고 폭넓은 사고력을 함양시키기 위하여 교수·학습과정에서 ICT 기반 e-learning 을 활용하면 학습자들의 창의적 사고와 다양한 학습활동을 촉진시켜 학습목표를 효과적으로 달성 할 수 있다. 즉, 미술과에서 e-learning 활용교육의 효과를 높이는 방법은 미술 교과와 특성과 정보 통신 기술의 특성이 적절하게 조화를 이루는 것이라고 할 수 있다.²⁴⁾

이러한 관점에서, 미술과 에서의 e-Learning 활용교육의 필요성은 다음과 같다.

첫째, 질 높고 정확한 정보의 지혜로운 선택이 가능하다. 과거의 교과서나 참고 사진과 같은 인쇄 매체를 실물 화상기를 이용하여 텔레비전 으로 보는 교수 학습 방식에서 벗어나 다양한 멀티미디어 환경을 제공하고, 시간과 공간을 넘어서 방대한 자료를 단시간에 찾을 수 있고, 능동적인 학습과 학생들의 흥미와 참여도를 증가시키는 교육적 효율성이 필요하다. 미술 시간에 인터넷을 활용하여 박물관이나 사이버 갤러리 등에서 실제 현장을 방문하지 않더라도 작품을 감상할 수 있다.

그러나 인터넷상에서 얻은 정보는 일정한 기준에 의해 검증된 자료가 아닐 수 있고 모두 정확하다고 볼 수 없다. 즉, 거짓된 정보들이 올라올 수 있고 그로인해 많은 미술 정보들이 훼손될 수 있다는 것이다. 그러므로 사전에

24) 한국교육학술정보원. How to ICT: 미술과 ICT 활용 교수 학습 방법 및 자료 개발 연구. 서울: 한국교육학술정보원, 2003, p.17.

미술교사가 보다 질 높은 정보를 선별해서 이용하게 하는 등, 정보에 대한 올바른 개념과 정보 선택에 대한 지식이 필요하다. 이러한 교육은 e-learning 활용 교육에서 수행되어야 한다.

둘째, 신속하게 변화하는 정보통신 기술의 습득이다. 정보통신 기술은 하루가 다르게 급변하고 있으므로 미술 교육 과정에 빠르게 도입 적용하여 적응하는 체제로 변화시킬 필요가 있다.

셋째, 미술과의 3대영역인 미적체험, 표현, 감상 등 모든 영역에 ICT가 효과적으로 활용될 수 있다. 미술 지식을 교과서에서만 찾아보는 학습자는 거의 없고 다양한 컴퓨터와 인터넷 통신망의 급속한 보급으로, 학습자들은 인터넷을 활용하여 수집한 지식을 미술활동에 다각적으로 활용할 수 있다.

5. e-learning을 활용한 미술 감상교육의 효과

웹 기반 e-learning은 교사가 수업을 함에 있어서 새로운 교육 방법으로 활용할 수 있는 새로운 매체이다. 교사는 수업에 적합한 내용을 인터넷을 통해 얻고 이를 선별하고 체계화하여 수업에 활용함으로써 수업의 효과를 높일 수 있다. e-learning을 활용한 미술 감상교육의 효과는 다음과 같다.

첫째, 풍부한 감상 자료의 활용 가능성이다. 교과서에 한정된 도판과는 비교할 수 없는 방대한 미술 자료를 수집할 수 있다. 오히려 많은 자료를 취사, 선택하는 것이 문제가 될 정도이다. 인터넷상의 유용한 자료는 미술교과서의 한계를 극복하여 감상교육의 다양성에 기여할 것이다.

둘째, 인터넷의 활용은 시간적, 공간적, 미술관으로 접근성을 높인다. 보통 미술 감상을 위해서는 미술관 관람이 일반적인데 인터넷은 학교나 가정 어디에서나 쉽게 활용할 수 있기 때문에 적은 비용과 시간으로 직접 미술관 웹 사이트에 접속해서 작품을 감상할 수 있다. 그리고 지역적으로 원거리에 있는 박물관이나 미술관도 인터넷을 통해 이용하게 되면 해당 웹 사이트를

통하여 쉽게 작품을 감상할 수 있다. 예를 들어 국내뿐 아니라 미국 뉴욕의 휘트니 미술관, 현대 미술관, 프랑스의 루브르 박물관 등 해외의 유명 미술관에 있는 작품들도 인터넷을 활용하면 쉽게 감상이 가능하다.

셋째, 자기 주도적 학습이 가능하다. 미술관 웹 사이트 검색과 보검색, 분류 과정은 학생들의 능동적 학습을 돕는다. 즉 인터넷 활용을 통해 발전, 탐구 학습의 기회를 가질 수 있으므로 학습자는 자연스럽게 문제 해결력을 신장하고 논리적인 사고력을 키울 수 있다. 교사가 일률적으로 자료를 제시하는 것이 아니기 때문에 학생은 자신의 적성에 적합한 정보를 찾아보는등, 자기 주도적으로 수업을 이끌 수 있다,

넷째, 학습자의 흥미와 호기심 유발로 인한 학습의 동기화가 적절히 이루어질 수 있다. 직접 인터넷에 들어가서 미술 정보를 검색해 보고 개인별 학습 프로그램을 실행한 후 감상소감을 인터넷 홈페이지에 게재하는 수업방식은 학습자의 동기유발을 증대시킬 수 있다.

다섯째, 인터넷을 활용하여 원격교육을 가능하게 해 주고, 시간과 장소에 구애받지 않는 교육을 가능하게 해준다. 짧은 미술 수업시간에 인터넷 상에서 미술작품을 감상하고 정보를 수집한다는 것은 큰 효과를 얻지 못할 가능성이 많기 때문에, 주로 과제학습을 제시하여 학생들로 하여금 수업 외의 시간에 가정 등에서 인터넷을 이용하여 학습을 하고 각종 과제물이나 정보를 전자우편 등의 방법으로 주고받을 수 있다.

여섯째, 학생들의 작품을 인터넷에 올려 가상 갤러리를 만들어 이용할 수 있다. 인터넷에서는 작가들의 작품뿐 아니라 학생들의 작품도 감상이 가능한데 제한되지 않은 인터넷이라는 공간에서의 작품 전시는 여러 사람들에게 자신의 작품을 전시할 수 있는 기회가 되며 또한 다른 학생들의 작품을 감상할 수 있는 기회를 제공한다.

일곱째, 인터넷의 여러 가지 기술적 기능들을 감상의 도구로 이용할 수 있다. 기존의 작품집이나 슬라이드 필름에서는 볼 수 없는 동영상을 통해 입

체작품의 감상효과를 증대시킬 수 있고 확대보기, 음향효과 등의 사용으로 작품 감상의 이해를 높이는데 도움이 된다.

여덟째, 미술관 관람의 선수 학습이 된다. 미술관 웹 사이트를 통한 미술감상 교육은 단지 작품의 감상뿐만 아니라 미술관 웹 사이트가 제공하는 미술관에 관한 여러 정보들을 함께 얻을 수 있다. 그렇기 때문에 이후 학생들의 미술관 관람에 있어 이해를 높일 수 있다.

아홉째, 미술과 각 영역간의 통합이 용이하여 효율적인 수업이 가능하다. 전통적인 미술교육에서는 순수미술 영역과 디자인 영역으로 구분하여 수업을 진행하는 것이 일반적이다. 그러나 정보통신 기술을 활용하면 순수미술 영역에 디자인 분야를 가미한 새로운 수업 형태를 조성할 수 있으며, 화면이나 인쇄물을 통한 전시 감상학습도 보다 용이하게 이루어진다.

열번째, 미술을 생활 속에서 자연스럽게 받아들이는 계기가 된다. 일상생활 속에 접하고 있는 인터넷을 활용한 미술 감상교육은 학생들이 자연스럽게 미술작품을 접하고 이것에 익숙해짐으로써 미술 감상 수업에서뿐만 아니라 계속적으로 생활 속에서 미술을 향유할 수 있게 한다.

6. e-learning을 활용한 미술 감상 교육의 한계점

인터넷의 활용은 제한된 공간을 통한 가상의 화면을 통해 작품을 감상하기 때문에 이러한 부분이 미술 감상교육을 할 때 단점으로 작용하기도 하는데 그 예를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 컴퓨터 화면 화질의 한계이다. 인터넷 활용 미술감상 교육은 컴퓨터의 화면이나 프린트된 이미지를 통해 이루어지기 때문에 실제 미술 작품이 지닌 색과 질감을 충분히 전달할 수 없다.

특히 색의 표현이 중요한 회화 작품은 실제 작품과 인터넷을 통한 작품의 차이가 크다.

둘째, 실제 작품의 크기대로 인터넷 화면에서 감상하기에는 어려움이 있다. 제한된 화면 안에서 작품 감상이 이루어지기 때문에 작품이 지닌 스케일이나 주변 환경과의 복합적인 공간적 관계성을 나타내기는 어렵다.

셋째, 작품 형태의 양감, 음향, 냄새 등을 재현하기 어렵다. 양감이 중요한 조각 작품이나 음향 시설을 이용한 작품, 빛을 이용한 라이트 아트와 같은 작품, 냄새를 맡을 수 있는 작품 등 현대미술 작품에서 많이 등장하고 있는 오감을 이용하여 감상되는 작품들을 인터넷을 통해서 재현하는데는 한계가 있다.

넷째, 미술관이나 박물관 웹 사이트에 있는 감상 작품의 수는 실제 전시되고 있는 작품의 수보다 많지 않다. 따라서 인터넷을 통해 미술관이나 박물관에 있는 작품의 감상에는 제한점이 있다.

결국 인터넷을 이용한 미술 감상은 컴퓨터 모니터를 통한 매개경험 (mediated experience)이므로 실제로 감상하는 직접경험과는 차이가 많이 난다. 그리고 미술 감상교육은 감상 자료의 질이 중요한 부분을 차지하는데 비해 인터넷을 통한 미술 감상은 가상의 경험 또는 모의 경험을 통해서 이루어지기 때문에 실제 작품의 경험을 대체할 수 없다는 한계점을 지니고 있다.

IV. e-learning 활용 미술 감상수업의 실제

1. 웹기반 e-learning을 기반으로 한 미술 감상 웹사이트 사례조사

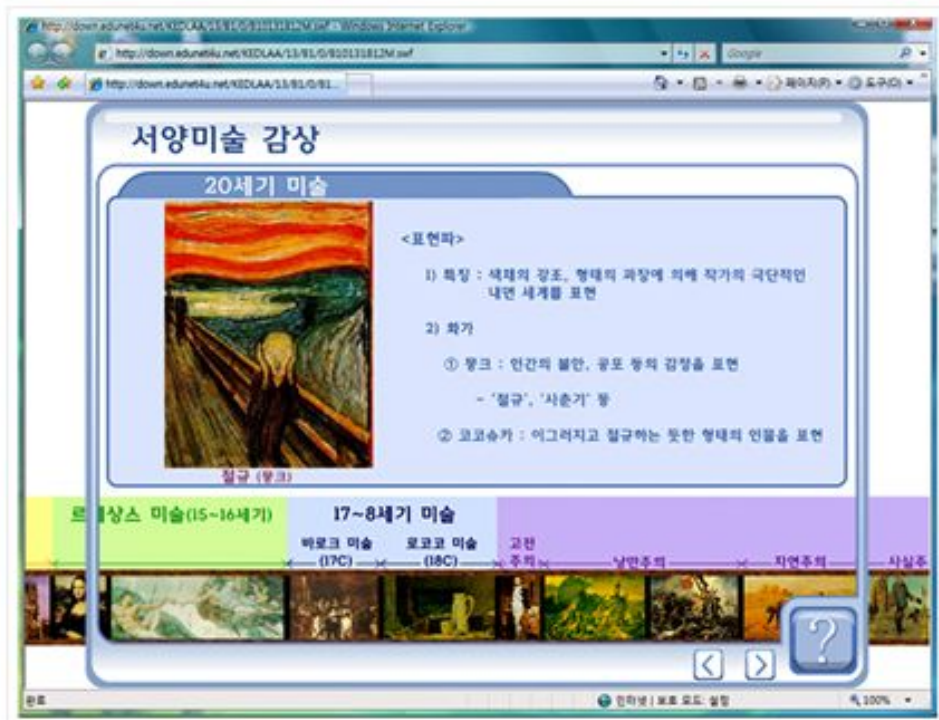
가. e-learning 학습 사이트

(1) 에듀넷 수업자료실

중학교 공통 미술 감상부분 <서양미술 감상>

☞ <http://down.edunet4u.net/KEDLAA/13/B1/0/B10131812M.swf>

<도판-1>



에듀넷 수업자료실 메인화면

에듀넷 수업자료실은 중학교 대상 서양미술 감상 사이트로서

서양미술 전반에 걸친 시대별 대표작품을 올려놓았다.

각 시대별 서양미술의 특징과 대표적인 작가를 수록하였으며 하단 오른쪽 버튼을 누르면 시대별 흐름에 따라 미술사조에 대해 쉽게 알 수 있도록 움직이게 제작되었다. 하단의 그림을 클릭하면 메인화면에 큰 그림으로 나타나면서 미술사조의 특징과 화가에 대해 설명되고 있다.

이 사이트의 특징은 중학교 학생 수준에 맞게 서양미술사에 대한 큰 흐름을 잘 소개하고 있다는 점이다.

(2) 부산광역시 교육청 교수 학습 지원센터 수업자료실

중학교 2학년 미술 감상부분 <감상영역>

<http://westudy.busanedu.net/files/sw/mid/mid20-art01/index.html>

<도판-2>

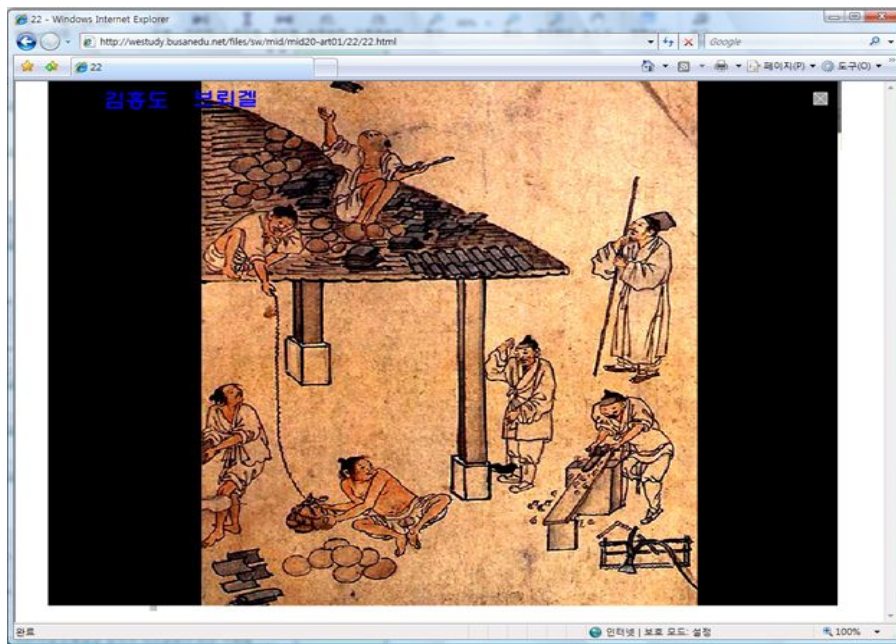


부산광역시 교육청 교수 학습 지원센터 수업자료실 메인화면

<도판-3>



<도판-4>



<도판-3,4>부산광역시 교육청 교수 학습 지원센터 수업자료실 서브화면

부산광역시 교육청 교수 학습 지원센터 수업자료실에 있는 중학교 2학년 대상 감상학습 자료로서 우리나라와 서양의 풍속화를 비교하고 있다. 그림을 클릭하면 <도판-4>와 같이 큰 그림을 감상할 수 있다.

이 사이트는 학생들로 하여금 흥미를 유발 할 수 있도록 플래시(Flash)로 제작되었고, 감상영역뿐 아니라 미적체험, 표현영역의 내용도 함께 다루고 있다.

(3) 장충여자중학교 김인선, 권영순 교사의 미술 감상교육 사이트

☞ http://vod.ssem.or.kr:8080/cd_files/F06/mid/art/m_새롭게보는그림세상/index.html

<도판-5>



장충여자중학교 김인선, 권영순 교사의 미술 감상교육 사이트 메인화면

<도판-6>



귀 자른 고평

눈 찢은 최복

<도판-7>



최복자화상

속, 영조시대의 화가로 모든 주제의 그림에 능하였으며 최산수라고 불리웠을 만큼 산수화에도 그만의 독특한 모범을 구사하였고 최매추리라고 불리울 만큼 영묘의 그림에도 능하였다. 오로지 붓 한자루에 의지해 살겠다고 호생관이라는 호를 썼고 복자를 파자파며 칠칠이라고도 하였다. 김홍도, 김득신, 이인문 등 당대의 최고화가들과 교분이 있었으나 그의 그림은 어느 누구와도 유사점이 없으며 한 세도가가가 그의 그림을 트집잡자 네가짓 놈들의 욕을 들을 바에야 하며 제 손으로 자신의 눈을 찢고 외눈이 되어 항상 반안경을 쓰고 다녔으나 그 후도 꾸준히 걸작을 그렸다. 금강산의 구룡폭포에서 천하절경에 취한 그는 천하명인 최복이 천하명산에서 죽음이 족하다고 외치면서 구룡연을 향해 몸을 날리기도 하였다. 조선의 조선다운 산수를 주장하며 자유분방하다 못해 광기가 서린 그의 필치는 그의 기행과 벽 만공이다 대담하고 거칠다. 화원이였음에도 그의 작품은 격조가 있으며 섬세하게 그린 실경산수에서부터 활달한 사의적 산수까지 높은 예술적 감각의 수작을 많이 남겼으나 49세로 그의 풍설야케인도처럼 눈보라몰아치는 겨울 홀적삼에 성곽아래서 술에 취한 채 눈속에 묻혀 얼어죽었다. 그의 최후를 안타까워하는 신광수의 '최복가'가 그의 최후를 길이 전하고 있다.

<도판-6,7>장충여자중학교 김인선, 권영순 교사의 미술 감상교육 사이트 서브화면

장충여자중학교 사이트에는 정물이야기, 풍경이야기, 그림속의 나, 풍속 이야기, 새로운 표현, 자료실로 되어 있으며, 우리나라 작품뿐 아니라 서양화 작품도 함께 올려 비교 감상을 통해 학생들의 이해를 돕고 있다.

(4) 하얀 파렛트 (공예 감상 사이트)

☞ [http://vod.ssem.or.kr:8080/cd_files/F06/mid/art/m_20_지각체험이미지\(2006\)/start.htm](http://vod.ssem.or.kr:8080/cd_files/F06/mid/art/m_20_지각체험이미지(2006)/start.htm)

<도판-8>



하얀 파렛트 메인화면

하얀파렛트 사이트는 공예 감상 사이트로서 다양한 우리나라의 민속문화와 관련된 공예품을 감상 할수 있는 사이트이다. 이 사이트는 우리나라의 다양한 공예품에 대해 감상할 수 있도록 정리가 잘 되어 있다. 일반적으로는 서양화나 동양화와 같은 그림 관련된 자료실이

많은데, 이사이트에서는 공예 관련 자료들을 보여줌으로써 학생들에게 다양한 장르의 감상을 할 수 있도록 돕고 있다.

(5) 한법경의 미술교실

<http://iartedu.com/diana/cls-h.htm>

<도판-9>



한법경의 미술교실메인화면

<도판-10>



<도판-11>



<도판-10,11> 한법경의 미술교실 서버화면

한법경의 중등 미술 강좌 사이트는 중학생뿐만 아니라 일반인을 대상으로 한 다양한 콘텐츠도 제시하고 있다.

회화, 조소, 디자인, 서예, 감상영역으로 나뉘어 설명되고 있으며 감상부 분에서는 한국미술사, 동양미술사, 서양미술사로 구성되어 있다. 개괄적인 내용으로 구성되어 있어 학생들로 하여금 미술사에 대한 전체적인 흐름을 읽을 수 있게 하는 장점이 있는 사이트이다.

(6) 아트이즈

☞ <http://www.art-is.net/>

<도판-12>



아트이즈 메인화면



아티즈 서브화면

아티즈 사이트는 서양미술사의 전반적인 내용을 다루고 있는 사이트로 서자세하고 알기 쉬운 설명이 돋보인다. 무엇보다도 여러 작가의 다양하고 많은 작품을 감상 할 수 있는 사이트이다. 시대, 작가별 내용구성이 풍부한 편이어서 수업시 참고할 수 있는 좋은 사이트이다.

(나) 웹기반 인터넷 미술관

(1) 국립현대 미술관

www.moca.go.kr

국립현대 미술관은 미술 작품과 자료의 수집, 보호, 전시, 조사, 연구 및

이에 관한 국제교류와 미술활동의 보급을 통하여 국민의 미술문화 의식 함양을 도모하고 한국 현대미술에 대한 국립미술관으로서의 중추적 기능을 담당하여 예술진흥에 기여함을 목적으로 한다.

또한 기획전과 관련된 강연회 및 세미나, 미술사에 관한 강화, 창작 활동을 촉진하기 위한 실기강좌 등을 개최하고 있다.

<도판-14>



국립현대미술관 메인화면

(2) 서울시립미술관

www.metro.seoul.kr/muse

서울시립미술관은 공공미술관으로서의 전문성과 대중성의 결합을 통해 대중성을 높이고 시민에게 문화공간인 동시에 휴식공간의 역할을 한다. 이를 위해 예술체험공간 등 여러프로그램을 마련하고 있는데 실제 관람과 이에따른 프로그램에 중점을 두고 있다. 가상전시관을 운영함으로써 직접가서 관람하기에 앞서 미리보기를할 수 있어서 좋다.

<도판-15>



서울시립미술관 메인화면



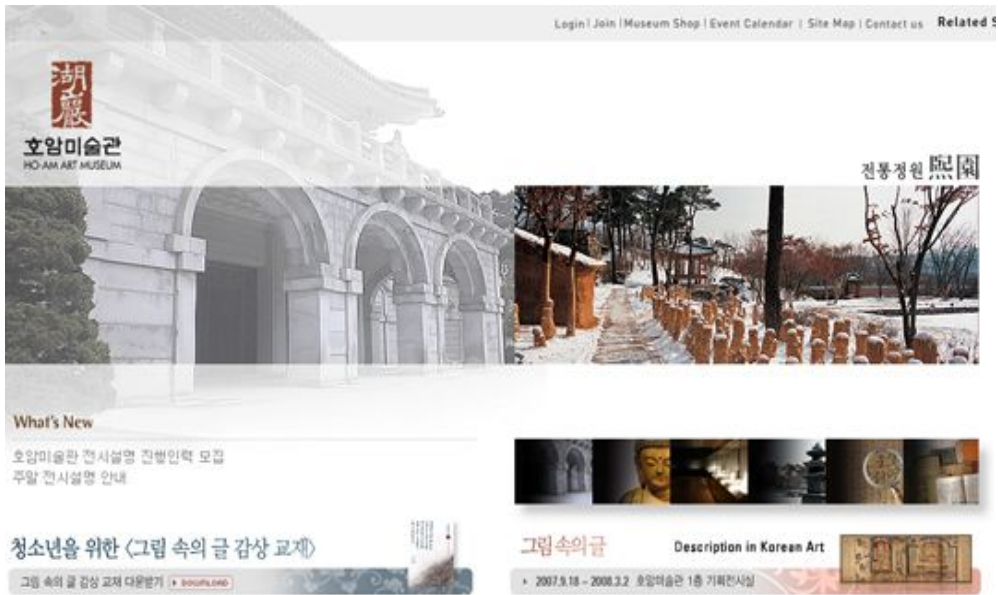
서울시립미술관 가상전시관 화면

(3) 호암미술관

<http://www.hoammuseum.org>

호암미술관은 홈페이지를 통해 전시회 정보와 소장 작품 검색이 가능하고 작품명과,작가,작품해설 등의 정보를 사진 이미지로 웹상에서 얻을 수 있다. 전시에서는 현재전시, 과거전시,예정전시 등으로 나누어 콘텐츠를 제공하고 있으며 이런분류는 박물관 사이트에서 시간적 순서에 의해 분류체계를 해놓고 동영상으로 작품감상이 가능하도록 구성되어 있는데 전시는 현재전시와, 과거전시, 예정전시로 분류해 놓고 과거전시에서는 최근까지 다루어졌던 전시를 이미지 자료와 함께 자세히 설명해놓고 있다.

<도판-17>



호암미술관 메인화면

<도판-18>



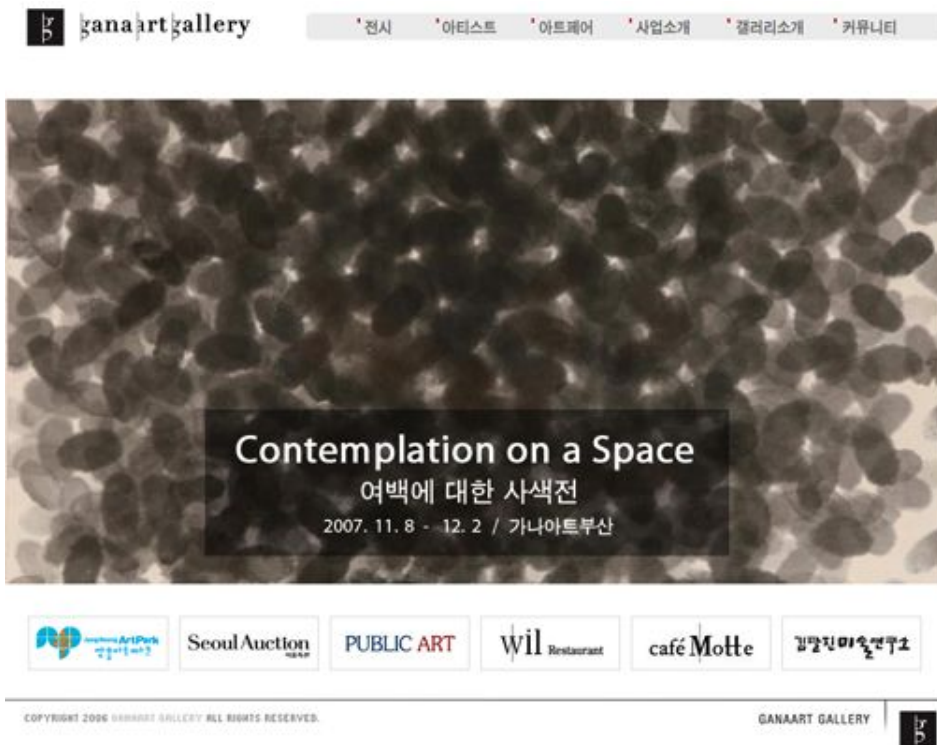
호암미술관 서브화면

(4) 가나아트센터

☞ <http://www.ganaart.com>

국내외 미술계소식과 국내외 아트 뉴스를 제공하고 있으며 아트패키지, 아트마케팅, 공공미술, 미술저작권, 출판 등의 콘텐츠를 운영하고 있는데 특히 미술도록 등 off-line 저작물의 내용을 웹상에서 직접 볼 수 있도록 서비스 되고 있고 온라인에 익숙한 세대들에게도 기존의 책과 동일한 사용법을 제공하여 내용을 편리하게 제공하고 있다.

<도판-19>



가나아트센터 메인화면

2. 웹사이트 사례조사 결과 및 수업으로의 활용

웹 사이트 사례조사 결과 e-learning을 활용한 미술 감상 사이트는 다양하게 많이 활용되고 있는 것으로 확인되었다.

또한 e-learning을 활용한 미술 감상은 무엇보다 자기 주도적 학습태도를 형성하는 데 큰 역할을 할 수 있는 것으로 기대된다. 그러나 다양한 사이트가 많다 보니 내용이 체계적으로 정리되어 있는 사이트가 있는 반면에 그 내용이 충분히 전달되지 못하고 있는 경우도 있었다. 특히 중학교 수준별 감상학습에 있어서도 내용의 연관성이 결여된 사이트도 적지 않아 교사의 절충적 매개적 역할이 매우 중요하다는 결론을 얻었다.

따라서 본 연구에서는 미술 감상학습 지도방안 구상에 있어서 학습자 스스로 주체가 되어 문제를 제시하고 문제를 해결하기 위한 자기 주도적인 탐구 활동 중심의 '발표중심 학습'을 채택하였으며, e-learning이 만들어내는 사이버적인 공간적 특성과 인지적 도구로서의 기능을 활용하여 학습이 이루어지도록 구안하였다. 그리고 기존의 다양한 사이트에 대한 사례 조사를 통해 기반으로, 이를 활용하여 수업활동을 통해 도출된 탐구결과를 발표할 수 있도록 하며 함으로써 반성할 피드백의 기회를 갖게 하였다.

한편, 교사는 학습자들이 스스로 자신의 수준과 관심, 흥미에 따라 학습 목표를 설정하게 하고 해결할 수 있도록 안내자로 및 조언자로서의 역할을 감당해야한다. 즉, 이미 전수해야 할 구체화되고 구조화된 지식이란 없다는 전제하에 교사의 역할은 지식의 전수자로서가 아니고, 학생들 개개인이 지는 문화적, 사회적 상황으로 인해 서로 독특한 형태로 존재하는 개개인의 경험적 기술과 지식의 가치를 인정하고, 그런 그들의 목소리와 관심이 반영되어 있는 형태로 학습결과를 유도해 주는 것이다.

따라서 학습자 중심의 자기주도적인 구성적인 특성에 따라 e-learning의 활용을 통한 교육내용과 학습방법을 제시하여 미술 감상 교육이 좀 더 효과

적으로 이루어질 수 있도록 학습지도안을 제시하였다.

3. e-learning을 활용한 효율적 미술 감상 학습지도방안

근· 현대미술 작품 감상 수업 지도안

- 1) 단원명: 작품 감상
- 2) 소단원명: 미술품에서 만나는 세상 -미술품 읽기-
- 3) 단원설정 의도

작품 감상은 미술 표현활동 못지 않게 인간의 정서를 순화하고, 동시에 새로운 창작의욕을 불러일으키기도 하는 중요한 활동이다. 미술은 우리의 삶 속에 깊이 존재하고 있으며 우리는 미술과 함께 한다. 미술 속에 역사가 있고, 문화가 있으며 사회를 보는 이야기가 있다. 또한 우리 내면의 세계를 조명해 볼 수 있다.

또한 미술작품에는 무엇보다 인간의 삶의 이야기가 있다고 할 수 있다. 미술 감상교육은 어떤 내용을 어떻게 지도하느냐에 따라 성과가 다르게 나타난다. 이러한 점을 바탕으로 본 연구에서는 작품감상 중에서도 근 현대미술을 중심으로 '미술품에서 만나는 세상'을 주제로 설정하였다. 미술 속에서 우리가 경험하지 않았던 그 시대의 특성을 이해할 수 있다는 사실, 미술작품을 통하여 각 나라의 문화를 배울 수 있다는 사실, 세상을 살아가는 사람들의 이야기를 담고 있다는 점을 인식하기를 기대한다.

특히 오늘날과 같은 정보화 시대를 살아가고 있는 시점에서 인터넷상에서의 작품 감상은 학생들이 쉽게 미술 작품을 감상할 수 있는 계기가 될 것이다. 수업의 일환으로서의 활발한 정보검색, 인터넷 활용, 다양한 매체를 이용하여 자료를 수집하는 과정을 통하여 미술작품 속에서 각 나라의 문화를 배울 수 있도록 하였고, 미술에 대한 흥미와 안목을 높이도록 하였다. 즉, e-learning을 활용하여 미술작품을 다양하게 감상함으로써 기본적인 감상

능력을 신장시키고 미술에 흥미를 갖도록 하는데 단원 설정의 취지가 있다.

4) 단원 개관

미술품은 인류의 미의식의 표현인 동시에 역사의 기록이다. 그래서 인류는 시간과 공간을 초월하여 음미하고 향유하면서 새로운 미적가치를 창조할 수 있는 영감을 얻는다. 따라서 미술작품의 감상활동은 미술품이 지닌 미적가치를 느끼고, 이해하게 됨은 물론 미적 감각과 표현활동의 영역으로 그 시야를 넓혀 준다.

본 단원에서는 감상 작품을 선정하여 작품의 의미를 해석하고 가치를 판단하는 미술비평의 방법과, 작품이 제작된 시대적, 문화적 맥락을 이해하고 작품이 가지는 역사적 의의를 찾아보는 미술사 방법을 사용하여 감상하도록 하였다. 그리고 근·현대 미술을 중심으로 시대적 특징, 종교, 사회, 과학, 문화에 대하여 주제별로 탐구해 보도록 하였다.

인터넷 미술관, 박물관 등을 통해 활발히 작품을 검색하여 찾아보고, 작품에 표현된 문화적·역사적 배경과 양식적 특징, 나아가 작가의 개성을 파악할 수 있는 작품 감상능력을 기르고자 한다. 또한 본 단원을 통하여 보는 즐거움, 아는 즐거움을 느끼며, 미술은 우리 생활과 밀접한 연관이 있다는 사실을 알고 생활 속에서 미를 느끼게 하고 체험할 수 있게 한다.

5) 단원 학습 목표

- 가) 서양미술의 흐름을 알고 그 시대적 특성을 안다.
- 나) 미술품에 나타난 시대별, 문화적 배경을 이해 할 수 있다.
- 다) 미술품을 통해 조형요소와 원리, 재료와 표현기법 등을 알 수 있다.
- 라) 감상절차를 생각하며 작품을 감상하고 주제를 찾을 수 있다.
- 마) 인터넷을 활용하여 다양한 미술 정보를 검색하고 주제에 맞게 보고서를 작성하여 이야기를 발표하고 토론할 수 있다.

바) 미술품 감상을 통하여 창의적 사고를 할 수 있다.

6) 단원 지도상의 유의점

가) 현대인으로서 작품 감상의 필요성을 인식하도록 한다.

나) 먼저 작품전체에 대한 느낌을 감상한 후 주제를 찾아 감상하도록 지도하고 참고 자료를 다양하게 준비하여 감상학습이 효과적으로 이루어질 수 있도록 지도한다.

다) 작품을 분석해 보면서 감상능력을 키워 조형학습에 도움이 되도록 하고, 미술품에 대한 기본 지식을 충분히 주지시킨다.

라) 작품주제에 따른 이해를 돕도록 충분한 설명을 하며 학습지를 활용한다.

마) 수업 전 학생의 선수학습 요소와 교사 사전 준비사항을 체크한다.

7) 수업전 준비사항

가. 학생 선수학습 요소

* ICT 활용 e-learning 기능

- 웹 브라우저를 알고 필요한 자료를 웹사이트에서 찾을 수 있어야 한다.

- 검색 도구에서 관련 검색어를 입력하고 검색 할 수 있어야 한다.

* 작품감상 방법

감상의 4단계 (서술-분석-해석-판단)를 알고 감상할 수 있어야 한다.

나. 교사 사전 준비사항

* 교실에서 컴퓨터와 프로젝션 TV가 연결되어 나오는지 확인한다.

* 교수-학습 안내 학습 자료실 운영 관련 사이트 소개 등을 실시하여 학생들이 익숙해지도록 한다.

* 학생들에게 안내할 학습지를 홈페이지에 올려 놓는다.

8) 본시 교수-학습 지도안

가. <표-6> 작품 감상 수업 개요

대영역	감상	소단원	근·현대 미술작품 감상		학년	중2
학습주제	미술품에서 만나는 세상 -미술품 읽기		장소	미술실	차시	1,2/2
학습목표	1. 작품 감상의 개념 및 필요성을 이해 할 수 있다. 2. 시대별, 양식별 특징을 알 수 있다. 3. 미술작품 속에 들어있는 주제를 찾아 이야기 할 수 있다. 4. 감상활동을 통하여 생활 속에서 미술을 이해하고 존중하는 태도를 지닐 수 있다.					
환경 및 자료	인터넷, 프로젝션 TV, CD, Web자료					
e-Learning 활용 의도	1. 인터넷 관련 웹 사이트를 접속하여 근·현대 미술작품을 검색하여 특징이나 조건 등에 대해 정리하면서 폭 넓은 지식을 습득할 수 있다. 2. e-Learning을 활용하여 학습과정에 대한 다양한 자료를 제공하여 학습의 질적 수준을 높인다.					

나. <표-7> 1차시 교수 학습 지도안

교과명	미술	학년·학기	2학년 2학기	
단원명	작품 감상	차시	1/2	
학습 주제	근·현대 미술작품 감상			
학습 목표	1. 작품감상의 필요성을 이해할 수 있다. 2. 시대별, 양식별 특징을 알 수 있다.			
활동 유형	감상, 비평	학습 환경	교실	
		활동유형	학습조직	
교수- 학습 활동	<p>-교수활동-</p> <p>[도입]</p> <p>1. 상호인사, 출석체크 2. 선수학습을 확인한다. 3. 학습 목표제시 4. 작품 감상의 개념정리 미술 감상의 필요성</p> <p>[전개]</p> <p>5.시대별,양식별 특징을 설명한다. 6. 작품의 예술적 가치와 작가의 개성과 특징에 대하여 설명한다. 7.서술-분석-해석-판단 미술 비평의 방법에 따라 감상하도록 미술감상 방법을 설명 한다. 8. 성취수준을 확인하여 보충 심화학습 지도</p> <p>[정리 및 평가]</p> <p>9. 시대별 특징 요약 정리하고 형성평가를 실시한다. 10. 차시 예고를 통해 다음 수업을 준비하게 한다.</p> <p>11.상호인사를 한다.</p>	<p>-학습활동-</p> <p>1. 상호인사 2. 설명과 파워포인트를 보며 내용을 확인한다. 3.학습목표 인식 4.감상의 개념 필요성을 인식한다. 5. 시대별 미술의 흐름을 이해하고 내용을 메모한다. 6.예술적 가치와 작가의 특성을 파악한다. 7. 미술 비평,미술사에따른 미술 감상 방법을 익힌다. 8. 보충: 시대별 대표적 미술작품 감상하기 심화: 미술작품속에서 주제 찾기 9. 수업정리에 임하며, 형성평가에 답을 한다. 10. 차시 예고를 듣고 준비물을 확인한다. 11.상호인사를 한다.</p>	정보안내	일제학습
			정보확인 내용제시	
			정보분석	
			감상 정보정리	
			정보평가	개별학습 일제학습

<표-8> 2차시 교수 학습 지도안

교과명	미술		학년·학기	2학년 2학기	
단원명	작품 감상		차시	2/2	
학습 주제	미술품에서 만나는 세상 -"미술품 읽기"-				
학습 목표	1. 미술작품 속에 들어있는 주제를 찾아 이야기 할 수 있다. 2. 감상활동을 통하여 생활 속의 미술을 이해하고, 존중하는 태도를 지닐 수 있다.				
활동 유형	감상, 비평	학습 환경	교실	활동유형	학습조직
교수- 학습 활동	<p>-교수활동-</p> <p>[도입]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 상호인사, 출석체크 2. 선수학습을 확인한다. 3. 동기유발: 플래시 제시 -직접 제작한 플래시로 박물관을 탐방하여 주제별로 이야기를 담은 내용- 4. 학습목표 제시 <p>[전개]</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.작품 감상을 하도록 한다. 6. 미술과 인간, 미술과 사회, 미술과 종교, 미술과 문화에 대한 주제별로 발표하게하고 작품을 창의적으로 이야기 할 수 있도록 장려한다. 7. 발표를 하지 않은 학생들은 감상 기록카드에 내용을 작성하여 감상하도록 한다. 8. 발표가 끝난 뒤 작성한 감상 기록카드를 참고하여 작품에 대해 비교, 평가하도록 한다. <p>[정리 및 평가]</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. 주의를 환기시키며, 학습을 정리하고 형성평가를 실시한다. 10. 차시 예고를 통해 다음수업을 준비하게 한다. 11.상호인사를 한다. 	<p>-학습활동-</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 상호인사 2. 설명과 파워포인트를 보며 내용을 확인한다. 3. 웹사이트를 보며 미술품에서만나는 세상에 대한 학습 동기를 갖는다. 4.학습목표를숙지한다. 5. 자신들이 조사해온 감상 자료를 가지고 발표한다. 6. 미술과 인간, 미술과 사회, 미술과 종교, 미술과 문화에 주제별로 발표하고 대표작품 한 점을 선정하여 창의적으로 이야기를 만들어 발표한다. 7. 발표를 들으며 감상기록카드를 작성하며 작품과 내용을 감상한다. 8. 자신의 감상 내역을 발표한다. 9. 수업정리에 임하며, 형성평가에 답을 한다. 10. 차시 예고를 듣고 준비물을 확인한다. 11.상호인사를 한다. 	<p>정보안내</p> <p>정보확인 내용제시</p> <p>개인발표</p> <p>정보분석</p> <p>감상 정보정리</p> <p>정보평가</p>	<p>일제학습</p> <p>개인학습</p> <p>개별학습 일제학습</p>	

다. <표-9> 수업의 흐름도

1. 협의회(교과서분석 및 재구성)
· 개인별 학습을 위한 주제별 핵심 파악 및 탐구 계획 수립
2. 소집단 학습팀별 조사 탐구활동-학습과제 제시 및 안내
· 수업 진행 계획 제시 및 안내
3. 기본 정보 제공
· 작품 감상과 관련된 필요한 내용 찾기(인터넷 사이트 안내)
3. 과제해결(정보검색, 참고자료 수집)
· 개별활동을 통해 과제 해결을 위한 역할 수행
· 개별적으로 결과를 수집하여 주어진 과제에 대해 최종 마무리
4.발표 과제정리
· 과제별로 결과물 정리
· 한글을 사용하여 발표 문서 작성, 인쇄
5. 발표 및 질의 응답
· 발표 후 학급 구성원들의 질의와 응답과정을 거쳐 토의 내용 정리
6.정리 및 일반화
· 발표 내용 중 미흡한 부분을 교사가 보충
· 작품 감상 기록 카드 작성
7. 수행 평가
· 수행평가 반영
8.차시 예고
· 차시수업 안내

라. <표-10> 수업 안내서

단원	감상	소단원	근 현대 미술 작품 감상
학습주제	미술품에서 만나는 세상 - 미술품 읽기 -		
목적	근 현대 미술의 중심으로 시대적 특징, 종교, 사회, 과학, 문화에 대하여 주제별로 탐구하여 보도록 하고 인터넷 미술관, 박물관등을 통해 활발히 작품을 검색하여 찾아보고, 작품에 표현된 문화적 역사적 배경과 양식적 특징, 나아가 작가의 개성을 파악 할 수 있는 작품 감상 능력을 기르고자 한다.		
학습 과제 제시	<ul style="list-style-type: none"> - 19세기 미술양식과 작가 생애 알아보기 - 20세기 미술양식과 작가 생애 알아보기 - 미술 작품의 역사적, 문화적, 지역적(종교, 풍습등)특징을 조사해보기 - 현대미술의 새로운 표현양식 찾아보기 		
학습 예상 시간	2시간		
학습준비 (선수학습)	<ul style="list-style-type: none"> - 웹브라우저 활용과 검색 능력 - 한글이나 웹 에디터로 저장할 수 있는 능력 - 프리젠테이션 제작 가능 		
해결 과정 및 수업 과정	수업 전	<ol style="list-style-type: none"> 1. 수업 안내서에 제시된 학습 과제 확인 2. 수업 안내서에 제시된 관련 사이트를 비롯한 다양한 사이트 검색 3. 자료, 이미지 등의 내용 받기 4. 사이트 내용 검색에 대한 정리 5. 작품 감상 보고서 작성 	
	수업 후	<ol style="list-style-type: none"> 6. 조사한 내용을 정리하고 발표-감상 7. 작품 감상 보고서 제출 	
보고서 작성의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> - 수업안내서의 보고서 양식에 맞게 작성한다. - 탐구 내용과 느낀 점이 과제와 관계가 있는가 확인한다. - 오류 수정한 내용, 각종자료들과 참고 사이트, 참고 문헌 등을 기록한다. - 감상활동을 통해 얻어진 자료뿐만 아니라 새롭게 알게 된 점, 느낀 점을 기록한다. - 감상 기록카드에 이미지를 삽입 할 때는 그림 고치기에 삽입그림을 체크해 주어야 한다. 		
발표 자료 제작과 유의점	<ul style="list-style-type: none"> - 한글 프리젠테이션이나 파워포인트를 이용해 제작한다. - 그림이나 관련이미지를 적절하게 편성한다. 		
발표 방법 유의점	<ul style="list-style-type: none"> - 발표자의 자세는 바르게 하고 정면을 향한다. - 발표 시간을 맞추도록 한다(3-5분) - 그림이나 관련 이미지를 적절하게 편성한다. 		

마. 학습자료(서양미술)

1. 고대 미술

- 이집트 미술: 절대왕권과 자연숭배 사상(피라미드, 스�핑크스, 미이라 등)
- 그리스 미술: 유럽미술의 모체로 완벽한 비례와 조화미를 추구
(비너스상, 파르테논 신전 등)
- 로마 미술: 실용적 건축과 초상 조각이 발달(콜로세움, 욕장 등)

2. 중세 미술: 신중심의 미술로 성당과 성화 발달

- 초기 기독교: 지하 묘굴에 성당과 성화 발달
- 비잔틴 미술: 돔과 모자이크
- 로마네스크 미술: 어둡고 육중한 사원 건축
- 고딕 미술: 뾰족한 사원 건축과 스테인드글라스와 창문장식

3. 르네상스 미술: 인간중심, 인간성 회복의 문예 부흥기, 유화물감 발명

- 3대 거장: 레오나르도 다빈치(모나리자, 최후의 만찬 등)
- 미켈란젤로(모세상, 줄리앙상, 천지창조, 최후의 심판 중)
- 라파엘로(성모자상) 외에 보티첼리 등

4. 바로크 미술(17세기): 남성적이며 동적인 미술

- 루벤스, 렘브란트, 벨라스케스, 엘그레코 등

5. 로코코 미술(18세기): 여성적이며 섬세한 미술

- 고야, 와토, 프라고나르, 샤르댕 등

6. 19세기 근대 미술: 자유주의 사상, 왕권의 붕괴 자신의 개성과 주관표현

- 고전파: 엄숙하고 이상적인 완벽미(다비드, 앙그르 등)
- 낭만파: 인간의 격렬한 감정 표현(제리코, 들라크로와 등)
- 자연파: 농촌의 소박한 생활 표현(밀레, 코로 등)
- 사실파: 객관적이고 사실적 표현(도미에, 쿠르베 등)
- 인상파: 빛에 의해 생기는 인상의 색 표현(모네, 마네, 르노와르, 시슬리, 드가)
- 신인상파: 색점 으로 병치혼합 효과(쇠라, 시냐 등)
- 후기 인상파: 작가의 개성과 주관적 표현(세잔, 고갱, 고흐)

7. 20세기 현대 미술: 다양한 개성과 주관 표현

- 야수파: 대담한 변형과 강렬한 색(루오, 마티스 등)
- 입체파: 형체를 분해, 재구성(피카소, 브라크 등)
- 표현파: 극단적인 내면의 세계 표현(몽크, 클레)
- 추상파: 순수 조형요소(몬드리안, 칸딘스키 등)
- 초현실파: 무의식의 세계 표현(샤갈, 달리 등)
- 파리파: 이국적(파리)경향의 화가(모딜리아니 등)
- 다다이즘: 기존의 것을 거부하는 예술상, 반항(아르프)
- 현대조각: 세련된 간결미(마리니, 콜더, 블랑쿠시 등)

바. <표-11> 학습자료(미술 감상 방법)

미술비평	작품 내용의 서술 단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 이 작품에서 무엇을 볼 수 있는가? 2. 사용한 재료는 무엇인가? 3. 작품의 크기는 어떠한가? 4. 작품에서 독특한 혹은 일반적이지 않은 특징이 있는가?
	작품구조화 분석 단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 작품에서 선, 색, 형, 질감 등과 같은 조형 요소가 어떻게 사용되었는가? 2. 화면은 어떻게 구성되어 있는가? 3. 이미지를 좌우하는 것은 무엇인가? (색, 형, 질감, 선) 4. 어떠한 분위기가 표현되었는가? 이 작품에서 무엇을 느끼는가? 이유는? 무엇이 단서인가?
	작품의 의미 해석 단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 작품의 의미는 무엇이라고 생각하는가? 2. 작품의 느낌은 어떻게 이야기 할 수 있는가? 3. 작가의 의도는 무엇이라고 생각하는가?
	작품의 판단 단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 작품의 가치를 어떻게 이야기 할 수 있는가? 2. 작품에 대해 그렇게 생각하는 이유를 구체적으로 설명할 수 있는가?
미술사	1단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 이 작품은 언제, 어디서, 누가 그렸는가? 2. 작가의 의도는 무엇이었는가? 3. 제목은 무엇인가? 4. 기능적 목적을 갖는가? 어떠한 목적인가?
	2단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 작품에서 보여지는 양식의 특징은 무엇인가? 2. 이 작품과 양식이 유사한 작품을 찾을 수 있는가?
	3단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 어떠한 작가의 영향을 받았는가? 2. 이 작품에 영향을 준 미술 작품을 찾을 수 있는가? 3. 이 작품은 제작 장소와 시대를 어떻게 반영하는가? 4. 이 작품은 본래 그것을 만든 사람이나 사용한 사람에 대해 무엇을 말해 주는가?
	4단계	<ol style="list-style-type: none"> 1. 이 작품은 어떠한 작가 혹은 미술에 어떠한 영향을 주었는가? 2. 미술사에서 이 작품은 얼마나 중요한 영향을 끼쳤는가? 3. 이 작품은 이후 미술 혹은 사회에 어떠한 영향을 끼쳤는가?

V. e-learning 활용 미술 감상 수업의 개선방안 및 지향점

제 7차 교육과정에서 미술교과의 감상은 중요성과 함께 긍정적인 반응을 얻고 있어, 앞으로 박물관이나 미술관 방문과 연계하여 웹 사이트를 활용한 감상교육이 더욱 활발하게 이루어져야하며 이를 위해서는 교사들의 인식 변화가 우선적으로 요구되며 전문적인 지도교사의 확보가 시급한 과제라 할 수 있는데 교사가 교과과정에 맞는 웹 사이트를 통해 정보를 제공해 줄 수 있는 경험과 능력을 갖추고 학생들에게 스스로 탐색해갈 수 있는 과정을 유도해야만 인터넷을 활용한 미술 감상수업이 활발하게 전개될 수 있을 것이다.

한편 교육용 컴퓨터칩의 보급, 초고속 네트워크 환경의 구축 등은 교단 선진화 사업과 함께 중학교 교과과정에 맞는 통합적인 미술전문 사이트의 개설과 웹 정보검색을 활용한 효율적인 학습안의 형성을 가능케 하였고 아울러 인터넷을 통해 많은 학습자가 필요한 정보를 교환, 공유하여 시간과 장소에 구애받지 않는 교육을 가능하게 해줌으로써 학생들의 적극적인 수업참여 및 학습효과를 증진시킬 수 있다.

현지 미술관에 직접 가서 감상을 하는 교육도 중요하지만 현실적인 교육상황에서 웹 사이트를 활용한 감상수업은 미술관을 통한 감상수업의 보조로서 현장 방문을 이끌어 내기 위한 하나의 수단으로서 활용될 수도 있으며 나아가 이와같은 교육적 효과를 높이기 위해서는 다음과 같은 사항들이 절실히 요구 되고 있다.

첫째, 외국 사이트와 우리나라 문화의 활발한 교류를 통해 좀 더 다양한 사이트를 개발해서 많은 정보제공이 수반되어야 한다.

둘째, 실제로 박물관에 가서 작품 그대로를 보는 것에 비해 가상공간에서 이루어지는 작품 감상은 사진촬영에 의해 단면밖에 볼 수 없다는 한계를 지

니므로 이를 극복하기 위해 가능한 한 선명한 화질을 제공해야 한다.

셋째, 교사와 학생들의 문화적 다양성에 대한 올바른 인식을 위해 인터넷 활용능력을 키워야 할 것이다.

나아가, 웹 사이트를 활용한 감상학습을 통해 학습자의 흥미를 이끌어 낼 수 있는 학습 환경의 조성과 교육환경의 개발로 미술 감상교육의 활성화를 도모해야 하겠다.

VI. 결론

제 7차 교육과정은 교사중심이 아닌 학습자 중심의 교육과정으로 규정되어 있는 만큼 학교에서 실시하는 미술교육은 전문적인 미술가를 양성하기보다는 앞으로 미술을 자유로이 접하고 감상할 수 있는 시민을 양성하는 데에 그 목표가 있다.

이와같은 점을 고려할 때, 중학교 수준에서의 미술감상은 서로의 작품과 미술품을 보는 활동에 대한 흥미와 관심을 계속 유지하고, 시대와 양식에 따른 미술품의 특성을 이해하며 존중하도록 지도되어야 한다. 제 7차 교육과정에서 강조하는 감상학습 지도계획은 학생의 자율성, 창의성 등이 존중되도록 하며 흥미, 발달 단계 및 개인차를 고려하여 수립되도록 하고 있다. 효과적인 학습을 위하여 e-learning을 활용한 다양한 매체와 방법을 활용하도록 하고 있으며 '미적체험', '표현' 영역과의 연계성을 고려하도록 하고 있다.

이상과 같은 제7차 교육과정에서의 미술과의 성격과 목표를 종합해 보면, 학습자 중심의 교육과 자기 주도적인 학습이 가능한 교육이 되도록 유도하고 있음을 알 수 있다. 또한, 효과적인 학습을 위하여 다양한 매체와 방법의 활용을 권장하고 있으며, 멀티미디어 자료의 활용을 통한 학습효과의 제고를 강조하고 있다. 이는 미술과 교육과정에서도 시대적 요구의 필요성에 따라 정보화 교육의 변화 양상을 반영하고 있음을 입증하고 있는 것이다.

그러나 실제로 이러한 이념과는 다르게 중학교 미술수업 시수는 줄어들었다. 미술 감상 수업은 이러한 수업 시수의 축소와 미술수업을 위한 시설, 기자재 및 자료의 부족, 입시위주의 교육풍토 등으로 주지교과에 밀려 표현위주의 전통적인 수업의 형식적인 한 부분으로 취급되거나 소홀히 운영되고

있는 현실이다.

이러한 관점에서 본 연구는 종래의 교수 학습 방법에서 탈피하여 첨단 정보통신에 의한 지식 정보를 전달하기 위하여 e-learning 활용을 기반으로 개별화된 미술과 교수 학습 과정의 실제적 방안을 구현해 보았다.

여기에서, 웹 사이트를 활용한 미술 감상은 다양한 감상 자료를 제시하기 때문에 학생들에게 흥미를 유발시키고 미술작품을 효과적으로 감상할 수 있는 교육수단으로서 기대될 수 있다. 그 구체적인 정리하면 다음과 같다.

첫째, e-learning을 통한 감상학습은 학생들에게 강한 학습동기를 유발할 수 있고 텍스트, 이미지, 동영상 등의 멀티미디어 자료를 이용한 생동감 있는 교육효과를 얻을 수 있다.

둘째, 수준별 개별 감상 학습을 통해 자기 주도적으로 수업에 참여 할 수 있게 된다. 학교 미술수업 시간에 인터넷을 활용하여 자유로이 학습을 진행 시켜 자신의 적성에 적합한 정보를 찾아볼 수 있고, 학생들의 학업 성취도에 긍정적인 영향을 준다.

셋째, 감상수업에 미치는 교사는 과거의 권위적이고 일방적인 교수법보다 새로운 환경에 맞는 촉진자, 안내자, 관리자로서의 역할을 요구받게 되었다. 때문에 e-learning 교육체제의 교수자에게는 기존의 교육과 다른 패러다임이 요구된다는 것을 인식해야 하며, 새로운 역할을 수행할 수 있는 실천적 자세를 가지고 인터넷을 활용한 미술감상 교육을 행해야한다.

넷째, e-learning 학습체제가 가지는 정보의 최신성, 개별화 학습, 상호작용, 즉각적인 지식과 정보의 제공 외에 비용과 장비, 지속적이고 장기적인 관리 등의 예상되는 문제를 탐색하고 해결해 나가야 한다. 또한 e-learning을 통한 새로운 미술 감상교육의 가능성을 확인하기 위해서는 실제의 운영을 통해 발견된 장·단점과 교육적 효과를 바탕으로 e-learning 학습체제의 방향이 설정되어야 한다.

나아가, 미술과의 모든 단원에서 인터넷 활용이 적합한 것은 아니지만, 본

연구를 통해 e-learning 교육체제는 미술 감상의 새로운 영역으로 자리 잡을 수 있는 학습도구로 활용될 가능성이 있음을 시사한다. 따라서 종래의 전통적인 감상학습 개선을 위한 인터넷 활용 방법이 끊임없이 개발되어야 할 것이다.

참고문헌

<단행본>

- 김정, 『세계의 미술교육』, 도서출판 예경, 2003
- 김정희 『미술교육 입문』, 형설출판사, 1998
- 김춘일 『중등미술교육론』, 교육과학사, 2002
- 박휘락, 『미술감상과 미술비평교육』, 시공사, 2003
- 유근준 역, 『현대미술의 감상』, 서울: 열화당, 1990
- 이규선 외 『미술교육학 개론』, 서울: 교육과학사, 1994, p.307.
- 임두빈, 『미술비평이란 무엇인가?』. 서문당, 1996
- 최윤재, 『제7차 교육과정 목표분석, 미술교육논총 제 6집』, 한국미술교과교육학회, 1999
- 교육부 고시 제 1997-15호, 『중학교 교육과정 해설 IV, -미술-』 교육부 한국 교육과정평가원 2003-8호 『미술과 교육목표 및 내용체계 연구(II)』
- 대구광역시교육청, 교육인적자원부지정 『ICT 활용 연구학교 보고서』, 2002
- Rosenberg. 유명만 옮김, 『e-러닝: 디지털시대의 지식 확산 전략』, 2001
- 박진숙 & 엄남이. 『지식경제시대 기업교육의 새로운 패러다임. 정보통신 연구』, 2000
- 허원희, 정수진, 『온라인에서의 멀티미디어 교육현황 및 발전방향에 관한 연구-사이버 대학의 강의를 중심으로』, 시각디자인학연구 제 14호 Vol.1, 2003
- 이인숙, 『교육공학의 역할 재규명을 위한 연구』, 교육학연구, 34권 5호, 1996
- 이인숙. 『교육공학의 이론과 실제』. 서울:문음사, 1999
- 이인숙. 『e러닝-사이버 공간의 새로운 패러다임』. 서울: 문음사, 2002
- 유인출. 『성공적인 e-Learning 비즈니스 전략』. 서울: 이비컴, 2001

<학위논문>

- 최남주, 「미술교육의 감상지도 방안」 석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 1998
- 강선자, 「중학교 미술교과서 감상단원의 문제점과 개선방안에 관한 연구」, 용인대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000
- 고명주, 「효율적인 미술감상수업을 위한 방법론」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000
- 김경미, 「미술감상교육에 관한 연구」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997
- 김정웅, 「바람직한 예술적 가치확립을 위한 미술감상교육연구」, 원광대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000
- 이윤미, 「미술감상수업에서 시청각 매체에 대한 학생들의 호응도와 활용도 비교 분석」, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003
- 정병하, 「인터넷활용 미술감상 학습 연구」, 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004

도판목차

[도판-1] 에듀넷 수업자료실 중학교 공통 미술 감상부분 <서양미술 감상>	31
[도판-2] 부산광역시 교육청 교수 학습 지원센터 수업자료실 중학교 2학년 서양 미술 감상 메인화면	32
[도판-3] 부산광역시 교육청 교수 학습 지원센터 수업자료실 중학교2학년 감상영역 서브화면	33
[도판-4] 부산광역시 교육청 교수 학습 지원센터 수업자료실 중학교2학년 감상영역 자세히 보기 서브화면	33
[도판-5] 장충여자중학교 김인선, 권영순 교사의 미술 감상교육 사이트 메인화면	34
[도판-6] 장충여자중학교 김인선, 권영순 교사의 미술 감상교육 사이트 서브화면	35
[도판-7] 장충여자중학교 김인선, 권영순 교사의 미술 감상교육 사이트 자세히 보기 서브화면	35
[도판-8] 하얀 파렛트(공예 감상 사이트) 메인화면	36
[도판-9] 한법경의 미술교실 메인화면	37
[도판-10] 한법경의 미술교실 서브화면	38
[도판-11] 한법경의 미술교실 자세히보기 서브화면	38
[도판-12] 아트이즈 메인화면	39
[도판-13] 아트이즈 서브화면	40
[도판-14] 국립현대미술관 메인화면	41
[도판-15] 서울시립미술관 메인화면	42
[도판-16] 서울시립미술관 가상전시관 화면	43

[도판-17] 호암미술관 메인화면44
[도판-18] 호암미술관 서브화면44
[도판-19] 가나아트센터 메인화면45

표목차

[표-1] 교육과정 변천상에서 '감상 능력' 관련 목표의 의미 변화	8
[표-2] 중학교 미술 교육과정 감상영역 내용체계	10
[표-3] e-learning에서의 e의 의미	14
[표-4] e-learning의 개념적 구분	16
[표-5] 교육패러다임의 변화	19
[표-6] 작품 감상 수업 개요	50
[표-7] 1차시 교수 학습 지도안	51
[표-8] 2차시 교수 학습 지도안	52
[표-9] 수업의 흐름도	53
[표-10] 수업 안내서	54
[표-11] 학습자료(미술 감상방법)	56
[표-12] 보충 심화학습 자료	57
[표-13] 국내외 미술교육 감상 관련 인터넷사이트	68
[표-14] 국내 미술관 인터넷사이트	69

부록

<표-13> 국내외 미술교육 감상 관련 인터넷사이트

아트인 코리아	http://www.artinkorea.com
미술세계	http://www.misulsegye.com/
한국의 미술	http://www.centerworld.com/art
에듀넷	http://www.edunet4u.net
푸른예술도시	http://www.artcity.co.kr/artcity
월간미술	http://www.wolganmisool.com
정병우의 열린 그림관	http://grimpan.pe.kr
에듀넷- 중앙교수학습센터	http://www.edunet4u.net
제주도 중등 미술교육연구회	http://www.jeart.net/
하얀 파렛트 (공예 감상 사이트)	http://vod.ssem.or.kr:8080/cd_files/F06/mid/art/m_20_지각체험이미지(2006)/start.htm
부산광역시 교육청 교수 학습 지원센터 수업자료실	http://down.edunet4u.net/KEDLAA/13/B1/0/B10131812M.swf
장충여자중학교 김인 선, 권영순 교사의 미 술 감상교육 사이트	http://vod.ssem.or.kr:8080/cd_files/F06/mid/art/m_새롭게보는그림세상/index.html
한법경의 미술교실	http://iartedu.com/diana/cls-h.htm
아트이즈	http://www.art-is.net/
ICT활용 미술과 교수학습자료	http://www.cbjce.go.kr

<표-14>

국내 미술관 인터넷사이트

국립 현대 미술관	http://www.moca.go.kr
호암 미술관	http://www.hoammuseum.org/
서울 시립미술관	http://www.metro.seoul.kr/muse/
선재 미술관	http://artsonje.org/
예술의 전당	http://www.sac.lr.kr/
일민 미술관	http://www.ilmin.or.kr
가나아트 갤러리	http://www.gananrt.com
현대 갤러리	http://www.galleryhyundai.com
대전 시립 미술관	http://dmma.metro.daejeon.kr
기당 미술관	http://www.a-r-t.net/kidang/
선화랑	http://www.sunggallery.co.kr/board/
국제화랑	http://www.kukje.org
모란 미술관	http://www.yescall.com/moran
성곡 미술관	http://www.sungkokmuseum.com
토탈미술관	http://www.totalmuseum.org
고암 이응노 미술관	http://www.ungnolee-museum.org

ABSTRACT

e-learning in base one junior high school fine arts appreciation study plan research

Jung Ho Sun
Major in Fine Art Education
The Graduate School of Education
Sungshin Woman's University

The wave of the 21st century's information and knowledge management has transformed our society into a knowledge-based information society. The rapid development of IT technologies has brought many changes in the social economic structure and education. Korea's education, which is supposed to play an important role in cultivating autonomous and creative Koreans, is changing in its contents, methods and environment, to cope with such social changes and demands. These changes in education according to the times are being reflected in the current 7th National Curriculum, and art education is also seeking new changes in line with the trends, using various education media.

In particular, unlike the past education curriculums based on

practical expression techniques, the 7th National Curriculum emphasizes the use of various media and methods, the teaching of various conceptions and the connection with other areas for effective learning. Besides these, the use of e-learning in the teaching and learning process for improving various and broad thinking skills required in the information era will help learners reach learning goals effectively by promoting their creative thinking and various learning activities.

Meanwhile, the use of IT technologies is essential in the process of collecting and processing data and information since new knowledges and information are rapidly circulating with the advancement of the knowledge-based information society. Thus, school education is responsible to cultivate students' ability of processing data and information and creating new knowledges, using IT technologies.

The study focused on how to devise effective teaching and learning plans for middle school art appreciation education by using e-learning, which is recently being highlighted. Teachers need to try to devise thoroughly analyzed teaching and learning methods and cultivate their ability to use teaching materials, tools and devices for art appreciation classes using e-learning.

Therefore, this thesis tried to propose effective teaching plans for middle school art appreciation education by using e-learning which is being emphasized in the recent school education to accomplish the basic goal of the current 7th National Curriculum, "the cultivation of autonomous and creative Koreans who will lead the

21st century's global and information era."

For this, chapter II examined the concepts and characteristics of the recent school art education and investigated art concept elements and activities mostly proposed in appreciation textbook units through the analysis of the content structure of the 7th National Curriculum of art education.

Chapter III defined the concept of e-learning and the educational significance and necessity of appreciation education using e-learning as a theoretical background to search the application plans of e-learning.

Chapter IV examined the effect and limits of e-learning and proposed effective class guidance plans through the case survey analysis of art appreciation class models and Web sites using e-learning.

Finally, based on the contents mentioned above, chapter V investigated the improvements and counterplans of art appreciation education using e-learning.

As mentioned above, the purpose of this study is to search effective counterplans for improving students' art appreciation ability by confirming the educational effect of the Internet and concretely proposing art appreciation education plans using Internet-based e-learning.

