



저작자표시-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.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



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](#)

김 지 균 교수지도
석사학위 청구논문

미술관과 학교 미술교육
연계 프로그램에 대한 연구
-중학교 학생을 중심으로-

2009

성신여자대학교 교육대학원
미술교육전공
황 나 래

미술관과 학교 미술교육
연계 프로그램에 대한 연구

-중학교 학생을 중심으로-

김 지 균 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 5월

성신여자대학교 교육대학원

미술교육전공

황 나 래

인 준 서

황나래의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문 개요

현재 제 7차 교육과정에서 현장 학습의 활성화와 학교 미술교육과 연계되는 미술관 교육에 대한 관심은 문화예술을 향유할 수 있는 기회의 증가로 이어졌으며 이는 미술관 수업에 대한 수요 증가로 이어진다. 미술관 교육은 실제 작품을 접함으로서 체험 학습의 현장으로 생동함을 제공하고 학교 교육의 현실적 제약에 따라 나타나는 여러 문제점들을 보완할 수 있다는 점에서 그 의의가 매우 크다고 할 수 있다.

최근 미술관 교육프로그램은 교육적 효과가 나타나면서 미술관 교육 관계자들도 교육의 내용을 다양하게 전개하려고 노력하고 있다. 그러나 아직은 미숙한 모습을 보이고 있고 미술관 내부적으로도 적극적인 홍보가 부족하다. 또 아동에 대한 프로그램의 개발은 활발하게 이루어지고 있지만 그에 비해 청소년 대상의 교육 프로그램의 개발은 많이 부족한 편이다.

선진국에 비해 국내는 표현 위주의 수업을 진행하고 있으며, 감상 수업에 있어서 비판적 사고력이나 미술 비평에 익숙하지 못하다. 게다가 교사들의 전문성 부족, 형식적인 미술관 관람 등은 청소년들이 성인이 되었을 때 미술관을 휴식이나 여가 활동의 장소로 이용하지 못하게 된다. 즉, 국내의 미술 교육은 대중이 미술을 생활화하지 못하는 소비자가 되게 하였다.

따라서 미술관 교육프로그램을 개발할 때, 학교 미술교과의 교육과정을 고려하고 다양한 감상 관점을 활용하여 심미적 태도, 시·지각 능력의 발달과 미술의 이해와 비평의 종합적인 안목을 가질 수 있는 프로그램의 개발이 이루어져야 할 것이다. 또 미술관 교육 프로그램의 실행에 있어서도 학생의 능동적이고 자발적인 활동을 이끌어내고 교사와 학생간의 상호작용이 활발하게 일어나 의견 교류를 통해 친밀한 유대관계를 형성하고 자기 주도적인

학습이 일어나도록 한다면 효율적인 교육 프로그램이 될 것이다.

이에 본 연구자는 미술관과 학교 연계 교육프로그램에 관하여 다음과 같은 내용을 분석 관찰한 후 미술관 교육 프로그램을 제시하였다.

첫째, 미술관과 미술관 교육의 정의 및 구성요소와 특징에 대해 살펴보고 미술관 교육의 중요성에 대해 제시하였다.

둘째, 미술관과 학교 연계 교육의 필요성에 대해 살펴보고 미술관과 학교 연계 교육 프로그램의 유형들과 국내외의 미술관과 학교 연계 교육프로그램의 현황을 분석하였다. 국외로는 미국의 메트로폴리탄 미술관, 휘트니 미술관, 뉴욕현대미술관, 구겐하임 미술관을 선정하였고, 국내로는 국립 현대 미술관, 삼성 리움 미술관, 인투-뮤지엄을 선정하였다.

셋째, 효과적인 미술관과 연계 수업의 선행 연구 등의 이론을 제시, 참고하여 미술관 교육 프로그램을 개발하고 실행하였다. 미술관 관람 수업 진행에 있어 사전 학습(1차시)과 미술관 수업(2차시)을 연계하여 수업을 진행함에 따라 미술관 관람 전 사전 학습의 중요성을 검증할 수 있었다. 또한 미술관 수업 시 감상뿐만 아니라 짧은 표현 활동을 진행함으로써 7차 교육과정의 표현과 감상활동이 적절히 한 차시에 이루어질 때 효과적인 수업이 이루어질 수 있음을 인식할 수 있었다. 그 결과로 미술관 수업의 문제점 및 개선 사항을 알 수 있었다.

미술관과 학교 교육과의 연계를 통해 미술관을 활용하는 효과적인 교육 연구 프로그램이 활성화된다면 미술관은 학생들의 잠재력을 이끌어내어 미술 교육의 창의적이고 넓은 사고를 개발시킬 수 있는 확장된 학습 장소로서 효과적인 접근 방식을 제시하고 검증할 수 있었다는 점에서 본 연구의 의의가 있다고 생각한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 방법 및 내용	2
II. 미술관과 미술관 교육	4
1. 미술관의 정의	4
2. 미술관 교육	6
(1) 미술관 교육의 개념 및 정의	6
(2) 미술관 교육의 구성요소와 특징	7
3. 미술관 교육의 중요성	10
III. 미술관과 학교 연계 교육프로그램	14
1. 미술관과 학교연계 교육의 필요성	14
2. 미술관과 학교연계 교육 프로그램의 유형	16
(1) 학교 단체 관람 프로그램(현장학습/School Field Trip)	17
(2) 대여프로그램(Traveling Kits of loan materials)	18
(3) 핸즈 언(Hands-on) 프로그램	18
(4) 미술관 여름학교	19
(5) 교사 워크숍	19
(6) 교사연수	19
3. 미술관과 학교연계 교육 프로그램의 현황 분석	20

(1) 국외 미술관과 학교 연계 교육 프로그램 운영 현황	20
(2) 국내 미술관과 학교 연계 교육 프로그램 운영 현황	32
(3) 국내외 미술관과 학교 연계 교육 프로그램 분석과 문제점	47
IV. 미술관과 학교 연계 교육 프로그램 제안 및 실행	49
1. 미술관 수업의 원칙	49
(1) 미술관 수업의 원칙	49
(2) 미술관 수업 내용	51
(3) 수업 준비 과정	51
2. 미술관 수업 교육 프로그램의 개발	52
(1) 미술관 학습을 위한 사전 계획	54
(2) 감상 학습	57
3. 미술관 수업을 위한 학습 지도안 및 실행	61
(1) 전시 선정	61
(2) 수업안 구성	63
(3) 사전 학습 수업 지도안(1차시) 및 실행	64
(4) 미술관 학습 수업 지도안(2차시) 및 실행	72
(5) 미술관 수업 결과와 개선 방안	82
V. 결론	85

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표 1> 오픈 하우스 프로그램 진행단계	30
<표 2> 학교 연계 프로그램-국립현대미술관	33
<표 3> 초등교사 하계연수 일정표-국립현대미술관	34
<표 4> 학교 연계 프로그램-Leeum	37
<표 5> 초등교사 연수 프로그램-Leeum	38
<표 6> 중등교사 연수 프로그램-Leeum	39
<표 7> 학교 연계 프로그램-in2museum	41
<표 8> 프로그램 구성-in2museum	42
<표 9> 분야별 프로그램-Vision & Inspiration/in2museum	43
<표 10> 프로그램 구성-Vision & Inspiration/in2museum	44
<표 11> 프로그램 내용-in2museum	46
<표 12> 프로그램 구성-in2museum	46
<표 13> 미술과 교육과정 개정안에서의 주요 목표	53
<표 14> 미술관 학습 사전 준비	54
<표 15> 사전 계획의 단계	55
<표 16> 미술관 감상 수업의 절차	56
<표 17> 감상학습 단계	57
<표 18> 미술관 관람 후 설문조사	82

그림 목 차

<그림 1> 미술관 교육을 구성하는 요소들	9
<그림 2> 1차시 수업 모습	71
<그림 3> 학생1의 감상 활동지	77
<그림 4> 학생2의 감상 활동지	78
<그림 5> 학생3의 감상 활동지	79
<그림 6> 학생4의 감상 활동지	80
<그림 7> 학생5의 감상 활동지	81

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

제 7차 교육과정에서 미술교과는 '미술활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하여 심미적인 태도를 함양함'으로써 미적체험, 표현, 감상의 세 영역을 통해 환경에 대한 아름다움을 느끼며 새로운 문화가치를 창조하는 미적 감상을 기르는데 미술교과의 목표가 있다고 밝히고 있다. 이처럼 미적 체험과 감상영역을 보다 강조하고 중요하게 다룸으로써 미적 체험과 감상, 표현이 조화된 미술교육의 중요성을 주장하고 있다. 또한 중등학교 7차 교육개정안에서 '박물관, 미술관, 전시장 등을 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.'라고 직접적으로 언급하고 있음으로써 감상수업의 중요성을 더욱 강조하고 있다.

현재 학교에서 이루어지고 있는 중학교 미술교육을 살펴보면, 주로 표현 영역 위주의 수업으로 감상활동은 소극적이다. 학교에서의 적은 수업차수, 짧은 수업시간과 학교환경의 한계로 인해 더 소극적일 수밖에 없다.

이러한 학교미술교육의 한계성을 극복하기 위해서 미술관을 활용한 미술교육은 시사점이 많다. 미술관은 모든 연령층에 대하여 동시에 교육적 기능을 수행하는 사회교육기관으로 누구나 자발적으로 참여하여 개인의 교육적 욕구를 충족시킬 수 있는 자기 학습의 장이다. 이전까지 학교라는 제한된 공간 안에서만 국한되었던 미술교육이 외부기관인 미술관과의 상호교류를 통하여 학생들에게 보다 다양하고 질 높은 교육을 제공할 수 있다. 또 학생들은 도판이나, 슬라이드가 아닌 작품의 실제적 체험을 통한 현장성 등 생생한 감흥 전달과 생동감 있는 적극적 감상이 이루어질 수 있는 미술관 교육은 현재 이루어지는 미술교육에 있어서 매우 중요하다고 할 수 있다. 미

미술관 속에서의 수업은 학교에서 이루어지는 수업에서처럼 지식을 증가시키고 표현활동에 그치지 않고 인간의 감성적인 능력을 키워주고 자유로운 표현의 즐거움을 알게 할 수 있다. 또한 청소년들에게 미술관을 활용하는 방법, 예절과 자세를 자연스럽게 가르쳐 줄 수 있다는 점에서도 중요한 시사점을 갖고 있다고 할 수 있다.

미술관의 작품들과 학교 미술교육을 보다 밀접하게 연계시키는 청소년 교육 프로그램들이 적극적으로 연구되고 개발되어진다면 미술교육을 통해 추구하고자 하는 근본적인 목표에 더 가까이 접근할 수 있을 것이며 그것이 가지는 교육효과 역시 극대화 될 수 있으리라 기대할 수 있을 것이다. 여러 선진 국가에서는 일찍부터 미술관이 감상교육의 장으로서 역할을 하는 교육 기관이라는 인식이 확대되어 미술관에서의 교육 프로그램 연구 등이 활발히 진행 중이며 미술관에서는 교육부분이 따로 나뉘어져 있어 훈련된 교육 담당자들이 관람자들에게 교육적 경험을 위하여 다양한 프로그램을 제공하고 있다. 그러나 아직까지 우리나라에서는 미술관을 찾는 학생들은 사전학습이 되어있지 않으며, 교육프로그램은 단기간에 참여한 학생들만을 위한 일회성 교육이다. 또한 수행평가 등을 위해 전시장에 방문하여 작품에 대한 감상보다는 작품에 대한 문구를 적는 것에 집중하는 모습이 현실이다.

따라서 본 연구에서는 학교미술교육의 감상중심교육의 미술관과 학교 미술교육 연계 프로그램의 필요성을 제시하고 활용을 위한 청소년 교육프로그램 개발에 연구의 목적이 있다.

2. 연구의 방법과 내용 및 제한점

본 연구의 방법과 내용은 다음과 같다.

첫째, 문헌 연구를 통하여 미술관의 정의와 미술관 교육의 개념과 구성요

소, 미술관 교육의 중요성을 알아보고, 이를 통해 미술관과 학교 미술 연계 교육 프로그램의 필요성을 인식한다.

둘째, 문헌 연구와, 인터넷 검색, 방문조사 등을 통해 국내외 미술관과 학교 미술 연계 교육 프로그램에 대한 유형과 동향을 살펴본다.

미술관 사례로는 미술관 교육의 대표적인 미국의 메트로폴리탄 미술관, 휘트니 미술관, 뉴욕 현대미술관, 구겐하임 미술관을 선정하였고, 국내로는 국립현대 미술관, 삼성 리움 미술관, In2museum을 선정하였다.

셋째, 학교에서 이루어지는 미술관 감상학습방법과 과정을 제시하고 보다 효과적인 감상수업의 학습지도안을 제시한다.

넷째, 학습지도안을 토대로 국립현대미술관을 방문하여 사례조사를 하였다. 중학교를 대상으로 미술관 관람 사정 수업과 미술관 관람 수업을 통해 미술관과 학교연계수업의 의의를 고찰해 본다.

본 연구는 중학생을 대상으로 하고 있고 미술관 수업 실행으로는 국립현대미술관의 인도현대미술전을 대상으로 한다는 점에서 제한점을 갖는다.

II. 미술관과 미술관 교육

1. 미술관의 정의

Museum이라는 용어는 세계 최초의 박물관으로 불리는 이집트의 알렉산드리아(Alexandria)에 창설된 Museion을 그 어원으로 하고 있다.¹⁾ Museion은 헬레니즘시대의 학문연구 중심지로 박물관 수집품의 기원이 되었고, 문학 및 예술을 배우고 전파하는 장소가 되기도 하였다. 이러한 박물관의 개념을 바탕으로 미술관은 사전적 의미로 "미술박물관의 약칭으로, 회화·조각·공예품 등의 문화유산을 수집하여 감상·계몽·연구를 위해 전시하는 기관."으로 명칭 되어있다. 즉 미술관은 미술에 관계되는 여러 가지 유물들을 수집하는 전문 박물관의 하나로서 '미술박물관'의 준말이며, 넓게는 '박물관'의 범주에 포함되는 개념이다. 영어로 미술관은 미술 박물관, 'Art Museum', 'Fine Art Museum', 'Art Gallery'으로서 일반적으로 널리 불리지고 있는 박물관의 한 유형이다.

우리나라 정부에서 1991년 제정·공포한 박물관 및 미술관 진흥법 제2조에 의한 정의에 따르면 “박물관”이라 함은 인류·역사·고고·민속·예술·동물·식물·광물·과학·기술·산업 등에 관한 자료를 수집·보존·전시하고 이들을 조사 연구하여 문화예술의 발전과 일반 공중의 문화교육에 이바지함을 목적으로 하는 시설을 말한다. “미술관”이라 함은 우리나라 정부에서 1991년 '미술관'이라 함은 박물관으로서 서화·조각·공예·건축·사진 등 미술에 관한 자료를 수집·보존·전시하고 이들을 조사 연구하여 문화예술의 발전과 일반 공중의 문화교육에 이바지함을 목적으로 하는 것을 말한다.²⁾ 과거에는 수집, 보존, 연구, 전시를 위주로 한 감상에 목적을 두었지만 현재는 위의 정의에서 보

1) 이난영, 박물관학 입문. 서울 : 삼화 출판사. 1972. p41

2) 박물관 및 미술관 진흥법. 제2조(1991년 11월 30일 제정). 문화체육부.

듯이 교육적 측면이 새롭게 떠오르고 더 중시되는 것을 볼 수 있다.

미술관의 일반적인 기능을 보면 수집, 보존, 연구, 전시, 교육의 다섯 가지로 분류해 볼 수 있다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 수집 활동은 오늘날의 박물관이 만들어지게 된 기본적인 기능으로서 문화적, 교육적, 예술적 가치가 있거나 관람자에게 관심의 대상이 되는 미술 작품을 수집하는 기능을 말한다. 또한 대중에게 실제 작품을 대할 수 있도록 제공하며 작품의 구입을 통하여 작가들의 창작 의욕을 고취시키고 경제적으로 도움을 주는 역할을 수행한다.

둘째, 전시기능은 관객, 일반 대중과 의사소통을 할 목적으로 작품 등을 보여주거나 진열하는 것을 말한다. 전시실의 특정한 환경 속에서 시대적으로 특정한 환경 속에서 시대 순으로 혹은 양식, 주제별로 연결되어지는 일련의 작품 배열을 통해 관람객들은 목적을 달성할 수 있다.

셋째, 연구 기능이란 미술관 소장품과 프로그램을 검증하고 이들에 대한 지식을 증가시키기 위한 목적으로 미술관의 학예 연구원들과 미술관에 관련된 학자들이 연구하는 기능을 말한다. 미술관에서는 소장품, 프로그램과 같은 내부적 요인뿐만 아니라 외부적 요인으로써 미술관 관람객에 대하여 연구 분석한다. 또한 미술관의 모든 기능을 저평가함으로써 소장품과 프로그램에 생기를 불어넣고 미술관이 계속적으로 성장할 수 있도록 한다.

넷째, 보존 기능은 문화유산으로서 수집, 보관된 미술품을 후세를 위해 보존하는 기능을 말한다. 이 기능은 환경오염이 심한 산업사회에 들어서면서 특히 중요한 의미를 갖는다. 보존 기능은 전시품의 전시와 보존에 있어 최적의 환경을 제공하고 정확하면서도 일관성 있게 여러 가지 자료를 기록하고 목록화 하여 그것을 적절하게 사용할 수 있도록 하는 기능이다.

다섯째, 교육 기능은 대중을 위한 근대적 의미의 미술관이 나타나면서 대중의 문화적, 역사적 의식을 교육하고 심미안을 고양시킨다는 이념 아래 강조되기 시작하였다. 대개의 미술관에서는 전시 이외의 정보와 자료를 제공

하거나 슬라이드 상영, 강연회 등의 이론 교육 프로그램과 실기 교육 프로그램을 통해 다각적인 교육 기능을 수행하고 있다.³⁾

다시 말하면, 미술관이 갖는 전시 자체의 목적뿐만 아니라, 미술 작품을 감상하는 관람자와 문화적 활동의 다양성을 작가의 입장에서 알릴 수 있는 곳으로서의 개념을 가지고 있다.⁴⁾ 따라서 오늘날은 미술관이 단순한 여가 활동의 장과 휴식 공간의 역할도 하고 있으나 사회 교육의 일익을 담당하는 교육 기관으로서의 의미가 더욱 강화되고 있다.⁵⁾

2. 미술관 교육

(1) 미술관 교육의 개념 및 정의

미술관 교육이란 미술관이라는 특정한 장소에서 실시되는 교육으로 미술관을 찾아오는 모든 사람들을 대상으로 일반적으로는 작품을 주제로 이해를 돕고 체험하도록 진행되는 교육활동이다.

국제 박물관 협의회(ICOM)⁶⁾에서는 미술관을 단순히 수집품 보존과 진열에 그치는 것이 아니라 소장하는 미술품과 역사적 유물 자료들을 깊이 연구하고 그 문화적, 예술적 가치와 내용을 잘 이해해야 하며, 관람자들의 심리적, 정신적 기쁨과 사회교육에 효과적으로 이바지 할 수 있도록 전시하고 관리하는 항구적 시설이라고 정의하고 있다.

또한 교육적 기능을 뚜렷이 제시하였는데 협의회는 현시점보다 새로운 규정을 정의하였다. 제 16회 총회(1989)에서 새로 개정 채택된 규약을 보면,

-
- 3) 안현주. 미술관을 통한 미술교육에 관한 연구. 한국 교원대학교 학위논문. 1997. 11-4.
 - 4) 조현정. 현대미술관의 공간구성에 관한 연구. 석사학위논문. 홍익대학교. 1991. p3
 - 5) 윤현진. 미술관 교육과 학교 교육의 연계성에 관한 연구. 경성대학교 교육대학원. 2006. p5-6
 - 6) 국제박물관협의회(International Council of Museum, ICOM) 1948년 창립된 박물관과 박물관 관련 전문직의 국제 비정부 기구이다.

"박물관은 연구와 교육, 향수와 목적을 위해서 인간과 인간의 환경의 물적인 증거를 수집, 보존, 연구, 전달, 전시하며, 사회와 사회의 발전에 봉사하고 대중에게 공개되는 비영리 상설기관이다."라고 되어 있다(제2조). 박물관과 미술관의 중요 기능은 수집과 보존 그리고 연구만이 아닌 전시, 사회의 발전, 대중에의 봉사(교육)에 있다는 것을 분명히 했다. 이러한 의식이 공통적인 인식으로 받아들여지면서부터 현대에 있어 미술관의 방향과 교육적 기능을 더욱 뚜렷이 정해지게 되었다.⁷⁾

미술관 교육의 개념에 대한 또 다른 정의들을 살펴보면 AAM(American Association of Museums)에서는 미술관 교육을 미술관 구조 내에서 이루어지는 학습이라고 하였으며 영국의 아일리 후퍼 그린힐(E. H. Greenhill)은 미술교육을 미술관에서의 모든 활동(전시, 교육 프로그램, 특별행사)은 교육적 목적을 가진 모든 것이라고 하였다. 이러한 정의들을 종합해보면 미술관 교육이란 미술관, 교육, 그리고 미술이라는 세 가지 개념을 기본적인 요소로 미술관이라는 특정 장소에서 작품을 주제로 이루어지는 교육 활동을 말한다.

과거에는 전문가들이나 미술에 관심이 많은 사람들이 참여하는 것이 대부분이었고 교육 내용도 그들을 위한 것이 대부분이었지만 오늘날에는 미술관 교육은 전문가들에게만이 아닌 비전문가들에게까지 적극적인 교육 활동을 통하여 대중들에게 개방된 비영리 연구기관으로 변화되고 있다.

(2) 미술관 교육의 구성요소와 특징

미술관 교육의 구성요소로는 미술관적 요소(museum components), 교육학적 요소(education components)와 주제적 영역의 요소(subject components)의 3가지로 나누어 볼 수 있다.

7) 박휘락. 미술감상과 미술비평 교육. 시공사. 2003. p355

① 미술관적 요소(museum components)

미술관적 요소(museum components)의 특징을 보면 관람자가 미술관에서 미적 경험을 하는데 있어서 실제 '작품'을 사용한다는 것이다. 미술관은 소장하고 있는 예술작품들을 활용하여 그것을 둘러싼 지식과 정보를 제공한다. 예를 들어 학교와 미술관은 둘 다 교육적 기관이라고 볼 수 있지만 이들의 차이점이 존재한다. 학교가 '언어(word)'를 교육적 매개체로 쓴다면, 미술관은 실제 '작품'들을 교육적 매개체로 쓴다는 점이다. 즉 미술관은 사진이나 도판이 아닌 작품을 중심으로 실물 교육이 가능한 장소이다. 작품들을 사용하여 관객들에게 그것의 지식과 체험을 제공하는 것이다.

② 교육학적 요소(education components)

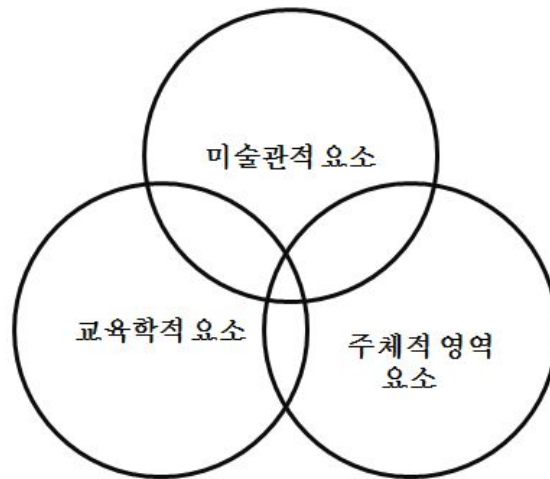
교육학적 요소(education components)는 미술관적 요소와 '교육적 요소'가 적절히 결합되어야 하고 교육의 대상인 주체의 영역에 어떻게 효율적으로 그 방법론을 사용할 수 있는지의 문제들을 고려해야 한다는 것이다. 즉 교육학적 요소는 동기부여로서 교육목표, 교수방법, 학습내용, 평가방법 등 일련의 교육과정을 포함하여 교육철학과 미술교육의 이론과 방법론을 포함한다. 조지 브라운 구드(Goode, G. B.)와 존 코튼 다나(Dana, J. C.)는 미술관의 교육적 요소들을 일찍부터 인식하여 주체의 영역에 적절한 교수방법에 대한 필요성을 주장하였다. 토마스 먼로는 “교수방법과 심리학적 접근 방법에 관해서는 다양함이 존재한다.”고 주장했다. 즉 전문가들에게 적절하다고 여겨지는 미술학적 접근 방식의 교수법은 어린 아이들이나, 일반 관객들에게 적당한 방법이 아닌 경우가 많다는 것이다. 이는 전문가적 집단의 관람객과 일반 관객들과는 다른 교수방법론이 요구된다는 것이다.⁸⁾ 관람객의 특성에 따라 교육이 달라져야 한다는 것으로 이를 위해서는 미술관측에서 관람자의 특성을 고려하여 교육 프로그램을 개발하기 위한 노력이 필요

8) 김형숙. 미술관과 소통. 예경. 2001. p51

하다는 것이다.

③ 주체적 영역의 요소(subject components)

주체적 영역의 요소(subject components)는 미술관 교육의 대상이 되는 가장 유동적인 부분으로서 다양한 연령, 성별, 계층, 관심사, 경험, 직업, 지식 등에 따라 매우 다양하다. 미술관 교육의 내용은 미술관 소장품들의 장점과 정확성을 이해하는데 초점을 두고 이러한 작품에 기반하여 미술관 교육 프로그램이 개발될 때 미술관 교육자들은 미술관 프로그램의 주제들과 개념들이 이러한 작품과 관련하여 효율적으로 전달할 수 있도록 전략을 개발하여야 한다.⁹⁾



<그림1> 미술관 교육을 구성하는 요소들

각 요소들 사이의 관계를 살펴보면 미술관 교육은 다음의 <그림1>과 같이 '미술관적 요소'와 '주체적 영역의 요소'를 함께 고려함으로써 완전해지는 것이다. 그러므로 미술관 교육의 특징은 미술관에 대한 일반적인 이해와 해

9) 김형숙. 전개서. p52

당 미술관의 정서적, 기능적, 내용적 특수성을 바탕으로 대상 관람객의 규정과 대상에 대한 이해에 따라 적합한 교육철학과 교육과정을 갖추는 것이라 할 수 있다.

따라서 미술관 교육 프로그램을 개발하는 과정에서 내용을 정할 때 관람자의 요구와 관심사항을 인식해야 할 것이다. 가르치는 사람보다는 배우는 사람의 학습으로 범위가 확대되는 것으로 학습자를 능동적이며, 적극적인 존재로 인식하고, 학습자의 입장에서 교육을 받는다는 개념이 아니라 학습의 기회를 제공받고 학습활동을 지원받는다는 개념으로 이해하도록 하는 것이다.

3. 미술관 교육의 중요성

미술관의 교육적 측면 때문에 미술관과 관람객사이의 소통의 중요성과 최근 사회에서 중요하게 생각하고 있는 평생교육의 중요성을 보여주고 있다. 최근에는 관람객의 수준이 높아지면서 미술관 교육에 대한 일반인들의 관심이 높아짐에 따라 미술관의 전시 유형도 변하고 단순한 감상이 아닌 체험적 전시의 형태로 변하며 전시 안에서 추가적으로 배움의 기회를 갖고자 하는 형태로 발전하고 있다.

미술교육은 시대의 변화와 함께 크게 가능성, 창의성, 이해 중심의 미술교육으로 발전되어 왔다. 이해 중심 미술교육이 중시되는 현대 흐름에 발맞춰 미술관 교육의 중요성은 대두되고 있다. 이는 각 미술관이 보여주는 전시 중심의 활동에서 벗어나 미술문화에 대한 질 높은 내용을 공유하기 위하여 교육영역으로 눈을 돌린 것과 맥을 같이 하고 있다.

미술관 교육이 중요하게 부각되고 있는 세 가지 측면을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 1970년대부터 미술교육에서 미적 감수성을 강조하는 경향이 두드

러지기 시작하였으며 표현보다 이해 감상을 중시하게 되었다. 미술이해 및 감상 교육은 미술사와 문화의 이해로부터 이끌어 낼 수 있으며 각 시대마다 과거의 전통이 미술가들의 이념과 미적 가치에 영향을 주었다는 점에서 미술 작품은 중요한 문화 자원으로로서의 가치를 지닌다.

학생들의 창의력 향상에만 관심을 두었던 미술 교육에서 벗어나 이해중심 미술교육에서는 여러 가지 새로운 형태의 미술 교육 방법을 제시하였다. 학문에 기초한 미술 교육인 DBAE(Discipline Based Art Education)¹⁰⁾ 학문 기초 미술교육 운동과 미적 교육, 다문화 미술교육 등이 모두 여기에 해당된다. 또한 새로운 미술교육 방식에 가장 밀접한 관계를 가진 곳이 미술관이다.

둘째, 7차 교육과정 개편 이후 미술과 교육과정에서는 미술관 견학을 적극 권장하고 있으며 교과서의 많은 부분에서도 미술관에 있는 자료들이 참고 작품으로 수록되어 있다. 미술관에서 작품과의 접촉을 통한 상호 작용적, 참여적 접근의 미술 교육 활동이 학생들에게 어떠한 영향을 주는 지 알 수 있다. 미술관 견학을 통해 미술이 사회적 문화적 현상을 반영하고 있음을 발견하며, 미술과 문화에 관한 새로운 지식과 정보를 얻게 된다. 미술 작품에 대해 이해하는 과정을 보고, 느끼고, 질문하고, 생각과 작품 간의 새로운 관계를 발견하는 것을 촉진하며, 여러 가지 의미를 생각하여 해석하는 경험을 통해 생각을 개발, 표현, 평가할 수 있는 사고 능력을 기를 수 있다. 생활 주변의 시각적 현상을 주의 깊게 분석, 관찰하도록 이끌어 주며 더 넓은 범위로는 세계에 대한 시각적 인식을 강화시킨다. 또한 확장되는 시각 중심 세계에서 시각적 이미지를 창조하고, 읽고 해석하는 능력을 기를 수 있다. 문명화된 사회에서 미적 성취와 기대를 인식하고 이해하는 능력, 즉 미술

10) DBAE(학문기초 미술교육 운동)는 유치원부터 초, 중, 고생들을 근본적으로 발달시키고, 또한 성인교육, 평생교육, 미술관 등에서 미술을 가르치고 배우기 위하여 공식화된 총체적인 접근방법이다. Discipline Based Art Education의 약자로 4가지 영역인 미술사, 미술비평, 미학, 미술제작을 포함한 통합된 교육이다.

문화의 중요성을 알게 된다. 마지막으로 미술관의 역할과 기능을 알게 되며, 문화 학습기관으로 확대 인식하게 된다.

이렇게 미술관은 학교에 의해 제공되는 것과 근본적으로 다른 학습 환경을 제공하고, 학습자를 자극한다. 이러한 차이는 다른 효과를 가져 온다. 미술관은 상상력, 예리한 관찰력, 풍부한 사고력을 자극하며, 다른 문화, 시대, 관점의 차이, 미적 표현에 대한 감상을 촉진하는 것이다.

미술과 교육 내용은 미적 체험, 표현 활동, 감상 활동으로 나뉜다. 이중 감상 활동은 학생들이 자신의 작품과 친구들의 작품을 보는 것에 흥미와 관심을 가지게 하고 우리나라와 다른 나라 미술품의 차이를 찾아보게 하며, 더 나아가 미술품을 존중하는 태도를 가지게 하는 활동이다. 여기에는 전시장, 화랑을 포함하여 미술계의 젊은 작가에서 원로 작가, 외국의 작가에 이르기까지 미술품들이 전시되어 있으므로 학생들이 미술품을 애호하는 태도를 기르기에 적절하다.

셋째, 미술관의 고유한 특징은 교육의 장으로 활용하는 것으로 유용한 교육적 가치를 지니고 있기 때문이다. 그 특징을 살펴보면 전시된 작품을 비롯한 문화유산의 대상물을 감상할 수 있다. 각종 도판이나 슬라이드 혹은 기타 영상 매체 등도 교육에 유용하게 사용될 수 있지만, 질감이나 색감 또는 주변의 환경과 크기에 따른 느낌 등은 현장이 아니고서는 느낄 수 없다는 한계를 지닌다. 특히 입체 작품은 그 특성상 도판이나 슬라이드를 가지고는 실질적인 감상이 어렵다. 미술관은 교육 활동에 부모를 자연스럽게 참여시킬 수 있고, 가정, 학교, 지역, 사회와 연계할 수도 있다. 지역사회를 위해 존재하는 미술관이지만 학교 역시 이곳을 적극적으로 활용한다면 미술관이 곧 학교가 된다. 학생-교사, 학생-학생들 간의 상호작용이 활발하게 일어나며 의사소통이 원활해지고 능동적인 참여가 가능해진다. 능동적인 참여는 학습 효과를 증진시킨다. 교과서, 교사 중심의 교육이 학습자 중심 또는 생활 지역 중심으로 바뀔 수 있는 계기가 마련될 수 있다. 특히 활동 중

심, 놀이 중심 교육을 하고 열린 교육을 하고자 하는 학교들이 미술관을 적극 활용하는 교육 프로그램을 실시해 볼 필요가 있을 것이다.

자연과 문화, 역사가 조화된 분위기와 도심의 휴식처 역할을 하는 공간적인 여유가 그 자체로 훌륭한 교육 자료가 된다. 학생들은 학교 건물에서 볼 수 없는 건축물의 아름다움을 더불어 감상할 수 있다. 또한 야외 조각장의 모습, 미술관 안에 전시된 미술작품의 아름다움으로 인하여 자연스럽게 미적, 정서적 경험을 얻게 된다. 미술관에 가는 것 자체가 교육인 것이다.

이처럼 학교와 미술관이 서로 다른 공간, 다른 조건 속에서 개발된 프로그램이기에 각자의 특성에 맞춘 교육 방식과 프로그램을 기대할 수 있기에 교육 효과도 크다.

이러한 교육 형태는 미술품에 대한 감상, 비평, 미술사적인 측면을 통해 작품을 감상하는 방법을 습득하고, 매체에 대한 이해력 까지 높은 교육을 받는다면 사고력, 관찰력, 지각력, 언어표현력까지 발달하게 될 것이다.¹¹⁾

또한 예민하고 성장 과정에 있는 청소년들의 미적 감수성을 높일 수 있는 효과도 가져올 수 있을 것이다.

이러한 미술관 교육의 중요성을 알고 효과적인 미술교육을 위해 학교와 미술관 간에 상호 이해와 협력을 통한 미술관과 학교간의 연계가 필요하다. 이는 또한 학교 교육을 위한 기본적인 사항일 것이다.

11) 이원영. 미국 박물관 교육의 현황과 그 교육적 의의.(박물관의 문화 교육적 기능). 1997. p1-2

Ⅲ. 미술관과 학교 연계 교육프로그램

1. 미술관과 학교연계 교육의 필요성

학교와 미술관은 서로 다른 목적과 내용, 방법을 가진 기관이지만 한편 중요한 공통점을 갖고 있기도 하다. 두 기관이 지닌 목적과 내용, 체제와 대상은 다르지만 그럼에도 같은 목적을 지닌 점이 있다면 그것은 모두 인간 교육에, 그리고 평생 학습에 기여하고 있다는 점이다. 더 명확히 말하면 학교나 미술관은 ‘인간형성’이란 관점으로 보아서 두 쪽 모두 인간으로서의 ‘자기교육력’을 키우는데 중요한 목적을 두고 있다는 점일 것이다. 한편으로 두 기관의 서로 다른 점도 유의해둘 필요가 있다. 학교가 미술만을 목적으로 하지 않듯이 미술관도 또한 교육만을 지향하고 있는 기관이 아니라는 점이다. 미술관이 학교를 위해서 봉사한다는 생각을 갖고 있거나 학교가 미술관을 도와 줘야지 하는 의식에서 출발해서는 서로가 의도한 목적을 달성할 수 없을 것이다.¹²⁾ 이렇게 미술관과 학교는 공통의 목적을 위해 활용되고 있지만 각기 다른 입장의 모습도 있기 때문에 두 기관은 서로의 특징을 살리며 서로 보완해 나가는 모습을 보여야 할 것이다.

또한 7차 미술교육과정 중 미술관 미술교육의 목적과 교육내용을 보면 시대의 변화에 따라 미술관의 기능과 역할이 변한다는 것을 반영하고 있으며 그 흐름에 맞추어 미술관 미술교육의 목적과 교육의 방향이 맥락적으로 연결되어 변한다는 것을 알 수 있다.

미술관과 학교의 연계교육에 대한 의의를 보면 다음과 같다.

12) 박휘락. 미술감상과 미술비평 교육. 시공사. 2003. p393

첫째, 학교 미술과 감상 교육의 한계를 극복할 수 있다. 미술과 교육에서 감상활동은 서로의 작품 감상부터 우리고장, 우리나라, 다른 나라, 현대미술 작품에 이르기까지 범위가 매우 넓다. 그러나 미술교사의 전문적 지도 능력의 부족으로 한계점을 가지고 있다. 이러한 점을 극복할 수 있는 방법 중의 하나가 미술관을 활용하는 것이다. 미술전시공간, 미술작품, 미술사, 미술비평, 미학 등 각 영역의 전문지식을 갖춘 학예연구사, 도슨트, 큐레이터, 에듀케이터 등을 만나 전문적이고 자세한 설명을 들을 수 있다. 이처럼 학교 미술 교육 시간에 교과서에 수록된 몇몇 작품을 통한 소극적이고 지루한 감상교육에서 벗어나 흥미진진하고 생동감 있는 교육을 할 수 있다.

둘째, 미술품을 통해서 자기 밖의 세계를 체험하고 재인식할 뿐만 아니라 다양한 재료들을 통한 표현력도 길러진다. 학생들에게 재료와 형태를 통해 미술품을 이해하고 받아들이게 한다. 미술관에서의 교육은 주입식 교육이나 미술품 자체에 대한 지식을 쌓는 것을 목표로 하기보다는 관람자가 스스로 느끼고 체험하는 것을 목표로 하고 있다.¹³⁾ 미술관을 방문하는 학생들은 학교 미술수업이 형식적, 조직적인 것에 반해 미술관을 방문하여 생기는 배움은 비형식적이며, 자유스럽다는 것을 느낀다.

셋째, 다양한 시각미술에 대한 의미와 변화를 쉽게 이해시킬 수 있다. 보통 미술하면 미술시간에 작품을 만들어 내는 과정과 완성된 작품, 미술가들의 명화를 생각한다. 그러나 현대미술은 그 사회의 문화·사회적 배경을 품고 있으며 매우 다양한 것이 특징이다. 보통은 미술 작품을 미(美), 무결점, 위대한 작품, 비싼 것, 우리의 생활과는 거리가 먼 것으로 간주하는 경향이 있으나 미술관 수업 후에는 미술 작품이란 우리 주변의 것, 생활과 가까운 것, 나도 할 수 있는 것, 입체적인 것, 공간속에 존재하는 것 등 다양한 범위로

13) 윤희은. 미술관을 통한 중등미술교육 활성화 방안. 대구대학교 교육대학원. 2007. p31

개념이 확장된다.

넷째, 교과통합학습과 공간연계학습이 가능하다. 미술작품을 이해하고 감상하기 위해서는 그 작품에 대한 시대적, 사회적, 문화적 배경을 알아야 하며 작가에 대한 생애와 작품 경향을 알아야 한다. 이러한 과정은 사회, 국어, 역사교과 등과 미술교과와의 통합학습이 필요하다. 그리고 학교에서의 학습결과를 미술관이라는 문화공간과 연계하는 학습도 가능하다. 미술관을 통한 감상교육은 한정된 미술교과와의 영역을 넘어 교과통합과 지역사회 연계교육을 가능하게 한다.

다섯째, 공교육기관과 사회문화기관과의 공조체계를 만들어 문화교육 발전의 기회를 제공한다. 그동안 학교는 학생들을 위한 공교육기관으로 목표와 교육과정의 변천을 거치면서 확고한 체제가 구축되었으나 다른 외부 교육기관과의 공조가 부족하다. 그리고 미술관이나 박물관 같은 사회문화기관도 전시와 수집, 보관이라는 기능을 충실하면서 교육과는 거리가 있었으나 최근에는 교육이라는 개념이 많이 부각되고 있다.¹⁴⁾

학교 안에서만 이루어졌던 학교 교육이 요즘은 점점 학교 밖으로 교육의 장을 확대시키고 있다. 또한 미술관은 점차 교육의 기능을 확대하고 발전시키고 있다. 두기관이 상호협력하면서 단점과 장점을 잘 보완해 나간다면 미술관 교육은 청소년들의 문화에 대한 욕구와 흥미를 보다 잘 충족시켜줄 것이다.

2. 미술관과 학교연계 교육 프로그램의 유형

우리나라 사람들의 미술관 관람태도는 상당히 소극적이다. 미술관에 있는 어떤 전시물이 자신에게 상당한 매력으로 다가왔다거나 알고 싶던 정보와

14) 이규선의, 미술교육학. 서울교대미술교육연구회. 교육과학사. 2008. p345-6

새로운 지식을 얻게 하였다는 식의 생각보다는 단지 미술관을 방문했다는 사실로 만족을 하고 미술관 앞에서 자신과 함께 사진을 찍는다. 이는 미술관을 찾는 사람들이 미술관의 교육에 대한 관심 부족과 미술관 교육 후의 효과성을 잘 인식하지 못하여 생긴 것이라고 할 수 있다. 따라서 현재 미술관에서 시행되고 있는 학교 연계프로그램의 유형을 살펴보고자 한다.

학교연계프로그램은 학교 학생들이 미술관을 단체로 방문하여 기존의 미술관 교육프로그램에 참여하거나 미술관과 학교교사가 함께 기획, 개발하는 공교육 연계 프로그램, 교과연계 프로그램, 교사를 위한 워크숍 및 연수 등으로 구분될 수 있다.

미술관과 학교연계 교육프로그램의 유형¹⁵⁾을 정리하면 다음과 같다.

(1) 학교 단체 관람 프로그램(현장학습/School Field Trip)

이 프로그램은 학교와 미술관의 장점을 가장 잘 활용한 것으로 크게 두 가지 방법으로 구분할 수 있다. 첫째는 방문하기에 앞서서 교사들이 사전에 미술관을 방문하여 어떠한 수업을 진행할 것인지 먼저 미술관에 있는 교육담당관과 상의한 후, 학생들을 이끌어 오는 방법이다. 이 방법의 경우, 박물관에 도착해서부터 마칠 때까지 미술관 교육담당관들의 지도와 설명을 받게 되고, 준비된 프로그램을 이수하게 된다. 두 번째로, 교사들이 미술관의 ‘교사 특별훈련 과정’을 등록하거나 교사들을 위한 연구 자료실에서 미리 조사와 수업내용을 준비한 후, 학생들과 함께 와서 수업을 진행하는 방법이다. 필요에 따라 미술관 교육관의 도움을 받을 수 있다. 교사들은 교실 밖에서의 학생들의 새로운 모습을 관찰함으로써 보다 나은 교육 방법을 생각해 볼 수 있다. 학생들은 현장학습을 통한 활발한 의견 교류로 친밀한 유대감 형성과 자신들이 가지고 있던 흥미나 취미를 개발할 수 있다.

15) 임종덕. 미국박물관 교육의 현황과 그 교육적 의의. 박물관과 교육. 문음사. 2001. p250~260

따라서 이 프로그램은 교실 밖의 또 다른 하나의 교실역할을 한다고 볼 수 있다.

(2) 대여프로그램(Traveling Kits of loan materials)

이 프로그램은 마치 도서관에서 도서를 빌리는 방법과 마찬가지로 박물관이 소유하고 있는 소장품들 가운데 특정 소장품을 일정 기간 빌려주었다가 되돌려 받는 프로그램이다. 대여 프로그램을 운영하기 위해서는 각 표본들이나 소장품을 준비하여 제작하는 과정과 프로그램을 지속적으로 유지하기 위한 경비나 시간의 소요가 많이 따르게 된다. 직접 박물관을 찾아오기가 어려울 정도의 먼 거리의 학교들의 경우 이러한 대여 프로그램을 통해 학교에서 수업 중에 이용할 수 있고 미술관에서 전시물을 관람 할 때 보다 교실 내에서 충분한 여유와 시간을 가질 수 있다. 또한 교사들은 표본을 가지고 새로운 형태의 수업을 연구, 개발할 수 있다는 장점이 있다.

(3) 핸즈 언(Hands-on) 프로그램

핸즈 언 전시는 관람객들로 하여금 자유롭게 만져보거나 조작해 볼 수 있는 표본이나 소장품들을 특정한 전시실에 진열하는 것을 말한다. 대부분의 소장품들은 가급적 진품을 사용하지만, 구하기 어렵고 고가의 물건들이나 깨지기 쉬운 컬렉션들은 모조품으로 대체해서 사용하기도 한다. 일반 전시는 눈으로만 볼 수 있기 때문에 이러한 전시는 관람객들의 호기심을 만끽하기에 충분하다. 이러한 핸즈 언 전시를 제작하여 적절한 교육효과를 내기 위해서 먼저, 한 가지 주제를 놓고 그 분야의 전문가, 교육가, 목수, 실내장식가, 그 밖의 관련 담당자들이 한자리에 모여 숙의를 하고 모형을 제작하여 검증단계를 거친 후 실제의 전시실을 꾸미게 된다. 제작이 완료된 후라도 지속적인 전시실 운영을 위해 필요한 소모품들을 계속 공급해야 하고, 이 전시실의 운영을 위해 교육담당관들이나 자원봉사자들도 특별한 훈련과

정을 이수하게 된다. 또한 핸드 언 전시실의 관람시간을 별도 운영하며, 전해진 인원만을 제한해서 입장시켜서 너무 혼잡해지지 않도록 한다. 이와 같은 최상의 교육환경을 통해 관람객들에게 미술 체험을 제공한다.

(4) 미술관 여름학교(Summer Workshop), 여름 캠프(Summer camp)

학생들뿐만 아니라 학부모도 함께 참여가 가능하여 부모와 자식 간의 유대형성에 긍정적이다. 여름캠프나 여름학교의 경우 일반 교육 프로그램보다 폭넓은 주제를 만들어 기획하고, 지도하는 강사들도 미술관에 소속된 교육관들과 외부의 전문가들을 적절히 안배하여 수업을 진행한다. 수업내용은 교실이나 가정에서 시도하기 힘든 구체적이고도 응용적인 부분까지 다루며, 인간이나 사회에 미치는 영향까지도 생각하게 한다. 또 정상적인 학교 수업의 과정과 기간을 벗어나서, 자신들의 흥미와 취미에 부합하는 미술관 여름 프로그램에 참가함으로써, 보다 실제적이고 응용적인 산 교육의 경험을 통해 배움의 시간을 보낼 수 있다.

(5) 교사 워크숍(Workshop)

교사 워크숍은 교사들에게 기획전시와 상설전시에 초점을 맞춰서 전시에 대해 미학적인 정보를 제공한다. 교사 워크숍은 학습자, 교사를 위해 고안되었으며 전시 홍보의 목적도 포함되어 있다. 교사들은 자세한 전시 설명과 수업에 도움이 되는 교육용 자료집, 칼라 슬라이드, 영상, 비디오, CD-ROM, 카세트, 테이프 등 학습 자료를 미술관으로부터 제공받는다. 워크숍은 대부분 교사들의 과목에 관계없이 유치원부터 고등학교 3학년 교사까지 모두 참석이 가능하다.

(6) 교사연수

교사 연수 프로그램은 초·중·고등학교 교사를 대상으로 교육 현장에서 미

술 수업을 담당하고 있는 교사들에게 미술사, 미술이론과 실기에 대한 지식을 습득케 함으로써 교사들의 전문적인 교육 지도 능력 향상과 바람직한 미술문화 기반 조성을 목적으로 운영하고 있다. 초등학교 교사들의 연수가 가장 활성화 되어있으며, 많은 미술관들이 대학과 협동으로 교사연수를 진행하고 있다.

미술관과 학교연계 교육프로그램의 유형을 살펴보았다. 이를 기반으로 하여 미술관 교육 프로그램이 어떻게 진행되고 있는지 국내외 미술관을 통해 알아보겠다.

3. 미술관과 학교연계 교육 프로그램의 현황 분석

(1) 국외(미국) 미술관 교육 현황

유럽이나 미국의 경우 20세기 초 미술관 교육의 중요성을 인식하고 국가적인 차원에서 미술관 교육을 장려하여 학교교육과 미술관 교육프로그램 등 전문성을 갖춘 다양한 교육프로그램들이 교육 목적에 맞게 개발되고 시행되고 있다. 또한 미술관 교육 자료를 체계화하여 책으로 출판하고 교육 자료를 연구하여 프로그램 개발 및 연구의 시간을 줄이고 있다. 또한 창의적인 인간형성에 중점을 두고 다양한 인재양성에 국가가 아낌없이 투자하고 있다. 본 연구자는 국외 중 미국에 중점을 두고 사례조사를 하였다. 조사 내용은 청소년을 대상으로 하는 교육과 교사를 대상으로 하는 교육 중심으로 살펴보고자 한다.

① 메트로폴리탄 미술관(Metropolitan Museum of Art)¹⁶⁾

뉴욕에 위치한 메트로폴리탄 미술관은 세계에서 가장 규모가 큰 미술관

16) <http://www.metmuseum.org/>

중 하나이다. 1880년 개관하였고 과거부터 현재까지 5000년 이상의 세계 문화를 포괄하는 300만점 이상의 미술품을 소장하고 있다. 또한 메트로폴리탄 미술관은 인터넷을 통한 회원제를 운영하여 방대한 미술에 대한 자료와 프로그램을 세계 곳곳에 있는 회원과 회원 희망자에게 소개하여 미술에 대한 교육을 끊임없이 전개하고 있다.

교육부서는 안내관람, 갤러리 대담·강의·영상(미술에 관한 영상과 다큐멘터리) 심포지엄 등을 성인·장애인·가족·교사·학생 등의 관람객을 대상으로 제공하고 있으며 대외 프로그램을 통해 단체를 위한 슬라이드 강의 등을 제공하고 있다.

메트로폴리탄 미술관의 학교 연계 교육프로그램은 중학생 대상 프로그램과 고등학생 대상 프로그램으로 나뉘어진다.

a) 학생 프로그램(Student Program)

중·고등학생들의 부모님이나 선생님의 동반 없이 이루어지는 이론 감상 실기 병행 수업으로 특별한 미술, 쓰기 그리고 작업하면서 배우기 과정(Work Study Program)으로 이루어진 수업이다. 주중에 학교 수업이 끝나는 시간에 이루어지며 학생들은 특별한 프로그램을 무료로 공부할 수 있다. 모든 수업은 학생들에게 능동적으로 참여, 감상, 실기, 토론하기를 요구한다.

i. 중학생 대상 프로그램

이론·감상·실기를 병행하는 프로그램으로 거의 모든 교육이 한 학기 동안 이루어지고, 학생들은 토론을 통해 영감을 얻을 수 있도록 구성된 프로그램이다. 모든 교육은 무료이며 교재도 지급된다. 실기작업 반은 수요일 오후에 수업을 하며 종이, 흙, 철사, 섬유 등 다양한 재료를 이용해 수업을 진행한다. 관찰학습은 12주 과정으로 목요일 마다 열리며 전 세계 미술과 문학의

변화를 공부하고 감상, 토론, 감상문 쓰기 등으로 구성된 수업을 진행한다. 작품집 만들기는 토요일 오후에 수업을 하고 포트폴리오에 넣을 작품을 목적으로 하는 프로그램으로 처음부터 끝까지 세밀하게 지도한다고 한다. 보고 그리기는 토요일과 일요일 오전 11시에 시작하고 전 세계 전 시대의 작품 중에 선택해서 보고 그리는 수업을 한다.

ii. 고등학생 대상 프로그램

이론·감상·실기 병행 프로그램으로 역사를 통해 세계와 시대의 예술을 토론하고 배우도록 하는 프로그램이다. 예술 역사와 감상을 위한 수업은 관찰, 토론, 드로잉을 통해 예술작품과 친근하게 하는 수업이다. 아프리카와 미국 이미지, 파리 20세기 작가 등에 대해 공부할 수 있다. 스튜디오 실기는 드로잉의 기초에 대해 공부해 예술 작업을 이해할 수 있도록 한다. 갤러리에서 풍경, 정물 등을 그리는 수업을 일요일 아침에 진행하고 있으며, 영화보는 한 학기 동안 저녁에 미술관 수집에 관련된 단편영화 수업을 한다. 작품설명 듣기를 위한 수업을 위해 미술관은 학교 ID카드를 소지한 학생에게 무료로 오디오 가이드를 제공한다. 이를 통해 학생들은 박물관의 수집품이나 전시물에 대한 해석을 들을 수 있다. 견습생 프로그램은 미술작업에 관심이 있는 학생들을 대상으로 봄, 여름, 가을, 겨울 프로그램을 운영하고 있다.¹⁷⁾ 메트로폴리탄 미술관의 프로그램은 스튜디오 실기가 진행된다는 것, 즉 단순한 감상활동에서 벗어나 표현활동까지 진행된다는 점에서 다른 미술관과 차별화된 교육이라고 할 수 있다.

17) 이윤정. 미술관 청소년 프로그램 개발 연구. 숙명여자대학교 교육대학원. 2005. p21-22

b) 교사 대상 프로그램

이 프로그램은 새로운 교사들에게 학생들이 미술에 대한 작업을 깊이 있게 감상하며 토론하고 복돋아주기 위한 실용적인 생각과 영감을 제공하는 것이다. 미술관 프로그램 안에서 갤러리 체험과 활발한 토론을 통하여 학생들을 위해 가장 알맞은 경험을 창조할 수 있도록 참여하게 하는 방법을 배운다. 곧 학생들을 가르치게 되는 졸업한 학생들과 미술관에서 그룹으로 온 학생들을 가르치게 될 새로운 교사들을 위해 설계되었다. 수업료는 40달러이고 재료값이 포함되어 있으며, 3시간 동안 진행된다.

② 휘트니 미술관(Whitney Museum of American Art)¹⁸⁾

휘트니 미술관은 미국현대미술의 열렬한 후원자였던 거트루드 밴더빌드 휘트니 여사의 6000여점의 개인 소장품을 전시해 놓은 미술관으로 소장품 수나 규모는 작은 편이다. 또한 이 미술관의 소장품은 영문명칭대로 미국미술에 한하고 있으며 원래 생활에 곤란을 겪는 유능한 작가의 구제를 목적으로 작가의 우수작 수집을 원칙으로 하며 가장 미국적인 미술관이라는 평을 듣고 있다. 동시대 국내의 미술을 학생들의 눈높이에 맞게 소개하는데 큰 중점을 두고 있다. 특히 교사들을 학생들의 삶과 미래에 막대한 영향을 끼치는 중요한 전문가로 인식하여 그들에게 여러 강좌와 워크숍을 무료로 마련해 주고 있으며 온라인상으로도 다양한 자료를 제공하고 있다.

18) <http://whitney.org/>

조용주. 미술교육 방법론과 설문조사 분석을 통한 미술관 교육프로그램 개선방안 연구. 홍익대학교 미술대학원. 2007. p25-7

a) 학생 대상 프로그램

i. 작가와의 만남

학생들과 작가가 만나 작품에 대해 이야기하고 공동 작업을 하는 방과 후 워크숍 프로그램이다. 작업은 미술관에서 마련한 맨하튼 내의 외부 작업실에서 이루어지며 유치원생부터 고등학생까지 모두 참여할 수 있다. 학생들의 방문을 장려하기 위해 뉴욕지역 공립카드 ID를 가진 학생들에게는 미술관 입장이 항상 무료이다.

ii. 유스 인사이트(Youth insights)

1997년 가을에 시작된 프로그램으로 고등학생들로 하여금 20세기와 현대 미술에 대해 어린이, 동년배들, 가족, 노인 등 다양한 세대와 이야기하는 기회를 마련하기도 하고 매년 고등학교 학생 단체의 신청을 받아 1년간의 지속적인 미술관련 워크숍, 그룹, 토론, 여행 워크숍 등의 프로그램을 제공한다.

iii. 유스 투 유스(Youth 2 Youth)

매년 20명의 청소년들을 선발하여 일정한 교육 후 전시설명 기회를 제공하거나 웹사이트에서 청소년들 간의 미술 관련 토론을 이끌어 보게 하는 프로그램이다. 웹사이트에는 미술에 관해 자유로이 의견을 나누는 게시판과 작품 이미지와 함께 다양한 질문이 제시되어 각자의 답변을 올리고 서로 볼 수 있는 섹션이 있고 ‘미술이란 무엇인가’, ‘무엇이 작가를 유명하게 하는가’ 등의 문제에 대한 온라인 투표도 진행된다.

iv. 도체오(DOCEO)

라틴어로 ‘나는 가르친다.’를 의미하는 DOCEO는 이 미술관 소장품을

이용하는 교사를 위한 온라인 센터로서 미술관, 교실, 온라인에서 각각 활용할 수 있는 장소별 학습 모형과 자료를 다양하게 제공한다.

간단한 온라인 수업도 지원되어 학생들이 사이트에 접속하여 DOCEO에 등록된 담당교사 이름을 입력한 후 학생들을 위해 준비된 여러 활동들, 예를 들어 제시된 작품 중 하나를 골라 감상문을 써보거나 그림 속의 인물들에게 대사를 붙여주는 활동 등을 하고 나면 그것들이 학생별, 반별로 정리되어 교사가 자료로 이용하거나 학생들에게 피드백 할 수 있다.

v. 교실에 대한 재정의

미술관은 교실의 연장이 되어야 한다는 생각에 기초한 프로그램으로 초, 중, 고등학교의 단체 관람객을 대상으로 재미있고 교육적인 가이드 관람을 제공한다. 교사와 학생들은 현대미술을 대표하는 작품들을 만나고 미술에 관한 사상의 변화, 작품에 관해 토론하는 방법에 대해 배우면서 미술이 어떻게 그들 자신의 삶과 경험에 관련되어 있는지 연구한다. 뉴욕 공립학교들에 한해서 무료이지만 사립학교와 타주 학교들에 대해서는 각각 다른 입장료가 요구되는데 적어도 3주전에 예약해야 한다.

b) 교사 대상 프로그램

i. 변화에 투자하기

연속적으로 진행되는 다양한 프로그램을 통해 미술의 특징과 장점을 재발견하고 작품과 학교수업의 연계를 찾는데 초점을 두고 있다. 미술관 방문전과 후의 수업에 활용할 수 있는 자료를 제공하고 있으며 이는 뉴욕시 학교 교사들과의 협력으로 개발된 것으로 미술 뿐 아니라 문학, 사회, 과학의 영역을 포함한다.

ii. 여름 방학 교사 워크숍

뉴욕 지역 및 전국의 교사들에게 매년 여름 강좌 수강과 연구 활동의 기회를 제공하고 있다. 강의는 현대 미국 미술과 사회에 대해 주제별로 접근하며 타 분야와도 연계한다. 연구 활동은 미술관 소장품과 관련된 수업 모형을 개발하는 것으로 제작기간 동안 미술관으로부터 수업계획의 예시물과 시각 자료 등을 다양하게 제공받는다.

③ 뉴욕현대미술관(The Museum of Modern Art, New York)¹⁹⁾

1929년에 설립되었으며, 회화, 조각, 드로잉, 사진, 디자인, 영화, 건축 등 아방가르드 정신에 기초하여 혁신적인 미술개념을 수용해온 뉴욕현대미술관은 현대생활에서의 미술 전 영역을 전시, 교육하는 장으로 관람객에게 근대현대미술의 이해와 미적 즐거움을 찾도록 도와주고 현 시대 미술에 대한 대화의 장을 제공하는 것을 기본 이념으로 삼고 있다. 이러한 기본 개념을 실현하기 위해 미술관 교육부에서는 다양한 미술교육 프로그램을 운영하고 있다. 특히 뉴욕현대미술관의 미술관 교육부에서는 다양한 관람객을 만족시킬 수 있는 교육프로그램을 제공하여 대중화에 힘쓰고 있으며, 이들 교육 프로그램들을 ‘시각적으로 읽고 쓰는 능력’의 개발을 목적으로 하고 있다. 그 시각적 능력이란 관찰력, 분석력, 추리력, 독창력 표현 등을 포함하고 있다.

학교 프로그램의 목적은 교사와 학생들이 복합적인 시각 현상을 이해하여 분석적인 능력을 개발하는 것을 돕는 것이다. 미술작품을 통해 학생들이 세계에 대해 비판적인 안목을 갖출 수 있도록 미술작품 감상과 학교 학습간의 연계가 이루어지도록 한다. 따라서 미술관 전문 교육자와 교사간의 상호 협

19) <http://www.moma.org/>

력이 필요하다.

a) 학생 대상 프로그램

고등학교 학생들에게 무료로 제공되는 강의가 주제별로 이루어지고, 다른 기관이나 미술관과 연계하기도 한다.

i. Student K-12 Program

이 프로그램의 목적은 교사와 학생들이 복합적인 시각현상을 이해하여 분석적인 능력을 개발하는데 있다. 작품을 통해 학생들이 세계에 대해 비판하는 능력을 키울 수 있도록 미술작품 감상과 학교 학습간의 연계가 잘 이루어져야 한다. 이는 유치원에서부터 고등학교 3학년까지의 학생들을 대상으로 한다. 프로그램은 전체적으로 미술품을 통한 학습의 중요성을 강조하며, 학생들의 복합적인 시각구조를 이해하여 작품 분석능력을 개발하도록 한다.

네 개의 영역 프로그램을 보면 다음과 같다.

첫째, 교사와 미술교육가가 함께 학교수업의 한 단원을 계획한다.

둘째, 미술관 교육자가 학교에 방문하여 슬라이드 강연과 토론을 진행한다.

셋째, 학생들이 미술관에 방문하여 수업과 토론에 참여한다.

넷째, 지속적인 학교 방문과 심화 토론 등이 학교 수업과 통합되도록 한다.

ii. 토요 아침 클래스

고등학교를 대상으로 하며 토요일 아침 미술관 관람 시작 전에 미리 수업을 하고 영구 소장품이나 현대미술에 대해 학생들이 비평적으로 생각해보고 생각하고 토의하는 시간을 제공한다.

iii. 토요일 아침 영화상영

새 영화나 고전 영화를 무료로 감상하고, 제작사와 대화 시간을 가지고 영화 제작에 대해서 배울 수 있도록 하는 프로그램이다.

b) 교사 대상 프로그램

i. 교사정보센터의 운영(Teacher Information Center)

교사들을 위한 워크샵, 강연보조교사 등을 지원하며 제한적인 학교 예산의 문제점을 극복하기 위하여 학습 교재와 자료를 지원한다. 또한 근현대 미술 슬라이드, 필름, 비디오 등의 시청각 자료와 교육과정 지침서, 미술과 교육에 관한 참고도서 등을 이용할 수 있도록 개방한다.

ii. 링컨 센터 인스티튜트(Lincoln Center Institute)

교사들이 각 예술분야를 수개하고 예술 경험을 적용하기 위해 필수적인 2주 동안 진행되는 교사 연수 워크샵이다.

④ 구겐하임 미술관(The Solomon R. Guggenheim Museum)²⁰⁾

구겐하임 미술관은 미술관 내 교육연구소이자 공연센터인 새클러 센터(Sackler Center)를 중심으로 한 미술, 음악, 문학 관련의 각종 프로그램을 운영하고 있는데, 특히 교사와 학생을 위한 프로그램에 중점을 두어 공교육에서 점차로 소외되어가는 미술교육의 외부적 대안 중 하나로서 기능하고 있다.

20) <http://www.guggenheim.org/>

a) 학생 대상 프로그램

i. 투어 및 워크숍

본 프로그램은 초등학교 3학년에서부터 고등학교 3학년까지의 학생들에게 구겐하임 교육 전문인에 의해 인솔되어 온 핸드스 온(hands-on) 프로젝트와 관계된 구겐하임 미술관을 투어하게 된다. 프로그램은 주제별로 예술로서의 건축과 인상적인 영구 소장품, 그리고 특별 전시 투어 등으로 나누어지고 투어 후에는 학생들이 감상한 것을 바탕으로 작품 활동을 하는 프로그램이다.

ii. 미술을 통해 배우기(LTA-Learning Through Art)

1970년대 이후로, 구겐하임 미술관의 ‘미술을 통해 배우기’는 뉴욕시의 학교 학생들에게 미술을 통해서 탐구하고 배우는 것을 고취시켰다. 미술이 학습에 있어서 중요한 수단이 된다는 개념에 바탕을 둔 LTA는 학교 미술교과과정과 관계된 주제와 아이디어를 검토하는 과정 중심의 미술 작품들을 창조하도록 교실 안으로 현재 활동 중인 작가를 보낸다. LTA의 실습자들은 미술 기법을 소개하며 비평적 사고와 창조성을 증진시키고, 학생들이 미술작품을 보고, 분석하며 의논할 수 있도록 격려한다. 이 프로그램은 1년 과정의 프로그램으로 마지막에는 학생들의 작품으로 특별 전시를 한다. 이 프로그램은 미술교육이 공교육에서 점점 제외되어감에 따라 더욱 발전하여 왔다.

b) 교사 대상 프로그램²¹⁾

i. 교사 워크숍(Learning Through Art Teacher Workshop)

21) 이경진. 미술관과 학교 미술교육 연계프로그램에 관한 연구. 이화여자대학교 교육대학원. 2005. p78-9

1년 동안 ‘미술을 통해 배우기(Learning Through Art)’ 를 통해 전시된 학생들의 작품을 보고 개념을 탐구하기 위한 미술재료를 사용함으로써 실험하며, 학교 교과과정을 뒷받침해 줄 만한 새로운 프로젝트를 고안해내기 위한 작업을 함께 한다.

ii. 오픈 하우스(Open House)

뉴욕 시의 국제 여름 협회는 교육자들을 위해 메트로폴리탄 미술관, 뉴욕 현대미술관, 구겐하임 미술관, 휘트니 미술관 등이 참여하여 다음과 같은 프로그램이 만들어졌다. 초등 3학년부터 고등학교 3학년까지의 모든 분야의 과목 교사들을 대상으로 하며, 동시대와 현대미술의 소장품과 연결하여 교실 안으로 통합시키기 위한 공개 프로그램으로, 다음 <표>와 같은 교육 과정을 받게 된다.

<표 1> 오픈 하우스 프로그램 진행단계²²⁾

일시	2009년 2월 4일 수요일 3:30-6:30
교육과정	<ul style="list-style-type: none"> ● 우선 동시대와 현대미술에 대한 이해를 고취시키며 교실에서 미술작품을 사용하는 것에 대한 접근에 관여하도록 발전시킨다. ● 미술관 자원들에 대해 배운다. ● 시각적인 능력에 초점을 둔다. ● 작품에 적절한 질문법을 전개시킨다. ● 교사의 동료들과 함께 워크샵에 참여한다. ● 사물에 바탕을 둔 교수법(Object-based Teaching)에 대해 배운다. ● 미술관 교육 전문가들로부터 피드백을 받는다.

22) <http://www.guggenheim.org/> 사이트 참고

	<ul style="list-style-type: none"> ● 다른 지역의 동료 교사들을 만난다. ● 교과과정 자료를 받고 미술관 자료에 관해 배운다. ● 자율적으로 전시를 둘러본다.
내용	<p>함께 보고 배우고 어울리자는 것이 주제이다. ‘세 번째 마음’ 전시 투어로 1860-1989년의 아시아에 대해 고민한 미국 작가들, 교육 분야의 전문가들과 그 동료들과 함께 다가오는 문제들, 재료들의 사용법 등 이야기를 나누고 즐거운 모임을 갖는다. ‘세 번째 마음’ 작가 Max Gimblett를 만나 그의 sumi 잉크 그림 작업장과 함께 특별히 잉크 그림의 실체를 볼 수 있다.</p>

iii. 미술을 통해 문학 가르치기 (Teaching Literacy Through Art)

교사들은 미술관 교육 전문가들에게 연속된 확장 가능한 질문법을 배우게 된다. 이를 통해 교사들은 학생들의 읽기 및 이해에 필요하고, 학생들의 비평적 사고 기술을 기르는데 있어서 대화를 쉽게 사용할 시각 자료들을 포함한 자료 패키지를 받는다.

iv. 교사 초청의 날

교사들이 미술관에 방문하여 교육 담당자들을 만나고 새클러 센터 (Sackler Center)를 견학하며 다음 분기의 교육 프로그램에 관한 오리엔테이션을 받는다. 가이드를 동반한 전시관람 후 간담회가 마련된다.

v. 자료센터 (Resource Center)

새클러 센터 (Sackler Center)안에 위치하고 있으며, 구겐하임 미술관의

전시와 소장품에 대한 정보를 포함하는 참고 자료들을 교육자들에게 제공한다. 교사가 이곳 직원과 약속을 하면 학교 교과과정을 발전시키는데 도움을 줄 수 있다. 새클러 센터 공간을 여러 개의 극장 및 강당, 전시실로 구성하고 워크샵 및 학교 프로그램에 적합한 회의실, 실기실, 멀티미디어실 등을 갖추고 있어 다양한 학교 연계 프로그램이 가능하다.

(2) 국내 미술관과 학교 연계 교육 프로그램 운영 현황

국내 미술관에서 학교와 연계하는 교육 프로그램의 개발과 진행이 활발하기 시작한 것은 2000년 이후의 일이다. 앞에서 언급했듯이 제7차 교육과정에서 한 학기에 한번 이상 미술관에 방문할 것을 권고하면서, 학교 측은 기본 수업이외의 시간들, 예를 들면 재량학습시간, 특기적성학습시간, 현장체험학습시간 등을 활용하여 미술관을 방문하고 있다.²³⁾

최근에 국내 미술관에서는 다양한 교육 프로그램들을 연구, 개발하고 있다. 하지만 대부분의 미술관들은 다양한 교육 프로그램에 비해 학교와 연계된 교육 프로그램의 진행이나 수업이 많이 부족하다.

① 국립현대미술관²⁴⁾

과천에 위치하고 있는 국립현대미술관은 국내외 우수한 작가들의 작품들을 특정한 주제 하에 선정, 기획하여 일정 기간 전시함으로써 국내외 현대미술의 다양한 동향을 조명하는 기회를 갖는다. 또한 국립현대미술관은 우리나라에서 미술관 교육을 처음으로 실시한 곳이라고 할 수 있다. 국립현대

23) 장용미, 학교와 박물관·미술관의 교육프로그램 연계를 위한 협력 체계화 및 활성화 방안, 경희대학교 경영대학원, 2007. p22

24) <http://www.moca.go.kr/>

<표 2> 학교 연계 프로그램-국립현대미술관

대상	프로그램	유형	기간	수강료
청소년	교과서 속 미술의 이해	이론 강의 및 토론	2009.4.1~6.30	무료
교사	초등 교사 미술 연수 - 하계연수, 동계연수	이론 및 실기	2009.7.27~7.31 2010.1.4~1.08	5만원
	중등교사 미술연수	이론 및 실기	2009.8.3~8.7	5만원
	특수교사 미술연수	이론 및 실기	2009.8.10~8.14	무료

미술관의 초등학생 프로그램은 어린이 미술관의 활용을 이용해 잘 운영되고 있는 편이지만 청소년 교육 프로그램은 많이 미흡한 편이다. 국립현대미술관의 학교 연계 프로그램을 살펴보면 다음과 같다.

a) 교과서 속 미술의 이해-청소년

중·고등학교 국어, 문학, 역사, 사회 등 다양한 교과와의 연계를 통한 미술문화와 교과내용의 통합적 접근으로 작품 감상 방식에서 벗어나 교과 과정 및 자신의 상황과 연결 지어 생각할 수 있는 입체적·유기적으로 학생의 창의력 배양을 목적으로 한다. 교육신청은 한 학급 또는 한 학년이 신청할 수 있고, 교육은 대강당, 소강당, 상설전시장에서 이루어지며 1년 중 4월~6월, 9월~11월에 진행되고 한 회에 5시간을 수업한다.

b) 교사 대상 프로그램

i. 초등교사 미술 연수 - 하계연수, 동계연수

국립현대미술관은 미술(관)교육 전문가, 학교현장 교사 등과의 만남을 통해 교사들이 창의적인 교수 학습 과정을 기획, 실행할 수 있도록 지원하기 위해 ‘초등교사 미술연수’를 진행한다. 교육 내용은 미술관교육 현장 사례·미술지도 이론·감상교육 등이고 교육은 국립현대미술관 소강당, 전시실 등에서 이루어지며 전국 초등교사 40명을 선착순에 의해 선발해 80% 이상 출석자에 한해 이수증을 발급한다. 이번 하계연수는 개정교과과정에 대비, 아동의 시각문화 이해와 향유력 교육방법론을 함께 모색한다.

<표 3> 초등교사 하계연수 일정표-국립현대미술관

일정	시 간	주 제
7월27일(월)	10:00-12:00	MOCA 소개, 어린이미술관 / 교육프로그램 시연
	13:00-15:00	미술교육을 위한 교육적 공간으로서의 미술관 활용
	15:00-17:00	개정교육과정과 미술관 교육
7월28일(화)	10:00-12:00	시각문화와 리터러시 교육
	13:00-15:00	미술비평과 감상교육
	15:00-17:00	감상문 작성 지도와 평가 방법
7월29일(수)	10:00-12:00	디자인교육과 활용 - 교안작성법
	13:00-15:00	현장 활용 프로그램 개발사례
	15:00-17:00	기획전시 투어 / 그룹과제 활동

7월30일(목)	10:00-12:00	한국 근. 현대미술의 이해 - 교과서 속 작가탐구 I
	13:00-15:00	국제 현대미술의 이해 - 교과서 속 작가탐구 II
	15:00-17:00	일상에서 만나는 공공미술
7월31일(금)	10:00-12:00	감상교육 그룹 활동 결과물 발표 준비
	13:00-15:00	그룹 활동 결과물 발표 및 토론
	15:00-17:00	연수과정 마무리 및 평가

ii. 중등교사 미술 연수

중등교육 현장 교사의 창의적인 교수 학습 과정을 기획, 실행할 수 있도록 지원하고, 미술관과 공교육의 연계성 모색을 위한 다양한 시각을 제시하기 위한 직무연수이다. 교육내용은 학교미술교과와 연계, 미술 교수 학습방안을 이론과 실기 수업을 통해 알고 교육은 소강당, 전시실, 실기실 등에서 이루어진다. 초등 교사 연수와 마찬가지로 5일 동안 이루어지며 전국단위 중등교사 40명을 대상으로 한다.

iii. 특수교사 미술연수

특수학급 및 특수학교에서 특수아동을 지도하시는 미술교육 담당 교사의 전문성을 높이고 현장교사들 간의 정보교류를 위한 직무연수이다.

비장애 아동의 미술활동과는 다른 특수아의 자기인식과 성장촉진 수단으로서의 미술교육프로그램을 경험하며, 학교 현장에서 특수아 미술교육과 연계 가능성을 모색해 보며 특수교육 현장에 있는 특수교사들에게 미술 활동

구성을 통해 특수아의 인지발달 능력을 향상시켜 교육효과를 높이고자 한다. 교육내용은 특수아동 지도를 위한 미술 교수 학습방안으로 교육은 덕수궁 미술관에서 이루어진다. 5일 동안 이루어지며 전국단위 중등교사 40명을 대상으로 한다.

② 삼성 리움 미술관²⁵⁾

삼성 미술관은 1996년 삼성문화재단으로부터 분리되어 국내외 근현대 미술의 수집과 보존, 연구, 전시를 수행하며 공공미술교육의 요청에 부응하여 일반대중을 대상으로 하는 미술교과 문화향수의 기회를 마련하며 열린 미술관으로 자리잡고 있다.

삼성미술관 Leeum은 우리나라 고미술품 전시를 위한 MUSEUM 1과 한국과 외국의 근·현대미술품 전시를 위한 MUSEUM 2로 이루어져 있다. 삼성미술관의 건축은 세계적인 건축가 마리오 보타, 장 누벨, 렘 쿨하스의 작품으로, 한 대지 안에 세 작가의 개성이 조화롭게 표현된 예술작품이라고 할 수 있다. 또한 삼성아동교육문화센터와 더불어 2005년 12월부터 교육 프로그램을 운영하고 전문적이고 다양한 교육프로그램을 개발하고 있으며 현장 중심의 미술교육을 제시하고자 한다. 삼성미술관의 학교 연계 프로그램을 살펴보면 다음과 같다.

25) <http://leeum.samsungfoundation.org/>

<표 4> 학교 연계 프로그램 - Leeum

대상	프로그램	유형	기간	수강료
청소년	리움틴즈	전시실 관람 및 전시 설명	2009.3.7~6.27	무료
교사	초등교사 연수	이론 및 실기	2009.1.5~1.9	10만원
	중등교사 연수	이론	2009.1.12~1.16	10만원

a) 리움틴즈 - 청소년

한국의 전통미술 및 근현대 미술품을 소장하고 있는 삼성미술관 리움이 학교 연계 프로그램의 일환으로 마련한 청소년 전시 프로그램이다. 인솔교사의 사전 신청으로 미술관을 방문한 중학교 및 고등학교 학생들은 도슨트 선생님과 함께 작품을 감상하고 전시 설명을 들을 수 있다. 프로그램 참여는 학급 또는 특별 활동반으로 인솔교사의 온라인 사전예약을 통해 이루어지며, 원활한 감상활동을 위하여 회당 참가학생은 30명을 넘지 않도록 한다. 매주 토요일 오전 10시~12시로 1회 운영된다.

또한 방문 전에 학교연계 프로그램 소개 페이지에 있는 교사용 및 학생용 PDF 교재를 다운받아 학생들에게 안내할 수 있으며, 프로그램을 신청하지 않아도 교재를 다운받아 사용할 수 있다. 프로그램 활동은 미술관의 전문가가 진행하며 간단한 오리엔테이션 후 두 팀으로 나뉘어져 전통미술과 현대미술을 교차로 감상하게 된다.

b) 교사 대상 프로그램

i. 초등교사 연수 - 미술관 학습과 감상교재 개발

전국 초등학교 선생님들을 대상으로 학생들과 함께할 수 있는 미술관 교

육을 생생히 체험할 수 있도록 하는 문화예술교육연수이다. 교육내용은 미술관과 전시, 그리고 큐레이터, 복원연구가와 같은 미술관의 전문 인력에 대해 이해하고 현대미술사 뿐 아니라 건축과 도시 디자인 등 문화예술 전반에 대한 설명을 제공한다. 나아가 미술관 학습지의 제작 사례와 평가 방법을 공유하여 미술교육의 새로운 방향과 시각문화의 패러다임 변화를 제시한다. 교육은 삼성미술관 리움 강당에서 이루어진다. 5일 동안 1회에 7시간 진행되며 초등교사 40명을 대상으로 한다.

<표 5> 초등교사 연수 프로그램-Leeum

일정(날짜)	주제
1월 5일	미술관과 큐레이터
	큐레이터와 함께하는 현대미술 감상
	학생들과 함께하는 신나는 미술관 교육
1월 6일	창의력을 키우는 어린이 미술관 교육
	백남준과 비디오아트
	영혼의 예술가, 오귀스트 로댕
1월 7일	앤디워홀과 팝아트
	떠오르는 별, 아시아의 현대미술
	국내외 미술관 전시감상 학습지 사례와 제작방법
1월 8일	공공미술과 도시디자인
	세계의 미술관 건축과 주요 건축가
	우리 반 아이들을 위한 미술관 학습지 조별 토론

1월 9일	현대미술의 다양한 재료와 보존의 문제
	학습지 사례발표 및 자료 공유
	미술관 학습지 구성안 평가

ii. 중등교사 연수 - 현대미술과 시각문화 교육

전국 중학교 및 고등학교 선생님들을 대상으로 학생들과 함께할 수 있는 미술관 교육을 생생히 체험할 수 있도록 하는 문화예술교육연수이다. 교육 내용은 미술관과 전시, 그리고 큐레이터, 에듀케이터와 같은 미술관의 전문 인력에 대해 이해하고 현대미술사 뿐 아니라 건축, 디자인, 영화, 사진, 만화 등 문화예술 전반에 대해 설명한다. 나아가 미술관 학습지의 제작 사례와 평가 방법을 공유하여 미술교육의 새로운 방향과 시각문화의 패러다임 변화를 제시하고자 한다. 교육은 삼성미술관 리움 강당에서 이루어진다. 5일 동안 1회에 7시간 진행되며 중등교사 40명을 대상으로 한다.

<표 6> 중등교사 연수 프로그램-Leeum

일정(날짜)	주제
1월 12일	미술관 큐레이터와 전시기획
	평생학습으로서의 미술관 교육과 학교연계 프로그램
	큐레이터와 함께하는 현대미술 감상
1월 13일	시각문화예술교육의 최근 담론들
	시간과 사진: 사진의 과거와 오늘날의 사진
	영화, 미술의 언어로 말하다

1월 14일	공부의 달인, 호모 쿵푸스
	우리시대의 건축가: 마리오 보타, 장 누벨, 렘 쿨하스
	디자인 문화와 삶의 철학
1월 15일	서양화 자신있게 보기
	미술, 만화로 읽다
	떠오르는 별, 아시아의 현대미술
1월 16일	청개구리 미술반 이야기
	예술의 달인, 호모 아르텍스
	시각문화로의 패러다임 변화와 미술교육의 새로운 방향

③ 인투-뮤지엄 (in2museum)²⁶⁾

인투-뮤지엄 (in2museum)은 미술관교육을 중심으로 문화예술교육을 연구하는 비영리기관이다. '미술과 교육'을 화두로 전시 콘텐츠를 적극적으로 미술교육에 활용하여 일선 학교의 예술 교육에 기여하고 나아가 문화예술을 보다 다수의 일반 대중들이 향유할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 인투뮤지엄은 미술관의 설립 취지와 특성에 맞는 교육, 유아부터 성인에 이르기까지 다양한 대상을 위한 문화예술교육프로그램을 기획, 자문, 운영, 연구하고 있다. 인투뮤지엄에서 운영하고 있는 학교 교육과 연계된 프로그램은 다음과 같은 것들이 있다.

26) <http://www.in2museum.com/>

<표 7> 학교 연계 프로그램-in2museum

대상	프로그램	유형	기간	수강료
청소년	단체전시관람_IN & OUT	전시실 관람 및 실기 활동	전시 기간 중	무료
	Vision & Inspiration	이론	학교와 협의	무료
	청소년 도슨트	이론 및 실습	3개월	무료
교사	Activity제안- 전시관련 교사연수 / 비정기 프로젝트 교사연수	이론 및 실기		

a) 청소년 대상 프로그램

i. 단체전시관람_IN & OUT

프로그램의 대상자는 유치원 또는 초, 중, 고등학교 등 공교육기관 단체로 어린이들과 중·고등학생들의 눈높이에 맞춘 전시설명과 교실에서는 접하기 어려운 다양한 매체를 활용하는 미술활동으로 미술의 다양한 모습에 대한 올바른 이해와 체험을 제공한다. 교육 방법은 전시 가이드를 이용한 전문 도슨트의 전시설명 후에 다양한 매체를 활용하는 학생들의 미술활동이 이어진다. 참여 인원은 20명 이상, 교육 활동은 아르코 미술관에서 이루어진다.

<표 8> 프로그램 구성 -in2museum

<p>1. 대상별 눈높이에 맞는 전시감상</p>	<p>미술관에서의 에티켓과 각 대상별 눈높이에 맞는 전시 설명을 10명 안밖의 소그룹으로 나누어 미술관 에듀케이터가 진행</p>
<p>2. 전시의 이해를 돕는 미술워크샵</p>	<p>다양한 매체를 활용하는 미술활동으로 미술의 다양한 모습에 대한 올바른 이해와 체험을 제공</p>

ii. Vision & Inspiration

학교에서 배우는 미술 이외에 현장에서 보고 느끼는 현대미술의 다양한 분야에 대한 살아있는 경험을 제공하는 프로그램으로 미술과 관련된 전문 직업에 대한 비전과 꿈을 제시한다.

200명 이상이 참여하는 대규모 강의 프로그램으로 학교별 참여가 가능하며 다양한 미술관련 분야(CF, 큐레이터, 순수작가, 애니메이션, 패션디자인 등)에 대한 기본지식을 텍스트와 영상자료를 통해 알아보고 그 분야의 최고 전문가를 만나 그들만의 노하우나 지금의 위치에 서기까지의 과정 등을 들여보는 시간으로 구성되어 있다.

일정은 학교 일정에 맞추어 결정되며 1회성 수업으로 참여 인원은 100-300명, 교육 장소는 미술관 아트홀 또는 학교 강당에서 이루어진다.

<표 9> 분야별 프로그램-Vision & Inspiration/in2museum

분야	내용
애니메이션	<p>애니메이션(Animation)이란 움직임이 없는 사물이나 그림에 생명을 불어 넣는 것을 말하며, 다각화된 미술적 접근 및 첨단기술의 보급으로 질적, 양적인 면에서 지속적으로 발전하고 있다. 이러한 애니메이션 분야의 최고 전문가를 만날 수 있는 기회는 미래 문화창조의 주역인 학생들에게 다양한 직업의 가능성을 발견하여 새로운 비전을 갖게 할 것이다. 또한 애니메이션을 새롭게 볼 수 있는 장을 마련해 줌으로써 애니메이션을 한층 더 가깝고 친숙한 영상장르로서 이해할 수 있는 계기가 될 것이다.</p>
순수 작가	<p>순수미술 영역 뿐 아니라 상업미술 분야에서 활동하는 작가들과의 만남을 통해 미술 분야가 영역이 구별되어 있지만 결코 각각 독립되어 있지 않으며 현실에서 우리와 다양한 형태로 접하게 되는 분야라는 것을 전달한다. 또한 질의 및 토론을 통해 작가 고유의 감수성을 전달하여 학생들로 하여금 폭넓은 시야를 갖고, 다양한 분야에 도전할 수 있는 정신을 키워줄 수 있도록 한다.</p>
사진 <빛으로 그리는 그림, 사진>	<p>사진은 빛을 이용해서 물체의 형상을 기록하는 것으로, 초기 화가들의 보조 수단으로 쓰이던 것에서 벗어나 이제 당당히 예술의 한 분야로 인정 받게 되었다. 디지털 카메라 및 컴퓨터 합성사진 등 각종 시각적인 방법에 노출되어 있는 학생들에게 사진작가와의 만남은 예술가로서의 작가 고유의 생각이 전달될 수 있는 기회를 제공할 뿐 아니라 영화, 광고 등 타 분야와 접목을 통해 사진이 갖게 되는 예술적, 직업적, 교육적인 측면 등 사진의 다양한 가능성을 제시할 것이다.</p>
CF (Commercial Film)	<p>CF(Commercial Film)는 대중 매체 가운데 가장 큰 파급 효과를 갖고 있는 텔레비전을 통해 상업적인 상품 서비스 및 기타의 정보를 사람들에게 알리는 것을 의미하며 지금까지는 미술과 구별되는 고유한 예술 형식으로 인식되어 왔지만 같은 시각 예술에 속하는 미술과의 다양한 만남을 통해 그 가치를 극대화 할 수 있는</p>

	<p>긍정적인 방향으로 발전하고 있다. 광고의 컨셉, 촬영에서 편집 및 제작에 관한 모든 것을 총괄하는 CF감독과의 만남은 학생들로 하여금 개개인의 잠재역량을 자극하여 교육적, 사회적 인식의 변화로도 도모할 수 있는 기회를 제공할 것이다.</p>
<p>전시 기획 (큐레이터)</p>	<p>큐레이터는 학예연구원이라고도 말하며 미술관이나 박물관에서 작품에 대한 조사나 연구, 전시의 기획 및 미술관의 각종 업무를 담당하는 사람을 말한다. 우리나라에서는 아직 미지의 분야인 미술관 큐레이터로 활발한 활동을 하고 있는 전문가와의 만남을 통해 작가와 동등한 위치에서 폭넓은 시야를 갖고 대중에게 보다 편하게 다가갈 수 있는 큐레이터로서의 비전을 키워나갈 수 있을 것이다.</p>
<p>패션 디자인</p>	<p>패션은 단순히 옷을 입는 것이 아니라 사회와 문화를 그대로 반영하고 자기를 표현하는 대표적 수단으로 인식되고 있으며 ‘살아있는 예술’이라고 표현할 정도로 독립적인 예술분야로 인정받고 있다. 특히 최근에는 일상의 의복 뿐 아니라 영화나 다양한 공연예술 및 미술 분야와의 협업이나 상호교류를 통해 첨단으로 발전하고 있다. 패션디자이너와의 만남을 통해 학생들은 자신의 관심이나 개성을 살린 스스로의 가능성을 발견할 수 있을 것이다.</p>

<표 10> 프로그램 구성-Vision & Inspiration/in2museum

<p>기획 및 사전 활동</p>	<p>1. 기획 회의</p>	<p>학교의 선생님과 학생들, 그리고 미술관 에듀케이터가 함께 회의를 통하여 학교와 학생들과의 의견 조율을 통해 프로그램을 기획</p>
	<p>2. 사전 활동 (Pre-visit)</p>	<p>에듀케이터가 학교를 방문하여 텍스트와 영상 자료를 이용, 각 분야에 대한 사전 지식을 전달하고</p>

		학생들의 궁금증과 요구 사항을 수렴하는 시간
본 프로그램	3.본 프로그램	각 분야의 최고 전문가를 만나 해당 분야와 관련된 직업의 세계와 개인적인 성공과 실패담, 질의응답 및 전문가의 작품을 직접 감상하는 시간

iii. 청소년 도슨트-미술관 도슨트 되어보기

획일화되고 형식적인 봉사에 그치고 있는 청소년 자원봉사의 범주를 문화 예술로 확대함으로써 프로그램의 다양화를 통한 봉사의식을 고취하는데 목적이 있다. 학교와 지역사회의 미술관이 연계하는 청소년 문화자원봉사 프로그램으로 장기적 운영을 위한 일반화 방안 모색하여 학생들의 개성을 살릴 수 있는 자원봉사 활동을 통해 자신의 개성과 소질을 계발하는 기회를 제공하고 자원봉사 뿐 아니라 미술교육이 함께 이루어짐으로써 미술에 대한 올바른 이해와 체험을 통한 예술 향유의 습관 배양한다. 이것은 친구와 가족, 주민에게 직접 봉사하는 기회를 통해 자연스럽게 봉사의 중요성 인식을 마련하는 계기가 될 것이다.

교육은 3개월에 걸쳐 이루어지며 참여 인원은 서울시내 중, 고등학생 30여명(10명씩 3개반)이다. 교육 장소는 한국문화예술위원회 아르코미술관 세미나실 및 전시장에서 이루어진다.

<표 11> 프로그램 내용-in2museum

강의 내용	비고
1. 자원봉사의 의미와 역할 및 미술관의 역사를 통한 도슨트의 개념과 역할	강의
2. 미술 감상법 강의	강의
3. 전시의 개념 및 작품 이해 강의	강의
4. 미술활동을 통한 전시 이해 미술활동	미술활동
5-6. 전시설명문 작성 방법 및 직접 작성하기	워크숍
7-8. 전시를 설명하는 기술을 익히고 직접 시연해보기	프리젠테이션
9-12. 가족, 선생님, 친구를 초청하여 직접 도슨트 활동하기	도슨트활동

<표 12> 프로그램 구성-in2museum

1. 자원봉사의 의미 및 도슨트 역할 강의	자원봉사, 특히 청소년으로서의 자원봉사의 의미와 미술관 도슨트의 개념과 역할을 미술관의 역사를 바탕으로 알아본다.
2. 미술활동을 통한 전시이해	전문 에듀케이터의 전시설명으로 관람한 후 작가의 개념을 함축시킨 미술활동을 통해 자연스런 전시의 이해를 돕는다.
3. 전시설명문	전시설명문 작성법에 대한 강의를 듣고 전시에 대한 이

작성 실습	해를 바탕으로 직접 설명할 전시설명문을 작성한다.
4. 도슨트 자원봉사 활동	전시를 설명하는 기술을 익히고 친구, 가족들을 미술관으로 초대하거나 일반인을 대상으로 도슨트 활동을 한다.

b) 교사 대상 프로그램

i. 교사연수 프로그램_Activity제안

교사들에게 전시 안내와 함께 학생용 전시관람 가이드의 내용을 소개하며, 각 전시와 관련하여 교사들이 창의적으로 교수학습을 구성할 수 있도록 학생의 연령별로 각 대상에 맞는 다양한 활동을 제안하는 전시관련 교사연수와 비정기적으로 주제에 따라 이루어지는 프로젝트별 연수가 있다.

이는 미술관과 교사간의 직접적인 연계를 통해 미술뿐 아니라 타교과목으로까지 확대된 다양한 수업을 가능하게 하고, 미술관 방문이라는 1회성이 아닌 연속적 수업으로 실질적 학습 효과를 높일 수 있도록 한다.

(3) 국내외 미술관과 학교 연계 교육 프로그램 분석과 문제점

다양한 미술관 사례에서 보았듯이 외국의 선진 미술관들은 학교 교육과 공존체계를 갖추면서 미술관 교육에 있어서 공공서비스로서 제공하려는 개념과 인식으로서 수행되고 있다. 우리나라의 경우 미술관과 학교 연계교육에 대한 제도적인 장치가 확립되어 있지 않아 미술교육에 대한 부담은 학교 교사에게만 또는 미술관 전문 인력 한쪽으로만 남겨지고 있는 상황이다. 어느 한쪽으로만 부담이 치우질 경우 프로그램은 질적으로나 지속성으로나 떨어질 수 있다. 또한 교육을 위한 예산이 부족하고 교육을 전담하는 부서나 전문 인력이 부족하여 효율적인 교육체계 확립에 많은 어려움을 겪

고 있다. 현재 실시되고 있는 교육프로그램도 체계적이고 전문적인 연구와 계획에 의한 것이라기보다는 형식적인 1회성 행사에 불과한 실정이다. 또 학교와 미술관 교육과의 연계에 대한 중요성을 인식하고는 있지만 아직 초보적인 수준이라고 할 수 있다. 학교와 미술관이 서로의 일을 이해하고 협력하여 공동의 문제를 해결해야 할 것이다. 미술관은 학교 교사에게 보다 다양한 자료와 정보를 제공해야 할 것이고, 학교 교사는 미술관에서 제공한 교수 자료를 적극 활용하고 미술관이나 사회교육기관에서 실시하는 교사대상 프로그램에 적극적으로 참여하여 함께 발전하는 노력을 해야 할 것이다.

IV. 미술관과 학교 연계 교육 프로그램 제안 및 실행

1. 미술관 수업의 원칙²⁷⁾

(1) 미술관 수업의 원칙

미술관 수업은 교육목표를 가지고 전개되는 수업활동이므로 몇 가지 원칙을 세워볼 수 있다. 이 원칙은 미술관 수업의 장점을 살리고 교육목표는 효과적으로 달성될 수 있어야 한다.

① 미술관내 작품 중 선택하여 지도한다.

미술관에는 작품이 적게는 20여점부터 많게는 수백 점이 넘는 경우도 있다. 만약 미술관의 모든 작품을 감상 수업의 대상으로 정한다면 학생들은 지루하고 수업의 질도 떨어진다. 그러므로 학생 수준을 고려하여 전체 작품을 감상하는 대신 심사숙고해서 선택한 제한된 수의 작품을 수업에 활용하는 것을 원칙으로 한다.

② 수업은 학습자 중심의 활동으로 계획한다.

미술관 수업에서 학생들이 수동적 관찰자보다 활동적으로 배움에 참여할 수 있도록 수업을 구조화한다. 현 교육과정의 학습자 중심, 개별화 중심, 수준별 교육과 유사한 의미로 교사 중심의 설명적 수업보다는 학생들이 직접 관찰, 조사, 표현, 발표하는 형태로 계획한다.

③ 수업은 목적을 고려하여 일정한 계획을 가지고 실시한다.

미술관 수업은 학생들의 감상 발달단계를 고려하여 적합한 미술 작품을

27) 권준범. 미술관 연계교육을 통한 미술 감상수업 지도 방안 연구. 한국교육대학교 미술교육학회. 2007. p13-16

추출하고 일정한 아이디어에 기초하여 실시되어야 한다. 수업의 결과를 확정하는 것은 불필요하지만 방임적 수업은 지양한다.

④ 교과 통합학습을 고려한다.

미술관 수업을 미술 교과 수업으로 한정할 필요는 없다. 미술관과 전시내용을 활용해 다양한 교과통합학습을 계획하는 것이 좋다. 미술 이외의 타 교과에서도 미술관 활용 수업이 효과적인 단원이 있음은 선행연구 결과 밝혀졌다(권준범 2005b). 즉 미술관 수업은 미술과 뿐만 아니라 타 교과의 학습활동으로 활용가능하며, 또한 통합교과적 학습의 원천으로서 미술관 수업을 융통성 있게 계획해야 한다.

⑤ 미술관 수업 시간은 학년 수준에 맞게 잘 고려한다.

미술관에서 하는 첫 번째 수업 경험은 학생들에게 어려울 수 있다. 따라서 학생들이 미술관 수업에 익숙해 질 수 있도록 시간을 잘 구조화하여 주의 깊게 설계해야 한다. 그리고 학년별 감상 단계 및 수준이 차이가 있으므로 고려하여 수업을 계획한다.

⑥ 학생들이 실제 미술품을 보는 즐거움을 경험하게 한다.

미술관 수업의 중요한 이유 중에 하나가 미술관, 미술품, 작가 등 미술문화와 친해지게 하는 것이다. 그러므로 학생들이 진짜 미술품으로부터 배우는 즐거움을 경험하도록 한다. 미술관 수업에 대한 긍정적 개념이 형성되도록 계획하는 것도 중요하다.

(2) 미술관 수업 내용

미술관 수업의 내용은 학생들이 성취하게 될 교육목적을 고려해야 한다. 이 점을 고려하면 수업내용은 크게 지식, 기능, 태도로 구분할 수 있다.

① 지식습득

수업활동에서 전반적인 정보를 이해하는 것이다. 미술 작품과 작가를 알고, 작품 제작 과정을 이해하고, 일반적인 사실들을 알게 되는 활동이 주가 된다. 이 항목은 지필평가로 수업내용 성취를 확인 할 수 있다.

② 기능향상

미술관 수업을 통해 미술 표현 능력의 향상을 도모하는 것이다. 미술관 수업을 통해 미술적 기능이 늘어나도록 모사 및 표현활동을 실시한다. 이 항목은 실기평가를 통해 수업내용 성취를 확인할 수 있다.

③ 태도함양

미술관 감상태도의 향상을 도모한다. 미술관 수업은 미술품을 감상하는 태도 및 공공기관 시설에서의 질서예절 등을 평가할 수 있다. 미술관 수업에서 가끔 간과하는 내용이지만 지식이나 기능 못지않게 중요하다.

(3) 수업 준비 과정

미술과 수업준비 과정은 일반적 수업준비과정과 유사하지만 미술관이라는 공간적 특성과 수업자료가 활용된다는 점을 유의하여 준비한다.

① 수업주제 정하기

미술교과나 타 교과에 교육내용을 분석하여 적합한 수업주제를 정한다. 그리고 수업과 연관된 미술관이나 전시내용을 찾아본다. 반대로 미술관이나 전시를 선정하고 이에 어울리는 교과 학습단원을 추출할 수도 있다. 회화뿐만 아니라 조각, 사진, 드로잉, 장식예술 등 다양한 영역의 작품으로부터 학생들이 탐구하게 될 미술관이나 작품을 선택한다.

② 전시작품 중 수업관련 중심 작품 선정하기

학생들의 수준에 따라 40분~1시간 정도의 시간으로 관람할 수 있도록 작품을 선정한다.

③ 미술관 내 활동 활용하기

학생들이 교사나 도슨트와 미술품을 관람하며 할 수 있는 활동을 계획한다. 학생들이 개인, 짝, 모둠 등 일정한 학습 진단을 형성하여 활동할 수 있도록 미리 계획하고 구성한다. 그리고 수업 활동 중 미술 작품에서 여러 가지 형태의 수업 활동이 유기적으로 이루어질 수 있게 한다. 학습은 언어적, 미술적, 종합적 표현 중 효과적인 학습을 선택한다.

④ 학습자료 제작하기

학생들의 감상수업 활동을 위한 자료를 제작한다. 학습지, 감상 활동지, 워크시트, 워크북 등 다양한 자료를 제작할 수 있다.

2. 미술관 수업 교육 프로그램의 개발

청소년을 위한 학교연계 교육 프로그램의 개발은 미술관에서 개발하는 교

육 프로그램이 아닌 학교미술 교육 현장에서 이루어지는 교육과정에 맞춰 프로그램을 개발해야 한다. 미술교과의 특성과 목표에 따른 학습 지도 계획은 효과적인 학습을 위하여 다양한 매체와 방법을 활용하도록 권장하고 있으며, 미술과 교과 교육의 세 영역인 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’ 등의 연계성을 고려하여 지도하는 데에 중점을 두고 있다.²⁸⁾

<표 13> 미술과 교육과정 개정안에서의 주요 목표²⁹⁾

구분	내용
총괄 목표	미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적, 표현 능력, 비평 능력을 기르고, 미술 문화를 향유할 수 있는 능력과 태도를 기른다.
하위 영역 목표	가. 생활 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 기른다. 나. 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다. 다. 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다. 라. 미술을 생활화하여 미술 문화를 존중하는 태도를 가진다.
중학교 목표	(1) 생활 속에서 미술의 다양한 기능과 역할을 이해한다. (2) 목적과 의도에 맞게 표현을 계획하고 적용한다. (3) 미술 작품을 맥락적으로 해석하고 미술 문화의 의미를 이해한다.

7차 교육개정안에서는 위의 표에서 보듯이 미적 체험과, 감상의 영역을 중요시 한다. 이는 미적 안목 육성과 심미적인 태도 함양, 미술문화유산의 존중, 사회 속의 미술, 미술의 생활화에 많은 중점을 두고 있다는 것이다.

28) 교육부. 미술과 교육과정. 서울 : 대한교과서주식회사. 1997. p5

29) 교육인적자원부. 7차 미술과 교육과정 개정안. 2007.

이러한 점에서 볼 때 미술관 교육은 효과적인 교육 경험을 제공할 수 있다.

(1) 미술관 학습을 위한 사전 계획

미술관을 활용해 미술 교육을 하기 위해서는 사전에 철저한 계획이 필요하다. 먼저, 계획한 감상 교육 목적에 맞는 미술관을 인터넷이나 신문, 잡지 등을 통해 정하고 다음 계획에 의해 사전 준비를 한다.

<표 14> 미술관 학습 사전 준비

미술관 정보 입수	감상 교육 계획
-----------	----------

첫째, 미술관에 관한 정보를 사전에 조사한다. 교육 목적에 맞게 정해진 미술관을 직접 답사하고 관련 자료를 수집한다. 교육에 관련된 전시 작품, 해설, 모형 작품, 포스터, 미술관 이용방법 안내자료, 시설 배치도, 슬라이드 등을 수집하거나 대여하여 학교에서 사전 학습에 활용한다.

둘째, 미술관에 관한 사전 조사 자료를 활용해 미술과 감상 단원에 대한 교수-학습의 교육 계획을 수립한다. 도사 및 수집 자료를 바탕으로 교육 계획을 학교에서의 사전 교육, 미술관에서의 현장 교육, 학교에서의 사후 교육으로 나누어서 수립한다. 학생들의 감상 수준 능력 수준과 집중시간 등을 고려하여 흥미 있고 유익한 미술관 체험 교육이 이루어지도록 계획한다. 그리고 미술관 교육 일정의 당일의 일정, 교통, 경비, 학습 도우미 등을 결성하고 학생들을 위한 감상 학습지, 워크시트지, 감상 순서도, 가정 통신문 등을 만든다.³⁰⁾

계획 단계에서 미술관 사전 조사로 발생한 자료와 정보를 충분히 활용하

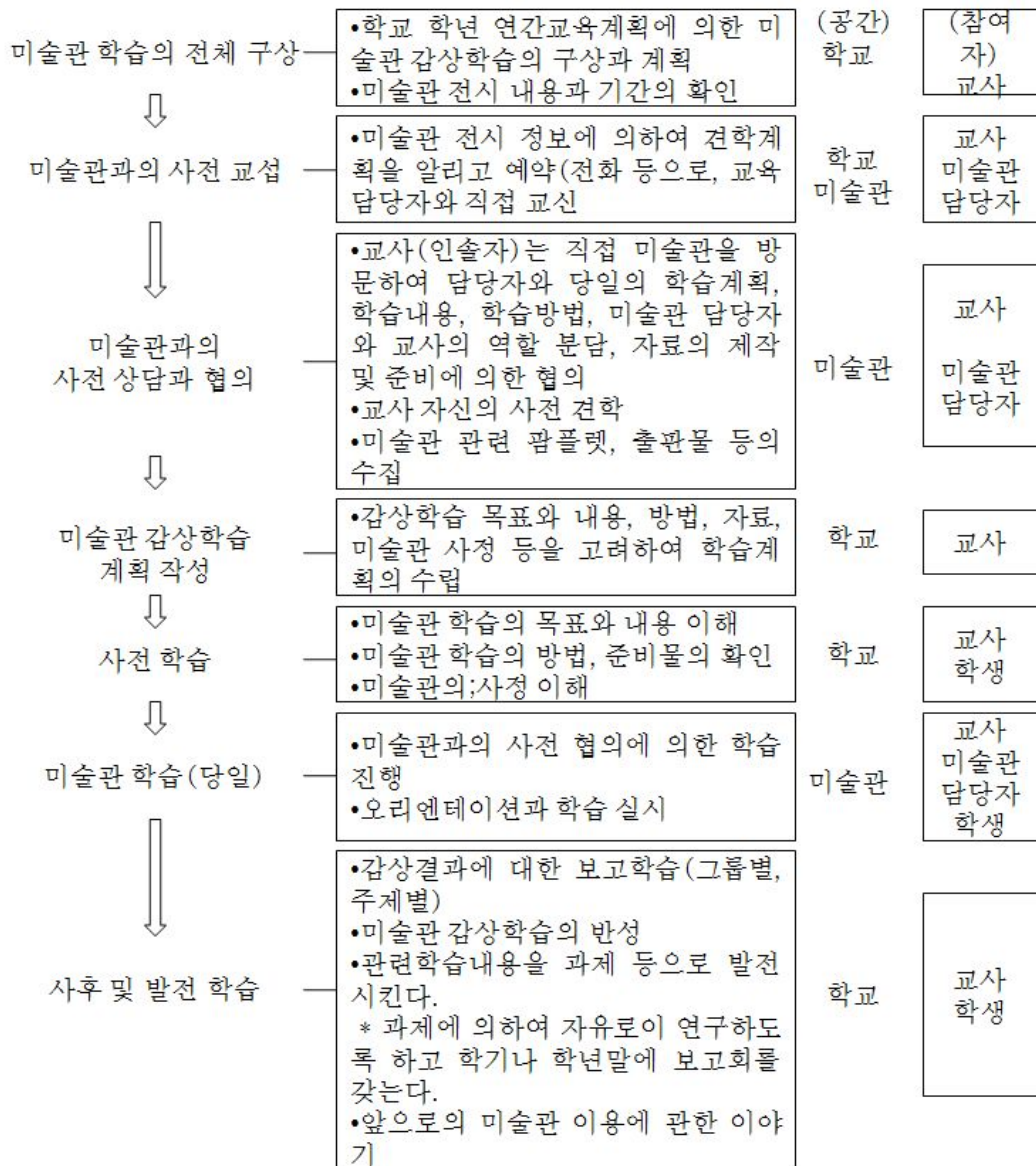
30) 이규선 외. 미술교육학. 교육과학사. p 349

여 일시적이고 즉흥적으로 실시되지 않도록 주의하고 학생들이 미술에 대한 흥미와 관심을 가질 수 있도록 의미 있게 수업을 계획해야 한다. 또한 교사는 수업 전에 미술관을 방문하여 미술관의 전시 목적과 수업 계획 내용이 서로 부합하는지 확인해야 한다.

<표 15>사전 계획의 단계

미술관 자료의 입수	감상 교수	학습의 계획	미술관 방문계획
------------	-------	--------	----------

<표 16> 미술관 감상수업의 절차



(2) 감상 학습

<표 17>감상학습 단계

사전 학습(1차시)	미술관 학습(2차시)	후속학습(3차시) 감상, 표현
학교	미술관	미술관 & 학교

① 사전 학습(1차시)

미술관 수업의 사전학습은 효과적인 미술 감상을 위해 미리 미술 작품에 대한 이해를 도와 과제나 목표를 성공적으로 파악하여 본 학습의 습득이 용이하도록 도움을 준다. 사전 학습에 대한 내용³¹⁾은 다음과 같다.

- 미술관 감상 활동에 대한 관심과 기대감 불러일으키기
- 본 감상학습의 전체 계획과 미술관 방문학습의 계획 기획하기
- 미술관 이용 감상 학습의 목표 이해하기
- 미술관에서 입수한 자료 등을 이용해 사전에 대략적인 감상 내용의 안내
- 미술관 학습의 구체적인 활동과 감상 과제의 설정
- 감상 목표와 과제에 따라 몇 그룹으로 나눠 사전 조사 활동의 전개
- 작가의 생애와 시대적 배경 등의 조사
- 작가에 따른 작품의 특징(표현 양식과 기법) 조사
- 미술관 이용 학습의 방법과 공공시설 이용의 예절 이해하기

② 미술관 학습(2차시)

이 과정은 직접 미술관에 입장하여 전개되는 일련의 미술관 감상 활동이

31) 박휘락. 앞의 책. p411

다. 교육 계획에 의거하여 진행되지만 작품과 학생(감상자) 사이에 일어나는 상호작용은 개별적이고 다변적이어서 수용적인 방법으로 진행된다. 미술관에서의 교육은 교사가 지도 활동의 중심이 되어 이뤄지고 적절한 시기와 장소에서 미술관 관계자의 도움을 받는 것이 가장 효과적이다.³²⁾ 미술관 내에서 이루어지는 활동은 다음과 같다.

- 감상 과제(워크시트)를 해결하기 위해 조사 및 감상 활동
- 사전에 조사하거나 인터넷을 통해 본 작품들을 찾아보고 감상하기
- 감상 목표와 감상 관점에 따라 작품의 질에 대해 대화하고 감상, 비평, 조사하기

a) 수업을 위한 감상 활동지

i. 감상 활동지의 기능

감상 활동지는 미술교과교육 감상수업 목표의 성취를 위해 학습 자료로 활용되는 교육적 기능을 가지고 있다. 기존의 미술관 감상 교육은 학교에서 학생들에게 과제로 내주고 결과에 대해 입장권을 가지고 오거나 감상문, 보고서 형식으로 받는 것이 대부분이다. 학생들은 미술관에서 작품의 감상보다는 누가 그렸는지 제목이 무엇인지에 대해서만 적기에 급급하다. 이는 미술 감상활동에 대해 역효과만 낼 뿐이다.

미술관 감상 교육의 가장 중요한 것은 미술에 대한 이해를 바탕으로 미술 문화를 어렵게 느끼지 않고 생활 속에서 즐기려는 자세를 제공하는 것이다. 감상 활동지는 미술관을 방문한 학생들이 미술품을 보면서 어려워하고 무엇을 해야 할지 모르는 경우 안내자의 역할을 한다. 즉 미술관에 와서 많은 작품을 어떻게 선별하여 감상할지? 어떤 작품을 중점적으로 봐야할 지? 등에 대한 안내서 역할을 한다. 작품을 대할 때 무엇부터 봐야할 지 모르는 학생들에게 감상 주제를 정하고 쉽게 접근 할 수 있는 나침반 역할을 한다.

32) 이규선 외. 앞의 책. p351

감상 작품과 연계하여 간단한 실기활동이나 글로 써보는 활동이 같이 구성 되면 감상 활동에 더욱 흥미를 유발할 수 있고 작가의 표현 방법이나 작가의 의도를 간접적으로나마 체험해 볼 수 있는 기회가 되어 작품을 더 쉽게 이해하게 된다.³³⁾

ii. 감상활동지의 개발

미술관 감상활동지는 감상활동의 방향 점을 갖고 제작되어야 한다. 흥미 위주나 무계획적으로 구성되고 단순한 시간 활용을 위한 활동지가 되어서는 안 된다. 감상활동지 개발에 있어 고려해야 할 점을 살펴보자.

- 첫째, 미술관 현장 답사를 실시한다.
- 둘째, 미술작품의 미술 영역을 이해시킨다.
- 셋째, 현 교육과정의 분석을 기포로 한다.
- 넷째, 작가 또는 전시 기획의도를 소개한다.
- 다섯째, 재료에 대한 설명이 필요하다.
- 여섯째, 활용 대상의 수준을 고려한다.
- 일곱째, 적당한 관람시간을 고려한다.
- 여덟째, 자료 활용가치를 고려한다.
- 아홉째, 후속 감상 활동을 제시한다.

iii. 감상활동지의 구성

a. 전시안내

미술전시회에 대한 총체적인 안내에 해당한다. 대표작과 함께 전시주제, 전시장소, 전시시간, 작가 등이 소개된다.

b. 작품사진

33) 권준범. 앞의 책. p25-9

감상활동 중에서 학생들과 함께 생각하고 활동을 전개할 작품은 실제이미지를 제시한다. 학생들이 작품을 찾아서 해결하는데 도움이 된다. 이때 작품은 유명하거나 고가의 작품이 제시되는 것이 아니라 학생들에게 교육적 효과를 볼 수 있는 작품을 선정해야 한다.

c. 발문

작품을 감상하고 내면화할 수 있는 발문이 있다. 미술 감상 교육에서 발문은 미술작품에 대한 감상 방향을 결정할 수 있다. 또한 너무 난해하여 답하기 어려운 질문은 지양해야 한다.

d. 감상 후 실기활동

감상 후 진행하는 간단한 실기 활동이 제시 되어야 한다. 간단한 필기구를 활용한 활동으로 한정하는 것이 좋다. 왜냐하면 미술관에서의 관람시간이나 학생 주의 집중 시간을 고려해야하기 때문이다. 예를 들어 작품 중요 부분 스케치하기, 작품 배경 그려보기, 등 간단하고 3~5분내에 해결 가능한 것이 좋다. 비교적 긴 시간이 소요되는 발전적 실기 활동은 미술관 사후 학습 형태로 학교나 가정에서 실시한다.

감상 활동지를 만들 때 언어적, 미술적, 종합적 표현활동과 같이 다양한 감상활동을 고려하면서 타 교과와의 연계성 및 통합성을 함께 생각하여 작품에 따라 선택적으로 감상 활동지를 구성한다면 좋은 감상활동이 가능할 것이다. 또한 다른 전시회에 갔을 때 좋은 활동지에 의한 경험은 작품 감상 활동에 긍정적인 영향을 줄 수 있다.

③ 후속학습

‘후속학습’ 단계에서는 미술관 감상 학습 후 마무리하는 과정이다. 미술관 감상 수업 후 미술관의 주변 환경을 이용하거나 미술관의 교육 장소에서 이루어 질 수 있다. 또 학교에 돌아와서 지정된 미술 시간에 이루어질 수도 있다. 이 단계에서는 다음과 같은 활동을 할 수 있다.

- 개별로 조사한 작품이나 작가를 워크시트를 중심으로 발표하기
- 미술관 수업에 관한 감상문 쓰기
- 특정 작품에 관하여 감상, 비평문 쓰기
- 미술관에서 본 작품을 만들어 보거나 그려서 전시회 열기
- 전시된 작품을 바탕으로 실제 모형이나 디자인 작품 등을 제작하기

3. 미술관 수업을 위한 학습 지도안 및 실행

(1) 전시 선정

① 전시명 : 인도현대미술전-세 번째 눈을 떠라.

② 전시기간 : 2009.4.17(금) - 6.7(일)

③ 전시장소 : 국립현대미술관(과천)

④ 기획의도 : 국립현대미술관은 2009년도 국제기획전 《인도현대미술 - 세 번째 눈을 떠라》전을 통해 또 하나의 인도를 보여주고자 한다. 새로운 예술적 가능성을 찾고 있는 이 시대, 보다 다양한 문화, 특히 인도현대미술은 전 세계적으로 주목받고 있다. 본 전시에 소개되는 작품들은 화려한 과거의 문명국으로만 알려진 인도의 모습에 현대의 인도를 덧입힌다. ‘인더스 강 주변에 사는 사람들’이라는 자연이 이루어낸 기준 위에 다양한 민족과 언어, 정신이 함께 존재하는 인도는 그 조화와 충돌, 혼란이 만들어내는 화음과 소음 사이에서 거침없는 예술적 역량을 발휘하고 있다. 인도에는 모

든 것들이 뒤섞여 살아간다. 동물과 사람, 자동차가 뒤섞여 지나가는 혼잡한 길거리, 자동차 소리, 동물의 걸음소리와 울음소리, 간디, 네루, 인터넷, 종교, 죽음, 그 수많은 신들, 신들의 존재감, 사람들의 망각과 분주함 그리고 이 모든 것들이 거주하는 모든 것들의 도시…….

국립현대미술관의 전시 제목인 “세 번째 눈을 떠라”는 직접적으로 인도인의 두 눈 사이에 붙이는 물방울 모양의 장식, 빈디(bindi)를 뜻한다. 빈디는 오랜 시간동안 지혜, 상서로움의 의미를 가져왔다. 그러나 무엇보다 빈디는 인간의 두 눈을 넘어서는 “세 번째 눈”으로서 지혜와 본질을 간파할 수 있는 제 3의 눈을 뜻한다. 그 의미의 변천과정은 더욱 흥미로운데, 현재 빈디는 정신적인 의미로도, 결혼한 여성의 상징으로도, 패션 소품으로도, 혹은 그저 관광객의 관심을 끄는 이국적 기념품으로도 쓰이고 있다. 그 역동적인 상징성은 다양한 의미와 역사적 변천을 통해 현대의 인도를 암시하면서 동시에 새로운 예술에 대한 시각, 우리에게 요청되는 새로운 감각에 대해 말하는 듯하다. 개인과 사회, 정체성, 도시, 문명, 기억 등의 문제가 다양한 작품을 통해 혼란스럽게 드러난다. 우리는 다양한 목소리의 공존과 혼란에 미숙한 우리 스스로의 당황스러움을 본 전시를 통해 느끼게 될지 모른다. 그 때 인도가 우리에게 물을 것이다. ‘카오스가 내포한 팽팽한 에너지를 견뎌낼 수 있겠는가?’ 그리고 바로 이때가, 우리의 “세 번째 눈”을 또렷이 떠야 할 순간이라고 생각되는 것이다.³⁴⁾

⑤ **선정이유** : 우리가 알고 있는 인도와 현재 인도의 모습에서 우리는 무엇을 알고 느낄 수 있을까? 부흥하고 있는 인도의 현재 모습에서 우리는 빈부격차, 종교전쟁인 뭄바이 테러와 같은 도시 안에서 일어나고 있는 많은 폭력과 죽음, 인도 젊은이들의 이상향 서구모습의 생활(아메리칸 드림)을 배울 수 있다.

34) <http://www.moca.go.kr/exhibition/> 참고

또한 우리가 흔히 생각하는 고대의 인도와의 다른 측면의 변화 해가는 인도 모습을 보여준다. 개인, 사회, 국가정체성, 역사, 성별 인종이 다 혼합된 상태에서 복잡하게 얽혀져 있는 것이 지금의 인도 현대 모습이라고 할 수 있다. 전시를 감상하고 이해함을 통해 우리는 자신에 대해 복잡한 인식 선상에서 자기를 돌아 볼 수 있는 계기를 만들어 볼 수 있을 것이다.

(2) 수업안 구성

① 감상수업 실시 전 사전 답사 실시

연구자는 수업 이주일 전 미리 전시회를 관람하고 전시의 도슨트를 만나 전시에 대한 설명을 듣고 전시에 대한 자료를 받았다. 그리고 학생들에게 제시할 자료와 감상 목록을 만들 준비를 하였다. <인도현대미술>전을 감상하기에 앞서 국립현대미술관의 대표작품인 백남준의 '다다익선'을 살펴보고 비디오 아트에 대해 알고 <인도현대미술>전을 살펴보기로 했다.

② 미술관 관람 사전 수업 실시

학생들의 미술 감상에 대한 수준을 알고, 미술관 수업에 대한 흥미를 일깨운다. 또한 미술관에서 지켜야 할 예절 및 감상 포인트를 알게 하기 위해 실시되었다.

③ 미술 감상 수업 안 작성

④ 감상 활동지 제작

학생들의 수준에 맞게 제작한다.

⑤ 미술관에서 감상 수업 실시

학생들에게 감상 전 미술관 예절, 전시 기획, 감상 활동지 작성에 대해 다시 한 번 설명하고, 자유롭게 감상하도록 하였다.

⑥ 수업일지 및 학습 일지, 감상 활동지 분석

수업 일지, 참여 학생들의 감상 활동지, 면담 자료 등을 분석하고 반성할 점 및 개선 사항을 분석했다.

(3) 사전 학습 수업지도안(1차시) 및 실행

① 일시 : 2009년 5월 17일 16:30~17:20





② 대상 : 서울 K 중학교 학생 21명


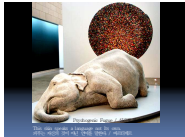

1학년 : 8명 / 2학년 : 10명 / 3학년 : 3명

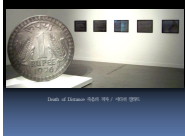

③ 수업지도안

교과명	미술	대단원	감상
소단원	미술품 감상	학습주제	미술관 관람 사전 수업
차시	1/2차시 (50분)	교실환경	멀티미디어실
학습목표	1. 미술품의 감상방법을 이해한다. 2. 미술품 감상에 대한 흥미를 느낄 수 있다. 3. 현대미술의 다양성을 알 수 있다.		
학습자료	교사		학생
	노트북, ppt자료		교과서, 필기도구

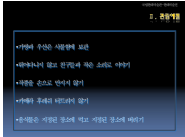

학습 단계	학습과정	교수 · 학습활동		지도상 유의점
		교사	학생	
도입 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> 인사 및 출결확인 학습목표 	<ul style="list-style-type: none"> 인사 및 수업 분위기 유도 본시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 수업 전에 PPT가 화면에 잘 나타

	<p>제시</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 학습동기 유발 	<ul style="list-style-type: none"> ● 동기유발을 위한 그림 제시 <레오나르도 다빈치의 '모나리자' > -우리가 알고 있는 이 그림에 대해 말해보자. -왜 유명할까? -학생들의 생각과 이야기를 들어주며 발문한다. - <모나리자>의 일화를 소개해 준다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 자유롭게 이야기한다. 	 <p>나는지 확인한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내용의 변화에 따라 슬라이드를 넘긴다.  
<p>전개 (30분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 비디오아트 	<ul style="list-style-type: none"> ● 비디오아트에 대해 이야기한다. -비디오아트35)란? -비디오아트의 다른 작품들을 영상으로 보여준다. ● 국립현대미술관의 대표 작품인 백남준의 <다다익선>을 소개한다. -어떤 형태로 보이는지, 무엇을 나타내는지 생각해 보자. -TV의 개수와 제목에 	<ul style="list-style-type: none"> ● 준비된 자료를 흥미를 가지고 바라보고 생각한다. ● 자유롭게 이야기한다. ● 상상하여 자신감을 가지고 	 <ul style="list-style-type: none"> -비디오 아트 영상 - 백 남 준 SHOW CF영상

		<p>의미가 있을까? -백남준의 획기적인 생각을 이용한 CF를 영상으로 보여준다.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ● 질의응답을 통하여 학생들의 호기심과 창의력을 이끌어낸다. ● 인도현대 미술전_Section.1~5. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 우리가 알고 생각하는 인도에 대해 이야기해본다. 경제, 빈디 등 설명 -인도하면 생각나는 것은 무엇인가? -현재 인도의 상황에 대해 작품들을 통해 알아보자. ● Section.1 여정들 ● Section.2 도시 -인도의 경제 모습/<u>과거와 현재의 혼란, 융화 / 종교의 조화</u> 	<p>가. 바르티케르 <The skin speaks a language not Its own>³⁶⁾, -인도에서 코끼리는 어떤 수단으로 사용되는가? -코끼리는 일어서려고 하는 것일까? 누우려고 하는 것일까? -왜 그렇게 생각하는가?</p>	<p>이야기 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 어떻게 보이는지, 작품의 의미에 대하여 생각하고 이야기한다. ● 인도하면 떠오르는 것-소, 코끼리, 더러운 도시, 가난, 힌두교 등. 	  

		<p>나. 글람모하메드 웨이크 <Kaavad : Travelling Shrine : home>³⁷⁾ -사당, 집의 차이는 무엇이라고 생각하는가? -어떤 사람들이 보이는가? 미술관에서 확인해보자. -작품이 의미하는 것?</p>		
		<p>● Section.3 반영들 -빈부격차</p> <p>다. 지티쉬 칼라트 <Death of Distance>³⁸⁾ -사진에 보이는 커다란 원은 무엇인가? -무엇을 나타내는가? -작품 설명을 한다. -설명을 듣고 다시 작품을 보자. 어떻게 보이는가?</p> <p>라. 오케이 밀리 <스틸 스틸 스틸#2>³⁹⁾ -무엇으로 보이는가? -어디에 쓰이는 물건일</p>		 

		<p>까? 용도는 무엇일까? -작가가 말하고 싶은 것은 무엇일까?</p>		
		<p>● Section.4 비옥한 혼란 <u>젊은이들의 이상향</u> <u>아메리칸 드림</u> <u>인도 거리의 모습</u></p> <p>마. 투크랄 & 타그라 <Effugio >⁴⁰⁾</p> <p>바. 튜샤르 조이그 <뭄바이에서 상하이까지의 우체통 -1 (“유니셀 : 거리상인 흉내내기”)>⁴¹⁾</p> <p>-무엇으로 보이는가? -작품 설명을 한다. -어떤 느낌이 드는가?</p>		 
		<p>● Section.5 에펠로그-개인파 집단 기억 (미술관에서 감상)</p> <p>● 감상 후에 느끼는 인도의 모습 -</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> ● 미술관 관람 시 유의점 ● 효과적인 미술관 관람 방법 	<ul style="list-style-type: none"> ● 미술관 관람 예절과 그 이유를 설명한다. 1. 가방과 우산은 사물함에 보관 2. 뛰어다니지 않고 친구들과 작은 소리로 이야기하기 3. 작품을 손으로 만지지 않기 4. 카메라 후레쉬 터트리지 않기 5. 음식물은 지정된 장소에서 먹고 지정된 장소에 버리기 ● 효과적인 관람 방법 1. 미술관의 홈페이지를 방문하여 정보 얻기. 2. 큐레이터나 도슨트의 설명 듣기. 3. 전시장에 비치되어 있는 팸플렛 보기. 		
<p>결론 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 정리 ● 다음 차시 예고 ● 인사 	<ul style="list-style-type: none"> ● 전시의 중요한 부분을 강조하고 기억하도록 한다. ● 다음 시간 예고를 하고 준비물과 만날 장소를 알려준다. ● 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 전시의 내용에 대해 기억한다. ● 다음 시간에 필요한 것들을 필기한다. 	

④ 실행 내용 및 결과

수업에 들어가면서 학생들에게 미술에 대한 느낌을 말해보라고 하였다. 학생들은 “어려워요.”, “학교에서 시키니까 해요.”, “지겨워요.”, “재미없는 시간.” 이라는 대답이 거의 대부분이었고, 21명 중 2명만이 재미있는 수업이라는 견해를 보였다. 수업에 들어가면서 아이들의 동기를 끌어내

-
- 35) 1970년대 전반부터 성행한 현대 예술의 한 경향이다. 비디오아트는 크게 나누어 테크놀로지(technology)의 예술적 가능성의 추구에서 생겨난 것과 형식주의적인 예술에 대한 반발에서 생겨난 것이 있다. 그러나 어느 쪽이나 제작자보다도 감상자의 주체를 중시하는 정보의 개념에 기초를 둔 표현을 추구하고 있다. 작가로는 한국의 백남준(白南準)을 비롯하여 케이트 소니어, 레스 레마인, 비토 아콘시, 빌 비올라 등이 유명하다.
- 36) **피부는 자신의 것이 아닌 언어를 말한다.**-코끼리는 인도의 대표적인 이미지 중 하나입니다. 힘, 지혜, 고귀함 등을 상징한다. 코끼리 피부를 가만히 보면 피부가 무수한 점과 같은 것으로 뒤덮여 있는 것을 볼 수 있다. 이것은 정자 모양의 빈디이다. 정자 모양으로 된 빈디로 뒤덮힌 코끼리는 인도 자체를 말할 수도 있고 남녀에 대한 것을 보여주기도 하며 혹은 동물과 인간관계를 보여주기도 한다. 인도는 현재 경제대국으로 부상하며 세인의 이목을 받고 있지만 인도내부에는 남은 문제들이 굉장히 많다. 이 작품에서 직접적으로 말하고 있는 남녀의 문제도 있고, 권력의 문제 등 인도의 현시점에 관한 것이라 할 수 있습니다.
- 37) **카바드 :움직이는 사당 : 집** -이 작품은 라자스탄에서 사용되는 사당인 카바드를 재현한 것이다. 사당의 한 쪽에는 이중문이 부착되어 있는데 문이 실제로 열리고 닫히는 관계로 관람객들에게는 각각 다른 이미지로 채워진 문이 나타난다. 사당의 문은 힌두교도와 이슬람교도의 공존에 대해 이야기한 요가 수행자이지 시인 카비르와 마하마트 간디를 생각하면서 만든 것이다. 이 사당은 페르시아의 연애시에 등장하는 인물, 마리아 막달레아, 춤추고 있는 이슬람교도 등 다양한 맥락에서 다양한 인물들이 모두 하나의 세계지도 안에서 묘사되어 있다.
- 38) **죽음의 격차** -거대한 1루피 동전 조각이 있다. 1루피는 한화 30원이다. 인도 물가로 봐도 크래커 하나 살 수 없는 작은 돈이다. 동전조각과 함께 역자가 있는데 액자안의 문구가 서로 다른 두 개의 상황을 말해준다. 이 두 문구는 서로 다른 두 개의 신문기사를 기록한 것이다. 하나는 1루피만 있으면 1분 만에 인도의 다른 지역으로 전화를 걸 수 있는 초저가 전화호출에 관한 것이고, 또 다른 신문기사는 학교급식을 먹기 위해 내야하는 1루피가 없어서 자살한 여학생의 이야기다. 현재 인도의 1루피의 동일한 경제적 가치가 얼마나 다르게 작동하는 가를 보여준다. 어떤 인도인은 세계10대 갑부로 등극하는 반면 3억 인도인들은 1달러도 채 되지 않는 돈으로 하루 살아가는 경제적 현실을 꼬집고 있다.
- 39) 부자나 가난한 사람 모두 부엌에서 사용하는 물통은 같다는 것을 이야기 한다.
- 40) **탈출** -도시환경을 바탕으로 한 세련된 감수성을 가지고 초대형 도시에 모인 젊은이들이 가진 꿈, 즉 유럽과 미국에서 성공하겠다는 꿈의 파편을 보여 준다. 지나치게 장식이 과한 가구와 화려한 색상의 티셔츠들, 액세서리, 미국산 초콜릿 시럽 병 등은 현재 인도의 젊은이들이 꿈꾸는 화려한 삶, 즉 아메리칸 드림을 보여준다.
- 41) 노점상을 위한 장치이다. 그냥 보기에는 우체통 같아 보이지만 썬글라스를 파는 가판대이다. 노점 단속 시에 우체통으로 변신하는 것을 표현한 것으로 현대 인도 모습을 보여준다.

기 위해 교과서나 여러 책에서 흔히 접하고 들을 수 있는 레오나르도 다빈치의 <모나리자>에 대해 이야기 하였다. ‘너희들이 알고 있는 것은 무엇이니? 왜 유명할까?’ 등의 질의응답을 하며 이야기를 풀어나갔다. 사회적 배경, 그림에 대한 기법에 대해 이야기할 때는 어려워하는 듯이 보였지만 <모나리자> 그림에 대한 일화를 소개할 때는 호기심에 가득 찬 모습을 보였다. 수업이 전개되어 감에 따라 아이들은 반응을 보이기 시작했다. 처음에는 교사의 물음에 어리둥절하고 어떤 대답을 해야 할 지 갈피를 못 잡는 모습이었으나 시간이 흘러감에 따라 자신의 견해를 이야기하고, 퀴즈 형식의 물음에는 적극적으로 참여하는 모습을 보였다. 하지만 작가의 의도나 작품의 의미에 대해 물어볼 때는 어려워하며 힘들어하는 모습을 보였다. 수업 후반부에는 작품의 의미에 대해서는 생각해 보려하고 집중하는 모습이 보이며 자신의 생각을 적극적으로 이야기 하였으나, 작가의 의도를 묻는 질문에는 여전히 힘들어 하였다. 수업 초반에 다음 시간에 미술관에서 볼 작품들을 미리 감상해보자고 했을 때는 부정적인 반응이었으나, 수업 마무리에 다음 차시 예고를 하며 우리가 오늘 본 것을 미술관에서 직접 눈으로 보고 화면으로 볼 때와 어떻게 다른지, 다른 느낌이 드는지, 또 다른 여러 작품들을 만나보자고 하였을 때는 긍정적인 반응을 보였다.

수업 후 본 연구자는 학생들의 수준을 가늠할 수 있었고, 그에 따라 작품 활동지를 수정하였다.



<그림2> 1차시 수업 모습

(4) 미술관 학습 수업지도안(2차시) 및 실행

① 일시 : 2009년 5월 24일 일요일 15:00~16:30

② 대상 : 서울 K 중학교 학생 21명

1학년 : 8명 / 2학년 : 10명 / 3학년 : 3명

③ 수업지도안

교과명	미술	대단원	감상
소단원	미술품 감상	학습주제	미술관 관람
차시	2/2차시 (90분)	수업환경	국립현대미술관
학습목표	1. 미술관 전시의 감상 방법 및 예절을 이해한다. 2. 미술관 전시 감상에 대한 흥미를 느낄 수 있다. 3. 비디오 아트에 대해 안다. 4. 인도현대미술의 다양성을 알 수 있다.		
학습자료	교사		학생
	설명 자료		감상활동지, 펜

학습 단계	학습과정	교수 • 학습활동		지도상 유의점
		교사	학생	
도입 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 미술관 관람예절 ● 감상 활동지 작성법 	<ul style="list-style-type: none"> ● 미술관 예절을 다시 한번 설명한다. ● 관람 순서와 감상 활동지 작성법을 설명한다. ● 지난 시간에 화면으로 작품을 봤을 때와 실제로 작품을 봤을 때, 어떤 	<ul style="list-style-type: none"> ● 미술관 예절과 관람 순서를 기억한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 감상 활동지를 나눠준다.

		차이점이 있는지 생각하며 감상한다.		
전개 (60분)		자유롭게 관람할 수 있도록 지도한다.	<ul style="list-style-type: none"> ● 감상 활동지를 작성한다. ● 전 시간에 살펴본 감상 작품을 찾아 증점적으로 살펴본다. ● 감상 안내 <ul style="list-style-type: none"> -감상 활동지에 따라 개인별로 자유롭게 감상한다. -작품의 첫 느낌은 어떠한가? -작품에서 나타내려고 하는 것은? -새로운 제목을 지어 준다면? -작가의 의도는? 	학생이 같이 보고 싶은 작품이나 알고 싶은 작품이 있으면 교사에게 이야기하고 함께 할 수 있도록 지도한다.
결론 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 감상 활동 발표 ● 정리 	<ul style="list-style-type: none"> ● 미술관 감상 활동이 잘 이루어졌는지 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> -가장 인상깊었던 작품에 대해 이야기 해보자. -인도에 대한 	<ul style="list-style-type: none"> ● 작성한 감상 활동지 내용 발표하기 ● 친구들과 의견 나누기 ● 관람 후의 소감 ● 감상 활동지를 제출한다. 	

		생각이 전시를 보기 전과 본 후 에 달라졌는가? - 달라졌다면 어떻게 달라졌는 가?		
--	--	---	--	--

④ 실행 내용 및 결과

미술관 관람에 들어가기 전 미술관 입구에서 미술관 관람 예절과 감상 활동지 작성 방법에 대해 설명하였다. 또한 지난 시간에 화면으로 본 작품들, 감상 활동지의 사진들과 실제로 작품들을 봤을 때 어떻게 다른지에 대해서 생각하며 감상을 진행하라고 설명했다. 작품 활동지는 자유롭게 작성하고 잘 모르는 것이 있거나 궁금한 사항이 있을 때 질문하게 했다. 또 함께 보고 싶은 작품이나 알고 싶은 작품이 있을 때 자유롭게 이야기하도록 했다. 감상 시간은 1시간이었고, 감상 활동지를 작성하며 활동지에 없는 작품들도 감상하도록 하였다. 전시장에서 대부분의 학생들은 전시물에 호기심을 느껴 하며 신기해했다. 학생들은 특히 영상물과 참여할 수 있는 작품에 대한 호기심이 많았으며 한 영상물 앞에서는 20분 정도를 감상한 학생도 있었다. 참여하는 작품에서는 많은 학생들이 즐거워하며 흥분하는 모습이 보였다. 또 적극적인 학생들은 전시장의 대부분의 작품들에 호기심을 보였고 교사의 설명에 귀를 기울이며 즐거워했다. 하지만 감상 활동지 작성에만 급급해하는 학생들도 있었다. 친구들과 서로 이야기를 많이 하지 못하며 감상 속도가 달라 시간이 흐를수록 서로 흩어져 감상 활동지를 작성하고 있는 학생들도 보였다. 본 연구자의 처음 의도는 서로 작품을 감상하며 활발한 언어활동을 기대했지만 서로간의 의사소통이 이루어지지 않는 모습을 보며 안타까웠다. 또한 교사의 부족도 느끼게 되었다. 학생들은 시간이 지날수록 감상하

는 작품이 달라지고 감상하고 싶어 하는 작품도 달라진다. 큰 전시장에서 학생들의 궁금증을 해결해주고 작품을 설명하며 인솔자의 역할을 동시에 하기에는 역부족이었다. 심지어 소수의 학생은 본 연구자와 전시장에서 이야기를 나누지 못하기도 했다.

본 연구자는 미술관 관람 후 감상을 나누는 시간에서 먼저 인도현대미술전을 관람하고 난 후의 느낌이나 생각에 대해 물어보았다.

A학생 : 인도는 가난하고 위험한 곳이라고 생각했는데 전시를 보고 조금은 충격 받았어요. 제가 생각했던 곳과는 너무 달라요. 인도에 가면 더 재미있는 것이 많을 것 같아요.

B학생 : 인도의 빈부격차를 보고 가슴이 아팠어요. 그리고 우리와 비슷하다고도 생각했어요.

C학생 : 다른 나라의 문화나 역사를 작품을 통해 볼 수 있다는 것이 신기해요.

D학생 : 인도 사람들의 생각이 참 기발한 것 같아요. 특히 마이크에서 여자 목소리가 계속 나오는 작품을 첨엔 방송하는 줄 알고 무슨 소리인가 했는데 그 마이크에서 나오는 것을 알고는 섬뜩하기도 하고 공포 영화의 한 장면에 와있는 것 같았어요. 근데 그 소리가 독립선언문을 읽는 것이라는 것을 설명 듣자 가슴이 아프고 생각이 많아졌어요.

E학생 : 저는 관객이 참여할 수 있게 한 작품이 너무 좋았어요. 자꾸 쓰레기들이 붙으니깐 무섭기도 하고 재미있기도 했어요. 인도에 쓰레기가 너무 많아서 사람들하고 같이 산다는 의미 같기도 하고, 쓰레기가 많으니 치워야 한다는 것 같기도 했어요. 작가가 어떻게 그런 생각을 했는지 기발해요.

그리고 미술관 수업에 대한 생각과 느낌을 물어보았다.

F학생 : 미술관에 온 것도 처음이고 이렇게 수업하는 것도 처음인데, 재미있었어요. 또 오고 싶어요.

G학생 : 저는 미술관에 온 것은 처음이 아니지만 이런 수업은 처음이었어요. 힘들었지만 즐겁고 신선한 수업이었어요.

H학생 : 제 생애 역사적인 순간이었어요. 또 와요.

I학생 : 다른 미술관도 이렇게 전시하나요? 진짜 신기해요.

J학생 : 저는 아직 잘 모르겠어요. 너무 생각을 많이 했더니 머리가 아파요.

K학생 : 너무 더워서 감상을 제대로 못했어요.

다수의 학생들은 미술관 수업에 대해 긍정적으로 답했다. 또한 대부분의 학생들은 재미있고 흥미로운 수업이었다는 반응이었다. 미술관에 다시 수업 하러 오자는 학생들도 많았다. 소수의 즐겁지 않았다는 학생들 중 대부분은 교사와 의사소통이 이루어지지 않았던 학생들이거나 감상 활동지를 어렵게 생각한 학생들이었다.

⑤ 감상 활동지 42)

감상 활동지

일시: 2009. 5. 24. 일
이름: 김동진

1. 다다익선 / 백남준

1. TV의 개수, 의미
www. 백남준 미술관

2. TV화면에서 보이는 것 3가지
1. TV의 개수
2. TV화면에서 보이는 것 3가지
3. 백남준의 작품들

3. 백남준이 어떤 사람인지
백남준은 한국인이지만 미국에서 태어났고, 한국과 미국 사이를 오가며 살았다.

4. 내가 백남준의 작품을 왜 좋아하는지?
백남준의 작품은 매우 재미있고, 특히 그의 비디오 작품은 매우 흥미롭다.

2. This skin speaks a language not its own.
피부는 자신의 것이 아닌 언어를 말한다. / 박복희

1. 피부를 느끼는 것일까? 아니면 언어일까? 언어의 기원은?
피부는 언어를 느끼지 못하지만, 언어는 피부를 통해 전달된다.

2. 크레디 피부는 무엇으로 표현되어 있는가?
피부는 크레디 피부를 통해 표현되어 있다.

3. 작가는 이 작품을 통해 무엇을 말하려고 했을까?
작가는 이 작품을 통해 언어와 피부의 관계를 이야기하고 있다.

3. 영혼의 자아

1. 전시장 곳곳에서 다음과 같은 의미를 보았다. 의미는 무엇일까?
영혼의 자아

2. 의자가 의미하는 것은 무엇일까요?
의자는 영혼의 자아를 상징한다.

3. 이 의자들의 작품이름을 읽어 보자.
영혼의 자아

4. 설명을 듣고 난 후 의자에 대한 느낌이 어떻게 바뀌었나요?
의자에 대한 느낌이 바뀌었다.

4. 영혼의 자아

1. 이 작품이 영혼의 자아를 찾아 작품의 이름과 작가를 적어보라.
영혼의 자아, 박복희

2. 영혼의 자아를 무엇으로 표현한 것이라고 생각되는가?
영혼의 자아

3. 작품을 전체를 보았을 때 어떤 느낌이 드는가? 무엇을 표현한 것일까?
영혼의 자아

5. Death of Distance 죽음의 학자 / 지리터 일러스트

1. 이 작품의 주제와 의미를 찾아라.
죽음의 학자, 지리터 일러스트

2. 이 작품이 영혼의 자아를 찾아 작품의 이름과 작가를 적어보라.
죽음의 학자, 지리터 일러스트

3. 작품을 전체를 보았을 때 어떤 느낌이 드는가? 무엇을 표현한 것일까?
죽음의 학자

6. Navel One and the Many 하나의肚과 다수의
나탈리 드 시르카

1. 이 작품의 주제와 의미를 찾아라.
하나의肚과 다수의, 나탈리 드 시르카

2. 이 작품이 영혼의 자아를 찾아 작품의 이름과 작가를 적어보라.
하나의肚과 다수의, 나탈리 드 시르카

3. 작품을 전체를 보았을 때 어떤 느낌이 드는가? 무엇을 표현한 것일까?
하나의肚과 다수의

7. 통의어 / 레나 서키니 일러스트

1. 통의어, 무엇으로 만들어졌을까?
통의어

2. 무엇을 만들어져 있는지 확인하라.
통의어

8. Eflugio 일출 / 투르탈 후 타그라

1. 사진과 비슷한 작품을 찾아보라.
Eflugio 일출

2. 현재 내가 좋아하는 것은? 왜?
Eflugio 일출

9. 뿔 / 수보트 클라

1. 이 작품을 한 문장으로 설명하라.
뿔

2. 그 이유는 무엇일까요?
뿔

10. 인상 깊었던 작품

제목	<u>삼과삼</u>	그러 보세요. 
작가	<u>삼과삼</u>	
특징	<u>뿔을 사용해서 그려진 그림</u>	

11. 미술관 수업에 대한 소감

4월 24일 미술관은 지음이다
미술에 대한 것이 많다
내일 생애 역사적인 순간이
내일 이왕이다

<그림3> 학생1의 감상 활동지

감상 활동지

일시: 2009. 5. 24. 일
이름: 김성준

1. 다다익선 / 백상준

1. TV의 개수, 의미
2. TV를 보면서 보이는 것 3가지
3. 비디오 아트와 그림과 같은 예술작품과 다른 점?
4. 내가 비디오 아트를 제작한다면?

2. This skin speaks a language not its own.
피부는 자신의 언어 아닌 언어를 말한다. / 베르티케로

1. 표기하는 쓰여져있는 것일까? 말하려고 하는 것일까? 표기어의 기본은?
2. 표기의 피부는 무엇으로 표현되어 있나?
3. 작가는 이 작품을 통해 무엇을 말하고 싶었을까?

3. < 분과 >
1. 전시할 공간에서 다음과 같은 요소를 보았을 때, 의자는 총 몇 개인가?
2. 의자가 의미하는 것은 무엇일까?
3. 이 의자들의 작품이름을 지어 보자.

4. 설명을 듣고 난 후 의자에 대한 느낌이 어떻게 바뀌었나요?

5. **죽음의 거리 / 최지연, 김라희**

1. 멀리서 보자, 무엇으로 만들어졌을까?
2. 무엇으로 만들어져 있는지 확인하자.

6. **Effugio 탈출 / 부코말 & 라그레**

1. 사진과 비슷한 작품을 찾아보자.
2. 현재 내가 동경하는 것은? 왜?

7. **통의어 / 레나 사이니칼라르**


1. 멀리서 보자, 무엇으로 만들어졌을까?
2. 무엇으로 만들어져 있는지 확인하자.

8. **황 / 수보드 골라**

1. 여자를 향한 문헌자료?
2. 그 뒤에는 무엇이 있을까요?

10. 인상 깊었던 작품

제목	다다익선	그려 보세요.
작가	백상준	
특징	1003 개의 TV를 이용하여 개천절을 의미했다. 비디오 아트를 나타낸다.	



11. 미술관 수업에 대한 소감

층의 인태 너무 피곤했는데도
면담 포기하고 미술관이 타서
힘들었지만, 교향은 ~~보~~ 가질수 있어서
감수성을 훈일수있는 계기가
되어 즐거웠다.

<그림4> 학생2의 감상 활동지

감상 활동지

일시: 2009. 5. 24. 일
이름: 김기은

1. 다다익선 / 혁신클

3. TV의 개수, 위치, 크기
4. TV화면에서 보이는 것보다 더 많은 것들
5. 비디오 아트가 그들과 같은 예술작품과 다른 점
6. 내가 비디오 아트를 제작한다면?

2. This skin speaks a language not its own.
피부는 자신의 언어 아닌 언어를 말한다. / 바르티케르

1. 피부를 쓰는 것의 의미
2. 피부를 쓰는 것은 무엇을 표현하고 싶었을까?
3. 작가는 이 작품을 통해 무엇을 말하고 싶었을까?
4. 이 작품의 작가가름을 찾아 보자.

3. * * *

1. 전시장 공간에서 다음과 같은 의자를 보았다. 의자는 총 몇 개인가?
2. 의자가 의미하는 것은 무엇일까?
3. 의자들의 작가가름을 찾아 보자.
4. 설명을 듣고 난 후 의자에 대한 느낌이 어떻게 바뀌었나요?

4. * * *

1. 의자의 개수, 위치, 크기
2. TV화면에서 보이는 것보다 더 많은 것들
3. 비디오 아트가 그들과 같은 예술작품과 다른 점
4. 내가 비디오 아트를 제작한다면?

5. Death of Distance 죽음의 격차 / 지퍼위 달라보

1. 작품의 제목, 내용
2. 작품의 제목, 내용
3. 작품의 제목, 내용
4. 작품의 제목, 내용

6. Navel One and the Many 하나의 다수 / 나탈리드 시몬작

1. 작품의 제목, 내용
2. 작품의 제목, 내용
3. 작품의 제목, 내용
4. 작품의 제목, 내용

7. * * *

1. 작품의 제목, 내용
2. 작품의 제목, 내용
3. 작품의 제목, 내용
4. 작품의 제목, 내용

8. * * *

1. 작품의 제목, 내용
2. 작품의 제목, 내용
3. 작품의 제목, 내용
4. 작품의 제목, 내용

9. * * *

1. 작품의 제목, 내용
2. 작품의 제목, 내용
3. 작품의 제목, 내용
4. 작품의 제목, 내용

10. 인상 깊었던 작품

제목	피부는 자신의 언어 아닌 언어를 말한다	그려 보세요.
작가	바르티케르	
특징	고끼리의 선글에 사람 작자에 따라 여러 느낌이 드는 공간이 되어있다.	

11. 미술관 수업에 대한 소감

미술 다시 하고 싶어졌어요... T T
 인도의 현대 미술은 처음이라
 많은 것...은 어서만
 여러 인상 깊은것을 보았어요~구
 완전 좋았어요 시~
 -P.S : 쫘 고실라 ㄱㄱ

<그림5> 학생3의 감상 활동지



1. 다다익선 / 백남준

1. TV의 개념, 의미, 100초가, 비디오에 대한 생각

2. TV화면에서 보이는 것 3가지
어떤가? 기하학적인 도형
아름답고, 뛰어난 맛을
한복을 입을 안 아들이니

3. 비디오 아트와 그림과 같은 예술 작품과 다른 점?
화나의 무용수로 그려진 것이 아닌,
겨울해서 바나나로 변화한다.

4. 내가 비디오 아트를 생각한다면?
TV 프로그램, 애니메이션 등과 같은 친근한 영상을
사용한다. 크롬의 색다른 사색의 표현도 강하게
기어코는 나타난다.

2. This skin speaks a language not its own.
피부는 자신의 것이 아닌 언어를 말한다. / 파루키 케르

1. 호기심은 쓰러져있는 것일까? 일어나려고 하는 것일까? 호기
리의 기본은?
남아게 입자가 알아듣고 있고
괴롭다.

2. 호기심 리하는 무엇으로 표현
되어 있나?
눈, (그녀가 읽는 것은 잘라
무엇)

3. 작가의 의 작품을 통해 무엇
을 말하고 싶었을까?
인간의 거대거대 거대하는 노예 처우를 나타내
고 싶었다.

3. * * * * *

1. 전시장 곳곳에서 다음과 같은 의자를 보
었다. 의자는 총 몇 개인가? **1111** 10개

2. 의자가 의미하는 것은 무엇일까?
전통의 향수가 풍겨오는 의자이지만,
국가 기가 걸려버렸다.

3. 이 의자들의 작품이름을 지어 보자
연출의향에 맞게 지
4. 설명을 듣고 난 후 의자에 대한 느낌이 어떻게 바뀌었나요?
많은 거대한 의자에 비해 위가와 같은
단절되어 있었다.

4. * * * * *

1. 의 작품을 있는 곳을 찾아 작품의
이름과 작가를 적어보자.

2. 열의 사진은 무엇을 표현한 것이
라고 생각되는가?
인간의 부끄
3. 작품을 전체를 보았을 때 어떤 느낌이 드는가? 무엇을 표현한
것일까?
얼굴이 인간의 모습에 나타났지만
그로 있는 인간의 모습
(괴물)

3. 호기심은 왜 이렇게 표현했을까?
인간이 죽은 후에도 여전히 구렁이이고, 괴물
같은 존재를 하고 있다.

5. Death of Distance 죽음의 거리 / 지치원 탈라트

1. 죽음의 거리 / 지치원 탈라트
1. 죽음의 거리는 낮은 건물
사이이다.
건물이 낮아질수록
화냥을 보여 준다. (거리의 풍경이
다양하다. 인물이 거대한데도
아름답다. 입이 길고 입이
입이 길고 입이 낮아지는
모양이다.)

2. * * * * *

6. Navel One and the Many 배꼽의 다수 / 니콜라 지코프

1. 배꼽의 다수 / 니콜라 지코프
1. 배꼽의 다수 / 니콜라 지코프
1. 배꼽의 다수 / 니콜라 지코프
1. 배꼽의 다수 / 니콜라 지코프

7. * * * * *

1. * * * * *

2. * * * * *

8. * * * * *

1. * * * * *

2. * * * * *


9. * * * * *

1. * * * * *

2. * * * * *

10. 인상 깊었던 작품

제목	무제	그러 보세요.
작가	실파군타-	
특징	빔프로젝터를 이용한 모션인식 센서로 나의 그림자에 작품의 그림이 움직인다	



11. 미술관 수업에 대한 소감
다른나라의 문화를 작품에 담아 우리가 볼수 있다는 것이 신기하고 다음에도 포우고 싶다.

<그림6> 학생4의 감상 활동지

감상 활동지

일시: 2009. 5. 24. 일
이름: 김성민

1. 다다리즘 / 백남준

1. TV의 개수, 위치
1003 대, 10/3 11번층
2. TV화면에서 보이는 것 3가지
영상, 프레이밍, 색채

3. 비디오 아트가 그림과 같은 예술작품과 다른 점?
동영상이다

4. 내가 비디오 아트를 제작한다면?
다다익너너럼 ...

2. This skin speaks a language not its own.
피부는 자신의 언어 아닌 언어를 말한다. / 박종익 캐로

1. 오귀스트는 쓰러져있는 것일까? 일어나려고 하는 것일까? 꼬리
편의 기둥은?
몸을 거린다 그대여 쓰러져있다

2. 꼬리편 피부는 무엇으로 표현
되어 있나?
움직이질만 권
(본디)

3. 작가는 이 작품을 통해 무엇
을 말하고 싶었을까?
인도의 쓰러진 반박공으로
인한 고통

1. 전시장 공간에서 다음과 같은 의자를 보
았다. 의자는 총 몇 개인가?
10개

2. 의자가 의미하는 것은 무엇일까?
반포

3. 의자들의 작품이름을 차여 보자.
심한 등을 찔러준 의자

4. 설명을 듣고 난 후 의자에 대한 느낌이 어떻게 바뀌었나요?
심한 등을 찔러준 의자

3. 죽음의 거리 - 나탈리

1. 의 작품이 있는 곳을 찾아 작품의
이름과 작가를 적어보자.
고서영, 죽음의 거리, 나탈리

2. 그림 제목은 무엇을 표현한 것이
라고 생각되는가?
죽음의 거리를 표현한 것

작품 전체를 보았을 때 어떤 느낌이 드는가? 무엇을 표현한
것인가?
공포적이다

작가는 왜 이렇게 표현했을까?
이런 것도 아니라는 뜻

4. Death of Distance 작품의 격자 / 지치지 말라

백과 그걸에게 구원 고통이
놓았다

**5. Navel One and the Many 피나오 다수 /
나탈리즈 시르마**
허무하다

*위의 작품을 찾아 감상소감을 적어주세요.

6. 통의역 / 레나 사키니탈라프

1. 멀리서 보자. 무엇으로 만들어졌을까?
회색

2. 무엇으로 만들어져 있는지 확인하자.
회색

7. (Fugio) 필름 / 프코알 루 차그라

1. 사진과 비슷한 작품을 찾아보자.
자주

2. 현재 내가 좋아하는 것은? 왜?
- 움직임이 있어서

8. 문 / 수보트 골라

1. 아트를 통한 문명가요?
고대

2. 그 의미는 무엇일까요?
내 어릴 적 문

10. 인상 깊었던 작품

제목	OK Miji	그려 보세요.
작가	수보트 골라	
특징	평범한 소재의 美	

11. 미술관 수업에 대한 소감

재미있고 놀라웠다.
또 보고 싶다

<그림7> 학생5의 감상 활동지

(5) 미술관 수업 결과와 개선 방안

2009년 5월 17일, 24일 2차시로 구성되고 <인도현대미술전_세 번째 눈을 떠라 : 국립현대미술관>전을 중심으로 이루어진 미술관 수업의 결과를 정리해보면 다음과 같다.

<표18> 미술관 관람 후 설문 조사

문항	질문	선택	학생 수(명/%)
1	미술관 수업이 자신에게 유익하다고 생각하나요?	상	19 (92%)
		중	1 (4%)
		하	1 (4%)
2	교실에서의 사전 수업이 미술관 감상에 도움이 되었나요?	상	13 (62%)
		중	2 (9%)
		하	6 (29%)
3	수업 후에 '미술'에 대한 생각이 긍정적으로 바뀌었나요?	상	15 (72%)
		중	4 (19%)
		하	2 (9%)
4	감상 활동지가 미술관 관람에 있어서 도움을 주었나요?	상	10 (48%)
		중	8 (38%)
		하	3 (14%)
5	앞으로 미술관 수업의 기회가 있다면 참여 하겠습니까?	상	17 (82%)
		중	3 (14%)
		하	1 (4%)

대부분의 학생들은 미술관 수업에 대해서 긍정적인 반응을 보였고 자기들의 호기심을 채워준다고 여겼다. 또한 사전 수업의 중요성을 보여주었다. 작품을 접할 때에는 학생들은 관심과 함께 미적 안목과 감상 능력 측면에서 직접적이고 효과적인 학습을 보여주었다. 또한 미술관 교육은 시각적인 즐거움과 체험하는 즐거움을 학생들에게 직접적으로 경험하는 기회를 제공해주었다.

본 연구자가 정리한 개선방안에 대해 보면 다음과 같다.

첫째, 미술관 수업 전 충분한 사전 교육이 필요하다. 학생들의 실제 미술관 수업의 이해를 돕기 위해 스스로 미술관 홈페이지를 방문해 전시에 대해 조금 더 이해하고 오게 하는 과제를 내준다. 본 연구자는 사전 수업을 진행하여 미술관 수업 시 이해도가 높은 편이었으나, 교사의 주도로 이루어진 수업으로 소수의 학생들은 잘 기억하지 못하거나 이해하지 못하였다.

둘째, 감상 활동지가 학생들의 작품 감상에 부담이 되지 않도록 작성한다. 본 연구자는 학생들이 서로 작품을 감상하며 활발한 언어활동을 하며 감상 활동지를 작성과 함께 다른 전시물들을 여유를 가지고 자유롭게 감상하기를 기대했다. 하지만 감상 활동지 작성에 급급해 하는 모습을 보며 활동지의 내용이 많은 것은 아닌지 안타까웠다. 또한 활동지 개발에 있어서 느낌 점을 적는 형식은 학생들이 부담을 많이 느껴하며 어려워하였다. 따라서 학생들이 흥미를 느낄 수 있는 퀴즈나 문제 형식의 활동지가 더욱 효과적일 것이라고 생각했다.

셋째, 학생 수에 대한 교사의 확보이다. 모든 학생들의 호기심과 궁금증을 풀어주며 학생들을 인솔하기에는 안내자의 인력의 부족함을 느꼈다. 이는 미술관과 더욱 긴밀히 연결하여 전체 교육의 담당, 섹션별 학생들 교육의 담당, 학생들을 통솔하고 안내하는 교사나 미술관 관계자 등으로 역할을 분담해야 더욱 효과적인 미술관 수업이 될 것이다. 학생들은 각자 감상하고 싶어 하는 전시물이 다르기 때문에 학생 수에 따라 교사의 수나 역할 재배치 등은 더욱 필요할 것이다.

넷째, 미술관 수업에 대한 더 많은 기회가 제공되어야 할 것이다. 본 연구자의 대상자 21명 중 미술관에 처음 와본 학생들은 무려 80%인 17명이었다. 미술관에 와본 친구들도 단지 학교나 단체에서 진행된 방문이었고 미술관에서 수업을 하는 경우는 처음이라고 하였다. 수업을 진행하면서 학생들이 작품의 의미나 작가의 의도에 대한 생각을 표현하는 것을 너무 어려워했

다. 미술관 수업을 하면서 학생들은 점점 자신의 생각을 자신있게 이야기했고 정답의 부담감을 줄여가는 모습을 보였다. 또한 학생들은 미술관 수업이 흥미롭고 자신에게 지적인 만족을 주며 기회가 된다면 더 경험하고 싶다고 하였다. 미술관 수업을 경험한 학생들은 자신의 견해나 생각을 보다 더 효율적으로 깊이 있고 편하게 표출할 수 있을 것이다.

다섯째, 학교나 단체에서 수업을 왔을 때, 학생들과 편하게 대화를 나눌 수 있는 교실이나 장소의 필요성이다. 학교나 단체에서 미술관 관람을 왔을 때 관람 전 교육이나 관람 후에 잠시 이야기를 나누며 마무리를 할 개방된 공간의 부족이다. 미술관 밖 잔디밭이나 공터는 날씨의 상황에 따라 이용할 수 없는 경우가 있다.

V. 결론

미술관은 이제 작품을 전시, 연구, 수집, 보관하는 장소의 개념을 뛰어넘어 지식과 감상 등의 사회 교육 및 휴식의 공간으로 발전되어 대중들의 삶에 활용되며 학습의 중요한 곳으로 바뀌고 있다. 또한 다양한 교육 프로그램과 미술 작품을 연계하여 사회에 중요한 교육 현장으로 발전하였다. 미술관 교육은 예술에 대한 이해와 미적 안목을 길러 줄 수 있는 교육적 효과가 큰 확장된 수업이라고 할 수 있다. 미술관의 미술 교육은 느낌과 생각을 유도하면서 개인의 표현력을 길러주며 자아발견과 자기 성취가 이루어 질 수 있도록 이끌어 주어야 한다. 이러한 관점에서 감수성이 예민하고 성장 과정에 있는 청소년들에게 미술과 접할 수 있는 기회를 많이 부여하여 미적 감수성을 높여주고 창의적인 사고를 하게 한다. 미술관 교육을 통해 청소년들에게 사고의 여유를 주고 창의적인 생각을 할 수 있는 수업으로 이끌 수 있다면 공교육이 갖는 한계를 극복할 수 있을 것이다. 우리나라의 경우 학교 교육은 주입식 교육과 함께 수능을 위한 교육이 주를 이루고 있어 창의적인 능력을 길러주기에는 한계가 있다. 미술관의 경우 교육을 위한 예산이 부족하고 교육을 전담하는 부서나 전문가들이 부족하여 효율적인 교육 체계의 확립에는 어려움을 갖고 있다.

따라서 우리나라 미술관과 학교 미술교육은 서로 긴밀히 연계하여 미술관 교육의 체제 확립과 청소년들이 훗날 미술 문화의 소비자가 되어 그 문화를 계속적으로 즐길 수 있게 하여야 할 것이다. 이에 본 연구자는 미술관과 학교 연계교육의 필요성과 국내외 미술관의 학교 연계교육 프로그램의 현황을 분석하고 학교 미술 교육에서 미술관 수업을 적극 활용할 수 있는 프로그램의 개발을 연구하였다. 미술관 감상 학습 지도안을 2차시로 제시하였고 미

미술관 수업을 진행한 결과 다음과 같은 결론을 내렸다.

첫째, 미술관과 학교는 협력하여 자료를 공유하고 서로 지원하여, 청소년들의 흥미와 요구, 발달단계에 맞는 다양한 프로그램을 개발하여야 한다. 미술관 교육은 다른 교과(역사, 문학, 사회 등)와 통합학습이 가능하므로 이를 활용한 프로그램을 개발하여야 할 것이다. 이때 미술관 관람 사전, 사후 교육을 염두에 두어야 하기 때문에 교사들 역시 적극적으로 참여하고 교육받아야 한다.

셋째, 감상 활동지를 학생들의 지적, 신체적 발달수준을 고려하여 감상활동에 부담이 되지 않게 작성하며 다양한 교수 방법과 함께 연구되어야 한다.

넷째, 미술관 수업에 대한 더 많은 기회가 제공되어야 할 것이다.

다섯째, 미술관 수업의 전문화, 활성화, 휴식 공간 등을 위한 정부의 지원과 관심이 있어야 한다. 이를 위해서는 먼저 미술관과 학교의 행정상의 체계가 확립되어야 할 것이다.

위의 연구 결과와 같이 어렵게 느껴지는 감상 교육을 미술관 교육을 통해 시각적인 즐거움과 함께 보다 효율적으로 청소년들에게 경험할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 미술관 교육이 갖는 의미는 크다고 볼 수 있다. 미술관과 학교는 상호 보완적인 관계를 유지하며 질 높은 프로그램 개발이 이루어진다면 청소년 미술 교육의 활성화를 가져오게 될 것이다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 이난영, 『박물관학 입문』. 서울 : 삼화 출판사. 1972
- 박휘락, 『미술감상과 미술비평 교육』. 시공사. 2003
- 김형숙, 『미술관과 소통』. 예경. 2001
- 이원영, 『미국 박물관 교육의 현황과 그 교육적 의의.(박물관의 문화 교육적 기능)』
.1997
- 이규선외, 『미술교육학』. 서울교대미술교육연구회. 교육과학사. 2008
- 임종덕, 『미국박물관 교육의 현황과 그 교육적 의의』. 박물관과 교육. 문음사.
- 하버드 리이드, 『미술을 통한 교육 Education through Art』. 학지사. 김지균 외 4인
공동 번역. 2007
- 교육부, 『미술과 교육과정』. 서울 : 대한교과서주식회사 1997
- 교육인적자원부, 『7차 미술과 교육과정 개정안』. 2007
- 『박물관 및 미술관 진흥법』. 문화체육부. 1991

<논문>

- 안현주, 「미술관을 통한 미술교육에 관한 연구」. 한국 교원대학교 학위논문. 1997
- 조현정, 「현대미술관의 공간구성에 관한 연구. 석사학위논문」. 홍익대학교. 1991
- 윤현진, 「미술관 교육과 학교 교육의 연계성에 관한 연구」. 경성대학교 교육대학원.
2006
- 윤희은, 「미술관을 통한 중등미술교육 활성화 방안」. 대구대학교 교육대학원. 2007
- 이운정, 「미술관 청소년 프로그램 개발 연구」. 숙명여자대학교 교육대학원. 2005

- 조용주. 「미술교육 방법론과 설문조사 분석을 통한 미술관 교육프로그램 개선방안 연구」. 홍익대학교 미술대학원. 2007
- 이경진. 「미술관과 학교 미술교육 연계프로그램에 관한 연구」. 이화여자대학교 교육대학원. 2005
- 장용미. 「학교와 박물관·미술관의 교육프로그램 연계를 위한 협력 체계화 및 활성화 방안」. 경희대학교 경영대학원. 2007
- 김윤정. 「미술 교육에서의 미술관 활용 프로그램에 관한 연구」. 국민대학교 교육대학원. 2008
- 윤은지. 「미술관 교육프로그램 중 학교 연계 교육에 관한 연구 : 청소년 교육프로그램을 중심으로」. 홍익대학교 미술교육과. 2008

<학술지>

- 권준범. 「미술관 연계교육을 통한 미술 감상수업 지도 방안 연구」. 한국교육대학교 미술교육학회. 2007.
- 김지균. 「미술교육연구방법의 흐름과 경향」. 미술교육논총 제19집, 한국미술교육학회 논문집. 2005.
- 김지균. 「미술교사의 자기 교육력 육성에 관한 연구」. 조형교육 제 28집 가을호, 한국조형교육학회. 2006.

<참고 사이트>

- 메트로 폴리탄 미술관, <http://www.metmuseum.org>
- 휘트니 미술관, <http://whitney.org>
- 뉴욕현대미술관, <http://www.moma.org>
- 구겐하임 미술관, <http://www.guggenheim.org>

국립현대미술관, <http://www.moca.go.kr>

삼성 리움 미술관, <http://leeum.samsungfoundation.org>

인투-뮤지엄, <http://www.in2museum.com>

ABSTRACT

Research on Art Museum Integrated
Art Education Program
—For Junior Highschool Students—

Narae Hwang
Majored in Fine Art Education
Graduate School, Sungshin Women's University
Advisor : Prof. Kim, Ji-Kyun

The current 7th curriculum's greater emphasis on field trip studies and the growing interest in using art museums as sites for learning art have resulted in wider opportunities for enjoying art and culture. This in turn leads to increased demand for art museums as sites for school's art classes. This has great significance for art education as art museums in this way can offer students hands-on experience of the actual works, thus making up for many of the limitations which are innate in a classroom setting. Recently, as education programs of art museums produce good educational effects, education officials of art museums are making efforts to unfold educational contents in rich and various ways.

There still are, however, quite a few shortcomings in such

programs, and the art museums themselves are lacking in sufficient promotional activities. Also, it must be noted that although there are constructive movements to develop such programs for children, those aimed at young adults are still very much insufficient.

Compared to more developed countries, Korea's art education is centered on expression, out of touch with the appreciative side of art education involving critical thinking and art critique. Also, lack of expertise on the part of art teachers and those field trips to art museums which are mostly routine only result in children being inapt to enjoy the art museums as sites of rest and leisure after they've become adults. Consequently, our art education has turned the public into consumers of art unable to enjoy it as a part of their lives.

Therefore, these programs for integrating art museums into art education must be developed in such a way as to augment the aesthetic attitude, the visual and perceptual abilities as well as the comprehensive appreciation of art in terms of understanding and critique while at the same time taking school's art curriculum in consideration. In practice, the programs' effectiveness will be greatly increased when voluntary student participation is encouraged while keeping student-teacher interaction active to form an intimate mutual relationship by sharing ideas, which will make it a self-motivated learning process.

With this, the research proposes its own art museum education program after examining the following factors.

First, the definition, the components and the characteristics of the concept art museum and art museum education will be examined, followed by the significance of art museum education.

Second, the importance of integrating art museums and school education will be looked over, followed by an analysis of different types of these programs, taking into view the different programs in practice in the domestic education system and abroad. Foreign cases were taken from the US, including The Metropolitan Museum of Art, Whitney Museum of American Art, The Museum of Modern Art, New York, The Solomon R. Guggenheim Museum, and domestic cases include the National Museum of Contemporary Art, Leeum and In2Museum.

Third, after presenting and referring to theories offered by existing research, a program for art museum integrated education is developed and put into practice. It could be confirmed that prior studying is an important factor in art education by integrating a prior class for studying(1st session) and a class in an art museum(2nd session). By combining a short expression exercise to art appreciation during the art museum class, it could be conceived that an art class would be effective when appreciation exercise is appropriately combined with expression exercise of the 7th curriculum in a single session. The results pointed out to the shortcomings of the current method of art museum class and some possible improvements.

The significance of this research lies in the fact that it was able

to offer and confirm an effective approach to using art museums as extended sites for developing creative and diverse ways of thinking for art classes with better use of more effective educational research programs in integrating art museums with art curriculum at school.

<부록> - 감상 활동지



감상 활동지

일시 : 2009. 5. 24. 일
이름 :

1. 다다익선 / 백남준



1 TV의 개수, 의미.

2 TV화면에서 보이는 것 3가지 이상 쓰세요.

3 비디오 아트가 그림과 같은 예술작품과 다른 점?

4 내가 비디오 아트를 제작한다면?






1. 프롭로그 - 어장들

2. This skin speaks a language not Its own.
피부는 자신의 것이 아닌 언어를 말한다. / 바르티케르

1 코끼리는 쓰러져있는 것일까? 일어나려고 하는 것일까? 코끼리의 기본은?



2 코끼리 피부는 무엇으로 표현되어 있나?

3 작가는 이 작품을 통해 무엇을 말하고 싶었을까?



3. < >

1 전시장 곳곳에서 다음과 같은 의자를 볼 수 있다. 의자는 총 몇 개인가요?

2 의자가 의미하는 것은 무엇일까요?

3 이 의자들의 작품이름을 지어 보자.

4 설명을 듣고 난 후 의자에 대한 느낌이 어떻게 바뀌었나요?

<p>2. 창조와 파괴 - 도시풍경</p> <p>4. /</p>  <p>1 이 작품이 있는 곳을 찾아 작품의 이름과 작가를 적어보자.</p> <p>2 옆의 사진은 무엇을 표현한 것이라고 생각되는가?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div> <p>2 작품 전체를 보았을 때 어떤 느낌이 드는가? 무엇을 표현한 것인가?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div> <p>3 작가는 왜 이렇게 표현했을까?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div>	<p>3. 연영들 - 극단의 사이에서</p> <p>5. Death of Distance 죽음의 격차 / 지티쉬, 칼라트</p>  <p>6. Navel One and the Many 하나와 다수 / 나탈라즈 시르마</p> <p>*위의 작품을 찾아 감상소감을 적어보세요.</p>
--	---

<p>4. 비옥한 혼란</p> <p>7. 동의어 / 레나 사이니칼라트</p>  <p>1 멀리서 보자, 무엇으로 만들어졌을까?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div> <p>2 무엇으로 만들어져 있는지 확인하자.</p> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div> <p>8. Effugio 탈출 / 투크랄 & 타그라</p> <p>1 사진과 비슷한 작품을 찾아보자.</p> <p>2 현재 내가 동경하는 것은? 왜?</p>  <div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div>	<p>5. 애플로그 - 개인과 집단/지역과 미래</p> <p>9. 문 / 수보드 굽타</p> <p>1 어디를 향한 문인가요?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div> <p>2 그 뒤에는 무엇이 있을까요?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
--	---

10. 인상 깊었던 작품

제목		그려 보세요.
작가		
특징		

11. 미술관 수업에 대한 소감