

이 광 미 교수지도  
석사학위 청구논문

아동을 위한 미술관·박물관 project에  
관한 연구

-교육 프로그램을 중심으로-

2006

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

이 주 현

아동을 위한 미술관·박물관 project에  
관한 연구

-교육 프로그램을 중심으로-

이 광 미 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2006년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

이 주 현

# 인 준 서

이주현의 석사학위 논문을 인준함.

심사위원\_\_\_\_\_ ①

심사위원\_\_\_\_\_ ①

심사위원\_\_\_\_\_ ①

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

미술관이 과거에 미술품을 수집, 보존, 연구하는 기관이었다면 현대로 오면서 미술관은 대중과 미술품 사이에서 소통의 역할을 담당하며 대중의 문화적, 역사적 의식을 고양시키는 교육적 기관으로서 변화하고 있다. 우리나라의 경우 미술관은 아직도 많은 이들에게 낯선 공간이며 소수의 전공자들에게만 제공되는 특별한 장소로 인식되고 있는 반면 외국의 경우에는 일찍부터 다양한 연령을 대상으로 하는 교육 프로그램을 개발하여 진행함으로써 사회교육기관으로서의 역할을 담당하며 국가적인 차원에서도 미술관 활동을 적극 장려하고 있다.

미술관에서 이루어지는 교육은 사진으로 만나던 미술품을 직접 눈으로 볼 수 있다는 장점에서 학교나 타 기관에서 이루어지는 교육과는 차별성을 갖는다. 미술품을 실제로 보고 생각하고 참여하는 과정을 통하여 감상능력의 개발과 창의력, 미적 감수성 등을 신장시킬 수 있으며 미술관에 대한 친근감을 갖게 함으로서 보다 미술에 가까워질 수 있는 기회를 제공한다.

본 연구에서는 미술관 교육의 발생과 전개과정, 프로그램 유형을 살펴보고 현재 아동을 대상으로 시행하고 있는 국내·외 미술관 교육 프로그램 현황에 대해서 조사, 비교, 분석하여 개선점을 알아보고자 한다. 또한 이를 바탕으로 아동을 위한 미술관 교육이 우리의 삶 속에 문화로서 자리 잡기 위해 나아가야 할 방향을 모색해 보는 것을 목적으로 한다.

이를 위하여 첫 번째로 문헌연구를 통하여 미술관과 미술관 교육의 개념과 역사, 프로그램 유형에 대해 정리하고 아동 미술 교육의 중요성과 아동을 위한 미술관 교육의 필요성에 대하여 알아보았다.

두 번째로는 현황조사로서 국내·외의 아동 대상 프로그램 현황을 인터넷과 방문을 통해 조사하였고 이를 off line과 on line으로 구분하여 비교 하였다.

위와 같은 연구방법을 이용한 결과 아동을 위한 미술관 교육 프로그램의 개선 방향에 대하여 다음과 같은 결론에 도달하였다.

첫째, 아동들이 참여할 수 있는 다양한 유형의 프로그램 개발이 필요하다.

둘째, 학교와 연계한 프로그램이나 혹은 미술관이 직접 타 지역으로 찾아가는 형식의 교육프로그램 개발이 필요하고 거리에 상관없이 누구나 쉽게 참여 할 수 있는 on line 프로그램 개발이 중요하다.

셋째, 전문 인력으로 구성된 교육 담당부서의 프로그램 개발과 미술관끼리의 상호협력이 필요하다.

이상 본 연구를 통해 미래의 주역이 될 아이들의 미술관 방문이 생활화 될 수 있도록 미술관 교육 프로그램에 관한 실질적이고 체계적인 개발과 후속 연구가 계속해서 이루어져야 할 것이다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구의 내용	3
3. 연구방법 및 제한점	4
II. 미술관 교육	6
1. 미술관 교육의 전개	6
2. 미술관 교육의 유형	15
III. 아동 미술관 교육	20
1. 아동 미술관 교육의 의의	20
2. 국내·외 아동 대상 미술관 교육 프로그램 현황	29
IV. 아동 미술관 미술교육의 방향 제시	72
1. 국내·외 아동 대상 교육프로그램 비교 분석	72
2. 우리나라의 아동을 위한 미술관 교육 프로그램의 개선방안	74
V. 결론	77

## 참 고 도 판

## 참 고 문 헌

## Abstract

## 표 목 차

<표 1> 미술관 교육 프로그램 유형 .....	19
<표 2> 어린이 교육 프로그램 .....	30
<표 3> 특별 가족 프로그램 (Special Family Programs) .....	33
<표 4> 진행 중인 가족 프로그램 (Ongoing Family Programs) .....	34
<표 5> 학생을 위한 프로그램 (For Students) .....	35
<표 6> 가족 프로그램 (For Families, Family Workshops) .....	36
<표 7> 젊은이와 가족 (Youth & Families) .....	37
<표 8> 일반교육프로그램 - 아동 대상 .....	38
<표 9> 가족프로그램 (Families at the British Museum) .....	40
<표10> 가족·어린이 프로그램 .....	42
<표11> 학교 연계 프로그램 중 학생대상 .....	43
<표12> 주중학급단체 & 방학프로그램 .....	44
<표13> 주말가족 프로그램 .....	44
<표14> 주중 방과 후 프로그램 .....	44
<표15> 체험교실 .....	45
<표16> 어린이 교육프로그램 중 학교교육 연계프로그램 .....	45
<표17> 어린이 교육프로그램 중 방학교육프로그램 .....	46
<표18> 가족·외국인·여가 프로그램 .....	47
<표19> 장애인·저소득·농어촌 교육프로그램 .....	48
<표20> 어린이 교육프로그램 .....	49
<표21> 학교연계교육 - 어린이 .....	51
<표22> 어린이 교실 .....	52
<표23> 가족 프로그램 .....	52
<표24> 어린이 교실 .....	53

<표25> 미술 아카데미 .....	54
<표26> 스쿨프로그램 .....	56
<표27> 주말 어린이 프로그램 .....	57
<표28> 어린이 미술교육 .....	59
<표29> 어린이 교육프로그램 .....	60
<표30> 온라인 프로그램 .....	61
<표31> 온라인 프로그램 (For Kids to Try Right Now!) .....	62
<표32> 온라인 프로그램 .....	64
<표33> 어린이 프로그램 (NGAkids) .....	65
<표34> 온라인 여행 (Online Tours) .....	67
<표35> 온라인 프로그램 (Online Learning) .....	67
<표36> 어린이 교육프로그램 .....	69
<표37> 어린이 교육프로그램 .....	69
<표38> 온라인 프로그램 .....	70
<표39> 온라인 프로그램 .....	71

## 도 판 목 차

- <도 1> 뉴욕현대미술관 - Art Safari 웹 페이지
- <도 2> 메트로폴리탄 미술관 - Museum Kids 웹 페이지
- <도 3> 게티 미술관 - whyville 웹 페이지
- <도 4> 미국립 미술관 - NGAkids 웹 페이지
- <도 5> 대영박물관 - children's COMPASS 웹 홈페이지
- <도 6> 국립중앙박물관(어린이 박물관) - 도전 퀴즈왕! 웹 페이지
- <도 7> 국립민속박물관(어린이 박물관) - 민속마당 웹 페이지
- <도 8> 서울역사박물관 - 전시실 탐험 웹 페이지
- <도 9> 삼성어린이 박물관 - 키즈키즈 웹 페이지

# I. 서 론

## 1. 연구의 목적

하루가 다르게 급변하는 사회 속에서 국민의 생활수준이 향상됨에 따라 질 높은 삶을 영유하기 위한 수단으로 문화적 경험에 대한 관심이 높아지고 있다. 이러한 변화에 따라 교육의 대상이 되는 연령이 더욱 확대되어 가면서 기존의 학령 중심교육에서 평생교육으로 인식이 전환되고 있다.

여기에 미술은 사람들에게 감정 및 사상 전달의 수단으로서 생각하고, 느끼고, 상상하는 새로운 가능성을 감지하고 이해하게끔 도와주며 그 시대의 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고, 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌하는데 기여한다. 현대의 각박한 문명 속에서 인간의 회복과 조화 있는 인격의 완성을 위해서 예술교육은 그 무엇보다도 시급하며 특히 미술교육에 중요한 임무가 있다고 할 수 있다.

즉 자립적이고 창의적인 삶을 일궈 나가는 능력이 요구되는 이때에 이것을 실행할 수 있는 것은 지적교육 위주의 교육이 아닌 감성적 직관의 미술교육이라 할 수 있겠다. 따라서 우리 미래의 주역인 아이들을 위해 학교 외에 교육적 성격을 갖춘 여러 기관에서는 다양한 방법의 미술교육 프로그램을 개발해야 한다. 한 과목씩의 단위로 이론중심의 학습을 해왔던 기존의 교육 방법에서 벗어나 타 교과와의 연관성을 강조하고 교과목들의 연결고리를 찾아 총체적 학습을 추구해야 한다.

교과서 속에서만 보던 학습대상을 직접 눈으로 대하면서 이해하고 경험할 수 있는 특성을 가진 미술관, 박물관이야말로 문화에 대한 이해와 문화를

향유할 수 있는 최적의 교육적 공간이라 할 수 있겠다. 미술관, 박물관에서도 이러한 교육적 책임을 인식하고 다양한 연령을 대상으로 하는 프로그램들을 개발하여 운영하고 있으며 학부모와 학교도 이 중요성을 느끼고 이에 참여하고자 하는 열기가 날로 높아지고 있다.

이러한 미술관과 박물관의 예술품은 한 시대의 문화를 대변하며 그 하나만으로도 독립적으로 가치를 부여하기에 충분하지만 대중들과의 소통이 이루어질 때 생명력이 주어지고 그 가치가 더해진다. 즉 미술품과 대중 사이의 소통의 문제를 담당해야 하는 것이 미술관, 박물관의 교육적 역할인 것이다.<sup>1)</sup>

긴 미술관 역사를 지닌 유럽과 미국지역에서는 미술관이 특정한 사람들만의 공간이 아니라 누구나 쉽게 즐길 수 있는 하나의 감상교육의 장으로서 인식되어 왔다. 즉 또 다른 형태의 교실 역할로서 정책적으로 교육 과정과 구체적으로 연계하여 교육의 장으로 활용되고 있다. 대학에서는 전공과가 개설되어 있고 미술관에서는 교육 프로그램 연구 등이 활발히 진행 중이며 미술관 마다 교육파트가 나뉘져 있어 전문적으로 훈련된 교육 담당자들이 관람자들의 교육적 경험을 위하여 on line과 off line 상에서 다양한 서비스를 제공하고 있다.

우리나라도 미술관과 박물관 이용에 대한 인식 전환이 이루어져 개인적으로나 학교에서의 현장 학습시 미술관과 박물관을 찾는 기회가 많아졌고 학회나 미술관 등에서도 미술관 교육에 대한 중요성이 인식되어 관심이 높아지고 있는 추세이다. 이에 맞추어 미술관은 교육을 목적으로 하는 어린이 전용 미술관의 운영 등 이외 여러 다양한 프로그램 개발과 진행을 하고 있

---

1) 강운정, 「유아를 위한 미술관 교육 프로그램 개발 : 성곡 미술관 사례를 중심으로」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003, p.1.

으며 미술관 교육 전문가(Educator)양성에 대한 관심도 일고 있다. 하지만 아직은 짧은 미술관의 역사와 더불어 미술관 교육 또한 연구가 미비하며 시행되고 있는 교육 프로그램들도 미술관의 실정, 경제적 여건, 전문 인력의 부족 등 여러 가지 이유로 하여 많은 인원에게 참여 기회가 돌아가지 못하고 있다. 따라서 교육적 기관, 문화적 기관으로서 미술관이 지닌 충분한 잠재력을 인식하고 학습의 새로운 접근을 시작해야 할 것이다.

이러한 문제의식 속에 본 연구에서는 현대로 오면서 변화하고 있는 미술관의 개념과 역할에 대하여 살펴봄으로써 미술관 교육의 발생과 전개과정을 정리하고 아동에게 있어 미술관 교육의 중요성과 의의를 알아본다. 또한 현재 시행중인 국내·외 미술관의 아동 교육 프로그램에 대해 조사·비교해봄으로써 우리나라 미술관 교육의 문제점에 대해서 짚어보고 이를 바탕으로 하여 앞으로 아동을 위한 미술관 교육이 우리의 삶 속에 자리 잡기 위해 나아가야 할 방향을 모색해 보는 것을 목적으로 한다.

## 2. 연구의 내용

본 연구에서는 미술관 교육에 적용되는 이론과 미술관 교육의 개념 등을 고찰하고 외국과 우리나라의 아동을 대상으로 하는 미술관 교육프로그램을 비교해봄으로써 우리나라의 미술교육 프로그램들의 방향을 설정하고 미술관 교육의 중요성을 인식하고자 한다.

본 연구는 7세부터 12세의 아동을 대상으로 한 것으로 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 미술관의 정의와 역사를 살펴봄으로써 미술관이 생겨나서부터 현재

에 이르기까지 미술관이 지니고 있는 사회적인 의미와 담당하고 있는 기능, 역할의 변화에 대하여 살펴본다.

둘째, 미술관 교육의 이론과 발생 동기, 미술관의 교육 프로그램의 유형에 대해 살펴본 후 외국과 우리나라 미술관 교육의 등장과 전개에 대해서 알아본다.

셋째, 아동 미술의 특징과 목적, 미술관 교육의 기본이 되는 감상교육의 중요성, 미술관 교육이 아동에게 갖는 의의에 대해서 살펴봄으로서 아동의 미술관 교육의 필요성에 대해 고찰해본다.

넷째, 미술관 교육의 역사와 전통이 오래된 국내·외 아동을 대상으로 하는 미술관 교육프로그램들을 조사하고 비교해 본다.

다섯째, 위의 내용을 종합하여 국내 미술관의 아동 교육프로그램의 문제점을 알아보고 앞으로 미술관이 나아가야 할 방향과 아동 대상 교육프로그램의 개선방안을 모색하고자 한다.

### 3. 연구방법 및 제한점

본 연구는 아동 미술교육에 관한 중요성과 특징, 미술관 교육에 대한 유래와 중요성, 미술관 교육을 이해하기 위한 기본적 이론을 국내·외의 문헌 조사를 통하여 연구하였다.<sup>2)</sup> 또한 아동을 대상으로 하는 국내·외 미술관 교육 프로그램 현황에 대해 인터넷과 전화, 방문을 통하여 조사를 실시하였다. 우리나라의 경우 미술관 교육을 실시하고 있는 대다수의 미술관을 선정하였고 국외의 경우 미술관 교육의 역사와 전통이 오래된 미국과 영국의 미

---

2) 일반적으로 6세~만 12세까지를 초등학교 의무교육을 받아야 할 학령아동으로 규정하고 있다.

술관을 선정하였다.

#### 1) 문헌연구

미술관의 개념과 역사, 기능에 대하여 문헌을 고찰하여 미술관 교육이 대두된 배경과 현재에 이르기까지를 조사하였다. 아동 미술 표현의 특징과 미술관 교육의 중요성에 대하여 문헌 조사를 통한 선행연구를 실시하여 프로그램 개발의 이해를 돕고자 하였으며 또한 여러 학자들의 연구를 기초로 하여 미술관 교육의 원리가 되는 이론에 대해 알아보았다.

#### 2) 현황조사

우리나라의 아동을 위한 미술관 교육의 현황을 알아보기 위하여 국내논문과 인터넷 사이트를 이용하여 조사를 실시하였고 국외의 경우 지역을 미국, 영국으로 한정하여 인터넷과 책자를 통하여 얻은 자료를 기본으로 하였다.

## II. 미술관 교육

### 1. 미술관 교육의 전개

#### 가. 미술관의 개념과 역할의 변화

##### 1) 미술관의 개념

‘미술관’은 ‘박물관’에 포함되는 개념으로 박물관은 영어의 ‘museum’을 번역한 것이고 미술관은 영어의 ‘art museum’, ‘fine art museum’, ‘art gallery’등을 번역한 용어이다.

박물관에 대한 개념 정의는 국제박물관 협회(International Council of Museum : ICOM)와 영국박물관 협회(The Museum Association), 미국박물관협회(American Association of Museum)에 의해 정의되고 있으며 우리나라의 경우는 ‘미술관’과 ‘박물관’이 구분되어 사용되고 있다. 이에 대한 구체적인 정의는 다음과 같다.

##### ▶ 국제박물관 협회(International Council of Museum : ICOM)

박물관은 인류와 인류 환경의 물질 증거를 연구, 교육, 향유할 목적으로 이를 수집, 보존, 조사 연구, 상호교류(교육, 전시)하는 비영리적이며 항구적인 기관으로서 대중에게 개방되고 사회 발전에 이바지한다.

##### ▶ 영국박물관 협회(The Museum Association)

대중의 이익을 위해 물질 증거와 관련정보를 수집, 문서, 보존, 전시, 교육(해석)하는 기관이다.

▶ 미국박물관협회(American Association of Museum)

예술적, 과학적, 역사적, 기술적인 재료를 포함한 교육적이고 문화적 가치를 지닌 유물과 표본물을 소장하며 단순히 일회적인 전시회를 열기 위한 목적이 아닌. 대중에게 교훈과 즐거움을 주기 위한 목적으로. 이를 유지하고 보존하고 연구, 해석, 정리하고 전시하는. 공익에 의해 운영되고 대중에게 개방된, 연구 반정부와 주정부의 조세 감면 혜택을 받는 비영리적이고 항구적인 기관이다.

▶ 한국의 박물관 및 미술관 진흥법

(전문 개정 1999.2.8 법률 제 5928호, 개정 2000.1.12 법률 제 6130호)

①‘박물관’이라 함은 문화, 예술, 학문의 발전과 일반 공중의 문화 향수 증진에 이바지하기 위하여 역사, 고고, 인류, 민속, 예술, 동물, 식물, 광물, 과학, 기술, 산업 등에 관한 자료를 수집, 관리, 보존, 조사, 연구, 전시하는 시설을 말한다.

②‘미술관’이라 함은 문화, 예술의 발전과 일반 공중의 문화 향수증진에 이바지하기 위하여 박물관 중에서 특히 서화, 조각, 공예, 건축, 사진 등 미술에 관한 자료를 수집, 관리, 보존, 조사, 연구, 전시하는 시설을 말한다.

따라서 museum이란 어휘에는 전통적인 미술관, 여러 종류의 박물관뿐만 아니라 동물원, 식물원, 과학관 등도 모두 박물관의 범주에 든다고 할 수 있는데 여러 종류의 기관 중 미술관은 하나 혹은 그 이상의 미술 분야를 다루는 미술전문박물관으로 Art museum 이라 불린다.

이렇듯 미술관에 대한 다양한 정의가 있으며 각각에는 약간의 차이가 있으나 공통점을 정리해보면 미술관은 문화적 가치가 있는 예술품들의 수집과 보존, 연구기능과 더불어 예술품들을 대중에게 공개하고 전시하여 교육적

역할을 담당하는 사회적 기관이라고 볼 수 있다.

과거에 미술관이 예술적 가치가 있는 예술품을 수집하고 보존하는 데에만 비중을 두었다면 현대로 오면서 미술관은 수집한 예술품을 연구하여 대중에게 전시함으로써 교육적 기능을 담당하고자 하고 있다. 더 중요한 것은 전시품과 대중의 관계를 어떻게 해결할 것 인가하는 소통을 문제로 강조한다는 점이며 또한 지역사회와의 연계와 사회 교육적인 역할을 강조하면서 미술관의 교육적 기능이 점차적으로 부각되어져 가고 있다는 것이다.<sup>3)</sup>

## 2) 미술관의 기능

국제 박물관 협회는 근래에 와서 기본수행 외에 적극적인 교육활동을 통하여 더욱 중요하고 유익한 사회교육기관으로 미술관의 역할을 확대해 나가고 있다. 미술관의 역사에서도 나타나고 있듯이 시대의 흐름에 따라 미술관의 주체가 바뀌어 왔으며 또한 시대 변화에 따른 기능의 변화를 유추해 볼 수 있다. 초기에는 보존과 전시 기능이 주가 되어 왔으나 현재는 연구와 교육 기능에 치중하고 있다. 미술관의 일반적인 기능을 수집, 보존, 연구, 전시, 교육, 관리의 여섯 가지로 분류하여 정리하면 다음과 같다.

① 수집활동: 오늘날의 박물관이 만들어지게 된 기본적 기능으로서 문화적, 교육적, 예술적 가치가 있거나 관람자에게 관심의 대상이 되는 미술 작품을 수집하는 기능을 말한다. 또한 대중에게 실제 미술 작품을 대할 수 있도록 제공하며 작품의 구입을 통하여 작가들의 창작 의욕을 고취시키고 경제적으로 도움을 주는 역할을 수행한다.

② 전시기능: 관객, 일반 대중과 의사소통을 할 목적으로 작품 등을 보여주

---

3) Ibid, p.7.

거나 진열하는 것으로써 작품의 사회적, 예술적 가치를 설득력 있게 전달해주는 정신적 교류의 기능을 말한다. 전시실의 특정한 환경 속에서 시대 순으로 혹은 양식, 주제별로 연결되어지는 일련의 작품 배열을 통해 관람객들은 관람의 목적을 달성할 수 있다.

③ 연구기능: 미술관 소장품과 프로그램을 검증하고 이들에 대한 지식을 증가시키기 위한 목적으로 미술관의 학예 연구원들과 미술에 관련된 학자들이 연구하는 기능을 말한다. 또한 소장품과 프로그램과 같은 내부적인 요인뿐만 아니라 외부적인 요인으로 미술관 관람객에 대하여 연구 분석하고 미술관의 모든 기능을 재평가함으로써 미술관이 계속적으로 성장할 수 있도록 한다.

④ 보존기능: 문화유산으로서의 수집, 보관된 미술품을 후세를 위해 보존하는 기능을 말하는 것으로 환경오염이 심한 산업 사회에 들어서면서 특히 중요한 의미를 갖는 기능이다. 전시품의 전시와 보존에 있어 최적의 환경을 제공하며 정확하면서 일관성 있게 여러 가지 자료를 기록하고 목록화 하여 그것을 적절하게 사용할 수 있도록 하는 기능이다. 이 기능의 역할이 잘 수행되었을 때에야 만이 올바른 배움의 장을 제공할 수 있다.

⑤ 교육기관: 교육기능은 대중을 위한 근대적 의미의 미술관이 나타나면서 대중의 문화적, 역사적 의식을 교육하고 심미감을 고양시킨다는 이념 아래 강조되기 시작 하였다. 대개의 미술관에서는 전시 이외의 정보와 자료를 제공하거나 슬라이드 상영, 강연회 등의 이론 교육 프로그램과 실기 교육 프로그램을 통해 다각적인 교육기능을 수행하고 있다.<sup>4)</sup> 미술관의 교육적 기능은 연구, 전시, 보존의 기능과 함께 미술관의 본질적인 목적을 이루어내기 위하여 다양한 층의 미술관 관람객을 미술관의 여러 활동에 적극적으로 참

---

4) 안현주, 「미술관을 통한 미술교육에 대한 연구」, 석사학위논문, 한국교원대학교, 1997, p.p 11-4.

여시키고 이해와 미적 감성을 향상시키며 작품으로 자연스럽게 연결시켜 새로운 미술창조를 이루어낸다.<sup>5)</sup>

⑥ 관리, 기타 부분: 전시, 교육, 수장 기능을 보조하는 영역이며 전시품의 올바른 이해와 전달의 충실성을 높이기 위한 활동을 한다. 이용자를 위한 휴식공간과 관리자를 위한 공간으로 구별할 수 있다. 이용자를 위한 휴식공간은 안락한 관람 환경을 만들기 위해 음료, 식사판매, 대기, 접대, 휴대품 보관 등을 비치하고 있다. 관리 공간은 미술관 운영, 각종 행사지원과 유치, 시설유지관리 등을 하며 안내책자 배포, Museum shop 운영 등의 다양한 활동을 한다.

종합적으로 현대에서 요구하는 미술관의 기능은 예술품의 수집과 보존을 통한 연구와 동시에 예술품을 전시하고, 교육서비스를 제공하며 공공의 문화적 휴식공간으로서의 기능을 해야 한다는 것이다.

#### 나. 미술관 교육(Museum Education)의 개념

미술관 교육은 문자 그대로 ‘미술관’ 과 ‘교육’이라는 별도의 영역이 합치되는 분야로 미술관이 갖는 고유의 속성과 교육의 기본 성격이 결합된 이론적 배경을 바탕으로 한다. 다시 말해서 미술관 교육에서는 ‘미술관’ 과 ‘교육’의 두 가지 측면 중 교육이라는 측면에 더 큰 비중을 두는 것으로 미술관 교육의 목적은 미술전문가를 양성하기 보다는 학생, 일반인들이 미술과 좀 더 가까워지도록 동기 부여를 한다는 점에 두고 있다.<sup>6)</sup>

이러한 시민의 생활공간, 열린기관으로서의 미술관 교육은 미술 작품에

---

5) Ibid, p.10

6) 최원순, 「어린이를 위한 미술관 교육 프로그램에 관한 연구」, 건국대학교, 석사학위논문, 2003, p.9

대한 직접적인 향수를 돕는다. 즉 미술관 교육은 살아있는 교육으로서 작가와 대중과의 관계를 확대시켜 주고 대중의 삶에 깊이 관여하여 창조적 삶의 공간이 되어 주는 능동적인 정보화 시대의 산물이다. 따라서 오늘날 미술관 교육은 없어서는 안 되는 필수성을 여실히 드러내고 있다.

이러한 필요성은 급변하는 사회에서 사회 구조와 증가되는 문화적 욕구가 미술관들로 하여금 보다 새롭고 효과적인 교육프로그램의 개발을 요청함에 있다. 즉 미술관 교육프로그램은 관람객이 참여하는 경험을 통한 흥미 증가를 위하여 새로운 기술을 적용하여 감동을 표현하는 방법으로의 변화가 필요하다. 수동적인 정보와 현재의 소장품으로는 충분하지 않으며 미술관은 그들의 컬렉션을 관람객들과 활동적으로 관계하도록 하여 흥미를 증가시켜야만 한다.

대중의 관심과 흥미, 좋고 싫음, 필요와 요구에 대해 이해하는 것은 성공적인 미술관의 제공과 서비스를 위하여 결정적으로 중요한 것이다. 대중에 대한 이해를 통해 미술관은 대중의 필요한 요구를 서비스를 통하여 해결할 수 있으며 효과적인 대응을 할 수 있을 것이다.<sup>7)</sup>

또한 미술품과 대중과의 관계에 대한 문제를 해소하기 위해 다양한 팸플릿과 레이블 제작, 출판, 프로그램 제공 등이 필요하며 비약적으로 불어나고 있는 많은 방문자들을 미술문화란 세계에 어떻게 쉽고 즐겁게 참여하도록 할 것인가란 문제에 대해서도 신중하게 생각해야만 한다. 현대의 다양한 관객을 다양한 활동에 의해서 이끌어 들이고 이를 어떻게 예술체험으로까지 승화시켜나갈 것인가를 연구하는 것이 대단히 중요하다.

---

7) Timothy Ambrose and Crispin Paine. 1993 「Museum Basics」. London: ICOM in conjunction with Routledge. p.16.

## 다. 미술관 교육의 역사

### 1) 외국

미술관의 역사에서 살펴보았듯이 미술관의 기원이 되었던 것은 기원전 300년경 학예와 예술을 관장하는 여신 뮤즈의 이름을 따서 세웠던 'museion'이다. 'museion'은 예배소, 도서관, 강연실, 연회실과 동, 식물원까지 갖추고 있어 예술 학교의 기능도 담당함으로써 수집한 것을 전시한다는 단순한 목적이었다. 이 외에 오늘날의 박물관 같은 복합적인 기능으로서의 박물관의 역할을 수행했다고 본다면 미술관의 교육적 역할의 시초를 'museion'에서부터 찾을 수 있다. 이후 중세 시대에는 종교적 목적이나 귀족 중심의 문화가 주가 되었기 때문에 일반인들을 위한 교육적 의미에서의 미술관을 찾기는 어려웠다. 그러던 중 18세기가 되어서 루브르 미술관이 처음으로 시민들을 위해 정기적으로 박물관을 개방하였으며 근대적인 미술관의 효시를 보여주었다.<sup>8)</sup> 즉 박물관이 단순한 보물창고가 아니라 공공 교육기관으로서 자리 잡게 되었으며 이것은 관람대상의 대중화와 대중교육 기능이 제시되었다는 점에서 근대적 박물관의 기원이라고 할 수 있다. 근대적 의미의 미술관이 갖는 기본적인 성격은 다음과 같이 세 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 왕이나 귀족, 교회 또는 부호 같은 지배 계층의 전유물로 여겨지던 미술품이 공공의 문화적 재산으로 인식되기 시작했다는 점을 들 수 있다. 미술품의 공공성이라는 인식 없이는 근대적인 미술관 활동은 상상할 수 없기 때문이다.

둘째, 미술품이 공공화 된 문화재로 인식되면서 전문가들의 연구 대상에서부터 일반인들의 관람에 이르기까지 광범위한 수요에 응하게 된 점이다.

---

8) 김형숙, 「미술관과 소통」, 예경, 2001, p.p 27-8.

공개 당시 루브르 미술관에 일반인들이 특별한 허가를 받지 않고 단지 감상을 위하여 미술관에 들어갈 수 있었다는 사실은 당시로서는 실로 획기적인 일이었다.

셋째. 미술품이 공공성을 가지면서 보존의 중요성이 점차 부각되기 시작하였다. 초기의 루브르 미술관. 즉 중앙 미술관 시대부터 이 문제에 관한 논의가 있었고 사회적 과제로 인식된 것이다.

그 후 서구 사회에서 미술관 설립의 분위기가 고조되고, 그 결과 영국은 1845년 <박물관법>을 제정. 미술관이 단순히 보물 창고로서가 아니라 시민의 공공 교육기관이자 사회 봉사적 기능을 수행하는 제도라는 점을 제시하기에 이르렀다. 계몽주의 시대를 거치며 프랑스 대혁명과 산업 혁명에 의해 유럽 사회가 보다 발전적인 양상을 보이자 미술관 또한 급속하게 확산되었다. 이 시대의 가장 대표적인 사례는 오늘날 빅토리아와 알버트 미술관으로 잘 알려진 수정궁(Crystal Palace)의 건립으로 유리와 철골 구조를 주로 사용하여 건립한 이 건축물은 당시로서 가장 최근의 혁신적인 건축양식을 보여주었다.

미국의 경우. 새로운 미술관을 설립하려는 계획이 20세기 초반 경제적 부흥을 바탕으로 활발하게 전개되었다. 유럽과 달리 미국에서는 정부가 직접 미술관을 설립한 경우보다 산업화의 성공에 따라 등장한 신홍 재벌의 지원에 힘입어 수많은 미술관들이 양차 세계대전을 전후하여 설립된 경우가 더 많았다. 이 때 현재 세계적으로 우수한 미술관으로 알려진 뉴욕 근대 미술관 <Museum of Modern Art, 1929>부터 휘트니 미국 미술관<Whitney Museum of American Art, 1931>, 구겐하임 미술관<Solomon R. Guggenheim Museum, 1937>, 워싱턴에 국립 미술관 <National Gallery of Art, 1937>이 설립되었다. 미국에서 이렇게 많은 미술관이 세워질 수 있었

던 이유는 경제 성장뿐만 아니라 실험 미술에 개방적이었던 점을 주목할 필요가 있다.

이러한 미국 미술관은 소장품과 관람자 층과의 접촉이라는 점을 중시하면서 미술관에서의 전시와 교육이라는 부분을 밀접하게 연관 짓는다. 국가에서 “국민을 위한 국민에 의한 국민의 정보”라는 타이틀 아래 1870년대 이후에 건립된 미국의 미술관들은 미술관의 ‘교육적’ 임무를 자신의 설립허가서에서 의무적으로 밝히도록 규정되어졌는데 이러한 사실만 보아도 미국의 미술관은 미술관의 교육적 역할이 얼마나 중요한지 알고 있음을 알 수 있다.

이와 같이 미술관이 대중과의 접촉의 문제에 관심을 기울이려 하는 것은 미국 미술관의 일반적인 모습들이며, 이는 프로그램의 전시개발, 학교 현장답사, 교사교육, 공동체 아웃리치 프로그램 개발, 관람자 연구 등의 활동들로 나타난다. 이러한 활동들은 오늘날 미국 미술관들에서 활발히 진행되는 움직임이며 우리나라에도 영향을 주고 있다.<sup>9)</sup>

## 2) 한국

우리나라의 경우, 서양의 박물관, 미술관의 존재가 알려진 시초는 1883년에 창간된 국내 최초의 신문인 한성순보 2호의 ‘구라과주’ 소개 기사에서 “유럽 각국에는 목초원(식물원), 동물원, 박물관, 조락원(음악당) 등이 있다.”라는 기사가 실리고부터이다. 그 후 한국 최초의 본격적 박물관인 창덕궁 박물관이 1908년 창립되었다. 그러나 1910년의 한일합방과 국권 상실로 인해 창경원 이왕가 박물관으로 불려졌고 1938년에는 덕수궁 석조전 옆으로 옮겨가 이왕가 미술관으로 다시 명칭을 바꾸게 되었으며 1945년의 광복으로 이왕가 미술관과 과거의 총독부 박물관은 새 한국 정부에 인수되어 덕수궁

---

9) Ibid, p.48.

미술관과 국립박물관으로 각각 새 출발이 이루어졌다. 1965년 경주박물관이 박물관 학교를 개최하여 미술관 교육의 시초를 마련하였지만 그 프로그램 내용이 미비하였고 1976년 국립중앙박물관이 일반인을 대상으로 ‘박물관 특설강좌’를 개설했다. 1980년에 들어와서야 사회기관 교육으로서의 미술관에 대한 인식이 대두되어 국립현대 미술관을 중심으로 미술관 교육이 이루어져 왔다. 20여년이 지난 지금에 와서는 대단위의 미술관들인 호암 미술관, 서울시립 미술관 등을 비롯하여 소규모의 대표적인 여러 미술관등에서도 교육을 전문적으로 담당하는 학예실을 따로 두어 교육 프로그램을 기획하고 진행하고 있으며 전문가 관람객 외에 잠재되어 있던 대다수의 관람객을 미술관으로 이끌어 들이려는 노력을 기울이고 있다.

그러나 아직까지 외국에 비해 교육을 담당하는 미술관 교육 전문가(educator)의 양성이 체계적으로 이루어지지 않고 있다는 문제점이 있다. 또한 미술관의 위치들이 일반 주거지역과 떨어져 있는 경우가 대부분이라 대중에게 보다 가까이 다가가지 못하고 있는 실정이어서 우리나라 실정에 맞는 미술관 교육 체제가 필요한 시점이다.

## **2. 미술관 교육의 유형**

### **가. 교육 프로그램 유형**

미술관 교육프로그램은 미술관의 교육부에 의해 제공, 운영되는 프로그램으로 미술관이라는 문화공간을 통해 미술관 교육 목적을 달성하기 위하여 계획된 구체적이고 실제적인 교육 내용을 반영하고 있으며, 다른 사회교육기관에서 제공하는 프로그램과 같이 포괄적인 성격을 지닌다. 이는 대중의

미술에 대한 다양한 욕구를 반영하고 관심, 이해를 높이기 위해 여러 성격과 형식으로 제공되며, 현대의 미술, 문화 교육적 가치에 따라 점차 여러 가지 형태로 개발되고 실행된다.<sup>10)</sup>

미술관 교육의 프로그램은 대상에 따라 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 어린이부터 청소년, 가족, 교사를 대상으로 교육을 제공하는 일반인 대상 프로그램과 미술관 교육에 관심을 갖고 있는 이들을 대상으로 하는 전문인 양성 교육프로그램이 그 두 가지 유형이다.

이러한 다양한 교육프로그램은 교육의 기능을 확장시켜 궁극적으로는 새로운 관람객 계층을 개발하고 보다 효과적인 방법을 통해 더 좋은 프로그램을 제공하기 위한 것이다.

먼저 일반인을 대상으로 하는 프로그램을 자세히 보면 다음과 같다.

#### 1) 일반 프로그램 (Public Programs)

전시장을 찾는 모든 관람객을 대상으로 하며 전시와 작품에 대한 이해를 돕기 위한 기본 프로그램이다. 도슨트(Docent)에 의한 전시작품설명과 비디오 상영, 오디오 가이드 등이 있다.

#### 2) 교사 프로그램, 학생 프로그램 (Teacher Programs, Student Programs)

소장품이나 전시와 관련하여 초, 중, 고등학교의 커리큘럼을 확장, 심화해 나가기 위한 프로그램이다. 교사를 위한 재교육 프로그램과, 학생을 위한 감상교재 개발 등이 있다.

---

10) 김희진, 「국내의 어린이대상 미술관 교육프로그램 현황 비교 분석」, 건국대 교육대학원 석사학위논문, 2002, p.8.

3) 전문 프로그램 (Academic Programs)

미술전문인이나 애호가들을 위해서 전시주제를 좀 더 부각시키고, 주요한 논쟁거리를 찾아내 학술적으로 연구한 결과를 토론하거나 발표하기 위한 것으로 강연회, 심포지엄, 정기 강좌 등이 있다.

4) 어린이 프로그램 (Children Programs)

어린이들이 미술관을 좀 더 쉽고 편안하게 느끼며, 미적 발달 수준에 따라 작품에 적절히 접근할 수 있도록 한 창의성 개발을 위한 유희적 성격의 프로그램이다. 주로 전시 관람과 연계한 표현활동을 한다.

5) 가족 프로그램 (Family Programs)

미술관에서 무엇인가를 배우며 여가를 즐기기 위해 주말에 미술관을 찾은 관람객들이 가족과 함께 참여할 수 있는 간단한 창작활동이나 공연, 음악회 등 이벤트 형식의 프로그램이다.

6) 장애인 프로그램 (Services for Visitors with Special need)

누구에게나 열린 미술관을 지향하기 위한 목적으로 자발적으로 미술관을 찾기 어려운 장애인들을 위해서도 특별한 프로그램을 개발하고 있다. 수화통역 전시 설명회와 같이 정규적인 교육 프로그램을 통해 청각장애인들도 일반인과 같이 미술품을 감상하고 문화생활을 향유하도록 돕는다.

위와 같이 일반 관람객에게 미술관에서 얻을 수 있는 문화적 경험의 만족과 교육적 효과를 높이기 위해 제공하는 일반인 대상의 교육 프로그램이 있으며 이 외에 미술관 교육에 관심이 있어 프로그램 운영에 대한 경험을 얻

고 진행에 도움을 주기 위해 참여하고자 하는 이들의 교육을 목적으로 하는 전문인 양성 교육 프로그램이 있다.

전문인 양성 교육프로그램의 내용은 다음과 같다.

#### 1) 자원봉사 프로그램 (Volunteer Programs)

미술에 대해서 더 배우고 미술관의 자원봉사 활동을 통하여 자기계발을 원하는 사람을 누구나 참여하도록 하기 위한 프로그램으로 교육보조, 미술관회보조, 자료보조 등 전문적인 분야에 한정하여 봉사자들이 자신의 능력을 발휘하며 미술문화의 저변을 확대하는데서 보람을 느끼도록 한다.

#### 2) 인턴쉽 프로그램 (Internship Programs)

대학의 미술관련 학과를 중심으로 미술관에서 종사하기를 희망하는 대학원생들이 미술관 소장품에 대한 전문적인 지식을 얻고, 실무경험을 쌓도록 하는 일종의 학점인정제 프로그램이다.<sup>11)</sup>

미술관 교육 프로그램의 유형은 다양한 대상과 연령과 형식을 갖추고 있는데 위의 내용에서와 같이 미술관 내에서 이루어지는 관내교육이 있고, 가상의 공간인 홈페이지 상에서 이루어지는 관외 교육이 있다. 관내와 관외의 다양하게 제공되는 미술관 교육 프로그램 유형을 대상, 목표, 시간과 범위, 형식으로 분류하면 다음 <표1>과 같다.

---

11) 박선희, 미술관 교육과 방법론 「미술교육논총」, 1999, 8: 21-2,

<표1> 미술관 교육 프로그램 유형 12)

구 분		유 형		
off line	대상	집단(특성)별	일반 개인, 전문가, 가족, 학교(교사, 학생 등) 지역 사회집단, 장애인, 기타	
		연령별	어린이, 청소년, 성인	
	목표	일반교육(교양교육, 취미활동), 전문교육, 특별교육, 특별봉사 프로그램		
	시간 범위	정기적 비정기적		
	관 내 형식	이론, 감상 중심 프로그램	인내관람(guided tour), 세미나(seminar), 갤러리 대담(gallery talk), 강연(lecture), 강좌(course), 심포지엄(symposium)	
		실기중심 프로그램	워크숍(workshop), 실기수업(art classes)	
		이론, 감상, 실기 병행 프로그램	감상·제작수업, 체험교실, 미술관 학교	
		특별 행사 프로그램	행사와 페스티벌(콘서트, 영화, 연극)	
		기타	연계 프로그램(collaboration program), 특별 프로그램(special program), 확장 프로그램(extend program), 대여 프로그램(loan program)	
	관 외	형식	- 순회전시, 학교대여서비스, 학교연계프로그램, 답사 프로그램	
지역		- 도시, 농촌, 어촌, 산간, 도서 프로그램		
on line	가 상 형식	- 정보센터 - 인터넷 전시, 가상 갤러리 - 교육용 프로그램		

12) Ibid, p.9.

### Ⅲ. 아동 미술관 교육

#### 1. 아동 미술관 교육의 의의

##### 가. 아동 미술의 특징

###### 1) 아동미술교육의 중요성

아동미술교육은 아동의 지적·정서적·신체적·창의적 발달을 도모할 수 있다는 점에서 아동교육의 중요한 부분이다. 언어와 사고의 발달이 아직 충분히 이루어지지 않은 아동에게는 언어자극 못지않게 시각과 촉각을 통하여 여러 측면의 발달이 이루어진다.<sup>13)</sup>

아동은 자신이 경험하고 느낀 바를 보다 자유롭게 개성 있게 표현함으로써 즐거움을 얻고 이로써 창의적 표현 능력과 심미감을 기르고 성취감과 정서적 안정감을 가질 수 있다. 또한 다양한 표현 활동을 함으로써 자신을 이해하게 되고 타인과의 관계도 보여줄 수 있기 때문에 아동의 자아표현과 의사소통의 수단이 된다. 이러한 아동미술교육의 중요성을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 미술은 아동이 자기를 표현하는 가장 좋은 방법이다.

아동은 미술을 통해 자신들의 생각이나 느낌, 감정을 나름대로의 기법에 의해 자유롭게 창의적으로 표현한다. 자신에게 중요한 것들을 강조하고 크게 그리거나 만들며 자신에게 중요하지 않은 것은 무시하거나 축소하고 생략해 버린다. 또 자신에게 쌓여 있는 내면의 감정들을 표출함으로써 정서를

---

13) 서울교육대학교미술교육연구회, 「유아미술교육학」, 학문사, 1997, p.46.

순화하고 함양하는 것이다. 미술은 시각언어인 색과 형태 등으로 전달하는 비언어적인 의사소통의 방법으로 자신의 생각이나 감정을 남에게 전달할 뿐 아니라 자기 자신을 되돌아보고 그 자신과 대화를 하며 남을 더 잘 이해하게 된다.

이러한 미술활동은 자신들의 개성을 반영하며 느낌을 표출하고 자신의 성장을 나타내고 환경이나 세계 그리고 그 자신들과의 의사소통을 가능하게 한다.

둘째, 미술은 시지각을 발달시키고 세계를 새롭게 보게 한다.

시지각은 시각에 의한 지각으로 대상을 구조적으로 파악하는 인간 나름의 독특한 힘이다. 모든 사람들이 같은 대상을 보았어도 동일하게 보는 것이 아니라 나름대로의 방식에 의해 다르게 지각한다. 시지각 교육은 직접적으로 미적 안목의 육성과 연결되며 미적 안목은 미적으로 사물을 분별하는 힘으로 자신의 삶에서 부딪히는 시각적 현상들을 미적으로 보고 개선하며 가꾸는 활동을 할 수 있게 한다. 이런 시지각은 미술교육을 통해서 가장 효과적으로 육성되며 표현활동뿐 아니라 이해와 감상지도 등을 통해서도 육성된다.

셋째, 미술은 아동에게 자유 속의 질서의식을 갖게 한다.

미술활동은 아동을 자유롭게 하며 질서를 추구한다. 미술은 자유로운 분위기에서 표현하고자 하는 것을 하나하나 접근해 가며 그 속에서 질서를 추구한다. 무질서를 질서 있게 배열하는 일은 기본적인 인간의 욕구를 만족시켜 주며 색과 선, 형, 공간과 질감의 배열로부터 유도되는 감각적인 경험의 기쁨을 제공한다. 또한 아동은 자신이 창조한 형태들을 변화시키고 재구성하는 자신의 능력을 의식하게 되면서 자신감을 발달시킬 수 있다.

넷째, 미술은 아동의 개성과 창의성을 발달시킨다.

개성은 한 개인의 행위를 결정하고 그 사람이 누구라는 것을 만드는 정서적 경향, 습관, 의견, 태도, 정신적이고 신체적인 요소의 총합을 의미한다. 아동은 표현을 하면서 같은 대상이라 하더라도 각자가 다르게 보고 다르게 표현한다. 미술은 아동의 이러한 개인차들을 수용한다. 또한 미술은 우리가 느끼고 생각하는 방식을 새롭게 변화시켜줄 뿐 아니라 새로운 질서를 창조하게 해준다. 특히 창의성 계발을 위해 아동의 상상력과 경험을 자극하고 단계적으로 목표한 표현에 도달하기 위한 체계적 지도가 필요하다. 창의적인 생각과 발견과 표현은 아무 것도 없는 상태에서 나오는 것이 아니라 이미 가지고 있었던 경험과 지각, 개념들 간의 연합과 연상(聯想), 상상(想像) 등에 의해 이루어지는 것으로 풍부한 발상지도와 충분한 동기 부여, 체계적이고 합리적인 지도 등을 통해 효율적으로 계발될 수 있다. 미술교육에서 창의성은 중요한 개념이며 자유로운 자기표현을 통해 계발되고 아동의 발달 과정에 맞게 적기에 교육이 이루어져야 한다.

다섯째, 미술은 아동의 삶을 즐겁고 아름답게 한다.

미술은 아름다움과 즐거움이 그 생명이다. 따라서 아름다움과 즐거움은 표현의 근간을 이룬다. 그러나 미의 개념은 시대에 따라 변해왔고 각 문화에 따라 그 개념도 다르다. 특히 삶의 여유로움과 여가가 중시되는 현대에 들어 즐거움은 훨씬 중요하게 여겨지고 있다. 아동에게 미술은 즐거움과 재미를 부여한다. 이는 아동에게 자유를 부여하고 스스로 자신을 표현할 수 있는 기회를 부여하며 자신의 생각과 표현이 대부분 용인되기 때문이다.

이렇게 아동에게 있어 미술활동은 자신을 인지하고 표현하는 수단일 뿐 아니라 시지각을 발달시키며 현대에 와서 가장 중요시되고 있는 개성과 창의성을 신장시켜 주고 그에 따라 궁극적으로는 삶의 질을 높여주는 결과를 가져다 줄 것이다.<sup>14)</sup> 또한 미술 표현활동을 통한 창의성의 신장은 급변하는

사회 속에서 경쟁력을 가질 수 있는 방법이 될 것이다.

그렇기 때문에 아동에게 체계적으로 연구되어진 다양한 미술활동 프로그램들이 제공되어야 하며, 이러한 활동이 아동기에 끝나는 것이 아니라 성인이 될 때 까지 지속적으로 경험할 수 있도록 하는 제도적인 장치가 필요하다.

## 2) 아동 미술교육의 목적

### ① 미술과 창의성의 발달

창의성이란 일반적으로 창의력과 독창력, 창조적 재능 등을 포함하는 의미를 가지고 있다. 즉 독창적인 사고로 기존의 관습적인 사고에서 벗어나 새로운 시각으로 사물을 볼 수 있고, 어떤 대상에 대한 접근을 시도하며, 여러 가지 요소들을 함께 모아서 새로운 양식을 만드는 것이라 할 수 있다. 미술은 새롭고 독창적이며 자유로운 사고와 표현을 중시하므로 창의성을 다룬 어떤 영역에서보다 격려하고 존중한다. 미술은 아동이 기존의 틀에서 벗어나서 다양하게 생각하고 새로운 아이디어들을 탐색하고 실험해 볼 수 있게 한다. 다양한 재료와 방법으로 자신의 생각을 나타내는 그리기, 만들기, 구성하기, 꾸미기 등의 활동을 통하여 유아의 상상력이 자극되고 이전과 다른 새로운 생각, 남과 다른 자신만의 독특한 생각을 할 수 있게 된다.

이렇듯 아동미술교육에서 창의성은 매우 중요한 목적이며 미래사회에서도 가장 필요한 인간의 특성이다. 미술교육에서는 아동 각자의 개성을 존중하고 그들의 사고와 느낌·상상 등을 자극하고 격려하기 때문에 그 어떤 교과보다도 아동이 자신들의 창의성을 계발하고 발휘하며 표현하기 용이한 교과이다.

---

14) 한국미술교과교육학회, 「유아미술교육학」, 학문사, 1999, p.58.

## ② 미술과 신체발달

아동이 만지고, 느끼고, 보고, 조작하고, 맛보고 하는 것은 미술표현의 근본적인 바탕이 되므로, 아동 미술교육에서 감각에 의한 지각능력을 신장시키는 것은 가장 기초가 되는 부분이다. 미술은 아동에게 여러 가지 미술재료와 도구를 사용하면서 대·소근육(大·小筋肉) 조절 능력을 획득할 수 있게 한다. 이젤 그림 그리기, 점토를 반죽하고 주무르기, 큰 상자들을 붙여서 공룡 만들기 등의 활동들에서 유아는 대근육(大筋肉)을 사용하게 된다. 또한 미술 활동 속에 포함되는 모든 조작적인 움직임은 필기도구를 적절하게 잡고 사용하기 위해서 필요한 소근육(小筋肉) 발달을 촉진시킨다. 색칠하기, 물감 사용하기, 풀칠하기, 가위질하기, 종이 찢어 붙이기, 직조 등의 활동은 대·소근육(小筋肉)을 사용 능력의 발달뿐만 아니라 눈과 손의 협응력(協應力)을 발달시킨다.

## ③ 미술과 사회성 발달

미술을 통하여 아동은 타인과 구별되는 독특한 존재로서의 자기 자신을 인식하고, 타인과의 관계 속에서 사회적인 성장을 할 수 있다.

미술은 아동이 자아에 대한 인식을 형성하도록 한다. 아동은 자신이 아는 것, 생각하는 것과 느끼는 것을 시각적인 형태로 표현하면서 자신의 능력과 생각을 발견하게 되고, 잠재력을 발달시킬 수 있는 기회를 갖게 된다. 자신의 능력에 대한 인식과 인정은 아동의 자아 개념 형성의 기초가 된다. 미술 활동을 하는 과정에서 아동은 스스로 필요한 의사결정을 하게 되고, 내 힘으로 무엇인가를 제작했다는 만족감과 자신감이 생기게 된다. 또한 다른 사람의 생각과 아이디어를 존중해 주며, 다른 아동의 표현을 인정하고 서로의 작품을 이해하는 마음을 갖게 된다.

#### ④ 미술과 정서발달

미술은 아동의 심미감을 발달시킨다. 왜냐하면 미술은 근본적으로 ‘아름다움’에 대한 교육이기 때문이다. 아동은 자연을 탐색하고 예술품이나 자신과 다른 아동의 작품을 감상하면서 아름다움에 대해 인식하고 이해할 수 있게 된다. 또한 경험을 통합하여 구성하는 창의적인 표현과정 속에서 미적 감각과 안목을 기르게 된다. 미술을 통한 자기표현의 과정에서 아동은 자신이 어떤 감정을 지니고 있는지를 보다 명료하게 인식할 수 있으며 이러한 감정의 자유로운 표출은 아동의 정신 건강에 도움을 준다. 특히, 슬픔, 분노, 좌절 등의 부정적인 감정과 추동들이 파괴적이고 공격적인 방법에 의해서가 아니라 미술 활동을 통해서 건설적으로 표출될 수 있다. 즉 예술작품은 세련된 인간감정의 광맥으로서 정의적 체험을 할 수 있는 자극원이며 이를 이해하고 지각하고 감상하며 표현하는 것은 정서교육의 가장 효과적인 길인 것이다.<sup>15)</sup>

#### ⑤ 미술과 인지발달

미술은 아동이 주변 세계에 대해서 알고 있는 것을 반영한다. 아동이 자신의 아이디어, 알고 있는 개념, 경험 등을 미술 활동 속에서 표현하기 위해서는 여러 가지 사고(思考) 기술이 필요하다. 아동은 무엇을 표현할 것인지, 어떻게 표현할 것인지를 생각해야만 한다. 따라서 미술 활동에는 계획과 실행, 평가, 그리고 제작업의 사고 과정이 포함된다. 표현하고자 하는 바를 가장 잘 나타낼 수 있기 위해서는 재료들을 어떻게 결합하여 배열할 것인지, 형과 색, 공간구성은 어떻게 할지와 같은 문제들을 해결해야 한다. 이와 같이 미술은 아동의 인지발달과 밀접한 관계가 있다.<sup>16)</sup>

---

15) 서울교육대학교미술교육연구회, 「유아미술교육학」, 학문사, 1997, p.299.

#### ⑥ 미술과 미적감각의 육성

미적 감각은 지각하는 세계에 대해 미적으로 반응하는 능력을 말한다. 아동이 삶을 살아가면서 지각하는 환경들에 대해 아름다움을 느끼고 아름다움에 반응하며 아름다움을 삶에 적용하고 실천하는 감각을 뜻한다. 무엇이든 아름답게 꾸며보려는 욕구는 인간의 본능이다. 아동의 미의식과 표현활동을 통하여 꾸미고 만들고 그리는 조형능력을 생활 속에 연결시킴으로써 장식욕구를 만족시킬 수 있다.<sup>17)</sup>

#### 나. 아동 감상교육의 중요성

미적 작품이나 자연 및 조형 환경의 미적 대상에 대하여 감각적으로 예민하게 반응할 수 있는 미적 감각을 육성하며, 미의 본인이나 특성, 미술품의 미적·문화적 관련을 탐구하고 이해하게 하는 것이 미술 감상 지도의 목표라고 할 수 있다.

미술작품을 감상하고 이해하는 데는 세련된 능력이 필요하다. 인간은 그런 능력을 날 때부터 구유하고 있는 것이 아니라, 의도적인 교육에 의하여 길러지는 것이다. 발달심리학자들은 인간의 그런 능력은 어릴 때부터 서서히, 그리고 일련의 단계를 밟으면서 획득되어 가는 것이라고 믿으며, 이들 단계는 결코 제멋대로의 자의적인 연속체계는 아니라고 주장한다. 각 성격요소(신체적, 지적, 지각적, 정서적, 사회적, 창의적, 미적발달)가 각기 따로 발달하는 것이 아니라 상호관계에서 총합적으로 성장한다는 것이다. 감상교육의 필요성을 정리하면 다음과 같다.<sup>18)</sup>

---

16) 이정옥, 임수진, 「탐색·표현·감상의 통합적 유아미술교육」, 정민사, 2003, p.p 14-9.

17) Ibid, p.296.

첫째, 표현능력의 신장에 도움이 된다. 감상은 미를 즐기고 미적 가치를 이해할 뿐 아니라 작품제작에 도움을 준다. 아동은 작품제작 과정에서 비평하면서 감상하며 감상의 결과는 표현에 재투입된다. 따라서 감상교육은 아동의 주변의 여러 가지 조형적이고 시각적인 언어를 읽고, 그 의미를 해석하며, 이에 대응하는 회화나 조형적인 표현으로 이끌어 새로운 작품을 낳게 하는 것이다.

둘째, 조형감각을 신장 시킨다. 조형감각이란 아름다움을 느낄 수 있는 마음의 바탕이 되는 것인데, 자연이나 조형품의 아름다움을 직접 보는 감상을 통해 내면세계를 축적시킬 수 있게 된다.

셋째, 우리 문화와 인류문화를 이해하는데 도움이 된다. 우리나라의 조상들이 남긴 미술품의 감상과 인류가 남긴 미술품을 감상함으로써 서로 다른 나라의 풍물과 문화도 이해하게 되고 세계 속의 우리문화의 우수성을 지각하게 되며 더 나아가 새로운 문화창조에 기여하는 데 도움이 된다.

넷째, 인간형성에 도움을 준다. 감상은 아름답고 좋은 점을 직접적인 체험을 통하여 흥미함으로써 개개인의 조형감각을 키우고 동시에 아동을 둘러싸고 있는 자연이나 사회에 대해 마음을 열게 하는 것이다. 즉 서로의 작품이나 자연을 보고 자기가 느낀 점을 이야기 하는 과정에서 타인과의 인간관계, 사회성의 육성에도 관련을 맺고 있다고 볼 수 있다.

#### **다. 아동 미술관 교육의 필요성**

현대에 들어와서 미술교육의 한 영역으로 미술관 교육의 중요성이 대두되고 있다. 이는 각 미술관이 보여주는 단순한 전시중심의 활동에서 벗어나

---

18) Ibid, p.24.

미술문화에 대한 질 높은 내용을 공유하기 위하여 교육영역으로 눈을 돌린 것과 맥을 같이 하고 있다.<sup>19)</sup> 미술관에서 이루어지는 교육적인 측면을 모두 포함한 것을 미술관 교육이라 하며 이러한 미술관에서의 미술교육에 있어 아이들은 실물을 통해 배우고 체험하면서 학교나 가정에서 보고 배울 수 없는 것을 배우게 된다.

미술관에서 실제 미술작품과의 접촉을 통한 상호작용적, 참여적 접근의 미술 교육활동이 아동에게 중요한 이유는 다음과 같다.

첫째, 미술이 사회적, 문화적 현상을 반영하고 있음을 발견하며, 미술과 문화에 관한 새로운 지식과 정보를 얻게 된다.

둘째, 미술작품에 대해 이해하는 과정에서 보고, 느끼고, 질문하고, 생각과 작품 간에 새로운 관계를 발견하는 것을 촉진하며, 추론, 여러 가지 의미를 생각하여 해석하는 경험을 통해 생각을 개발, 표현, 평가를 할 수 있는 사고능력을 기를 수 있다.

셋째, 시각적 현상을 주의 깊게 분석, 관찰하도록 이끌어 세계에 대한 시각적 인식을 강화시킨다. 또한, 확장되는 시각 중심의 세계에서 시각적 이미지를 창조하고, 읽고, 해석하는 능력을 기를 수 있다.

넷째, 문명화된 사회에서 미적 성취와 기대를 인식하고 이해하는 능력, 즉 미술 문화의 중요성을 알게 된다.

다섯째, 미술관의 역할과 기능을 알게 되며 문화학습기관으로 확대 인식하게 된다.

이렇게 미술관은 학교에 의해 제공되는 것과 근본적으로 다른 학습환경을 제공한다. 이러한 차이는 아동의 상상력, 예리력, 관찰력, 풍부한 사고력을 자극하며 다른 문화, 시대, 세계의 관점, 미적 표현에 대한 감상을 촉진하는 중요한 역할을 한다.

---

19) 강수정, 「어린이를 위한 미술관 교육」, 월간미술, 2000, 5, p.60.

## 2. 국내·외 아동 대상 미술관 교육 프로그램 현황

본 장에서는 우리나라 미술관의 아동 교육프로그램 실태를 조사하여 그 현황을 파악하고자 한다. 우리나라에서 현재 적극적으로 미술관 교육 프로그램을 기획하고 진행하고 있는 미술관들을 중심으로 국립중앙박물관, 국립중앙박물관의 어린이박물관, 국립민속박물관, 국립민속박물관의 어린이박물관, 국립현대미술관, 국립현대미술관의 어린이미술관, 서울역사박물관, 예술의전당, 삼성 어린이박물관, 아트선재센터, 덕수궁 미술관, 일민 미술관, 리움, 가나아트센터를 선정하였다.

기존에 발표된 논문들과 홈페이지, 정보지를 통하여 얻은 자료를 바탕으로 분석하였고 외국의 경우는 미술관 교육이 일찍 시작되어 다양한 형태의 미술관 교육 프로그램을 제공하고 있는 미국과 영국 미술관을 선정하였다. 문헌 자료를 조사하고, 인터넷에 소개된 미술관 교육 관련 정보를 검색하여 아동을 위한 미술관 교육 프로그램을 제공하는 여러 국가 중 뉴욕현대미술관(The Museum of Modern Art), 메트로폴리탄 박물관(Metropolitan Museum of Art), 구겐하임(Guggenheim) 박물관, 보스턴 미술관(Museum of Fine Arts, Boston), 게티 센터(J. Paul Getty Center), 미국립미술관(National Gallery of Art), 영국의 대영박물관(The British Museum)을 선정하였다. 국내·외 모두 2006년에 실시했거나 진행 중인 아동 교육 프로그램을 중심으로 자료를 수집하였으며 미술관에서 이루어지는 off line과 on line 형식으로 나누어 살펴보고자 한다.

## 가. off line

### 1) 외국

#### ① 뉴욕현대미술관 (The Museum of Modern Art)

뉴욕현대미술관은 회화·조각·판화·사진·건축·산업디자인 등의 작품을 폭넓게 소장하고 있으며, 미술의 전 영역을 전시·교육하는 장으로서의 역할을 수행하고 있다. 또한 관람객에게 근·현대 미술의 의미와 즐거움을 찾도록 도와주고 우리시대 미술에 대한 대화의 장을 제공하는 것을 기본 이념으로 삼으며 이를 실현하기 위해 미술관의 교육부서는 다양한 관람객을 만족시킬 수 있는 교육 프로그램을 제공하여 대중화에 힘쓰고 있다.

아동 대상의 프로그램으로는 가족프로그램인 Ford Family 프로그램이 개설되어 있다. 이 프로그램은 아이들과 어른들을 가이드 안내와 작품워크숍, 예술가의 발표, 필름 스크리닝, 스페셜 이벤트나 웹 사이트 등을 통해 풍부하게 다양화된 모던아트 세계로 안내한다. 프로그램들은 모든 연령의 사람들과 모든 경험대의 사람들이 같이 나눌 수 있는 미술의 접근 방식을 제공한다.

#### <표2> 어린이 교육 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
갤러리에서 (In the Galleries)	4~14살 아이와 동반가족	박물관의 갤러리에 있는 라이브러리 인터랙티브 토론(컴퓨터를 통한 가상토론)은 박물관의 소장품과 스페셜 전시를 탐험할 수 있는 기회를 부여한다.
4세를 위한 여행 (Tours for Fours)	4세 아이와 부모가 함께	페이팅, 조소, 사진, 종이작업 등을 통한 미술활동이 전개된다.

아이들에 대한 더 많은 관심 (A Closer Look for Kids)	5~10세의 아이와 부모가 함께	이 프로그램은 5~10세의 아이들과 그들이 부모님을 위한 오전 상담 프로그램이다. 가족들은 테마 기반의 토론과 갤러리 활동을 통해 박물관의 영구소장품과 스페셜 전시를 살펴본다. 매주마다 새로운 토픽이 탐구된다.
십대를 위한 투어 (Tours for Tweens)	11~14세 아이가 있는 가정	아이와 어른들은 행사에 참가하고, 아이디어를 교환하고 모던과 컨템포러리 아트에 관한 의견을 나눈다.
가족 아트워크샵 (Family Art Workshops)	4~14세 아이와 부모	가족 아트워크샵의 가족들은 영구 컬렉션과 특수 전시의 작품들을 살펴보고 나서, 워크샵에서 그들만의 작품을 제작해 본다.
현대 예술가들과 대화 (Conversations with Contemporary Artists)	.	가족들이 그들의 영감과 예술제작기술에 관해 현대 예술가와 비공식적으로 대화할 기회를 가지는 프로그램이다.
가족영화 (Family Films)	부모와 아이들	부모와 아이들이 전통 액션영화나 단편 애니메이션을 즐기다가 박물관 교육가들과 토론하거나 박물관 갤러리의 후속작업에 대한 제안할 수 있는 프로그램으로 적절한 연령대는 선택에 따라 달라진다.
주목할 것! 어린이를 위한 영화 (Watch This! Films for Tweens)	11~14세의 아이와 부모	은막의 클래식과 앞서나가는 현대의 영화가 소개된다.
조각 공원에서의 이야기 시간 (Story Time in the Sculpture Garden)	.	가족들은 에비 알디히 록펠러 조각품 공원에서 아침을 보낸다. 잘 알려진 저자와 삽화가들이 읽어주는 이야기를 듣고 그들이 어디에서 영감을 얻었는지, 책은 어떻게 만들어지는지, 그리고 삽화를 그리는 데 쓰이는 재료들은 무엇인지 알아본다.

가족 / 커뮤니티 데이 (Family /Community Days)	.	현대미술박물관이나 가맹점에서 가족친화적인 오후의 음식, 음악, 예술제작, 그리고 라이브를 즐길 수 있다.
(목적 : 현대예술, MoMa와 P.S.1까지의 은하계 여행) (Destination: Modern Art, An Intergalactic Journey to MoMA & P.S.1)	5~8살 아이	외계생명체와 함께 현대미술박물관으로의 여행하는 프로그램으로 그림을 '듣거나' 온라인으로 콜라주를 만들어 볼 수 있다. 5살에서 8살의 아이들이 그림, 조각, 그리고 삽화를 온라인활동과 직접활동을 통한 감각자극을 위한 프로그램이다.
MoMA 오디오 (MoMA Audio : Modern Kids)	어린 아이가 있는 가족	'모던키즈'는 어린 아이를 가진 가족을 위해 특별히 녹음되었다. 오디오프로그램은 음악, 시, 음향효과, 그리고 아동친화적인 예술세계로 안내하는 흥미로운 캐릭터들이 모인, 재미있고 인터랙티브한 탐험을 제공한다. 어른들은 같은 장비로 아이들을 아동 투어나 어른용 투어로 동행할 수 있다.

## ② 메트로폴리탄 박물관 (Metropolitan Museum of Art)

메트로폴리탄 박물관은 거대한 규모의 크기만큼 수많은 소장품을 이용한 다양한 교육 프로그램이 이루어지고 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.

또한 가족단위로 박물관을 찾은 학부모와 아이들이 자유롭게 이용할 수 있도록 셀프 감상 가이드를 박물관 입구에 무료로 제공하고 있다.

<표3> 특별 가족 프로그램 (Special Family Programs)

프로그램 명	대 상	내 용
안젤리카의 사랑을 위한 올란도&리날도의 전쟁 (The Battle of Orlando and Rinaldo for the Love of Angelica)	.	1893년 설립된 아르젠토 퍼펫 회사는 마테오 마리아 보이아르도 올란도 정부(情夫)에 기반하고 유명한 기사인 팔란디니 디 프란시아가 출연한, 모든 연령대에 호소하는 전통 시실리안 인형극장에서의 연극을 제공한다. 관객은 먼저 오는 사람을 우선으로 250명으로 제한되어 있다.
주말, 월요일 가족 프로그램 (Holiday Monday Family Programs)	어른 동반한 5-12세 아이들	한 시간 동안 토론과 거장의 작품을 스케치하는 시간을 가지며 박물관을 견학한다. 주말 월요일은 블룸버그에 의해 협찬된다.
겨울 중반의 휴식? (A Mid-Winter Recess? Dream)	어른 동반한 5-12세 아이들	박물관에 와서 작품에 관해 토론하고 스케치 해보는 프로그램이다. 각각의 날의 프로그램은 다음 질문에 관련해 미술작품에 초점을 둔다. (누가? 무엇이? 어디서? 어떻게?)
책임자 연락처 (Curator contact)	.	가족을 위한 밤을 주는 이 프로그램은 고대 동양예술연구소의 킴 벤젤을 교육부의 에디트 와츠와 함께 초청한다. 대화와 스케치를 통해, 그들은 가족에게 고대동양예술에서 언급된 초자연적 생물체의 이미지에 관해 탐구한다.
그들이 그것을 어떻게 했는가? (How Did They Do That?)	.	외관을 재보강하라!라는 아침 프로그램에서, 가족들에게 도구와 재료를 주고 어떻게 특정 예술작품이 생성되는지 보여준다.

아프리카 가면 (African Masks)	.	토, 일요일 African Art galleries
선콜럼브스 금세공 (Precolumbian Goldwork)	.	토, 일요일 Precolumbian Art galleries
르네상스 조각 및 벨레즈 블랑코 테라스 (Renaissamce Sculpture and the Vélez Bolando Patio)	.	토, 일요일 Vélez Blanco Patio

<표4> 진행 중인 가족 프로그램 (Ongoing Family Programs)

프로그램 명	대 상	내 용
예술부문부터 시작 (Start with Art)	3~12세 어린이들이 부모님과 함께	스케치, 이야기, 미술을 경험하는 과정을 통 해서 즐거운 시간을 갖도록 하는 프로그램이 다.
다시 감상 (Look again)	.	Konigsbrg의 책을 보면서 박물관 안에 숨어 있는 그림 속 두 아이를 찾아본다.
가족에 대한 찰스 H, 텔리 강의 시리즈 (Charles H.Tally Lecture Serise for Families)	.	어린이와 부모님이 함께 미술관에 대해 토론 하고 살펴보는 시간이다.
안녕, 메트! (Hello, Met!)	.	메트로폴리탄을 처음 찾은 가족들에게 미술 관의 소장품에 대하여 설명하고 함께 서로 대 화하는 시간으로 간단한 스케치를 해볼 수 있 으며 짧은 영화도 제공된다.

회랑에서의 가족에 대한 갤러리 워크샵 (Gallery Workshop for Families at the Cloisters)	4~12세까지의 어린이와 부모님	박물관이 아닌 다른 장소에서 이루어지는데 맨하탄에서 유럽스타일 건물이나 예술작품을 같이 살펴보고 그려보는 시간이다.
발견 (Discoveries)	장애아동	장애아동을 위한 프로그램이다.

③ 구겐하임(Guggenheim) 박물관

구겐하임 미술관은 미술관 내 교육 연구소이자 공연센터인 새클로 센터를 중심으로 한 미술, 음악, 문학 관련 의 각종 프로그램을 운영하고 있는데 특히 교사와 학생을 위한 프로그램에 중점을 두어 공교육에서 점차로 소외 되어가는 미술교육의 외부적 대안 중 하나로서 기능하고 있다.

<표5> 학생을 위한 프로그램 (For Students)

프로그램 명	대 상	내 용
구겐하임에 있는 아트애프터스쿨 (Art After School at the Guggenheim)	8-11세 아동 (15명으로 참가자 제한)	오후는 아이들이 박물관에 있는 프랭크 로이드 라이트가 디자인한 건축을 보거나, 유명한 예술가의 작품을 발견하거나, 데이빗 스미스가 만든 조각을 보면서 학습의 모험을 가지는 시간이다. 아이들은 인터랙티브한 갤러리 방문이나 워크샵 참여를 한다. 프로그램은 학생들이 자신들의 작품을 보여주기 위해 가족을 초청하는 쇼케이스로 완결된다.
서머스케이프 (Summerscapes)	어른 동반한 7-13세 아이	서머스케이프는 흥미있고 창조적으로 아이들의 상상을 자극하기 위한 5개의 워크샵으로 이루어진 미니캠프이다. 각각의 세션은 예술

		교육자들에 의해 안내되는 갤러리 관람과 참가자가 직접 작품을 만드는 워크숍 코너로 이루어져 있다. 그 매개물들은 그림, 조각, 콜라주, 그리고 디지털 미디어가 나이에 맞추어져 준비되어 있다. 이 프로그램은 학생이 자신의 작품을 보여주기 위해 부모를 초대하는 것으로 완결된다.
--	--	---

<표6> 가족 프로그램 (For Families, Family Workshops)

프로그램 명	대 상	내 용
포토샵 조각! (Photoshop Sculpture!)	어른 동반 아이	토요일 그림과 사진이 데이빗 스미스의 조각에 얼마나 영감을 주는지를 경험해 보는 프로그램이다. 어른을 동행한 아이들은 함께 주물을 가지고 조각을 만들고 자신들이 만든 조각을 아도비 포토샵으로 가져가기 위해 사진을 찍는다.
포토샵으로 만들기! (Build into Photoshop!)	어른을 동반한 7-13세 아이	토요일 아이들과 어른동행인들은 자하 하디드의 그림과 건축모델을 살펴보고, 자신의 고유의 건축물을 만든 다음 이를 포토샵으로 가져간다.
자하 하디드의 전시회와 함께 열리는 봄 가족의 날 (Spring Family Day)	5-12세 아이 있는 가족	일요일 자신만의 고유의 작품을 만들고, 드라마에 참여하고 갤러리의 예술활동에 참가하고 라이브 음악을 즐기는 프로그램이다.
뮤지엄 마일 페스티벌 (Museum Mile Festival)		82번가에서 105번가까지의 5번 대로에 늘어난 9개 박물관 모두가 무료로 개발하여 음악, 거리축제, 그리고 가족활동의 밤을 선사한다. 라이브밴드, 분필그림, 그리고 23개의 자동차 없는 블록을 일년에 단 한번뿐인 야간 페스티벌과 함께 즐기는 프로그램이다.

④ 보스턴 미술관 (Boston Museum of Fine Arts)

뉴욕의 메트로폴리탄 미술관만큼이나 미술관의 규모가 방대한 보스턴 미술관에 소장된 미술품은 이집트미술, 고대미술, 아시아미술, 유럽 회화, 판화, 염직과 미국 미술(회화·조각·공예·판화 등)로 7개의 테마로 나뉘어 전시되고 있다. 특히 인도·중국·한국·일본 등 동양 미술의 걸작이 많이 포함되어 있다.

아동을 위한 프로그램으로는 가족과 함께하는 Youth & Families가 있으며 이 프로그램은 무료로 운영된다.

<표7> 젊은이와 가족 (Youth & Families)

프로그램 명	대 상	내 용
아이들의 방 (Children's Room)	6~12세	월~금요일 아이들은 예술프로젝트, 창조적인 회곡, 시, 그리고 음악과 같은 박물관 소장품을 살펴본다. 월요일, 휴일, 그리고 방학주간에는 수업이 없으며 영어 수화 통역이 수요일에 가능하다.
'책은 예술에게 생명을 준다' (Books Bring Art Alive)	어른을 동반한 5세이하 아동	화.수.목 그림책, 갤러리 활동, 그리고 아이/어른의 예술 프로젝트를 통해 MFA컬렉션을 탐구한다. '책은 예술에게 생명을 준다' 프로젝트는 '타겟'에 의해 후원된다.
청소년끼리의 예술대화 (Teen-to-Teen Art Talks)	.	수요일 훈련받은 청소년 안내인이 투어를 이끌며 작품제작 활동 이후에는 동료들과 살아있는 토론을 한다.

살아있는 예술 (ART ALIVE: Art Inside Out)	모든 나이	토요일 살살이 파헤치는 예술. 도구, 테크닉, 그리고 예술적 프로세스에 대한 내적 관찰을 하는 프로그램이다.
가족공간 (Family Place)	어른을 동반한 4세 이상의 아이	토, 일요일 갤러리에서 자기 진도에 맞춰 MFA를 탐구하는 프로그램이다. 리타와 스탠리 카플란 기관과 가족, 루이스와 로버트 레빈 펀드, 존과 도로시 윌슨 펀드, 그리고 게르메쇼센 단체에서 내는 기부금의 도움이 가족공간(Family Place)을 가능하게 한다.
예술 수업 & 워크숍 (Art Classes and Workshops)	.	예술 수업과 워크숍이 그림, 회화, 복합미디어, 조각, 그리고 직물 등 다양한 미디어의 형태로 제공된다.

⑤ 미국립미술관 (National Gallery of Art)

NGA의 교육 프로그램은 세 가지로 크게 분류되어 있다. 일반적 교육 프로그램, 일반교육프로그램에 속해있는 아동들을 위한 NGAKids 프로그램, 그리고 그 외의 행사와 관람을 위한 교육 프로그램으로 구성되어 있다.

<표8> 일반교육프로그램 - 아동 대상

프로그램 명	대 상	내 용
아동 영화프로그램 (Children's Films)	.	아동 영화프로그램은 혁신적인 필름 프로그래밍을 제공하고 갤러리의 소장품과 전시품을 즐겁게 감상할 수 있도록 하며, 예술형식으로 영화를 이해할 수 있도록 한다. 프로그램은 넓은 범위의 최근 만들어진 외국/국내 영

	<p>화를 소개하는 것을 목적으로 하며 여기에는 많은 애니메이션이나 라이브액션, 그리고 클래식 포함된다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-가족 워크샵(Family Workshops)</li> <li>-예술안에 이야기(Stories in Art)</li> <li>-예술안의 모험(Adventures in Art)</li> <li>-(NGAkids)</li> <li>-아동 영화프로그램(Children's Films)</li> <li>-(NGAClassroom)</li> <li>-NGA 대여 프로그램(NGA Loan Program)</li> </ul>
(School Tours)	<p>테마투어는 갤러리의 소장품을 활용하고 자연적이고 지역적인 학습과정에 연결점을 만든다. 아티스트, 주제, 스타일, 그리고 기술을 특정 주제별로 살펴보는 이 프로그램은 특정 작품에 대한 정보를 제공하면서, 학생들에게 어떻게 예술을 바라볼지 가르친다. 또한 투어는 요구가 있을 시 특정주제별로 주어지며 갤러리 안내인은 다양한 상호작용의 질문-기초의 접근법을 교수방법에 활용하여 학생에게 많은 레벨의 학습과 흥미를 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-모든 학년 (All Grades)</li> <li>-버지니아 페어팩스 학생들 (Fairfax County, VA Students)</li> <li>-4학년부터 12학년까지 관람 (Grades 4 through 12 Tours)</li> <li>-외국어 관람 (Foreign-Language Tours)</li> <li>-자가 안내 관람 (Self-Guided Tours)</li> <li>-유치원에 들어가기 전부터 3학년까지 관람 (Pre-K through Grade 3 Tours)</li> </ul>

⑥ 대영박물관 (The British Museum)

대영박물관은 교육전담부서(The education Department)가 주관으로, 학생, 교사, 가족, 대학생, 성인, 박물관 전문가를 위한 프로그램들을 운영한다. 자원봉사자(100여명), 큐레이터, 프리랜서 교사들이 교육 또는 교재개발에 참여하며 대학이나 교육 연구기관으로부터 인턴을 받아서 훈련시킨다.

대영박물관의 아동 프로그램으로는 가족과 아동이 함께 박물관을 방문하는 Families at the British Museum이라는 프로그램이 있는데 이 프로그램은 다양한 이벤트와 방법들을 동원해서 전시품들을 보다 더 잘 감상하도록 하는데 목적을 두고 있다.

<표9> 가족프로그램 (Families at the British Museum)

프로그램 명	대 상	내 용
영국 탐험 (Exploring Britain)	6세 이상	과거로 여행
용 사냥 (Hunting for dragons)	6세 이상	환상적인 창조물에 관한 길
시바와 춤을 (Dancing with Shiva)	5세 이하	집계된 흔적들
시간여행 (Travelling in Time)	6세 이상	선사시대부터 고대 그리스까지

Mama Wata와 함께 무지개 탐험하기 (Chasing rainbows with Mama Wata)	5세 이하	어린이들을 위한 색깔 및 모양 공부
나일강에서의 항해 (Sailing on the Nile)	6세 이상	고대 이집트로부터의 항해 (그 밖의 나라들도 있음)
포드 활동 프로그램 (Ford Activity Backpacks)	.	포드 활동 프로그램은 전시회에 적합한 많은 게임과 퍼즐들로 구성되어 있다.

2) 한국

① 국립중앙박물관

국립중앙박물관에서 진행되는 교육프로그램은 성인, 초·중·고등학교 단체, 가족·어린이·시청각 장애인, 외국인 노동자 등 다양한 계층을 상대로 다양한 교육프로그램을 제공하고 있다. 또한 학교연계 프로그램이 마련되어 있는데 이 프로그램은 초·중·고등학교의 단체방문 시 학생들의 전시 관람 이해를 돕기 위해 2가지 프로그램을 운영한다.

이 외에 우리문화유산을 바르게 소개하고 전통문화에 대한 이해를 돕기 위하여 찾아가는 박물관을 운영하는데 이 프로그램은 관람객을 직접 찾아가서 전시하고 해설을 곁들이며 문화영화도 상영하고 있다.

<표10> 가족·어린이 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
엄마, 아빠! 그림 속에는요?	유아(6~7세) 동반 가족프로그램	한국화의 다양한 내용을 감상하고 재료를 탐색하여 그림을 그려봄으로써 한국화를 보다 가깝게 느껴볼 수 있는 프로그램이다.
도자기에 담긴 조상의 혼	초등1~3학년 동반 가족프로그램	도자기를 감상하고 만들어 보는 체험활동을 통해 흙의 질감을 느껴보고 옛 도공의 장인 정신을 생각 해 보는 프로그램이다.
삼국의 찬란한 금속 장신구	초등 4~6학년 동반 가족프로그램	삼국시대의 아름다운 장신구를 감상하고 장신구를 만들어 봄으로써 당시의 금속공예기술을 직접 체험 해 보는 프로그램이다.

<표11> 학교 연계 프로그램 중 학생대상

프로그램 명	대 상	내 용
이야기가 있는 박물관	초·중·고등학교	소규모 학급 단위 단체를 위한 <이야기가 있는 박물관>은 주제를 선정하고 그와 관련된 전시실의 유물에 대한 이야기를 들으며 전시물을 관찰하고 감상해본다. 초·중·고등학교 급별로 다른 주제와 내용으로 진행된다.
우리는 박물관 탐험대	초·중·고등학교	100명 이상의 대규모 단체를 위한 <우리는 박물관 탐험대>는 학습지와 지도를 이용해 주제에 따라 선정된 전시물을 학생들이 직접 찾아보고 관찰·감상해보는 형식으로 진행된다. 초·중·고등학교 급별로 진행된다.

<< 국립중앙박물관의 어린이박물관 >>

국립중앙 어린이박물관은 체험식(Hands-on) 박물관으로 고고학 중심의 어린이박물관이다. 어린 아이들의 눈높이에 맞추어 구성된 국립중앙 어린이 박물관은 스스로 질문하게 하고 상상력을 극대화시키며, 박물관의 실제 유물을 새로운 시각으로 보여주고, 원리를 이해하게 한다.

또한 아동이 우리문화유산에 대한 흥미와 호기심을 갖고 보다 능동적으로 관찰하고 체험하며 배울 수 있도록 학교에서의 수업 내용을 더욱 확장시키고, 창의적 사고의 발판을 제공하는 다양한 교육프로그램들을 진행하고 있다.

<표12> 주중학급단체 & 방학프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
족장 회의	초등3-6학년 한학급 (40명이내)	청동기인과 신라인의 만남. 금관, 목걸이를 만든 다음 역할 놀이를 통해 장신구의 상징성과 상호문화에 대해 알아보는 프로그램이다.

<표13> 주말가족 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
삼국시대 오케스트라	초등생 포함 20가족 (1가족3명이내)	삼국시대 악기를 만들어 보고, 향가(서동요)를 배워보는 프로그램이다.
우리는 고고학자가족	초등생 포함 20가족 (1가족3명이내)	발굴부터 그릇 복원까지의 과정을 가족이 함께 체험하는 프로그램이다.

<표14> 주중 방과 후 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
선사무늬 모빌만들기	유아 20명	암각화 및 기타 유물에 나오는 여러 가지 무늬를 이용하여 모빌을 만들어 보는 프로그램이다.
선사시대 농사짓기	초등생 20명	절구에 볍씨 째어보기. 그릇 만들어 째은 쌀 저장하기
박물관 이야기 교실	유아 및 초등생 1~2학년 20명	산회,전설,설화 등 전래동화를 재미있게 들려주는 이야기 교실

<표15> 체험교실

프로그램 명	대 상	내 용
도전! 체험하기	어린이 박물관 관람객	체험교실에서 상설 운영되는 프로그램으로 키트박스를 이용한 체험학습(악기체험, 활비비와 발화구, 베틀체험, 김홍도 퍼즐북 등)이다.

② 국립민속 박물관

조선시대 대표적 궁궐인 경복궁 안에 위치한 국립민속박물관은 우리 민족의 전통생활을 느끼고 체험해 볼 수 있는 문화와 교육의 터전이다. 국립민속박물관에서는 우리전통의 생활문화를 조사·연구하고, 전시·수집·보존할 뿐만 아니라 기획전시, 박물관 교육 및 민속행사 등과 같은 다양한 활동을 통해 국민들에게 전통문화에 대한 올바른 인식을 심어준은 물론 우리 전통 문화의 세계화에 앞장서고 있다.

국립민속박물관에서는 학교교육연계프로그램, 방학교육프로그램, 가족·외국인·여가 프로그램, 장애인·저소득·농어촌 교육프로그램을 준비하여 아동을 위한 다양한 교육을 제공하고 있다.

<표16> 어린이 교육프로그램 중 학교교육 연계프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
병아리 민속교실	미취학 유아	전래동화, 전래동요, 민속놀이와 춤을 통해서 옛 사람들의 생활 모습을 알고 옛것에 대한 이해와 즐거움을 느낄 수 있도록 한다.

박물관에서 배우는 사회교과	초등학생	초등학교 사회교과 내용 중 의생활 부분에 대한 이론·시청각·전시실 교육과 체험활동을 통하여 전시물에 대한 기본적인 이해를 돕고 조상들의 생활문화를 알 수 있도록 진행하며, <학생 활동지>, <선생님을 위한 길잡이>를 제공한다.
우리문화 한아름	초등학생	초등학교의 '책가방 없는 날' 및 '체험학습의 날'과 연계하여 어린이들에게 우리 전통문화를 직접 배우고 익힐 수 있는 체험학습의 기회를 제공하는 프로그램이다. 교육은 전문 강사진을 초빙하여 배우기와 만들기로 나누어 진행한다.

<표17> 어린이 교육프로그램 중 방학교육프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
우리문화 우리솜씨	초등학교 1~6학년	전통공예품을 만들어 봄으로써 조상들의 지혜를 되새겨 보고 전통공예품의 실용성과 심미성을 이해하는 시간을 갖는 프로그램이다.
민요로 배우는 우리 장단	초등학교 1~6학년	민요를 통해 풍물 장단을 이해하고 민요와 풍물 배우는 프로그램이다.
박물관과 함께 하는 민속마을 여행	초등학교 1학년 이상 어린이와 가족	정월대보름 풍습과 겨울농가체험의 프로그램이다.
가족과 함께 박물관 나들이	어린이(초등학생) 포함된 가족	주 5일 근무제 등으로 가족의 주말 여가 활용을 위한 문화프로그램으로 어린이박물관 및 전시실 관람, 민속 문화 배우기 등 가족이 함께하는 박물관 문화교실이다.
개띠전 교육	가족	전시 관람과 전시 관련 이론 및 체험학습을 하는 프로그램이다.

<표18> 가족·외국인·여가 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
가족과 함께 박물관 나들이	가족과 함께	주 5일 근무제 등으로 가족의 주말 여가 활용을 위한 문화프로그램으로 어린이박물관 및 전시실 관람, 민속 문화 배우기 등 가족이 함께하는 박물관 문화교실이다.
토요일이 좋아요	모두	둘째, 넷째주 토요일 국립민속박물관에서는 초·중·고의 토요일 휴업일 실시 확대 등으로 늘어난 주말 시간을 활용하여 박물관을 찾아온 어린이 및 청소년, 가족, 성인 등 국내외 관람객들에게 박물관 관람과 함께 흥겨운 우리의 전통 민속문화를 직접 체험할 수 있도록 한다.
주한 외국인 전통문화체험	외국인 대상	우리나라에 거주하고 있는 외국인, 한국어 어학원 외국인 학생, 청소년, 외국인 근로자 등 다양한 계층의 외국인들을 대상으로 한 전통문화 체험 프로그램이다. 이에 참가한 외국인들에게 우리나라를 “유서 깊은 문화를 간직한 나라”로 각인시키고 귀국 후에도 문화한국을 올바르게 알리는 문화촉매자(cultural catalyst)로 역할수행을 유도할 수 있어 의미가 깊다.

<표19> 장애인·저소득·농어촌 교육프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
<p>찾아가는 민속박물관</p>	<p>어린이 :농어촌 및 도서 벽지 초등학교 (3학년이상 100 명 내외)</p>	<p>찾아가는 민속박물관은 평소 박물관을 쉽게 접할 수 없는 지역 어린이, 청소년 및 장애인의 문화향유 기회 확대를 위해 무료로 운영하고 있는 문화현장 교육프로그램이다. 전시버스를 이용한 ‘종이와 우리의 삶’ 전시 관람, 전통문양 찍어보기와 종이접기 체험, 한지공예 교실과 무형문화 배우기(택견 배우기·탈춤 배우기) 등 민속 문화를 직접 체험해볼 수 있는 체험 강좌로 구성되어 있다. 2005년부터는 지역 박물관과 연계한 교육활동과 지역 장애인 복지관과 연계한 장애인 교육활동을 시작해 민속 문화의 계층별 균형 있는 수혜와 폭넓은 이해를 돕기 위해 노력하고 있다.</p>
<p>함께 나누는 민속교실</p>	<p>저소득층 어린이 및 청소년(소년, 소녀가장 포함)</p>	<p>민속문화를 직접 체험하는 프로그램으로 민속문화에 대한 흥미를 유도하고 박물관에 대한 친근감을 높인다.</p>
<p>장애인 현장 곡예교실</p>	<p>저소득층 어린이와 청소년</p>	<p>방학을 맞은 저소득층 어린이와 청소년들에게 우리 민속 문화 체험 기회를 제공하는 프로그램이다.</p>

<< 국립민속박물관의 어린이박물관 >>

어린이박물관은 다양한 조립모형과 영상자료 등의 전시매체를 이용하여 초등학교 사회교과서에 나오는 민속 내용을 아동이 눈과 손으로 직접 확인해 볼 수 있는 체험 위주의 박물관이다.

전시주제는 크게 의생활, 식생활, 주생활, 사회생활, 놀이 등으로 구성되어 있다. 특히 자석으로 차례 상과 돌상 차려보기, 똑딱똑딱 집 지어보기, 다양한 한복 차림새 아바타 만들어보기, 영상으로 김치 만들어보기, 고누 놀이기 등 아동이 민속생활을 직접 체험할 수 있는 공간들이 마련되어 있다.

<표20> 어린이 교육프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
할머니·손녀 공예교실	조부모, 손자·손녀 2인팀 구성	민속 문화에 대한 기초적인 이론과 전통 공예품 만들기를 하는 체험 학습 프로그램이다.
박물관과 함께 하는 민속마을 여행	초등학생이 포함된 가족	정월대보름 풍습과 겨울농가체험의 프로그램이다.
우리문화 한아름	초등학교 3학년 이상 청소년	초등학교의 '책가방 없는 날' 및 '체험학습의 날'과 연계하여 어린이들에게 우리 전통문화를 직접 배우고 익힐 수 있는 체험학습의 기회를 제공하는 프로그램이다. 교육은 전문 강사진을 초빙하여 배우기와 만들기로 나누어 진행한다.
엄마랑 나랑 민속박물관여행	초등학교1~3학 년 학생 및 학부모	의식주 생활문화에 대한 전통적 이해 및 민속문화 체험을 통하여 박물관 전시의 이해를 돕고 우리 문화에 대한 관심을 가지게 하는 프로그램이다.

풍물체험 교실	초·중·고등학생	풍물을 배워보는 프로그램이다.
어린이날 큰 잔치	어린이 및 관람객	어린이를 위한 풍물잔치(사물놀이 공연, 풍물 체험한마당 등)가 펼쳐진다.
어린이 우리민속 교실	초등학교 4학년 이상 어린이	세시풍속 및 전통놀이와 전통 방아기구에 대한 이해를 돕는 프로그램이다.
가족과 함께 박물관 나들이	어린이(초등학생) 포함된 가족	주 5일 근무제 등으로 가족의 주말 여가 활용을 위한 문화프로그램이다. 어린이박물관 및 전시실 관람, 민속 문화 배우기 등 가족이 함께하는 박물관 문화교실이다.
병아리 민속교실	어린이·청소년을 포함한 가족	전래동화, 전래동요, 민속놀이와 춤을 통해서 옛 사람들의 생활 모습을 알고 옛것에 대한 이해와 즐거움을 느낄 수 있도록 한다.
허수아비 축제	유치원 및 단체	허수아비 만들기와 특별공연을 한다.

### ③ 국립현대미술관과 국립현대미술관의 어린이미술관

국립현대미술관에서 운영하는 어린이 교육프로그램은 미술관 소장품 감상 활동과 교육활동을 연계시킴으로써 전시와 작품에 대한 이해를 돕고 비평, 표현능력을 균형있게 길러준다. 감상과 표현활동의 통합에 의해 작품이 지닌 역사 사회문화적 배경을 이해시켜, 어린이들이 미술문화에 능동적으로 참여할 수 있도록 미술교육을 지원한다.

또한 지역 미술문화의 균형적인 발전과 국민의 문화 향수권 신장을 위하여 전국을 직접 찾아가서 미술작품의 전시와 이론 교육 등을 실시하는 ‘찾아가는 미술관’ 프로그램을 진행하고 있다.

<표21> 학교연계교육 - 어린이

프로그램 명	대 상	내 용
장애아동 미술관 소풍	장애아동	장애아동들의 정서에 안정을 주고 흥미를 불러일으킬 수 있는 작품 감상과 실기수업을 통해 미술이 주는 새로운 세계를 접할 수 있으며, 미술활동의 참여 기회가 드물었던 장애아동들이 미술을 직접 체험할 수 있는 프로그램이다.
재미있는 그림이야기	초등4~6학년 학생과 보호자	초등학교 토요일휴업일과 연계하여 매월 2·4주 토요일에 개최하는 미술감상 교육이다.
어린이 미술탐험	초등학교 4·5·6학년	어린이들에게 체계적이고 자유로운 미술활동을 통하여 쉽게 미술문화를 체험할 수 있는 기회를 제공하며 어린이들의 미적 경험을 확장하고 창의력을 발휘하는 기회를 제공한다.
우리가족 미술여행	어린이와 가족	겨울방학 기간 중에 어린이와 가족이 함께 참여하여 미술관 전시작품 감상과 직접 창작작품을 만들어 보면서 어린이와 가족 간의 상호작용을 통해 미술교육의 효과를 높이는 교육활동이다.
엄마랑 나랑	초등1~3학년생 및 보호자, 문화적으로 소외된 복지단체 학생	여름방학 기간을 맞아 어린이와 보호자가 동시에 참여하는 교육프로그램이다.
미술관은 내친구	유치원, 어린이집 6~7세반 어린이 단체	전시 관람과 실기활동을 통해 어린이 스스로 자기표현에 대한 실제감을 갖게 함으로써 잠재된 미적 감수성을 계발하게 되는 계기를 제공한다.
함께하는 미술관 소풍	초등학생인 장애와와 가족	평소 쉽게 접하지 못했던 미술관 소장품 감상과 실기 창작 활동을 통해 미술에 대한 친근감을 다지면서 가족 간의 유대감을 높일 수 있는 여름방학 교육프로그램이다.

④ 서울역사박물관

서울역사박물관은 오늘의 서울이 있기까지 어떻게 변화 발전하여 왔는가를 역사와 문화를 중심으로 보여주는 도시역사박물관으로 소장품의 약 70% 이상이 시민들이 자발적으로 기증한 기증 유물로 이루어져 있다.

아동을 위한 교육프로그램으로는 「어린이 교실」과 가족이 함께하는 「가족프로그램」이 개설되어 있어 생활유물을 직접 만들어보고 관람하는 체험식 교육을 할 수 있다.

<표22> 어린이 교실

프로그램 명	대 상	내 용
어린이 역사 탐험교실	.	낫선 옛 생활유물을 직접 만들어 보고, 전시실의 유물 관람을 통해 전통문화를 쉽게 이해할 수 있도록 체험학습을 제공하는 프로그램으로 방학기간동안 이루어진다.
전통문화 체험교실	학기 중 초등학교 4~6학년 학급단위	학교 교육과 관련된 주제를 선정하여 조선시대 서울을 재현하고, 생활 유물을 직접 만들어봄으로써 서울의 역사·문화에 대한 이해를 돕고 자긍심을 고취하는 프로그램이다.

<표23> 가족 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
오늘은 엄마 · 아빠와 함께 박물관에서	초등4~ 6학년 (1회 30명씩)	특별전 개최 기간 동안 전시내용을 주제로 전시관람 및 실기수업을 통해 서울의 역사와 문화를 가족이 함께 배울 수 있는 프로그램이다.

<< 서울역사박물관의 어린이 홈페이지 >>

서울역사박물관은 어린이들이 보다 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 유물 뿐 만 아니라 모형이나 영상자료 등을 많이 이용해서 전시관람을 돕고 있다. 또한 유물을 직접 만져 볼 수 있는 터치뮤지엄이 있으며 서울에 관련된 수많은 정보들을 담고 있는 정보의 다리도 있다. 이러한 교육 프로그램을 통해 아동들은 서울이라는 도시와 조상님이 남겨주신 훌륭한 역사와 문화에 대해 좀 더 가까이 다가갈 수 있다.

<표24> 어린이 교실

프로그램 명	대 상	내 용
가족체험교실 (오늘은 엄마, 아빠와 함께 박물관에서)	초등학교 1~3학년 1명과 부모 중 1명 (2인 1조)	박물관에서 특별전시를 개최하는 동안 가족과 함께 전시회에 관련된 체험실습을 해보고, 박물관 선생님과 함께 전시도 돌아보는 프로그램이다.
어린이 역사탐험교실 (어린이 역사 탐험교실)	초등 4~6학년 (1회 30명씩)	방학기간에 박물관에서 조상님들이 썼던 옛날 생활유물을 직접 만들어 보기도 하고, 박물관 선생님과 함께 전시실의 유물을 돌아보면서 우리나라의 전통문화를 쉽게 공부해보는 프로그램이다.
전통문화 체험교실	초등 4~ 6학년 (1회 1학급)	학급 친구들과 함께 조선시대 서울의 모습을 재현해보기도 하고, 조상님들이 사용했던 생활유물을 직접 만들어 봄으로써, 서울의 역사와 문화에 대해 알아보는 프로그램이다.

⑤ 예술의 전당

예술의 전당에는 아동을 위한 교육프로그램으로 미술아카데미가 있다. 미술아카데미에는 드로잉, 수채화, 유화, 크로키, 판화, 수묵화, 채색화, 사진 등 실기 강좌에서부터 체계적으로 미술을 공부할 수 있는 미술사, 세계의 미술을 15개 문화권으로 나누어 본 ‘깊게 보는 세계의 미술’, 미술 이론 강좌, 미술 감상의 길잡이가 되어 주는 갤러리 토크가 있다.

또한 그리기, 오리기, 만들기, 찢기, 붙이기 등의 다양한 조형능력을 키워주는 ‘어린이 창작교실’을 운영하며 엄마와 함께 놀이를 통하여 창의성, 지능, 미적 감성을 일깨워주는 ‘유아 미술교실’과 방학을 이용하여 특별한 미술 체험을 통해 잠재된 능력을 개발하는 ‘여름 미술학교’을 운영하고 있다.

미술 뿐 아니라 음악, 서예 아카데미를 운영하고 있어 각 장르와 서로 유기적으로 연결될 수 있는 점이 특징이다.

<표25> 미술 아카데미

프로그램 명	대 상	내 용
이두식 영재 미술교실	7세~중학생	학교 미술교육에서 부족한 개성과 창의성, 잠재력을 발견하여 다방면의 예술 애호 및 미술 인재를 키우는 커리큘럼이다. 7세-초등 1학년반, 초등 2-초등 3학년반, 초등 4-초등 6학년반, 중학생반(소수)으로 나누어 능력에 맞는 수업을 한다. 전문화된 미술 커리큘럼을 중심으로 각 반에 약 4명 정도의 미술을 전공한 교사가 함께 지도하며, 1년 수업 종료 후에는 전시회를 열어 수업을 평가한다. 해마다 1월말 결원보충을 위한 오디션을 실시하고, 테크닉 보다는 감각적이고 창의성 있는 어린이 선발에 중점을 둔다.

어린이 미술학교	28개월~ 42개월까지의 유아,  5세~10세	엄마와의 미술놀이를 통해 유아들의 잠재되어 있는 표현의 욕구와 창의성 개발에 유익한 프로그램이다. 28개월부터 42개월까지의 유아를 대상으로 하는 엄마랑 아가랑 수업은 기본적인 그리고 찍고, 오리고, 붙이는 실기활동 위주로 진행된다. 이 외에 그림, 염색, 도예, 판화 등 미술의 다양함을 알게 해주는 5~6세 올챙이 교실, 7세 꾸러기 교실, 초등학교 1~3학년 대상의 어린이 창작교실 등 다양한 수업을 개설하고 있다.
----------	---------------------------------------	---

#### ⑥ 삼성어린이박물관

삼성어린이박물관은 핸즈온(hands-on) 박물관으로 이는 유리 진열장 뒤에 전시품들이 진열되어 있는 전통적인 박물관의 개념과는 달리 전시품들을 직접 손으로 만지고 조작해 볼 수 있으며, 아동이 흥미와 호기심을 갖고 보다 능동적으로 즐기며 배울 수 있는 체험식 박물관을 뜻한다.

이러한 체험식 박물관인 삼성어린이박물관은 아동과 가족이 방문하는 곳, 어린이 중심의 자기 주도적인 학습, 성인과 함께 탐색하고 발견하는 가족 학습의 공간으로 그 대상에 의해 구분되어지고 있다. 전시 환경에 대해서도 독특한 특징이 나타나는데 이를테면 직접적인 체험식 전시, 자기 발달 수준에서 자신이 선택한 공간에 몰두할 수 있는 공간 체계, 물리적·사회적 맥락 내에서의 학습, 정서적 반응을 야기 시키는 전시 등이 그러하다. 이 외에도 보다 적극적인 참여를 유도할 수 있는 설명판이나 전시물과의 상호작용을 돕는 성인(박물관 교사 등)의 역할 또한 매우 중요한 요소로 여기고 있다. 또한 전시의 주제도 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 경험적 원리를 다

루어 궁극적으로 우리 인간 생활과 환경을 이해시키는 데 중점을 두고 있다.

우리나라에는 1995년 삼성어린이박물관을 시작으로 국공립박물관 부설 어린이박물관이 잇달아 개관 또는 건립되고 있는 추세이며, 체험식 전시 기법을 도입한 다양한 주제의 전시회도 개최되고 있다.

이러한 삼성어린이박물관의 교육프로그램은 전시와 관련된 단체관람객 프로그램, 일반 관람객 프로그램, 전시 이외의 특별한 내용으로 하는 프로그램, 그리고 찾아가는 박물관 프로그램, 그 밖의 박물관 홈페이지를 통한 정보 제공 등으로 나뉘어진다. 다양한 프로그램 중 아동을 대상으로 하는 수업 위주로 소개한다.

<표26> 스쿨프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
영유아놀이스쿨	24~48개월 영유아들이 엄마와 함께	신체, 미술, 언어, 인지, 요리 등의 다양한 교육활동을 통해 영유아의 전인적인 발달을 꾀하는 프로그램이다.
키즈놀이스쿨	5~7세	칼데콧 수장작, 우리의 전래 동화 등 우수한 그림책을 통하여 언어의 총체적인 접근과 문학적 감상, 창의적인 활동을 중심으로 건강한 자아개념, 정서, 사회성을 지향하는 유아를 위한 통합적 교육프로그램이다.
유아아트스쿨	7세 유아	유아의 호기심을 자극하는 화가들의 작품을 감상한 후 이를 기반으로 자신의 미술작품을 표현해봄으로써 미적 감성과 표현력을 길러주는 프로그램이다.

금요아트스쿨	초등1~3학년	유명한 화가들의 작품을 감상하고 토론함으로써 시지각 능력을 기르고 이와 연관된 주제나 기법으로 자신의 작품을 제작 해 봄으로써 미적 감성과 표현력을 길러주는 프로그램이다.
--------	---------	---

⑦ 아트선재센터

아트선재센터는 어린이, 청소년, 일반인의 눈높이에 맞춘 대상별 교육 프로그램과 학교 연계 프로그램을 마련하여 일반 대중이 현대 미술을 보다 쉽게 접할 수 있도록 하고 있다. 또한 전문 강좌 및 국제 심포지엄, 예술영화 상연 등의 행사는 전문가뿐 아니라 일반인들에게도 좋은 반응을 얻고 있다.

<표27> 주말 어린이 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
작가와 함께하는 미술관은 놀이터	.	<p>동시대 미술계에서 활발한 활동을 하고 있는 젊은 작가들이 직접 아이들을 만나 그들 고유의 감수성을 전달하고 다양한 사고와 매체를 통한 새로운 체험의 시간과, 전문 에듀케이터의 가이드로 아트선재센터에서 열리는 전시를 관람하면서 전시와 관련된 워크샵도 진행 되는 '전시감상'의 시간으로 구성되어 있다.</p> <p>이 프로그램은 어릴 때부터 참신하고 기발한 현대미술과 친숙해짐으로써 미술에 대한 고정관념을 없애고 문화예술을 생활화 할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다.</p>

새싹들의 놀이터	문화 소외계층 아동	<p>매년 여름방학을 이용해 소수의 어린이들에게만 국한 될 수 밖에 없었던 기존의 '미술관은 놀이터' 프로그램을 평소 환경적으로 학교의 교육에 혜택을 받지 못하는 문화 소외계층 아동을 대상으로하는 프로그램이다. 똑같은 다음 세대의 꿈나무인 그들에게 다양한 경험의 기회를 마련해 줌과 동시에 미술관의 사회적 기능으로서의 역할 또한 담당하고자 프로그램을 운영하고 있다.</p> <p>기본적인 미술관 에티켓 교육과 어린이 눈높이에 맞는 재미있는 전시관람, 활동 중인 작가들의 작업을 모티브로 한 미술활동, 즐거운 점심식사를 통해 보다 편안하고 즐겁게 미술관경험을 가지도록 하는데 주안점을 두고 있다.</p>
----------	------------	--

#### ⑧ 덕수궁 미술관

덕수궁미술관은 근대미술 전문기관으로서 근대미술의 조사·연구, 근대미술 관련 기획전 및 소장품 전시, 각종 교육프로그램의 개발과 운영, 학술활동과 출판, 근대미술 관련 정보의 국제적 교류 등 다양한 사업을 추진하고 있다.

작품설명회, 강연회 등의 학술행사를 개최하여 미술 전반에 관한 이해를 돕고 있으며, 다양한 교육프로그램을 개발·운영하여 도심 속에 위치한 복합문화공간으로써의 역할을 수행하고 있다.

덕수궁 미술관의 어린이 미술교육 프로그램은 초등학교 학생들을 대상으로 하여 미술문화에 능동적으로 참여할 수 있도록 열린 교육의 기회를 제공하며 미적 경험을 넓히고 창의력 고양의 기회를 갖도록 한다.

<표28> 어린이 미술교육

프로그램 명	대 상	내 용
토요미술 체험활동	초등학교 1~3학년 및 보호자	토요 휴업일을 위한 가족 대상 교육프로그램 으로 교육 교재(활동지)를 활용한 감상교육이 다.
소곤소곤 미술관 이야기	유치원(6~7세)	전시 설명회로 작품감상과 이해 및 <활동지 만들기>실기체험의 프로그램이다.
즐거운 미술교실	초등학교 4~6학년	전시 이해를 위한 감상교육 프로그램이다. (할아버지! 어디가세요. 그림 속 친구 이야기. 다른 생각 다른 표현. 내 동생 그림 같아요)
미술과 놀자 (여름,겨울방학)	지역아동센터 공부방 어린이	전시와 연계한 프로그램이다.
어린이 작품보기	어린이	어린이 미술교육에 참가한 어린이가 만든 작 품을 감상하는 프로그램이다.

⑨ 일민 미술관

일민미술관이 마련한 미술, 건축, 영화, 만화, 패션, 대중문화와 미디어 등  
의 시각 문화 관련 강좌는 우리 사회 전반의 시각이미지를 비판적이고 체계  
적으로 이해하기 위한 프로그램으로 미술을 전시장 안과 밖에서 다양하게  
바라볼 수 있는 시각을 제공한다.

또한 성인 대상 교육 프로그램과 어린이 대상 교육프로그램 Kids' Studio  
로 나뉘어 운영되며 토론식 강의를 위해 소규모로 진행된다.

<표29> 어린이 교육프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
키즈 스튜디오 (Kids' Studio)		<p>현대미술에 대한 거리감을 좁히고 미술관을 친숙한 공간으로 느낄 수 있도록 미적체험을 해보는 프로그램이다.</p> <p>현재 활동 중인 작가들과 창의적인 재료로 창작활동을 해보는 특별수업을 하며 회화, 조각, 디자인, 동양화 등의 실기수업과 더불어 작가들의 작품을 감상해보는 슬라이드 lecture시간, 현대미술에 관한 이해의 폭을 넓혀 보는 미술사수업, 사조의 표현력 확장을 위해 매 수업에 자신의 작품에 대해 이야기하고 토론해보는 크리틱 수업을 진행하게 된다.</p> <p>교육기간을 끝나치고 나면 어린이들이 만든 작품은 일민미술관에서 전시된다.</p>

⑩ 기타 미술관

<< 리움 >>

\* 학교프로그램

어린이들에게 현대미술의 개념을 효과적으로 전달할 수 있는 <매튜 바니: 구속의 드로잉> 전시를 초등학교 선생님들을 중심으로 미술선생님들에게 소개하여 최신 현대미술의 흐름을 알 수 있도록 하고 어린이들이 미술관을 학습의 장으로 활용할 수 있도록 정보를 제공하는 초청행사이다.

<< 가나아트센터 >>

\* 2006 봄, 가나 어린이 아카데미

유아 및 초등학교 대상으로 갤러리를 찾아 도슨트의 설명과 함께 갤러리 전시 감상을 한 후 실기 강사의 지도하에 전시 감상화를 그려 그림에 좀 더 가까이 갈 수 있는 기회를 갖는다.

## 나. on line

### 1) 외국

#### ① 뉴욕현대미술관 (Museum of Modern Art)

뉴욕현대미술관은 on line 교육 프로그램으로 Art Safari를 운영하고 있는데 작품 감상가이드 형식으로 작품을 심도 있게 볼 수 있도록 유도하고 있다. 같은 내용으로 교재도 있고 작품을 만들어 볼 수 있는 패키지도 있는데 미술관 샵이나 on line 상에서 구입이 가능하다. Art safari 프로그램은 보는데 있어서의 여행이며 모험을 제공한다. 이 프로그램은 아이들이 예술에 관한 이야기를 하고 직접 작품을 만들어 보도록 장려하며 가족들에게 예술을 보는 관점을 가르친다.

<표30> 온라인 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
Art Safari	5~12세 어린이	아트사파리 사이트는 출판된 교재와 온라인으로 제공되고 있다. 피카소, 헨리 루소와 같은 화가 작품에 나오는 사자, 원숭이, 염소, 개 등의 여러 생물들을 찾아보기도 하고, 토의하고 창조적 활동을 할 수 있도록 구성되어 있다. 아트 사파리 온라인에서는 기묘한 동물에 관한 이야기를 시킬 수 있고 환상적인 동물이나 생물들을 컴퓨터를 통해 만들 수 있으며 자신의 작품을 가상전시에 올릴 수 있다. 또한 사이트에서 제공되는 그래픽 도구로 몇 가지 도형과 오브제를 조합하여 새로운 동물을 만들 수 있다. 이 프로그램은 예술품들에 기반을 둔 질문을

		통하여 아이들이 보는 능력을 개발시키며 아이들의 타고난 호기심으로 혼자 힘으로 프로그램을 응용하여 놀라운 조형 예술품을 창조해 낼 수 있다.
--	--	--

② 메트로폴리탄 미술관(Metropolitan Museum)

메트로폴리탄의 온라인 프로그램은 박물관의 규모만큼이나 폭넓고 다양한 프로그램을 제공하고 있으며 특히 Museum Kids는 아동을 위한 프로그램으로 흥미롭고 재미있는 내용들로 가득 차 있다.

Museum Kids는 Thing to Do When Visiting와 For Kids to Try Right Now!의 두 프로그램으로 나누어 있다. 즉 미술관을 찾아 왔을 때 할 수 있는 것과 웹 상태에서 바로 경험할 수 있는 것, 이렇게 두 가지로 메뉴를 나누어 언제 어디서나 교육적인 정보를 얻을 수 있도록 하고 있다.

또한 미술 시대사를 한눈에 알아볼 수 있는 <Timeline of Art History> 프로그램과 세계 각국의 작가를 검색할 수 있는 프로그램들이 서로 연계되어 있어 폭넓은 미술교육을 할 수 있다.

<표31> 온라인 프로그램 (For Kids to Try Right Now!)

프로그램 명	대 상	내 용
뮤지엄 키즈 (Museum Kids)		-놀라운 사과들 (Cézanne's Astonishing Apples) -반 고흐는 어떻게 명성을 얻었는가 (How Van Gogh Made His Mark) -로메어 비어던 : 장애물을 뚫고 나가자 (Romare Bearden: Let's Walk The Block) -길버트 스튜어트 : 안면 제작

	<p>(Gilbert Stuart: Making Faces)          -Perneb의 무덤          (The Tomb of Perneb)          -차일드 핫삼, 미국 인상주의자          (Childe Hassam, American Impressionist)          -지붕에 Oldenburg and van Bruggen          (Oldenburg and van Bruggen on the Roof)          -아동을 위해 자주 묻는 질문          (Frequently Asked Questions for Kids)          -한국 용을 발견하십시오          (Discover a Korean Dragon)          -양탄자          (Carpet Hunt)          -조각의 상징을 찾으십시오          (Look for the Symbol in the Sculpture)          -중국 그림을 보아라          (A Look at Chinese Painting)          -Delaware를 건너는 조지 워싱턴          (George Washington Crossing the Delaware)          -도자기의 색은 무엇입니까?          (What Color is Celadon?)          -마르코폴로의 발자국          (In the Footsteps of Marco Polo:A Journey          Through the Met to the Land of the Great          Khan)          -유니콘 타피스트리          (The Unicorn Tapestries)</p>
--	---

③ 게티미술관 (J. Paul Getty Museum)

게티미술관은 whyville이라는 온라인 교육 프로그램을 제공하고 있다. 와이빌에 있는 게임들은 실생활에서 해결할 문제를 다루기 때문에 아이들이 흥미롭게 미술에 접근할 수 있다. 게티미술관의 whyville은 1999년부터 있어왔고 게임은 과학문제와 예술문제에 관한 것으로 구성되어 있다.

<표32> 온라인 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
아이들을 위한 게티미술관의 whyville (For Kids : The Getty Museum and whyville)	.	작품보물을 찾아 세계를 여행하는 프로그램이다. 와이빌은 아이들이 세계의 다른 나라 아이들과 채팅을 하고 게임을 하며 클럽이라 불리는 봉급을 받을 수 있는 온라인 세상이다. 클럽을 써서 자신의 얼굴을 만들고 집도 짓고, 심지어는 자기 사업도 시작한다.  -우주탐사선을 우주정거장으로 안전하게 보낼 수 있는 로켓발사기를 건설하라. -태양을 사용해서 지구에 붙잡힌 외계인을 구출하라. -와이빌을 강타한 와이팍스라는 질병에 대한 해결책을 발견하라. -중국 체커스 게임, 만칼라, 틱택도나 다른 게임들을 실제 사람들과 해보라.

④ 미국립미술관 (The National Gallery)

작품을 보다 쉽고 재미있게 감상할 수 있는 가이드북과 게임으로 구성되어 있다.

NGAkids에서 경험할 수 있는 예술 활동을 통한 다양한 어드벤처들은 국립 예술 전시관의 활동 서적(Activity Book)을 토대로 하고 있다.

<표33> 어린이 프로그램 (NGAkids)

프로그램 명	대 상	내 용
리즈와 고든이 조각공원에 놀러갔어요. (Lizzy & Gordon Visit the Sculpture Garden)	.	두 아이가 미술관 조각공원에 전시되어 있는 조형물 7점을 찾아다니며 감상하는 모습을 통해 각 작품에 대한 소개가 이루어진다. 동화책을 넘기듯이 웹페이지를 넘기며 진행되고 페이지마다 링크된 주요 키워드를 클릭하면 다음 이야기로 넘어가도록 구성되어 있다.
예술의 모험 (Adventures with Art : Activities and Projects )	.	-제임스-자크 티솅의 숨박꼭질 -조지 캐틀린의 미국 인디언 -마틴 존슨 헤더의 별새와 난초 -자크-루이스 데이비드의 나폴레옹 -바실리 칸딘스키의 즉석화 : 해전 -프랭크 스킨라의 자라마 2세 -로지에 반 데 웨이텐의 성 조지와 용 -존 싱글턴 코플리의 왓슨과 상어
영화 (Films)	.	모든 프로그램은 무료이고 경우에 따라 변경될 수도 있다. 먼저 오는 순서에 따라 원하시는 자리에 앉으실 수 있다.

<p>예술관 (The Art Zone)</p>	<p>모든 연령대의 어린이</p>	<p>호랑이, 원숭이, 및 그 밖의 열대 동식물들로 가득 찬 열대 정글. 헨리 루소가 영감을 불어넣은 NGA Kids 정글은 모든 연령대의 어린이가 관람 할 수 있다. 국립 전시관의 그림들 혹은 전시예정작 시사회, 헨리 루소의 파리 속의 정글을 2006년 7월 16일부터 10월 15일까지 관람 할 수 있다.</p>
<p>숙제 (homework)</p>	<p>.</p>	<p>NGAkids에 나와 있지 않은 특정 예술가 혹은 예술품에 대한 정보를 검색할 수 있다. 국립예술전시관의 역사 혹은 전시관에 대한 안내정보를 5개 국어로 검색할 수 있다. NGAClassroom 부문에서는 교사들이 흥미로운 활동과 다채로운 강습들을 접할 수 있다.</p>
<p>가족교실 (NGA Classroom) · NGA 대여 자료 (NGA LOAN Materials)</p>	<p>.</p>	<p>메인 사이트에는 여러가지 재밌게 찾아볼 수 있는 공간들이 마련되어 있다. 이러한 부분들을 검색하시다가도 언제든지 모든 페이지 제일 하단에 있는 NGAkids 텍스트 링크를 클릭만 하면 다시 바로 NGAkids 페이지로 되돌아올 수 있습니다.</p>
<p>가족 가이드 (Family Guides)</p>	<p>.</p>	<p>미국인 예술가 조지아 오키프(1887~1986)는 꽃, 뼈, 조개, 돌멩이, 나뭇잎, 나무, 산 및 그 밖의 자연물을 그린 화가로 알려져 있다. 네덜란드 정물화에 대한 특집으로 네덜란드 정물화에 대해 이해해보고, “Speculaas”라고 불리는 네덜란드 전통 과자를 굽는 방법을 배워보는 프로그램이다.</p>
<p>확대 (Zoom)</p>	<p>.</p>	<p>레오나르도 다빈치가 미국에서 유일하게 그린 지네브라 데 벤치의 초상화에 관해 배워보는 프로그램이다. 좀 더 가깝게 볼 수 있게 확대해서 볼 수 있다 편지를 쓰고 있는 여인은 요하네스 버미어에 대한 인기 있는 아동도서에 특집으로 들어가 있다.</p>

<표34> 온라인 여행 (Online Tours)

프로그램 명	대 상	내 용
수집 여행 (Collection Tours)	·	학교 또는 매체에 의하여 투어를 선택하고 National Gallery의 회화작품, 조각, 종이작업, 사진의 수집과 장식적인 예술을 탐험한다.
심층연구 여행 (In-Depth Study Tours)	·	예술가와 예술작품을 탐험하는 프로그램이다. 이것의 테마는 알파벳순으로 목록이 작성되어 있다.

⑤ 대영박물관 (The British Museum)

온라인 교육 프로그램을 통해 대영박물관의 수집품을 검색하고 주제탐구와 발견의 경험을 할 수 있다.

children's COMPASS의 프로그램은 학교에서 선생님과 함께 하거나 집에서 부모님과 함께 할 수 있는 프로그램이다.

<표35> 온라인 프로그램 (Online Learning)

프로그램 명	대 상	내 용
children's COMPASS	·	children's COMPASS에서는 대영박물관에 있는 수백만의 수집품들을 검색할 수 있다. 또 게임, 출력, 공지란에 있는 작품 보낼 수 있고 'Ask the expert'란에 질문도 보낼 수 있다.

<p>고대문명 웹사이트 (Ancient Civilizations websites)</p>	<p>.</p>	<p>Ancient Civilizations에서는 영구적인 가치의 세계적 주제를 탐구한다. 이것은 상급2, 3단계 아이들과 선생님에게 맞는 프로그램이다. 아즈텍의 Great Temple이나 the Ziggurat of Ur(우르의 지구라트)같은 세계적인 기념건축물 등을 발견 탐구한다.</p>
<p>고대 페르시아의 세계 (The World of Ancient Persia)</p>	<p>.</p>	<p>잊혀진 왕국의 힘과 부를 다시 한 번 발견해보는 프로그램이다. (내용 - 웅장한 궁전들, 반짝이는 금괴, 생명력 넘치는 조각품 : 고대 페르시아(현재 이란)의 부와 힘은 전설로만 남겨져있다. 2,000년 전, 거대하고 강력했던 이 왕국은 지중해에서 인더스 강까지 광활한 영토를 지배했다. 위대한 왕들은 페르세폴리스, 수사 및 파르사르가대 등의 놀랄만한 도시들을 건설하였지만 지금은 다 파괴되었다.)</p>

2) 한국

① 국립중앙박물관의 어린이박물관

국립중앙박물관의 어린이홈페이지는 ‘도전 퀴즈왕!’이라는 온라인 교육프로그램을 제공하고 있다. 이 프로그램은 퀴즈상자와 놀이상자로 나뉘어 있는데 이 게임을 통해서 우리나라의 유물과 역사를 즐길 수 있는 프로그램이다. ‘퀴즈상자’는 총 4가지 유형의 플래쉬 게임이 구성되어 있고 ‘놀이상자’는 총 3가지 유형의 플래쉬 게임으로 구성되어 있다.

<표36> 어린이 교육프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
도전 퀴즈왕!	.	퀴즈 형식을 통해서 우리나라 유물과 역사에 대한 부분을 쉽고 재미있게 알 수 있는 프로그램이다. ○ 퀴즈상자 -무엇일까요? -유물의 연대를 아는 법 -퀴즈퀴즈 -유물복원하기  ○ 놀이상자 -블록 맞추기 -블럭 뒤집기 -틀린그림 찾기

② 국립민속박물관의 어린이박물관

국립민속 박물관의 어린이박물관은 「민속마당」, 「놀이마당」, 「보물창고」, 「이것이 궁금해요」의 4개의 온라인 프로그램으로 구성되어 있다.

<표37> 어린이 교육프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
민속마당	.	민속동화, 민속놀이, 차례이야기, 우리문화교육
놀이마당	.	- 어린이 박물관을 찾아라, - 돌탑 쌓기, - 가위바위보로 백운교 오르기,

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 썰매타기, 떡살문양 색칠하기,</li> <li>- 답을 찾아라!,</li> <li>- 마을을 지켜라!,</li> <li>- 무궁화 꽃이 피었습니다,</li> <li>- 연지와 끈지의 눈싸움,</li> <li>- 떨어지는 강을 받아라!</li> </ul>
보물창고	.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 그린 그림,</li> <li>- 민속동화를 읽고,</li> <li>- 이달의 민속달력, 화면 보호기,</li> <li>- 바탕화면 꾸미기</li> </ul>
이것이 궁금해요	.	의식주, 전통의례, 민속신앙, 세시놀이

### ③ 서울역사박물관

서울 역사박물관의 어린이 홈페이지에는 퀴즈나 게임으로 재미있게 역사를 배우는 코너가 구성되어 있어 우리나라 서울의 역사를 보다 쉽고 재미있게 이해할 수 있다. 또한 전시실 탐험의 프로그램을 통해 집에서도 전시실을 둘러볼 수 있다.

<표38> 온라인 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
전시실탐험	.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 조선의 수도 서울 1,2</li> <li>- 서울 사람들의 생활</li> <li>- 서울의 문화</li> <li>- 도시 서울의 발달</li> </ul>

놀이방	.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ox퀴즈,</li> <li>- 서울지도 맞추기</li> <li>- 유물짜 맞추기 1.2</li> <li>- 도자기 공방</li> <li>- 서울 가는 길</li> <li>- 서울만들기</li> <li>- 전통옷입히기</li> </ul>
-----	---	--

#### ④ 삼성 어린 박물관

삼성 어린이 박물관에서는 박물관에 직접 오지 않고도 집에서 전시장을 둘러볼 수 있도록 전시실 내부를 동영상으로 제공하고 있으며 전시장 외에 박물관 프로그램 안내정보도 아이들에게 흥미를 줄 수 있도록 어린이들의 시각에 맞추어 제시하고 있다. 또한 키즈키즈라는 메뉴를 만들어 다양하고 흥미로운 내용을 on line 상에서도 경험해 볼 수 있도록 하여 박물관 학습에 참여하지 못하는 어린이들이 집에서 부모님과 함께 살펴볼 수 있도록 하고 있다.

<표39> 온라인 프로그램

프로그램 명	대 상	내 용
키즈키즈		신나는 사이버 전시체험 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 박쥐의 세계</li> <li>- 워터 엑스포Ⅱ</li> <li>- 때굴때굴 놀이터</li> <li>- 헬로우 뮤직!</li> <li>- 자유표현</li> <li>- 미디어 이야기</li> <li>- 어린이 방송국</li> <li>- 옛미술 갤러리</li> <li>- 우리집은 공사중</li> </ul>

## IV. 아동 미술관 미술교육의 방향 제시

### 1. 국내·외 아동 대상 교육프로그램 비교 분석

이상의 국내·외 미술관 교육프로그램을 분석해 본 결과 미술관 교육의 역사가 일찍 시작된 미국과 영국에 비교해 본다면 아직 우리나라 미술관의 아동 교육프로그램은 좀 더 개선해야 할 점들이 있다.

물론 과거와 달리 미술관 교육이 주목을 받기 시작하면서 우리나라의 국립, 사립 미술관 등에서도 교육 프로그램들이 다양하게 개발되어 진행되어 가고 있다. 불과 2~3년 전만해도 삼성어린이박물관 외에는 아동을 위한 교육 프로그램이나 온라인상에 프로그램들이 활발하게 이루어지지 않았지만 국립중앙박물관, 국립민속박물관, 서울역사박물관 등을 비롯해 소규모의 미술관에서도 점점 다양한 체험식 교육프로그램을 개설해 나가고 있다.

단순히 아동만을 대상으로 하는 프로그램이 아닌 가족이 함께 할 수 있는 교육프로그램이라든가 학교의 수업과 연계되는 학교연계프로그램들이 있으며 집에서 미술관 전시실을 둘러보거나 게임 등 놀이식의 경험을 할 수 있는 프로그램들이 마련되어 있어 미술을 보다 가까이 할 수 있는 기회의 폭이 넓어지고 있다.

그러나 이러한 미술관의 교육프로그램을 통한 교육적 효과를 더욱 높이기 위해서는 역사가 오래된 선진 외국 미술관의 교육프로그램을 지속적으로 관찰하고 탐색해보는 노력이 필요하다.

외국 미술관의 off line 프로그램에 관한 조사된 자료를 바탕으로 비교해 봤을 때 대부분의 프로그램들이 전시를 기본으로 하여 어린이, 청소년, 가족

들을 대상으로 다른 형태의 프로그램들을 제시하고 있으며 미술감상과 토론 활동이 많이 진행되고 있음을 알 수 있다. 국외의 프로그램은 감상에 중점을 두고 갤러리 대담, 안내관람의 유형이 제공되고 있고 가족을 대상으로 한 프로그램에서 이론 형식의 강의가 진행되기도 하며 실기 워크샵, 강의, 영상 프로그램, 아동을 위해 기획된 특별 전시의 유형을 제공하고 있다.

우리나라의 경우 전시와의 연계를 고려한 프로그램이 몇 년 사이에 많이 늘기는 하였으나 미술감상 및 토론활동 보다 미술활동을 중심으로 하여 프로그램이 개설되어 있다는 문제점이 있다. 반면 외국의 경우에는 감상과 함께 가족이나 친구와 토론하는 프로그램을 운영함으로써 아동들은 그림을 감상하는 태도나 방법을 익히고 사고의 폭이 넓어지는 효과를 얻을 수 있다. 따라서 미술표현활동에 치우친 교육에서 벗어나 전시감상과 연계한 토론활동이 실기교육과 함께 이루어진다면 효과 면에서 훨씬 나을 것으로 보인다.

미술관의 전시실 안에서 직접 이루어지는 교육활동 외에 on line 상에서 이루어지는 활동도 미술교육에 큰 역할을 할 수 있다. 특히나 현대와 같은 정보화시대에 컴퓨터를 통한 학습은 지역상으로 혜택을 받지 못하는 이들에게 미술에 대한 다양한 정보를 효과적으로 전달할 수 있게 한다. 따라서 미술관 소장품들의 자료를 인터넷상으로 볼 수 있게 하여 교사들이 수업시간에 감상 지도 자료로 활용할 수 있도록 한다든지 마련되어 있는 교육프로그램으로 그림 그리기나 미술사 이론 수업을 할 수 있게 하는 등 미술관 홈페이지를 보다 적극적이고 유용하게 사용해야 할 것이다.

실제로 미술관 교육이 먼저 시작된 외국의 경우 다양한 연령을 대상으로 하는 on line 프로그램을 제공하고 있다. 미국의 3대 박물관 중의 하나로 손꼽히는 메트로폴리탄 미술관과 미국립미술관의 경우 시대별로 예술가를 검색할 수 있는 온라인 프로그램을 제공해서 예술가의 일생과 작품을 감상할

수 있게 하고 있다. 이러한 검색 프로그램은 교육프로그램마다 연결되어 있어 아동들이 어려워하는 미술사에 보다 가까이 접근하도록 한다. 놀이식의 교육프로그램에서 교육이 끝나는 것이 아니라 프로그램마다 서로 연계되어 있어 내용을 보다 쉽게 이해할 수 있으며 자국뿐만이 아닌 세계 여러나라의 문화가 반영되어 있는 교육프로그램을 제공하여 보다 다양한 체험을 할 수 있는 것이다. 또한 기타 cd-rom이나 출판물을 on line 상에서 구입할 수 있도록 하여 교사들이 학습 자료로 사용할 수 있게끔 돕고 있다.

우리나라도 서서히 on line 교육의 폭을 넓혀가고 있으며 다양한 프로그램을 제공하고 있다. 이는 지역상으로나 여러 여건으로 미술관에 직접 오지 못하는 아동뿐 아니라 성인들에게까지도 교육적으로 유용하게 사용될 수 있기 때문에 보다 활용도 높고 다양한 on line 교육 프로그램의 개발이 필요하다고 생각된다.

이러한 미술관의 체계적이고 다양한 교육 프로그램을 통해 아동들은 미술에 대한 가능성과 잠재력을 확장시킬 수 있다. 그러므로 미술교육은 아동의 느낌과 생각을 표현하도록 유도하면서 개인의 표현력과 보는 시각을 넓혀주고 자기발견과 자기성취가 따르도록 이끌어 주어야 한다.

## **2. 우리나라의 아동을 위한 미술관 교육 프로그램의 개선방안**

앞에서 제시한 국내·외 아동을 위한 미술관 교육 프로그램의 비교 분석을 통하여 우리나라 미술관의 아동 교육 프로그램 활성화와 미술관 교육의 변화 및 발전을 위한 개선 방안을 제시하고자 한다.

첫째, 미술관 교육의 변화를 가져오기 위해서는 전문 직원으로 구성된 교육 담당 부서가 설치되어 교육 프로그램 개발에 주도적인 역할을 담당하도록 해야 한다. 우리나라의 경우 아동 대상 교육 프로그램의 개발이 학예 연구원, 프로그램 진행자, 미술관 대표에 의해 이루어진 사례가 나타나는 반면 외국 미술관의 경우는 전문 인력으로 구성된 독립된 교육부서가 존재함으로써 보다 체계적이고 효율적으로 프로그램을 개발하고 있다. 따라서 교육만을 전담하는 부서를 두고 교육담당 에듀케이터(Educater)를 육성해야 할 것이다.

둘째, 미술관 교육의 목표를 반영하여 아동의 흥미와 관심을 유발하고 쉽게 미술을 인식하도록 다양한 주제별 접근으로 교육 내용이 풍부하게 이루어져야 한다. 아동의 수준과 흥미를 고려하여 미술의 즐거움과 미술 문화에 대한 친밀감을 줄 수 있도록 계획되어야 한다.

셋째, 아동을 대상으로 하는 미술관 교육프로그램은 미술관의 소장품, 전시와 연계되어야 하며 감상활동과 실기활동이 병행되어야 한다. 국내의 미술관들은 대부분 실기활동 위주의 교육프로그램을 진행하고 있는 반면 외국 미술관의 경우에는 소장품과 전시를 활용한 감상교육 및 가족과 함께하는 토론활동이 실기작업과 병행되고 있어 보다 효율적인 교육활동을 진행해 나가고 있다.

넷째, 아동 미술에 대한 창작과 이해, 비평의 안목을 종합적으로 균형 있게 길러 주는 것을 목표로 세워야 한다. 미술교육에 있어서 관찰 학습, 비평적 사고, 미적 탐구에 관한 체계적인 과정은 필수 요소라 할 수 있다. 따라서 미술관에서는 미술작품의 미적 가치에 대해 이해하며, 미술이 사회적, 문화적 현상을 반영하고 있음을 발견하고 미술관의 기능과 역할에 대한 인식을 갖게 해야 한다. 이를 위해 미술관을 통해서만 얻을 수 있는 소장품이나

전시 등과 연관된 교육프로그램을 최대한 제공해 주어야 할 것이다.

그 외에도 아동 개인을 대상으로 한 교육 프로그램에서 확장되어 가족 대상의 프로그램을 개발하여 프로그램의 참여도를 높이고 학교와의 연계성을 고려하여 효과적인 교육 프로그램 개발에 힘써야 할 것이다.

이러한 미술관 교육의 변화를 가져오기 위해서는 무엇보다 교육 프로그램을 개발하는 주체인 미술관 교육의 중요성을 인식하고 적극적으로 프로그램을 개발하여야 한다.

## V. 결 론

오늘날 미술관은 소장품과 기획 전시품을 활용하여 보는 이에게 생생한 감동을 제공하며 대중과 미술품간의 소통의 역할을 담당하는 교육적 기관으로 변화하고 있다. 아동은 미술관에서 미술품을 직접 보고 생각하고 참여하는 과정을 통하여 미술문화를 이해하고 미술을 친근감 있게 접하게 되며 나아가 삶의 일부로 인식하게 된다. 이를 통해 아동의 감상능력과 창의력을 개발하고 미적 감수성을 신장시킬 수 있으며 이러한 미술관이야말로 교육적 가능성을 부여하는 적절한 매개체로서 중요한 역할을 한다고 볼 수 있겠다.

본 연구에서는 미술관 교육의 발생과 전개 과정, 프로그램 유형을 살펴보고 현재 아동 대상으로 시행하고 있는 국내·외 미술관 교육 프로그램 현황에 대해서 조사, 비교, 분석하여 미술관 교육의 중요성과 개선점을 알아보고자 하였다. 아동을 위한 미술관 교육이 우리의 삶 속에 문화로서 올바르게 정착되기 위해 다음과 같은 결론에 도달하였다.

첫째, 아동들이 참여할 수 있는 다양한 유형의 프로그램 개발이 필요하다. 현재 미술관에서 이루어지는 아동을 대상으로 한 프로그램 중에는 표현활동 위주의 실기교육 프로그램이 대부분이다. 그러나 미술표현활동에만 중점을 둘 것이 아니라 전시와 연계한 다양한 감상 및 토론활동 프로그램을 제공해야 한다. 전시장 감상 및 토론활동을 통해 작가의 의도나 작품성을 이해하고 말로 표현하는 습관으로 사고의 폭을 넓혀감으로써 미술과 미술관을 가까운 삶의 일부분으로 인식할 수 있다.

둘째, 학교와 연계한 프로그램이나 혹은 미술관이 직접 타 지역으로 찾아가는 형식의 교육프로그램 개발이 필요하며 거리에 상관없이 누구나 쉽게 참여 할 수 있는 on line 프로그램 개발이 중요하다. 즉 수도권에 밀집되어 있어 미술관 교육의 혜택을 받지 못하는 아이들을 위해 on line 상의 다양한 프로그램 개발이 필요하며 학교의 수업자료 활용을 위한 감상 교재나 미술관의 소장품을 이용한 cd-rom을 제작하는 활동도 필요할 것으로 보인다. 외국의 경우 셀프 가이드, 패밀리 가이드 등의 간단한 감상교재를 미술관 입구에 무료로 상시 비치하여 가족단위로 찾는 관람객들에게 체계적으로 그림을 볼 수 있도록 자세히 안내하고 있다. 우리나라에서 이런 서비스들이 가능하려면 미술관의 교육 분야에 대한 인식의 변화와 기업의 경제적인 뒷받침이 필요하다.

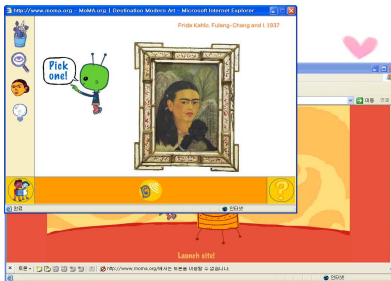
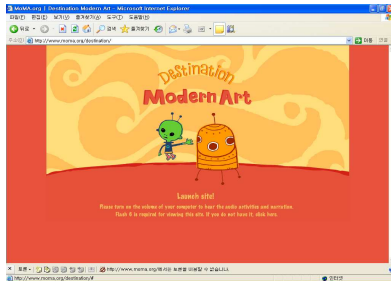
셋째, 전문 인력으로 구성된 교육 담당부서의 프로그램 개발과 미술관끼리의 상호협력이 필요하다. 프로그램에 참여하고자 하는 아이들 수에 비해 프로그램의 수가 적고 프로그램 개발에 필요한 전문 인력이 부족한 상황이며 미술관 내에 교육부서가 따로 있지 않아 전문적인 프로그램 개발이 실행되지 못하고 있다. 보다 효율적인 미술 교육프로그램을 위해서는 전문 인력으로 구성된 교육 담당부서에서 다양성을 갖춘 프로그램의 개발을 주도하고, 미술관의 모든 부서와 전문 인력들이 긴밀하게 호흡을 맞추어야 한다. 또한 미술관들끼리 경쟁과 협력의 과정을 통해 특색이 있는 프로그램 개발이 계속적으로 진행되어야 할 것이다.

이상 본 연구를 통해 미래의 주역이 될 아이들에게 좀 더 다양하고 새로운 프로그램 제공과, 아동의 미술관 방문이 생활화 될 수 있도록 미술관 교

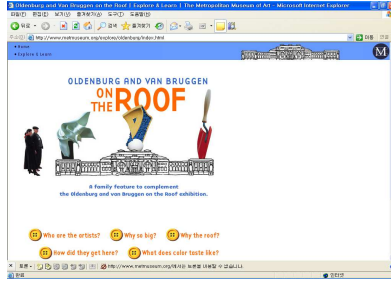
육 프로그램에 관한 실질적이고 체계적인 개발 및 후속 연구가 계속해서 이루어져야 할 것이다.

# 참 고 도 판

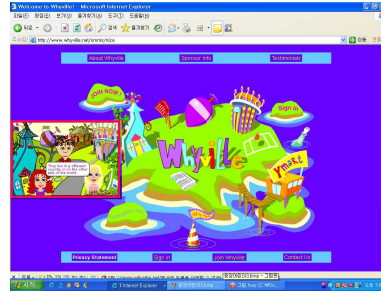
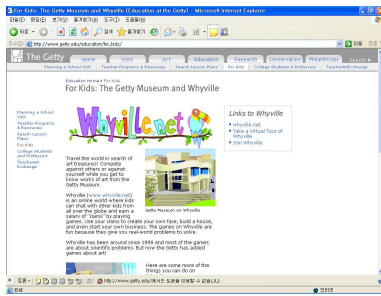
<도 1>



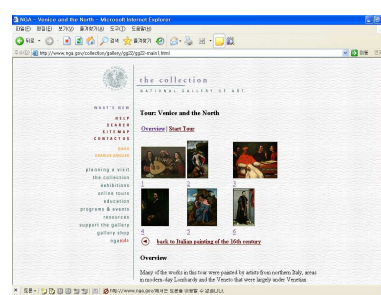
<도 2>



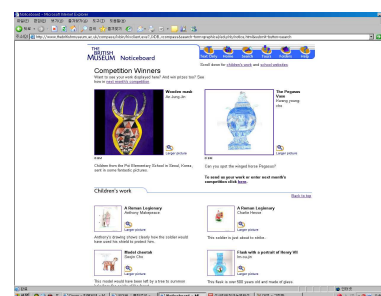
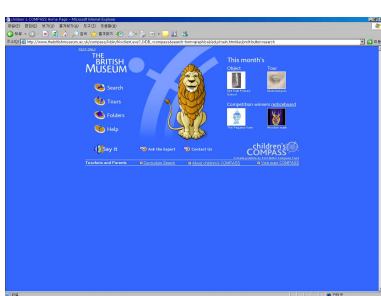
<도 3>



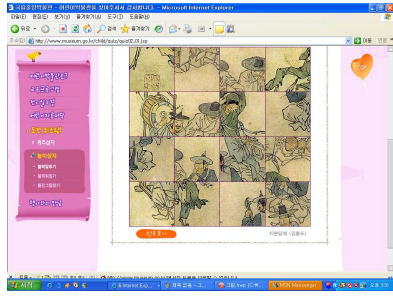
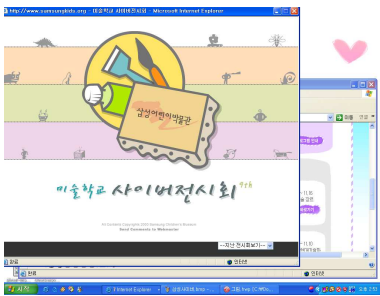
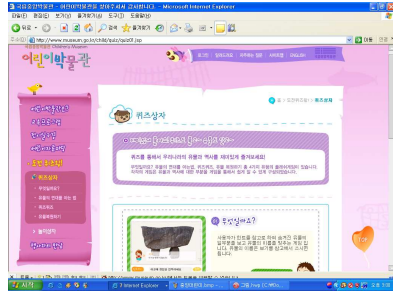
<도 4>



<도 5>



<도 6>

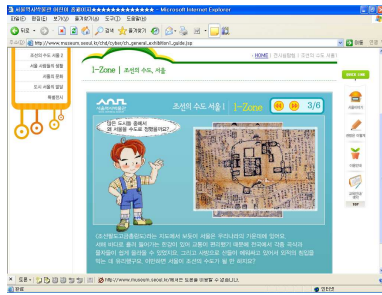


<도 7>

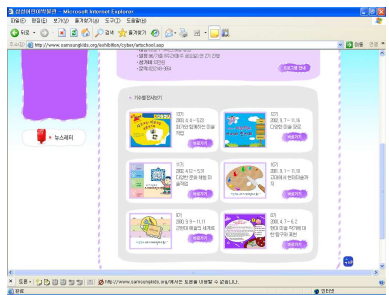




<도 8>



<도 9>



## 참 고 문 헌

### << 단행본 >>

- 김형숙, 미술관과 소통, 서울, 도서출판 예경, 2001  
김형숙, 미술. 전시. 미술관. 서울, 도서출판 예경, 2001  
서울교육대학교미술교육연구회, 유아미술교육학, 학문사, 1997  
한국미술교과교육학회, 유아미술교육학, 학문사, 1999

### << 학회지 >>

- 김혜숙, 미술관 교육이란? 조형교육. 9:185-190,1993  
김형숙, 미국의 미술관 교육. 미술교육학회 9집:219-236, 2000  
김지균, 어린이 미술관 교육의 방법론. 미술교육학회 8집:35-49, 1999  
김정희, 미술관 교육의 기능과 기획에 대한 연구. 인천교대 교육농촌 18집,  
2001

### << 학위논문 >>

- 강윤정, 유아를 위한 미술관 교육프로그램 개발, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위  
논문, 2003  
김희진, 국내외 어린이 대상 미술관 교육 프로그램 현황 비교분석 석사학위논  
문, 건국대학교 대학원, 2002  
예진희, 우리나라 미술관 교육의 실태조사 연구, 인천교육대학교 대학원 석사  
학위논문, 2000  
이윤선, 어린이를 위한 미술관 교육프로그램 운영에 대한 연구 석사학위논문,

1999

- 장현미, 미술관교육에 관한 연구, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, 2001
- 최은영, 미술관 교육과 학교 연계 프로그램에 관한 연구, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2001
- 최원순, 어린이를 위한 미술관 교육 프로그램에 관한 연구, 건국대학교 석사학위논문, 2003,

<< 간행물 >>

- 김혜숙, 미술관에 있어서의 미술교육, 현대미술관연구 제4집, 국립현대미술관, 1993
- 가엘베르나르, 안소연 역, 퐁피두센터 어린이 아뜰리에; 어린이가 현대미술을 만나는 곳, 현대미술관연구 제6집, 국립현대미술관, 1995
- 가엘베르나르, 미술관과 어린이 프로그램, 미술관소식 제15호, 국립현대미술관, 1995
- 강수정, 어린이 미술관 미술교육 프로그램의 현황과 과제, 현대미술관연구 제1집, 국립현대미술관, 1999
- 강수정, 어린이를 위한 미술관 교육, 월간미술, 2000, 5,
- 김지균, 어린이 미술관 교육의 방법론, 미술교육논총 제8집, 한국미술교육학회, 1999
- 박래경, 미술관과 관람객, 현대미술관연구 제5집, 국립현대미술관, 1994

<< 미술관 사이트 >>

\* 외국 미술관 사이트

뉴욕현대미술관 [www.moma.org](http://www.moma.org)

메트로폴리탄 미술관 [www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org)

게티박물관 [www.getty.edu/museum/](http://www.getty.edu/museum/)

미국립미술관 [www.nga.gov](http://www.nga.gov)

보스턴 박물관 [www.mfa.org](http://www.mfa.org)

루브르 박물관 [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr)

대영 박물관 [www.thebritishmuseum.ac.uk](http://www.thebritishmuseum.ac.uk)

\* 국내 미술관 사이트

국립중앙박물관 [www.museum.go.kr](http://www.museum.go.kr)

국립민속박물관 [www.nfm.go.kr](http://www.nfm.go.kr)

국립현대미술관 [www.moca.go.kr](http://www.moca.go.kr)

서울역사박물관 [www.museum.seoul.kr](http://www.museum.seoul.kr)

예술의 전당 [www.sac.or.kr](http://www.sac.or.kr)

삼성미술관 [www.samsungmuseum.org](http://www.samsungmuseum.org)

아트선재센터 [www.artsonje.org](http://www.artsonje.org)

일민미술관 [www.ilmin.org](http://www.ilmin.org)

덕수궁미술관 [www.moca.go.kr/deoksugung.html](http://www.moca.go.kr/deoksugung.html)

리움 [www.leeum.org](http://www.leeum.org)

가나아트센터 [www.ganaart.com](http://www.ganaart.com)

## **Abstract**

### **Study on projects of art gallery-museum for children**

-Based upon educational programs-

Lee Juhyeon  
Major in Fine Art Education  
Department of Education  
The Graduate School of Education  
Sung-shin Woman's University

While art gallery was a place to collect, preserve and study art collections in the past, currently it is getting changed into an educational institute which takes a role to communicate between the public and art collections and enhances their cultural and historical awareness. In Korea, art gallery is still considered as a unfamiliar place to many people and special one for a small number of majors, but another countries are using it as a social educational institute by developing and applying educational programs for various ages early and encouraging several activities through it positively.

There is a big difference between education from art gallery and the general schools and another institutes because we can watch on art collections with our own eyes in art gallery, which we have seen on the book or photographs. Through providing us an opportunity to enjoy and think of them and share with another people our thoughts, it develops

our appreciative power and increases our originality and aesthetic sensibility in order to allow us to get closer to art.

In this study, I discuss how education of art gallery has been formed and developed and types of its programs, and how to improve them by researching, comparing and analyzing the present status of them in home and abroad. Also, this study is to suggest how to progress in education of art gallery for children in order to set it as one of cultures in our lives.

Thus, the first, I inquired of concepts and history of art gallery and its education and types of its programs and found out importance of art education for children and necessity of education of art gallery for children.

The second, I researched the present status of juvenile programs in the inside and the outside of the country by the internet and an visit and compared it by dividing into the result of off line and that of on line.

As a result, I concluded as the followings to improve educational programs of art gallery for children.

The first, various types of programs should be developed allowing children to participate.

The second, programs connected with schools or educational programs which exhibit art gallery in another region directly should be developed and it is important to develop on line programs which anyone can enjoy without regard to distance.

The third, education division constituted of professionals should develop a program and mutual cooperation between each art gallery should be needed.

Through this study, I wish that educational programs of art gallery should be developed substantially and systematically and follow-up studied should be conducted continuously making children visit art gallery anytime in their lives for our future.