

김 향 미 교수지도
석사학위 청구논문

인터넷을 활용한 미술 감상수업 연구

2007

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

김 진 실

인터넷을 활용한 미술 감상수업 연구

김 향 미 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2007년 6월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

김 진 실

인 준 서

김진실의 석사학위 논문을 인준함

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

논문 개요

21세기의 교육 환경적 변화는 미술교육에서도 새로운 교육의 틀을 요구한다. 즉, 우리 사회는 디지털과 멀티미디어로 대변되는 정보화 시대로 진입한지 오래이며, 정보화, 국제화 사회에 대한 적응 및 대응능력의 함양이 학교 교육의 새로운 과제로 등장함으로써 그에 대한 폭넓은 연구가 기대되고 있다.

특히, 최근 들어서 멀티미디어를 활용한 교육이 사회 전반에 걸쳐 널리 확산되고 있는 가운데 컴퓨터의 활용사례가 나날이 증가하고 있으며 이를 통한 여러 다른 교육 분야와의 통합적 연계도 늘어나고 있는 추세이다. 이러한 동향은 예외 없이 미술 교육 분야에서도 많은 변화를 불러일으키고 있으며, 실제로 오늘날 학습대상자인 학생들이 가장 관심을 많이 갖는 분야는 영상매체이고, 디지털 영상 시각문화는 이미 그들의 생활의 일부로서 불가분의 관계를 형성하고 있다.

한편, 인터넷을 통한 시, 공간을 초월한 학습은 풍부한 감상 자료를 확보할 수 있고 학습자의 흥미를 이끌어 낼 수 있는 학습 환경을 조성함으로써 학습자로 하여금 자기 주도적 학습을 가능케 한다는 이점을 가지고 있다. 또한, 고도의 정보화 사회에 적합한 개인의 커뮤니케이션 능력을 배양함에 있어 컴퓨터와 인터넷을 활용한 멀티미디어 수업은 새로운 환경에 맞는 다양한 지식과 경험을 제공해 준다.

이러한 면에서, 미술 감상교육에 있어서도 멀티미디어 매체를 활용한 교수-학습 활동을 활성화한다면 교과서와는 비교할 수 없는 풍부한 정보를 학습자에게 제공해 줌으로써 다양한 미적경험을 통한 심미적 정서의 계발을 기대할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구는 이상과 같은 시대적 요청에 부응하여, 인터넷을 적극적으로 활용한 미술 감상지도의 구체적인 방안을 모색하는 데 목적을 두었다. 이를 위해, 인터넷의 개념과 기능, 인터넷 활용 교육환경의 현황에 대해 알아보

는 한편, 현행 미술과 교육과정에서의 미술 감상영역에 대한 분석을 통해 문제점 및 개선방안을 검토하였다. 나아가, 인터넷을 활용한 미술 감상교육의 국내외 사례 및 감상 사이트를 살펴봄으로써 효과적인 지도 유형을 제시하고, 인터넷을 활용한 수업의 구체적인 감상학습모형 및 교수-학습 지도안을 제시하였다.

인터넷 교육은 이제 시대의 요구이며, 향후 개정될 8차 교육과정에서도 컴퓨터의 도입이 더욱 구체화되고 있다. 이와 관련된 체계적이고 지속적인 수업 모형의 개발 및 후속연구가 뒷받침되어야 할 것이다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구의 내용	2
3. 연구의 범위	3
II. 이론적 배경	4
1. 인터넷의 개념 및 기능	4
(1) 인터넷의 개념	4
(2) 인터넷의 기능	5
2. 정보화 사회에서의 인터넷 교육	8
(1) 인터넷 교육의 필요성	8
(2) 인터넷 활용으로 달라지는 교육모습	9
3. 인터넷 교육을 위한 환경현황	13
(1) 교단 선진화의 의미와 목적	13
(2) 교단 선진화의 교육적 효과	15
(3) 교단 선진화 기자재의 유형	17
(4) 교단 선진화 기자재의 활용실태	19
III. 미술 감상교육	21
1. 미술 감상교육의 개념 및 필요성	21
2. 미술 감상교육의 변천사	22
3. 7차 교육과정에서의 미술 감상교육	25
(1) 7차 교육과정의 개정내용	25
(2) 현행 미술과 교과서 분석	26

(3) 현행 미술과 미술 감상영역의 내용체계	28
(4) 현행 미술과 미술 감상법 유형	31
4. 미술 감상교육의 문제점 및 개선방안	33
(1) 현행 미술 감상교육의 문제점	33
(2) 현행 미술 감상교육의 개선방안	36
IV. 인터넷을 활용한 미술 감상교육	38
1. 미술 감상교육에서 인터넷 활용의 필요성	38
2. 미술 감상교육에서의 인터넷 활용방안	40
3. 미술 감상교육에서 인터넷 활용의 장·단점	42
(1) 인터넷 교육의 장점	42
(2) 인터넷 교육의 단점	44
V. 미술 감상 자료의 개발	47
1. 미술 감상자료 검색을 위한 사이트 제시	47
(1) 해외 주요 미술관 및 박물관 사이트	47
(2) 국내 주요 미술관 및 박물관 사이트	53
(3) ARTCHIVE를 활용한 미술 감상수업 연구	59
2. 학습 지도안	64
(1) 교재 및 단원명	64
(2) 단원 설정의 이유	64
(3) 학습 목표	65
(4) 주안점	65
(5) 차시별 교수-학습 계획	67
(6) 차시별 교수-학습 지도안	68
(7) 평가	79
(8) 보충·심화자료	79

(9) 참고 자료	83
(10) 지도상의 유의점	84
VI. 결론	85

참고 문헌

ABSTRACT

< 표 목 차 >

<표 1> 미술과 7차 교육과정의 내용체계	30
<표 2-1> 해외의 미술관 및 박물관 프로그램 소개	48
<표 2-2> 국내의 미술관 및 박물관 프로그램 소개	53
<표 3> 학습 과정	66
<표 4-1> 차시별 교수-학습 계획	67
<표 4-2> 1차시 본시 교수-학습 지도안	68
<표 4-3> 2 차시 학습 지도안	75
<표 4-4> 3차시 수업 지도안	77
<표 5> 실기평가 관점 및 배점표	79

< 그림 목차 >

<그림 1> 모자를 쓴 여인(1905)	69
<그림 2> 초록의 선(1905)	70
<그림 3> 빨강의 조화(1908-9)	70
<그림 4> 춤(1910)	71
<그림 5> 음악(1910)	71
<그림 6> 붉은 방(1911)	72
<그림 7> 서커스, 모리스 드 블라맹크(1906)	72
<그림 8> 드랭, 마티스의 초상(1905)	73
<그림 9> 드랭의 초상, 마티스	73
<그림 10> 드랭의 초상, 블라맹크	74
<그림 11> 동시대비	81
<그림 12> 면적대비	82
<그림 13> 동화대비	83
<그림 14> 20 색상환	83

I. 서 론

1. 연구의 목적

우리가 현재 살고 있는 정보화 사회는 경제·산업 뿐 아니라 개개인의 생활양식과 생활전반에 엄청난 변화를 가져다주었다. 전 세계가 하나의 거대한 네트워크로 연결되어 다양한 정보와 지식을 공유할 수 있게 되었고, 기존의 교수-학습 방법만으로는 지식의 전달 폭이 한정되어 있음을 실감하게 된다.

그리하여 21세기 주역이 될 학생들에게는 미래사회의 활동에서 필요한 지식을 좀 더 다양한 매체를 통해 충분히 받아들일 수 있는 능력이 요구된다.

이에 대해, 멀티미디어 프로그램은 교과서와는 비교할 수 없을 정도의 수많은 정보를 저장하고 가공하여 언제 어디서나 시공간을 초월하여 활용할 수 있게 함은 물론, 교사와 학습자 간의 보다 많은 상호작용을 통해 쌍방향 학습을 가능케 함으로써 효과적인 학습을 할 수 있다. 특히 인터넷을 활용한 학습은 학습자의 관심을 끌면서도 학습에 필요한 정보를 스스로 찾을 수 있고, 학습자의 호기심과 흥미를 만족시켜 학습효과를 극대화할 수 있는 이점이 있다.

이러한 시대의 특징과 요구를 반영하듯 여러 교육 분야에서도 멀티미디어를 활용하여 교육적 사고와 방법의 변화를 꾀하고 있으며 미술교육 분야 역시 컴퓨터와 인터넷을 매개로 한 다양한 멀티미디어의 활용이 급속히 증가하고 있다. 또한 인터넷을 이용한 여러 가지 작업이 이루어지고 있으며 그 작품들을 인터넷상에 노출하고 홍보하려는 노력이 계속되고 있다.

미술작품 감상은 현장을 찾아가서 직접 실제의 작품을 감상하는 것이 가장 합리적이고, 훌륭한 감상방법이라고 할 수 있으나 학교의 재정과 수업시간 부족 등의 현실 여건상 어려움이 따른다.

이러한 면에서, 컴퓨터를 이용한 미술교육은 시간을 절약할 수 있으며 방대한 자료를 보충해 여러 자료를 만날 수 있는 이점을 가지고 있다. 또한 인터넷은 요즘 학생들에게 친숙하기 때문에 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 중요한 동기가 될 수 있을 뿐 아니라, 이제는 인터넷을 통하여 손쉽게 전 세계 유명 미술관의 작품을 감상할 수 있으며 다량의 정보를 얻을 수도 있다.

따라서 인터넷을 활용한 감상학습은 다양하고 풍부한 시각적 경험을 학습자에게 제공해 줌으로써, 감상학습의 흥미를 유발시켜 미술 감상교육의 효율성을 더욱 극대화할 수 있는 장점이 있다.

이에 본 연구는 미술교육 분야에서 급격히 변해가는 교육의 흐름을 이해하고, 실제 멀티미디어의 활용 실태를 검토함으로써 미술교육 분야에서의 멀티미디어의 필요성에 대해 고찰하였다. 또한, 그 필요성을 바탕으로 인터넷을 활용한 작품 감상의 효율성과 방법을 모색해 보는데 목적을 두고, 효과적인 수업모형을 구상하였다. 이를 통하여 학습자들의 미술교육에 대한 흥미를 유발시키고, 집중력을 높이며 교육현장에서 높은 학업 성취율을 얻고자 한다.

2. 연구의 내용

본 연구의 진행과정은 다음과 같다.

I 장은 서론으로서 본 논문의 취지와 그 목적, 그리고 연구의 범위 및 전개될 내용을 간략히 제시하였다.

II 장에서는 인터넷의 개념 및 정보화 사회에서 인터넷 교육의 중요성 등 이론적 배경을 살펴보고 인터넷 교육 환경의 현황에 대해 검토하였다.

III 장에서는 미술 감상교육의 개념 및 필요성을 알아보고 미술 감상교육의 변천과정을 통해 감상교육의 이론적 배경을 검토하였다. 또한 7차 교육과정에서의 미술 감상영역을 살펴보고, 그에 따른 현행 미술 감상교육의 문제점과 개선점에 대해 고찰하였다.

IV장에서는 미술 감상교육에서의 인터넷 활용의 필요성과 활용 방안 그리고 그에 따른 장·단점과 현 실태에 대해 검토하였다.

V장에서는 국내외 박물관 및 미술관의 프로그램을 소개하고, 이를 활용하여 미술 감상 교수-학습 모형을 구상, 제시하였다.

끝으로 VI장에서는 결론으로서 미술 감상교육의 앞으로 나아가야 할 바람직한 방향을 모색하였다.

3. 연구의 범위

인터넷을 활용한 교육은 최근 들어 활발히 전개되고 있으나, 아직은 실험적 단계에 머무르고 있으며 교육적 여건의 미비로 실제 교육현장에서는 아직 활성화되지 못하고 있는 게 현실이다. 인터넷 활용시설이 교실에 구비되어 있다 하더라도 감상수업에 대한 교사들의 인식부족, 수업지도 자료의 부족 등의 이유로 다양한 인터넷 수업이 전개되지 못하고 있다. 효율적인 인터넷 활용수업을 위해서는 보다 다양한 수업 모형에 대한 구체적인 연구가 절실하다.

아직은 인터넷 활용 수업에 있어서 시험 단계가 많고 자료의 업데이트나 관리적 측면에서 부족한 점이 많다. 그러므로 당분간은 미술 감상교육에 있어서 실제 미술관 견학교육과 인터넷을 통한 미술관 교육이 함께 병행되어야 할 것이다. 또한, 인터넷을 활용한 수업진행은 본 수업을 위한 보조수단이며 주체가 될 수 없고, 학습의 도구라는 점을 명확히 하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 인터넷의 개념 및 기능

(1) 인터넷의 개념

인터넷이란 일종의 컴퓨터 네트워크라고 할 수 있다. 보통의 네트워크¹⁾가 지리적으로 떨어져 있는 몇 대 또는 몇 십대의 컴퓨터들을 연결시킨 것에 비해 인터넷은 전 세계 170여 개국의 수많은 네트워크를 연결하여 이루어진 거대한 네트워크의 네트워크라고 할 수 있다. 예를 들어 개인이 사용하는 컴퓨터들이 서로 연결되고, 이렇게 연결된 LAN의 규모가 점점 커지면서 학교, 회사 등의 단위 LAN²⁾을 구성하게 된다. 또한 이들 학교나 회사 등에 네트워크들이 다시 상호간의 연결되어 보다 더 큰 네트워크를 구성하게 된다. 이렇게 연결된 네트워크들은 성격에 따라 상업 네트워크, 연구 네트워크 등을 구성하게 되고, 한 국가 내의 네트워크들이 상호 연결되어 국가단위의 네트워크를, 한 국가 내의 네트워크로서 상호 연결되어 세계적인 네트워크로 구성되는 것이다. 즉 인터넷은 전 세계의 컴퓨터 망을 연결하여 각각의 컴퓨터가 가지고 있는 정보들을 주고받을 수 있는 통신망을 말한다.

인터넷은 같은 기종의 컴퓨터이거나 다른 기종의 컴퓨터 사이에 정보를 주고받을 수 있는 통신망을 형성하고 있기 때문에 컴퓨터망의 통신망이라 할 수 있다. 그리고 그 통신망을 통해서 교환할 수 있는 정보가 수적·질적으로 많

1) 데이터 통신을 위하여 두 개 이상의 장치들이 연결되어 있는 통신 구조를 말한다. 이러한 통신구조에는 데이터 통신을 원하는 컴퓨터 시스템뿐만 아니라, 전송 장치, 교환 장치 등이 통신선로 등에 의해 연결되어 있다.

2) 범위가 그리 넓지 않은 일정지역 내에서 다수의 컴퓨터를 속도가 빠른 통신선로로 연결하여 컴퓨터 간의 통신이 가능하도록 하는 근거리 통신망으로 LAN은 local area network의 약칭이다.

기 때문에 정보의 바다, 정보의 보고라고 불리기도 한다. 전화를 이용하면 세계 각국을 연결하여 원하는 사람들과 통화할 수 있는 것과 마찬가지로, 인터넷을 사용하면 우리나라뿐만 아니라 전 세계의 컴퓨터와 연결하여 인터넷 사용자들과 정보를 교류할 수 있다. 전화는 음성으로 대화 할 수 있는 반면, 인터넷에서는 컴퓨터를 통하여 소리, 문자, 그림, 영상 등의 멀티미디어 정보를 거의 무료로 이용할 수 있다. 그리고 인터넷이 주는 현대 생활의 다음과 같은 여러 편리한 점을 쉽게 얻을 수 있다.

오늘날 인터넷은 정보화 시대에 살고 있는 현대인의 생활에 없어서는 안 될 필수도구가 되었다.

(2) 인터넷의 기능³⁾

① 웹 (Web : World Wide Web)

인터넷에서 제공하는 정보검색 서비스로 보통 웹, WWW, 3W라는 이름으로 불려진다. 웹은 인터넷에서 제공하는 기존 서비스 기능을 거의 하나로 통합하여 운영하고 있다. 이전의 인터넷상에서는 주로 텍스트 파일만 처리할 수 있었지만 웹에서는 텍스트는 물론, 그래픽, 사운드, 동영상 등도 지원하고 있어 인터넷상에서 제공하는 다양한 서비스 기능들을 대표하고 있다고 할 수 있다. 웹은 하이퍼텍스트⁴⁾의 개념을 도입하여 원하는 정보를 보다 쉽게 찾아 주는 기능을 제공해준다. 웹이 주목을 받는 이유는 기존의 다른 인터넷 서비스를 거의 모두 하나의 그래픽 화면에서 처리할 수 있도록 해주기 때문이다. 텍스트 모드에서 따로 수행되던 프로그램을 모두 통합하여 운영하고 있을 뿐만 아니라 응용 소프트웨어와 연결하여 단순한 텍스트 문서가 아닌 그래픽, 사운

3) 김종현, 「중등학교 미술교육에서 인터넷 활용방안에 관한 연구」, 전주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004, pp.16~17

4) 하이퍼텍스트란 사용자가 연상하는 순서에 따라 원하는 정보를 얻을 수 있는 시스템으로 기존 텍스트의 선형성·고정성·유한성의 제약에서 벗어날 수 있는 개념이다.

드, 동영상 등을 단지 마우스를 클릭하는 것만으로 전송하여 편집할 수 있게 해준다. 그 정의상 웹은 인터넷의 부분집합이지만, 인터넷에서의 활용도가 가장 높아 인터넷과 같은 의미로 쓰인다.⁵⁾

② 전자우편 (E-mail : Electronic Mail)

전자우편은 컴퓨터 통신 시스템의 한 가지 유형으로서 사용자는 컴퓨터 통신망을 이용하여 전 세계 각지의 다른 한명 또는 많은 사용자들에게 동시에 메시지를 전달 할 수 있는 시스템이다. 전자우편 메시지는 일반적으로 텍스트 위주였으나 현재는 그래픽이나 사운드는 물론 동영상까지도 지원하고 있다. 전자우편은 이전의 종이 편지를 이용한 편지왕래와는 비교가 될 수 없는 장점을 지니고 있다. 전자우편을 이용할 경우 시간과 장소에 구애받지 않고 전 세계를 무대로 정확하고 신속하게 메시지 전송과 수신이 가능하고 송수신에 드는 비용이 거의 없다. 또한, 전자우편 프로그램이 제공하는 답장 가능 송신자의 메시지 제목과 주소가 정확히 기록되어 있어 상대방에게 정확하게 답장을 보낼 수 있고, 수신된 내용의 바로 앞이나 뒤에 필요에 따라 자신의 견해나 질문에 대한 답을 언급하여 재 발송 할 수도 있다.⁶⁾

③ 정보검색 (Gopher)

인터넷에서 제공되는 방대한 양의 정보들을 빠르고 효율적으로 검색하고 필요한 정보를 받을 수 있다. 찾고 싶은 정보의 주제어를 입력하면 컴퓨터가 자체적으로 그 정보가 들어있는 사이트를 찾아서 연결시켜 준다.

④ 파일전송 (FTP : File Transfer Protocol)

데이터 통신에서 컴퓨터 사이의 원활한 파일 전송을 위하여 사용되는 규약

5) 최성우, 『인터넷의 교육적 의의』, 한국교육개발원, 1997, p.22

6) 변영계·김영환·손미, 『교육방법 및 교육공학』, 집문당, 2000, pp.339~340

으로서 인터넷상에서 제공하고 있는 수많은 FTP자료들을 보다 신속하게 다운 받을 수 있는 기능을 제공한다.

⑤ 인터넷 채팅 (IRC : Internet Relay Chatting)

국내 PC통신에서 제공하는 대화방 서비스 기능과 마찬가지로 인터넷상에서 제공하는 채팅 서비스이다. 인터넷 채팅은 통신망으로 연결된 두 대 이상의 컴퓨터를 이용하여 사용자들은 실시간에 키보드를 통하여 자신의 메시지를 즉각적으로 주고받는다. 사용자는 인터넷 채팅을 통하여 동시적 상호작용을 하게 된다.

⑥ 화상회의 시스템 (Video Conferencing System)

전자게시판과 마찬가지로 어떤 특정한 주제나 관심 분야에 대한 토론과 대화를 할 수 있는 시스템을 제공하고 있다. 이는 얼굴을 마주한 토론이나 회의가 아닌, 원격지에서 컴퓨터 통신망을 이용하여 실시간에 비디오와 오디오등을 이용하여 화면에 나타나는 다른 사람들의 모습을 보면서 정보를 주고받으면서 실제 한 장소에 모여서 회의를 진행하는 것처럼 원격 통신망을 이용하여 화상회의를 할 수 있도록 설계된 시스템이다.

⑦ 전자게시판 (BBS : Bulletin Board System)

일반적으로 소수의 사용자나 어떤 특정 주제에 관심을 가지고 있는 사용자 집단에 의하여 운영되는 시스템으로서 사용자들은 자신의 관심 분야나 주제에 참여하여 토론을 할 수 있다. 전자게시판은 최근에 학계에서 많이 사용되고 있는 것으로 사용자는 원하는 토론 그룹에 전자우편으로 가입 신청을 하면 수많은 관련 자료들을 쉽게 받아볼 수 있다. 사용자는 소단위의 특정 주제 방을 열어서 서로간의 의견 제시는 물론 반대의견이나 찬성의 의사표시를 함으로서 토론을 즐길 수 있다. 전자게시판에 가입한 사용자들은 전자게시판에서 제공

하는 여러 가지 서비스 기능 및 관심분야의 정보도 얻을 수 있다.

2. 정보화 사회에서 인터넷 교육

(1) 인터넷 교육의 필요성

정보화 사회는 자기 주도적 학습능력, 정보 활용능력, 상이한 문화 이해력, 협동적 업무 능력, 효과적인 커뮤니케이션 기술, 창의적이고 체계적인 문제 해결 능력 등이 더욱 요구되는 시대이다. 사회의 이러한 요구가 증대함에 따라 현재와 같이 획일적이고 교사 중심적인 교육으로부터 개개인의 타고난 개성과 잠재력을 개발시켜 주도록 모든 교육적 배려, 자원 및 기회가 제공되는 학습자 중심의 유의미한 교육으로의 전환이 요구되고 있다. 이러한 맥락에서 최근 첨단 정보 통신 기술의 활용은 개개인의 창의성을 신장하고 자기 주도적 학습 태도를 함양하여 정보화 시대의 열린사회 속에서 삶과 배움을 함께 즐길 수 있도록 함과 동시에 자아실현의 극대화를 가증하게 하는 새로운 교육 방법의 필요성에 대한 인식을 급속히 확산시켜 왔다.

컴퓨터 통신에 근거한 인터넷은 기존의 교육 내용과 방법을 새롭게 전환시켜 교육의 질적 향상을 이루기 위한 일종의 혁신이라고 할 수 있다. 인터넷은 전 세계적으로 연결된 컴퓨터 네트워크를 통해서 전 세계에 흩어져 있는 대규모의 온라인 데이터베이스에 접근하여 많은 양의 정보를 손쉽게 빠르게 접할 수 있으며 지리적으로 멀리 떨어진 사람과 시간과 공간을 초월한 활발한 상호 작용이 가능하다. 인터넷을 활용한 이러한 교육환경은 교사와 학생모두에게 학교의 벽을 넘어 활용할 수 있는 전례 없는 교수 학습의 기회를 제공하고 학습자를 연결하는 지역적, 국제적 네트워크인 인터넷에 기초하여 정보를 공유하고 토론을 통해 동료 협력 학습의 기회를 제공한다. 또한 인터넷은 전통적인 교실 수업 환경에서 제공하기 어려운 독특한 학습 환경을 가증하게 하여

줌으로서 직접 혹은 간접적으로 교수-학습활동을 촉진시킬 수 있다. 세계를 대상으로 이루어지는 인터넷을 통한 교육은 학생들로 하여금 배움을 좀 더 흥미롭고 역동적인 것으로 하여 학습자가 자신의 학습과정에 적극적이고 능동적으로 참여할 수 있는 학습자 중심의 학습 환경을 제공할 수 있다.

(2) 인터넷 활용으로 달라지는 교육모습

인터넷이 창출해 나갈 새롭게 변화되는 효과적인 학습의 모습은 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.⁷⁾

① 순차적 학습에서 하이퍼미디어⁸⁾ 학습으로

교과서가 학습의 도구로 사용되면서 학습에 대한 전통적인 접근은 교과서 첫 장에서 마지막 장까지 순서대로 보는 식의 순차적 접근이다. 그러나 N세대⁹⁾가 정보를 접하는 방식은 다르다. 그들은 텔레비전을 보거나 비디오 게임을 할 때에 한 가지 프로그램을 장시간 보는 것이 아니라 이리저리 채널을 돌리곤 한다. 특히 인터넷 서핑을 하는 것을 유심히 보면, 이들은 한꺼번에 대여섯 가지 활동을 동시에 한다는 것을 알 수 있다. 새로운 정보를 찾게 되면, 이들은 서버에 접속해 보거나 여러 가지 정보 검색엔진을 이용하여 정보를 찾아들어간다.

② 주입식 교육에서 참여와 발전의 학습으로

학습은 체험하는 과정이다. 학생들과 협의를 통해서 혹은 학생들 스스로 교

7) 김종현, 전계서, 2004, pp.19~22

8) 문자, 시각, 청각 정보를 검색하고 만들 수 있도록 도와주는 소프트웨어로 하나의 주제에서 다른 주제로 즉시 점프하여 검색할 수 있으며 교차 참조도 가능하다.

9) N세대란 통상 1977년 이후 출생한 세대로서 통신, 인터넷 등에서 문화를 수용하고 자기표현에 적극적인 세대를 일컫는 말이다.

육내용을 계획하는 구성주의적 접근이 가능하다. 컴퓨터를 이용하여 사이버 도시에서 학생들이 협력하여 도로를 건설하고 건물을 세우고 집안을 꾸미는 등 도시설계 프로젝트를 개발한 한 수학교사는 이렇게 말한다. “프로젝트를 하면서 아이들은 수학 문제에 부딪치게 된다. 건물모형의 스케일을 생각하고 얼마나 많은 재료를 사용해야 하는지를 결정하려면 공간적 사고와 수학적 사고는 필수적이다. 아동들은 자신들이 하는 일에 필요하기 때문에 재미를 느끼면서 수학에 접근하게 된다.”

③ 교사중심에서 학습자 중심으로

새로운 미디어는 학습 경험의 중심을 정보전달자보다 학습자 개개인에 두고 있다. 학습자 중심의 교육은 아이들의 학습동기를 높여준다. 학습자 중심으로 교육이 전환한다고 해서 교사의 역할이 줄어들거나 덜 중요하게 되는 것은 아니다, 학습자 중심 학습에서도 교사는 학습경험을 창출하고 구조화시키는데 결정적인 역할을 한다. 학습자 중심 교육방식에서는 다양한 소프트웨어 프로그램을 집중적으로 활용해서 아이들의 개성에 맞춘 학습경험이 가능하다. 학생들은 토론이나 논쟁, 조사활동에 직접 참가할 수 있고 서로 힘을 합쳐 프로젝트를 진행하는 등 적극적으로 수업에 참여한다.¹⁰⁾

④ 주입식 교육에서 학습방법을 배우는 교육으로

지식의 폭발적 증가는 고등교육 교과과정에 지대한 영향을 미친다. 예를 들어 공대전공의 학생이 졸업할 때쯤 되면 그가 배운 지식의 절반 이상은 사용할 수 없게 되므로 더 이상 주입식 교육으로는 급변하는 사회에 대처할 수 없다. 학생들에게 물고기 한 마리를 잡아주는 것보다 낚시질하는 법을 가르치는 것이 더 중요하다.

10) 김미량, 「학습자 중심 웹 기반 교수-학습체제의 설계전략과 상호작용서」, 『한국정보교육』, 논문집 제 3권 제 1호, 한국정보교육학회, 1999, pp.13~21

저명한 교육자인 하델 박사와 마마미디어(MaMaMedia)¹¹⁾팀은 인터넷이 지식의 집을 지을 수 있는 자재를 제공한다고 믿고, 아이들이 탐험도 하고 그림도 그리고 집을 짓고 놀기도 하면서 여러 가지 도전을 맞볼 수 있는 사이트를 개발하였다. 이 사이트에는 무엇을 어떻게 하라는 식의 지침이 없다. 아이들이 실험과 시행착오를 통해서 스스로 터득하도록 되어있다. 아이들은 스스로 방법을 터득하여 내용을 구분하고 새로운 지식을 쌓게 된다. 또한 이들은 인터넷상에서 정보 뿐 아니라 다른 사람들과 접하게 되고 한 차원 높은 정신세계를 구현하게 된다.

⑤ 학교교육에서 평생교육으로

산업시대에서는 학교교육을 받고 직업을 갖기 위한 자격 요건이 갖추어지면 다시 공부할 기회를 갖긴 힘들었다. 그러나 오늘날 직장인들은 자신의 지적기반을 지속적으로 보충하지 않으면 안 된다. N세대는 태어나면서부터 평생교육의 세계에 발을 들여놓게 되었다. 미국 국립기술대학의 리차드 소저 베르크는 “사람들은 일단 대학을 졸업하면 자기가 알고 있는 지식으로 10년은 버틸 수 있다는 착각에 빠져있다. 사실은 10초를 버티기도 어려운 형편인데도”라는 말로 우리가 매년 인류의 지적 기반이 폭발적으로 증가되는 사회에 살고 있다는 것을 잘 나타내고 있다.

⑥ 획일화된 교육에서 맞춤형 교육으로

대중교육은 산업경제의 소산으로 대량생산, 대중마케팅, 대중매체와 맥을 같이 한다. 그러나 비즈니스 도처에서 개인적 접근방식으로 전환하려는 조짐이 나타나서 현재 보유하고 있는 지식에 근거하여 개인의 취향에 맞추어 고도로

11) 마마미디어는 재미있을 뿐만 아니라 건설적인 아동용 웹 사이트이다. 유명한 MIT 대학교 미디어 연구소의 교육 관련 연구에 바탕을 둔 마마미디어사는 5~12세 아이들을 위한 수십 개의 무료 온라인 동화를 쓰고, 디지털 그림을 그리고, 자신만의 만화 주인공을 만들고, 다른 사람들과 통신하고, 공동 작업을 하고, 다른 아동용 웹 사이트를 안전하게 항해할 수 있다.

차별화 된 제품을 선보이고 있다. 디지털 미디어는 학생들의 개인적인 취향, 배경, 특성, 연령, 사회성들을 감안한 맞춤형 교육이 가능하도록 한다.

⑦ 재미없는 학습에서 재미있는 학습으로

최근의 온라인게임이나 웹, 마마미디어 등은 많은 가능성을 제시한다. 재미는 교육의 본질을 이루고 있고 교사의 역할은 학생들에게 새로운 사상에 흥미를 갖도록 하는 일이다. 재미있는 수업은 도전적이지 않다는 얘기가 있으나, 요즘 인기 있는 스타크래프트와 리니지 같은 온라인 게임을 보면 도전적이기 때문에 재미있고, 재미있는 만큼 도전적일 수 있기 때문이다. 새로운 미디어를 사용하여 교사들은 학생들의 흥미를 유발하고 이런 과정을 통해 공부하는 재미가 붙어 학생들은 학습동기를 부여받음과 동시에 배움에 대한 책임감을 느낄 수 있다.

⑧ 지식의 전달자로서의 교사에서 촉진자로서의 교사로

미국 플로리다의 한 초등학교 6학년의 해양 동물에 대한 수업의 예를 들어 보면, 교사는 주제별로 조를 짜고 각 조는 해당 주제에 대한 발표를 하게 된다. 한 조는 상어에 대한 홈페이지를 만들고 관련 주제를 링크하였다. 컴퓨터를 대형 화면과 연결하여 다양한 상어에 대한 비디오클립, 상어가 멸종위기에 처했음을 알리는 해양학자의 모습도 보여준다. 학생들은 상어가 인간에게 주는 위협과 인간이 상어에게 주는 위협을 비교하는 주제로 열린 토론을 벌이고, 온라인 토론을 통해 외국에 있는 자매학교 학생들의 의견도 듣는다.

교사는 자료 찾기에 도움을 주고 조연자로서의 역할을 하지만 상어에 관한 이 팀으로부터 많은 것을 배운다. 교사는 일방적 전달자가 아니라 사회적 학습과정을 돕는 촉진자 역할을 하고, 학생들은 스스로 지식을 쌓게 된다. 더욱 중요한 것은 학생들이 협동심과 분석력, 관찰력, 발표력을 향상시킬 수 있다는 점이다. 교사들은 새로운 도구의 사용법과 접근방법을 습득해야만 한다.

이와 같이 인터넷을 활용하게 됨에 따라 나타나는 여러 가지 교육의 변화 모습을 간략히 요약해 보자면 피교육자의 입장에서 항상 수동적으로 교육만 받아 오던 학생들의 지위가 이제 자기가 흥미 있는 분야를 선택하여 주도적인 입장에서 교육을 받게 된다는 것으로 볼 수 있다. 다시 말해 ‘학습자 주도적인 학습’의 형태로 변해 가는 것이다.

3. 인터넷 교육을 위한 환경현황

(1) 교단 선진화의 의미와 목적

과거 우리 교실은 항상 경제개발의 뒷전에 서있었고 교육의 투자가 이에 떠밀려 예산확보가 어려웠으며 백년지대계인 교육에의 투자 필요성을 절감하지 못하기 일쑤였다. 우리의 교육도 새로운 세기를 맞이하여 시대에 맞게 첨단화된 교수 매체를 사용하여 학습 수요자의 다양한 욕구를 충족시켜 주어야 한다. 특히 정보통신 기술이 나날이 발전하고 있고 그에 따른 각종 첨단 시청각 매체들이 새롭게 등장하고 있기에 학교 교육에서도 학습의 지원 수단인 우리의 교단을 선진화하여야 할 필요성이 있는 것이다.

기존의 칠판과 백묵 위주의 교수-학습 활동은 획일적이고 단편적이며 이해보다는 주입식 암기 위주로 흐르며 사고와 창의성을 기를 수 없었다. 학생들의 앞선 정보화 욕구를 만족시키기 위해서는 선진국 및 새로운 멀티미디어 시대의 변화에 맞는 첨단 기기가 필요하게 되었다. 그리하여 컴퓨터와 프로젝션 TV, VTR, 실물 화상기 등의 첨단 기기를 이용하여 교수-학습을 보다 선진화된 수준으로 이끌기 위한 사업으로 97년부터 이와 같은 첨단기기를 전국의 초·중·고교 20만 4천 학급에 국비 3000억 원과 지방비 3000억 원 등 총 6000억 원의 예산을 투입하여 한 학급당 300만원 정도의 예산으로 586 컴퓨터와 VTR 그리고 대형 PC 모니터와 프로젝션 TV 가운데 하나를 선택하여 에듀

넷, 인터넷, 위성방송 등과 연결해 첨단교육 실시를 위한 멀티미디어 교육환경이 조성되었고, 현재까지 각급 학교에 90%이상 구비, 설치되었다.

교실에서 수업을 진행하기 위해서는 여러 가지 수업 보조 매체를 활용하게 된다. 불과 몇 년 전만 하더라도 이러한 수업 보조 매체로서는 VTR이나 OHP 등이 대부분이었으나 최근에는 컴퓨터를 중심으로 각종 정보화 기기들이 연결되어 활용되고 있으며, 이들 기기들은 인터넷에 연결하여 각종 자료를 검색하여 제시할 수 있게 되었다.

교단 선진화는 위와 같이 멀티미디어 기기에 컴퓨터와 통신을 결합한 여러 가지 기기들이 종합되어 있는 교실을 말하며, 그러한 첨단 장비를 손쉽게 수업에 이용 할 수 있는 것을 의미한다.¹²⁾

교단 선진화는 21세기 정보화 시대의 선구자가 되기 위해 첨단 멀티미디어 정보통신 기술을 교육에 도입하여 활용함으로써 전통적인 교육내용과 방법 등에 획기적인 변화를 줄 수 있는 것으로써 매우 중요한 과제이며, 교육개혁 사업의 핵심이다. 교단 선진화 사업은 초·중·고 교육에서도 컴퓨터실, 과학실 등의 특별교실을 제외한 일반학급만을 대상으로 멀티미디어 교육 환경을 조성하는 부분적이고 수단적인 계획이다.

초·중·고등학생들의 교육부문 교육정보화 사업이 주로 '컴퓨터 관련 교육 과정의 강화'를 뒷받침하기 위한 컴퓨터실 등 특별교실에 대한 컴퓨터 지원에 역점을 두고 있는데 반해, 교단 선진화 사업은 '첨단 멀티미디어를 활용한 교수 학습방법의 개선'에 역점을 두고 모든 교과를 효과적으로 교수 학습할 수 있도록 일선 학급에 멀티미디어 교육환경을 조성하는 것에 그 목적을 두고 있다.

(2) 교단 선진화의 교육적 효과

12) 한국교육 학술 정보원, 『교단 선진화 기기 활용의 길잡이』, 교육부, 2002, p.22

교단 선진화의 효과와 학습능력과의 관계는 인쇄 매체나 사진 정보 등의 평면적 정보자료를 통한 지식 전수 교육 방법서 탈피하여 다양한 매체를 활용하여 수업을 진행하므로 학습의 흥미 및 효과를 가지고 오는 것은 물론이며 더 나아가 학생 스스로 자기 학습 능력이 향상 될 수 있다는 점이다.

교단 선진화 기자재 활용의 교육적 효과를 요약하면 다음과 같다.¹³⁾

① 정보능력의 함양

교육과정이나 단원구성의 새로운 성과로 멀티미디어를 교사와 학생 모두가 활용함으로써 책상수업에서 벗어날 수 있을 뿐만 아니라, 지역조사나 설문조사, 또는 발표학습, 정보탐색학습 등의 다양한 활동을 포함하는 학습과정이 가능하게 되어 학생의 정보 능력을 기를 수 있다.

② 종합표현 능력의 신장

지금까지의 수업에서 학생들이 표현활동을 할 때에는 글짓기는 국어과에서, 그림 그리기는 미술과에서, 노래 부르거나 기악은 음악과에서 각각 이루어져 왔다. 물론 이런 것들은 각각 고유의 특성으로 독립된 창작활동임에 틀림없으나 무대연극, 텔레비전 드라마의 연출 등은 음악, 대사, 연기, 조명, 비디오 영상 제작이라고 하는 다양한 기능을 조합시켜 만들어내는 종합표현활동이다. 이와 같이 멀티미디어라고 하는 도구를 하나의 매체로 하여 각 교과와 학습활동을 다양하게 조합한 새로운 종합적 학습의 장을 설정하여 학생의 종합적 표현활동을 마음대로 체험해 볼 수 있다.

③ 다양한 정보에 기초한 학습

13) 오경준, 「자기 성장 집단 상담이 초등학교 아동의 자기 존중감 및 사회성 증진에 미치는 효과」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2000

정보의 종류는 크게 나누어 영상, 도형, 문자, 숫자, 음성 등이 있다. 어떠한 정보가 학습 장면에서 활용되면 좋은가를 선정하여 스스로 학습과제를 해결하도록 하는 활동이 진행되어야 할 필요가 있다. 이와 같은 활동효과는 다음과 같다.

첫째, 다면적 이해를 얻을 수 있다.

둘째, 정보를 관련지어서 생각하는 능력이 키워진다.

셋째, 유사한 학습 환경에서의 학습이 가능해진다.

넷째, 다른 미디어로 부가의 특성을 살린 정보를 수집하는 것이 가능해진다.

다섯째, 정보제작에 있어서의 시점이나 선택, 왜곡 등을 알아차리는 것이 가능해진다.

④ 다양한 개성에 부응

우리는 7차 교육과정의 개편으로 교육의 정보화, 국제화, 개별화를 추구하여 왔다. 그 중, 개별화를 위해 일선 교육현장에서는 열린 교육을 중심으로 개인차에 대응하는 학습코스의 개발에 대한 연구가 진행되었다. 학습을 할 때에 다양한 멀티미디어를 활용하면 개인의 흥미나 관심의 차에 따라 수준별 개별화 학습이 가능하여 그 효과를 극대화 할 수 있다.

⑤ 교사들의 적극적인 참여 증진

멀티미디어 교육 프로그램 개발에 따라 교사들의 업무 부담은 늘어나게 되나, 프로그램 제작에 대한 교사들의 자신감 획득과 그에 따른 수업 효과가 크게 증가되며 또한, 교사들에게 학교현장에서 교육개혁을 체감하게 함으로써 교육개혁 분위기 확산에 교사들의 적극적인 참여 증진도 가능하게 된다.

(3) 교단 선진화 기자재의 유형¹⁴⁾

14) 오경문, 「교단 선진화 기자재 활용 실태에 관한 연구」, 연세대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002

① PC의 활용

· 워드프로세서의 활용: 워드프로세서란 문서를 작성하며 작성한 문서의 편집, 저장, 인쇄 등을 할 수 있는 컴퓨터 프로그램을 말한다. 현재 국내에서 많이 사용하고 있는 소프트웨어로는 주로 한글, 훈민정음 등이며 수업의 질을 향상시키기 위한 워드프로세서의 사용방법은 무수히 많다.

· PC통신의 활용: 교육부에서 에듀넷을 개설하고 각급학교 교사별 ID가 발급되어 대부분의 교사들은 PC통신에 높은 관심을 보인다. 에듀넷의 공개 자료실에는 많은 교육 자료들이 올라와 있으며 많은 교사들이 이를 활용하고 있다. 각급 학교에 멀티미디어 학습을 할 수 있는 시설이 갖추어지면서 이를 활용할 수 있는 전자교과서 자료도 많이 올라오고 있다. 인터넷 활용이 급격히 확산되면서 학교 단위로 인터넷 홈페이지를 등록하고 정보를 저장하여 학습의 능률을 높이려는 학교도 점차 늘고 있다.

· 파워포인트의 활용: 파워포인트는 프리젠테이션을 작성하는 프로그램이다. 프리젠테이션이란 많은 사람들에게 필요한 정보를 전달하는 발표회나 브리핑을 할 때 발표내용을 보기 좋게 작성하여 보는 것으로 사람들이 쉽게 이해하도록 문자, 그림, 차트, 슬라이드, 애니메이션, 동영상 등을 넣어서 제작한다. 요즘에는 교실에서도 교사가 파워포인트로 제작한 프리젠테이션으로 학습효과를 높이기 위해 많은 노력을 하고 있다. 파워포인트 자료들을 보면 수업시작부터 수업 종료까지 몇 개의 프레임으로 나누어 제작하여 수업시간에 활용한다.

· 컴퓨터 보조 수업(CAI): 컴퓨터 보조 수업이란 CAI 프로그램을 수업에 도입하여 활용하는 것을 말하며 이는 컴퓨터와 학생이 직접 상호작용을 하여 학습자 개개인의 특성을 고려한 개별적 교육이다. 학생의 반응에 따라 다양한 안내를 받을 수 있고, 피드백 원리에 의한 학습시간 단축과 교수효과를 극대화시킨다.

교사가 CAI 프로그램을 선택하고, 투입시기, 투입방법, 집단 활동인가 개별 활동인가에 대한 선택, CAI 통제방법 등을 잘 설계하여야 한다. 또 사전지도 계획, 사용 중 지도계획, 사후 지도계획을 철저히 세우고 지도에 임해야 소기의 목표를 달성할 수 있다.

② 화면 확대 장치 (프로젝션 TV, 대형 모니터)

TV는 동시성, 현실성, 친근성 등과 같은 특성과 학습 능력의 향상, 교과내용의 이해력 증진, 구체적인 지식의 제공 등과 같은 교육적 가치로 인해서 우리 사회가 안고 있는 교육의 문제점을 해결해 주는 효율적인 수단으로 인정되고 있다.

화면확대 장치는 컴퓨터 활용 수업 시, 대형화면을 통해 학습 자료를 보여 줌으로서 수업의 효과를 높일 수 있고, 수업 시간에 교육방송 시청이 가능하며 VCR, 캠코더, 스캐너 등의 다른 교단선진화 기자재와 적절히 혼용될 수 있는 장점을 가진다.

③ VCR의 활용

VCR은 자기 테이프에 영상 신호에 의한 영상과 음성을 기록하고 재생시키는 기능을 가지고 있는 녹화기로서 화상정보 입력 및 출력장치로 사용되는 등 사용범위가 넓은 기자재이다.

교육방송을 녹화하거나 구입자료, 교사 제작 자료 등을 활용할 수 있고 요즘에는 자동 반복기능 등의 다양한 기능을 갖춘 VCR이 보급되면서 학습의 효과를 높일 수 있는 중요한 매체로 활용되고 있다. VCR을 교수-학습 활동에 투입하려면 먼저 교사가 그 내용을 검토 후 투입시기, 내용, 시간 등을 계획하고 활용해야 한다. 또한 지도 전, 중간, 후의 지도 내용을 계획해야 효과적인 수업을 이끌어낼 수 있다.

④ 실물화상기의 활용

실물화상기는 실물을 그대로 보여주기 때문에 사용하기에 편리하다. 그림, 사진, 책, 실물은 물론 OHP자료, 슬라이드 등도 투시할 수 있다. 확대·축소기능 등의 다양한 기능을 활용할 수 있으며, 외부 입력과 축력단자가 있어서 다른 멀티미디어 기자재와의 연결도 가능하다.

활용방법으로는 삽화, 사진, TV, 슬라이드 필름 등의 자료를 활용할 수 있고 현미경 대용으로 사용 가능하며, 마이크까지 사용할 수 있어서 넓은 장소에서 쓰기에도 편리하다.

(4) 교단 선진화 기자재의 활용실태

「교육정보화 기자재 활용 실태 조사 연구」¹⁵⁾에서 교원용 PC 활용도, 수업에서의 PC 활용도, 화면확대장치의 활용도, 실물화상기 또는 캠코더 활용도, 활용도가 높은 소프트웨어, 교육정보화기기가 활용되지 않은 이유에 대한 것이 다음과 같이 나타나고 있다.

교원용 PC의 경우 약 30% 정도의 응답자가 수업에 거의 활용하지 않는 것으로 나타났고, 약 49% 정도의 응답자가 문서 작성에는 필요할 때 항상 사용하는 것으로 나타났다. 수업에서의 PC 활용정도는 거의 활용 안함 25.8%, 필요할 때 가끔이 44.9%, 필요할 때 자주가 19.4%, 필요할 때 항상 9.8%로 나타났다.

화면확대장치와 실물화상기(또는 캠코더)의 활용은 37.8%와 38.5%가 거의 활용하지 않는다고 응답하여 PC와 비교할 때 그 활용이 저조한 것으로 나타났다.

주로 활용하고 있는 소프트웨어는 워드프로세서 92.5%가 가장 많았고, 교육용 소프트웨어는 24.9%, 파워포인트는 23.6% 순으로 나타났다. 교단선진화기

15) 손병길 외 2인, 『교육정보화 기자재 활용 실태 조사 연구』, 멀티미디어교육지원센터, 1998

기 등 교육정보화기자재가 잘 활용되지 않는 원인을 조사한 결과 주된 원인으로 첫째, 교육정보화 기기 사용법을 잘 모르고, 둘째, 활용할 자료가 부족하며, 셋째, 이들 기기를 활용한 교수-학습 방법을 잘 모르기 때문인 것으로 나타났다.

이상에서 살펴보면 교단선진화기기를 활용한 수업이 활성화되려면 교단 선진화기기의 사용법에 대한 연수의 확대와 더불어 활용할 자료 및 교수-학습방법이 다양하게 제시되어야 한다.

Ⅲ. 미술 감상교육

1. 미술 감상교육의 개념 및 필요성

미술 감상교육이란 한마디로 학생들에게 아름다운 대상과 접하는 기회를 많이 가지게 함으로써 ‘보는 눈과 마음’을 기르는 교육이라 할 수 있다. 이와 같이 본다는 것이 느낀다는 것과 직결된다고 생각하는 미술교육의 전제하에, 학생들의 ‘보이는 것’에 대한 감상 활동은 단순히 수동적인 것이 아니라 ‘보는 눈’으로부터 ‘볼 수 있는 눈’으로 이끌기 위한 것이며, 여기서 다시 ‘찾을 수 있는 눈’으로 이끌기 위한 교육이라고 할 수 있을 것이다.¹⁶⁾

근대에서 현대에 이르기까지 미술 교육의 사조를 살펴보면, 창의성을 위한 미술 교육에서 벗어나 과거와는 전혀 다른 과정에 의한 미술 교육방법이 등장하고 있다.¹⁷⁾

과거의 교육이 주로 생산자 위주의 교육이었다면, 현대의 미술 교육은 소비자를 위한 교육으로 바뀌고 있다. 이와 같은 변화의 이유는 작가, 평론가 등의 미술 생산자의 수는 전체 인구에 비해 극소수이며 시각 정보 사회인 현대에서 주체적인 사고와 올바른 인식을 하기 위해서는 ‘보는 능력’을 키워 주어야 하기 때문이다.¹⁸⁾

오늘날 미술교육에서는 표현뿐만 아니라 미적 안목을 가진 미술애호가 또는 소비자를 기르는 데에 관심을 가지게 되었다. 미적 안목을 육성하기 위해서는 표현·감상·이해의 능력을 향상시켜야 한다. 이는 지금까지의 미술 교육이 제작을 통한 표현중심의 교육으로 이루어져 온 점을 반성하고 감상교육의 필

16) 김정희, 『미술교육입문』, 형설출판사, 1998, pp.228~230

17) 노부자, 『교과목 미술과 교육론의 구조적 고찰』, 한국미술교육학회, 1994, p.30

18) 박창숙, 「초등학교 미술교육에서 감상활동과 미술작품의 이해에 관한 연구」, 교원대학교 대학원 석사학위논문, 1993, p.30

요성을 인식시키게 한다.

이러한 측면에서 감상교육의 필요성을 네 가지로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 미술 시지각의 함양을 통해서 표현능력을 신장시킨다. 감상은 미를 즐기고 미적 가치를 이해할 뿐만 아니라 작품제작에도 도움을 준다. 어린이는 작품을 제작하는 과정에서 수시로 자기 작품을 비평하면서 감상하고 감상의 결과는 다양한 표현활동의 훌륭한 자극제로 전이되어 표현력 신장에 도움을 주고, 새로운 작품을 낳게 한다.

둘째, 우리의 ‘보는 눈’을 높여 조형감각을 신장시킨다. 조형감각이란 아름다움을 느낄 수 있는 마음이 바탕이 되는데, 자연이나 조형물의 아름다움을 직접적으로 감상하여 내면세계를 함양시킨다.¹⁹⁾

셋째, 우리 문화와 인류문화를 이해하는 데 도움이 된다. 우리 조상들이 남긴 훌륭한 문화유산을 감상함으로써 서로 다른 나라의 풍물과 문화도 이해하게 되며, 세계문화 속에서 우리 문화의 우수성을 자각하고 현대의 복잡한 미술의 이해와 다가올 미래의 미술을 이해하는 능력을 길러준다.

넷째, 미적 안목을 갖춘 현명한 미술 소비자를 기를 수 있다. 현대사회는 시각정보의 홍수시대로 다양한 정보를 올바르게 인식하기 위해서는 ‘보는 능력’을 구비하는 것이 생활의 귀중한 요소가 된다. ‘보는 능력’을 기르는 감상활동은 다양한 주변의 미술을 이해하고 자신의 내면화를 이루어서 건전한 미술 소비자를 양성시켜 준다.²⁰⁾

2. 미술 감상교육의 변천사

우리나라에서 학교교육이 공포되기는 구한 말 갑오경장(1894)²¹⁾이 있는 뒤

19) 교육부, 『초등학교 사용지도서』, 1992, p.39

20) 대구광역시 초등미술과 교육연구회, 『미술과 열린 학습의 실제』, 대일사, 1996, p.201

21) 갑오개혁이라고 부르기도 한다. 1894(고종 31) 개화당이 집권한 이후 종래의 문물제도를 근대적 국

일본, 미국 등의 제국과 수교가 이루어진 후의 일이다. 그 전까지의 우리나라의 감상교육은 잘 알려져 있지 않다. 왜냐하면 실제 작품을 감상할 수 있기보다는 겨우 그와 비슷한 그림을 베껴 그린 그림을 보고 가르치던 수준이라 원본의 감동을 제대로 알 수 없었다.

서당에서 입서의 형식으로 도제 교육이 실시되던 우리나라 근대 미술 교육은 갑오경장 후 1895년 소학교령이 공포되면서 겨우 초보적이지만 입화나 입서로서 감상의 기회를 갖게 되었다. 당시의 도화 교육이라는 것은 거의 그리기였으며 재료는 연필, 모필 정도이고, 모방 교육이어서 지금과 같은 창의성의 계발은 생각도 하지 못하는 시대였다.

1905년 일본과의 을사조약이 체결되면서 일본식 교육이 도입되고 1906년 보통 학교령이 공포되었고, 이 시점에서 획일적이지만 여러 현대적 감상 자료들이 나타나기 시작하였다. 하지만 혼란적이며 획일화되고 무엇보다도 우리의 주체사상이 없는 일본의 주관적 해석 자료에 의해 강요적인 수업을 받았다.²²⁾

1910년에 한일 합방이 되고 1911년에 조선 교육령이 공포되어 식민지 교육 제도가 실시되었다.

이어서 1919년 3·1운동을 계기로 한국인에게 사범 학교, 전문학교를 설치하게 하고 강압 정치가 문화 정치로 전환되었다. 당시 일본에서는 자유화 표현 운동에 따라 아동화에 자유표현이 지도되었으나 한국에서는 여전히 모방주의에 입각한 모방 교육이 계속되었다. 그런 가운데 일본 정부는 내선일체라는 문화 정책 아래 전쟁을 위한 교육을 실시하였고, 미술에서는 포스터 등이 다루어져 역시 모방 교육의 테두리를 벗어나지 못하였다.

1945년 8·15 해방이 되면서 자유와 인간성을 존중하는 민주주의 교육 사상이 도입되기 시작하였고 1948년 대한민국 정부가 수립됨에 따라 1년 후인 1949년에는 우리나라 정부에 의한 국전이 열리게 되고 서울 대학교 미술 대학

가형태로 고친 일이다.

22) 교육부, 『중학교 미술과 교육과정 해설』, 1994, p.35

이 주최한 중등 학생 미술전이 열려 미술에 대한 대중의 관심이 날로 커지기 시작하였다.

1955년 9월 1일부로 대한민국 수립 후 처음으로 교과별 교육과정이 제정 공포되어 미술교육의 전환기를 맞게 된다. 그러나 우리나라의 특수성 그리기 등 일부 영역에만 치우치거나 교육적 이상에만 집착하여 균형 있는 미술 교육이 이루어지지 않았으며 제대로 된 도판과 자료를 구하기도 어려웠다.

우리나라의 미술교육에 일대 전환기를 가져온 것은 ‘피버디 교육 사절단’²³⁾이 설치된 후라 하겠다. ‘피버디 교육 사절단’은 6·25 전쟁으로 황폐화된 교육 시설은 재건하기 위하여 문교부 안에 설치되었고, 특히 사범 교육의 부흥을 꾀하였다. 교사들로 구성된 미술교육 연구회가 조직되어 자체 연수는 물론 전국 초등학교 교사들에게 창조주의 미술교육, 아동화의 자유표현, 공작교육 등을 강습하여 새로운 미술교육의 기틀을 만들기 시작하였다.

우리나라의 미술교육이 궤도에 오르기 시작한 것은 1963년 2월 15일 문교부가 교육 과정을 전면 개정 공포하고 교과서가 편찬된 후부터라고 하겠다. 제2차 교육과정이 개정되고 학생중심으로 교육이 바뀌면서 감상의 영역도 강화되었으며 대학에서 미술교육과가 설치되면서 적극적인 연구와 교사양성이 이루어지기 시작하였다.

1973년에 제 3차 교육과정이 개정되어서는 감상의 영역이 한 층 더 확장되게 된다. 1981년 제 4차 교육과정에서는 인간중심의 교육으로 그 후 1987년 제 5차 교육과정에서는 현대 미술교육의 흐름에 부합되는 감상의 영역으로의 자리매김을 하게 된다.

1995년 제 5차 교육과정의 부분적인 개정 보완을 통하여 감성, 창조, 개성교육을 강조하며 감성적 체험을 중심으로 변형되게 되며 인간 생명의 창조적이고 자발적인 활동으로 표현되는 진보적인 모습으로 바뀌었다.²⁴⁾

23) 1950년대 말에 와서 문교부는 미국의 ‘피버디 교육 사절단’을 초청해 사범학교 교육의 새로운 시도를 도모 했으며, 그들은 미술 교사들에게 미술 교육의 내용 지도방법 등을 알리는데 힘을 기울였다. 이때부터 우리나라 미술 교육이 입화학습에서 전인교육의 일환인 정서교과로 자리 잡기 시작하였다.

3. 7차 교육과정에서의 미술 감상교육

(1) 7차 교육과정의 개정내용

미술은 경험 속에서 이루어진다. 미술 활동의 구체적인 형태인 표현활동과 감상 활동을 통해 기르고자 하는 능력은 창조적인 표현 능력 및 비판적인 감상 능력이다. 또 표현 활동에서의 발상 및 표현 과정은 학생들의 창의성을 계발하기 위해 이루어진다. 특히, 창의적인 아이디어 형성을 도와주는 것 또한 미적 체험과 감상 활동을 통해서 가능하다. 이러한 전반적인 미술 활동 속에서 아름다움에 대한 가치 인식, 미술에 대한 긍정적이며 존중하고자 하는 태도 등 심미적인 태도를 함양하고자 한다. 이렇게 미술과의 총괄 목표는 표현 및 감상능력, 창의성, 심미적인 태도로 설명될 수 있다.

미술과의 총괄 목표를 달성하기 위한 세부적인 목표로서, 내용 영역과의 연결 고리 역할을 하는 것이 하위 목표이다. 제 6차 미술과 교육과정에서는 생활 영역과 관련된 하위목표 1개항, 표현 활동과 관련된 하위목표 2개항, 감상 활동과 관련된 하위 목표 1개항의 모두 4개항의 하위 목표를 제시하고 있는데 반해, 7차 교육과정에서는 미적 체험, 표현, 감상 영역과 관련된 3개항의 하위 목표를 제시하고 있다. 미술활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양하기 위해 미술과의 내용인 미적 체험, 표현, 감상 영역의 활동을 고려하여 구체적인 활동목표를 설정하였다. 그 목표는 다음의 세 가지 항목과 같다.²⁵⁾

24) 손현준, 「인터넷이 미술 교육에 미치는 영향에 관한 연구」, 경성대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001, pp.49~50

25) 노상용, 「멀티미디어 매체를 활용한 미술 감상수업 연구」, 원광대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005, pp.9~10

- 가. 미적 대상의 가치를 발견하고 이해할 수 있다.
- 나. 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.
- 다. 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화유산을 존중할 수 있다.

‘가’항은 미적 체험 영역에 관련된 것으로 생활 속에서의 미적 요소를 발견하고 아름다움을 느끼며 그 가치를 이해함으로써 미적으로 사고할 수 있는 능력을 강조하고 있다.

‘다’항은 감상 영역과 관련된 것으로서 서로의 작품뿐만 아니라 미술품을 보는 활동에 흥미와 관심을 가지고 미술품의 가치를 판단하며, 미술문화 유산을 이해하고 존중하는 태도 함양을 강조하고 있다.

(2) 7차 교육과정의 개편 교과서 분석

교육부가 2000. 9. 18 검정하여 2001년부터 시행되고 있는 미술 교과서 중 5종을 선택하여 분석·정리하여 보면 다음과 같다.

첫째, 구성주의에 입각한 학습자 중심의 교육과정이다. 제7차 교수-학습방법은 교육의 주체를 교사에서 학생으로 보는 기본관점의 전환이 그 특징이다.²⁶⁾ 미술수업은 학생 자신의 세계를 표현하는 것이므로 학생들의 개별적이고 자발적인 활동을 존중하는 학습이 되어야 하며 교사는 제한, 비판이 아닌 권유, 수용하는 긍정적인 자극을 주어야 한다.

7차 교육과정에서 미술과 평가체제는 학습의 결과만을 가지고 교사 단독으로 평가했던 기존의 방법과는 달리, 평가의 주체를 교사, 학생자신, 동료학생들로 확대하고, 평가의 방법 또한 서술형 및 논술형 검사법, 포트폴리오법, 토론법, 연구보고서법, 실기평가, 감상평가, 자기평가 및 동료 평가보고서법, 수행평가 등의 총괄적인 평가방법을 제시하고 있다.

26) 노부자·안금희 외 3인, 『미술교사용지도서』, 지학사, 2000, pp.11~12

둘째, DBAE(Discipline - Based Art Education)²⁷⁾ 프로그램의 영향으로 미술비평, 미술과 생활의 관련된 부분이 강조, 확대되었다. DBAE는 미술의 통합적 이해에 기초하여 제작에 중점을 둔 전통적인 교육방법에서 제작활동을 중심으로 이론적인 지식체계인 미의 경험이나 미술사, 미술비평을 강조하여 4가지 체계가 한데 어우러지는 통합된 미술프로그램을 말한다. 7차 교육과정은 6차 교육과정에 비해 ‘미술과 생활’영역을 보다 확대, 발전시켜 미적체험 영역을 강조하여 주변 환경에서 미적 요소를 발견하고 아름다움의 가치를 이해하며 미적으로 사고할 수 있는 능력을 기르는 것에 목적을 두었다.

셋째, 만화나 애니메이션 등의 새로운 영역의 미술활동이 포함되어 있다. 만화나 애니메이션 등은 중학교 1·2·3학년의 연령대에서 매우 관심 있게 접하는 분야이며, 이러한 프로그램의 도입은 학생들의 흥미를 유발할 수 있고 미술을 생활에 응용할 수 있다.

7차 교육과정에 의해 개정된 교과서는 이렇게 생활과 좀 더 친숙하게 관련되어 있는 프로그램을 도입하고 있으며 학습자의 흥미와 관심을 고려하였음을 알 수 있다.

넷째, 컴퓨터를 이용한 프로그램의 도입과 인터넷을 활용한 미술활동의 새로운 시도이다. 7차 교육과정이 21세기 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고, 이러한 요구에 적합한 미술활동으로써 컴퓨터를 도입하고 있다.²⁸⁾

이미 중앙교육진흥연구소에서 발행한 개정교과서에서는 미술이해 감상역역에서의 컴퓨터 활용은 물론 제작영역까지 이를 실질적으로 제시하고 있으며, 교과서 각 장의 모든 분야에 걸쳐 ‘인터넷 항해’라는 소제목으로 컴퓨터에서 찾아볼 수 있는 참고자료나 사이트를 연결해 놓고 있다. 또 표현영역에서는 포토샵 프로그램을 도입해 도안한 내용을 스캔하여 이를 모니터에서 실험하게 해보는 등, 디자인 영역에서 적극 활용하고 있고, ‘홈 페이지’에 대한 소개와

27) DBAE는 학문기초 미술교육운동으로 유치원부터 초·중·고등학생들을 근본적으로 발달시키고, 또한 성인교육, 평생교육, 미술관 등에서 미술을 가르치고 배우기 위하여 공식화된 총체적인 접근방식이다.

28) 김종현, 전개서, pp.7~8

제작과정을 설명하고, 스스로 제작할 수 있도록 유도해 보는 방법으로 컴퓨터를 활용하고 있다.

위와 같이 7차 미술과 교육과정을 분석해 본 결과 미술수업에서의 컴퓨터의 활용이 상당히 적극적으로 도입되어 진행되고 있음을 알 수 있다. 그러나 아직은 전반적으로 감상이나 미학 부분에서 참고하는 정도로 그쳐 시작에 불과하다는 인상을 주고 있다.

한편, 여러 가지 연구 자료를 토대로 앞으로 개정될 8차 미술 교육과정에서는 컴퓨터의 도입이 더욱더 확대되고 활성화될 것임을 분명하다. 이에 중등학교 수준에 맞는 체계적이고, 지속적인 수업프로그램개발이 절실할 때이며 이를 위한 연구와 지속적인 투자가 요구되어진다. 따라서 인터넷을 활용한 교육을 위한 수업설계 이론 연구가 활발히 이루어져야 하겠다.

(3) 7차 교육과정에서 미술 감상영역

교육부에서 제시하고 있는 고등학교 미술 7차 교육과정의 국민 공통기본과정의 내용체계는 다음 <표 1>과 같이

미적 체험 영역 (1) ‘자연과 조형물의 미적 가치 이해’

(2) ‘미술과 문화의 관계 이해’

감상영역 (1) ‘미술품 감상’

(2) ‘미술 문화유산 이해’로 짜여 있다.

제 7차 교육과정에서 미술 감상영역은 미술 비평과 미술사로 구성되어 있다. 미술 비평은 미술의 세 영역인 제작, 이해, 비평 중 지금까지 해온 미술교육에서 가장 소홀히 취급되어 왔던 부분이다. 새 교육과정에서는 학습자들에게 작품을 보는 안목을 길러 줌으로써 미의 감수성과 가치를 알게 하여 생활에서 미술을 향유하는데 역점을 두었다. 미술사 부분에서는 시대와 양식을 넓히고, 나아가 미래의 미술 문화를 창조하는 바탕이 될 수 있는 이론적 배경을

배울 수 있도록 하는데 중점을 두었다.

미술사를 가르칠 때에는 작가의 생활과 예술 철학, 가치관, 개성, 그 시대의 미술사조 따위를 종합적으로 설명하는 한편, 작가의 독특한 기법, 주제, 내용 구성 및 새로운 기술의 개발 여부, 사용된 도구와 재료, 그 시대와 현재의 작가에 대한 평가 등 다양한 지식을 섭렵하게 하는 한편, 이들한테서 무엇을 배울 수 있는지를 강조하면서 수업을 진행하여야 한다.

< 표 1 > 미술과 7차 교육과정의 내용체계

영역	초등학교	중학교	고등학교
----	------	-----	------

	3, 4학년	5, 6학년	7, 8, 9학년	10학년
미 적 체 험	(1) · 자연미 발견 · 자연에서 아름다움 발견하기	(2) · 자연미와 조형미의 특징 이해 · 자연과 조형물의 아름다움을 발견하고 특징을 이해하기	(1) · 자연미와 조형미의 조화 이해 · 자연과 조형물의 아름다움과 조화 이해하기	(1) · 자연과 조형물의 미적가치 이해 · 자연과 조형물의 미적가치 이해하기
	(2) · 조형미 발견 · 주변의 조형물에서 아름다움을 발견하기	(2) · 자연과 조형물의 관계 이해 · 생활에서 자연과 조형물의 특징을 발견하고, 그 관계 이해하기	(2) · 미술과 생활의 관계 이해하기 · 생활에서 미술의 기능과 역할 이해하기	(2) · 미술과 문화의 관계 이해하기 · 다양한 문화의 미적가치를 비교하여 미술 문화의 특성이해
감 상 영 역	(1) · 서로의 작품 감상 · 작품을 보는 것에 흥미와 관심 가지기	(1) · 서로의 작품 감상 · 작품의 표현 특징을 찾아 설명하기	(1) · 미술품 감상 · 서로의 작품과 미술품에서 표현 특징을 찾아 비교해 설명하기	(1) · 미술품 감상 · 서로의 작품과 미술품의 미적가치를 이해하고 판단하기
	(2) · 미술품 감상 · 우리 고장과 우리나라 미술품에 흥미 가지기	(2) · 미술품 감상 · 우리나라와 다른 나라 미술품의 표현 특징을 찾아 설명하기	(2) · 미술 문화유산 이해하기 · 우리나라와 다른 나라 미술의 특성 이해하기	(2) · 미술 문화유산 이해 · 우리나라와 다른 나라 미술의 특성과 배경 이해하기

(4) 7차 교육과정의 미술 감상법 유형

미술 감상법의 유형을 7차 교육과정에서 다음과 같이 나누고 있다.²⁹⁾

1) 두 작품의 비교 감상법

하나의 작품을 감상하는 것보다 두개의 작품을 비교하는 것이 각각 작품의 특질을 파악하기가 쉽다. 이것은 가장 흔히 손쉽게 쓰이는 감상법이지만 여기에서도 주의할 점이 있다. 즉, 두 작품의 차이점을 단순히 식별해내는 것으로 작품의 우열을 가리려 하는 데에 그치기 쉽다는 점이다. 어느 것이 좋다 나쁘다를 가리는 것보다는 각각의 작품의 특질과 강조점을 찾고 비교하여 각각의 표현 내용을 더욱 뚜렷이 감지하는 것이 중요하다.

2) 종류별 비교 감상법

이 방법은 어떤 작품들을 종류별로 분류해 각각의 특징을 비교 감상하는 것이다. 예를 들어 자연주의 또는 인상주의 등 미술사조상 각 유파별 특징을 띠고 있는 작품들을 그룹별로 분류하여 감상하는 방법이다. 인상주의에 있어서 색채의 명쾌함, 모티브의 다양함, 경쾌한 터치 등의 특징을 발견한다든지, 자연주의에 있어 자연의 실재 그 자체의 묘사에 충실하려고 한 점 등을 비교 파악해 냄으로써 각 유파별 특징을 감상하는 것이다. 그러나 이러한 비교 감상법만으로 진정한 의미의 감상이 성립되는 것은 아니다. 감상의 궁극적 목표는 작품과 감상자와의 생명 있는 대화에 있는 것이기 때문에 이 비교 감상법은 진정한 의미의 감상에 이르기 위한 하나의 과정에 지나지 않는다.

3) 단독 감상법

비교 감상이 작품의 가치를 상대적 의미로밖에 추구할 수 없는 데 반해, 단독 감상은 작품의 절대적 의미를 파악하여 대상과 자아와의 합일을 이루려하는 것이다. 또한 단독 감상은 본질적으로 개인적인 것이며 한 사람 한 사람

29) 노영자·이인숙, 『미술교사용지도서』, 교학사, 2002, p.91

그 양상이 다르다. 따라서 전체의 감상자들을 한 가지 내용에 이르도록 기대하는 것은 바람직하지 않다. 각자 자유로운 미적 체험이 되도록 하는 것이 중요하다.

4) 분석 감상과 종합 감상

비교 감상법, 단독 감상법에 있어서 각각의 경우 분석적인 감상과 종합적인 감상의 방법을 생각할 수 있다. 감상이란 본래 직관적인 것으로서 궁극적으로는 단독 작품을 종합적으로 파악함으로써 생겨나는 감동을 목적으로 한다.

① 분석 감상법

분석 감상법은 작품에 대한 추상적인 언어 대신에 구체적인 분석을 통해 각 요소적 특성을 파악해 내는 것으로 종합적인 감상과 보완적인 관계에 있다. 구도 분석 등이 대표적인 예이지만 그 외 색채 분석, 마티에르 분석, 명암의 분석, 필치의 분석, 형태의 분석, 표정·동세의 분석 등 그 관점은 여러 가지이다. 그러나 이것들은 작품에 대한 감동을 느끼기 위한 과정에 지나지 않는다. 즉, 감상자들의 작품에 대한 분석 결과는 다음 단계의 작품과의 대화를 탐색해 나가는 수단이 되는 것이다.

② 종합 감상법

이것은 본래적 의미의 감상으로 직관적인 감상이라고도 한다. 작품과 감상자가 직접적인 감동으로 연결되는 것이다. 비교 감상, 단독 감상, 분석 감상 등은 이 종합 감상으로 귀결되어야 한다. 따라서 종합 감상과 분석 감상, 비교 감상과 단독 감상이 유기적으로 조직되는 것이 바람직하다.

5) 작가 연구

감상이 작품과 함께 그 작가의 생을 함께 호흡하는 것이라면 작가 연구는

종합감상에 의한 감동의 실마리를 제공해 주는 것이다. 이것은 주로 초등학교 고학년이나 중학교 이상에 필요한 감상 내용이다. 그러나 작가 연구는 미술사적 감상과 함께 지식 편중의 감상에 빠지는 위험을 안고 있으며, 작가의 생애나 경력을 조사해 아는 것은 그 자체가 목적이 아니라 종합적 감상을 돕는 하나의 자료일 뿐이다. 감상지도 가운데 행해지는 작가 연구는 결국 작품과의 대화를 심화시켜 주는 수단이며, 작가에 관련된 지식의 나열로 그칠 것이 아니라 그 작가와 작품과의 내면적, 필연적 관계를 이해하는 것이 중요하다.

4. 미술 감상교육의 문제점과 개선방안

(1) 현행 미술 감상교육의 문제점

미술 감상교육에 대한 논문 가운데 감상교육에 대한 교사의 인식에 관한 설문조사를 통해 미술 감상교육의 문제점을 분석한 연구가 있다. 이 선행연구³⁰⁾의 통계에 따르면 우리나라의 미술교사들이 가장 지도하기 어렵게 생각하고 있는 영역이 바로 감상영역이고, 많은 교사들은 현행 미술 감상교육이 바람직하지 않다고 대답했다. 감상학습의 문제점은 구체적으로 다음과 같이 정리할 수 있다.

① 감상자료 및 지도 자료의 부족

미술은 보는 것을 느끼기 위하여 우선 보고, 또 보는 중에 알아지고 느껴지는 것이다. 그러므로 본다는 것은 미술 감상에서 유일한 열쇠인 것이다. 그러나 실제로 학생들이 감상할 수 있는 수업자료는 교과서에서 제시하는 작품들을 비롯한 몇몇 작품들로 한정되어 있다. 또한 박물관, 미술관, 전시회 등의

30) 김희자, 「감상교육에 대한 교사의 인식과 지도력의 실태조사 연구」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 1998, pp.24~32

견학도 우리의 교육현실상 그다지 용이한 여건이 되지 못하고 있다.

아울러 정책적으로는 시청각 자료를 활용하는 등의 다양한 방법으로 미술 감상 수업을 지도해 나가라고 권장하고 있지만, 이 또한 여의치 않다. 즉 현재 우리의 교육 여건으로서는 다양하고 많은 작품들을 감상할 수 있는 자료와 교사가 제대로 감상수업을 진행할 수 있을 만한 자료가 절대적으로 미흡한 형편이다.

② 교사의 지도력 부족

그동안 우리 미술교육이 표현위주로 흘러 초·중·고등학교는 물론, 심지어 교사양성기관인 교육대학과 사범대학까지도 미술은 묘사능력이 뛰어난 일부 재능 있는 사람들만 할 수 있는 것이라는 그릇된 인식의 바탕 하에 표현위주의 교육이 행해져 왔다. 또한 미술 감상교육에 대한 교사 연수 내용도 너무나 피상적이어서 교육적 요구에 충분히 부응하지 못하고 있다.

③ 표현위주의 수업

우리 미술교육은 주로 표현위주로 흘러왔다. 그러나 표현활동을 통한 작품 제작의 경우와는 달리 지도 및 결과 측정이 모호한 감상영역에 대해 교사들은 어렵게 생각하고 있다. 따라서 미술교과에 있어 감상수업은 항상 뒷전으로 밀려 날 수밖에 없는 실정이다.³¹⁾

④ 감상지도 시간의 부족

감상학습이란 대상의 특성과 의미를 학습자 스스로 발견하게 하는 과정을 말하며 교사의 도움으로 미적 대상과 학습자가 일정한 공간에서 만나는 과정이다. 이러한 과정은 크게 관찰·발견·설명의 단계를 거쳐 학생들 각자의

31) 이준서, 「21세기를 대비한 학교미술교육의 과제와 방향」, 『사향미술교육논총』, 한국초등미술교육학회 논문 제 5집, 1997, p.19

내면세계로 내면화 된다. 따라서 교사는 학생들이 대상의 아름다움을 감상하기 위해 그 표상 가운데 몰입하여 생명적인 자각을 형성하도록 하고 스스로 미적 가치를 발견할 수 있도록 충분한 시간을 제공하도록 해야 한다. 또한 미술 감상에서는 작품이나 미술품을 자주 볼 수 있는 경험을 제공함으로써 친근감을 가지도록 유도해야 한다.³²⁾ 그러나 현실적으로는 미술교과의 시간부족과 교사들의 감상교육에 대한 인식부족에 따른 감상교육 시간의 축소 등으로 인해 감상교육이 충분한 시간에 걸쳐 이루어지지 못하는 문제점을 가지고 있다.

⑤ 감상수업지도 방법상의 흥미결여

일반적으로 학생들은 감상수업에서 재미와 흥미를 갖지 못한다. 이것은 대부분의 교사들이 사용하고 있는 수업지도방법에서 그 원인을 찾을 수 있다. 교사는 미술 감상지도에 필요한 전문적인 지식을 갖추고 미술 감상을 지도함에 있어 학생들의 흥미와 관심을 끌어내어 지루함을 느끼지 않게 수업을 이끌어야 한다.³³⁾ 또한 미술 감상을 위한 다양한 자료와 방법들을 제시해주어야 한다. 그러나 표현위주의 수업방법으로는 지극히 기대하기 어려운 요구사항일 수밖에 없다.

제7차 교육과정에서 “교사는 학생들이 미술 감상에 있어서 문화적 역사적인 요소들을 인지하고 감상할 수 있는 자세를 가지도록 감상 프로그램을 개발하여 학생들의 발달 수준에 맞게 융통성 있는 수업을 이끌어가야 한다.”라고 되어 있으나 교육현장에서의 어려움들로 인해 제대로 실행되지 못하고 있는 실정이다.³⁴⁾

(2) 현행 미술 감상교육의 개선방안

32) 전성수 외 2인, 『야! 미술이 보인다』, 서울교육대학교 미술교육연구회, 예경, 1997, pp.58~59

33) 최남주, 「미술교육의 감상지도방안」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998, p.52

34) 문단희, 「중등학교 미술교육에서 인터넷 미술관 활용방안」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002, pp.28~29

우리나라의 현행 미술 감상교육에 있어서는 앞에서 살펴본 것과 같이 여러 가지 문제점을 내포하고 있기 때문에 미술 감상교육의 중요성에도 불구하고 제대로 교육이 이루어지지 않고 있는 것이 사실이다. 그러나 위와 같은 문제점은 교육현실상 당연히 발생할 수밖에 없다. 예를 들면 교과서 등을 통한 작품 감상은 자료의 양적 측면이나 질적 측면에서 한계가 있을 수밖에 없고, 전 시관을 통해 직접 미술작품을 감상하는 것도 시간적, 공간적인 한계가 있을 수밖에 없다. 또 이러한 제약으로 인해 우리의 미술교육은 교실에서 표현위주의 교육이 될 수밖에 없었고, 미술교사들로서도 감상수업에 대해서는 형식적으로 해 나갈 수밖에 없었던 것이다.

그러나 21세기를 맞이하면서 이러한 미술 감상교육의 한계를 극복하고 문제점들을 해결해 줄만한 여건은 이미 조성되었다. 바로 인터넷이란 놀라운 매체가 우리의 생활 및 교육에 급격히 사용되고 있는 것이다. 인터넷은 헤아릴 수도 없을 만큼 많은 미술작품들을 포함하고 있다. 여기에는 우리가 교과서 등을 통해 많이 접해왔던 작품들뿐 아니라 전혀 접하지 못했던 수많은 작품들을 담고 있다. 다시 말해 인터넷은 고대부터 오늘날에 걸친 전 세기를 통해 만들어진 작품들, 미술이 발달한 프랑스에서부터 가까운 일본 등에까지 걸친 전 세계 각국에서 만들어진 작품들, 회화를 비롯한 판화, 조각 등 미술 전 분야의 작품들, 고희와 같은 거장의 작품에서부터 이웃 초등학교의 어느 어린 학생의 작품에까지 이루 말로 표현할 수 없을 만큼 많고 다양한 작품들이 존재되어 있다. 즉, 인터넷은 미술 감상분야에 있어 감상 자료의 부족이라는 개념을 완전히 없애 주는 도구이다.

또 인터넷은 학교나 가정, 어디에서나 활용할 수 있는 도구이기 때문에 시간적, 공간적인 구애를 받지 않는다. 따라서 교사나 학생들로 하여금 개인적인 여건에 따라 많은 시간을 들여 미술작품 감상을 심도 있게 할 수 있고, 감상 능력 및 감상지도능력을 키울 수 있는 여건도 조성하여 준다.

이와 같이 인터넷이 미술 감상교육에 활용됨에 따라 학생들로서는 충분히 흥미로운 미술 감상수업을 받을 수 있는 계기가 될 것이고, 교사들로서도 더욱 새롭고 유익한 미술 감상교육을 위해 노력해야만 하는 새로운 인식전환의 계기가 될 것이라 확신한다. 이러한 시점에서 이제 남아 있는 문제는 어떻게 인터넷을 효과적으로 활용하여 미술 감상교육에 적용할 것인가 하는 방법적인 문제이다.

IV. 인터넷을 활용한 미술 감상교육

1. 미술 감상교육에서 인터넷 활용의 필요성

인터넷을 활용한 교수-학습 활동은 전통적인 교수-학습 방법에 비해 여러 측면에서 유용하다. 이러한 유용성은 다음과 같다.

첫째, 전달되는 정보들의 역동성과 상호 작용성을 가질 수 있다. 즉 서적을 통해서만 불가능했던 동영상, 음성 자료들을 전달할 수 있으며, 비디오테이프나 CD-ROM을 통해 제공되는 자료보다 훨씬 더 상호 작용성이 강하다는 점이다.

둘째, 인터넷 자체가 하나의 커다란 정보 제공원이 된다는 점이다. 인터넷은 방대하고 다양한 정보가 모여 있는 정보의 보고라고 할 수 있다.

셋째, 인터넷을 이용해서 교수 활동을 해나갈 때에는 정보나 자료를 수시로 수정 및 보완할 수 있다.

이러한 인터넷을 활용한 교수-학습 방법은 미술 감상 지도에서도 큰 유용성을 가진다. 이러한 인터넷의 교육적 유용성을 보다 자세히 살펴보면 다음과 같다.³⁵⁾

첫째, 미술 감상지도에서 인터넷을 활용하게 되면 동일한 관심을 가진 학생들의 커뮤니티를 형성하여 효과적인 학습을 수행할 수 있도록 한다. 학습자들은 자신과 비슷한 관심과 흥미를 가진 동료 학습자를 쉽게 확인하여 메신저나 이메일을 통해 그 관심사에 대해 이야기하고 서로 동의하는 주제에 쉽게 도달할 수 있다. 또한, 인터넷은 선정할 수 있는 과제의 범위를 확대시켜 주고, 실제로 적용 가능한 상황을 제공함으로써 과제의 실제감을 높인다. 이러한 과제를 선정하는 과정에 있어서 인터넷은 거리상으로 멀리 떨어져 있는 학습자들

35) 박기태, 「인터넷 활용을 통한 중등학교 미술 감상수업의 효율화 방안 연구」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000

간에 의사소통을 원활히 해주고, 그 과제가 실제로 적용될 수 있는 환경을 제공해 준다.

둘째, 인터넷을 활용하게 되면 다양한 감상 소재를 발굴하여 감상할 수 있게 된다. 인터넷에는 셀 수 없을 만큼의 많은 정보들이 있으며, 이 정보들은 대부분 학교의 학습자들이 스스로 의미를 창출할 수 있도록 가공되지 않은 상태로 제공된다. 학습자들은 어떠한 주제에 대해서도 도움을 받을 수 있는 가장 원천적이고 최신의 자료들을 인터넷에서 구할 수 있다.

소재의 부족으로 균형 있는 미술 감상지도가 이루어지지 못하고 있는 현실에서 인터넷의 활용을 통하여 자료의 부족 문제를 해결할 수 있게 될 것이다. 특히 인터넷의 자료들은 하이퍼텍스트 형태로 제공된다. 하이퍼텍스트 형태로 조직된 자료는 특히 인터넷과 같이 다량의 자료들로부터 학습자들이 의미를 구성하는데 도움을 준다.

셋째, 인터넷을 활용하게 되면 개별학습이 가능해진다. 학생들은 인터넷을 통해 얻을 수 있는 수많은 감상 소재 중에서 자신이 원하는 것을 찾고, 그것을 감상하기 위해 필요한 지식과 참고 자료를 구할 수 있다. 이러한 과정을 통해 학생들 스스로가 미술 감상능력을 향상시키고, 이와 동시에 개별화된 학습이 이루어지게 된다. 또한, 학습자들도 지식의 소비자인 동시에 생산자의 위치에 서게 되고, 교사도 학습자의 위치에 서게 된다. 즉, 인터넷은 교사가 학습자와 동등한 수준의 동료 학습자와 조연자로서의 역할을 수행할 수 있는 환경을 제공한다.

넷째, 인터넷을 활용하면 효과적인 학습 보조 수단을 확보할 수 있게 된다. 단순히 교과서에만 의존하던 학습이 인터넷에서 제공되는 각종 동영상 자료를 통해 보다 학생들의 흥미를 유발할 수 있게 된다.

다섯째, 인터넷상에서는 학습자가 자기에게 필요한 정보를 수집·가공하여 자기에게 적합한 수준과 속도로 학습하고 이를 조절하고 평가하는 이른바 자기주도적인 학습을 지원하기에 매우 적합한 특성을 지니고 있다. 미술 감상에

서 인터넷을 활용하게 되면 수업 시간과 감상 소재 등의 부족 문제를 극복하고 학습자의 자기 주도적 미술 감상 태도가 향상되게 된다. 미술 감상 교육에서도 이러한 감상에 필요한 각종 자료의 발굴 및 지식을 개발하기 위한 ‘자기 주도적 학습 능력’이 요구된다.

2. 미술 감상교육에서의 인터넷의 활용방안

앞서 살펴본 미술 감상교육의 문제점들과 개선방안들을 감안할 때 인터넷을 적절히 사용하다면 상당한 교육적 효과가 예상된다. 인터넷 활용 학습은 학습자들에게 다양한 자원을 활용하여 지도할 수 있으며, 실제와 동일한 학습 맥락을 제공하며, 수평적인 상호 작용을 경험하게 하고, 또 학습 결과에 대해 검토해 볼 수 있는 최적의 환경을 제공한다. 이와 같이 미술 감상교육에 있어서 인터넷을 활용할 수 있는 방안은 매우 다양하다고 할 수 있다. 미술 감상에 있어서 인터넷의 활용 방안을 보면 다음과 같다.

① 메신저 및 이메일 활용

학생 자신들의 기호나 선호에 따라 유사한 문제에 관심을 가지는 학습자들이 메신저나 이메일을 통해 커뮤니티를 형성하도록 하는 방안이다. 인터넷을 통해 학습자들이 미술의 분야, 화가, 작품 등에 따라 자신이 원하는 것에 따라 하나의 학습공동체를 형성하여 참여할 수 있게 되고, 학습 참여자는 동일한 분야에 대해 다양한 견해와 최신의 정보를 참조하여 적절한 학습 주제와 교수 목표를 선정할 수 있게 된다. 이러한 메신저나 이메일의 활용으로 실제 적용 가능한 상황을 제공함으로써 학습의 실재감을 높여 준다.

② 정보검색과 미술 관련 사이트 활용

인터넷에는 어마 어마하게 많은 미술 감상과 관련된 정보들이 있으며, 학습

자들은 어떠한 주제에 대해서도 도움을 받을 수 있는 가장 최신의 자료를 인터넷에서 검색할 수 있다. 이런 풍부한 학습 자료를 바탕으로 학생들은 효과적인 미술 감상이 이루어질 수 있으나, 많은 정보들 속에서 자신이 원하는 자료를 확보하기 위해서는 상당한 시간이 소요된다. 따라서 미술 관련 사이트를 통해 자료를 찾는 데 소요되는 시간을 최소화하고, 학습자에게 유용한 자료를 엄선하여 제공함으로써 미술 감상의 효과를 높일 수 있도록 하는 방안이다. 학습에 악영향을 끼칠 수 있는 정보를 사전에 차단해 주는 효과도 가진다.

③ 홈페이지 제작 활용

홈페이지 제작 활용은 학생들이 직접 교수-학습의 현장에 참여할 수 있는 가장 직접적인 도구이기 때문에 교육에 매우 효과적인 도구가 될 수 있다.

인터넷을 통해 같은 공간을 점유하지 않더라도 학습자들 간의 상호작용을 가능하게 함으로써 학습의 편의성을 제공할 수 있다. 또한, 인터넷을 통해 학습자와 교사간, 그리고 학습자 상호간, 학습자들과 외부 전문가간의 상호작용 등이 가능하다. 이러한 다양한 형태의 상호작용을 통하여 학습자는 자신의 시각과 타인의 다양한 시각을 비교하여, 타당한 지식을 구성하게 된다. 특히, 외부의 전문가들과 접촉함으로써 학생들은 교과서와 교사에 의존하는 것에서 벗어나 다양한 견해와 최신 정보를 접할 수 있게 되고, 사이버 토론에 의한 학습 활동이 이루어짐으로서 교사 중심의 수업이 아닌 학생중심 수업으로의 전환이 가능하게 된다.

미술교육을 위한 홈페이지를 제작할 때에는 미술교과의 성격을 먼저 충분히 이해한 후 제작되어야 하며, 일단 제작이 되면 효과적인 관리가 필연적으로 동반되어야 한다. 특히, 지속적인 업데이트는 필수적이다. 새로운 정보, 유용한 정보가 계속적으로 올려져야만 교육적 홈페이지로서의 가치를 발휘할 수 있다.

3. 인터넷을 활용한 미술 감상교육의 장·단점

(1) 인터넷 교육의 장점

인터넷 교육의 장점은 첫째, 시간과 장소에 구애받지 않고 감상학습을 할 수 있다는 점이다. 인터넷은 장소와 시간에 대한 제약에서 벗어나 학습자에게 자유로운 환경에서 원하는 미술 학습이 일어나도록 하는 원격 교육 개념의 구현을 가능케 한다. 원격 교육의 개념은 학교 교육과 같은 정규 교육뿐만 아니라 평생 교육에서도 적용 가능한 체계이다. 인터넷을 통한 미술 감상교육이 일반화될 경우 일반인들에게도 미술 감상교육의 기회가 확대될 것이다.

둘째, 다양하고 풍부한 미술에 대한 정보를 신속하게 제공받을 수 있다. 단순한 텍스트에 대한 정보 제공만이 아닌 전 세계에 있는 다양한 멀티미디어, 이미지, 미술계의 이슈 등의 정보를 받을 수 있고 업데이트가 용이하므로 빨리 교육시켜야 할 상황에서 신속한 교육이 가능하게 한다.³⁶⁾

셋째, 양방향 커뮤니케이션이 가능하다. 양방향 커뮤니케이션이 가능한 기능은 단순히 학습 내용만을 제공하던 기존의 원격교육에서 상호 정보교환 및 피드백 제공이 가능한 양방향 상호작용이 가능한 교육으로 학습자에게 보다 풍부한 학습 환경과 정보를 제공할 수 있다. 인터넷이 제공하는 상호작용은 지금껏 라디오나 텔레비전에 의한 일 방향 커뮤니케이션으로 인해 불가능했던 것을 쌍방향 커뮤니케이션으로 가능케 해줌으로서 보다 즉각적이고 원활한 교수-학습 환경을 제공해 준다.³⁷⁾

넷째, 교육비용을 절감시킬 수 있다. 학교 교육의 경우에는 학생들의 교통비와 그 외 물리적인 종이와 펜의 낭비를 줄일 수 있으며, 작품 감상을 위한 책은 도판 때문에 상당한 값을 요구하므로 실제적으로 구입이 어려워서 다양한

36) 최성우, 전게서, p.43

37) 나일주, 『Web 기반 교육』, 교육과학사, 1999, p.80

부분의 비용을 절감시킬 수 있다.

다섯째, 감상학습자에게 학습동기를 부여한다. 감상학습을 재미있게 해주고 전체적인 상황 속에서 내용과 의미를 더 잘 이해할 수 있게 해주며 감상학습 과정 중에 좀 더 능동적인 역할을 담당할 수 있게 해줌으로서 학습자의 작품에 대한 호기심을 북돋아 준다. 또한 주의집중은 정보를 적절한 시청각적 자극으로 제시할 때 이루어지므로 멀티미디어정보제공이 가능한 강의나 교재의 형태는 학습자의 전적인 주의를 유발하고 유지할 수 있다.

여섯째, 능동적인 학습 환경을 제공할 수 있다. 학습자를 수동적인 감상자가 아니 적극적으로 정보의 탐색, 가공 과정을 통해 능동적인 참여자로 만들며, 감상학습과정을 스스로 운영해 나가면서 작품 감상에 적극적으로 참여하게 되어 효과적인 학습이 가능하게 한다.

일곱째, 학습자 특성에 맞는 개별학습이 가능하다. 개별 학습자의 다양한 학습스타일, 학습능력, 정보요구를 모두 수용할 수 있어 개별 학습이 가능하다. 시각적, 청각적, 언어적, 물리적인 모든 다양한 감각을 통해 정보를 전달해 줌으로서 개별학습자가 특별히 선호하는 양식을 통해 정보를 제공할 수 있어서 감상 학습의 효과를 증진시킬 수 있다. 또한 하이퍼텍스트에 의한 데이터베이스의 구성은 다양한 수준과 방법으로 정보에 접근할 수 있게 해주어 학습자 개인의 특유한 수준과 방법, 그리고 학습요구에 따른 개별 학습을 가능하게 한다.

여덟째, 범 학년적으로 사용된다. 인터넷은 폭넓은 학습내용을 제공하여 주므로 다양한 수준에 있는 학습자들에 의해 사용될 수 있다. 예를 들면 이미 지식을 갖고 있는 학습자는 그 다음 단계로 진행할 수 있고 그렇지 못한 학습자는 주의의 시선을 받지 않고 편안한 상태로 학습을 진행해 나갈 수 있다.³⁸⁾

아홉째, 발견적 사고와 창의력을 향상시킨다. 탐색을 통한 감상 학습방법을 경험하면서 학습자는 자연스럽게 발견학습을 수행하게 되며 따라서 그러한 학

38) 나일주, 상계서, p.81

습과정을 통해 발견적 사고를 기를 수 있다. 또한 인터넷 학습이 제공하는 경로를 통한 상호작용성은 학습자 각 개인이 학습내용에 접하는 방법을 스스로 탐색하는 과정을 통해 연상이라는 창의적 과정에 참여시킴으로서 창의성을 향상시켜준다.

(2) 인터넷 교육의 단점

인터넷이 수업에 미치는 영향은 대단히 크며 그 활용 여하에 따라 엄청난 파급효과를 기대할 수 있다. 하지만 한편으로는 예상되는 부작용도 적지 않은데, 인터넷 활용에 있어서의 가장 큰 문제점은 문화의 식민지화이다. 우리와는 전혀 다른 사고와 가치관을 가진 이문화가 여과 없이 침투하여 우리 고유의 문화와 사상에 심각하게 침식할 수 있다. 그 다음은 문화의 획일화이다. 너무도 빠른 인터넷의 확산으로 서양과 우리의 문화가 획일화되면 그로 인해 생기게 될 문제점에 대해서는 아직 검정조차 되고 있지 않은 상태이다. 또한 저급한 문화의 침투를 들 수 있다. 감수성이 예민한 학습자의 감정을 자극할 수 있는 저질 문화를 여과할 만한 방어망이 인터넷엔 전혀 없다는 것이다.

인터넷의 또 다른 문제점은 고유 언어의 퇴색이며 단축어와 욕설 등이 심하게 왜곡, 확대되어 가치관이 흐린 학습자의 언어활동에 큰 장애가 되고 있다.

그 밖의 문제점으로는 완전한 개방과 함께 성인문화에 노출되어 있어 그로 인해 성에 대한 비뚤어진 가치관이 형성될 가능성이 크다.

한편, 인터넷을 하루 5~6시간 이상 하다 보면 경우에 따라 심각한 정신적인 장애로 이어질 가능성도 크다. 일정기간을 인터넷에 접속하지 않으면 불안해지는 인터넷 중독증이 현재 심각한 상황이다.

마지막으로 전문자료의 부족이다. 정보의 바다라고 하지만 아직 책과 같은 많은 자료를 체계적으로 구할 수는 없다.

그 밖에 많은 문제점이 있으며 특히 아직 밝혀지지 않은 각종 질병이 인터

넷 검색을 통해 생겨나고 그에 대한 대책들은 아직 미비한 실정이다.

이상 인터넷 활용상의 일반적인 문제점을 검토해보았다. 다음은 인터넷을 활용한 교육적 측면에서의 실제적인 문제점에 대해 요약, 정리하였다.

인터넷 교육의 단점을 살펴보면 첫째, 초기비용과 제작 시간이 많이 든다. 하드웨어적인 측면에서 서버(sever)와 클라이언트(client)³⁹⁾의 구축에 드는 비용뿐만 아니라 간단한 인터넷 사이트는 HTML로 제작할 수 있으나 대화방이나 게시판 기능은 스크립트(script)를 써야하므로 전문가의 도움을 받지 않고는 이루어지기 힘들다.⁴⁰⁾

둘째, 인터넷을 이용하여 학습할 경우 혼동되거나 방향을 잃을 수 있다. 상당히 많은 정보가 산재되어 있기 때문에 필요한 정보를 찾을 수 있는 정보검색능력이 필요하다. 그러나 이는 현재의 유저인터페이스(User Interface)⁴¹⁾가 일반 이용자에게 충분히 익숙하지 않고 이에 대한 사전교육이 되어있지 않다면 인터넷상에서 길을 잃을 수 있다.⁴²⁾

셋째, 학습자에게 부가되는 부담이 있을 수 있다. 학습 사이트의 경우 별도로 유료사이트로 개발하기도 하므로 이에 대한 경제적 부담이 있을 수 있다. 학습을 위해서는 반드시 컴퓨터를 사용하여야만 하며 자발적인 연습과 복습의 경우에도 학습자는 컴퓨터에 의존하여야만 한다.⁴³⁾

넷째, 학교교육과 교사에 대한 역할의 중요성이 감소될 수 있다. 장기적으로 인터넷을 이용한 원격교육이 보편화될 경우 학교교육에 대한 경시와 더불어 교사들의 역할이 지금과 달리 컴퓨터와 데이터베이스에 의존하게 되는 등 수동적 교사상이 형성될 수도 있다.

39) 서버 시스템과 연결하여 주된 작업이나 정보를 서버에게 요청하고 그 결과를 돌려받는 컴퓨터 시스템을 뜻한다.

40) 나일주, 전계서, p.91

41) 인터페이스란 인간과 컴퓨터 간에 커뮤니케이션 하는 모든 것을 말한다. 웹에서의 인터페이스는 고객(방문자), 사이트 운영자(개발자), 제공하는 정보(가치)와 커뮤니케이션 하는 모든 것을 말한다.

42) 백영균·설영환, 『인터넷과 교육』, 양서원, 1997, p.121

43) 변영계·김영환·손 미, 전계서, p.388

다섯째, 평가의 문제가 발생할 수도 있다. 정규교육에 인터넷 교육이 보조적으로 제공되는 것이 아니라 인터넷 교육만을 실시할 경우 평가의 문제가 발생할 수 있다. 현재에도 이에 대한 논의가 제기되고 있으며 앞으로 인터넷교육이 더욱 보편화된다고 하더라도 해결이 쉽지 않다.⁴⁴⁾

여섯째, 우열의 격차가 심화될 수 있다. 앞서 언급한 학습자의 부담으로 인해 사회경제적으로 빈부의 격차에 따른 학습의 기회가 달라질 수 있다. 이런 학습의 기회는 다시 사회적 지위의 차이로 나타나 악순환이 계속되어 현재의 교육으로 인한 평등의 개념이 실현되기 어려울 수도 있다. 따라서 이에 대한 정부의 정책적인 지원과 노력이 필요하다.

V. 미술 감상지도 자료의 개발

44) 백옥인, 『디지털이 세상을 바꾼다』, 서울, 문학과 지성사, 1998

1. 인터넷 활용 수업 모형

인터넷을 활용한 수업은 학교, 교과목, 단원, 학습 환경에 따라서 많은 변인이 있기 때문에 일반 매체를 활용하는 경우와는 달리, 정형화된 모형을 창출하기가 어렵다.

인터넷을 수업에 활용하는 방법 중에 가장 효율적인 방법은 홈페이지를 학습자와 교사가 직접 구축하여 활용하는 방법이나 많은 자료의 준비와 시간상의 문제로 어려움이 따른다. 이에 반해 수업시간에 필요한 정보를 그때마다 불러 사용하는 방법은 시간의 단축과 많은 자료를 편리하게 수집할 수 있다는 점에서 좀 더 효과인 방법이라고 할 수 있겠다. 여기서 다루는 방법은 후자에 속한다.

지금까지 기술해온 인터넷을 활용한 미술교육의 이론적인 배경을 구체화하기 위하여 다음의 국내외 미술 감상자료 검색 사이트를 제시하고자 한다. 또한 인터넷 미술 감상사이트인 ARTCHIVE(<http://www.artchive.com>)를 활용하여 마티스(Matisse)의 미술세계를 감상하고 이를 바탕으로 인터넷을 활용한 미술 감상수업 자료를 개발하고자 한다.

(1) 해외 주요 미술관 및 박물관 사이트

먼저 해외의 미술관 및 박물관의 사이트의 프로그램과 내용을 살펴보면 <표 2-1>과 같다.

<표 2-1> 해외의 주요 미술관 및 박물관 사이트

미술관명	프로그램	내용
------	------	----

<i>(site map)</i>		
<p>필라델피아 미술관 (Philadelphia Museum of Art) http://www.philamuseum.org</p>	<p>원거리 학습 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 미술관의 소장품을 중심으로 전문가들이 주제별로 진행하는 시청각 자료를 학교에서 시청할 수 있도록 한다. - 교사와 학생이 교실 내에서 세계적인 미술관의 작품들을 감상하고 수업에 활용할 수 있도록 하여 학교 안에서 문화예술교육이 복제품에만 의존하는 한계를 보완할 수 있도록 한다.
<p>휘트니 미술관 (Whitney Museum of American Art) http://www.whitney.org</p>	<p>도체오 (DOCEO) 온라인센터</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 미술관 소장품을 활용하는 교사를 위한 온라인 센터로 미술관, 교실, 온라인에서 각각 활용할 수 있는 장소별 학습 모형과 자료를 다양하게 제공한다. 이것은 간단한 온라인 수업 지원도 된다. - 학생들이 사이트에 접속하여 도체오에 등록된 담당 교사의 이름을 입력한 후 제시된 작품 중 하나를 골라 감상문을 쓰거나 그림 속의 인물들에게 대사를 붙여주는 활동을 한다. 교사는 그 결과물을 학생별, 반별로 정리하여 다시 자료로 활용하여 학생들에게 피드백을 줄 수 있다.
<p>메트로폴리탄 미술관 (Metropolitan Museum of Art, New York) http://www.metmuseum.org</p>	<p>학생 안내관람 (교사를 위한 프로그램)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 교육팀에서 개발한 프로그램, 활동, 워크샵 자료들을 교사들에게 제공하여 교실에서 수업 자료로 활용할 수 있도록 한다. - 교사들이 수업에서 사용하기 쉬운 연대기별, 주제별 작품에 대한 설명서, 슬라이드 자료, CD-ROM, 학생용 교재, 포스터 등이 담겨있다.
<p>클리블랜드 미술관 (Cleveland)</p>	<p>교사 지원센터</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 교사자료 센터 (TRC : Teacher Resources Center) - TRC는 그 지역 교사들이 미술관 수집품을 교과 과정의 자료로써 사용할 수 있도록 워크샵과 서비스 프로그램을 제공한다. 각종 교육자

<p>Museum of Art) http://www.clevelandart.org</p>		<p>료들은 인터넷을 통해 접속이 가능하다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 워크숍 프로그램 - 수요 워크숍, TRC 도서관, 미술관 교육자와의 상담, 학교과정 프로그램 등이 있으며, 여기에는 교사를 위한 자료는 물론 특별 프로젝트에 대한 아이디어가 토론되기도 한다. - 교사들에게 미술관 컬렉션을 문화예술교육에 사용할 수 있는 방법과 가능성에 관해 다양한 정보를 제공한다. - 여기에서는 주로 공·사립 교사들을 대상으로 미술 교재나 자료 등을 제공해주고 워크숍을 통해 각종 강의를 마련하며, 교사들과 협력하여 간단한 신문(TRC 뉴스)을 발행하기도 한다. 이 신문에는 주로 워크숍과 특별행사를 안내하는 내용이 들어있으며 교사들이 자신의 관심분야에 따라 신청하여 수강 하도록 하고 있다. 무엇보다도 교사들에게 도움이 되는 것은 슬라이드 자료인데, 이것은 교육부의 큐레이터나 다른 부서의 큐레이터들이 시대별 또는 주제별로 패키지를 만들어 빌려주기도 하고 실비로 판매하기도 한다.
<p>휴스턴 미술관 (The museum of Fine arts, Houston) http://www.mfah.org</p>	<p>교사 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 만들기, 갤러리 게임, 관람과 특별초빙강의와 시사회, 강의, 관람, 미술관 설명회와 워크숍으로 이루어진다. - 미술관 이용법 안내
<p>테이트 갤러리 (Tate Gallery, Liverpool) http://www.tate.org.uk</p>	<p>갤러리 워크숍</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 교사를 위한 정보지: 도착자 워크숍 소개 - 학생들의 능동적인 학습활동과 감상활동에 있어서의 다양한 해석
<p>뉴욕 근현대미술관 (The Museum of</p>	<p>교사를 위한 현직 강좌</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 현직연수 강좌: 지역 단체로부터의 요청 - 교사정보센터 운영: 미술관을 활용한 교육

<p>Modern Art) http://www.moma.org/</p>		<p>방법자문, 교육 자료 열람, 대여 및 판매, 학습계획안 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사 워크샵
<p>워싱턴 미술관 (The National Gallery of Art, Washington D.C.) http://www.nga.gov</p>	<p>교사를 위한 교육자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 교사를 위한 교육자원으로 소포, 책, 슬라이드 프로그램이 있다. 필름, 비디오 카세트와 비디오 디스크가 학교, 도서관, 지역 공동체와 개인을 위한 무료 용자 프로그램으로 있다. 또한 온라인 프로그램이 제시되어 있으며 미술관의 학교예술학급과 전시와 연결되어 있다. 자료들과 예약순서들이 수록된 무료 카달로그는 교육자료 부서에서 서신에 의해 받아볼 수 있다. - 워싱턴미술관 안에 있는 교사 프로그램과 미술관의 자원은 초등학교 수준의 교육자들, 학교 관리자, 박물관 전문가들을 위해 디자인되었다. 이 국가적인 디렉토리의 목적은 교육자들을 위한 미술관 교육프로그램의 참가를 용이하게 하고 미국을 가로질러 전 세계적으로 이용가능하게 하며 여러 방면의 테스트화된 무료 자료를 홍보한다. 미술관에는 헤아릴 없는 많은 자료가 있으며 시각예술에 의한 교사에 대한 철저한 훈련과정과 교육 자료를 제공한다. 이 디렉토리는 특정 주제에 의해 찾아보게 될 수 있다. 많은 주제어는 특정 웹사이트에 직접 링크되어 있다. 이 디렉토리를 이용하는 방법으로 국가에 의한 검색주제어에 대한 검색방법이 있다.
	<p>교사 워크샵</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 교사를 위한 워크샵은 특별전시와 미술관 소장품에 집중되어 있으며 예술품과 예술사에 대한 정보와 자원이 제공되며, 모든 초등학교 (k-12)교사에 해당되며 다음과 같은 프로그램이 이루어진다. · 학교 주일 워크샵 후: 워크샵의 새로운 시리

		<p>즈는 방문을 유도한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 예술을 보는 것: 교사와 학생들에게 예술과 미술관에 대한 소개하고 예술 활동교실에 참가하여 대규모적인 수집품을 봄으로써 시각 예술의 기초와 예술을 감상하는 방법을 가르친다. · 자기 유도식 방문을 최대한으로 높이는 것: 자기 유도식 방문을 강화하기 위해 디자인된 것으로 학생들의 흥미로운 미술관 모험이 되게끔 새로운 형식으로 준비된다. · 신체장애자를 위한 미술관 : 장애가 있는 학생들을 위해 특별히 디자인된 교육프로그램이다. · 저녁과 토요일 워크샵 : 이 프로그램은 특별 전시와 갤러리의 소장품과 관련되어 예술과 역사에 대한 정보와 자원을 제공한다. · 교사들과 함께 한 저녁 : 헨리 무어(Henry Moore)와 21세기의 유명한 조각가들의 작품 감상프로그램으로 슬라이드, 강의, 자기 유도식 여행 등으로 구성되어 있다. · 가치와 미덕: 레오나르도의 'Ginevra de Benci'와 15세기 피렌체 상류 여성들의 이상을 초상화를 통해 탐험한다. 초점은 미술작품에서 그려지는 여성의 가족에 대한 역할과 사회적인 위치와의 관계를 조사한다. · 단어를 위한 이미지 : 창조적인 집필을 위해 예술을 이용한다. 이미지와 단어의 연결은 미술작품과 관련된 활동이 이루어진다.
	<p>교사 학회</p>	<p>- 워싱턴미술관은 2000년 7월과 8월 동안에 갤러리 웹사이트에서 제공하는 새 전자 교육 프로그램을 계획으로 교사들의 주도하에 특별 세미나가 열렸다. 연차 교사학회를 위한 6일간의 세미나는 웹 자원을 새로운 방법으로 시각 예술을 탐구하기 위해 교육과 컴퓨터 기술 전</p>

		<p>문가와 교사들이 팀을 모아 개발 하였다. 독창적인 지식과 기술지원이 되는 환경에서 팀은 시각예술을 통합하는 웹 사이트 모델을 개발하고 있다. 여기에는 이론과 교과과정과 갤러리 자원이 제공된다. 이 팀의 작업은 갤러리의 웹 사이트를 통해 교육자들을 위한 자료로써 증대될 것이다. 세 사람으로 이루어진 각 팀은 적용과정의 일부로서 온라인 교과과정 모델을 제작하며, 이렇게 이뤄진 웹 사이트는 초등학교 교사들을 위해 지원 된다. 컴퓨터에서의 인터넷 기술을 통해 정교하게 제작된 온라인 교육과정은 엄격한 적용과정과 경험을 거쳐 교과과정발전에 기여된다.</p>
<p>보스틴 미술관 (The Museum of Fine Art, in Boston) http://www.mfa.org</p>	<p>교사 대상 워크샵</p>	<p>- 미술관 소장품과 미술작품 감상과 교육을 위한 전략에 대해 수업한다.(작품배경, 가이드 관람과 토론 등)</p>

(2) 국내 주요 미술관 및 박물관 사이트

다음으로 국내의 미술관 및 박물관의 프로그램 및 내용을 살펴보면 <표 2-2>와 같다.

<표 2-2> 국내의 주요 미술관 및 박물관 사이트

미술관명 (사이트 맵)	프로그램	내 용
국립중앙박물관 http://www.museum.go.kr	학교 연계 프로그램	<p>1. 교사대상 매년 하계·동계 방학기간 중 초·중등 교사를 대상으로 박물관과 역사문화에 대한 이해를 높이기 위해 ‘초·중등 교사 문화연수’과정을 운영하고 있다.</p> <p>2. 학생대상 국립중앙박물관 학교연계 교육프로그램은 박물관을 찾는 초·중·고등학교 단체학생들의 전시 관람을 돕는 상설전시관 투어 프로그램들로, 방문 규모에 맞는 전시기회를 제공한다. 학교 급별로 각각 다른 주제와 내용으로 구성되며 학기 초 담당교사의 사전 신청을 받아 학기 중에 진행된다.</p>
	장애인·이주노동자 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> · 시각장애 프로그램 - ‘출발! 우리보물 손끝 탐사대’ 국보급 유물을 모형으로 제작, ‘촉각에 의한 직접체험’ 기회를 제공하여 우리 문화유산에 대한 깊이 있는 이해와 친밀감을 도모함과 동시에 박물관 관람객으로서의 자신을 새롭게 인식할 수 있는 기회를 마련한다. · 청각장애 프로그램 - ‘병풍 속 동화세상’ 역사관 ‘왕과 국가’실의 일월오약병풍 및 관련 전시작품(회화실)의 감상으로 아름다운 전통문화인 병풍에 대해 기본적인 이해를 하고 병풍 만들기 체험활동을 통해 자신의 느낌과 생각을 자유롭게 표현해 본다.

		<ul style="list-style-type: none"> · 이주노동자 프로그램 - ‘다른 문화, 같은 마음’ 국내 이주 노동 및 국제결혼 가족의 증가에 따라 이들에게 편안하게 접근할 수 있는 ‘문화’라는 코드를 이용하여 한국 전통문화에 대한 이해를 높이고 우리 사회의 새로운 구성원으로서의 인식전환을 도모함으로써 적응할 수 있는 환경을 조성한다.
	성인 프로그램	<p>[강좌 프로그램]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 은하문화학교 - 성인 남녀를 대상으로 우리나라 역사와 문화에 대한 강의를 실시한다. · 보존과학교실 - 일반인을 대상으로 박물관의 문화재 보존 미 복원 활동에 관한 강의 및 참관, 실습을 한다. <p>[체험 프로그램]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 도자교실 및 전통염색교실 - 일반인을 대상으로 연 4차(3,4,9,10월) 1개월 과정으로 도자기 만들기 실습 프로그램을 운영한다. - 운영기간: 3,4,9,10월 기간 중 매주 화·수요일 13:00-17:00(총 4차, 매차별 8회 수업으로 구성) · 금속공예교실 및 서화교실 - 일반인을 대상으로 연 4차(5,6,10,11월) 1개월 과정으로 전통염색 실습 프로그램을 운영한다. - 운영기간: 5,6,10,11월 기간 중 매주 목·금요일 14:00-17:00(총 4차, 매차별 8회 수업으로 구성)
	외국인 프로그램	<p>[외국인 학생 프로그램]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한국 내 외국인학교 학생들이 한국문화를 이해하고 체험할 수 있는 기회를 제공하고, 자기가 자라온 문화와 한국의 문화를 비교, 친숙한 이미지를 부여하기 위해 마련된 프로

		<p>그램이다.</p> <p>[외국인 성인 프로그램]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 전통문화에 대한 소개 및 체험활동의 기회를 제공하여 한국문화에 대한 이해를 쌓고, 친숙해지도록 하기 위해 마련된 프로그램이다.
	<p>어린이 박물관 교육 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 어린이박물관에서는 어린이들이 우리 전통 문화와 역사에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 상상력을 극대화 할 수 있는 다양한 교육 프로그램을 운영하고 있다. - 역할놀이를 통한 ‘죽장회의’, 고대의 악기, 모빌 등을 만들어보는 ‘삼국시대 오케스트라’, ‘선사무늬 모빌 만들기’, 선사시대의 생활상을 엿보는 선사시대 농사짓기, 고고학자가 되어보는 ‘우리는 고고학자 가족’, 전래동화를 들려주는 ‘박물관 이야기 교실’, 키트박스를 이용한 ‘도전! 체험하기’ 등의 교육 프로그램을 접할 수 있다.
	<p>가족·어린이 교육 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 어린이 박물관에서 상설전시내용과 연계된 가족·어린이 교육프로그램을 운영하고 있다. 여가문화가 활성화됨에 따라 가족구성원이 함께 전통 문화를 향유할 수 있다. - 상설전시실의 유물을 감상하며 한국화를 그려보는 ‘엄마, 아빠 그림 속에는요.’ 장신구를 만들어 보는 ‘삼국의 현란한 금속 장신구’, 도자기를 빚어보는 ‘도자기기에 담긴 조상의 혼’, 선사시대 생활상을 엿보는 ‘고대로의 여행을 떠나요’, 박물관 업무 및 박물관 사람들에 대한 종합적인 이해를 위한 ‘박물관 학교’ 등의 다양한 체험 프로그램들을 접할 수 있다.

<p>국립현대미술관 http://www.moca.go.kr</p>	<p>해외미술관, 건축 및 국제미술제 탐방 프로그램</p>	<p>[해외미술관, 건축 및 국제미술제 탐방 프로그램]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아카데미 수강생과 영구회원들에게 현대미술의 최근 흐름을 직접 접할 수 있도록, 7 월초 여름방학기간을 이용하여 학술탐방 프로그램을 마련하고 있다.
<p>호암 미술관 http://www.hoamuseum.org</p>	<p>‘우리나라 미술 작품 속의 동물’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 전시감상용 교재를 통하여 우리나라 미술 작품에 나타나는 동물들이 무엇을 상징하는지 살펴보고 불교미술실, 서화실, 도자기실에 있는 동물들을 살펴보고 그림을 그린다.
<p>한국문화예술진흥원 http://www.kcaf.or.kr/</p>	<p>발자국소리가 큰 아이들</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 무엇인가 보여주려는 의욕을 가득 담고 작업실을 들어서면 아이는 층계를 올라오는 발자국 소리부터 활기차다는 뜻에서, 말 그대로의 의욕과 창의력이 넘치는 어린이 미술교육 프로그램 만들기 위해 지어진 이름이다. - “발자국 소리가 큰 아이들”은 미술에 대한 단순한 기능을 가르치기보다는 어린이들이 자신 속에 내재된 표현의 욕구를 마음껏 펼치고, 또한 늘 새로운 욕구가 생겨날 수 있도록 하며, 어린이 스스로 감각을 익히고 느끼도록 한다. 또한 이곳에서 어린이들이 사용하는 모든 재료는 전문 화가용이며, 작업내용이나 스케일 또한 전문가적 수준이다. <p>수강 대상은 5세(유치원)부터 13세(초등학교 6학년)까지의 어린이들이며, 교육시간은 주</p>

		<p>1회 2시간씩 진행된다.</p> <p>이 프로그램은 이미 미국 구겐하임 미술관의 어린이 미술 담당자에게서도 크게 찬사를 받은바 있다.</p>
	<p>제10기 (봄-소리) 아르코예술극장 예술 사회교육 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 아동들의 창의적 표현력과 상상력을 키우는 생생한 예술교육 체험의 장 - ‘소리와 함께 하는 연극놀이’ (어린이 연극놀이 교실)
<p>삼성 미술관 http://www.leeum.org</p>	<p>가족 프로그램 <우리는 팝 패밀리></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 온 가족이 참여하여 게임과 미션을 통하여 앤디워홀 작품의 의미를 배우고 작가처럼 실제로 판화지에 실크스크린 자화상을 만들어 보는 프로그램이다. -> 기간: <앤디 워홀 팩토리> 전시 기간 내 매 주말 (1일 3회)
	<p>리움의 학교연계 프로그램 '리움틴즈(Leeum Teens)'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 중학교 및 고등학교 교사가 학급단위로 신청하여 학생들과 함께 리움의 소장품을 감상하는 프로그램이다. 무료로 진행되는 이 프로그램은 미술관 도슨트 선생님들이 학생들에게 한국의 전통미술과 현대미술 소장품에 대한 설명을 해주시므로 학교의 특별활동 시간으로 활용해도 좋다.
	<p>리움 멤버십 특강 <미술작품, 내 영혼의 보관소></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 뉴욕에서 프라이빗 딜러로 활동하는 박정민의 생생한 뉴욕 경매현장과 미술작품 컬렉션 이야기 -> 일시: 5월 31(목) 오후 14:00-16:00
		<ul style="list-style-type: none"> - ‘이야기가 있는 박물관/미술관’은 2003년 <국립중앙박물관>과 <국립현대미술관>을 시작으로 <서울역사박물관>, <서대문자연사박물관>, <한국은행 화폐박물관>등 다양한

<p>뮤지엄 교육연구소 <a href="http://www.mem
e21.com">http://www.mem e21.com</p>	<p>‘이야기가 있는 박물관/미술관’</p>	<p>박물관/미술관 전시실에서 진행되는 감상체 험 학습 프로그램이다.</p> <p>- 어린이들이 박물관과 미술관의 전시물을 능 동적으로 관람하여 그 가치를 발견하고 이해 할 수 있도록 구성되었다. 본 프로그램은 초 등학교 교육과정과 연계된 학습으로 어린이 들의 흥미와 심화 감상을 도울 수 있는 교재 가 제공되며, 소수정예 모듈별 학습으로 진행 된다.</p>
--	------------------------------	--

(3) *ARTCHIVE*(<http://www.artchive.com>)를 활용한 미술 감상수업 연구

ARTCHIVE는 사용자가 버너를 클릭함으로써 자신이 원하는 정보를 스스로 탐색할 수 있고 그에 대한 자료를 얻을 수 있는 미술 감상사이트로 전 세계 인터넷 사용자들은 자신이 원하는 미술 관련 자료를 무료로 얻을 수 있다. 미술 관련 책이나 교육용 CD-ROM을 온라인상으로 바로 구입할 수 있으며 작품경매 등의 미술에 관련된 다방면의 서비스를 누릴 수 있다. 미술 전반에 관한 방대한 양의 자료를 제공하는 이 사이트는 전 세계 미술인들이 가장 많이 사용하고 있는 사이트 중에 하나이다.

이 미술 감상사이트를 활용하여 20세기 초에 있었던 야수파란 그룹과 그 그룹의 대표화가였던 마티스(Matisse)의 미술세계를 연구하고 감상 수업자료를 개발하여 이를 수업지도안에 적용하여 효율적인 감상수업을 진행하고자 한다.

ARTCHIVE의 감상 방법 및 내용을 살펴보면 다음과 같다.

① 메인 페이지에 들어가면 ‘gallery’와 ‘artchive’로 나뉘어 있는데, 운영자가 선택한 프로그램대로 작품을 감상하려면 ‘gallery’ 메뉴를 선택하고, 직접 검색해서 화가의 소개 및 작품을 보려면 ‘artchive’를 선택한다.

② artchive 클릭하면 알파벳 순 작가별로 리스트가 뜨며 원하는 화가를 선택하면 그 화가의 인생과 화풍에 대한 자세한 설명이 나온다.

③ 그 화가의 작품을 감상하려면 상단의 ‘VIEW IMAGE LIST’을 선택한다. 그러면 선택한 화가의 작품들이 제작년도 별로 소개된다.

i. 야수파(Fauvism)의 개념

야수주의는 흔히 20세기 미술에 있어서의 회화적 혁명의 첫 봉화로 간주되고 있다. 그리고 실질적으로 우리는 야수주의와 함께 20세기 회화를 맞게 된다. 그러나 이 회화 운동은 어떤 특정한 이론적 주장을 앞세운 운동이 아니라,

일군의 화가들 간의 우정과 젊음의 정열에서 오히려 자연 발생적으로 태어난 운동이다. 그리고 그들이 더불어 나눈 정열이란 다름 아닌 색채에 대한 것이었다. 그러니 만큼 단명한 회화 운동이기도 했다.

1899년 앙리마티스를 중심으로 일기 시작한 이 운동은 화가의 주관이 강조되며, 색채의 해방이라는 슬로건에 맞게 자유분방한 붓 터치와 색채의 자율성을 추구하여, 강렬한 원색의 과감한 사용을 통해 외부 세계에 대한 감성을 표현하였다.

이들 야수와 화가는 다 같이 원색적인 색채에 대한 정열을 나누었다고 했거니와 한 발자국 더 나아가 그들은 색채에다 새로운 기능을 부여하려고 했다. 그 기능이란 색채가 본래 지니고 있는 색채 자체로서의 표현성을 되찾게 한다는 것이다. 그것은 다시 말해서 색채를 이른바 재현적(再現的)인 기능에서 완전히 해방시킨다는 것을 의미한다. 따라서 그들에게 있어 색채는 이미 자연의 연속에서 해방되어 자율적인 가치와 독자적인 질서를 가지게 되었다.

야수와 화가들 중의 가장 연장자이자 이 운동의 실질적인 주도자인 앙리 마티스는 야수와 회화를 가장 순수한 상태로 완성한 화가이다. 다시 말해서 색채가 갖는 표현성과 조형성을 완벽하게 통합한 화가라는 말이다.

실제로 그에게는 색채의 표현성과 조형성은 같은 의미의 것이었다. 그는 색채의 조화에 의해 균형 잡힌 구도에 도달했고, 그 경우 그의 작품은 바로 색채의 화음의 마당이 된다. 그러나 마티스는 단순히 뛰어난 색채가로서만 그치지 않는다. 그는 또한 뛰어난 선묘가이기도 한 것이다. 그리하여 그는 색채끼리의 화음에서 다시 색채와 대상의 화음, 이 양자의 통합을 달성시키는 것이다. 이러한 시도의 가장 뛰어난 예가 바로 후년에 즐겨 제작한 파피에 콜레(종이 오려 붙이기 수법) 작품들이다.

야수와 화가들은 캔버스를 자신들의 주관적인 감정을 표현하는 공간으로 충분히 활용하였다. 그들은 회화의 질서를 위한 표현을 목표로 하지 않았다. 하지만 너무 주관적인 면에만 치우치는 것에 문제점을 드러냈고, 통일된 강령을

갖고 체계적으로 운동을 펼쳐 나가지 못했기 때문에 불과 2, 3년 정도의 수명만 유지했을 뿐, 그 후 야수파 화가들은 입체파 등 다른 운동에 가담하며 활동하게 된다.

ii. 앙리 마티스 (Henri Matisse)

야수파의 창시자로 프랑스의 화가이다. 마티스는 1869년 12월 31일 곡물상을 하는 부친과 아마추어 화가인 어머니 사이에서 태어났다. 마티스는 처음부터 화가의 길에 들어선 것은 아니었다. 1887년 파리로 나가 법률을 배우고, 이듬해 법과 자격시험에 합격한 뒤, 잠시 법률사무실 서기로 일했다. 그러나 건강상의 이유로 법률사무소를 잠시 그만두어야 했고, 마티스는 회복기를 보행에서 보내게 된다. 그는 병실을 같이 있는 옆 병상의 남자가 가끔 그림을 그리는 것을 보고 그림에 관심을 가지게 되어 마침내 병상에 그림도구를 가지고 오게 되어 그림을 그리게 되었다.

그는 법률을 포기하고 파리로 가서 아카데미에 들어갔고, 그는 푸생과 샤르맹 등의 작품을 모사하는 인습적 보수적 경향의 그림을 따라 했으며, 이듬해 에콜 데 보자르에 등록하였다. 그곳에서 귀스타브 모로의 주의를 끌게 되어 1895년부터 모로의 화실에서 작업을 하게 된다. 여기서 루오 마르케 등과 교우하고, 모로의 자유로운 지도 아래 색채화가로서의 천부적 재질이 차차 두각을 나타내었다.

그는 부단히 자기의 창작과정을 밝혀 나갔으며 자기 예술의 원천, 방법, 목적을 분명히 하기 위해 비범한 지성을 동원하였다.

마티스의 말에 의하면 야수주의는 어디까지나 표현수단의 순수한 것을 재발견하는 용기의 고취이며 추진에 지나지 않는다고 한다. 이러한 마티스는 표현에 있어서 화가의 주체성에 의하여 화면에 나타나는 구성을 뜻하는 것으로 말하자면 그것은 긴밀한 질서를 지목하였다.

모로가 죽은 후에는 다른 아카데미에서 드랭을 알게 되었다. 드랭을 통하여

블라맹크를 알게 되고, 1900년 이후에는 세잔풍을 도입하여 극도로 구성적인 형태와 어두운 색조로 전향하였으나, 1904년 시냐크 · 크로스와 함께 하게 됨으로써 신인상파 풍을 짙게 받아들였다. 이 새로운 교우관계가 이듬해에 시작된 야수파 운동의 강렬한 색채의 폭발로 나타나게 되었다. 드랭 · 블라맹크 등과 함께 시작한 이 운동은 20세기 회화의 일대 혁명이며, 원색의 대담한 병렬을 강조하여 강렬한 개성적 표현을 기도하였다. 98~99년에는 후기인상파에서 유래하는 한층 강렬한 색채의 실험에 착수할 준비를 갖추었다. 그 결과 1900년 전후의 마티스의 작품은 신인상주의적인 필치와 색채의 대담한 대비 등, 일종의 야수파적 양상을 나타낸다. 그러나 그것도 1901년 무렵에는 일단 종식되고 색채문제에서 벗어나, 잔손질이나 구성에 마음을 쓰게 된다. 마티스가 다시 색채에 관심을 가지게 된 것은 1904년의 여름을 남프랑스의 생트로페에서 P. 시냐크 · H. 크로스 등과 함께 지낸 뒤부터였다. 이듬해인 1905년의 앙테팡당전 출품작 <사치, 고요, 관능>은 모자이크모양의 선명한 색채의 단위로 구성되어 있어 전보다도 훨씬 명쾌한 신인상주의적 스타일을 나타내고 있다. 그 해 여름 그는 남프랑스의 콜리우르에 머물러 신인상주의의 규칙적인 점묘를 초월하여 강렬한 색채를 아울러 사용하는 야수파 스타일로 돌진한다. 그 해의 살롱 도톤은 야수파를 탄생시켰는데, 그는 이때 <열린 창문>, <모자 쓴 여인>을 출품했다. 빨강과 녹색, 오렌지와 파랑을 기축으로 한 채색법은 긴장된 화면에서 강렬한 빛을 반사하는 듯한 효과를 냈다.

마티스의 작품에서 색채가 차지하는 비중은 거의 절대적이다. 마티스에게 있어서 색채는 보여 지는 그대로가 아닌 자신의 경험과 감정의 표현이었고, 이는 20세기 초의 미술운동인 야수파의 전형적인 특징이기도 했다. 이어 그의 색채는 더욱 강렬한 것으로 되어 1905년 살롱 데 앙테팡당전을 기점으로 야수파의 우두머리가 된다. 그의 작품은 가능한 한 가장 솔직한 방법으로 그의 감정을 표현하고자 하는 의도를 갖는 것으로, 그러기 위해서는 "가장 아름다운 파랑, 노랑, 빨강 등 인간 감각의 저변을 뒤흔들 수 있는" 색깔을 사용해야 한

다는 것이 그의 주장이었다.

마티스가 지닌 색채의 자유로움은 이미 고갱에서부터 시작된 것이었다. 이국적이고 상상의 색으로 현실적인 색채를 벗어나면서 색채의 자유로움을 제시한 고갱과 또한 내면세계를 그리기 위해 주관적인 색채를 사용했던 화가 고희, 이들의 영향으로 야수파는 현실이나 형태로부터 색을 해방시킬 수 있었다. 이처럼 비현실적이고 주관적인 색채 표현은 후에 독일의 표현주의 미술에 영향을 주며 인간의 내면을 드러내기 시작했다. 그러나 1907년 무렵부터 질서와 균형 있는 청량한 예술을 찾아 평면적이고 장식적인 요소들을 가미하면서 자신의 독창적인 작품 세계를 완성시켜 나갔다. 이 같은 장식성은 이슬람교와 비잔틴 예술의 영향으로 마티스가 비서구적인 예술 형식에 관심을 많이 가졌던 것에서 기인한다.

노년에 접어든 마티스는 몸을 거동할 수 없게 되면서 새로운 기법으로 제작된 색종이 그림을 그리게 된다. 관절염으로 인해 손으로 그림을 그릴 수 없게 되자 그는 병상에 누워 종이 자르기 작품을 제작하기 시작한 것이다. 71세에 내장 장애로 수술을 거듭하면서 거동을 못하게 된 후 84세의 나이로 숨을 거둘 때까지 그의 색종이 그림은 계속되었다. 마티스의 색종이 그림은 작품 세계의 완결이라고 표현될 만큼 평면적이고 자유로운 색채가 강조되었다. 그의 종이 자르기는 마치 조각가가 직접적으로 새기는 방식과도 같았다. 그는 색채도 혼합하여 마치 가위를 연필처럼 사용해서 색종이 위에 그림을 그렸다. 그 효과는 방법의 단순함에도 불구하고 강하고 직접적이었다.

마티스는 색종이 그림을 통해 간결하고 명확한, 그리고 대범한 구획 속에서 고전적이라 할 만큼의 질서감과 절제감을 보여준다. 어쩌면 선과 리듬, 색채와 공간의 자율적인 세계 속에서 마티스는 우리에게 존재의 의미를 확증시켜 주고 있는 것인지 모른다.

야수파의 거장 마티스는 고유색을 부정하는 주관적인 색채와 거친 붓놀림 등이 작품의 큰 특징이다. 그의 작품 세계는 기본적으로 사물 자체에 대한 관

찰과 발견, 느낌과 경험에서 출발한다. 하지만 마티스는 예술이 단지 자연을 모방하는 것이 아니라, 예술만을 위한 예술로 나아가길 추구했다. 이를 위해 사물이 갖고 있는 고유의 색채를 부정했으며, 전통적인 방법에서 일탈한 매우 혁명적인 변화를 시도한 것이다. 방법적인 측면에서의 수많은 시도 속에서 마티스의 작품 세계를 관통하고 있는 것은 자유롭고 강렬한 색채 표현이다.

2. 학습 지도안

(1) 교재 및 단원명

1) 교재

가. 교과서명 : 중학교 미술 1

나. 저자 및 출판사 : 노영자 · 이인숙, (주) 교학사

2) 단원명

가. 대단원 : 표현

나. 소단원 : 색의 혼합

다. 제재 : 보색대비

(2) 단원 설정의 이유

학생들이 여러 가지 미술품에서 색의 아름다움을 발견하고 색의 변화에 관심을 가지게 함으로써 색의 명도와 채도 변화를 자연스럽게 이해하고 표현할 수 있도록 하였다. 색의 다양한 변화를 탐색하고 표현하는 과정을 통해 다양하고 풍부한 색채 감각을 기르는 데 목적이 있다. 또, 색이 우리 생활에 밀접한 관련이 있음을 깨닫고, 모든 조형 활동의 기초가 되는 색채 감각을 터득하여 색의 활용 능력을 높일 수 있도록 하였다.

(3) 학습 목표

- 1) 인터넷 미술 감상 자료를 통해 마티스와 그의 작품세계에 대해 이해한다.
- 2) 야수파의 특징을 이해하고 이를 응용하여 강렬한 느낌의 인물화를 표현한다.
- 3) 작품 전개 과정에서 색에 대한 지식과 감각의 활용능력을 기를 수 있다.

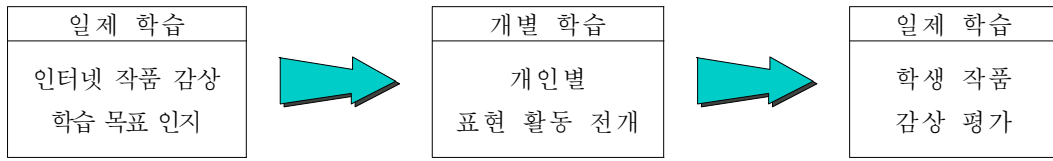
(4) 주안점

이 학습지도안은 보색대비의 변화 과정을 학생들이 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 여러 가지 방법으로 변화를 탐색해 보는데 중점을 둔다. 즉, 서로 반대되는 색을 배치하면 색채가 강렬해지고, 반대색을 서로 섞으면 무채색으로 변화하는 혼색 과정을 통해서 자기가 원하는 색을 효과적으로 채색할 수 있도록 한다.

이 단원을 지도할 때에는 단순히 색채 이론을 학습하는 활동이 되지 않도록 유의하며, 활동 과정에서 자연스럽게 색에 대한 지식과 감각을 얻고, 색의 다양한 활용 능력을 기를 수 있도록 지도한다.

학습과정의 순서와 전개내용은 다음의 <표 3>과 같다.

<표 3> 학습 과정



(5) 차시별 교수-학습 계획 (총 135분, 1차시 45분)

차시별로 교수-학습의 계획내용을 살펴보면 다음 <표 4-1>과 같다.

<표 4-1> 차시별 교수-학습 계획

주제	차시	제 재	주요 학습 내용 및 활동	준비물
미적 체험	1	마티스의 작품 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> · 미술 감상 사이트를 통해 마티스의 작품을 감상한 후, 서로의 느낌에 대해 이야기해 본다. · 다른 야수파 화가들의 작품도 함께 감상하면서 작품에 대한 학생들의 이해의 폭을 넓힌다. <p style="text-align: center;">-> 'ARTCHIVE' (http://www.artchive.com)</p>	인터넷 참고 자료 감상하기
표현 영역	2	보색(반대색)으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> · 보색대비의 뜻을 이해하고 이를 마티스의 작품과 접목시켜 그림을 전개해 나간다. · 야수파의 특징을 이해하고 이를 응용하여 강렬한 느낌의 자화상을 표현한다. · 나타내고자 하는 주제의 특징(표정, 머리 모양 등)을 살려서 표현한다. <p style="text-align: center;">-> '보색 인물화 그리기'</p>	개별 준비물 (스케치북, 크레파스, 색지, 가위 양면테이프)
감상 영역	3	서로의 작품 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> · 서로의 작품을 보고, 표현의 차이에 관하여 이야기한다. · 바른 감상 태도를 가지고, 감상 활동에 성실하게 참여한다. 	완성 작품 감상


(6) 차시별 교수-학습 지도안

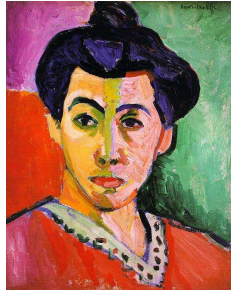
1) 1차시 본시 교수-학습 지도안

교수-학습 지도안을 3차시 별로 나누어 전개해 나가며 먼저, 1차시의 본시 교수-학습지도안의 내용을 살펴보면 다음의 <표 4-2>과 같다.

<표 4-2> 1차시 본시 교수-학습 지도안

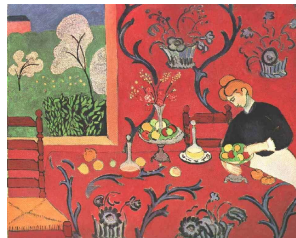
대상학년	중등 1학년		수업자	김진실
단원	색의 변화	학습주제	보색대비를 이용한 인물화 그리기	
학습목표	(1) 인터넷 미술 감상 자료를 통해 마티스와 그의 작품세계에 대해 이해한다. (2) 야수파 화가들의 작품을 함께 감상하면서 그 특징에 대해 파악한다.			
시간계획	1/3차시(45분)	준비자료 및 교구	인터넷 미술 감상 참고자료, 20 색상환	
과정	학습요소	교수·학습 활동		자료 및 유의점
도입 (10분)	<동기유발>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 제시 ■ 수업의 전반적인 흐름 소개 		
	<학습문제>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 마티스의 작품과 야수파에 대해 이해하기 ■ 보색대비의 뜻에 대해 이해하기 		
	<학습순서>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 색채의 심리효과에 대해 이해하기 -> 보색의 정의에 대해 알기 -> 인터넷 참고작품 감상하기 -> 자신의 작품과 어떻게 접목해 나갈지 생각하기 -> 정리하기 		
	<학습과정>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학생들에게 색의 속성과 심리효과에 대해 설명한다. ■ 학생들에게 20 색상환을 보여 주면서 보색의 관계에 대해 설명한다. -> '보색 대비'의 뜻 알기 		

<p>전개 (25분)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ■ 학생들은 마티스의 작품을 감상하면서 자신의 그림에 어떻게 접목하여 그럴지 생각해 본다. ■ 인터넷 미술 감상 참고 작품을 보며 마티스와 그의 작품세계에 대해 설명한다. <p>-> 'ARTCHIVE' (http://www.artchive.com)</p> <p>'마티스와 야수파 화가들의 작품 감상하기'</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><그림 1> 모자를 쓴 여인</p> <p>“마티스 부인의 초상화입니다. 여러분은 어떤 느낌이 드십니까? 화려하다 못해 현란한 색채가 가장 인상적입니다. 마티스 부인의 얼굴이 마치 가면을 쓴 것 같은 모습입니다. 그들의 그림은 당시 사람들이 보기엔 너무나 자유분방하고 거칠어서 길들여지지 않은 야생 동물을 연상시켰습니다. 그래서 그들은 ‘야수파’라는 별명을 얻었습니다.”</p>	<p>20 색상환, 인터넷 미술 감상 참고 자료 그림 <1>, <2>, <3>, <4>, <5>, <6>, <7>, <8>, <9>, <10></p>
---------------------	--	--	---



<그림 2> 초록의 선

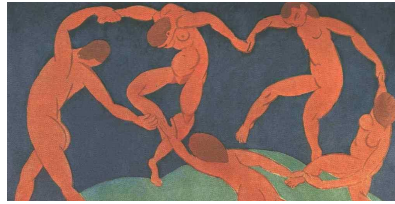
“ <모자를 쓴 여인>이 야수파란 이름에 걸맞게 충동적이고 통제되지 않은 색채와 산만한 구성을 보여준다면, 이 그림은 상당히 잘 정돈된 느낌입니다. 이 그림의 구성을 견고하게 해주고 형태를 명확하게 해주는 것은 바로 색채입니다. 이 그림에서 마티스는 전통적인 명암법이나 원근법을 전혀 사용하고 있지 않지만, 그는 색채 대비를 통해 훌륭하게 입체감을 표현하고 있습니다.”



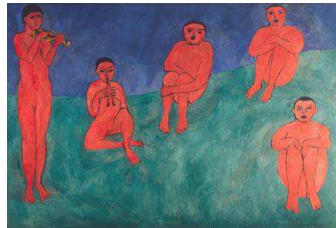
<그림 3> 빨강의 조화

“이 그림은 매우 평면적으로 보입니다. 벽지와 식탁보가 동일한 패턴으로 연결되어서 거의 구분이 되지 않습니다. 마치 벽지의 무늬가 식탁보를 타고 내려오는 것처럼 보입니다. 이번엔 왼쪽의 창을 봅시다. 창밖으로 나무가 있는 풍경이 보입니다. 그런데 이것이 정말 창밖의 풍경입니까? 혹

시 풍경이 그려진 그림 아닐까요? 마티스에겐 그것이 무엇인지가 별로 중요하지 않았을 겁니다. 빨간색에 대응하는 녹색의 풍경이 그곳에 필요했을 뿐이니까요. 마티스가 이 그림에서 보여주고 싶었던 것은 순수하게 시각적인 세계였던 것입니다.”



<그림 4> 춤



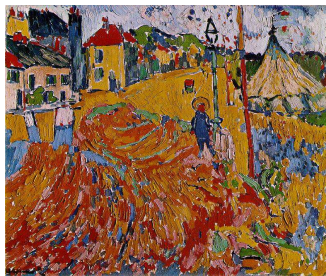
<그림 5> 음악

“원래 벽화로 제작된 이 그림들은 상당히 스케일이 큰 작품입니다. 얼핏 보았을 때 이것들은 아주 쉬운 그림처럼 보입니다. 주제도, 기법도 너무 단순해 보이죠. 그런데 이 단순한 그림들이 우리를 춤과 음악이 시작된 그 옛날로 데려가 주는 것 같지 않습니까? 혹은 춤과 음악이라는 본능적이고 순수한 행위를 다시금 일깨워 주는 것 같지 않습니까? 우리를 어떤 단일하고 근원적인 경험으로 인도한다는 점에서 마티스의 <춤>과 <음악>은 원시 주의적입니다.”



<그림 6> 붉은 방

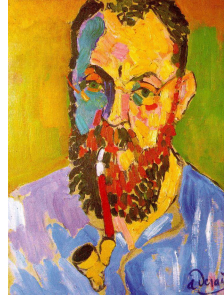
“마티스의 화실 풍경이군요. 그런데 온통 빨간색이네요. 앞서 말했듯이 이건 순전히 회화적인 효과를 위한 겁니다. 앞서 본 <빨강의 조화>가 생각납니다. 거기서와 마찬가지로 이 그림에서도 어디까지가 벽인지 바닥인지 얼핏 봐서는 잘 알 수가 없습니다. 모든 대상들이 마치 하나의 붉은 색 평면 위에 놓여 있는 것처럼 보입니다. 마티스는 이런 순수한 공간의 유희를 즐기고 있는 겁니다.”



<그림 7> 서커스

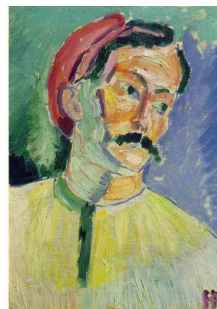
“야수파의 일원이었던 블라맹크의 작품입니다. 역시 거친 붓놀림과 강렬한 색채가 야수적인 특성을 말해줍니다. 블라맹크는 이런 원시적인 강렬함을 몹시 사랑했던 화가였습니다. 20세기 초 서구의 많은 미술가들은 미개부족이나 동양의 미술을 신선한 충격으로 받아들였습니다. 원시부족의

가면이나 조각에선 서구 전통 미술에선 볼 수 없었던 직접적이고 강렬한 표현 효과가 있었습니다.”




<그림 8> 마티스의 초상

“마티스의 어린 동료였던 드랭이 그린 그림입니다. 드랭이 색을 사용하는 방법도 마티스와 비슷합니다. 마티스 부인의 초상화처럼 마티스의 얼굴도 대담한 색채로 채워져 있습니다. 얼굴의 색깔은 어떤 색이어야 한다는 고정 관념이 완전히 깨져 있지요. 이러한 색채의 자율성 혹은 회화의 자율성의 선언은 야수파라고 불리우던 화가들 모두의 공통된 특징이었습니다.”



<그림 9> 드랭의 초상(마티스)

		 <p><그림 10> 드랭의 초상(블라맹크)</p>	
정리 (10분)	<p><정리 하기></p> <p><차시 안내></p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1차시 수업내용에 대해 간략히 정리한다. ■ 자기 주변을 정리 정돈 한다. ■ 다음 차시 작품제작의 순서와 준비물을 안내한다. 	준비물을 칠판에 게시

2) 2차시 교수-학습 지도안

다음으로 2차시의 교수-학습 지도안의 내용을 살펴보면, 다음의 <표 4-3>과 같다.

<표 4-3> 2 차시 학습 지도안

대상학년	중등 1학년		수업자	김진실
단원	색의 변화	학습주제	보색대비를 이용한 인물화 그리기	
학습목표	(1) 야수파의 특징을 이해하고 이를 응용하여 강렬한 느낌의 인물화를 표현한다. (2) 서로 반대되는 색을 이용하면 색이 더 강렬해지고 선명해지는 것을 이해한다. (3) 나타내고자하는 인물의 특징을 살려서 표현한다.			
시간계획	2/3차시(45분)	준비자료 및 교구	인터넷 미술 감상 참고자료, 20색상환, 스케치북(4절지), 색지, 크레파스	
과정	학습요소	교수·학습 활동		자료 및 유의점
도입 (10분)	<동기유발> <학습문제> <학습순서>	■ 학습목표 제시 ■ 수업의 전반적인 흐름 소개 ■ 보색을 효과적으로 표현하기 ■ 보색의 정의에 대해서 알기 -> 보색 대비를 이용한 인물화 그리기 -> 정리하기		
전개 (25분)	<학습과정>	■ 20 색상환을 보고, 자기가 맘에 드는 보색을 선택한다. ■ 보색대비의 특성을 이해하고 이를 마티스의 작품과 접목시켜 생각하면서 그림을 전개해 나간다.		20 색상환, 스케치북(4절), 크레파스

		<ul style="list-style-type: none"> ■ 나타내고자 하는 주제의 특징(표정, 머리 모양 등)을 살려 강렬하게 표현해 나간다. ■ 반대되는 색을 같이 사용하면 색이 강하고 선명하게 나타내어진다는 점을 숙지하면서 작업해 나간다. ■ 반대되는 두 색이 섞이면 무채색이 된다는 점을 응용하여 개성적이고 자유롭게 표현한다. ■ 크레파스를 세게, 약하게 함에 있어서의 효과를 알고 표현 재료와 방법을 생각하여 채색한다. ■ 옷과 배경 등에 패턴을 사용하여 다양한 특징을 효과적으로 표현한다. ■ 머릿결 등을 선으로 표현하여 지루하지 않고 밋밋해지지 않게 표현한다. 	
정리 (10분)	<p><정리 하기></p> <p><차시 안내></p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2차시 수업 내용에 대해 간략히 정리한다. ■ 자기 주변을 정리 정돈 한다. ■ 다음 차시의 작품 제작의 순서와 준비물을 안내한다. 	준비물을 칠판에 게시

3) 3차시 수업지도안

마지막 차시의 내용전개를 살펴보면 다음의 <표 4-4>와 같다.

<표 4-4> 3차시 수업 지도안

대상학년	중등 1학년		수업자	김진실
단원	색의 변화	학습주제	보색대비를 이용한 인물화 그리기	
학습목표	(1) 완성된 작품을 서로 비교 감상하고, 표현의 차이에 관하여 이야기한다. (2) 바른 감상 태도를 가지고, 감상 활동에 성실하게 참여한다.			
시간계획	3/3차시(45분)	준비자료 및 교구	스케치북(4절지), 색지, 크레파스, 가위, 양면테이프	
과정	학습요소	교수·학습 활동		자료 및 유의점
도입 (10분)	<동기유발> <학습문제> <학습순서>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 목표 제시 ■ 수업의 전반적인 흐름 소개 ■ 완성된 작품의 감상 및 평가 ■ 보색 대비를 이용한 인물화 완성하기 -> 액자 만들기 -> 서로의 작품 감상하기 -> 정리하기 		
전개 (25분)	<학습과정>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 그림을 전체적으로 마무리하여 완성한다. ■ 색지에다가 완성된 그림을 붙여 액자를 든다. ■ 벽에다가 그림을 진열하고 자기의 그림을 설명하며, 친구들과 함께 감상한다. ■ 완성된 작품을 비교 감상하고 자기작품과 타작품의 잘된 점을 알아 본 후, 좋은 점 		스케치북(4절), 크레파스, 색지, 가위, 양면테이프

		을 칭찬해 준다.	
정리 (10분)	<정리 하기>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 3차시 수업 내용에 대해 간략히 정리한다. ■ 자기 주변을 정리 정돈 한다. 	

(7) 평가

학생들의 완성작을 평가하기 위한 실기평가 관점 및 배점표를 살펴보면 다음의 <표 5>와 같다.

<표 5> 실기평가 관점 및 배점표

구분	주제 설정				구성력				재료 사용				성실도				계
	◦ 주제 설정에 의한 발상이 특징적으로 표현됨				◦ 화면의 짜임이 조화롭고 재미있고 창의력 있게 잘 표현됨				◦ 재료의 특성을 다양하게 살렸고 사용 기법이 매우 효과적임				◦ 집중력이 뛰어나며 자율과 협조가 잘됨				
평가	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	100
번호	이름	25	22	20	18	25	22	20	18	25	22	20	18	25	22	20	
1																	
2																	
3																	
·																	
·																	

(8) 보충 · 심화 자료

1) 색이란?

일반적으로 색채는 광원으로부터 나오는 빛이 물체에 비추어 반사, 투과, 흡수될 때 눈의 망막과 여기에 따르는 시신경의 자극으로 감각되는 현상이라고 한다. 따라서 색은 사물 자체의 특성이 아니라 빛의 특성이며, 색이 있는 사물

은 주변 환경의 영향을 받아 변하게 된다.

2) 색의 3속성

색의 성질은 세 가지의 속성으로 생각할 수 있으며 구체적 속성은 다음과 같다.

- ① 색상 : 모든 색의 종류를 말하며 그 계열은 대체로 세 종류로 구분된다.
 - 난색계 : 주황을 중심으로 한 주변 색상은 따뜻한 느낌을 주기 때문에 난색계라고 한다.
 - 한색계 : 파랑을 중심으로 한 주변의 색상은 비교적 찬 느낌을 주기 때문에 한색계라고 한다.
 - 중성계 : 녹색이나 보라 주변의 색상은 별로 따뜻하거나 찬 느낌을 주지 않기 때문에 중성계라고 한다.

- ② 명도 : 색의 밝기의 정도를 말하며 그 정도에 따라 대체로 세 종류로 구분된다.

- 명색 : 백색계
- 중명색 : 회색계
- 암색 : 흑색계

이와 같은 밝기의 정도, 즉 백과 흑 사이 회색의 상승이나 하강을 11단계로 나누면 명도 차이를 잘 알 수 있으며 그레이 스케일(Gray-Scale)이라고 한다.

- ③ 채도 : 색의 강약의 정도를 말하며 대체로 세 종류로 구분된다.
 - 순색 : 색상 중에서 가장 강한 색. 즉, 채도가 가장 높은 색
 - 청색 : 순색에 백색 또는 흑색을 섞은 색

- 탁색 : 순색에 흑과 백, 즉 회색을 섞은 색

3) 색채의 심리효과

어떤 색이 다른 색의 영향을 받아서 본래의 색과는 다른 색으로 보이는 현상을 색채의 심리효과라고 합니다. 구체적으로는 색채의 대비효과(동시대비, 계시대비)와 색채의 동화효과 등으로 나타난다.

① 동시대비

두 가지 색을 동시에 보았을 때 본래의 색과는 다른 색으로 보이는 현상으로 동시대비의 경우 서로 인접하여 놓여 저서 대비효과가 일어나는 경우, 이것은 시점을 한 곳으로 집중시키려는 색채지각과정에서 일어나는 현상으로 대비효과는 순간적으로 일어나게 된다.

인접되어 있는 부분이 특별히 강하게 대비효과가 나타나게 되며 이러한 현상을 연변대비라고 한다. 연변대비를 감쇄시키고자할 때는 두 색 사이에 무채색의 테두리를 두르거나 경계를 애매하게 하기도 한다.



<그림 11> 동시대비

여섯 가지색의 사각형 중심에 각각 동일한 색과 명도를 가진 회색 정사각형이 있는데 각각의 회색 정사각형은 배경색의 보색에 가까워 보인다. 동시대비의 효과는 배경에 놓인 순색을 장시간 두고 보면 볼수록 강하게 작용한다.

② 계시대비

계시대비는 일정한 자극이 사라진 후에도 지속적으로 자극을 느끼는 현상으

로 엄밀히 말해서 잔상과 구별하기 힘들다. 하얀 바탕 종이 위에 빨강색 원을 놓고 얼마동안 보다가 빨강색원을 치우면 순간적으로 청록의 원이 나타나게 되는데, 이러한 현상은 망막의 일시적 현상에 의해 나타나는 음성적 잔상이다.

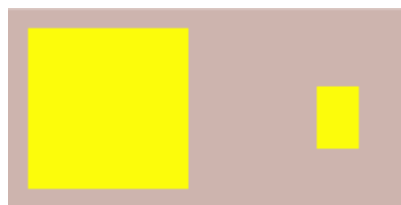
④ 채도대비

채도가 다른 두 색을 인접시켰을 때 서로의 영향으로 채도가 높은 색의 채도는 더욱 높아지고 채도가 낮은 색의 채도는 더욱 낮아 보이는 현상을 채도 대비라고 한다. 채도대비는 유채색과 무채색 사이에서 더욱 뚜렷하게 느낄 수 있다.

⑤ 보색대비

보색끼리의 색은 서로 잔상에 의하여 상대쪽 색의 채도를 높이며, 상대편 색을 강하게 드러나 보이게 하는 현상이 보색대비이다.

⑥ 면적대비

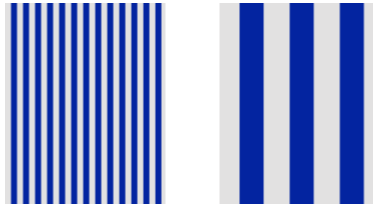


<그림 12> 면적대비

동일한 색이라도 면적이 커지게 되면 명도와 채도가 증가 되어 더욱 밝고 채도가 높아져 보이는 현상이다. 채도가 증가한다는 것은 색상이 뚜렷해지는 것이며, 따라서 면적이 커질수록 색상이 뚜렷이 나타나게 된다.

실제 예로 도배한 후의 벽의 색이 벽지 색 보다 좀 더 밝고 선명하게 느껴짐을 알 수 있다.

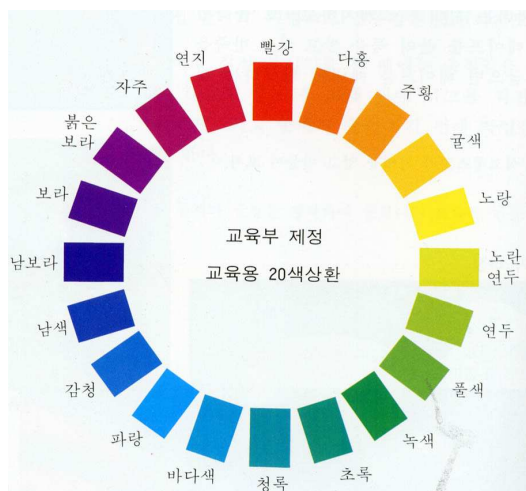
⑦ 동화효과



<그림 13> 동화대비

색들끼리 서로 영향을 주어 인접 색에 가까운 것으로 느껴지는 경우가 있다. 이러한 현상은 색의 동화효과라고 부른다. 동화효과는 색의 전파효과라고도 부르며, 혼색효과라고도 부른다. 또는 줄눈과 같이 가늘게 형성되었을 때 뚜렷이 나타난다고 하여 줄눈 효과라고도 한다.

(9) 참고 자료



<그림 14> 20 색상환

(10) 지도상의 유의점

- 1) 서로 반대되는 색을 이용하면 색이 더 강렬해 지고 선명해 지는 것을 이해할 수 있도록 한다.
- 2) 반대색을 섞으면 무채색으로 변화하는 것을 혼색 과정을 통해 이해할 수 있게 지도한다.
- 3) 채색과 혼색 과정의 지도로 자기가 원하는 색을 효과적으로 채색할 수 있도록 한다.

VI. 결 론

최근의 가장 강력한 시대적 변화는 바로 정보화, 멀티미디어화라 할 수 있는데, 근래 몇 년 동안 이 분야와 관련해서 교과과정 개편이나 학과의 신설이 이루어진 예는 너무나 쉽게 찾아볼 수 있을 뿐 아니라, 교육 변화의 속도 또한 과거 어느 때보다 급격히 이루어지고 있다.

이러한 변화의 필요성은 미술교육 분야에서도 예외 없이 진행되고 있다. 보다 나은 미술교육을 실현하려면 이미 발전된 멀티미디어에 익숙한 학습자들의 수준에 맞는 교수-학습 자료를 다각적으로 연구할 필요가 있다.

현재 미술 감상 수업의 문제점으로는 감상학습의 중요성은 인식되고 있으면서도 대다수 학교의 미술 수업이 실기 위주로 표현 능력의 향상에 중점을 두고 이루어지고 있으며, 적절한 예시 작품과 설명이 미흡하여 미술 학습 시 학생들의 감상수업에 대한 흥미를 유발하지 못함으로써 작품에 대한 이해도도 낮게 나타난다는 점 등이다. 또한 학교 현장의 감상 교육이 교육과정에 명시된 최소한의 시간마저 제대로 확보하지 못하고 있으며, 교사의 지도방법 및 능력의 부족과 감상 자료의 부족으로 인해 감상지도가 더욱 어려운 실정이다.

이러한 면에서 인터넷의 활용은 전통적인 감상지도보다 한 차원 높은 새로운 미술 감상 교수 방법의 한 영역으로 확대되고 있다. 개인의 다양한 미적 체험을 가능하게 함으로써 획일화된 주입식 교육에서 벗어날 수 있게 될 것이다. 하지만, 인터넷이라는 매체를 통한 감상 활동이 지니는 한계점은 또한 존재하고 있다. 그렇기에 변화하는 시대에 부응할 수 있는 다양한 교육프로그램 개발과 이를 수용할 수 있는 컴퓨터 장비의 보급 및 초고속 통신망의 원활한 구축이 필요하며, 인터넷의 활용목적은 분명히 하고 이용수준과 방법을 체계적으로 구조화할 필요가 있다.

나아가, 인터넷이 기존의 교수-학습 방법의 절대적인 대용 도구로서가 아니

라 상호 보완적인 학습도구로써 자리매김해야 한다. 이를 위해서는 인터넷을 통한 교사의 학습관과 경험을 풍부히 쌓고 인터넷 활용능력을 키워야 할 것이며 미술의 문화적 다양성을 올바르게 인식시키기 위한 노력이 요구된다. 나아가 인터넷을 통한 국내외의 문화 교류는 우리의 문화와는 다른 문화를 이해할 수 있다는 장점이 있으므로 우리와는 다른 언어를 사용하는 외국 사이트의 언어의 장벽문제를 해결하는 것도 급선무라 하겠다.

인터넷 교육은 이제 시대의 요구이고, 단점이 많던 적던 이미 우리 생활 속에 깊이 자리 잡고 있다. 학생들은 인터넷에 많은 호감을 가지고 있고 그렇기 때문에 인터넷 교육 자체를 하느냐 마느냐가 아니라 어떻게 더 효율적으로 유도하느냐가 주된 문제로 대두되고 있다.

여러 가지 연구 자료를 토대로 앞으로 개정될 8차 미술교육과정에서는 컴퓨터의 도입이 더욱더 확대되고 활성화될 것임은 분명하다. 이에 각 학교급별 수준에 맞는 체계적이고, 지속적인 인터넷 활용 수업프로그램 개발이 절실하며 이에 대한 연구와 투자가 계속되어야 할 것이다.

참고 문헌

<단행본>

- 김정희, 『미술교육입문』, 형설출판사, 1998
- 나일주, 『Web 기반 교육』, 교육과학사, 1999
- 대구광역시 초등미술과 교육연구회, 『미술과 열린 학습의 실제』, 대일사, 1996
- 변영계 · 김영환 · 손 미, 『교육방법 및 교육공학』, 2000
- 백영균 · 설영환, 『인터넷과 교육』, 양서원, 1997
- 백육인, 『디지털이 세상을 바꾼다』, 서울, 문학과 지성사, 1998
- 전성수 외 2인, 『야! 미술이 보인다』, 서울교육대학교 미술교육연구회, 예경, 1997
- 최성우, 『인터넷의 교육적 의의』, 한국교육개발원, 1997
- 한국교육 학술 정보원, 『교단 선진화 기기 활용의 길잡이』, 교육부, 2002

<논문>

- 김종현, 「중등학교 미술교육에서 인터넷 활용방안에 관한 연구」, 전주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004
- 김미량, 「학습자 중심 웹 기반 교수-학습체제의 설계전략과 상호작용서」, 『한국정보교육』, 한국정보교육학회 논문집 제 3권 제 1호, 1999
- 김희자, 「감상교육에 대한 교사의 인식과 지도력의 실태조사 연구」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 1998
- 노부자, 「교과목 미술과 교육론의 구조적 고찰」, 한국미술교육학회, 1994

- 노상용, 「멀티미디어 매체를 활용한 미술 감상수업 연구」, 원광대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005
- 문단희, 「중등학교 미술교육에서 인터넷 미술관 활용방안」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002
- 박기태, 「인터넷 활용을 통한 중등학교 미술 감상수업의 효율화 방안 연구」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000
- 박창숙, 「초등학교 미술교육에서 감상활동과 미술작품의 이해에 관한 연구」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 1993
- 손병길 외 2인, 「교육정보화 기자재 활용 실태 조사 연구」, 멀티미디어교육지원센터, 1998
- 손현준, 「인터넷이 미술 교육에 미치는 영향에 관한 연구」, 경성대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001
- 이준서, 「21세기를 대비한 학교미술교육의 과제와 방향」, 『사향미술교육논총』, 한국초등미술교육학회 제 5집, 1997
- 오경문, 「교단 선진화 기자재 활용 실태에 관한 연구」, 연세대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002
- 오경준, 「자기 성장 집단 상담이 초등학교 아동의 자기 존중감 및 사회성 증진에 미치는 효과」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2000
- 최남주, 「미술교육의 감상지도방안」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998

<교사용 지도서>

- 교육부, 『중학교 미술과 교육과정 해설』, 1994
- 교육부, 『초등학교 사용지도서』, 1992
- 노영자 · 이인숙, 『미술교사용지도서』, 교학사, 2002

ABSTRACT

Study about Art-appreciating class by using internet materials

Kim, Jin Sil

Fine Art Education Major

Graduated School of Education

Sungshin Woman's University

The changes in educational environment in 21st century require a new educational frame. It has been long since our society entered into an information oriented society. As the adaptability and responsiveness to the information oriented and globalized society are emerging as new challenges for education in schools, the extensive studies are expected in this field.

Recently as the multimedia based education is being widely spread throughout the society, computers are increasingly utilized and there has been a trend of interdisciplinary link between other educational fields. Art education is not an exception to this trend. The trend brought about many changes to the art education. In fact, one of the fields that draw most attention is video and digital image culture is already a part of their lives.

In addition, the education through internet has advantages that enables learners to perform voluntary education by making educational environment drawing their interest. Also classes using multimedia provide various knowledge and experience in fostering individual's capability of communication appropriate to the new environment of information oriented society.

In this aspect, if the teaching-learning using multimedia is actively utilized in the art appreciation education, it could provide uncomparably various information to learners, leading to the aesthetic development through various artistic experiences.

Therefore in order to comply with the aforementioned contemporary needs, the purpose of this study is to search for specific methods of art appreciation education actively using internet. For this, we briefly discussed the concept and function of internet along with status of education using internet. Furthermore we reviewed the problems and improvement plans through the analysis of current art education and art appreciation field. Also by examining the examples from home and abroad of art appreciation education using internet, we proposed an effective teaching pattern together with concrete appreciation learning model and teaching-learning guidelines using internet.

Internet education is now requirements of the times and the introduction of computers are being materialized for the coming 8th curriculum. It is

imperative that the systematic and continuous class model and research should be developed.