

김진관 교수지도  
석사학위 청구논문

중학교 미술교과서 분석을 통한 미술관  
활용 교육 현황 및 온라인 교육  
프로그램 사례 연구

- web site 활용을 중심으로 -

2009

성신여자대학교 교육대학원

미술 교육 전공

최보영

중학교 미술교과서 분석을 통한 미술관  
활용 교육 현황 및 온라인 교육  
프로그램 사례 연구

- web site 활용을 중심으로 -

김진관 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2008년 11월

성신여자대학교 교육대학원

미술 교육 전공

최보영

# 인 준 서

최보영의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

1955년 문교부령 제 44호를 기준으로 우리나라의 교육과정은 지금까지 일곱 차례의 개정을 거쳐 변천해왔다. 이것은 그만큼 빠른 발전과 흐르는 시대에 부응하여 체계적으로 교육의 변천이 이루어진 것이다. 미술교과도 예외는 아니었다. 변화를 거듭한 끝에 현재의 미술과 교육과정이 생겨났으며, 7차 교육과정이 도입되면서 체험과 감상의 영역이 확대되어 미술은 아이들이 체험하고 감상하여 미적 감각의 주체자로서의 주관을 갖게 되도록 개개인의 경험이 미술교과에 꼭 필요한 요소로 자리 잡게 되었다. 이러한 교육과정의 변천은 미술 교과서의 발달 과정으로 우리나라 미술교육의 양적 질적으로 영향을 끼쳤다고 할 수 있다.

이렇게 변화의 과정을 거쳐 지금의 교육과정으로 진행되고 있지만, 실제 교육의 현 상황은 어떠한가? 실기 중심의 수업진행과 교사들의 전문성 부재, 감상 및 체험에 있어서 소극적인 미술수업 등의 현상을 통해 미술교육의 여러 가지 실질적 정황으로 미루어 볼 때 많은 장애요소가 존재한다.

이러한 부분에 있어 현대의 미술관 기능은 미적 체험을 통해 삶의 질을 향상시키는 동시에 학습의 장으로써 관객과 미술관으로 또는 관객과 관객사이의 상호 소통이 가능한 사회 교육 기관이다. 미술관을 통한 교육은 학교교육과 다르게 직접 작품을 접하면서 현장학습의 효과를 가져 오며 학교교육에서 나타나는 문제점을 보완함으로써 미술교육의 영역을 확대시킬 수 있다. 90년대 초반, 국내의 미술관 교육이 언급되기 시작하면서 2000년 문화기반 관리 운영 평가보고서에 의하면 교육 프로그램을 실시하는 박물관 미술관이 큰 폭으로 증가하여 절반 이상의 65%가 교육프로그램을 실시하고 있다. 그러나 미술관

교육 프로그램을 통한 미술교육이 대부분이며 학교교육과 미술관과 연계 교육에 관한 실천적 방향에 대한 논의가 일어나기 시작되었지만 어떠한 구체적인 보급방편을 만들지 못하고 최근에서야 조금씩 수면위로 떠오르기 시작한 것이다.

본 연구의 목적은 이러한 사실에 주안점을 두고 현재 미술수업에서는 미술관 교육의 진행 정도를 조사하기 위해 국가 수준의 교육과정의 핵심들로 구성되어 있는 교과서를 중심으로 미술관 박물관에 관한 내용들을 분석하여 그 적정여부와 진행정도를 분석하여 앞으로 개정되는 교육과정의 새 지침서로 개발되는 교과서의 기초 자료로서 제안하는 데 목적을 둔다. 또한 현 교과서의 미술관 관련 내용의 문제점을 분석하여 지금까지 진행되어온 미술관과 학교 미술교육의 현황을 국내외의 사례들을 비교 분석하여 실제적 문제점을 찾아 앞으로의 미술관 박물관 미술 교육이 공교육 교육현장에서 적극적으로 활용될 수 있는 국내외 사례를 모색해 보고자 한다.

본 연구에서는 현재 사용하고 있는 중학교 미술교과서 8종의 미술관 활용 관련 내용을 학년별, 영역별로 분석하여 문제점을 검토하고, 웹사이트를 활용한 온라인 미술 교육 프로그램의 동향을 살펴는데 있어 기존의 연구되어온 개선 방향과 국내외 온라인 미술 교육 프로그램 비교 사례를 들어 제시하였다.

연구의 결과로 현 중학교 미술교과 포함하고 있는 박물관 미술관의 학습내용을 분석하여 앞으로 개정되는 새 교과서의 편찬의 기초 자료가 되길 바라며 공교육으로서의 학교와 사회교육기관인 박물관 미술관의 협약으로 온라인 시스템 혹은 커뮤니케이션 네트워크 구축 등 국내외 새로이 등장하는 미술교육 프로그램 개발의 필요성과 함께 학생들뿐만 아니라 교사교육까지 공교육에서 활용할 수 있는 교육프로그램 개발의 중요성에 대하여 지속적인 연구가 이루어져야 하겠다.

# 목 차

## 논문개요

<b>I. 서론</b> .....	<b>1</b>
1. 연구 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구 내용 및 방법 .....	3
<b>II. 이론적 배경</b> .....	<b>6</b>
1. 중학교 미술교과 교육 .....	6
1) 7차 미술교과 교육과정 개정 배경 및 특징 .....	6
2) 중학교 미술과 교육과정 .....	9
2. 미술관과 미술관 교육 .....	19
1) 박물관 미술관 교육의 개념 및 기능 .....	19
2) 청소년에게 미치는 교육적 효과 .....	21
3) 미술관 교육의 중요성 .....	22
<b>III. 중학교 미술교과서의 미술관 활용 내용 현황 및 분석</b> .....	<b>25</b>
1. 우리나라 교과서 개발 및 발행 과정 .....	25
1) 교과서 역할과 발행 제도 .....	25
2) 미술교과서의 검정 기준 및 공급과정 .....	27
2. 중학교 미술교과서 현황 및 분석 .....	31
1) 미술관 활용 관련 내용 현황 .....	32
2) 미술관 활용 관련 내용 빈도수 비교 분석 .....	37

3. 분석 결과 및 문제 제기 .....	39
<b>IV. 온라인 미술 교육 프로그램 사례 및 개선 방향 .....</b>	<b>44</b>
1. 인터넷 활용 교육 프로그램 .....	44
1) 인터넷 활용 교육의 배경 .....	44
2) 인터넷 활용 교육의 미술관 .....	46
3) 인터넷 활용 교육의 학습 유형 .....	49
2. 온라인 미술 교육 프로그램 사례 .....	56
1) 선정 및 연구 방법 .....	56
2) 국내 사례- 박물관 포털 사이트 ‘e뮤지엄’ .....	57
3) 국외 사례- 미술교육 프로그램 ‘Arts ConnectEd’ .....	67
4) 사례 분석 .....	74
3. 미술 교육의 개선 방향 .....	80
1) 교육 자료의 개발 .....	80
2) 프로그램의 다양화, 전략적 개발 .....	81
3) 온라인 교육 프로그램의 개발 .....	85
4) 교사들을 위한 교육의 장 .....	88
<b>V. 결론 .....</b>	<b>91</b>

**참 고 문 헌**

**ABSTRACT**

**부        록**

## 표 목 차

1. <표Ⅱ-1A>미술교과 교육과정의 목표 .....	10
2. <표Ⅱ-1B>중학교 미술교과 하위 목표 .....	13
3. <표Ⅱ-1C>중학교 미술교과 교육과정 내용체계 .....	14
4. <표Ⅱ-1D>신. 구 교육과정 비교 .....	17
5. <표Ⅲ-1A>우리나라 교과서 발행 제도(2005) .....	26
6. <표Ⅲ-1B>미술교과 교과서 심사 점정 기준(2007.8) .....	28
7. <표Ⅲ-2A>미술관 활용에 대한 교과서 분석 .....	32
8. <표Ⅲ-2B>교과서 별 미술관 관련 내용 영역 구분 .....	38
9. <표Ⅲ-3A>교과서 영역별 구성분포 (교학사 1, 2, 3학년) .....	40
10. <표Ⅳ-2A>e뮤지엄과 연계되어 있는 사이버 박물관 .....	65

## 그림 목 차

1. <그림Ⅱ-1A> 미술교과 목표 체계 .....	11
2. <그림Ⅱ-1B> 중학교 미술교육의 중점 방향 .....	12
3. <그림Ⅲ-1A> 교과서 공급 과정 .....	31
4. <그림Ⅳ-2A> e뮤지엄 홈페이지 .....	60
5. <그림Ⅳ-2B> e뮤지엄 상단 메뉴 .....	61
6. <그림Ⅳ-2C> 종합 사이버 박물관 영상 .....	66
7. <그림Ⅳ-2D> Arts connectEd 메인 화면 .....	68
8. <그림Ⅳ-2E> '정물화(still life)' 검색 과정 .....	70
9. <그림Ⅳ-2F> 'Play ground' 의 '탐험하기(Explore it)' .....	71
10. <그림Ⅳ-2G> 'Play ground' 의 '만들기(Make it)' .....	72
11. <그림Ⅳ-2H> 'Play ground' 의 '찾기(Find it)' .....	72
12. <그림Ⅳ-2I> 'Play ground' 의 '보고듣기(Watch & Listen)' .....	73
13. <그림Ⅳ-2J> 정보화의 개념과 역할 .....	77
14. <그림Ⅳ-2K> 어린이 박물관- '둘리와 함께 문화여행' .....	78
15. <그림Ⅳ-2L> 놀이학습비교 어린이 박물관(e뮤지엄) VS 'Arts connectEd' .....	79
16. <그림Ⅳ-3A> The Getty Center의 School Visits K-12 일정표 .....	84
17. <그림Ⅳ-3B> 뉴욕 현대 미술관(MoMA)의 'Red Studio' .....	86
18. <그림Ⅳ-3C> 정보화 프로그램의 기본 반향 .....	87

# I. 서론

## 1. 연구 필요성 및 목적

현대 사회의 사람들은 거둬드는 정보의 변화 속에 살고 있다. 특히, 인터넷(internet)을 기반으로 더욱 빠르고 많은 지식의 장을 여는 세대로서 패러다임의 전환을 요구하지 않을 수 없다. 이러한 정보통신의 발달로 세계 여러 나라의 국경과 거리는 점차 좁아지고 사람들의 안목과 삶의 질은 높아져감으로써 다양한 감각을 통한 다양한 문화적 경험은 자연스럽게 사람들의 큰 관심사가 되었다. 젊은 세대는 자기 개성에 따라 홈페이지(homepage)나 블로그(Blog)를 만들고 자신만의 체험과 감상을 기록하여 전 세계인과 교류를 하며 함께 교감할 수 있다는 것이 그들에겐 더 이상 미래의 모습이 아닌 것이다. 즉, ‘문화’에 대한 사람들의 관심이 높아지면서 자연스럽게 다른 문화를 접하고 수용하면서 문화소비의 주축자로서 주관적인 심미안이 요구된다.

지금까지의 미술교육은 이러한 시대 흐름에 맞추어 교육과정을 개정하여 진행되어 왔다. 1997년부터 시작된 제 7차 교육과정은 2004년부터 적용되면서 점차 확대되어 오늘날 미술교과에도 적용되어 실시되고 있다. 그 동안 미비하게 다루어지던 미술이해 능력을 향상시켜 학습자의 감상활동을 능동적으로 참여하고자 하는 DBAE(Discipline-Based Art Education) 미술사조와 의미를 같이하고 있다. 그러나 정세희(2005) 설문조사에 의하면 고등학교 교사들이 생각하는 가장 미흡한 교과서 영역으로 첫 번째로 미적 체험을 들었고 감상영역, 표현영역, 전 영역 순으로 나타났으며, 또한 수업시간에서 활용되지 않는 미술 교과서 영역 결과 역시 같은 영역 순으로 나타났다. 개정된 교육과정에서 중

시되는 미적 체험과 감상 영역이 현재의 미술 교과서로서는 제 구실을 하지 못한다고 볼 수 있겠다. 박소연 연구(2004)에서는 7차 교육과정 운영에 있어 미술교과에 대한 초등학교 교사들은 표현영역을 가장 중요시하게 생각하며 미적 체험과 감상 영역은 덜 중요하다고 생각한다고 나타났다. 이처럼 아직 우리나라 미술교육의 발판이 제대로 성립되지 않은 채 7차 교육과정을 수립하여 많은 문제점을 낳고 있다.

이러한 문제의식 속에 앞으로의 미술교육은 학교교육 안에서의 교육만으로 미술에 대한 지적 이해를 얻기란 어려울 것이다. 넓은 의미로 미술교육은 미술과 교육뿐만 아니라 전반적인 미술에 관련된 교육, 즉 박물관 미술관 교육, 백화점이나 사회 민간단체의 문화센터까지를 포함하여 이루어지는 미술에 관한 교육을 모두 포함<sup>1)</sup>하여 말한다. 특히 미적 체험과 감상활동은 학교현장에서의 체험보다 능동적 주체로써 개개인이 지닌 기존 지식과 경험을 바탕으로 이루어지므로 박물관 미술관을 활용한 교육은 미적 체험과 동시 감상을 할 수 있는 좋은 교육공간이 될 수 있다. 또한 문화 교육으로서의 학교 수업과의 연계성을 고려하여 학습영역의 확대를 미술에 대한 이해의 폭을 더욱 넓힐 수 있다.

2007년 2월 28일 개정된 7차 교육과정은 현 미술교육의 한계와 문제점을 지적하고 사회 문화적 변화를 반영한 교육 내용 및 체계로 부분 구성하였다. 특히 눈여겨볼 것은 교수방법으로 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 지역의 미술 자료 및 문화 공간 활용의 예시로 지역의 문화센터 또는 미술관의 교육 프로그램이 제시되어 있으며, 현행 교육과정 감상영역에서 제시된 박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람에 대하여 개정 교육과정에서는 좀 더 구체적이고 현실적 교수-학습방법이 첨가되어 제시되는 등

---

1) 김정희 외 6 공저, 『미술교육과 문화』, 학지사, 1994, p4

앞으로 방문을 통한 직접 경험 혹은 미술관 사이트를 통한 간접 경험 등 미술관을 활용하는 미술교육이 더욱 활성화 될 전망이 매우 높다고 볼 수 있다.

따라서 본 연구에서는 현재 중학교 미술교육에서 쓰이는 미술교과서를 중심으로 미술관을 활용에 대한 내용을 분석하여 각 교과서에서 다루는 내용의 비중과 단원구성에 따른 학습내용을 구별해 봄으로써 현재 우리나라 중학교 미술교육에서 다루어지는 미술관 교육의 진행 정도를 파악하고 미술교과서가 갖는 한계점을 짚어본다. 그리고 웹사이트를 중심으로 온라인 미술교육 프로그램 국내외 사례를 살펴봄으로써 변화하고 있는 현대 미술교육의 새로운 동향에 대해 시사점을 제시하고 중학교 미술교사들로 하여금 좀 더 폭넓은 안목과 균형적인 지도가 될 수 있도록 방향을 제시하기 위함이다.

## 2. 연구 내용 및 방법

본 연구에서는 본 연구는 참고도서, 관련 논문과 인터넷을 통한 문헌자료 및 관련 이미지 등을 통하여 연구조사가 이루어졌다. 우선 사회 흐름에 따라 변화되는 7차 교육과정 개정 전 후 배경 및 주요 특징 등을 고찰하고, 미술관 교육의 중요성과 필요성을 제시한 후, 현재 사용되어지는 중학교 미술 교과서를 중심으로 미술관을 활용한 단원 및 내용 체제를 정리하여 현재 중학교 미술교과의 미술관 활용 실태를 국외 중등 미술 교육 사례와 비교 분석해봄으로써 앞으로 2010년에 도입될 새로운 교과서 편찬에 있어서 교육 내용에 대하여 미술관 활용에 대한 중학교 미술교과의 보완점과 함께 보다 효율적인 교육 방안을 마련할 수 있도록 바람직한 방향을 모색하는데 의의가 있다.

연구 내용 및 방법을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 관련 웹사이트(한국 교육과정평가원 교수학습개발센터<sup>2)</sup>), 연구논문, 문헌 자료 및 참고도서를 통한 선행연구로 본 논문의 배경이라 할 수 있는 중학교 미술교과 교육과정 개정 전 후 내용체계 분석과 미술관 교육 개념과 역할 중요성을 조사하여 박물관 미술관을 활용한 미술 교육의 필요성을 제시한다.

둘째, 현재 학교와 미술관과의 연계 현황을 살펴보기 위하여 국정도서로 편찬되어진 중학교 미술교과 교과서 7종<sup>3)</sup>의 내용 체계를 중심으로 미술관 박물관과 관련된 학습내용을 교과서 별 및 학년 별로 상호 비교 분석 하는 방법으로 중학교 미술교과서 내용으로 다루어지는 미술관 활용 부분의 진행여부를 조사하였다.

셋째, 위의 조사. 분석내용을 토대로 학교 교육과 연계된 미술관 교육 프로그램 연계가능성을 검토하여 대안으로서의 역할을 할 수 있는 온라인 미술 교육 프로그램을 제시한다.

본 연구자는 미술관에 관한 교과서 내용 분석 결과 인터넷을 활용한 학습내용이 대부분을 차지하고 있기에 견학 및 방문으로 인한 직접적 교육보다는 간접경험으로서의 온라인 미술교육 프로그램으로 초점을 맞추었다.

넷째, 미술관의 교육적 기능을 토대로 웹사이트를 통한 온라인 교육 프로그램을 국내외 교육 현황 및 사례를 조사하여 현행 미술교육의 문제점 및 개선점을 발견하고 미술관과 학교 미술 교육의 상호 보완적 연

---

2) ‘한국교육과정평가원 교수학습개발센터’는 온라인으로 시작되어 교육과학기술부와 교육관련 연구기간 시. 도 교육청의 지원 하에 교수학습센터 운영을 통해 체계적. 효율적으로 교수. 학습 자료를 관리 및 개발 보급 하고자 장학과 정보화 관련 부서의 유기적 연계로 운영의 효과를 도모하고, 학교 운영의 시스템의 변화를 유도하는 교육 기관이다.

(<http://classroom.re.kr/view.jsp?mcode=2710> 검색일: 2008.4)

3) 현재 중학교 미술교과 교과서는 『대한교과서(주), 교학연구사, 삶과꿈, (주)교학사, (주)지학사,(주)중앙교육진흥연구소, (주)두산』이며, 총 7종의 교과서가 있다.

계의 중요성을 고찰해 본다.

위의 조사 분석 결과를 토대로 우리나라 중학교 미술교육에서 박물관 미술관 활용 개선 방안을 제시하고 학교에서의 미술 수업과 연관하여 학습의 장으로써 공교육에 미술관 활용 교육을 할 수 있는 온라인 미술 교육 프로그램 사례 연구를 통해 운영현황을 검토하는 기초 자료로서의 역할을 하는 것으로 한계를 두었다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 중학교 미술 교과 교육

#### 1) 7차 미술교과 교육과정 개정 배경 및 특징

일반적으로 교과서는 국가의 교육이념이나 목적을 구현하는 수단이며 도구로서 교육과정의 취지에 따라 편찬<sup>4)</sup>되므로 중학교 미술교과 교과서를 분석하기에 앞서 모든 학교 교과 교육의 핵심적인 위치를 차지하고 있으며 교과서의 성격 및 내용체제 역할을 하는 교육과정을 짚고 넘어가야 한다. 즉 미술교과가 갖은 주요 교육 목적 또한 미술교과 교육과정의 밑바탕이 될 수 있겠다.

본질적으로 미술교과 교육은 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러 준다. 따라서 미술의 다양한 체험, 표현, 감상 활동을 통하여 창의적으로 나타내며 미술 문화를 이해하고 계승, 발전시킬 수 있는 전인적인 인성을 육성하는 데 목적<sup>5)</sup>이 있다. 이러한 미술교과 교육의 목적을 토대로 본 장에서는 우리나라 미술교과 교육과정의 현주소를 이해하기 위해 제 7차 중학교 미술교과 교육과정의 개정 전·후 배경 및 개정 중점에 대하여 알아본다.

---

4) 교육학사전 편찬위원회, 신교육학 대사전, 교육과학사, 1975, 서울, p90

5) 교육과학기술부 고시 제2007-29호, 미술과 교육과정, 2008년 2월 28일, p2

## 가. 개정의 배경

제 7차 교육과정까지는 국가가 교육과정을 전면적, 일시적으로 개정하여 국가 사회의 교육적 요구를 반영하였다. 그러나 2007년 개정 교육과정은 사회 변화의 주기가 급속도로 단축되고 다양한 이해 집단의 교육적 요구가 발생하는 시대에 이러한 교육적 요구들을 반영하기 위한 교육과정 개정 체제로 부분, 수시 개정 체제를 도입하게 되었다. 따라서 2007년 개정 초, 중등학교 교육과정은 제 7차 교육과정의 부분 수시 개정이라고 보아야 한다.

제 7차 교육과정을 부분적으로 개정하게 된 배경은 다음과 같다.

첫째, 제 7차 교육과정 개정 고시(97' 12. 30) 이후 10년 동안 동일한 교육 내용 및 내용 체계를 적용하게 되면 그 동안 변화된 학문 및 사회적 경향을 반영하기 어렵기 때문에 변화된 학문 및 사회적 경향을 반영한 개편이 필요하였다.

둘째, 국가나 사회적 차원에서 새롭게 등장하고 있는 교육에 대한 관심이 다양한 요구 사항으로 표출되어 이러한 요구 사항의 반영이 필요하였다.

셋째, 단위학교 자율권 확대, 수준별, 선택중심교육과정 개선, 학습량 및 수준 적정화, 학교급, 학년, 교과 간 내용의 연계성 등 현행 교육과정 적용상의 문제점 및 교과 교육 내용의 개선이 필요하였다.

넷째, 월 2회 주 5일 수업제 실시에 따른 수업 시수 일부 조정이 필요하였다. 그러나 학습자 중심 교육과정, 단위 학교에서 만들어가는 교육과정, 국민 공통기본교육과정 및 선택중심교육과정 등은 그대로 유지하였다.(교육과학기술부, 2007,2)

그 밖에 양윤정 외(2005)의 연구에서는 개정의 기본 방향으로 '미술교과 내외의 통합적 활동의 수용' 을 추가 제시하면서 타 교과 및 다른 예술 영역과의 통합으로 이는 삶 속에서 의미 있는 연계를 지니며, 꾸준히 영향을 미치

는 미술학습을 위한 제안이라고 할 수 있다.

## 나. 개정의 방향

현재 시행중인 제 7차 미술과 교육과정은 미술교육에 대한 안목을 삶의 전 영역으로 확대하였고, 국민공통기본교육과정의 체계에 따라 미술과 교육의 연속성과 연계성을 중시하였다. 2007년 2월 28일 교육과학기술부에서 발표한 개정 미술과 교육과정은 학교 현장에서 바르게 이해하고 적용하기 위해서는 교육의 전체적인 방향을 제시하면서도 좀 더 명료화될 필요성과 사회 변화에 따른 교육적 요구를 국가 수준의 미술과 교육과정에 반영한 필요성에 따라 제 7차 미술과 교육과정의 기본 철학 및 체제를 유지하면서 다음과 같은 개정의 기본 방향을 설정하였다.

첫째, 미적 인식 능력<sup>6)</sup>의 체계적인 육성이 가능하도록 교육과정을 구성한다. 학교 미술 교육을 통해 자신과 세계를 표현하는 능력뿐만 아니라 세계를 미적으로 인식하는 능력을 길러주어야 한다.

둘째, 시각 문화에 대한 학습 경험의 중요성을 강조하여 교육과정을 구성한다. 아직 성장 과정에 있는 학습자들이 시각 환경을 올바르게 이해하고, 선별해서 보며, 자신의 삶 속에 이를 의미 있게 적용할 수 있도록 유의미한 학습 경험을 제공한다.

셋째, 국가 수준 교육과정은 지역의 특수성과 학교의 설정, 학습자의 실태에 알맞게 해석되어 계획되고 실행된다. 국가 수준 교육과정의 의미가 훼손되지 않도록 구체적인 용어를 사용하되 수업의 폭을 제한하지 않도록<sup>7)</sup> 내용을 명료화한다.

---

6) 미적 인식 능력이란, 학습자의 생활 세계의 미적 의미와 가치를 감각적, 객관적, 정서적으로 이해하고 종합적으로 판단하는 능력이다.

7) 교육과학기술부, 중학교 교육과정 해설(IV) (체육, 음악, 미술), 2008.4.1, 한울사, p179-180

이에 따라서 제 7차 미술교과 교육과정은 교육 개정의 한 영역으로 두고 교육의 흐름에 따라 변천을 기약하면서, 2007년 2월 28일, 교육과학기술부가 초·중등학교에서 운영하여야 할 학교 교육과정의 공통적, 일반적 기준을 제시하면서 2009년부터 학교 급별, 학년별로 시행되는 초·중등학교 교육과정을 고시하였다.

## 2) 중학교 미술과 교육과정

### 가. 성격

우리나라 미술교육은 초등학교 1학년부터 고등학교 1학년까지를 국민공통기본교육 기간(10년)으로 설정하여 학년에 따라 일관성 있는 교육을 실시하도록 구성되어있다. 또한 고등학교 2, 3학년에서는 교과에 따라 일반 선택과 심화 선택으로 나누고, 다양한 선택 과목을 개설하여 과정. 계열의 구분 없이 운영함으로써 학생의 선택의 폭이 넓어 졌다고 볼 수 있다.

이와 같은 내용을 중심으로 한 제 7차 미술교과 교육과정의 성격은 자신의 생각이나 느낌을 시각적 표현을 통하여 창조, 발전시켜 나가는 예술의 한 영역이다. 또한 미술은 시대의 문화를 기록하고 반영함으로써 이를 통하여 과거와 현재를 이해하고 미래 문화의 발전에 공헌한다.<sup>8)</sup>

### 나. 목표

제 7차 교육과정에서 미술과의 목표는 미술교과 교육을 받는 학습자가 국민

---

8) 한국미술교과교육학회, 『현대 미술교육의 사상과 역사-미술교육 이론의 탐색』 13장, 고숙자, 『한국 현대 미술교육』, p379

공통기본교육 기간의 최종 단계인 10학년, 즉 고등학교 1학년까지 미술 활동을 통해 달성하고자 하는 목표로 ‘총괄목표’와 ‘하위목표’로 나누어 제시하였다. 새 교육과정에서는 제 6차와 제 7차 미술과 교육과정의 총괄목표와 그 방향을 같이 한다.

**ㄱ. 총괄 목표**

중학교 미술교과 교육과정(교육과학기술부, 2007)에서 제시하고 있는 목표는 <표Ⅱ-1A>와 같다.

<표Ⅱ-1A> 미술교과 교육과정의 목표

<p><b>-총괄 목표</b></p> <p>미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평 능력을 기르고, 미술 문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다.</p> <p><b>-하위 목표</b></p> <p>가. 생활 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 기른다.          나. 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.          다. 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.          라. 미술을 생활화하여 미술문화를 존중하는 태도를 가진다.</p>
--

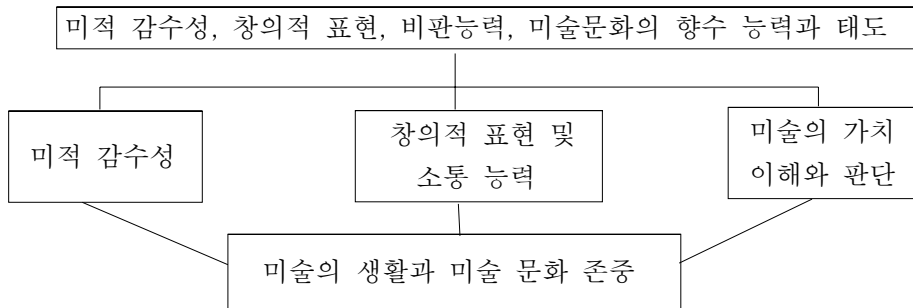
총괄목표에서 제시한 ‘미술의 다양한 활동’은 구체적으로 ‘미적 체험’ ‘표현’ ‘감상’과 관련된 다양한 활동 또는 세 영역을 통합적으로 경험하는 활동 등을 의미하며 미적 감수성이 바탕이 되어야 이러한 활동이 가능하다고 보았다. 개정 전 교육과정에서 가장 중요 목표로 제시되었던 창의성과 표현능력은 이번 개정으로 창의적 표현능력으로 통합되어 제시되었으며 이는 심동적인 측면과 동시에 인지적인 측면을 요구하는 종합적인 능력으로 이해할 수 있다. 감상영역에서 제시된 비평능력 또한 심동적이면서 인지적인 측면을

동시에 요구한다. 이를 정리하자면 새 교육과정에서는 미적 감수성을 바탕으로 창의적인 표현능력과 비평 능력을 길러 궁극적으로는 미술 문화를 향수할 줄 아는 인간을 기르는 것이 되겠다.

#### ㄴ. 하위 목표

하위 목표는 위의 총괄 목표의 구체적인 세부 목표로서 내용 영역과 고리 역할을 한다. 기존의 교육과정에서는 미술 활동을 통해 각 영역별 활동을 고려한 구체적인 활동 목표 세 개 사항을 하위 목표로 제시하였지만, 개정된 교육과정에서는 각 영역에 속하는 세부 목표 세 가지에서 한 가지를 더 추가하여 제시하였다. <표II-1A>에서 ‘라’ 항이 바로 추가된 하위 목표 내용으로 ‘미적 체험’ ‘표현’ ‘감상’ 세 영역과 관련된 하위 목표를 종합한 것으로 미술교과 학습을 통해 생활 속에서 표출될 수 있는 정의적인 측면의 습관, 태도와 관련한 목표로 나머지 하위 목표를 통합한 종합적 목표라 할 수 있다.

미술교과 총괄 목표와 하위 목표의 체계를 정리하면 <그림II-1A>과 같다.



<그림 II-1A > 미술교과 목표 체계

9) 현재 중학교 미술교과 교육과정의 목표로 다음과 같다.(2008)

미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양한다.

가. 미적 대상의 가치를 발견하고 이해할 수 있다.

나. 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.

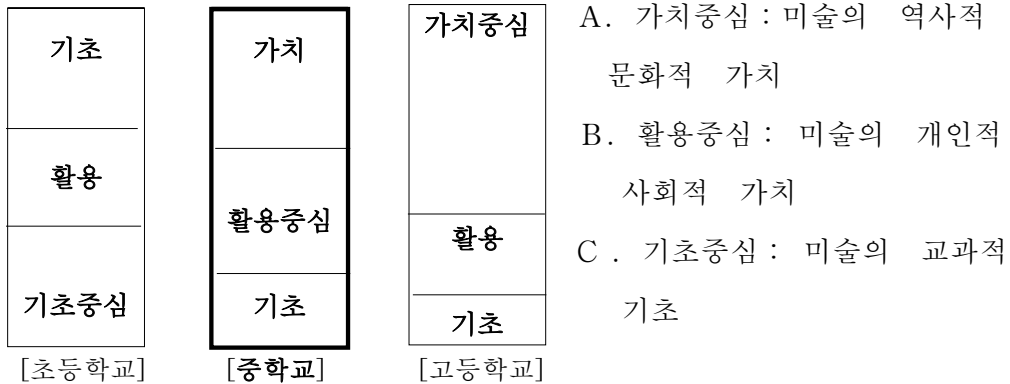
다. 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화유산을 존중할 수 있다.

\*\*본 논문 p21 <표II-2F> , 『교육과정 현행과 개정 비교』 참고

#### ㉔. 중학교 미술교과 목표

현재 교육과정에서의 교과 목표는 학교 급별 구분 없이 총괄 목표<sup>10)</sup>로만 제시되어 한 가지 수준으로 차별화되지 않았다. 그러나 새 교육과정에서는 초등학교를 학년 군별로 나누고 중학교과 고등학교 1학년까지는 학교 급별에 따라 수준별로 교육목표를 제시하여 기존의 교육과정과 차별<sup>11)</sup>을 두었다.

개정 교육과정에서는 학교 미술교육의 기본 방향으로 ‘기초교육’ ‘활용중심’ ‘기초중심’ 으로 제시하였는데, 중학교에서는 미술의 활용을 중심으로 교육하되, 기초 교육과 가치 교육을 함께 고려하여 학습할 수 있도록 한다.



<그림 II-1B> 중학교 미술교육의 중점 방향 (2007<sup>12)</sup>)

중학교에서는 초등학교에서 익힌 기초 지식과 기능, 태도를 주변의 상황에 적용해봄으로써 자신이 배운 기초가 어떻게 활용되고 어떤 의미를 가지는지를 경험하게 한다. 이를 위해 미적 체험에서는 생활 속에서 미술이 적용되고 있

10) 미술교과 교육은 다양한 미술활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼며 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비판적인 사고력을 길러주고, 아울러 미술 문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적인 인간 육성하는 데에 목적이 있다.(중학교 미술, 교육부 고시 제 1997-15호)

11) 김성숙 외 8, 『미술교육과 문화』 2판, 학지사, 2007, P68-69

12) 교육과학기술부, 중학교 교육과정 해설(IV) (체육, 음악, 미술), 2008.4.1, 한울사, p2003

는 것에서 미술의 기능과 역할을 찾아보고 미술에 대한 이해를 확장시키도록 한다. 표현에서는 주제의 특징과 목적, 의도에 맞게 적합한 표현 요소와 표현 과정을 계획하고 적용하도록 한다. 감상에서는 미술 작품을 사회적, 역사적 맥락에서 해석하고 미술 문화의 의미를 이해하도록 한다.

<표Ⅱ-1B>중학교 미술교과 하위 목표

**[중학교 미술과 목표]**

- 가. 생활 속에서 미술의 다양한 기능과 역할을 이해한다.
- 나. 목적과 의도에 맞게 표현을 계획하고 적용한다.
- 다. 미술작품을 맥락 적으로 해석하고 미술문화의 의미를 이해한다.

개정 전. 후로 교육과정의 목표를 비교해 보면, 현행 교육과정의 경우, 미술과 총괄 목표 아래 영역별 하위목표 3개항을 제시한 반면, 개정 교육과정에서는 학교 급별 구분 및 초등학교의 경우 학년 군별로 나누어 하위목표를 고시하였고, 각 목표에 따라 학년 군별 지도 중점 사항을 위 <표Ⅱ-2D>와 같이 구체화하였다. 이는 미술과 교육목표의 수준별 차별화를 하여 더욱 효과적으로 교육 목표에 달성하기 위한 수정된 방안 이라 볼 수 있겠다.

개정된 교육과정에서는 내용 체제 부분에서도 기존의 내용체계 영역은 유지하되, 하부 내용에서의 지향점이나 내용 요소는 다르게 제시하고 있다. 구체적인 내용은 다음 단락에서 살펴볼 수 있다.

**다. 내 용**

미술교과 목표가 효율적으로 달성되기 위해서는 적절한 교육 내용을 선정하

고 조직하는 것이 필요하다. 어떠한 교육내용이 학생들에게 제공되어야 하는지에 대한 결정은 학습자의 특성 및 요구, 미술 교과학의 학문적 특성, 교육에 대한 국가 사회적 요구의 영향을 받는다. 아울러 이러한 교육 내용의 결정 요인들은 당시의 사회 문화적 변화와도 밀접하게 연결되어 있다.

현행 중학교 미술교과 교육과정과 앞으로 개정되는 미술교과 교육과정을 비교하자면 전체적인 틀의 수정은 없으나 세부 내용면에서 부분 수정되어 제시되었다. 수정되거나 새로 도입된 하위 내용 체제를 살펴보자면, 첫째, 현재 ‘미적 체험’ 영역의 범위를 시각 문화 환경으로 확장하였고 둘째, ‘표현’ 영역의 내용 적정화로 표현 재료와 용구를 포함시키고 표현 과정을 도입되며 셋째, ‘감상’ 영역의 비평 활동을 강조하였다.

아래 <표II-1C>는 2007년 ‘미술과 교육과정’ [별책 13]<sup>13)</sup>에 제시되어 있는 미술교과 교육과정 중에 중학교 미술교과에 해당되는 부분이다.

<표II-1C> 중학교 미술과 교육과정 내용체계

영역	중학교 7, 8, 9 학년
미적 체험	1) 자연환경 ü 자연환경과 시각 문화 환경의 조화에 관하여 이해하기 ① 자연의 아름다움을 활용한 생활 용품, 생활공간, 영상물 등을 찾아보기 ② 자연과 시각 문화 환경이 조화를 이룰 수 있는 조건에 관하여 토론하기 ----- 2) 시각문화 환경 ü 시각문화 환경의 기능과 역할을 이해하기 ① 인간 생활을 고려하여 설계된 생활 용품, 생활공간, 영상물 등을 찾아보기 ② 생활 속에서 미술이 활용되는 분야에 관하여 토론하기

13) 본 논문 p21 <표II-2F>, 『신·구 교육과정 비교』 참고

<b>표현</b>	<p>1) 주제 표현</p> <p>ü 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기</p> <p>① 다양한 관점에서 주제를 나타내기</p> <p>② 의도와 목적을 생각하여 나타내기</p> <p>③ 다른 교과 또는 행사와 관련하여 나타내기</p>
	<p>2) 표현 방법</p> <p>ü 여러 가지 재료와 용구 표현 방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현하기</p> <p>① 재료와 용구, 표현 방법 등을 탐색하여 주제의 특징과 목적을 나타내기</p> <p>② 사진, 영상 등의 새로운 매체와 표현 방법을 탐색하여 나타내기</p>
	<p>3) 조형 요소와 원리</p> <p>ü 조형 요소와 원리를 활용하여 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기</p> <p>① 주제의 특징을 표현하는 데 효과적인 조형 요소와 원리로 나타내기</p> <p>② 목적에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 나타내기</p>
	<p>4) 표현 과정</p> <p>ü 표현 의도에 알맞은 표현 과정을 계획하기</p> <p>① 표현 의도에 알맞은 주제, 재료와 용구, 표현 방법 등을 계획하여 나타내기</p> <p>② 표현 과정에서 문제를 해결하는 방법을 찾아보기</p>
<b>감상</b>	<p>1) 미술 작품</p> <p>ü 미술작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하기</p> <p>① 미술 작품의 시대별, 지역별, 양식별 특징을 이해하기</p> <p>② 미술가와 작품의 역할 이해하기</p> <p>③ 미술사에 관련된 용어와 지식을 활용하여 작품의 의미를 설명하기</p>
	<p>2) 미술 문화</p> <p>ü 미술 문화의 기능과 역할을 이해하기</p> <p>① 전통 미술의 현대적 의미를 찾아보기</p> <p>② 지역 미술 발전을 위한 미술관, 박물관, 전시장 등의 역할을 이해하기</p>

미술과의 내용 구성은 제 7차 미술과 교육과정에서와 마찬가지로 초중등학교 모두 학습 분량을 최적화하기 위하여 필수 학습 요소를 추출하였다. 기존

의 세 영역 ‘미적 체험’ ‘표현’ ‘감상’ 으로 내용 체계를 구성하고 상호 유기적인 관계를 유지하도록 하였다. .

<표II-1C>에서와 같이 중학교 단계의 미술과 영역별 학습 내용을 보면, ‘미적 체험’ 영역에서 중학교 미술교과는 생활 속에서 사각 환경의 기능이나 역할을 찾아보고, 미술의 개인적이고 사회적인 문제를 생각해 보며 해결 방안을 모색해 보는 것을 강조하고, ‘표현’ 영역에서는 미술 경험을 생활과 연결하여 조형적인 문제를 해결하는 것을 강조하며, ‘감상’ 영역에서 중학교 단계에서는 초등학교에서 익힌 미술 지식과 개념 등이 사회적으로 가지는 의미를 이해하고 비평할 수 있는 것을 강조하였다.

<표Ⅱ-1D> 신·구 교육과정 비교<sup>14)</sup>

구분	현행	개정	비고
미술 국민공통기본교과	<b>성격</b> ◦ 국민 공통 기본 교육 기간의 미술과 성격 제시 ◦ 구성 : 미술의 기능, 미술 교육의 목적, 세부 목표, 학교 급별 활동 수준	◦ 국민 공통 기본 교육 기간의 미술과 성격 제시 ◦ 구성 : 미술의 기능, 미술 교육의 목적, 세부 목표, 내용 영역별 성격과 지도 방향	◦ 미술의 의사소통의 가치와 문화적 가치 부분을 강조함. ◦ 학교 급별 활동 수준을 삭제하고, 내용 영역별 성격과 지도 방향 제시
	<b>목표</b> 국민 공통 기본 교육 기간의 미술과 목표 제시 ◦ 미술과의 총괄적인 목표 아래 내용 영역별 하위 목표 3개항 제시 ◦ 총괄 목표 : 미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양한다. ◦ 하위 목표 : 미적 체험, 표현, 감상 영역과 관련된 목표 제시	◦ 국민 공통 기본 교육 기간의 미술과 목표와 학년 군별 목표 제시 ◦ 총괄 목표 : 미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의성, 비평 능력을 기르고, 미술 문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다. 가. 미적 감수성 나. 창의적 표현과 소통 능력 다. 미술의 가치 판단 능력 라. 미술의 생활화와 미술 문화 존중 ◦ 학년 군별 목표 : 학년 군별 지도 중점 사항을 제시 가. 초등학교 3, 4학년 : 감각 체험 중심 나. 초등학교 5, 6학년 : 미적 탐구 중심 다. 중학교 : 미술 활용 중심 라. 고등학교 : 미적 가치 중심	◦ 총괄 목표 구체화 ◦ 학년 군별 목표 제시
	<b>내용체계</b> 1. 미적 체험 ◦ 자연미 ◦ 조형미 ◦ 미술과 생활(중학교부터) ◦ 미술과 문화(고등학교부터) 2. 표현 ◦ 주제 표현 ◦ 표현 방법 ◦ 조형 요소와 원리 ◦ 표현 재료와 용구 3. 감상 ◦ 서로의 작품 감상 ◦ 미술품 감상 ◦ 미술문화유산 이해(중학교부터)	1. 미적 체험 ◦ 자연 환경 ◦ 시각 문화 환경 2. 표현 ◦ 주제 표현 ◦ 표현 방법 ◦ 조형 요소와 원리 ◦ 표현 과정 3. 감상 ◦ 미술 작품 ◦ 미술 문화	◦ 미적 체험 영역의 조형미, 미술과 생활을 시각 문화 환경으로 통합함. ◦ 미술과 문화는 감상 영역으로 이동 ◦ 표현 방법과 재료와 용구를 통합하여 제시 ◦ 표현 과정을 새롭게 추가함. ◦ 감상 영역에서 학생 작품과 작가 작품 감상 통합함.

14) 교육과학기술부, 『2007 개정 교육과정 개요』, 2007, p85-86

구분	현행	개정	비고	
미술 국민공통 기본교과	교수· 학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>국민 공통 기본 교육 기간의 공통적인 교수 학습 방법 제시</li> <li>지도 계획 및 교수·학습 방법 4개항</li> <li>내용 영역별 지도상의 고려할 점 15개항</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교수·학습 방법을 세부적인 하위항목으로 나누어 제시</li> <li>가. 교수·학습 계획 5개항</li> <li>나. 교수·학습 방법 8개항</li> <li>다. 내용 영역별 지도 14개항</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>하위 항목 제시</li> <li>새롭게 개정된 내용 영역의 성격에 관련된 지도상 유의점 추가됨</li> </ul>
	평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>국민 공통 기본 교육기간에 공통적인 평가 상의 유의점 제시</li> <li>평가 상의 유의점 6개항목과 내용 영역별 평가 3개 항목 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>평가관련 항목을 세부적인 하위항목으로 나누어 제시</li> <li>가. 평가 계획 3개항</li> <li>나. 평가 방법 3개항</li> <li>다. 평가 결과 활용 3개항</li> <li>라. 내용 영역별 평가 3개항</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>하위 항목의 제시</li> <li>새롭게 개정된 내용 영역의 성격에 따른 평가 상 유의점 추가됨.</li> </ul>
선택 과목	선택 과목 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>일반선택과목(미술과 생활)</li> <li>심화선택과목(미술이론, 미술실기)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술과 삶</li> <li>미술 감상</li> <li>미술 창작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과목의 다양화 및 선택권 확대</li> </ul>
	미술 과 삶	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술과 생활</li> <li>-국민공통 기본 교육과정에서의 '미술'학습내용을 바탕으로 생활과 관련된 미술 활동의 폭을 넓히고 심화하는 데에 중점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술과 삶</li> <li>-인간의 삶 속에서 미술에 대한 이해를 통하여 문화인으로서의 소양과 일상생활을 풍요롭게 영위할 수 창조적인 능력과 태도 강조</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>생활을 좀더 넓은 문화 차원으로 확장시킴</li> </ul>
	미술 감 상	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술 이론</li> <li>-예술계열 고등학교 전문교과 교육과정 활용</li> <li>-미술의 특성과 구조 등을 체계적으로 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술 감상</li> <li>-국민공통 기본 교과와 '감상'영역을 확장시켜 미술에서 말하고, 읽고, 해석하고 판단하는 감상과 비평의 체계적인 절차 학습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과목 성격의 변화</li> <li>-일반계 고등학교에서 활용할 수 있는 감상과목의 신설</li> </ul>
	미술 창 작	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술 실기</li> <li>-예술계열 고등학교 전문교과 교육과정 활용</li> <li>-미술의 다양한 실기분야에 관련된 표현중심의 교과</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술 창작</li> <li>-국민공통 기본 교과와 '표현'영역을 확장시켜 자신의 생각을 조형화하는 창작의 기초 소양을 길러주는 데에 중점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과목 성격의 변화</li> <li>-일반계 고등학교에서 활용할 수 있는 창작 관련 과목 신설</li> </ul>

## 2. 미술관과 미술관 교육

본 장에서는 먼저 미술관 교육의 정의를 살펴보고, 미술관 교육이 청소년에게 미치는 영향과 그 효과를 함께 살펴보면서 미술관 교육의 중요성을 정리한다. 따라서 학교 교육의 확장으로 미술관과 학교 교육의 상호보완적 필요성을 고찰하며 공교육 필수 지침서인 교과서에 미술관 교육 활용의 타당성을 살펴보고자 한다.

### 1) 박물관 미술관 교육의 개념 및 기능

흔히 박물관(museum:musée)과 미술관의 용어에 대해서는 20세기 초부터 논의되기 시작하였으나 오늘날에 이르기까지 대개 혼용되는 경우가 많다. 그러나 교육의 실제적 차원에서 말하자면, 소장한 실물 자료를 전시하여 방문자들로 하여금 바른 정보를 제공하는 봉사로서의 교육 활동으로 보는 비영리 연구기관임은 두 개념의 공통적이라 할 수 있겠다. 그러므로 두 기관의 전시된 자료에 의거하여 그것이 갖는 지식과 가치를 제공한다는 것이 교육의 중요한 요소가 된다.

국제 박물관협의회 (ICOM: International Council Of Museum)에서는 이러한 교육적 기능을 더욱 뚜렷이 제시하고 있는데 그 개념을 정의하자면, 박물관은 사회의 발전에 이바지하고, 대중에게 개방되는 비영리 항구적인 기관으로서 학습과 교육, 향유(enjoyment)를 위해서 인간과 인간의 환경에 대한 물질적인 증거를 수집, 보존, 연구, 교류, 전시 한다<sup>15)</sup>. 라고 제시되어 있다(제2조).

15) 박물관의 정의는 여러 차례에 바뀌었는데, 1946년 발족한 협의회는 현시점에서 보다 새로운 정의를 규정하여 제16회 총회(1989)에서 새로 개정, 채택된 규약이다.

<각주16-원본> : A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and

우리나라에서는 『박물관 및 미술관진흥법<sup>16)</sup>』에서 박물관과 미술관에 대한 개념을 차별하여 명시하고 있는데 제 2조 제 2항에 의하면, 미술관은 박물관으로서 서화, 조각, 공예, 건축, 사진 등 미술에 관한 자료를 수집, 보존, 전시하고 이들을 조사, 연구하여 문화, 예술의 발전과 일반 공중의 문화교육에 이바지함을 목적으로 하는 것(1991. 11. 30)으로 그 개념을 정리하였다. 즉 박물관 미술관은 단지 예술품들을 수집, 보존, 조사, 연구하는 기능만 있는 것이 아니라 공중의 평생학습을 위한 공간으로서 주요한 기능을 수행해야 하며 또한 학습활동의 장으로 방문자에게 제공하는 교육적 중요 기능이 있다.

미술관 교육은 문자 그대로 ‘미술관’과 ‘교육’이라는 두 영역이 합쳐져 미술관이 갖는 고유 속성과 교육의 기본 성격이 결합된 이론적 배경을 바탕으로 한다.<sup>17)</sup> 이는 여러 가지 방법으로 수행될 수 있으며, 그 방법 중 가장 일반적인 것이 전시와 교육 프로그램이다. 통상적으로 전시나 소장품을 다양한 관람객의 눈높이에 맞춰 설명해주는 강연회, 워크숍(work shop), 전시 설명회, 오디오 가이드, 학습 책자 등의 프로그램과 교재로 구분되며 이것은 광의의 개념으로 인식되는 개념이다.<sup>18)</sup>

협의적인 의미로는 미술관 소장품을 토대로 하는 구체적인 교육 활동을 의미<sup>19)</sup>하는데 이는 미술관 교육을 미술관이 적체적인 맥락과 관련짓기보다 미술관 교육의 대상이나 내용을 제한적으로 본 관점으로, 작품 자체와 그 시각적 해석에 초점을 맞추는 미술관 교육 프로그램이 이에 해당된다.<sup>20)</sup>

---

exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment>

<http://www.icom.org/statutes.html> (검색일: 2008.4)

16) 문화체육부, 『한국의 박물관 및 미술관-등록 박물관 및 미술관 관람 안내』 1994, p154

17) 양지연, 『사회교육기관으로 자리 잡은 미국의 미술관』, 월간미술 제 8권 1월호, 1996

18) 신자은, 『미술관교육의 의미와 역할』, 삼성미술관 에세이집 3호, 2002

19) 박수진, 『덕수궁미술관의 미술교육』, 현대미술관연구 제 2집, 국립현대미술관, 1993

20) 이경진, 『미술관과 학교 미술교육 연계 프로그램에 관한 연구-한국과 미국의 사례를 중심으로』, 이화여자대학교 교육대학원, 2005, p6

## 2) 청소년에게 미치는 교육적 효과

중등 미술에서는 다음의 세 가지 접근을 해왔다. 첫 번째 접근은 주로 어린이의 가치 있는 속성을 보충하는데 관심을 두는 것이다. 이는 비판력이 강한 성장기간에 도움이 되지 못하며 그들의 자연스러운 표현 형태에 대한 자신감을 저하시킬 수 있다. 두 번째 접근은 완전성(perfection)을 강조하는 것이다. 교사는 ‘전문가적인’ 기준에 접근하여 어른 기준의 미적 자질이 부족한 아이들은 점점 후퇴하게 된다. 세 번째 접근으로는 학교식 계획안(school type project)에 관심을 갖는 것이다. 미술교육이 학교 교육과정의 필수적이고 역동적인 부분을 차지함에도 불구하고 그렇지 못하는 경향이 강하다.<sup>21)</sup> 최근 이러한 중등학교의 문제점을 인식하고 ‘미술 경험’으로서 바람직한 교육 프로그램을 시도하고 있다.

무엇보다 교육과정은 청소년의 사고와 정서, 환경에 대한 반응을 표현할 수 있는 기회를 제공해야 한다고 주장한 콜(L. Cole)은 자신의 연구에서 자아표현의 수단으로 미술교육은 학교 밖에서도 이루어져야 하며 문화방향에 대한 기반을 제공해야 한다<sup>22)</sup>고 하였다. 그들은 추상적으로 사고하고, 사회문제를 인식하기 시작하며, 좀 더 좋은 세계를 만들려는 욕구가 충만하여 확산적 사고와 창의적 행동을 필요로 하기에 미술교육은 창의성을 자극하고 창의성의 발달을 촉진시켜주는 미술 체험으로서의 교육 효과를 가져야 한다.

청소년 미술교육의 한계를 극복한다는 점에서 미술관 교육은 큰 효과가 있다. 박물관이나 미술관 교육의 의의는 모든 이론을 조합하여 보면 바로 ‘인간’에 있다. ‘사람과 사물이 서로 만나는 교육 (foster contact between

21) 로웬펠드,브리테인, 『인간을 위한 미술교육』,미진사, 2004, p249-250

& For further discussion of this point see W. Lambert Brittain, "Creative Art", Curriculum Plan-nigfortheGifted.ed.L.A.Fliegler (Englewood Clifls,N.J.:Prentice-Hall,Inc.,1961), p294

22) Luella Cole, Psychology of Adolescence (Nework:1950)

people-whether children or adults-and objects)<sup>23)</sup> 이란 문학적 표현을 쓴다면 이는 방문자와 전시물과의 만남이고, 방문자는 또 다른 방문자를 만난다는 의미로 모두 주체적인 인간으로 미술관 교육의 의미는 전시물을 매개로 한 ‘인간의 창조적 형성’에 그 목적이 있다고 볼 수 있다.

미술은 가장 중요한 문화적 자원 중의 하나이므로 학교교육에서 미술의 존재를 무시해서는 안 된다. 이러한 미술의 교육적 기능은 청소년들이 문화적 자본에 의미 있게 다가설 수 있게 하는 기술, 즉 ‘문해 형식’을 습득하도록 하는 것이다. 이러한 기술은 저절로 획득되는 것이 아니라 살아가면서 갖는 학습기회의 종류에 따라 달라진다.<sup>24)</sup> 학교는 이러한 기술을 습득하는 주요한 자원이 된다. 또한 미술은 청소년 교육적 발달로서 인간의 마음을 발달시킨다. 물질과 그것의 배열에 의한 표현기법뿐만 아니라 감각적 양식과 형식에 기초하는 표상행위는 나름대로의 독특한 지적 요소를 포함하고 있다.<sup>25)</sup>

이와 같이 청소년에게 미술관 교육은 미적 경험을 통한 창조적 인간을 형성하는 데에 큰 역할을 하며 문화공간을 접하면서 사람과 사물과의 소통 및 사고의 확장으로 10대들이 직면하는 중요 의문인 자아 주체성(self-identity)을 의식하는 데에 크게 기여할 수 있다.

### 3) 미술관 교육의 중요성

우리나라 초·중등학교에서 미술과 감상지도는 일반적으로 교육과정에 의거

---

23) Timothy Ambrose and Crispin Paine, *Museum Basics*(London: Routledge, 1992), p37

24) 듀이는 『경험으로서의 예술』에서 다음과 같이 말했다. ‘시, 미술의 표현은 산문, 과학, 진술과는 각기 다른 경험을 제공한다. 시나 그림은 지위 여부를 가릴 수 있는 진술이 아니라, 그 자체로 경험의 차원에 놓여 있다. 시와 산문, 사진과 그림은 각기 전달 수단을 달리하며 목적 또한 같지 않다. 산문은 명제로 표현된다. 시의 논리는 문법적으로 말하여, 진술들을 사용할지라도 명제적 차원을 넘어선다. 명제는 의도를 지니지만, 미술은 의도의 직접적 실현이다.’

25) Elliot W. Eisner 『The Role of Discipline-Based Art Education in America's Schools. *The Getty Center for Education in the Arts*』, 1988, 19-20

하여 이루어진다. 문서화된 국가 수준의 교육과정에 의하여 의도적으로 편찬된 교과서는 ‘미적 체험’ ‘표현’ ‘감상’ 세 영역으로 나누어져 각 단원에 따라 지도되고 있다<sup>26)</sup>. 그 중 ‘감상’ 영역은 교육과정이란 틀 안에서의 여러 한계점을 안고 있다. 첫째, 현재 미술교육에서 감상 영역이 차지할 수 있는 시간이 풍족하지 못하다는 점이고 둘째, 원작에 대한 감상 자료가 쉽지 않으며 셋째, 전공 및 전문 지식에 대한 교사의 지도 능력의 간과이다.

이와 같이 교내의 미술교사의 재량에 따른 미술교육은 교육과정에 따른 종합적인 지도가 이루어지기 어렵다고 볼 수 있다. 이러한 현 시점에서 효과적인 방법으로는 박물관과 미술관, 혹은 지역 특성에 관련된 기관, 각종 전시관 등을 이용하여 전문적인 예술 공간을 활용하는 것이 필요하다.

그 밖에 학생들은 미술품을 감상하고, 제작하면서 미술품을 통하여 자기 밖의 세계를 체험하고 재인식 할 뿐만 아니라 다양한 재료를 통한 표현력도 길러진다. 미술의 사회적 기능은 학생들에게 재료와 형태를 통하여 미술품을 이해하고 받아들이게 하는 것이다. 미술관을 방문하는 학생들은 학교 미술 수업이 형식적, 조직적인 것에 반해 미술관을 방문하여 생기는 배움은 비형식적이며, 자유스럽다는 것을 느낀다. 학교 교육은 성적에 대한 부담이 있지만 미술관에서는 자발적으로 그들 자신이 배움을 갖는다. 또한 그들의 기호에 맞는 작품이나 분야에 많은 시간과 내용들을 접함으로써 미술에 대한 배움이 자연스럽게 형성된다.<sup>27)</sup>

2009학년도는 새 시대를 준비하여 개정된 미술과 교육과정이 실시된다. 미술교육의 새로운 방향은 새 교육과정과 관련하여 학교 교육의 질을 높이고 평생교육으로서의 차원에서 학습자들의 학습력을 신장시켜야 할 궁극적인 목적이 될 수 있다. 앞서 정리한 박물관 미술관의 개념과 같이 박물관이나 미술관은

---

26) 박휘락, 『미술감상과 미술비평 교육』, 시공사, 2003, p 346

27) 김혜숙, 『미술관에 있어서의 미술교육』, 현대미술관연구 제 4집, 국립현대미술관, 1993

학교와 같이 인간 교육을 한다는 공통의 목적이 있다. 각기 상대적인 특징을 가지고 있지만 두 기관의 특징을 살려 상호 보완해 나가야 더욱 효과적으로 책무의 기능을 수행할 수 있을 것이다. 문화 공간을 적극적으로 활용하는 자세는 이와 같은 점에서 꼭 필요한 권장사항이 될 수 있다.

### Ⅲ. 중학교 미술교과서의 미술관 활용 내용 분석

#### 1. 우리나라 교과서 개발 및 발행 과정

교과서는 국가가 지정한 교육 목표를 효과적으로 달성하기 위하여 교육과정의 기본 정신으로 계획되고 편집된 학생용 도서라고 할 수 있다. 본 장에서는 우리나라 교과서의 종류 및 발행제도와 국가의 어떠한 기준으로 검증되어 미술교과서로 채택되어 활용하는지, 오늘날 중학생들이 사용하고 있는 미술교과서 현황에 대하여 정리해 본다.

##### 1) 교과서 역할과 발행 제도

학교제도가 생긴 이래 교육의 가장 중요한 수단은 교과서를 이용하는 것이었다. 이는 교과서가 국가의 교육이념이나 목적을 구현하는 수단과 도구로서의 역할뿐만 아니라 교육과정에 제시되어 있는 교육 목표와 내용을 학생들의 수준에 맞추어져 실제로 학습할 수 있도록 더욱 구체화한 것이며, 필요에 따라 학습의 과정과 활동까지를 제시해 놓은 학습 자료집이기도 하기 때문이다. 따라서 교과서는 ‘교육과정을 기준으로 한 구체적인 주된 학습 자료’로 정의하기도 하고, ‘교육하는데 쓰이는 교재를 학습 지도에 알맞게 편찬한 도서’, 또는 ‘각 교과가 지니는 지식, 경험의 체계를 쉽게 그리고 명확하고 간결하게 편집해서 학습자들이 쉽게 활용할 수 있도록 제작한 교재’, ‘학생들이 학습 내용을 쉽게 배울 수 있도록 할 목적으로 출판된 도서<sup>28)</sup>’ 라고 규정

하기도 한다.

우리나라 교과서는 국가의 개입 정도에 따라 크게 ‘국정제’ ‘검정제’ ‘인정제’ ‘자유발행제’로 구분할 수 있다. 초. 중등교육법 제 29조 (교과용도서의 경우)를 보면, ‘학교에서는 국가가 저작권을 가지고 있거나 교육과학기술부장관이 검정 또는 인정한 교과용 도서를 사용하여야 한다.’ 라고 설명되어 있다. 즉, 현재 규정에 의거하여 국정제, 검정제, 인정제가 합법적인 교과서 발행제도이며, 자유발행제는 현행 법 체계에서 허용되지 않고 있다.

다음은 우리나라에서 현재 진행 중인 교과서 종류에 따른 발행제도 구성표이다.

<표Ⅲ-1A> 우리나라 교과서 발행 제도(2005)<sup>29)</sup>

종류	비고
국정제	<ul style="list-style-type: none"> <li>-국가가 직접 편찬하거나 특정기관에 위탁하여 저작, 발행 제도</li> <li>-초등학교 모든 교과서, 중등학교 국어, 도덕, 국사 외 일부 전문교과 및 특수학교용 교과서               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 국사수준에서 기준과 통일을 기해야 할 교과(모든 초등교과, 국어, 문법)</li> <li>2) 국가관, 민족 정체성 확립을 위해 과열된 논쟁이 조정, 정리되어야 할 과목(국사) 또는 자유민주주의 체제의 존속, 이념적 혼란 극복이 필요한 교과(도덕)</li> </ol> </li> </ul>
검정제	<ul style="list-style-type: none"> <li>-민간 출판사가 국가의 ‘집필상의 유의점’에 따라 교과서 개발. 연구한 후, 국가가 주관하는 검정심사의 적합성을 인정받아야 하는 제도</li> <li>-중등학교의 국정도서를 제외한 대부분의 검정도서가 해당됨</li> </ul>

28) 현지승, 『중학교 미술 교과서 분석-일본 중학교 미술교과서와 비교를 중심으로』, 이화여자대학교 교육대학원, 2004, p22

29) <http://www.ktbook.com/textbook/history.asp> (2008.6)

<b>인정제</b>	<p>-민간이 저작하여 발행한 도서를 국가가 인정 심사한 후 그에 따른 인정 도서 목록을 작성하여 교과서 선정 시 활용하도록 하는 방식</p> <p>-현재 활용되는 인정도서 세 가지</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 국. 김정 교과서 또는 지도서가 없는 경우</li> <li>2) 국. 김정 교과서 또는 지도서를 사용하기 곤란한 경우로 방송통신대학교의 방송용 교재가 이에 해당</li> <li>3) 국. 김정 교과서 또는 지도서를 보충하는 경우로 초등학교 3학년 사회과 시. 군. 구 지역교과서와 4학년 1학기 시. 도 지역교과서가 이에 해당</li> </ol>
<b>자유발행제</b>	<p>-국가가 교과서의 저작이나 사용에 일체 관여하지 않는 제도로 모든 원 한을 민간부문에 위임함</p> <p>-급속히 변하는 컴퓨터 관련 과목, 체육, 예술, 국제 전문교과 등 교과부장관이 인정한 78개 과목에 대하여 학교 자체 심의를 통하여 자율적으로 사용됨</p>

위의 <표Ⅲ-1A>를 보면 현재 유지원, 초등교과서 전 과목, 특수학교의 초. 중등 장애인을 위한 교과서, 중학교 (국어(상. 하), 도덕, 국사, 생활외국어)교과, 고등학교 (기본교과: 국어(상. 하), 도덕, 국사/ 선택과목: 문법, 시민윤리, 윤리와 사상, 전통윤리, 확률과 통계, 이산 수학, 생활과 과학, 해양과학, 아랍어, 교련/ 전문교과: 실업계 전문 교과)교과서 등은 국정도서로 교육과학기술부 장관이 편찬하고, 저작권을 갖고 있는 교과용도서로 현재는 연구기관 및 대학 등에 위탁하여 연구 개발하고 있다.

## 2) 미술교과서의 검정 기준 및 공급 과정

현재 우리나라 중등교과서 편찬에 있어 가장 큰 목적은 교육과정에서 추구하

는 인간상과 교육목표 달성에 적합한 질 높은 교과용도서 편찬이다.

이러한 목적을 바탕으로 교과서 제작의 기본 방향은 크게 세 가지로 구분할 수 있는데, 첫째, 교육과정을 충실히 반영한 교과용 도서이고 둘째, 교육과정 중심의 학교교육 체제에 적합한 교과용 도서이며, 셋째, 학습자 중심의 다양하고 질 높은 교과용 도서로 학생의 학습능력과 창의력 신장에 적합한 교과용 도서 개발에 초점을 둔다. 이렇게 연구 개발된 교과서는 국정도서 편찬 심의 회를 구성하여 여러 단계에 걸쳐 개발 기관, 교과 담당자, 발행 회사, 실험연구학교 및 교사 현장 검토 등의 다양한 심의가 이루어진다.<sup>30)</sup>

2007년 8월 교육과학기술부에서 제시한 중학교 미술교과 검정기준<sup>31)</sup>은 아래 <표Ⅲ-1B>과 같다.

<표Ⅲ-1B> 미술교과 교과서 심사 검정 기준(2007.8)<sup>32)</sup>

심사 영역	심사 항목	배점
I. 교육과정의 준수	1. 미술과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용, 교수. 학습 방법, 평가를 충실히 반영하였는가?	15
II. 내용의 선정 및 조직	2. 학습내용의 수준과 범위는 교육과제에 제시된 중학교 7,8,9학년의 학습 내용과 적합하게 제시하였는가?	25
	3. 각 단원의 수와 단원의 학습 분량은 미술과의 수업 시간에 알맞게 구성하였는가?	

30) 부록 <1-1> 참고- 교과서 검정 절차

31) 교과서 심사 검정 기준 공통 부분 부록 <2-1> 참고 & 현 교과서 심사 검정 시준 <부록 3-1, 3-2> 참고

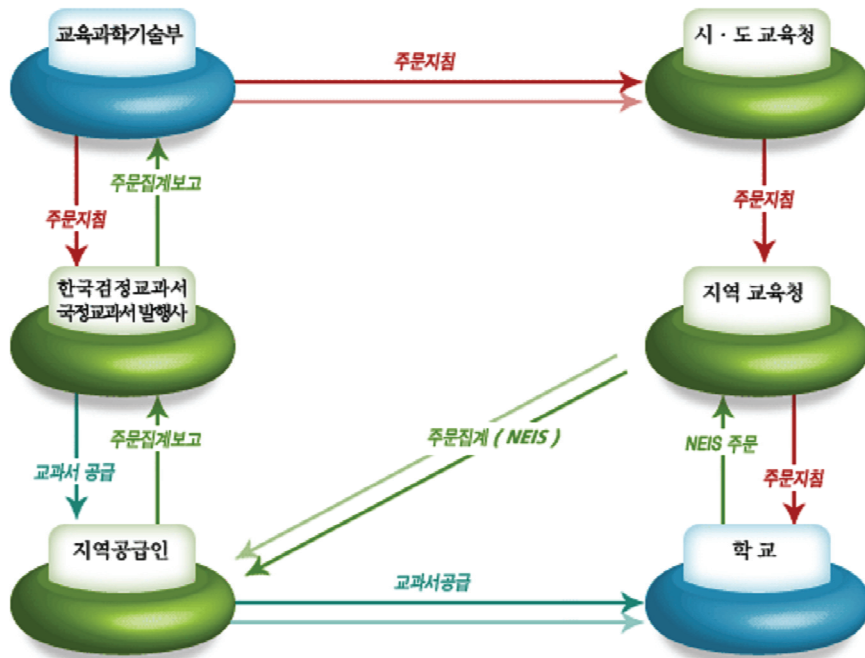
32) 2007년 개정 교육과정(교육인적자원부 고시 제 2007-79호)에 따른 『중학교 검정도서 검정 기준, 교육과학기술부, 2007

(참고자료: <http://www.ktbook.com/textbook/attachment/2007중학교검정도서검정기준.pdf>, 검색일: 2008.2)

	4. 학습 과제의 관련된 주요 지식 및 개념, 용어, 표현, 재료와 용구, 표현 방법, 조형 요소와 원리 등에 관하여 적절하게 안내 하였는가?	
	5. 미적 체험, 표현, 감상 영역이 고루 학습될 수 있도록 내용을 선정하였고, 각 영역의 내용은 학습의 위계와 연계성을 고려하여 조직하였는가?	
	6. 관련 자료 (작품, 참고 도판, 삽화, 사진 등) 는 학습 목표 달성에 직접 도움이 되며, 학생의 학습의욕을 유발할 수 있는 것으로 구성하였는가?	
	7. 단원의 내용과 학생의 학습 활용을 유기적으로 연계하여 효율적으로 조직하였는가?	
	8. 시대별, 양식별, 지역별, 영역별로 다양한 자료를 고루 제공하고 관련 자료는 출처를 분명히 제시하였는가?	
III. 창의성	9. 교수. 학습 과정과 활동을 창의적이며 발전적인 체제로 구성하였는가?	15
	10. 학생의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 참신하고 다양한 소재와 내용을 제기하였는가?	
IV. 내용의 정확성 및 공정성	11. 내용의 오류나 편향적 이론을 담고 있지 않은가?	12
	12. 특정 지역, 인물, 성, 상품, 기관 등 비방. 왜곡 또는 옹호하지 않으며, 집필자 개인의 편견 없이 공정하게 기술하였는가?	
V. 교수. 학습 방법 및 평가	13. 학습 목표와 내용에 적합한 다양한 교육. 학습 방법을 제시하였는가?	20
	14. 다양한 멀티미디어 자료와 매체를 효율적으로 활용하도록 안내 하였는가?	
	15. 학생의 자기 주도 학습, 개별 학습, 협동학습에 도움이 되는 교수. 학습 방법을 사용하였는가?	
	16. 학습 활동에 필요한 정보와 자료 수집, 분석, 활용 방법 등을 적절하게 제시하고 최선의 자료를 활용하였는가?	
	17. 학습 목표와 내용에 적합하며 다양한 평가 도구 및 과제를 제시 하였는가?	

<b>VI. 표기. 표현 및 편집</b>	18. 한글, 한자, 로마자, 인명, 지명, 용어, 통계, 도표, 지도, 계량 단위 등의 표기는 정확하며, 편찬상의 유의점에 제시된 기준을 따랐는가?	<b>13</b>
	19. 작품을 제시할 때 작품 명, 재료, 크기, 작가 명, 시대, 국적 등을 최신의 공인된 자료에 의거하여 명확하게 표기하였는가?	
	20. 사진과 삽화는 선명하며, 작품은 원작의 색을 잘 살려 제시하였는가?	
	21. 오. 탈자, 문법 오류 등 표기. 표현상의 오류가 없이 정확하게 기술하였는가?	
	22. 편집 디자인 및 지면 활용은 미술 학습의 효과를 고려하여 창의적으로 구성하였는가?	
<b>합 계</b>		<b>100</b>

위와 같이 미술교과서 심사 검정 기준의 심의를 거쳐 발행된 미술교과서는 검정도서로 민간 출판업체가 집필하여 국정검사 심의에 통과. 발행되어 학교 교재로 사용된다. 미술과 검정도서는 발행사별로 (주)교학사, 대한교과서(주), 숲과 꿈, (주)지학사, (주)중앙교육진흥연구소, (주)두산, 교학연구사로 총 7종이 현재 중학교 미술교과서로 사용되어지고 있다. 이러한 교과서는 교육과학기술부에서 각 교과서에 따른 지침을 한국검정교과서발행사와 시. 도교육청에게 주문을 하면 한국검정교과서발행사는 교육과정과 검증기준에 맞는 교과서를 각 발행처에 다시 주문을 한다. 이렇게 검정된 교과서는 지역 교육청을 통해 NEIS 온라인 프로그램으로 주문을 요청하면 지역 공급인을 통해 학교에 공급되며 지역 교육청은 주문된 집계보고를 한국검정교과서발행사를 거쳐 최종 교육과학기술부로 통보된다. 교과서의 공급 과정을 알기 쉽게 도판으로 분석하여 보면 다음과 같다.



<그림Ⅲ-1A> 교과서 공급과정 33)

## 2. 중학교 미술교과서 비교 분석

앞 장에서 살펴보았듯이 현재 중학교 미술교과서로 (주)교학사, 대한교과서(주), 삼과 꿈, (주)지학사, (주)중앙교육진흥연구소, (주)두산, 교학연구사 이렇게 7종류의 교과서가 사용되어지고 있다. 본 연구자는 박물관 미술관을 활용한 부분을 발행처 별 교과서, 학년별, 내용별로 분석하고 각 교과서 별로 나타나는 특징과 미술관 교육적 활용에 대한 타당도를 연구해봄으로써 현재 우리나라 중학교 미술교육에서 미술관 교육이 얼마나 진행되고 있는지 그 여부를 평가해본다.

33) Ibid , 참고자료: <http://www.ktbook.com/textbook/step.asp>, (검색일: 2008.10)

1) 미술관 활용 관련 내용 분석

미술교과 내용은 제 7차 교육과정에 따라 학생의 발달 단계를 고려하여 다음과 같이 ‘미적 체험’ ‘표현’ ‘감상’ 으로 이루어져 있다. 중학교(7, 8, 9학년) 수준에서의 ‘미적 체험’ 은 대상의 아름다움과 조화를 발견하여 활용 방안을 탐색할 수 있도록 하며 미술의 기능과 역할을 이해하도록 하였고, ‘표현’ 은 발상력을 북돋워 주제의 특징을 효과적으로 나타 낼 수 있는 능력을 길러 줌으로써 창의적 표현의 토대를 마련하도록 하였으며, ‘감상’ 에서 는 서로의 작품과 미술품을 보는 활동에 대한 흥미와 관심을 계속 유지하고, 시대와 양식에 따른 미술품의 특성을 이해하며 존중하도록 하였다. (교육인적자원부.2001)

본 논문에서는 이러한 7차 교육과정을 바탕으로 제작된 중학교 미술 교과서를 중심으로 박물관 미술관에 관한 내용을 다음 <표III-2A >와 같이 분석하여 작성하였다. 표의 분석한 내용을 살펴보면,

<표III-2A> 미술관 활용에 대한 교과서 분석

학년	발행인	지은이	Page (쪽)	영역	단원명	학습내용
1	(주) 교학사	노영자	60, 71 (2)	◆ ◎	◆보는 즐거움 (작품 감상)	◆ 작품의 주제와 표현 특징을 이해하고 비교하여 설명한다. 1)작품 감상을 위한 올바른 자세 ◎인터넷에서 박물관, 미술관 찾기 1) 주제를 정하고 관련 사이트 찾기 2) 필요한 정보를 저장, 감상문 작성 시 활용하기
2		1	58, 70 (2)	◆ ◎	◆보는 즐거움 (작품 감상)	◆ 작품 감상을 통해 조형의 요소와 원리, 표현 방법 등을 이해한다. 1)직접 감상, 간접 감상을 통해 작품을 감상하고 보고서 작성

					2)자기 지역 문화재 찾아가 감상 후, 감상문 작성 ◎미술관, 박물관. 전시관을 찾아서 1)우리나라 미술관. 박물관. 전시장 찾아 다양한 방법으로 감상하기 2)국내 미술관. 박물관 사이트 정보
3		54 (1)	◆ ◎	◆미술품 감상	◆작품 감상을 통해 미적 가치와 표현의 특징을 이해한다. 1)미술관. 인터넷 사이트를 통한 감상 후, 감상문 작성 2)미술 작품 감상 보고서 예시 제시
1	(주)지학사	노부자 외 4 65, 68, 69 (3)	◆ ◎	◆작품 감상	◆작품의 주제 및 표현 방법을 알고 감상할 수 있다.—미술관 관람하기 1)가까운 미술관. 박물관을 찾아가기 2)단계별 작품 감상법 제시 3)미술관 상식-전시 장면 변천 ◎인터넷에서 미술관 가기 1)인터넷으로 자료검색, 분류 및 활용 2)국내 문화 예술 관련 사이트 제시
2		61, 66, 67 (3)	◆ ◎	◆작품 감상	◆주제, 표현방법 및 조형 요소와 원리를 중심으로 비교 감상할 수 있다.— 전시관 앞 꾸미기 1)미술관 주위 환경을 현장 조사하여 문제점을 파악하고 새로운 아이디어로 재구성함 ◎인터넷에서 미술 탐방 1)인터넷을 통해 시대별로 우리나라 미술의 특징을 조사하고 이해할 수 있음 2)한국 미술 관련 사이트 제시
3		66-69 (4)	◆ ◎	◆심화학습 미술관의 여러 가지 기능	◆미술관의 기능을 이해하고 모형을 제작할 수 있다. 1)미술관의 기능 및 우리나라 미술관의 종류 2)미술관 관람 시 소장품뿐만 아니라 미술관 건축도 감상해 보기 3)미술관 모형 제작 단계- 전시 주제를 정하고 미술관 모형제작(표현 연계) ◎ICT를 활용하여 학습하기 1)WEB활용학습 방법 제시 2)컴퓨터 매개 커뮤니케이션 활용 학습-웹 미술관을 만들어 학생 작품을 올리고 서로 감상 및 토의하기 3)응용 프로그램 활용 학습-그리기 프로그램

					램 활용하여 그림 제작(표현 연계)
1	(주) 두산	고승혜 외 4	61, 62-65, 72 (6)	◆ ◎	◆탐구과제 세계의 미술품 감상 ◆심화학습 미술관을 찾아서 ◆명화집이나 인터넷을 활용하여 작품 관련 내용 조사 연구해보기 ◆박물관이나 미술관 찾아 작품을 감상한다. 1)주위 미술관, 박물관을 찾아 감상의 기회를 갖고 감상능력을 길러 미술 문화 이해의 폭을 넓힘 2)탐구학습-감상문 써보기, 도록, 팸플릿을 모아 자료집을 만들기, 우리나라 미술관 박물관 참고 ◎미술 관련 인터넷 사이트 1)국내. 외 인터넷 자료실 제시
2			9, 58, 59, 64, 65 (5)	◆ ◆	◆균형, 비례, 동세, 율동 1)고대 그리스 미술의 인체 비례의 기준에 대하여 알아보기: 뉴욕메트로폴리탄 사이트 제시 ◆ 종이 공예를 통하여 조상의 지혜와 전통 문화의 숨결을 느껴 본다. 1)주변 박물관. 미술관을 찾아 다양한 종이의 활용법과 종이의 역사를 알아보고 느낌 점을 서로 논하기 ◆우리나라와 다른 나라의 미술품을 감상하고 작품의 주제와 기법, 특징을 비교한다. 1)루브르, 국립중앙박물관 사이트 제시
3			58, 59 (2)	◆ ◎	◆작품을 감상하고 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리 등을 이해한다. 1)인터넷을 활용하거나 미술관, 교내 작품을 통해 감상한 후, 포트폴리오 제작 2)국내. 외 미술관 박물관 사이트 제시 3)작품 감상 기록장 제시 ◎세계의 미술관 1)국내외 전시장 사진 참고
1	(주) 중앙교육진	서석례 외 2	7, 17, 64, 65, 70 (5)	◆ ◆	◆계절에 따른 작품의 예시오 인왕제색도 참고 도판-리움미술관 사이트 제시 ◆생활에서 활용되는 조형물의 예시로 백제 금동대향로 참고 도판-국립부여박물관 사이트 제시 ◆서로의 작품을 감상하고, 작품 속에 나타난 다양한 주제와 특징을 알아본다. 1)가까운 화랑, 미술관을 방문하여 감상한

	홍 연 구 소			◆우리나라 미술 발전	후, 감상문을 작성 ◆우리나라 미술 작품을 감상할 수 있는 곳 -국립중앙박물관, 국립 현대미술관 사이트 제시	
2		11, 65 (2)	◆ ◆	◆생활 속의 미술 삶과 표현 과 아름다움	◆삶과 연관되어 나타나는 미술의 다양한 기능과 역할 및 조형의 기본을 이루는 조 형 요소와 원리를 이해한다. 1)시대의 문화와 역사를 기록하는 기능-3.1 정신상 참고 도판-독립기념관 사이트 제 시 2)나폴레옹 황제의 대관식 참고 도판-루브 르 박물관 사이트 제시	
3		11, 61, 65 (3)	◆ ◆	◆미술과 생 화의 관계 미술의 다양 한 활용 ◆작품과의 대화 감상의 즐거 움 ◆다른 나라 미술의 발전	◆미술과 생활은 어떤 관계가 있는가를 이 해하고, 그 아름다움을 생활에 활용하는 방 안을 모색할 수 있다. 1)우리의 전통 미술 문화에 관하여-한국문 화예술위원회, 국립 민속 박물관, 국립중앙 박물관 사이트 제시 ◆미술가의 공간과 세계 1)작업실, 제작 현장을 찾아가서 제작의도와 표현 방법을 이해 ◆주변 환경과 시대적, 문화적 정서에 따라 다양한 표현 특징을 그려내는 다른 나라 의 미술 및 미술품을 감상할 수 있다. 1)다른 나라 미술품을 감상하고 토의해 보 자 2)해외 미술관, 박물관 사이트 제시	
1	교 학 연 구 사	김 정 희	68, 69 (2)	◎	◎문화재 관 련 상식	◎박물관과 미술관 1)박물관의 종류와 개념 2)국내외 박물관 미술관 사이트 제시
2		외 6	21 (1)	◇	◇새로운 사 고 추상과 구상 의 이미지	◇추상과 구상의 의미를 알로 나의 미래를 표현한다. 1)차가운 추상의 대표 작가 몬드리안-국내 웹 전시 사이트 제시 2)뜨거운 추상의 대표 작가 칸딘스키- 국내 웹 전시 사이트 제시
3			60, 61, 66 (3)	◆ ◎	◆미술 속의 문화 기행 내가 만든 미술관	◆관심 있는 주제나 작가, 사조를 중심으로 작품을 수집하고, 전시해 본다. 1)전시 기획자가 되어 전시를 계획하고 전 시 주제를 선정하여 전시 기획자의 역할

					<p>을 이해</p> <p>2)미술관 만드는 과정 제시</p> <p>3)미술관에 종사하는 사람들의 직업 세계 조사</p> <p>◎전국 유명 학습 자료관</p> <p>1)국내 미술관, 박물관, 조각공원 사이트 제시</p>
1	대한교과서(주)	김기숙 외 7	63 (1)	◆	<p>◆가상하는 마음 미술품 감상</p> <p>◆서로의 작품과 미술품에서 표현의 특징을 찾아 토론, 발표하고 느낌을 쓴다.</p> <p>1)미술품 감상 방법-인쇄물, 인터넷 활용</p> <p>2)국내의 미술관 박물관 사이트 제시</p>
2			62, 63 (2)	◆	<p>◆서로의 작품과 미술품의 표현 특징을 토론하고 느낌을 쓴다.</p> <p>1)혼자 하는 감상보다 여럿이 같이 하는 것이 더 효과적으로 미술관, 화랑을 방문하여 직접 감상한 후, 서로의 생각을 토론하고, 작품을 선택하여 느낌을 글로 씀</p> <p>2)작품 감상을 하기 위해 인터넷을 활용 방법 제시-검색하여 설명 보고 이해, 자료그림을 저장하거나 프린트, 박물관 미술관 견학 전에 사전 정보 검색, 최근 미술의 동향 정보 검색</p>
3			60-72 (12)	◆	<p>◆감상하는 마음 전시회와 감상</p> <p>◆미술문화유산 이해 우리나라 미술</p> <p>◆전시회를 통하여 미술품과 서로의 작품을 효과적으로 감상한다.</p> <p>1)전람회장에서 작품을 감상하고 자신의 느낌을 정리-감상문 제시</p> <p>2)미술관의 기능과 역할 조사</p> <p>3)컴퓨터를 활용하여 작품 수집 및 정보 검색</p> <p>4)가상갤러리를 이용하여 미술관을 직접 찾아가지 않고도 가상으로 미술품을 감상할 수 있고 전자우편을 통해 작품 설명을 이해</p> <p>◆우리나라와 다른 나라 미술의 시대별, 양식별 특성을 이해한다.</p> <p>1)각 시대별 미술 문화의 특성을 비교-국내 지역 박물관 사이트 제시</p> <p>2)해외 미술관 박물관 사이트 제시</p> <p>3)유럽의 세계 문화유산-유네스코 사이트</p>

						제시
1	삶 과 꿈	홍 명 섭	66 (1)	◎		◎가족과 함께 떠나는 체험 여행 1)체험으로써 여행의 중요성과 전시물을 찾아보는 체험 학습
2			*	*	*	*
3		외 1	72 (1)	◎		◎인터넷으로 떠나는 세계의 미술관 탐방 1)세계 주요 미술관 박물관을 인터넷 사이트를 통해 방문해 보자 2)해외 나라별 주요 박물관 미술관 사이트 제시

\*\*\*미적 체험-◆ 표현-◇ 감상-◆ 부록-◎ 영역 순으로 기호 표시

## 2) 미술관 활용 관련 내용 빈도수 비교 분석

위의 <표III-2A>에 나와 있는 교과서별, 학년별에 대한 미술관 관련 중학교 미술교과서 내용을 분석해 보면, 거의 모든 교과서가 박물관 미술관의 내용을 담고 있었으며 그 내용 또한 소폭의 차이가 있을 뿐 대부분 비슷한 내용을 담고 있었다. 특히 감상 영역에 그 비중을 두고 있었으며 직접 방문을 통한 감상과 인터넷을 활용한 간접 감상을 다루며 박물관 미술관의 국내외 웹 사이트 및 감상문 작성 요령 등의 예제가 수록되어 있는 경우가 많았다. 7종의 교과서를 다시 반복되는 교과 내용으로 크게 미적 체험 영역, 감상 영역, 부록 부분, 표현 및 이론 부분(기타)으로 구분할 수 있다. 그래서 <표III-2B>과 같이 4 영역으로 구분하여 그 내용이 교과서 및 학년 별로 반복되거나 다른 교과서에는 나와 있지 않는 독특한 내용 구성을 20개의 항목으로 정리할 수 있다.

<표Ⅲ-2B>교과서 별 미술관 관련 내용 영역 구분

구분	영역																			
	미적 체험			감상							부록						기타			
교과서 발행인	전시회 기획	지역 전시장 방문	작가와 만남	감상방법	감상문작성	전시장주의 환경	웹미술관 제작	감상자료집 제작	논의 및 토의	포트폴리오 제작	참고도판 사이트 제시	이론적 개념	국내 사이트 정보	국외 사이트 정보	웹사이트 활용하기	종류 및 기능	건축	ICT 활용 학습	직업분류	전시장 모형 제작
★	0		0	0								0	0							
☆	0		0	0		0	0	0			0	0	0	0					0	
▲	0												0	0						
△	0		0		0	0								0	0	0	0			0
◐	0	0		0				0		0		0	0	0						
●	0			0			0		0			0	0	0						
▽	0					0				0		0			0				0	
	1	6	1	3	4	1	3	2	2	1	2	1	5	4	6	2	1	1	2	1

(주)교학사-★ 대한교과서(주)-☆ 삶과 꿈-▲ (주)지학사-△

(주)중앙교육진흥연구소-◐ (주)두산-● 교학연구사-▽

### 3. 분석 결과 및 문제 제기

선행 조사로 나타난 중학교 미술교과서 내용 구성을 바탕으로 연계되는 박물관 미술관을 활용한 교육에 대한 분석 결과, <표III-2B>에 제시되어 있는 20가지 항목 중 가장 많은 내용을 차지하고 있는 인터넷을 활용한 교과서 작품 참고 도판 및 용어 검색, 지역 전시장 방문 등 인터넷을 활용한 학습내용이 방문 체험보다 많은 내용을 차지하고 있었음을 알 수 있겠다. 또한 박물관 미술관에 관한 교과 내용 중 대부분이 인터넷 활용에 관한 내용으로 웹 미술관 제작하기, 참고 도판을 웹 사이트로 검색하기, 국내외 박물관 미술관 사이트 정보 및 국내외 웹 사이트 활용하기, ICT<sup>34)</sup>를 활용하여 학습하기까지 대부분의 교과서가 인터넷을 활용한 교육내용을 다루었으며 특히 이러한 내용들은 감상 영역 및 부록에 주로 담겨져 있다는 것을 알 수 있다.

실제로 이연성(2005)의 설문조사에서 현 초·중고등학교 미술교사들이 가장 어려움을 느끼는 부분은 감상영역이고 교사를 위한 자료가 미흡하고 표현중심으로 수업이 치중해 있다는 점이 현 학교 미술교과 교육과정의 문제점으로 나타났다. 표현영역에 치중되어 있는 학교교육의 문제점은 오래 전부터 제기되어 온 것으로 미술교과서 분석 결과 역시 교과서 영역별 구성 분포를 보면 다음과 같다.

---

34) ICT활용 교육이란, Information Communication Technology의 약자로 7차 교육과정에서 국민공통기본교과수업 시, 정보통신기술을 10%이상 활용하도록 하였다. ICT 미술교육의 목표는 '지식 정보 사회에서 능동적, 창의적 삶을 누릴 수 있다.'이며 미술교과에서의 ICT 적용 내용은 학생들에게 무한한 시각적 체험의 기회와 표현제작 도구로서의 활용도를 제공한다. 특히 각종 프로그램과 사이트의 활용은 교실 내에서의 작업으로 일관되던 종래의 미술과 수업의 장을 확장해 주며, 미술관련 정보의 탐색을 가능하게 해 준다. 또한 컴퓨터는 학생들에게 미술에 대한 흥미와 관심을 갖도록 해주며, 특히 감상학습에 있어서 시간과 공간의 제약이 없이 방대한 미술관련 정보를 경험하여 미술 문화에 대한 관심을 가질 수 있다.

<표Ⅲ-3A> 교과서 영역별 구성분포 (교학사 1. 2. 3학년)

영역	평균 분량(page)	퍼센트(%)	
미적체험	6.33	9	*부록 1%미만
표현	44.66	76	
감상	7.66	14	
총 평균 분량	58.67	100	
<b>미술관 관련 내용</b>	<b>2.94</b>	<b>0.05</b>	

전체 영역에 76%를 차지하는 표현 영역은 아이들 또한 미술교과에서 중요한 영역으로 인식하고 실기에 치중할 수밖에 없으며 부족한 시수에도 불구하고 표현 영역에 제시되어 있는 미술학문으로 총 십여 가지(서양화, 동양화, 디자인, 조소, 공예, 서예, 일러스트레이션, 만화, 판화 등)이상의 미술의 종류를 익혀야 한다. 1년 동안 만들 수 있는 작품의 개수는 총 4개 이하로 어찌면 기본 교육을 받는 동안 한 번도 접해 보지도 못한 미술학문이 생겨날 수도 있을 것이다.

또 다른 문제는 제 7차 교육과정에서 미적 체험과 감상 영역을 강조함에도 불구하고 여전히 감상 영역을 지도함에 있어서 어려움을 느끼는 이유로 제작 중심의 미술을 교육받았던 교사. 자신에게도 있기 때문이다. 자신의 전공 지식 외 이론적 지식 및 표현적 기술이 부족을 느껴야 할 뿐만 아니라 그에 따른 어떠한 체계적인 감상지침서도 제공되지 않은 채 감상교육이 교육과정에 도입되었다고 할 수 있다.

이러한 복합적인 문제를 대안 할 수 있는 미술관 연계 학습의 필요성이 대두 되는 것이며 교사들의 관심과 인식 정도 역시 같은 연구 결과 응답의 71.4% 중고등미술교사들이 미술관 활용 수업이 진행되어야 한다고 하였다. 하지만,

턱없이 부족한 수업시수의 제약으로 감상 및 체험을 위한 교실 밖의 수업이 현실적으로 불가능하다는 점이 대부분의 중고등교사들의 인식이며 교과서내용에 따른 박물관 미술관 활용 수업도 어려운 상황이다. <표III-2B>에도 제시되어 있듯이 미술관에 대한 교과서 내용의 대부분이 교과서 제일 뒤 부분인 ‘부록’ 부분에 수록되어 있으며 그 활용 정도가 매우 미비하다.

또한 미술관을 통한 감상교육의 중요성을 교사들이 인식하고 있음에도 불구하고 실제로 이를 행동에 옮기는 교사는 많지 않다. Talboys(2003)<sup>35)</sup>에 의하면 학교 교사들은 자신의 학급을 교실이 아닌 외부의 교육환경으로부터 배우는 것의 중요성을 인식해가고 있음에도 불구하고 모든 교사가 그러한 과정의 필요성을 밝히려 하거나 외부환경과의 접촉에 대해 확신을 갖고 있지 않다는 것이다. 또한 그는 그의 미술관 교육전문가(educator)로서의 경험에서, 교사들이 미술관을 효과적으로 활용하는 방법을 모르고 있음을 절실히 느낀다고 하였다.

현재 학교에서 인터넷을 통한 교육이 점차적으로 확대되어나가고 있고 21세기 정보화 시대에 시간적, 공간적인 제약을 받지 않고 ICT활용한 미술교육을 통한 자료 정보 및 학습의 효과는 교육과정에서도 교사들의 인식에도 용이하다는 것을 알 수 있다. 하지만 현재 학교에서 인터넷을 활용한 수업은 그리 수용적이지 못하고 미술수업에서 교사들의 국내외 미술관 사이트를 활용한 빈도수가 매우 낮은 편이다.

박원경(2007)의 설문조사를 보면 미술교육에 있어 인터넷을 활용한 사례 경험 유무에 대한 질문에서 중학생 3학년을 대상으로 조사한 결과 32%의 경험 이 있다에 답하였고 나머지 68%의 학생이 없다고 답하여, 전반적으로 인터넷

---

35) Greame K.Talboys는 철학과 교육에 학위와 교수 자격을 갖고 있으며, 교사와 사회교육자, 뮤지엄 교육원으로서 많은 경험을 하였다. 그의 저서‘Using Museum as an Educational Resource’는 그의 경험과 자료를 바탕으로 두고 교사들이 미술관을 활용하여 그들의 교수법에 적용할 수 있는 방안을 제시하였다.

시설 보급에 비해 활용도는 매우 낮은 수준이라는 것을 알 수 있다. 그러나 양지연(2004) 설문 조사에 따르면 교사들은 미술관 활용을 주로 미술관 인터넷 홈페이지(35.5%)와 신문, 방송(30.1%)을 통해 정보를 수집한다고 하였다. 빠르고 편리하게 자료 수집 및 정보 제공을 위한 웹 활용은 매우 긍정적으로 받아들여므로 인터넷을 활용한 미술 수업의 가능성을 열어 둘 수 있겠다.

하지만 이러한 조사를 통해 교과서에 수록되어있는 미술관 관련 내용이 현실적으로 수용할 수 있다고 확신할 수 없는 현실이다. 대부분의 교과서에 나와 있는 박물관 미술관내용이 방문을 통한 경험을 중요시 하며, 교육과정내에서도 한 학기에 1회 이상 관람을 하도록 제기되어 있지만, 반면에 미술관 방문에 대한 활동지나 방문 프로그램 등 학습 내용과 연관된 구체적인 학습 방법이 제시되어 있지 않을 뿐만 아니라 인터넷을 활용한 박물관 미술관 자료 검색 또는 단지 사이트만 제시되어 있는 내용 부분이 더 많은 부분을 차지하고 있고 가장 큰 문제점은 미술교과 수업의 중요성은 퇴화되고 더욱이 수업의 시수 단축이 진행 중에 있기 때문이다. 이것은 미적 체험을 강조하면서 오히려 체험의 여건을 주지 않거나 교과서의 내용 그대로 인터넷을 통한 간접 경험 수록되어 수박 겉핥기식으로 교과서의 내용을 차지하고 있다. 따라서 이러한 문제점을 지적하여 개선하려면 교육과정에 제시되어있는 교과서의 내용과 현실적으로 부딪히는 환경적 요소들을 종합시켜 미술관과 공교육의 협약을 통한 인터넷을 활용한 정보화 미술 교육 프로그램의 개선이 시급하다고 볼 수 있다.

다음 장에서는 교육 자료로써 쉽고 용이하게 도입될 수 있는 온라인 미술관 교육 프로그램에 대한 개념 및 특성과 국내외의 현황을 분석하여 비교해 본다. 국내 사례로는 우리나라 온라인 교육 프로그램이 많지 않은 관계로 문화체육관광부에서 주관하는 ‘e뮤지엄’을 선정하였으며, 국외의 사례로는 미국

의 온라인 미술관 교육프로그램 ‘Arts connectEd’ 사례를 비교 분석해봄으로써 현재 우리나라의 온라인 미술 교육프로그램의 문제점을 짚어보며 개선 방향을 모색해 보도록 한다.

## IV. 온라인 미술 교육 프로그램 사례 및 개선방향

### 1. 인터넷 활용 교육 프로그램

#### 1) 인터넷 활용 교육의 배경

최근 WBI(Web Based Instruction<sup>36)</sup>) 수업이론을 적용한 새로운 형태의 교수. 학습 모형에 대한 연구가 전 교과에 걸쳐 더욱 활성화되고 있으며, 교육 정보화 사업의 추진에 따른 교사들의 정보화 사업의 추진에 따른 교사들의 정보화 마인드 신장으로 인성 교사들에 의하여 ‘인터넷 가상 교실’ 홈페이지가 늘어나고 있다.<sup>37)</sup>

미술교육에 있어 인터넷 사용 여부도 여러 가지 사회적 문화적 변화들에 따른 산업사회, 정보사회로 이행되는 과정에서 나타난다.

#### 가. 사회적 배경

무엇보다 정보사회의 중요한 특징의 하나로서 시각적 이미지의 범람과 그에 따른 해석의 문제를 들 수 있는데, 컴퓨터에 의해 제작되는 이미지들과 인터

---

36) WBI란, WWW(World Wide Web)의 등장으로 Text 중심의 인터넷(Internet; International Network)은 날로 사용자가 급증하고 있으며, 교수에게도 새로운 교수 학습 도구로 인식되고 있다. Web을 이용한 새로운 교수 학습 모형을 Web Based Instruction이라고 한다. 이는 특정하고 미리 계획된 방법으로써 학습자의 지식이나 능력을 육성하기 위한 의도적인 상호 작용을 Web을 통해 전달하는 활동이라고 정의 내릴 수 있다.

37) 박래원 외 2, 『웹과 데이터베이스를 이용한 가상 미술관 설계 및 구현』, 신라대학교, 2002, p327

넷을 통해 접하는 다양한 시각적 정보들은 우리 생활의 일부가 되었다고 볼 수 있다. 이러한 시각정보들을 올바른 해석으로 이해하고 효과적으로 이용하여 의사소통을 하는 것이 오늘날 미술 교육의 중요한 목표가 되어 시각적 이미지를 중점적으로 다루는 미술교육자들의 생각에도 많은 영향을 끼치게 되었다. 던컴(Duncum<sup>38</sup>)은 전자 기술과 미술교육의 결합을 요구하는 사회적, 문화적 배경에 동의하면서 시각문화(Visual Culture)의 중요성을 언급하며 시각문화와 미술교육의 결합을 주장하였다. 프리드만(Freedman<sup>39</sup>) 또한 인터넷의 막대한 잠재력을 인정하면서 미술교과 과정에 후기 현대사회의 시각 경험이 포함되어야 한다고 주장하였다. 따라서 이러한 시각 경험은 미술학습에 적용하는데 있어서 인터넷은 중요한 매체가 된다고 할 수 있다.<sup>40</sup>

## 나. 교육적 배경

인터넷을 기반으로 한 미국의 교육위원회(Web-based Education Commission, 2000)가 발표한 교육적 잠재력에 대한 미국 교육자들과 정책자들의 견해<sup>41</sup>들을 보면, 인터넷을 교육에 활용한 교육적 효과를 잘 알 수 있다.

첫째, 인터넷은 교실 중심이 아닌 학습자 중심의 교육을 가능케 한다.

둘째, 인터넷 활용은 통합적인 미술교육을 이루는 효과적인 수단으로 학습자가 평생 교육을 현실화한다.

셋째, 인터넷은 개인의 능력과 필요에 따른 학습의 초점을 맞추게 한다.

최근 미술교육에 있어서 인터넷이 정보과 이미지 검색을 위한 활용으로 변화

---

38) 폴 던컴(P.Duncum)은 미국 일리노이 주립대학 교수로 시각문화에 입각한 비평교육을 강조하는 미술교육학자이다.

39) 캐리 프리드만(K. freedman)은 미국 노던 일리노이스 대학의 교수로 시각의 우선성과 사회, 문화적 맥락적 특점으로 '시각'의 광범위함과 '문화'의 복잡성을 전제로 하는 미술교육학자이다.

40) Freedman K, 『Visual art/ visual art: Teaching technology for meaning』 Art Education, 1997, p7

41) 안혜리, 『미국의 최근 사례로 본 인터넷을 활용한 미술교육』, 조형교육 제 20호, 한국조형교육학회, 2002, p296

하고 있으며, 이는 통합적인 미술교육을 강조하는 흐름을 반영시킨다. 또한 정보화 사회에서는 누구나, 언제, 어디서나 필요한 정보를 찾아 활용할 수 있는 열린 공간으로서 관람자에게 미술관의 가치를 인식할 수 있는 기회를 제공하며, 체험교육, 열린 교육의 일환으로 학습자 편에서 적극적인 기능과 역할을 통해 대중의 필요성과 요구에 부응하고 있으며 최근에 이러한 패러다임 변화를 보여주는 하나의 현상으로 미술관의 인터넷 이용을 들 수 있다.

## 2) 인터넷 활용 교육의 미술관

박물관의 발전 역사를 박물관 기능의 변화과정이라 할 수 있으며 19세기 말에서 20세기 초에 그 수가 점점 증가되면서 미술관의 전문화는 그 깊이를 더해 대중교육기관으로써 역할을 담당하기 시작하였다<sup>42)</sup>. 박물관 환경 변화에 대한 이해의 필요성이 20세기 중반부터 학계에 크게 대두되면서 박물관은 사회 문화적 환경 변화와 이용자의 요구가 증가되면서 웹 사이트에서 자신들의 존재를 알리지 위해 협력 체제를 구축하는데 관심을 보이지 시작하였다.

비어만(Bearman)은 박물관의 테크놀로지를 저술하면서 인터넷이 박물관의 기능에 있어서 변화의 중심이 될 수 있음<sup>43)</sup>을 시사 하였는데 미국과 유럽의 박물관들은 1990년대 중반부터 인터넷 활용을 시작하여 지금은 전 세계적으로 많은 박물관들이 홈페이지를 만들어 놓고 사회교육과 학교교육을 통해 인터넷이라는 첨단통신기술로 자료 검색이나 소장품 감상 그 밖에 교육적 사이트를 웹으로 올려서 박물관에 직접 가지 않고 정보매체를 통해 박물관을 경험할 수

---

42) 박선혜, 『미술관교육과 방법론』, 미술교육 논총-8, 1993, p147

43) D. Bearman, 『Use of Advanced Digital Technology in Public Places Archives and Museum Informatics』, 1992, 가을호

있는 기능을 확장시켜 나가고 있다.

미국, 유럽, 캐나다의 몇몇 박물관들은 1960년대 중반부터 이미 소장품 데이터베이스 구축을 위한 수단으로 컴퓨터를 사용하기 시작하였고, 미술관은 1993년부터 인터넷을 이용해 왔다. 처음엔 주로 전자우편을 주고받거나 원격 컴퓨터에서 내부 직원사이의 파일 전송, 대학이나 도서관의 목록에서 정보를 검색하는 등의 문자 기반의 환경을 중심<sup>44)</sup>으로 인터넷을 활용하기 시작하여 그 후 멀티미디어 시스템을 구축과정을 통해서 단순히 정보를 전산화 하는 단계에서 벗어나 이용하는 관람객에게 더 가까이 다가가기 위한 모색을 하였다<sup>45)</sup>

1995년부터는 박물관들은 전 세계에 걸친 커뮤니케이션 네트워크를 교육자 원으로 이용하는데 더욱 적극적인 역할을 하게 되었고 인터넷의 개발로 단지 문자화된 서류뿐만 아니라 오디오, 비디오까지도 전송할 수 있게 된 최근의 인터넷의 발전은 미술관으로 하여금 더욱 광범위한 청중을 찾아 끌어들이고 교육할 수 있는 영역을 제공한다. 미술관들은 인터넷에 오가는 대화에 참여함으로써 기여를 할 수도, 혜택을 볼 수도 있다는 것을 인식하기 시작하였다<sup>46)</sup>.

컴퓨터 이용의 증가로 세계의 미술관 전산 연결망 프로젝트가 가속화됨에 따라 소장품 정보를 관리할 표준의 필요성이 확산되었고 최근 미술관들이 웹사이트를 만들어야 하는 필요가 점차 절실희지면서 미술관은 전산화에 힘쓰게 되었다.

미술관 전산화의 구체적인 목적은 미술관들은 온라인 소장품에 대한 책임으로서, 대내외적으로 확산시키고 질적, 양적으로 고급정보를 대중들에게 제공함

---

44) Brn Wallace & Kathreine Jeans-Garmil, 『Museum and the Internet : A guide for the interpid』, *Trave Museum News* 73, 1994, p33-34

45) 박대정, 『박물관 인터넷 이용의 의미와 실태 비교 연구』, 경희대학교 교육대학원, 2001, p49

46) Leslie Johnston & Katherin Jones-Garmil, 『So you want to Build a Wab site』, *Trave Museum News* 76, no.1, 1997, p41

으로써 미술과의 프로그램을 향상시키기 위함으로 과거의 미술관 전산화는 소장품 관리나 행정업무에 집중적으로 이용되어 왔지만, 최근에는 대외적으로 서로 다른 미술관들 사이에서 미술관과 연구자들 사이, 또는 미술관과 대중들 사이의 활발한 정보 소통을 목적으로 이루어지고 있다<sup>47)</sup>.

1995년 12월 ICOM의 집행위원회는 'ICOM 인터넷 성명서'에서 박물관은 박물관 프로그램과 소장품에 대해 인터넷에 적극적으로 정보를 제공할 것을 장려하고<sup>48)</sup>, 박물관은 그들의 조직과 활용에 대하여 인터넷으로 정보를 제공하고, 인터넷 사이트 검색표준 기능을 모두 영어로 할 것을 권장하고 있으며 아울러 박물관이 인터넷을 활용함으로써 얻는 혜택을 다음과 같이 밝히고 있다.

첫째, 박물관내 모든 구성원들, 큐레이터, 보존 처리사, 고고학자, 경영자, 자료원, 도서관원, 컴퓨터직원, 여사학자, 컴퓨터기록자, 그리고 이용자들이 특정 관심 분야에 대한 공동 대화의 장을 마련할 수 있다.

둘째, 세계 어느 장소에서나 박물관 참여 기회의 소식을 제공받는다.

셋째, 박물관과 도서관의 자료를 화상 또는 문서로 전송이 가능하다.

넷째, 지리적 제약으로 방문이 어려운 이용자들에게 박물관의 가상전시를 제공한다.

다섯째, 박물관 이용자, 기관, 회사, 국제 공식 기구의, 디렉터리를 제공한다.

여섯째, 박물관 전시와 서비스에 대한 정보를 공급자와 수요자 양 측면에 각각의 의견과 경험을 제공한다.

일곱째, 박물관 회의, 직업기회, 교환방문, 교육, 제원 등의 정보를 제공한다.

---

47) 신시은, 『인터넷을 활용한 초등학생의 미술관 교육에 관한 연구』, 경희대학교 교육대학원, 2002, p19-20

48) Cary Karp, 『ICOM and The Internet』, 2000, <http://www.icom.org>

ICOM 인터넷 정책 성명은 박물관 미술관과 인터넷의 결합을 통해 시간적 제약, 국내외 국경간의 공간적 제약 및 소장품 감상에 대한 물리적 제약 요소들을 어느 정도 해소할 것으로 기대되며 이런 정보들을 네트워크 구축으로 방문객은 물론 지역적으로 분산되어 있는 이용자에 대한 관람 안내 외에 소장품의 감상과 연구 활동에 대한 지원프로그램을 개발하여 서비스를 제공하고 있다.

최근 우리나라에서도 주요 박물관 미술관들이 인터넷 사용에 많은 관심을 기울이고 있으며 1996년 3월부터 국립 현대미술관의 가상미술관이 일반인들에게 정보가 제공되면서 뒤이어 많은 국공립과 사립 미술관이 홈페이지를 신설하고 소장품과 자료 정보를 제공하며, 공간적 제약의 해소, 새로운 관람객의 확장, 박물관 교육의 다양화라는 공통된 특성을 지니며 타 기관과의 정보 공유와 교육의 수단으로 이용되고 있다.

실제로 21세기를 대비하여 아시아와 유럽지역 박물관 사이에 연계망을 구축하여 보다 효과적인 교류를 활성화하는데 초점을 둔 ASEMUS(Asia-Europe Museum Network)이 설립되면서 'ASEM'의 가입국 25개국이 회원국의 정치, 경제 그리고 문화교류의 축이 되었다.

### 3) 인터넷 활용 교육의 학습 유형<sup>49)</sup>

정보매체를 활용한 작품 감상 교육은 아직 초기단계라 할 수 있지만 교사들과 학습자가 함께 할 수 있는 교과과정에 근거한 웹 사이트 개발과 다양한 영역의 프로그램 개발로 인터넷을 통해 미술 감상이 가능해 졌고, 웹 사이트 공유로 말미암아 많은 지식과 정보를 제공받을 수 있으므로 미술사뿐만 아니라

---

49) 양혜림, 『웹 사이트를 활용한 미술 감상 교육』, 홍익대학교 미술대학원 예술기획전공, 2004, p28

미술관련 분야 모든 정보 교류가 가능해 졌다.

앞으로 인터넷의 웹 사이트 활용은 기존의 교육이 갖는 한계를 보완해 주는 매체로서의 역할을 감당할 수 있기 때문에 미술교육 과정과 연계시키는 방안과 컴퓨터를 생활의 편리한 도구로 인식시키기 위한 융통성 있는 배려와 함께 교육용 콘텐츠 구축이 시급한 과제로 남았다. 따라서 웹으로 이루어지는 미술 감상 교육의 유형은 다음과 같다<sup>50)</sup>.

### 가. 온라인 학습

인터넷은 온라인 학습을 위한 좋은 교수, 학습 환경이다. 온라인 학습을 하려면 PC통신 서비스에 다양한 유형의 학습 환경을 제공할 수 있는 가상 공간을 만들어야하며 학습 방식은 컴퓨터 컴퍼런싱과 게시판 등을 통해 여러 가지 정보를 공유하는 형태가 된다. 또한 웹 사이트를 통해 국내의 박물관이나 미술관, 각종 연구 기관의 자료를 학습 자료로 활용할 수 있기 때문에 효과적인 온라인 학습이 되려면 교사는 학습자에게 적합한 프로젝트를 정해주고 연구 방향을 안내하며 필요한 조언을 제시해야한다.

온라인 강의는 학습자 개인의 능력과 필요에 따라 학습의 초점을 맞추며 자율학습<sup>51)</sup> 성격을 가진다. 교사가 수업시간에 학습한 내용을 요약 정리하여 인터넷상에 올려놓으면 학생들은 집에 돌아가서 복습할 수 있는 좋은 모형으로 올려놓고 질문사항 또한 통신망을 통해 수시로 교사가 검토해 볼 수 있으며, 시간적 공간적 구애를 받지 않으면서 학생들의 학업 성취도를 향상시킬 수 있다<sup>52)</sup>.

---

50) 조미진, 『미술 감상교육에 있어 인터넷 활용에 관한 연구』, 동아대학교 학위논문, 2001, p31-33

51) 자율학습이란, 수업에 정규적으로 참여하지 않고 정해진 수업 계획에 따라서 교실 밖에서 스스로 학습하는 것이다.

52) 이옥화, 『세계 속의 교실: 인터넷의 효율적 활용』, 정보과학회지 -13, 1995, p85-87

## 나. 원격학습

원격학습은 통신 교육에서 발전되어온 개념으로 상식적인 수준에서 교사와 학습자가 직접 대면하지 않고 인쇄교재, 방송교재, 오디오나 비디오로 교재 등을 매개로 하여 교수-학습 활동을 하는 형태의 교육으로 정의할 수 있다<sup>53)</sup>.

교육자와 학습자가 대면하지 않고 통신기술을 이용하여 쌍방향으로 의사소통이 이루어지기 때문에 근래에 와서는 인터넷을 통해 외국의 유명한 학자들의 강연이나 학술세미나 등이 인터넷으로 생중계되고 있음을 볼 수 있는데 이는 우편에 의존하는 제 1세대, 라디오나 텔레비전에 의존하는 2세대, 인공위성이나 양방향 종합유선방송(CATV)<sup>54)</sup>을 활용한 3세대 그리고 컴퓨터 통신망, 즉 온라인을 이용한 4세대로 분류할 수 있으며 제 4세대 원격교육은 원활한 토론과 실시간 대화가 가능하다<sup>55)</sup>.

학교 수업은 한정된 교사에 대해 이루어지고 있으며 흥미 있는 분야의 전문가가 주위에 그리 많지 않은 것이 현실이다. 이러한 문제점을 극복하고 원격학습은 교과별 영역별로 온라인상에서 이루어지는 많은 수업이나 강연회에 참여할 수 있다. 결국 학생은 자신이 공부하고자 하는 영역에서 전 세계의 유명한 교사교수 혹은 학자의 수업을 언제든지 어디서나 받을 수 있게 된다<sup>56)</sup>. 아직은 기술적으로 미흡하기 때문에 영상과 음성, 그리고 화질 면에서 보완되어야 할 사항이 많이 있지만 이러한 학습을 통해 학습자는 관심 분야의 자기주도적인 학습이 가능하겠다.

---

53) 정인성, 『정보사회의 학습 환경: 어떻게 달라졌나』, 박영률, 1997, p136

54) 종합 유선 방송 [綜合有線放送, cable television, CATV]이란, 고감도의 안테나로 수신한 양질의 방송 텔레비전 신호 등을 동축 케이블 등의 광대역 전송로를 이용하여 각 가정의 수신기에 분배하는 통신 방식. 처음에는 텔레비전 방송의 수신이 곤란한 지역에 난시청 해결 대책으로 생겼으나, 최근에는 단순히 텔레비전 방송 재송신뿐만 아니라 자체 프로그램 제작 방송이나 컴퓨터와의 접속으로 다채로운 정보를 제공할 수 있는 시스템으로 발전하였다.

55) 김신자, 외 2, 『교육공학의 이론과 실제』, 교육과학사, 2001, p59-60

56) 백영균, 『인터넷 교육운동에 대한 제언』, 새교육, 1996, p26-29

## 다. 토의학습

토의는 참여하는 사람들 간의 상호작용을 통하여 문제를 해결하고자 하는 방식으로 상호 의사소통을 전제로 이루어지며 토의를 활용한 수업의 장점으로 는 사회적 기능 및 태도 형성, 집단의식과 공유능력을 향상, 기존 생각의 비판적 수용자세 견지, 그리고 자율성을 향상시킬 수 있다는 점을 들 수 있다.

인터넷을 활용하여 토의하는 학습방법으로 IRC(Internet Relay Chat:문자대화), 개방된 토의 참여, 그리고 전자회의를 통한 토의가 있다. 토의식 수업이 적합한 주제는 참여자 모두에게 관심을 끄는 것, 문제의식을 갖는 것이다<sup>57)</sup>.

양지연(2002)연구<sup>58)</sup>에 의하면 그의 논문에서 박물관 교육프로그램 기획과 교육 방법 및 내용 전문화로서 다양한 접근 방식의 시도로 감상교육에 있어서도 일방적인 주입식 전달방식에서 탈피하여 다양한 해석을 유도하는 질문과 토론을 통한 교육방식(Inquiry method)의 도입이 필요하다<sup>59)</sup>고 하였다.

## 라. CD-ROM(Computer Disc-Read Only Memory)자료 활용 학습

음향과 비디오의 시청각 기능을 갖춘 컴퓨터 시스템은 학습자 중심으로 사용될 수 있으며 관람자가 쌍방향으로 교류하며 전시 해석에 참여함으로써

---

57) op.cit, 정인성, p136

58) 양지연은 동덕여대 큐레이터과 부교수로 재직 중이며 동덕아트갤러리 관장이다. 서울대학교 미술대학 동양화과를 졸업, 미국 뉴욕대학교(New York University) 미술경영학 석사, 미국플로리다 대학(Florida State University), 박물관학 Certificate, 삼성문화재단 연구원 역임, 한국예술경영학회 총무이사로 활동하고 있다. 저서 및 논문으로는 「큐레이터를 위한 박물관학」(역서), 논문 <박물관의 시장조사와 활용 전략> 외 다수가 있다.

59) 양지연, 『박물관.미술관 교육프로그램 현황과 개선방향』, 2002, p92

<박물관 교육프로그램이 정착된 미술에서는 무엇을 왜 교육해야 하는가 하는 철학적 문제와 어떻게 전달할 것인가 하는 방법론이 박물관 교육의 이슈가 되고 있다., 오랫동안 박물관 교육이 취해온 일방적인 주입식 전달방식에서 탈피하여 학습자가 스스로 의미화하는 구성주의적(constructive) 접근방식을 지향하고 있다. 예를 들어 뉴욕 근대미술관(MoMA)은 visual Thinking Curriculum이라는 학교 대상 교육프로그램에서 사전 지식 없이도 미술작품을 보는 훈련을 통해 의미를 발견해나가는 감상 방법을 시도하였으며, 개발형 질문 방식(open-ended questioning approach)으로 작품/유물을 감상하도록 촉진하는 방식이 많은 박물관들의 도슨트 교육에 도입되고 있다.>

즉각적으로 지식을 발전시켜 나갈 수 있도록 한다. 미술관 안에서 많은 사람들에게 정보화면과 전시 개요뿐만 아니라 동영상과 음향을 포함한 전시에 관한 객관적이고 확산적 정보를 제공해 주고 있다.

컴퓨터 프로그램으로 사용할 수 있는 소프트웨어인 CD-ROM은 막대한 양의 자료와 문자자료를 저장할 수 있고 사용이 간편하여 칼라가 원본에 충실하고 거의 영구적인 매체라는 점에서 많이 개발되고 있다. 교육용매체로서 아동을 위한 CD-ROM은 미술관의 역사, 소장품에 대하여 그리고 우수한 작품을 분석하기 위한 칼라자료의 질과 영구성과 같은 접근성 면에서 우수한 장점을 가지고 있기 때문에 통합적 포털 사이트 구축과 함께 각 단원마다 검색된 핵심 내용들을 CD 작업화를 통해 교육용 소프트웨어로 보급하는 것이 필요하다.

현재 우리나라 미술교육용 미술관 CD-ROM제작 사례로는 국립현대미술관이 미술관을 찾아오는 관람객이 보다 즐겁고 유익하게 미술품을 감상할 수 있도록 교육용 영상물 「미술관 감상의 길잡이」와 「현대미술과 국립 현대미술관」을 DVD<sup>60)</sup>로 제작하여 무료로 보급하고 있다. 이 자료는 미술작품을 접하는 관람객들에게 다양하고 복잡한 현대미술의 특성과 작품에 대한 이해를 높이고 올바른 미술관 관람문화를 정착시켜 나가기 위해 제작된 것으로 보급 대상기관은 주로 초·중·고등학교 등 각급 교육기관과 공·사립 미술관, 주한 외국대사관 등이 있다<sup>61)</sup>.

---

60) 제작된 DVD는 2종으로 타이틀 I : 미술관 감상의 길잡이+ 현대미술과 국립현대미술관(한국어, 총 22분 품), 타이틀 II : 현대미술과 국립현대미술관(한국어·영어, 각 13분 품)으로 구성되어 있다. 내용은 <미술관 감상의 길잡이> : 미술관을 찾는 관람객들이 지켜야 할 관람예절과 작품 감상법 소개 <현대미술과 국립현대미술관> : 알기 쉬운 현대미술의 이해와 국립현대미술관 소장 작품 전시장 소개로 구성되어 있으며 이 영상물은 미술과 홈페이지를 통해 미리 볼 수 있으며 2003년 5월 신청 및 배포하였다.

61) 대전광역시교육청(<http://www.dje.go.kr>), '정보마당' 메뉴에서 검색, (출처:<http://www.dje.go.kr/ctnt/ptal/info/18/info.18.002.jsp?&pageNo=54&bmode=read&aSeq=177670>; 검색일: 2008.10)

#### 마. 정보 검색학습

정보 검색을 통한 학습유형은 인터넷을 활용한 교육활동 중에서 가장 많이 사용되고 있으며, 많은 학습자 또는 교육자들 모두가 서로에게 필요한 정보를 교환함으로써 자신의 필요에 따라 여러 가지 자료들을 공유할 수 있다. 정보 웹 사이트의 네트워크로 연결되어 다양한 여러 루트에서 설정할 수 있어 다량의 정보를 짧은 시간에 수집할 수 있지만, 통일되고 확실적인 검색 정보가 아니므로 그만큼 타당도와 일관성이 다소 부족한 정보로 혼돈을 불러일으킬 수 있다.

이 영역에서는 다양하게 활용할 수 있으므로 음향, 영상, 이미지 등 인터넷을 활용한 많은 정보를 쉽게 학습할 수 있어 교육적인 면에서 높은 성과를 얻을 수 있다. 또한 검색을 통한 원하는 정보 자료를 파일 혹은 웹 사이트로 개인 컴퓨터나 USB 등에 저장하여 영구적으로 소장할 수 있으며 언제 어디서든 복사, 프린트, 이메일 등을 통해 필요시 적시에 활용할 수 있는 가장 큰 이점이 있다.

우리나라에서는 아직 미술계의 기관이나 협회, 교육기관이나 전문 교사들의 협력으로 개설된 미술교육용 전문 검색사이트가 존재하고 있지 않기에, 앞으로 교육과정에 따른 미술 교육 활동이 이루어 질 수 있는 양질의 교육프로그램을 개발하는 것이 시급하다.

#### 바. Web-Site 자료학습

웹 사이트에 전산화 된 소장품 정보는 ‘멀티미디어 카달로그’, ‘온라인 카달로그’ 등으로 기술되기도 하며 이미지, 동영상, 텍스트 등의 다양한 요소로 이루어질 수 있다<sup>62)</sup>. 웹 사이트에는 많은 자료들을 체계적으로 분류시켜

---

62) 박선혜, 『미술관 교육론의 이론과 실제』, (미술관학 강좌), 국립현대미술관, 2002, p108

놓고 필요 자료를 검색 및 메뉴 등의 경로를 타고 자유롭게 탐방할 수 있다.

국내의 각 미술관 마다 홈페이지가 개설되어 소장품검색을 통해 작가별, 주제별, 시대별 등으로 전시를 가상으로 관람할 수 있으며, 소장품에 대한 전문적 지식을 통해 구체적이고 명확한 해설을 접할 수 있으며, 또한 이미지를 크게 확대 축소할 수 있고 보다 선명하고 깨끗한 이미지 자료를 접할 수 있어 학습 과제물이나 자료로 도움을 받을 수 있다. 이러한 미술관 홈페이지는 미술관 방문을 위한 선행활동으로 체험 학습에 대한 동기와 호기심을 유발하여 학습 효과에 매우 효과적이다.

특히 가상 미술관은 현실에서 존재하는 미술관의 정보를 인터넷을 통해 그 정보를 제공하는 가상 공간의 미술관으로 다음과 같은 장점을 지닌다.<sup>63)</sup>

첫째, 각종 회화, 조각, 건축 등 수준 높은 미술 작품을 볼 수 있으며 미적 감각을 키울 수 있다.

둘째, 지방 어린이의 경우 서울, 경기도에 집중되어 있는 미술관을 방문하기 어려운 점을 해소할 수 있다.

셋째, 국외의 미술관 작품을 직접 가보지 않고도 다른 문화에 대해 자세히 이해할 수 있다.

넷째, 어린이들은 실제 미술관에서 광범위한 전시 작품을 이해하지 못하고 방문에 그치는 경우가 많기 때문에 선생님이나 큐레이터의 자상한 설명을 요구한다. 그러므로 가상 미술관의 사전 방문은 현장에서의 이해를 높일 수 있다.

다섯째, 일상 속에서 자연스럽게 들어오는 가상 미술관 방문은 대중과의 커뮤니케이션의 역할을 증대시킨다. 특히 유명 작품과 다양한 감상 작품을 접함으로써 폭넓은 감상의 기회를 가질 수 있다.

---

63) 정미숙(목포신홍초등학교 교사), 『미술감상 지도를 위한 사이버 미술관 활용 방안』, 2003, p132

여섯째, 미술 감상 교육 자료의 부족과 전통 미술 감상교육의 한계점을 극복하기 위한 좋은 방법이 될 수 있다. 소장품과 연계하여 상세한 정보들을 볼 수 있으며 학교 교육과정을 위한 자료도 온라인으로 제공될 수 있다.

인터넷 활용한 미술교육은 멀티 미디어기술의 발전과 함께 더욱 확산될 것으로 보여 진다. 그러나 인터넷을 활용한 미술교육의 성패는 인터넷을 학습의 도구로서 긍정적으로 수용하여 인터넷의 장점을 활용하여 어떻게 미술 교육과정에 효과적으로 결합시키느냐하는 데에 있다. 따라서 인터넷과 미술교과의 자연스러운 결합을 위한 교육과정 및 교수 전략 개발에 관한 연구가 더욱 필요할 것이며 이를 위한 선진국의 좋은 교육사례를 적극적으로 분석해봄으로써 국내의 현 교육 현황에 비취 필요 보완해야 할 개선점을 마련하고, 향후 미술교육의 동향을 계획해야 할 것이다.

## 2. 온라인 미술 교육 프로그램 사례 분석

### 1) 선정 및 연구 방법

국가 수준의 교육과정을 배경으로 조직된 교과서의 내용은 박물관 미술관의 교육 내용 또한 국가가 운영하는 교육프로그램을 중심으로 제시되어 있어 교과서의 자료를 중심으로 수집하여 분석한 결과, 현재 보급된 교과서는 5년에서 8년 전에 발행된 교과서로 그 정보가 현재와 많이 다른 부분이 있었다. 그리하여 본 연구자가 현재 시점으로 온라인 미술 교육 프로그램으로서 미술교과 수준의 교육 자료로 사용될 수 있는 미술관 박물관 교육적 사례를 중심으로 분석하였다. 가장 많은 연구가 이루어지고 있는 국내의 박물관 미술관웹

사이트 내에서의 프로그램을 제외하고 현재 문화체육관광부에서 지원하는 웹 사이트로 가장 활발하게 온라인 운영 조직되어 있는 ‘e뮤지엄’이 있으며, 그 밖에 국내의 온라인 프로그램을 찾아보았으나 이미 사이트 계정이 없어지거나 사이트 내에 교육 프로그램이 없어지는 등 자료 조사에 어려움이 있었다.

국외의 사례로는 미국의 Minnesota State(메네소타)주 지원과 미니애폴리스 미술관 (The Minneapolis Institute of Arts)과 워커 아트 센터(the Walker Art Center)의 두 기관의 협약으로 개발되어 관리되고 있는 ‘Arts connectEd’ 교육 프로그램을 중심으로 기존의 선행 연구자인 이연성(2005)의 석사학위 논문을 참고하여 비교 분석하였다.

분석 자료는 직접 각 사이트를 조사하고 기존 연구 자료와 홈페이지 메뉴 구성 및 게시판을 활용하였고, 문헌 자료는 사이트 각 지역의 ‘교수학습지원 센터’와 ‘에듀넷’의 수업자료, 연구 활동, 교육동향 등 학술지 논문과 연구 자료를 검색하여 인용하는 방식으로 진행하였다. 그리고 관련 보도 자료, 신문, 잡지, 인터넷 기사 등을 분석하여 자료 수집에 활용하였다.

## 2) 국내 사례- 박물관 포털 사이트 ‘e뮤지엄’

‘가상 박물관’에 대해 최초의 공식적 언급한 사람은 1996년 루이스 (Geoffy Lewis<sup>64</sup>)로 ‘virtual museum’이라는 용어를 언급하였다.

가상박물관이란, 전자 미디어를 통해 접근할 수 있는 이미지, 소리, 텍스트

---

64) Godfrey D.Lewis는 1977-1989년까지 영국 잉글랜드의 Leicester대학교 박물관학장을 역임하고, 1983-1989년 동안 ICOM 의장으로 지냈다..그는 영국의 온라인(www.britannica.com)에 박물관 정보와 관련 기사를 제공했다.

자료, 기타 역사, 과학, 문학적 관심을 디지털로 기록한 데이터의 집합이다.<sup>65)</sup>

인터넷 가상 박물관은 박물관의 공간적 제약의 해소, 새로운 관람객의 확장, 박물관 교육 프로그램의 다양화라는 공통된 특성을 가지는 경우가 많다. 세이어(Scot Sayre)는 박물관의 청소년 혹은 새로운 관객들이 전통적인 교육의 대안으로 멀티미디어에 자극을 받는다고 주장하였다. 그는 대부분의 청소년층은 상호작용의 미디어의 인터넷에 익숙하며, 이들은 미래의 박물관의 새로운 잠재 이용자이므로 이들의 방문을 위해 가상 박물관의 프로그램을 다양화하고 흥미를 끌 수 있는 기회를 확대<sup>66)</sup>해야 한다고 하였다.

최근 많은 연구자들이 학교교육과 미술관 교육 연계의 필요성에 대하여 입을 모으고 있다. 하지만 대개가 현재 주당 수업 시수로는 현장 방문학습이 현실적으로 어렵다고 지적한다. 그리하여 제시한 논책으로 미적 체험과 감상 교육을 위한 교육 자료와 매체, 도구를 개발하여 미술관적 요소의 특징인 실제 작품을 보고 직접 제작해 보는 즐거움과 혼자만의 공간, 또는 전 세계의 모든 사람이 공유할 수 있는 ‘온라인 교육’으로 보완하여야 한다고 설명한다. 이러한 교육과정은 7차 교육과정에서도 강조되어지는 멀티미디어의 활용으로 이를 통한 학습효과를 더욱 효과적으로 높일 수 있는 궁극적인 방안이 될 수 있을 것이다.

이와 같은 멀티미디어를 통한 미술교과 수업은 인터넷 기반 세대인 학생들에게 매우 흥미롭고 적극적인 동기 유발과 함께 새로운 미술수업이 될 수 있을 것이다. 또한 온라인 자료 학습은 장소와 시간의 제약을 받지 않으므로 언제

---

65) 가상박물관(virtual museum)에 대한 정의의 원본은 다음과 같다.

(원본- A collection of digitally recorded images, sound files, text documents, and other data of historical, scientific, or cultural interest that are accessed through electronic media.)

66) Scot sayre, ‘Institute of Museum and Library Services’ 인터넷 사이트 발췌

(<http://www.ims.gov/pubs/wwcp2htm>). Scot은 현재 미국 미네아폴리스 예술연구소 전자 미디어 분야의 소장으로 재직하고 있다.

어디서든 자유롭게 작품을 검색하고 수업에 활용할 수 있다. 이러한 수업이 이루어지려면 가장 먼저 교사들의 능숙한 컴퓨터를 다루는 기술이 필요하며 학교 시설의 네트워크 구축과 아이들의 적극적인 관심이 필요할 것이다. 하지만 무엇보다 중요한 것은 교사들로 하여금 적극적인 수업 참여와 다양한 매체를 통한 수업 구성 방안을 위해 노력해야 한다는 인식이야말로 가장 빠른 교육 방향의 전환점이 될 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

우리나라 교육과정은 학교에서만 일어나는 것이 아니었다. 2006년 문화관광부는 정보통신부의 지원을 받아 우리의 문화유산을 콘텐츠로 구축하여 어린이부터 어른까지 인터넷을 활용한 쉽고 즐겁게 우리의 문화유산을 감상하고 학습할 수 있도록 ‘e뮤지엄’이란 사이트를 신설하였다. 이는 박물관 포털 사이트로 교육학습 동영상으로 재미있게 문화유산과 전통문화에 대해 학습할 수 있도록 구성해 서비스하고 있으며, 초등학교뿐만 아니라 성인 교육 콘텐츠로도 활용되어 경기대학교 관광 개발학과 관광 콘텐츠 개발 론의 강의 보조 자료와 추계예술대학 영상 비즈니스학과의 보고 자료로도 활용<sup>67)</sup>되고 있다.

이 사이트는 교육학습 동영상 콘텐츠를 플래시 애니메이션으로 활용하여 우리의 전통 문화를 재미있고 흥미롭게 구성되어 있으며 시각뿐만 아니라 청각적으로도 오디오를 활용한 작품 설명 등 사운드 효과로 하여금 더욱 흥미롭고 재미있는 감상 활동을 돕는다.

‘박물관 종합 정보안내’ 사이트를 개편하여 개설된 ‘e뮤지엄’은 문화재청, 국립중앙박물관, 전쟁기념과 각 지역 대학교 박물관 등 전국의 문화재 관련기관 105곳의 문화유산 정보 63만여 권을 구비하고 있어 각종 문화재 정보와 관련 내용을 쉽게 검색하여 찾아볼 수 있는 통합검색 서비스라 할 수 있다. 또한 사이트에 접속하면, 테마별, 국. 공/사립/학교 별, 전국 지역별, 해외

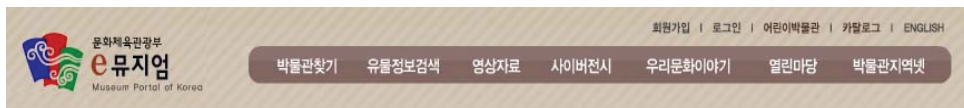
---

67) 대한 매일 경제신문, <e뮤지엄, 전통 숨쉬는 e뮤지엄> 2006.1.25

나라 별, 이색 박물관 별 등으로 검색할 수 있으며 박물관 소유 유물에 따라 소장되어 있는 박물관을 빠른 검색을 통해 쉽게 파악할 수가 있다(68).



< 그림 IV -2A> e뮤지엄 홈페이지(<http://www.emuseum.go.kr>)



< 그림 IV-2B> e뮤지엄 상단 메뉴

68) <http://www.emuseum.go.kr/iservice.do> 출처 (검색일: 2008.10)

상위 메뉴를 살펴보면,

- 박물관 찾기
- 유물정보검색
- 영상자료
- 사이버 전시
- 우리문화 이야기
- 열린 마당
- 박물관지역넷

위와 같은 순위로 나열되어 있고 각 메뉴를 검색하면 먼저, ‘박물관찾기’의 하위 메뉴로 테마별 박물관, 국공립/사립학교, 지역별 찾기, 외국박물관, 이색박물관으로 구성되어 있으며 민속, 교육, 금융, 의학, 불교, 석탄, 자연사, 역사/고고 등 테마별로 박물관정보가 제공되어 사용자의 흥미유발과 정보에 대한 쉬운 접근이 가능한 곳으로 주로 박물관을 검색하는 곳이 되겠다.

다음 ‘유물정보검색’은 유물정보검색은 어려운 유물정보를 쉽게 찾을 수 있도록 테마유물 정보를 제공하고 있으며 시대별, 지역별, 용도별, 지정별 유물정보를 제공하는 분류별 검색과 항목별, 전문가검색, 디렉토리검색 인터페이스를 제공하는 고급검색을 제공한다. 또한 어려운 용어에 대한 쉬운 이해를 돕기 위해 용어사전검색을 제공하고 있으며 유물검색을 돕기 위한 유물검색도우미가 제공되고 있다.

‘영상자료’는 말 그대로 이미지로 보이는 것을 말하며 하위 메뉴로 6개의 카테고리를 구분하여 박물관소장유물, 박물관특별전시, 박물관교육, 민속 문화와 전통, 역사탐방, 박물관홍보영상이 있다. 통합되어 교류하는 박물관들의 영상물로 구성되어 유물 설명 및 제작과정 등을 영상으로 제작하여 아이들 수준에 맞게 편집되어 짧은 시간에 제공되는 영상과 오디오 및 시나리오를 통한

효과적 학습이 이루어질 수 있다.

‘사이버전시’는 사이버전시와 3D감상실로 나누어져 있는데 사이버전시는 거리와 시간의 제약으로 방문하지 못하는 경우 유용하게 사용할 수 있는 것으로 등록되어있는 박물관을 검색하면 간접적으로 영상을 통해 박물관의 실제 모습 그대로 관람을 할 수 있는 가상 박물관이라 할 수 있겠다. 3D 감상실 역시 유물이 소장되어 있는 곳 그대로 자세히 감상할 수 있게 되어있다.

‘우리문화이야기’는 교과서에서 나오는 유물, 국보이야기, 문화재이야기, 유물상식으로 구성되어 초. 중고등학교 교재에 제시되어있는 유물들을 이곳에서 좀 더 선명한 도판으로 자세히 감상할 수 있고 감상은 작품은 자유롭게 다운로드 받을 수 있어 소장할 수도 있다. 나머지 국보와 문화재, 유물에 대한 이야기는 백과사전식으로 전개되어 간략하게 설명되어 있다.

‘열린마당’에서는 박물관 소식, 특별전시 소식, 국립박물관신문, 국립민속박물관소식지, 관람후기, 설문지로 구성되어있다. 박물관 소식지나 신문은 PDF파일로 되어있어 개인이 읽고 따로 소장할 수 있다. 사이트를 방문한 사람이 직접 관람후기에 문제점이나 문의사항이 있으면 사이트 관리인과 간접적으로 소통할 수도 있다.

‘박물관지역넷’은 체험학습에 관한 정보메뉴로 각 지역의 특색과 관련 유적지 및 문화재 등이 소개되어 관광 및 문화 탐방을 목적으로 소개되어 있다. 하위 메뉴로는 박물관정보, 뉴스&소식, 제주의 문화유산, 박물관테마여행, 관광정보로 구성되어 있다.

위의 메뉴들을 살펴봤을 때, 앞서 조사한 중학교 교과서 분석<표III-2B>을 기준으로 1.2.3학년 중학교 미술교과서 내용 중에서 미술관 활용 부분들을 정리하자면, 인터넷을 이용한 박물관 미술관 및 작품 검색과 박물관 견학 등이 가장 많은 부분을 차지하는 주요 내용이라고 할 수 있으며, 이러한 교육뿐만

아니라 그 밖에 교과서와 연계된 내용 등을 조합해 보면, 위의 e뮤지엄의 상. 하위 메뉴를 매우 활용 적으로 사용할 수 있겠다는 것을 알 수 있다.

다음은 하위 메뉴 중에서 관련 기능 중에 작품 검색 기능인 ‘교과서에 나와 있는 유물 찾기’와 박물관 견학기능인 ‘사이버 박물관’, 이 두 개의 메뉴를 선정하여 분석해 보기로 한다.

### 가. 교과서에 나와 있는 유물 찾기

메인 페이지를 보면 오른쪽 상단에 ‘교과서에 나오는 유물’이란 초. 중등 교과서의 유물들을 선명한 도판이나 3D영상으로 작품을 감상할 수 있다. 중학교 미술교과서에 나오는 유물로는 총 75점으로 주로 문서에 관한 유물로 구성되어 있다.

이 사이트의 특징은 검색을 한 후 유물 사진이나 영상을 파일로 저장하여 개인 소장이 가능하다는 것이다. 감상 영역에서 학생들은 교과서의 한정되어 있는 도판이 외에도 소장한 자료를 가지고 감상집이나 포트폴리오를 작성할 때 매우 유용하게 사용할 수 있다. 이는 정보화 사회에서는 누구나 원하는 정보를 얻을 수 있는 정보의 공유개념이 확산되었는데 교육적인 측면에서도 정보의 원천이 학교에 국한되어 있는 것이 아니라 것을 깨닫게 해 주고, 문제를 해결하는 데 있어서 각종 정보들을 효율적으로 검색하고 적용하는 자기 주도적인 능력을 요구하는 바가 크다.

또한 교사는 인터넷 박물관을 수업 방법으로 활용하여 감상수업을 진행하면서 아이들에게 사용하는 방법이나 활용 과정을 거치면서 이러한 코스웨어<sup>69)</sup>는 자연스럽게 학습을 유도시킬 수 있으며 교사는 수업자료 제작의 부담을 덜어 준다.

---

69) 컴퓨터를 활용한 각종 교육과정 시스템에 사용되는 프로그램과 데이터를 통틀어 일컫는 용어

## 나. 사이버 박물관

가상공간(Cyberspace)란 용어는 미국의 유명한 SF소설가인 윌리엄 깁슨(William Gibson)이 1984년 ‘Necromancer’란 제목의 소설에서 구사한 표현이다<sup>70)</sup>. 인터넷을 통해 매개된 전자적인 현실공간에서 미술작품 전시회가 열리기도 하는데 이는 곧 미술관이라는 실제 공간 없이도 소장품을 보여주는 전시가 가능하다는 점에서 ‘가상 갤러리’ 또는 ‘사이버 갤러리’란 용어로 표현되고 있다. 이와 유사한 의미로 사용되고 있는 또 다른 용어는 ‘전자 미술관’, ‘디지털 갤러리’, ‘가상현실 갤러리’, ‘인터넷 미술관’, ‘웹 갤러리’ 등이 있다.

웹 상에서 존재하는 미술관의 형태는 두 가지로 구분해 볼 수 있다. 첫 번째는 현존하는 미술관을 웹 상에서 홈페이지로 제공하는 경우로 미국 뉴욕근대미술관(The National Museum of Modern Art New York: MoMA), 프랑스 루브르박물관(Le Grand Louvre), 일본의 하라미술관 (Hara Museum of Art), 우리나라의 국립현대미술관 등 화랑의 홈페이지가 인터넷에 개설되어있다.

또 다른 형태는 시공을 초월하여 인터넷 상에 존재하는 화랑으로 작품의 소장유무와 관계없이 작품의 슬라이드나 사진만으로 만든 컴퓨터 데이터로 구성된 미술정보를 제공한다.<sup>71)</sup>

e뮤지엄 안에 제공되는 사이버전시 메뉴는 전국 76개 국립 박물관 및 대학 박물관, 공사립 박물관이 소장하고 있는 주요 유물을 한 장소에서 관람하실 수 있도록 만든 가상 박물관<sup>72)</sup>이라고 소개되어있다. 또한 선사생활관은 선사문화에 대한 이해를 돕고자 구석기시대와 신석기시대의 생활문화를 일목요연하게 소개하고 있으며 구석기시대는 주거를 비롯하여 채집, 생활상을, 신석기

70) 유순남, 『인터넷을 통한 미술정보 전자 서비스에 관한 연구』 제 7집, 1996.  
(출처: <http://www.moca.go.kr>)

71) 박래원 외 2, 『웹과 데이터베이스를 이용한 가상 미술관 설계 및 구현』, 신라대학교, 2002, p328

72) <http://www.emuseum.go.kr/cyberhall.do> 인용 (검색일: 2008.10)

시대는 주거, 채집, 어로, 수렵, 농경, 목축, 무덤 등의 주제로 선사인들의 생활상을 소개하고 있다. 뿐만 아니라 주제와 관련된 유물을 비롯하여 대표적인 유적지정보도 함께 제공하여 선사생활에 대한 이해를 돕도록 하였으며, 그 외에 사이버박물관의 전시실, 3D유물을 시대별, 지역별, 출토지별로 정보를 제공할 수 있다.

e뮤지엄에서 찾아 볼 수 있는 박물관을 나라별 지역별로 정리하자면, 아래와 같다.

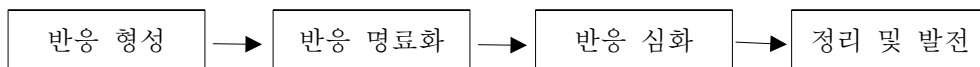
<표IV-2A> e뮤지엄과 연계되어 있는 사이버 박물관

지역	사이버 박물관 구축 기관
서울. 인천. 경기	카톨릭전례박물관, 경기대학교박물관, 경희대학교박물관, 국립민속박물관, 국립현대민속박물관, 단국대학교(고고.역사분야), 단국대학교(민속.복신분야), 덕성여대학교, 동국대학교, 디아모레뮤지엄, 명지대학교, 삼육대학교, 상명대학교, 서강대학교, 서울교육사료관, 서울대의학박물관, 서울시립대학교, 성균관대학교, 성신여대학교, 숙명여대학교, 연세대학교, 우리은행박물관, 육군박물관, 이대자연사박물관, 조흥금융박물관, 지구촌박물관, 한국미술박물관
강원도	관동대학교, 국립춘천박물관, 삼척박물관, 원주시립박물관, 태백석탄박물관
대전.충남/충북	국립공주박물관, 국립부여박물관, 국립청주박물관, 대전대학교, 대전보건개박물관, 보령석탄박물관, 한국교원대학교, 한남대학교, 한밭교육박물관, 화폐박물관
대구.경북/부산.울산.경남	국립경주박물관, 국립김해박물관, 국립대구박물관, 국립진주박물관, 경북대학교, 경상대학교, 경주대학교, 대가야왕릉전시관, 대구카톨릭대학교, 대구대학교, 대구한의대학교, 동대학교, 문경새재박물관, 문경석탄박물관, 부산대학교, 부산북천박물관, 안동대학교, 하회동탈박물관, 해군사관학교박물관
전북/광주.전남/제주	국립광주박물관, 국립전주박물관, 국립제주박물관, 군산대학교, 목포자연사박물관, 순천대학교, 전북대학교, 전주대학교, 조선대학교, 팬아시아박물관



<그림 IV -2C> 종합 사이버 박물관 영상

이러한 매체 자료를 통한 중등미술교과 수업이 이루어진다면 극화(劇畵)<sup>73)</sup> 효과를 줄 수 있을 뿐만 아니라, 인터넷 매체를 통한 가상 박물관은 ICT활용 수업과 매우 밀접한 관계가 있다. 실제로 앞으로 개정되는 교육과정에는 교수·학습 방법으로 학습목표를 효과적으로 달성할 수 있는 다양한 방법과 매체를 활용하여 교과서외에 다양한 형태의 매체활용을 적극적으로 수용하도록 하였다. 특히 미적 체험과 감상 능력을 기르고자 할 때 수용할 수 있는 방법으로 시각적 대상이나 현상을 탐구하면서 학습자가 개인의 경험과 선지식을 유도하여 형성된 반응을 질문, 토의, 반성 등의 상호작용을 통해 명료화함 다음 관련 작품을 탐색하거나 새로운 시각으로 대상을 재 파악하여 학습자의 미술적 반응에 대한 의미와 가치를 부여하여 미적 체험의 확대와 심화에 적극적인 태도를 형성하도록 제시되어 있는 ‘반응 중심 학습법’<sup>74)</sup>은 다음과 같은 모형으로 전개된다.



73) 극화(劇畵)란, 이미지와 텍스트의 조합으로 이해의 도움을 주는 방식으로 동화책과 비슷한 개념이라 할 수 있겠다. 특히 작품을 감상할 때, 작품과 함께 작품에 대한 설명이 제시되므로 이해의 폭을 확대시켜 줄 수 있다. 또한 극화는 학습자의 경험이나 기억을 활성화하여 자신의 표현을 더 생생하게 해준다.

74) 박소영, 중학교 교육과정 해설(미술과), 한국교육과정평가원, 2002, p220

대상과 현상에 대한 자신의 반응을 명료화하고 자신의 반응에 따른 행동에 대해 의미와 가치를 부여하도록 하는 방법으로 이 같은 web site를 통한 작품 감상 및 간접 체험은 아이들에게 자연스럽게 질문을 유도하여 형성된 반응을 잘 활용할 수 있는 좋은 학습법이 될 수 있겠다.

이러한 형태의 교육은 일종의 인터넷 원거리 교육 커뮤니케이션(Distance Learning Program)으로 해당 박물관의 교육 프로그램을 이용자는 능동적으로 참여할 수 있는 기회를 제공하며, 박물관은 이용자를 구분하여 각각에 맞는 프로그램을 개발, 실행되어야 할 것이다. 이미 해외 박물관에서는 학교 연계 교육의 경우 학생들과 교사 사이의 서로 다른 네트워크를 통해 교과서 외 새로운 지침서를 제공하기도 한다.<sup>75)</sup>

### 3) 국외 사례- 미술교육 프로그램 ‘Arts ConnectEd’

‘Arts ConnectEd’는 미국 북부에 자리하고 있는 Minnesota 지역의 워커 아트센터(the Walker Art Center)와 미네아폴리스 미술회관(The Minneapolis Institute of Arts)과 연합하여 만든 온라인 프로그램으로써 인터넷을 기반으로 한 교육적 웹 프로그램이라 할 수 있다. 이 사이트는 학년 구분 없이 모든 교사와 학생들이 이용할 수 있는 미술 자료를 제공하며, 이곳의 목적은 교사와 학생 모두에게 알맞고, 흥미롭고, 적절하며, 상호작용 미술교육을 만들 수 있게 하는 것이다.

1995년부터 시작된 두 미술관의 교류관계는 교육 자료를 공동으로 개발하고 교사들에게 이를 제공하기 위하여 서로 하나의 중점을 맞추어 나아가면서 온

---

75) Palmyre pierroux, 그의 보고서에 의하면 조사 대상 박물관의 45%가 교육을 마케팅 다음으로 중요하다고 보고, 미국 근대미술관(MoMA)과 메트로폴리탄박물관은 인터넷 사이트 운영에 별도의 교육기술 직원(educational technolgr staff)을 두고 있다고 한다. 또한 몇몇 박물관들은 인터넷을 통한 박물관 이용이 교육 부문에 있어서 프로그램 개발의 새로운 영역이라고 입을 모았다.

라인 교육프로그램을 활성화시키는데 큰 역할을 하였다. Arts Connected는 두 미술관의 통합 데이터 프로그램을 구축하여 이용할 수 있는 디지털 자료로 교육자료, 오디오, 비디오, 기록보관서, 미술작업, 도서목록 등을 포함하고 있다.<sup>76)</sup>

이 사이트는 상위 메뉴로 다음과 같이 구성되어 있다.

- Art Gallery
- for your classroom
- Library & Archives
- Playground



<그림 IV-2D> Arts Connected 메인 화면

먼저 메뉴 'Art gallery'를 살펴보면 the Walker Art Center와 The Minneapolis Institute of Arts에 소장되어 있는 모든 작품 검색하여 감상 할 수 있는 곳이고 메뉴 'for your classroom' 교사가 수업자료로 필요한 자료

76) <http://www.artsconnected.org/about/index.shtml> (검색일: 2008.9)

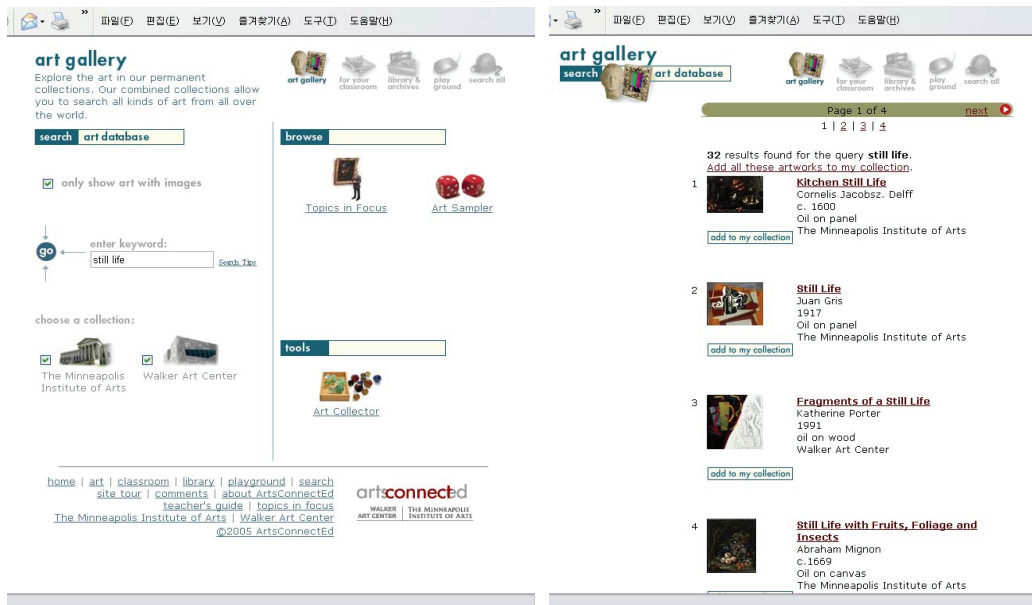
를 학년별, 종류별로 제공되는 메뉴로 주요 단어를 입력하면 적합한 수업 자료를 찾을 수 있다. 'Library & Archives'는 찾고자 하는 키워드를 입력하여 검색하는 메뉴로 두 기관이 가지고 있는 소장 도서, 교육 참고 자료, 오디오, 비디오 등 다양한 자료를 검색할 수 있는 곳이다. 'Playground' 메뉴는 Activity part로 놀이 형식의 온라인 감상법이다. 탐험, 만들기, 찾기로 구성되어 재미난 놀이학습으로 흥미로운 미술 수업을 유도한 파트이다.

이 상위 메뉴 중에서 연구자는 그 중 'Art gallery'와 'Playground'에 대하여 좀 더 구체적으로 살펴보고자 한다.

#### 가. 'Art gallery'

앞서 설명하였듯이 'Art gallery'는 두 기관의 데이터베이스를 통해 작품을 검색하여 이미지를 감상하거나 수업자료에 활용할 수 있는 곳이다.

예를 들어 '정물화(still life)'를 검색창에 치면 총 32개의 작품이 검색된다. 검색된 자료 중 원하는 작품을 선택하면 선택된 작품에 대한 설명과 더 큰 이미지를 볼 수 있게 되어있다. 이는 종류와 표현 방법, 시대, 작가 별로 검색이 가능하여 수업시간에 어느 특정 미술을 주제로 선정하여 진행하고자 할 때 이러한 검색기능을 활용하여 수업자료로 제시한다면 매우 효과적이라고 볼 수 있겠다.



<그림 IV-2E> ‘정물화(still life)’ 검색 과정

오른쪽 상단 메뉴의 주사위 모양 ‘art simple’을 클릭하면 화면에 10개의 작품이 장르별 시대별 그룹 없이 무작위로 화면에 조화되어 있다. 아래 버튼으로 Choose a new group을 누르면 기존의 그룹이 없어지고 새로운 작품들로 그룹이 형성된다. 이 같은 효과 또한 수업시간에 아주 유용하게 사용될 수 있다. 조각과 판화, 회화, 오브제, 의복, 생활 용품 등 매우 다양한 소재들이 계속 섞여 그룹을 이루고 있으며, 동양과 서양의 구분 없이 어우러져 제시되므로 학습자에게 새로운 영감과 추측, 발상력을 요구할 수 있으므로 매우 독특하면서 흥미로운 교육방법이 될 수 있겠다.

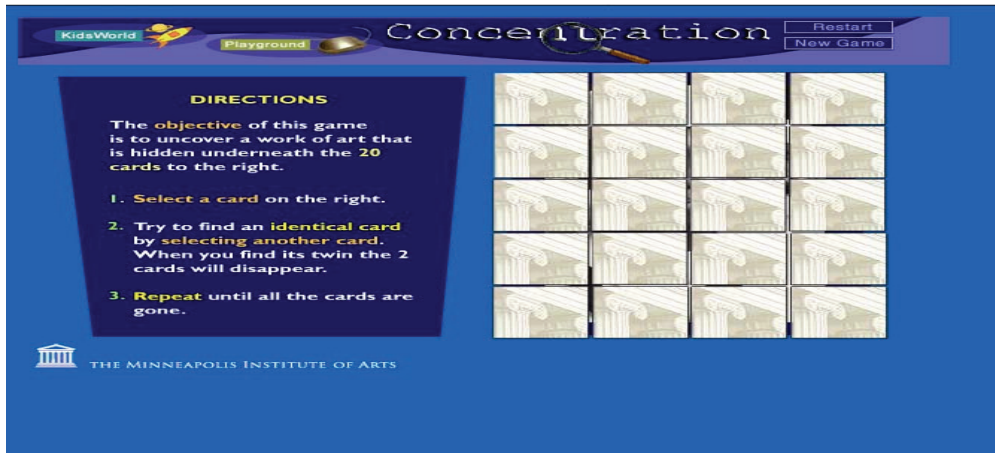
## 나. ‘play ground’

이 메뉴는 아이들에게 미술에 대한 흥미와 재미를 북돋아 주는 온라인 학습 프로그램으로 놀이 대응으로 활용할 수 있는 교육방법으로 생각할 수 있겠다. ‘playground’에서는 두 기관의 소장품들을 바탕으로 개발된 프로그램으로

아이들을 놀이를 하면서 미술관을 직접 방문하지 않아도 자연스럽게 미술관에 작품들을 감상할 수 있는 효과를 얻는다.

하위 메뉴로 ‘탐험하기(Explore it)’ ‘만들기(Make it)’ ‘찾아보기(Find it)’ ‘보고 듣기(Watch & listen)’ 등으로 구성되어 있다.

‘Explore it’는 제시되어 있는 힌트를 통해 작품을 조금씩 찾아가는 방식으로 4가지의 테마형식의 놀이가 있다. 한 가지 사례를 들자면, ‘집중(concentration)’이라는 파트가 있는데 20장의 카드가 뒤집어져 있고 1회에 2장씩 카드를 뒤집어 같은 색의 카드를 맞추면 뒤에 있는 그림이 조금씩 보이는 방법으로 퍼즐같이 작품의 부분들이 보이면서 관찰력이 요구되는 게임이라 할 수 있겠다.



<그림 IV-2F> ‘play ground ‘의 ’ 탐험하기(Explore it) ‘

‘Make it ‘은 가상으로 정원에 조각을 설치하면서 공원을 만들어 가는 방법의 놀이이다. 비록 가상이지만 전시를 기획해 보고 직접 설치까지 할 수 있어서 미술관 전시의 제작 현장을 간접적으로 체험할 수 있는 효과를 얻는다.



<그림 IV-2G> 'play ground' 의 '만들기(make it)'

'Find it'은 여러 작품들 중에 하나를 선택하면, 어느 한 작품의 부분의 확대 사진이 제시되어 있고 그 사진을 보고 어느 작품인지 고르는 방법의 게임이다. 처음에 작품이 제시되었을 때, 신중한 관찰을 필요로 하며 작품의 재질감, 소재, 표현 방법 등을 익히고 기억되기 쉽게 활용할 수 있는 놀이이다.



<그림 IV-2H> 'play ground' 의 '찾기(find it)'

‘Watch & listen’ 은 작가의 작품을 제시하고 그에 관련된 여러 작품을 보여주면서 느껴지는 울동, 시각, 청각 등의 감각으로 작품을 느끼면서 감상할 수 있는 작품들로 구성되어 풍성한 상상력을 요구한다.



<그림 IV-2I> ‘play ground’의 ‘보고 듣기(Watch & listen)’

‘Arts connectEd’ 이 생겨나기까지 메네소타 주의 적극적인 자금 지원이 이루어 졌는데 그 관리 기관(Integrated Arts Information Access: IAIA<sup>77)</sup>)의 목적은 다음과 같다.

“통합된 미술 정보 경로 계획(IAIA)의 첫 번째 목표는 기본 정보 구성의 규격을 기초로 한 사용자의 편리 수단의 공용구역을 개발하는 것이다. 이용자는 워커 아트센터와 미네아폴리스 미술관의 상설전시, 수집자료 그리고 서적들을 인터넷을 통해 K-12의 교육적 비영리적 사

77) 출처: <http://www.walkerart.org/iaia/>

( 원본-The primary goal of the Integrated Arts Information Access (IAIA) Project is to develop a user-friendly interface for a standards-based information framework. Audiences will have access to the permanent collections, archives, and libraries of the Walker Art Center and The Minneapolis Institute of Arts for K-12 educational and noncommercial use via the Internet)

용을 접근할 수 있다.”

이와 같은 목적으로 메네소타 주의 지원을 받아 실시한 ‘Arts ConnectEd’는 정부와 학교와 미술관의 노력을 통해 메네소타 주의 학생들에게 획기적인 미술교육을 접목시켜 교육적으로 많은 효과를 얻게 되었다. 그 효과를 몇 가지 정리<sup>78)</sup>하면 다음과 같다.

첫째, 교사들은 온라인의 방대하고 다양한 수업 자료들을 확보하여 수업 시간에 적용할 수 있으므로 수업 내용의 폭을 확장 시키는 효과를 가져왔다.

둘째, 미술관의 적극적인 프로그램 홍보와 교사 연수를 통해 미네소타 전 지역에 온라인 교사 자료를 사용. 유지하도록 노력하여 지역 사회와 연계되는 미술교육을 창출하는 효과를 가져왔다.

셋째, 이러한 온라인 교육 프로그램을 통해 학교와 미술관과 연계학습의 통로를 진화하는 계기를 마련하였다.

넷째, 온라인 교사 자료를 사용하는 교사들의 지적 교양 수준을 높인다.

다섯째, 온라인을 통한 교사들의 정보화 사용을 확산시키는 효과를 가져왔다.

#### 4) 사례 분석 결과

우리나라 미술교육을 이해하여 문제점을 찾고 개선책을 모색하기 위해 필요한 것이 바로 세계 각국 미술교육의 분석이 필요하다. 학습이 이루어 지지 않는 나라는 없다. 모두가 다르고 다양하게 제 각각의 학습을 하고 또 교육하는 것이다. 이러한 학습 방법을 비교 연구하고 도입하면서 새로운 발전과정이 이루어지는 것이다.

온라인 미술교육 프로그램으로 선정한 국내 ‘e뮤지엄’ 과 국외 ‘Arts

---

78) 이연성, 『미술관과 학교연계에 있어 온라인 프로그램 연구온라인 교육 프로그램-'Arts ConnectED'에 대한 사례연구』, 홍익대학교 교육대학원, 2005.p83-84

connectEd'의 비슷한 목적으로 개발된 시스템에도 불구하고 많은 차이점을 가지고 있다. 아직 초기단계에 제작된 교육용 Web-site인 'e뮤지엄'의 문제점을 국외의 사례로 분석한 교육 프로그램 'Arts connectEd'과 비교하여 짚어 보고, 앞으로의 미술관 교육의 동향을 파악하여 우리나라의 미술교육 개선책을 모색해 봄으로써 앞으로의 미술교과 수업에 있어서 미술관을 활용한 학습이 꼭 실현될 수 있도록 노력해야 할 것이다.

2001년 2월 14일 한국경제신문<sup>79)</sup>, <고품질 디지털 문화콘텐츠 개발 '코리아e뮤지엄' 상반기 설립>이란 제목으로 쓰인 기사에는 '고품질의 디지털 문화콘텐츠를 전문적으로 기획, 개발하는 주식회사 형태의 민관합작 전문업체 "코리아e뮤지엄"이 상반기 중 설립된다.....(생략).....코리아e뮤지엄은 우선 공공기금 1천억원, 민간자본 1천억 원으로 설립돼 문화유산, 역사, 민속 등 유·무형의 문화자산을 디지털 데이터베이스로 구축하고 문화콘텐츠를 기획, 개발하게 된다.' 라고 제시되어 있다. 이처럼 'e뮤지엄'은 약 2천억 원의 투자를 거쳐 1999년 정보통신부에 의해 문화, 예술, 과학기술, 교육학술, 한국학, 문화재 분야 등과 더불어 5대 전략적 지식정보DB 분야로 지정되어 '문화욕구 충족 및 문화유산 보급', 삶의 질 향상을 위한 문화서비스 및 전통문화 탐구 체계 구현, '문화유산의 통합관리 및 과학적 영구 보존' 등을 실현할 수 있도록 2000년 국가문화유산종합 정보시스템 구축사업이 시작으로 6차례의 서비스가 변동, 개발되었다.

하지만 이같이 많은 투자를 바탕으로 다양한 기능과 정보를 구축하였지만 교육적 활용도에 있어서 매우 미비하다는 것을 알 수 있다. 실제로 '교수학습지원센터', '에듀넷', '홈페이지 검색 결과 관련 연구 정보 및 수업 자료'에서 단 한건도 검색되지 않았고, 검색 포털 사이트 '네이버', '다음' 검색 결과

---

79) <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=015&aid=0000335966>: (검색일: 2008. 6)

매년 1회 에서 2회 정도의 관련 소식이 제공되는 등 공식적인 광고가 부족하고 그 효율성에 대한 평가가 제대로 이루어지지 않고 있다. 현재 e뮤지엄의 홍보동영상이 사이트에 제공되어 있지만 이것 또한 광고적인 효과를 찾기엔 어렵다.

‘e뮤지엄’ 홈페이지 자체적으로 실시한 설문조사(2006.11.6~2006.11.15<sup>80</sup>)에서 리뉴얼 된 홈페이지의 평가도에 대하여 참여한 인원수가 총 4명으로 이처럼 매우 저조한 결과로 인해 사이트 방문자와 그 활용 정도에 대한 상황을 짐작할 수 있다. 설문조사에 참가한 네 명 중에서 두 명은 ‘보통(50%)’ 을 나머지 두 명은 각각 ‘만족(20%)’ ‘과 ’ 불만족(20%)’ 에 투표를 하였다. 이러한 설문조사의 결과로 이용자의 참여도도 중요하지만 사이트를 통해 접속한 방문자의 수가 많지 않다는 것을 이 같은 결과로 확인할 수 있다.

그러나 ‘e뮤지엄’ 사이트 내에서 교육적 요소는 국내 비교 사례인 ‘Arts connectEd’의 기능에 있어서 부족한 부분도 있지만 월등한 부분도 많다.

우선 ‘e뮤지엄’은 체계적이고 효율적인 문화유산정보시스템으로 전국 박물관에 소장된 문화유산정보 데이터베이스를 구축하고 있으며 우리나라 문화유산정보의 통합검색서비스를 제공한다. 이러한 서비스는 범국가적인 통합관리를 통해 종합서비스체계로 문화관광부 주관으로 구축한 국가문화유산종합정보시스템을 도입하여 어린이, 청소년뿐만 아니라 모든 국민에게 문화의 정보와 소식을 빠르고 쉽게 접할 수 있도록 하였다는 점에서 매우 의미 있는 박물관 정보 중심의 전문적 포털사이트라고 할 수 있다.

2006년 ‘박물관 미술관 교육 프로그램 개발방법론’ 이란 연구 결과 보고서를 문화관광부에서 찾아 볼 수 있는데 보고서 중에 박신의(2005) 연구<sup>81</sup>)에서

---

80) 출처: <http://www.emuseum.go.kr/poll.do?action=list> (검색일: 2008.9)

81) 박신의, (경희대학교 문화예술경영학과 교수, 동대 문화예술경영연구소 소장), 『미술관의 일반 프로그램 기획과 운영』, 2005, p78-79

제시한 정보화 프로그램의 개념과 기능은 다음과 같다.

첫째, 미술관에서의 정보화 작업은 컬렉션관리와 전시기획의 소스로서 가장 기본적인 지식의 자산이 된다.

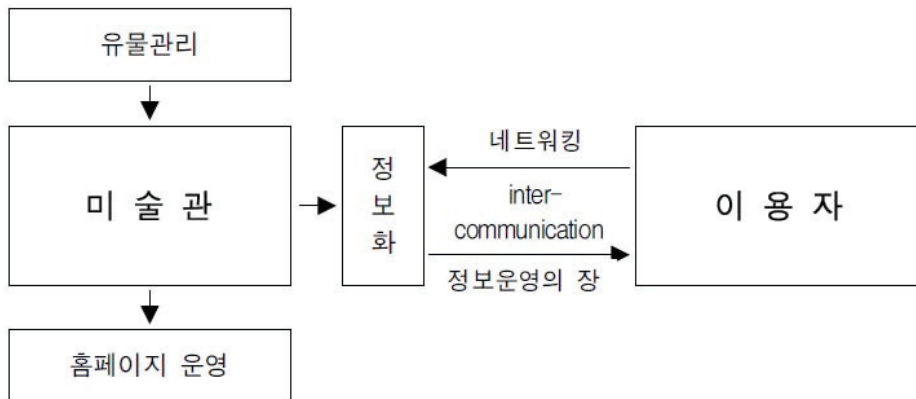
둘째, 최신정보의 입수, 축적, 공급의 과정을 수행하는 정보화 작업은 함 미술관의 지식 체계이자 정보 운영의 장으로서 기능하므로 미술관의 경쟁력 강화에 중심축이 된다.

셋째, 다양한 정보제공과 교환 자체가 재화적 가치를 갖는 현 시대적 상황에 부응하기 위한 필연적인 조건이 된다.

넷째, 이용자와 미술관의 내용을 매개하고 활성화하는 요소로의 정보화 작업은 의미를 갖는다.

다섯째, 국내외 연계기관과 네트워크를 구성하여 정보교환 및 자료제공 기능을 수행한다.

여섯째, 홈페이지 운영 등 정보 시스템이 활성화됨으로써 이용자의 능동적이고 자발적인 참여를 적극적 유도할 수 있다.



<그림 IV-2J> 정보화의 개념과 역할<sup>82)</sup>

82) ibid, <그림4> 인용, p78

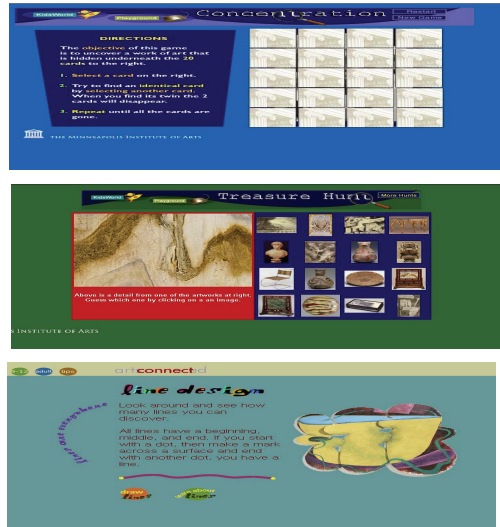
또한 'e뮤지엄'에서 제공되는 '어린이박물관'은 아이들을 위한 국내 모든 어린이 박물관의 사이트가 제공되어 쉽게 접속할 수 있도록 제시되어있고 아이들이 좋아하는 순수 우리나라에서 제작된 만화 캐릭터 '둘리'와 함께 떠나는 박물관 여행 동영상에서는 박물관의 개념, 종류, 문화재 관람 방법, 교과서에 나오는 유물, 박물관 예절, 박물관에서 일하는 사람들, 유물 수집팀, 보존 과학팀, 학예 연구팀, 전시기획팀, 교육 프로그램 팀의 오디오 설명과 이미지 영상을 동시에 학습할 수 있어 매우 효과적이며, 만화 캐릭터를 이용하여 아이들의 흥미를 유발하고 친근한 목소리로 설명하기 때문에 학습 이해력을 요구하지 않아도 놀이를 통해 스스로 학습할 수 있는 자발적 학습이 이루어질 수 있다.



<그림 IV-2K> 어린이박물관 - '둘리와 함께 문화여행83'

'Arts connectEd'의 메뉴 중에서 'play ground'에서 제시되는 놀이를 통한 학습 방법을 위의 본 논문에서 제시하였는데 이러한 기능은 '어린이박물관'에서도 찾아 볼 수 있겠다. 두 사이트를 비교하자면 다음과 같다.

83) 출처 : [http://www.emuseum.go.kr/kid/kids02\\_3.do](http://www.emuseum.go.kr/kid/kids02_3.do) (검색일: 2008.10)



<그림 IV-2L> 놀이학습 비교 '어린이박물관'(e뮤지엄) vs 'Arts connected'

두 교육 사이트 모두 놀이를 통한 학습 유형을 제시하였는데, e뮤지엄의 어린이 박물관은 우리나라 전통 문화 유산과 관련된 그림, 공예, 도자기 등을 ‘블럭맞추기’, ‘블럭뒤집기’, ‘틀린그림찾기’ 게임을 통해 학습할 수 있도록 하였는데 반면에 ‘Arts connectEd’는 두 미니에폴리스 미술관과 워커 아트센터의 소장된 작품들로 근현대 작품들이 주로 많고 학습 방법도 어린이 박물관의 게임 놀이보다 난이도가 높은 편이다. 또한 ‘Arts connectEd’의 놀이에서는 놀이보다 작품의 제작과정과 표현 재료와 작품에 대한 설명이 제시되어 있는가 하면, 어린이박물관의 놀이에서는 작품에 대한 설명이 제시되어 있지 않고 단지 그림을 맞추고 완성된 작품을 감상할 수 있도록 되어 있어 작품 설명에 의한 학습이 아닌 감상 위주의 놀이 형식이라 할 수 있겠다.

이처럼 국내외의 온라인 교육 프로그램의 사례를 분석하면서 국내 프로그램의 문제점과 개선점을 확인할 수 있으며 앞으로의 개발에 있어서 더욱 효과적으로 프로그램을 도입, 수정할 수 있도록 국외의 발달된 온라인 교육프로그램

램을 보다 더 많은 연구와 분석이 필요할 것이다.

### 3. 미술 교육의 개선 방향

#### 1) 교육 자료의 개발

앞으로 학습자와 교육자가 직접 대면하는 교육(Face to face teaching)뿐만 아니라 교육 자료를 통한 간접학습(distant learning) 기회도 확대되어야 한다<sup>84)</sup>. 교육 자료의 제작과 보급은 21세기 지식 정보사회에서 앞으로 더욱 강화되어야 하는 박물관의 역할이다.

교육 자료의 유형 분류방식은 학자마다 조금씩 다르나 김은정(2003) 연구에 따르면 매체의 공학적 특성(Technology)에 따라 인쇄매체, 시청각매체 그리고 복합매체로 된 자료와 장애인을 위한 특수 자료로 분류할 수 있다. 이를 구체적으로 살펴보면 인쇄매체로는 미술관 가이드, 카탈로그, 팜플렛, 리플렛, 감상 활동지, 교사용 지침서, 미술카드 및 아트포스터와 같은 복제화, 도서들이 있고, 시청각매체로는 슬라이드, 비디오, 필름, 오디오가이드다 있다. 흔히 멀티 미디어라고 불리는 복합매체에는 컴퓨터, CD-ROM을 이용한 프로그램, 인터넷을 통한 온라인 자료와 원격 교육프로그램이 있다. 시청각장애인을 위한 특수 자료와 그 밖의 이들을 여러 가지 매체를 결합한 교육 자료가 있다<sup>85)</sup>.

서구의 박물관들은 시청각 매체와 감상 자료집, 박물관 안내 책자, 교사용 지침서 등 각종 인쇄매체, 그리고 인터넷을 통한 온라인 매체 등 신기술을 적극

---

84) 후퍼-그린힐(Hooper-Greenhill)은 박물관의 교육적 역할을 면대면 교육과 원격 학습이라는 두 가지 유형의 커뮤니케이션을 통해 수행될 수 있다고 하였다. 1994, Museum and Gallery Education, London: Leicester University Press.

85) 김은정, 『아동을 위한 국내 미술관의 교육자료 개발 및 활용 현황에 대한 연구』, 예술경영 2003 제 4집, p121

적으로 활용하여 교육 자료를 개발, 제공하고 있다.

‘미술관 교육자료 ‘는 ’ 미술관과 관람자 사이의 커뮤니케이션에서 메시지(작품해석)를 전달하는 통로이며, 둘 사이를 중재하는 수단 ‘이라고 정의할 수 있다. 미술관 교육 자료는 사회 교육기관으로서 그 기능이 인식되는 초창기부터 대중에게 제공되었다. 1793년 대중에게 공개된 최초의 근대적 개념의 미술관인 루브르 박물관에서는 큐레이터보다 관람자의 시각으로 쓰인 저렴한 카탈로그가 만들어져 몇몇 언어로 번역되었는데(Hooper-Greenhill, 1994), 이러한 초기 시도를 시작으로 1930년 영국과 미국에서는 미술관이 학교에서의 미술교육을 위한 교육 자료를 개발하여 제공해야 한다고 주장되었으며, 1970년대 이후 포스트모더니즘의 영향으로 활성화된 아웃리치프로그램과 관령하여 시청각 매체 등 더욱 다양한 매체의 교육 자료가 개발되었다. 또한 오늘날 컴퓨터와 같은 복합매체의 활용은 미술관 내에서뿐만 아니라 가상공간에서의 커뮤니케이션이 가능하도록 하여 미술관의 교육적 기능을 수행함에 있어서 공간적 확대를 가져왔다<sup>86)</sup>.

이러한 매체를 활용한 교육은 면대면 환경에서 제공되는 교육프로그램이 그 수혜자에 있어 한계가 있는 반면에 비해 파급효과가 크며 교육적 효과도 매우 높다. 우리나라 미술관들의 부족한 재정적 인적 여건을 고려할 때, 단기적으로 실현성과 효과가 큰 부분이라고 여겨진다.

## 2) 프로그램의 다양화. 전략적 개발

1980년대에 이르러 서구에서는 문화이론, 예술행정 및 경영 그리고 미술교육의 영역에서 미술관에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있다. 특히 미술교육

---

86) Ibid, p121

분야에서 미술관 교육에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있으며, 특히 미술교육분야에서 미술관 실무적 차원에서의 논의가 교육 프로그램의 개발 등으로 많은 미술관 실무자들에 의해서 진지하게 거론되고 있다.<sup>87)</sup>

미국의 경우 1870년 초등학교에서 도화를 필수 과목으로 지정하면서 공식적으로 미술과목이 생겨나, 현재 NAEA(National Art Education Association)에 의해 개발된 국가 미술교육기준에 따라 미술교육이 진행되고 있다.

한국과는 달리 초·중고등학교의 미술교육이 정책적으로 명료하게 제시되지 않고 각 주의 실정에 따라 교육방침이 계획 수립되어 있다. 현재 미국의 미술과는 “Art Education Means Global Understanding”이라는 슬로건(slogan)을 내세우고 이는 학생들의 작품을 통해 자아의 과거와 현재 세계, 상상한 미래, 그리고 개인의 삶을 지배하는 규범 등에 대한 지식, 통찰력과 이해를 높이는 데에 있다<sup>88)</sup>. 이처럼 미국은 자유로운 교육 체제와 함께 미술관 연계 학습 또한 활발히 이루어지고 있다.

학교뿐만 아니라 박물관 미술관 교육을 위해 노동부, 보건부 및 교육부 관할의 박물관 진흥청(Office of Museum Service)이 있어 박물관 교육적인 부분을 강화하기 위해 교육부와 협력하여 프로그램을 만들기도 한다.

뉴욕근대미술관(MoMA)에서는 12학년 학생을 대상으로 한 단체 방문(School Visits K-21) 프로그램<sup>89)</sup>이 있는데, 이는 학교 프로그램 부서(the School program Department)에서 학생, 교사, 가족들을 함께 근·현대 미술의 유의미한 경험에 대한 참여를 통해 활동적인 교육 환경을 기울이는데 의의가 있다. 그곳의 에듀케이터(MoMA Educator)의 논의로 진행을 이끌며 작품을 중심으로 학생들의 사고를 기르고 모마 컬렉션의 미술품에 대한 이해를 배양한다.

---

87) 김형숙, 『미술관과 소통』, 예경, 2001,p47

88) 박정애, 『포스트모던 미술』, 미술교육론, 시공사, 2001

89) 최병식, 『세계 박물관의 교육프로그램 현황과 경영 전략』, 경희대학교수, 한국사립박물관협회 자문위원, 2007,p83

학생들은 작품을 관찰하는 것과 의사소통을 통해 분명하게 그들의 생각을 전달하는 방법을 배우게 된다. 이러한 분석적 사고는 언어 어휘 능력을 미술교육을 통해 학습하게 되고 문제해결능력 또한 핵심적인 미술교육의 부분이라고 본다.<sup>90)</sup>

미국의 박물관들에서는 활동하는 에듀케이터의 역할과 활동은 대체적으로 관람객, 학교와의 연계 교육, 현장 교육, 가족 방문객 교육 서비스 등을 들 수 있으며, 거시적으로 보면 도슨트들의 역할과 병행되고 있다. 특히 각 학교의 단체 방문시 이루어지는 전문적 프로그램에 의한 교육시스템은 미국 박물관의 체계적인 에듀케이터 역할을 대표하는 경우라고 볼 수 있다.

게티 센터(The Getty Center)는 여러 부서 중 교육부서(The Getty Museum Education Department)가 별도로 마련되어 있으며, 이곳에서는 뮤지엄 에듀케이터를 위한 공간이 마련되어 각종 자료, 심포지엄의 정보 및 에듀케이터들의 문서를 제공한다.

현재 제공하는 교육프로그램 중, 학교 단체방문(Planning a School Visit) 프로그램이 있는데 이 프로그램은 전문 에듀케이터로부터 단체 교육을 받을 수 있다. 현재 진행 중인 교육은 2009년 6월까지 진행하는 교육프로그램으로 본관과 별관으로 나누어 시대적 배경으로 미술사를 나누어 진행되고 있다. Guided 또는 Self-Guided로 진행되고 있으며, 한 학교당 2번 이내 신청할 수 있으며 1회에 120명까지 수용할 수 있고, 관람료는 무료이다.<sup>91)</sup>

---

90) 출처: <http://www.moma.org/education/students.html>(검색일:2008.9)

91) 출처:[http://www.getty.edu/education/for\\_teachers/tripack/](http://www.getty.edu/education/for_teachers/tripack/)(검색일:2008.8)



[Get Details](#)

**The collection:** pre-20th century European art from as far back as the 8th century, and 19th- and 20th-century American and European photography  
**The building:** bold contemporary architecture of Richard Meier  
**Location:** in Brentwood, just off the 405 freeway, north of Sunset Boulevard



[Get Details](#)

**The collection:** Ancient Greek, Roman, and Etruscan art from 6500 B.C. to A.D. 500  
**The building:** fashioned after an ancient Roman villa that was buried in the eruption of Mount Vesuvius in A.D. 79  
**Location:** in Malibu, on the Pacific Coast Highway

Guided and Self-Guided Visits are offered at both locations, but daily availability differs

Getty Center	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
Guided	No	Yes	Yes	Yes	Yes
Self-Guided	No	Yes	Yes	Yes	Yes

Getty Villa	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
Guided	No	No	Yes	Yes	Yes
Self-Guided	Yes	No	Yes	Yes	Yes

<그림 IV-3A> The Getty Center의 School Visits K-12 일정표<sup>92)</sup>

현재 국내 미술관 교육프로그램은 성인과 아동 대상 프로그램이 주를 이루고 있으며 그 대상층이 매우 한정되어 있다. 우리나라 청소년층을 위한 학습기회는 거의 전무하다. 교육프로그램에 관람객 개발 차원에서 전략적으로 목표 대상층을 규명하고 각 대상층의 필요와 요구에 부응하는 프로그램을 기획할 필요가 있다.

미국의 미술관 경우 대부분 ‘교육’이라는 목적을 대두시켜 학교 연계를 위한 교육 프로그램이 매우 발달되어 있으며, 그밖에 교육프로그램으로는 교사 대상 워크숍, 교사 재원센터, 교사를 위한 현직 연수, 주제를 가진 안내 관람, 미술관 학교, 갤러리 대담, 타 교과와의 통합 프로그램, 이동 전시 등 복합 영역적 접근을 교과 과정에 도입하고 있다. 이러한 미술관은 학교에서의 미술교

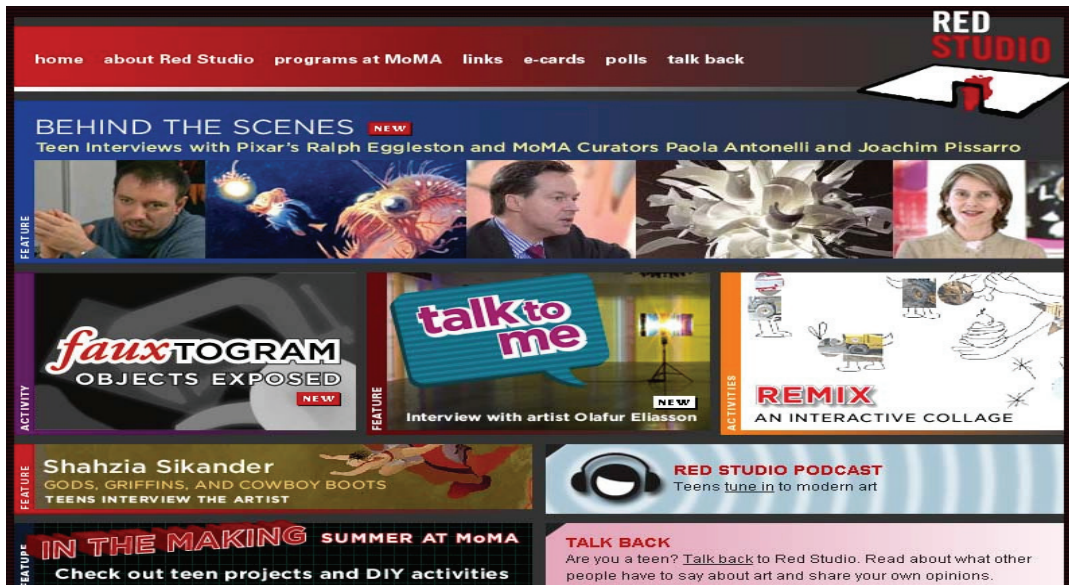
92) 도판 출처: [http://www.getty.edu/education/for\\_teachers/trippack/](http://www.getty.edu/education/for_teachers/trippack/)

육에 대한 부족을 사회교육 기관인 미술관 연계 및 작가 및 전문가와 협력하여 교육프로그램을 양성하고 있다.

### 3) 온라인 교육 프로그램의 개발

온라인 프로그램은 그것을 만들기 위한 시간과 노력 그리고 비용 및 기술에 대한 부담이 큰 분야이다. 인터넷 서비스가 발전함에 따라 여러 미술관에서 온라인 프로그램을 자체 개발하기 시작하였다.

뉴욕근대미술관 (MoMA)내의 프로그램 중, 레드 스튜디오는 고등학교 학생들과 공동으로 개발, 현대 미술에 대해 십대 제기한 문제와 질문을 탐구, 현대 예술가들, 그리고 미술관과 박물관에 대하여 배후에 가는 형식이다. 현재 진행되고 있는 프로그램은 10 대를 Shahzia 작가의 비토 Acconci과 Sikander 함께 토론 주제인 ‘오늘날 무엇을 아트로 간주합니까?’ 와 ‘누가 수집하였고 오늘날 박물관은 무엇입니까?’ 라는 타이틀을 가지고 게시판을 통해 인터뷰를 하는 방식으로 고등학생들이 기발한 아이디어로 생성된 이 프로그램은 소통과 토론을 중심으로 묻고 답하는 방식의 일종의 토론방이라고 볼 수 있다. 레드 스튜디오는 주기적으로 업데이트가 되어 많은 작가와 학생들이 상호작용을 통해 현대 미술에 대한 동향을 파악할 수 있는 형식의 교육 프로그램이다.



<그림 IV-3B> 뉴욕 현대 미술관의 ‘Red Studio ’ 93)

미술관 정보화 프로그램의 기본 방향으로 다음과 같이 세 가지를 들 수 있다.(박신의, 2003)

① 컬렉션의 DB화

[영상자료]

- 컬렉션을 2D나 3D로 영상화하여 인터넷으로 동영상 제공
- 슬라이드나 사진자료로 제공
- 이미지뿐만 아니라 음성정보고 함께 제공

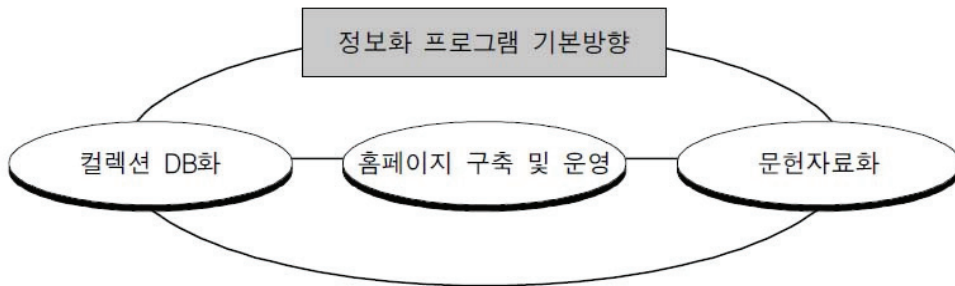
[문서 자료화]

- 열람가능 체제로 분류, 정리
- 컴퓨터를 이용하여 정보로 이용 가능하도록 처리

② 홈페이지 구축 및 운영

93) 도판 출처: <http://redstudio.moma.org/>

- 국내외 유사미술관 관련 홈페이지와 네트워크로 연결하여 다양한 국제적 교류지원
  - 전문인 중심으로 홈페이지 구축, 운영, 관리
  - 다국적 언어로 홈페이지 운영
  - 전시회 관련 홍보효과 및 업데이트를 통한 이용자의 지속적인 관심유도 기대
- ③ 문헌자료화
- 관련(고문서등 희귀) 문헌 자료 수집, 자료화
  - 관련 학술지나 연구지의 자료화



<그림 IV-3C> 정보화 프로그램의 기본 방향<sup>94)</sup>

인터넷 정보화 시대인 현 시점이 맞게 온라인의 활용이 보편적으로 확대됨에 따라 교육도 시대에 따라 점점 트렌드에 맞추어 변해가고 있고 변할 수밖에 없을 것이다. 박물관 미술관 또한 교육 또는 마케팅에도 더 이상 이미지 정보와 관련 내용만을 가지고 활약할 수 없을 것이다. 온라인 기능에 따라 더 많

94) Op.cit, 박신의, p80

은 이용객을 확보하고 그러한 관객들로 하여금 정보가 공개되고 효과적인 광고효과도 얻을 수 있을 것이다. 각 미술관의 홈페이지는 이제는 그 미술관을 대표하는 간판이 되었으며 더 많은 이용객을 확보하기 위해 경쟁은 필수적인 요소가 될 수 있겠다. 이러한 교육 프로그램을 통해 연령에 따라 구분에 따라 학생들의 이해 수준을 맞추고 학습의 장으로써 교육적 커뮤니케이션의 미술관은 우리나라에도 빠른 시일 내에 구축해야 할 큰 과제일 것이다.

#### 4) 교사들을 위한 교육의 장

일찍이 외국에서는 박물관 미술관을 ‘교육적 기능’으로 초점을 맞추어야 한다고 생각한다. 미술관 박물관은 통한 학교 연계 교육은 교육 내용, 방법 등을 살펴보면 기존의 학교교육과는 다른 특징과 방법을 지니고 있기 때문인데, 박물관을 활용한 교육에 대하여 독일 스프렌겔 박물관(Sprengel Museum, Hanover)의 큐레이터 겸 미술교육자인 리벨트(Dr.Liebelt)는 다음과 같이 설명하였다.

“교사들은 수업시간에 글로만 전달했던 작품들을 실제로 보여줄 수 있고, 계획하고 있는 교육과정의 일부를 박물관을 통해서 해결할 수 있다고 보았으며, 지식위주의 수업과는 달리 인간의 감성적인 능력을 키워두고 학생들에게 문화공간을 활용하는 법을 가르쳐 준다”

학교에서의 박물관 방문은 새로운 장소에서 새로운 사람들을 대하며 새로운 정보를 얻는 방법을 경험하고, 직접 실제 소장품을 이용한 학습은 학생들의 학습동기를 부여하게 되며, 학교에서 배운 지식에 대한 올바른 이해를 돕는다.

(정미선2005)

미국의 경우 미주 전 지역 내 8%의 미술관을 제외한 모든 미술관들이 교사 프로그램을 실시하고 있으며, 85%가 넘는 미술관들을 초, 중학교 교사들과 직접 연계하여 수업에 필요한 교육 자료들을 제공하고 있는 것으로 나타났다. 또한 65%의 미술관들이 장기적으로 교사 프로그램을 제공하고 있으며 37%의 미술관들이 대학과 협동으로 프로그램을 진행하고 있다. 또한 78%의 미술관들이 대학과 협동으로 프로그램을 제공하고 있으며, 교사들은 연수 프로그램에 참여하여 학점으로써 인정을 받는다.<sup>95)</sup>

또한 미국 미술관은 관람객의 계몽을 주요 과제로 삼았던 만큼, 미국 내 미술관들은 대부분 학교에서 미술을 가르치는 교사들을 위하여 많은 혜택과 교육 정보를 제공하고 있다. 학교 연계 교육프로그램으로 교사들을 위한 자료 센터를 온라인 오프라인을 통하여 지속적으로 운영하고 있다.<sup>96)</sup>

클리브랜드미술관(The Cleveland Museum of Art)은 미술품의 소장에 앞서 교육프로그램을 먼저 실시했던 미술관 중 하나이다. 초대 관장인 셔먼리는 미술관은 그 지역 사회의 장이며, 문화의 중심지가 되어야 한다는 신념으로 교육 사업의 중요성을 인식하고 실천에 옮겼다. 이곳 미술관에서 눈여겨 볼 것은 바로 ‘교사 자료 센터’이다. 교육프로그램과 공공 프로그램의 하나인 교사 자료 센터는 모든 학년과 모근 과목의 교사들을 위한 것이다, 교사들이 미술관의 소장품을 이해하고 도와주는 프로그램으로 미술 교재와 자료를 제공해 주고 워크숍을 통해 각종 강의를 마련하기도 한다. 가장 큰 교육 자료로써 주제별 슬라이드 패키지를 대여, 판매한다는 점에서 교육부의 전문 직원과 큐레이터들이 전문 지식을 이용하여 사대별, 주제별로 슬라이드를 제작하여 보

---

95) 최정희 『미술관과 미술교육의 연계성에 관한 연구-프로그램 현황과 개발 모형을 중심으로』, 서울대학교 대학원, 2003, p81

96) 박선혜, 『미술관과 교육과 방법론』, 미술교육논총(제8호), 한국미술교육학회,1999,p31

급한다.<sup>97)</sup>

그 밖에 미술관의 교사 프로그램에 직접 참여한 교사들은 어떤 주제에 대하여 생각하고, 예술에 대해 배우고 다른 교사들과 의견을 나눌 수 있다. 이러한 학문적 분위기와 직업적 교류는 교사들에게 편안함과 신선함을 안겨주는 동시에 지적 자극의 동기를 부여하는 중요한 계기가 된다. 그러나 교사 프로그램이 보다 실제적이고 고무적이기 위해서는 무엇보다 교사들이 어떤 종류의 프로그램을 원하고 필요한지를 제대로 파악하는 것이다. 따라서 미술관은 교육 프로그램을 개발하기 위해서 먼저 교사들에게 설문조사를 하거나 학교 일정에 대한 정보를 구하고, 교육행정가, 교사, 미술 교육전문가들과 협의를 구성하여 자문을 구하는 등의 선행연구가 이루어져야 창의적인 교육 프로그램으로 박물관 미술관과 진정한 연계된 ‘교육’을 이야기할 수 있을 것이다.

---

97) 김형숙, 『미술관과 소통』, 예경, 2001, p158

## V. 결 론

우리나라의 모든 교육과목은 교육과학기술부에서 교육의 목표와 내용을 교육과정으로 제시하고 있다. 그 구체적인 활동은 교과서와 지도서에 의해 제시되고 있으며 미술교과도 예외는 아니다. 이는 어느 타 교과서가 지니는 획일적이고 일원적인 흐름에 다양하고 방대한 미술교과의 특성이 타성에 쫓을 경향이 매우 크다.

이번에 개정된 교육과정으로 인해 수업시수는 줄고 감상 영역의 비중은 한층 더 커져 교육목표를 달성하기에 제한되어있는 교육 내의 미술수업으로는 부족하다. 그러면서 자연스럽게 박물관 미술관의 활용이 대두되면서 교육과정에서 중시되는 미적 체험과 감상을 통한 학습의 장으로 그 중요성과 필요성에 대한 인식이 점차 확산되어가고 있다. 그러므로 학교 교육과 박물관 미술관 연계 교육의 시작점으로 우리나라의 미술교육에서의 박물관 미술관 교육 상황을 정확히 파악해 볼 의미가 있다.

본 연구에서는 과학 기술의 발달에 따른 정보화시대의 빠른 변화를 타고 온 7차 교육과정 개정 전후의 교육과정과 미술관 교육의 이론적 배경을 중심으로 현재 사용되고 있는 중학교 미술교과서 7종을 분석하여 박물관 미술관에 대한 내용 분석을 하였다. 이러한 분석을 통해 얻어진 결과로 크게 직접 방문을 통한 박물관 미술관 교육과 간접방문을 통한 박물관 미술관 교육으로 구분할 수 있으며 기존의 선행연구를 참고하여 미술관 교육의 어려움을 분석해 본 결과, 시간적 공간적 제한에 따른 미술관 견학의 기회는 부족하고 교과서에 제시되어 있는 미술관의 정보가 변경되어 있거나 남아있지 않는 경우가 대부분으로 미술관 교육이 공교육에서의 활용이 미흡하다는 것을 알 수 있다.

따라서 본 연구자는 국가 사회적 요구가 반영된 교과서에 제시되어 있는 미술관 관련 학습내용의 현황과 이를 개선하기 위한 구체적인 방법 중 온라인 미술 교육프로그램 사례에 초점을 두고 인터넷을 활용한 교육 프로그램과 국내외 사례를 선정하여 제시하는 데에 목적을 두었다. 특히 정부의 지원으로 구축된 교육 포털사이트를 중심으로 조사한 결과 사례 선정으로 문화체육관광부에서 개설한 ‘e뮤지엄’ 과 메네추사 주의 미술 협력 기관에서 제공된 ‘Arts connectEd’를 비교 분석하였고 이론적 고찰과 얻어진 결과를 토대로 교과서 및 현장학습으로 이루어지는 오프라인 미술 교육에서 할 수 없었던 온라인 미술 교육 프로그램은 다음과 같은 효과를 가져다줄 수 있다.

첫째, 온라인 학습은 시간과 장소에 구애 받지 않고 누구나 작품에 대한 정보와 지식을 얻을 수 있다. 또한 청소년들의 흥미와 호기심을 자극하여 보다 적극적이고 자발적인 미술 체험을 경험할 수 있다.

둘째, 정보검색을 통한 온라인 학습유형은 인터넷을 활용한 교육활동 중에 가장 많이 사용되고 있어 필요에 따라 여러 자료를 공유하고 보관할 수 있어 교육적인 면에서 높은 성과를 얻을 수 있다. 특히 웹 사이트에 전산화된 소장품 정보를 ‘가상 전시장’ 과 ‘온라인 카달로그’ 등 이미지, 동영상, 텍스트 등의 다양한 요소로 자유롭게 탐방할 수 있다.

셋째, 이렇게 풍부하고 다양한 학습 자료는 흥미를 유발시키며 다양한 감상 자료를 제시하기 때문에 감상할 수 있는 효과적인 교육 수단으로 간접적 미적 체험과 감상효과를 증대 시킬 수 있다.

넷째, 교실 내에서의 교육뿐만 아니라 온라인 웹사이트를 통해 미술관련 전문가와 사회적 상호작용이 가능하여 궁금한 내용이나 모르는 내용을 사이트 게시판이나 이메일을 활용하여 개인적으로 구체적인 정보를 얻을 수 있다.

이상의 연구를 바탕으로 거리와 시간의 제약을 받는 오프라인 미술관 교육 대한 대안으로써 온라인 교육 프로그램의 개발의 필요성을 느끼며 국내외의 온라인 교육 프로그램의 사례를 모색해 보았다. 웹사이트를 중심으로 국내외 정부의 운영으로 개발된 온라인 교육 프로그램을 사례를 중심으로 조사한 결과 국내의 사례로는 문화체육관광부와 정보통신부의 지원으로 구축된 포털사이트 ‘e뮤지엄’ 과 국외 사례인 미국 북부 지역의 메네소타 주의 지원으로 운영되고 있는 웹사이트 ‘Arts connectEd’를 분석하여 운영 현황과 교육적 효율성에 대하여 비교 분석하였다.

분석 결과, 먼저 국내의 사례로 조사한 ‘e뮤지엄’의 홍보와 교육적 사용 방법에 대한 구체적인 보완이 필요하다. 우리나라를 포함하여 세계 모든 박물관의 사이트를 공유할 수 있고 국내 전국의 박물관과 미술관의 정보를 제공해주는 ‘e뮤지엄’의 개발의 시작은 매우 좋았으나 이용자의 수가 극소수에 불과하다. 운영상의 문제일 수도 있겠지만, 홍보 또한 매우 미흡하여 찾는 자가 매우 저조하다. 교과서 또는 학교 홈페이지를 통해 적극적인 홍보와 교사들에게는 사용 방법의 매뉴얼을 제공하여 보다 효과적으로 이용할 수 있게 적극적인 조치가 이루어져야 할 것이다.

또한 국내의 ‘e뮤지엄’의 운영면에 있어서 미술관과 박물관 사이의 온라인 네트워크 형성의 필요하겠다. 뮤지엄이란 명칭에는 미술관과 박물관의 의미가 포함되어 있다. 하지만 전국 박물관을 중심으로 유물에 관한 정보가 가장 많은 부분을 차지하고 있었으며 미술에 대한 정보는 매우 미흡하였다. 미술에 관련 기관과 정보가 수록되어 박물관과 미술관의 연계성을 보완하여 더욱 폭 넓게 활성화 되어야 한다.

마지막으로 박물관 미술관은 비영리기관이면서 평생교육기관이면서 또한 사회교육기관으로서 교육을 담당하는 것은 어떠한 기능적 측면으로 사회적 의무

라고 볼 수 있겠다. 공공지원은 공익성과 국가 정책방향과 합리성을 담보해야 하는데, 박물관 미술관 교육 분야에 대한 지원의 문화국가를 건설한다는 국가 비전과 문화 복지의 실현이라는 측면에서 공공 지원의 타당성을 갖는다. 실제로 박물관 교육에 관련하여 박물관들이 정부에 요구하고 있는 사항도 재정 지원이 가장 많은 것으로 나타났다.(문화기반시설 운영평가연구, 2000) 문화관광부의 도서관, 박물관과 예술진흥과 또는 문예진흥기금에 박물관, 미술관의 교육보급 사업에 대한 별도의 지원 사업을 신설하여 우수 교육프로그램에 대해 재정 지원을 하는 것도 효과적인 방법이 될 것이다.(양지연, 2002)

7차 교육과정 개편의례 박물관 미술관 교육의 중요성은 부각되면서 공교육의 미술교과로서는 소외되고 있는 현실에서 초심으로 돌아가 ‘미술교육’이라는 본질에 대한 논의가 필요하다. 학교와 미술관은 ‘교육’이라는 공통된 개념을 달고 있다. 이는 나라를 운영하는 데에 있어 매우 중요한 요소이며 앞으로의 미래가 될 수 있다. 그러므로 장기적인 측면으로 미술관과 미술 교육 사이의 다양한 교육 프로그램의 활용 방안에 대한 후속 연구가 이어져야 할 것이며 온라인 오프라인을 통한 교육 프로그램의 검토와 논의는 계속되어야 할 것이다.

## 참고문헌

### -단행본-

- 경남도립미술관, 『2007 사회교육프로그램 자료집』, 경남도립미술관, 2008
- E.W.Eisner, 김인용 외1(번역), 『학문기초 미술교육운동』, 학지사, 1999
- 교육과학기술부 고시 제2007-29호, 『미술과 교육과정』, 2008
- 교육과학기술부, 『중학교 교육과정 해설(IV) (체육,음악,미술)』, 한솔사, 2008.
- 교육학사전 편찬위원회, 『신교육학 대사전』, 교육과학사, 1975, 서울
- 국립현대미술관, 『2006 미술관 백서』, 국립현대미술관, 2007
- 김성숙 외 8, 『미술교육과 문화』 2 판, 학지사, 2007
- 김형숙, 『미술관과 소통』, 예경, 2001
- 로웬펠드.브리테인, 『인간을 위한 미술교육』,미진사, 2004
- 문화관광부, 『박물관. 미술관 교육 프로그램 개발방법론』, 예술교육, 2005
- 문화체육부, 『한국의 박물관 및 미술관-등록 박물관 및 미술관 관람 안내』, 1994
- 박선혜, 『미술관과 교육과 방법론』, 미술교육논총(제8호), 한국미술교육학회
- 박정애, 포스터모건 미술, 미술교육론, 시공사, 2001
- 박휘락, 『미술감상과 미술비평 교육』, 시공사, 2003
- 안동선 외 7, 『중학교 검정도서 검정 기준』,교육과학기술부, 2007
- 이규선 외 5(한국미술교과교육학회), 『미술교육학』, 교육과학사, 2007
- 이보아 『박물관학 개론』, 김영사, 2002

최병식, 『세계 박물관의 교육프로그램 현황과 경영 전략, 경희대학교수, 한국사  
립박물관협회』, 자문위원, 2007

한국미술교과교육학회, 『현대 미술교육의 사상과 역사-미술교육 이론의 탐  
색』 中 13장, 고숙자, 『한국 현대 미술교육』, 2003

#### -국외단행본-

Timothy Ambrose and Crispin Paine, Museum Basics(London: Routledge,  
1992)

W. Lambert Brittaion, "Create Art"

CurriculumPlan-nigfortheGifted.ed.L.A.Fliegler(EnglewoodClifls,N.J.:Prentice  
-Hall,Inc.,1961)

Elliot W. Eisner, 『The Role of Discipline-Based Art Education in  
America's Schools』, 1999

Luella Cole, Psychology of Adolescence (Nework:1950)

#### -학위논문-

남수빈, 『미술분야 동영상 정보 전달에 관한 연구-웹 캐스팅 적용 사례의 분  
석을 중심으로』, 이화여자대학교 미술교육, 2002

박대정, 『박물관 인터넷 이용의 의미와 실태 비교 연구』, 경희대학교 석사학  
위논문, 2001

박소윤, 『제7차 미술과 교육과정 운영에 있어서 미술교과에 대한 초등교사의  
인식 및 수업 실태 조사 연구』, 덕성여자대학교교육대학원, 2004

- 박지혜, 『한국 중학교 미술교육과 외국 중학교 미술교육의 비교 연구』, 한양대학교 교육대학원 미술교육, 2007
- 박해원 외 2, 『웹과 데이터베이스를 이용한 가상미술관 설계 및 구현』, 신라대학교 교육대학원 & 컴퓨터정보공학부, 부경대학교 전자컴퓨터통신공학부, 2002
- 송시은, 『미술박물관 web사이트 교육에 관한 연구』, 동국대학교 문화예술대학원, 2004
- 양혜림, 『웹 사이트를 활용한 미술감상 교육』 -7차 교육과정에서 중등학교 교육을 중심으로, 홍익대학교 미술대학원 예술기획, 2004
- 윤희은, 『미술관을 통한 중등 미술교육 활성화 방안』, 대구대학교 미술교육, 2007
- 이경진, 『미술관과 학교 미술교육 연계 프로그램에 관한 연구-한국과 미국의 사례를 중심으로』, 이화여자대학교 교육대학원, 2005
- 정세희 『고등학교 미술수업에 있어서 교과서의 기능 및 활용에 관한 연구』, 성신여자대학교 교육대학원, 2005
- 최정희 『미술관과 미술교육의 연계성에 관한 연구-프로그램 현황과 개발 모형을 중심으로』, 서울대학교 대학원, 2003,
- 현지승, 『중학교 미술 교과서 분석-일본 중학교 미술교과서와 비교를 중심으로』, 이화여자대학교 교육대학원, 2004

#### -국내 정기 간행물-

- 김은정(2003), 『아동을 위한 국내 미술관의 교육자료 개발 및 활용 현황에 대한 연구』, 예술경영 제 3집

- 김정희(2001), 『교육에서 미술문화 교육의 의의와 실천에 관한 연구』, 한국 미술교육학회, 한국미술교육논총 제 12회
- 김형숙(2000), 『미국의 미술관과 교육』 -미술관이 사회기관으로서 관람자층과의 연계성을 담당한 역사와 이론적 전제, 한국미술교육학회, 한국 미술교육논총 제 9회
- 김형숙(2001), 『공교육의 장으로서 미술관』, 예술경영 제 1집,
- 김혜숙(1993), 『미술관에 있어서의 미술교육』, 현대미술관연구, 제4집, 국립 현대미술관
- 대한 매일 경제신문, <e뮤지엄,전통 숨쉬는 e뮤지엄> 2006
- 박선훈, 『미술관과 교육과 방법론』, 미술교육논총(제8호), 한국미술교육학회,1999
- 박수진(2001) 『덕수궁미술관의 미술교육』, (현대미술관연구 제 12집)
- 백령(2004), 『미술관교육의 이론과 실제』 -국립현대미술관의 ‘청소년을 위한 현대 미술 체험 교실’ , 미술교육논총 제 18권 1호 227-268
- 신자은 (2002), 『미술관 교육의 의미와 역할』, (삼성미술관 에세이집 3호)
- 안금희 외 2 (2001), 『미술관과 학교 연계 미술관 교육의 원리와 사례에 관한 연구: 구성주의를 중심으로』,한국미술교육학회, 미술교육논총, 제 12회
- 양지연(1996) 『사회교육기관으로 자리 잡은 미국의 미술관』 (월간미술 제 8 권 1월호)
- 양지연(1996) 『사회교육기관으로 자리잡은 미국의 미술관』, (월간미술 제 8 권 1월호)
- 양지연(2002), 『박물관. 미술관의 교육프로그램 현황과 개선 방향』,예술경영 제 2집

양지연(2003), 『미술관과 공교육의 파트너십을 위한 초중등 교사 연구』, 서  
예술경영 제 3집  
정미선(2006), 『우리 미술관 가자!』, 시각문화교육연구소 가온 전임연구원, 사  
회문화예술교육  
정미숙, 『미술감상 지도를 위한 사이버 미술관 활용 방안』, 목포신흥초등등학  
교 교사, 수업연구, 2002  
최정희(2003), 『미술관과 공교육 연계 시각문화교육 현황과 분석』, 예술경영  
제 3집, 한국예술경영학회, 삶과 꿈

#### - 웹 문서 -

서울특별시 교수학습개발센터-<http://www.ssem.or.kr>  
사단법인 한국검정교과서- <http://classroom.re.kr/view.jsp?mcode=2710>  
(<http://www.ktbook.com/about/outline.asp>)  
(ICOM협의회 )<http://www.icom.org/statutes.html>  
교육과학기술부, 2007  
(참고자료:<http://www.ktbook.com/textbook/attachment/2007중학교검정도서검정기준.pdf>.)  
Godfrey D.Lewis 브리태니커 온라인([WWW.britannica.com](http://WWW.britannica.com))  
Scot sayre, (<http://www.imls.gov/pubs/wwcp2htm>), Scot  
e뮤지엄 : <http://www.emuseum.go.kr/cyberhall.do>  
Artsconnected, <http://www.artsconnected.org/about/index.shtml>  
뉴욕근대미술관 :<http://www.moma.org/education/students.html> 게티 센터:출  
처:[http://www.getty.edu/education/for\\_teachers/trippack/](http://www.getty.edu/education/for_teachers/trippack/)

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

한국교육신문(한교닷컴): <http://www.hangyo.com>

어린이박물관 : <http://www.emuseum.go.kr/pages/kids/>

에듀넷 : <http://www.edunet4u.net/index.jsp>

# ABSTRACT

## The Current Status of Utilization of Art Museum Resources and the Study of Online Education Program through Analysis on Middle School Studio Art Textbook

- in terms of using online-based resources

Choi, Bo-Young

Major in Art Education

The Graduate School of Education

Sungshin womans University

Since 1955, upon the 44th order from Ministry of Education, there have been 7 modification of school curriculum. This indicates that the curriculum has been swimming with the stream of the times coping with the needs systematically. The studio art program was no exception. Change after change, the current studio art curriculum was shaped. With the introduction of the 7th curriculum, students were able to experience art and were asked to appreciate art in the process of

shaping subjectivity. Therefore, the curriculum influenced advancement of Korean art program both in terms of quality and quantity.

While these changes in the curriculum took place, however, how much has the actual condition changed? Practical test oriented class, lack of professionalism of teachers, passive posture in experiencing and appreciating art and more hinder the art class to fully utilize the curriculum.

The modern art museum takes a role as a bridge among the spectators and a catalyst to improve the quality of life through experiencing the aesthetic beauty. Aside from the classroom where students read about art, education utilizing the resources of the art museum allows students to experience art complementing what students learn in the classroom. In the early 1990s, the use of art museum for education came up on the table. Then, in 2000, according to the Evaluation Report on Cultural Facility Administration, more than 65 percent of the museums and galleries were holding an education program. Although there were discussions on how to interact classroom activities with museums' programs, not much details have been materialized until recently when it finally got more attention.

Based on the facts previously mentioned, this research is to study the progress on how much has been done on interaction between the classroom and the art museum through analyzing the appropriateness and the progress using the textbook, the core of the curriculum and, ultimately, to propose elementary data for the next generation of

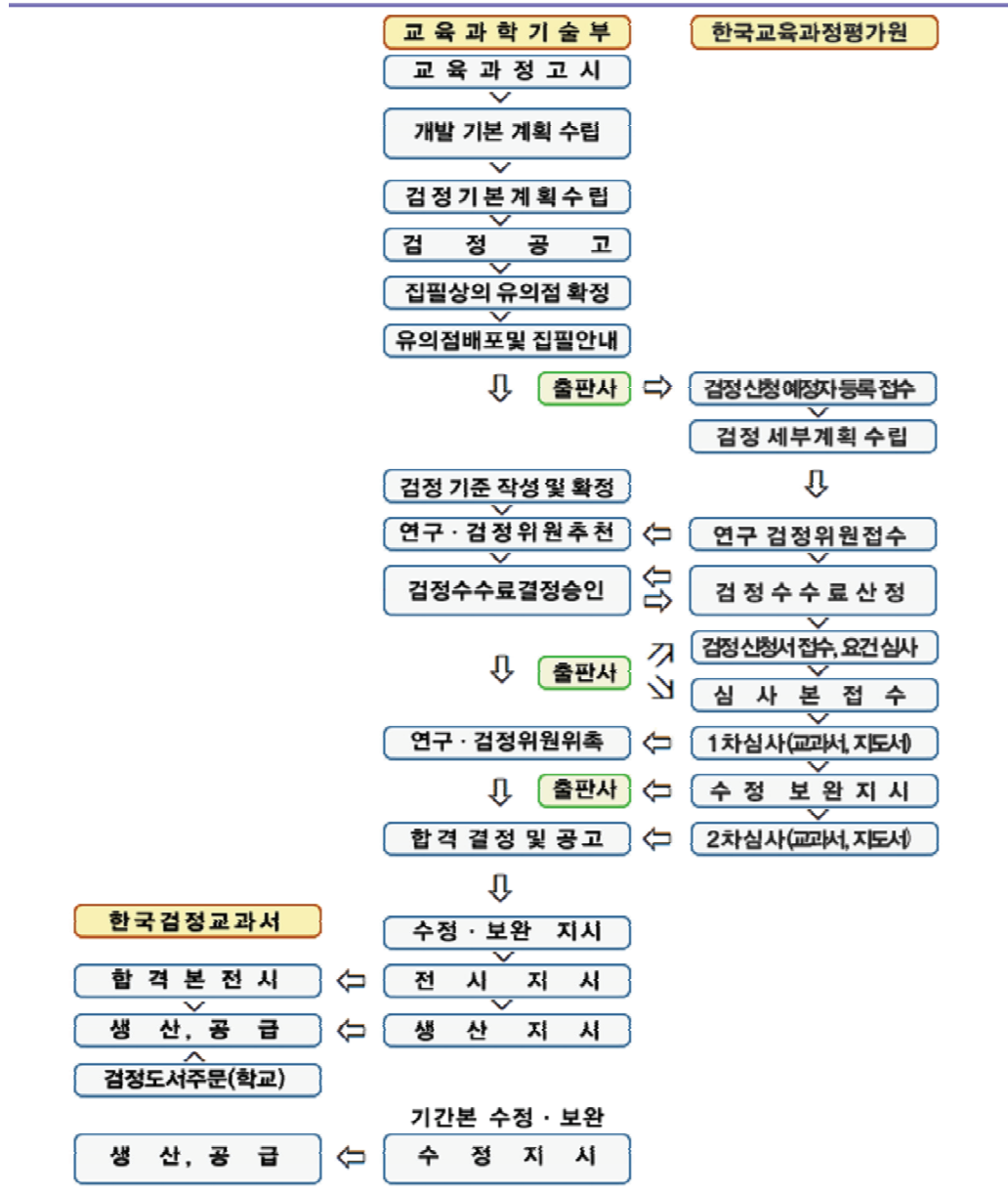
curriculum and textbook. Also, by analyzing the problems of current textbook' s content regarding the art museum, this research aims to find the practical problems of interaction on the field of education and facilitate art museums' education programs by studying previous examples that took place both in Korea and abroad.

This research will analyze 8 different middle school studio art textbooks that mention the utilization of art museum and categorize the problems by academic year and its functions, and provide examples of online art program and the comparison of online art program in Korea and abroad that has been studied on other researches.

Hopefully, this research will become not only the basis to the next edition of art textbooks and to the building of online system or communication network, in which students learn vis-à-vis art museum, but also, facilitate the education program for training teachers and other researches.

# 부 록

부록 1-1 <교과서 검정 절차- 출처 : 한국검정교과서 사이트([www.ktbook.com](http://www.ktbook.com)) >



부록 2-1 <개정 7차 교육과정에 따른 중학교 2종 교과서 공통 검정 기준>

심사 영역	심사 관 점	판정		비고
		있음	없음	
I.헌법 정신과의 일치	1. 대한민국의 정통성과 기본이념 및 국가 체제를 부정하거나 왜곡·비방하는 내용이 있는가. 2. 특정 국가, 종교, 단체, 계층 등에 대해 부당하게 선전·우대하거나, 왜곡·비방한 내용이 있는가. 3. 성별, 종교, 사회적 신분 등에 다른 차별을 조장하는 내용은 있는가.			
II.교육기본법, 교육과정과의 일치	4. 교육이념과 교육 목표와 교육의 중립성을 훼손하는 내용이 있는가. 5. 초·중등학교 교육과정에서 추구하는 인간상 및 학교 급별 교육목표에 위배되는 내용이 있는가.			
III.지적 재산권의 존중	6. 타인의 공표되지 아니한 저작물을 현저하게 표절 또는 모작한 내용이 있는가.			
IV.내용의 보편 타당성	7. 학문상 오류나 관련 학계에서 정설로 인정하지 않는 내용이 있는가.			

부록 3-1 <7차 교육과정에 따른 중학교 2종 교과서 검정 기준 -미술 교과서 기준 >

심사 영역	심사 관 점	배점	평점	비고
I. 교육 과정의 준수	1. 미술과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용, 교수·학습 방법, 평가를 충실히 반영하였는가.			
II. 내용 선정 및 조직	2. 미술과 학습 목표를 성취할 수 있는 적절한 내용을 선정하였는가.			
	3. 교육 내용은 학생의 수준 및 학교급간, 학년간의 계열성을 고려하여 조직하였는가.			
	4. 미술과 시간 배당 기준에 알맞은 학습 분량을 선정하여 구성하였는가.			
	5. 각 영역의 내용이 다른 영역과의 연계성을 고려하여 선정, 조직되었는가.			
	6. 내용의 오류나 편향적 이론을 담고 있지 않은가.			
	7. 관련 작품 및 자료는 다양하며, 학습 내용과의 관련이 나타나도록 적절하게 제시하였는가.			
	8. 학습 과제와 관련된 주요 개념, 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 재료와 용구 등에 관한 안내를 하고 있는가.			
	9. 범교과 학습(민주시민교육, 인성 교육, 환경 교육, 경제 교육, 에너지교육, 안전 교육, 성교육, 진로 교육, 통일교육, 한국문화 정체성 교육, 국제 이해 교육, 해양교육, 정보화 및 정보윤리교육, 양성평등 교육 등) 내용을 관련 단원에 적절히 반영하였는가.			
	10. 내용에 적절한 교수·학습 방법을 제시하였는가.			
III. 교수·학습 방법	11. 학습자의 창의력, 문제해결력, 비평 능력 등의 신장에 효과적이거나.			
	12. 자기 주도 학습, 개별 학습에 도움이 되는 교수·학습 방법을 사용하고 있는가.			
	13. 미술과 교육 활동에 필요한 다양하고 효과적인 자료와 매체의 정보 및 활용 방법을 적절히 제시하였는가.			
	14. 미술과 교육의 목표-내용에 일치하는 평가 방법과 과제를 제시하였는가.			
IV. 표현·표기	15. 한글은 한글맞춤법, 표준어 규정, 외래어는 외래어 표기법, 국어의 로마자 표기법을 따르고 있는가.			
	16. 사진, 삽화, 픽토그램, 인명, 지명, 각종 용어, 도표, 작품 등의 출처와 관련 내용을 명확히 표기하였는가.			
	17. 원 작품을 제시할 경우에는 전체 또는 부분 표기를 명시하고 있는가.			
V. 편집 및 외형 체제	18. 편집 디자인이 참신하고, 지면을 효과적으로 잘 활용하고 있는가.			
	19. 사진과 삽화는 선명하고, 작품은 원작의 색을 잘 살려 제시하였는가.			
	20. 판형, 쪽수, 색도 등 외형 체제는 집필상의 유의점에 제시된 내용을 반영하고 있는가.			
VI. 독창성	21. 교육과정에 준하면서 참신한 내용을 선정하여 독창적으로 구성하였는가.			
	22. 지문, 사진, 삽화, 작품 등을 창의적으로 선정하고 학생의 흥미에 맞게 제시하였는가.			

부록 3-2 <7차 교육과정에 따른 중학교 2종 교과서 검정 기준 -미술 지도서 기준 >

(출처 : 1998. 9 교육부 제시 )

심사 영역	심사 관 점	배점	평점	비고
I. 교육과정·교과서 안내	1. 미술과 교육과정을 충실히 설명하고, 교육과정의 최근 동향 및 현대 미술 교육의 동향을 소개하고 있는가.			
	2. 미술과 교과서의 편찬 방향과 체제, 지도서의 내용 구성 및 활용, 연간 지도 계획 등을 구체적으로 제시하였는가.			
	3. 교육 과정 운영 및 교과서 활용을 탄력적으로 할수 있는 방안을 제시하였는가.			
II. 구성 체제	4. 총론, 각론, 부록 등을 사용의 편리성을 고려하여 유기적으로 구성하였는가.			
	5. 단원 설정의 이유, 단원 목표, 교수·학습 계획안, 지도상의 유의점, 시간 배정, 준비물 등을 구체적으로 제시하고 있는가.			
	6. 부록에서는 교과서 예시 자료 목록표 및 미술 교육에 필요한 기타 자료를 다양하게 제시하고 있는가.			
III. 교수·학습 방법	7. 학습자에게 학습의 흥미와 관심을 높이고, 창의력을 높일 수 있는 다양한 교수·학습 방법을 제공하고 있는가.			
	8. 학습 목표, 체제, 내용의 특성에 적합한 교수·학습 활동을 제시하였는가.			
	9. 학습 목표, 내용, 교수·학습 방법과 일치하는 평가 기준을 제시하고, 평가의 구체적인 사례를 예시하였는가.			
IV. 자료의 활용과 안내	10. 학습 지도 시 필요한 멀티미디어 자료, 인터넷 활용방안, 참고자료, 참고문헌 등 다양한 자료들을 제공하고, 자료 출처를 명시하였는가.			
	11. 교과서 예시자료(작품, 참고자료, 삽화 등)에 대해 구체적으로 설명하고 있는가.			
V. 표현·표기	12. 한글맞춤법, 표준어 규정, 외래어 표기법, 국어의 로마자 표기법을 따르고 있는가.			
	13. 사진, 삽화, 픽토그램, 인명, 지명, 각종 용어, 도표, 작품 등의 출처와 관련 내용을 명확히 표기 하였는가.			
VI. 편집 체제	14. 편집 디자인이 참신하고 적절하며, 지면을 효과적으로 잘 활용하고 있는가.			
VII. 독창성	15. 참신한 내용을 선정하여 독창적으로 구성하였는가.			