



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

김진관 지도교수

석사학위 청구논문

초등 미술 교과과정과 연계한
체험학습 콘텐츠에 관한 연구
- 한국만화박물관을 중심으로-

2008

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

김주영

초등 미술 교과과정과 연계한
체험학습 콘텐츠에 관한 연구
- 한국만화박물관을 중심으로-

김진관 지도교수

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2008년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

김주영

인 준 서

김주영의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ 인
심사위원 _____ 인
심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

초등 미술 교과과정과 연계한 체험학습 콘텐츠에 관한 연구

- 한국만화박물관을 중심으로 -

미술 감상 교육은 초등학생들에게 미술 작품과 직접 접할 수 있는 기회를 부여하여, 미적 감수성, 시지각 능력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 신장시키고, 미술 문화의 중요성을 이해하며 향유, 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 지닌 전인적 인간 형성을 목적으로 하는 중요한 교육 활동이다. 초등학생을 대상으로 하는 미술 감상 교육은 각 미술관의 다양한 교육 목적, 내용과 방법에 따라 구체적인 교육 프로그램을 통해 이루어지게 되며, 미술관 소장품이나 전시 관련 프로그램을 통해 교육할 수 있는 장점을 바탕으로 어린이들의 직접적인 참여, 흥미로운 체험과 발견, 창조적인 활동 등을 강조하게 된다.

따라서 본 연구는 어린이를 위한 미술 감상 교육의 중요성을 인식하고, 미술관이 갖는 교육적 가치를 충분히 활용하면서 미술 교과과정과 체험학습이 연계된 실제적인 교육 프로그램을 개발하는데 그 목적을 둔다. 본 연구는 한국만화박물관의 사례를 중심으로 만화라는 콘텐츠를 통해 미술 교과와 연계한 체험 학습 프로그램을 연구하였다.

이를 위해 먼저 박물관 체험학습의 이론적 바탕이 되는 구성주의 교육방법에 대해 고찰해 보았다. 그리고 선행 연구물을 통하여 현재 시행 중인 여러 박물관의 체험학습 프로그램들을 조사하고 분석하였다. 한국만

화박물관의 프로그램의 실태를 분석하기 위해 한국만화박물관의 체험학습에 참여한 초등학교 학생들을 대상으로 설문조사를 하였다.

마지막으로 교육적 효과를 거둘 수 있도록 미술 교과서 내용을 분석하고, 문헌적 고찰과 실증적 연구 결과를 토대로 한국만화박물관에서 활용할 수 있는 미술 감상 교육 프로그램을 제시하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구 필요성 및 목적	1
2. 연구 방법	3
II. 이론적 배경	4
1. 구성주의의 교육이론	4
2. 구성주의와 미술 감상지도	7
III. 학교 교육과 박물관 체험학습의 연계성	21
1. 박물관 연계 학습에 대한 선행연구	21
2. 박물관 교육의 개념 및 중요성	30
3. 미술교육과 7차 교육과정의 체험학습 교육	34
4. 미술교육과 박물관 체험학습교육의 연계	40
5. 박물관 체험학습의 문제점과 개선방안	48
IV. 한국만화박물관 사례 연구	53
1. 한국만화박물관 소개	53
2. 교육 프로그램의 종류와 방법	53
3. 실증연구를 통한 교육 프로그램 평가와 분석	56

V. 교과과정과 연계한 한국만화박물관 교육프로그램의 구성 -----	69
1. 미술 교과서 분석 -----	69
2. 새로운 교육 프로그램의 구성 -----	72
3. 새로운 교육 프로그램의 적용 결과 -----	82
VI. 결 론 -----	89
참고문헌	
ABSTRACT	
부 록	

표 목차

<표 1> 삼성어린이 박물관 프로그램	23
<표 2> 서울시립미술관 어린이 교육 프로그램	25
<표 3> 국립현대미술관 어린이 교육 프로그램	29
<표 4> 초등미술과 교육과정 내용 구성틀의 변천	36
<표-5> 교육프로그램의 유형	47
<표 6> 한국만화박물관의 교육 프로그램	54
<표 7> 연구대상의 일반적 사항	57
<표 8> 체험교실 및 체험학습 참여경험 여부	58
<표 9> 신나는 캐릭터 버튼의 흥미도 및 수업내용과의 연관성	59
<표 10> 페니와 함께 빙글빙글의 흥미도 및 수업내용과의 연관성	60
<표 11> MP 천연 비누만들기의 흥미도 및 수업내용과의 연관성	61
<표 12> 솥 누들 천연비누 만들기의 흥미도 및 수업내용과의 연관성	62
<표 13> 한국만화박물관 재방문 여부	63
<표 14> 만화이해에 대한 도움여부	64
<표 15> 재방문하고 싶은 이유	65
<표 16> 재방문을 원하지 않는 이유	65
<표 17> 학년에 따른 재방문 의도의 차이	66
<표 18> 학년에 따른 체험학습이 만화이해에 도움을 주었는가의 차이	67
<표 19> 체험학습 경험 여부에 따른 재방문 의도의 차이	68
<표 20> 체험학습 경험 여부에 따른 만화이해에 대한 도움 여부의 차이	68
<표 21> 교과서 단원별 학습 목표	70
<표 22> 연구대상의 일반적 사항	83
<표 23> 표현과 느낌의 흥미도 및 수업내용과의 연관성	84

<표 24> 여러 가지 색의 이해의 흥미도 및 수업내용과의 연관성	----- 85
<표 25> 이야기 캐릭터 북 II의 흥미도 및 수업내용과의 연관성	----- 86
<표 26> 꼬마 큐레이터의 흥미도 및 수업내용과의 연관성	----- 87

그림 목차

<그림 1> 캐릭터 이야기 북	----- 56
<그림 2> 신나는 캐릭터 버튼	----- 56
<그림 3> 페니와 함께 빙글빙글	----- 56
<그림 4> 천연비누 만들기	----- 56
<그림 5> 캐릭터 버튼	----- 73
<그림 6> 캐릭터 버튼	----- 73
<그림 7> 캐릭터 버튼	----- 73
<그림 8> 여러 가지 색의 이해	----- 75
<그림 9> 여러 가지 색의 이해	----- 75
<그림 10> 여러 가지 색의 이해	----- 75
<그림 11> 여러 가지 색의 이해	----- 75
<그림 12> 이야기 캐릭터 북 II	----- 77
<그림 13> 이야기 캐릭터 북 II	----- 77
<그림 14> 이야기 캐릭터 북 II	----- 78
<그림 15> 이야기 캐릭터 북 II	----- 78
<그림 16> 꼬마 큐레이터	----- 80
<그림 17> 꼬마 큐레이터	----- 81
<그림 18> 꼬마 큐레이터	----- 81
<그림 19> 프로그램 만족도 비교	----- 88

I. 서론

1. 연구 필요성 및 목적

현대 사회는 생활 속에서 다양한 형태로 미술을 접할 수 있다. 그러나 아직도 대부분의 사람들은 미술을 어려워하고 낯설어 한다. 그 이유는 대부분의 사람들이 미술, 특히 순수미술은 함축적이고 개인적인 의미, 혹은 역사적인 의미를 담고 있다고 생각하기 때문이다. 더불어 현대 미술은 작품의 소재, 재료, 표현기법에서 새로운 것을 추구하여 대중이 미술에 대해 쉽게 다가서기 힘들게 하고 있다. 미술가들의 새로운 시도와 도전은 끊임 없고 빠르게 이어지는 반면 감상자인 대중은 그 속도를 따라가지 못한다. 이러한 현상은 결국 감상자가 미술에 대한 당혹감을 느끼며 미술과 점차 멀어지는 상황을 만들었다.

최근에 와서 학교나 사회에서 미술 감상의 중요성이 인식되고 다양한 미술 감상 방법들에 대한 담론이 나오고 있다. 그러나 교육현장에서는 기존의 방법, 즉 교사의 일방적인 전달에 의한 교수방법이 주류를 이루고 있다. 이러한 현상의 이유로는 수업시수의 부족, 학습여건의 열악함 등의 많은 이유가 있겠지만 교사들이 다양한 감상법에 대해 잘 모르거나 미술 감상 프로그램의 부족함 등의 교육 내적인 이유가 가장 크다.

7차 교육과정에서 미술 감상 영역은 미술비평과 미술사로 구성되어 있다. 시대적, 양식별 미술의 변천과정을 이해하는 것도 중요하지만 미적 안목과 다양한 시각을 지녀야 한다. 또한 현대 미술에 대한 이해 폭을 넓히고, 나아가 미래의 문화를 창조하는데 바탕이 될 수 있는 감수성을 키울 수 있는데 그 목적이 있다.

초등학교 교육에서 현대미술을 난해하게 여기고 어떻게 받아들여야

할지 모르는 지금의 현실에서 초등학교 미술교과에서의 감상교육은 더욱 관심 있게 지도되어야 한다. 또한 여러 가지 다양한 형태의 미술 작품을 감상하고 이해하기 위해서는 지도상의 역할과 학습의 다양한 프로그램과 방향을 잘 제시하여야 한다. 그러기 위해서는 교사의 지도 방법과 학생과의 상호작용이 무엇보다 중요하다.

실제 학교 교육과정에서 효과적인 감상 교육을 위한 교육적 노력이 시도되고 있기는 하지만 학교 교육이 갖는 시간적, 공간적, 내용적인 제한점으로 인하여 학교 교육 안에서만 이루어지는 감상교육은 한계를 드러내게 되었고, 이를 극복하기 위하여 미술관과 같은 새로운 미술체계나 공간의 활용이 필요하다.

그러나 미술관에 대한 인식부족, 부족한 예산, 학교 교육 현장의 문제점, 미술관 교육 프로그램의 부재 등으로 인하여 실제 현장에서 미술교육을 위한 미술관의 활용에 어려움을 겪고 있다. 또한 실제 미술관을 찾더라도 미술관을 찾은 학생들은 명작이 주는 생생한 감동이나 미술관에서 얻을 수 있는 기타 교육적인 효과들은 전달받지 못하고 전시품 진열 유리에 붙어 있는 문구를 수첩에 열심히 적는 것과 같은 형식적인 학교 행사나 과제 학습에 그치는 경우가 대부분이다.

또한 일부 미술관에서 수행하고 있는 미술관 교육 프로그램에 운 좋게 참여하게 되더라도 한시적인 감상 교육으로 학교 교과 내용과 연계될 수 있는 지속적인 감상 교육의 교육적인 효과는 얻지 못하고 일회적인 흥미 위주의 감상 교육에 그치게 되는 경우가 많다.

따라서 본 연구에서는 미술관이 갖는 교육적 가치를 충분히 활용하고 학교에서 지속적인 미술 감상 지도의 교육적 효과를 거둘 수 있도록 미술관과 학교 교육과 연계된 미술관 교육 실태를 분석해보고, 학교 교육과 연계하여 미술관을 학습의 장으로 활용할 수 있는 실제적인 교육 프

로그램을 개발하는데 그 목적을 둔다.

2. 연구 방법

본 연구에서 박물관과 학교 교육의 연계를 통한 박물관 교육 프로그램 개발을 하기 위한 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌고찰을 통해 구성주의 교육이론과 미술 감상지도에 대한 이론적 틀을 마련하였다.

둘째, 박물관체험학습에 대한 선행연구들에 대한 고찰을 통해서 현재 박물관 체험학습의 현황과 문제점들을 파악하였다.

셋째, 한국만화박물관의 실증 연구를 통해 기존에 한국만화박물관에서 행해지고 있는 프로그램의 한계와 문제점을 파악하였다.

넷째, 위의 연구 내용을 바탕으로 개선 방향을 제시하고, 그에 따른 한국만화박물관 체험학습의 프로그램과 효과적인 감상지도 방안을 마련하였다.

II. 이론적 배경

1. 구성주의의 교육이론

(1) 구성주의의 개념

구성주의란 무엇인가? 구성주의를 이해하기 위해서는 구성주의적 인식론에 대한 이해가 선행되어야 한다. 여기서 인식론이라 함은 사람이 어떤 식으로 정보를 습득하고 형성해 가는가를 일컫는다. 그렇다면 구성주의는 왜 인식론부터 시작해야 하는가? 그것은 구성주의가 한마디로 얕의 이론이기 때문이다.¹⁾ 개인은 어느 특정 사회에 속하여 살아가면서 그 사회의 사회적, 문화적, 역사적 배경에 영향을 받게 된다. 그러면 그 개인은 본인의 특정한 사회적 경험과 배경을 바탕으로 그 위에 자신의 개인적인 인지적 작용을 가하면서, 주어진 사회현상의 이해를 지속적으로 구성해 간다고 본다. 그리고 그 결과로 생성되는 것이 지식이라고 하였다. 다시 말해 개인의 인지적, 사회적 요소와 역할을 강조하면서 지식의 보편적, 일반적 성격을 부인하는 것이다.

오늘날 다양한 유형의 구성주의에 대한 이론적 논의는 크게 급진적 구성주의와 사회, 문화적 구성주의로 구분할 수 있다. 이와 같은 기준은 개인의 지식형성에 영향을 미치는 사회적 상호작용에 얼마만큼의 중요성을 두느냐에 있다.

두 가지 논의의 특징을 살펴보면, 급진적 구성주의는 지식이 생물학적으로 이미 결정 지워진 틀 안에서 동화와 조절이라는 인지적 과정을 통해 구성된다. 이에 반해 사회, 문화적 구성주의는 사회적 상호관계를 개인의 인지적 발달뿐 아니라 지식을 구성하는데 가장 중요한 요소로 보는 이론

1) 강인에 외 (1999), 구성주의와 교과교육, 문음사

이다.²⁾ 그러나 점차 급진적 구성주의가 개인에 대한 사회, 문화적 요소의 우월성을 강조함으로써, 급진적 구성주의와 사회적 구성주의와의 혼합된 수정 구성주의로 나타난다. 따라서 수정 구성주의는 개인에 의한 주관적 지식 구성 측면과 사회적 상호관계에 대한 객관적인 지식 구성 측면 모두를 강조하는 이론이라 할 수 있다.

(2) 구성주의 교육이론

구성주의는 지식을 절대적인 것, 인식자와 분리된 것, 외적 실체와 일치하는 것으로 보는 객관주의 인식론과는 대비되기 때문에 개인이 자신의 경험을 통해서 자주적으로 아는 것을 구성한다고 보고 있다. 개인이 가지고 있는 이미 알고 있는 지식은 새로운 지식을 구성하기 위한 기초로 작용하고, 학습상황에서 개인적이고 사회적 활동을 통하여 새로운 경험을 구성하는 과정의 반복으로 개인의 지식이 확장된다는 입장을 취한다. 그러므로 지식의 구성은 학습자의 마음속에 존재하고, 학습자는 그의 경험에 바탕을 두어 실체를 구성하며, 각 개인의 경험이 다르듯이 구성된 실체의 모습이나 의미도 다르게 형성된다.³⁾

구성주의 교육의 목표를 구성주의 특성에 비추어서 살펴보면 다음과 같다.⁴⁾ 첫째, 스스로 문제를 해결할 수 있는 자율인 양성에 있다. 정보화 시대에서는 다양한 지식을 의미 있게 통합하고 재생산하고 창의적으로 변화시키고 활용할 줄 아는 사람을 필요로 한다. 따라서 교육에서도 또한 끊임없이 자기 발전을 도모하는 자주적이고 전인적인 인간교육이 강조된

2) 강인에 (2000). 왜 구성주의인가?, 문음사, 2000, pp67-74

3) 이한나 (2004). '구성주의에 입각한 음악감상 교수-학습 방안 연구', 연세대학교 석사학위논문

4) 아래의 내용은 류재만 (2004), 초등미술과 교수법, 한국미술교육학회 p 11-15의 내용을 수정, 편집하였다.

다. 산업사회에서는 가르침과 학교진학이 교육의 주기능이 되지만 정보화 사회에서는 자율적 학습과 문화적 창조를 위해 학습자 스스로 지식을 습득하고 구성할 수 있는 자율성을 육성해야 한다.

학습은 교사에 의해 지식이나 정보가 학습자의 머릿속으로 전달됨으로써 일어나는 것이 아니라, 학습자들의 경험에 기초하여 능동적으로 구성되는 것으로 본다. 따라서 교사는 지식을 전수하려 하지 말고 학습자가 의미를 구성하도록 경험을 제공하고 학습을 촉진시키는 역할을 해야 한다. 즉 학습은 가르치는 교사 중심에서 배우는 학습자 중심으로 전환이 이루어져야한다.

둘째, 미래사회가 요구하는 고등정신능력의 육성이다. 종전의 교육내용과 방법은 단순 지식의 전달에만 치중하고 창의적 사고보다는 단편적인 지식의 암기 위주에서 벗어나지 못하였다. 미래 사회에서 요구되는 정보처리 능력, 문제해결능력, 창의력 등의 고등정신 능력을 길러주는데 부적절하였다.

고등정신을 육성하기 위해서는 교수-학습이 지식과 기능을 단순히 전달하기 보다는 학습자가 스스로 자신에게 의미 있는 고등지식을 능동적, 역동적으로 구성할 수 있는 학습 환경을 마련해 주어야 한다. 특정 상황에 대한 예측과 해석 및 가설을 설정하도록 하고 스스로 탐구, 실험하도록 하는 등 고등 수준의 사고를 촉진하는 다양한 활동의 기회를 제공해 주어야한다. 또한 상이한 조건들이 다양하게 주어졌을 때, 내용과 문제를 서로 다른 관점에서 재조명하도록 격려하고 자신의 아이디어, 전망, 방략과 기법, 절차와 접근 그리고 해결안 등을 스스로 명확히 표현하여 제시할 수 있도록 뒷받침해 주어야 한다.

셋째, 남과 더불어 사는 지혜의 육성이다. 사회적 구성주의는 사회의 축소판으로서 상호의존적 행위형태인 인간관계를 가장 중요하게 생각하며

교육에서는 협력적 대화의 과정을 중요시한다. 또한 인간관계에서의 상호 작용적 의사소통의 지속적 흐름을 강조한다. 인간 사이의 상호작용은 서로의 도움과 협동이 필요하다. 협동은 인류역사가 시작된 이래로 인간의 전통적인 생존방식이다. 인간이 사회적 동물로서 혼자서 살아가는 것이 아니라 서로 간의 인간관계를 통한 사회적 상호작용에 의해 성장하고 생활하면서 생존을 영위해간다. 이 같은 맥락에서 학교에서 이루어지는 교육도 하나의 사회화 과정으로 이해된다. 교육활동에서 상호작용으로 이루어지는 학습을 통하여 지식의 구성뿐만 아니라, 나와 다른 상대방을 인정하고 이해하는 과정 속에서 남과 더불어 사는 민주시민으로서의 자질이 함양되는 것이다

2. 구성주의와 미술 감상지도

(1) 미술 감상지도

“미술 감상이란 미적구성에 대한 예민한 의식과 가치의 지각을 통해서 미술경험이나 미술표현을 평가하고 이해하는 일이다.”라고 윈슬로우(L.Winslow)는 미술 감상의 목적에 대해 말하고 있다.⁵⁾ 이는 미술 감상이 대상을 느끼고 관찰하고 평가하는 종합적인 활동과정임을 의미하고 있다.

미술이 이해와 표현 그리고 감상으로 이루어진다고 할 때, 미술이해는 미술의 형식이나 시각적 현상, 미술문화, 표현주제와 재료, 기법 등에 대해 알고 느끼고 지각하는 것을 말하고, 미술표현은 자신의 내면을 재료와 기법을 통해 시각적, 조형적, 공간적으로 형상화하는 것이며, 미술 감상은 조형품에 대해 그 가치를 느끼고 판단하고 평가하는 종합적 활동을 말한다

5) 김재숙 (1997), 미술과 수업의 평가, 일지사 p.70

다. 미술에서 이 세 활동은 서로 상호보완적인 관계에 있다.

미술의 이해는 이해와 관련된 직접적인 표현과 이해가 적용된 작품의 실제적 감상을 통해 더욱 구체화되고 쉬운 감상이 가능해진다. 또한 미술 표현은 미술의 이해와 감상으로 길러진 미적 안목과 창의성을 적용하면 훨씬 좋은 표현이 가능하다. 미술 감상 역시 미술이해교육의 일환이다. 이는 감상 작품의 표현을 직접 해 봄으로써 감상의 효과를 높일 수 있다.⁶⁾

미술 감상은 미술작품이나 자연의 대상 등 구체적인 대상의 가치에 대해 느끼고 판단하고 평가한다는 점에서 미술의 이해와 구분된다. 작품이나 자연에 대해 이해를 한다는 것과 그 이해를 바탕으로 작품이나 자연을 감상한다는 것은 서로 밀접한 관계에 있으면서도 구분되는 개념이다. 미술 감상영역은 제작의 결과물인 작품에 대해 감성적으로 반응하는 과정을 말한다. 작품을 감상하는 정서적인 성격과, 작품의 미적, 문화적 가치를 이해하는 인지적인 성격이 함께 포함된다. 감상은 주관적인 관조나 분석적 관찰, 그리고 미적가치에 대한 평가 등을 하는 일련의 미적 체험 활동이다.

관조(觀照)는 순수한 주관적 사고 작용으로 대상을 보고 느끼는 활동이고, 관찰(觀察)은 대상을 자세히 바라보고 구체적으로 분석하는 활동이며, 감정(感情)은 대상의 가치를 객관적으로 판단하는 활동이고, 비평(批評)은 작품이나 현상에 대해 그 가치를 평가하는 활동이다. 비평을 통한 교육에서 감상은 객관적인 관조와 분석적인 관찰에 의해서 이루어지고 주관적인 판단의 감정과 주관적이면서도 객관적인 비평에 의해서도 이루어질 수 있다. 미술 감상은 이러한 네 가지 활동이 동시에, 또는 혼합적으로 이루어지는 종합적인 활동인 것이다. 조형물이나 자연에서 무엇을 볼 것인가와 관련하여 감상은 미와 깊은 관계가 있다. 미의 정의에 대해 수 천

6) 박휘락 (2003). '미술감상과 미술비평 교육' 서울:시공사 pp53-56

년동안 탐구하고 논란이 있어 왔지만 그 개념에 대해서는 지금도 논란이 되고 있다. 분명한 것은 미를 아름다움만으로 받아들여서는 안 된다는 것이다.⁷⁾ 결국 감상은 대상의 미적 가치를 보고 느끼고 판단하고 평가하는 내면화 과정이며, 미적 대상과 주체의 만남에서 주체가 관심을 가질 때 가능한 것이다.

일상 속에서 끊임없이 대하는 형상들을 이해하며 그 의미를 깨닫기 위해서는 미적 시각훈련이 필요하다. 전통적인 미술교육에서의 감상지도는 정서 함양, 심미적 능력 육성, 고상한 취미의 형성 등 교양교육 정도로 그 의의를 규정하였다. 그러나 최근에 와서는 보다 예술 본질적인 입장에서 미적 지각 능력의 육성 혹은 시각세계에 대한 안목의 함양, 또는 직접적으로 조형적 모순을 아는 능력의 육성 이라든가 예술작품이 지닌 언어를 이해하고 읽는 능력의 양성 또는 조형적인 가치 기준에 대한 의식의 각성 등 다양한 이론으로 감상교육의 중요성을 강조하고 있다.⁸⁾

미술작품 감상에서는 작품이 내포하는 주제나 개념, 상징에 대한 이해가 필요할 뿐만 아니라 작품은 한 시대, 문화, 작가의 반영 물로 읽혀져야 한다. 즉 미술은 관객에게 작품의 문맥적인 지식을 요구한다는 것이다. 따라서 미술 감상교육은 학생들이 역사 속에서 이용되어 온 서로 다른 코드들에 대한 지식을 이해하도록 도와준다.

모든 미술 작품은 인간 정신의 표현이며, 작가 자신과 환경과의 관계에서 체험한 미적 경험의 표현이다. 그러므로 작품을 통하여 작가와 감상자가 동일시되었을 때 비로소 작품을 이해할 수 있고, 감상할 수 있게 되며, 이러한 미적 체험을 통해 작품의 비평도 가능하다. 작품의 감상은 감상자의 개성과 주관에 따라 다르겠지만, 작품을 통하여 미적 가치를 발견하고, 작가의 인생관, 세계관, 그리고 미적 감성을 보는 것이다. 이러한 감

7) 오진희(2000), 구성주의적 접근을 통한 ‘읽’의 미술교육, 한국교원대학교 석사학위논문

8) 오진희(2000), 전계서

상 방법은 작품을 직접 보고 느끼는 향수적 감성과 여러 가지 미술 작품 중에서 가치 있는 것을 발견하고 선택할 수 있는 능력과 작품을 서로 비교, 분석하는 안목이 필요하다. 미술 감상의 목적은 작품을 세부적으로 분석하는 일이 아니라, 작품 속에 깃들인 미적 가치를 느끼는 것이 중요하다.

(2) 구성주의와 미술 감상지도

구성주의에 의한 미술활동이 의미하는 것은 단지 미적 체험을 해 본다는 차원이 아니라 자신의 언어체계를 넓혀 가는 인지적 과정이라고 볼 수 있다. 구체적인 방법은 다양한 시각적 조형언어를 이해하고 창출해 나가는 것으로서 학습자의 시각적 반응과 경험을 중심으로 능동적으로 탐구하고 표현하게 하며 학습자들의 개인의 흥미와 관심 및 잠재력에 따라 다양한 형태의 결과물이 생산되는 교육으로서 일반교과와 특히 구분된다. 그리고 외부세계와 접할 수 있는 상호 교육을 원칙으로 하는 인간교육을 목적으로 하고 있다.⁹⁾

이러한 목적에 도달하기 위해 미술교사들은 학습자 중심의 직접적이고 실천적인 장을 위한 다양한 학습 프로그램을 제공해야 하며 학습자들이 주체적으로 참여하는 환경을 조성해야만 하는 역할이 무엇보다 중요하다. 이러한 수업을 통해 기대되는 효과는 학생의 감상 학습에 대한 적극적인 참여를 유도하여 감상에 대한 흥미도가 높아질 것이며 미술 감상에 대한 자신을 키워 감상 능력을 향상시킬 수 있다.

이런 감상수업 활동 과정을 통해 미술 특징을 이해하고 거리감을 좁힌 후, 감상에 대한 나름의 관점과 시각을 가지고 자신이 가진 정보 통신

9) 김은희 (2000), '레지오 에밀리아 접근법의 이해와 현장적용', 창지사

기술을 활용하여 감상내용을 직접 제작해보는 활동은 미술 감상 학습이 지금까지 전형적으로 취해왔던 교수 주도적인 수업에서 벗어나 학습자가 학습 활동에 대해 적극적이고 개별적인 입장에 서게 될 것이며 감상 학습의 궁극적 목표인 미적 안목의 신장에 보다 효과적으로 다다르게 된다.

구성주의적 감상수업은 학습자로 하여금 비평 및 감상력을 키우기 위해 협동의 원리를 적용하여 수업의 효과를 극대화 할 수 있다. 초등학생들이 감상한 내용을 이야기함으로써 학생들이 자신의 작품을 그 자신들이 가장 잘 알고 있기 때문에 그 것의 주제와 방법, 느낌 등을 스스로 이야기하면서 미술을 이해할 수 있고 또한 감상 할 수 있으며 자신의 표현을 점검하여 다음에 더 나은 표현으로 연결할 수 있게 된다. 이것으로 미술 교육에서 목적으로 하는 미적 안목과 조형능력, 창의력 육성에 매우 효과적이다.¹⁰⁾

작품을 감상할 때도 이성적으로 분석하며 동시에 감정적으로 느끼는 것이 바람직하다고 볼 수 있다. 형식적 감상만이 이루어질 경우에는 이성적 분석에 의한 지적 감상만이 이루어지고, 미적 감상은 이루어지지 않기 때문에 진정한 의미의 작품 감상을 한다고 볼 수 없다.

작품의 표현 방법이나 형식을 분석하면서 초등학생들의 조형 감각이 신장되기도 하지만 내용적 감상 없이 형식의 분석으로만 작품에 접근하려는 것은 바람직하지 못하다. 작품 감상이 되고 잘못된 방법은 작품을 쉽고 단순하게 감상하게 미적 안목을 형성하게 된다. 작품의 가시적인 요인들, 즉 형태, 색채, 표현기법, 재료 등을 통한 단순한 작품비평으로 비평 감상의 질이 떨어지게 된다. 그러나 구성주의적 접근을 통한 미적감상, 형식적 감상, 내용의 감상이 종합적으로 이루어질 때 학생들은 미술작품의 문화적, 사회적, 정치적 의미를 알게 된다. 많은 예술작품이 시대의 정치

10) 류재만 (2001). '구성주의 초등미술 학습모형 개발에 관한 연구' 홍익대학교 박사학위 논문 p.56

적, 문화적, 사회적 특징을 발견하고, 재조명하여 이해하게 된다.¹¹⁾

(3) 구성주의 미술학습원리

① 학습자 중심의 미술학습

구성주의 학습에서 학습자는 능동적으로 자신의 미적 경험을 재구성하고 자신에게 의미 있는 미적 지식이나 미적 정보를 적극적으로 학습하는 의미의 능동적 구성자, 산출자, 탐구자, 해석자 등으로 불리며, 교수 체제와의 상호 작용을 통해 스스로 학습해 나가는 존재인 것이다. 따라서 미술교수-학습은 학습자 중심으로 이루어져야 한다.

미술학습이란 객관주의적 학습 환경에서처럼 교사가 미리 미술수업목표를 제시하고 이것을 모든 학습자가 획일적으로 성취하도록 하는 것이 아니라, 학습자 스스로 자신의 흥미와 관심, 수준에 맞는 미술학습 목표를 스스로 결정하고 그에 따라 과제를 설정하고 해결하는 것이다. 따라서 미술학습 목표는 학습자와 교사가 협의에 의해 결정하고, 학습자로 하여금 학습활동에 대한 주인의식을 갖도록 해야 한다.

미술교수-학습에서 기존의 교사는 미적 정보나 미적 지식의 전달자로서의 역할을 담당해 왔다. 구성주의적 미술학습에서의 교사는 학습자들의 사고를 중시하고 그들이 주도적이고 자율적 미술학습이 이루어지도록 도와주고 조언해 주는 “안내자”로서의 역할로 변화하게 된다. 여기서의 안내자의 역할이란 구체적으로 학습자 현재의 수준보다 약간 높으면서도 타인의 지원을 받으면서 해결해 갈 수 있는 수업상황을 설정하고 다양한 매체, 활동, 질문, 경험 등의 기회를 제공하여 학습이 일어나도록 지원해 주는 역할이다.¹²⁾

11) 김춘일 (2002), ‘중등미술교육론’, 서울 : 과학교육사 pp 217~220

미술활동은 학습자가 중심이 되어 ‘학습자에게 선택하게 하는 학습방법’으로 학습자에게 선택권과 자율권을 부여해야 한다. 학생이 선택하기 위해서 생각하고 고민하는 과정을 거치면서 사고력이나 상상력을 자극하고, 이런 과정들이 창의적인 작품 제작의 기회를 제공해야 한다. 미술수업은 학생의 생활 감정의 표출이나 내면의 세계를 꾸밈없이 표현하고 아름다움을 추구하는 학습 활동이므로, 학습자 중심으로 수업이 전개되어야 한다. 그러나 이것이 학습의 방임은 아니며 학생의 어려움을 덜어 주고 어떤 규제나 비판이 아닌, 문제 해결을 도와주고, 격려하는 긍정적인 자극을 주는 등 궁극적으로 교사의 역할은 학습을 통해 발달을 이끌어 줄 수 있어야 가치가 있다는 적극적인 개념이라 할 수 있다.

② 사고과정을 중시하는 미술학습

구성주의에서 학습은 인지적 갈등상태에 있을 때 일어나고, 학습은 새로운 지식의 획득뿐만 아니라 이미 알고 있는 것의 지속적인 재구성 과정으로, 기존의 인지구조가 불충분할 때 조절을 통해서 새로운 인지구조를 형성하는 것이다. 따라서 교사는 교수-학습에서 학습자들의 기존 인지구조, 혹은 선지식이나 경험에 대한 혼란을 일으킬 수 있는 학습 환경을 제공해야 한다.

따라서 구성주의적 미술학습에서는 인지적 갈등의 조장을 통한 사고과정을 중시해야 한다. 미술은 지각에 의해 형성된 개념에 의한 표상과, 경험에 의해 재구성된 개념에 표상을 비교하는 과정에서 반성적 추상(reflective abstraction)의 기회를 제공한다.

반성적 추상은 유기체가 자신의 조작적 행동을 반성하여 새로운 표상

12) 류재만(2001), 전계서

을 형성하는 과정을 말한다. 반성적 추상화의 단계는 세 단계로 이루어진다.¹³⁾ 첫 번째 단계는 경험적 추상화의 단계이다. 이 단계는 감각적 경험을 직접 획득한 것을 말한다. 이것은 근육 활동이나 신진대사에 의한 것이며, 지각에 의한 특수한 감각적 자료를 종합하여 이루어진다.

두 번째 단계는 표상의 단계이다. 이 단계는 경험적 추상화의 결과를 떠올려 그것을 정신 활동의 대상으로 삼는 과정이다.

세 번째 단계가 반성적 추상화의 단계이며, 직접적인 관찰이 불가능하고, 정신적 조작에 의해서 추론이 가능한 것이다. 이러한 반성적 추상화의 반복적인 과정을 통하여 지식이 형성되는 것이다. 따라서 학습자가 어떤 개념을 형성하기 위해서는 반성적 추상의 과정을 통한 사고과정이 필요하게 된다.

이런 기회는 학생이 자신이 알고 있는 개념의 오류를 발견하도록 하는데 큰 의의가 있다. 이러한 미술활동의 과정 속에서 생기는 인지적 갈등은 후속의 문제들을 끌어오는데 이를 해결해 가는 과정에서 학생은 고등사고를 필요로 한다. 이때 매체를 바꾸어 표현하면 다양한 관점, 심지어 상반된 관점까지도 통합할 수 있게 된다. 상반된 관점에 이루어진 지식의 통합은 학생들이 새로운 상황에서 일반화 할 때 더 의미 있고 유용하며, 지식의 체계의 구성은 곧 상반된 결합을 의미한다.

즉 반성적 사고 과정을 거친다는 것은 하나의 주제나 문제에 대하여 반복적인 재 경험의 순환적 전개를 통해서 학생들이 자신이 해결해 나가는 문제의 이해의 수준을 깊게 하는 것이다. 따라서 미술활동 과정 속에서 이런 학습자의 사고를 지지하는 미술 학습 환경을 설계하고, 학습자들이 세계에 대한 다양한 시각들을 해석하는데 도움을 주는 도구와 미술학습 환경을 제공해야한다. 학습된 내용과 학습과정에 대한 성찰의 기회를

13) 류재만(2000), 미술감상학습에서 교수-학습모형에 관한 연구, 사향미술교육논총 9

제공하고 격려함으로써 생각하는 미술활동이 이루어져야 한다.

③ 실제적 경험과 관련된 미술학습

객관주의에 입각한 교수-학습에서 가르쳐지는 지식은 해당 분야의 전문가가 획득한 본질적이고 이론적 지식으로서, 학습자들은 학자들이 발견하여 구조화해 놓은 지식을 교사의 전달을 통해 수용하게 된다. 이러한 이론적 지식의 수용으로서의 학습은 무엇보다도 지식의 활용 면에서 볼 때 많은 문제점을 가지고 있다. 지식을 활용하여 문제를 해결하거나, 나아가 문제 자체를 스스로 제기할 수 있는 능력을 전제한다고 할 때, 이론적 지식의 전달과 수용을 주목적으로 하는 객관주의 교육은 많은 한계점을 가지고 있다.

이처럼 탈맥락적인 학습은 지식의 불활성 문제를 제기한다. 즉 실제적인 문제 사태에 직면했을 때, 필요한 적절한 지식이 활성화되지 않는다는 것이다. 이는 지식교육의 실제성 결여에 큰 원인이 있다고 볼 수 있다.¹⁴⁾ 따라서 미술학습은 학습자의 경험세계 및 실제세계와 유리되지 않은 맥락적 상황에서 이루어져야, 미술지식의 활용이 원활히 이루어질 수 있는 것이다.

구성주의를 객관주의와 구분해 주는 중요한 단어가 "상황(context)"과 "실제적 성격의 과제(authentic task)"이다. 왜냐하면 객관주의가 가장 비난받는 부분이 "상황"이라는 것이 지니고 있는 구체적인 성격을 배제하고 일반화와 보편성만을 추구했다는 점이다. 학생들이 사회에서 실제로 대면하게 되는 문제들과는 판이한 인위적이고 교과서적인 문제들을 가르쳐 왔

14) 류재만(2000), 전거서

다는 점이다. "상황성(contextualization)"이 중요한 이유는 우리가 무엇을 이해했다, 혹은 배웠다 하는 것은 항상 어떤 구체적 상황을 전제로 하여 이루어진다는 점 때문이다. 실제성(authenticity)이라는 것은 어떤 과제가 어떤 특정한 학습 목표의 달성과 얼마나 관계가 있는가를 보여 주는 것이다.¹⁵⁾ 지식을 학습자가 경험을 통한 구성으로 본다면, 학습 활동의 소재도 학습자들의 생활 주변에서 찾아 재구성하여 전개시킴으로써 실제 상황에 관련된 맥락중심의 학습이 이루어질 수 있다.

구성주의적 미술학습은 미술학습이 적절히 이루어질 수 있는 맥락(상황)을 포함한 진정한 현실 세계가 포함된 환경을 조성해야 한다. 이는 학습 조직에서도 맥락 중심의 사고를 중시하는 구성주의적 미술학습이 이루어지기 위해 필요한 전제로, 구체적인 상황을 배경으로 하여 실제적 성격의 미술과제를 다루어야 한다는 것이다. 미술학습에서 구체적 상황에 기반 한 실제적 성격의 과제 실행은 기본적으로 통합적 접근을 필요로 한다.

통합적 미적 경험을 주장한 듀이는 어린 아동에게 미술활동은 단지 무엇이든지 손에 잡히는 것을 탐색하고, 경험하고, 작업하는 것처럼 보이지만 이러한 행위에서 느끼는 감각적인 인상은 매우 중요한 경험이며 이는 이성적 사고와 연결된다고 보았다. 특히 듀이는 교육은 아동을 위해 생동적인 경험이 되어야 한다고 주장했다. 따라서 미술활동에서 학습자들의 생활과 관련된 실제적인 과제의 제시를 통해 의미 있는 학습이 이루어져야 한다.

실제적인 성격을 지닌 교육의 내용들을 미술활동에서 구체화시킬 수 있는 여지는 교육 과정에도 제시되어있다. 제7차 교육과정에도 맥락적이고 실제적인 교육 내용을 교수-학습 하도록 제시하고 있다. 초·중·고 미

15) 강인애(2000) 왜 구성주의인가?, 문음사, 2000, pp67-74

술과 교육과정의 ‘교수-학습 방법’ 중 (나)항에 보면 “학교 및 지역 사회의 특성, 행사나 계절 등을 고려하여 학습의 효율성을 높인다.”고 되어 있다. 즉 연간 교육계획을 수립할 때에 학교의 행사(소풍, 견학, 운동회, 학예회 등), 지역 사회의 행사, 계절적인 특징, 명절 등과 관련 지움으로써 학생들의 생활과 관련된 활동을 할 수 있도록 명시하고 있다.¹⁶⁾ 이는 학교의 연간 계획에만 수립되는 것이 아니라 미술교육 과정의 운영에 있어서도 그대로 원용되어야 한다. 이는 교사가 미술과 교육과정을 지역의 특성이나 학교의 상황에 맞게 재구성하여 운영할 때 가능한 것이다

④ 상호작용을 통한 미술학습

Vygotsky는 지식을 사회적 상호작용을 통한 내면화의 개념으로 보고 있기 때문에, 인지 발달의 측면에서 학습은 전문가인 교사나 수준 높은 동료 학습자들과의 상호작용을 통해서 이루어지며, 이들은 사회적 중재활동을 통해서 학습자의 학습능력을 전이시키는 것으로 본다. 구성주의를 극단적 상대주의와 구분하는 척도가 되는 것이 바로 상호작용을 통한 협동학습(collaborative learning)이다. 이는 아동들이 상호작용을 통해 다양한 관점을 접함으로써 사회적 인지갈등을 통해 지식을 공동으로 구성해 나갈 수 있다는 것이다.

상호작용을 통한 협동적 학습은 긍정적 상호의존성을 필요로 한다. 긍정적 상호의존성은 자신의 학습이 학습 과제를 함께 수행하는 동료에게 이익이 되고, 동료의 학습이 자신에게 이익이 된다고 생각할 때, 그리고 함께 성공하려고 서로 격려할 때 이루어진다. 이러한 긍정적인 상호의존성은 협동학습에서 중요한 부분이며, 이는 학생들이 “나 대신 우리(We

16) 최미자(2002), 제7차 교육과정 초등교사용 지도서의 환경교육 관련 학습목표 분석, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문

instead of me)"라고 생각함으로써 달성될 수 있다. 긍정적 상호의존성을 성취하기 위해서는 다음과 같은 방법이 있다.¹⁷⁾

- 첫째, 목표의 상호의존성 - 각자의 목표나 그룹의 목표를 공유한다.
- 둘째, 과제의 상호의존성 - 각자 작업을 분담한다.
- 셋째, 자원의 상호의존성 - 집단 구성원간의 학습 자료나 자원, 정보를 분배 하고 공유한다.
- 넷째, 역할의 상호의존성 - 각자의 역할을 수행한다.
- 다섯째, 보상의 상호의존성 - 목표를 달성한데 대해 그룹으로 보상을 한다.

개별학습과 달리 상호작용을 통한 미술학습 활동은 협동 수업과 소집단활동이 이루어지고, 서로의 의견이나 아이디어를 내며 토론과 협의를 거치는 과정에서 학습한 내용과 학습 과정에 대하여 반성하는 기회를 제공할 뿐만 아니라, 다른 사람을 이해하고 더불어 사는 지혜를 배울 수 있는 기회가 된다. 또한 미적 경험의 개별성을 감안하여 학습자의 무한한 아이디어를 존중하고, 반성적 사고를 유도함으로써 창조적인 미술학습과 고등사고의 학습 등이 이루어질 수 있게 해야 한다.

미술학습에서 상호작용은 교사와 학생 간, 학생과 학생 간에서 이루어진다. 교사와 학생들과의 상호작용은 주제선정활동 시 교사의 독단으로 결정하는 것이 아니라 학생들과 협의하여 정한다든지, 주제탐색이나 재료의 성질, 기법의 특성을 어려워하거나 이해를 못하는 등 미술학습을 하는 과정 속에서 학생이 어려움을 호소할 때 교사는 어려움을 덜어주는 역할을 통해서 상호작용이 이루어진다.

17) 박휘락(1996), '보는 힘'을 기르기 위한 미술 감상용 Self Guide의 개발에 대한 연구, 대구 교육대학교 논문집

학생과 학생간의 상호작용은 미술학습 과정 속에서 수시로 일어난다. 협동학습은 친구들과 협력을 통한 미술활동으로 미적 정보나 서로의 생각을 주고받는 기회를 통해서, 학습뿐만 아니라 인간관계 형성에도 많은 영향을 미친다. 감상활동을 하는 과정 속에서 내 안목으로 보지 못하는 것을 친구를 통해서 보게 되고, 나와 다른 견해를 가진 사람이 있다는 것을 알게 된다.

이처럼 교사나 동료 학습자들과의 상호작용을 통한 미술활동은 나와 다른 사고나 견해와 부딪히면서 생각하고 고민하는 과정 속에서 학습자의 반성능력을 발달시키는 것이다. 이러한 상호작용을 통한 반성과정은 학습한 내용을 내면화하고, 새로운 시각에서 사물을 다면적으로, 다차원적으로 접근할 수 있는 능력을 길러 주는 것이다.

⑤ 통합적 접근을 통한 미술학습

구성주의 관점에서는 학문적으로 가치 있는 지식도 인식의 주체자인 학습자에게 의미 있게 받아들여지지 못한다면 무의미한 것이다. 학습자에게 의미 있다는 것은 학습자의 경험세계와 관련을 맺는다는 것으로서, 이때 해당학문 또는 교과에 고유의 지식의 형식은 별 의미를 갖지 못한다. 교과 또는 학문의 지식은 학습자의 경험세계와 통합되어, 인식주체가 부여하는 새로운 형식으로 재구조화, 재구성화 되어야 한다.

Dewey에 의하면 미적 경험의 특성은 지각적 경험으로 완전한 통합성이다. "미적 경험의 특징은 욕망과 생각을 비워 버리는 것이 아니라 오히려 지각적 경험 속으로 이들을 완전히 통합하는 것인데 여기에 지적 경험이나 실용적 경험과의 차이가 존재한다."고 하여 미적 경험은 지적 경험이나 실용적 경험이 할 수 없는 지각적 경험으로 통합의 특성을 지니고 있다고 보고 있다.

미술에서 통합은 미술교과 내의 영역 간 통합과 다른 교과와의 통합을 들 수 있다. 미술과 지도에서는 이해, 표현, 감상의 지도가 필요하다. 이 세 영역은 따로 분리되기보다는 통합적으로 학습될 때 효과적이다. 미술이해나 감상 수업이 표현과 밀접한 관계 속에서 이루어지고, 표현재료와 표현방법과 표현주제를 체험하면서 이해나 감상이 이루어지도록 연계시켜 통합적으로 접근할 수 있다. 다른 교과와의 통합은 교과간의 울타리를 고려하지 않고 각 교과의 지식이나 경험을 필요한 대로 가져다가 학생의 흥미 중심, 문제 중심, 주제 중심, 특정제재 중심으로 교육과정을 재구성하여 통합할 수 있다.¹⁸⁾

학생들이 실생활에서 경험하는 것들은 다영역적이며 상호작용적이기 때문에 구성주의적 패러다임에서 강조하는 학습목표가 학습자의 자율성, 문제해결능력, 사고력 등을 키우는데 있다면 통합적인 미술활동의 필요성은 더욱 더 커진다. 미술 학습활동을 보다 큰 과제와 연계시키고, 활동내용에 대한 다양한 표현이나 관점을 제공하면서 미적 개념이나 정보들의 상호관련성에 강조점을 두어야 한다.

18) 강인애(2000), 전계서

III. 학교 교육과 박물관 체험학습의 연계성

1. 박물관 연계 학습에 대한 선행연구

서울에 위치하고 있는 국·공립 박물관은 총 19곳으로, 그 중 문화관광부 산하 기관으로 설립 운영되는 국립중앙박물관, 국립민속박물관, 과학기술부 산하 기관으로 설립 운영되는 국립서울과학관 1곳, 서울특별시에서 설립운영하고 있는 서울역사박물관, 서울시립미술관, 서대문구청에서 설립한 서대문자연사 박물관 등은 독자적인 박물관의 형태로 운영되고 있으며 그 외에는 정부의 타 부서에서 설립, 운영 및 관리 하는 박물관들로 대부분 부설 형태이다.

박물관 자체 교육프로그램은 박물관 특성에 따라 체험학습이나 정기적인 문화 강좌의 운영 및 유적지 답사, 기획행사, 시즌별 체험학습, 환경교실 등 다양한 형태로 되어 있다. 국·공립 박물관의 경우 교육 대상이 어린이 및 중등학생, 일반인, 그리고 관련 전문가들로 세분화 되어 사립·대학 박물관들에 비해 상대적으로 체계적이고 지속적인 프로그램을 운영하고 있다. 그 외는 비정기적인 기획성 프로그램이나 방학을 이용한 프로그램 제한적인 프로그램으로 구성되어 있다.

그 중 어린이 교육프로그램을 운영하고 있는 삼성 어린이박물관, 서울시립미술관, 국립현대미술관의 교육프로그램을 살펴보고자 한다.

(1) 삼성어린이 박물관 어린이 교육 프로그램¹⁹⁾

삼성문화재단에서 운영하는 삼성어린이박물관은 1995년 인체, 과학, 사회문화, 멀티미디어, 방송국, 미술표현을 위한 작업실 등의 영역을 갖추고 있는 우리나라 최초의 어린이 박물관이다. 현대미술 감상 전시장인 아트 갤러리를 개최하여 명화를 쉽고 재미있게 감상할 수 있음은 물론 어린이 교육프로그램 또한 어린이의 눈높이에 맞는 요소를 적절히 첨가하여 부모와 어린이의 흥미를 이끌어내고 있다.

어린이의 ‘탐구와 표현’ 능력의 함양을 위해 과학, 미술, 방송국, 사회, 문화등의 10개 전시영역을 가지고 있으며 학교에서 배우기 어려운 심화된 내용의 놀이수업인 영, 유아놀이 학교, 5~6세를 위한 키즈 놀이스쿨, 6~7세를 유아를 위한 열린 연극학교, 초등학교 어린이들을 위한 미술학교, 사진교실, 과학교실의 6개 특별 프로그램은 영유아의 전인적 발달을 도모하기 위해 연령에 따라 준비된 교육프로그램이다. 아트워크숍 프로그램, 어린이 방송국 프로그램, 단체 선택 프로그램의 3개 일반프로그램이 있다. 중 미술교육 프로그램으로는 특별 프로그램의 ‘미술학교’와 일반 프로그램의 ‘아트 워크숍 프로그램’이 있다.

① 미술학교

미술학교는 어린이의 창의성과 미적 정서를 함양하기 위해서 전시감상과미술작업을 함께 진행하는 프로그램으로, 봄 학기는 ‘금요 미술학교’로 초등학교 저학년인 1~3학년을 대상으로 8주간 주1회 실시된다. 봄 학기의 프로그램은 슬라이드나 이미지 자료를 통한 자료 감상 및 문화 이해

19) 윤민진(2006), 한국과 일본의 어린이박물관 미술교육 프로그램 비교 연구 : 삼성어린이박물관과 키즈프라자 오사카(キッズプラザ大阪), 경희대학교 교육대학원 석사학위 논문의 내용을 수정·편집하였다.

와 연계된 작품 제작으로 진행되고, 가을 학기 프로그램은 매주 미술관 및 박물관 방문을 통한 감상 후 전시와 관련된 작품을 실제 제작해 봄으로서 표현력을 형식으로 진행되고 있다.

② 아트워크숍

워크숍 프로그램은 어린이와 가족 모두 함께 참여할 수 있는 일반프로그램으로 수업은 5,6세 어린이를 대상으로 하며 다양한 재료로 표현하는 수업으로 창의성과 심미성을 기르는 미술활동영역 중심으로 운영된다.

<표 1> 삼성어린이 박물관 프로그램

프로그램	대상	인원	내 용
아트워크 숍	6세 이상	40명	골판지, 사포, 망사, 한지, 색골, 필름지, 찰흙 등 다양한 주제별 재료를 중심으로 자유로운 탐색과 창의적인 표현작업을 마음껏 즐길 수 있도록 함
어린이 방송국	박물관 견학 어린이 중 희망	박물관 관람시 체험코스	분장놀이, 손인형극, 악기연주, 신체표현
영유아 놀이학교	2세-4 세	총 3반 (각 12명 정원)	엄마와 함께 하는 산책, 미술, 언어, 율동, 요리 등의 다양한 교육 활동과 부모역할 향상을 통해 영

			유아의 전인적 발달을 꾀함
유아미술 교실	7세	25명	유아들에게 선호될 수 있는 화가들이 작품을 다양한 매체를 통해 감상한 후 이와 연계된 주제나 기법으로 자신의 미술작품으로 표현
키즈놀이 스쿨	5-7세	총 6반 (각 15명 정원)	칼데콧 수상작, 우리의 전래동화 등 우수한 그림책을 통하여 언어의 총체적인 접근과 문학적 감상, 창의적인 활동을 중심으로 건강한 자아개념, 정서, 사회성을 비롯한 유아의 총체적인 발달을 추구
미술학교	1~3 학년	30명	어린이의 창의성과 미적 정서를 함양하기 위해서 전시감상과 미술작업을 함께 진행
과학교실	1~2 학년	16명	일상생활에서 쉽게 접하는 사건과 사물을 다루는 재미난 실험활동을 통해 과학에 대한 관심을 높임
사진교실	4~6 학년	12명	어린이에게 문화예술에 대한 안목과 사진에 대한 기초적인 지식을 제공하고 실습위주의 교육을 통해 새로운 자기표현법을 습득하게 함

(2) 서울시립미술관 어린이 교육 프로그램²⁰⁾

서울시립미술관은 초등학교 저학년부터 고학년 까지 구분하여 체계적으로 전문적인 지식을 습득할 수 있는 교육프로그램을 운영하고 있다. 독특한 공간구성으로 어린이의 미술 공간의 특성을 살린 설치작품과 교육프로그램을 통해 어린이들이 직접 만든 실기 작품을 전시하고 있다.

1~3학년을 대상으로 하는 프로그램은 미술작품의 이해 및 미술재료별 미술기법을 통한 미술표현에 집중하고, 4~5학년의 경우 미술작품이해 및 동물 토우, 조형물 제작 및 사진작품 제작 등의 프로그램이 운영되고 있다. 학교와 연계 교육은 대상별로 어린이, 청소년 교사연수프로그램으로 나뉘져 있으며 이중 어린이 교육프로그램은 8가지가 있다. 대상은 서울, 경기 지역 초등학교 어린이며, 미술관 관람시 각 학교별로 1회에 한하여 참여하고 있다. 참여가 확정된 학급은 4조로 나누어 강사 1인이 1개 반을 책임(10명 정도의 모듈수업)지는 형식이다.

어린이 교육프로그램을 알아보면 “어린이강좌 ‘Visual-Park’ (B과정)”, “어린이강좌 ‘Visual-Park’ (C과정)”와 ‘나도 작가예요’라는 방학프로그램이 있다. 교육프로그램의 내용은 어린이와 청소년을 대상으로 미술이론과 실기를 중심으로 이루어져 있다.

20) 한수연(2006) 학교연계 교육을 통한 박물관 교육의 활성화 방안연구, 경희대학교 교육대학원, 석사학위논문.의 내용을 수정·편집하였다.

<표 2> 서울시립미술관 어린이 교육 프로그램

프로그램	참가 인원	내용
어린이 미술강좌	20	관람을 통한 미술표현력 향상을 목적으로 어린이들에게 미술로 자신감 있게 표현할 수 있도록 다양한 미술체험을 진행
나도 작가예요	20 ~25	방학기간 중 어린이들의 놀이 개념으로 미술을 이해하게 함 A과정-다양한 소재의 미술작품제작 및 미술재료별 미술기법을 통한 실기 진행 B과정-동물 및 토우 등 기초 조형물 제작 및 물레성형, 락쿠소성 진행
어린이 문화체험	50	어린이에게 미술이론과 다양한 재료를 이용한 형상과 표현탐구 과정
Visual - Park	50	청소년에게 미술이론과 다양한 재료를 이용한 형상과 표현 탐구(Create from with Recycling)과정-C과정 (바늘구멍카메라 만들기) 서울시 교육원 어린이 문화체험과 연계하여 어린이 (Visual-Park)강좌 운영

출처 : 변자정(2007), 국내외 미술관 및 박물관 미술교육 프로그램에 대한 연구, 단국대학교 석사학위논문

다른 박물관 프로그램과 달리 서울시립미술관 교육프로그램은 미술과 관련된 기초적인 지식을 실제적인 체험을 통해 학습하는데 있다. 그러나 아직은 실기위주에서 벗어나지 못하는 아쉬운 점이 있고, 비용 등의 현실

적 한계 때문에 참가인원은 최소 인원으로 1회성 기획 프로그램으로 운영되고 있다.

(3) 국립현대미술관 어린이 교육 프로그램²¹⁾

국립현대미술관은 과천으로 이전 한 이후, 미술관 운영의 전문화와 분업화, 조사연구 기능의 강화를 위한 학예연구실의 설치, 이전의 단순한 수장, 전시 기능으로부터 확대된 사회교육 기능을 충족시키기 위한 섭외교육과의 신설이 팔목할만하며, 교육 담당부서인 섭외교육과를 신설하면서부터 본격적인 의미의 미술관 교육이 국내 최초로 시작되었다.

국내에서는 최초로 미래의 주역이 될 어린이들에게 풍부한 미적 경험을 제공하고자 하는 취지로 1997년 5월 20일 「어린이 미술관」을 개관하였다. 미술관 개관의 배경은 어린이 미술교육프로그램의 신설을 위해 기울인 지속적인 노력이며, 어린이를 대상으로 한 미술교육프로그램은 특히 1995년도 ‘여름 어린이 미술학교’로 시작되었는데, 이 프로그램은 1994년부터 아동미술교육 전문가들과 함께 기획의 과정을 거쳐 운영하게 되었다.

국립현대 미술관은 국내 최초로 어린이 미술교육프로그램을 신설운영해 왔던 만큼 외국의 경우와 비교하더라도 모자람 없을 만큼 많은 노력을 기울여 다양한 교육 프로그램이 운영되고 있다. 이는 대부분 미술관에서 실시되고 있는 실기위주 교육프로그램에서 벗어나 감상교육과 비평교육 등을 어린이들이 좀 더 쉽게 이해하도록 만들어진 교육프로그램이라고 볼 수 있다.

국립현대미술관 부설 어린이 미술관은 “장차 미술 문화의 주역이 될 어린이들에게 다양한 미적 경험의 기회를 제공함으로써 미술의 참뜻을 이

21) 조운경(2000), 미술관 교육 프로그램에 관한 고찰 : 어린이 교육프로그램을 중심으로. 동국대학교 문화예술대학원의 내용을 수정·편집하였다.

해시키고 정서를 풍부하게 함양시킴을 목적으로 한다.”라는 목적 아래, 4개 프로그램에 기초하여 정기적인 미술관 교육을 매해 실시하였다.

2004년도에는 이 기본프로그램을 수정, 보완하여 “엄마랑 나랑”, “어린이 미술 탐험”, “우리 가족 미술 여행”, “장애 아동 미술관 소풍”이라는 4개의 주제로 교육프로그램이 운영되고 있다.

① 어린이 미술탐험

전문작가의 작품에 나타난 미의 원리를 구체적으로 이해하고 이를 창작에 적용시켜 봄으로써 미술작품 감상능력을 배양하는 목적으로 초등학교 4-6학년 대상 프로그램이다. 수업은 전문 강사와 함께 진행되며 수업 프로그램은 “추상화 탐험”, “한국화 탐험”, “현대 미술탐험”, 3가지 주제로 지역학교와 연계하여 진행되고 있다.

② 가족 프로그램-엄마랑 나랑

학부모와 어린이가 함께 참가하여 미술관의 전시 작품을 읽고 해석하는 기회를 통하여 현대미술에 대한 감상능력을 높이고, 다양한 재료로 미술작품을 함께 창작해 봄으로써 어린이와 부모간의 유대 관계를 높이는 프로그램으로 여름방학 기간 중(7월말~8월말) 초등학교 1~3학년 학생 및 보호자를 대상으로 실시된다

③ 가족 프로그램-우리가족미술여행

겨울방학기간 중 1~3학년의 학생 및 보호자를 대상으로 이루어지며, 엄마랑 나랑의 다른 이름으로 주 1회 10~4시까지 어린이 미술관 전시실

에서 운영된다. 수업 진행은 <미술관 소개 및 교육일정 안내>→<미술관 소장품 감상>→<실기작품 토론 및 주제선정>→<점심식사>→<실기작품 창작>→<실기작품 감상 및 평가>형식으로 진행된다.

<표 3> 국립현대미술관 어린이 교육 프로그램

프로그램		대상	내용
청소년 단체견학		유치원, 초,중, 고등학생	관람예절교육(비디오 자료)및 전시 해설
어 린 이 전 문 교 육	어린이 미술탐 험	초등학교 고학년 학급단위	가. 추상화 탐험 - 현대추상미술의 조형원리를 감상과 표현활동을 통 해 터득하게 함 나. 한국화 탐험 - 어린이의 눈높이 에 맞춰 한국화의 원리에 대하여 이해시킴으로써 미술에 대해 친근 감을 느끼게 함 다. 현대미술 탐험 - 촉감을 통해 물 체를 경험하는 기회를 제공하여 어 린이의 상상력을 일깨우고, 다양한 재료들이 전문작가의 작품에서는 어떻게 활용되는지 이해시킴으로 미술에 쉽게 다가설 수 있게 함
	엄마랑	초등학교	작품 감상 및 실기창작

	나랑	저학년, 보호자	
	우리가 족 미술여 행	초등학교 저학년, 보호자	-재미있는 미술표현 -현대미술 기법작품 감상을 통하여 현대미술의 이해를 제고하고 다양한 미술기법과 재료의 특성을 새로운 가능성을 모색 함
	어린이 미술 실기대 회	어린이	미술대회

출처: 국립현대미술관(1996), 「과천이전 10주년 기념 사료집-국립현대미술관」, 크리웍스

국립 현대 미술관의 어린이 프로그램의 활동 구조를 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 미술관 소장품을 이용한 감상 수업을 통해 현대미술에 대한 지식적 측면의 이해 활동과 둘째, 감상 수업 후 어린이 미술관 내에서 작품 제작을 통한 표현 활동의 구조로 볼 수 있다. 이 같은 프로그램은 본 연구에서 지적하고 있는 실기위주의 교육프로그램의 한계에서 벗어나 학교 교과과정과 연계 된 종합적인 교육을 운영하고 있는 대표적 사례이다.

2. 박물관 교육의 개념 및 중요성

(1) 박물관 교육의 개념

초기의 박물관은 특정인들이 그들의 취미와 흥미를 충족시키고자 제한된 분야의 물건을 수집하여 소장하는데서 시작되었다고 볼 수 있다. 그러나 현대에 들어서면서면서 그러한 제한된 목적보다는 다양한 전시물을 통해 대중들에게 중요한 정보와 지식을 제공하고 문화적 욕구를 충족시키는 교육적 목적의 박물관들이 보편화되었다.

박물관·미술관의 개념은 서구에서는 모두 뮤지엄(Museum)이란 단어로 쓰이지만 우리는 이를 박물관, 미술관이라는 용어로 구분하여 사용한다. 물론 미술관의 사전적 의미는 박물관의 일종으로서 미술품을 소장하고 전시하는 시설이다. ‘미술관’은 회화, 조각, 공예, 건축, 사진 등 미술에 관계되는 여러 가지 유물들을 수집하는 전문 박물관의 하나로서 넓게는 박물관의 범주에 포함되는 개념이다. 영어로 미술관은 미술 박물관, 즉 Art Museum으로서 일반적일 수 있는데 방식과 내용은 경우에 따라 다양하다. 또한 전시와 연관시켜 대가들의 주제나 작품 세계를 중심으로 공간과 놀이를 겸한 프로그램도 실시한다.

시대가 지남에 따라 박물관 개념이 점차 확대되어 박물관 교육이 정의되기 시작하였다. 박물관 교육은 박물관에서 행해지는 모든 커뮤니케이션과 박물관 안내, 교육에 관한 분야를 총괄한 개념으로 정의되었다. 박물관의 성격도 다양하고, 박물관 성격에 따른 전시형태도 각각 다르지만 박물관이 공통적으로 가지는 기능은 교육적인 기능이라 할 수 있다.²²⁾

22) 안희주(1997), 미술관을 통한 미술교육에 대한 연구, 한국교원대 석사학위 논문

(2) 미술교육에서 박물관 교육의 중요성

미술관 박물관 교육의 근본적인 목적은 이용자들에게 대한 평생교육이며, 어린이와 성인의 경우 작품에 대한 미적 경험이 각기 다르기 때문에, 초보자와 경험자 각기 다른 경험과 지식을 쌓게 된다는 점이다. 일반적으로 관람자는 전시되어 있는 작품을 보면서 미적 경험을 통한 작품 감상을 하게 된다. 감상교육은 미술에 대한 지식이 적은 일반인과 학생들을 대상으로 하게 되고 그 중 학생들은 관람을 통해 각 전시장별로 특유의 기능을 고수할 뿐만 아니라 교육활동을 통해 미술관·박물관의 목적과 기능을 대중에게 알림으로써 그 정체성을 강화하며, 박물관·미술관 활동에도 적극적으로 참여할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.²³⁾

박물관 교육의 기능을 살펴보면, 박물관은 인류 유산의 보존기관 역할 뿐만 아니라 시민의 학습 욕구를 충족시키는 평생교육기관으로서 박물관 교육은 강제성보다는 흥미 혹은 관심에서부터 유도하여 지식으로 발전시키며 자발적 학습으로 이용자는 자유의지에 기초한다. 또한 전시를 통한 교육은 주입식이 아니라 피교육자가 자발적으로 참여하여 전시되어 있는 실제자료와 직접 교류하는 방법이므로 자신의 체험을 통해 자신의 학습의 욕만큼 지식을 습득할 수 있으며, 이러한 교육활동은 가족을 자연스럽게 참여시킬 수 있을 뿐만 아니라 가정, 학교, 지역사회와 연계시킬 수 있다.

미술교육학자인 아이즈너는 이해 및 감상 교육은 미술사와 문화의 이해로부터 이끌어낼 수 있으며 각 시대마다 과거의 전통이 미술가들의 이념과 미적 가치에 영향을 주었다는 점에서 미술 작품은 중요한 문화 자원으로서의 가치를 지닌다고 한다. 이해 중심의 미술교육에서 가장 밀접한 곳이 박물관 미술관이다.²⁴⁾

23) 박선희(2002), 미술교육론의 이론과 실제, 미술관학강좌, 국립현대미술관

24) 박선희(2002), 전개서

박물관 미술관교육은 어린이들에게 실물을 통해 배우고 체험할 수 있는 장소로서 학교나 가정에서 보고 배울 수 없는 것을 경험을 통해 배우게 된다. 학교에서 행하는 미술교육은 일정한 교과내용을 주입식으로 암기하여 실행되고 있는 현실이므로 여러 가지 측면에서 미술관 박물관 교육은 필요하다. 아동들이나 청소년들에게 보는 것의 모험을 일깨워주는 즐거움을 미술교육은 거의 부여하지 못하고 있는 것이 우리교육의 현실이다. 특히 중요한 것은 시각적이고 조형적인 감각을 인식적인행위에 연계시키는 중요한 일의 중요성을 충분히 깨지 못하고 있다는 점이다. 미술관은 바로 이러한 부분에서 단순히 학교에서 이루어지는 교육과는 달리 박물관 미술관의 교육적인 차원에서 보충할 수 있는 독자성을 가지고 있다.

① 박물관 교육과 미적 체험 영역

미적체험 영역은 미적 안목을 형성하고, 미술과 생활, 미술과 문화의 관계 속에서 미술의 역할과 활용을 학습하는 영역으로 자연미와 조형미 같은 미적인 것을 체험을 통해 발견하고 이해하며, 학습자의 자유로운 발상을 이끌어내고, 창의적 표현과 감상활동을 활발하게 전개할 수 있도록 도와주는 영역이다.

미적 체험단계에서 제시하는 체험에는 책이나 매체를 활용한 간접체험이 있고, 박물관 전시실을 관람하고 전시와 관련된 간단한 실기활동을 하는 것을 직접체험이라고 할 수 있다. 박물관의 전시실을 관람한 학습자는 체험을 바탕으로 다양한 발상을 구현할 수 있으며 이러한 미적체험을 토대로 하는 미적체험활동은 표현과 감상활동으로 이루어질 수 있고 학교 환경에서 경험하기 어려운 실물체험으로 교육적 효과가 높다.

② 박물관 교육과 표현영역

박물관 교육에서 표현활동은 학교에서 접해보지 못하거나 자주 활용하지 않는 다양한 재료와 용구를 만져보며, 익히고 활용하여 색다른 창작 활동을 경험 할 수 있다. 박물관은 자유로운 발상을 통해 개성 있는 표현 활동을 유도 할 수 있고 다양한 실험을 바탕으로 독창적인 발상력과 잠재력을 이끌어내어 학습자의 개성 있는 표현력과 잠재력을 이끌어낼 수 있다. 현재 국내 박물관에서 천연염색, 석고, 파스텔, 한국화물감, 염색물감, 기왓장, 나무, 한지 밀가루, 도자기 등을 다루는 표현 영역의 프로그램들이 가장 많이 다루어지고 있다.

③ 박물관 교육과 감상영역

7차 교육과정에서 미술사와 미술비평으로 영역이 나누어지며, 한 학기에 한번 이상 박물관이나 미술관을 관람하도록 하여 감상활동을 습관화하고 감상을 통해 미술사적인 지식뿐만 아니라 미적 가치관을 판단하는 비평능력을 기르는 것을 목표로 한다. 앞장에서 다루었듯이, 학교에서 경험하기 어려운 각종 매체와 감상환경 등을 활용하여 보다 학습자 주도적이고 구성주의적인 감상학습이 박물관에서는 이루어 질 수 있다.

3. 미술교육과 7차 교육과정의 체험학습 교육

21세기에 맞는 창의적 사고의 개발은 교과서, 문서, 서적 일변도의 지식 교육 방법에서 탈피하여 지적 호기심, 합리적 사고, 탐구심, 정보처리 능력을 신장시키는 데서 출발한다. 교과서 및 입시 편중의 교육은 지적

측면에서 사고 능력과 판단 및 탐구 능력의 부족을 가져 올 수 있으며, 인성 측면에서는 무기력과 실천력 부족, 개인주의 성향의 심화 현상을 가져 올 수 있으므로 지적 능력과 함께 도덕적 인성을 함양하기 위해서는 학생들의 능동적인 참여를 바탕으로 하는 체험학습이 강조되어 실시되고 있는데 일반교과에서 이루어지는 체험학습의 내용은 운영 목적과 보는 관점에 따라 차이가 있지만 대체로 현장견학, 탐구활동, 실습 및 노작활동, 학예활동, 문화유적 탐방활동, 심신수련활동, 꿈을 심는 교육활동, 환경보전활동, 예절생활교육활동, 민주시민교육활동 등으로 나눌 수 있으며 학교의 교육 중점에 따라 특정 영역의 중점·강화 현상이 있음을 알 수 있다.

이렇게 현장학습이 주목 받는 이유는 새로운 교육 과정에서 주장하고 있는 학습자 중심 교육과 깊은 관련을 맺고 있기 때문이다. 학습자 중심의 체험학습이 이루어졌을 때 선수 지식을 바탕으로 새로운 지식이 개념으로 정립됨으로써 어려운 문제에 직면했을 때 쉽게 문제를 해결한다. 이것이 체험학습이 문제해결력을 신장시키는데 새로운 대안으로 주목받는 이유이다.

(1) 제 7차 학교 미술교육과정

지금까지 미술 교육과정을 살펴보면 표현 위주에 감상이 첨가되는 정도로 내용 구성이 이루어져왔다고 해도 과언이 아니다. 제6차 교육과정에서 ‘미술과 생활’ 단원이 신설되어 삶 속의 미적 체험이 강조되기 시작하였으나 그 정도가 매우 미약하였다. 교육과정의 내용을 충실히 반영하여 구성되는 교과서를 대부분의 교사들이 유일무이한 지침서로 여기면서 교수-학습이 이루어지던 학습 현장에서는 당연히 표현 위주로 학습이 이루어지지 않을 수 없었다. 그래서 학습자들은 연령이 높아질수록 미술은 ‘잘하는 사람만의 것’ 이거나 ‘특별히 소질이 있는 자의 것’으로 여겨 미술에

대한 두려움을 갖게 되는 경우가 적지 않았다.²⁵⁾ 학습자의 흥미나 관심, 능력, 수준과는 별개로의 학습이 적잖이 이루어져왔기 때문이다. 이에 반해 제7차 교육과정에서는 학습자의 흥미와 관심, 능력에 적합한 학습자 중심의 미술 교육이 되도록 하기 위해 몇 가지 변화를 꾀하였다.

<표 4> 초등미술과 교육과정 내용 구성틀의 변천

구 분	미술과 교육목표
1 차 교육과정 (1954~1963)	<ul style="list-style-type: none"> *생활에 필요한 조형품을 선택하는 능력을 기른다. *조형품을 유용하게 사용하는 능력을 기른다. *조형품을 표현하며 창조하는 능력을 기른다. *자연의 미와 조형의 미, 또는 글씨를 감상하는 능력을 기른다.
2 차 교육과정 (1963~1974)	<ul style="list-style-type: none"> *일상생활에 필요한 미술의 경험을 통해 창의적인 표현능력 및 흥미를 만족 시킨다. *조형능력을 일상생활에 활용하여 자기생활을 꾸미는 능력과 태도를 가지게 한다. *조형 활동에 필요한 용구와 자료를 유효하게 사용할 수 있는 능력을 기른다. *자연미와 조형품을 감상함으로써 미적 정서를 길러 조형미에 대하여 이해하고 이를 아끼고 보존하는 마음과 태도를 가지게 한다.
3차 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> *조형적인 흥미와 욕구를 만족시켜 미적 정서를 기른

25) 한수연(2006), 학교연계 교육을 통한 박물관 교육의 활성화 방안연구, 경희대학교 교육대학원, 석사학위논문

<p>(1973~1981)</p>	<p>다</p> <ul style="list-style-type: none"> *조형 활동을 통하여 감각의 발달을 도모하고 창의적인 표현능력을 기른다. *조형능력을 생활에 활용하는 태도를 기른다, *조형 활동의 기초기법을 알게 하고 재료와 용구를 사용할 수 있는 능력을 기른다. *조형품을 감상할 줄 알며, 이를 애호하고 보존하는 마음과 태도를 기른다.
<p>4차 교육과정 (1981~1987)</p>	<p>표현과 감상활동을 통해 미적 정서와 창조성을 기르고 주변을 아름답게 하는 능력과 애호하는 태도를 지닌다.</p> <ul style="list-style-type: none"> * 자기의 느낌과 생각을 표현할 수 있는 조형능력을 기른다. *자연과 조형품의 아름다움을 즐기고 감상하는 능력을 기른다.
<p>5차 교육과정 (1987~1992)</p>	<p>조형 활동의 경험을 통하여 표현 및 감상능력을 길러, 창조성을 계발하고 정서를 함양한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> * 자기 느낌과 생각을 표현할 수 있는 능력을 기르게 한다.
<p>6차 교육과정 (1992~1999)</p>	<p>조형 활동의 경험을 통해 표현 및 감상 능력을 길러, 창조성을 계발하고 정서를 함양하게 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> *생활 속 아름다움을 느끼고 애호하는 태도 *자기의 느낌과 생각을 나타내는 능력 *여러 가지 재료 및 용구를 사용할 수 있는 기초능력 *미술품에 관심을 가지고, 존중할 수 있는 태도

<p>7차 교육과정 (2000~)</p>	<p>미술활동을 통해 표현 및 감상능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양</p> <p>*미적 대상의 가치를 발견하고 이해</p> <p>*느낌과 생각을 창의적으로 표현</p> <p>*미술품의 가치를 판단하고, 미술문화유산을 존중</p>
-----------------------------	--

제7차 미술과 교육과정의 내용을 살펴보면 미적 체험을 바탕으로 표현 활동과 감상 활동을 전개하도록 구성되어있다. 그 구체적인 내용은 다음과 같다.

① 미적 체험

구성주의 철학에서 볼 때 교육은 ‘삶’에 대한 기대에서 시작된다. 일반적으로 미적 체험은 어떤 개인이 삶 속에서 느끼고 경험하고 이해되는 총체적인 것 중 미의식에 관한 것을 의미한다. 교육과정에 제시된 미적 체험 영역의 목표는 자신을 둘러싸고 있는 환경에 대한 인지력의 강화를 통해 명확히 관찰하고, 다양한 주변 환경에 적응하는 방법을 익히는 것이고, 삶의 중요한 가치를 발견하게 하는 것이다. 초등학교에서의 미적 체험은 자연물, 자연 현상, 조형적인 환경 등 생활 속에서 접할 수 있는 모든 대상의 아름다움에서 시작된다. 즉, 일상생활에서 미적 가치를 발견할 수 있는 모든 사물, 환경, 사물 등이 광범위하게 ‘주제’로 다루어질 수 있다. 특히 3, 4학년은 주변의 자연 환경과 조형 환경 속에서 자연미와 조형미를 각각 지각하고 반응할 수 있는 능력과 태도를 기르도록 제7차 미술과 교육과정에서 제시하고 있다.

② 표현

미술 교육에서 가장 많은 비중을 차지해 온 영역이 표현 활동이다. 그러나 제7차 교육과정에서는 미적 체험과 감상의 중요성이 강조되면서 표현을 위한 표현 또는 기능 위주의 표현이 아닌 미적 체험, 감상과 연계하여 학습자 내면의 감정이나 생각, 느낌 등을 잘 드러낼 수 있는 활동이 되도록 하고 있다.

제7차 교육과정에서는 제6차 교육 과정의 보고 나타내기, 느낌과 상상 나타내기, 꾸미기와 만들기, 붓글씨로 나타내기 등의 제작 활동을 묶어서 표현영역으로 통합하였고, 표현 영역은 미술 표현이 갖는 필수 학습 요소를 고려하여 '주제 표현', '표현 방법', '조형 요소와 원리' 및 '표현 재료와 용구'로 구분하여 제시하였다.

③ 감상

제7차 교육과정에서 미술 감상 영역은 미술 비평가 미술사로 구성되어 있으며, 초등학교에서는 주로 미술 비평가 관련된다. 제7차 교육과정에서는 지금까지 소홀히 다루어져온 미술 비평을 강조하여 학습자들에게 작품을 보는 안목을 길러줌으로써 미술에 대한 이해의 폭을 넓히고, 미적 감수성과 가치를 알게 하여 다양한 표현 활동을 할 수 있도록 할 뿐 아니라, 생활 속에서 미술을 향유할 수 있도록 하였다.

4. 미술교육과 박물관 체험학습교육의 연계

(1) 체험학습의 개요

미술교육의 역사를 살펴보면 시대의 변화와 함께 크게 기능성·창의성 중심의 미술교육으로 발전되어 왔으며, 1970년대 이후부터는 이해 중심의 교육이 자리 잡고 있다. 현대에 들어와서 미술교육의 한 영역으로 미술관·박물관 교육의 중요성이 대두되고 있다. 이는 각 박물관이 보여주는 단순한 전시 중심의 활동에서 벗어나 미술문화에 대한 질 높은 내용을 공유하기 위하여 교육영역으로 눈을 돌린 것과 맥을 같이 하고 있는 것이다.

구체적으로 현대 미술교육론의 흐름을 살펴보면 초기에는 ‘표현기능중심의 미술교육’인 학습자를 고려하지 않는 기능위주의 미술교육에서 ‘창의성 중심 미술교육’으로 학생들이 표현할 때 자유로운 자기표현을 통해 창의성을 계발하고 정서를 순화하여 조화로운 인격함양을 지향하는 미술교육으로 전환하게 되었다. 미술교육의 흐름으로 현대사회의 대중적, 다원적 성격으로 문화가 다원화되면서 다양한 문화에 이해가 대두되고 그에 따른 볼 수 있는 관점의 시각의 중요성이 대두되면서 미술의 이해와 감상교육의 중요성을 알게 되었다.

학교교육은 목표달성을 위해 그 교육내용과 방법 등에 대한 치밀한 계획을 수립하고 계획에 따라 실천되는 목적적, 의도적, 계속적, 계획적인 교육을 의미한다. 이러한 학교에서 이루어지는 미술교육은 단순히 미술인을 교육하는 것이 아니라 인간을 위한 교육으로 미술을 통한 교육, 즉 미술교과의 특성을 살려 바람직한 인간의 성장을 돕는데 그 목적이 있다고 하겠다. 그러나 이러한 교육목표는 학교체제를 중심으로 하는 교육의 한 계성이 드러난다.

현재의 박물관과 미술관이 작품 전시만을 위한 공간으로 지속된다면 미술교육과 박물관이나 미술관과는 분리되어 생각되어질 수밖에 없다. 그러나 학교에서 행하는 미술교육은 일정한 교과내용을 정해진 시간 내에 이수해야 하는 강요가 뒤따른다. 특히 비문자적인 성질의 미술교과 내용을 주입식으로 암기하며 지식교육으로 화해가는 우리나라의 현실은 여기에 거리가 있다고 생각한다. 그러므로 아동들이나 청소년들에게 “보는 것의 모험을 일깨워주는 즐거움을 미술교육은 거의 제공하지 못하고 있다.” 특히 중요한 것은 시각적이고 조형적인 감각을 인식적인 행위에 연계시키는 일의 중요성을 충분히 깨닫게 하지 못하고 있다고 하겠다.

이는 이 영역을 감당하기에는 학교의 교수자원의 한계에 따른 어려움이 많기 때문이다. 이에 학교에서나 가정에서 보고 배울 수 없는 것을 박물관에서 체험하게 되고, 교과과정을 통해 얻는 간접적인 경험 대신 직접적인 경험을 할 수 있는 기회를 제공함으로써 학생들에게 감성적 능력을 키워주고 학생들이 문화공간을 활용함으로써 이를 학교교육과정의 일부로 활용하여, 학교는 학교 나름으로 수업시간에 할 수 없는 실제작품과의 관계에서 중요한 부분을 이곳에서 충당할 수 있는 것이다.²⁶⁾

박물관 교육활동은 학교에서 실시되는 교육과 많은 차이를 보이고 있다. 학교 교육이 보편 일반적인 지식을 전달한다면 박물관 교육은 문화의 개별현상을 물적 대상을 통해 체험을 가능하게 한다. 즉 첫째, 박물관 교육은 학교 외적인 배움의 장소로 방문객의 자율성과 독자성이 전개되며, 둘째, 박물관에 수집되어 저장된 물질적, 지적토대를 근거로 대중의 관심을 유도하고 역사적, 문화적 매개역할을 수행한다. 마지막으로 박물관은 하나의 독립된 인식 체험공간으로서 학교교육에서는 기대할 수 없는 확장된 시공의 환경체험이 가능하다. 미리 짜여진 교과과정을 거쳐 한

26) 박래경(1994), 미술관과 관람객, 현대 미술관 연구 제5집

학년에서 상급학년으로 이행하는 의무 이수 교육과정과는 달리 박물관 교육은 그 목적과 방법의 시행에서 분명한 차이를 보이고 있는 것이다.

미술 교육에서 박물관과 미술관 교육이 부각되는 이유를 살펴보면 먼저 박물관과 미술관의 고유한 특징을 교육의 장으로 활용할 수 있는 유용한 교육적 가치를 지니고 있기 때문이다. 미술관은 학교나 다른 사회기관에서 제공할 수 없는 수준 높은 미술 문화유산을 소장하고 있다. 각종 도판이나 슬라이드 혹은 기타 영상 매체 등의 간접 자료들이 교육에 유용하게 사용 될 수 있지만, 질감이나 색감 또는 주위 환경과 크기에 따른 느낌 등은 현장이 아니고서는 감지할 수 없다는 한계를 지닌다. 특히 입체 작품은 그 특성상 도판이나 슬라이드를 가지고서는 실질적인 감상이 어렵다. 이러한 실제 원작을 직접 체험하는 데서 오는 생동감은 현장교육의 산 경험을 제공하는 장점이 있고 미술작품을 대하는 태도, 미술품을 보고, 느낄 수 있는 능력을 향상시켜 준다.

미술관에서 일어나는 활동에는 단지 교육뿐만 아니라 소장품 관리를 하여 전시 기획과 보존, 그 밖에 홍보 및 출판에 이르기까지 다양한 영역들이 서로 연계성을 가지고 상호보완적으로 이루어진다. 그 가운데 교육에 대한 기능과 의무를 인식하기 시작한 것은 비교적 최근의 일이라고 할 수 있다. 미술관에서의 교육을 다른 활동과 구별하여 독자적인 하나의 영역으로 가치와 중요성을 강조하게 할 수 있는 요소를 3부분으로 구분 할 수 있다.²⁷⁾

첫째, 미술관적 요소(museum component)이다. 미술관은 사진이나 글과 같은 도판이 아닌 실제 작품이나 유물을 중심으로 실물 교육이 가능한 장소이다. 학교와 미술관을 모두 교육적 기관이라 볼 수 있지만, 미술관은 학교 교육적 매체인 언어 외에 실제 오브제의 사용과 다학문적이고 인문

27) 아래의 내용은 안희주(1997), 미술관을 통한 미술교육에 대한 연구, 한국교원대 석사 학위 논문의 내용을 요약, 편집하였다.

학적인 접근을 필수 요소로 한다.

둘째, 교육적 요소(educational component)로 미술관 교육의 문제에 접근하기 위해서는 교육적 요소가 미술관적 요소와 적절하게 결합되어야 하고 교육의 대상인 주체 영역에 어떻게 효과적으로 그 방법론을 사용할 수 있는지의 문제 등을 고려해야 한다. 교육학적 요소에는 교육 목표, 교수 방법, 학습 내용, 평가 방법 등의 일련의 교육 과정을 포함하며 교육 철학, 교육이론과 방법론을 포함한다.

마지막으로 셋째, 주체적 요소(subjectarea component)가 있다. 미술관 교육은 각기 다른 관람객의 요구와 능력 관심을 반영한다. 주체적 영역은 가장 유동적인 부분들로 다양한 연령, 성별, 계층, 관심사, 경험, 지식 등을 포함한다. 초등학생에게 적절하다고 여겨지는 미술사적 접근 방식의 교수법은 고학년이나 일반 관객들과는 다른 교수법이 요구된다는 것과도 같다.

각 요소들 사이의 관계를 살펴보면 미술관 교육은 미술관적 요소, 교육학적 요소, 주체적 요소를 함께 고려함으로써 완전해지는 것이다. 이들 세 가지 요소들은 서로 긴밀하게 연결되어 있다.

제7차 교육과정 개편 이후 미술교육과정에서는 박물관과 미술관 견학을 적극 권장하고 있으며, 교과서의 많은 부분에서도 박물관과 미술관의 자료들이 참고작품으로 수록되고 있다. 초등학교 미술과 교육내용은 미적 체험활동, 표현활동, 감상활동으로 나뉘는데 이중 감상활동은 어린이들의 자신의 작품과 친구들의 작품을 보는 것에 흥미와 관심을 가지게 하고 우리나라와 다른 나라 미술품의 특징을 자발적으로 발견할 것을 유도하고 더 나아가 미술품을 존중하는 태도를 가지게 하는 활동이다. 기존의 학교 미술교육은 표현영역중심의 교육으로 전체적인 불균형을 초래한다. 이러한 교육 형태는 미술품에 대한 감상, 비평, 미술사적 측면들은 거의 언급하

지 않으므로 미술에서 쓰이는 주된 표현매체, 기법의 유래와 특성에 대한 기본적인 이해를 결여하게 된다.

또한 미술관 박물관을 통한 미술교육은 학교 미술교육과는 다른 나름의 특징을 가지고 있다. 일반적으로 어린 시기부터 학교를 중심으로 미술교육이 이루어지지만 학교 미술교육은 여러 가지 제약이 따른다. 그러나 미술관은 학교와 다른 공간으로서의 미술교육이 이루어질 수 있으므로 미술교육을 확대시키는 것이 가능하다. 이러한 차이는 상상력, 예리한 관찰력, 풍부한 사고력을 자극하며, 다른 문화, 시대, 세계의 관점, 미적 표현에 대한 감상을 촉진한다. 이처럼 미술교육과정의 변화에 따라 직접적인 미술품 감상 과 열린 공간을 제공하는 미술관의 장점이 학교 미술교육을 상호 보완 할 수 있기 때문에 학교와 미술관, 박물관의 연계가 이루어지게 된다.

박물관에서 이루어지고 있는 체험학습은 오감자극과 만족, 즉흥적인 경험, 그리고 어린이의 호기심과 상상력 · 창의성을 키울 수 있는 활동적 참여를 자연스럽게 유도하고 있다. 이러한 체험 · 경험의 중요성은 교육자들 중에서 존 듀이(John Dewey, 1859 ~ 1952)의 ‘직접적인 경험을 통해 배운다’ 라는 진보주의 교육이론과 마리아 몬테소리(Maria Montessori)의 ‘직접 참여하는 자유로운 활동이 가능한 환경 제공과 성인의 역할을 촉진자 혹은 안내자로 구성’ 하는 교육이론이 어린이를 대상으로 하는 박물관 교육이 제공하는 교육경험의 중요성을 말하고 있다.²⁸⁾

박물관은 어린이들의 능동적인 참여를 끌어내어 경험하도록 하고 이러한 경험을 하는 동안 어린이들은 오감만족을 하게 되며, 감성의 변화를 느끼게 되고, 그로 인해 자연스러운 학습이 이루어지는 형태로 체험학습을 구성한다. 이런 자연스러운 체험학습으로 어린이의 호기심을 유발하여

28) 류재만(2001), 전계서

미적 감수성과 시·지각적인 능력, 상상력과 창의력, 전통예술문화에 대한 이해와 향유, 계승·발전할 수 있는 능력을 가지게 되며, 자국의 자긍심을 통하여 자아를 찾을 수 있는데 그 목적이 있다고 할 것이다.

(2) 박물관 체험 프로그램의 특징

박물관 교육프로그램이란 박물관의 교육부서가 제공하고 운영하는 프로그램으로, 박물관이라는 문화공간을 통해 박물관 교육 목적을 달성하기 위하여 계획된 구체적이고 실질적인 교육내용을 반영하고 있으며, 다른 사회교육기관에서 제공하는 프로그램과 같이 포괄적인 성격을 지닌다. 일반적으로 사회교육기관에서의 교육은 그 목표가 설정되고, 그것을 달성하기 위한 계획이 수립되면 실제로 교육을 시키거나 학습하는데 필요한 교육내용, 즉 프로그램을 선정하고 조직하고 운영하는 것을 말한다.²⁹⁾

박물관은 교육기능이 강조되어 사회 교육기관으로서의 역할이 점차 확대되어 가고 있다. 박물관 기능 가운데 주요한 부분이 교육임을 명문화해 가고 있으며, 또 일부 박물관은 설립목적이 사회교육임을 명시하기도 하여 체험기능을 강화하기도 한다.³⁰⁾ 박물관 체험프로그램은 주입식의 강제적 과정이 아니며 체험프로그램 참여자들은 스스로의 동기에 의해서 자유로운 선택을 하게 된다. 일정한 기간을 정해서 강제적으로 교육프로그램을 이수해야 하는 다른 프로그램들과는 달리, 개인적 관심과 흥미를 가지고 자유롭게 프로그램에 참여할 수 있으며, 연령, 성별, 직업 등 다양한 계층의 사람들이 목적과 동기에 따라 자유롭게 참여할 수 있다. 그리고 이론식 수업이 중심인 학교 교육과 박물관 체험프로그램을 연계하여 다양

29) 이성민(2002), 박물관, 미술관을 활용한 중학교 미술 감상 교육 : 부산 지역 박물관, 미술관을 중심으로, 국민대학교 교육대학원, 석사학위논문

30) 나선화(2005), 「박물관과 교육 - 박물관 교육의 특성과 역할」, 교육철학회 엮음, p 199

한 체험 교육을 통해 학습효과를 높이고 풍부한 지식을 제공할 수 있다.

(3) 박물관 체험프로그램의 유형

박물관 교육 기능은 구체화된 교육 프로그램을 통해서 드러낸다. 박물관 교육 프로그램은 박물관의 교육부서에 의해 제공·운영되는 프로그램으로, 박물관이라는 문화공간을 통해 박물관 교육 목적을 달성하기 위하여 계획된 구체적이고 실제적인 교육내용을 반영하고 있다.

어린이들에게 미술작품과 직접 접할 수 있는 기회를 부여하며, 미적 감수성, 시·지각 능력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 신장시키고, 미술 문화의 중요성을 이해하며 향유, 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 지닌 전인적 인간 형성을 목적으로 하는 중요한 교육 활동이다. 이에 따라 어린이를 위한 미술관 교육은 각 미술관의 다양한 교육목적, 내용과 방법에 따라 구체적인 프로그램을 통해 이루어지게 되며, 미술관 소장품이나 전시 관련 프로그램을 통해 교육 할 수 있는 장점을 바탕으로 어린이들의 직접적인 참여, 흥미로운 체험과 발전, 창조적인 활동 등을 강조하게 된다.

미술관, 박물관 교육의 유형은 실시 기관에 따라, 교육내용에 따라 분류할 수 있다. 실시 기관에 따른 유형은 미술관, 박물관 자체 내의 교육과 학교에서 미술관을 활용하는 교육으로 나눌 수 있다. 미술관 자체 내의 교육은 미술관이 스스로 개발한 프로그램을 가지고 미술관에서 직접 교육을 담당한다. 이에 비해 학교에서 미술관을 활용한 교육은 교사들이 직접 수업을 담당하는 것으로 교사가 프로그램을 구안하고 가르치는 일까지 모두 하는 것으로 학교 교육과 연계되어 있는 것이 특징이다.

박물관, 미술관에서의 교육프로그램은 공공 프로그램, 가족 프로그램, 어린이 프로그램, 학교연계 프로그램, 특별 프로그램, 공익사업 등과 같은

구조를 지니며 미술관·박물관 자원을 최대한 활용한다. 교육 프로그램의 그 내용을 구체적으로 살펴보면 일반적으로 형식적인 프로그램은 안내, 좌담, 강연(청소년을 위한 강연, 어린이를 위한 강연, 전문가를 위한 강연), 세미나, 심포지움 등 여러 가지 형식이 있다.

안내는 관람객을 위한 소장품의 해설안내(GuideTour), 시각장애인을 위한 특별 안내(Tour tour), 녹음 안내, 미술관 안내(GalleryTour), 특별전시 안내, 특별 예약 안내, 외국어 안내 등이 있다.

좌담(Talk)으로서는 공개좌담회, 주말, 일요좌담회, 작가와의 대화 등이 있는데 이는 미술관 교육담당자, 초청인사, 전시 작가를 중심으로 한 대담이 일반적인 형태라고 할 수 있다. 강의(Lecture)는 주제별, 시간별, 계층별, 매체별로 나누어 일반강의, 특별강의, 슬라이드 강의, 영상강의, 점심강의, 주간강의, 야간강의, 강의와 토론을 들 수 있다. 강좌(Course)는 특정한 교육과정에 의한 일정기간의 교육을 뜻하며 정기 강좌, 야간 강좌, 성인을 위한 강좌, 청소년을 위한 강좌, 전문가를 위한 강좌들이 있다. 실기 형식 프로그램은 어린이와 청소년, 성인, 교사, 장애인 등의 여러 계층을 대상으로 한 미술 실기반과 특별반 등이 여기에 속하며 미술관은 지역적 특성과 시설규모에 따라 제공할 수 있는 실기형식의 교육 프로그램은 다양하다.

어린이를 위한 미술관 교육은 각 미술관의 다양한 교육 목적, 내용과 방법에 따라 구체적인 교육프로그램을 통해 이루어지게 되며, 미술관 소장품이나 전시 관련 프로그램을 통해 교육 할 수 있는 장점을 바탕으로 어린이들의 직접적인 참여, 흥미로운 체험과 발견, 창조적인 활동 등을 강조하게 된다.

<표-5> 교육프로그램의 유형

구분		교육프로그램의 내용		
off 라 인	미 술 관 내	교양교육, 전문교육, 특별교육, 특별봉사교육		
		대	연령별	어린이, 청소년, 성인, 노인
		상	특성별	개인, 전문가, 가족, 지역사회집단, 장애인, 기타
		시 간	정기적, 비정기적	
	형 식	-이론/감상: 강연, 강좌, 세미나, 심포지엄, 안내관람, 갤러리토크, -실기: 워크샵, 실기수업 -이론, 감상, 실기 병행; 감상과 제작, 체험교실, 미술관학교 -특별행사; 행사, 축제, 공연, 영화, 연극		
	미 술 관 외	형 식	학교연계, 답사, 학교대여, 순회전시	
	지 역	도시, 농촌		
on 라 인	가 상	형 식	정보센터, 인터넷 전시, 가상 갤러리, 교육용 프로그램	

5. 박물관 체험학습의 문제점과 개선방안

문화에 대한 다양하고 강한 욕구들이 생겨나기 시작하고, 주5일제 근무로 인해 늘어난 여가시간을 활용하기 위해 예전에 비하면 미술관에 대

한 관심과 흥미가 높아졌다. 국내 미술관도 이전에 비해 많은 프로그램들을 운영하며 미술관과 학교미술 교육계에 힘쓰고 있다. 하지만, 아직도 청소년을 위한 교육프로그램이나 어린이를 위한 교육프로그램은 전시위주의 프로그램에 비해 많이 부족한 실정이며 교육적인 측면의 예산과 인적지원이 부족한 상황이다.

미술관과 학교미술 교육프로그램의 연계·발전을 위해서는 프로그램 개발에 더 많은 관심과 지원이 이뤄져야 할 것이다.

(1) 현재 교육 프로그램의 문제점

우리나라의 미술관에서 제공하는 교육프로그램은 크게 전문인과 일반인을 교육하는 사회교육프로그램과 교사를 위한 프로그램, 어린이를 위한 교육 프로그램, 그리고 청소년을 위한 교육프로그램 등이 있다. 하지만 이러한 교육프로그램을 모두 제공하고 있는 미술관은 국립현대미술관에 불과하며 특히, 학교교육과 직접적으로 연계되는 어린이 교육프로그램이나 청소년 교육프로그램, 교사관련 프로그램 등은 없는 곳도 많고 대부분 사설 기관이 많다.

국내 미술관 프로그램의 현황을 살펴보면 교육의 대상이 어린이나 일반 성인을 위주로 한 불특정 다수이며 그 형식은 이론이나 실기위주의 일회성 강좌가 대부분이고 각각의 미술관의 특색을 고려한 미술관 교육프로그램이라고 보기 어렵다. 미술관 교육이란 다양한 교육의 개발에 앞서 각각의 미술관의 목적 및 위상에 맞는 교육을 기획하고 실시하여야 한다. 그리고 미술관에서는 학교에서 이뤄지기 어려운 부분을 보충할 뿐만 아니라 또 다른 미술교육의 장으로써 활성화할 필요가 있다. 미술관에서는 기존의 보편적인 프로그램만으로 만족하지 말고 관람객을 중심으로 이루어지는 다양하고 포괄적인 프로그램을 개발 활성화해야 할 것이다.³¹⁾ 이러

한 프로그램들은 미술관의 교육담당 큐레이터와 학교교사, 미술 교육자 등의 교육전문가들의 협력을 통해 개발되어야 하며 이를 통해 학생들이 미술관을 방문하여 즐거운 경험을 하고, 미술관과 친숙하게 만들어 주어야 한다.

1990년대 중반이후 제 7차 교육과정 개정 이후 체험학습의 수요가 증가하면서, 그 수요에 따른 공급의 과정에서 설립되었다. 즉 교육과정 개정으로 인해 체험학습의 수요는 폭발적으로 증가한 반면, 기존 박물관에서 운영되고 있는 교육프로그램은 그러한 수요를 만족시켜줄만한 공급을 하지 못했던 것이다. 이에 부모들 및 학교기관들은 박물관을 대신하여 체험학습을 공급해줄 대안을 찾기 시작했다. 그러나 우리나라의 교육 전시관 활용은 일회적인 행사로 행해지는 단순관람과 견학위주로 이루어져 있고, 효과적인 전시관 학습을 위한 교육자료, 교육프로그램, 교사 교육 프로그램 등 구체적인 전시관 교육에 관한 연구도 부족한 현실이다. 특히 아동을 고려한 전시관은 수적·질적으로 부족하다. 국내의 전시관 운영상 주관람 층이 아닌 어린이를 대상으로 프로그램 개발 및 시설확충, 전문 인력 개발 등에 예산을 들인다는 것이 어려운 현실이다. 그래서 어린이를 위한 전시공간이 부족하고, 영·유아의 놀이시설이 매우 부족하다. 환경구성에서 저 연령층의 어린이에 대한 배려가 전혀 없다. 현재 전시관의 전시물들은 그 자체만으로 어린이가 전시물에 대해 이해하기가 어려우며 설명체계가 단순하여 효과적이지 못하며, 흥미를 유발시키지 못하고 있다. 따라서 사전 교육시설과 어린이의 관람 형태를 고려한 전시방법과 프로그램 개발, 체험전시 연출의 적극적 활동, 다양한 시청각 시설물 등을 어린이의 발달 특성을 고려한 기호나 언어들을 이용하는 설명체계가 필요하다.

31) 나선화(2005), 박물관과 교육 - 박물관 교육의 특성과 역할, 교육철학회 엮음

(2) 체험학습교육의 구성주의적 접근

구성주의 교육은 상황(context)과 실제적 성격의 과제(authentic task)를 제공하는 상황적 학습 환경을 중요시 여긴다. 상황적 학습 환경에서는 실제적인 과제 제시를 중요하게 여기는데 이것은 어떤 과제가 어떤 특정한 학습 목표의 달성과 얼마나 관계가 있는지를 보여주는 것으로서 학습자가 접하고 있는 일상생활 뿐 만 아니라 사회 문제와 관련된 학습자 수준에 맞는 과제를 말하는 것이다. 따라서 구성주의 교육은 학습과 연계된 실제 생활 맥락이 적용될 수 있는 실세계 환경을 만들고 실세계 문제를 해결하기 위한 사실적인 접근에 초점을 두어 교육과정을 재구성하는 안목을 지니고 있어야 한다. 실제적 성격의 과제를 제공하기 위해서는 학습자가 살아가고 학습하는 생활환경 또는 삶과 관계를 통하여 학습자 스스로 자신이 학습할 과제를 추출하고 동기화를 촉진하는 상황을 만들어야 한다.

그러므로 본 논문에서는 박물관 체험학습교육이 경험적 맥락에서 이루어질 수 있도록 교육지도가 필요하며 또한 박물관의 소장물이 학습자를 둘러싸고 있는 일상생활 속에서 이루어져 왔다는 것을 느끼고 체험할 수 있도록 학습체험 프로그램을 설계하여야 한다.

(3) 교사의 연수프로그램 강화

국내 박물관 중에는 외부 교육기관 및 잠재된 교육인적자원과의 유대 관계를 갖고 이들의 교육 프로그램을 기획에서 실천까지 담당시켜야 한다. 그 예로 학교와 연계한 박물관 교육 활동에서 교사의 역할을 강조하고 적극적으로 활동해야 한다. 교사의 참여를 위해서 교육내용에 대한 충분한 자료를 제공하여 사전, 사후 교육이 이루어질 수 있도록 배려하여야

한다. 이외 교사의 참여를 위하여 박물관의 교사 연수 프로그램 등을 통해서 교육 자료를 제공한다거나 수업에서의 활용법 등을 가르치는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.³²⁾

(4) 지원 프로그램과의 연계

최근 문화예술교육의 확대와 강화를 위하여 문화관광부와 인적자원부는 협력체계를 구축하고 지식기반사회에 적합한 창의적 인력 육성을 목적으로 학교교육과정과 연계된 다양한 형태의 문화예술교육 프로그램을 추진하고 있다. 이러한 ‘문화예술교육 활성화 정책’은 도서관, 박물관, 문예회관, 문화의 집 등 지역사회의 문화기반시설과 분야별 예술단체들을 초, 중, 고등학교와 유기적으로 연계함으로써 학교 내외의 문화예술교육이 체계적이고 전문적으로 이루어질 수 있도록 하는데 그 목적이 있으므로 그 목적을 두고 정부차원의 지원 프로그램 추진에 발맞추어 협력, 연계해야 할 것이다.

32) 김미겸 (2004), 변화하는 박물관 교육, 민속소식 103호 p.15

IV. 한국만화박물관 사례 연구

1. 한국만화박물관 소개

한국만화박물관은 “사라져가는 우리만화자료들을 수집하고 보존해 나감으로써 만화의 문화예술적 가치를 증대시키며 나아가 후손들에게 소중한 문화유산을 물려주고자 한다.” 는 취지로 설립되었다.

한국만화박물관은 기존의 보고 즐기는 만화에서 직접 만화를 제작하는 체험식 교육활동을 제공한다. 크게 4 가지의 주요사업이 진행되는데, 내용은 다음과 같다.

첫째, 희귀 만화 수집 및 보존 사업을 한다. 옛날 만화책을 비롯하여 작가의 원고, 역사적 자료 등 다양한 만화자료를 지속적으로 수집하며, 보존 관리 하고 있다.

둘째, 국내외의 주요 만화 작품과 작가들을 재조명할 수 있는 전시회를 매년 3~4회 개최한다.

셋째, 다양한 만화 체험식 교육 프로그램을 운영하고 있다.

넷째, 만화의 문화적 산업적 연구활동을 지원하고 수향하며 우리 만화사의 소중한 작품들을 매년 복간하는 사업을 하고 있다.

2. 교육 프로그램의 종류와 방법

한국만화 박물관에서는 미취학어린이, 초·중·고등학생, 그리고 가족을 대상으로 교육프로그램이 제공되고 있다. 또한 방학기간 중에는 ‘박물관 방학교실’을 초등학교 1~4학년을 대상으로 운영되고 있다. 이 내용을

살펴보면 다음 <표 6>과 같다.

<표 6> 한국만화박물관의 교육 프로그램

구분	대상	프로그램	일시	정원	수강료	비고
단체 실습 프로 그램	미취학 어린이	-이야기캐릭터 북 -캐릭터 버튼	화 ~ 금 10,11,1,2,3,4시	최소 20명 ~ 최대 40명	1,000 원	사전예약 (취소,변 경 1주일전)
	초등학생	-페니와 함께 빙글빙글 -캐릭터 버튼			1,000 원	
	중, 고등 학생	-양초마스콧 (평일) -만화완성하기 (토)	화 ~ 금, 매주 토요일 (10시,11시,12시)		2,500 원	
주말 가족 프로 그램	가족	-칼라 점토를 이용한 캐릭터 액자만들기	토 13:00~17:30 일 10:00~12:00, 13:00~17:30	수시	3,000 원	선착순 수시참여
		-고우영선생님 의 만화그리기 -캐릭터버튼	토 13:30~17:30 일 10:00~17:30	수시	1,000 원 ~ 1,500 원	선착순 수시참여

(1) 캐릭터 이야기 북

미취학 어린이와 초등학생 1~3학년생을 대상으로 한 이 프로그램은 다양한 이야기를 구성 할 수 있는 그림이 있는 ‘이야기 캐릭터 북’을 통해

주제에 맞게 자신의 생각대로 그리기를 함으로서 표현력을 기르도록 하는 실습활동이다. 실습참가자들에게는 한국만화박물관에서 제작한 실습교재가 제공되며, 박물관 담당선생님이 직접 수업을 진행한다. <그림 1> 참조

(2) 신나는 캐릭터 버튼

모두가 참여할 수 있는 프로그램으로 개성을 표현하는 캐릭터 버튼을 자신이 직접 만들어 결과물을 일상생활에서 이용하는 실습활동이다. 체험자는 박물관에서 제공하는 종이에 이미지나 글자를 표현하고, 이것을 담당 선생님이 즉석에서 캐릭터 버튼을 만들어 준다. <그림 2> 참조

(3) 페니와 함께 빙글빙글

초등학생을 대상으로 한 프로그램으로 한국만화박물관 이 출간한 <나만의 캐릭터 만들기 - 페니와 빙글빙글>의 교재를 가지고 실습된다. 재미있는 놀이를 통해 만화의 원리를 익히고, 여러 가지 머리, 눈, 코 입 등을 놀이판에 직접 그린다. 화살표를 부착한 만화돌림판을 만들어, 게임을 통해 나오는 이미지를 조합하여 새로운 캐릭터를 만드는 놀이형 체험 교육이다. <그림 3> 참조

(4) 천연비누 만들기

초·중·고등학생은 물론 가족들도 참여해서 즐길 수 있는 프로그램이다. 자신이 원하는 캐릭터 모양과 향을 첨가한 무공해 친환경적인 천연비누를 만들어보는 체험실습프로그램이다. 투명비누 안에 직접그린 그림, 사진, 메시지 등을 넣어 만들 수도 있다. 천연비누는 재료에 따라 'MP 천연

연비누 만들기'와 '솥누들 천연비누 만들기'로 나뉜다. <그림 4> 참조



<그림 1> 캐릭터 이야기 북



<그림 2> 신나는 캐릭터 버튼



<그림 3> 페니와 함께 빙글빙글



<그림 4> 천연비누 만들기

3. 실증연구를 통한 교육 프로그램 평가와 분석

(1) 연구내용 및 방법

본 연구는 한국만화박물관과 한국만화박물관의 교육프로그램들의 실태를 조사하기 위해 한국만화박물관을 이용한 학생들을 대상으로 설문조사를 하였다. 조사내용은 한국만화박물관에서 제공하는 교육 프로그램에 대한 만족도를 측정하고, 빈도분석과 T-검증, 일원배치분산분석을 실시하였다.

(2) 연구 결과

① 연구대상의 일반적 사항

연구대상의 일반적 사항을 분석하기 위하여 빈도분석을 실시하였으며 분석결과는 <표 7>과 같다.

먼저 학년에 따른 분류를 살펴보면 3학년이 34명(29.5%), 4학년이 35명(27.2%), 5학년이 31명(21.2%), 6학년이 32명(24.2%)으로 나타났다.

두 번째, 성별에 따른 분류는 남자가 74명(56.1%), 여자가 58명(43.9%)로 나타났다.

세 번째 참가 프로그램별로는 '신나는 캐릭터 버튼'이 29명(22.8%), '페니와 함께 빙글빙글'이 38명(28.0), 'MP 천연비누만들기'가 33명(25.0%), '솥누들 천연비누만들기'가 32명(24.2%)로 나타났다.

<표 7> 연구대상의 일반적 사항

구분		빈도(N)	백분율(%)
학 년	3학년	34	29.5
	4학년	35	27.2
	5학년	31	21.2
	6학년	32	24.2
성 별	남자	74	56.1
	여자	58	43.9
참가프로그램	신나는 캐릭터 버튼	29	22.8
	페니와 함께 빙글빙글	38	28.0
	MP 천연비누 만들기	33	25.0
	솥누들 천연비누 만들기	32	24.2

② 체험교실 및 체험학습 참여경험 여부

체험교실 및 체험학습 참여경험 여부에 대한 분석을 실시하기 위하여 빈도분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 8>와 같다.

첫 번째, 박물관이나 미술관 체험교실에 참여여부에 대한 응답으로 참여한 적이 있다고 응답한 응답자가 69명(52.3%)로 나타났으며, 참여한 적이 없다고 응답한 응답자는 63명(47.7%)로 나타났다.

두 번째, 한국 만화박물관 체험학습 경험에 대한 응답으로 경험이 있는 학생이 11명(8.3%), 경험이 없는 학생이 121명(91.6%)로 나타났다.

<표 8> 체험교실 및 체험학습 참여경험 여부

구분		빈도(N)	백분율(%)
타 박물관 또는 미술관 체험교실 참여여부	예	69	52.3
	아니오	63	47.7
한국만화박물관 체험학습 경험	예	11	8.3
	아니오	121	91.6

③ 프로그램별 흥미여부 및 수업내용과의 연관성

프로그램별 흥미여부 및 수업내용과의 연관성 여부를 알아보기 위하여 각 프로그램별 흥미여부 및 수업내용과의 연관성에 대한 응답을 바탕

으로 역코딩하여 기술통계를 통하여 평균을 산출하고 빈도분석을 실시하였다.

i) 신나는 캐릭터 버튼

신나는 캐릭터 버튼에 대한 흥미도 및 수업내용과의 연관성여부에 대한 빈도분석 결과는 <표 9>과 같다.

첫 번째, 흥미여부에 대한 응답은 '보통이다'가 12명(41.4%)로 가장 많은 응답율을 나타냈으며, '그렇지 않다' 9명(20.7%), '매우 그렇지 않다' 4명(13.8%), '그렇다' 3명(10.3%), '매우 그렇다' 1명(3.4%)의 순으로 나타났다. 두 번째, 수업내용과의 연관성 여부에 대한 응답은 '보통이다'가 11명(37.9%)로 가장 많은 응답율을 나타냈으며, '그렇지 않다' 7명(24.1%), '그렇다'와 '매우 그렇지 않다'가 각각 5명(17.2%), '매우 그렇다' 1명(3.4%)의 순으로 나타났다.

<표 9> 신나는 캐릭터 버튼의 흥미도 및 수업내용과의 연관성

구분		빈도(N)	백분율(%)
흥미여부 (m=2.56)	매우 그렇다	1	3.4
	그렇다	3	10.3
	보통이다	12	41.4
	그렇지 않다	9	31.0
	매우 그렇지 않다	4	13.8
수업내용과의 연관성 (m=2.52)	매우 그렇다	1	3.4
	그렇다	5	17.2
	보통이다	11	37.9
	그렇지 않다	7	24.1
	매우 그렇지 않다	5	17.2

ii) 페니와 함께 빙글빙글

페니와 함께 빙글빙글에 대한 흥미도 및 수업내용과의 연관성여부에 대한 빈도분석 결과는 <표 10>와 같다.

첫 번째, 흥미여부에 대한 응답은 '보통이다'가 18명(47.4%)로 가장 많은 응답율을 나타냈으며, '그렇지 않다' 14명(36.8%), '그렇다' 3명(7.9%), 매우 그렇지 않다' 2명(5.3%), '매우 그렇다' 1명(2.6%)의 순으로 나타났다.

두 번째, 수업내용과의 연관성 여부에 대한 응답은 '보통이다'가 15명(39.5%)로 가장 많은 응답율을 나타냈으며, '그렇지 않다' 11명(31.6%), '그렇다' 7명(18.4%), '매우 그렇지 않다' 3명(7.9%), '매우 그렇다' 1명(2.6%)의 순으로 나타났다.

<표 10> 페니와 함께 빙글빙글의 흥미도 및 수업내용과의 연관성

구분		빈도(N)	백분율(%)
흥미여부 (m=2.51)	매우 그렇다	1	2.6
	그렇다	3	7.9
	보통이다	18	47.4
	그렇지 않다	14	36.8
	매우 그렇지 않다	2	5.3
수업내용과의 연관성 (m=2.68)	매우 그렇다	1	2.6
	그렇다	7	18.4
	보통이다	15	39.5
	그렇지 않다	12	31.6
	매우 그렇지 않다	3	7.9

iii) MP 천연비누 만들기

MP 천연비누 만들기에 대한 흥미도 및 수업내용과의 연관성여부에 대한 빈도분석 결과는 <표 11>와 같다.

첫 번째, 흥미여부에 대한 응답은 '보통이다'가 18명(56.3%)로 가장 많은 응답율을 나타냈으며, '그렇다' 5명(15.6%)와 '그렇지 않다' 각각 5명(15.6%), 매우 그렇다' 3명(9.4%), '매우 그렇지 않다' 1명(3.1%)의 순으로 나타났다.

두 번째, 수업내용과의 연관성 여부에 대한 응답은 '보통이다'가 16명(60.6%)로 가장 많은 응답율을 나타냈으며, '그렇지 않다' 10명(30.3%), '그렇다' 3명(9.1%), '매우 그렇다'와 '매우 그렇지 않다' 각각 2명(2.6%)의 순으로 나타났다.

<표 11> MP 천연 비누만들기의 흥미도 및 수업내용과의 연관성

구분		빈도(N)	백분율(%)
흥미여부 (m=2.66)	매우 그렇다	1	3.0
	그렇다	3	9.1
	보통이다	16	48.5
	그렇지 않다	10	30.3
	매우 그렇지 않다	3	9.1
수업내용과의 연관성 (m=2.72)	매우 그렇다	2	6.1
	그렇다	3	9.1
	보통이다	16	48.5
	그렇지 않다	10	30.3
	매우 그렇지 않다	2	6.1

iv) 솥 누들 천연비누 만들기

솥 누들 천연비누 만들기 대한 흥미도 및 수업내용과의 연관성여부에 대한 빈도분석 결과는 <표12>와 같다.

첫 번째, 흥미여부에 대한 응답은 '보통이다'가 12명(37.5%)로 가장 많은 응답율을 나타냈으며, '그렇지 않다' 11명(34.4%), '그렇다' 5명(15.6%), '매우 그렇다'와 '매우 그렇지 않다' 2명(6.3%)의 순으로 나타났다.

두 번째, 수업내용과의 연관성 여부에 대한 응답은 '보통이다'와 '그렇지 않다'가 12명(37.5%)로 가장 많은 응답율을 나타냈으며, '그렇다'와 '매우 그렇지 않다'가 3명(9.4%), '매우 그렇다' 2명(6.3%)의 순으로 나타났다.

<표 12> 솥 누들 천연비누 만들기의 흥미도 및 수업내용과의 연관성

구분		빈도(N)	백분율(%)
흥미여부 (m=2.71)	매우 그렇다	2	6.3
	그렇다	5	15.6
	보통이다	12	37.5
	그렇지 않다	11	34.4
	매우 그렇지 않다	2	6.3
수업내용과의 연관성 (m=2.65)	매우 그렇다	2	6.3
	그렇다	3	9.4
	보통이다	12	37.5
	그렇지 않다	12	37.5
	매우 그렇지 않다	3	9.4

④ 한국만화박물관 재방문 여부

한국만화박물관 재방문 여부에 대한 응답을 역코딩하여 기술통계 및 빈도분석을 통하여 분석한 결과 평균 3.70(SD=0.98)로 재방문에 대해 긍정적 응답이 높은 것으로 나타났으며 이에 대한 빈도분석 결과는 <표 13>과 같다. 재방문 여부에 대한 응답으로는 '그렇다'가 63명(47.7%)로 가장 높은 응답율을 나타냈으며, '보통이다'가 38명(28.8%), '매우 그렇다'가 14명(10.6%), '그렇지 않다'가 11명(8.3%), '매우 그렇지 않다'가 6명(4.5%)로 나타났다.

<표 13> 한국만화박물관 재방문 여부

구분		빈도(N)	백분율(%)
재방문 여부 (m=3.70)	매우 그렇다	31	23.5
	그렇다	53	40.2
	보통이다	30	22.7
	그렇지 않다	14	10.6
	매우 그렇지 않다	4	3.0

⑤ 만화이해에 대한 도움 여부

만화이해에 대한 도움 여부에 대한 응답을 역코딩하여 기술통계 및 빈도분석을 통하여 분석한 결과 평균 3.51(SD=0.92)로 재방문에 대해 비교적 긍정적 응답이 높은 것으로 나타났으며 이에 대한 빈도분석 결과는

<표 14>과 같다. 만화이해에 대한 도움여부에 대한 응답으로는 ‘그렇다’가 63명(47.7%)로 가장 높은 응답율을 나타냈으며, ‘보통이다’가 38명(28.8%), ‘매우 그렇다’가 14명(10.6%), ‘그렇지 않다’가 11명(8.3%), ‘매우 그렇지 않다’가 6명(4.5%)로 나타났다.

<표 14> 만화이해에 대한 도움여부

구분		빈도(N)	백분율(%)
만화이해에 대한 도움여부 (m=3.51)	매우 그렇다	14	10.6
	그렇다	63	47.7
	보통이다	38	28.8
	그렇지 않다	11	8.3
	매우 그렇지 않다	6	4.5

⑥ 한국 만화박물관을 재방문 하고 싶은 이유

한국 만화박물관을 재방문 하고 싶은 이유를 묻는 질문에 대한 응답으로는 ‘학교 수업 시간에 배울수 없는 것을 배울수 있어서’가 58명(52.7%)로 가장 많은 응답을 보였으며, ‘다른 교육 프로그램을 하고 싶어서’가 37명(33.6%), ‘오늘 참여한 프로그램을 다시 해보고 싶어서’가 15명(13.6%)으로 나타났다.

<표 15> 재방문하고 싶은 이유

구분		빈도(N)	백분율(%)
재방문 하고 싶은 이유	다른 교육 프로그램을 하고 싶어서	37	33.6
	학교 수업 시간에 배울 수 없는 것을 배울 수 있어서	58	52.7
	오늘 참여한 프로그램을 다시 해보고 싶어서	15	13.6

⑦ 재방문을 원하지 않는 이유

만화박물관에 다시 오기 싫은 이유를 묻는 질문에 대한 응답은 총 22명이 응답했으며, 응답자중 12명(54.5%)이 '새로운 프로그램이 없어서'라고 응답했으며, '프로그램이 재미없다'가 7명(31.8%), '학교 수업과 다를것이 없다'가 5명(13.6%)로 나타났다.

<표 16> 재방문을 원하지 않는 이유

구분		빈도(N)	백분율(%)
재방문 하고 싶은 이유	프로그램이 재미가 없어서	12	54.5
	학교 수업과 다를 것이 없다	7	31.8
	새로운 프로그램이 없다	5	13.6

⑧ 학년에 따른 재방문 의도의 차이

학년에 따른 재방문 여부의 차이를 알아보기 위하여 일원배치분산분석(One-way ANOVA)을 통하여 평균의 차이를 알아보았으며 그 결과는 <표 17>과 같다. 분석결과 3학년의 평균은 3.97로 가장 높았으며, 6학년의 평균이 3.81, 5학년의 평균은 3.67, 4학년 평균 3.37의 순으로 나타났다. 그러나 이들 집단간의 통계적 유의성을 검증한 결과 F통계량은 2.116으로 나타났으며, 유의확률 .101로 나타나 이들 집단간의 통계적 유의성은 없는 것으로 나타났다.

<표 17> 학년에 따른 재방문 의도의 차이

구 분		N	평균	F	p
학년	3학년	34	3.97	2.116	.101
	4학년	35	3.37		
	5학년	31	3.67		
	6학년	32	3.81		

⑨ 학년에 따른 체험학습이 만화를 이해하는데 도움을 주었는가의 차이

학년에 따른 체험학습이 만화를 이해하는데 도움을 주었는가의 차이를 알아보기 위하여 일원배치분산분석(One-way ANOVA)을 통하여 평균의 차이를 알아보았으며 그 결과는 <표 18>와 같다. 분석결과 3학년의 평균이 3.79로 가장 높았으며, 6학년 3.62, 5학년 3.45, 4학년 3.20의 순으로 나타났으며 통계적 유의성의 검증결과 F통계량은 2.519, 유의확률 .061로 나타나 유의수준 0.05미만의 결과를 나타내지 못하여 유의성이 없는 것으

로 나타났다.

<표 18> 학년에 따른 체험학습이 만화이해에 도움을 주었는가의 차이

구 분		N	평균	F	p
연령	3학년	34	3.79	2.519	.061
	4학년	35	3.20		
	5학년	31	3.45		
	6학년	32	3.51		

⑩ 체험학습 경험 여부에 따른 재방문 의도의 차이

체험학습 경험 여부에 따른 재방문 의도의 차이를 살펴보기 위하여 두 집단 간의 평균차이 검증인 독립표본 t검증(Independence sample t-test)를 실시하였으며 그 결과는 <표 19>과 같다. 분석결과 체험학습 경험이 있는 집단의 재방문 의도의 평균은 3.73으로 나타났으며, 없는 집단의 평균은 3.66으로 나타났다. 통계적 유의성 검증을 위한 독립표본 t검증의 결과 t값은 .399, 유의확률 .691로 나타나 두 집단간의 유의미한 차이는 없는 것으로 나타났다.

<표 19> 체험학습 경험 여부에 따른 재방문 의도의 차이

구 분		N	평균	표준편차	t	p
체험학습 경험여부	있다	69	3.73	1.05	.399	.691
	없다	63	3.66	1.03		

① 체험학습 경험여부에 따른 만화이해에 대한 도움여부의 차이

체험학습 여부에 따른 만화이해에 대한 도움 여부의 차이를 살펴보기 위하여 두 집단 간의 평균차이 검증인 독립표본 t검증(Independence sample t-test)를 실시하였으며 그 결과는 <표20>와 같다. 분석결과 체험학습 경험이 있는 집단의 만화이해에 대한 도움여부의 평균은 3.71으로 나타났으며, 없는 집단의 평균은 3.30으로 나타나 체험학습 경험이 있는 집단이 그렇지 않은 집단보다 만화이해에 대한 도움이 많이 되었다고 응답한 평균이 높았으며 통계적 유의성 검증을 위한 독립표본 t검증의 결과 t값은 2.509, 유의확률 .013으로 나타나 두 집단 간 유의수준 0.05미만의 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

<표 20> 체험학습 경험 여부에 따른 만화이해에 대한 도움 여부의 차이

구 분		N	평균	표준편차	t	p
체험학습 경험 여부	있다	69	3.71	.977	2.509	.013*
	없다	63	3.30	.892		

* $p < 0.05$

V. 교과과정과 연계한 한국만화박물관 교육프로그램의 구성

1. 미술 교과서 분석

교과서의 단원별 제시되어 있는 학습 목표를 학년에 따라 구분하여 <표 21>로 정리³³⁾하였다. 미술 교육 과정의 내용체계에 따라 그 목표를 살펴보면 다음과 같다.

우선 3·4학년의 ‘미적 체험’ 내용 체계를 중심으로 보면, 3학년의 1단원과 3단원, 4학년의 1단원과 4단원에서, 자연미의 발견과 조형미의 발견에 대한 목표를 제시하였다.

‘표현’ 영역의 내용 체계 중 ‘주제 표현’을 중심으로 보면, 3학년 2단원, 5단원, 4학년 3단원과 8단원에서 본 것, 느낀 것, 상상한 것에 대한 표현 내용을 목표로 제시하였고, 3학년의 10단원과 11단원, 4학년의 7단원과 8단원, 그리고 10단원과 11단원에서, 모양과 쓸모를 생각한 것, 환경에 필요한 것을 나타내는 목표를 제시하였다. ‘표현’ 영역의 ‘조형 요소와 원리’를 중심으로 보면, 선, 형, 색, 동세의 조형 요소와 원리는 목표로 제시되어 있으나, 질감과 양감에 대해서는 목표에 제시되어 있지 않다. ‘표현’ 영역에서 ‘표현 재료와 용구’에 대해서는 교사용 지도서에만 제시되어 있고 교과서에는 구체적으로 제시되어 있지 않다.

‘감상’ 영역에서는 3·4학년 모두 내용 체계에 따라 ‘우리 고장의 미술품을 감상하여 봅시다.’, ‘우리나라 미술품을 감상하여 봅시다.’로 제시되어 있다.

5·6학년의 경우에는 4학년과 비교하여, ‘미적 체험’ 영역에서는 형과 색의 조화, 균형, 변화 등 좀 더 세부적인 목표로 제시하고 있고, 표현 활

33) 미술과 교육 과정(교육부, 1998) pp.31-3의 내용을 정리 분석하였음

동에서는 여러 단원에서 ‘여러 가지 재료’, ‘여러 가지 방법’ 등으로 목표를 제시하여 다양한 표현 기법과 용구의 활용을 목표로 제시하고 있다.

‘감상’ 영역에 대해서는 ‘비교’하여 감상하도록 제시하여 3·4학년과 차이를 두고 있다.

<표 21> 초등 미술 교육과정 국정교과서 단원별 학습 목표

	3학년	4학년	5학년	6학년
1 단 원	자연의 선과 형을 찾아보고, 그 느낌을 표현하여 봅시다.	자연의 색을 살펴보고, 그 느낌을 표현하여 봅시다.	명도와 채도를 이해하고, 색의 변화를 살려 표현하여 봅시다.	상상한 내용의 특징이 잘 나타나도록 표현하여 봅시다.
2 단 원	생활에서 보고, 느끼고, 생각하는 것을 자유롭게 표현하여 봅시다.	선과 형으로 움직임을 표현하여 봅시다.	대상의 특징을 여러 가지 방법으로 관찰하여 표현해 봅시다.	대상의 특징을 관찰하고, 여러 가지 재료로 표현해 봅시다.
3 단 원	여러 가지 색을 찾아보고, 색의 느낌을 살려 표현하여 봅시다.	여러 가지 상상의 세계를 자유롭게 표현하여 봅시다.	경험한 것의 느낌을 살려 다양하게 표현해 봅시다.	대상을 다양한 방법으로 표현하여 봅시다.
4 단 원	여러 가지 얼굴 표정을 느낌이 잘 나타나도록 표현하여 봅시다.	비슷한 색과 반대색의 느낌을 살려 생각한 것을 표현하여 봅시다.	이야기의 주제와 특징을 살려 표현하여 봅시다.	여러 가지 다색 관화의 방법으로 표현하여 봅시다.
5 단 원	찰흙의 성질을 알고, 본 것, 느낀 것, 상상한 것을 표현하여 봅시다.	여러 가지 대상을 관찰하여 판에 새긴 다음 찍어봅시다.	여러 사람의 모습을 관찰하고, 그 특징과 전체적인 어울림을 생각하며 표현해 봅시다.	집획의 변화를 알고, 글자가 어울리게 정성껏 써봅시다.
6 단	움직임의 원리를 이용하여 여러 가지 놀잇감을	바른 자세로 판본체를 써 봅시다.	수묵과 채색의 특징을 살려 여러 가지 주제를 표현 표현하	여러 나라의 민속 공예품을 살펴보고, 특징을 생각하여 만

원	만들어 봅시다.		여 봅시다.	들어 봅시다.
7 단 원	붓의 성질을 알고, 여러 가지 선을 표현하여 봅시다.	생활을 아름답고 쾌적하게 만드는 미술에 관하여 알아보고, 미술 감상 자료를 만들어 봅시다.	생활 주변의 공간을 여러 가지 방법으로 아름답게 꾸며 봅시다.	주변 환경과 어울리는 아름다운 건축물을 만들어봅시다.
8 단 원	간단한 문자를 판본체로 써 봅시다.	느낌이나 생각을 여러 가지 방법으로 표현하여 봅시다.	주변 환경을 활용하여 형과 색의 조화, 균형, 변화를 생각하며 표현해 봅시다.	생활에 활용되고 있는 색에 관하여 알아보고, 목적에 맞게 배색하여 봅시다.
9 단 원	주변에서 여러 가지 문자와 초대장을 찾아보고, 재미있게 꾸며 봅시다.	그릇 만드는 방법을 알고, 여러 가지 모양의 그릇을 만들어 봅시다.	쓸모와 아름다움을 생각하며 포장지와 포장 용기를 만들어 봅시다.	알리는 내용이 잘 나타나도록 여러 가지 방법으로 꾸며 봅시다.
10 단 원	모양과 쓸모를 생각하며 의상과 장신구를 만들어 봅시다.	놀이터와 공원을 아름답고 쓸모 있게 꾸며 봅시다.	판본체, 궁체의 점획의 변화를 알고 바른 자세로 정성껏 봅시다.	쓸모와 아름다움을 생각하며 생활에 필요한 것을 만들어 봅시다.
11 단 원	우리가 생활하는 실내 환경을 아름답게 꾸며 봅시다.	알리는 내용이 잘 나타나도록 마크와 표지판을 꾸며봅시다.	생활을 아름답고 편리하게 해 주는 우리 마을의 시설물을 계획하여 만들어 봅시다.	작품 전시회를 계획하여 작품을 전시해 봅시다.
12 단 원	우리 고장이 미술품을 감상하여 봅시다.	우리나라 미술품을 감상하여 봅시다.	우리나라와 다른 나라 미술의 특징을 비교하여 감상해 봅시다.	우리나라와 다른 나라의 현대 미술을 감상하여 봅시다.

2. 새로운 교육 프로그램의 구성

(1) 표현과 느낌

한국만화박물관 체험학습 프로그램 - 1							
일시	상시	대상	3학년	활동 시간	120분	학습 장소	한국만화박물관
학습 주제	표현과 느낌			학습 목표	얼굴 표정의 느낌을 표현해 본다.		
예습 과제	3학년 미술교과서 4단원 내용			참고 자료	http://www.comicsmuseum.org (한국만화박물관)		
준비물	사인펜, 색종이, 가위, 풀, 버튼 만들기 재료						
주요활동	교수 · 학습 활동						
준비과정	<ul style="list-style-type: none"> • 서로의 표정을 살피고 느낌을 이야기 해본다. 						
실습활동	<ul style="list-style-type: none"> • 준비된 색종이 또는 종이 위에 표정이 잘 나타나게 얼굴을 그려 본다.(ex.웃는 얼굴, 우는 얼굴, 찡그린 얼굴등..) • 학생들의 완성된 작품을 가지고 선생님이 바로 버튼을 만들어 준다. 						
감상활동	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 그린 버튼을 가지고 서로에게 어떤 표정을 나타내려했는지 이야기 해봅시다. 						
학습정리 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 작품에 나타나있는 표정과 느낌에 관하여 이야기 하였습니까? • 표정과 느낌을 잘 살려 표현하였습니까? 						

	● 서로의 작품에서 특징을 찾아 이야기 하였습니까?		
수행평가	평가 기준		평가방법
	자신의 그림은 물론, 다른 그림 특징을 설명할 줄 안다.	상	관찰
	자신이 느끼는 표정을 그림으로 표현할 줄 안다.	중	
자신의 느낌을 그림으로 잘 표현하지 못한다.	하		



<그림 5> 캐릭터 버튼



<그림 6> 캐릭터 버튼



<그림 7> 캐릭터 버튼

(2) 여러 가지 색의 이해

한국만화박물관 체험학습 프로그램 - 2							
일시	상시	대상	3학년	활동 시간	120분	학습 장소	한국만화박물관
학습 주제	여러 가지 색의 이해			학습 목표	여러 가지 색을 찾아보고 색의 느낌을 살려 표현해 본다.		
예습 과제	3학년 미술교과서 3단원 내용			참고 자료	http://www.comicsmuseum.org (한국만화박물관)		
준비물	사인펜, 색연필, 미리 제작된 A4size 패니와 머기 도안 3장						
주요활동	교수 · 학습 활동						
준비과정	<ul style="list-style-type: none"> • 만화박물관에서 10상환의 색(빨강, 주황, 노랑, 연두, 초록, 청록, 파랑, 남색, 보라, 자주)을 찾아본다. • 따뜻한 느낌의 색과 차가운 느낌의 색을 살펴보고 그 느낌이 어떻게 다른지 이야기 해본다. 						
실습활동	<ul style="list-style-type: none"> • 준비된 만화박물관 캐릭터인 패니와 머기 도안에 따뜻한 색을 입혀보고 어울리게 꾸며보자. • 준비된 만화박물관 캐릭터인 패니와 머기 도안에 차가운 색을 입혀보고 어울리게 꾸며보자. • 따뜻한 색과 차가운 색(여러가지 색)을 이용해 패니와 머기를 꾸며 봅시다. 						
감상활동	<ul style="list-style-type: none"> • 패니와 머기 캐릭터 도안에 각자가 서로 어떤 느낌의 색으로 표현하였는지 서로 이야기 해봅시다. 						

학습정리 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 10상환의 색 이름을 알았습니까? • 캐릭터 페니 와 머기를 활용해서 따뜻한 색과 차가운 색의 느낌을 살려 표현하였습니까? • 서로의 작품에서 여러 가지 색을 찾아보고 느낌을 이야기하였습니까? 		
수행평가	평 가 기 준	평가방법	
	10상환 색의 종류를 알고 색의 특징을 이야기 할 수 있다.	상	관 찰
	10상환 색의 종류를 알고 있다.	중	
여러 가지 색에 대한 관심을 가지고 있다.	하		



<그림 8> 여러 가지 색의 이해



<그림 9> 여러 가지 색의 이해



<그림 10> 여러 가지 색의 이해



<그림 11> 여러 가지 색의 이해

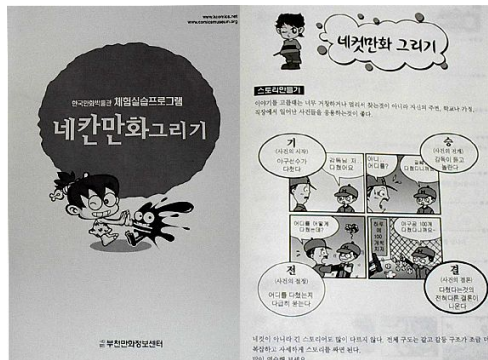
(3) 이야기 캐릭터 북 II

한국만화박물관 체험학습 프로그램 - 3							
일시	상시	대상	5학년	활동 시간	120분	학습 장소	한국만화박물관
학습 주제	이야기 캐릭터 북II			학습 목표	이야기의 주제와 특징을 살려 표현하여 봅시다.		
예습 과제	5학년 미술교과서 4단원 내용, 애니메이션- Snow Ball 감상			참고 자료	http://www.comicsmuseum.org (한국만화박물관)		
준비물	5컷 이야기 캐릭터 북, 다양한 재료(수채화물감,색연필,사인 펜,색종이,가위,풀)						
주요활동	교수 · 학습 활동						
준비과정	<ul style="list-style-type: none"> • Snow Ball 감상을 하며 이야기의 내용을 생각하며 살펴 봅시다. • 애니메이션 배경 원리와 과정에 대하여 박물관에 준비된 모니터에 4가지 배경 중 한가지 씩 선택해 이미 제작되어 진 캐릭터를 배경에 직접 연출시켜 움직여 보고 이야기를 표현하는 방법에 관하여 알아보시다. 						
실습활동	<ul style="list-style-type: none"> • 준비된 5컷 이야기 캐릭터 북에 자신이 주제로 구성된 이야기를 여러 장면으로 표현하여 봅시다. • 여러 가지 재료로 배경을 표현하여 보고 이야기 그림책 을 만들어 봅시다. • 등장인물(캐릭터)를 만들어 이야기의 내용을 표현하여 						

<p>감상활동</p> <p>학습정리 및 평가</p>	<p>봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배경을 바꾸어 이야기의 내용을 표현하여 봅시다. • 작품을 보면서 이야기의 줄거리와 표현 방법을 생각하여 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> • 이야기의 내용을 표현하는 방법에 관하여 알았습니까? • 이야기의 내용을 각 장면의 특징이 나타나게 표현하였습니까? • 작품에 나타난 장면을 보고, 줄거리와 표현 방법에 관하여 이야기하였습니까? 										
<p>수행평가</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="385 852 971 913">평가기준</th> <th data-bbox="971 852 1208 913">평가방법</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="385 913 971 1029">이야기의 내용과 표현방법이 짜임새 있다.</td> <td data-bbox="971 913 1057 1029">상</td> <td data-bbox="1057 913 1208 1149" rowspan="3">관찰</td> </tr> <tr> <td data-bbox="385 1029 971 1091">이야기 내용을 표현하는 방법을 알았다.</td> <td data-bbox="971 1029 1057 1091">중</td> </tr> <tr> <td data-bbox="385 1091 971 1149">이야기 그림책을 만들었다.</td> <td data-bbox="971 1091 1057 1149">하</td> </tr> </tbody> </table>	평가기준		평가방법	이야기의 내용과 표현방법이 짜임새 있다.	상	관찰	이야기 내용을 표현하는 방법을 알았다.	중	이야기 그림책을 만들었다.	하
평가기준		평가방법									
이야기의 내용과 표현방법이 짜임새 있다.	상	관찰									
이야기 내용을 표현하는 방법을 알았다.	중										
이야기 그림책을 만들었다.	하										



<그림 12> 이야기 캐릭터 북Ⅱ



<그림 13> 이야기 캐릭터 북Ⅱ



<그림 14> 이야기 캐릭터 북 II



<그림 15> 이야기 캐릭터 북 II

(4) 꼬마 큐레이터

한국만화박물관 체험학습 프로그램 -4							
일시	상시	대상	6학년	활동 시간	120분	학습 장소	한국만화박물관
학습 주제	나는야! 꼬마 큐레이터			학습 목표	작품 전시회를 계획하여 작품을 전시해 봅시다.		
예습 과제	6학년미술교과서 11단원 내용, 만화 박물관 이달의 만화 양꼬 전시 관람			참고 자료	http://www.comicsmuseum.org (한국만화박물관)		
준비물	만화자료, 다양한 재료, 준비된 스티로폼 287X213cm, 패널 스티로폼 70X135cm						
주요활동	교수 · 학습 활동						
준비과정	<ul style="list-style-type: none"> • 만화박물관 이달의 만화 양꼬 전시 관람을 하고 전시회에 관하여 알아보고 계획을 세운다. • 평소 자신이 좋아하는 만화를 중심으로 전시회에 관한 여러 가지 자료를 수집하여 봅시다. • 무엇을 해야 할지 계획을 세우고 모둠별로 역할을 나누어 맡아 봅시다. • 전시할 작품을 선정하여 봅시다. 						
실습활동	<ul style="list-style-type: none"> • 전시 디스플레이 형식은 자유롭게 표현합니다. 만화작가 소개 작품의 제목과 내용 줄거리 등에 대한 설명은 간단하게 정리하여 전시 작품을 꾸며 봅니다. 						

감상활동	<ul style="list-style-type: none"> • 전시된 작품을 감상하고 작품이 효과적으로 전시 되었는지 이야기하여 봅시다. 		
학습정리 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 계획한 대로 작품 전시회를 준비 하였습니까? • 작품을 어울리게 관람자들에게 잘 전달 될 수 있게 배치 하였습니까? • 전시회를 준비하고 감상하면서 작품의 소중함과 전시 진행에 대해 알게 되었습니까? 		
수행평가	평 가 기 준		평가방법
	전시한 작품들의 내용과 줄거리가 체계적으로 잘 꾸며져 있다.	상	관찰
	전시한 작품들이 내용과 줄거리가 있다.	중	
	자신이 준비한 작품들을 전시하였다.	하	



<그림 16> 꼬마 큐레이터



<그림 17> 꼬마 큐레이터



<그림 18> 꼬마 큐레이터

3. 새로운 교육 프로그램의 적용 결과

(1) 연구 내용 및 방법

본 연구에서 제시한 새로운 교육 프로그램을 참여한 학생들을 대상으로 설문조사를 하였다. 설문조사의 내용은 실태를 파악하는 설문조사 내용과 동일하며, 각 프로그램에 대한 만족도를 측정하였다.

(2) 연구 결과

① 연구대상의 일반적 사항

연구대상의 일반적 사항을 분석하기 위하여 빈도분석을 실시하였으며 분석결과는 <표 22>과 같다.

먼저 학년에 따른 분류를 살펴보면 3학년이 32명(24.2%), 4학년이 31명(21.2%), 5학년이 34명(29.5%), 6학년이 35명(27.2%)으로 나타났다.

두 번째, 성별에 따른 분류는 남자가 70명(52.2%), 여자가 62명(47.8%)로 나타났다.

세 번째 참가 프로그램별로는 '표현과 느낌'이 34명(29.5%), '여러 가지 색의 이해'가 35명(27.2%), '이야기 캐릭터 북2'가 31명(21.2%), '꼬마 큐레이터'가 32명(24.2%)로 나타났다.

<표 22> 연구대상의 일반적 사항

구분		빈도(N)	백분율(%)
학 년	3학년	32	24.2
	4학년	31	21.2
	5학년	34	29.5
	6학년	35	27.2
성 별	남자	70	52.2
	여자	62	47.8
참가프로그램	표현과 느낌	34	29.5
	여러 가지 색의 이해	35	27.2
	이야기 캐릭터 북 II	31	21.2
	꼬마 큐레이터	32	24.2

② 프로그램별 흥미여부 및 수업내용과의 연관성

프로그램별 흥미여부 및 수업내용과의 연관성 여부를 알아보기 위하여 각 프로그램별 흥미여부 및 수업내용과의 연관성에 대한 응답을 바탕으로 역코딩하여 기술통계를 통하여 평균을 산출하고 빈도분석을 실시하였다.

i) 표현과 느낌

표현과 느낌에 대한 흥미도 및 수업내용과의 연관성여부에 대한 빈도 분석 결과는 <표 23>과 같다.

<표 23> 표현과 느낌의 흥미도 및 수업내용과의 연관성

구분		빈도(N)	백분율(%)
흥미여부 (m=3.41)	매우 그렇다	8	23.5
	그렇다	9	26.4
	보통이다	9	26.4
	그렇지 않다	6	17.6
	매우 그렇지 않다	1	5.9
수업내용과의 연관성 (m=3.41)	매우 그렇다	9	26.4
	그렇다	6	17.6
	보통이다	11	32.3
	그렇지 않다	5	14.7
	매우 그렇지 않다	4	11.8

ii) 여러 가지 색의 이해

여러 가지 색의 이해에 대한 흥미도 및 수업내용과의 연관성여부에 대한 빈도분석 결과는 <표 24>와 같다.

<표 24> 여러 가지 색의 이해의 흥미도 및 수업내용과의 연관성

구분		빈도(N)	백분율(%)
흥미여부 (m=3.69)	매우 그렇다	9	25.7
	그렇다	10	28.6
	보통이다	12	34.3
	그렇지 않다	4	11.4
	매우 그렇지 않다	0	0
수업내용과의 연관성 (m=4.08)	매우 그렇다	15	42.9
	그렇다	10	28.6
	보통이다	8	22.9
	그렇지 않다	2	5.7
	매우 그렇지 않다	0	0

iii) 이야기 캐릭터 북 II

이야기 캐릭터 북 II에 대한 흥미도 및 수업내용과의 연관성여부에 대한 빈도분석 결과는 <표 25>와 같다.

<표 25> 이야기 캐릭터 북 II의 흥미도 및 수업내용과의 연관성

구분		빈도(N)	백분율(%)
흥미여부 (m=4.00)	매우 그렇다	12	38.7
	그렇다	11	35.5
	보통이다	6	19.3
	그렇지 않다	0	0
	매우 그렇지 않다	2	6.5
수업내용과의 연관성 (m=3.74)	매우 그렇다	8	25.8
	그렇다	10	32.2
	보통이다	9	29.0
	그렇지 않다	4	12.9
	매우 그렇지 않다	1	3.3

iv) 꼬마 큐레이터

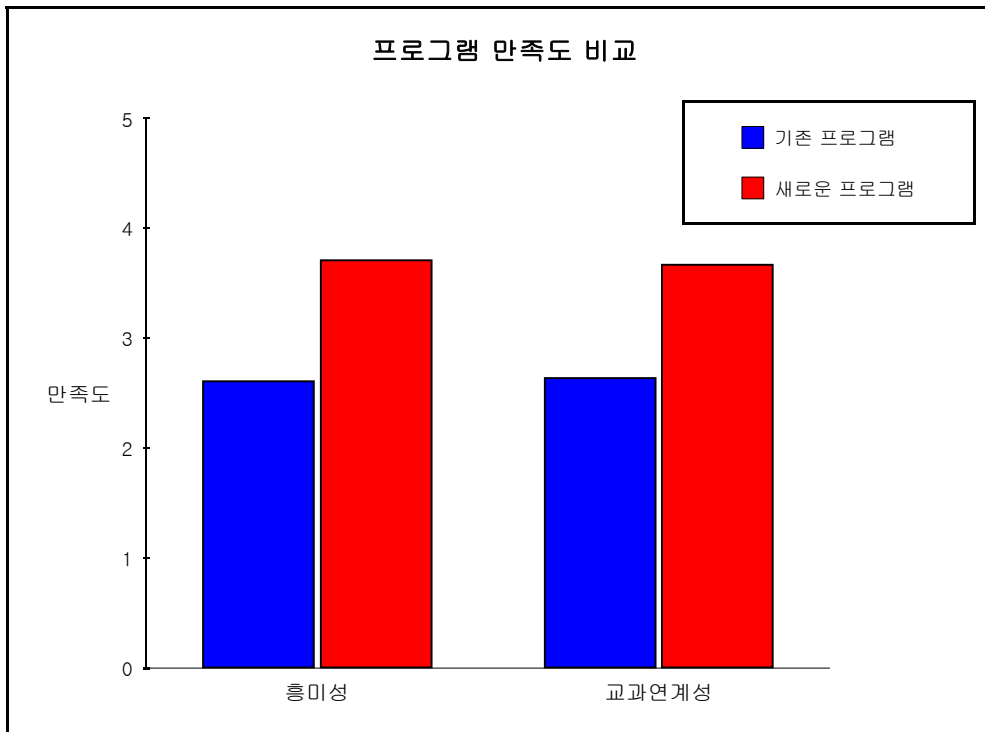
꼬마 큐레이터 대한 흥미도 및 수업내용과의 연관성여부에 대한 빈도 분석 결과는 <표 26>와 같다.

<표 26> 꼬마 큐레이터의 흥미도 및 수업내용과의 연관성

구분		빈도(N)	백분율(%)
흥미여부 (m=3.75)	매우 그렇다	10	31.3
	그렇다	9	28.1
	보통이다	10	31.3
	그렇지 않다	1	3.1
	매우 그렇지 않다	2	6.2
수업내용과의 연관성 (m=3.47)	매우 그렇다	7	21.9
	그렇다	9	28.1
	보통이다	10	31.3
	그렇지 않다	4	1.3
	매우 그렇지 않다	2	2.5

(3) 만족도 비교

한국 만화박물관의 기존 프로그램 흥미성과 교과연계성의 만족도는 각각 2.61, 2.64이다. 논문에서 제안된 새로운 프로그램의 흥미성과 교과연계성의 만족도는 각각 3.71과 3.67로 기존의 프로그램에 비해 높은 만족도를 나타내었다. 한국박물관의 기존 교육프로그램과 논문에서 제안된 새로운 교육프로그램의 만족도를 그래프로 비교해보면 다음과 같다.



<그림 19> 프로그램 만족도 비교

VI. 결 론

제 7차 교육과정에서는 초등학교 교육목표를 학생의 학습과 일상생활에 필요한 기초 능력 배양과 기본 생활 습관을 형성하는 데 중점을 두고 있다. 이러한 초등학교 교육목표를 성취하는데 박물관은 아주 적합한 교육의 장으로 역할을 한다.

과거의 박물관의 주된 기능은 유물을 수집하고 일반 대중에게 전시하며 학자들에게 유물·유적 등을 연구할 수 있는 토대를 마련하는 것이었다. 그리고 박물관에서 진행되고 있는 대부분의 교육 형태는 동선에 따라 전시물과 설명을 읽으며 지나가는 단체관람이나 일반적 강좌 형태의 강연회 정도였다.

그러나 1990년대 후반 제 7차 교육과정 개정으로 각 초등학교에서는 학습자 중심 교육을 포방하며 창의성 교육·인성교육을 위한 ‘책가방 없는 날’, ‘재량학습’ 등의 체험학습을 강조하기 시작하며 박물관 이용도가 높아지고 있다.

본 연구는 현재 이루어지고 있는 박물관 체험학습의 문제점을 살펴보고, 구성주의 교수·학습방법과 교과과정을 연계한 새로운 교육 프로그램을 제시하였다.

이 연구의 사례로 설정한 한국만화박물관의 현재 이루어지고 있는 교육 프로그램에 대한 이용 만족도를 실증적 분석을 통해 알아보았다. 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 많은 학생들이 한국만화박물관 프로그램들에 대한 흥미를 느끼고 있었다. 이러한 결과는 만화가 가지고 있는 고유의 특성이 초등학교 누구나가 쉽게 접근하여 다양하고 재미있게 활용할 수 있는 교육적 도구로 사용될 수 있음을 이야기 한다.

둘째, 한국만화박물관의 프로그램들은 학교수업과 연계성이 부족하다는 결과를 얻을 수 있었다. 이것은 한국만화박물관에서 진행하고 있는 프로그램들뿐 아니라 선행연구에서 살펴보았듯 대부분의 박물관의 프로그램은 현재 학교수업과 연계가 부족한 실정이다.

만화라는 콘텐츠는 학생들에게 흥미를 느끼게 하고 수업에 집중하게 할 수 있는 유용한 학습 도구이다. 그러나 한국만화박물관에서 진행되고 있는 프로그램을 살펴보면, 주로 재미위주의 일회성으로만 끝나는 놀이 활동으로 국한되어 있었다. 체험활동은 분명 재미나 흥미가 있어야 하겠지만 교육학습 활동과 내용적 관련성이 없다면, 실제 무의미한 활동이 되고 만다.

따라서 본 연구에서는 초등 미술 교과과정을 중심으로 만화 콘텐츠를 이용한 체험활동 프로그램을 살펴보면 본 연구에서 제시한 새로운 프로그램은 박물관이 가지고 있는 콘텐츠를 체험하는 정도에서 그치는 것이 아니라 학생들의 자발적인 체험 활동 참여를 통해 관련 내용을 다각적인 사고로 폭넓게 감상하며 이해하고 습득할 수 있는 교수·학습 프로그램이다. 기존의 교육프로그램에 비교했을 때 새로운 교육프로그램은 흥미도와 수업내용과의 연관성 모두 높은 만족도를 나타내었다.

본 연구에서 제시한 교육 프로그램은 한국만화박물관에서만 활용될 수 있다는 한계를 지닌다. 이러한 한계를 극복하기 위해 앞으로 박물관의 교육적 기능에 대해 그 중요성을 인식하고 전문 인력 양성과 박물관교육 프로그램 활성화를 위해 노력해야 할 것이다. 다양한 박물관과 미술관들의 고유한 특성에 맞는 콘텐츠를 개발하고, 학교와 박물관 수업과 연계한 체험학습 프로그램들에 대한 논의와 연구가 끊임없이 이루어져야 할 것이다.

※ 참고문헌

강수정(2001), 어린이 미술관 미술교육 프로그램의 현황과 과제, 현대미술관 연구제 12집

강인애 외(1999), 「구성주의와 교과교육」, 문음사

강인애(2000), 「왜 구성주의인가?」, 문음사

국립현대미술관(1996), 「과천이전 10주년 기념 사료집-국립현대미술관」, 크리웍스

김미겸(2004), 「변화하는 박물관 교육」, 민속소식 103호 p.15

김재숙(1997), 「미술과 수업의 평가」, 일지사

나선화(2005), 「박물관과 교육 - 박물관 교육의 특성과 역할」, 교육철학회 위음

류재만(2001), 구성주의 초등미술 학습모형 개발에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문

류재만(2000), 미술감상학습에서 교수-학습모형에 관한 연구, 사향미술교육논총 9

류재만(2004) 초등미술과 교수법, 한국미술교육학회

박래경(1994), 미술관과 관람객, 현대 미술관 연구 제5집

박수진(2001), 덕수궁 미술관의 미술교육, 현대 미술관 연구 제12집

박선혜(2002), 미술교육론의 이론과 실제, 미술관학강좌, 국립현대미술관

- 박휘락(1996), ‘보는 힘’을 기르기 위한 미술 감상용 Self Guide의 개발에 대한 연구, 대구 교육대학교 논문집, p.154.
- 박휘락(2003), 「미술감상과 미술비평 교육」, 시공사
- 변자정(2007), 국내외 미술관 및 박물관 미술교육 프로그램에 대한 연구, 단국대학교 석사학위논문
- 오진희(2000), 구성주의적 접근을 통한 ‘앎’의 미술교육, 한국교원대학교 석사학위논문
- 안희주(1997), 미술관을 통한 미술교육에 대한 연구, 한국교원대 석사학위 논문
- 윤민진(2006), 한국과 일본의 어린이박물관 미술교육 프로그램 비교 연구 : 삼성어린이박물관과 키즈프라자 오사카(キッズプラザ大阪), 경희대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 이성민(2002), 박물관, 미술관을 활용한 중학교 미술 감상 교육 : 부산 지역 박물관, 미술관을 중심으로, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이한나(2004), 구성주의에 입각한 음악감상 교수-학습 방안 연구, 연세대학교 석사학위논문
- 조운경(2004), 미술관 교육 프로그램에 관한 고찰: 어린이 교육프로그램을 중심으로 .동국대학교 문화예술대학원, 석사학위논문
- 최미자(2002), 제7차 교육과정 초등교사용 지도서의 환경교육 관련 학습목표 분석, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문

필립 예나윈/한국미술연구소(1994), 「현대미술감상의 길잡이」, 시공사

한수연(2006), 학교연계 교육을 통한 박물관 교육의 활성화 방안연구, 경
희대학교 교육대학원, 석사학위논문

Jacqueline G. Brooks외, 추병완 역(1999), 「구성주의 교수 학습론」, 백
의

ABSTRACT

**A research of a work-study content
that related to primary art curriculum
- Focus on Korea Comics Museum-**

Kim, Ju Young

Major in Fine Arts Education

The Graduate School of Education

Sungshin Womem's University

An art gallery education is significant activity to provide a chance to encounter the art works to children and to create sensibility, angle of vision, perception, imagination, and critical thinking of children. This is also a part of education for the whole men who understand, enjoy, inherit, and develop the importance of art culture. An art gallery education for elementary school students has specific education programs based on the purpose of education, contents, and method. Also, it accentuates children's direct participation, interesting experience and discovery, and creative activity through a merit of art gallery such as using gallery's collections and exhibition related programs.

Therefore, the object of this research is developing actual education

program which links art curriculum and work-study that make full use of educational value from art galleries based on the understanding the importance of work-study that related to an art gallery. This research develop a program that experience an art curriculum content through comics from a Korea Comics Museum case.

For this, as a background study, constructivism education method is studied, then analyzes various work-study content of museums through previous study. To understand actual condition of Korea Comics Museum's program, we conduct a survey elementary school students who participate in Korea Comics Museum's program.

Lastly, this research analyzes content of art textbooks for educational effect and presents a new education program based on literature studies and experiments that Korea Comics Museum could operate.

※ 부록-1

<설 문 지>

“한국만화박물관 체험 교실”에 참여해주신 여러분께 감사드립니다.
이 설문은 앞으로 더 유익하고 재미있게 참여할 수 있는 “한국만화
박물관 체험교실”을 만드는데 쓰일 것입니다. 천천히 읽고 성의껏
대답해 주세요.

	성 별	
_____학년	남자	여자

★ 해당하는 번호에 ○ 표를 해 주세요. ★

1. 이전에 이와 비슷한 박물관이나 미술관 체험교실에 참여해 본
적이 있나요?

① 예 ② 아니요

2. 한국만화박물관 체험학습 경험이 있나요?

① 예 ② 아니요

※ <신나는 캐릭터버튼> 프로그램에 참여한 학생만 작성하세요^^

3. 학교수업과 비교해서 재미와 흥미가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

4. 학교에서의 수업내용과 프로그램이 관계가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

※ <페니와 함께 빙글빙글> 프로그램에 참여한 학생만 작성하세요^^

5. 학교수업과 비교해서 재미와 흥미가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

6. 학교에서의 수업내용과 프로그램이 관계가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

※ <MP 천연비누 만들기> 프로그램에 참여한 학생만 작성하세요^^

7. 학교수업과 비교해서 재미와 흥미가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

8. 학교에서의 수업내용과 프로그램이 관계가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

※ <솥누들 천연비누 만들기> 프로그램에 참여한 학생만 작성하세요^^

9. 학교수업과 비교해서 재미와 흥미가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

10. 학교에서의 수업내용과 프로그램이 관계가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

※ 부록-2

<설 문 지>

“한국만화박물관 체험 교실”에 참여해주신 여러분께 감사드립니다.
이 설문은 앞으로 더 유익하고 재미있게 참여할 수 있는 “한국만화
박물관 체험교실”을 만드는데 쓰일 것입니다. 천천히 읽고 성의껏
대답해 주세요.

	성 별	
_____학년	남자	여자

※ <표현과 느낌> 프로그램에 참여한 학생만 작성하세요^^

1. 학교수업과 비교해서 재미와 흥미가 있었나요?
①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

2. 학교에서의 수업내용과 프로그램이 관계가 있었나요?
①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

※ <여러 가지 색의 이해> 프로그램에 참여한 학생만 작성하세요^^

3. 학교수업과 비교해서 재미와 흥미가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

4. 학교에서의 수업내용과 프로그램이 관계가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

※ <이야기 캐릭터 북 II> 프로그램에 참여한 학생만 작성하세요^^

5. 학교수업과 비교해서 재미와 흥미가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

6. 학교에서의 수업내용과 프로그램이 관계가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

※ <꼬마 큐레이터> 프로그램에 참여한 학생만 작성하세요^^

7. 학교수업과 비교해서 재미와 흥미가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

8. 학교에서의 수업내용과 프로그램이 관계가 있었나요?

- ①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다
④그렇지 않다 ⑤매우 그렇지 않다

♥ 우리 예쁜 친구들 다음에 또 만나요~ ♥