



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

이 만 수 교수지도
석사학위 청구논문

현대사회의 시각문화를 활용한
미술 감상교육 연구
- 고등학교 과정을 중심으로 -

2012년

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
이 태 영

현대사회의 시각문화를 활용한
미술 감상교육 연구
- 고등학교 과정을 중심으로 -

이 만 수 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 11월

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
이 태 영

인 준 서

이태영의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논 문 개 요

진정한 교육은 일상, 즉 삶과 통합되어야 한다. 삶과 동떨어진 교육은 지속적인 교육적 역할을 하기 어려우며, 그 내부의 의미와 중요성 또한 흐려진다. 현대 사회는 정치, 경제, 문화 등 급격한 환경 변화를 겪고 있다. 이에 따라 오늘날의 사회는 문화의 생산과 수용에 있어서도 과거와는 점차 다른 양상을 보이고 있다. 개인이 시각 문화를 생산하고 유통하며 소비할 수 있는 환경이 날로 발전하고 있는 것이다. 시각 문화 환경은 대중의 폭 넓은 참여, 무한한 자기복제, 또 다른 변형과 차용, 조합 등을 통해 영향력이 증폭되고 있다. 현대인의 중요한 의사소통수단으로서 비중과 역할, 그 중요성이 커져가고 있는 현실로 볼 때 시각 문화 교육에 대한 깊은 이해와 방향 설정 등의 필요성을 재고하고 새삼 인식할 필요가 있다.

특히 시각문화는 생활과 직결된다. 우리가 보고, 듣고, 생활하는 환경 자체가 수많은 시각문화들로 둘러싸여있다. 이러한 문화 환경 속에 놓인 현대인들 가운데 중·고등학생들은 가장 민감하고 빠르게 시각문화를 인식한다. 그들은 시각문화를 통해 삶에 다양한 의미를 배우고, 완전한 인격체로 성장하기 위한 사회적 중심 요소로 시각매체를 활용한다. 이러한 현실은 학생들에게 적절한 시각문화교육이 매우 필요함을 시사한다. 시각문화교육은 학생 스스로 일상을 통한 폭넓은 시각문화와 접촉하며 그것을 이해하고 해석해 나가는 과정을 통해 형성된다. 이는 상호교류를 바탕으로 능동적이고 주체적인 인간으로서의 성장을 돕는다. 나아가 학생이 자신의 인생을 주체적으로 설계하고 그 의미를 탐구하며 행복을 추구하도록 하는 교육적 가치가 담겨 있다.

TV, 인터넷, 영화, 광고 등 일련의 시각이미지가 중심이 되는 시각문화는 사회·문화적 맥락성을 가진다. 그 내적인 의미, 가치, 사상, 의식 등을 포함하고 있다. 이처럼 시각문화가 지니고 있는 다양한 맥락 속에서 형성된 내적인 가치

와 의미는 현대인들의 의식과 자아 및 주체를 형성하는데 영향을 준다. 따라서 우리의 의식과 주체성 형성에 영향을 주는 시각문화에 대해 정확히 알아야하며 비판적 이해를 통한 접근은 매우 필요하다. 그렇지 않을 경우, 아직 미성숙한 학생들은 시각문화가 내포, 발산하고 있는 의미들을 수동적으로 받아들일 수밖에 없게 된다. 개인별 능동적인 주체성을 잃어버릴 수 있는 위험이 있는 것이다. 그러므로 중·고등학교 학생들의 적극적 자아확립과 주체적 의식을 가지기 위한 시각문화의 비판적 이해와 수용은 중요하다.

따라서 본 연구자는 시각문화가 사회·문화 속에서 어떻게 형성되고 체계화 되는지 문헌을 중심으로 고찰하였다. 더불어 학습자 스스로가 자신의 의식을 통제, 창조할 수 있는 능력을 신장하여 수많은 시각문화를 주체적으로 받아들일 수 있는 방안을 검토하였다. 교육적 필요성에 따른 시각문화교육은 단순히 시각문화를 이해하고 활용하는 것에 머무르는 것이 아니라, 시대적 요구에 부합하는 궁극적 목표와 가치, 방향을 가져야 한다. 시각문화를 형성하는 그 이면의 복합적 요소들과 내적 의미를 포괄적으로 이해해야 하는 것이다. 자유로운 의사 표현 과정과 풍부한 상호 교류를 통해 의식을 능동적으로 통제하고 발전시킬 수 있는 능력을 배양해야 한다. 이 논문은 현 교육과정 아래에서 시각문화를 통한 교육적 과제와 개선방안은 어떠한 것이 될 수 있는지를 제시하고 논의해 보는 것에 초점을 두었다. 시각문화교육은 미술교육영역에서만 한정되어 다룰 것이 아니라 우리 교육현장 전체에서 함께 고민하고 실천할 교육철학적 가치가 담겨 있다는 것을 알아야 하겠다.

본 연구의 내용은 **첫째**, 시각문화의 정의와 주요 개념에 대해 연구하고 현대 사회 속에서 시각적 문해력(Visual Literacy)의 필요성에 대해 분석하였다. **둘째**, 미술 감상교육에 대한 이해와 교육적 의의를 살펴보았다. **셋째**, 현 교육과정 현황을 살펴보고, 실제 고등학교 미술 교과서를 분석하여 시각문화와 관련한 미술 감상교육의 위치와 중요성을 확인하였다. **넷째**, 시각문화를 활용한 미술 감상교육 교수-학습 방안을 개발하여 효과적인 수업지도의 방향을 제시하였

다. 그리하여 실제 고등학교 교육 현장에서 미술 수업에서 활용될 수 있는 실천적 교육 방안을 도출하였다.

연구를 통한 결과는 시각문화에 대한 교육적인 의미와 가치를 정립을 통한 미술 감상교육과 현행 교육과정의 연계는 고등학교 미술 감상수업에 있어 시각적 문해력(Visual Literacy)을 향상시킬 수 있음을 발견하였다. 학생들과 상호작용하는 탐구자 또는 안내자로서의 교사의 역할과 중요성을 재인식하고 교육 현장에서 적절히 실천되기 위한 기본 방향을 연구하였다.

그러므로 본 연구의 의의는 고등학생을 대상으로 하여 현대 사회 속 시각 문화를 폭넓게 이해하기 위한 다양한 미술 감상교육의 필요성을 확인하고, 주체적·능동적으로 해석해 낼 수 있도록 하기 위한 교수-학습 지도안을 개발하고 도출해 낸 것에 있다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
II. 시각문화와 미술 감상교육의 이론적 배경	5
1. 시각문화(Visual Culture)의 이해	5
1) 시각문화의 정의와 특징	5
2) 시각문화의 영역	11
3) 시각문화교육의 필요성과 교육적 관점	12
2. 미술 감상교육의 이해	17
1) 미술 감상교육의 개념	17
2) 미술 감상교육의 방법적 접근	20
3) 미술 감상교육의 필요성	23
3. 시각문화를 통한 미술 감상교육의 필요성	28
1) 시각문화를 통한 미술 감상교육의 교육적 의의	28
2) 시각적 문해력(Visual Literacy)의 이해	31
III. 시각문화와 교육과정의 분석	40
1. 시각문화 관련 미술 감상교육의 현황	40
1) 학교 안에서의 미술 감상교육	40
2) 학교 밖에서의 미술 감상교육	42
2. 교육과정 현황	43
1) 제 7차 교육과정과 2007 개정 교육과정의 분석·비교	43
2) 2009 개정 교육과정으로의 변화	53

3) 고등학교 미술과 감상교육의 분석	56
3. 시각문화 관련 고등학교 미술교과서 분석	69
1) 고등학교 미술교과서 시각문화 영역의 내용	69
2) 고등학교 미술교과서 시각문화 영역의 분석결과 및 시사점	71
IV. 시각문화를 활용한 미술 감상교육 지도 방안	73
1. 교육 프로그램 개발의 기본 방향	73
1) 교육 프로그램 개발의 교육 목표	73
2) 교육 프로그램 개발의 지도 계획과 내용	74
2. 시각문화를 활용한 미술 감상교육 교수-학습 지도안	75
1) TV광고를 통한 미술 감상교육 수업 ; 역할극 (총 2차시)	75
2) 현장 체험을 통한 미술 감상교육 수업 ; 매체활용 (총 3차시)	82
V. 결 론	92

참 고 문 헌

ABSTRACT

표 목 차

<표-1> 미술 감상수업의 지도방법	18
<표-2> ‘비주얼 리터러시’(Visual Literacy)의 개념	30
<표-3> 황연주의 비주얼 리터러시 교육을 위한 다섯 가지 구성요소	32
<표-4> ‘제 7차 교육과정’과 ‘제 7차 교육과정 개정안’의 비교-중등 미술	46
<표-5> 미술과 학교 급별 수준에 따른 내용	47
<표-6> ‘2007 개정 교육과정안’ 교수·학습 방법의 영역별 지도 내용	49
<표-7> 2009 개정 교육과정의 적용 연도	52
<표-8> 2009 개정 교육과정 집중이수에 해당되는 과목	52
<표-9> 2007 개정 교육과정에 제시된 미술 감상 과목의 내용 체계	57
<표-10> ‘제 7차 개정 교육과정’ 교수·학습 방법의 영역별 내용	65
<표-11> 고등학교 5종 미술 교과서 시각문화 관련 부분 내용	66
<표-12> 시각문화를 통한 미술 감상교육 프로그램 개발	73

I. 서 론

1. 연구의 필요성과 목적

인간은 누구나 태어남과 동시에 집단을 이루고 문화를 형성하며 살아간다. 이것은 모든 인간이 문화와 떨어져서는 존재할 수 없음을 의미한다. 인간이 살아가면서 이룩한 모든 물질적·정신적인 것들이 모여서 형성된 것이 문화이다.¹⁾ 그 문화는 시간의 흐름에 따라 생성·변화·창조되며 점차 영역을 확장시켜가고 있다. 이러한 문화를 체계화, 전문화 시킨 정수(精髓)가 바로 지식이다. 교육은 문화 속에서 형성된 그 보편적 지식들을 한데 모아 교과라는 형태로 만들어냈다. 따라서 교육이란 교과를 통해 삶 속에 녹아진 문화를 학생들에게 가르치고 문화를 창조하는 존재로 성장시키는 것을 의미한다. 그렇다면 오늘날을 대표하는 문화는 과연 무엇이 있을까? 그것은 바로 시각문화라고 할 수 있다.

오늘날 현대사회는 과거 어떤 시대보다 시각이미지가 광범위한 영향력을 가지는 사회를 형성한다. 이렇게 시각이미지가 중심이 되어 이루어진 문화를 시각문화라고 부른다. 시각문화란 시각이 중심이 되어 형성된 모든 문화 현상들을 뜻한다. 대중문화와 과학기술에 의한 각종 미디어의 발달은 이러한 시각문화를 더욱 발달시켰다. 현대인의 삶은 많은 부분 시각문화로 이루어져 있다. 흔히 접하는 TV, 인터넷, 영화, 드라마, 광고 등 시각문화와 시각적 미디어들은 어느 세대를 막론하고 현대인 특히 중·고등학교 학생들에게 매우 적극적

1) 문화 [文化, culture] 라는 용어는 라틴어의 cultura에서 파생한 culture를 번역한 말로 본래의 뜻은 경작(耕作)이나 재배(栽培)였는데, 나중에 교양·예술 등의 뜻을 가지게 되었다. 영국의 인류학자 E.B.타일러는 저서 《원시문화 Primitive Culture》(1871)에서 문화란 “지식·신앙·예술·도덕·법률·관습 등 인간이 사회의 구성원으로서 획득한 능력 또는 습관의 총체”라고 정의를 내렸다. 문화란 인류에서만 볼 수 있는 사유(思惟), 행동의 양식(생활방식) 중에서 유전에 의하는 것이 아니라 학습에 의해서 소속하는 사회(협동을 학습한 사람들의 집단)로부터 습득하고 전달받은 것 전체를 포괄하는 총칭이다.

으로 받아들여지고 있다. 이들은 일상생활 속의 대부분을 시각문화 속에서 살아가며 그 문화를 향유하고 있는 것이다. 시각문화는 이미 우리의 삶에서 없어서는 안 될 필수적인 부분이 되었다.

급속하게 변화, 발전하고 있는 21세기의 시각 정보 시대 속에서 미술교육은 보다 포괄적 사고를 유도한다. 오늘날 미술교육은 미적 감수성을 개발하고, 생활 속에서 효과적으로 활용하며, 다양한 분야를 하나로 융합할 수 있는 기초적 통합교과로서 그 역할이 기대되고 있다. 그 중심에는 시각문화와 다양한 시각 미디어 매체들이 자리 잡고 있다.

특히, 우리나라는 디지털 산업의 선두주자로서 인터넷 사용이 보편화되어 있으며 핸드폰이나 디지털 카메라 등의 사용이 초등학교까지 일반화되어 있는 상황이다. 이런 환경 속에 놓인 어린이 혹은 청소년들은 넘쳐나는 시각미디어에 무방비로 노출되어있는 현실이다. 상업적, 오락적, 선정적인 미디어에 무분별한 시청과 맹목적 사용은 학생들의 올바른 정서함양과 자아의식에 형성을 방해하며 나아가 행동 장애를 일으킬 수도 있다. 따라서 학생들의 문화수용형태 및 의식에 부응하고 시각을 주 대상으로 하는 적절한 미술교육을 통해 새로운 시각문화에 대한 학습의 장을 하루 속히 만들어 줄 필요가 있다. 미술 감상수업을 통한 시각적 문해력(Visual Literacy)의 향상은 사회, 문화적 요구에 보다 적합하며 능동적 교육이 될 것이다.

본 연구는 시각문화에 대해 이론적으로 고찰하고, 시각적 문해력의 중요성과 특성에 대해 살펴보았다. 또 미술 감상교육의 의의와 필요성을 분석하고 현 교육과정을 바탕으로 교수-학습 지도 방안을 연구하는데 그 목적을 두고 있다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 이론적 측면에서 시각문화의 주요 개념 및 이해를 기초로 미술 감상수업의 교육적 의의와 필요성을 논하였다. 또 시각적 문해력의 고찰과 제7차 교육과정에서 2007 개정 교육과정으로의 변화와 차이점을 분석하였다. 또 현행 고등학교 미술교과서 5종의 내용을 조사하고, 시각문화와 관련된 부분을 검토하였다. 이를 근거로 미술 감상수업의 현황을 파악하고 감상 미술교육의 방향과 수업 지도안을 제시해 보고자 한다.

첫 번째, II장에서는 시각문화의 정의와 주요 개념 부분을 통해 시각문화 교육의 정의와 특징, 영역, 필요성에 대해 알아보았다. 이를 토대로 현대 사회의 흐름 속에서 시각문화 교육의 필요성과 중요성에 대해 고찰해 보도록 하겠다. 시각문화를 통한 미술 수업은 학생들 간의 자유로운 교류와 이해를 바탕으로 한다. 개성적이면서도 조화로운 인격을 기르고 사회 공동체에 이바지하는 전인적인 인간을 육성할 수 있도록 하기 위해 미술교육과 시각문화 내용을 접목하여 다루어 보고자 한다.

두 번째, 미술 감상교육의 개념을 살펴보고 교육적 의의를 밝혀본다. 여기서 감상은 과거 수동적 태도로 받아들이는데 초점을 두었던 감상 방법에서 벗어나 작품과 작품, 작품과 소비자, 작가와 작품 간의 자유로운 교류와 폭 넓은 상호작용을 의미한다. 시각문화를 통해 시각적 문해력을 키우고 주체적으로 해석할 수 있는 방법을 연구해 보고자 한다.

세 번째, 2007 개정 교육과정을 거쳐 2009 개정 교육과정(2011)으로의 미술 교육 변화의 흐름을 살펴보았다. 중·고등학교간의 연계성과 통합성을 고려하여 고등학교 미술과(科) 감상영역의 교과서를 분석하였다. 그것을 토대로 감상 영역에서 시각문화가 어떻게 다루어지고 있는지 알아보고 시각문화에 대한 이해와 새로운 접근이 시도될 수 있도록 방법을 모색해 보고자 한다.

네 번째, IV장에서는 미술 감상 영역 내에서 활용될 수 있는 실제 미술수업

의 교수-학습 지도안을 개발하였다. 시각문화를 활용한 TV광고·영상물 등을 활용한 미술 감상수업, 조형 작품을 비롯한 일상생활 속 시각문화환경의 체험을 통한 미술 감상수업 등을 각각 구분하여 교수-학습 지도안을 도출하였다. 지도안을 바탕으로 V장 결론 부분에서는 시각문화 교육을 통한 미술 감상교육의 가치와 앞으로 실제 현장에서의 방향성에 대해 의미 있게 고찰해 보도록 하겠다.

II. 시각문화와 미술 감상교육의 이론적 배경

이 장에서는 연구의 기본적 배경이 되는 시각문화와 미술 감상교육에 관해 알아보며, 관련 문헌과 자료들을 참고하여 필요성을 고찰하였다. 시각문화의 정의와 특징, 관련 개념들을 살펴보고 시각적 문해력에 대한 이론을 알아보았다. 그리고 미술 감상교육의 이해를 위한 개념, 미술 감상교육의 방법적 접근, 필요성에 대한 교육적 의의를 차례로 서술하였다.

1. 시각문화의 이해

시각문화의 정의와 주요 개념을 정의하고 시각문화와 관한 용어를 연구하는 것을 통하여 연구에 이론적인 기반을 다지도록 한다. 시각문화를 연구하는 과정을 통해 접할 수 있는 요소들을 확인하고 미술 감상교육에 반영될 수 있는 이론을 고찰해 본다.

1) 시각문화(Visual Culture)의 정의와 특징

(1) 시각문화의 정의

시각문화에 대한 개념 정의는 시각문화 교육(Visual Culture Education)으로 폭 넓은 의미를 가진다. 시각문화교육에 대한 연구 또한 문화계와 학계에서 다각적으로 진행되고 있다. 미술교육에서 주로 사용되어져 왔던 이 용어는 현대 이르러 더욱 넓은 의미를 갖게 되었으며, 디자인교육의 필요성까지도 사회적·맥락적으로 미술교육에 포함되었다고 할 수 있다. 그렇기 때문에 미술교

육에서 사용되어 왔던 시각문화의 개념은 정해지지 않고 개인에 따라, 사회적 맥락에 따라 다양하게 규정되고 있다.

시각문화를 사전적 의미로 살펴보면 시각적인 것과 문화적인 것의 결합을 뜻한다. 주체적으로 구성하는 ‘보는 방식들’, 즉, 시각언어로는 의미를 생산-유통-소비하는 체계이며, 조형적으로는 시각 환경과 관계 맺는 삶의 개입-변형-창조를 뜻한다.

역사적으로 미술사 영역에서 시각문화라는 용어를 처음 사용한 학자로 거론되는 사람은 알퍼스(Svetlana Alpers)¹⁾이다. 1983년에 발표한 논문 <The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth century>에서 그녀는 17세기 독일 문화에 직접적으로 영향을 미친 요인들을 논하면서 ‘이미지가 세상을 재현하는데 있어서 중심적인 역할을 수행하는 특정의 시대와 문화’란 의미로 ‘시각문화’라는 용어를 사용하였다.²⁾

또 니콜라스 미르조에프(Nicholas Mirzoeff)³⁾는 시각문화를 “시각적 테크놀로지와 접속하여 소비자들이 정보, 의미, 기쁨을 찾는 시각적 이벤트”라고 정의하였으며, 바르나르드(Barnard)는 “인간이 시각적으로 생산하고 해석한 기능적이고 의사소통적인 그리고 미적의도를 가진 모든 것”이라고 시각문화를 정의하였다. 다양한 시각매체를 통한 시각 이미지에 의한 문화현상을 총칭하는 개념으로 설명하였다.⁴⁾

현대사회 속에서 제대로 소통하기 위해서 사람들은 시각 기호로 구축된 사회를 독해할 줄 알아야 한다. 그것을 해석하고 자신이 찾아낸 시각 기호들을

1) 역사적으로 시각 문화라는 용어를 미술사영역에서 처음 사용한 학자 중 한 사람은 알퍼스(Svetlana Alpers)이다. 그는 1983년 발표된 The Art of Describing에서 17세기 독일 문화에 직접적으로 영향을 미친 요인들을 논하면서 ‘시각문화’용어를 이미지가 세상을 재현하는 데 있어서 중심적인 역할을 수행하는 특정의 시대와 문화란 의미로 사용하였다.

2) 김정선, 『미술교육’에서 ‘시각문화교육’으로』 “새 길을 여는 교육비평”, 제 20권, 교육비평, 2006, 서울, p.124.

3) 니콜라스 미르조에프(NICHOLAS MIRZOEFF)는 뉴욕대학교 교수로 창의적 관점에서 영상문화를 연구해 이 분야에서 주목받는 학자가 되었다. 미국에서 창의적 관점을 기초로 한 시각문화를 연구하는 동시에 왕성한 저술 활동을 펼쳐 시각문화론의 대표적인 학자로 주목받고 있다.

4) 장용석, 「시각문화교육과 현대미술교육의 방향제시에 대한 연구」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005, p.17
재인용

적절히 사용할 수 있어야 하는 것이다. 삶에서 미술을 논의할 때는, 전통적인 맥락에서의 회화와 순수미술을 가르치는 것 외에도 시각문화의 전반적 범주를 포함한다. 시각문화 연구는 일반적으로 간학문적 연구를 지향한다. 간학문적 연구 프로그램은 보통 문화연구, 미술사, 그래픽 디자인, 그리고 커뮤니케이션 등에 걸쳐 이루어지게 된다. 시각문화는 현대사회 속에서 소통 수단의 하나로 작용하며 사회, 문화, 교육에 광범위한 기능과 의미를 내포한다.

인간이 동물과 다른 가장 큰 특징은 ‘문화적 존재(Kulturwesen)’ 라는 것이다. 영국의 문화 연구에서 주도적인 역할을 하고 있는 리처드 호거트(Richard Hoggart)에 의하면, “문화란 어느 특정한 사회의 총체적인 삶의 방식, 신념, 태도 그리고 특징을 의미한다. 이러한 것들은 그 사회의 모든 구조, 의식, 몸짓 뿐만 아니라 전통적으로 정의된 예술 형태로도 표출된다.”고 하였다. 호거트의 이러한 정의는 에젤 릭워드(Edgell Rickword)의 정의와도 맥을 같이하는데, 그는 “문화는 특별한 재능을 가진 개인들이 사회구조의 상층부에 축적한 일단의 예술품이나 철학적인 사색 또는 정치적인 개념이 아니다. 문화는 오히려 특정 사회에서 대단히 중요한 문제들을 해결하는 데 오랫동안 쓰인 방법들을 축적해 놓은 것이다.”라고 하였다.

따라서 ‘미술은 하나의 시각적 문화현상이기 때문에 시각문화는 곧 미술이다.’ 라는 명제도 성립될 수 있을 것이다. 시각문화라는 개념은 회화, 조각, 공예, 디자인 등과 같은 기존의 전통적인 개념에서의 미술문화 뿐만 아니라 일상생활 속의 문화현상들을 포괄한다. 시각문화는 기존의 미술교육에서 등한시되었지만 보다 일상생활 속에서 대중들에게 영향력을 행사하는 모든 시각적 문화현상들까지 아울러 미술을 문화 교육적 관점에서 접근하고자 하는 것이라고 볼 수 있다. 즉, 시각문화는 기존 미술교육에서 접근했던 엘리트미술, 고급미술 등의 개념을 보다 함축하고 있다. 예술 교육적 관점에서 접근한 미술의 개념과 차별화를 두고, 미술을 하나의 시각적 문화현상이라는 거시적 관점에서 출발하였다. 시각문화는 미술 문화의 대중화 또는 민주주의화를 지향하

는 문화 교육인 것이다. 이제 미술교육은 시각문화교육의 장으로, 오늘날과 미래의 사회적 요구를 적극 수용할 필요가 있다. 그것은 미술교육의 위상을 재정립하고, 국가 경쟁력 확보를 위해 필수 불가결한 교육임에 분명하며 미술교육에 대한 인식을 전환시키는 계기가 될 것이다.

(2) 시각문화의 특징

문화⁵⁾는 한 인간집단의 생활양식의 총체를 뜻한다. 또한 ‘문화’는 일반적으로 음악, 미술, 연극, 영화, 사진, 전자 미디어, 무용, 율동, 스포츠, 비디오 등 모든 예술적 양식을 통칭하기도 한다. 이들 중 특히 우리의 시각과 밀접한 관련을 가지고 있는 모든 문화양상을 ‘시각문화’라고 지칭한다. 보다 구체적으로 ‘시각문화’란 회화나 판화, 조각, 디자인 등과 같은 기존의 전통적인 미술영역 뿐만 아니라, 패션쇼나 카니발의 퍼레이드 등을 포함하는 공연예술, 사진, 영화, TV, 비디오, 광고, 만화, 컴퓨터 영상 등과 같은 전자 매스미디어 등 모든 시각적인 매체를 통한 시각적 이미지에 의한 문화 현상을 말한다.

최근에 들어서는 시각문화라는 용어는 순수미술뿐만 아니라 TV프로그램부터 광고 이미지까지 대중문화의 영역을 모두 망라하고 있으며 미술교육에 있어서도 통합적 접근을 강조하고 있다. 특히 사회·문화적 연구 방법이 새롭게 등장하면서 그 영역은 달라지고 있다. 시각문화는 문화와 사회와의 연계가 가능한 영역으로 우리의 삶을 경험하지 않고서는 시각문화교육을 할 수 없다. 우리는 경험함으로써 학습하고 그것을 또 다시 재구성해 나간다. 삶을 위한 교육으로 한층 더 절실한 시각문화의 필요성을 느끼게 된다. 그렇다면 시각문화의 특징에는 어떤 것들이 있는지 살펴보도록 하겠다.

5) 19세기 후반 영국 인류학자 타일러(Tylor,E.B.)는 문화를 ‘지식·신앙·법률·도덕·관습, 그리고 사회구성원으로서의 인간에 의하여 얻어진 다른 모든 능력이나 습성의 복합적 총체’라 정의하였다. 이는 가장 오래되었을 뿐 아니라 가장 포괄적인 문화의 정의로서 널리 인용되고 있다.

첫째, 만들어지고 사용되는 사회적 맥락을 강조한다. 모더니즘에서 포스트모더니즘으로의 변화에서 두드러진 특징 중의 하나가 사회적 맥락의 강조이다. 이것은 사회가 유연성과 가변성을 강조하고 다원적이며 개방적으로 바뀌면서 가능해졌다. 사고와 신념, 체계의 형성을 창조시킨다는 점이 맥락적 접근을 가능하게 하였다. 여기서 맥락이란 문화, 지역사회, 학교를 포함한 여러 기관 등을 통해 만들어지고, 보여지며, 연구되는 사회·정치적 조건을 뜻한다. 학생들이 매일 보는 것, 견해, 신념의 차원에까지 이르기까지 미술을 할 수 있게 하는 많은 조건과 환경을 포함한다.

둘째, 시각적 의사소통 능력을 필요로 한다. 학생들은 생활 속에서 다양한 방법을 통해 이미지 만드는 활동을 하며 실제적인 미술에 대해 배우게 된다. 시각적 이미지 제작 활동은 곧 의사소통을 위한 밑거름이다. 이것을 통해 우리는 어느 한 개인의 생각과 의도를 타인 또는 집단과 교류하게 되며, 나아가 스스로 의미를 탐색할 수 있는 자유와 비평적 질문까지도 발견해 낼 수 있다. 따라서 의사소통의 매개로 시각문화를 활용하여 세상과 더 넓은 교류와 협력의 장을 만들 수 있다.

셋째, 다양한 미디어의 활용을 포함한다. 현대사회는 시간과 공간의 개념이 과거에 비해 급속도로 단축되었다. 그만큼 서로 간의 영향력이 커졌다는 의미이기도 하다. 인터넷을 비롯한 각종 미디어 매체는 물론, 우주탐험까지도 가능하게 하는 발전된 과학기술이 만들어내는 시각 이미지는 매우 강력하며 다양하다. 모든 기술의 발달이 새로운 인간 환경을 창조한다는 것을 이해한다면 ‘미디어는 메시지다’라고 말한 마셜 맥루한(McLuhan, 1997)⁶⁾의 선언은 그 내용이 분명해진다. 모든 매체는 곧 메시지이며, 매체가 달라지면 메시지도 또한 달라진다. 그로인해 수용자가 세계를 인식하는 방식도 변화한다.

6) 마셜 맥루한(Marshall McLuhan, 1911-1980)은 토론토 대학의 교수이자 저술가로서, 매체와 매체의 의미를 선구적으로 해석한 세계적인 미디어 비평가. 그의 생각에 따르면, 사회는 인간의 커뮤니케이션 ‘내용’에 따라 형성되기보다는, 커뮤니케이션하는 ‘매체 자체의 성질’에 따라 역사적으로 형성되어 왔다는 것이다. 그는 ‘매체는 곧 메시지이다(The medium is the message)’라는 유명한 말을 남겼다. 역사적으로 인간이 서로 의사를 교환하는 ‘수단’ 곧 매체가 인간의 행동을 결정해 왔다는 것을 주장하였다.

넷째, 통합적 접근을 요구하는 다문화적 개념이다. 애니메이션에서부터 TV프로그램에 이르기까지 시각적 이미지를 다루는 시각문화는 현재의 문화 속에서 시각적 경험의 풍부함을 경험하고 해석하며 분석하고자 시도하는 초학문적 프로젝트라 할 수 있다. 시각문화는 학문 간의 영역을 허물고 지역 간, 인종 간, 문화 간의 보이지 않는 틀을 허물며 막강한 힘을 내재하고 있다.

다섯째, 문화적 현상으로서의 시각문화는 시각적 미디어를 통해 대량으로 생산, 복제, 변형, 반복되며 정보를 전달한다. 주로 사진, 영화, 텔레비전, 비디오, 광고, 컴퓨터 영상등과 같은 매체를 통해 교류한다. 빠르게 진보하는 시각적 미디어는 현대인들의 이미지 소비에 있어서 중심적인 위치에 있으며, 그 현상은 앞으로도 더욱 가속화 될 것이다. 메시지를 전달하고, 수신하는 방향을 결정짓기 위한 시각 문화 이미지는 고유한 기술과 메시지를 구성하는 독특한 형식을 통해 대량 전파되고 있다. 미디어를 통한 메시지를 정확하게 인식하고 이해하고 또 분석하기 위해서는 각각의 구성양식과 형식 그리고 본질을 이해해야 한다.

시각문화는 이와 같은 특징 외에도 현대 사회인들의 일상화된 의사소통 방식으로 시각이미지와 언어텍스트가 결합하여 메시지를 전달한다. 때문에 시각 문화 이미지와 언어 텍스트에 대한 이해 능력은 점점 더 크게 요구된다. 문자를 중심으로 한 텍스트가 아니라 문자와 시각 기호가 결합된 텍스트의 이해가 필요하게 되었다. 일상에서 의사소통이나 정보 전달의 대부분은 그림, 도표, 텔레비전 화면, 컴퓨터 모니터 등을 통해 이루어지는데, 이러한 형태의 메시지는 ‘언어’와 ‘시각 이미지’의 서로 다른 두 가지 기호체계가 결합되어 구성되어 있다. 이때, 언어와 시각 이미지는 고정과 중계, 주정보와 잉여정보, 기술과 서술로 등으로 나뉘어 설명되기도 한다.

이러한 문자(언어)와 그림(시각 이미지)은 다른 기호체제를 가지고 있지만 실질적으로 별개의 것으로 존재하지 않는다. 문자 언어와 시각 언어 모두 의미를 담은 기호체계라는 점과 대상을 이해하는 일정한 문법체계를 가진다는

점에서 공통점을 가지며 효과적인 의미의 전달 면에서 서로 상호 보완적 관계를 갖는다고 볼 수 있다. 시각 이미지는 언어에 의해 의미가 첨가되어 해석되어지거나, 그 뜻이 보다 명확하게 전달될 수 있다. 시각 이미지의 공간적 형상이 쉽게 한 눈에 들어오고, 언어적인 텍스트와 달리 시각 이미지는 형태면에서 순차적으로 인지될 필요가 없기 때문에 언어 텍스트에 비해 이해의 속도가 빠르고, 함축적인 의미와 다의적인 해석이 가능하기 때문에 현대의 테크놀로지 발달과 빠른 정보전달의 필요성에서 현대인의 중요한 의사소통수단으로 자리 잡아 가고 있는 양상도 갖는다.

이처럼 시각문화의 특징은 여러 요소들이 복합적이며 통합적으로 작용한다. 존 듀이(Dewey, John)⁷⁾는 교육이란 학생들로 하여금 현재의 경험을 통해 미래에 더 나은 삶을 살 수 있도록 하는 “경험의 지속적인 재구성”이라고 말했다. 현재의 주입식 교육이 아니라 학습자가 경험함으로써 교육할 수 있도록 교육하여 삶을 위한 교육을 할 수 있도록 다양한 경험으로 지식이 통합되어지고 지속적으로 재구성될 때 효과적인 교육이 이뤄진다는 것이다.

현대 사회의 시각문화를 미래의 경험으로까지 통합시켜 가는 일, 학습자와 교사의 경험을 연결시켜 통합시키는 일, 교육내용간의 연계 및 통합 그리고 학교와 지역사회 생활 간의 통합, 학습자 개개인이 가지고 있는 지식이나 개념을 통합하고 재구성하는 일, 학습자 발달 영역간의 통합, 영역별 활동 간의 통합은 궁극적으로 전인교육을 의미한다고 할 수 있다.

2) 시각문화(Visual Culture)의 영역

7) 듀이(Dewey, John 1859- 1952)는 미국의 버몬트주(州) 벨링턴 출생의 철학자, 버몬트대학을 졸업하고, 존스홉킨스대에서 학위를 받았으며, 시카고대학, 콜롬비아대학 등에서 교수를 지냈다. 처음에 헤겔 철학의 영향을 받았으나, 차차 W. 제임스의 프래그머티즘에 관심을 가지고 발전시킴으로써 프래그머티즘(실용주의) 또는 인스트루멘탈리즘(도구주의)의 입장을 확립하였다. 관념의 의미를 그 관념에 기초한 ‘행위의 결과(pragma)’에 의해 명확히 할 것을 주장한 C. S. 퍼스(Charles Sanders Peirce)와 W. 제임스(William James)의 프래그머티즘(실용주의)을 집대성하여 자신은 관념을 문제해결을 위한 도구로 하는 ‘도구주의(instrumentalism)’를 제창하였다.

존 A. 워커와 사라 채플린⁸⁾에 의하면, 시각문화는 문화적 생산의 영역 안에 속한다고 할 수 있다. 그 영역은 미술, 공예, 디자인, 매스미디어와 전자미디어 그리고 공연예술과 스펙터클 아트로 분류하고 있다. 각각의 시각문화 영역은 다음과 같이 구체화 된다.

(1) 미술 영역 : 회화, 조각, 판화, 소묘, 혼합 미디어 형식, 인스톨레이션, 포토·텍스트, 아방가르드 영화와 비디오, 건축 등

(2) 공예·디자인 영역 : 도시디자인, 소매디자인, 기업디자인, 로고와 심벌, 공업디자인, 일러스트, 그래픽 디자인, 제품디자인, 자동차 디자인, 가구디자인, 보석, 금속세공, 도자기, 무대미술, 컴퓨터 디자인, 의상과 패션, 헤어스타일, 신체장식, 문신, 조경디자인 등

(3) 매스미디어와 전자미디어 영역 : 사진, 영화, 애니메이션, 텔레비전, 라디오, 위성방송, 광고, 엽서와 복제그림, 도판이 실린 책, 잡지, 카툰, 만화책, 신문, 멀티미디어, 인터넷, 가상 현실체험, 컴퓨터 이미지 등

(4) 공연예술과 스펙터클 아트 영역 : 연극, 연기, 제스처, 보디랭귀지, 악기 연주, 댄스, 발레, 화려한 야외극, 스트립쇼, 패션쇼, 서커스, 카니발과 페스티벌, 시가행진과 퍼레이드, 아케이드, 비디오게임, 음향 쇼, 비의 축제, 불꽃놀이, 조명, 네온사인, 록·팝 뮤직 콘서트, 파노라마, 인형극 등

이렇게 시각 문화는 미술 영역, 공예·디자인 영역, 매스미디어와 전자미디어 영역, 공연예술과 스펙터클 아트 영역으로 나눌 수 있다.

8) 존 A. 워커와 사라 채플린(John A. Walker and Sarah Chaplin) 존 A. 워커 : 영국 미들섹스 대학 미술·디자인사 학부의 교수이다. 전문 영역은 현대미술과 매스 미디어, 미술과 사회의 관계 등이다. 미술비평가로 활발하게 활동했다. 사라 채플린 : 미들섹스 대학의 학부에서 건축사를 가르치며, 대학원에서는 디지털건축 전공 학과장으로 재직 중이다. 전문 영역은 20세기 말의 건축·도시론, 정보·디지털 테크놀로지, 비판이론 등이다.

3) 시각문화교육의 필요성과 교육적 관점

미술교육은 빠르게 변화 하는 사회 속에서 미술교육의 새로운 패러다임을 시각문화로 바라보았다. 기존의 미술교육의 영역이 디자인교육의 필요성을 인식하고 있으며, 시각적 교육의 중요성으로 사회·문화적 성격으로 이해되는 시각문화 교육으로 접근 되고 있다. 시각문화교육의 현황을 통해 통합적 교육을 지도 방안을 제시 하였다. 한 가지의 주제를 가지고 다양한 학문을 학습하고 그에 따른 다양한 영역을 경험하고 풀어내는 과정으로 자기 계발을 가능하게 하는 교육으로 통합교육과정으로 분석 하였다.

학습자들은 사회 문화적 소통을 위해 다양한 매체를 학습하고 다양한 표현 매체를 접하게 됨으로 호기심과 즐거운 학습 효과를 가져다주고 경험과 흥미의 자극을 통한 표현 능력의 향상을 얻게 되었다. 학생들은 자신들의 수업을 교사와 학생들과 함께 수업을 이루어 나가며 자신들의 학습 효과에 자부심으로 긍정적인 효과를 가져다주었다. 또한 학교와 학교 밖의 교육으로 자유로운 학습 태도에 긍정적인 효과를 가져 왔다.

시각문화교육은 새로운 사회문화를 이해하고 접근하는 것이 학생들의 삶과 연결되어 새로운 문화 학습에 대한 기대와 그 사회의 현상과 자연스런 학습 효과가 긍정적인 학습 태도를 보인다. 이에 대한 시각문화교육으로 삶의 주변 환경에 대한 학습의 흥미와 호기심을 갖게 되고 표현력에 대한 창의성을 깨우는 태도를 기르도록 하였다.

시각문화를 활용한 통합교육은 교사와 학생과 사회적으로 적극적인 참여를 유도하며 다양한 활동을 경험할 수 있음을 알 수 있으며, 통합적 시각 교육을 통한 긍정적인 학습 태도와 학습 효과를 볼 수 있다. 미술교육은 학생들의 학문을 통해 간접적 경험을 하게 되며, 자신의 삶의 목표와 방향을 만날 수 있도록 그에 필요한 다양한 영역의 경험하게 한다. 학생들은 학교 교육을 통해

서 필요한 지식을 습득하고 경험하면서 올바른 가치관들을 형성하게 되므로 학교 교육이 학생들을 위한 교과 운영방안으로 연구되어 학생들의 삶의 목표와 방향을 잡아 갈 수 있도록 넓은 영역을 열어 줄 수 있어야 한다.

미술교육의 방향이 최근 들어 디자인 영역의 필요성을 더욱 강조하고 있다. 이것은 시각문화 교육으로 미술교육이 사회적으로 재구성되어짐을 뜻하며 문화적으로 미술교육의 다양한 측면을 이해하고 긍정적인 교육방향으로 나아가야 할 것이다.

본 연구는 자기 개발을 가능하게 하는 미술교육으로 시각문화를 활용한 삶의 통합된 교육과정을 제안하고 그 효과와 활성화 방안을 모색하는데 목적을 두었다. 입시위주의 교육으로 미술교육의 필요성을 잃고 있는데 사회와 문화의 교육으로 미술과 디자인교육의 중심으로 다양한 학문이 학습 되어 질 수 있도록 창의성 미술교육과 함께 지식교과가 학습되어지도록 교육 방향이 연구되어야 할 것이다.

- 학생들에게 일상생활의 시각적 미디어에 의한 시각문화를 바르게 이해하고, 영상적 감수성을 함양하도록 도와준다.
- 새로운 매체를 이용한 현대의 다양한 미술문화의 이해에 도움을 준다.
- 미래의 영상정보화 사회에 활동할 유능한 인재를 양성한다는 의미가 있다.
- 새로운 표현매체를 이용한 시각적 조형을 경험할 수 있게 해준다.
- 자신감을 상실한 학생들에게 지속적인 흥미를 가질 수 있게 한다.
- 영상정보화시대에 대처하는 시각적 커뮤니케이션 능력을 배양해 준다.
- 영상미디어 사회에 필요한 기본적 미적·시각적 능력을 육성하고 학생들이 보다 주체적이고 능동적인 참여를 기를 수 있다.
- 공간과 시간의 개념이 개입된 동영상에 대한 교육을 받을 기회를 가지게

된다.

현재 교육현실에서 시각적 미디어 미술교육의 실현은 교육전문인의 부재, 교육과정과 교수·학습 자료의 미비, 물질적인 교육환경의 부족 등으로 어려운 지경이다. 그러나 급증하는 영상매체에 대한 교육이 미술교육에서 미술 수 없는 일이므로 적절한 대안적 교수·학습 자료의 개발과 시기적절한 교육이 필요하다.

하지만 미술과에서 이루어지는 시각적 미디어교육에서 주의할 점은 미디어의 기술적 문제는 부차적인 것이고 기본적인 미적 교육이 우선시되어야 한다. 만약 미술수업에서 지나치게 미디어의 기술적인 학습에 치중한다면 학생들은 미술수업에 흥미를 잃을 수도 있고, 예술적이고 창의적인 조형 등으로 이끌 수 없을 것이다.

(1) 시각문화 미술교육

시각문화 미술교육은 미술교육의 단순 확장의 문제가 아니므로 교육과정을 구성할 때 다음과 같은 교육적인 관점을 가져야 한다.

첫째, 시각문화의 범위에 근거하여 시각문화 미술교육은 학습자의 일상의 맥락을 구성하는 시각물을 토대로 구성되어야 한다는 것이다. 전통적인 예술 영역으로서 미술을 넘어 생활문화 속에 건축과 도시환경은 물론, 잡지, 광고, 만화 등 대중문화까지 교육의 내용으로 고려될 수 있는 것이다.

둘째, 시각문화 미술교육은 시각예술을 매개로 한 통합적인 지식을 추구해야 한다는 것이다. 즉, 시각문화를 매개로 하는 다양한 영역의 지식과 가치를 통합적으로 추구해야 함을 전제로 한다.

셋째, 시각문화 미술교육은 조형 활동을 넘어 시각적 의사소통의 문제로 확대해야 한다는 것이다. 커뮤니케이션의 특성을 가진 시각예술은 통합하여

학교교육과정에 반영되어야 한다고 본다.

이 세 가지 함의는 시각문화가 가지고 있는 의미, 소통, 맥락 중심의 특성에 근거한 것으로 기존의 형식적이고 탈 맥락적인 미술교육에서 벗어나 시각이미지 중심의 문화 환경 안에서 학습자가 시각적으로 의사소통할 수 있는 문화적 인간을 기르는 것을 목적으로 하는 시각문화 미술교육에 중요한 방향이 될 것이다.

포스트모더니즘에 입각한 현대미술과 시각문화로서의 미술교육의 새로운 움직임, 특히 학생중심으로서의 미술교육과정의 접근으로 대중문화를 수용한 시각문화 교육을 강조하는 목소리는 미국을 비롯한 유럽에서도 대세를 이루고 있다.

루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)⁹⁾이 인간은 약 70%의 정보를 시각을 통해서 받아들인다고 했듯이, 시각은 인간의 청각이나 미각 또는 촉각과 같은 다른 어떤 감각보다도 정보 습득에 있어 가장 민감하게 작용한다. 그 때문에 현대사회의 커뮤니케이션에서 시각적 이미지가 주요한 정보전달의 수단이 되었고 하나의 문화적 현상으로 떠오르게 된 것이다. 즉, 시각적 이미지가 오늘날 문화를 지배하는 대표적인 문화양상 중의 하나가 된 것이다. 그것을 중심으로 발달한 모든 시각적인 문화현상들을 일컬어 ‘시각문화’라고 할 수 있다. 오늘날의 시각문화란 다양한 장르를 포함하므로 그 범위가 너무나 포괄적이어서 시각문화와 관련되지 않은 영역을 구분하기가 불가능할 정도이다. 이렇듯 시각이미지의 확산과 함께 그 영향력 또한 커져감에 따라 시각문화에 대한 교육적 관심도 늘어나고 있다.

9) 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim, 1904-2007)은 독일 베를린에서 출생. 1923년 베를린대학에 입학하여 심리학을 전공하였으며 형태(게슈탈트 Gestalt)심리학을 창시한 막스 베르트하이머(Max Wertheimer)의 지도아래 박사학위를 취득하였다. 그의 이론은 인간의 본다는 시각적 행위와 의식은 어떤 작용인지 심리학적인 분석을 통해 구명하는 것이다. 예술의 본질을 형태적 분석을 통해 보다 과학적으로 정체를 밝혀내고자 시도하였다. 그는 예술을 이해하는 것은 시각적 행위와 대상이 상호작용에 의해 결정되어 진다고 하였다.

시각적 미디어 세계에 있어서 ‘영상’은 주요한 전달매체로서 기능을 한다. 영상은 시각적 미디어를 통해 인간생활의 거의 모든 부문에 있어 지배적인 커뮤니케이션의 수단이 되었으며, 우리 삶의 현장에 있어 일상적인 생활 수단이 되었기 때문에 ‘영상 문화’의 시대라고 지칭하기도 한다. 이러한 변화의 주요 요인으로는 영상의 신속한 대량 생산과 유포를 용이하게 한 퍼스널 컴퓨터(personal computer/PC)¹⁰⁾와 통신기술과 같은 과학기술의 발전과 보급이라고 할 수 있다. ‘영상’은 시대의 변화에 따라 그 의미도 다양하게 변화하였다. 영상은 더 이상 이미지와의 동의어가 아니라 이미지를 한정하는 특별용어로서 사진, 영화, 텔레비전, 비디오, 광고, 컴퓨터 그래픽과 관련된 상(像)을 말한다. 이러한 영상물은 그 종류가 세분화되고, 다양한 형태로 존재한다. 영상물은 외적인 표현 형태에 따라 ‘정영상’과 ‘동영상’으로 구분되어질 수 있는데, 전자는 사진, 포스터, 광고물, 컴퓨터 그래픽 등이 속하고, 후자에는 영화, 텔레비전, 비디오, 애니메이션, 가상현실 등이 속한다.

시각적 미디어는 일상생활 영역 뿐만 아니라 예술영역에 있어서도 하나의 중요한 조형언어로서 작용하고 있으므로 미술교육에서도 시각적 미디어와 관련된 교육이 다루어져야 한다. 이를 통해 학생들은 오늘날의 시각적 현상들을 보다 잘 이해하고, 이를 올바르게 생활문화의 표현 수단으로 활용할 수 있게 되며 사회적, 문화적 삶에 보다 주체적, 능동적으로 대처하고 미적·질적으로 참여할 수 있게 되는 것이다.

2. 미술 감상교육의 이해

1) 미술 감상교육의 개념

10) 퍼스널 컴퓨터 : 개인용 컴퓨터(personal computer/PC)를 뜻하며 한 번에 한 사람만 사용하도록 설계된 컴퓨터.

미술 감상이란 구체적으로 제시된 미술작품이나 조형물 등의 대상을 보고 그것의 가치에 대해 평가하고 판단하는 미적 체험 활동이다. 감상자는 예술작품을 보고 그것이 주는 아름다움과 감정을 느끼고 기억을 되새길 수 있다. 예술작품을 보고 일차적으로 그것의 주제는 무엇인지 작가는 누구인지 어떤 재료로 언제 제작되었는지 등의 일련의 정보들을 이해, 습득하는 과정을 뛰어넘어 그것이 주는 느낌을 취하는 활동을 의미한다.

현대 영국의 대표적 미학자였던 오스본(H. Osborne)은 감상의 성격을 ‘향수로서의 감상: 미적 쾌락주의 ‘appreciation’로 규정하였다. 이것에 따르면 감상자는 작품이 주는 미적 쾌감과 아름다움만을 음미하는 주체로서, 감상이란 단순히 느끼기만 하는 것이 아니다. 따라서 ‘감상’이란 일반적으로 예술 작품의 감각적인 형식과 정신적인 내용을 맛보고 즐기는 미적 체험활동이라 할 수 있다. 본래 감상이란 뜻의 ‘appreciation’은 라틴어의 ‘appreciatus’에서 나온 용어로 appraise, 즉 ① 품질, 크기, 무게 등을 ‘평가하다’와 ② 감정하다, 사정하다, 값을 매기다 등의 의미를 갖고 있는 것이기에 미적 요소를 향수하는 것만이 평가하는 작용으로 이해해야 할 것이다.¹¹⁾

이처럼 다양한 감상에 대한 견해를 류재만은 다음과 같이 정리하였다.¹²⁾

- 미적 대상으로부터 주관적인 심미작용에 의해 미를 향수하는 것 (배부성)
- 대상의 특징을 알아보고 미와 관련지우는 것이다. (임영방)
- 미술 감상이란 감각과 지각을 통해 미술 작품의 가치를 느끼고 이해하는 내면화의 과정이다. (김춘일)
- 대상에 자신의 감정을 씌워서 감각적인 수용이 아닌 정신적 조화이다.

(Friedrich. T. Vischer)

11) 박휘락, 『미술감상과 미술비평 교육』, 서울: 시공사, 2003, p.25.

12) 류재만, 『어린이 감상교육에 관한 연구』, 사향미술 교육논총 제2집, 서울대학교 미술 교육 연구회, 1995.

- 이해의 일면과 인식의 일면이 함께 하는 것 (Virgil C. Aldrich)
- 감상은 감각적, 지적, 환상적인 여러 가지 내적 요소가 하나 혹은 융합하는 데서 성립된다. (Victor Basdh)

위의 정의들을 살펴보면 감상이란 단순한 지적 판단이 아닌, 미적 대상으로부터 미적 가치를 느끼고 향수하는 것, 감상은 단순한 감상적 향수가 아닌 이해와 지식을 바탕으로 미적 가치를 찾는 과정, 그리고 그 둘이 종합된 정서적, 지적 반응이 모두 바탕이 된 감성적이며 동시에 이성적인 과정이 반영된 종합적인 활동인 것이다. 단순히 쉽게 눈으로 보고 느끼며 즐기는 과정이 아니며, 이론과 이해력만이 요구되는 고도의 지적 활동만을 뜻하는 것도 아니다. 미술 감상은 작품을 보며 미를 즐기는 감성적 활동인 동시에 작품의 미적가치를 이해하는 지적 활동이다. 작품을 제대로 이해하고 작품 속에 제재된 작가의 의도를 생각하며 정서적 충만함을 느낄 수 있는 감상 교육이 이루어져야 하겠다.

요즘의 우리가 접하는 현대미술은 순수미술(Fine Art)라는 개념보다는 더 포괄적인 의미의 시각예술(Visual Art)이라는 용어가 더 적절하다. 대중문화를 차용한 미술, 사진, 비디오, 행위예술, 설치미술, 디지털아트 등 새로운 내용과 형식의 작품들이 다양하게 쏟아져 나오고 있다.

예술작품은 작품을 둘러싸고 있는 모든 것들과 관계를 맺는다. 현대미술에 있어서 작품은 우리가 살고 있는 사회 · 문화와 밀접하게 관련되어 있다. 따라서 우리가 살아가고 있는 시대를 반영하고 있는 현대미술을 이해한다는 것은 우리의 문화를 이해하는데 많은 도움을 줄 수 있다.

예술은 시대에 따라서 판단 기준이 있었고 그 기준이 시간이 흘러감에 변하였으나 그 변한 판단기준이라는 것이 무엇인지 명료하게 표현 가능한 것은 아니기 때문에 감상학습을 고안하는 것은 어려운 것이다. 확실한 것은 ‘이것은

아름답다. 혹은 아니다.’ 또는 ‘이것은 가치가 있다. 혹은 아니다.’의 규범적인 판단은 더 이상 아니라는 것이다. 미술비평교육을 통해 작품의 복잡성과 미술적 사실을 판단해 보는 것이라 할 수 있겠다. 따라서 미술 교육적 측면에서 “현대미술을 교육적이다.”라고 말할 수 있는 것은 바로 그런 의미에서이다.¹³⁾

한편 제7차 교육과정안에서는 다음과 같이 감상교육의 의미를 밝혀두고 있다. ‘미술가들은 자신이 살고 있는 시대적, 사회적 문화적 배경과 민족성 등을 작품을 통해 표현하므로, 미술품을 감상하는 것은 그 시대와 사회 문화에 대한 이해의 폭을 넓혀 즐뿐만 아니라, 미래 사회의 바람직한 미술문화를 유도하고 향유할 수 있는 교양인으로서의 자질을 함양하는 데에 기여한다.’¹⁴⁾

즉, 21세기를 살아가고 있는 학생들에게 시대를 반영한 현대미술의 감상은 그들이 살고 있는 시대 안에서 새로운 미적경험을 통해 사회를 올바르게 이해할 수 있는 간접경험의 기회를 제공한다고 할 수 있다. 또한, 현대 미술을 감상하는데 있어 체계적인 비평 활동을 통하여 작품을 능동적으로 인식함으로써 통찰력과 열린 사고를 확장할 수 있으며 문화에 대한 폭넓은 지식을 얻을 수 있다. 따라서 학생들의 일회적인 흥미로서가 아니라 문화적 안목을 기르고 삶의 질을 향상시킴으로서 복합적인 문화 환경의 적응을 위해 의미 있는 학습이라고 할 수 있다.

2) 미술 감상교육의 방법적 접근

<표-1> 미술 감상수업의 지도방법

13) 이은적, 『미술비평과 감상교육』, 미술교육연구논총, 제 12집 1호, 2001, p.226.

14) 교육부 (현 교육과학기술부), 『7차 고등학교 교육과정 해설서-미술과』, 1997.

일반적인 감상 방법	주체적인 감상 방법
<ul style="list-style-type: none"> • 토론법 • 관찰법 • 작문법 • 제작법 • 수용적 감상과 비판적 감상 • 직관적 감상과 분석적 감상 • 자유 감상과 관점 감상 • 단독 감상과 비교 감상 	<ul style="list-style-type: none"> • 아레나스의 대화 중심 감상법 • 분석과 분류활동에 의한 감상법 • 묘사에 의한 감상법 • 명화 및 자료 수집에 의한 감상법 • 체험적 감상법 • 미술관을 이용한 감상법

감상 활동은 학생 중심이 되어야 하고, 학습자의 개성을 중시하는 개방적인 분위기가 조성되어야 한다. 따라서 학생들이 행하는 발견, 감각적 체험, 주관적 해석 비평 등의 모든 활동을 가치 있는 것으로 인정해 주는 것이 중요하며 이를 위해서는 보편적이고 절대적인 작품 해석이 아니라 주관적이고 개인적인 해석을 허용한다는 원칙을 중시해야 한다.

이를 위해서는 학생들의 개성, 감상, 작품에 대한 흥미, 학생 개개인의 능력 등을 존중하여 그들 스스로가 감상 수업의 실제에서 감성적으로 미술 감상을 할 수 있도록 미술 감상 수업이 보다 체계적이고 효율적인 계획 하에 진행되어야 할 것이다. 이러한 점을 고려하기 위해서는 아래와 같은 지도 방법을 적용해 볼 수 있다.

(1) 아레나스의 대화 중심 감상 지도 방법

아레나스(Amelia Arenas)의 대화 중심 감상법은 먼저 작품에 대하여 자세히 살피고, 다음은 자기 나름으로 그 의미를 생각하고 난 뒤 이를 정리하여 이야기 하는 형식으로 미술 작품에 대한 지식과 해석을 일방적으로 전수하는

것이 아니라 감상자와의 대화를 조직화 하여 교류를 형성하는데 중점을 둔다. 미술작품의 의미와 가치는 관중의 의견을 서로 교류하는 과정에서 창출해 가는 것이라는 생각을 기본 미학으로 삼아 학생과 관중들이 감상을 통해서 관찰하는 힘과 판단력, 그리고 비평력을 기르는 것을 중시하는 것이다.¹⁵⁾

이러한 감상 방법을 위해 교사는 어느 정도 작품에 대한 지적 수준을 가지고 있어야 하고, 학생들의 대화 도중 관점이 모호해지지 않도록 수시로 의견을 정리해 주고 질문을 해야 한다.

이 지도 방법은 다음과 같이 이루어진다.

- “이것은 무엇일까?” 혹은 “무엇이 일어나고 있을까?” 라는 질문을 던진 후 학생의 대답에 따라서
- “무엇을 보고 그렇게 생각했는지, 어떻게 해서 그렇게 생각했는가?”에 대하여 그 근거를 묻는다.

모든 발언에 대해서는 감상자의 의견을 긍정하는 것으로 시작하여야 발언에 대해 용기를 얻어 자신을 갖게 되고 다른 사람들의 생각도 귀중히 수용하게 된다. 직접적으로 작품을 감상하면서 본 것을 서로가 그대로 이야기 하는 과정에서 잘 보고 잘 생각하는 것이란 무엇인가를 이해하게 되고, 다른 사람의 보는 법에 대하여도 간심을 갖고 들어보는 것은 자신의 생각과 보는 눈이 깊어지고 나아가 새로운 것도 발견할 수 있게 되는 것이다.¹⁶⁾

이러한 프로그램을 통하여 학생들은 미술에 대한 지적인 면과 함께 미술작품을 접하였을 때 어떻게 감상해야 하는가를 알게 되어 미술관에 대한 거부감을 느끼지 않게 되고 관찰력을 높이고 관찰력에 의하여 작품에서 수집한 정보를 내적으로 계통화하며 자신의 사고를 정리하고 이를 적당한 언어를 이용하

15) 박휘락, 『미술 감상과 미술 비평 교육』, 서울: 시공사, 2003, p.147-148.

16) 박휘락, 『미술 감상과 미술 비평 교육』, 서울: 시공사, 2003, p.147.

여 표현할 수 있는 능력이 길러지게 된다.

또한, 문장력과 독해력, 어휘 사용력이 향상되며, 자신과 다르게 보는 법을 수용할 수 있게 됨과 동시에 타인의 사고 방법에 대하여 그 타당성에 대한 비판적인 사고도 기르게 된다.¹⁷⁾

(2) 감상 후 느낀 점을 이야기, 표현하는 방법 : 토론법

토론은 학생들에게 미적 대상에 대해 제한 없이 자유롭게 의견을 나누도록 하는 방법으로 토론 주제와 토론할 미적 대상의 선정이 매우 중요하다.

토론 주제는 학생이 흥미를 가질 수 있고 다양한 견해의 발표가 가능하며 미술 작품에서 쟁점을 띠고 있는 것이 좋은 것이다. 토론 할 작품의 선택은 토론 주제를 가장 잘 표현하고 있는 것이나 서로 대비되는 것이면 더욱 좋다.

토론할 주제부터도 교사가 설명하지 말고 동기부여를 통해 학생들 사이에 자연스럽게 쟁점으로 부각하도록 유도하는 것이 좋다. 학생들의 토론이 활발해지면 교사는 직접 개입하지 말고 조용히 그 흐름을 지켜보기만 하고 토론이 막힐 경우에만 적절한 쟁점의 제기를 통해 토론으로 이끈다. 그리고 토론이 끝나면 토론 과정을 정리하여 마무리 해준다.

(3) 문예법

학생들이 작품을 감상한 결과를 보고 감동한 내용을 알 수 있는 학습 방법으로 감상문 및 비평문 쓰기, 평가표 작성하기 등으로 그 활동 방법을 구분하여 실시 할 수 있다. 이 방법은 미술 학습의 용어와 사조 등을 접함으로서 지적 분야의 미술 학습에 도움을 준다.¹⁸⁾

17) 박휘락, 『미술 감상과 미술 비평 교육』, 서울: 시공사, 2003, p.150.

18) 김은주, 『미술과 수업의 감상지도에 관한 연구』, 계명대학교, 2003, p.17.

3) 미술 감상교육의 필요성

시각문화교육이 미술교육의 단순 확장의 문제가 아니며 시각·문화적 관점으로 감상수업을 이끌기 위해서는 교육과정의 변화, 협동적인 지도 방법, 사회·문화의 미술 커뮤니티와 살아 있는 의미들을 드러내는 일처럼 여러 가지 신중히 고려해야 할 접근방식이 필요하다. 이는 교육과정에 대한 논의가 궁극적으로 교육 현장에서의 '실천'에 대한 논의이기 때문이다. 따라서 다음에서는 시각문화교육 실천을 위해 교육과정에서의 접근방식과 해석자로서 교사의 역할, 교육과정의 참여자로서 학생의 관심으로 지도 방향을 제시하고자 한다.

(1) 비판적 분석으로 보는 사회·문화적 접근방식

시각문화 연구는 미술교육의 접근 방식에 있어서 근본적 변화를 요구한다. 교육의 목표에 대한 고민과 교육내용의 점검과 교수 방법의 변화 등 교육과정의 근본적 변형을 의미한다. 많은 미술 교육자들은 미술교육의 접근방식은 여전히 작품 활동에서 사회·문화적 맥락보다는 작품 가치에만 치중하고 있다는 문제점을 지적하고 있다. 즉 기법, 테크닉, 재료의 탐구뿐 아니라 작품의 사회적, 문화적 기능을 고려해야 한다는 것이다. 이는 대중문화나 미술품에 담긴 아이디어, 가치체계, 신념 등을 사회, 문화, 경제적 맥락적인 의미에서 접근하여 이미지로 좁혀드는 외부에서 내부로의 접근방식을 의미한다. 즉 본다는 것은 사회적인 것으로 '보여지는 것'과 '보는 자'사이에는 권력과 사회의 구조, 가치, 신념, 감정 등 문화적 의미가 작용하는 것이다.

특히 우리의 일상의 시각적 경험을 둘러싼 분석을 통해 의미를 파악하고 이들이 어떻게 우리의 감정, 지식, 가치, 정체감등에 영향을 주고 우리는 이러한

의미에 어떻게 대응하는지 분석해야 한다.

(2) 학생문화의 심층적 이해와 작품 활동

우리의 삶에서 미술과 시각문화가 주는 영향과 이미지와 텍스트가 담고 있는 상징적 의미를 공부함으로써 시각적 문해력을 증진 시키고 학습자 주도의 수업이 가능하게 된다. 일상에서 지나쳐가던 다양한 시각적 경험을 분석하고 그들이 자신에 주는 영향을 통해 미술수업이 자신과 관련이 없다고 생각하던 학생들은 자신의 삶속에서 중요한 주제를 찾아 문화적 의미를 찾아가는 시각문화 미술 수업에서 적극적인 학습의 주체자가 된다. 다양한 대중문화속의 이미지에 담긴 편견, 선입견, 남성과 여성에 대한 역할, 가치관, 그밖에 다양한 사회적 문제를 이미지와 메시지 속에서 찾아나간다. 시각적 경험의 예들은 우리 일상 속에서 무수히 찾아 볼 수 있으며 시각문화속의 의미를 언어적으로 또는 시각적으로 비평할 수 있다.

현재 7차 개정 교육과정안 감상 영역에는 ‘미술작품’과 ‘미술 문화’로 나뉘어져(교육인적자원부, 2007) 작품을 감상하는 데에 있어서 문화적 맥락을 중시한다. 시각문화연구의 중요성이 반영되었다고 볼 수 있지만 미술교육의 중심은 여전히 미술의 ‘실천’보다는 여전히 미술에 대한 ‘지식’교육이 차지하고 있다. 시각문화미술교육의 핵심은 시각적인 감성적 활동을 통해 우리의 몸과 세계의 접촉 면적을 확대함으로써 학생들의 정서와 느낌을 풍요롭게 하는데 있는 것이지 지식을 증대시키는데 주목적이 있는 것이 아니다. 본 내용에서는 개정교육과정의 반영된 내용을 토대로 감상영역에서의 시각문화 교육의 접근가능성을 살펴보고자 한다.

◆ **통합적 접근과 영역간의 연계가 고려되어야 한다.** 고등학교 미술교과에서의 시각문화 감상수업은 특히 중요하다. 고등학교는 문화적인 활동을 연결해 주는 시기이기 때문이다. 새 교육과정에 반영된 시각문화교육은 고등학교 발달 단계에 맞게 적절한 해석과 적용이 필요하다. 이는 수업활동에서 문화의 의미를 학습목표로 제시할 때에는 포괄적인 개념보다 더 구체적이고 체계적이어야 한다는 것이다. 과거에는 예술교육 관점인 미술활동으로 끝날 수 있었지만 내용에 따라서는 이 수업 이후에 어떤 문화교육으로 어떻게 심화시켜 가야 하는지를 고려해야 하기 때문이다. 이것은 전체 교육과정의 의미를 실현 시켜 나가야 하는 교사의 책무이기도 하다. 그래서 지금까지의 미술수업을 재구성해야 하는데 이것은 이를 테면 문화코드를 읽어 갈 수 있는 활동요소들을 제공해 주는 것이다.¹⁹⁾

◆ **맥락적이고 의사소통 중심의 비판적 읽기에 중요성이 강조된다.** 이러한 시각·문화적 감상교육은 표면읽기의 내용과 표현의 읽기를 통해 맥락적으로 형식과 실제에 대한 관계를 지음으로써 비판적 의미를 자기 맥락화하고 재구성 할 수 있도록 시각적 문해력 신장에 목적을 둘 수 있다. 이를 위해서는 이미지의 사회 문화적 분석이라는 이론적 측면의 접근이 미술실기 작업과 연계되어야 할 것이다.

◆ **학생들의 문화적 경험을 중심으로 고등학교미술 시간에 활용 될 수 있도록 수업목표와 내용이 전개되어야 할 것이다.** 시각문화 미술교육의 감상 수업과 표현 수업으로 통합되어 영역간의 연계뿐만 아니라 통합적 접근의 과제로 스투(stuhr)는 미술교사가 스스로를 미술 전문가로서가 아니라 공립학교 교육과정에 있어 다양한 교과와 다른 교사들만큼 특별한 교사로 생각해야 할 것을 제안하였다. 미술교사들이 하는 일이 다른 교과와 교사들이 하는 일과

19) 조중현, 「미술과 새 교육과정의 이해와 시각문화를 반영한 수업사례 소개」, pp. 64-67.

다르지 않아야 한다는 것이다. 다시 말하면 교육의 목표가 학생들이 미래의 삶을 위하여 그들의 삶을 이해하고 의미를 창조해 가도록 돕는 것이라 할 때, 모든 교과는 이를 위한 도구가 된다는 의미이다.

◆ 미술교사는 모든 다른 교과의 교사들처럼 이미지와 미술품의 주제와 의미를 탐색하는 등 문화적 산물을 통하여 교육의 목표를 달성해야 한다. 여기에는 미술 또한 다른 교과들과 같이 학생의 삶에 밀접하게 연결되어야 함을 전제로 한다. 학생들의 삶과 그들의 세계에 연결된 교육과정은 하나의 결과물이 아니라 지속되는 과정으로 여겨져야 한다는 것이다. 교육은 문화적 경험의 중요한 부분이다.

◆ 교육은 교과적인 범위로 축소 될 수 없으며 권력, 역사, 정체성에 관한 이슈를 포함해야 한다. 시각문화는 규범화된 지금껏 지식 안에서는 적절하게 고려될 수 없다. 이에 통합적인 접근이 기존미술과 교육과정을 해체하고 재구성하는데 도움이 될 것이며, 시각문화와의 관계는 항상 상황적이기 때문에 이런 점에서 미술교사들은 방법론을 위한 처방을 만들어내는 개별 이론들이나 고정된 특성들에 구속되는 것을 피해야 한다고 권고하고 있다.

◆ 미술은 다양한 차원, 감각적, 정서적, 정신적, 인지적 이해를 위한 상상력 풍부한 연결과 기회를 창조할 수 있다. 하지만 기존의 학과 중심 교육은 이러한 사실을 인정하는데 실패하였다. 따라서 상호 소통적인 시각문화교육은 사람들이 자신들의 문화적 성향에 따라 이미지의 의미를 협상하고, 저항하고 전용하기 때문에 초점이 맞춰지고 있다. 사회 문화적 맥락을 가장 두드러진 특징으로 한다고 할 수 있는 시각문화에 대한 연구가 다학문적으로, 초학문적으로 통합적 접근이 되어야 한다는 것은 당연한 것일지도 모른다.

◆ 이것을 현실적으로 어떻게 뒷받침 할 것인가가 논의되어야 한다. 즉 현재와 같은 교육과정이나 교수체제에서는 아마도 통합적으로 접근하는 것의 한계가 있을 것이다. 교육에 있어서 이론적으로 충분히 논의될 수 있고, 또 이론적으로 적합한 것이라 하더라도 실제에 부적합하고 또는 실제에 준비가 되지 않을 경우에는 아무리 좋은 이론도 글 좋음을 구현할 수 없을 것이다. 따라서 시각문화교육을 위한 통합적 접근이 가능하기 위해서는 통합교육과정이나 협동 교수체제와 같은 현실적 토대에 대한 논의와 준비가 필요하다.²⁰⁾

비평영역에서의 각 학습 범위들은 미술 교과 구조에 한정되기보다는 교과 간 경계를 넘나드는 다학문적인 접근을 통해 전체 시각 환경의 맥락 속에서 작품을 매개로 하는 사람들 사이의 관계에 주목할 수 있는 구체적 교육과정의 계획이 필요하다 특히 대중적 시각문화에 대한 비판적 이해를 위해서는 앞의 장의 시각문화교육의 사례에서 살펴본 바와 같이, 관련 개념을 중심으로 학생들이 자신의 체험을 반성적으로 탐구하며 스스로의 의견을 제시하고 시각 세계의 의미를 구성할 수 있도록 배려 할 수 있어야 한다.

이러한 과정은 감상을 의미와 가치를 판단하고 참여하는 단계에서보다 확장되어 학습자 중심의 주체적인 비평을 통하여 의미를 재구성할 수 있는 좀 더 포괄적인 안목을 제시하는 것이다.²¹⁾

현행 수업과정에서의 시각문화교육의 어려운 점은 미술에 대한 좁은 관점이 시각문화 미술교육에 도전이며 학생들이 갖고 있는 미술에 대한 제한된 관점, 미술을 선, 형, 색으로 이루어진 장식적 측면만으로 보는 학교 미술의 문제, 미디어와 테크닉만을 중시하고 미술이 가진 개념적 측면을 이해하지 못하는

20) 김정선, 『‘미술교육’에서 ‘시각문화교육’으로』 “새 길을 여는 교육비평”, 제20권, 교육비평, 2006, 서울, pp. 46-47.

21) 김정희, 「국·공립 미술관 전시 감상을 통한 서양 명화 이해 미술교육 프로그램 개발 연구」. 경희대학교 교육대학원, 2011. 참고

시각, 암기위주의 미술사 지식 위주의 수업, 국가와 학교교육에서 재정적, 정치적으로 소외된 미술교육에 대한 지원의 문제점 등을 설명할 수 있다.²²⁾

이러한 문제점을 간과해서는 안 되며 개선을 위한 끊임없는 노력이 요구된다. 이러한 노력은 고등학교 학생들의 개인적이고 문화적인 정체성이 미술을 통해 구성되고 학생들에 나타나 는 수준으로 역사적, 사회적 맥락을 고려하여 이해하는 복합성을 갖게 될 것이다.

3. 시각문화를 통한 미술 감상교육의 필요성

1) 시각문화를 통한 미술 감상교육의 교육적 의의

첫째, 미술 감상 교육은 다양한 시각적 문화양상들을 보다 미적, 질적으로 향수 할 수 있는 미적 감수성의 함양을 위해서 필요하다. 인간은 누구나 삶에 어느 정도 여유를 갖게 되면 보다 질적으로 즐기고자 하는 욕구를 가지고 있다. 한국은 이제 선진국의 대열에서 기본적인 의식주의 해결을 뒤로 하고 이제는 문화 육성책을 펼치고 있다. 미술 감상 교육은 이러한 시대적 상황을 반영하여 국민들의 이러한 욕구를 수용해야 한다. 즉, 영화나 텔레비전과 같은 시각적 대중매체뿐만 아니라 전람회에서 미술을 감상하고 생활 속의 다양한 시각적인 문화현상들을 보다 미적으로 즐기고 감상. 향수 할 수 있는 길을 열어주어야 한다. 특히 시지각과 관련된 시각문화교육은 모든 국민들의 실상 삶 속에 표현될 수 있도록 인간의 다양한 활동 중에서 미술과 사회의 관계를 탐색함으로써 오늘날 우리 삶 속에서 미술이란 무엇이고 무엇이어야 하는지 생각해 본다.

22) 손지현, 『삶을 위한 미술교육 : 미술의 실제적 교수·학습을 중심으로』, 서울 : 예경, 2007. pp.44.

둘째, 미술교육에서 감상 교육은 우리 고유의 문화적 정체성을 강화하기 위해 필요하다. 박암종은 기술가치가 중시되던 시대에서 이제 각 나라의 고유한 문화를 바탕으로 한 미적 가치가 중시되는 시대로 도래 했다고 말한다. 오늘날의 시대에 경제활동은 문화요소가 수반되지 않고는 고부가가치 창조가 힘들게 되었는데, 국제화 시대, 지구촌 시대, 세계화 시대라고 다양하게 일컬어지고 있는 오늘날, 제품을 만들어 국가 간의 경쟁을 한다고 할 때 가장 중요한 것은 바로 다름 아닌 그 나라의 고유한 ‘문화’ 즉 그것의 향수가 된다.

셋째, 미술교육에서 감상 교육은 다양한 문화적 현상들을 비판적으로 수용, 활용할 수 있는 능력의 육성을 위해서 필요하다. 포스트모던 시대에 이르러서는 하나의 지배적인 문화가 모든 흐름을 주도하는 것이 아니라, 개별화되고 차별화된 작은 문화권이 형성되고 있다. 이러한 시대에 문화적 양상들은 정말로 다양한데, 그중에서 보다 미적이고 질적으로 우수한 문화를 선별하고 이를 활용할 수 있는 능력은 필요하다. 특히 자본주의의 꽃이라고 불리는 광고 문화는 소비자를 유혹하기 위하여 온갖 현란한 색과 이미지들로 치장하고 포장하는데, 이러한 현란한 이미지들로부터 보다 주체적으로 올바르게 판단하여 소비행위로 이어지게 하기 위해서는 보다 비판적인 시각이 필요하다.

넷째, 미술교육에서 감상 교육은 ‘예술의 생활화’를 위해 필요하다 문화생활은 곧 예술의 생활화라고 할 수 있다. 오늘날 여러 사회, 문화단체를 통하여 일반 대중들이 예술과 문화에 참여하고 친숙해지는 기회가 늘어나고 있다. 또한 예술을 통해 인생의 의미를 재조명해 보려는 욕구가 늘어나고 문화 센터나 여러 문화적 기관이나 제도가 급증하고 이에 참여하고 관심을 가지는 사람이 늘어나는 것은 문화에 대한 욕구가 급상승하고 있다는 것을 대변한다. 이러한 시대적 욕구를 충족시켜 주기 위해서 미술교육에서 감상 교육은 필요하다고 할 수 있다.

미술 감상 교육은 다양한 학문을 문화적으로 폭넓게 이해하고 새로운 문화적 환경을 미적체험으로 이루는 교육으로 우리 삶을 위한 교육으로 확대되고 있음을 알 수 있다. 이에 황연주는 시각문화교육은 다음과 같은 이유에서도 더욱 필요한 교육 내용이라고 말하고 있다.

첫째, 시각문화교육은 다양한 시각적 문화 양상들을 보다 미적, 질적으로 향수 할 수 있는 미적 감수성의 함양을 위해서 필요하다.

둘째, 시각문화교육은 우리 고유의 문화적 정체성을 강화하기 위해서 필요하다.

셋째, 시각문화교육은 다양한 문화적 현상들을 비판적으로 수용, 활용할 수 있는 능력의 육성을 위해서 필요하다.

넷째, 시각문화교육은 ‘생활의 예술화’를 위해서 필요하다.

다양한 문화적 현상들을 비판적으로 수용하고 활용할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 교육하는 것은 미술교육뿐만 아닌 다양한 학문을 교육함으로 수용할 수 있도록 해야 하는 것이다. 시각문화교육은 다양한 문화를 이해하기 위한 배경적으로 다양한 학문을 습득해야하며 그것으로 우리 삶을 위한 생활의 예술화의 교육을 가능하게 한다. 시각문화교육은 다양한 학문을 통합함으로써 삶을 위한 교육으로 확대될 수 있음을 알 수 있다.

2) 시각적 문해력(Visual Literacy)의 이해

(1) 시각적 문해력의 개념

글을 읽고 쓰는 능력을 ‘리터러시(literacy)’라고 하는데, 이미지와 공간을 체

협하고 소통하고 이해하는 능력을 ‘시각적 리터러시(Visual literacy)’라고 한다. 이러한 개념은 지금까지 보통 ‘문해력’이라고 해석되어 문자를 읽고 쓰는 ‘텍스트 리터러시(text literacy)’로 이해되었다. 이러한 ‘텍스트 리터러시’ 능력은 태어날 때부터 타고나는 것이 아니며 여러 해를 거쳐 학습되어진다. ‘리터러시’는 과학기술의 발달과 함께 커뮤니케이션의 유형이 복잡해짐에 따라 그 의미 또한 변화하였다.

문해력이라고 번역되어 사용되고 있는 ‘리터러시(literacy)’는 초기 언어의 영역에서 사용되던 것이 근래 들어 그 영역을 확장하고 있다고 설명한다. 의사소통의 대부분이 문자와 언어 중심으로 이루어지던 때에는 ‘리터러시(literacy)’의 개념은 단지 문자를 읽고 쓰는 것으로 이해되었다. 그러나 커뮤니케이션의 유형이 점점 더 복잡하게 되면서 그 의미는 역사적으로 변화하였다. 비주얼 리터러시 뿐만 아니라 미디어 리터러시, 문화적 리터러시, 정보 리터러시 등 다양한 영역에서 리터러시 개념을 결합하여 사용하고 있다.

‘비주얼 리터러시(Visual literacy)’는 시각 이미지의 활용 능력으로, 시각적으로 읽고 쓸 수 있는 능력을 말하며, 오늘날 다양한 시각적 문화양식들을 이해하고 그들과의 상호작용을 위해 필요한 능력으로써 리터러시라 할 때, 이것은 시각적 이미지의 활용 능력으로써 시각적으로 생각하기, 시각적으로 읽기, 시각적으로 쓰기를 포함하며 궁극적으로 시각적으로 의사소통하기를 목적으로 한다고 할 수 있다.

21세기 미술교육의 성격변화에 따른 미술교육이 지향하는 방향은 미적 인식 능력, 표현능력, 비평 능력을 통하여 미술교과적인 측면에서 기초교육을 강화하고, 사회적인 측면에서 시각문화 미술교육을 강화하며, 개인적인 측면에서 창의성을 신장하는 것이다.

Visual Literacy의 개념은 주로 ‘시각적 해독능력’ 또는 ‘시각적 문해 능력’으로 번역되어진다. 하지만 이것은 Debes(1978)가 주장한 텍스트를 읽고 쓰는

능력처럼 시각적 메시지의 독해 능력과 그것의 창작 능력을 주로 의미하는 것으로서 Visual Literacy의 광범위한 개념을 다 포함 할 순 없지만, 본 논문에서는 감상 관점을 중심으로 다루기에 ‘시각적 문해력’과 비주얼 리터러시를 같은 개념으로 사용하고자 한다.

<표-2> ‘비주얼 리터러시’(Visual literacy)의 개념

학자 / 관련기관	‘비주얼 리터러시’(Visual literacy)의 정의
Ausbirn & Ausbunm (1978. p.293)	<ul style="list-style-type: none"> 타인과의 의사소통을 위해 시각적인 생산물을 이해하고 그것을 활용하는 것을 개인에게 가능하게 하는 일련의 숙련된 능력으로서 정의되어진다.
Heinich. Moienda & Russell (1982. p.62)	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 메시지를 정확하게 해독하고 그러한 메시지를 창조하는 학습된 능력이다.
Donsidine (1986.p.40)	<ul style="list-style-type: none"> 효과적으로 의사소통하기 위해 다양한 미디어의 그림을 이해하고 구성하는 능력과 관계된다.
Lacy (1987. p.46)	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 메시지를 인식하고, 분석하고, 평가하고 그리고 생산하는 능력으로 정의되어 질 수 있다.
Curtiss (1987.p.3)	<ul style="list-style-type: none"> 어떠한 미디어에 있어서도 시각적인 진술의 커뮤니케이션을 이해하는 능력이며, 적어도 한 시각적인 미디어로 자기 자신을 생산하는 능력이다. 그것은 작품을 생산하는 문화적인 문맥상에서 주제 내용과 의미를 이해하고, 작품에 대한 숙련된 미적인 장점들을 평가하며, 직관적으로 형태를 이해하고 또한 작품의 상호작용적이고 상승작용적인 성질을 파악하는 능력을 수반한다.
IVLA (International Visual Literacy Association)	<ul style="list-style-type: none"> 다른 감각적인 경험들과 관여해서 보는 것을 통해서 한 인간을 발달시킬 수 있는 시각적인 능력들에 대한 일련의 그룹이다.

(1968)	<ul style="list-style-type: none"> • 시각적인 상징들 즉 그림들과 함께 커뮤니케이션을 해석하고 시각적인 상징들의 도움으로 메시지를 생산하는 습득되어진 숙련의 능력이다. • 구두 언어에 있어서 이미지적인 것을 번역하고 또는 그 반대로 이미지적인 것을 구두 언어로 번역하는 숙련된 능력이다. • 시각적 미디어에 있어서 시각적인 정보들을 이해하고 평가하는 숙련된 능력이다.
--------	--

시각적 매체는 주된 언어가 그림 또는 영상이기 때문에 기존의 문자와는 다른 체계를 가진다. 시각적 매체에 있어서의 시각적 메시지를 구성하고 있는 커뮤니케이션 구조의 이해, 해석, 활용을 위해서는 시각적 매체의 조형적이고 미적인 구조들과 조직적인 문맥이 분석되어야 한다. 이것을 통하여 사람들은 사회적 커뮤니케이션을 분석하고 그 뒤에 있는 사회적 실상을 추론하는 능력을 획득하게 된다. 그러한 능력은 Visual Literacy의 함양을 통해서 이루어 질 수 있다.

‘비주얼 리터러시’는 다양한 시각적인 구조를 잘 이해하고 적절하게 활용하며 창의적으로 교육할 수 있는 숙련된 기술을 의미하는 것이다. 시각문화교육은 비주얼 리터러시를 통해 문화를 이해하고 분석하여 시각적으로 표현할 수 있는 능력을 의미한다. 즉 비주얼 리터러시는 여러 가지 미디어들의 시각적인 생산물이나 메시지들을 올바르게 이해하고 인식하며, 해석하고, 그것을 실생활에 의미 있게 활용하고, 스스로 제작하고, 분석하며, 평가하고 그리고 다른 사람과 의사소통 할 수 있는 능력이다.

시각문화교육은 위에서 말한 자신의 생각과 느낌을 표현함으로써 비평력을 기르는 것뿐만 아니라 ‘문화’의 입장에서 살펴봄으로써 우리의 삶에 대해 깊이 생각하고 이해할 수 있다. ‘문화교육’이라는 새로운 교육적 패러다임을 추구하는데 있어 중요한 영역이다. 시각문화는 미술을 통한 가장 효과적 커뮤니케이션

수단이며, 문화의 상징이 되는 것으로 문화와 소통함으로 교육적으로 문화적 생산에 대한 합리적인 통로가 되며 사회구성원들에게 건전한 사회문화에 대한 유대감을 형성할 수 있게 된다.

(2) 시각적 문해력의 구성 요소

비주얼 리터러시(Visual Literacy)의 개념은 1969년 Debes(1969)에 의해 미국의 로체스터에서 열린 첫 번째 ‘비주얼 리터러시 회의’에서 처음으로 정의되었다. 그 후 많은 연구자들에 의해 연구되어지고 있으며, 비주얼 리터러시의 개념은 미디어 환경이 변화하는 시기에 따라, 연구하는 학자에 따라 다소 다르게 정의하고 있다.

각 학자들의 비주얼 리터러시 구성요소를 비교하여 보면 여러 견해와 시각적 차이가 있음을 알 수 있다. 그 중에서 Randhawa.B.s(1978)는 비주얼 리터러시교육을 위한 구성요소를 시각적 사고(Visual Thinking), 시각적 학습(Visual Learning), 시각적 의사소통(Visual Communication)으로 나누어 설명하였다.(황연주, 2001)

황연주는 비주얼 리터러시 교육을 위한 구성요소를 시각적 미디어 교육과 관련하여 인지 능력, 비판적 수용 능력, 적절한 활용 능력, 능동적인 제작 능력, 그리고 창의적인 조형 능력 등 다섯 가지로 제시하였다. 그 중에서도 창의적인 조형 능력은 다른 학자들과 구별되고 새로운 구성요소이지만 미술교육에서는 가장 중요한 구성요소이기도 하다. 창의적 조형능력을 갖춘 시각적 메시지를 생산하고 활용 할 수 있다면 시각적 메시지를 읽고 쓰는 능력을 한 단계 향상시켜 영상 정보화시대에 적극적으로 대처하며 미적 가치를 높일 수가 있을 것이다.

<표-3> 황연주의 비주얼 리터러시 교육을 위한 다섯 가지 구성요소

구성 요소	비주얼 리터러시 구성 요소
시각적 인지 능력	작품이나 재료들의 요소를 자세히 관찰하고 구별하는 민감성으로 모든 지식과 인식의 기초
비판적 수용 능력	작품의 진행과정이나 결과에 대하여 분석하고 장단점을 파악하여 수용 할 수 있는 능력
적절한 활용 능력	시각적 미디어를 목적에 따라 의미 있게 활용할 수 있는 능력으로 정보, 휴식, 긴장완화, 학습, 미술 감상, 창작활동 등의 목적으로 융통성을 발휘할 수 있는 것
능동적 제작 능력	다양한 시각적 현상들을 시각저거 사고를 통하여 실질적으로 제작 할 수 있는 능력
창의적 조형 능력	모든 예술 활동의 중심이 되는 활동으로 여러 활동들이 상호 작용하여 계속적으로 수정되고 재구성되어지도록 하는 능력

시각적 사고는 시각적 이미지를 인지하고 이해하는 자아 내부의 정신적인 활동이고, 시각적 학습은 비판적으로 평가하는 활동을 통해 시각적 메시지를 읽어내기 위한 자아와 타인의 관점을 동시에 생각하는 활동이다. 시각적 의사소통은 타인에게 자기의 생각을 전달하기 위해서 시각적 이미지를 활용하거나 제작하는 활동이라고 할 수 있다.

(3) 시각적 문해력의 특징

한국교육과정평가원의 연구보고서(양윤정 외, 2003)에서는 21세기의 미술교육의 중요한 목표로 ‘미적 인식 능력’, ‘표현 능력’, ‘비평능력’, ‘창의성’ 그리고 새롭게 부각된 시각적 문해력(Visual literacy)을 제시하고 있다. 여기서는 ‘시각적 문해력(Visual literacy)은 다양한 시각적 미디어를 통한 그림이나 영상 또는 시각적인 진술들을 올바르게 인지하고, 비평적으로 수용하며, 적절하게 활용하고 또 능동적인 창의적으로 제작할 수 있는 능력들과 숙련된 기술들을 의미한다.

비주얼 리터러시 교육은 영상 정보화 시대에 시각적 문화 환경을 잘 이해하고 원활한 의사소통을 하며 생활의 질을 향상하며 미적, 질적, 능동적으로 참여할 수 있는 전이적인 사람으로 성장하는데 목적이 있다. 비주얼 리터러시 교육은 한마디로 문화교육이다. 그래서 문화와 매스 미디어가 발달한 나라에서 먼저 실시되고 있는 것이다. 미디어 교육의 일환으로 시각적 미디어 교육의 중요성이 대두되었기 때문에 대부분 정규 교육과정에서는 포함된 경우가 적은 편이며 국어나 미술, 비정규교과, 학교 밖 교육을 통해 실시되고 있는 편이다. 이렇게 미미한 교육적 환경이지만 미디어 교육에 대한 필요성은 더 높아지고 있다. 시각 이미지가 범람하는 현대사회에서 영화, 광고, 만화, 그림 등의 시각이미지를 통해 메시지를 소통하는 것은 더 이상 어려운 일은 아니다. 우리는 원하지 않더라도 다가오는 시각이미지의 의미를 해석하고 판단하여 선택해야 한다. 그렇기 때문에 시각을 주로 다루는 미술교육에서의 비주얼 리터러시 교육이 크게 부각되고 있는 것이다.

(4) 시각적 문해력의 필요성

과학과 정보통신의 발달로 대량 복제되고 생산되는 시각적 미디어로 인해 모든 정보의 전달 방식이 문자에서 시각적 이미지로 바뀌고 있는 시대에 특히, 우리나라는 디지털 산업의 선두주자로서 인터넷, 핸드폰이나 디지털 카메라

라 등의 사용이 보편화되어 있으며 그 영향이 초등학교까지 미치고 있는 실정이다. 이런 실정 속에 어린이들은 넘쳐나는 시각미디어에 무방비로 노출되어 있으며 상업적, 오락적, 선정적, 퇴폐적인 TV프로그램과 인터넷에 대한 맹목적인 시청은 아동의 올바른 정서함양과 자아의식 형성을 방해하며 행동장애를 일으킬 수도 있으므로, 학생들의 문화수용 형태 및 의식에 부응하기 위해서는 미술교육이 새로운 시각문화에 대한 학습의 장을 하루속히 만들어 줄 필요가 있다. 비주얼 리터러시는 시각 이미지의 구성요소를 알고, 그 의미를 이해하는 능력으로서 비주얼 리터러시를 향상시킬 수 있는 시각적 미디어교육은 이와 같은 요구에 보다 능동적으로 대처하는 한 방안이 될 것이다.

시각문화의 개념과 의미를 알아보고 시각적 미디어 미술교육의 필요성을 정리하였고, 비주얼 리터러시의 개념을 분석하여 Randhawa .B. S(1987)의 비주얼 리터러시의 구성요소중 시각적 사고와 시각적 학습을 구성요소로 선택하고, 황연주의 비주얼 리터러시의 다섯 가지의 구성 요소 중 적절한 활용능력, 창의적 조형능력을 본 연구 프로그램에 적용할 비주얼 리터러시의 구성요소로 채택하였다.

1) 미술교과의 교육내용에서 시각문화교육의 영역의 필요성을 크게 4가지로 정리했다.

첫째, 시각문화교육의 교육내용으로 가장 핵심적인 것은 삶과의 관계를 중시해야 한다는 점이었다. 전통적인 예술영역으로서 미술을 넣어 생활문화가 직접 그 내용이 되어야 한다는 점을 말한다. 때문에 그 영역에는 건축과 도시환경, 대중문화를 다뤄야 한다는 것이었다.

둘째, 조형예술활동을 넘어 비주얼커뮤니케이션, 혹은 비주얼 리터러시 문제로 나아가야 한다는 것이었다. 이것은 시각적 사고 행위와 시각적 의사소통의 구조를 다루며, 특히 현대 사회의 핵심적인 시각 커뮤니케이션으로 자리 잡고 있는 미디어를 올바르게 이해하고 활용하는 능력을 포괄한다.

셋째, 사회와 인간관계 주성의 매체로서 보다 통합적인 시식을 추구해야 한다는 것이었다. 공동체를 이루고 살아가는 인간에게 있어서 의사를 표현하고, 그 사회를 만들어내며, 연대감을 형성하는 시각적, 감성적 행위의 수단으로서 그 언어가 되어야 한다는 것을 의미한다. 특히 커뮤니케이션의 특성을 가진 미술의 본성적으로 간 학문적이며, 그것을 통합하는 특성이 학교 교육과정에 충분히 반영되어야 한다고 본다.

넷째, 인간이 생물체로서 신체적 교감과 체험이라는 보다 본원적 감수성을 다루는 영역이어야 한다는 점을 지적한다. 지적 인지작용과 논리적 표현의 이전 상태로 감각적, 감성적 인지작용과 감성적 표현으로서의 영역에 조형예술이 자리하고 있다는 점을 지적한다.

2) 시각문화의 다양화는 학습들의 인지와 행동에 다음과 같은 문제점을 야기 할 수 있다.

첫째, 현실세계와 가상세계와의 구분이 어려워진다. 컴퓨터 기술의 발전을 통해 가상세계의 이미지는 더욱 리얼하게 정교화 되어 있으며, 이러한 현상은 컴퓨터 게임과 같은 영상 매체에 노출된 학습자들에게 미디어를 통해 접해지는 가상 이미지들에 길들여져 현실 세계와 구분을 못하는 혼돈을 겪게 된다. 이러한 문제점은 현실 부적응이나 도피적 태도, 가상세계의 비현실적 행동을 현실에서 무의식적으로 행하게 되는 범죄로 가지 확대 될 수 있다.

둘째, 실제성의 부재를 가져온다. 무수한 작업 경로에 의해 만들어 지는 각종 시각 이미지들은 점점 실존의 오리지널한 객체의 성격을 잃어가게 되는데, 이러한 시각이미지의 반복적 경험은 오리지널한 객체의 순수한 성질의 파악을 어렵게 한다. 현재의 삶 자체가 실제적 경험보다는 간접 경험에 의한 것이 많기 때문에 우리가 겪게 되는 많은 시각적 경험들이 양적으로는 증대될지는 모르나, 실제의 진실성은 이해되지 못한 채 피상적으로 경험하게 될 위험성이 있다.

셋째, 정보 조작의 가능성이 있다. 점차 조작하기 쉬워지는 소프트웨어의 출현과 발전은 정보조작의 가능성을 더욱 손쉽게 하였다.

넷째, 정보에 대한 깊이 있는 이해가 어려워진다. 디지털 기술의 발전은 영상매체와 가은 동시성과 시간성을 가진 매체의 움직임을 더욱 가속화하였는데, 이러한 영상은 빠른 움직임은 학습자들로 하여금 데이터 처리와 인식에 충분한 시간을 부여하지 않아 피상적인 정보수용에 그치게 할 수 있다.

이러한 문제점에 비추어 볼 때, 시각문화 교육의 일환으로 비주얼 리터러시 교육은 반드시 필요하다. 비주얼 리터러시 교육을 통해 학생들은 시각문화를 올바르게 이해하고, 분별력과 비판적 안목을 가지고 선별적 수용을 할 수 있으며, 적절하고 의미 있게 활용하고, 주체적이고 창의적으로 제작 할 수 있도록 이끌어 준다. 더 나아가 새로운 매체를 이용한 예술적 창작 활용도 할 수 있게 된다. 이러한 비주얼 리터러시 교육은 통합적 접근에 의해 이루어 질 수 있으며, 또한 실생활과의 직접적인 연관을 통해 더욱 강화될 수 있다.

Ⅲ. 시각문화와 교육과정의 분석

1. 시각문화 관련 미술 감상교육의 현황

우리나라의 미술교육은 지난 100여 년 동안 많은 변화와 발전을 거듭해 왔다. 시대의 변천과 더불어 기능 위주의 표현중심 미술교육에서 아동의 창의성과 자유표현을 중시한 창조주의 미술교육으로, 미적 체험과 미의식의 함양, 이해와 소통, 감상교육을 강조한 이해중심 미술교육에 이르기까지 미술교육은 변화해 왔고 현재도 끊임없이 진행 중이다. 이러한 변화는 “한 사회의 전망을 결정하는 정치적, 문화적, 경제적 사건은 예술에도 반드시 영향을 미친다.”는 아서 애플랜드(Arthur D. Elfland)의 말처럼, 모든 사항들과 연관되어 있고 상호영향을 주고받는다. 그렇기 때문에 시각문화와 관련한 현 교육과정은 어떻게 다뤄지고 있는지에 대해 알아보고 또한 미술 감상교육 수업의 현황을 분석하여 보다 적절한 방향을 모색해 보도록 하겠다.

먼저, 고등학교 미술 감상교육의 현황을 살펴본 후 미술 교육과정에서의 시각문화 교육의 방향을 살펴보고자 한다.

1) 학교 안에서의 미술 감상교육

우리나라의 미술 감상교육은 해방 이후 본격적으로 시작되어 그 후 지금까지 8차례의 교육과정 개편과 그에 따른 교과서 개정이 이루어졌으나 감상 영역의 비중이 낮은 교과서 편제는 계속 유지되어 왔다. 이러한 편제의 불균형으로 학교에서의 미술 교육은 기능 중심의 미술 교육을 변질되고, 수업과 평가를 위한 미술 교육이 되어버렸다.

이것은 비단 교과서 상의 문제점 혹은 편제의 문제뿐만 아니라 그 내용에 있어서 역시 체계적인 설명이 이루어지지 못하고 있다는 것을 말한다. 이를 몇 가지 특성으로 나누어 살펴보면 아래와 같이 요약할 수 있다.

첫째, 일반적 미술 감상 단원에서는 기초적 미술 비평 단계의 미술 작품 감상 태도와 방법에 대해서만 언급하고 있다. 교과서가 기술하는 대체적 감상 요령은 다음과 같다.

- (1) 형과 색채, 표현 등에서 창의성을 마련할 수 있는 안목을 기른다.
- (2) 구체적인 느낌과 조형적 질서를 찾아보는 안목을 기른다.
- (3) 표현 재료 또는 방법과 어울리는가?

등의 방법으로 기초적인 미술의 구성요소, 미학적 체계에 대한 설명이 전혀 없으며 예시 작품 역시 동료 친구들의 작품이나 교과서에 수록되어 진 몇몇 작품에 국한되어 있다.

둘째, 우리나라 미술 감상 단원은 출판사별로 명화 감상의 요령을 설명하거나 우리나라 미술에 대한 설명, 또는 다른 나라의 미술을 설명하는 등의 약간의 차이를 보이고 있으나 대체로 우리나라 역사 속에서의 미술의 흐름과 우리나라 주변의 중국, 일본, 인도 미술의 특징과 서양 미술사에 대해 기술하고 있다. 교과서에 나타나는 작품 수는 대체로 우리나라 미술품이 많으며 시대별로는 삼국시대와 조선시대 화가의 작품이 주로 실려 근. 현대 미술이 비중 있게 다루어지지 못하고 있는 실정이다. 반면, 다른 나라 미술의 경우 르네상스 이후의 근대 미술과 현대 미술이 주를 이루며 대부분 특정 작가와 특정 작품들이 대다수를 차지하고 있다. 이처럼 여러 시대의 작품을 다루지 못하고 특정 시대의 작품만을 다루게 되면 학생들에게 편협하고 편향된 시각을 줄 수 있

다.

셋째, 미술사 단원 역시 한정된 교과서 내에서 비중 있게 다루지 못함으로써 전체적인 맥락에서 역사적 흐름과 함께 미술사를 다루지 못하고 시대별 특징이나 특정한 시대의 설명으로 일관하고 있다. 이로 인해 학생들은 시대사조에 대해서는 알 수 있어도 시대적인 흐름과 역사적 배경에 관해서는 알지 못하며 이러한 미술사 교육은 미술사의 흐름이 역사와 문화, 경제와는 무관하게 이루어진 것처럼 느끼게 한다.

미술을 감상한다는 것은 미술을 이해할 수 있어야 가능한 일이다. 지금과 같이 미술사 전체에 대한 전반적인 설명 없이 부분만을 꺼내어 이야기 하거나 짧은 설명만으로 미술사를 이해함은 불가능 한 일이며, 이로 인해 미술을 이해한다는 것조차 불가능한 일이 되는 것이다. 또한, 이러한 기술 내용은 학생들에게 미술을 알고 이해한다는 것 보다는 암기 위주의 미술사 교육을 여전히 강조하고 있다. 이는 미술 교육에 있어서 미술을 인류 역사의 관점에서 역사와 예술로 보기 보다는 미술의 기능을 중요시하고 있음을 보여준다. 미술 작품은 하나의 주제를 가지고도 그리는 사람에 따라 다르며 작품 속에 담겨있는 내용 또한 다르다. 이러한 미술을 제대로 이해하고 미술 작품을 올바르게 이해하기 위해서는 감상 교육은 표현하는 것만큼이나 중요하다.²³⁾

2) 학교 밖에서의 미술 감상교육

학교 교실로부터 열려진 감상 관련 학습장은 박물관 및 미술관이 대표적인 공간이다. 지역마다 국립, 공립, 사립 박물관 또는 미술관이 설립되어 운영하고 있음을 알 수 있다. 각 지역마다 시민 봉사 기관으로서의 시립 및 도립, 또는 사설 미술관 등의 설립도 보다 활성화되고 있다. 이러한 공간에는 여러 가

23) 김잔디. 『효과적인 미술감상 교육을 위한 지도 방안 연구』, 목포대학교 교육대학원. 2005. p16.

지가 있다. 위에서 말한 박물관, 미술관, 전시/기획전, 강연, 작가의 작업실 방문, 현장 체험 등 다양하다. 요즘은 학교 및 교실 내 감상 교육이 안고 있는 문제점을 보완하고 여러 가지 방법을 활용하여 미술 감상이 이루어진다. 이것은 학교 안에 국한된 감상수업의 자료적인 제한점을 크게 보완해 줄 수 있다.

- (1) 박물관 / 미술관
- (2) 전시 / 기획전
- (3) 강연
- (4) 작가의 작업실 방문
- (5) 현장 체험

2. 교육과정 현황

1) 제 7차 교육과정과 2007 개정 교육과정의 분석·비교

우리나라의 교육과정의 흐름은 일제 식민지 시대와 6.25 이후에 본격적으로 체계화 되었다. 그 순서는 1954년 제 1차 교육과정을 처음 공포한 것을 시작으로 아래와 같이 살펴볼 수 있다.

- 제 1차 교육과정 (1954 - 1963 : 교과중심 교육과정)
- 제 2차 (1963 - 1973 : 경험중심 교육과정)
- 제 3차 (1973 - 1981 : 학문중심 교육과정)
- 제 4차 (1981 - 1987 : 인간중심 교육과정)
- 제 5차 (1987 - 1992 : 통합적 교육과정)

- 제 6차 (1992 - 1997 : 통합적 교육과정)
- 제 7차 (1997 - 2007 : 학습자 중심 교육과정)
- 제 7차 개정 (2007.2 - : 시각문화와 통합적 교육과정)

각 교육과정의 중심 특징을 보면, 시대별로 나타나는 사회 문화와 이데올로기가 교육과정에 상당한 비중으로 반영되었으며, 세계적 주류를 이룬 교육사상의 그 흐름과 맥을 같이 하고 있음을 알 수 있다. 가장 최근 적용되고 있는 제 7차 교육과정에서는 학습자의 관심과 흥미, 그리고 생활 속에서 미적체험을 할 수 있는 미술의 생활화를 강조했다. 그리고 7차 개정 교육과정에서는 시각문화와 통합교육을 위한 움직임이 나타났다. 그러나 대부분 학습내용간의 긴밀한 연관성 없이 형식적으로 이루어졌다. 특히 미술교과와 타 교과와의 통합은 타 교과(특히 주지교과 : 국어, 수학, 영어, 사회 등)의 학습을 돕는 보조 수단으로 활용되는 등의 한계를 보이고 있는 실정이다.

제 7차 미술과 개정 교육과정의 내용적 특성은 미술교육이론으로서 DBAE의 기존 형식주의적 교육이론 관점에서 벗어나고자 지식의 의미구성에 있어 학습자 개인의 맥락 및 다양한 시각의 타당성 등을 강조한 구성주의가 대두되었다는 점이다. 구성주의 이론은 시각문화교육의 이론적(사상적)배경으로써 다음에서는 이러한 새로운 교육사조의 시대적 요구가 반영된 교육과정의 내용에서 보다 구체적으로 드러나는 분과 학문구조를 살펴보도록 한다.

제 7차 미술과 개정 교육과정의 내용은 현장과의 실천적 상호작용의 요구 등에 의해 기존 DBAE가 새로운 전환을 맞게 되었음을 반영하고 있다. 애플랜드(Arthur D. Efland)는 교과중심 구조의 DBAE 미술교육과정의 문제점으로 미술실기, 미술사, 미학, 미술 비평 간의 연결성보다는 각 학문영역에서 분리된 지식의 발전을 지나치게 강조함으로써 학문영역간의 관련성을 무시하였다고 본다.²⁴⁾ 이러한 문제점 제기가 미술교육 내에서 표현, 감상, 미적 체험

24) 장용석, 「시각문화교육과 현대미술교육의 방향제시에 대한 연구」. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문

영역과의 연계성을 고려하도록 하며, 교과 간 통합적 접근을 통한 해당 영역의 학습으로 강조되어 졌다. 이는 1960년대와 1970년대에 걸쳐 생성된 인식론의 한 형태로 등장한 구성주의의 영향으로 구성주의는 인지적 사고와, 사회적 상호작용으로 접근한다.

인지적 사고로서의 구성주의를 대표하는 학자는 피아제 글라저펠드, 포스넷 등이 있다. 인지적 구성주의는 피아제의 발달심리에 그 이론적 근거를 두고 인지구조의 평행 상태를 목표로 한 인지적 기능에 초점을 둔다. 여기에는 아동들이 성장하면서 끈임 없이 자신의 환경과 교류하는 과정에서 지식이 만들어진다고 간주된다. 즉 자신의 내재된 경험에 비추어 대상을 인식하는데 이때 각자의 경험이 다르므로 인식대상에 대한 자신만의 독특한 의미를 구성하게 되는 것이다.²⁵⁾

따라서 학습자가 지식을 이해하고 그 의미를 형성하기 위해서는 구체적이고 실질적인 경험을 통해서 생각을 점검해 보는 과정이 필요하다. 미술교육에서 인지 발달의 의의는 연구자들의 관심을 예술에 관여되는 인간의 독특한 정신적 가정 하에 전통적으로 주요 교육적 관심에서 제외되어 왔던 많은 잠재적인 교육영역들을 새롭게 파악하고 이에 대해 본격적으로 연구 할 수 있는 계기를 마련해 주었다는 데 있다. 이에 기초한 학습이론들은 예술에서 미적인 발달 과정을 파악하고 보다 체계적인 교육적 틀을 새우는데 공헌해 왔다는 점을 확인할 수 있으며 특히 이러한 인지 연구들은 시각예술에서 보다 적극적이고 더욱 확장된 교육적 실행 방법들에 대한 적극적이 탐구를 유도하여 더욱 다양하고 포괄적인 교육으로 발전하도록 이끌어 온 견인차 역할을 해 온 것으로 분석된다.²⁶⁾

사회적 상호작용으로서의 구성주의를 대표하는 학자는 비고스키, 러고프, 러

문, 2005, pp.37-39.

25) 안혜리, 초등예비교사의 자아 정체성을 주제로 한 의미구성 및 탐구로서의 미술제작 수업사례, 미술교육논총 22권, 2008.

26) 장용석, 「시각문화교육과 현대미술교육의 방향제시에 대한 연구」. 석사학위논문. 홍익대학교 교육대학원, 2005. pp.37-39.

티, 레이브 등이 포함한다. 사회적 구성주의는 비고스키의 발달 심리 이론에 근거하여 지식을 구성하는 데에서 사회적 상호관계가 인지적 발달 못지않게 중요한 요소로 간주된다. 비고스키에 의하면 인간은 사회적 그리고 문화적 세계의 산물이며, 아동을 이해하려면 아동이 성장해 가는 사회, 문화, 그리고 관습들을 함께 이해해야 한다는 것이다. 그에게 있어 개인의 발달 변화는 사회와 문화에 기초한 것이었다. 이렇듯 사회적 구성주의자들은 인간의 활동에는 선천적으로 사회성이 포함된다고 간주하면서 인간의 지식 구성은 환경과 문화에 의해 영향을 받아 형성되는 것임을 강조한다. 그리고 학습은 학습자들 자신이 살고 있는 물리적, 사회적, 세계와 능동적으로 상호 작용하는 해석적 순환적, 구성적 이미지를 만드는 과정이다.

사회적 구성주의에서 주요한 학습의 특성은 아동의 내적인 발달 과정을 자극하는 잠재적 발달 영역의 생성에 두며, 학습할 영역에 관해 실제적 발달수준에서의 학습을 도와주는 사람으로 교사, 부모, 동료들에 의한 학습적 도움은 직접교수가 아니라 안내자 조연자로서의 역할을 통해 더 나은 수준에 이르는 것으로 본다.²⁷⁾ 따라서 사회적 구성주의가 인지적 구성주의와 다른 점은 인지적 구성주의자가 개인의 인식 범위 내에서 일어나는 지식의 재구성을 확인하였던 반면 사회적 재구성주의자들은 학습자와 학습자, 교사와 학습자간의 상호 작용을 통해서 일어나는 지식의 사회적 구성에 주목하였다는 데에 있다.

미술교육과정에서는 실제 세계의 상황 안에서 개인이 경험한 바를 능동적으로 의미를 구성하는 것을 강조한다. 구성주의를 기반으로 한 미술교육과정은 미술의 사회 문화적 기능을 탐구하는데 다른 과목과의 통합을 통해 학습자가 정보로부터 의미를 구성하고 적극적으로 참여를 하는 과정이라 볼 수 있다.²⁸⁾

이렇듯 미술교육의 통합적 접근은 구성주의와 통합학문을 이용한 미술교육

27) 예현숙, 「구성주의적 접근에 의한 미술과 교수 학습안의 설계 및 적용」, 석사학위논문, 부산 교육대학원, 2000, p22.

28) 장용석, 앞의 논문, pp. 37-39.

과정은 포스트모던 사회 문화 현상 하에서 현대사회가 요구하는 미술교육계의 한 대안으로 제시 될 수 있다. 그리고 미술을 사회, 문화, 현상과 관련시킴으로써 시각문화를 통한 미술교육과 그 맥락을 같이 하고 있음을 알 수 있다.

(1) 2007 개정 교육과정의 분석

중등 미술과 '2007 개정 교육과정안'은 '제 7차 교육과정'의 기본 철학 및 체계를 유지하면서, 사회 문화적 변화를 적극 반영하여 일부 수정하는 방향으로 이뤄졌다. 본 논문에서는 '제 7차 교육과정'과 '2007 개정 교육과정안'이 어떻게 달라졌는지 분석하고, 이를 통해 시각문화 교육의 중요성이 어떻게 설명되고 있는지 살펴보겠다. 더불어 '2007 개정 교육과정안'에서 새롭게 추가되어 중요하게 개정된 내용을 분석하여, 시각 문화적 관점에서의 감상 수업 방안을 세우는데 그 가능성과 시사점을 찾아보려 한다. '2007 개정 교육과정안'의 핵심을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 미술교과의 '성격'을 정의하는데 있어서 '제 7차 교육과정'과 그 방향이 유사하다. 특징은 미적 체험 영역에서 문화적 가치, 정보, 환경, 생명, 사회 현상까지 그 맥락적 범위를 확대하여 경험하도록 했다. 시각 문화 환경에 대한 미적 반응이나 판단을 토대로 비판적 사고력을 기르는 것이 추가되었다.

둘째, '목표'는 미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성과 창의적 표현 능력, 비평능력, 미술 문화 향유자로서의 능력과 태도를 기르는 것이다. 특히 일상생활 속에서의 미적 경험을 중요시 했는데, 생활 속에서 경험되는 아름다움은 문화를 존중하게 되고 그 가치를 이해할 수 있게 된다. '제 7차 교육과정안'은 발견, 표현, 판단한다는 목표를 가진 것에 반해, '2007 개정 교육과정안'은 판단, 표현, 소통, 참여하는 것으로 학습자가 사회공동체 속에서 미술의 향

유자로서 살아가는 것을 목표로 두었다는데 의미가 있다.

셋째, ‘내용’은 미술을 3가지 영역(미적체험, 표현, 감상)으로 나눈 큰 틀을 벗어나지 않았다. ‘제 7차 교육과정안’과 ‘2007 개정 교육과정안’에서의 차이점은 감상을 중심으로 아래 <표-4>과 같이 비교해서 살펴볼 수 있다. ‘2007 개정 교육과정안’을 보면, 그 시대의 사회 문화적 맥락을 반영하여 학습되어야 할 중요한 것들이 추가 되었다. 또 세부적인 내용을 간단하게 통합하고 재분류했다.

주제 표현은 통합적이고 종합적인 사고를 요구하며, 학습자의 표현력만을 중요시 했던 기존의 흐름을 벗어나, 학습자가 표현을 하기까지, 경험되는 모든 시각적인 것을 포함한 표현의 과정들을 중요하게 다룬 것이다. 더 나아가 체험하고 표현한 것들이 삶에서 어떻게 활용될 것인가의 방안도 세워보도록 하였다. 즉 학습자의 삶 속에서 시각적인 모든 것의 미적 체험을 통해 표현이나 감상으로 전이되어질 수 있도록 하며, 또 다시 삶에서 미적 향유자로 살아갈 수 있도록 한 것이다. 구체적으로 ‘내용’체계를 비교하여 살펴보면 아래 <표-4>와 같다.

<표-4> ‘제 7차 교육과정’²⁹⁾과 ‘2007 개정 교육과정안’의 비교³⁰⁾- 중등 미술

영역	‘제 7차 교육과정’ (1997.12)	‘2007 개정 교육과정안’ (2007.2)
감상	(1) 미술품 감상 서로의 작품과 미술품의 미적 가치를 이해하고 판단할 수 있다.	(1) 미술 작품 미술 작품의 다양한 가치를 판단하고 감상한다.

29) 7차 교육과정 : 박은영 외 3, 「고등학교 교육 과정 해설」 : ⑩ 미술, 대한교과서, 2001, pp. 26

30) 7차 교육과정 개정안 : 교육인적자원부, 미술과 교육과정 [별책 13], 교육인적자원부고시 제 2007-79호, 2007, pp. 8-12.

	① 감상 관점을 선정하고 활용한다. ② 미술품의 표현특징을 분석하고 해석한다.	① 시대와 지역에 따른 표현 양식과 미적 가치를 이해하기 ② 미술 작품의 다양한 가치에 관하여 토론하기 ③ 비평의 형식을 알고 비평문 쓰기
	(2) 미술문화 유산의 이해 우리나라와 다른 나라 미술의 특성과 배경 이해할 수 있다. ① 우리나라와 다른 나라 미술의 시대별, 양식별 특징을 이해한다. ② 미술의 역사와 문화적 배경에 관하여 이해한다.	(2) 미술 문화 미술 문화의 가치를 이해하고 발전 방안을 모색한다. ① 전통 미술의 계승과 발전 방안을 찾아보기 ② 전시 활동을 중심으로 하는 지역 문화의 발전 방안을 모색하기

미술과 2007 개정 교육과정의 ‘성격’에는 학교 급별 수준에 따른 내용의 차이와 각 시기에 따라 미술과의 내용을 어느 정도의 범위와 수준으로 접근해야 하는가를 볼 수 있는데 제시하면 다음과 같다.

<표-5> 미술과 학교 급별 수준에 따른 내용³¹⁾

	초등학교 (3, 4 / 5, 6 학년)	중학교 (7, 8, 9 학년)	고등학교 (10 학년)
미적 체험	대상의 아름다움을 발견하고 느낄 수 있게 하며, 자연과 조형물에 흥미·관심을 가지고 애호하	대상의 아름다움과 조화를 발견하고 활용 방안을 탐색하며, 미술의 기능과 역할을 이해하도록 한다.	자연과 조형물의 미적 가치를 이해하고 이를 활용하려는 적극적인 자세를 가지도록 하며, 다양한 문화 속

31) 7차 교육과정 : 박은영 외 3, 「고등학교 교육 과정 해설」: ⑩ 미술, 대한교과서, 2001, pp. 26

7차 교육과정 개정안 : 교육인적자원부, 미술과 교육과정 [별책 13], 교육인적자원부고시 제 2007-79호, 2007, pp. 8-12.

	도록 한다.		에서 미술의 역할에 대한 이해의 폭을 넓히도록 한다.
	흥미와 관심 기초적 탐미	미와 조화의 발견	⇒ 미적 가치 발견
표현	느낌과 생각을 자유롭게, 다양하게 나타낼 수 있게 함으로써 표현 활동에 흥미와 관심을 가지도록 하며, 창의적인 활동에 기반이 될 수 있는 기초 능력을 기르도록 한다.	발상력을 북돋워 주제의 특징을 효과적으로 나타낼 수 있는 능력을 길러 줌으로써 창의적 표현의 토대를 마련하도록 한다.	의도한 것을 창의적으로 나타낼 수 있도록 한다.
	자유로운 표현 기초적 표현	효과적 표현	⇒ 창의적 표현
감상	서로의 작품과 미술품을 보는 활동에 흥미와 관심을 가지고, 미술품의 특징을 이해하고 존중하도록 한다.	서로의 작품과 미술품을 보는 활동에 대한 흥미와 관심을 계속 유지하도록 하고, 시대와 양식에 따른 미술품의 특징을 이해하며 존중하도록 한다.	서로의 작품과 미술품의 미적 가치를 판단하고, 시대와 양식에 따른 미술품의 특성과 배경을 이해하며 미술 문화를 존중하도록 한다.
	흥미와 관심 일반적 특징 이해	미술사적 특징 이해	⇒ 비평적 판단

* 위의 표는 교육부에서 밝힌 내용을 재구성 한 것임.

이 내용을 토대로 '제 7차 교육과정안'의 내용과 비교하여 중점적으로 살펴 보아야 할 내용들은 미술문화, 시각문화환경, 표현과정의 제시라 할 수 있다.³²⁾

32) 김성숙 외, 「미술교육과 문화」, 학지사, 2007, p. 70.

미술문화는 기존의 중. 고등학교 ‘감상’ 내용체계의 하위 요소인 ‘미술문화 유산 이해’보다 확장된 개념으로 변화된 것이다. 단순히 미술품을 감상하는 수준에 그치는 것이 아니라 미술교육을 통해 미술문화에 관심을 갖고 이의 특징과 중요성을 이해함과 동시에 우리의 미술문화를 계승, 발전시킬 수 있는 힘을 기르고 방안을 모색하는데 중점을 두었다.

‘제 7차 교육과정’에서는 DBAE이론³³⁾의 영향을 받아 미술비평가 미술사로 구분하여 교과과정을 구성하였는데, 개정안에서는 학문적인 전문성보다는 학습자가 일상생활에서 접하는 시각문화의 미적체험을 통한 미술비평가 미술문화로 구성하여 감상의 영역을 확장시켰다. 또한 비평의 대상을 이해하는 것으로 끝나는 것이 아닌 구체적으로 발달시키는 방법까지 모색해 보도록 했다.³⁴⁾ 이것은 우리나라의 문화 유산 및 미술작품들을 미술사적으로 이해하는 것으로만 감상이 끝나 학습자의 삶에 적용되기 어려웠던 단점들을 보완해 주며 시각문화의 생산물들을 비평적 해석의 눈으로 읽어나가기 위함이다.

시각문화환경은 인간을 둘러싼 환경을 자연 및 조형으로 구분하였던 기존의 구분을 좀 더 확대시킨 것으로, 시대 문화적 변화에 따른 미술 환경의 변화 및 이의 중요성을 미적체험의 내용에 적극 반영한 것이라 할 수 있다.

<표-6> ‘2007 개정 교육과정안’ 교수·학습 방법의 영역별 지도 내용³⁵⁾

영역	내용
미적 체험	(가) 생활 속에서의 직접적인 체험 활동을 통하여 미적인 안목을 기를

33) DBAE 이론은 1960년대 바칸 (Manuel Barkan)이 미술의 학문적 구조를 찾으려는 노력에서 1980년대 미술 학자들에 의해 정립된 미술교육 운동이다. 미술을 독립된 교과로 위상을 높이고 문서화된 교육과정과 능동적인 교사의 역할을 강조하며, 창의적인 자기표현이 강조된 교과교육으로서 미술 영역을 확고히 하고자 미술교과의 내용을 네 개의 학문 (미술표현, 미술비평, 미술사, 미학)으로 구별하여 교육하였다. : 김성숙 외, 『미술교육과 문화』, 학지사, 2007, pp.103-108.

34) 여경은, 「시각문화를 활용한 고등학교 미술교과 통합교육 방안 연구 : 7차 교육과정 개정안에 따른 사진, 광고, 공공미술을 중심으로」. 홍익대학교 교육대학원, 2008, p.35.

35) 교육과학기술부, 『7차 개정안 고등학교 교육과정 해설서-미술과』, 2007, pp.10-11.

	<p>수 있도록 한다.</p> <p><u>(나) ‘표현’ 및 ‘감상’ 영역과의 연계성을 고려한다.</u></p> <p><u>(다) 교과 간 통합적 접근을 통하여 미적체험을 확장할 수 있게 한다.</u></p>
표현	<p>(가) 다양한 자료와 방법을 활용한 발상 지도를 통하여 학생들의 표현 동기를 높인다.</p> <p>(나) 주제 표현, 표현 방법, 조형 요소와 원리가 표현 과정에서 유기적으로 통합되도록 한다.</p> <p>(다) 표현 활동을 계획할 때에는 환경 문제를 고려한다.</p> <p>(라) 표현 재료와 용구의 선택 및 활용 방법에 대한 지도가 충분히 이루어지도록 하며, 안전에 유의한다.</p> <p>(매) 서로의 작품 감상을 통하여 표현 과정과 결과를 스스로 점검하고 다음 활동에 반영하도록 지도한다.</p> <p><u>(바) ‘미적 체험’ 및 ‘감상’ 영역과의 연계성을 고려한다.</u></p> <p><u>(사) 교과 간 통합적 접근을 통하여 표현을 확장할 수 있게 한다.</u></p>
감상	<p>(가) 학습 내용과 관련된 미술가, 미술 작품, 미술사 관련 정보와 일화 등을 활용하여 감상에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다.</p> <p>(나) 다양한 감상 관점을 활용하여 종합적인 안목을 가지게 한다.</p> <p>(다) 작품은 성, 인종, 민족, 지역, 시대, 양식별로 비교 감상하고, 문화적 다양성과 차이를 이해하도록 지도한다.</p> <p>(라) 미술 용어를 이해하고, 감상문 쓰기, 발표 및 토론 등에 활용한다.</p> <p>(매) 박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.</p> <p>(바) 전통 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 전통 미술 자료와 문화 공간을 적극 활용한다.</p> <p><u>(사) ‘미적 체험’ 및 ‘표현’ 영역과의 연계성을 고려한다.</u></p> <p><u>(아) 교과 간 통합적 접근을 통하여 감상을 확장할 수 있게 한다.</u></p>

<표-06>에서 밑줄 그어진 부분이 새롭게 추가 되어진 부분이다. ‘각 영역과의 연계성을 고려한다.’ ‘교과 간 통합적 접근을 통한 해당 영역의 학습’을 강조했는데, 이것은 3개 영역의 연계성을 고려하여 간학문적 학습을 주창하는

시각적 통합 교육이 되도록 강조하고 있음을 알 수 있다.

이처럼 미술교과에서 시각문화 교육의 수용은 친숙한 매체의 활용을 통하여 학생들에게 미술 수업에 대한 동기를 제공하고, 현재 위기를 맞고 있는 예술 교과 특히 미술교과에 있어서 학습자에게 실용성의 근거를 제시할 수 있으며, 새로운 문화에 대한 적응력을 키워줄 수 있는 역할을 수행에 이르기까지 그 영역을 확장시키는 계기가 될 것이다.³⁶⁾

2) 2009 개정 교육과정으로의 변화

2009 개정 교육과정은 2009년 12월 23일에 교육과학기술부 고시 제2009-41호로 고시된 교육과정으로, 학교 자율성과 창의성을 강화하는 방향으로 개정되었다. 종전까지 미래형 교육과정으로 불렸으나 현재는 2009 개정 교육과정으로 명칭을 바꾸었다.

이 교육과정에서는 학기당 이수과목을 최대 5과목 줄이고 교과 집중이수제를 도입해 예·체능 등의 과목을 특정 학기에 몰아서 수업하며 학교 자율에 따라 교육과정을 20% 범위 내에서 증감 운영할 수 있게 했다. 예를 들어 음악과 미술을 음악/미술로 성적표에 한 과목으로 표기하여 한 학기에 음악 또는 미술 둘 중 한 과목을 이수하고 예·체능을 등급으로 표기하기 않고 우수/보통/미흡의 3단계로 기록한다.

또한 고등학교 때 배우는 생물의 교과를 생명과학으로 개명하고 1학년 때 배우는 과학을 배우지 않고 학교 자율에 따라 고 2때 배우는 물리 I, 화학 I, 생명과학(생물) I, 지구과학 I 중 2과목을 선택하여 1학년 때 배우게 되고 음악/미술과 마찬가지로 한 학기에 한 과목만을 성적에 반영한다.

집중이수제의 도입으로 한 학기에 8개 과목 이상을 배울 수 없게 되어 국

36) 박상돈, 이성도 「비주얼 리터러시의 미술 교육적 접근」, 미술교육 논총 21집 2호, p.189.

어, 영어, 수학, 과학, 체육을 기본적으로 하고 학교에 따라 사회, 역사, 기술·가정, 도덕, 음악, 미술과 같은 과목은 한 학기에 몰아서 수업하거나 한 학년 때 3년 치 수업과정을 모두 배우기도 한다.

이러한 2009 개정 교육과정의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

- 특징학습부담의 적정화를 통한 의미 있는 학습활동 전개
- 폭넓은 인성교육을 위한 창의적 체험활동 강화
- 국민공통기본교육과정 조정
- 고등학교 교육과정의 혁신

2009년 12월 23일 제 7차 교육과정의 개정안이 나왔다. 이는 2007년도 개정안을 다시 한 번 개정한 것으로 세계화, 국제화 시대의 지식경쟁이 국가 경쟁력을 좌우하는 상황에서 글로벌 창의성 인재 육성이 가능한 구조로의 사고의 전환을 위해 발표된 것이다. 이것은 2007년 개정 교육과정에 바탕을 두고 있으며 그 특징은 총론에 비추어 다음과 같이 요약해 볼 수 있다.

첫째, 경직성을 탈피하여 교육과정의 탄력적 현장운명을 지향한다.

둘째, 이를 위해 교과군, 학년 군, 집중이수제를 도입한다.

셋째, 학교에 교과(군)별 수업시수 증감을 허용한다.

넷째, 학생의 부담을 덜어주고 진로에 적합한 교육과정 운영을 강조한다.

다섯째, 다양한 체험활동을 통한 학습강화도 주요 특징이다.

현재 이러한 전체적인 특징들이 제시된 총론만을 제시하고 각론은 아직 발표되지 않은 상황이다. 그러므로 본 논문에서 미술과 교육과정에 대한 언급은 2007년 개정 교육과정을 토대로 한 것임을 밝혀둔다. 변화된 2009 개정 교육과정이 순차적으로 적용되는 연도를 살펴보면 다음과 같다.

<표-7> 2009 개정 교육과정의 적용 연도³⁷⁾

2011년 3월 1일	초등학교 1,2학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년
2012년 3월 1일	초등학교 3,4학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년
2013년 3월 1일	초등학교 5,6학년, 중학교 3학년, 고등학교 3학년

- 2009 개정 교육과정에서는, 초등학교 통합교과와 고교 선택 과목의 일부를 제외하고는, 2007년 개정 초·중등학교 교과 교육과정과 교과서를 적용함.
- 초등학교 1, 2학년 통합 교과와 과학, 체육은 13학년도부터 적용함.
- 이미 개발된 2007 개정 고등학교 교육과정에서의 1학년 ‘국민공통기본’ 교과와 2, 3학년 선택 과목의 교육과정은 2011년 이후에도 적용함. 단 국어, 사회(도덕), 과학과의 선택 과목은 현재 연구·개발 중에 있는 2009 개정 교육 과정을 적용함.

그리고 집중이수에 해당되는 과목을 알아보면 다음과 같다.

<표-8> 2009 개정 교육과정 집중이수에 해당되는 과목³⁸⁾

사회	필수 5대 과목이지만 이수시간이 상대적으로 적음.
역사	사회과에 포함된 과목으로 이수시간이 상대적으로 적음. 2012년부터 필수과목으로 변경.
과학	고 1때 공통과학을 배우지 않고 물리, 화학, 생물, 지구과학을 한 학년에 2과목 이수

37) 교육과학기술부, 『2009 개정안 고등학교 교육과정 해설서-미술과』, 2011.

38) 교육과학기술부, 『2009 개정안 고등학교 교육과정 해설서-미술과』, 2011.

기술/가정	기술, 가정이 통합된 교과로 학교에 따라 기술과 가정을 따로 배움.
도덕	이수시간이 상대적으로 적어 한 학기 또는 한 학년에 몰아서 배움.
음악	예체능 과목으로 음악/미술로 표기되며 한 학기에 한 과목을 배움.
미술	음악과 마찬가지로 음악/미술로 표기되며 한 학기에 한 과목을 배움.
한문	교양과목으로 분류하여 시험을 치지 않거나 재량시간에 흔히 배움.
정보 (컴퓨터)	한문과 마찬가지로 한 학년 때만 배우는 과목으로 개정 이전에도 한 학년에 배움.
제 2외국어	중학교 때 흔히 중국어, 일본어 등을 배웠으나 한문과 같은 한 과목으로 분류되기도 함.

3) 고등학교 미술과(科) 감상교육의 분석

고등학교 미술교과의 교육과정은 미적체험과 표현영역, 감상과 표현의 영역, 감상과 미적체험의 영역으로 나누어져 있다.

첫째, 미적 체험 영역에 있어서 문화적 가치, 환경, 생명, 사회현상을 경험하고 표현할 수 있도록 하였다.

둘째, 미적 감수성과 비평능력, 문화 향유자로서의 능력과 태도를 기를 수 있도록 하였다. 생활 속에서 찾는 아름다움, 문화 속에서 찾는 아름다움으로 문화를 이해하고 문화 속에서 미적감성을 찾는 표현할 수 있도록 하는 것이다. 7차 교육과정안은 발견, 표현, 감상의 영역을 가지고 있지만 7차 교육과정 개정안은 판단, 표현, 소통, 참여하는 것으로 학습자가 사회 공

동체 속에서 미술의 향유자로 살아가는 것을 목표로 두었다는데 의미가 있다.

셋째, 미술의 영역(미적체험, 표현, 감상)으로 나눈 큰 틀은 벗어나지 않았다. '제 7차 교육과정안'과 '7차 개정 교육과정안'은 아래와 같이 되어 있다. '7차 개정 교육과정안'을 보면, 그 시대의 사회 문화적 맥락을 반영하여 학습되어야 할 중요한 것들이 추가 되거나, 세부적인 내용을 간단하게 통합하고 재분류했다. 주제 표현은 통합적이고 종합적인 사고를 요구하며, 학습자의 표현력만을 중요시 했던 기존의 흐름을 벗어나, 학습자가 표현을 하기 까지, 경험되는 모든 시각적인 것을 포함한 표현의 과정들을 중요하게 다룬 것이다.

중등 미술과 7차 교육과정 개정안의 내용을 정리하면, 학습자 삶의 영역과 그것을 둘러싼 사회 문화적 맥락에서 미적 체험을 하도록 하고 있다. 미술교육의 목적이 학습자의 삶과 연관된 것을 비평하고 토론하는 과정을 통해 달성될 수 있다는 것이다. 미술교육에서 시각문화의 등장으로 기존 미술교육에 대한 패러다임을 바꾸었기 때문에 개정안에 반영되어 현대 시대와 문화에 대한 올바른 이해를 돕고 미술 영역의 범위를 확장 시켰다고 할 수 있다. 또한 통합교육방법을 적극 권장하고 있는데 정보와 지식의 효율적인 전달의 필요성과 지식의 구조의 원리와 개념을 통합적으로 가르치는 통합교육방법을 학년별 통합과 미술 교과 내 영역간의 통합, 관련된 지식의 통합 그리고 타 교과와의 통합을 시도하고 있음을 살펴 볼 수 있었다.

이러한 교육과정안을 바탕으로 시각문화교육을 이끌어 나갈 수 있는 중요한 역할자인 교사는 학생들이 그들의 미적 체험 뿐 아니라 광범위한 시각 경험을 환기 할 수 있도록 수업을 안내하고, 새로운 시각매체와 교수방법을 사용하도록 요구받는다. 학생들은 시각문화와 관련하여 정체성 형성, 세계 문화의 다양성, 자연과 인공적인 환경의 통합성 등에 대해 사유할 수 있도록 요구된다.³⁹⁾

가. 고등학교 미술 감상교육의 현황

2007 개정 교육과정에서는 내용구성의 틀을 미적체험, 표현, 감상의 세 영역으로 나누어 제시하고 있다. 그중 감상 영역의 필수 요소를 ‘미술작품’과 ‘미술문화’로 선정하고 있으며 감상영역에서의 학년 군별 내용의 수준은 다음과 같이 제시하였다.

초등학교 3,4학년 단계에서는 미술 감상과 비평에 대한 흥미와 관심을 유도하여 감각을 익히도록 하고, 초등학교 5, 6학년 단계에서는 미술작품을 비롯한 미술의 지식과 개념, 생활 속에서 만나는 전통문화, 지역문화에 관심을 갖는 것을 강조하였다. 중학교 단계에서는 초등학교에서 익힌 미술지식과 개념 등이 사회적으로 가지는 의미를 이해하고 비평할 수 있다는 것, 고등학교 단계에서는 미술의 문화적 가치를 이해하기 위해서 문화 활동을 체험하고, 반성하고, 발전방안을 모색하는 것을 강조하였다.

본 논문과 관련해 주목할 점은 초등학교 5, 6학년 단계에서 생활 속에서 만나는 전통문화, 지역문화에 관심을 갖게 한다는 점과 중학교 단계에서 이를 바탕으로 사회적으로 가지는 의미까지 이해하고 비평한다는 점이다. 즉, 현재 개정 교육과정에서 전통 문화에 대한 이해와 지역문화의 이해를 강조하고 있는데 이것은 앞에서 언급했던 시각문화 사회의 흐름과도 관계가 있다. 개정 교육과정은 시각문화를 바탕으로 두고 있으며 여기서 언급된 이야기들은 시각문화에 따른 교과과정이라고 해석될 수 있다.

고등학교 ‘미술 감상’ 과목은 2007년 개정 미술과 선택 중심 교육과정에 따라 고등학교 11, 12학년을 대상으로 개발한 선택과목이다. 이 과목에서는 국민

39) 한형승, 「시각문화교육론을 중심으로 한 미술과 교육과정 구성에 관한 연구」. 서울대학교 대학원, 2006. 참고

공통 기본 교육과정의 마지막 단계인 고등학교 미술 감상에서의 인지적 영역과 이해 및 창작의 개연성을 고려하여 비평의 측면을 강조하는데 중점을 두었다. 또 제 7차 교육과정의 미술과 심화 선택 과목인 '미술 이론'과목에서 이론의 의미를 단순한 지식의 나열이 아닌 미술에서의 사고력을 배양하는 것으로 발전시켰으며 미술에 대한 비판적 사고력과 비평 능력을 길러 주기 위한 과목으로 개설되었다.

미술 감상 과목의 내용은 국민 공통 기본 교육과정 10년 동안에 학습된 미술과 시각 문화에 관한 다양한 지식과 체험을 토대로 하여 이를 심화, 확장, 활용하는 방향으로 구성되어 있다. 이와 함께 고등학교 학생들이 향후 진로를 선택하고 사회에서 활동하는 데 필요한 고등 사고 능력의 배양에 초점을 맞추어, 미술과 관련된 이론적 지식을 기르는데 중점을 둔다. 즉 내용 영역에서는 개별 미술 작품과 미술가, 미술사조, 미술제도, 시각문화 현상 등 다양한 미적 대상의 복합적이고 다층적인 특성에 부합하는 분석 방법론에 대한 이해와 적용이 이루어지게 된다. 미술 감상은 인지적 측면과 정의적 측면을 동시에 요구하는 활동으로서, 개인의 미적 체험과 정서적 감흥에 대해서 타인과 소통하고 그 결과물을 내. 외적으로 가치화함으로써 비로소 완성된다고 할 수 있다. 올바른 미술 감상을 위해서는 먼저 판단에 필요한 단서들을 모으고, 이를 논리적으로 분석하고 해석하는 훈련이 필요하며, 그 결과물을 토대로 하여 자신의 견해를 말이나 글로써 설득력 있게 표현하도록 한다. 또, 미술 감상과목의 내용은 이러한 과정을 통해서 얻어진 비평적 사고력과 가치관, 심미안, 태도 등을 개인과 사회의 발전에 활용하는 적극적인 활동을 포함한다.

'미술 작품'은 미술가 개인의 창작품이면서 미술가가 속한 시대의 문화를 반영하고 있다. 따라서 미술 작품을 감상한다는 것은 작품 자체와 작가에 대한 이해에서 출발한다. 즉 미술 작품을 통해 조형 양식과 표현 방법 및 매체의 특성을 이해하고, 미술가의 개인적 경험, 성장 배경, 표현적 특성의 관계를 파악하는 동시에 미술가가 속한 시대, 지역, 사회적 맥락을 이해한다는 의미가

담겨 있다. 특히, 현대 사회에서 미술 작품을 비롯한 시각 문화 현상의 의미를 읽어내고 가치를 판단하는 것은 매우 중요한 능력이므로 이에 따른 이해와 감상 교육이 더욱 요구된다. 미술 감상의 기초가 되는 비판적 사고력과 비평 능력은 자신의 의견을 타인에게 설득력 있게 표현하는 논리적 의사 표현 능력과 밀접한 관련이 있다. 미술 감상에서 습득한 비평적 관점과 방법론은 표현 활동 및 일상의 삶에 접목되며 학생들이 사회에 대한 올바른 인식을 가지도록 하는데 도움을 준다.

따라서 미술 감상교육은 작품 분석을 통해 얻은 다양한 인문학적 지식을 통하여 미래 사회의 바람직한 미술 문화를 유도하고 향유할 수 있는 교양인으로서의 자질을 함양하도록 도와야 한다. 미술 감상 과목의 내용은 먼저 미술을 이해하고 감상하는데 있어서 출발점이 되는 인지 과정에 대한 이해와 훈련, 그리고 대상의 형식과 내용, 배경 이해에 필요한 정보를 분석하기 위한 방법론의 습득, 마지막으로 ‘미술에 대한 자신의 견해와 감식안을 개인과 사회 전체 차원에서 활용하는 방안의 이해와 실습’으로 구성된다. 이는 미술 감상에 있어서 학생이 단순히 어떤 작품에 대해 개인적으로 좋아하거나 싫어하는 정서적 반응을 표현하는 소극적인 차원의 활동에 머무르는 것이 아니라, 미술품이나 미술가, 시각 문화 현상 등 다양한 미적 대상들을 그것이 속해있는 맥락과 관련하여 상호 연관성 안에서 전체적으로 파악하고 그 결과를 토대로 하여 시각 문화의 향유와 재창조에 적극적이고 능동적으로 기여하도록 북돋기 위한 것이다.

미술 교육에서의 영역별 내용을 살펴보면 미술 감상에서는 관찰과 반응, 분석과 해석, 판단과 활용의 세 영역을 통합적으로 구성하며 내용체계는 다음의 표와 같다.

<표-9> 2007 개정 교육과정에 제시된 미술 감상 과목의 내용 체계

대영역	중영역	소영역
1) 관찰과 반응	(1) 직관적 감상	<ul style="list-style-type: none"> ① 미술용어를 활용하여 미적 대상에 대한 느낌과 생각을 이야기하기 ② 감상 대상에 대한 느낌과 생각의 차이에 대하여 토론하기
	(2) 현장 체험	<ul style="list-style-type: none"> ① 생활주변, 미술관, 박물관, 작가 스튜디오 등에서 미술을 감상하기 ② 학교 및 지역 미술 행사에 관심 갖고 참여하기
2) 분석과 해석	(1) 조형적 특성 이해	<ul style="list-style-type: none"> ① 조형 요소와 원리, 재료와 기법 등을 분석하기 ② 작가 양식, 시대 양식, 민족양식 등에 대하여 알아보기 ③ 감상 대상의 형식적, 양식적 특성에 기초하여 정보를 해석하기
	(2) 미술가 탐구	<ul style="list-style-type: none"> ① 미술가에 대한 정보 수집하기 ② 미술가의 개인적 경험, 성장 배경, 표현 특성의 관계 이해하기 ③ 미술가가 지역, 사회, 미술계에 미치는 영향 해석하기
	(3) 맥락적 이해	<ul style="list-style-type: none"> ① 시대별, 지역별, 미술의 특성 비교 분석하기 ② 감상 대상을 역사, 정치, 경제, 사회, 문화적 맥락에서 해석하기 ③ 시간, 장소, 환경에 따른 감상 대상의 의미 변화 이해하기
3) 판단과 활용	(1) 미술 비평	<ul style="list-style-type: none"> ① 미술이나 미술가에 대한 비평의 관점

		에 대하여 토론하기 ② 비평 관점을 활용하여 비평문 작성하기
	(2) 감상의 활용	① 주제가 있는 전시 기획하기 ② 감상 대상에 대한 이해와 판단을 보여주는 작품 감상집, 포트폴리오 등을 제작하기

ㄱ. 관찰과 반응

‘관찰과 반응’ 영역에서는 미적 대상에 대한 직관적인 감상과 미술 현장의 체험에 중점을 둔다. 미적 대상에 대한 느낌과 생각을 이야기하고, 서로 다른 느낌과 생각의 차이에 대해 토론하는 일련의 활동은 창작의 기초가 된다. 미술 감상에서 관찰과 반응은 미적 대상과 감상 주체 사이의 일차적이고 즉각적인 교류로서 작품에 대한 분석이나 해석보다 앞서 일어난다. 이 과정에서는 미적 대상에 대한 정보를 수집하기에 앞서 대상에서 전체적으로 느껴지는 순수한 감흥에 주목하도록 한다. 미적 대상에 대한 이러한 직관적 감상에서는 학생의 감수성에 따라 미적 대상에 대한 반응이 다르게 나타날 수 있다는 것을 인지하는 것이 중요하다.

직관적 감상에서는 감상 대상과 감상 주체 사이의 일차적이고 즉각적인 교류 관계를 파악한다. 이는 대상과 관련된 미술사적 지식이나 미학적 해석, 제작자에 대한 사전 설명 등 외재적인 자료에 의존하지 않고, 학생이 대상으로부터 느끼는 순수한 감흥 자체를 이해하는 데 주안점을 둔다. 수업현장에서는 학생이 “반 고흐의 <별이 빛나는 밤>은 작가의 고뇌와 정열을 강렬하게 표현한 표현주의 대표작이다.” 라는 식의 일반적인 견해를 되풀이하는 경우를 자주 접하게 된다. 그러나 감상 활동이 이처럼 수동적이고 도식화되지 않도록 하기 위해서는 시각적 경험에 대한 자신의 개인적인 느낌과 정서적 반응에 먼

저 주목하도록 지도하는 것이 바람직하다.

수업에서 교사는 먼저 다양한 대상을 제시함으로써 감상 대상과 인지 과정 자체에 대한 학생의 흥미 관심을 유발시켜야 한다. 레오나르도 다빈치의 <모나리자>나 정선의 <금강전도>와 같이 잘 알려진 역사적 명작뿐 아니라 현대 미술의 실험적인 작품, 대중문화와 공공 디자인, 수업 중에 제작된 자신과 동료 학생들의 작품에 이르기까지 시각 문화 전반에 걸쳐 다양한 감상 대상을 선정할 수 있다. 또 우리 사회의 다문화 경향을 고려하여 동남아시아, 라틴 아메리카, 오스트레일리아, 아프리카 등과 같은 세계 각지의 다양한 지역과 민족의 미술에 대해 소개한다면 학습자의 시각을 더욱 넓히는데 도움을 줄 수 있다.

미술 작품에 대한 느낌과 생각은 개인에 따라 다를 수밖에 없다. 더욱이 직관적 느낌은 의식적 사고 과정이나 외재적 요인들이 배제되기 때문에 매우 주관적으로 나타난다. 이를 타인에게 명확하게 전달하기 위해서는 자신의 반응과 그 근거를 적절하게 서술할 수 있는 어휘와 용어에 대한 이해가 함께 병행되어야 한다. 이 영역에서 학습되는 미술 용어는 미술 비평이나 미학, 미술사 분야의 지식보다는 조형 요소 및 조형 원리에 대한 개념을 이해하기 위한 것이다. 명도, 채도, 색상, 강조와 초점, 비례, 양감, 대비, 균형, 텍스추어와 마티에르 등 미술에서 흔히 사용되면서도 정확한 의미를 간과하기 쉬운 용어들에 대한 사전적 정의를 명확히 제시하고, 구체적인 사례를 들어서 설명할 수 있다. 또, 은유, 상징, 소재, 주제와 같은 미술 작품의 내용과 관련된 일반적인 용어에 대해서도 정확하게 구분하여 표현할 수 있도록 학습자의 주의를 환기시키는 것이 바람직하다.

미술 감상에서 학생들로부터 다양한 반응을 이끌어 내기 위해서는 작품에 대한 체험의 폭과 유형을 확장해야 한다. 교실에서 영상 매체에만 의존하여 감상 수업을 진행할 경우 미술이 지닌 복합적인 측면들 중 상당 부분을 놓치게 된다. 따라서 현장 체험을 통하여 미술 작품이 사회 안에서 제작, 전시, 소

비, 향유되는 과정 전체를 고찰할 수 있도록 해야 한다. 우리 주변의 공공 미술 및 환경 디자인, 미술관과 박물관에 전시된 미술작품, 작가의 스튜디오에서 행하는 작업 과정의 관찰 및 작가와의 대화, 지역 미술 행사와 미술행정 제도에 대한 참여 활동 등이 수업 내용에 포함될 수 있다.

생활주변에서 찾을 수 있는 감상 대상에는 공공 미술과 환경 디자인, 도시 구조, 패션, 광고와 대중문화 등이 모두 포함된다. 이러한 체험은 학생들로 하여금 시각 요소와 디자인이 우리 생활에서 차지하는 영향력과 파급 효과를 인지할 수 있도록 한다. 공공 미술과, 사설 화랑, 작가의 스튜디오 등에서 제작, 전시되고 있는 미술 작품을 감상함으로써 학생이 전시의 미학적 효과, 전시 기관의 사회적 역할, 관련 업무 인력 (큐레이터, 에듀케이터, 전시 디자이너, 보존 과학자, 도슨트, 작가) 등의 다양한 주제에 대하여 관심을 가지도록 북돋운다. 이러한 경험은 ‘분석과 해석’ 및 ‘판단과 활용’ 영역에서 유용한 자료가 된다.

ㄴ. 분석과 해석

‘분석과 해석’ 영역은 조형 요소와 원리를 이해하고, 미술가에 대한 정보 수집 및 탐구를 통해 미술 감상 대상에 대한 맥락적인 분석과 해석에 중점을 두는 활동으로 이루어지며, 판단과 활용의 기초가 된다. 먼저 감상 대상의 조형적인 특성을 이해하기 위해서는 조형 요소와 원리, 재료와 기법, 미술가 및 시대나 민족의 양식을 알 필요가 있다. 양식은 개별 작가, 특정 시대와 지역, 민족 미술을 이해하는 토대로서 미술사학 분야에서 중요한 분석 방법이 되어 왔다. 고대 그리스를 상고기, 고전기, 헬레니즘기로 분류하는 개념은 모두 양식에 따른 것이다. 양식은 민족이나 지역의 문화적 정체성을 파악하는데 있어서도 중요한 단서로 작용한다.

교사는 먼저 양식의 개념과 예시 사례에 대해 설명한 뒤에 이를 바탕으로

학생이 대상의 조형적 특성과 시대적, 지역적 배경에 대해 분석하고 예술적 가치와 의의를 해석하도록 지도할 수 있다.

미술가를 탐구하는 과정에서는 미술가의 개인적인 경험이나 성장 과정 등을 알아보는 것이 도움이 되는데, 이는 작품을 구상하고 제작하는 데 있어서 미술가 개인의 선택과 판단이 중요한 요소로 작용하기 때문이다. 현대 미술의 이해에서 미술가 탐구는 더욱 큰 비중을 차지하는데 이는 20세기 이후 현대 미술의 개인주의적 성향 때문이다. 시대사조와 양식의 영향보다는 작가 개인의 예술관과 아이디어가 작품의 성격을 결정하는 경우가 많기 때문에 미술가에 대한 탐구와 분석은 감상영역에서 중요하게 여겨지고 있다. 수업에서는 미술가에 대하여 타인이 쓴 전기와 본인의 자서전, 일기, 작업 노트, 주변 사람들과 교환한 서신 등이 분석 자료로 활용될 수 있다.

미술 작품은 그것이 놓여있는 시간과 공간에 따라서 의미가 변화되는 유기적인 존재이다. 이러한 사실은 뒤상은 <샘>에서 단적으로 표현된 바 있으며, 20세기 이후 현대 미술에서 중요한 쟁점으로 다루어져 왔다. 학생은 작품이 위치한 시공간적 맥락에 대한 분석을 통해서 미술 작품의 성격이나 가치가 제작과 함께 완성되는 것이 아니라 감상자에 의해서 지속적으로 변화하고 성장한다는 사실을 이해하게 된다. 이러한 과정은 궁극적으로 예술 작품과 활동이 사회와 문화로부터 분리된 것이 아니라 직·간접적으로 상호 영향을 미치는 대상이라는 사실을 이해함으로써 미술 문화 발전에 적극적으로 참여하도록 북돋우기 위한 것이다.

㉔. 판단과 활용

‘판단과 활용’ 영역은 여러 가지 유형의 비평 방법과 기준으로 감상 대상의 가치를 종합적으로 판단하고 이를 미술 활동 전반에 적용하는 데 중점을 둔다. 감상 대상에 대한 종합적인 판단 과정에서는 예술, 사회, 정치, 문화 등 다

양한 영역의 지식이 활용되어야 한다. 또 감상 대상에 대한 관찰과 반응 및 분석과 해석, 판단을 통해 길러진 비평 능력은 미술 창작이나 일상의 삶에서 적용되도록 한다. 자기 작품에 대한 반성, 실생활에서의 미적 판단과 활용, 전시 관람 등을 통한 작품의 가치 판단과 적용 활동은 감상 대상에 대한 비판적인 사고력을 신장시키며 미적 안목을 기르는데 도움이 된다.⁴⁰⁾

나. 시각문화 관점으로 본 교육과정 내용의 특징

2007년 개정 미술과 교육과정은 시각문화교육을 도입함으로써 보다 확대된 시각 환경 변화에 따른 시각적 문해력 교육과 미술 문화 현상을 다루고 있다. 미술교육을 생활 속에서 직접 활용하고 생활화 할 수 있도록 하는데 중점을 두고 있다. 즉 이전의 순수미술의 입장에서 단절되었던 미술과 일상과의 거리를 좁히고 대중문화를 광범위하게 미술로 끌어들이므로써 시각문화 이미지의 전반을 중요하게 이해하고 판단할 수 있는 비판적 사고력을 강조하고 있다.

교육과정 내용적 측면에서의 가장 큰 특징은 미술교육이론으로서 DBAE의 기존 형식주의적 교육이론 관점에서 벗어나 지식의 의미구성에 있어 학습자 개인의 맥락 및 다양한 시각의 타당성 등을 강조한 구성주의가 대두되었다는 점이다. 구성주의 이론은 시각문화교육의 이론적(사상적)배경으로써 새로운 교육사조의 시대적 요구가 반영되어 드러난다.

2007년 개정 미술과 교육과정의 내용은 현장과의 실천적 상호작용의 요구 등에 의해 기존 DBAE가 새로운 전환을 맞게 되었음을 반영하고 있다. 애플랜드(Arthur D. Efland)는 교과중심 구조의 DBAE 미술교육과정의 문제점으로 미술실기, 미술사, 미학, 미술 비평 간의 연결성보다는 각 학문영역에서 분리된 지식의 발전을 지나치게 강조함으로써 학문영역간의 관련성을 무시하였

40) 교육과학기술부, 『7차 개정안 고등학교 교육과정 해설서-미술과』, 2007.

다고 본다.⁴¹⁾ 이러한 문제점 제기가 미술교육 내에서 표현, 감상, 미적체험 영역과의 연계성을 고려하도록 하며, 교과 간 통합적 접근을 통한 해당 영역의 학습으로 강조되어 졌다. 이는 1960년대와 1970년대에 걸쳐 생성된 인식론의 한 형태로 등장한 구성주의의 영향으로 구성주의는 인지적 사고와, 사회적 상호작용으로 접근한다.

인간이 성장하면서 끊임없이 자신의 환경과 교류하는 과정에서 지식이 만들어짐을 강조하였다. 즉 자신의 내재된 경험에 비추어 대상을 인식하는데 이때 각자의 경험이 다르므로 인식대상에 대한 자신만의 독특한 의미를 구성하게 되는 것이다.⁴²⁾ 따라서 학습자가 지식을 이해하고 그 의미를 형성하기 위해서는 구체적이고 실질적인 경험을 통해서 생각을 점검해 보는 과정이 필요하다. 미술교육에서 인지 발달의 의의는 연구자들의 관심을 예술에 관여되는 인간의 독특한 정신적 가정 하에 전통적으로 주요 교육적 관심에서 제외되어 왔던 많은 잠재적인 교육영역들을 새롭게 파악하고 이에 대해 본격적으로 연구 할 수 있는 계기를 마련해 주었다는데 있다. 예술에서 미적인 발달 과정을 파악하고 보다 체계적인 교육적 틀을 새우는데 공헌해 왔다는 점을 확인 할 수 있으며 특히 이러한 인지라는 것은 시각예술에서 보다 적극적이고 더욱 확장된 교육적 실행 방법들에 대한 적극적이 탐구를 유도하여 더욱 다양하고 포괄적인 교육으로 발전하도록 이끌어 온 견인차 역할을 해온 것으로 분석된다.⁴³⁾

사회적 상호작용으로서의 비고스키 주장에 에 의하면 인간은 사회적 그리고 문화적 세계의 산물이며, 아동을 이해하려면 아동이 성장해 가는 사회, 문화, 그리고 관습들을 함께 이해해야 한다는 것이다. 그에게 있어 개인의 발달변화는 사회와 문화에 기초한 것이었다. 이렇듯 사회적 구성주의자들은 인간의 활

41) 장용석, 「시각문화교육과 현대미술교육의 방향제시에 대한 연구」. 석사학위논문. 홍익대학교 교육대학원, 2005. 참고

42) 안혜리, 「초등예비교사의 자아 정체성을 주제로 한 의미구성 및 탐구로서의 미술제작 수업 사례」, 미술교육논총 22권, 2008.

43) 장용석, 「시각문화교육과 현대미술교육의 방향제시에 대한 연구」. 석사학위논문. 홍익대학교 교육대학원, 2005. pp.37-39.

동에는 선천적으로 사회성이 포함된다고 간주하면서 인간의 지식 구성은 환경과 문화에 의해 영향을 받아 형성되는 것임을 강조한다.

학습은 학습자들 자신이 살고 있는 물리적, 사회적, 세계와 능동적으로 상호작용하는 해석적, 순환적, 구성적 이미지를 만드는 과정이다. 내적인 발달 과정을 자극하는 잠재적 발달 영역의 생성에 두며, 학습할 영역에 관해 실제적 발달수준에서의 학습을 도와주는 사람으로 교사, 부모, 동료들에 의한 학습적 도움은 직접교수가 아니라 안내자 조연자로서의 역할을 통해 더 나은 수준에 이르는 것으로 본다.⁴⁴⁾ 따라서 사회적 구성주의가 인지적 구성주의와 다른 점은 인지적 구성주의자가 개인의 인식 범위 내에서 일어나는 지식의 재구성을 확인하였던 반면 사회적 재구성주의자들은 학습자와 학습자, 교사와 학습자간의 상호작용을 통해서 일어나는 지식의 사회적 구성에 주목하였다는 데에 있다.

미술교육과정에서는 실제 세계의 상황 안에서 개인이 경험한 바를 능동적으로 의미를 구성하는 것을 강조한다. 구성주의를 기반으로 한 미술교육과정은 미술의 사회 문화적 기능을 탐구하는데 다른 과목과의 통합을 통해 학습자가 정보로부터 의미를 구성하고 적극적으로 참여를 하는 과정이라 볼 수 있다.⁴⁵⁾

이렇듯 미술교육의 통합적 접근은 구성주의와 통합학문을 이용한 미술교육 과정은 포스트모던 사회 문화 현상 하에서 현대사회가 요구하는 미술교육계의 한 대안으로 제시 될 수 있다. 그리고 미술을 사회, 문화, 현상과 관련시킴으로써 시각문화를 통한 미술교육과 그 맥락을 같이 하고 있음을 알 수 있다.

<표-10> ‘제 7차 개정 교육과정’ 교수·학습 방법의 영역별 내용

44) 예현숙, 「구성주의적 접근에 의한 미술과 교수 학습안의 설계 및 적용」, 석사학위논문. 부산 교육대학원, 2000, p.22.

45) 장용석, 「시각문화교육과 현대미술교육의 방향제시에 대한 연구」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005, pp. 37-39.

영역	내용
미적 체험	<p>(가) 생활 속에서의 직접적인 체험 활동을 통하여 미적인 안목을 기를 수 있도록 한다.</p> <p>(나) 표현 및 감상 영역과의 연계성을 고려한다.</p> <p>(다) 교과 간 통합적 접근을 통하여 미적 체험을 확장할 수 있게 한다.</p>
표현	<p>(가) 다양한 자료와 방법을 활용한 발상 지도를 통하여 학생들의 표현 동기를 높인다.</p> <p>(나) 주제 표현, 표현방법, 조형 요소와 원리가 표현 과정에서 유기적으로 통합되도록 한다.</p> <p>(다) 표현 활동을 계획 할 때에는 환경 문제를 고려한다.</p> <p>(라) 표현 재료와 용구의 선택 및 활용 방법에 대한 지도가 충분히 이루어지도록 하며, 안전에 유의한다.</p> <p>(마) 서로의 작품 감상을 통하여 표현 과정과 결과를 스스로 점검하고 다음 활동에 반영하도록 지도한다.</p> <p>(바) 미적 체험 및 감상 영역과의 연계성을 고려한다.</p> <p>(사) 교과 간 통합적 접근을 통하여 표현을 확장 할 수 있게 한다.</p>
감상	<p>(가) 학습내용과 관련된 미술가, 미술작품, 미술사 관련 정보와 일화 등을 활용하여 감상에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다.</p> <p>(나) 다양한 감상 관점을 활용하여 종합적인 안목을 가지게 한다.</p> <p>(다) 작품은 성, 인종, 민족, 지역, 시대, 양식별로 비교 감상하고 문화적 다양성과 차이를 이해하도록 지도한다.</p> <p>(라) 미술 용어를 이해하고, 감상문 쓰기, 발표 및 토론 등에 활용한다.</p> <p>(마) 박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.</p> <p>(사) 미적 체험 및 표현 영역과의 연계성을 고려한다.</p> <p>(아) 교과 간 통합적 접근을 통하여 감상을 확장할 수 있게 한다.</p>

3. 시각문화 관련 고등학교 미술교과서 분석

1) 고등학교 미술교과서 시각문화 영역의 내용

제 7차 개정안을 바탕으로 한 고등학교 미술교과서를 살펴보도록 한다. 현 교육과정 속에서 다루어지고 있는 시각문화 영역의 내용을 분석하고 실제 미술수업에서의 시각문화의 위치를 알아본다. 이를 토대로 변화하는 시대에 맞춘 시각문화 교육과 감상 영역의 방향을 이해하는데 도움을 얻을 수 있도록 한다.

<표-11> 고등학교 5종 미술 교과서 **시각문화** 관련 부분 내용

출판사	대 단원	소 단원 학습내용	학습 영역	해당 페이지	관련도
(주)교학사	함께하는 미술	공공 미술	미적 체험	22-23	○
		광고 읽기	표현	24-25	△
		시각 문화로 확장	감상	30-31	◎
	재료와 표현	영상 매체	표현, 감상	42-43	○
	생활 속 디자인	시각 디자인의 활용	표현	46-47	△
환경 디자인과의 만남		감상	52-53	◎	
미진사	환경, 인간 그리고 미술	시각 문화 환경과 미술	미적 체험	10-13	◎
(주)지학사 (안금희 외,2011)	삶과의 소통	시각 문화 현상 바라보기	감상	38-39	◎
		디자이너의 눈으로	표현	46-47	△
		정보를 전달하는	감상	48-49	○

		디자인			
		공간과 함께 하는 디자인	표현, 감상	52-53	△
(주)지학사 (조익환 외,2011)	시각 문화 환경	다양한 시각문화	미적 체험	10-11	◎
		함께하는 시각문화	미적 체험	12-15	◎
천재교육	나와 우리, 함께하는 삶	아름다운 공간, 함께하는 문화	미적 체험, 감상	30-31	◎
		미술로 가꾸는 우리 학교 우리 마을	표현, 감상	32-33	△
	소통하는 시각 문화	대중 매체에 담긴 시각 문화 읽기	미적 체험, 감상	34-35	◎
		기호와 문자	표현, 감상	42-43	○
	문화 속의 어울림	미술관 관람을 통한 감상·비평	미적 체험, 감상	70-71	○

위의 표를 보면 고등학교 교과서는 과거에 비해 시각문화와 관련된 내용을 비중 있게 다루고 있는 것을 확인할 수 있다. 현대 사회 속 시각문화의 중요성과 흐름을 읽고 문화적, 기술적, 상호 소통되는 사회 전반의 영역에서 자리 잡고 있는 시각문화 영역 속에 포함되는 미술의 여러 주제들을 직접적으로 반영하여 그 중요성을 전달하고 있다.

본 연구와 관련된 관점에서 교과서의 내용을 볼 때 현대 사회의 빠른 변화와 시각문화를 바탕으로 일어나고 있는 사회 흐름 속에서 학습자의 적극적이고 주체적인 태도를 강조함을 알 수 있다. 시각문화의 무조건적인 수용보다는 비판적이고 내면에 숨겨진 의도 또한 해석하고 활용할 수 있는 태도의 중요성도 반영하고 있다.

2) 고등학교 미술교과서 시각문화 영역의 분석결과 및 시사점

미술교육의 주요 목표는 학생들이 작품을 통해 자아와 과거와 현재 세계, 상상한 미래의 현실, 그리고 개인들의 삶을 지배하는 규범 등에 대한 특별한 지식, 통찰력과 이해를 높이는데 있다. 학생들을 위한 미술교육의 목표는 또한 그들이 만든 작품과 다른 나라의 사람들이 만든 작품에 내재된 생각과 개념을 연관시키고, 그들이 사는 지역의 작품과 다른 지역과 문화권의 작품의 의미를 학생들이 해석하게 하는 것이다 그러므로 미술교육의 목표는 학생들 자신들이 만든 작품과 다른 학과들과 현실의 경험에서 유래한 중요한 작품들과 개념을 연결시키고 이를 해석하여, 결과적으로 학교 안에서와 학교생활 밖으로 연장되는 그들의 삶의 배경을 이해하기 위해 미술에 내재된 지식과 통찰력, 이해력을 글로 서술하면서 표현하게 하는데 있다.

신문, 광고, 인쇄매체의 시각적 이미지와 메시지를 파악하며 그 의도와 형식을 분석할 수 있는 시각적 사고와 시각적 학습을 키우고, 스스로 문제를 해결할 수 있는 문제해결력과 기본적인 비판적 수용능력을 키울 수 있다. 시각 이미지의 내용을 창의적이고 독창적으로 표현할 수 있는 조형능력도 향상되었다. 작품에 대한 인터뷰, 작품의 밑그림, 친구와의 인터뷰, 일기 쓰기 등을 통하여 비판적 수용능력 또한 기를 수 있다. 수업시간에 언제든지 활용할 수 있는 다양한 프로그램으로 개발되었다. 그러나 비주얼 리터러시 교육을 함에 있

어 여러 가지 문제점이 많이 있다. 더 큰 영향력을 가지고 있는 영화, TV, 비디오, 컴퓨터 영상 등과 같은 전자매스 미디어에 대한 폭넓은 접근과 연구가 이루어져야 한다.

가장 큰 걸림돌이 되고 있는 재정적인 지원의 확보는 시각미디어 교육이 학교에서 제대로 이루어질 수 있게 하는 관건이다. 디지털 카메라, 캠코더, 칼라 프린트, 스캐너, 컴퓨터 활용프로그램 등을 아동이 자유롭게 사용할 수 있어야 한다. 무엇보다도, 현장의 교사들은 영상정보화 사회와 미술교육의 환경 변화에 대비하여 다양한 교사 연수 활동을 활성화하여야 하고, 교사 연수를 위한 프로그램도 시급히 개발하여야 한다.

미래시대에는 더 큰 영향으로 다가올 미디어 매체의 영향력을 실감하면서 학생들이 시각미디어를 올바르게 이해하고, 비판적으로 수용하며, 주체적인 사고로 의미 있게 활용할 수 있는 능력을 기르는 '비주얼 리터러시 교육'의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않다.

IV. 시각문화를 활용한 미술 감상교육 지도 방안

1. 교육 프로그램 개발의 기본 방향

고등학교에서도 학생들의 수준에 맞는 시각 미디어를 활용하고 표현할 수 있는 미술 프로그램을 개발하여 비주얼 리터러시 능력을 기를 수 있다면 시각적 문화현상을 보다 잘 이해하고 문화사회를 이끌어나가는 세계적 경쟁력을 갖춘 전인적인 사람으로 기를 수 있을 것이다.

본 연구에서도 비주얼 리터러시를 기를 수 있는 창의적인 수업 모형을 여러 학자들의 정의와 개념을 조사하고 통합하여 미술 프로그램을 개발하고 실생활에서도 쉽게 적용할 수 있도록 하겠다.

1) 교육 프로그램 개발의 교육 목표

미술은 보는 행위로부터 시작한다. 창작의 경우이든 감상의 경우이든 미술은 보는 행위에 바탕을 두고 있다. 수동적으로 받아들이는 보는 행위와 연관된 것이 아니라 여러 감각들과 지각들이 종합되는 복합적 행위이다. 이러한 사실에 근거했을 때, 감상 교육은 감각에 바탕을 둔 정감적 능력 뿐 만 아니라 지각에 바탕을 둔 인지적 능력을 배양하는데 관심을 기울여야 한다.⁴⁶⁾ 박상돈과 이성도는 이러한 의미를 자세히 살펴보면 미술 감상교육은 어떤 의미로는 시각미디어에 대한 ‘시각적 문해력’을 육성하는 교육이라고 할 수 있음을 주장하며 시각적 매체를 해독하고 제작하는 능력으로 시각미디어를 비판적으로 분석하고 평가하며 인식하고 창조하는 능력이야 말로 미술과 감상교육에서 이끌어야 한다고 본다.

46) 박휘락, 『미술 감상과 미술 비평 교육』, 서울: 시공사, 2003.

2) 교육 프로그램 개발의 지도 계획과 내용

청소년들이 일상적으로 접하고 활용하는 여러 시각문화들을 미술교육에서 적극적으로 수용하고 그것을 해석하고 활용할 수 있는 감상교육 방안을 모색하는 것은 미술교육이 앞으로 가져야 하는 중요한 역할이다. 미술교육에서의 시각적 문해력의 수용은 청소년들에게 앞으로 겪게 될 무수한 시각문화들에 대한 올바르게 대처하고 활용할 수 있는 능력을 키워주는 방안이 될 수 있을 것이다.

이 단원의 설정 이유를 살펴보면 미술교육의 감상에 있어서 시각문화 교육의 접근 방법은 학생의 관심에서 시작된다. 일상을 통해 접하게 되는 작품을 새로운 눈으로 감상하고 사회, 문화적 맥락을 통해 해석하는 것이다. 이러한 시도는 시각문화의 접근을 통해 우리가 살고 있는 삶 속에서의 문제점을 발견하고 이를 다양한 측면에서 다루어 본다는데 가치가 있다. 또 미술과 삶의 거리를 좁힐 수 있다. 학생들 개개인의 일상생활에서 직면하는 시각문화들을 해석하고 자신의 삶에 반영할 수 있도록 하기 위한 접근이 필요하다. 학생들의 직접적인 경험을 끌어내어 이를 비판적이고 주체적으로 해석할 수 있도록 돕는데 감상 교육의 역할은 중요하다.

<표-12> 시각문화를 통한 미술 감상교육 프로그램 개발

프로그램	학습 내용	시간
1) TV광고 통한 미술 감상교육 수업 ; 역할극	① 광고의 역할 이해하기 ② 광고를 선정하여 토론하기 ③ 선정한 광고에서 의도하는 것 발표하기	각 50분 (2차시)
2) 현장 체험을 통한 미술 감상교육 수업 ; 매체활용	① 시각 문화 환경 이해하기 ② 시각 문화의 역할 토론하기 ③ 작품의 감상과 발표하기	각 50분 (3차시)

본 단원을 설정함에 있어서,

첫째, 일상생활 속 다양한 광고의 종류에 대해 발표할 수 있다.

둘째, 광고의 정의와 원리에 대해 알 수 있다.

셋째, TV광고를 선정하여 역할극을 재구성 할 수 있다.

2. 시각문화를 활용한 미술 감상교육 교수-학습 지도안

1) TV광고를 통한 미술 감상교육 수업 ; 역할극 (총 2차시)

(1) 단원명

1. 대 단원 : 감상
2. 중 단원 : 시각문화 이해하기
3. 소 단원 : TV광고 역할극 만들기
4. 대 상 : 고등학교 1학년

(2) 본시 학습 목표

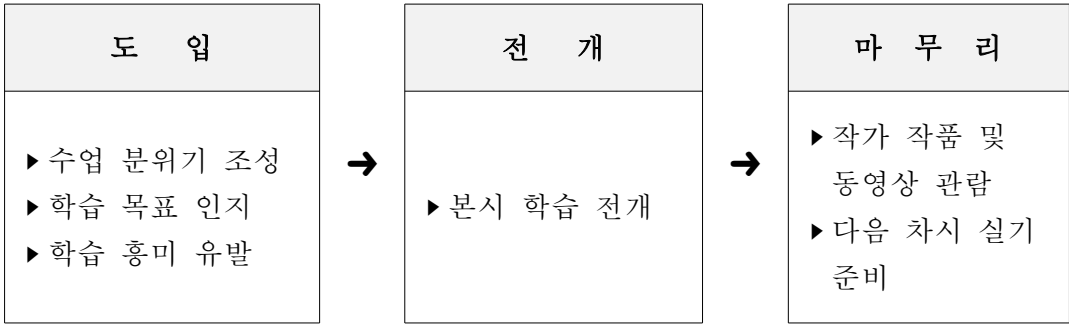
- 1) 일상생활 속 다양한 광고에 대해 발표할 수 있다.

- 2) 광고의 정의와 원리에 대해 알 수 있다.
- 3) 매체에 따른 광고의 종류에 대해 배울 수 있다.
- 4) TV광고를 재구성하여 역할극을 만들 수 있다.
- 5) 다른 친구들의 작품을 감상하고 광고의 기능을 이해한다.

(3) 학습단원 목표

단 원 의 지도 목표		
이 해	지 식	태 도
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 일상에서 접하는 다양한 광고의 사례 알아본다. ▶ 광고의 원리를 일상 속에 찾아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 광고의 정의를 학습한다. ▶ 광고의 종류를 분류한다. ▶ 광고 매체에 따른 광고의 종류를 학습한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여러 시각매체를 활용한 작품을 집중하여 감상한다. ▶ 자기 팀의 광고를 살펴보고 느낀 점을 발표한다. ▶ 감상을 통해 작품을 존중하는 마음을 갖는다.

(4) 단원의 구조도



(5) 지도 계획

차 시	학 습 활 동	수업 형태	시간 (분)	준비물 및 학습자료	
				교 사	학 생
1/2 감상	▶ 광고의 정의와 원리 ▶ 일상 속에서 여러 광고의 사례	이론 + 감상 중심 수업	50	컴퓨터, 스피커, 빔프로 젝트	-
	▶ 광고의 종류와 특징				
	▶ 시각 매체별의 광고 작품을 감상				
2/2 발표	▶ TV광고 한 편을 선정 ▶ 조별 광고 재구성 아이디어 구상 ▶ 역할극으로 직접 체험	발표 + 감상 + 토론 중심 수업	50	컴퓨터, 스피커, 빔프로 젝트	필기 도구, 아이디 어스케 치용 연습장
	▶ 다른 조의 역할극을 보며 광고에서 전달 하려는 의도를 발견 ▶ TV광고 역할극을 통해 관찰 또는 느낀 점 발표 ▶ 서로의 작품과 의견을 존중, 경청				
	▶ 전체적인 수업 마무리 ▶ 주변 깨끗이 정리				

(6) 일시 및 장소

일 시	장 소	지도교사	대상
2012. 03	00고등학교	이태영	고등학교 1학년

(7) 본시 학습 효과

차 시	지 도 상 의 학 습 효 과
1 / 2	1) 일상생활 속 광고의 사례에 대해 학습할 수 있다. 2) 광고의 정의와 원리에 대해 배울 수 있다. 3) 매체에 따른 광고의 종류에 대해 알 수 있다. 4) TV광고를 감상할 수 있다.
2 / 2	1) 개인의 개성을 존중할 수 있다. 2) 작품의 다양성을 알고 이해할 수 있다. 3) 다양한 작품 감상을 통하여 비판력과 감상력을 신장할 수 있다.

(8) 차시별 지도상의 유의점

차 시	지 도 상 의 유 의 점
1 / 2	1) 시각문화 속에서 접할 수 있는 다양한 영상자료를 활용하도록 한다. 2) 광고의 정의와 원리를 이해하도록 지도한다. 3) 일상 속에서 여러 광고 사례를 자유롭게 발표하도록 유도한다. 4) 여러 매체를 활용한 광고를 알아보도록 지도한다.
2 / 2	1) TV광고를 선정하고, 조별 역할극을 할 수 있도록 지도한다. 2) 역할극을 집중하여 감상하고, 광고의 메시지에 대해 토론하도록 지도한다. 3) 다른 조의 역할극을 주의 깊게 감상하도록 지도한다. 4) 감상을 통한 다양한 생각을 존중하는 마음을 가질 수 있도록 지도한다. 5) 수업을 마무리 할 때 주변을 깨끗이 정리 하도록 한다.

(9) 본시 교수-학습 프로그램 지도안 (1차시 / 총 2차시)

대 단원	감상	중 단원	시각문화 이해하기	차 시	1/2
소 단원	TV광고 역할극 감상하기			대 상	고 1
학습 목표	1) 일상생활 속 다양한 광고에 대해 토론할 수 있다. 2) 광고의 정의와 원리에 대해 알 수 있다. 3) 매체에 따른 광고의 종류에 대해 이해할 수 있다.				
학습 형태	감상, 토론 중심 수업		소요 시간	50분	
학습 준비물	교 사		학 생		
	TV광고 영상자료, 컴퓨터, 스피커, 빔 프로젝트		-		
본시 학습 유의 사항	1) 시각문화 속에서 접할 수 있는 다양한 영상자료를 제시하도록 한다. 2) 광고의 정의와 원리를 이해하도록 지도한다. 3) 다양한 사례를 제시하여 폭 넓게 이해 할 수 있도록 지도한다. 4) 일상 속에서 여러 광고 사례를 자유롭게 발표하도록 유도한다. 5) 여러 매체를 활용한 광고를 알아보도록 지도한다. 6) 질문에 자유롭게 발표하도록 유도한다. 7) 작가들의 작품을 집중하여 감상할 수 있도록 지도한다.				
본시 학습 효과	1) 만화경의 정의와 원리에 대해 알 수 있다. 2) 빛의 정의와 원리에 대해 배울 수 있다. 3) 빛의 삼원색과 합성 원리에 대해 배울 수 있다. 4) 빛의 굴절 원리에 대해 배울 수 있다.				
단계 (시간)	학습 내용	교수-학습 활동		자료	유의 점
		교 사	학 생		
도입 (10분)	인 사	▪ 인사, 출석 확인한다.	▪ 수업준비 한다. ▪ 선생님께 인사한다.	PPT 광고 영상 자료	소란 하지 않게 하기
	수업 소개	▪ 본시 수업 내용 안내한다.	▪ 본시 수업 안내 듣는다.		
	흥미 유발	▪ 동영상 감상한다.	▪ 동영상 집중한다.		
	학습 목차 / 목표	▪ 수업 목차 확인한다. ▪ 학습 목표 제시한다. ▪ 학습목표를 큰소리로 다 같이 따라 읽는다.	▪ 학습목표를 큰소리로 읽는다.		

전개 (35분)	문제 제시	<p><시각문화 알기></p> <p>■ 내용 학습 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 자신이 기억에 남는 다양한 광고에 대해 발표해본다. ▪ 광고의 여러 종류에 대해 배우고, 특징을 생각해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 질문에 대한 대답을 한다. ▪ PPT 자료와 설명에 주의 집중한다. 	PPT 자료	PPT 에 집 중 / 자 유 로 운 질 문 유 발
	TV 광고 감상	<p>■ 내용 학습 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ TV광고를 감상하고, 광고의 원리를 이해한다. ▪ 관련 영상물 사례를 함께 감상한다. <ul style="list-style-type: none"> ▷ A 광고 ▷ B 광고 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 화면을 보고 의문점에 대해서 질문하고, 응답 및 이해한다. ▪ 질문에 대답한다. ▪ 수업을 적극적으로 참여한다. 		
	조별 활동	<p>■ 내용 학습 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 조별로 광고 한편씩 선정한다. ▪ 선정한 광고를 재구성하여 역할을 맡는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 조별로 자유롭게 토의한다. ▪ 수업에 적극적으로 참여한다. 		
정리 (10분)	본시 학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 정리한다. ▪ 다음 차시 수업 내용 소개한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 숙지한다. 	-	-

(2 차시 / 총 2차시)

대 단원	감상	중 단원	시각문화 이해하기	차 시	2/2
소 단원	TV광고 역할극 감상하기			대 상	고 1
학습 목표	1) 서로의 작품을 흥미와 관심을 갖고 감상할 수 있다. 2) 작품을 만들면서 느낀 점을 발표하고 의사를 표현할 수 있다. 3) TV 광고를 재구성을 통해 광고의 역할을 발표할 수 있다.				
학습 형태	감상. 발표 중심 수업		소요 시간	50분	
학습 준비물	교 사		학 생		
	PPT 자료, 컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트		-		
학습 유의사항	1) 자유로운 의사 표현이 가능하도록 지도한다. 2) 협동을 통해 조별로 만든 TV광고를 선정하도록 한다. 3) 다른 친구들이 재구성한 광고를 주의 깊게 감상하도록 지도한다. 4) 작품 감상을 통해 미술품을 존중하는 마음을 가질 수 있도록 지도한다.				
학습 효과	1) 개인의 개성을 존중할 수 있다. 2) 작품의 다양성을 알고 이해할 수 있다. 3) 다양한 작품 감상을 통하여 비판력과 감상력을 신장할 수 있다.				
단계 (시간)	학습 내용	교수-학습활동		자료	유의점
		교 사	학 생		
도입 (10분)	인사	▪ 다 같이 인사한다.	▪ 다 같이 인사한다.	PPT 광고 영상 자료	소란 하지 않게 하기
	조별 활동	▣ 내용 학습 1 ▪ 조별로 선정한 TV 광고를 재구성한다.	▪ 화면에 집중한다.		

전개 (30분)	조별 작품 감상	<p>■ 내용 학습 2</p> <ul style="list-style-type: none"> 서로의 TV광고 작품을 감상하도록 한다. 수업을 통해 느낀 점 발표한다. 작품을 보면서 제작 의도에 관해 이야기한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 서로의 작품을 감상한다. 다양한 TV광고의 효과를 체험한다. 친구들의 발표를 주의 깊게 듣는다. 	작품 완성	작품 발표
수업 정리 및 마무리 (10분)	총 학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> 주변 정리 지도한다. 다음 차시 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 주변 정리한다. 	-	-

2) 현장 체험을 통한 미술 감상교육 수업 ; 매체활용 (총 3차시)

(1) 단원명

1. 대 단원 : 감상
2. 중 단원 : 시각문화 매체 활용
3. 소 단원 : 현장 체험을 통한 영상물 만들기
4. 대 상 : 고등학교 1학년

(2) 본시 학습 목표

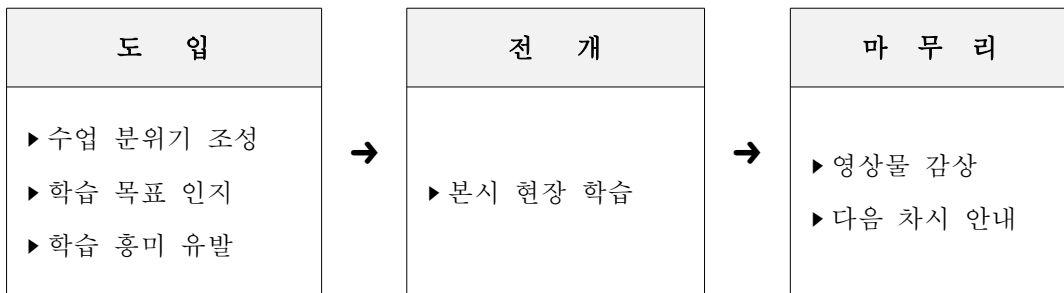
- 1) 현장 체험을 통해 시각문화를 이해할 수 있다.
- 2) 시각 문화 환경을 체험할 수 있다.
- 3) 다양한 매체를 활용하여 시각 영상물을 제작할 수 있다.

4) 제작한 영상물을 발표하고 감상할 수 있다.

(3) 학습단원 목표

단 원 의 지 도 목 표		
이 해	지 식	태 도
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 현장 체험을 통해 시각 문화를 이해할 수 있다. ▶ 일상 속 시각문화를 발견할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 매체 사용법을 익힐 수 있다. ▶ 조별 활동을 통해 영상물 제작 방법을 학습한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 조별 영상물을 발표할 수 있다. ▶ 다른 조의 영상제작물을 집중하여 감상한다. ▶ 감상을 통해 다른 작품을 존중하는 마음을 갖는다.

(4). 단원의 구조도



(5) 지도 계획

차 시	학 습 활 동	수업 형태	시간 (분)	준비물 및 학습자료	
				교 사	학 생
1/3 이론	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각문화환경의 개념 ▶ 일상 속에서 시각문화환경의 종류 ▶ 현장 체험을 통한 영상물 제작 안내 	이론 중심 수업	50	컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트	-
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 조별 모둠 구성 ▶ 시각문화 접할 수 있는 환경 선정 ▶ 조별 아이디어 구상 				
2/3 체험	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 조별 현장 학습 ▶ 매체를 활용하여 직접 활동 	제작	-	-	디지털 카메라, 캠코더, 필기 도구 등
3/3 감상	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다른 조의 영상물을 감상 ▶ 영상물 제작을 통해 관찰 또는 느낀 점 발표 ▶ 서로의 작품과 의견을 존중, 경청 	발표 + 감상 + 토론 중심 수업	50	컴퓨터, 스피커, 빔프로젝트	필기 도구, 아이디어 스케치용 연습장
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 전체적인 수업 마무리 ▶ 주변 깨끗이 정리 				

(6) 일시 및 장소

일 시	장 소	지도교사	대상
2012. 09	00 고등학교	이태영	고등학교 1학년

(7) 단원의 학습 효과

차 시	지 도 상 의 학 습 효 과
1 / 3	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각문화환경에 대해 알 수 있다. ▶ 일상 속에서 시각문화의 사례를 찾아볼 수 있다. ▶ 현장 체험을 통한 매체 활용에 대해 배울 수 있다.
2 / 3	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 현장 체험을 통해 시각문화를 체험할 수 있다. ▶ 조별 역할 분담하여 협동 학습할 수 있다. ▶ 매체를 활용하여 현장 견학 안내 영상물을 제작할 수 있다.
3 / 3	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 조별 발표를 통해 여러 시각문화환경을 감상할 수 있다. ▶ 서로의 작품과 미술품을 존중하는 마음을 가질 수 있다.

(8) 차시별 지도상의 유의점

차 시	지 도 상 의 유 의 점
1 / 3	1) 시각문화를 접할 수 있는 다양한 환경에 대해 안내한다. 2) 일상 속에서 여러 광고 사례를 자유롭게 발표하도록 유도한다. 3) 매체를 활용한 시각문화환경 영상물 제작을 지도한다. 4) 조별 모둠을 구성하고 역할을 분담하도록 지도한다. 5) 시각문화환경을 소개하는 영상물 제작 방법을 안내한다.
2 / 3	1) 현장 체험을 통해 시각문화환경을 체험하도록 지도한다. 2) 역할을 분담하여 소개 영상물을 효과적으로 제작하도록 지도한다. 3) 다양한 매체를 활용한 영상물 제작에 어려움이 없도록 지도한다.
3 / 3	1) 조별 영상물을 주의 깊게 감상하도록 지도한다. 2) 영상물을 통해 시각문화환경에 대해 소개하도록 지도한다. 3) 수업을 마무리 할 때 주변을 깨끗이 정리 하도록 한다. 4) 감상을 통한 다양한 생각을 존중하는 마음을 가질 수 있도록 지도한다.

(9) 준비물

차 시	교사	학생
1 / 3	컴퓨터, 스피커, 빔 프로젝트	필기도구, 아이디어 스케치용 연습장
2 / 3	-	디지털 카메라, 캠코더, 필기도구등
3 / 3	컴퓨터, 스피커, 빔 프로젝트	시각문화 안내영상물

(10) 본시 교수-학습 프로그램 지도안 (1차시 / 총 3차시)

대단원	감상	중단원	시각문화 매체 활용	차시	1/3
소단원	현장 체험을 통한 영상물 만들기				
학습 목표	1) 일상생활 속 다양한 광고에 대해 토론할 수 있다. 2) 광고의 정의와 원리에 대해 알 수 있다. 3) 매체에 따른 광고의 종류에 대해 이해할 수 있다.				
학습 형태	이론 중심 수업	소요 시간	50분		
학습 준비물	교 사		학 생		
	영상자료, 컴퓨터, 스피커, 빔 프로젝트		-		
본시 학습 유의 사항	1) 시각문화를 접할 수 있는 다양한 환경에 대해 안내한다. 2) 일상 속에서 여러 광고 사례를 자유롭게 발표하도록 유도한다. 3) 매체를 활용한 시각문화환경 영상물 제작을 지도한다. 4) 조별 모둠을 구성하고 역할을 분담하도록 지도한다. 5) 시각문화환경을 소개하는 영상물 제작 방법을 안내한다. 6) 질문에 자유롭게 발표하도록 유도한다.				
본시 학습 효과	1) 시각문화환경에 대해 알 수 있다. 2) 일상 속에서 시각문화의 사례를 찾아볼 수 있다. 3) 현장 체험을 통한 매체 활용에 대해 배울 수 있다.				
단계 (시간)	학습 내용	교수-학습 활동		자료	유의 점
		교 사	학 생		
도입 (10분)	인 사	▪ 인사, 출석 확인한다.	▪ 수업준비 한다. ▪ 선생님께 인사한다.	PPT 광고 영상 자료, 인터넷 자료	소란 하지 않게 하기
	수업 소개	▪ 본시 수업 내용 안내한다.	▪ 본시 수업 안내 듣는다.		
	흥미 유발	▪ 동영상 감상한다.	▪ 동영상 집중한다.		
	학습 목차 /목표	▪ 수업 목차 확인한다. ▪ 학습 목표 제시한다. ▪ 학습목표를 큰소리로 다 같이 따라 읽는다.	▪ 학습목표를 큰 소리로 읽는다.		

전개 (30분)	문제 제시	<p><시각문화 알기></p> <p>▣ 내용 학습 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 여러 종류의 시각문화 환경 대해 배우고, 종류를 생각해 본다. ▪ 시각문화환경을 직접 가보고 그곳을 소개하는 영상물 제작하는 것에 대해 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 질문에 대한 대답을 한다. ▪ PPT 자료와 설명에 주의 집중한다. 	PPT 자료, 인터넷 자료	PPT 집중 / 자유 로운 질문 유발
	TV 광고 사례 감상	<p>▣ 내용학습 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 우리 주변에서 흔히 접할 수 있는 시각문화에 대한 영상물을 본다. ▷ A ▷ B 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 화면을 보고 의문점에 대해서 질문하고, 응답 및 이해한다. ▪ 질문에 대답한다. ▪ 수업을 적극적으로 참여한다. 		
	조별 활동	<p>▣ 내용학습 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 조별 모둠을 구성하고 역할을 분담한다. ▪ 어느 곳을 견학할 것인지 조별 회의를 통해 선정한다. ▪ 어떤 매체를 활용할 것인지 선정한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 조별로 자유롭게 토의한다. ▪ 수업에 적극적으로 참여한다. 		
정리 (10분)	분시 학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 정리한다. ▪ 과제 제시한다. ▪ 다음 수업 예고한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 숙지한다. 	-	-

(2 차시 / 총 3차시)

대단원	감상	중단원	시각문화 매체 활용	차시	2/3
소단원	현장 체험을 통한 소개영상물 만들기				
학습 목표	1) 시각 문화 환경을 체험할 수 있다. 2) 다양한 매체를 활용하여 시각 영상물을 제작할 수 있다. 3) 제작한 영상물을 발표하고 감상할 수 있다.				
학습 형태	현장 체험 중심 수업		소요 시간	-	
학습 준비물	교사		학생		
	-		현장 지도, 디지털카메라, 캠코더		
본시 학습 유의 사항	1) 현장 체험을 통해 시각문화환경을 체험하도록 지도한다. 2) 역할 분담으로 소개 영상물을 효과적으로 제작하도록 지도한다. 3) 다양한 매체를 활용한 영상물 제작에 어려움이 없도록 지도한다.				
본시 학습 효과	1) 현장 체험을 통해 시각문화를 체험할 수 있다. 2) 조별 역할 분담하여 협동 학습할 수 있다. 3) 매체를 활용하여 현장 견학 안내 영상물을 제작할 수 있다.				
단계 (시간)	학습 내용	교수-학습 활동		자료	유의 점
		교사	학생		
현장 체험	인사	▪ 인사, 출석 확인한다.	▪ 수업준비 한다. ▪ 선생님께 인사한다.	지도, 디지털 카메라, 캠코더	매체 사용법 주의
	수업 소개	▪ 본시 수업 내용 안내한다.	▪ 본시 수업 안내 듣는다.		
	체험	▪ 조별 체험 안내한다.	▪ 조별 체험한다.		
	마무리	▪ 정해진 시간에 장소에 모이도록 한다.	▪ 정해진 시간에 장소에 모인다.		

(3 차시 / 총 3차시)

대단원	감상	중단원	시각문화 매체 활용	차시	3/3
소단원	현장 체험을 통한 소개영상물 만들기				
학습 목표	1) 생활 속 다양한 시각 문화 환경을 소개할 수 있다. 2) 매체를 활용하여 제작한 시각 영상물을 발표할 수 있다. 3) 다른 조에서 제작한 영상물을 감상할 수 있다.				
학습 형태	발표-감상 중심 수업	소요 시간	50분		
학습 준비물	교사		학생		
	컴퓨터, 스피커, 빔 프로젝트		영상자료, PPT자료 등		
본시 학습 유의 사항	1) 현장 체험을 통해 느낀 점을 발표하도록 지도한다. 2) 역할분담을 통한 영상물 제작에서 배운 점은 무엇인지 확인한다. 3) 매체를 활용한 영상물 제작을 통해 배운 점을 발표하도록 한다.				
본시 학습 효과	1) 현장 체험을 통해 시각문화를 직접 체험할 수 있다. 2) 조별 역할 분담하여 제작한 영상물을 소개할 수 있다. 3) 매체를 활용하여 현장 견학 안내 영상물을 발표할 수 있다.				
단계 (시간)	학습 내용	교수-학습 활동		자료	유의 점
		교사	학생		
도입 (10분)	인사	<ul style="list-style-type: none"> 인사, 출석 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 수업준비 한다. 선생님께 인사한다. 	PPT 광고 영상 자료, 인터넷 자료	소란 하지 않게 하기
	전시 확인	<ul style="list-style-type: none"> 전시 수업 내용 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 전시 수업 내용 듣는다. 		
	수업 소개	<ul style="list-style-type: none"> 본시 수업 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 본시 수업 안내 듣는다. 		
	학습 목차 /목표	<ul style="list-style-type: none"> 수업 목차 확인한다. 학습 목표 제시한다. 학습목표를 큰소리로 다 같이 따라 읽는다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표를 큰소리로 읽는다. 		

전개 (30분)	문제 제시	<p><현장 견학을 통한 소개 영상물 만들기></p> <p>■ 내용 학습 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 시각문화환경을 직접 가보고 그곳에서 발견한 시각문화는 무엇인지 소개하도록 한다. ▪ 조별로 어떤 영상물을 제작했는지 발표해보도록 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 질문에 대한 대답을 한다. 	시각 영상 물, PPT 자료	PPT 에 집 중 / 자유 로운 질문 유발
	조별 발표 및 감상	<p>■ 내용 학습 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 조별 모둠을 구성하고 역할을 분담한다. ▪ 어느 곳을 견학할 것인지 조별 회의를 통해 선정한다. ▪ 어떤 매체를 활용할 것인지 선정한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 조별로 준비한 내용을 차례대로 발표한다. ▪ 수업에 적극적으로 참여한다. ▪ 화면을 보고 의문점에 대해서 질문한다. ▪ 질문에 대답한다. 		
정리 (10분)	본시 학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 정리한다. ▪ 다음 차시 수업 내용 소개한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 내용을 숙지한다. 	-	-

V. 결 론

본 연구는 시각문화의 영향력 속에서 시각문화의 개념을 정의하고 그것의 교육적 의미를 밝혔다. 미술교육에서 보다 확장된 의미의 시각문화 교육을 재조명하였으며 그 방향을 탐구하며 나아가 구체적인 전략을 모색하는데 목적을 두었다. 이에 대한 논의는 현대 시각문화로의 전향을 의미하며 시각문화를 소비하고 재생산 해내는 문화의 주체자로 살아가는 학생들에게 중요한 가치를 지닌다. 고등학교를 중심으로 시각문화를 폭넓게 이해하며 미술 감상교육의 방향과 관심을 어디에 맞춰 교육해야 하는지에 대해 살펴보았다.

시각문화 교육의 패러다임 속에서 미술과 교육과정에 나타나는 시각문화교육에 대한 시사점과 그 가능성을 타진하고 현행 7차 개정 미술 교육 과정상의 관련성을 비교 고찰한 결과, 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 일반적으로 교육은 그 시대와 문화를 반영하고 있다는 점에서, 시각문화 또한 미술교육에서 다루어져야 함을 파악할 수 있었다. 시각 문화적 관점으로 한 미술 감상교육의 일환으로서 시각적 문해력 교육은 오늘날의 다양한 시각적 문화 양식들을 이해하고 그들과의 상호작용을 위해 노력의 일환이다. 이러한 것은 나날이 급증하고 있는 영상매체로부터 오늘날의 시각적 현상들을 이해하고 시각적 문명으로부터 탈피하여 미래 사회문화적 삶을 풍부히 보증하는데 있다.

둘째, 시각문화교육은 현행 7차 개정 미술교육과정안에서 새롭게 추가되고 강조됨을 파악할 수 있었다. 이는 20세기 후반부터 과학 기술의 발달로 인해 넘쳐나고 있는 다양한 시각물들이 만든 문화가 아무런 교육을 받지 못한 현대인에게 무분별하게 받아들여지고 영향을 미치고 있기 때문이다. 이로 인해 시각문화에 대한 교육이 필요한 시대적 요구가 개정안에 반영된 것이다.

셋째, 우리나라 현행 교육과정에서 감상영역은 시각적 문해력 교육이 충분히 이루어 지지 않고 있었다. 이미지에 대한 감상교육을 의미와 가치를 판단하고

참여하는 단계에 머무를 것이 아니라, 보다 확장된 주변의 시각적 경험과 우리의 의식을 잠식하고 있는 수많은 이미지들에 대한 비판적 성격의 시각적 문해력을 형성하여 실제 생활 환경에 대한 인식을 높이는데 목적을 두어야 함을 파악할 수 있었다.

넷째, 시각문화교육을 실시하기 위해서는 교사로서의 시각문화에 대한 이해도가 충분해야 하며, 시각문화교육의 사례분석을 통하여 열린 시각으로 적극 수용하고 실행해야 함을 파악할 수 있었다.

이와 같이 시각문화를 통해 미술 감상교육이 추구하는 교육적 방향을 다시 한 번 살펴보고 시각적 문해력을 중심으로 그 개념과 정의를 살펴봄으로써 이를 토대로 실제현장 수업의 사례와 연결하여 논의하는 것은 오늘날의 시점에서 의의가 있다고 생각된다. 현대사회는 과거의 그 어느 시대보다 사회문화와 원활한 소통과 경험을 주요하게 여기고, 그것에 대한 올바른 판단과 선택적 수용으로 주체적으로 대안을 모색하는 것이 현대 사회의 바람직한 미술교육의 방향이라 할 수 있기 때문이다. 시각문화 미술교육으로의 패러다임 전환은 기존의 미술교육을 바라보는 여러 문제점들 즉, 비현실적인 교과, 주지교과목에 대한 보조적 수단시, 엘리트위주의 교육적 의미 등의 부정적 고정관념이 아니라, 일상적인 삶에서 겪게 되는 미술이 실제 미술교육 현장에서 활력을 주게 되는 계기가 됨을 파악할 수 있었다.

이러한 논의들을 바탕으로 현재 교육과정상의 미술 감상교육은 과거의 한정된 미술의 개념에서 벗어나 현실에 적합한 시각문화를 비판적, 주체적으로 수용하고, 앞으로 계속 변화하게 될 시각문화에 대해 개방적 태도를 갖고 그 방법론에 대한 지속적인 연구가 성행되어야 할 것으로 판단된다. 따라서 미술 감상교육을 통하여 개성적이면서 조화로운 인격을 기르고 사회 공동체에 이바지하는 전인적인 인간을 육성할 수 있도록 해야 하겠다.

참 고 문 헌

<국내 문헌>

- 박휘락, 『미술 감상과 미술 비평 교육』, 서울: 시공사, 2003.
- 한국교육과정평가원, 『미술과 교육과정 개정(시안) 연구 개발』, 2005.
- 박휘락, 『미술감상과 미술비평 교육』, 서울: 시공사, 2003.
- 이규선 외, 『미술교육학』, 교육과학사, 2008.
- 임정기 외, 『미술 교수 학습 이론과 방법』, 교육과학사, 2010.
- 임정기. 이성도. 김황기 외, 『미술교육의 이해와 방법』, 예경, 2006.
- 김성숙 외, 『미술교육과 문화』, 학지사, 2007.
- 손지현, 『삶을 위한 미술교육 : 미술의 실제적 교수·학습을 중심으로』, 서울 : 예경, 2007.
- 월간미술 엮음, 『세계 미술 용어 사전』, (주)월간미술, 2009.

<학술지 논문>

- 김정선, 『‘미술교육’에서 ‘시각문화교육’으로』 “새 길을 여는 교육비평”, 제20권, 교육비평, 2006, 서울.
- 이은적, 『미술비평과 감상교육』, 미술교육연구논총, 제12집 1호, 2001.
- 류재만, 『어린이 감상교육에 관한 연구』, 사향미술 교육논총 제2집, 서울대학교 미술 교육 연구회, 1995.
- 김은주, 『미술과 수업의 감상지도에 관한 연구』, 계명대학교, 2003.
- 안혜리, 「초등예비교사의 자아 정체성을 주제로 한 의미구성 및 탐구로서의 미술제작 수업 사례」, 미술교육논총 22권, 2008.
- 박상돈. 이성도, 『비주얼 리터러시의 미술 교육적 접근』, 미술교육 논총 21집 2호.

<학위 논문>

- 김정은, 「미술교육의 현황과 개선방안 연구: 중등학교 미술관 교육을 중심」. 석사학위논문. 성신여자대학교 교육대학원, 2008.
- 예현숙, 「구성주의적 접근에 의한 미술과 교수 학습안의 설계 및 적용」. 석사학위논문. 부산 교육대학원, 2000.
- 김정희, 「국·공립 미술관 전시 감상을 통한 서양 명화 이해 미술교육 프로그램 개발 연구」. 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원, 2011.
- 장용석, 「시각문화교육과 현대미술교육의 방향제시에 대한 연구」. 석사학위논문. 홍익대학교 교육대학원, 2005.
- 김잔디, 「효과적인 미술 감상교육을 위한 지도 방안 연구-고등학교 1학년 미술사 수업에 대하여」. 석사학위논문. 목포대학교 교육대학원. 2005.
- 오진영, 「미술 비평을 통한 감상지도 연구 : 문자를 이용한 조형작품 중심으로」. 인하대학교 교육대학원. 2009.
- 민춘일, 「고등학교 '비디오 아트' 감상 지도 방안 연구」. 석사학위논문. 상명대학교 교육대학원. 2010.
- 정애영, 「미술 감상 교육을 위한 인터넷 사이트의 활용화 방안 연구」. 석사학위논문. 인하대학교 교육대학원, 2009.
- 여경은, 「시각문화를 활용한 고등학교 미술교과 통합교육 방안 연구 : 7차 교육과정 개정안에 따른 사진, 광고, 공공미술을 중심으로」. 홍익대학교 교육대학원, 2008.
- 한형승, 「시각문화교육론을 중심으로 한 미술과 교육과정 구성에 관한 연구」. 서울대학교 대학원, 2006.

<교과서>

* 고등학교 검정 교과서

노용. 고등학교 미술. (주)교학사. 2010.

김인규. 고등학교 미술. 미진사. 2010.

안금희. 고등학교 미술(안). (주)지학사. 2010.

조익환. 고등학교 미술(조). (주)지학사. 2010.

이상원. 고등학교 미술. (주)천재교육. 2010.

* 고등학교 인정 교과서

심영옥. 고등학교 미술 감상(심). (주)교학사. 2010.

서인숙. 고등학교 미술 감상. (주)동화사. 2010.

박남희. 고등학교 미술 감상. 미진사. 2010.

<기 타>

교육부 (현 교육과학기술부), 『7차 고등학교 교육과정 해설서-미술과』, 1997.

교육과학기술부, 『7차 개정안 고등학교 교육과정 해설서-미술과』, 2007.

교육과학기술부, 『2009 개정안 고등학교 교육과정 해설서-미술과』, 2011.

박은영 외, 제 7차 미술 「고등학교 교육 과정 해설」, 대한교과서, 2001.

에듀넷, <http://www.edunet4u.net>