



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](#)

석사학위 논문

미술 감상 교육에서
사이버 미술관 활용방안

**A Study on the Use of Cyber Art Galleries
at the Art Appreciation Education**

제주대학교 교육대학원

초등 미술교육 전공

고 라 나

2008년 8월

석사학위 논문

미술 감상 교육에서
사이버 미술관 활용방안

**A Study on the Use of Cyber Art Galleries
at the Art Appreciation Education**

제주대학교 교육대학원

초등 미술교육전공

고 라 나

2008년 8월

미술 감상 교육에서
사이버 미술관 활용방안

**A Study on the Use of Cyber Art Galleries
at the Art Appreciation Education**

지도교수 오 재 환

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

고 라 나

2008년 5월

고라나의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

제주교육대학교 교육대학원

2008년 6월

국 문 초 록

미술 감상 교육에서 사이버 미술관 활용방안

고 라 나

제주대학교 교육대학원 초등미술교육 전공
(지도교수 오 재 환)

제 7차 교육과정에서는 1학기에 1회 이상의 미술관 및 박물관 관람을 통한 감상 활동을 제시하고 있지만 학교 현장에서는 미술과 감상 수업을 목적으로 미술관을 방문하는 예는 드물며, 대도시에 비해 문화적 혜택이 덜 미치는 지방인 경우 미술관을 방문하기란 더욱 힘든 것이 현실이다.

이의 대안으로 생각해 볼 수 있는 방법이 사이버상의 미술관을 적절히 선별하여 수업에 활용하는 것이다. 단순히 도판만 나열된 미술관은 학생들로 하여금 지루함을 줄 수 있으므로, 3차원 그래픽을 활용한 생동감 있는 미술관을 찾아 수업에 적용하는 것은 그 자체만으로도 학생들의 동기를 유발시킬 수 있을 것이다.

따라서 본 연구는 인터넷상의 사이버 미술관들을 살펴보고, 온라인상의 미술관 교육 프로그램을 분석 및 활용을 통하여 초등학교 고학년 학생들의 감상능력을 향상시키는 구체적인 방안을 제시하는데 그 목적이 있다.

이를 위하여 감상 능력 향상을 위한 사이버 미술관 활용의 필요성에 대한 이론적 고찰로서 먼저 감상의 의미와 중요성, 감상 능력의 발달 단계, 미술 교육과정 상의 미술 감상 교육의 목표, 지도 내용과 방법을 살펴보았다. 그리고 미술관 교육의 의미와 중요성을 살펴보고, 사이버 미술관에 대한 이해를 바탕으로

현재 온라인상의 사이버 미술관의 현황을 어린이 대상 미술 감상 교육프로그램을 중심으로 살펴보았다. 이에 따라 초등학교 5학년 미술 교육과정의 감상지도 내용을 분석한 후, 사이버 미술관을 활용한 미술 감상 지도의 원리에 따라 지도 과정을 구성하고, 활용방안을 마련해 보았다.

이러한 감상 능력 향상을 위한 사이버 미술관 활용 방안 연구를 통해 기대되는 효과는,

첫째, 각종 회화, 조각, 공예, 건축 등 다양한 수준의 미술 작품을 볼 수 있으며 미적 감각을 키울 수 있다.

둘째, 지방 학생들의 경우 서울, 경기권에 집중되어 있는 미술관을 방문하기 어려워 다양한 미술 작품을 접하기 힘들었던 점을 해소할 수 있다.

셋째, 국외의 미술관 작품들을 직접 가보지 않고도 사이버 미술관 관람을 통해 다른 문화에 대해 자세히 이해할 수 있다.

넷째, 학생들은 실제 미술관을 방문할 때에도 광범위한 전시 작품을 이해하지 못하고 단순히 방문에 그치는 경우가 많기 때문에 선생님이나 큐레이터의 자상한 설명을 요구하게 된다. 그러므로 사이버 미술관의 사전 방문은 현장에서의 이해를 높일 수 있다.

다섯째, 일상 속에 자연스럽게 들어오는 사이버 미술관 방문은 대중과의 커뮤니케이션의 역할을 증대시킴으로써 학생들의 감상능력의 향상을 가져온다. 특히 유명 작품과 다양한 감상 작품을 접함으로써 폭 넓은 감상의 기회를 가질 수 있고, 단순한 도판의 감상이 아니라 작품을 활용한 게임 등의 다양한 활동을 통해 학생들의 동기유발과 작품에 대한 이해의 폭이 넓어진다.

즉, 사이버 미술관의 활용은 미술 감상 교육 자료의 부족과 전통 미술 감상 교육의 한계점을 극복하기 위한 좋은 방법이며, 학교 교육과정을 위한 자료로 제공될 수 있다.

목 차

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 국 문 초 록 | i |
| | |
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 목적 및 필요성 | 1 |
| 2. 연구 내용 및 방법 | 2 |
| 3. 연구의 범위 및 제한점 | 2 |
| | |
| II. 초등 미술 감상 교육의 이해 | 3 |
| 1. 감상의 의미와 중요성 | 3 |
| 가. 감상의 의미 | 3 |
| 나. 감상교육의 중요성 | 5 |
| 2. 감상 능력의 발달 | 6 |
| 가. 룯킨스의 감상능력 발달 단계 | 7 |
| 나. 가드너의 감상능력 발달 단계 | 8 |
| 3. 감상 지도의 이해 | 9 |
| 가. 감상 지도의 목표 | 9 |
| 나. 감상 지도의 내용 | 11 |
| 다. 감상 지도의 교수·학습 방법 | 12 |
| | |
| III. 미술관 활용을 통한 미술 감상 교육 | 15 |
| 1. 미술관 교육의 의미와 중요성 | 15 |

| | |
|--|-----------|
| 가. 미술관 교육의 의미 | 15 |
| 나. 미술관 교육의 중요성 | 16 |
| 2. 사이버 미술관의 이해 | 19 |
| 3. 사이버 미술관 현황 | 20 |
| 가. 국내 사이버 미술관 현황 | 21 |
| 나. 외국의 사이버 미술관 현황 | 25 |
| IV. 사이버 미술관을 활용한 미술 감상 교육 | 31 |
| 1. 사이버 미술관의 활용과 미술 감상 교육의 관계 | 31 |
| 가. 초등학교 미술 교육과정의 감상지도 내용 분석 | 31 |
| 나. 사이버 미술관의 활용과 감상 교육 | 34 |
| 2. 사이버 미술관을 활용한 미술 감상 지도의 원리 | 38 |
| 가. 구성주의적 학습 환경 | 38 |
| 나. 사이버 공간의 교육적 환경 | 39 |
| 3. 사이버 미술관을 활용한 감상 지도의 실제 | 40 |
| 가. 감상 교육의 지도 방법 | 40 |
| 나. 감상 학습을 위한 지도 과정 구성 | 42 |
| 다. 감상 지도의 실제 | 44 |
| V. 결론 및 제언 | 59 |
| 참고문헌 | 62 |
| ABSTRACT | 64 |

표 목 차

| | |
|--|----|
| <표 1> 초등학교 미술과 감상 목표의 변천 | 10 |
| <표 2> 초등학교 미술과 감상 영역 학년별 내용 | 11 |
| <표 3> 국내 주요 미술관 사이트 | 21 |
| <표 4> 외국의 주요 미술관 사이트 | 26 |
| <표 5> 교육과정에서 5학년 감상 영역의 내용 | 31 |
| <표 6> 5학년 미술 교과서의 감상 지도 내용 | 31 |
| <표 7> 5학년 미술 교과서 속 감상 작품의 내용과 수 | 33 |
| <표 8> 사이버 미술관 활용을 위한 미술 감상 지도 과정 | 42 |
| <표 9> 단원별 감상 지도 내용 및 관련 사이트 | 44 |
| <표 10> 사이버미술관을 활용한 감상 지도안 예시 1 | 47 |
| <표 11> 사이버미술관을 활용한 감상 학습지 예시 1 | 49 |
| <표 12> 사이버미술관을 활용한 감상 지도안 예시 2 | 50 |
| <표 13> 사이버미술관을 활용한 감상 학습지 예시 2 | 52 |
| <표 14> 사이버미술관을 활용한 감상 지도안 예시 3 | 53 |
| <표 15> 사이버미술관을 활용한 감상 학습지 예시 3 | 55 |

그림 목 차

| | |
|---|----|
| <그림 1> 삼성아동교육문화센터의 어린이 온라인 학습페이지 화면 | 22 |
| <그림 2> <미술 나라>의 ‘체험하기’ 화면 | 23 |
| <그림 3> <내 작품 나라>의 ‘우리들의 작품 전시’ 화면 | 23 |
| <그림 4> <세계 문화 나라>의 ‘미술가’ 화면 | 24 |
| <그림 5> 국립현대미술관의 <Children’s Gallery> 작품 감상 화면 | 24 |
| <그림 6> 호암미술관 홈페이지 화면 | 25 |
| <그림 7> 호암미술관 전시 감상용 교재 | 25 |
| <그림 8> 게티 센터의 어린이를 위한 학습 페이지 화면 | 27 |
| <그림 9> 게티 센터의 <Getty Games> 화면 1 | 27 |
| <그림 10> 게티 센터의 <Getty Games> 화면 2 | 28 |
| <그림 11> 게티 센터의 <Getty Games> 화면 3 | 28 |
| <그림 12> Learning@Whitney Kids 화면 | 29 |
| <그림 13> Youth2Youth 메인 화면 | 29 |
| <그림 14> 테이트 갤러리의 <Learn Online> 화면 | 30 |
| <그림 15> 테이트 갤러리의 <Tate Kids> 화면 | 30 |
| <그림 16> 게티 센터의 <Detail Detective>의 한 화면 | 56 |
| <그림 17> <Detail Detective>의 작품 학습 화면 | 57 |
| <그림 18> 작품의 전체와 부분을 관찰할 수 있는 화면 | 57 |
| <그림 19> 테이트 갤러리의 <Art Detective> 화면 | 58 |
| <그림 20> <그림19>를 뒤쪽에서 관찰한 화면 | 58 |
| <그림 21> 리움 삼성미술관의 <송하맹호도> 작품 전체와 부분 화면 .. | 59 |

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

미술교육은 표현 영역에 중점을 둔 기능주의 및 창의성 중심 교육에서 미술에 대한 체계적인 이해를 바탕으로 미적 안목을 기르는 이해중심교육으로 바뀌어 가고 있다. 이는 미술교육이 작품을 생산하는 교육에서 작품을 바라보고 향유할 수 있는 감상자를 길러내는 역할의 중요성을 강조하고 있는 것이다. 또한 작품에 대한 적극적인 비평을 통한 감상 활동이 새로운 창작의 밑거름이 된다고 볼 때, 감상교육의 중요성은 더욱 커진다.

제 7차 교육과정에서도 감상교육의 중요성을 강조하고 있다. 이에 따라 감상교육은 미술품에 대한 개인적인 반응이나 판단을 존중하고, 창의적이며 비판적인 사고력을 가지게 하는데 그 목표를 두고 있다. 이러한 목표에 도달하기 위해서는 다양한 감상활동을 통하여 작품에 대한 입장의 차이를 받아들일 수 있는 자세와 자신이 선호하는 작품에 대하여 조형적 요소와 원리, 표현의 특징, 주제 찾기, 작가의 생각과 나의 느낌 등을 선택할 수 있는 감상 능력이 무엇보다도 요구된다.

그러나 초등학교 현장에서는 대부분의 수업시간을 표현 활동에 할애하고 있으며, 감상 교육은 비중 있게 다루어지지 못하고 있다. 또한 현 교육과정에는 1학기에 1회 이상 미술관, 박물관 등의 각종 전시장을 찾아 체험학습을 하도록 요구하고 있으나, 이러한 체험학습은 지역적 여건 등을 고려할 때 쉽지만은 않은 일이다. 어렵게 전시장을 찾았다고 하더라도 미적 체험학습이 일회성에 지나지 않아 학생들의 감상능력을 향상시키기에는 많은 어려움이 있다고 하겠다.

효과적인 미술 감상 교육을 위해서는 다양한 미술전시 공간을 찾아 실제 작품을 보고 체계적인 감상학습을 하는 것이 가장 좋은 방법일 것이나, 전시장을 찾아 감상교육을 한다는 것은 시·공간적으로 여러 제약이 따른다. 이에 원작의

감동도 놓치지 않으면서 전문적인 설명과 다양한 프로그램을 겸비하고 있는 인터넷 미술관은 미술 감상교육의 한 대안으로서 작용할 수 있을 것이다.

본 연구는 인터넷 미술관들을 살펴보고, 온라인상의 미술관 교육 프로그램의 분석 및 활용을 통하여 학생들의 감상능력을 향상시키는 구체적인 방안을 제시하는데 그 목적이 있다.

2. 연구의 내용 및 방법

가. 문헌 및 선행 연구를 통하여 초등미술교육의 방향, 교육과정 분석을 통한 미술 감상 교육의 연관성, 미술관 교육의 이론과 최근의 동향, 교실 수업과 사이버 미술관 연계의 중요성 등을 살펴보고자 한다.

나. 문헌 연구와 인터넷 자료 검색을 통해 국내외 학교 연계 미술관 교육 프로그램의 현황을 조사한다.

다. 여러 미술관의 감상 프로그램 사례를 조사·분석하여 사이버 미술관을 활용한 구체적인 감상 교수·학습 방안을 제시하고자 한다.

3. 연구의 범위 및 제한점

본 연구의 범위와 제한점은 다음과 같다.

가. 본 연구는 초등학교 5학년 학생을 대상으로 한다.

나. 미술과 감상 영역 중 미술관과 관련된 감상에 한정한다.

다. 본 연구에서 사이버 미술관의 개념 설정은 인터넷을 통해 미술관의 정보를 제공하는 가상공간의 미술관을 의미하며, 사이버 미술관의 선정기준은 정보 제공으로서 보편적 가치가 있는 국내·외 미술관으로 한정함으로 다소의 제한점이 있다.

II. 초등 미술 감상 교육의 이해

1. 감상의 의미와 중요성

가. 감상의 의미

조형예술작품은 형과 색, 그리고 재료와 기술 등에 의하여 형성되어 있는 정신적 산물이다. 이러한 조형적 예술작품에서의 '감상'은 일반적으로 예술작품의 감각적인 형식과 정신적인 내용을 맛보고 즐기는 미적 체험 활동이라 할 수 있다.

'감상'이란 용어의 사전적인 의미는 예술작품의 감각적 형식과 표현 내용의 전체에서 미를 향수하지만 단지 지적·분석적 이해와 개인적인 '좋고 싫음'의 정서적 반응과는 구별하여 관조와는 달리 작품을 적극적으로 음미하는 평가 활동이 가해지는 것이라 하였다.(박휘락, 2003)

일반적으로 사람들은 미술작품을 볼 때, 느낌을 받는다고 한다. 즉 보는 행위는 행위 주체에게 어떤 느낌이나 감정과 같은 정신적 활동을 일으킬 수 있다. 여기에서 보는 이의 내면에 움직임을 초래하는 주체가 미술 작품인가, 감상자 자신인가에 관한 논의는 중요하지 않다. 다만 보는 행위로부터 작동하는, 혹은 따라오는 정신적 활동 과정을 통틀어 감상이라고 할 수 있다.(유윤희, 2007)

감상은 순수한 주관적 사고 작용에 침잠하는 관조적 태도와는 그 의미가 일치되지 않으며, 대상을 수치나 지적 논리로 분석하는 과학적 관찰과도 구별이 된다. 또한 판단, 판정이 성격을 지는 감정, 감식과도 의미가 다르다.(박동수, 1995) 즉, 관조가 충실한 '수용'인데 비하여 감상은 '향수'의 의미를 넘어 '가치 인식'과 '가치 판단'이란 보다 적극적인 작용을 내포하고 있는 미적 향수 활동인 것이다.

따라서 감상이란 본래 예술작품을 매개로 작가란 인간 존재와 그의 삶과 만나서 대화하고 음미하면서 감상자 자신의 존재와 삶의 방식을 스스로에게 엄격

히 묻고 비판하는 행위라고 할 수 있다. 그리하여 결국에는 작품과 작가를 초월하여 자신이 새로운 존재로 생성시키는 주체적이고 적극적인 자기 창조 활동이 예술에 있어서의 감상인 것이다.(박휘락, 2003)

여러 학자의 감상에 대한 정의를 보다 구체적으로 살펴보면, 감상은 크게 다음의 세 가지 유형으로 나눌 수 있다.

첫째, 미를 보고 즐기는 정서적 반응을 강조하는 입장으로, 주관적인 감상은 지적 판단이 아니라 미적 대상으로부터 심미작용에 의해 미를 향수하는 것으로 본다.

둘째, 감상을 미적 가치를 느끼고 이해하는 지적 반응을 강조하는 입장으로, 감상은 단순한 감상적 향수가 아니라 이해와 인식의 일면으로 미적 가치를 감득하는 것을 본다.

셋째, 감상을 정서적 반응과 지적 반응의 상호작용으로 보는 입장으로, 미를 즐기는 향수하는 정서적 반응과 작품의 미적 가치를 이해하는 지적 반응을 모두 강조함으로써 감상이 단순히 즐기거나 이해하는 것이 아니라 감성과 지성이 모두 반영되는 종합적인 활동이라는 것이다.

따라서 미술 감상이란 감각과 지각을 통해 미를 즐기고, 작품의 미적·문화적·역사적 가치를 느끼고 이해하는 내면화 과정이라고 할 수 있다.(한국초등미술교육학회, 1997)

이 중 감상의 의미는 정서와 이해를 포괄하여 생각하는 것이 설득력이 있다. 다만 미를 향수하는 정서적 반응을 일차적으로 보고, 지각 작용에 의해 작품을 이해하는 지성적 반응을 이차적으로 보아야 할 것이다.

감상의 정서적 측면을 강조하는 입장은, 감상이 감상하는 사람의 적극적이고 자발적인 태도를 필요로 하며, 주체가 대상에 관심을 가질 때만이 감상이 가능하다고 주장한다(한국초등미술교육학회, 1997). 그래서 감상은 극히 주관적이고 개인적이며 능동적인 내면화 과정이라고 한다. 또한 감상은 한 개인의 내면에서 일어나는 일련의 과정이므로, 객관적인 기준을 만들어 옳고 그름을 가리지 않는다고 한다(서울교대미술교육연구회, 2004). 즉 작품에 대한 좋고 싫음의 문제는

개인적 취향에 근거하므로 감상은 느끼고 즐기는 것이라는 것이다.(유윤희, 2007)

감상은 주체가 어떠한 대상에 관하여 관심을 갖고 미를 체험하며 판단하는 정서와 사고의 종합적인 활동이라고 볼 수 있다(이규선·김동영·전성수, 1994). 이렇듯 감상의 의미는 감각과 지각을 통해 미를 즐기고, 작품의 미적·문화적·역사적 가치를 느끼고 이해하며 내면화하는 종합적인 과정이라고 할 수 있다.

나. 감상교육의 중요성

미술 감상이 감각과 지각을 통해 아름다움을 즐기고, 작품의 미적·문화적·역사적 가치를 내면화하는 종합적인 과정이라고 할 때 미술 감상 교육은 학생들에게 교육의 목적을 실현할 수 있도록 하는 것이다.

점차 학문 중심 미술 교육과정의 영향으로 미술 활동을 통해 시지각 능력을 계발하고, 문화유산으로서의 미술을 탐색하고, 이해하는 지식 영역으로 미술교육을 바라보게 함으로써 창작 이외의 미술 비평, 미술사, 미학 등이 고르게 교육되는 방향으로 전개되고 있으며, 이에 따라 감상 교육의 중요성이 날로 커지고 있다.(박우정, 2007)

따라서 감상 교육이 중요시되어야 하는 이유를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 미술 감상 교육은 학생들이 일상의 삶 속에서 미적인 대상을 발견하고 활용할 수 있는 미적 안목과 미적 가치를 판단하는 과정에서 아름다움을 느끼고 볼 수 있는 미적 감각을 기를 수 있다. 따라서 감상 교육은 심미적인 인간을 육성하는데 중요한 의의를 지닌다.

둘째, 미술 감상 교육은 자기표현 속에 감상의 경험을 반영시켜 표현력을 향상시킬 수 있다. 즉, 학생들이 주변의 조형적이고 시각적인 언어들을 읽고, 그 의미를 이해하며 이에 대응하는 새로운 작품을 재창조하기 때문에 중요하다.

셋째, 감상의 대상으로서 조형 미술품은 어떤 민족, 국가, 그리고 어떤 언어나 종교적 장애에도 별 구애됨이 없이 서로를 이해하게 하고, 마음을 하나로 묶을 수 있는 역할을 하므로, 우리 문화와 나아가 인류 문화를 이해하는 데 도움이

된다.

넷째, 미술 교육은 학생들의 전문가적 자질만을 길러내는 교육이 아니라, 표현과 이해, 감상 활동의 유기적 관계를 통해 그들의 내면세계를 이해하고 성장을 도와주는 인간교육으로서, 감상 교육이 중요시 되고 있다.

다섯째, 미술 감상 교육은 학생들로 하여금 여러 가지 조형 요소들과 조형 원리들에 대한 미적 감각을 예민하게 하고 풍부히 기르는데 기여하기 때문에 중요하다. 미술 감상 활동은 예술가의 의도를 읽어내는 활동으로, 조형적 요소와 원리들이 어떻게 적용되었는지를 이해하고 느끼는 지각력과 예민하고 풍부한 미적 감각을 길러 감상뿐만 아니라 표현활동에도 도움을 줄 수 있기 때문이다.

여섯째, 미술 감상 교육은 작품을 감상하는 가운데 언어 능력과 논리성, 비판 능력을 향상시킬 수 있다. 즉, 감상 학습이 제대로 이루어짐에 따라 작품을 다양한 시각에서 볼 수 있고, 풍부한 어휘를 사용하는 비평이 가능하게 될 것이기 때문이다.

따라서 미술 감상 교육은 대상을 '보는 것'에서 '볼 수 있는 눈'으로 이끌기 위한 것으로 사물의 본질을 느끼게 하기 위해서 '찾을 수 있는 눈'으로 안내하는 것이 중요하다. 즉, 우리 삶 속에 내재해 있는 미적인 요소를 찾아내는 탐구의 과정 속에서 미적 안목과 미적 정서를 향상시키고, 조형적이고 시각적 언어를 느끼고 사용하면서 자연과 인간, 그리고 사회와 역사의 관계 속에서 대상을 이해할 수 있도록 교육하는 것이란데 그 중요성이 있다.

2. 감상 능력의 발달

종전에는 표현하는 능력과 감상하는 능력을 거의 같은 것으로 여겨 왔다. 심지어 감상을 표현의 한 부수적인 능력쯤으로 간주해 버리는 추세이기도 하였다. 그러나 20세기 후반부터 학생의 미술품 감상에 대한 인식이나 능력에 관해 관심을 가지며, 활발한 연구가 이루어지고 있다. 이로 인해 인간의 시지각에 대한

관심이 높아지고, 계속적인 연구가 이루어지면서 표현력과 시지각력이 서로 같지 않다는 점이 밝혀지기 시작했다.

가. 롯킨스의 감상능력 발달 단계

1) 제1기(준비기 : 4-5세)

표현능력이 덜 발달되어 자신이 직접 그리는 것보다 감상하는 것을 즐긴다. 따라서 이 시기부터 가치 있는 그림책을 보여 주어 장차 감상력의 기초가 되게 한다.

2) 제2기(태동기 : 6-10세)

창조적 상상력이 가장 활발한 시기로 아동들의 풍부한 상상력에 의해서 자유분방하게 그림을 그리며, 그림을 보는 것 보다 자신의 주관적 생각을 표현해 내는 것을 즐기는 시기이다. 그래서 이 시기를 '예술적 감상의 시기'라 부른다.

3) 제3기(성숙기 : 11-15세)

묘사하는 능력은 침체하지만, 지각의 분화를 통한 평가능력이 발달하기 때문에 감상교육을 효과적으로 진행할 수 있는 최적의 시기이다. 더욱이 저·중학년의 감상 분야에서 탈피하여 자연이나 사회적인 것, 문화유산으로서의 작품 등에 까지 확대되어 간다. 이 시기의 감상지도는 개인의 인격형성이나 사회, 문화에의 적응이라는 측면에서 대단히 중요한 의미를 지닌다.

저학년 준비기에서는 미분화된 의식 상태에서 자기 자신이 느낀 것을 솔직하게 표현하는 면이 우세한 반면, 고학년으로 갈수록 자신을 둘러싼 주변을 의식하면서 자신의 표현을 비교하는 능력이 형성된다. 따라서 이러한 감상능력의 발달 단계에 따라 감상내용을 알맞게 구성해서 지도하는 것이 중요하다. 저학년의 단계에서는 단순히 유희적 충동에 의해 그림을 그리거나 만들기를 하는 조형놀

이의 성격이 강하다. 이러한 것이 중학년 단계에서는 차츰 의도적으로 표현을 하면서 자신의 의도를 의식하게 된다. 고학년이 되면서 창조성이 더욱 발달하여 자기표현 능력을 자각하면서 평가능력도 발달하여 효과적인 감상지도를 할 수 있다.

나. 가드너의 감상능력 발달 단계

가드너(Gardner, 1981)는 학생의 감상 능력의 발달 단계를 지각의 단계, 상징 인식의 단계, 사실주의적 단계, 사실주의에서 벗어나는 단계, 예술적 위기의 단계 등 5단계로 구분하여 제시하고 있는데 단계별 감상 능력의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

1) 지각의 단계(0~2세)

사물을 직접 지각하는 단계로 사물의 공간적 형태만을 구별하는 시기이다.

2) 상징 인식의 단계(2~7세)

현존하는 사물과 기호화·상징화된 사물과의 관계를 인식하며, 대상을 개념적으로 감상하는 시기이다. 이 단계에서는 사물에 대한 인식이 감정적이고 심리적인 충동에 따르는 경향이 크기 때문에 표현된 상징의 공식적, 즉각적인 지시성에만 얽매이기 쉽다.

3) 사실적인 단계(7~9세)

조형적 대상을 받아들이는 데에 있어서 묘사적 규칙과 전통적 개념을 중시하게 된다. 지각의 능력에 있어서도 사실 지향적 관점을 지니기 때문에 자칫하면 사진과 같은 사실적인 작품을 매우 선호하고 존중하는 심리에 빠지기 쉬우며 환상적이고 상징적인 표현은 우습게 생각하고 경시하려 한다. 이 지각 단계에서 교사가 주의해야 할 점은 어린이들이 사실주의적 고정 관념에 고착되는 것은 막고 잠재하는 개성과 창의성을 흥미 있는 방법으로 격려하는 것이 중요하다.

4) 탈 사실적 단계(9~13세)

다양한 미적 특성에 관심을 가지고 진부하지 않은 좀 색다른 특성을 지각하게 된다. 지금까지 주제에 대한 지배적인 관심 대신에 이 시기에는 어떻게 나타낼 것인가 하는 재료와 기법에도 관심을 기울이게 된다. 타인의 개성도 인식하고 인정하며, 예술 작품의 각기 다른 표현 양식에도 관심을 보이고 감수성도 예민해진다.

5) 예술적 위기의 단계(청소년기)

미술에 대한 관심이 전보다 떨어지면서 다른 활동으로 분사되고, 비판적인 인식과 환경에 대한 지각 능력이 높아짐에 따라 표현에 자신이 없어지고 다른 친구의 작품을 비판하려 한다. 이 시기는 개인의 성격 유형이 분화되는 시기로 감성적 특성보다 논리적인 특성이 우세한 시각형의 사람은 과학에 관심을 보이며, 감성적 특성이 두드러지는 촉각형인 학생들은 개성적인 예술에 몰입하기도 하는 단계이다.

3. 감상 지도의 이해

가. 감상 지도의 목표

미술 교과 교육은 다양한 미술 활동을 통해 주변의 아름다움을 느끼며 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비판적인 사고력을 길러 주고, 미술 문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적 인간을 육성하는 데 목적이 있다.

우리나라의 교육과정은 제 1차 교육과정에서 현재 제 7차 교육과정까지 변천해 왔으나, 감상 교육에서 요구하는 목표는 언어적인 표현 방법에 차이가 있었을 뿐 본질적인 변화는 거의 없다. 초등학교 미술 감상 목표의 변천과정은 <표 1>과 같다.

<표 1> 초등학교 미술과 감상 목표의 변천

| 구분 | 미술 감상 교육의 목표 |
|---------|---|
| 1차 교육과정 | 자연의 미와 조형의 미, 또는 글씨를 감상하는 능력을 기른다. |
| 2차 교육과정 | 자연미와 조형품을 감상함으로써 미적 정서를 길러 조형미에 대하여 이해하고, 이를 아끼고 보존하는 마음과 태도를 가지게 한다. |
| 3차 교육과정 | 우리나라 및 다른 나라의 조형품을 감상할 줄 알며, 아울러 미를 애호하고 보존하는 마음과 태도를 기른다. |
| 4차 교육과정 | 우리의 자연과 조형품의 아름다움을 즐기고 애호할 수 있는 감상 능력을 기른다. |
| 5차 교육과정 | 우리나라의 자연과 조형품의 아름다움을 즐기고 애호할 수 있는 능력과 태도를 기르게 한다. |
| 6차 교육과정 | 미술품에 관심을 가지고 존중할 수 있는 태도를 가지게 한다. |
| 7차 교육과정 | 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화유산을 존중할 수 있다. |

이렇게 미술 교육의 세부 목표 중 감상 목표는 미술품에 대한 개인적인 반응이나 판단을 존중하고 창의적이고 비판적인 사고력을 가지게 하는 데 있다. 또 역사적인 문화적 맥락에서 미술을 이해하고 애호하는 태도를 가지게 하며, 전통 미술에 대한 자긍심을 길러 미술 문화 창조에 기여하도록 해야 한다고 명시되어 있다.(교육부, 1998: 95)

제 7차 교육과정에서 감상 교육의 목적은 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화유산을 존중할 수 있는 태도를 기르는 것이므로, 미술 감상 지도는 서로의 작품과 미술품을 보는 활동에 흥미와 관심을 가지고 미술품의 특징을 이해하며 존중할 수 있도록 지도하여야 한다.

나. 감상 지도의 내용

미술 감상의 내용은 일반적으로 대상에 따라 자연과 환경에 대한 감상과 조형품의 감상으로 나눌 수 있다. 또 조형품 감상은 자신과 동료 작품 감상과 우리나라와 다른 나라 미술품, 현대 작가의 작품 감상으로 나누어 볼 수 있다.

초등학교 미술과 교육과정 중 감상영역의 내용을 학년별로 살펴보면 <표 2>와 같은 내용을 중심으로 이루어져 있다.

<표 2> 초등학교 미술과 감상 영역 학년별 내용

| 학년 영역 | 3학년 | 4학년 | 5학년 | 6학년 |
|-----------------|---|--|--|---|
| 서로의 작품 감상 | <p>작품을 보는 것에 흥미와 관심을 가질 수 있다.</p> <p>1) 서로의 작품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다.</p> <p>2) 작품에 대한 느낌과 생각 등의 차이에 관하여 토론한다.</p> | <p>작품 표현의 특징을 찾아 설명할 수 있다.</p> <p>1) 서로의 작품에서 표현 특징을 찾아본다.</p> <p>2) 서로의 작품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다.</p> | <p>우리 고장과 우리나라의 미술품에 흥미와 관심을 가질 수 있다.</p> <p>1) 우리 고장의 미술품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다.</p> <p>2) 우리나라의 미술품에서 좋은 점, 재미있는 점 등을 찾아본다.</p> | <p>우리나라와 다른 나라 미술품의 표현 특징을 찾아 설명할 수 있다.</p> <p>1) 우리나라와 다른 나라의 미술품에서 표현 특징을 찾아본다.</p> <p>2) 우리나라와 다른 나라의 미술품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다.</p> |

위의 내용에서 미술 비평에 해당하는 [서로의 작품 감상]을 살펴보면 3, 4학년에서는 기초적인 감상 수준에서 작품에 대한 관심과 흥미를 가질 수 있도록 작품을 보고 느낌이나 생각을 말할 수 있는 활동이 효과적이다.

5, 6학년에서는 간단한 감상의 방법을 적용해서 작품에 대한 느낌이나 생각을 공유하도록 하여, 작품에서 느껴지는 형태, 색채, 구도 등의 조형 요소와 원리도 찾아보고 나타내고자 하는 의도가 무엇인가도 생각해 보도록 되어 있다. 따라서 미술 비평에서 감상은 보고 느끼는 감상뿐만 아니라 작품의 주제를 읽어보고

제목을 붙이는 등 해석학적인 접근을 요구하고 있다.

미술사에 해당하는 [미술품 감상]에서 3, 4학년의 경우 우리 고장에서 시작하여 우리나라로 그 공간을 확대하고 있다. 자신이 살고 있는 고장과 다른 고장의 전해 내려오는 미술품이나 민예품을 찾아보고 그 특성을 살펴봄으로써 우리나라 전체의 전통 미술에 환해 이해하게 된다. 또한 학생들이 관심을 가질 만한 민예품의 역사적인 배경을 덧붙여서 제시하도록 되어 있다.

5, 6학년의 경우 우리나라에서 다른 나라로 시각적인 경험의 세계를 넓힌다. 즉 자연적, 문화적 환경에 따라 우리나라와 다른 나라의 미술의 특징을 살펴보고 표현의 차이를 토론할 수 있도록 한다. 이는 특정 미술 작품이 갖고 있는 의미뿐만 아니라 그 작품이 그 이후 미술 작품과 어떠한 관련성을 갖는지 역사적 문화적 맥락 속에서 특정 미술 작품의 의미를 파악하는 것을 내용으로 하고 있다.

이처럼 미술 감상의 대상이 조형품과 자연 및 환경 감상으로 나누어져 있기 때문에 서로 다르게 접근해야 하며, 정의적인 측면인 태도의 측면도 필요하다. 조형품 감상에서는 미적 형식이나 표현 주제, 표현 방법에 대한 감상이 이루어져야 한다. 자연 및 환경의 감상은 미적 대상 찾기, 미적 가치 발견하기 등의 감상이 이루어져야 하며, 조형품과 자연 환경에 관심을 갖는 태도와 적극적인 참여 자세, 자연을 애호하고 개선하려는 태도에 관한 내용도 필요하다.

다. 감상 지도의 교수·학습 방법

학습은 어떤 교육 내용을 가지고 어떻게 가르치느냐에 따라 학생들에게 미치는 영향이 달라진다. 그러므로 교사는 학습 계획 수립 시 학습 목표에 따른 대상과 지도 방법을 잘 선택하여 교육의 효과를 높여야 한다.

일반적인 미술 감상 방법은 감상 대상, 태도, 활동에 따라서 달라진다. 감상 대상의 수에 따른 지도 방법에는 단독 감상법과 비교 감상법이 있다. 감상의 태도적인 면에서는 수용적 감상법과 비판적 감상법이 있으며, 감상 활동에 따라서는 토론법, 관찰법, 모의 미술관법, 제작법, 문예법, 전체감상법, 세부감상법

등이 있다.

1) 토론법

토론법은 미술 작품을 감상한 후 작품의 표현 특징이나 조형 요소, 미적 가치 등에 대한 토론을 하면서 결과를 발표하는 방법으로, 학생들의 작품이나 미술품, 자연물 등이 감상 대상이 되며, 대상의 내용, 형태, 표현방법, 느낌 등을 분석하게 된다.

토론하는 방법은 교사의 질문에 따라 학생들이 의견을 발표하는 일제 감상법, 분단별로 사회자의 안내를 통하여 자유롭게 토론하는 분단 감상법, 두 명씩 짝을 지어 서로 감상한 작품에 대해 묻고 대답하는 대담 감상법이 있으며, 동기부여를 통해 학생들이 자유롭게 토론하는 열린 토론이 있다.

토론에 앞서 주제 작품과 비슷한 다른 작품을 사이버 공간을 통해 접하게 하거나, 작가의 홈페이지 방문 및 작가의 다른 작품을 경험하게 하는 것은 토론을 하는데 학생들의 흥미를 유발시킬 수 있다.

2) 관찰법

관찰법은 학생들로 하여금 조형 요소나 그 구성 원리에 대한 이해를 도모하기 위해 학생들의 관심을 끌 수 있는 주제, 형태, 방법상의 특징을 지니는 작품에 다양하게 반응하는 방법이다.

관찰법에는 둘 이상의 작품을 비교하여 작품의 특성을 발견해 보게 하여 두 작품의 표현 내용을 더욱 자세히 알 수 있게 하는 비교법, 입체작품이나 평면작품의 조형 특성을 분석하고 찾아내는데 유용한 분석법, 여러 작품의 공통점을 기준으로 유사한 것끼리 나누는 분류법이 있다.

3) 모의 미술관법

모의 미술관법은 미술작품을 감상할 때 좀 더 적극적으로 자기의 주관을 표현할 수 있는 능동적인 방법이라 할 수 있는데, 진행하는 방식에 따라 크게 진

시범과 경매법으로 나누어 살펴볼 수 있다.

전시법은 자신이 직접 큐레이터나 미술관 관련 종사자의 역할을 맡음으로써 미술관 운영을 경험할 수 있으며 작품이나 작가에 대한 심층적인 연구를 할 수 있다.

경매법은 전시된 작품을 탐색하고 관찰한 뒤 만약 작품을 사고 싶다면 어느 정도의 가격에 사고 싶은가를 장난감 돈이나 스티커 등을 이용하여 경매시키는 방법이다. 이 방법은 작품에 대한 개인의 사고를 구체화시켜 주고, 서로의 선호도를 알 수 있으며 내면화의 기초가 될 수 있다.

4) 제작법

제작법은 적극적인 감상 방법으로 표현 활동과 감상 활동이 밀접한 관계를 갖고 이루어지는 감상 방법이다. 실제 작품이나 도판을 보고 그대로 모사하거나 특징을 살려 새롭게 제작해 봄으로써, 작가의 의도에 가깝게 접근할 수 있고 작가의 작품 제작과정 등에 공감할 수 있는 계기를 마련해 주기도 한다.

제작법은 감상 작품의 재료와 기법을 동일하게 하고 주제를 달리하여 표현하거나, 한 작품의 주제를 살리고 분단별로 재료와 기법을 달리 표현하여 그 느낌이 어떻게 달라지는지 감상할 수도 있다. 이에 대한 응용으로 명작을 변화시키는 방법이 있는데, 이를 통해 명작에 대한 이해와 감상을 깊게 하고, 미적 형식에 대한 인식을 높이며, 새로운 문화를 창달하는 방법을 모색할 수 있다.

5) 문예법

문예법은 학생이 작품에 대한 느낌이나 생각을 글로서 표현하고 이해하는 감상활동이다. 이 방법에서 학생들은 작품에서 관찰된 것과 특징들을 언어로 묘사하기 때문에 작품을 자세히 관찰하는 태도를 기를 수 있으며 예리한 시각을 길러 줄 뿐만 아니라 보다 깊은 감상의 출발점이 될 수 있다. 자신의 언어로 대상을 표현해 봄으로써 사고를 유연하게 할 수 있으며 나름대로의 독창성을 가지고 자신만의 작품에 대한 글을 쓸 수 있다.(박우정, 2007)

6) 전체 감상법과 세부 감상법

미술 작품을 접할 때 먼저 직감적으로 전체를 보고, 서서히 자세하게 세부적으로 감상하는 것이 일반적이다. 이러한 과정이 좀 더 의도적으로 이루어지는 감상방법이 전체 감상법과 세부 감상법이다.

전체 감상법은 작품의 전체적인 인상을 말하거나, 작품의 소재, 주제, 재료와 방법, 표현 양식 등을 살펴보는 방법이고, 세부 감상법은 작품을 부분적으로 살펴보는 방법으로 작품에 대한 흥미와 관심, 감동을 느끼게 하기 위해 작품의 세부를 명료화하거나, 작품을 깊이 있게 살피고 분석하는 가운데 그 특징을 찾아내기 위한 감상법이다.

감상 지도에 있어서 무엇보다도 감상활동을 즐기는 방법을 알고 자신의 관람 방법과 감상의 결과에 대해서 남에게 체계적으로 설명하여 소통이 가능하게 하는 과정이 중요하다. 이러한 감상지도의 방법들은 단독적으로, 혹은 복합적으로 지도될 수 있다. 또한 교사의 철저한 자료 수집과 단계적인 감상을 위한 의도적인 질문이 효과적인 감상지도에 있어서 가장 중요한 요소라 하겠다.

Ⅲ. 미술관 활용을 통한 미술 감상 교육

1. 미술관 교육의 의미와 중요성

가. 미술관 교육의 의미

미술관은 그림, 조각 따위의 미술품을 모아 보여줌으로써 일반의 관람과 연구에 이바지하는 시설을 말하며 교육은 지식과 기술들을 가르치며 인격을 길러주는 일로 다양한 미술관 교육은 학교 교육과 연계를 밀접히 하여 미술의 생애 학습을 전망한다는 의미에서 학생의 보는 능력을 육성하는 하나의 기관으로서 학생들에게 가능한 풍부한 미적 체험의 기회를 제공하는 교육을 말한다.

미술관 교육은 넓은 의미에서 보면 미술관에서의 모든 활동, 즉 소장품 전시, 전시기획, 교육프로그램, 특별행사 등을 교육적 목적을 가진 것을 뜻한다. 그 중 가장 일반적인 것이 전시와 교육 프로그램이다. 좁은 의미에서는 기본적으로 미술관을 교육기관으로 인식하고, 명확한 교육목표를 가지고 계획하고 조직, 실행하는 것을 뜻한다.

미술관 교육은 수집한 자료를 보존하고 전시하여 공개하는 소극적인 의미에서, 적극적으로 학습활동의 장을 내어주고, 또는 그 교육의 주체로서 다양한 프로그램을 개발하여 방문자에게 제공하는 교육적 활동으로서의 역할을 명백히 제시하고 있다. 이는 현대 미술교육의 흐름이 작품의 제작·표현 활동 중심에서 이해·감상 활동의 중요성을 인식하고 미적 교육을 강조하고 있음을 생각할 때 사회교육 차원에서 또는 학교 교육과 연계한 미술교육의 기회를 제공한다는 점에서 미술관 교육의 의의가 크다고 하겠다.

나. 미술관 교육의 중요성

미술은 인간의 삶에 가장 중요한 요소 중 한가지이다. 미술품은 인류 문화에 있어 그 일부분을 차지하는 것으로 우리들에게 생각을 증진시키는 동시에 느낌을 갖게 한다. 그 외에도 미술품은 우리에게 새로운 정보를 제공하고 다양한 지식을 갖게 한다. 미술을 공부하는 것은 우리에게 주의 깊게 작품을 보면서 관찰하고 분석하도록 이끈다. 또한 추론적이면서 여러 가지 의미적인 것들을 생각하게 하며 평가와 나름대로의 해석을 내리도록 요구한다. 이러한 과정은 개인의 사고하는 능력을 기르는 데에 있어 중요한 역할을 하는 것이다.

미술관 교육은 학생들에게 미술품에 담겨 있는 역사적 상황이나 그들의 느낌과 생각을 전달하면서 이를 통하여 주제, 내용, 형태, 색, 기법 등 작품에 담겨 있는 다양한 요소들을 학습하게 하는 것이다. 학생들은 미술품을 감상하면서 자기 밖의 세계를 체험하고 재인식 할 뿐만 아니라 다양한 재료를 통해 표현력을 기를 수 있다.

미술의 사회적 기능은 학생들에게 재료와 형태를 통하여 미술품을 이해하고

받아들이게 하는 것이다. 미술관을 방문하는 학생들은 학교 미술 수업이 형식적이고 조직적인 것에 반해 미술관을 방문하여 생기는 배움은 비형식적이며 자유스럽다는 것을 느낀다. 또 그들의 기호에 맞는 작품이나 분야에 많은 시간과 내용을 접함으로써 미술에 대한 깊이 있는 배움이 자연스럽게 형성된다.

참된 미술 교육이란 학생들 개개인이 자연스럽게 그들의 생각이나 느낌을 다양한 재료를 통하여 표현해 내도록 유도하는 동시에 미술이 결코 우리의 삶과 먼 이야기가 아니라 바로 우리 생활과 밀접한 관계가 있음을 주지시키는 것이다.(이상은, 2006)

미술관은 작품관람을 통한 미술 감상과 작품에 나타난 조형언어를 통하여 미적 경험과 역사와 문화를 읽을 수 있으며, 작가의 삶이나 사상을 배울 수 있는 중요한 교육적 기능을 한다. 미술관의 교육적 기능의 중요성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 대중에게 있어 일상 속으로 자연스럽게 끌어들여 미술에 대한 폭넓은 경험과 이해를 가져오며 관심을 증가시킬 수 있다. 미술관 교육을 통하여 학생들은 어릴 때부터 생활 속에서 보다 쉽고, 친근하게, 미술관 문화를 경험하게 된다. 미술관 교육은 어렸을 때부터 미술작품을 통해서 보다 쉽고 친근하게 미술 문화를 경험·이해하고 문화공간을 이용하는 습관을 길러줄 수 있다. 어린 학생들이 미술관을 찾아가는 습관이 생긴다면 미술을 즐기고 향유할 수 있는 미술 소비자는 자연스럽게 형성될 것이다. 프랑스 풍피두센터 어린이 아뜰리에 관장인 가엘 베르나르는 20세기 미술은 너무나 다양하기 때문에 사람들이 작품을 제대로 이해하지 못한다고 했다. 그렇기 때문에 작품이 어린이들에게는 더욱 이해하기 어렵고, 어린이들이 작품에 대해 갖는 즉흥성, 감수성 등이 학교 교육과 더불어 소멸되어 갈 수 있으므로 가급적 어린 나이에 미술관과 접촉하는 것이 중요하다고 언급하고 있다.(가엘 베르나르, 안소연 역, 1995)

둘째, 다양한 미술관 교육은 학교 교육과의 연계를 밀접히 하여 미술의 생애 학습을 전망한다는 의미에서 학생들로 하여금 보는 눈을 기르는 기관으로 풍부한 미적 체험의 기회를 제공한다.(김향미, 1996)

학생들은 미술관에서 실제의 작품을 직접 접하면서 사진 자료나 슬라이드, 인터넷 등의 간접 자료에서 얻을 수 없는 감각적이고 구체적인 경험을 할 수 있다. 이는 미술 작품에 대한 호기심과 감상의 즐거움을 불러 일으켜 학교에서는 얻기 어려운 생생한 감동과 경험을 제공한다. 실제 작품을 접할 수 있는 미술관 교육은 학생들에게 작품이 가진 유일한 특징이나, 질감, 크기 등을 느낄 수 있게 해 준다. 즉 미술관 교육의 자료들은 학습자의 자발성을 이끌어냄으로써 개방적인 생애 교육 자료가 되고 있다.

셋째, 미술관은 학교에 의해 제공되는 것과 근본적으로 다른 학습 환경을 제공하여 학습자를 자극하고, 이로부터 각기 다른 효과를 가져온다. 미술관은 상상력, 예리한 관찰력, 풍부한 사고력을 자극하며, 다른 문화, 시대, 세계의 관점, 미적 표현에 대한 감상을 촉진한다. 특히, 어린이를 대상으로 한 미술관에서의 교육은 미술관 교육의 최대 장점, 즉 미술관만이 제공할 수 있는 유일한 학습 환경인 실제 미술작품과의 감각적이고 구체적인 관계를 근간으로, 미술 작품에 대한 호기심과 감상, 즐거움을 불러일으키도록 교육과 놀이의 개념을 혼합하여 계획된다. 위대한 미술사사 만든 실제 작품을 보는 경험은 새롭고 풍부한 자료로 학생들이 미술작품을 대하는 태도, 미술을 보고, 느낄 수 있는 능력을 향상시켜줄 수 있다.

넷째, 미술관은 새로운 의미를 생산할 수 있는 창조적 인간을 형성하는 공간이다. 여러 자료를 활용한 의미 있는 체험을 통해 종합적인 지능을 계발하고, 새로운 의미를 형성하게 한다. 미술관 교육은 미술 제작 활동을 통해 학생들의 조형능력 및 창의력, 상상력을 길러주며, 작품 감상을 통해 대상이나 미술품을 보고 설명하고 토론할 수 있는 기회가 제공된다. 풍부한 소장품의 미적 체험 활동을 통해 시·지각 능력의 발달과 심미적 태도를 기를 수 있고, 자연스럽게 미술 문화를 이해할 수 있다. 나아가 미술관 교육은 우리 문화의 정체성을 회복하고 미래 미술 문화의 창조에 기여할 수 있다.(이상은, 2006)

앞서 살펴본 것과 같이 현대사회에서의 미술관은 점차 교육적인 역할의 중요성이 강조되고 있다. 미술관 교육활동은 미술관을 통하여 보다 쉽고 친근하게

미술작품을 접하고, 이해하고, 경험할 수 있는 미술교육의 효과성을 높인다는 점과 아울러 문화공간을 어렸을 때부터 이용하여 미술 감상 및 미술 문화를 즐기고 향유하는 습관을 기른다는 점에서 중요하다.

2. 사이버 미술관의 이해

‘Cyber’란 용어는 1948년 미국인 Novert Winer가 정보현상에 대한 새로운 인식에 기초하여 소통과 관리의 문제를 탐구하는 새로운 학문분야를 지칭하며 최초로 사용되었다. 이후 1984년 미국 소설가 William Gibson이 자료 데이터와 프로그램이 마치 모양, 색깔, 움직임과 같은 물리적 속성을 가진 것처럼 보여질 수 있고 다루어지는 전자 환경을 묘사하기 위해 소설 속에서 ‘Cyberspace’란 용어를 고안하여 사용하였다. ‘Cyberspace’의 줄임 말인 사이버(Cyber)는 오늘날에 와서 컴퓨터 테크놀로지를 매개로 사회적인 만남과 상호 작용이 이루어지는 커뮤니케이션 공간으로 미디어가 형성하는 새로운 형태의 사회를 가리키는 개념으로 사용되고 있다.(백승만, 2001)

인터넷에는 수많은 미술관과 가상 갤러리들이 있어 풍부한 감상 자료들을 제공해 주고 있는데, 이는 시간과 공간의 제약을 받지 않는다는 점에서 편리하고 실제 미술관을 방문하기 전의 사전 정보를 얻는데 유용하며 또한 예술의 대중화와 교육적 차원에서 기여하는데 의의를 갖는다. 이러한 각종 인터넷 사이트의 활용은 미술과 수업의 장을 넓혀 주어 폭넓은 학습을 가능하게 해주는 기능을 한다.

인터넷상에 있는 사이버 미술관(Cyber Museum)은 현실의 세계에서 존재하는 미술관의 정보를 인터넷을 통해 사이버 공간에서 첨단 정보통신매체를 매개로 하여 그 정보를 제공하는 가상공간의 미술관을 의미한다. 인터넷과 함께 가상공간에서의 미술관은 사이버 미술관, 가상 갤러리, 사이버 갤러리, 웹 아트 등의 새로운 이름으로 나타났다.

사이버 미술관은 인터넷상에서 미술의 창조적 기능과 미술관 운영을 효과적으로 지원하는 기능을 수행하고 있다. 미술관은 인터넷을 통해 자체 소개와 전시 가이드를 통한 문화의 확산을 도모하고 있으며, 화랑은 작품 판매와 고객관리, 고객과의 대화를 시도하고, 작가들은 자신의 작품홍보를 하고 있다.

사이버 공간에서 미술관의 기능은 대부분 미술관 사이트에서 이루어지는 홍보차원의 안내 정보가 주가 되고 있으나, 사이버 갤러리에 큐레이팅이 되고 미술작품과 텍스트, 음성 등의 멀티미디어적 요소를 결합시켜 특이한 아트 프로젝트를 형성하거나, 가상전시를 보다 활성화시켜 새로운 작품을 구성하거나 이용자가 전혀 다른 작품으로 변환할 수도 있으며, 다른 해석과 감상을 할 수 있는 사이트들도 찾아볼 수 있다.

현재 학교에서 인터넷 등을 포함한 여러 정보를 활용할 수 있는 여건이 마련되어 수업에 이용하게 되면서 이전까지 감상 수업의 대부분을 차지했던 교과서나 화보집에서 벗어나 전 세계 미술관 관람이 가능해지고 있다..

3. 사이버 미술관 현황

멀티미디어 기술의 발달로 미술관이나 박물관은 누구에게나 열린 공간이 되고 있다. 언제, 어디에서, 누구나 원하는 정보를 받을 수 있는 열린 학습의 실현이 가능해졌다. 기술적인 발전과 더불어 각 미술관은 온라인상에서 디지털 자원을 제공하면서 학교와 연계학습을 더욱 용이하게 할 수 있다. 아직 국내 사이버 미술관의 경우 걸음마 단계에 해당하지만 다른 나라의 주요 미술관들은 교사와 학생을 위한 온라인 프로그램을 제공하고 있다. 이러한 사이버 미술관 교육 프로그램을 이용하여 학생들은 컴퓨터를 이용한 작업이나 퍼즐을 통한 미술품들은 직접 조작해 봄으로써 새로운 체험이 시도되고 있고, 교사들은 교육 자료를 더욱 쉽게 수집할 수 있게 되었다.

가. 국내 사이버 미술관 현황

현재 개설되어 있는 주요 사이버 미술관들을 살펴보면 <표 3>과 같다.

<표 3> 국내 주요 미술관 사이트

| 미술관 명칭 | 웹 주소 |
|------------|---|
| 국립현대미술관 | http://www.moca.go.kr/index.htm |
| 국립중앙박물관 | http://www.museum.go.kr/ |
| 국립민속박물관 | http://www.nfm.go.kr/ |
| 서울시립미술관 | http://seoulmoa.seoul.go.kr/main.html |
| 아트선재센터 | http://www.artsonje.org/asc/ |
| 아트선재미술관 | http://artsonje.org/kyongju/ |
| 금호미술관 | http://www.kacf.net/ |
| 가나아트갤러리 | http://korean.ganaart.com/ |
| 갤러리현대 | http://www.galleryhyundai.com/ |
| 삼성어린이박물관 | http://kids.samsungfoundation.org/ |
| 삼성아동교육문화센터 | http://child.samsungfoundation.org |
| 경인미술관 | http://www.kyunginart.co.kr/main.html |
| 성곡미술관 | http://www.sungkokmuseum.com/ |
| 호암미술관 | http://hoam.samsungfoundation.org/ |
| 경기도박물관 | http://www.musenet.or.kr/ |
| 모란미술관 | http://www.moranmuseum.org/ |
| 국립경주박물관 | http://gyeongju.museum.go.kr/ |

| 미술관 명칭 | 웹 주소 |
|----------|---|
| 국립부여박물관 | http://buyeo.museum.go.kr/ |
| 국립광주박물관 | http://gwangju.museum.go.kr/ |
| 국립제주박물관 | http://jeju.museum.go.kr/kr/ |
| 제주문화진흥본부 | http://www.jejuculture.or.kr/ |
| 헤이리예술마을 | http://www.heyri.net/index.asp |
| 아르코미술관 | http://art.arko.or.kr/ |

국내 대부분의 사이버 미술관들은 자관의 소장품 데이터베이스에 의한 작품 및 작가 설명증심으로 구성되어있다. 주요 작가의 프로필, 전시안내, 미술관의 여러 가지 행사나 프로그램 등을 소개하며, 이들 정보를 필요로 하는 이용자들에게 유용하고 다양한 정보를 주고 있으나, 아직까지 평면적 자료 제공으로 학습자들의 동기를 유발시킬 수 있는 3차원적인 정보 및 자료제공이 필요하다.

국내 사이버 미술관 중 삼성아동교육문화센터 <그림 1, 2, 3, 4>의 어린이 온라인 학습페이지는 <미술 나라>, <내 작품 나라>, <세계 문화 나라>라는 코너를 통해 어린이들로 하여금 미술과 가까워질 수 있는 기회를 마련하고 있다.



<그림 1> 삼성아동교육문화센터의 어린이 온라인 학습페이지 화면

<미술 나라>에서는 조선 시대와 현대의 작품에 대해서, ‘작품 알아보기’, ‘체험하기’, ‘생각쓰기’, ‘찾아보기’, ‘활동 계획안’이란 코너들을 통해 능동적으로 작품을 이해하고 작품 속에 어린이들이 빠져들 수 있도록 하였다.



<그림 2> <미술 나라>의 ‘체험하기’ 화면

<내 작품 나라>에서는 다른 친구들의 작품을 감상할 수 있으며, 자신의 작품을 탑재할 수도 있다. 또한 ‘아동그림발달단계’에 따른 내용을 알 수 있도록 코너를 마련하여 교사 및 학부모들에게 도움을 주고 있다.



<그림 3> <내 작품 나라>의 ‘우리들의 작품 전시’ 화면

그리고 <세계 문화 나라>에서는 세계 유명 작가와 그의 작품들뿐만 아니라 다른 나라의 동화, 축제, 의복에 대한 내용을 어린이 수준에 맞게 감상 및 체험할 수 있도록 구성되어 있다.



<그림 4> <세계 문화 나라>의 '미술가' 화면

국립현대 미술관(<그림 5>)은 <Children's Gallery>를 통해 어린이 미술관에서 어린이들이 직접 체험을 통해 만들어 낸 작품들을 감상할 수 있는 공간을 마련하였다.



<그림 5> 국립현대미술관의 <Children's Gallery> 작품 감상 화면

호암미술관(<그림 6, 7>)은 직접 미술관을 방문하기 전에 기획 전시회의 미술관 관람 감상 교재를 온라인상에서 다운로드 받아 볼 수 있게 하여 사전 학습이 가능하도록 하고 있다.



<그림 6 > 호암미술관 홈페이지 화면



<그림 7> 호암 미술관 전시 감상용 교재

나. 외국의 사이버 미술관 현황

외국의 박물관 및 미술관의 경우는 공동 프로젝트로 광범위한 교육 사이트를

만들어 유용한 정보제공과 사이버 미술관 이미지를 만드는 것을 포함한 기술적, 행정적, 교육학적 문제들을 조사·연구하여 여러 방법들과 서술적 데이터, 데이터베이스 디자인, 접속 연결 장치 디자인, 그리고 사용기구 등의 다방면적인 개발들이 이루어지고 있다.

미국의 사이버 미술관을 중심으로 살펴보면 <표 4>와 같다.

<표 4> 외국의 주요 미술관 사이트

| 미술관 명칭 | 웹 주소 |
|--|---|
| Smithsonian Museum | http://www.si.edu/ |
| The Museum of Modern Art, New York | http://www.moma.org/ |
| The Museum of Fine Arts, Boston | http://www.mfa.org/ |
| The National Gallery of Art, Washington DC | http://www.nga.gov/ |
| The J. Paul Getty Museum | http://www.getty.edu/ |
| The Solomon R. Guggenheim Museum | http://www.guggenheim.org/ |
| Whitney Museum of American Art | http://www.whitney.org/ |
| The Tate Museum | http://www.tate.org.uk/ |

외국의 사이버 미술관 중 게티 센터(<그림 8, 9, 10, 11>)는 홈페이지 상에 그들이 교육하는 프로그램에 대한 내용과 설명을 교사와 학생으로 나누어 자세하게 설명하고 있다. 그리고 전시가 열릴 때에 그 전시에 맞는 온라인 학습을 할 수 있도록 하고 있으며, 홈페이지를 통한 감상 교육을 효과적으로 하기 위해서 동영상 자료를 풍부하게 활용하고 있다. 또한 전시와 관련된 간단한 게임 등을 활용해서 전시를 감상한 후 전시에 대한 내용을 재미있게 평가할 수 있도록 하고 있다.



<그림 8> 게티 센터의 어린이를 위한 학습 페이지 화면

특히 어린이들이 게임을 할 수 있도록 마련된 사이트상에서는 일정 시간 내에 주어진 작품의 일부분 찾기, 여러 작품을 상·하로 이등분한 여러 장의 카드를 한 번에 두 장씩 뒤집어 그림 맞추기, 주어진 시간 내에 두 작품에서 다른 곳 찾기, 원작을 자신이 원하는 개수의 퍼즐로 쪼갬 후 맞추기 등의 게임을 수준에 맞게 할 수 있도록 제작되었다. <Downloads>에서는 작품을 이용한 책갈피나 가면, 카드 만들기 등의 양식을 다운로드 받아서 오프라인상에서 제작할 수 있도록 하였다.



<그림 9> 게티 센터의 <Getty Games> 화면 1



<그림 10> 게티 센터의 <Getty Games> 화면 2



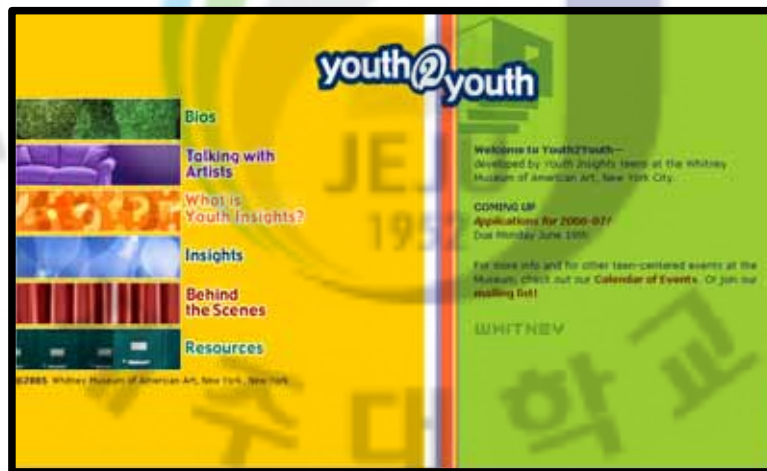
<그림 11> 게티 센터의 <Getty Games> 화면 3

미국의 휘트니 미술관(<그림 12, 13>)은 소장품 수나 규모에서는 비교적 작은 미술관에 속하지만 가장 미국적인 미술관이란 평을 듣고 있으며, 동시대 미국의 미술을 학생들의 눈높이에 맞게 소개하는 데 큰 중점을 두고 있다. 또한 교사들을 학생들의 삶과 미래에 막대한 영향을 끼치는 중요한 전문가로 인식하여 여러 강좌와 워크숍을 무료로 마련해 주고 있으며, 온라인상으로도 다양한 자료를 제공하고 있다. 특히 어린이들을 위한 사이버 갤러리를 통해 미술작품에 대한 이해를 돕고 있으며, 청소년들을 위한 Youth2Youth 프로그램을 운영하고 있는데, 온·오프라인 모두에서 작가와 미술에 관한 의견을 활발히 나누며 자기 주도적인 감상과 학습이 이루어질 수 있도록 노력하고 있다.



<그림 12> Learning@Whitney Kids 화면

위의 사이트에서 어린이들은 작품을 전체와 부분에 따라 생각해 볼 수 있고, 제시하는 방법에 따라 작품을 자기 스스로 재구성해 볼 수 있다. 또한 음성 과 일을 통해 작품에 대한 설명을 들을 수도 있다.



<그림 13> Youth2Youth 메인 화면

영국의 테이트 갤러리(<그림 14, 15>)에는 미술관 홈페이지에 <Learn Online> 페이지가 준비되어 온라인상으로 작품과 작가에 대해 학습할 수 있다

록 구성되어 있다.



<그림 14> 테이트 갤러리의 <Learn Online> 화면

이곳에서는 <Tate Kids> 페이지도 마련하고 있는데, 게임이나 여러 가지 어린이를 위한 활동을 통해 작품을 감상하고 예술과 친근할 수 있도록 구성되어 있다.



<그림 15> 테이트 갤러리의 <Tate Kids> 화면

IV. 사이버 미술관을 활용한 미술 감상 교육

1. 사이버 미술관의 활용과 미술 감상 교육의 관계

가. 초등학교 미술 교육과정의 감상지도 내용 분석

초등학교 미술과 교육과정의 성격을 토대로 사이버 미술관 활용의 연관성을 파악하고자 감상 영역의 지도 내용과 교과서를 분석하였다. 교육과정 분석의 기본 방향은 미술과 교육과정 속의 감상영역의 내용을 파악하고 초등학교 5학년 미술 교과서의 감상 영역 및 참고 작품을 분석해 보았다.

7차 교육과정에서 감상 교육의 목적은 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화 유산을 존중할 수 있는 태도를 기르는 것이다. 이에 따른 5학년 감상 영역의 내용을 살펴보면 <표 5>와 같다.

<표 5> 교육과정에서 5학년 감상 영역의 내용

| 영역 | 5학년 내용 |
|--------|--|
| 작품 감상 | 1) 서로의 작품에서 표현 특징을 찾아본다. 2) 서로의 작품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다. |
| 미술품 감상 | 1) 우리나라와 다른 나라의 미술품에서 표현 특징을 찾아본다. 2) 우리나라와 다른 나라의 미술품을 보고, 표현의 차이에 관하여 토론한다. |

교육과정에 따른 5학년 미술 교과서의 감상 지도 내용은 다음의 <표 6>과 같다.

<표 6> 5학년 미술 교과서의 감상 지도 내용

| 단 원 | 학 습 제 재 |
|----------|---|
| 1. 색의 변화 | - 명도와 채도의 느낌을 살려 표현하여 보고 완성된 작품의 색의 변화에 대하여 이야기하기 |

| 단 원 | 학 습 제 재 |
|----------------------|--|
| 2. 전체와 부분 | - 자기 작품에 관하여 주제, 방법, 재료, 제작할 대 재미있었던 점, 어려웠던 점 등을 이야기하기 |
| 3. 경험의 표현 | - 부조와 환조의 특징을 비교하여 이야기하기 |
| 4. 이야기 세상 | - 서로의 작품 감상하기(재미있게 표현된 부분, 표현 재료 및 방법, 이야기 내용, 특징 이야기하기) |
| 5. 사람들 | - 여러 사람을 주제로 표현한 친구의 작품 감상하기 |
| 6. 수묵화와 채색화 | - 다양한 선긋기와 농담을 표현하여 보고 감상하기 |
| 7. 새로운 공간 | - 아름답게 꾸며진 공간 꾸미고 작품 감상하기 |
| 8. 자연과 조형물 | - 자연이나 주변 환경을 활용하여 조형물의 형과 색을 표현하기 |
| 9. 아름다운 포장 | - 쓸모와 아름다움을 생각하며 포장지와 포장 요기 만들고 서로의 작품 감상하기 |
| 10. 판본체와 궁체로 쓰기 | - 판본체와 궁체를 써보고 서로의 작품 감상하기 |
| 11. 우리 마을 | - 우리 마을 시설물 만들어 감상하기 |
| 12. 우리 나라와 다른 나라의 미술 | - 우리 나라와 다른 나라의 미술품을 비교하고 감상하며 그 특징을 이야기하기 |

현행 교육과정에서는 매 단원마다 미적 체험을 통한 표현 후에 서로의 작품을 감상하는 시간이 설정되어 있고, 12단원에서 우리 나라와 다른 나라의 미술 작품에 관하여 집중적인 감상을 할 수 있도록 구성되어 있다.

5학년 미술 교과서에 수록된 작가들의 감상 작품의 내용과 수를 살펴보면 <표 7>과 같다.

<표 7> 5학년 미술 교과서 속 감상 작품의 내용과 수

| 단 원 | 제 제 | 제시된 감상 작품 | 작품수 |
|-----------------|--------------------------|---|-----|
| 1. 색의 변화 | 색의 변화에 관하여 알아보기 | 해바라기(고흐), 예술가의 손(무어) | 2 |
| 2. 전체와 부분 | 전체와 부분의 특징 살펴보기 | 석류(손응성), 열매가 달린 참나무 잎(다빈치) | 2 |
| 3. 경험의 표현 | 작품에 관한 느낌 이야기하기 | 해방(산), 곡마단(권진규) | 2 |
| 4. 이야기 세상 | 작품을 보며 이야기하기 | 심청전(최영림) | 1 |
| 5. 사람들 | 여러 사람을 주제로 표현한 작품 감상하기 | 강강술래(탁종이 작품), 놀이하는 아이들(브뢰겔) | 2 |
| 6. 수목화와 채색화 | 수목화와 채색화 감상하기 | 영통동구(강세황), 산양(조중현), 책거리 | 3 |
| 7. 새로운 공간 | 아름답게 꾸며진 공간 살펴보기 | 베에스가드 저택(가우디), 지하철 벽화(과천시 소재), 공원(서울 광장도 소재), 거리의 벽화(신촌 소재) | 4 |
| 8. 자연과 조형물 | 자연환경을 활용한 조형물의 아름다움 찾아보기 | 꽃밭, 나선형의 방파제(스미스슨) | 2 |
| 9. 아름다운 포장 | 여러 가지 포장에 관하여 알아보기 | 씨오쟁이, 수저집, 보자기 | 3 |
| 10. 판본체와 궁체로 쓰기 | 판본체와 궁체 살펴보기 | 옛글씨, 육곡조협도(이근순) | 2 |
| 11.우리 마을 | 우리 마을의 시설물 살펴보기 | 공중전화 부스, 자전거 보관서, 환기통, 가로등 | 4 |

| 단 원 | 제 제 | 제시된 감상 작품 | 작품수 |
|----------------------|----------------------------|---|-----|
| 12. 우리 나라와 다른 나라의 미술 | 우리 나라와 다른 나라의 미술에 관하여 알아보기 | 농촌의 만추(변관식), 생트 빅투아르 산(세잔), 금동 미륵보살 반가상(신라), 생각하는 사람(로댕), 분청사기(조선), 삼채 용이병(당), 흑회식 도자기(그리스), 승례문(조선), 콜로세움(로마), 천단 기년전(청) | 10 |

<표 7>의 교과서 감상 작품의 수를 분석해 볼 때, 12단원을 제외하고는 대부분 2점 정도의 감상 작품이 제시되어 주제를 이해하고 감상하기에 자료의 수가 부족하며, 제시된 작품에 대한 설명이 미비하여 아동들이 작품을 이해하는데 어려움이 있다. 따라서 사이버 미술관을 활용하여 풍부한 감상 자료를 제시할 필요가 있으며, 이로 인해 학생들의 감상 능력 및 표현 능력을 신장시킬 수 있을 것이다.

나. 사이버 미술관의 활용과 감상 교육

현대 미술 교육의 흐름 속에 많은 학자들이 미술 교육을 ‘미적 감각의 교육’으로 이해하고, 미학과 현상학, 그리고 미술교육학에서 지각론의 연구가 깊어지고, 조형론이나 심리학에서 시지각의 체계적인 연구가 되면서 표현위주 미술교육을 반성하고 감상교육의 가치를 재발견하기에 이르렀다(이규선외, 2000). 즉, 미술교육의 목적은 미술가적 소양과 감각적 소양을 동시에 기르는데 있으며, 표현능력과 감상능력의 배양이 동시에 이루어져야 한다.

제 7차 교육과정에 따른 미술과 교육은 학습자의 관심과 흥미, 요구를 반영한 교과 내용 구성 체제와 더불어 제 6차 교육과정에서 강조하였던 개성, 창조, 정서 교육으로서의 미술교과 성격이 더욱 강조되었다. 또한 미술을 생활화할 수 있도록 생활 속에서 미술을 보고 느낄 수 있는 ‘미적 체험’이 강조되었고, 세계

의 다양한 문화 속에서 우리의 미술 문화에 대한 주체성을 확립할 수 있도록 전통 미술에 대한 강조와 더불어 우리 고장의 미술 문화는 물론 세계 미술 문화에 이르기까지 이해를 높이기 위한 ‘감상’ 교육이 강조되었다.

제 7차 교육과정에서는 제 6차 교육과정에서 6개이던 대영역이 ‘미적 체험’, ‘표현’, ‘감상’의 3개 대영역으로 축소·통합되면서 감상과 체험활동을 포함하는 ‘미적 체험’과 ‘감상’의 영역이 수치상으로 $\frac{2}{3}$ 를 차지하게 되었으며, 단위학교 교사에게 수업단원의 취사·선택권을 주는 융통성 있는 시행 지침을 마련하여 경우에 따라서는 ‘미적 체험’과 ‘감상’ 영역이 수업의 대부분을 차지할 수 있도록 되어 있다. 이러한 면에서 미래의 미술교육은 분명히 미적 체험과 감상 능력, 비평적·미학적 판단력을 기르는데 큰 비중을 두고 있다고 볼 수 있는 것이다.(정미숙, 2003)

감상 지도에 있어서 김도형(1998)은 “제 7차 교육과정의 미술과 하위 목표에 미술 비평의 의미가 들어감으로써 감상 교육이 강조되고 있지만 지도 방법이나 감상 자료면의 어려움은 여전히 문제점으로 남게 된다.”고 하였다. 또한 미술 교과에서의 표현 및 감상 능력과 창의력을 기르기 위해서는 다양한 경험과 자료가 필수적이지만 학습 준비의 어려움과 시간, 그리고 교실에서 할 수 없는 특수한 작품의 감상 및 제작의 한계 등으로 학생들에게 충분한 자료를 제시하기 어려운 문제점이 있다. 교육현장에서도 표현위주의 감상 경시 풍조가 많이 바뀌고 있고 감상 영역의 중요성에 대해 인식하고 있지만 여전히 감상 지도의 관점, 관련 지식 및 감상 자료의 부족 등으로 감상 교육이 제대로 이루어지지 않고 있다.

이러한 미술 감상 교육의 한계를 극복하기 위한 방법으로 인터넷을 기반으로 한 사이버 미술관을 활용할 수 있다. 사이버 미술관에는 고대부터 오늘날에 걸친 전세기를 통해 만들어진 작품들, 미술이 발달한 프랑스에서부터 가까운 일본까지 전 세계 각국에서 만들어진 작품들, 회화를 비롯한 판화, 조각 등 미술 전 분양의 작품들, 고흐나 다빈치와 같은 거장의 작품에서부터 이웃 초등학교의 어

린 학생의 작품에까지 이루 말로 표현할 수 없을 만큼 다양한 작품들이 전시되어 있다. 또한 인터넷은 학교나 가정, 어디에서나 활용 가능한 도구이기 때문에 시·공간적 구애를 받지 않는다. 따라서 교사나 학생들로 하여금 개인적인 여건에 따라 많은 시간을 들여 미술작품을 심도 있게 감상할 수 있고, 감상 능력 및 감상 지도 능력을 키울 수 있는 여건도 조성해 줄 수 있는 것이다.

손현준(2001)의 인터넷이 미술 교육에 미치는 영향을 연구한 논문에 따르면 다음과 같이 인터넷이 감상학습에 효율적이었음을 알 수 있다.

첫째, 감상학습에 대한 관심도가 인터넷을 이용하기 이전보다 높아졌으며 단지 보는 관점에 불과했던 감상이 원하는 자료를 직접 찾아가서 관찰하고 더 나아가 관련 감상 자료까지 연관지어 생각해 보게 하는 계기를 마련하게 되었다. 곧 그것은 표현 능력의 다양화와 향상을 가져오며, 학습자의 태도를 탐구하고 연구하는 자세로 변화시킬 수 있었다.

둘째, 교사의 신뢰를 더욱 높이게 되었으며, 감상에 대한 폭넓은 기회를 가지며 관심과 흥미가 더 높아졌다. 감상활동 지도 시 교수·학습 자료의 활용을 통해 표현활동의 발상·구성 단계에서 관심과 흥미를 가지고 참여하여 표현활동과 관련지은 감상 활동이 되었다.

셋째, 학생들이 수업에 있어서 수용자적 위치를 넘어 직접 참여하는 자세로 발전되었으며, 감상에 대한 관심도와 자기 평가 기준이 생겼으며, 수집이나 인터넷 탐색 능력 및 전반적으로 컴퓨터 활용 능력이 향상되었다.

넷째, 학습자와 교사의 사이가 더욱 친밀해졌으며, 자신감과 긍정적인 태도를 보였다.

다섯째, 인터넷 감상 자료들은 교과서 위주의 감상과는 비교할 수 없는 신속성을 가지며 지역성, 시대성을 초월하고, 활용이 편리하며 자료의 양도 풍부하다. 또한 인터넷은 미술 교과 뿐만 아니라 다른 교과에도 결합되어 통합교육으로의 교수가 가능하다.

위의 결과로 보아 사이버 공간 상의 박물관 및 미술관의 이용은 수준 높은 작품을 감상 자료로 활용할 수 있다. 그리고 수도권에 견학하기 어려운 지방 학

생들의 문제점을 극복할 수 있는 방법으로 인터넷을 활용한 사이버 미술관의 미술품 감상 프로그램 개발이 중요하게 인식 되어지고 있다.

미술 경험에 있어서 사이버 미술관 활용은 때와 장소에 구애받지 않고 미술 작품에 경제적이고 쉽게 접근 할 수 있게 한다는 점, 그리고 정보전달 시스템이 효과적으로 설치되어 있다면 미술작품에 관한 방대한 정보를 체계적으로 흡수 할 수 있고 컴퓨터의 기능을 통해 그 방대한 정보들을 신속하고 조직적으로 정리·보관할 수 있다는 점 등을 강조하고 있다. 결국 과거 전통사회에서는 예술이 특권층의 전유물로 간주되었던 점을 고려해 볼 때, 이제는 정보과학기술의 발전이야말로 미술 감상의 대중성을 더욱 확대시킬 수 있는 분배적 측면에서 예술의 대중화를 이룬 것으로 평가할 수 있다.

사이버 미술관을 감상 교육에 활용함에는 다음과 같은 장점을 지닌다.

- 1) 각종 회화, 조각, 공예, 건축 등 다양한 수준의 미술 작품을 볼 수 있으며 미적 감각을 키울 수 있다.
- 2) 지방 학생들의 경우 서울, 경기권에 집중되어 있는 미술관을 방문하기 어려운 점을 해소할 수 있다.
- 3) 국외의 미술관 작품들을 직접 가보지 않고도 다른 문화에 대해 자세히 이해할 수 있다.
- 4) 학생들은 실제 미술관에서 광범위한 전시 작품을 이해하지 못하고 방문에 그치는 경우가 많기 때문에 선생님이나 큐레이터의 자상한 설명을 요구한다. 그러므로 사이버 미술관의 사전 방문은 현장에서의 이해를 높일 수 있다.
- 5) 일상 속에 자연스럽게 들어오는 사이버 미술관 방문은 대중과의 커뮤니케이션의 역할을 증대시킨다. 특히 유명 작품과 다양한 감상 작품을 접함으로써 폭 넓은 감상의 기회를 가질 수 있다. 즉, 사이버 미술관의 활용은 미술 감상 교육 자료의 부족과 전통 미술 감상 교육의 한계점을 극복하기 위한 좋은 방법이 되며, 학교 교육과정을 위한 자료로 제공될 수 있다.

2. 사이버 미술관을 활용한 미술 감상 지도의 원리

가. 구성주의적 학습 환경

사이버 미술관 활용학습의 이론적 바탕은 구성주의이다. 이 구성주의는 학습을 상호 작용을 통한 능동적 지식 생성활동으로 본다. 즉 지식이란 무엇이며, 지식은 어떻게 구성되어지는지에 대한 전제로부터 구성주의는 출발한다. 한편 Resnick에 의하면 구성(construction)이란 구성하는 행위나 과정이다. 그리하여 구성주의적 수업 설계는 개인의 구성을 가능하게 하거나 도와주는 학습 환경의 창조에 초점을 맞춘다. 따라서 수업 설계의 주요 문제는 개념, 절차, 원리를 명확하게 가르치는 것이 아니라 학습자의 학습 내용을 기초로 창조적 이해가 수단과 지식을 만들어내는 도구들이 제공되는 환경을 만드는 것이다.(정미숙, 2003)

구성주의에서 지식은 개인의 사회적 경험을 바탕으로 하여 개인의 인지적 작용에 의해 지속적으로 구성, 재구성되어지는 것이라고 본다. 즉, 객관적인 실체는 존재하지 않는다고 보는 것이다. 오히려 지식은 특정 사회와 문화, 역사, 그리고 상황적 성격을 반영한다고 본다. 따라서 개인에게 의미 있고, 타당하고 적합한 것이면 그것이 바로 진리이며 지식의 타당성이라고 본다.

이 구성주의가 온라인상에서 이루어지는 사이버 미술관을 활용하는 교수·학습 활동에 대해 주는 시사점으로는

첫째, 하이퍼미디어 환경에서 활용되는 교수 설계 원리들이 적절히 반영되어야 한다는 것이다. 하이퍼미디어는 통합된 교육 시스템 내에 텍스트, 그래픽, 애니메이션, 이미지, 음성, 동화상 등과 같은 다양한 종류의 자료 및 정보들이 결합되어 있는 구조적 학습 환경으로서, 학습자 자신의 통제에 따라 진행되는 비계열적이고 비순차적인 학습을 기본원리로 하고 있다. 인터넷 환경 역시 이 같은 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어 환경을 기반으로 하고 있으므로, 화면구성의 설계, 상호 작용 자료 설계, 학습내용 조직, 향해 보조 도구의 설계 등에 하이퍼텍

스트, 하이퍼미디어 설계에서 활용되고 있는 다양한 방법들을 적용하면 매우 유용할 것이다.

둘째, 학습자들의 사회적 상호작용을 돕기 위해서 인터넷에서 제공하는 다양한 상호작용 도구를 활용하여 인터넷 기반 문제 중심 학습 환경을 구성해야 한다는 것이다. 구성주의에서는 각 개인들이 구성한 지식은 타인들과의 상호작용 속에서 그 타당성이 검토되어 지식으로 형성되므로 타인과의 사회적 상호작용을 통해서 관점을 공유하며 자신의 관점을 검토하려는 노력은 매우 중요하다. 인터넷은 다양한 상호작용 도구를 통해 학습자와 학습자간의 상호작용이 가능하도록 해 주는데, 이러한 상호작용 도구들을 활용한 협동학습 환경을 구성할 경우, 학습자들은 자신과 다른 사람의 관점을 비교해 가며 보다 역동적으로 문제해결 활동을 수행할 수 있을 것이다.

셋째, 인지적·사회적 상호작용 모두를 활성화시키기 위하여 학습자들로 하여금 다양한 정보원을 활용하여 학습활동을 수행할 수 있도록 하여야 한다는 것이다. 주어진 학습과제나 문제를 여러 가지 다른 관점에서 해석하도록 적극적인 탐색 활동을 유도하기 위해서는 해당 과제와 관련된 다양한 자료 및 정보들을 활용할 수 있어야 한다. 인터넷 환경에서는 학습자가 자신이 문제해결에 필요하다고 생각하는 정보라면 어느 정보라도 쉽게 얻을 수 있기 때문에 다양하면서도 새로운 문제 해결안들이 도출될 수 있게 된다.

나. 사이버 공간의 교육적 환경

인터넷은 시·공간적 제약을 받지 않기 때문에 교사와 학습자 또는 학습자간 상호작용의 폭을 넓힐 수 있다. 비교적 시간과 공간에서 자유롭기 때문에 문자 중심의 상호작용에 비해 민주적인 환경을 제공하는데, 이러한 교육적 환경을 학습자와 교사의 상호작용과 학습자간의 상호작용으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

1) 학습자와 교사의 상호작용

인터넷상에서 학습자는 교사와의 상호작용에서 교사의 권위에 영향을 덜 받는다. 학습자는 교사라는 위치 때문에 교사를 대면하는 것 자체가 매우 부담스러워 자신의 견해를 나타내는 것이 힘들뿐만 아니라 그러한 자리를 가지기 위한 용기를 필요로 하기도 한다. 그러나 인터넷은 교사의 모습이나 목소리 등 물리적인 정보를 제공하지 않기 때문에 학습자가 교사와의 상호작용에 적극적으로 교사도 학습자들의 사회적 지위, 성별, 신체장애의 유무 등에 의한 고정관념의 영향을 받지 않고 상호작용에 임할 수 있게 한다.

2) 학습자간의 상호작용

사이버 공간에서는 학습자들 간의 균등한 상호작용을 촉진한다. 따라서 학습자들이 서로의 상호작용을 지배하는 상황을 언제든지 피할 수 있다. 따라서 인터넷을 통해서 학습자들은 동료와 균등하게 상호작용하고, 대면에 의한 상호작용에서 소극적인 자세를 보이는 학습자들 또한 사이버 공간에서 활발하게 참여하는 것을 볼 수 있다. 그 결과로 학습자들은 인터넷을 통한 상호작용에서 타인으로부터 존중받고 있음을 느끼게 된다. 이러한 측면에서 인터넷 환경은 협동학습에 의한 문제해결을 효과적으로 이루어 낼 수 있다. 그리고 학습자들은 사람들과의 접촉에서 어떤 상호작용을 하였는지에 대한 자료도 수비·분석이 가능한데, 이것을 근거로 학습자들이 지식에 대해 어떤 의미를 구성하였고 다른 학습자들과 어떻게 협력하였는지를 알 수 있게 되는 것이다.

3. 사이버 미술관을 활용한 감상 지도의 실제

가. 감상 교육의 지도 방법

미술 감상 방법에는 절대적인 규칙이나 방법이 있는 것은 아니다. 그러나 작품이 지니고 있는 미적 가치는 보는 사람의 감상 능력에 따라 발견할 수도 있고, 반대로 전혀 발견하지 못할 수도 있다. 교사는 학생으로 하여금 작품이 지

닌 가치를 볼 수 있도록 도와주기 위하여 어떤 지도 방법이 적절한지 결정하고 수업에 임해야 한다.

미술 감상 지도 방법은 크게 작품을 감상하는 태도, 작품 감상 방법과 작품의 개수를 달리하는 양적인 면으로 나누어 생각해 볼 수 있다.

첫째, 작품을 감상하는 태도로 수용적인 감상과 비평적인 감상이 있다. 수용적 감상이란 권위를 지닌 비평가나 작가, 혹은 교사가 설명하는 내용을 비판 없이 받아들이는 방법이고, 비평적 감상은 작품의 가치를 주관적으로 판단하고 탐구적인 태도로 감상하는 것이다. 학생들의 미적 지각력을 키우기 위해서는 권위자의 평가를 수용적으로 받아들이기 보다는 학생 스스로 작품을 받아들이고 판단해 보는 비평적 감상이 바람직하다.

둘째, 작품을 감상하는 방법으로 직관적 감상, 분석적 감상, 자유 감상, 관점 감상 등이 있다. 직관적 감상은 어떤 사상에 대하여 분석적 사고를 가하지 않고도 얻을 수 있는 고도의 인식 능력이라 할 수 있는데, 이는 현상의 내부 본질까지 꿰뚫어 보는 직관력에 의한 감상이다. 하지만 이때에도 미적 요소들에 대한 분석적 능력이 무의식적으로 작용되고 있다. 분석적 감상은 미술 작품의 색, 형, 직감 등과 같이 조형적 구성요소들을 분석적으로 감상하는 방법을 말한다. 직관적 감상이 먼저 이루어진 후에 분석적 감상이 이루어지는 것이 바람직하다 할 수 있다. 자유 감상은 아무런 제약이나 관점 없이 자유롭게 미술작품을 대하고 느끼는 것이다. 관점 감상은 작품을 보는 관점을 설정하여 그에 따라 분석·평가·감상하는 것으로, 작품에 대해 의미 있는 접근을 하기에 용이하다.

셋째, 작품의 개수를 달리하는 방법으로 단독 감상과 비교 감상이 있다. 단독 감상은 한 개의 작품만 제시해 두고 감상하는 방법이며, 비교 감상은 둘 이상의 작품들을 두고 유사점과 차이점을 분석하여 상호 비교하는 감상 방법이다.

위와 같은 다양한 감상 방법들은 실제 아동의 실태, 감상 여건 등에 따라 융통성 있게 적용되어야 할 것이다. 또한 교사의 감상 지도 방법에 대한 충분한 이해와 지도 기술도 습득되어야 할 것이다.(박휘락, 2003)

나. 감상 학습을 위한 지도 과정 구성

미술 감상 학습이란 대상의 미적 특성과 의미를 학생 스스로가 발견하게 하는 과정이다. 이는 교사의 도움으로 미적 대상과 학생이 일정한 공간에서 만나는 과정으로서, 감상학습이 효율적으로 이루어 질 수 있도록 설계하고 운영하고 평가하기 위해 미술 사이버 미술관을 활용할 수 있는 감상 학습의 지도 과정을 구성하였다.

한국교육개발원의 미술과 학습 과정의 일반 모형과 수업지도 및 발전 과정 모형을 근거로 하여 사이버 미술관을 활용한 감상수업 지도 과정을 <표 8>과 같이 구성하였다.

<표 8> 사이버 미술관 활용을 위한 미술 감상 지도 과정

| | |
|-----|---|
| 단 계 | 교수·학습 요소 및 활동 |
| 준 비 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 동기 유발 ◆ 학습 목표 확인 ◆ 학습 안내 |
| 감 상 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 감상하는 방법 확인 ◆ 안내 사이트에 따른 자유 감상 ◆ 주제 탐색을 통한 감상 ◆ 의미 읽기를 통한 감상 ◆ 감상한 내용 공유하기 |
| 정 리 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 감상한 내용 발표하기 ◆ 내 생각을 친구의 생각과 비교하기 ◆ 학습 정리 |

1) 준비 단계

사이버 미술관의 각종 지식과 정보를 느끼고 확산적 사고로서 머릿속에 입력하는 단계이다. 학습 목표를 안내하고 관련 자료를 관찰하고 판단하는 과정을 통해 학습자가 체험한 것을 발표하고 토론하도록 유도한다. 미술품을 감상할 때의 유의점이나 감상의 관점에 대해 함께 생각해 본다.

학습 안내는 학생들의 주도적인 학습이 될 수 있도록 자세하게 안내하며, 주된 학습이 작품 감상이기 때문에 감상학습지는 미리 컴퓨터 폴더에 다운받아 두고, 참고 사이트는 즐겨찾기에 링크시켜 둔다.

2) 감상 단계

감상하는 방법에 대해 간단히 이야기를 나누고, 학습할 주제와 관련된 사이버 미술관을 안내하고, 먼저 미술관에서 다양한 장르의 작품과 만나는 경험을 할 수 있도록 자유 감상을 하도록 한다. 자유 감상 후 학습 주제에 따라 기준을 세우고, 기준에 맞는 작품을 선택하여 깊이 있는 감상활동을 할 수 있도록 한다. 이 때 자기 감상용 학습지 자료인 셀프 가이드를 통해 작품이 지닌 성격이나 의미를 전체적으로 생각해 보고, 작품의 특징이나 양식 등을 분석적으로 파악하게 하며, 작가의 표현의도를 찾아봄으로써 주제 탐색과 의미 읽기를 통한 자기 감상을 돕도록 한다.

감상 학습지 해결을 통해 작품을 감상한 후, 감상 결과를 학급 홈페이지에 탑재함으로써 친구들과 감상 내용을 공유할 수 있도록 지도한다.

3) 정리 단계

학급 홈페이지에 탑재된 감상 결과물을 발표함으로써, 다양한 표현 의도와 작품에 나타난 표현 방법이나 기법을 살펴보고 자유롭게 토론하는 활동을 통하여 친구의 생각을 이해하고 새로운 시각을 받아들이는 긍정적인 태도를 지닐 수 있도록 한다.

또한 학습 정리를 통해 감상의 기본적인 태도와 감상할 때의 방법, 관점 등에

대해 다시금 생각할 수 있는 기회를 주고, 미술품에 지속적인 관심을 가질 수 있도록 지도한다.

작품에 대한 감상 활동을 통하여 작품을 이해함으로써 자신의 아이디어를 체계화하고, 새로운 창조의 바탕을 마련할 수 있다.

다. 감상 지도의 실제

1) 단원별 감상 지도 요소 및 관련 사이트

초등학교 5학년 미술 교과서에서 단원별 감상 지도 내용 및 관련 사이트는 <표 9>와 같다.

<표 9> 단원별 감상 지도 내용 및 관련 사이트

| 순서 | 단 원 | 지도 내용 | 관련 사이버 미술관 및 사이트 |
|----|-----------|--|--|
| 1 | 1. 색의 변화 | 감상 작품을 통해 색의 명도와 채도 변화 알아보기 | * http://www.vangoghmuseum.nl/ * http://www.nationalgallery.org.uk/collection/default.htm * http://child.samsungfoundation.org |
| 2 | 2. 전체와 부분 | 대상의 전체와 부분에 따른 특징 및 표현 재료 알아보기 감상하기 | * http://www.getty.edu/ * http://www.moca.go.kr/index.htm * http://www.tate.org.uk/kids/ * http://www.museum.go.kr * http://www.artplus.or.kr * http://www.wwwww.net/davinci/03.htm |
| 3 | 3. 경험의 표현 | 감상 작품에 관한 주제 및 자신의 느낌과 생각을 말하기 | * http://www.getty.edu/ * http://www.seogwipo.go.kr/jslee/sub3/sub1.html * http://www.moca.go.kr/index.htm |

| 순서 | 단 원 | 지도 내용 | 관련 사이버 미술관 및 사이트 |
|----|-------------------------------|--|--|
| 4 | 4. 이야기 세상 | 마음에 드는 작품을 골라 이야기를 꾸미기 | *http://child.samsungfoundation.org *http://www.seogwipo.go.kr/jslee/sub3/sub1.html *http://www.tate.org.uk/kids/ *http://www.moca.go.kr/lecture.htm |
| 5 | 5. 사람들 | 여러 사람을 주제로 한 작품을 보며 사람들을 어떻게 표현하였는지 알아보기 | *http://child.samsungfoundation.org *http://chungdong.or.kr/middroom/syshim/한국사/한국사b3/김홍도와신윤복.htm *http://www.louvre.fr/ *http://whitney.org/learning/collector/ |
| 6 | 6. 수묵화와 채색화 10. 판본체 궁체로 쓰기 | 우리 나라의 전통 수묵화와 채색화 속에 담긴 글자의 아름다움을 느끼며 회화의 표현 재료와 방법 알아보기 | *http://child.samsungfoundation.org *http://hoam.samsungfoundation.org/ *http://www.moca.go.kr/lecture.htm *http://leeum.samsungfoundation.org/html/collection/ancient.asp |
| 7 | 7. 새로운 공간 11. 우리 마을 | 아름답게 꾸며진 공간을 보며 생활 속에서 환경과 조화를 이루는 장소와 시설의 아름다움과 기능에 대해 이해하기 | *http://www.logintour.co.kr/Planner/Planning/TpSpotList.asp?citycode=BCN&searchText=%B1%B8%BF%A4%B0%F8%BF%F8&searchPopup=1 *http://ted21.mireene.co.kr/index.php |

| 순서 | 단 원 | 지도 내용 | 관련 사이버 미술관 및 사이트 |
|----|--------------------|--|--|
| 8 | 8. 자연과 조형물 | 자연 환경을 활용한 조형물에서 형과 색을 찾아 그 특징과 느낌에 대해 이야기하기 | *http://blog.naver.com/edyann?Redirect=Log&logNo=20001752388 *http://blog.naver.com/mabak2?Redirect=Log&logNo=40037407801 *http://www.parkryusookgallery.co.kr/ |
| 9 | 9. 아름다운 포장 | 여러 가지 포장지와 포장 용기의 쓰임새와 무늬 등을 비교해 보고 재구성하기 | *http://www.yaedan.co.kr/mall/shop/index.php *http://www.wrapschool.com/main/shop/index.jsp?menu_seq=2 *http://imagesearch.naver.com/search.naver?where=idetail&rev=4&query=%BF%B9%BB%DB%C6%F7%C0%E5&from=image&ac=-1&sort=0&res_fr=0&res_to=0&merge=0&start=2&a=pho_1&f=nx&r=2&u=http%3A%2F%2Fcafe.naver.com%2Fjin7510%2F459 |
| 10 | 12. 우리나라와 다른 나라 미술 | 우리 나라와 다른 나라의 미술품을 비교하여 감상하고 특징 찾아보기 | *http://child.samsungfoundation.org *http://www.minhwa.co.kr/ **http://www.moca.go.kr/ *http://leeum.samsungfoundation.org/html/collection/ancient.asp *http://www.wwwwwww.net/davinci/03.htm *http://www.tate.org.uk/kids/ *http://www.whitney.org/ *http://www.getty.edu/ *http://www.artplus.or.kr |

2) 수업의 전 과정에서 사이버 미술관을 활용하는 경우

수업의 전 과정에서 사이버 미술관을 활용하는 경우는 ICT학습과 연계하여 컴퓨터실 등 학생들이 인터넷을 통해 직접 사이버 미술관을 관람할 수 있는 환경이 갖추어져야 한다.



가) 1. 색의 변화

<표 10> 사이버미술관을 활용한 감상 지도안 예시 1

| | | | |
|-----------------|--|---|-----------------------------------|
| 단 원 | 1. 색의 변화 | | |
| 주 제 | 색의 변화에 관하여 알아보기 | | |
| 목 표 | 작품에 나온 주요색의 변화를 살펴보며 명도와 채도의 변화 과정을 이해한다. | | |
| 사이버 미술관 및 관련사이트 | * http://www.vangoghmuseum.nl/ * http://leeum.samsungfoundation.org/html/collection/ancient.asp * http://child.samsungfoundation.org * http://www.artplus.or.kr | | |
| 학습단계 | 학습과정 (시간) | 교수-학습 활동 내용 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | 동기유발 (7) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 고희미술관의 고희의 작품 감상하기 * 그림에서 공통적으로 눈에 띄는 것은 무엇인가? - 전체적인 느낌 - 색감의 변화 - 명도와 채도의 변화 | ▶ 고희 미술관의 작품 중 ‘해바라기’와 ‘별이 빛나는 밤’ |
| | 목표확인 (3) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습 목표 확인 작품에 나온 주요색의 변화를 살펴보며 명도와 채도의 변화 과정을 직접 나타내어 보자. | |
| 전개 | 학습안내 (5) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 학습할 제재에 대한 학습 안내 * 명도와 채도의 의미알기 * 자유 감상하기 * 조형 요소 탐색을 통한 감상하기 * 의미 읽기를 통한 자유 감상하기 ◆ 사이트 안내 *http://www.vangoghmuseum.nl/ *http://leeum.samsungfoundation.org/html/collection/ancient.asp | -사이트는 미리 즐겨찾기에 링크시켜 둔다. |

| 학습단계 | 학습과정 | 교수-학습 활동 내용 | 자료 및 유의점 |
|------|---------------------------|--|---|
| 전개 | 학습활동 (50) | <p>*http://child.samsungfoundation.org *http://www.artplus.or.kr</p> <p>◆ 명도와 채도의 의미알기 *소묘 작품 감상을 통해 명도의 의미와 변화 이해하기 *사이버 미술관의 여러 작품을 통해 채도의 의미와 채도 변화 이해하기</p> <p>◆ 자유 감상하기 * 안내한 사이버 미술관의 작품들을 감상하기</p> <p>◆ 조형 요소 탐색을 통한 감상(색상의 변화) * 고희의 <해바라기>와 정선의 <인왕제색도>를 찾아 비교하기 - 색상 / 표현방법 / 명도 변화 / 채도 변화 등</p> <p>◆ 의미 읽기를 통한 자유 감상 * 내가 고른 작품을 큰 창으로 활성화시키기 * 작품과 대화하기 - 처음 느낌, 전체적 표현 - 색의 변화 - 채도의 변화, 명도의 변화 - 그림의 감정 - 그림 속의 상황 - 작품의 가치 등을 글로 표현하여 보기 * 컴퓨터 프로그램을 활용하여 자신이 고른 작품의 명도와 채도를 변화시키기 * 원래 작품과 명도와 채도를 변화시킨 작품과의 공통점과 차이점을 정리하기</p> <p>◆ 발표하기 * 학급 홈페이지에 감상 학습지 탑재하기 * 감상 내용 발표하기</p> | <p>▶ 감상 학습지 (학급 홈페이지에서 미리 다운 받아둔다.) - 소묘 작품의 밝기 변화를 통해 명도의 변화와 의미를 이해시킨다. - 감상을 할 때에 명도와 채도 변화에 주의하며 감상할 수 있도록 지도한다. - 한글프로그램에서 그림 도구상자를 이용하여 채도와 명도를 변화시켜 보고 그 느낌을 정리할 수 있도록 지도한다.</p> |
| 정리 | 학습정리 (10) 차시 예고 | <p>◆ 내 생각을 친구의 생각과 비교하여 발표하기</p> <p>◆ 학습 정리하기 * 색의 변화, 즉 명도와 채도의 변화에 따라 작품의 느낌이 어떻게 달라지는지 발표하기</p> <p>◆ 차시 예고하기</p> | |

<표 11> 사이버미술관을 활용한 감상 학습지 예시 1

| 미술 감상 학습지 | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| 5학년 반 이름 : | | | | | | | | | | |
| ◆ 작품에서 색의 변화에 따라 작품이 지닌 분위기나 성격 등이 달라질 수 있는데, 다음의 작품에서 색이 어떻게 달라지는지 확인하여 보세요. | | | | | | | | | | |
| 고흐의 <해바라기> | 정 선의 <인왕제색도> | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |
| 작품의 소재는? () | 작품의 소재는? () | | | | | | | | | |
| 무엇으로 그렸나요? () | 무엇으로 그렸나요? () | | | | | | | | | |
| 주로 사용된 색은? () | 주로 사용된 색은? () | | | | | | | | | |
| 배경과 화병의 색은 어떤가요? | 배경과 구름의 색은 어떤가요? | | | | | | | | | |
| 작품에 사용된 색은 어떻게 만들어졌을까요? | 작품에 사용된 색은 어떻게 만들어졌을까요? | | | | | | | | | |
| 사용된 색에 대한 느낌을 쓰세요. | 사용된 색에 대한 느낌을 쓰세요. | | | | | | | | | |
| ◆ 내가 고른 작품 | | | | | | | | | | |
| (작품의 이미지를 붙이세요.) | 처음 보았을 때 느낌이 어땠나요? | | | | | | | | | |
| | 작품 속의 색이 어떻게 변하고 있나요? | | | | | | | | | |
| | 작품 속의 감정을 색으로 표현해 볼까요? | | | | | | | | | |
| (명도 변화) (채도 변화) | 작품 속의 상황을 이야기 해 보세요. | | | | | | | | | |
| | 작품의 가치를 얼마나 될까요? | | | | | | | | | |
| | <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">4</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">5</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">6</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">7</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">8</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">9</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">10</td> </tr> </table> (좋아요) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
| * 명도를 변화 시킨 느낌 : * 채도를 변화 시킨 느낌 : * 작품의 색을 변화시키기 전·후의 공통점 : * 작품의 색을 변화시키기 전·후의 차이점 : | | | | | | | | | | |



나) 6. 수묵화와 채색화

<표 12> 사이버미술관을 활용한 감상 지도안 예시 2

| 단 원 | 6. 수묵화와 채색화 | | |
|------------------|--|----------------------------------|----------|
| 주 제 | 수묵화와 채색화 감상하기 | | |
| 목 표 | 전통 수묵화와 채색화의 특징을 이해하여, 우리 나라의 전통 미술을 존중하는 태도를 가진다. | | |
| 사이버 미술관 및 관련 사이트 | *http://child.samsungfoundation.org *http://hoam.samsungfoundation.org/ *http://www.moca.go.kr/lecture.htm *http://www.artplus.or.kr *http://www.museum.go.kr *http://leeum.samsungfoundation.org/html/collection/ancient.asp | | |
| 학습단계 | 학습과정 | 교수-학습 활동 내용 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | <p>동기유발 (5)</p> <p>◆ 리움 삼성미술관의 <영모도 대련> 작품 감상하기</p> <p>* 무엇을 그린 그림인가?</p> <p>* 어떠한 재료를 사용하여 그림을 그렸는가?</p> <p>* 나무와 새는 어떻게 표현하였을까?</p> <p>목표확인 (2)</p> <p>◆ 학습 목표 확인</p> <p><u>전통 수묵화와 채색화의 특징을 찾아보자.</u></p> | <p>▶ 리움 삼성미술관의 작품 중 ‘영모도 대련’</p> | |
| 전개 | <p>학습안내 (3)</p> <p>◆ 학습할 제재에 대한 학습 안내</p> <p>* 자유 감상하기</p> <p>* 조형 요소 탐색을 통한 감상하기</p> <p>* 의미 읽기를 통한 자유 감상하기</p> <p>◆ 사이트 안내</p> <p>*http://child.samsungfoundation.org</p> <p>*http://hoam.samsungfoundation.org/</p> <p>*http://www.moca.go.kr/lecture.htm</p> <p>*http://leeum.samsungfoundation.org/html/collection/ancient.asp</p> <p>*http://www.artplus.or.kr</p> <p>*http://www.museum.go.kr</p> | <p>-사이트는 미리 즐겨찾기에 링크시켜 둔다.</p> | |

| 학습단계 | 학습과정 | 교수-학습 활동 내용 | 자료 및 유의점 |
|------|--------------------------|--|---|
| 전개 | 학습활동 (25) | <p>◆ 자유 감상하기</p> <p>* 안내된 사이버 미술관을 자유롭게 둘러보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 회화 작품을 중심으로 감상한다. - 동양의 회화 미술도 함께 감상하며 비교하여 본다. <p>◆ 조형 요소 탐색을 통한 감상</p> <p>* 이방운의 <산수도>와 신사임당의 <초충도>를 찾아 비교하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 형태 / 구도 / 색상 / 표현방법 등 <p>◆ 의미 읽기를 통한 자유 감상</p> <p>* 내가 고른 작품을 큰 창으로 활성화시키기</p> <p>* 작품과 대화하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 처음 느낌, 전체적 표현 - 그림 속의 상황 - 선의 표현 방법 - 색의 표현 방법 - 작품의 가치 등을 글로 표현하기 <p>◆ 발표하기</p> <p>* 학급 홈페이지에 감상 학습지 탑재하기</p> <p>* 학급 홈페이지에 탑재된 학습지 중 몇 작품을 골라 빔프로젝트를 이용하여 발표하기</p> <p>* 그 외 희망자 발표하기</p> | <p>▶ 감상 학습지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 감상학습지를 학급 홈페이지에서 미리 다운 받아둔다. - 회화 작품을 감상할 때에는 표현 재료와 방법에 따른 효과에 대해 생각해 보게 한다. - 감상학습이 끝난 학생은 작성한 감상 학습지를 학급 홈페이지에 탑재한다. - 탑재된 학습지 중 몇 작품을 골라 발표하도록 한다. |
| 정리 | 학습정리 (5) 차시 예고 | <p>◆ 내 생각을 친구의 생각과 비교하여 발표하기</p> <p>◆ 자기감상자료 정리하기</p> <p>* 표현 기법과 효과를 생각하며 제시 작품 감상하기</p> <p>* 우리 나라의 전통 미술 작품에 대한 아름다움을 느끼고 애호하는 마음 갖기</p> <p>◆ 차시 예고하기</p> | |

<표 13> 사이버미술관을 활용한 감상 학습지 예시 2

| 미술 감상 학습지 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| 5학년 반 이름 : | | | | | | | | | | |
| ◆ 우리 나라 전통 미술 작품 중 회화 작품들을 감상하여 보세요. 다음의 작품을 비교하여 보고, 작가의 작품 표현에 대해 생각해 보세요. | | | | | | | | | | |
| 이방운의 <산수도> | 신사임당의 <초충도> | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |
| 작품의 소개는? () | 작품의 소개는? () | | | | | | | | | |
| 무엇으로 그렸나요? () | 무엇으로 그렸나요? () | | | | | | | | | |
| 어떤 색을 사용하였나요? () | 어떤 색을 사용하였나요? () | | | | | | | | | |
| 산과 나무는 어떻게 표현되었나요? | 식물과 곤충은 어떻게 표현되었나요? | | | | | | | | | |
| 작품에 사용된 색은 어떻게 표현하였을까요? | 작품에 사용된 색은 어떻게 표현하였을까요? | | | | | | | | | |
| 작품에 대한 느낌을 쓰세요. | 작품에 대한 느낌을 쓰세요. | | | | | | | | | |
| ◆ 내가 고른 작품 | | | | | | | | | | |
| (작품의 이미지를 붙이세요.) | 무엇을 그린 작품인가요? | | | | | | | | | |
| | 처음 보았을 때 느낌이 어땠나요? | | | | | | | | | |
| | 작품 속에서 선은 어떻게 처리되고 있나요? | | | | | | | | | |
| | 작품의 가치를 얼마나 될까요? | | | | | | | | | |
| | <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">4</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">5</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">6</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">7</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">8</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">9</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">10</td> </tr> </table> (좋아요) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |



다) 12. 우리 나라와 다른 나라 미술

<표 14> 사이버미술관을 활용한 감상 지도안 예시 3

| 단 원 | 12. 우리 나라와 다른 나라 미술 | | |
|------------------|--|---|----------------------------------|
| 주 제 | 우리 나라와 다른 나라의 작품 비교하기 | | |
| 목 표 | 자기 감상 자료를 활용하여 우리 나라와 다른 나라의 작품을 적극적으로 감상할 수 있다. | | |
| 사이버 미술관 및 관련 사이트 | * http://child.samsungfoundation.org * http://www.minhwa.co.kr/ ** http://www.moca.go.kr/ * http://leeum.samsungfoundation.org/html/collection/ancient.asp * http://www.wwwwww.net/davinci/03.htm * http://www.tate.org.uk/kids/ * http://www.whitney.org/ * http://www.getty.edu/ * http://www.artplus.or.kr | | |
| 학습단계 | 학습과정 | 교수-학습 활동 내용 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | 동기유발 (7) 목표확인 (3) | ◆ 작품 감상 방법 발표하기 * 작품을 감상할 때 무엇을 생각하며 보아야 할까요? - 전체적인 느낌 - 작가의 의도 - 색, 형태, 재료 등의 조형요소 - 내가 작가라면 어떻게 표현할까? - 재미있는 부분을 찾아본다. - 잘된 점을 찾아본다. ◆ 학습 목표 확인 자기 감상용 자료를 활용하여 사이버 미술관의 작품을 감상하여 보자. | -학생이 생각하는 다양한 감상 방법을 적극적으로 허용한다. |
| 전개 | 학습안내 (5) | ◆ 학습할 제재에 대한 학습 안내 * 자유 감상하기 - 다른 나라와 우리나라 사이버 미술관 관람하기 * 조형 요소 탐색을 통한 감상하기 * 의미 읽기를 통한 자유 감상하기 | |

| 학습단계 | 학습과정 | 교수-학습 활동 내용 | 자료 및 유의점 |
|------|--|---|---|
| 전개 | <p>학습안내 (5)</p> <p>학습활동 (50)</p> | <p>◆ 사이트 안내 *http://child.samsungfoundation.org *http://www.minhwa.co.kr/ **http://www.moca.go.kr/ *http://leeum.samsungfoundation.org/html/collecti on/ancient.asp *http://www.wwwww.net/davinci/03.htm *http://www.tate.org.uk/kids/ *http://www.whitney.org/ *http://www.getty.edu/ *http://www.artplus.or.kr</p> <p>◆ 자유 감상하기 * 다른 나라 미술관과 한국미술관 관람하기</p> <p>◆ 조형 요소 탐색을 통한 감상 * 김홍도의 <씨름도>와 르누아르의 <선상파티의 오찬>을 찾아 비교하기 - 배경 / 형태 / 구도 / 색상 / 표현방법 / 작가의 의도 등</p> <p>◆ 의미 읽기를 통한 자유 감상 * 내가 고른 작품을 큰 창으로 활성화시키기 * 작품과 대화하기 - 처음 느낌, 전체적 표현 - 그림의 감정 - 그림 속의 상황 - 작품의 가치 등을 글로 표현하기</p> <p>◆ 발표하기 - 학급 홈페이지에 탑재된 학습지 중 몇 작품을 골라 빔프로젝터를 이용하여 발표한다.</p> | <p>- 사이트는 미리 즐겨찾기에 링크시켜 둔다.</p> <p>▶ 감상 학습지 - 감상학습지를 학급 홈페이지에서 미리 다운 받아둔다. - 사이트에 접속하여 학습 순서에 맞춰 감상을 한다.</p> <p>- 감상학습이 끝난 학생은 작성한 감상 학습지를 학급 홈페이지에 탑재한다.</p> |
| 정리 | <p>학습정리 (10)</p> <p>차시 예고</p> | <p>◆ 내 생각을 친구의 생각과 비교하여 발표하기</p> <p>◆ 자기감상자료 정리하기 *(교사의 작품 설명을 들으며 제시된 그림을 다시 감상하기)</p> <p>◆ 차시 예고하기</p> | |

<표 15> 사이버미술관을 활용한 감상 학습지 예시 3

| 미술 감상 학습지 | |
|---|--|
| 5학년 반 이름 : | |
| ◆ 서양미술관과 한국전시관에 여러 가지 작품이 있습니다. 아래의 작품을 찾아봅시다. 두 작품은 서로 어떻게 다른지 비교하여 봅시다. | |
| 김홍도의 <씨름도> | 르누아르의 <선상파티의 오찬> |
|  |  |
| 배경은 ()다. | 배경은 ()다. |
| 사람들의 모습은 ()다. | 사람들의 모습은 ()다. |
| 구도는 ()다. | 구도는 ()다. |
| 색상은 ()다. | 색상은 ()다. |
| 그림의 느낌은 ()다. | 그림의 느낌은 ()다. |
| 동적이다.() 정적이다.() | 동적이다.() 정적이다.() |
| 무엇을 나타내려 했을까요? | 무엇을 나타내려 했을까요? |
| ◆ 내가 고른 작품 | |
| (작품의 이미지를 붙이세요.) | 처음 보았을 때 느낌이 어땠나요? _____ |
| | 작품 속의 감정을 색으로 표현해 볼까요? _____ |
| | 작품 속의 상황을 이야기 해 보세요. _____ |
| | 작품의 가치를 얼마나 될까요? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (좋아요) |

3) 수업의 일부 과정에서 사이버 미술관을 활용하는 경우

가) 2. 전체와 부분

이 단원에서 감상은 대상의 세밀한 관찰에 의한 표현에 주안점을 두고 있다. 정확한 관찰을 통해 대상의 특징을 파악하여야만 대상을 잘 표현할 수 있기 때문이다. 대상의 특징을 파악하려면 먼저 대상을 바라보는 다양한 관점에 관한 이해가 있어야 한다. 먼저 대상의 전체를 파악하고, 부분 부분을 여러 가지 방법으로 주의 깊게 살펴보도록 하는 데 중점을 둬으로써, 전체적인 표현과 세부적인 표현을 통해 대상의 특징을 전체와 부분으로 파악할 수 있도록 한다.

수업의 도입단계에서 전체와 부분에 대한 관찰력을 높이는데 게이미 센터(<그림 16, 17, 18>)의 게임 중 <Detail Detective>를 활용하면 학생들의 흥미와 호기심을 유발할 수 있을 것이다. <Detail Detective>은 작품의 전체 모습과 부분의 사진을 통해 작품의 부분에 해당하는 부분의 사진을 고르도록 하고 있다. 학생들은 이 게임을 통해 작품을 좀 더 자세히 관찰할 수 있다.



<그림 16> 게이미 센터의 <Detail Detective>의 한 화면

위 화면의 왼쪽 하단에 있는 책 모양의 아이콘을 클릭하면 <Detail Detective>에

나오는 작품에 대한 설명을 연결하는 화면으로 전환된다.



<그림 17> <Detail Detective>의 작품 학습 화면

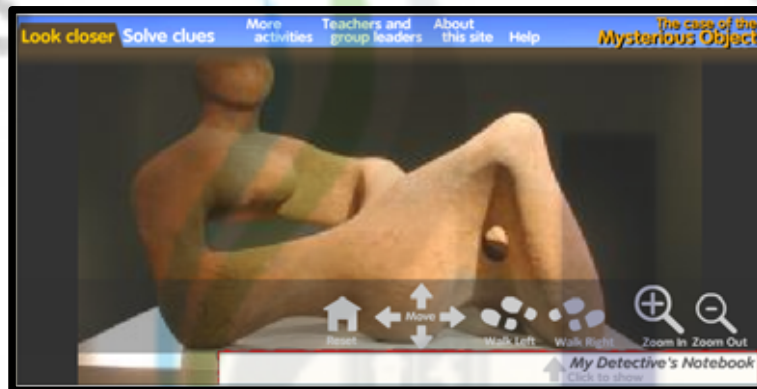
원하는 작품을 클릭하면, 작품에 대한 사진 및 설명과 함께 일부분을 볼 수 있다.



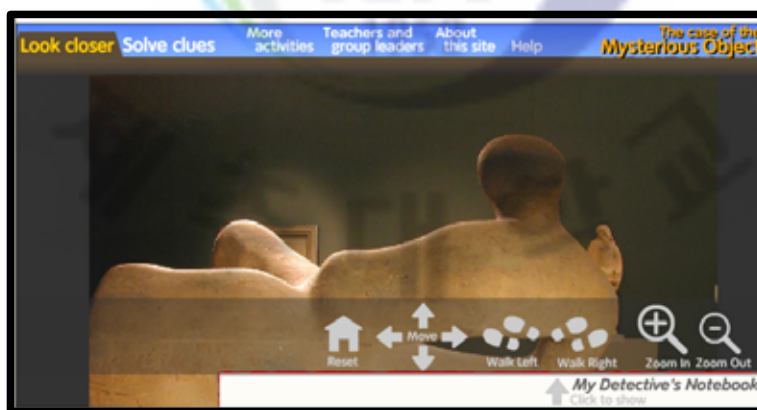
<그림 18> 작품의 전체와 부분을 관찰할 수 있는 화면

게티 센터의 <Detail Detective>를 활용하면 전체와 부분과의 관계 및 대상

에 따른 특징을 어떻게 표현했는지를 알 수 있게 된다. 하지만 이 사이버 미술관의 아쉬운 점은 눈높이와 관찰 방향을 달리했을 때 어떻게 보이는 지에 대해서 알 수 없다는 것이다. 이를 보완하기 위해 영국 테이트 갤러리(<그림 19, 20>)의 <Art Detective>를 활용할 수도 있다. <Art Detective>의 경우 작품을 확대·축소하여 관찰할 수 있으며, 상·하·좌·우로 방향 이동이 가능하다. 특히 이 사이트를 수업에 도입할 때 가장 큰 장점은 발자국 아이콘을 클릭하면 직접 미술관에서 왼쪽 또는 오른쪽을 걸어가면서 작품을 감상하는 느낌을 받을 수 있다는 것이다. 따라서 입체작품의 전체 모습과 부분 모습을 관찰하기에 적합하다.



<그림 19> 테이트 갤러리의 <Art Detective> 화면



<그림 20> <그림 19>를 뒤쪽에서 관찰한 화면

서양의 작품뿐만 아니라 우리 전통 회화 작품에 대해서도 학습이 가능한데 리움 삼성미술관(<그림 21>)의 소장품들 중 <고미술>에 관한 사이트에서 작품의 전면 사진과 함께 작품의 일부분을 크게 확대한 사진이 함께 있어 대상의 특징과 세부 표현을 어떻게 하였는지 학습할 수 있다.



<그림 21> 리움 삼성미술관의 <송하맹호도> 작품 전체와 부분 화면

V. 결론 및 제언

미술의 역할은 인간에게 새로운 눈으로 환경을 보는 것을 가르쳐 주고 미술을 통해 인간이 원래부터 타고난 감성의 잠재 능력을 되살려서 밝고 활기찬 삶을 영위하는 데 있다. 따라서 미술교육은 어린이의 내면세계를 이해하고 성장을 도와주는 인간 교육으로, 미를 창조하고 가치를 판단하며 이해하는 심미적 인간을 기르는 데 목적이 있다.

그러나 학교 현장에서 이루어지고 있는 감상 교육은 감상 영역에 대한 전문

지식 부족, 감상 지도 방법에 대한 이해 부족과 기존 자료 채구성의 어려움 등 여러 가지 문제들로 인하여 매우 미흡하였다.

따라서 본 연구는 학교 교육에서 이루어지고 있는 감상교육의 문제점을 살펴 보고, 온라인상의 여러 사이버 미술관을 활용하여 원작의 감동을 더욱 깊이 맛 봄으로써 감상력을 향상시키고자 하였다.

제 7차 교육과정에서는 1학기에 1회 이상의 미술관 및 박물관 관람을 통한 감상 활동을 제시하고 있지만 학교 현장에서는 미술과 감상 수업을 목적으로 미술관을 방문하는 예는 드물며, 대도시에 비해 문화적 혜택이 덜 미치는 지방 인 경우 미술관을 방문하기란 더욱 힘든 것이 현실이다.

이의 대안으로 생각해 볼 수 있는 방법이 사이버상의 미술관을 적절히 선별 하여 수업에 활용하는 것이다. 단순히 도판만 나열된 미술관은 학생들로 하여금 지루함을 줄 수 있으므로, 3차원 그래픽을 활용한 생동감 있는 미술관을 찾아 수업에 적용하는 것은 그 자체만으로도 학생들의 동기를 유발시킬 수 있다.

감상 지도 시 사이버 미술관 활용에 따른 기대 효과를 생각해 보면 다음과 같다.

첫째, 사이버 미술관 활용을 통한 미술 감상 교수·학습은 어린이들의 자발적인 학습 참여를 유도할 것이다. 또한 학생들의 능력 수준에 따라 자신의 눈높이 에서 작품을 선택·탐색·채구성하는 활동 등을 통하여 감상 교육의 내용이나 방법을 달리하는 자기 주도적이고 개별화 된 학습을 할 수 있다.

둘째, 수도권에 집중되어 있는 미술관 방문의 체험학습에 대한 대안을 제시하여 미적 체험의 기회를 생활 속에서 증대시킬 수 있으므로 어린이들의 미적 안목을 높일 수 있을 것으로 생각된다. 사이버 미술관을 통해 시간과 공간의 제약 으로부터 벗어나 수준 높은 작품을 감상할 수 있다.

셋째, 사이버 미술관에 소장된 다양한 장르의 작품은 어린이들에게 교과서 이외의 감상교육을 위한 보조교재로 미술요소를 포함한 미술기법과 작품에 대한 이해를 높이고, 미술관에 소장된 작품과 또래의 작품을 보고 느낀 점을 서로 토론함으로써 작품에 대해 비평하는 안목과 표현력이 신장될 수 있다.

넷째, 학급 홈페이지의 게시판을 활용하여 미술 감상 활동의 결과물을 공유함으로써 학습자간의 감상시각을 나눌 수 있으며, 서로를 이해하는 계기가 될 수 있다.

사이버 미술관의 활용을 통해 학습자의 미술 감상능력을 향상시키려면 무엇보다도 교사들이 사이버 공간을 통해 박물관과 미술관에 대한 정보를 제공할 수 있도록 노력해야 할 것이며, 학습자들이 활발한 미적 체험활동을 할 수 있도록 친절한 안내자가 되어야 한다. 또한 감상 지도 시 감상의 길잡이 역할을 할 수 있도록 감상활동을 돕는 프로그램도 구성하여 학습자들에게 제공해야 할 것이다. 그러나 다양한 장르의 작품에 적용하기 위한 프로그램의 개발은 많은 어려움이 있어 한계가 있을 것으로 생각한다. 이러한 문제점들을 고려하여 보다 효과적인 감상활동을 통해 학습자의 감상 능력 향상을 위하여 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 지역별 특성을 고려하여 어느 지역에서도 쉽게 미술 감상에 접근할 수 있도록 행정적·재정적인 지원이 있어야 한다.

둘째, 교사는 지역의 미술관에서 이루어지고 있는 교육프로그램에 대한 정보를 수집하여 교육활동에 적절히 활용하려는 노력이 필요하다.

셋째, 우리 나라는 비교적 어린이 미술관이 많지 않기 때문에 교사는 학생 수준에 맞는 감상 자료를 개발하여 감상 활동 시 제공하여야 한다.

넷째, 미술관은 미술관 홈페이지에 사이버 미술관 투어와 같은 체험이 가능한 코너를 마련하여 관람기회가 부족한 지역에서도 적극적으로 작품을 감상할 수 있는 기회를 제공할 수 있어야 한다.

참고 문헌

- 이규선 외(2000). 미술교육학. 서울: 교육과학사
- 교육부(2001). 초등학교 미술 5. 서울: 대한교과서
- _____ (2002). 초등학교 교사용 지도서-미술 5. 서울: 대한교과서
- _____ (1999). 초등학교 교육과정 해설(Ⅱ). 서울: 교육부
- 박휘락(2003). 미술감상과 미술비평 교육. 서울: 시공사
- 나일주 편저(1999). 웹 기반 교육. 서울: 교육과학사
- 김선정(2001). 어린이를 위한 세계 명화 이야기. 서울: 삼성출판사
- 류재만 외(2005). 미술과 교수 학습 방법과 실천. 서울: 학지사
- 이은적 외(2004). 재미있는 미술 감상 수업. 서울: 예경
- 박휘락(1998). 미술감상교육용 「셀프가이드」의 제작기법에 관한 연구. 대구
교육대학교 논문집 제34집
- 박휘락(1996). 보는 힘을 기르기 위한 미술 감상용 셀프가이드의 개발에 관한
연구. 대구교육대학교 논문집 제31집
- 김향미(1996). '요즈음 왜 미술관 교육이 거론되는 것일까?'. 미술교육연구. 창간
호
- 황아람(2001). 미술관 교육프로그램에 대한 현황 조사 연구. 이화여자대학교 교
육대학원 석사학위 논문
- 이행민(2005). 감상능력향상을 위한 미술관교육활동 연구. 한국교원대학교 교육
대학원 석사학위 논문
- 백승만(2001). 사이버 공간에서 3차원 애니메이션 산업에 관한 고찰. 미술교육논
문집 제12집
- 손현준(2001). 인터넷이 미술교육에 미치는 영향에 관한 연구-미술 감상을 중심
으로. 경성대학교 미술대학원 석사학위 논문
- 신시은(2002). 인터넷을 활용한 초등학생의 미술관 교육에 관한 연구. 경희대학

교 미술대학원 석사학위 논문

김도형(1998). 초등학교 미술교과에서의 효율적인 인터넷 학습정보 구축. 아주대학교 교육대학원 석사학위 논문

정미숙(2003). 사이버 미술관 활용의 지도 과정 구성 연구-초등 5학년 미술감상을 중심으로. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문

현우주(2004). 미술관과 학교연계 프로그램의 활용방안 연구-인터넷을 활용한 미술관 미술감상 교육중심. 상명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문

김희경(2006). 초등 미술 감상교육 프로그램에 관한 연구. 전주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문

박우정(2007). 초등학교 미술 감상 지도를 위한 교수·학습 자료 개발 방안. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문

최정훈(2003). 미적 체험의 심화를 위한 미술 감상 교육 프로그램 연구-ICT 활용의 단계적 접근을 중심으로. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문

이상은(2006). 초등 미술 교과와 연계된 미술관 교육 프로그램 개발 연구-초등학교 4학년을 중심으로. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문

가엘 베르나르, 안소연 역(1995). 풍피두센터 어린이 아틀리에 : 어린이가 현대 미술을 만나는 곳. 현대미술관연구 제6집. 국립현대미술관

유윤희(2007). 이미지 읽기를 통한 미술 감상지도 방안 연구-초등학교 고학년을 중심으로. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문

이연성(2005). 미술관과 학교연계에 있어 온라인 프로그램 연구-온라인 교육 프로그램 'ArtsConnectEd'에 대한 사례연구. 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문

김현정(2006). ICT를 활용한 초등 미술 감상 교수-학습 방법 개발에 관한 연구. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 논문

Abstract

A Study on the Use of Cyber Art Galleries at the Art Appreciation Education

Koh, Ra-na

Major in Elementary Art Education
Graduate School of Education
Cheju National University
(Supervised by Professor Oh, Jae-hoan)

The 7th National Curriculum suggests appreciation activities by visiting art galleries or museums at least once a semester, but it is rare for students to visit an art gallery as a part of the appreciation class of fine arts, and is even more difficult for students in provincial areas with less cultural resources than those in large cities.

An alternative method that can be considered is selecting appropriate cyber art galleries and using them in class. Because art galleries that simply display figures can be boring to students, we may motivate students by finding cyber art galleries that display art works vividly in 3D graphics and applying them to class.

Thus, the present study purposed to examine cyber art galleries on the Internet, to analyze and utilize online art gallery education programs, and to propose a plan for improving high-grade elementary students' art appreciation ability.

For these purpose, we made a theoretical review on the necessity of cyber art galleries for improving appreciation ability focused on the meanings and importance of appreciation, the developmental stages of appreciation ability, and the goals, contents and methods of appreciation education in the fine arts curriculum. In addition, the meanings

and importance of art gallery education were considered, and based on the understanding of cyber art galleries the current state of online cyber art galleries was surveyed particularly in connection to art appreciation education programs for children. Through these procedures, we analyzed the contents of appreciation education in the fine arts curriculum for 5th graders, and designed a teaching plan using cyber art galleries based on the principles of art appreciation education.

Effects expected from this research on the use of cyber art galleries for improving appreciation ability are as follows.

First, students can appreciate various types of art works including paintings, sculptures, craftworks and architectures, and develop their aesthetic sense.

Second, provincial students can overcome poor accessibility to various art works, a problem resulting from the concentration of art galleries in Seoul and Gyeonggi-do.

Third, students can understand foreign cultures through visiting cyber art galleries without viewing the works of art galleries in foreign countries.

Fourth, when students visit an art gallery, they often fail to understand a large number of works displayed and thus there should be detailed explanations by the teacher or the curator. In such a case, a preliminary visit to the cyber art gallery can enhance their understanding on their actual visit to the gallery.

Fifth, unconstrained visits to cyber art galleries in daily life will strengthen the role of communication with the mass and consequently improve students' appreciation ability. In particular, students can have extensive opportunities for appreciation by contacting a large variety of famous works. Furthermore, students' interest in and understanding of art works will be stimulated not only by the appreciation of figures but also by various activities including games based on art works.

In conclusion, the use of cyber art galleries is a desirable method for overcoming lack of teaching materials for art appreciation and limitations in traditional art appreciation education, and is expected to be useful as a part of the school curriculum.