creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000265156
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2015년 8월

교육학석사(미술교육)학위논문

효과적인 전통미술교육을 위한 애니메이션 활용방안

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

구 아 름

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

효과적인 전통미술교육을 위한 애니메이션 활용방안

Research on animation-based teaching method
For effective Traditional Art Education

2015년 8월

조선대학교 교육대학원
미술교육전공
구 아 름

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

효과적인 전통미술교육을 위한 애니메이션 활용방안

지도교수 김 종 경

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위신청 논문으로 제출함.

2015년 4월

조선대학교 교육대학원
미술교육전공
구 아 름

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

구아름의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

위원장 조선대학교 교수 박 홍 수 인

위 원 조선대학교 교수 김 유 섭 인

위 원 조선대학교 교수 김 종 경 인

2015년 6월

조선대학교 교육대학원

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

Abstract ····· vii

제1장 서론 ····· 1
제1절 연구의 목적 및 필요성 ····· 1
제2절 연구내용 및 방법 ····· 3

제2장 전통미술 개념과 특징 ····· 4
제1절 전통미술의 개념과 이해 ····· 4
제2절 전통미술의 종류와 특징 ····· 6
1. 전통미술의 종류 ····· 6
2. 전통미술의 특징 ····· 12

제3장 전통미술교육의 선행연구 및 교과 분석 ····· 14
제1절 초등학교 교과서 분석(3,4학년 중심으로) ····· 14
제2절 박물관과 미술관에서 전통미술교육 선행사례 ····· 27
제3절 전통미술 교육관련 선행 사례분석 ····· 35

제4장 애니메이션과 전통미술의 연관성 ····· 41
제1절 애니메이션과 전통미술 교육적 상호작용 ····· 41
제2절 애니메이션과 전통미술교육의 교육적 활용 방안 ····· 44

제5장 전통미술교육을 통한 애니메이션 활용방안제시 ····· 45
제1절 수묵풍속화를 응용한 애니메이션 학습지도 ····· 46
제2절 전통 민화를 응용한 애니메이션 학습지도 ····· 53
제3절 공예작품을 활용한 애니메이션 학습지도 ····· 59

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제4절 설문조사 결과 및 분석 ····· 65

제6장 결론 ····· 70

참고문헌 ····· 72

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표-1> 전통미술 교육내용분석 천재교육(류재만외), 두산동아 ····· 16
<표-2> 전통미술 교육내용분석 비상교육, 교학사 ····· 17
<표-3> 전통미술 교육내용분석 금성, 아침나라 ····· 18
<표-4> 전통미술 교육내용분석 천재교육(안금희 외) ····· 19
<표-5> 교과서별 쪽수 분포 ····· 19
<표-6> 3,4학년 미술교과서 ····· 21
<표-7> 3.4학년 미술교과서 ····· 23
<표-8> 3,4학년 미술교과서 ····· 24
<표-9> 3,4학년 미술교과서 ····· 25
<표-10> 박물관, 미술관 등록현황 ····· 27
<표-11> “심심한겨울방학, 삼삼한 역사공부” 프로그램 개요 ····· 28
<표-12> “심심한겨울방학, 삼삼한 역사공부” 프로그램 안내 ····· 29
<표-13> 내 책상 위의 책가도 활동모습 ····· 29
<표-14> “희망의 빛, 전통 등 이야기” 프로그램 안내 ····· 30
<표-15> 희망의 빛, 전통 등 이야기 활동모습 ····· 31
<표-16> 글자 속, 희망 쏙! 교육목적 ····· 32
<표-17> 글자 속, 희망 쏙! 교육모습 ····· 32
<표-18> 글자 속, 희망 쏙! 활동내용 ····· 33
<표-19> “조선의 화원을 모집합니다.” 활동모습 ····· 34
<표-20> 학습내용 및 유의점 ····· 37
<표-21> 학습내용 및 유의점 ····· 38
<표-22> 학습내용 및 유의점 ····· 40
<표-23> 1차시-학습지도안 ····· 47
<표-24> 2차시-학습지도안 ····· 49

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-25> 김득신- 파적도 애니메이션 ····· 51
<표-26> 신윤복- 단오풍경 애니메이션 ····· 51
<표-27> 1차시-학습지도안 ····· 54
<표-28> 2차시-학습지도안 ····· 56
<표-29> 민화의 문자도를 활용하여 자신의 이름 표현하기 ····· 58
<표-30> 1차시-학습지도안 ····· 60
<표-31> 2차시-학습지도안 ····· 62
<표-32> 수묵산수화 클레이 애니메이션 ····· 64
<표-33> 전통미술에 대한 흥미·만족도 ····· 66
<표-34> 전통미술에 대한 어려운점 ····· 66
<표-35> 애니메이션에 대한 흥미·관심도 ····· 67
<표-36> 애니메이션을 활용한 전통미술교육에 대한 수업만족도 ····· 68
<표-37> 애니메이션을 활용한 전통미술교육에 대한 수업만족도 ····· 68
<표-38> 애니메이션을 활용한 전통미술교육에 대한 수업만족도 ····· 69

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림목차

[그림 1] 천재교육(류재만 외) ····· 21
[그림 2] 천재교육(류재만 외) ····· 21
[그림 3] 교학사(노영자) ····· 21
[그림 4] 교학사(노영자) ····· 21
[그림 5] 천재교육(안금희) ····· 21
[그림 6] 아침나라그림 ····· 21
[그림 7] 천재교육(안금희외 ····· 23
[그림 8] 아침나라 ····· 23
[그림 9] 두산동아 ····· 23
[그림 10] 교학사 p89-91 ····· 23
[그림 11] 천재교육(류재만 외) p114-117 ····· 24
[그림 12] 천재교육(류재만 외) p128-131 ····· 25
[그림 13] 책가도관람 ····· 29
[그림 14] 책가도관람 ····· 29
[그림 15] 책가도그리기 ····· 29
[그림 16] 책가도 그리기 ····· 29
[그림 17] 시청각교육- 전통 등 이야기 ····· 31
[그림 18] 전시실 학습 - 전통 민속놀이 이야기 ····· 31
[그림 19] 등 만들기 과정 설명 ····· 31
[그림 20] 전통 등 만들기 ····· 31
[그림 21] 전통 등 완성 ····· 31
[그림 22] 소망지 발표 ····· 31
[그림 23] 문자도 알아보기 ····· 33
[그림 24] 문자도 관람 ····· 33
[그림 25] 문자도 그리기 ····· 33

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[그림 26] 자신이 그린 문자도 발표해보기 ····· 33
[그림 27] 전통회화 이론수업 ····· 34
[그림 28] 전통회화 그리기 ····· 34
[그림 29] 파적도 애니메이션 ····· 51
[그림 30] 신윤복- 단오풍경 애니메이션 ····· 52
[그림 31] 문자도- 학생작품1 ····· 58
[그림 32] 문자도- 학생작품2 ····· 58
[그림 33] 문자도- 학생작품3 ····· 58
[그림 34] 문자도- 학생작품4 ····· 58
[그림 35] 인왕제색도 클레이 애니메이션 ····· 64

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Abstract

Research on animation-based teaching method For effective Traditional Art Education

Gu A-rum
Fine Art Education
Graduate School of Education, Chosun University
Advisor: kim jong kyung

The purpose of this research aims to find various teaching method of traditional art education through using animation which inspires interest and participation from students.

An analysis on current traditional art education programs shows that traditional art education has not received much attention from students. Although teachers recognize an importance of traditional art education, there is no appropriate teaching method. Subsequently, most of teachers depend on merely 'expression techniques on textbook'. Since teachers have not learned about traditional art and their understanding on traditional art is highly limited. Consequently, they are unable to teach students properly.

The scope of traditional art education of elementary school curriculum is confined in simple expression activity and appreciation activity. Because current art education curriculum, neither with variety of teaching method nor teaching material is mainly based on

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

expression-oriented and function-oriented pedagogy.

The animation-based teaching method can enable teachers to overcome existing problems. The animation-based teaching method for traditional art education has effectiveness as followings:

Firstly, students began to have more interest in expression techniques of traditional art. Whiling discovering new technique, students accomplish a sense of achievement and satisfaction on their works of art. Secondly, the art class attracted more interest and more participation as well as sense of composite art from students. Lastly, students developed their esthetic sense by appreciating works of art by themselves.

As a result, an animation-based teaching method is effective to traditional art education. Children, these days, seem to more actively react to video images rather than still images. Therefore, an animation-based teaching method appeals to students who are not friendly with printed media and also, it enables students to have understanding on traditional art; confidence on expression activity of traditional art; more interest on art class; and confident expression activity. Additionally, it allows students to come closer to traditional art.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제1장 서론

제1절 연구의 목적 및 필요성

국제화시대 속에 살고 있는 오늘날 문화의식이 향상되면서 문화의 자긍심과 정체성확립에 대한 관심이 커지고 있다. 전통은 민족이나 지역을 바탕으로 독특하고 고유의 삶으로서 수많은 역사적 변화 속에서도 변화하지 않은 문화적 자산이다. 국제화시대에 살고 있는 지금 많은 매체나 교육에서 우리 조상들의 전통적인 얼과 슬기가 담겨있는 전통미술의 중요성을 강조하고 있다. 표면적으로는 전통을 중요시 하지만 실제 학교 교육환경에서 학생들이 주로 접하는 미술교육의 현실은 전통미술 보다는 서양에서 넘어온 수많은 미술 문화와 미술 재료들이 자리 잡고 있다. 교과서를 통해서 살펴보면 전통미술의 범위는 현저히 낮은편이며 전통미술을 활용한 미술수업의 연구 또한 활발하게 이루어지지 않고 있다. 그 결과 우리 학생들은 전통미술에 대해서 관심도와 흥미도는 매우 낮고 어려워하는 인식이 강하고 낯설어 하고 있는 것이 현재 미술교육의 모습이다.

이에 본 연구자는 전통미술에 대한 자긍심을 길러주고 중요성을 강조하는 것이 필요하다고 느꼈다.

애니메이션은 어린이들과 밀접한 관계가 있다. 어린 시절 애니메이션을 보았던 기억들은 우리 어른들도 아련한 추억으로 남아있다. 그만큼 아동들에게 애니메이션은 밀접한 관계를 유지하고 있으며 정서적인 면에서도 크게 작용하고 있다. 이러한 긍정적인 애니메이션 효과를 전통미술교육에 활용한다면 상상력을 자극시키고 창의성을 높여 줄 수 있을 것 이라고 생각한다. 또한 어려워하고 재미없어했던 전통미술도 친근하게 다가갈 수 있고 흥미로울 수 있는 수업이 될 것이라고 생각한다. 그래서 그 대안으로 애니메이션을 활용

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한 전통미술교육에 주목하게 되었다.

본 논문은 아동의 전통미술교육에 효과적인 수업을 위해 애니메이션을 활용한 미술 수업을 통해서 어린이들이 어렵고 흥미없었던 전통미술을 좀 더 흥미를 가지고 미술 수업에 접근할 수 있고, 친숙한 애니메이션을 적용하여 전통미술교육 학습을 유도 할 수 있으며, 그리기에 자신감과 흥미를 높일 수 있다는 것을 주장하며 창의적인 전통미술을 위한 애니메이션을 활용방법을 제시하고자 한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2절 연구내용 및 방법

본 연구는 객관성과 타당성을 얻고자 전통미술교육과 애니메이션미술에 관련된 자료 및 선행연구와 여러 문헌들을 통해 이론적 고찰을 하였다. 연구내용을 간략하게 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 우리의 전통미술의 전반적인 종류와 특징을 알아보고 전통미술의 개념과 특징을 이해한다.

둘째, 2015학년 현재 활용 되고 있는 초등학교 미술교과서 7권을 바탕으로 수묵화, 서예, 공예, 감상분야로 나누어 교과서를 분석하고, 전통미술이 현재 어린이 박물관이나 미술관에서 어떻게 활용하고 있는지 그효과는 무엇인지에 선행연구 사례를 살펴보고 전통미술을 관련한 선행논문을 살펴보았다.

셋째, 애니메이션과 전통미술의 연관성은 무엇이 있고 교육적으로 어떤 상호작용을 할 수 있는지 그리고 나아가 학교 현장에서 교육적 활용방안으로 어떤 수업을 했을 경우 학생들의 흥미도와 창의력을 높일 수 있는 교육적 활용방안을 살펴본다.

넷째, 마지막으로 전통미술과 애니메이션을 활용한 교육을 세 가지로 나누어 풍경화 애니메이션, 민화 애니메이션, 공예 애니메이션으로 나누어 전통미술 부분에 있어서 다양하게 접근해보았다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2장 전통미술 개념과 특징

제1절 전통미술의 개념과 이해

전통이란 관념적이고 추상적이어서 확실하게 '이것이다' 라고 구체적이고 합리적으로 제시하기가 어렵다. 우리는 전통을 단순히 과거로부터 전해 내려오는 유물이나 한 집단의 오래된 인습과 모방으로 이해하기 쉽다. 그러나 전통은 과거의 시대에서 멈춰져 오래된 것을 의미하는 것이 아니라 현재와 연관되어 계속적으로 진행되는 미래 지향적인 것을 내포하고 있다는 점을 주목해야 한다. 즉 전통은 오랜시간 단절되지 않고 계속적으로 이어져 내려오면서 인간의 생활 그리고 일상과 연계되어 그 나라 민족의 삶의 방향을 결정해 주는 문화를 형성하게 한다.[1] 또한 학자들마다 전통을 보는 시각적 견해와 의견 차이가 있고 다르기 때문에 전통에 부여하는 의미를 정의하기가 매우 어려운 일이다. 흔히 사람들은 전통이란 오래되고 옛날것으로만 생각하는 경향이 있다. 그러나 전통의 사전적 의미를 보면 '이어 받은 계통' 또는 계통을 받아 전함' '[2] 넓은 뜻으로 살펴보면 일정한 집단 공동체인 가족, 민족, 국가 및 지역 사회의 단위로서 전해 내려오는 사상·관습·행동기술 등의 양식을 지칭하는데 때로는 그 문화적 유산 속에서 현재의 생활에 인습이나 습관을 일컫는다고 되어 있다.[3]

전통 미술은 오랜 역사를 이어왔고 지금도 그리고 앞으로도 계속 이어질 정신이고 의식이다. 그러므로 전통 미술을 단지 시각적인 회화나 공예, 조형품만으로 생각하지 말고 민족 고유의 정신세계나 정서까지도 모두 포함해야 한

1) 박진경, "창의적 문제해결 모형을 활용한 전통미술 교육 지도방안 연구 5~6학년" (석사학위논문 한양대학교, 2014), p,8.
2) 송인혜, "전통미술을 기초로 한 한국화 지도방안 연구 : 초등학교 미술과 5학년을 중심으로" (한국교원대학교, 2010), p,5.
3) 서석례, 외 2인 『미술과 교사용 지도서』 (중앙교육진흥연구소, 2000), p,10.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 전통 미술은 앞 세대로부터 전해 내려와서 현재 우리가 살아가고 있는 문화생활 속에서도 실현되고 있다. 따라서 전시대의 무조건적 답습이 아닌 새롭게 재창조해 나가는 안목이 중요하다. 4)

전통미술의 개념을 정리해보면, 전통미술이란 우리 민족의 정신세계와 의식이 담긴 미술로써 우리 조상들의 특성을 시각적인 매체로 표현되고 있고 앞으로도 계속해서 이어져 나가야할 정신이고 의식이다. 전통은 교육을 통해서 이해시키고 가꾸며 발전할 때 더 높은 수준의 새로운 문화를 창조해 나갈 수 있을 것이다. 따라서 전해져 내려오는 전통미술은 꾸준한 노력과 지속적인 연구로 전통미술의 소재를 발전시켜야 할 것이다.

4) 권영명, “전통회화의 조형적 특징을 활용한 삶의 모습 표현 수업방안 연구 : 조선시대 풍속화를 중심으로”, (한국교원대학교, 2010), p,17.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2절 전통미술의 종류와 특징

1. 전통미술 종류

전통미술의 일반적인 종류로는 몇 가지로 구분할 수 있는데 회화, 서예와 같은 평면중심의 미술과 조각, 공예, 건축과 같은 입체적인 미술로 분류 할 수 있는데 본인은 대략적으로 전통회화와 전통공예로 구분하여 연구하였다.

가. 전통회화

(1) 산수화 (山水畵)

산수화는 언덕과 산, 강과 바다, 풀과 나무, 안개와 구름 등 자연을 소재로 인간 스스로가 자연을 보고 느낀 감상을 붓을 이용하여 수묵 또는 채색을 사용하여 표현한 것이다. 산수화는 자연의 정신과 생명의 가치를 발견하고 표현함으로써 자연을 진실하고 순수하게 깨닫는 것이라 생각하였다. 동양의 산수화는 수정이 불가능한 화선지에 필(筆), 묵(墨)의 재료로써 산수 자연을 붓끝으로 화가의 정신을 표현하였다. [5]

우리나라 회화에서 산수가 그려진 것은 5세기 초라고 알려져 있고 자료로는 고구려고분 벽화가 대부분으로 백제와 신라는 유물이 그리 많지 않고 고려 이후의 산수화는 유물이 다소 남아 있으며, 후일 조선 시대 사대부와 화원을 중심으로 우리 회화의 전성기를 이루었다. 산수화는 일반적으로 중국식 상상적 산수화로서 심상적 세계를 주로 표현하는 하나는 관념 산수화 그리고 두 번째 관찰 산수화 두 가지로 분류한다. [6] 1976년 '로봇 태권브이' 애니메이션을 선보였던 김청기 감독이 조선시대를 배경으로 산수화와 애니메이션을 접목시켜 "엉뚱 산수화"화가로 변신하였다. 옛것을 재현해보고자 조선시대를

5) 장태희, "초등 미술교육의 산수화를 활용한 수업 연구 : 1, 2, 3학년을 중심으로", (제주대학교, 2010), p,8.
6) 이성도 외, 『전통미술문화교육』 (경기도 파주: 미진사, 2005), p,26.

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

배경으로한 로봇태권브이를 그리기 시작했다고 한다. 이러한 그림으로 관람객들에게 어렸을때 로봇 태권브이를 봤을때의 신선함과 흥미로움 그리고 상상의 나래 등 추억을 돌이켜 볼 수 있고 40~50대와도 공감할 수 있는 자리가 되고 있다.[7)]

(2) 인물화와 풍속화

인물화는 사람을 주제로 사실적으로 그린 그림이고 풍속화는 의·식·주 그 밖에 모든 생활에 관한 사람들 풍습을 그린 더 넓은 의미의 그림으로 분류한다. 우리나라에서 인물화는 고구려시대의 고분 벽화를 중심으로 발달하기 시작하였다. 주제에 따라 고사 속의 인물을 주제로한 고사 인물화, 불교나 도교의 주제인물을 그린 도석인물화, 궁녀와 미녀를 그린 사녀화, 실존 인물을 그린 초상화, 그 시대의 사회상을 반영하여 그린 풍속화 등으로 나누어진다. 그 중 풍속화는 일상생활의 모습을 그린 그림으로 인물화 중에서도 가장 비중을 크게 차지한다. [8)]

조선시대 후기의 풍속화는 소재와 재재에 대한 감성을 담은 풍속화의 발전이 본격적으로 이루어 졌다. 사대부 화가들이 풍속화를 적극적으로 그리기 시작하였는데 김홍도, 신윤복, 김득신에 의해 풍속화는 커다란 발전을 이루었다.[9)] 특이한 형과 색채, 구도, 화면구성으로 해학을 표현하였다. 서양화에서 많이 볼 수 있는 투시 원근법이나 입체감은 없지만 선 하나 만으로 표현하는 세련미를 지니는 백묘선으로 필선이 가늘고 유연한 것이 특징이다. 또한 담담하고 연한 담채의 선염방법으로 채색을 하는 것이 특징이다.[10)]

---

7) http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2015/03/24/0200000000AKR20150324130500005.HTML?input=1195m 연합뉴스

8) 권영명, “전통회화의 조형적 특징을 활용한 삶의 모습 표현 수업방안 연구 : 조선시대 풍속화를 중심으로”, (한국교원대학교, 2010), p,18.

9) 박정아, “전통 회화를 활용한 전통미술교육 수업지도 방안 연구 : 고등학교 1학년을 중심으로”, (한양대학교 교육대학원, 2009), p,29.

10) 강원경, “해학의 이해와 표현 연구 : 초등학교 6학년을 중심으로” (공주교육대학원, 2009), p17.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 문인화 (文人畫)

우리의 선조들이 학문과 덕행을 고양하기 위한 목적으로 직업화가가 아닌 사대부들이 여가활동으로 그린 시, 서, 화를 중심으로 표현하여 한국의 전통성을 가장 심도 있게 표현한 장르라고 할 수 있다. 외적인 형태보다는 문인화는 그림을 그리는 사람의 정신적인 형태를 중요시하고 정신상태로 대상을 표현한 그림이라고 할 수 있다. 문인화는 주로 사실성보다는 자기 창조적 표현이라는 점에서 무한한 가능성을 표현할 수 있다. 시인이나 사대부들이 취미삼아 그린 그림으로 화원이나 직업화가들이 짙은 채색과 꼼꼼한 필치로 외형을 묘사하여 표현한 북종화와 반대되는 개념으로 남종화라고 부르기도 한다.

초등학교 학습의 실제로 수묵의 농담의 표현, 먹물을 흘리거나 뿌리는 우연함의 즐거움을 느끼는 수업이나. 직관적인 그리기와 사물의 본질을 파악하는 것에 중점을둔 초, 분 단위로 짧게 빨리 그리는 그림으로 부담감 없이 자유롭게 그리고 또 직관력을 기르는 그림 등으로 수업에 활용되어 진행되고 있다.[11)]

(4) 민화 (民畵)

민화는 화가나 선비들의 그림과 다르게 우리의 생활공간을 장식하기 위해 사용되었던 실용적인 그림을 말한다. 실용적인 그림이었던 만큼 민화는 사람들의 행복과 건강을 기원하거나 소망 등이 그림에 상징성을 갖고 있다.

민화는 대부분 서민생활에 바탕을 두고 있고 솜씨는 어설프고 거칠어 어리숙하게 보이는 그림들이 많다. 그런데 이 그림 자체가 진솔한 삶의 표현이기에 오히려 작품성으로 보면 발랄하고 추상성이 엿보이기도 하고 정을 느끼게 하는 표현도 많이 발견할 수 있다. 솔직 대담하고 어수룩하면서도 정성스러운 솜씨로 쉽고 재미있게 표현한 그림들이 대부분이다.[12)]

---

11) 김민경, “문인화의 정신성에 기초한 초등미술지도방안 모색” (한국교원대학교, 2006), p18
12) 지순임, 『한국회화의 미』(미술문학, 2012), p7.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

민화의 가장 큰 특징은 오방색[13]으로 강렬한 색채를 사용하면서 입체감을 주는 원근법과 명암표현을 하지 않고 평면적으로 묘사하고 있다는 점이다. 또한 사물을 단순화시키거나 과장되게 표현하고 독특한 시각의 공간 구성이 특징이다. 민화의 종류를 살펴보면 다음과 같다.

(가) 화조화 (花鳥畵)

민화에서 가장 많이 볼 수 있는 꽃과 새가 어우러져 있는 모습을 그린 그림으로 서민들이 가장 선호했던 그림이다. 꽃과 새가 조화롭게 살아가는 모습을 정겹고 풍요롭게 표현하는 것이 특징이다. 우리 선조들은 이런 아름다운 정경을 시문이나 그림으로 즐겨 표현하고 감상했다. 민화에 등장하는 꽃과 새의 종류는 매우 다양하다.

꽃으로는 민들레, 모란, 연꽃, 매화, 동백, 개나리, 진달래, 소나무 등이 있으며 새는 봉황, 학, 공작, 제비, 원앙 등이 있다. 화조도에서 한 쌍으로 묘사된 암컷과 수컷은 부부 화합과 금슬을 나타내어 병풍의 소재로도 가장 인기가 많았다.[14]

단순한 감상만을 위해 그려진 선비들의 권위있는 그림과 다르게 민화는 일반인들의 벽장문이나 창문, 가구의 장식, 배갯모 등 평범한 생활 속에서 볼 수 있는 그림이다.

(나) 문자도 (文字圖)

꽃 글씨라고 불린 문자도는 한자를 그림처럼 그린 민화이다. 한자를 소재를 도안화한 민화 그림에서 보이는 글씨를 민서체라 하는데, 이는 백성의 글씨라는 뜻으로 알려져 있다. 글자의 의미와 관계있는 이야기 등의 내용을 글자

---

13) 오방색: 오행의 각 기운과 직결된 청(靑), 적(赤), 황(黃), 백(白), 흑(黑)의 다섯 가지 기본색. 음양오행설(陰陽五行說)에서 풀어낸 다섯 가지 순수하고 섞음이 없는 기본색을 오정색(正色, 定色, 五方色)이라 불렀으며 오색(五色), 오채(五彩)라고 하였다. 청은 동방, 적은 남방, 황은 중앙, 백은 서방, 흑은 북방으로 오방이 주된 골격을 이루며 양(陽)의 색이다.
[네이버 지식백과] 오방색 [五方色] (색채용어사전, 2007, 도서출판 예림)

14) 윤열수, 『우리문화의 우수성을 밝혀주는 우리 그림 민화의 즐거움』 (종이나라, 2009), p,16.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

속에 그림으로 그려 넣어 그림과 함께 서체를 구성한 것이다. 문자도의 내용은 크게 세 종류로 의미를 담은 다. 용龍, 호랑이虎, 거북龜에 해당하는 글자를 그려서 수호의 성격을 띠는 <상징문자도>가 있고, 부귀 富貴, 수복 壽福, 강녕康寧 남아를 낳기를 바라는 <길상문자도>가 있다. 그중에서도 효(孝), 제(悌), 충(忠), 신(信), 예(禮), 의(儀), 염(廉), 치(恥)를 표현한 <효제문자도>는 주로 아이들의 방이나 사랑방에 걸어 장식했다.[15)]

(다) 책거리 (冊架圖)

선비들의 사랑방이나 서재에 장식되었던 그림으로 학력을 쌓기 위한 소망을 담고 있다. 원근법을 무시하여 사물을 보다 입체적이며 사실적으로 표현하였다. 주로 병풍으로 많이 꾸몄으며 선비들의 무병장수와 학문적 소망을 이루기 위한 기물을 그려 넣었다. 소재로는 책이나. 도자기, 화병, 악기, 활, 바둑판 등을 배치하였다. [16)]

(라) 연화도 (蓮花圖)

연꽃 무리와 연잎으로 화폭을 채우고 그 아래 물고기와 장식적 아름다움을 그린 그림을 연화도 라고 부른다. [17)]

(마) 십장생 (十長生)

십장생 그림은 병풍그림으로 8폭에서 12폭으로 장수를 상징하는 사물을 그린 그림을 (십장생도)라고 한다. 불로장생의 상징인 해, 구름, 물, 소나무, 대나무, 사슴 등 열 가지 상징물을 그린 그림으로 주로 회갑잔치 등에 장수와 무병을 기원하는 용도로 십장생그림을 사용하였다.

책거리와 문자도, 화조도와 같은 민화와 애니메이션을 활용한 교수 학습안이 개발되고 있다.

---

15) 윤열수, 『꿈꾸는 우리 민화』 (보림출판사, 2005), p,43.
16) 김경희, “민화의 이미지를 응용한 장신구 디자인에 관한 연구” (서울과학기술대학교, 2004), p,10.
17) 이주연, “민화의 현대적 해석을 통한 민화 지동방안 연구” (한국교원대학교, 2007), p,11.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나. 전통공예

전통공예는 우리 민족의 역사 속에서 내려온 미술 양식 중 하나로 우리의 일상생활과 밀접한 관계를 갖고 있다. 실용성과 아름다움이 결합되어 오랜시간과 세월동안 인간의 삶에 친숙한 생활용품으로 자리 잡았다. 전통공예를 크게 한지 공예와 도자 공예로 나누었다.

(1) 한지공예

한지공예란 닥나무로 만든 한지를 천연 염료로 색을 입혀 미송이나 오동나무 또는 합지에 여러번 덧발라 문양을 넣는 전통 공예이다.

적(赤), 황(黃), 청(靑), 흑(黑), 백(白)의 오색을 중심으로 천연 염료를 물들여 색색이 여러번 덧발라 채색감과 질감을 내고 여러 가지 혼과 소망 그리고 얼을 담는다. 정확하게 언제부터 시작되었는지는 알 수 없지만 종이가 가장 많이 사용했던 조선중기나 일제시대의 후기까지의 유물을 보고 추측하여 서민층과 양반층에게 고루 사랑을 받았음은 짐작할 수 있다. 색상과 문양이 다양하고 재질이 포근하며 쓰임새도 많고 장식성과 실용성까지 갖고 있어서 생활용품과 선물용, 혼수용품, 관광용품 등으로 널리 사용되고 있다. [18]

(2) 도자공예

흙을 원료로 하여 형태를 형성한 후 불에 구워내는 작품을 말한다. 흙은 원래 암석으로 있던 것이 오랜 세월을 지나 여러 가지 물질 및 환경변화를 거치면서 생겨난 것으로 이 입자들이 물과 적당히 혼합되어 점토가 되어 밀착하게 되어 점력이 생겨 형태를 만들 수 있다.

실용적인 용도가 있는 도자공예 즉 수공예적인 면 또 다른 면으로는 우리의 옛것을 재현하면서 우리의 전통을 계승하여 나가는 전통도예가 맥을 이어가고 있다. 또한 기계 생산을 통한 대량생산 하여 용도중심의 건축자재, 생활자

18) 이헌용, “전통미술을 활용한 표현력신장을 위한 지도 방안 연구: 의사실기 아동을 중심으로” (한서대학교, 2010), p,15.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

기 등을 생산하는 산업도예가 있다.[19]

초등학생들이 할 수 있는 공예 애니메이션으로는 클레이 애니메이션이 있는데 클레이 애니메이션은 현재 아이들이 즐겨보는 만화에서도 쉽게 접할 수 있다. 이러한 아이들에게 친근한 재료인 클레이 애니메이션(clay animation)[20]을 활용하여 수업을 많이 진행하고 있고 여기에 전통 재료인 한지를 이용해서 애니메이션의 배경을 만들어주며 삼각대와 디지털 카메라로 촬영을해 픽실레이션 기법(pixilation)[21]으로 작품을 만들 수 있다. 또 이러한 새로운 수업을 통해 민화는 어렵고 지루한 수업이라는 인식을 변화할 수 있다.

2. 전통미술의 특징

우리나라 전통미술의 특징을 한마디로 또는 글로 단순하게 정의하기는 어렵다. 특성이나 특징이 없고 미미해서 라기 보다는 다양하고 복잡하기 때문이다. 수 천년의 긴 역사를 이어오면서 다양한 미술문화를 발전시켜 오면서 다양한 특성과 특징이 갖고 있기 때문에 전통미술을 한마디로 명쾌하게 정의하는 것은 어렵고 무리일 수밖에 없다. 전통미술을 이야기하는 학자들마다 견해가 다르다. 고유섭, 기원룡, 유종열, 안희준 등을 대표로 들 수 있다. 이들이 전통미술 특성의 공통점을 찾아 정리해보면 다음과 같이 크게 세 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 전통미술은 '자연주의(自然主義)'를 특징으로 한다.

한국민족의 자연에 대한 사랑과 애착, 자연 의존심과 자연현상의 순수한 수용에서 비롯되었다고 보았다. [22] 한나라의 기후와 풍토 등 자연 환경의 특색은 그 나라 국민의 사상과 감정을 형성시키는데 큰 영향을 준다. 우리나라는

---

19) 박현선, "중등미술교육에서 도자공예의 효율적인 지도방안 연구" (국민대학교, 2004), p,4.
20) 찰흙과 같이 점성이 있는 소재를 이용해 인형을 만들고, 이 인형의 형태를 조금씩 변형해 가면서 촬영하는 형식의 애니메이션 기법을 말한다.
21) 살아있는 사람이나 생물의 움직임을 한 프레임씩 끊어서 촬영한 후 연결하여 움직임을 만들어 내는 애니메이션 기법
22) 안휘준, 『한국의 미술과 문화』 (시공사, 2001), p,28.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

따뜻한 기후와 청명한 공기, 수려한 산수, 눈부신 햇빛, 등과 가장 잘 맞는 표현 재료와 대상, 그리고 표현 방식을 선택하게 된다는 것이다. 즉 자연과 하나되어 자연의 색과 형을 최대한으로 재현시키고자 노력하였다는 것이다.[23]

둘째, 전통미술은 선, 형. 색에 있다고 본다.

한국의 미술은 부드러운 곡선의 미와 자연스러운 미가 돋보인다. 전통미술의 특징으로 선의 미로 본 사람은 유종열이다. 그는 조선의 심정에서 자연, 건축가, 조각, 음악, 기물 등 모든 것에 선의미가 있다고 하였다. 여기에서 말한 선은 가늘고 직선보다는 곡선을 말한다.[24]

셋째, 전통미술은 무기교와 기교라고 본다. 우리 전통미술의 특징을 '무계획의 계획', '무기교의 기교', '비정제성', '비균제성', '무관심성' 등 여러 가지고 보았다.[25] 부드럽고 순박하며 구수한 인간적 맛이 있기 때문에 한국미술은 '단아함'과 '무기교의 기교' 라고 우리 전통미술의 특징을 이야기 할 수 있고 또 따뜻하면서도 인간미가 넘치고 소박함으로 요약할 수 있다.

---

23) 송인혜, "전통미술을 기초로한 한국화 지도방안 연구: 초등학교 미술과 5학년을 중심으로" (한국교원대학교, 2010), p,7.
24) 송인혜, "전통미술을 기초로한 한국화 지도방안 연구: 초등학교 미술과 5학년을 중심으로" (한국교원대학교, 2010), p,8.
25) 고유섭, 『한국 미술사급 미학논고』 (통문관, 1972), p,4.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제3장 전통미술교육의 선행연구 및 교과 분석

제1절 초등학교 교과서 분석 (3,4학년중심으로)

실제 학교현장에서 전통미술이 어떻게 교육되어지고 있는지에 대한 이해를 돕고자 미술교과서를 분석하여 전통미술 교육의 내용과 비중에 대해 알아보고자 한다. 현재 교육 현장에서는 전통미술의 중요성을 인지하고 있지만 어떻게 지도해야할지 몰라 교과서에 단순한 표현활동에만 의지하고 있다. 현재 초등학교 학생들은 전통미술을 배워본 경험이 없거나 아주 적기 때문에 전통미술을 이해하기가 어렵고 교사들이 전통미술을 어떻게 다루어야 할지 몰라 수업을 하지 않는다는 응답을 통해 미루어 짐작해볼 수 있다. 전통미술의 중요성에 관한 질문에는 '중요하다'거나 '매우 중요하다'고 응답한 반면 초등학생들은'보통이나 '적다'라고 응답하는 결과로 나타났다(이성도 외,2004: 230).

초등학교 현장에서 전통미술은 단순한 표현, 만들기 활동과 형식적인 감상활동에 그치고 있다. 이렇게 깊이 있는 접근이 이루어지지 않고 있는 이유는 여러가지로 나눌수 있겠지만 우선 표현중심, 기능 중심의 미술교육의 영향이며, 지도방법이 다양하지 못하고 자료가 부족한 것이 문제로 지적되고 있다.[26]

2009 개정 교육과정이 2013년도 초등학교에 2015년까지 적용될 예정이다. 이것은 2009년 '미래형 교육과정' 새로운 교육과정을 과학기술자문회의에서 제안하였다. 이 내용을 교육과학기술부에서 구체화하였고 2009년 개정 교육과정을 방영하기 위해 새롭게 만들어진 교과서들을 2014년부터 도입하기로

26) 남슬기, "초등학교 전통미술 지도를 위한 우리나라 탈 만들기 프로그램 연구: 고학년을 대상으로), (한국교원대학원, 2013), p,34.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

하였고 1년 앞당겨져 2013년부터 새로운 교과서를 반영하여 운영된다. 2009 개정 교육과정의 방향은 '하고 싶은 공부, 즐거운 학교'가 될 수 있도록 학습 부담은 줄이고, 학생들의 흥미를 유발하고 암기중심의 교육에서 벗어나 폭넓은 인성을 기르는 교육으로의 변화를 추구하는 것이다. 27)

현재 3,4학년은 국정교과서를 사용하고 있다. 출판사별로 천재교육 2종, 금성출판사 1종, 교학사 1종, 두산동아 1종, 비상 1종, 아침나라 1종 모두 7종의 교과서가 출판되고 있다.

연구대상은 초등학교 3~4학년을 중심으로 하였는데 그 이유를 살펴보면 다음과 같다. 미술교과를 처음 접하게 되는 초등학교 3,4학년은 저학년에서 고학년으로 넘어가는 과도기에 해당한다. 이시기의 아이들은 사물의 객관화된 표현 방식이 더욱 심화되어 사물과 자신의 그림이 일치하지 않는데서 오는 상실감과 자신감이 크게 하락하게 된다. 또한 자신의 그림에 대해 비판적이고 자신감 없는 모습이 나타난다.28)

초등학교 3~4학년 교과서 7권의 교과서에서 전통미술을 관련한 교육내용과 전체 교육 내용 중 전통미술이 차지하는 비율이 어느 정도 인지 살펴보았다.

---

27) 김도영 "미술과 중심의 통합수업이 학습동기와 학업성취도에 미치는 영향 : 초등학교 5학년을 중심으로" (이화여자대학교 교육대학원, 2015), p,20.
28) 권혜숙 외 저 『본의 아이디어 발상 교육』,(대교출판, 2009), p,50.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-1> 전통미술 교육내용분석 천재교육(류재만외), 두산동아

천재교육 (류재만외)			두산동아		
단원명	소단원재 및 주요 학습 활동	쪽수	단원명	소단원재 및 주요 학습 활동	쪽수
먹의 향기	재료와 용구 탐색하기	2	아름다운 전통미술	수묵화에 필요한 재료와 먹의 성질 알아보기	1
	선과 점으로 표현하기	1			
	작품 감상하기	1		수묵화의 기초 익히기 수묵화로 열두 동물 그리기 자유롭게 수묵화 그리기	4
	바른 자세로 곧은 획 쓰기	2			
	꺾은 획 익혀 '나비'쓰기 비스듬한 획 익혀 '소라'쓰기 굽은 획 익혀 '우주'쓰기	3		수묵화 감상하기	1
	작품 감상하기	1			
	수묵화의 표현 방법	1		바른 자세와 붓 잡는 법 익히기	1
	수묵으로 재미있게 표현하기 수묵화그리기	2		판본체의 기본 획 익히기 판본체로 글씨 쓰기	4
	작품 감상하기	1			
	'머루 다래'쓰기	2			
	'가족 사랑'쓰기	1			
	작품 감상하기	1			
전통 공예	한지 체험하기	1			
	한지로 만들기	2			
	작품 감상하기	1			
	토기만나기	1			
	토우 장식 토기	2			
	작품 감상하기	1		판본체를 응용한 작품 감상하기	1
다양한 문화속으로	전통그림 감상하기 전통조각과 건축 감상하기	3			
	감상 후 활동하기	1			
	쪽수합계	30		쪽수 합계	12

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-2> 전통미술 교육내용분석 비상교육, 교학사

비상교육			교학사		
단원명	소단원재 및 주요 학습 활동	쪽수	단원명	소단원재 및 주요 학습 활동	쪽수
가까운 미술관	궁금해요, 반가사유상	1	전통 회화	재료와 용구 알아보기	1
				먹물 체험하기	1
	전통미술을 체험해요 전통미술을 알아 보아요	2		먹의 표현 방법 살펴보기	1
				수묵으로 나타내기	2
				작품 감상하기	1
	감상해보아요	1		먹과 색으로 그린 그림 살펴보기	1
선비의 방	글방의 네 식구	1		먹과 색으로 표현하기	2
	먹과 붓으로 표현해요 한글은 아름다워요	2		작품 감상하기	1
	감상해보아요	1	글씨의 아름다움	바른 자세와 서예의 용구 알아보기	1
	누가 한석봉 일까요?	1		기본 획을 익혀 판본체 쓰기	2
	판본체의 기본 획을 익혀요 판본체로 '미소'와 '하루'를 써요	2		판본체의 특징 알아보기	1
				판본체로 쓰기 판본체 활용하기	4
				작품 감상하기	1
	감상해보아요	1		민속공예품의 특징 살펴보기	1
				전통 탈 만들기 종이 끈 공예품 만들기	2
				서로의 작품 감상하기	1
			우리나라 공예	여러 가지 모양의 도자기살펴보기	1
				다양한 방법으로 생활 용품 만들기	2
				작품 감상하기	1
	쪽수 합계	12		쪽수 합계	27

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-3> 전통미술 교육내용분석 금성, 아침나라

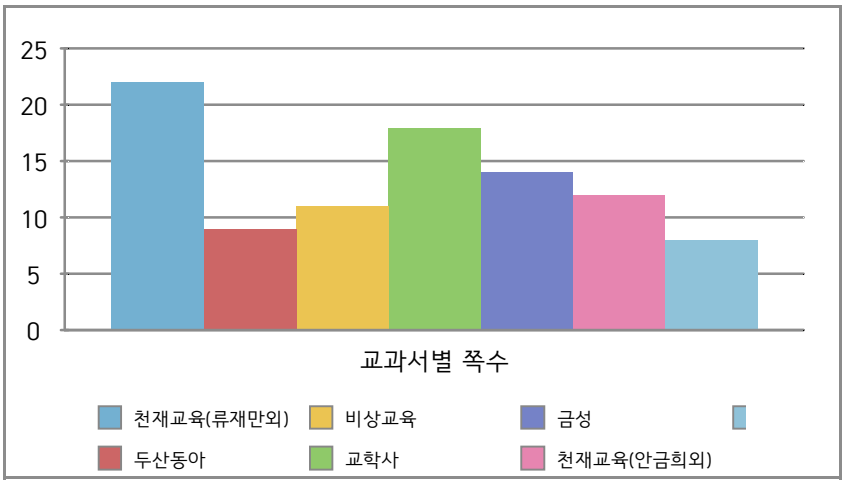
금성			아침나라		
단원명	소단원재 및 주요 학습 활동	쪽수	단원명	소단원재 및 주요 학습 활동	쪽수
전통문화와 다문화	먹물의 성질 탐색하기	1	표현방법	수묵화와 붓글씨에 쓰이는 재료와 용구	2
	선으로 그리기	1		수묵화 살펴보기 수묵화의 표현 알아보기 수묵화 그리기	3
	수묵의 아름다움 감상하기	1		먹으로 그린 작품 감상하기	1
	다양한 먹색으로 표현하기 수묵화 그리기	2		붓글씨 쓰는 자세와 곧은 획 쓰기	1
	수묵화 감상하기	1		꺾은 획을 익혀 '나라'쓰기	'
붓글씨 쓰기	판본체 알기	1		비스듬한 획과 굽은 획을 익혀 '우주'쓰기	1
	바른 자세로 곧은 획 쓰기 꺾은 획을 알고 '보기'쓰기 비스듬한 획과 굽은 획을 알고 '호수'쓰기	2		'금수강산' 쓰고 감상하기	1
	판본체의 자형구조알기	1	전통의 아름다움을 이어서	옛 그림 감상하기 옛 그림 표현하기 옛 건축물의 아름다움 우리의 전통 미술 감상하기	4
	판본체로 '푸른 바다'쓰기 판본체로 '하얀구름'쓰기	1			
	판본체의 다른 모습 감상하기	1			
만드는 즐거움	여러 나라의 가면과 인형 만들기	1			
	여러 나라의 민속공예품 감상하기	1			
	도자기 가마를 찾아	1			
	나만의 그릇 만들기	2			
	도자기 감상하기	1			
	쪽수 합계	18		쪽수 합계	13

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-4> 전통미술 교육내용분석 천재교육(안금희 외)

천재교육(안금희 외)		
단원명	소단원재 및 주요 학습 활동	쪽수
전통 미술의 세계로	수묵화의 비밀을 찾아라	1
	수묵화의 재료와 용구의 사용방법알기 수묵화의 농담표현알기	2
	재미있는 수묵화 그리기 수묵화 활용하기	3
	판본체의 글자 모양 살피기	1
	바른자세와 준비물 알기	1
	판본체의 기본 획 연습하기 판본체쓰기	3
	판본체 활용하기	1
과거 속 그림 나라로	전통미술과 만나기	1
	전통미술 알기	1
	전통 미술 감상하고 체험하기	1
	전통미술 재구성하기	1
	쪽수 합계	16

<표-5> 교과서별 쪽수 분석



조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-9>을 살펴보면 천재교육(류재만외)이 전체쪽수 136페이지에 전통 미술과 관련된 페이지가 모두 30쪽으로 22%로 가장 많았고 아침나라는 전체쪽수129페이지에 전통 미술 관련 내용이 언급되고 있는 곳은 모두 11쪽으로 7권의 교과서중 가장 낮은 8%로 구성되어있다. 그리고 나머지 교학사, 두산동아, 금성, 비상교육, 천재교육(안금희외)는 10%로 내외로 큰 변화는 없었다. 이상 초등학교 미술과 7권의 교과서를 전체페이지에서 전통미술 관련 내용이 언급된 쪽수를 분석해본 결과이다.

3~4학년 미술교과서 내용 중에서 전통 미술 분야의 반영비율은 다른 분야에 비해 전체적으로 낮은 편이며, 교과서에서는 주로 미적 체험 영역에만 전통미술이 소개되어 있고 감상영역에서는 서로의 작품을 감상하는 방식으로 제시되어있다. 이를 통해 전통미에 대한 안목을 기르기 위한 감상영역 확대와 작품 감상이 이루어 질수 있는 방법적 제시가 필요하다고 생각된다.

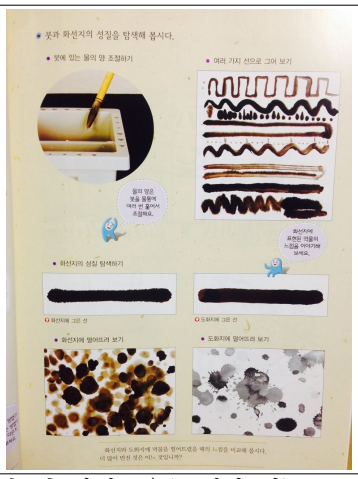
전통영역을 단원으로 구성하고 있는 회화영역 부분, 서예부분, 공예부분, 감상부분으로 나누어 분석해보았다.

1. 회화 영역분석

미적체험, 표현활동, 감상 3개 영역이 한 단원의 구성요소로 포함된 수업내용의 체계 속에서 미술교과서의 전통미술작품들은 주로 미적 체험 영역과 감상영역에 참고 도판으로 들어가 있다. 대부분의 교과서는 표현 영역에 수묵화 단원을 따로 두고 있었으며 단원 내용으로 <수묵으로 그리기>를 내용에 넣고 있고 체험활동으로는 수묵화에 필요한 재료와 용구를 알아보고 재료의 특징이나 붓을 사용하는 방법, 농담을 표현하는 방법 등이 공통으로 나와 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-6> 3,4학년 미술교과서

	
[그림 1] 천재교육(류재만 외) p96	[그림 2] 천재교육(류재만 외) p97
[그림 3] 교학사(노영자) p79	[그림 4] 교학사(노영자) p80,81
[그림 5] 천재교육(안금희) p56,57	[그림 6] 아침나라 p72

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

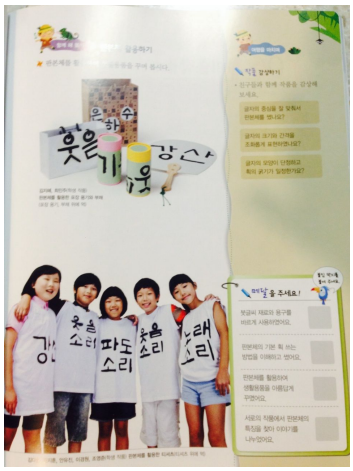
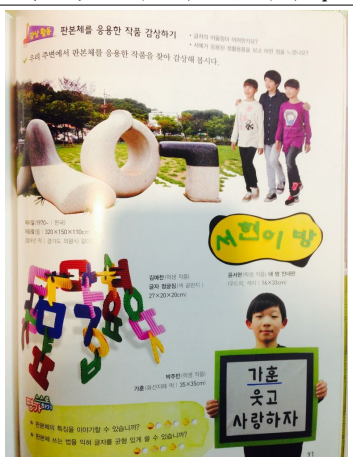
천재교육(류재만외)에서 그 내용에 붓을 잡는 방법, 물의 양 조절하기, 여러 가지 선긋기, 화선지의 성질에 대해 알아보기, 화선지에 떨어뜨린 느낌 알아보기 등으로 가장 상세하고 자세하게 사진과 그림설명으로 학생들이 이해하기 쉽게 설명되어있다. 유일하게 교학사(노영자)에 전통회화 심화부분에서는 먹과 색으로 그린 그림으로 수묵담채의 학생의 그림과 작가의 그림이 수록되어 수묵화에서 더 심화된 과정으로 수묵담채를 표현할 수 있는 활동으로 구성되었다. 또한 교학사(노영자)에서는 수묵에 채색을 넣어 아이들에 흥미를 유발시키고 도판이 학생들의 작품이 많이 수록되어 있어 또래 친구들의 작품을 감상하고 참고하여 한국화에 친근감을 갖고 쉽게 접근할 수 있도록 구성되어있다. 천재교육(안금희외)에서는 수묵화를 활용하는 방법으로 학생들이 흥미를 느낄만한 다양한 재료를 이용하여 작품을 감상하게 하였다. 도판에 수록된 그림들은 모두 학생들의 작품이고 작품을 만들어가는 과정도 상세하게 나와있다. 표현영역에서는 아침나라에 표현영역에서 수묵화를 그리는 순서가 도판에 제시되어 학생들이 쉽게 따라 그릴 수 있도록 하였다.

2. 서예 영역분석

7종의 모든 교과서에서 붓글씨를 쓰는 바른 자세와 곧은 획 쓰는 법에 대해서 공통으로 자세하게 설명되었다. 가장 기초적이면서 가장 중요한 붓을 잡는 법과 곧은 획을 쓰기위한 수평, 수직의 선 긋기로 판본체의 기초적인 부분부터 자세하게 나와 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-7> 3,4학년 미술교과서

	
[그림 7] 천재교육(안금희외) p63	[그림 8] 아침나라 p78,79
	
[그림 9] 두산동아 p91	[그림 10] 교학사 p89~91

판본체를 글자를 익히고 감상활동에서 판본체를 응용한 작품들을 살펴보는 형태로 구성되어있다. 천재교육(안금희외), 아침나라와 두산동아, 교학사에서는 판본체를 이용하여 다양한 재료를 활용하여 재미있고 창의적인 학생들의 작품들을 도판으로 실어 친구들의 작품을 감상하고 흥미를 유발할 수 있도록 구성되어 있는 반면 금성출판사와 비상교육, 천재교육(류재만)의 교과서에서는 딱딱한 판본체의 작가의 작품을 감상하게 하여 학생들로 하여금 흥미를 유발하기에 어려움이 있다는 생각이 들었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 공예부분

공예부분은 수묵화 부분과 서예영역과 다르게 교과서에 내용이 없는 교과서가 많았다. 7권의 교과서중 천재교육(류재만)의 교과서와 교학사의 교과서에서 공예부분을 기초와 심화로 나누어 구성되어있었다.

<표-8> 3,4학년 미술교과서

〔그림 11〕 천재교육(류재만 외) p114~117

천재교육(류재만)에서는 전통 공예중 한지를 이용한 공예부분으로 한지를 체험하고 한지를 이용하여 그릇을 만들거나한지 부조 작품을 만드는 활동과 작품을 감상하는 영역으로 구성되었고 심화로 넘어가면 찰흙을 이용하여 그릇 만들기를 통하여 토우를 알아보고 활동하는 수업내용이 구성되어있다. 작품을 감상하는 영역에서도 흙으로 그릇을 만든 학생작품과 작가의 작품이 균형을 이루고 있다.

7권의 교과서중 5권의 교과서에는 공예부분은 수록되어 있지 않거나 수록되었다 하더라도 감상영역에 수록되어 공예를 직접 체험하고 표현할 수 있는 부분은 나와 있지 않고 있다. 전통미술의 내용자체도 다른 영역에 비해 많이 부족하지만 공예부분은 전혀 다루고 있지 않다는 점에서 개선할 필요성이 있다고 생각되었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 감상영역

전통그림을 감상하는 감상 영역에서는 6권의 교재에서는 감상영역이 1페이지에 그치는 경우가 많은데 천재교육(류재만)의 교과서에서만 감상부분이 따로 수록되어있었고 감상부분을 전통그림, 전통 조각과 건축, 전통공예 세가지로 나누어 감상할 다양한 작품과 많은 도판을 감상할 수 있도록 하고 있다.

<표-9> 3,4학년 미술교과서

[그림 12] 천재교육(류재만 외) p128~131

감상영역에서는 다양한 작가의 작품과 조각상 공예품의 사진과 그림을 도판으로 자세하게 설명해 학생들이 작품의 년도, 크기, 재료 등을 알 수 있도록 설명되어 있다. 그리고 감상 영역에만 그치지 않고 감상한 후 활동하기에서 가장 기억에 남았던 작품을 감상문을 쓰거나 작품을 만들거나. 미니북을 만들 수 있도록 감상 후 활동을 할 수 있도록 안내하고 있다. 6권의 미술교과서중 감상영역을 다룬 교과서가 1페이지만 수록되어 있어 감상영역이 부족하다는 것을 알 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

초등학교 미술수업에서 전통미술의 중요성은 인지하고 있지만 어떻게 지도해야 할지 몰라 교과서 내용에만 의존해서 형식적인 감상수업과 단순한 표현활동에만 그치고 있다. 전통미술을 접할 기회가 없는 학생들은 전통미술을 어떻게 다루어야할지 몰라 이해하기 어렵고 흥미 없어 하는 것이 현실이다.

교사는 전통미술의 필요성에 대해서 81%가 전통미술 지도가 절대적으로 필요하다고 인식하고 있고 교육과정과 표현재료 및 기법에서는 10%로 정도 교육과정을 잘 이해하고 있고 4%정도 재료와 기법을 이해하고 있다고 응답하였던 기록이 있다. 또한 학생들은 전통 미술에 대한 관심과 재료의 사용법 그리고 한국화의 기법 등 10%로 내외의 아주 적은 숫자에 학생들만 관심과 흥미를 갖고 있는 상태이다.[29]

29) 송인혜 "전통미술을 기초로 한 한국화 지도방안 연구 : 초등학교 미술과 중심으로" (한국교원대학교, 2010),p,35.

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

제2절 박물관과 미술관에서 전통미술교육 선행사례

국내의 어린이를 대상으로 교육프로그램을 제공하는 박물관, 미술관은 크게 국립박물관, 공립박물관, 사립박물관, 대학박물관으로 나누어진다. 문화체육관광부에서 조사한 결과에 따르면 37개의 국립박물관 328개의 공립박물관과 299개의 사립박물관 그리고 대학에는 90개의 박물관이 운영되고 있다.[30] 미술관은 1개의 국립미술관 47개의 공립미술관 131개의 사립미술관 11개의 대학미술관이 2013년12월31일 기준 등록되었다.

<표-10> 박물관, 미술관 등록현황

운영주체	박물관수
국립박물관	37
공립박물관	328
등록사립박물관	299
등록대학박물관	90
총계	754

등록박물관

운영주체	미술관수
국립미술관	1
공립미술관	47
등록사립미술관	131
등록대학미술관	11
총계	190

등록미술관

출처: 문화체육관광부

최근 박물관·미술관의 활동이 넓어지면서 일부 미술관에서는 전시뿐만 아니라 학생들 그리고 성인들을 위한 다양한 교육프로그램 및 음악회 등의 문화행사와 교육프로그램을 진행하고 있다. 박물관·미술관을 찾는 사람들이 많아지고 성인 교육 프로그램의 확대와 초·중·고등학생의 박물관·미술관에서의현장교육의기회가 증대되면서 많이 찾고 있다. 이에 따라 국내박물관·미술관에서도 교육프로그램을 확대하고 새로운 교육 프로그램을 개발하는등 교육활동에 높은 관심을 나타내고 있다. 그 중 어린이를 대상으로 하는 어린이 박물관과 미술관을 중심으로 전통미술 미술활동이나 공예활동을 분석하였다. 우리나라 박물관의 아동대상 프로그램은 1995년 현 국립경주박물관 '어린이 박물관학

30) http://www.mcst.go.kr/main.jsp 문화체육관광부

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

교'를 시작으로 현재 국립박물관, 미술관들을 중심으로 문화교실, 현장학습 프로그램 등이 운영되고 있다. 어린이를 대상으로 하는 박물관 미술관에서는 일반 교육이 제공하기 어려운 영역을 포괄하여 어린이들에게 균형잡힌 미술 교육의 기회를 제공하고 있다. 어린이 눈높이에 맞춰 개설된 프로그램이 운영되고 있다. 어린이 박물관 미술관을 중심으로 대상은 초등학생에 해당하는 8세부터 13세까지에 해당하는 학생들로 이루어진 사례들이다.

1.국립중앙박물관 어린이박물관[31)]

국립중앙박물관에서는 2015년 겨울방학을 맞아 문화적 감수성을 일깨워줄 "심심한겨울방학, 삼삼한 역사공부" 겨울방학프로그램을 진행하였다. 겨울방학동안 심심한 어린이들에게 삼삼한 역사공부를 할 수 있는 시간을 마련해줌으로써 어린이들을 흥미롭고 즐거운 방학이 될 수 있도록 하였다. 2015년 1월6일부터 1월 23일까지 10종의 교육프로그램을 26회에 걸쳐 운영하였다. 그중 2종의 교육프로그램은 다음과 같다.

가. 심심한겨울방학, 삼삼한 역사공부

<표-11>"심심한겨울방학, 삼삼한 역사공부" 프로그램 개요

○ 교육접수일시 : 2014. 12. 9(화) 10:00 ~ 12. 23(화) 18:00
○ 교육당첨결과 : 2014. 12. 26.(금) 17:00
○ 교육접수방법 : 인터넷 접수(추첨식)
○ 교육일시 : 2014. 1. 6(화) ~ 1. 23(금)/화요일 ~ 금요일
○ 장소 : 국립중앙박물관 어린이박물관 전시실, 어린이교실, 교육관
○ 내용 : 우리 역사와 문화에 대한 학습 및 체험, 문화재 보존 이해
- 박물관에는 신기한 동물이 산다/세상의 규칙을 만들다. 나는 패턴디자이너!/내 책상 위의 책가도/어린이박물관 전시 이야기/매화를 사랑한 화가, 조희룡/초상화 속 숨은 비밀/신비한 고려청자의 세계/활자와 종이, 우리는 짝꿍/해그림자 속 암 호를 풀어라!/퍼즐로 풀어보는 어린이박물관 등 10종 교육프로그램, 총 26회 운영[32)]

31) www.museum.go.kr 국립중앙박물관 어린이박물관

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-12> “심심한겨울방학, 삼삼한 역사공부” 프로그램 안내

날짜	운영 시간	프로그램	대상/인원	장소	접수 방법
1월 6일,13일, 20일 (화)	15:00~ 16:20	세상의 규칙을 만들다. 나는 패턴디자이너!	초등 이상 어린이 동반 15가족/50명	어린이 교실	인터넷 추첨
1월7일,14일, 21일 (수)	10:00~ 11:20	내 책상 위의 책가도	초등어린이 40명	어린이 교실	인터넷 추첨

출처: 국립 중앙박물관 어린이박물관

나. 내 책상 위의 책가도

책을 비롯하여 도자기, 문방구, 향로, 청동기 등을 진열해 놓은 모습을 그린 책가도를 직접 꾸며보는 ‘내 책상 위의 책가도’ 교육을 통해 다시 시작하는 새 학기에 마음을 다잡아 보는 시간을 갖었다.

<표-13> 내 책상 위의 책가도 활동모습

〔그림 13〕 책가도관람	〔그림 14〕 책가도관람
〔그림 15〕 책가도그리기	〔그림 16〕 책가도 그리기

출처: 국립중앙박물관 어린이박물관

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

2. 서울 역사박물관 어린이 33)

서울 역사박물관에서는 매년 여름과 겨울방학동안에 초등학생을 대상으로 전통문화체험교실을 운영하고 있다. 2009년에는 청계천문화관에서 초등학교 3,4학년을 대상으로 전통놀이인 연등놀이와 연계한 교육프로그램을 마련하여 "희망의 빛, 전통 등 이야기"로 전통 등 의 숨은 이야기를 알아보고 소망을 담은 전통 등을 직접 만들어보고 전시회를 열었다.

<표-14> "희망의 빛, 전통 등 이야기" 프로그램 안내

구분	내용		
프로그램명	희망의 빛, 전통 등 이야기		
교육일시	2009.10.20.(화)~11.26(목) 매주 화,목요일 오전 10시~13시(총 12회)		
교육장소	청예천문화관 교육실 및 전시실		
모집대상	초등학교 3~4학년 학급 단체		
모집인원	12회 360명(1회 30명 기준)		
수강료	무료		
교육방법	시청각교실, 전시실관람, 체험활동		
	교육전문 지도 강사가 조별로 수업진행		
교육진행(2시간)	1	10:00~10:10(10분)	오리엔테이션
	2	10:10~10:30(20분)	시청각 학습
	3	10:30~11:00(30분)	전시실 학습
	4	11:00~11:15(15분)	휴식
	5	11:15~12:15(60분)	등 만들기
	6	12:15~13:00(45분)	교류의 시간

33) http://chd.museum.seoul.kr/chd/index.do 서울 역사박물관 어린이

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-15> 희망의 빛, 전통 등 이야기 활동모습

〔그림 17〕 시청각교육- 전통 등 이야기	〔그림 18〕 전시실 학습 - 전통 민속놀이 이야기
〔그림 19〕 등 만들기 과정 설명	〔그림 20〕 전통 등 만들기
〔그림 21〕 전통 등 완성	〔그림 22〕 소망지 발표

출처: 서울역사박물관 어린이

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 국립어린이 민속박물관

가. 어린이 민속교실- 글자 속, 희망 쏙!

<표-16> 글자 속, 희망 쏙! 교육목적

○ 문자도를 통해서 조선시대 후기 생활상 학습 기회 제공
○ 자신의 생각을 표현하며 창의 인성 발달과 올바른 정서 함양
2. 교육개요
○ 교 육 명 : 어린이 민속교실 - 글자 속, 희망 쏙!
○ 교육대상 : 초등학교 4~6학년
○ 교육횟수 및 인원 : 총 2회, 60명(1회 30명)
○ 교육기간 : 방학 중
○ 교육장소 : 어린이박물관 볕들재, 전시실
○ 교육내용 : 민화, 관혼상제 등 교과 연계 우리 문화에 대한 이해
○ 참 가 비 : 5,000원(재료비)
○ 신청방법 : 홈페이지 인터넷 접수 및 추첨

출처: 국립어린이 민속박물관

<표-17> 글자 속, 희망 쏙! 교육내용

교육내용	어린이 민속교실 - 글자 속, 희망 쏙!		
대상	초등학교 4~6학년	교육 시간	120분
학습 주제	조선시대 8문자도를 주제로, 조선시대 선조들의 생각과 문화를 함께 배우고 을미년 자기의 꿈과 희망을 생각해 보고 표현해 본다.		
학습 목표	문자도에 담긴 고사와 교훈을 알 수 있다. 8글자 속에 담긴 선조들의 생각과 문화를 이해할 수 있다. 문자도 제작을 통해 자기의 꿈과 희망에 대해 생각해 본다.		
프로그램 개요	조선시대 문자도에 대해 알아보고, 2015년 을미년 자기의 꿈과 희망을 담은 문자도를 그려보고 함께 발표, 감상해 본다.		

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-18> 글자 속, 희망 쏙! 활동모습

[그림 23] 문자도 알아보기	[그림 24] 문자도 관람
[그림 25] 문자도 그리기	[그림 26] 자신이 그린 문자도 발표해보기

출처: 국립어린이 민속박물관

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 리움 미술관[34)]

삼성 리움 미술관은 문화재와 미술품을 중심으로 다양한 미술교육을 제시하고 있다. 어린이 교육을 위한 공간으로서 삼성아동교육문화센터가 위치해있고 리움 교육 프로그램은 2005년 12월부터 운영되어 왔으며 교육 프로그램을 통해 관람객이 보다 쉽게 미술을 이해 할 수 있도록 돕고 있다.

도화서 체험"조선의 화원을 모집합니다."

조선 시대 화원이라는 직업을 경험하고 '도화서'를 체험해볼 수 있도록 마련한 프로그램이다. 화원과 도화서에 관한 이론수업과 전통회화를 그리는 법, 칠하는 법에 관한 지도를 받은 후 상상력을 통해 자신만의 작품을 완성해보는 수업으로 구성되었다. [35)]

<표-19> "조선의 화원을 모집합니다." 활동모습

〔그림 27〕 전통회화 이론수업	〔그림 28〕 전통회화 그리기

출처: 리움미술관

34) 리움 미술관 http://leeum.samsungfoundation.org/html/global/main.asp
35) 리움 미술관 교육 프로그램에 관련된 세부사항은 리움 미술관 홈페이http://www.leeum.org/를 참고하여 작성

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제3절 전통미술 교육관련 선행논문 사례 분석

본 연구와 관련한 선행논문을 살펴본 결과 전통미술교육은 민족의식을 갖게 하고 정체성을 갖게 해주므로 필요하다고 보이며 새로운 문화 창조의 바탕이 되기 때문에 발전시켜 나아가야한다고 선행논문에서 모두 정의하고 있고 전통미술교육의 중요성과 함께 민족의식의 정체성과 관련되어 논의되었음을 살펴볼 수 있었다.

권은주「십이지상을 활용한 전통미술지도 방안: 초등학교 4학년을 중심으로」에서는 조상들의 얼과 생활모습 등 사회상을 반영하는 전통미술의 성격을 이해하고 사회과와 교과 간 관련 내용을 통해 미적체험활동과 표현, 감상활동이 함께 지도될 수 있는 방법을 통해 교육적 효과는 다음과 같다.
첫째, 전통미술에 대한 이해력이 증가하고 자긍심이 높아졌다.
둘째, 전통미술에 대한 흥미와 관심이 높아졌다.
셋째, 여러 가지 방법을 활용하고 다양한 재료로 표현함으로써 자신감을 가지고 표현할 수 있다.
넷째, 통합지도로 시대적 문화적 이해가 함께 이루어져 전통미술에 대한 이해가 높아졌다.

박진희「한국 전통미술의 소재를 활용한 캐릭터 제작지도 연구」에서는 전통미술의 소재를 캐릭터화 하는 수업 방안을 통해 어린이들이 전통미술소재 안에서 조상의 정서를 느끼면서 전통미를 이해하고, 이것을 자신만의 독특한 캐릭터로 창의적 표현을 할 수 있다는 것이다.

남슬기「초등학교 전통 미술지도를 위한 우리나라 탈 만들기 프로그램 연구」에서는 조상 대대로 이어져 온 민족의 생활정서와 미의식을 체험하고,

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

보다 폭넓은 미술경험을 통해 전통미에 대한 긍지를 갖고, 궁극적으로 우리 전통문화를 계승하고 애호하려는 태도를 갖게 하기 위함이다.

전통미술교육에 관한 선행연구를 고찰해본 결과 전통미술교육의 중요성과 함께 민족의식의 정체성을 높일 수 있고 미술에 대한 흥미도와 관심도가 향상될 수 있다. 또 시대적 문화를 미술과 함께 통합지도를 통해 전반적인 이해가 높아졌다. 라는 것이다. 선행연구를 통해 전통미술 교육에 관한 연구가 많이 이루어지고 있는 것을 확인 할 수 있었으며 다양한 방법으로 전통미술을 활용한 다양한 수업방안을 모색하려는 연구를 많이 찾아볼 수 있었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 전통문양을 활용한 미술지도사례

가. 지도방법 및 방법

(1) 학습목표

①우리나라 전통문양의 기원과 개념 및 종류 정신성 함축된 의미를 이해하고 감상할 수 있다.

① 전통문양을 응용하여 여러 가지 모양으로 자신만의 문양을 창의적으로 표현 할 수 있다.

(2) 준비물

① 교사: 다양한 전통문양, 사진자료, 도안 자료의 프린트물, 실물 화상기 ,컴퓨터, 감상카드

② 학생: 문양자료 8절 스케치북 트레싱지 먹지 연필 지우개 채색할 수 있는 재료 개인별 필요한 재료등...

(3) 학습내용 및 유의점[36)]

<표-20> 학습내용 및 유의점

차시	학습내용	자료 및 유의점
		교사
1차시	여러 가지 전통문양 중에서 가장 마음에 드는 문양을 선별하여서 선택한 문양을 이용하여 재미있게 구성해보고 표현한다.	·여러 문양의 시각자료 사진 슬라이드 프린트 문양도안집 등 ·시간내에 완성할 수 있게 문양의 크기를 작게 하도록지시
2차시	전 시간의 수업을 바탕으로 나만의 문양을 창작하여 도안으로 만들어보고 한 사람씩 간단히 발표하며 서로의 문양을 감상한다.	·참고 작품의 분명한 제시 ·학생들이 각자의 문양을 발표할 때 집중하도록 지시
3차시	완벽히 도안화된 자신의 창작문양을 다양한 기법을 활용하여 자유롭게 표현하며 완성한다.	·참고작품제시 ·현대작품에 활용된 문양의예 제시 ·자유롭게 표현할 수 있는 분위기 조성과 순회지도

36) 전해숙, “전통문양을 활용한 창의적인 미술활동 지도방안 연구: 초등하교 고하년 중심으로“, (홍익대학교,2007), p,36.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 문자도 미술지도사례

가. 학습지도 및 방법

(1) 학습목표

①주변에서 재미있는 그림 글자 찾아보고 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 할 수 있다.

②대상에 어울리는 글자의 모양과 색으로 글자를 꾸밀 수 있다.

③대상의 특징을 살려서 그림 글자를 만들 수 있다.

④효과적인 내용 전달을 생각하여 어울리는 그림 글자를 만든다.

(2) 준비물

① 교사: 참고작품 여러 가지 색 한지 밀풀

② 학생: 붓 가위 송곳 색 한지

물수건 하드보드지 밀풀

(3) 학습내용 및 유의점[37)]

<표-21> 학습내용 및 유의점

소단원	학습내용	자료 및 유의점
		교사
그림 글자 만들기	·대상에어울리는글자의모양과색에 대해이야기하기 ·느낌을 살려 글자를 꾸미기 ·대상의 특징을 살려 그림 글자 만들기 ·서로의 작품 감상하기	·느낌을 살려 글자 꾸미기를 할 때는 긍정인 의성어나 의태어를 사용하도록 지도한다. ·대상의 특징을 살려 그림 글자를 만들 때는 모양뿐만 아니라 전달 기능도 고려하여 꾸미도록 지도한다.

37) 배은정, "문자디자인을 통한 한글문자도 지도 방안 연구: 저학년중심으로,", (서울 교육대학원, 2011), p32.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

문자도 그리기	·효자도 감상하기 ·효자도에 나타난 소재 알아보기 ·효자도에 나타난 이야기 들려주기 ·요즘 효의 의미 생각하기 ·작품구상하기 ·효자도 그리기 ·작품 감상하기	·감정이 드러나도록 그림 글자 꾸미기를 할 때는 감정이 생기는 상황을 생각하고 목소리, 몸짓을 생각하도록 지도 한다. ·참고 작품 제시 ·현대작품에 활용된 문양의 예 제시

3. 공예 미술지도사례

가. 학습지도 및 방법

(1) 학습목표

①여러 가지 재료와 용구를 이용하여 실내에 필요한 장식물을 쓸모 있고 아름답게 만들 수 있다.

②재료와 용구를 효율적으로 활용할 수 있다.

③전통 공예품의 아름다움과 특징을 알 수 있다..

(2) 준비물

① 교사: 우리나라의 여러 가지 전통공예품이나 사진자료를 준비한다. 식물 문양 및 동물 문양을 준비한다.

②학생: 크기가 같은 빈 상자를 2개 이상 가져온다. 또는 합지를 상자 모양으로 잘라서 가져온다.

연필, 30㎝자, 미술용 본드, 칼, 가위, 귀얄, 풀붓, 속지, 염색한지나 운용지, 색한지, 물수건, 구상지

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 학습내용 및 유의점[38)]

<표-22> 학습내용 및 유의점

주제	학습내용	자료 및 유의점
		교사
붓꽂이 만들기	우유팩을 손질하여 한지를 붙여준다. 색 한지를 이용하여 문양을 오려 꾸며준다. 전분풀을 발라 완성하고 감상한다.	·플라스틱 과자 통을 준비한 사람은 지점토를 발라 백골을 만든다. 말린 뒤 속지와 겉지를 바르고 문양을 오려 붙여서 완성한다. 지호기법을 이용한다.
접시,지호 공예 만들기	쓰고 버린 상자를 재활용하여 받침으로 만든다. 지장기법으로 작업하여 한지를 잘 펴서 붙인 것은 성실성하게 붙인다. 받침 안쪽에 꽃무늬를 그림기법으로 붙여 장식한 바깥쪽에 무늬한지로 마무리 작업한다.	·붙이는 순서를 지키면 먼저 붙인 것은 약간 말라있으므로 작업이용이 하다. 전분풀을 칠할 때는 귀얄로 쓱쓱 가볍게 문지르듯이 칠한다.

38) 이순길, “초등학교 한지 공예 기법을 이용한 전통미술 지도” (부산대학교대학원,2001), p,41.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제4장 애니메이션과 전통미술의 연관성

제1절 애니메이션과 전통미술 교육적 상호작용

요즘 세대는 평면적인 매체인 출판물이나 그림과 같은 매체보다는 TV나 비디오와 같은 영상매체의 영향을 많이 받고 자란 세대이다. TV, 영화, 광고 등을 통하여 대중과 더욱 가깝게 접근하고 있고 이들에 의해 대중문화가 형성되어 지고 있는 것은 사실이다. 정지되어 있는 영상보다는 움직임이 있는 것에 더 민감한 반응을 보인다. 이런 시대를 반영하듯 회화는 이제 전통방식에서 벗어나 디지털 방식으로 예술을 표현하고 만들어가고 있다. 특히 과중한 학업에 의해 활자매체에 싫증을 느끼고 있는 아동들에게는 애니메이션을 활용한 수업은 상당히 큰 매력으로 다가간다. 이렇듯 애니메이션과 전통미술이 가지는 교육적 상호작용은 여러 가지 측면에서 논할 수 있겠지만 그중에서도 특히 미술교육적인 측면에서의 애니메이션과 전통미술교육에 상호작용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 애니메이션을 통하여 전통미술에 대한 이해 증진과 자긍심을 심어줄 수 있다. 현재 미술교과서를 살펴보거나 교육현장에서 사용되는 재료나 작품 사례들을 살펴보면 많은 부분들이 외국작품들을 활용하여 수업하고 있다. 외국에 어느 나라의 그림을 보아도 우리의 전통적인 미의식을 교육적으로 느끼기가 힘들다. 애니메이션 교육이 보편화된 지금의 현실을 감안하여 교과서를 통해 전통미술을 좀 더 친근하게 애니메이션을 통해 학습한다면 전통미술을 통해 동양의 정서를 쉽게 전달할 수 있다. 이런 점에서 전통미술을 애니메이션을 통해서 수업한다면 전통의 내제된 정서를 좀 더 쉽게 전달할 수 있다. 지금까지의 애니메이션은 한국적인 요소를 찾아보기 힘들다 라고들 이야기한

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 그러나 최현명 감독의 <비오는 날의 산책>이나 성백엽 감독의<오세암> 작품에서 살펴보면 한국적인 정서와 한국의 풍경을 잘 나타나있다. 마치 한 장의 수묵화처럼 보이지만 수묵화 기법과 애니메이션이 조화롭게 표현되어 움직이는 애니메이션으로 볼 수 있다.

둘째, 애니메이션을 통하여 전통미술의 주된 표현 방법을 익힐 수 있다.

전통미술을 대중과 밀접하게 다가가게 하기 위해서는 다양한 표현방법을 익히는 것이 중요하다. 미술교과에서 평가의 기준이 되고 있는 다시점, 원근법, 왜곡, 변형 등 미술교육의 주된 표현을 애니메이션을 통해서 흥미로운 수업으로 활성화 시킬 수 있다.

<피리부는 목동>(1963) 아름다운 자연경관과 중국의 음악이 잘 살아있는 애니메이션으로 회화적인 붓 터치의 느낌과 개성 있는 움직임이 깊은 인상을 준다. 이작품은 컷 아웃 제작 방식으로 만들어 졌고 여러 번의 다중촬영 기법을 통해서 농담의 표현과 섬세하고 풍부한 시각적 효과를 표현하였다. 선의 표현과 화선지의 번짐을 통해 외국의 애니메이션과의 차별화를 두고 있다. 이작품의 또 다른 특징은 여백의 미(美)이다. 화면 구성에 나타난 여백의 미는 외국 애니메이션에서 볼 수 없는 전통회화만의 특징이라고 할 수 있다. 화면구성의 여백의 의미는 막연히 남아 지워진 공간이 아니라 주제가 되는 것을 표현하고 나머지는 배경이나 그 밖의 생각으로 비워두는 공간을 의미한다. [39] 외국의 애니메이션이었다면 안 그려진 듯 하고 미완성인 듯 하지만 전통 회화 속에 애니메이션에서는 여백이 갖는 의미는 보는 이로 하여 여운을 살리고 생각으로 비워둔 공간이라고 할 수 있다. 이와 같이 애니메이션을 이용하여 우리에 전통미술의 주된 회화 방식을 알고 익힐 수 있다.

셋째, 애니메이션을 제작할 때 표현의 적극성을 띠게 한다. 그림을 그리는 것에 소질이 없거나 스토리 구성에 대한 자신감이 없는 학생들은 전반적으로

39) 김유선, “동양화여백의현대적연구”, (단국대학교석사학위논문, 1997), p.3.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수업에 참여하기 어려워하고 흥미 없고 소극적으로 참여하는 학생들을 볼 수 있다. 전통미술은 접근하기 어렵고 지루한 미술수업이라고 생각하는 경향이 있다 그런데 애니메이션을 통한 수업이라면 친근하고 익살스러운 소재들로 학생들을 수업에 능동적으로 참여하게 하는 좋은 계기가 된다.

넷째, 사고능력향상과 창의능력을 향상시킬 수 있다.

다양한 재료와 기법으로 학생들의 상상력을 자극하고 독창적인 표현을 가능하게 한다. 애니메이션 감상을 통해 현실에서 제한되었던 것들이 애니메이션 세계에서는 끝없이 뻗어나갈 수 있다. 이런 점에서 학생들은 호기심과 새로움을 추구하는 욕구가 자발적으로 생겨 사고하고 활동 하게 된다.[40]

40) 강경란, “애니메이션의 교육적 활용이 창의인성 개발에 미치는 영향에 관한 연구”, (대구교육대학원논문, 2014), p,52.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2절 애니메이션과 전통미술교육의 교육적 활용 방안

본 연구는 창의적인 전통미술교육을 위한 애니메이션을 활용하는 방안을 교육프로그램으로 제시하고자 한다.

첫째, 한지로 캐릭터 애니메이션을 만드는 방안이다.

한지의 다양한 성질을 살펴보고 다양한 색감의 한지를 이용하여 입체 캐릭터 애니메이션을 만드는 것이다. 덩어리에 대한 아름다움을 느낄 수 있으며 균형에 대한 감각과 공간적인 개념을 파악할 수 있고 움직임을 표현할 수 있다. 다양한 색감의 한지를 통해 우리 전통의 아름다운 색감을 표현하여 소조작품을 만들고 쉽게 이해하고 자신감 있게 작품을 만들 수 있도록 지도한다.

둘째, 기존의 일러스트 작품을 가지고 화선지 위에 배경을 수묵화로 그리고 말풍선 넣기 수업을 한다. 아동들이 시각적 장면에 대한 자유로운 사고를 할 수 있도록 유도한다. 상상력을 직접적으로 표현함으로 아동들의 다양한 표현과 생각과 의도를 볼 수 있고 대화풍선을 통해 또 다른 애니메이션을 제작할 수 있다.

셋째, 자기가 좋아하는 애니메이션 장면을 골라 수묵담채화로 그려보게 한다. 아동들은 모방에 의해서 지식을 습득하게 되는데 애니메이션 캐릭터의 색감, 형태, 동작 까지도 모방에서 발전해나간다. 수묵의 형태로 붓 펜이나. 붓을 이용하여 선으로 표현하고 채색은 물감을 이용하여 수묵담채로 완성하는 형식으로 애니메이션을 모방하면서 흥미롭게 전통미술을 공부하는 수업이 될 수 있다.

넷째, 만화, 애니메이션 속의 캐릭터 한지로 찢어 붙이는 공예수업을 한다.

대부분의 미술활동이 그리기 위주의 표현활동에 치중되는 경향이 있다. 그래서 전통미술의 재료인 한지를 이용하여 캐릭터를 완성한다.

다섯째, 민화의 문자도속 애니메이션 그리는 수업을 한다. 수업에서는 아동들이 각자에게 의미가 있고 좋아하는 문자를 선정하여 문자도처럼 상징성을 가지고 표현할 수 있도록 하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제5장 전통미술교육을 통한 애니메이션 활용 방안제시

3장에 1절에서 살펴본 초등학교 미술교과서 내에 전통미술 내용분석을 바탕으로 초등학교에서 전통미술을 활용한 애니메이션 지도의 기본 방향은 다음과 같다.

첫째, 애니메이션을 제작함에 있어 전통미술을 적극 활용하여 전통미술에 대한 의식을 고취시켜 표현 활동의 즐거움을 느낄 수 있게 한다.

둘째, 그림 표현 문제에 대한 자신감과 가능성을 갖고 작품을 시도할 수 있도록 그림에 대한 자신감을 갖을 수 있도록 지도한다.

셋째, 개개인 모두가 수업의 주체가 되어 각자에게 주어진 일에 작품에 최선을 다할 수 있도록 하고, 작품을 소중하게 생각하는 마음으로 학습할 수 있도록 한다.

넷째, 교사는 학생의 잠재능력을 발휘할 수 있도록 최대한의 배려와 관심을 주도록 한다.

본 연구는 연구대상은 광주지역 위치한 H초등학교와 S초등학교 3~4학년 방과후 미술수업을 수강한 학생을 대상으로 한다. 1주 2차례 60분 수업으로 운영하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제1절 수묵 풍속화를 응용한 애니메이션 학습지도

1. 수묵 풍속화를 응용한 애니메이션 지도계획

가. 학습내용

- 풍속화 작품 감상
- 풍속화 이해
- 움직이는 할핀 인물을 제작
- 풍속화속에 할핀 인물을 제작해서 애니메이션을 효과표현

나. 지도상유의점

- 풍속화의 표현재료와 방법의 선택, 전체적인 분위기와 색상의 조화 등이 표현의 과정을 거쳐 표현 되므로 참고작품을 충분히 살펴 본 후 제작하도록 한다.
- 붓 펜을 사용할 때 선을 바르게 사용할 수 있도록 지도한다.
- 담채로 채색할 때 물감을 연하게 사용할 수 있도록 안내한다.
- 풍경화 작품을 재현해 그 속에 할핀 인물이 움직이는 효과가 애니메이션화 되었는지 종합적으로 감상한다.
- 화선지가 찢어지지 않게 작품을 소중하게 생각하는 마음을 갖을 수 있도록 한다.
-예상이 빗나간 답변이라도 다양한 답변을 존중해준다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 학습지도안

<표-23> 1차시-학습지도안

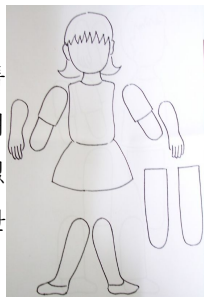
학습주제		풍속화 할핀 애니메이션		차시	2/1
학습목표		풍속화의 의미와 특징을 이해할 수 있다. 풍속화의 시대별 작가와 특징을 비교할 수 있다.			
단계	학습요소	교수-학습 활동		학습자료 ▷ 유의점-	
		교사	학생		
도입 10	출결확인 흥미유발	▶인사 및 출결확인 ▶본시의 학습활동을 간략하게 제시한다. ▶LG풍속화를 소재로한 광고를 보여준다.	▶인사 ▶학습목표를 인지한다. ▶LG풍속화를 소재로한 광고를 보며 흥미 유발 한다.	▷ppt자료	
전개 40	표현	▶풍속화의 개념 및 특징 -풍속화가 무엇인지 질문한다. -풍속화작가 및 특징을 설명한다. < 예시작품 > (김득신- 파적도 A)	▶풍속화의 개념 및 특징 -질문에 대답 한다. -풍속화 작가 및 특징을 이해한다. -작품 감상 한다. ▶풍속화 표현에 특징 -풍속화 표현 특징에 대해서 설명한다.	-교사의 설명과 함께 학생들이 질문이나 생각을 말할 수 있는 시간을 갖는다. ▷화선지, 붓펜	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		↓ (학생작품- 파적도 B) ▶풍속화 표현에 특징 -풍속화 표현 특징에 대해서 설명한다. ▶작품 감상 -학생들이 그린 풍경화 예시 작품을 보며 풍경화 표현에 특징을 알아본다. ▶ 표현하기 풍속화에 한 작품 고른 뒤 배경을 재현할 수 있도록 스케치한다. 붓 펜을 이용하여 표현 하도록 지도 한다. ▶순회지도	▶작품 감상 -학생들이 그린 풍속화 예시 작품을 보며 구상한다. ▶표현하기 풍속화에 작품을 고른 후 스케치북에 스케치한다. 작품을 자세하게 관찰하며 스케치한다. 붓 펜을 이용하여 표현한다.	
정리 10	정리	▶차시예고 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	▶차시준비물 인지 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-24> 2차시-학습지도안

학습주제		풍속화 할핀 애니메이션		차시	2/1
학습목표		할핀을 이용해 움직이는 사람을 만들 수 있다. 풍속화와 어울리는 인물을 만들어 애니메이션 효과를 낼 수 있다.			
단계	학습요소	교수-학습 활동		학습자료 ▷ 유의점-	
		교사	학생		
도입 10	출결확인 흥미유발	▶인사 및 출결확인 ▶본시의 학습활동을 간략하게 제시한다. ▶할핀을 이용한 풍경화 참고작품 애니메이션을 보여준다.	▶인사 ▶학습목표를 인지한다. ▶움직이는 애니메이션을 보며 흥미 유발한다.	▷ppt자료	
전개 40	표현	▶채색하기 -물감을 이용해서 담채로 연하게 채색할 수 있도록 안내한다. -물감표현이 붓펜을 넘어가지 않도록 주의 준다. ▶할핀 사람 만들기 -관절모양의 A4도안에 인물을 나눠준다. - 인물의 특징을 살려 그릴 수 있도록 지도한다. 	▶채색하기 -물감을 이용해서 담채로 연하게 채색한다. -다양한 색감을 사용한다. -물감표현이 붓 펜을 넘어가지 않도록 주의하며 채색한다. ▶할핀 사람 만들기 -관절모양의 A4도안에 인물을 그린다. - 인물의 특징을 살려 표현한다. (옷. 신발. 머리. 소품 등...) -가위로 인물관절을 오린다.	-교사의 설명과 함께 학생들이 질문이나 생각을 말할 수 있는 시간을 갖는다. ▷화선지, 물감준비물, 할핀, A4도안, 가위, 코팅지	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		-가위로 인물관절을 오리 도록 한다. -관절마다 할핀을 이용해 고정하도록 한다. ▶풍속화속 할핀 인물을 넣어 완성한다. -애니메이션 효과를 표현한다. ▶ 감상하기 -서로에 작품에 의도와 이야기를 넣어 감상하도록 한다.	-관절마다 할핀을 이용해 고정한다. ▶풍속화속 할핀 인물을 넣어 완성한다. -풍속화속에 할핀 사람을 넣어 움직이며 애니메이션 효과를 준다. ▶ 감상하기 -서로에 작품에 의도와 이야기를 넣어 감상한다. -잘된점과 잘못된 점을 서로 이야기한다.	
정리 10	정리	▶차시예고 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	▶차시준비물 인지 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	

위의 <표-23>,<표-24>에도 정리되어 있듯이, 수묵풍속화를 주제로 하여 풍속화의 의미와 특징을 설명할 수 있고 시대별 작가와 작품을 감상하고 비교할 수 있다. 감상했던 풍속화에 한 작품을 자신에 스타일로 바꾸어 표현하면서 수묵 풍속화의 특징과 표현력을 자세하게 살펴볼 수 있다. 그리고 초등학생이 쉽게 다가갈 수 있는 애니메이션을 이용하여 사람 관절과 관절사이에 할핀을 이용하여 사람에 몸에 대해서 알 수 있고 팔, 다리, 얼굴, 허리에 움직이는 효과를 이용하여 움직이는 사람의 운동감과 활동성을 표현할 수 있고 움직이는 애니메이션 효과를 표현할 수 있다. 평면화된 그림에서 움직이는 애니메이션을 발견하면서 전통미술에 대한 흥미와 관심도가 높아질 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 지도 결과 분석

<표-25> 김득신- 파적도 애니메이션

[그림 29] 김득신- 파적도 애니메이션

<표-26> 신윤복- 단오풍경 애니메이션

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

〔그림 30〕 신윤복- 단오풍경 애니메이션

움직이는 할핀을 이용하여 관절인형을 만들어 애니메이션 느낌을 주는 수업을 통해 아이들은 그림 속 이야기를 만들어 낼 수 있었고 풍속화가 무엇인지 그리고 어떤 특징이 있는지를 공부할 수 있었다. 화선지와 먹을 처음 접해보는 학생들이 있어서 번지는 느낌에 대해서 낯설어 하거나 어려워하는 부분이 있었다. 이런 부분에서도 전통미술이 학생들에게 얼마나 친근하지 않은 부분인지를 느낄 수 있었다. 3,4학년이라는 제한을 두었기 때문에 쉽게 접근할 수 있는 애니메이션을 선택하였는데 어렵지 않은 수업으로 애니메이션의 효과를 극대화시켜서 표현할 수 있는 시간이었다. 더 나아가 움직이는 할핀 인형의 모습을 간단한 어플을 이용하여 촬영하여 편집했다면 한 단계 높은 애니메이션 효과를 공부할 수 있었을 것이라고 생각한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2절 전통 민화를 응용한 애니메이션 학습지도

1. 민화의 문자도를 응용한 애니메이션 지도계획

가. 학습내용

- 민화 문자도 작품 감상
- 민화에 뜻을 이해
- 민화의 문자도를 응용하여 자신의 이름을 창의적으로 표현
- 자신의 이름과 함께 애니메이션을 접목할 수 있다.

나. 지도상유의점

- 학습자 중심으로 수업이 진행되도록 하며, 교사는 학습자의 자유로운 표현을 유도하도록 자극을 줄 수 있는 학습 자료를 제공한다.
- 제재별 작품을 막연하게 감상하는 것보다는 자기가 제작할 문자도를 연관지으며 감상하도록 준비한다.
- 문자도 참고작품을 충분히 살펴 본 후 표현재료와 방법의 선택, 전체적인 분위기와 색상의 조화등.. 잘 표현되도록 제작하도록 한다.
- 색칠하는 방법으로 싸인펜이나 색연필, 매직, 파스텔, 물감 재료 방법등 다양한 방법을 활용할 수 있도록 안내한다.
- 예상이 빗나간 답변이라도 다양한 답변을 존중해준다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 학습지도안

<표-27> 1차시-학습지도안

학습주제		민화의 문자도를 활용하여 자신의 이름 표현하기		차시	2/1
학습목표		민화의 문자도의 종류와 그 상징을 이해할 수 있다. 민화의 문자도를 응용하여 자신의 이름을 창의적으로 표현할 수 있다, 자신의 이름과 함께 애니메이션을 접목할 수 있다.			
단계	학습요소	교수-학습 활동		학습자료 ▷유의점-	
		교사	학생		
도입 10	출결확인 흥미유발	▶인사 및 출결확인 ▶준비물확인 ▶본시의 학습활동을 간략하게 제시한다. ▶흥미유발 -민화 문자도 작품을 제시하여 자연스럽게 흥미 유발한다. -참고작품을 보고 느낌을 질문한다.	▶인사 ▶준비물확인 -크라프트지, 연필, 지우개 ▶학습목표를 인지한다. -민화의 작품을 감상하고 특성을 알고 느낌을 발표한다.	▷ppt자료 -우리 조상들의 미의식을 느끼도록 지도한다. 예상이 빗나간 답변이라도 다양한 답변을 존중해준다.	
전개 (40)	민화의 문자도 이해	▶민화에 나타난 문자도 -민화의 뜻을 이해하고 작품을 감상한다. (PPT로 감상) -문자를 현대적으로 응용한 작품 소개 오늘날 문자의 역할 -문자의 쓰임과 역할을 예시	▶민화의 뜻과 내용 이해 -예시작품을 감상	-교사의 설명과 함께 학생들이 질문이나 생각을 말할 수 있는 시간을 갖는다.	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	표현	작으로 보여준다. ▶밑그림 그리기 -글자를 스케치한 후 애니메이션과 함께 창의적으로 자유롭게 스케치한다. <참고작품> <문자도> -순회지도	▶밑그림 그리기 -문자도 그림을 이해하고 이름 속 애니메이션을 그릴 계획을 세운다. -재미있고 창의적으로 스케치한다.	▷크라프트지, 연필, 지우개
정리 10	정리	▶차시예고 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	▶차시준비물 인지 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-28> 2차시-학습지도안

학습주제		민화의 문자도를 활용하여 자신의 이름 표현하기		차시	2/2
학습목표		민화의 문자도의 종류와 그 상징을 이해할 수 있다. 민화의 문자도를 응용하여 자신의 이름을 창의적으로 표현할 수 있다, 자신의 이름과 함께 애니메이션을 접목할 수 있다.			
단계	학습요소	교수-학습 활동		학습자료▷ 유의점-	
		교사	학생		
도입 10	출결확인 학습목표 동기유발	▶인사 및 출결확인 ▶준비물확인 ▶본시의 학습활동을 간략하게 제시한다. ▶흥미유발 -민화 문자도 작품을 제시하여 자연스럽게 흥미 유발한다. -참고작품을 보고 느낌을 질문한다.	▶인사 ▶준비물확인 -크라프트지, 연필, 지우개 ▶학습목표를 인지한다. -문자도 작품을 감상하고 흥미 유발한다. -감상하면서 궁금한 부분은 질문한다.	▷ppt자료 -예상이 빗나간 답변이라도 다양한 답변을 존중해준다.	
전개 40	표현	▶표현하기 -채색하기 -애니메이션 캐릭터를 그린 스케치 부분을 물감으로 표현한다. <참고작품> <학생작품>	▶표현하기 -다양한색으로 표현한다. -애니메이션의 형태를 생각하며 꼼꼼하게 채색한다. -먹물을 이용해 글씨의 테두리를 살려 색칠한다.	▷ 물감재료, 붓, 먹물, 크라프트지 -먹물이 옷에 묻지 않도록 주의를 준다. -작품을 소중	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

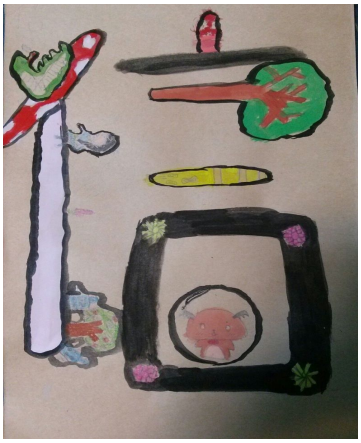
		-애니메이션의 특징을 살려 표현한다. -먹물을 이용하여 글씨의 선을 살려 표현하고 색칠한다. ▶작품완성 확인 지도 -부분적으로 수정하거나 끝마무리한다. -순회지도 ▶서로에 작품을 감상한다. -배치 -채색의 조화 -애니메이션 활용의 창의성 -완성도	▶작품완성 확인 지도 -부분적으로 부족한 부분은 수정한다. ▶작품 감상 -서로에 작품에 대해서 칭찬하고 감상한다.	하게 생각 하는 마음을 이야기 한다.
정리 10	정리	▶차시예고 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다	▶차시준비물 인지 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	

<표-27>,<표-28>를 살펴본바와 같이 민화에 문자도를 이용하여 자신에 이름을 꾸미는 시간으로 민화의 문자도의 종류와 그 상징을 이해할 수 있고 자신의 이름을 창의적으로 표현할 수 있다, 또 자신의 이름 속 한자의 의미를 다시 한번 생각해 볼 수 있는 시간이 될 수 있을 것이다. 캐릭터를 표현할 때는 흥미롭게 보았던 애니메이션을 표현하거나 자신이 상상하는 캐릭터를 이름 속에 넣어 표현한다. 학생들은 다양한 캐릭터를 상상하므로써 상상력과 창의력이 증진 될 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 지도 결과 분석

<표-29> 민화 문자도를 활용하여 자신의 이름 표현하기

[그림 31] 문자도- 학생작품1	[그림 32] 문자도- 학생작품2
	
[그림 33] 문자도- 학생작품3	[그림 34] 문자도- 학생작품4

자신에 이름에 한자를 생각해보는 시간으로 이름에 뜻을 다시 한번 확인할 수 있는 시간이었다. 흥미 있게 보았던 애니메이션을 생각해서 이름 속에 이미지를 넣어 표현하는 부분에서 힘들어하지 않고 표현하는 모습을 보고 학생들에게 애니메이션이 얼마나 밀접한 관계가 있는지 그리고 관심이 있는지를 확인할 수 있었다. 더 나아가 자신이 직접 애니메이션이나 만화를 상상하여 표현하는 부분에서 학생들 스스로 즐거워하는 모습을 발견할 수 있었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제3절 공예작품을 활용한 애니메이션 학습지도

1. 수묵 산수화 클레이 애니메이션 지도계획

가. 학습내용

- 산수화 의미와 특징을 이해한다.
- 클레이 애니메이션을 감상하고, 클레이 애니메이션 제작 기법을 이해한다.
- 직접 촬영하며 애니메이션의 제작 기법 및 과정을 알 수 있다.
- 친구들과 서로 협동하며 작품을 만들 수 있다.

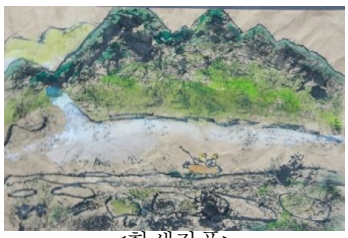
나. 지도상유의점

- 학습자 중심으로 수업이 진행되도록 하며, 교사는 학습자의 자유로운 표현을 유도하도록 자극을 줄 수 있는 학습 자료를 제공한다.
- 클레이를 처음 접해보는 학생들을 위해 클레이 사용법을 자세하게 설명해준다.
- 사진을 촬영할 때 최대한 움직임 없이 정지된 상태에서 촬영하도록 지도한다.
- 협동수업으로 서로에 부족한 부분을 채워주고 응원하며 수업에 참여 할 수 있도록 한다.
- 교사의 설명과 함께 학생들이 질문이나 생각을 말할 수 있도록 기다려준다.
- 예상이 빗나간 답변이라도 다양한 답변을 존중해준다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 학습지도안

<표-30> 1차시-학습지도안

학습주제		수묵산수화 클레이 애니메이션		차시	2/1
학습목표		산수화의 의미와 특징을 이해할 수 있다. 산수화속 동물 애니메이션을 제작할 수 있다.			
단계	학습요소	교수-학습 활동		학습자료 ▷ 유의점-	
		교사	학생		
도입 10	출결 확인 흥미 유발	▶인사 및 출결확인 ▶본시의 학습활동을 간략하게 제시한다. ▶클레이 애니메이션을 보여준다.	▶인사 ▶학습목표를 인지한다. ▶클레이 애니메이션을 보며 흥미 유발 한다.	▷ppt자료 예상이 빗나간 답변이라도 다양한 답변을 존중해준다.	
전개 40	표현	▶산수화의 개념 및 특징 -산수화가 무엇인지 질문한다. -산수화의 개념 및 특징을 설명한다. ▶구상하기 -어떤 산수화를 그릴지 구상하게한다. <참고작품>  <학생작품>	▶산수화의 개념 및 특징 -산수화가 무엇인지 대답한다. -산수화의 개념 및 특징을 이해한다. ▶구상하기 -어떤 산수화를 그릴지 자세하게 구상한다. -무슨 동물을 어떻게 만들지 생각한다.(색깔, 모양, 크기, 동작등...) -산수화와 동물이 연관성이 있으면서 잘 어울릴 수 있도록 구상한다.	-교사의 설명과 함께 학생들이 질문이나 생각을 말할 수 있는 시간을 갖는다. ▷ 화선지, 붓펜, 물감 재료	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

		-무슨 동물을 만들지 생각하게 한다. -산수화와 동물이 서로 잘 어울리면서 애니메이션이 될 수 있도록 구상한다. -조별로 역할을 분담해서 활동할 수 있도록 지도한다. ▶산수화그리기(조별로) -화선지위에 산수화를 스케치하게 한다. -배경에 느낌으로 표현하도록 한다. -붓 펜을 이용해서 표현 하도록 한다. -조별로 역할을 분담해서 활동할 수 있도록 지도한다. ▶채색한기(조별로) -담채로 채색한다. -조별로 역할을 분담해서 활동할 수 있도록 지도한다. ▶순회지도	-조별로 역할을 분담해서 활동한다. ▶산수화그리기 -화선지위에 산수화를 스케치한다. -붓 펜을 이용해서 표현한다. -배경에 느낌으로 표현하도록 한다. -조별로 역할을 분담해서 활동한다. ▶채색하기 -담채로 채색한다. -조별로 역할을 분담해서 활동한다.	
정리 10	정리	▶차시예고 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	▶차시준비물 인지 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표-31> 2차시-학습지도안

학습주제		수묵산수화 클레이 애니메이션		차시	2/1
학습목표		클레이의 재료에 특징을 이용해서 동물을 만들 수 있다. 움직이는 애니메이션을 제작할 수 있다. 협동하는 마음을 갖을 수 있다.			
단계	학습요소	교수-학습 활동		학습자료 ▷ 유의점-	
		교사	학생		
도입 10	출결 확인 흥미 유발	▶인사 및 출결확인 ▶본시의 학습활동을 간략하게 제시한다. ▶클레이 애니메이션을 보여준다.	▶인사 ▶학습목표를 인지한다. ▶클레이 애니메이션을 보며 흥미 유발 한다.	▷ppt자료 예상이 빗나간 답변이라도 다양한 답변을 존중해준다.	
전개 40	표현	▶클레이 만들기 -얼굴, 몸, 다리, 귀, 꼬리,등을 순서대로 만들어 하나씩 붙여가면서 동물의 형태를 만들도록 지도한다. -클레이색깔을 섞어가면서 다양한 색감을 사용할 수 있도록 지도한다. -5조 도구를 사용하여 동물의 특징을 살려 표현 하도록 한다. -조별로 역할을 분담해서 활동할 수 있도록 지도한다. ▶사진촬영하기 -핸드폰카메라를 이용해서 사진을 촬영하도록 한다, -최대한 움직임 없이 정지된	▶클레이 만들기 -동물의 형태를 창의적으로 만든다. -클레이색깔을 섞어가면서 다양한 색감을 사용한다. -5조 도구를 사용하여 동물의 특징을 살려 표현한다. -조별로 역할을 분담해서 만든다. ▶사진촬영하기 -핸드폰카메라를 이용해서 사진을 촬영한다. -최대한 움직임 없이 정지	-교사의 설명과 함께 학생들이 질문이나 생각을 말할 수 있는 시간을 갖는다. ▷클레이, 5조 도구, 핸드폰	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

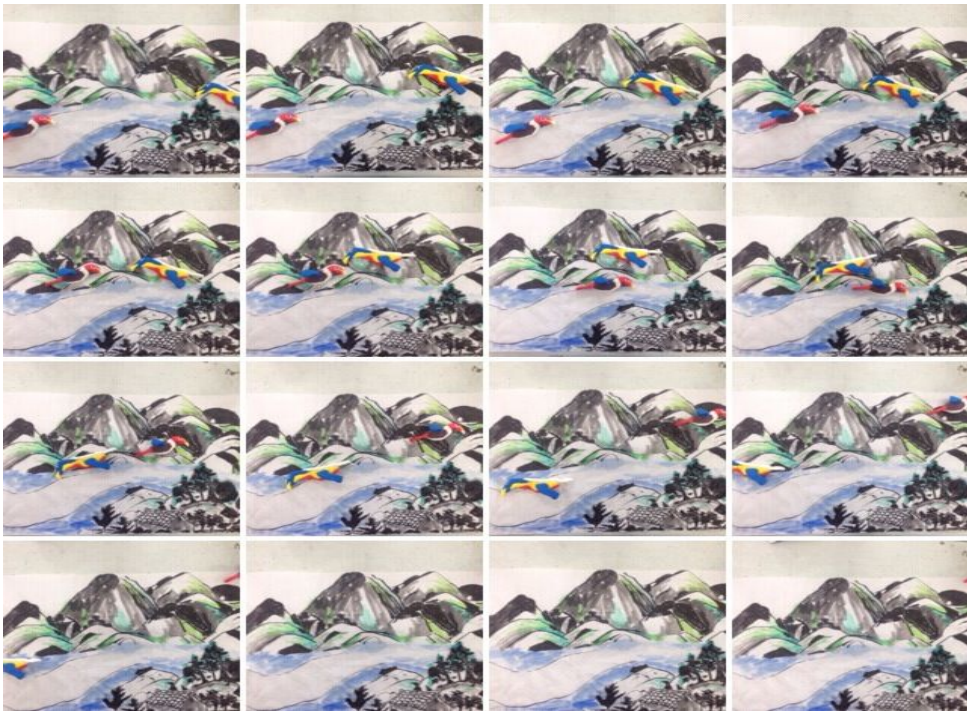
		상태에서 촬영하도록 지도 한다. ▶동영상 만들기 -핸드폰 어플 “완벽비디오” 어플을 받도록 안내한다. -동영상을 사진 찍은 순서대로 편집한다. ▶감상하기 -어색한 부분, 잘된 부분 감상하기 ▶순회지도	된 상태에서 촬영한다. -조별로 역할을 나누어 협동하며 촬영한다. ▶동영상 만들기 -핸드폰 어플 “완벽비디오”어플을 받아 동영상을 사진 찍은 순서대로 편집한다. ▶감상하기 -어색한 부분, 잘된 부분 감상하고 서로 이야기한다.	
정리(0	정리	▶차시예고 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	▶차시준비물 인지 ▶학습정리하기 -자기 주변을 정리한다.	

<표-30>,<표-31>를 살펴보면 산수화의 의미와 특징을 이해할 수 있고 산수화속 동물 애니메이션을 제작할 수 있다. 또한 협동화를 통해서 조별로 협동하는 마음을 갖을 수 있다. 클레이 애니메이션은 학생들이 다루기 손쉬운 재료를 이용하기 때문에 자기주도적인 학습이 가능하고 그로인해 창의적이고 흥미 있는 수업도구로 활용되고 있다. 학생들의 흥미를 끌 수 있는 애니메이션을 직접 촬영한다는 부분에서 학생들은 흥미유발이 되고 자신에 핸드폰을 이용하여 간단한 어플을 이용해서 동영상을 만들면서 애니메이션이 어떻게 제작되는지 다시 한번 공부할 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 지도 결과 분석

<표-32> 수묵산수화 클레이 애니메이션



〔그림 35〕 인왕제색도 클레이 애니메이션

간단한 어플을 이용하여 직접 동영상을 촬영하여 애니메이션을 제작한다는 부분에서 학생들은 매우 흥미를 느꼈다. 클레이의 부드럽고 유연한 재료를 통해 다양한 색감을 나타낼 수 있고 형태를 표현할 수 있다는 점에서 재료 선택이 좋았고 학생들은 수묵 산수화가 무엇인지 전통미술에 대한 관심도가 높아졌고 궁금해 하는 학생들의 모습을 발견할 수 있었다. 간단한 어플로 애니메이션을 직접 제작한다는 부분에서 매우 신기해하고 완성작을 기대하는 모습을 보였다. 하지만 움직이지 않고 촬영하는 부분에서 어려움을 느끼는 학생들이 보였고 삼각대를 설치해서 작업했다면 더 효과적이었을 거라는 아쉬움이 남았다. 이 작업을 통해 전통미술과 학생들이 한발짝 가까워지는 모습을 볼 수 있었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 4절 설문조사 결과 및 분석

본 설문조사의 목적은 현 교육현장에서 전통미술과 애니메이션에 대한 학생들의 생각과 흥미도를 파악하고자 진행하였다.

수업 적용 전 학생들이 전통미술과 애니메이션에 대한 관심도와 흥미도를 파악하고 적용 후 학생들이 애니메이션을 활용했을 때 전통미술에 대한 인식과 흥미도 그리고 전통미술에 대한 이해에 대해서 적용 후 결과 분석에 더욱 용이하게 비교하기 위해 적용전과 적용후로 나누어 설문조사를 실시하였다.

1. 연구대상

‘효과적인 전통미술교육을 위한 애니메이션 활용방법 연구‘가 적용될 대상은 광주 H초등학교와 광주 S초등학교 방과후 미술부를 신청한 3~4학년 학생으로 학생 수는 총40명으로 남학생 5명 여학생 35명이다.

전통미술과 애니메이션에 대한 흥미도와 관심도를 사전 조사하는 것은 전통미술을 통한 애니메이션 수업에 영향을 미칠 요소를 미리 분석하기 위해서이다. 전통미술에 대한 인식은 어떤지, 어디에서 어려움을 느끼고 표현활동에 대한 자신감은 어느 정도인지를 조사하여 학생들의 상태를 보고자 하였다.

아래의 <표-31>는 본 연구의‘효과적인 전통미술교육을 위한 애니메이션 활용방법 연구’와 관련하여 전통미술에 흥미도와 관심도에 대한 실태를 조사한 결과이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 사전 설문지 분석결과

<표-33> 전통미술에 대한 흥미·만족도

문제1. 전통미술에 대한 흥미와 관심도는 다른 회화와 비교 했을 때 어느 정도라고 생각합니까?	
① 매우 흥미 있고 관심도 있다.	4 (10%)
② 흥미 있고 관심도 있다.	6 (15%)
③ 거의 흥미와 관심이 없다.	25 (62%)
④ 전혀 흥미와 관심이 없다.	5 (12%)

학생들이 전통미술에 대한 흥미도와 관심도를 알아보기 위한 질문으로 '전통미술에 대한 흥미와 관심도는 다른 회화와 비교 했을 때 어느 정도라고 생각합니까?'에 62%가 거의 흥미와 관심이 없다고 응답해 전통미술의 흥미도와 관심도가 많이 낮은편이라는 것을 알 수 있다. 전통미술에 대한 관심을 갖은 학생은 10% 매우 관심 있다고 응답하였다. 그럼 학생들에게 전통미술이 왜 재미없고 흥미 없는 수업인지를 알아보았다. 그 결과는 아래와 같다.

<표-34> 전통미술에 대한 어려운점

문제1. 전통미술을 공부할 때 가장 힘들거나 어려운 점은 무엇입니까?	
① 재료가 낯설다.	9(22%)
② 표현이 어렵다.	9(22%)
③ 그림에 자신이 없다.	4(10%)
④ 그냥 흥미와 관심이 없다.	18(45%)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학생들이 전통미술에서 힘든 점과 어려운 점은 무엇인지를 알아보기 위한 질문으로 ‘ 전통미술을 공부할 때 가장 힘들거나 어려운 점은 무엇입니까?’에 학생들은 그냥 흥미와 관심이 없다가 45%이고 재료가 낯설다 22% 그리고 표현이 어렵다가 22%로 같은 수치를 나타내었다. 그리고 소수 학생들이 그림에 자신이 없다가 10% 학생이 응답하였다.

<표-35> 애니메이션에 대한 흥미·관심도

문제1. 애니메이션에 대한 흥미와 관심도는 다른 회화와 비교 했을 때 어느 정도라고 생각합니까?	
① 매우 흥미 있고 관심있다.	20(50%)
② 흥미 있고 관심도있다.	13(32%)
③ 거의 흥미와 관심이 없다.	4(10%)
④ 전혀 흥미와 관심이 없다.	3(7%)

전통미술교육을 위한 애니메이션을 활용했을 때 학생들의 흥미도와 관심도를 알아보기 위한 질문으로 ‘애니메이션에 대한 흥미와 관심도는 다른 회화와 비교 했을 때 어느 정도라고 생각합니까?’에 학생들은 50%가 매우 흥미 있고 관심 있다고 이야기하였다. 그리고 흥미 있고 관심 있다는 학생은 32%로 82%학생들이 애니메이션에 대해서 관심 있고 흥미 있어 하는 결과를 나타내었다.

이와 같이 전통미술을 아이들은 흥미 없고 관심 없는 미술 분야중 하나라고 생각하고 있었다. 그중 전통미술이 그냥 어렵고 관심 없다는 조사 결과로 전통미술을 다양한 방법으로 인식의 변화가 필요하다고 느꼈다. 이들에게 전통미술을 활용한 애니메이션 수업을 적용했을 때 어떤 효과와 결과가 초래되는지 사후 조사 결과의 비교를 통해 알아보고자 한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 사후 지도 설문지 분석결과

본 연구는 지도 후 설문조사를 통한 전통미술에 대한 흥미도 및 관심도 분석, 전통미술을 활용한 애니메이션 결과물인 학생작품 분석을 통하여 전통미술의 활성화와 흥미도와 관심도가 애니메이션을 통해서 학생들에게 긍정적인 효과를 이루었는지를 검증하고자 한다.

<표-36> 애니메이션을 활용한 전통미술교육에 대한 수업만족도

문제1. 전통미술을 활용한 애니메이션 수업은 흥미가 있었습니까?	
① 매우 흥미로웠다.	19(47%)
② 대체로 흥미로웠다.	18(45%)
③ 별로 흥미롭지 않았다.	1(2%)
④ 전혀 흥미롭지 않았다.	2(5%)

위의 <표-34>를 통해 알 수 있듯이 40명중 19명이 매우 흥미로웠다. 그리고 18명이 대체로 흥미로웠다. 37명(92%)이 애니메이션을 활용한 전통미술 수업이 흥미로웠다고 답했다. 사전 조사에서 40명중 30명(74%)학생이 흥미 없다고 답한 것과는 대조적으로 92%학생이 흥미로웠다고 긍정적인 반응을 보였다. 그렇다면 애니메이션을 활용해서 학생들이 가장 많이 알게 된 사실은 무엇인지 아래의 표를 살펴보면 다음과 같다.

<표-37> 애니메이션을 활용한 전통미술교육에 대한 수업만족도

문제2. 애니메이션을 활용한 전통미술 수업을 통해서 가장 많이 알게 된 것은 무엇인가요?	
① 전통미술의 이해	10(25%)
② 전통미술 표현력	9(22%)
③ 전통미술의 흥미로움	13(32%)
④ 애니메이션의 이해	8(20%)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

애니메이션을 활용한 전통미술교육 수업을 통해서 학생들은 전통미술이 무엇인지 이해한 학생이 10명(25%) 그리고 전통미술이 자신이 생각했던 것 보다는 흥미로웠다는 학생이 13명(32%)였다. 그 밖에도 전통미술의 표현력 알게 되었다는 학생은 9명(22%) 그리고 애니메이션을 이해하게 되었다는 학생은 8명(20%) 대체적으로 균형 잡힌 결과가 나왔다.

<표-38> 애니메이션을 활용한 전통미술교육에 대한 수업만족도

문제3. 애니메이션을 활용하여 전통미술 수업한 결과 인식이 바뀌었나요?	
① 전통미술의 우수성을 알게 되었고 흥미를 갖게 되었다.	12(30%)
② 흥미롭고 전통미술에 대해 많이 알게 되었다.	22(55%)
③ 관심과 흥미는 생겼으나 전통미술의 표현이 어려웠다.	4(10%)
④ 지루하고 재미없었다.	2(5%)

마지막으로 애니메이션을 활용하여 전통미술을 수업한 결과 40명중 22명(55%) 반이상의 학생들이 전통미술이 흥미롭고 많이 알게 되었다라고 수업에 전과 후의 변화를 결과로 알 수 있었다. 그리고 더 나아가 전통미술의 우수성을 알게 되었고 흥미를 갖게 되었다는 12명(30%) 학생들의 결과도 나왔다. 그러나 지루하고 재미없었다고 대답한 학생 몇 명과 어려웠다고 답한 학생들이 구체적으로 어떤 부분이 어려웠고 지루했는지에 대한 세분화된 질문지를 작성하지 못한 것이 좀 아쉽고 부족한 부분이었다고 생각한다. 전체적으로 애니메이션을 통해 전통미술 지도한 결과 전통미술에 대한 학생들의 인식이 많이 변화되었다는 것을 알 수 있었다. 학생들은 자신들과 근접해있고 흥미로운 애니메이션 활용하여 전통미술을 공부했더니 어렵거나 거부반응 보다는 흥미롭고 새롭다고 생각하는 학생들이 많았던 것 같다. 또한 전통미술의 이해와 표현력 증진에도 많은 도움이 되었다는 것을 알 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제6장 결론

본 논문은 전통미술교육을 활용해 애니메이션을 활용하는 부분에 있어서 교육적 가치를 알아보고 학생들이 쉽게 그리고 재미있게 그릴 수 있고 쉽게 지도할 수 있는 방안을 구안하는데 목적이 있다.

이를 위해 각종문헌 및 선행 연구를 통하여 전통미술의 개념과 특징, 선행연구사례를 알아보고 애니메이션과 전통미술 접목해서 수업했을 때 교육적으로 활용방안과 지도방안을 제시해보았다.

전통미술부분을 세 가지로 나누어 풍경화 애니메이션, 민화 애니메이션, 공예 애니메이션으로 나누어 전통미술 부분에 있어서 다양하게 접근해 보았다. 이를 통해서 애니메이션을 제작하려는 학생들의 의욕을 고취시킬 수 있었다. 그리고 전통미술이라고 하면 어렵고 지루한 미술수업이라는 편견으로 벗어나 애니메이션을 활용하여 전통미술 교육을 한 단계 높이는 계기를 마련하였다. 효과적인 전통미술교육을 위한 애니메이션 활용방안을 연구하면서 많은 교육적 효과를 얻을 수 있었다.

첫째, 전통미술 교육에 대한 애정이다. 전통미술을 수업하기 전에는 수업 현장에서 실제로 학생들의 전통미술에 대한 관심도와 흥미도는 떨어지는 것이 사실인데 제 3장에서 수묵 산수화 클레이 애니메이션 수업을 하면서 학생들이 전통미술을 생각하는 관심이 높아졌다. 애니메이션을 이용하여 동영상을 제작하면서 흥미도가 향상되었고 그로인해 우리 전통미술을 통해 조상의 사상과 생활 정서를 조금이나 느껴보는 기회를 갖게 되었다.

둘째, 전통미술의 표현기법에 흥미를 느낄 수 있었다. 학생들은 제 1장 풍속화와 제 2장 산수화 그리고 제 3장의 민화 수업을 접하면서 작품을 표현하는 표현기법을 표현하는 부분에서 서양기법과 전통기법의 차이점을 발견하였다. 이러한 새로운 발견을 할 때 마다 학생들은 성취감을 느끼고 작품에 대한 만족감 역시 향상되었다는 것을 알 수 있었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

셋째, 애니메이션이라는 장르는 우리가 보고 즐기는 것에 머물러 있는 줄 알았는데 이렇게 전통미술과 활용해 애니메이션을 통해 여러 가지 효과를 얻을 수 있다는 점을 깨달았다. 미술교과에 대한 흥미유발과 능동적이고 적극적인 수업에 참여도 그리고 예술의 종합적 영역을 다루어 볼 수 있었다.

넷째, '서로의 작품 감상하기'에서는 서로의 작품에 대한 의견을 나누고 서로의 자품을 칭찬하는 시간을 갖으며 학생들의 미적 안목을 기르고 감상능력의 신장을 도모하였다.

설문조사 전과 후의 결과를 살펴본바와 같이 전통미술을 접하기 전에는 어렵다 낯설다 흥미없다 라는 인식이 강했던 반면 전통미술의 흥미향상을 위해 애니메이션을 활용을 통해 학생들은 수업전인식과 애니메이션을 활용한 후 전통미술의 인식이 흥미롭다 대체로 흥미로웠다 등 긍정적인 반응으로 확연하게 달라지는 모습을 보고 연구자는 전통미술이 흥미로울 수 있는 영역이라는 것을 확인했다. 3절에서 클레이 애니메이션을 활용하여 동영상을 직접 만드는 수업으로 적극적인 참여도와 흥미로움을 극대화 시킬 수 있는 수업이나 자신에 이름중 한글자를 문자도로 표현한 2절의 수업 그리고 1절에서 간단한 할핀을 이용하여 움직이는 인물로 애니메이션을 쉽게 느낄 수 있는 이러한 간단하지만 효과적인 수업을 통해이 현행 교육과정에서 충분히, 재미있게 다루어진다면 학생들이 전통미술에 더 많은 관심을 보일 것이라고 확신한다.

전통이라 하여 오래된 것이 아니라 전통은 새로운 창조를 위한 밑거름으로써 계속해서 역동하는 것이라 할 수 있다. 이에 다른 영역에서도 전통미술에 관한 다양한 프로그램이 개발되므로 학생들의 흥미도를 향상시키고 끈임 없이 발전되어야 한다. 그 시작은 학교 현장에서부터 연구지도방법이 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참고문헌

-단행본-

고유섭, 『한국 미술사급 미학논고』, 서울: 통문관, 1972.

권혜숙 외, 『일본의 아이디어 발상 교육』, 서울: 대교출판, 2009.

권혜숙 외, 『본의 아이디어 발상 교육』, 서울: 대교출판, 2009.

안휘준, 『한국의 미술과 문화』, 서울: 시공사, 2001.

윤열수, 『우리문화의 우수성을 밝혀주는 우리 그림 민화의 즐거움』, 서울: 종이나라 ,2009.

윤열수, 『꿈꾸는 우리 민화』, 서울: 보림출판사, 2005.

이성도 외, 『전통미술문화교육』, 경기도 파주: 미진사, 2005.

지순임, 『한국회화의 미』, 서울: 미술문학, 2012.

-학위논문-

강경란, “애니메이션의 교육적 활용이 창의인성 개발에 미치는 영향에 관한 연구”, 대구교육대학원논문, 2014.

강원경, “해학의 이해와 표현 연구 : 초등학교 6학년을 중심으로”, 공주교육대학원, 2009.

김민경, “문인화의 정신성에 기초한 초등미술지도방안 모색”, 한국교원대학교, 2006.

김도영 “미술과 중심의 통합수업이 학습동기와 학업성취도에 미치는 영향 : 초등학교 5학년을 중심으로”,이화여자대학교 교육대학원, 2015.

권영명, “전통회화의 조형적 특징을 활용한 삶의 모습 표현 수업방안 연구 : 조선시대 풍속화를 중심으로”, 한국교원대학교, 2010.

권영명, “전통회화의 조형적 특징을 활용한 삶의 모습 표현 수업방안 연구 : 조선시대 풍속화를 중심으로”, 한국교원대학교, 2010.

김유선, “동양화여백의현대적연구”, 단국대학교석사학위논문, 2001.

남슬기, “초등학교 전통미술 지도를 위한 우리나라 탈 만들기 프로그램 연구: 고학년을 대상으로”, 한국교원대학원, 2013.

박정아, “전통 회화를 활용한 전통미술교육 수업지도 방안 연구 : 고등학교 1학년을 중심으로”,한양대학교 교육대학원, 2009.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

박진경, “창의적 문제해결 모형을 활용한 전통미술 교육 지도방안 연구 5~6학년”,석사학위논문 한양대학교, 2014.

배은정, "문자디자인을 통한 한글문자도 지도 방안 연구: 저학년중심으로", 서울 교육대학원, 2011.

송인혜, “전통미술을 기초로 한 한국화 지도방안 연구 : 초등학교 미술과 5학년을 중심으로”, 한국교원대학교, 2010.

송인혜, “전통미술을 기초로한 한국화 지도방안 연구: 초등학교 미술과 5학년을 중심으로”, 한국교원대학교, 2010.

이순길, “초등학교 한지 공예 기법을 이용한 전통미술 지도”, 부산대학교대학원, 2001.

장태희, “초등 미술교육의 산수화를 활용한 수업 연구 : 1, 2, 3학년을 중심으로”, 제주대학교, 2010.

전해숙, “전통문양을 활용한 창의적인 미술활동 지도방안 연구: 초등하교 고학년 중심으로”, 홍익대학교, 2007.

-교사용 지도서-

서석례, 외 2인, 『미술과 교사용 지도서』, 중앙교육진흥연구소, 2000.

-Internet Web site-

엽합뉴스

http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2015/03/24/0200000000AKR20150324130500005.HTML?input=1195m

문화체육관광부

http://www.mcst.go.kr/main.jsp

국립중앙박물관 어린이박물관

www.museum.go.kr

서울 역사박물관 어린이

http://chd.museum.seoul.kr/chd/index.do

리움 미술관

http://leeum.samsungfoundation.org/html/global/main.asp

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<설문지>

안녕하십니까
본 설문지는 애니메이션을 활용하여 전통미술 수업을 실시한 후, 학생들의 인식을 알아보고 연구 자료를 얻기 위해 작성된 것입니다.
모든 내용은 통계자료 이외의 다른 목적으로는 사용되지 않습니다. 평소 생각하고 있던 점이나, 수업 후 느낀 점을 솔직하게 답변해 주십시오.
여러분의 솔직한 응답은 연구의 귀중한 자료가 되오니 한 문항도 빠짐없이 성심껏 기입해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

조선대학교 교육대학원
미술교육전공 구 아 름

※ 다음 문항을 읽고 가장 일치하는 자신의 생각에 체크(√) 표시 해주십시오.

성별 ( )남 ( )여

<애니메이션에 대한 흥미·관심도>

문제1. 애니메이션에 대한 흥미와 관심도는 다른 회화와 비교 했을 때 어느 정도라고 생각합니까?	
① 매우 흥미 있고 관심있다.	
② 흥미 있고 관심도있다.	
③ 거의 흥미와 관심이 없다.	
④ 전혀 흥미와 관심이 없다.	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<애니메이션을 활용한 전통미술교육에 대한 수업만족도>

문제1. 전통미술을 활용한 애니메이션 수업은 흥미가 있었습니까?	
① 매우 흥미로웠다.	
② 대체로 흥미로웠다.	
③ 별로 흥미롭지 않았다.	
④ 전혀 흥미롭지 않았다.	

문제2. 애니메이션을 활용한 전통미술 수업을 통해서 가장 많이 알게 된 것은 무엇인가요?	
① 전통미술의 이해	
② 전통미술 표현력	
③ 전통미술의 흥미로움	
④ 애니메이션의 이해	

문제3. 애니메이션을 활용하여 전통미술 수업한 결과 인식이 바뀌었나요?	
① 전통미술의 우수성을 알게 되었고 흥미를 갖게 되었다.	
② 흥미롭고 전통미술에 대해 많이 알게 되었다.	
③ 관심과 흥미는 생겼으나 전통미술의 표현이 어려웠다.	
④ 지루하고 재미없었다.	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

저작물 이용 허락서

학 과	미술학과	학 번	20118195	과 정	석사
성 명	한글: 구아름 한문: 具 아름 영문: koo a lum				
주 소	광주 북구 운암동 아이파크 107동 1204호				
연락처	010.6304.6547 E-MAIL: kooalum@naver.com				
논문제목	한글 :효과적인 전통미술교육을 위한 애니메이션 활용방안 영문 :Research on animation-based teaching method For effective Traditional Art Education				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

2015년 4 월 22 일

저작자: 구 아 름 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하