creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000238469

2009년 8월
교육학석사(미술교육)학위논문

중학교 미술교과 표현영역에서 ICT의 전통미술교육 방안 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

백 유 연

중학교 미술교과 표현영역에서 ICT의 전통미술교육 방안 연구

The Study on the Traditional Art Education Plan Using ICT in Expression of Art Education for Secondary Schools

2009년 8월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

백 유 연

dCollection @ chosun

중학교 미술교과 표현영역에서 ICT의 전통미술교육 방안 연구

The Study on the Traditional Art Education Plan Using ICT in Expression of Art Education for Secondary Schools

지도교수 조 송 식

이 논문을 교육학석사학위(미술교육) 청구논문으로 제출합니다.

2009년 4월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

백 유 연

dCollection @ chosun

백유연의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 박 상 호 인

심사위원 조선대학교 교수 조 윤 성 인

심사위원 조선대학교 교수 조 송 식 인

2009년 6월

조선대학교 교육대학원

dCollection @ chosun

목 차

ABSTRACT ····· iii

제 1 장 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2. 연구의 내용과 방법 ····· 4
3. 연구의 제한점 ····· 5

제 2 장 우리 사회와 디지털 문화

1. 디지털 문화의 이론적 배경 ····· 6
2. 우리 사회와 디지털 문화의 관계 ····· 6

제 3 장 디지털 문화와 전통미술교육의 역할

1. 디지털 문화에서의 전통미술교육의 역할 ····· 11
2. 디지털 문화에서의 전통미술교육의 방향 ····· 13

제 4 장 전통미술을 통한 ICT 활용교육

1. 현재 전통미술교육의 현황 ····· 16
2. ICT 활용교육 ····· 33
   가. ICT 활용교육의 개념 및 특징 ····· 33
   나. ICT 활용교육의 유형 ····· 35
   다. 바람직한 ICT 활용교육 방향 ····· 38
3. 현재 전통미술교육의 ICT 활용교육 내용 ····· 39
   가. 전통미술교육에서 ICT 활용교육의 유형 ····· 39

dCollection @ chosun

나. 전통미술교육에서 ICT 활용교육의 의의·····46
다. 전통미술을 통한 ICT 활용의 교수 · 학습 지도안·····47

제 5 장 결 론·····72

【부 록】 ·····74
【참고문헌】 ·····76

dCollection @ chosun

ABSTRACT

The Study on the Traditional Art Education Plan Using ICT in Expression of Art Education for Secondary Schools

Yu-Yeon Beak
Advisor : Prof. Song-Sig Jo Ph.D.
Major in Fine Arts Education
Graduate School of Education
Chosun University

Digital cultures have been rapidly developing in our society due to advanced technologies. They have brought convenience and comfort in our life. However, it has not always brought positive changes but it has caused negative changes such as changes in human relations, deconstruction of communities, addiction to Internet, digital maladjustment, and loss of sense of values. From problems caused from such phenomena, adolescents are losing human respect, self-realization, interactions, cultural identify and consciousness of community. So a necessity to solve ethic problems due to such reverse functions has appeared. The Ministry of Education and Human Resources Development is putting an emphasis on resolution of such problems. In this condition, when our art education helps students to positively accept digital culture through use of traditional art education, problems can be solved through inspiring adolescents to have more sensitivity. Traditional art class

dCollection @ chosun

needs cooperations and mutual communication. Therefore, as it has more possibility to help adolescents to recover their moral, the meaning of true education can be understood. As a result, ethical problems can be solved through traditional art education and dry emotion of adolescents can be recovered. In this situation, we should promote proper understanding on traditional art and deal with it practically for more positive art education. To actively deal with the need of the time, education fields should develop educational contents and methods for which digital education is combined with traditional education. What digital media are there that meet the positive directions of digital culture? That is, using computers preferred by adolescents is effective. Therefore, we are to approach to traditional art using ICT. For education using ICT, materials such as video, pictures and images are used for teaching and learning. It is expected that adolescents can have an easy access to traditional art through the ICT. Therefore, this study presented teaching plans using ICT as follows: making folk painting using online collage, parody of traditional portraits, and making digital map of traditional cultural assets. Advantages of digital culture can be highlighted and its disadvantages can be complemented through use of ICT for art education. For example, addiction to Internet games, cyber manners, dehumanizing phenomena can be effectively resolved through teaching and learning processes. Now, out of the recognition that use of ICT is a simple means of education, we should recognize it as a changing education paradigm and pursue for improvement of teaching in quality, focusing on features and advantages. In conclusion, for effective traditional art education, we should know superiority and importance of our traditional art and provide more familiar and interesting art education for them through ICT.

dCollection @ chosun

제 1 장 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리 사회는 디지털 문화의 사회라 말할 수 있다. 디지털 문화란 정보의 영구 보존성, 자유로운 전송, 상호작용성과 자유로운 수정, 변화 및 합성의 특징을 기반으로 한다. 이는 시간, 공간, 속도의 제약에서 벗어나 인터넷을 통해 언제 어디서나 빠르고 자유롭게 정보를 공유하고 활용할 수 있는 것이라 말할 수 있다. 다시 말해서 많은 사람들에게 보편화 되고 대중이 즐길 수 있는 것 즉, 문화화가 된 것을 말한다.[1)]

디지털 문화가 즐비한 이 사회에서 이 문화가 우리 청소년에게 미치는 영향에는 긍정적인 측면 못지않게 부정적인 측면이 많다. 예를 들어 이들은 이미 컴퓨터와 인터넷을 삶의 필수 조건으로 하여 살고 있다. 그리고 이것과 더불어 사고하고, 생활하는 삶에 길들여진 세대이기 때문에 인터넷 중독, 가상과 현실세계간의 혼돈, 음란물의 노출 등등의 사회적 문제에 직접적으로 노출되어있는 상태이다. 또한 편리를 위해 만들어진 문명의 이기가 타락과 퇴폐적인 산물로 자리 잡혀 청소년들의 감성을 메마르게 한다는 시선도 적지 않다.[2)] 이러한 현상에서 생겨난 문제점들로부터 우리 청소년들은 인간의 존엄성과 자아실현 및 타인과의 상호작용, 문화 정체성과 공동체 의식 등을 잃어가고 있다. 즉, 청소년들의 윤리적 문제가 발생한 것이다.[3)] 이러한 역기능으로 인해 발생한 문제들을 해결할 필요성이 대두되었고 이것은 현대 교육에서 담당해야할 역할인 것이다. 이에 교육인적자원부[4)]에서는 인간의 존엄성과 자아실현 및 타인과의 상호작용을 강조하고 문화 정체성의 확립과 공동체 의식의 회복이 강조되어야한다고 말하고 있다. 그리고 가치 탐구 경험과 감정 이입 등의 인성, 윤리 교육의 측면을 강조하고 있다.

---

1) 서울특별시과학연구원, 『디지털 시대에 미래를 여는 길』, 서울특별시교육과학연구원, 2000, p.3.

2) 김진규, 「Digital 시대의 초등학교 미술교육목표에 관한 연구」, 홍익대학교 박사학위 논문, 2002, p.3.

3) 박지은, 「사회변동에 따른 고등학교 사회과 교육과정 변화에 관한 연구」, 숙명여자대학교 교육대학원, 2003, p.3.

4) 현 명칭은 교육과학기술부이다. 전 과학기술부와 교육인적자원부가 통합되어 2008년 2월 29일에 교육과학기술부로 개편되었다. 그러나 여기에서는 혼동을 막기 위해 이전 명칭인 교육인적자원부라 명명한다.

dCollection @ chosun

그리하여 중 · 고등학교의 교육과정에 '인터넷 윤리'과목을 개설하여 가르치도록 조치를 취하는 실정이다.[5] 이러한 실정에서 우리의 미술교육에서는 무엇을 내세워 디지털 문화를 긍정적으로 받아들이고, 우리 청소년들에게서 감성을 이끌어 내어 이러한 문제들을 해결할 수 있는 것일까? 바로 전통미술교육의 활용이다. 이 시대에 잃어버리면 안 될 우리의 것, 바로 우리만의 전통을 계승, 발전시켜 가르치는 일이다. 그렇다면 굳이 전통을 언급한 이유는 무엇일까? 전통적 가치는 항상 필요하기 때문이다.

우리 사회의 급격한 사회 변화 과정에서 발생하는 가치 상실, 규범 파괴 같은 도덕 · 윤리적 위기 해결 방안으로서 전통이 강조된다. 또한 청소년들의 서구 지향적 가치관 편향에 대해 '한국의 전통적 혼과 정신'을 강조하기 위해서 전통이 필요하다.[6] 그리고 전 세계의 정보 공유와 각국의 지식정보의 홍수로 인해 획일화된 사회 풍토를 해결하기 위한 방안으로 각국의 전통을 강조하는 등 여러 가지 이유가 있다.[7] 그렇지만 그 가운데에 본 연구에서는 디지털 문화에서 부정적인 변화로 인해 생긴 역기능을 바탕으로 일어난 윤리적 문제를 순화시키기 위한 하나의 방법으로서 제시된 것이다. 그렇다면 전통미술교육이 윤리적 문제를 어떻게 해결한다는 것인가?

전통미술을 관찰하고 사생하는 것을 통해 우리 민족의 상부상조하는 문화와 자연주의 의식에 밑바탕을 두고 있는 조상들의 정신을 배울 수 있다. 이는 현 사회를 살아가는 우리 혹은 청소년들이 잊고 지냈던 인간의 존엄성을 깨닫게 하고 자아실현에 도움을 주며, 타인과의 상호작용을 가능케 하는데 보탬이 될 것이다. 그리고 우리 민족의 전통회화와 그 속에 담긴 얼을 배우면서 우리가 누구인지 등의 문화 정체성에 대한 갈등을 해소 및 확립이 가능케 될 것이다. 또한 문화재 현장 답사를 통해 우리의 것을 배우는 과정 속에서 학우들과 서로 부대끼면서 생기는 끈끈한 정으로 인해 결속력이 높아져 공동체 의식의 회복이 가능할 것이다. 그리고 전통미술이라는 것을 통해 온라인(on-line)교육에서 얻지 못하는 교육의 참 의미를 얻을 수 있다. 즉, 타 교과도 마찬가지이지만 온라인 교육 속에서의 학생들은 단순한 지식정보의 전달, 개인적인 정보공유

5) 김정화, 「사이버 공간에서의 윤리의 문제」, 인제대학교 교육대학원, 2003, p.2.

6) 장승희, 「고등학교 전통윤리에 대한 체계적 분석 및 평가」, 서울대학교 사범대학 국민윤리학과, 2005, p.4.

7) 김진규, 「디지털 세대를 위한 초등미술교육 방향에 관한 연구」, 『미술교육연구논총 제11호』, 한국교육대학교 미술교육학회, 2000, p.22.

dCollection @ chosun

가 전부이다. 그러나 오프라인(off-line)교육은 이 뿐만 아니라 학우들 간의 의사소통을 요한다. 그렇기에 오프라인 교육 속의 학생들은 상호간의 의사소통을 통해 결속력 있는 공동체 의식을 가지게 된다.

미술과 교육 분야 중 특히 전통미술 분야는 다른 미술 분야보다 협동을 요하는 수업이 많고 상호간의 의사소통을 통해 수업을 시행하는 경우가 많다. 그러므로 대부분의 윤리적 문제를 회복시키기에 타 교과보다 가능성이 월등히 높으므로 참된 교육의 의미를 되새길 수 있다. 결과적으로 디지털 문화에서 우리의 전통미술 속에 담겨 있는 정신적 의미와 내용에 대한 이해를 통하여 윤리적 문제를 해결할 수 있고 우리 청소년들은 메마른 감성을 되찾을 것이다.

지금의 상황을 맞이하여 우리는 전통미술에 대한 올바른 이해를 도모하고 무엇보다도 교육현장에서 적극적으로 전통미술교육을 선행하여야 한다. 이러한 시대적 요구에 능동적으로 대처하기 위해 교육현장에서는 디지털교육과 전통교육을 융합한 교육 내용 및 방법에 대한 적극적인 검토가 필요하다. 이에 디지털 문화의 긍정적인 방향에 부합된 디지털매체로는 무엇이 있을까? 바로 청소년들이 좋아하는 컴퓨터를 사용하는 것이 효율적이다. 이는 앞에서 언급하였듯이 이들은 이미 컴퓨터와 인터넷을 삶의 필수 조건으로 생활하는 삶에 길들여진 세대이기 때문에 교육하는데 있어서 가장 흥미를 끌 수 있는 매체라고 생각된다. 또한 이를 적절하게 부합할 수 있는 교육적 기술로는 현재 교육 현장에서 활성화되고 있는 ICT 활용이 있다. 따라서 ICT를 활용하여 전통미술에 접근 하고자한다.

ICT(Information & Communication Technology)란 정보기술과 통신기술의 합성어로, 정보기기의 하드웨어와 이들 기기의 운영 및 정보 관리에 필요한 소프트웨어 기술, 그리고 이들 기술을 이용하여 정보를 수집, 생산, 가공, 보존, 전달, 활용하는 모든 방법을 의미한다. 다시 말해 인터넷뿐만 아니라 동영상, 사진, 그림 등의 모든 자료와 도구를 활용하여 교수·학습에 적용하는 것을 말한다.

이러한 ICT 활용을 통해 우리의 전통미술이 청소년들에게 더욱 더 쉽고 재미있게 접근할 수 있으리라 생각된다. 그러므로 이 시대에 맞춰 ICT를 활용해 전통미술교육 사례를 연구하고 방안을 모색하고 고찰해보고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

dCollection @ chosun

2. 연구의 내용과 방법

본 연구는 디지털 문화에서 요구하는 미술교육의 방향, 즉 전통미술교육에 대한 필요성을 인식하고 디지털 문화에 적합한 ICT의 활용을 통해 좀 더 재미있게 다가갈 수 있도록 방법을 모색, 제시하고자 한다. 위와 같은 목적을 달성하기 위해서는 다음과 같은 순서로 연구가 이루어 질 것이다.

먼저 디지털 문화에 대한 정의와 우리 사회와 디지털 문화와의 관계성에 대한 언급이 필요하다. 디지털 문화가 무엇이며 또한 우리 사회에 디지털 문화가 어떠한 영향을 끼치고 있는지 자세하게 조사할 필요가 있다. 이는 우리 사회와 디지털 문화의 갈등, 즉 부정적인 변화로 생긴 문제의 해결 방안을 모색하기 위함이 연구의 목적이기 때문에 구체적인 배경을 알아볼 필요가 있다.

다음으로 디지털 문화가 즐비한 우리 사회에서 전통미술교육이 어떤 역할을 하는지에 대한 언급이 필요하다. 즉, 앞에서 언급했듯이 디지털 문화의 부정적인 사회 변화로 인해 생긴 갈등을 해소하기 위해 제시한 것이 바로 전통미술교육이다. 그렇기 때문에 디지털 문화에서 전통미술교육의 역할과 그에 대한 방향에 대해 제시한다.

다음으로 현재 전통미술교육의 현황과 ICT 활용교육에 대해 조사하고자 한다. 우선, 전통미술교육의 현황이 어떠한지 조사가 되어야 이에 ICT를 어떻게 접목시킬지 방안을 모색할 수 있다. 이에 현황은 현행 제 7차 교육과정 중학교 미술과 교과서에 제시된 전통미술영역의 내용 분석을 통해 살펴보고자 한다. 이는 전통미술의 범위가 한정되지 않기 때문에 제 7차 교육 과정 개정안 미술과 교과서라는 범위 내에서 연구를 하고자 한다. ICT 활용교육의 내용 방향으로는 ICT의 의미와 현재 제시되고 있는 활용교육 현황 및 유형 등이 있는데 언급한 순으로 자세하게 살펴본다. 이에 현재 교육인적자원부에서 편찬한 초 · 중등학교 정보통신기술 교육 운영지침서를 토대로 제시한다. 이를 바탕으로 하여 현재 전통미술교육의 ICT 활용교육 내용에 대해서 마무리를 한다. 이에 내용은 현재 전통미술교육에서 ICT가 어떻게 활용되고 있는지 활용 유형에 관해 조사한 후 제시한다. 또한 전통미술을 통해 ICT 활용 교수 · 학습 지도안을 마무리로 다룬다. 먼저, 전통미술교육에서 ICT 활용 유형은 앞서 말한 교육인적자원부

dCollection @ chosun

에서 편찬한 초 · 중등학교 정보통신기술 교육 운영지침서를 바탕으로 제시한다. 또한 앞에 언급했듯이 7차 교육과정 개정안 중학교 미술과 교과서를 연구 범위로 정하였기 때문에 교수 · 학습지도안 역시 이를 중점으로 다룬다. 마지막으로 결론 및 참고 문헌, 참고사이트를 제시한다.

3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫 번째로, 전통미술의 범위는 제한되지 않고 무한하다. 너무나 광범위하기 때문에 이를 다 연구할 수 없을 뿐만 아니라 이 시대의 학생들을 위한 교육 방안 연구이므로 그에 부합된 범위를 설정해야한다. 이에 제 7차 교육과정 미술과 교과서라는 범위 내에서 연구를 하고자 한다.

두 번째로, 이 연구는 중학교 미술교과서의 표현영역 중 전통미술영역을 중심으로 교육 방안을 살펴보는 연구이다. 그러나 학습 · 교수 지도안을 제시하기 위해 선택한 단원들이 모두 다 전통미술영역이 아닐 수 있다. 이는 선택한 다른 단원들이 꼭 전통미술영역이 아니더라도 전통미술부분을 접목시켜서 전통미술에 대한 학생들의 시각과 흥미를 유발시킬 수 있다. 이를 바탕으로 효과적인 교육 방안을 모색하는 것이 주된 목적이기 때문에 실제 미술교과서에서 제시한 단원들의 교육 방안과 본 연구의 수업제시 방안이 다소 다를 수 있다.

세 번째로, 보시다시피 이 연구는 표현영역을 중심으로 한 교육 방안 연구이므로 ICT 활용 유형 중 이미지 제작 능력 및 변형 능력 신장을 위한 교육 방안을 중점으로 제시하였다. 또한, 보편적인 ICT 활용 도구인 컴퓨터와 그래픽 프로그램을 활용하여 교육 방안을 연구하였다.

네 번째로, 교실 안에서의 실제 수업은 환경과 교사의 자질에 따라 계획된 수업 지도안과는 실제적용과 다를 수 있다.

마지막으로 본 연구에 사용된 교과서는 7차 교육과정에 의한 중학교 미술과 교과서이다.

dCollection @ chosun

제 2 장 우리 사회와 디지털 문화

1. 디지털 문화의 이론적 배경

우리 사회는 디지털 문화 속에서 움직이고 있다. 그렇다면 디지털 문화는 대체 무엇일까? 디지털 문화는 과학문명의 발달에 따른 여러 가지 변화의 산물이며 사람들의 다양한 생활 모습과 의식을 바꾸어 놓았고, '커뮤니케이션 미디어'(communication media)의 변혁을 가져왔다. 그리고 이 변화의 결과로 우리의 생활모습이 변하고 있다.
따라서 이러한 맥락에서 디지털 문화를 정의하자면, '첨단 디지털 기술을 기반으로 하는 네트워크 체제의 논리적인 문화'라 할 수 있겠다.[8)]

디지털 문화는 산업혁명만큼, 더 나아가 그 이상의 큰 변화를 가져왔다. 다시 말해 이는 현 사회에서 탈산업화, 정보화, 세계화 및 다원화 등으로 표현되었고 이로 인해 우리 사회는 긍정적인 사회변화와 부정적인 사회변화를 동시에 겪고 있다. 먼저 긍정적인 사회변화는 의사소통의 변화, 여가활동과 예술의 풍요화, 예술의 표현영역 확장, 정보의 개방과 공유, 다원화 사회와 사이버 공간으로 인한 평등과 민주주의의 발달, 새로운 세대 등장 등이 있다. 반면 부정적인 변화는 인간관계의 변화와 공동체의 해체, 인터넷이나 게임 등의 사이버 중독과 디지털 부적응의 문제, 인간 존엄성의 상실과 가치관의 위기 등을 들 수 있다. 위의 자세한 내용은 제 2절 우리 사회와 디지털 문화의 관계에서 심도 있게 다룰 것이다.

2. 우리 사회와 디지털 문화의 관계

앞에서 언급한 디지털 문화의 정의를 바탕으로 현재 우리 사회와 디지털 문화의 관계를 살펴보자면, 디지털 문화에 따른 긍정적인 사회변화와 부정적인 사회변화, 이렇게 두 가지로 분류할 수 있겠다. 먼저 긍정적인 사회 변화를 언급한 순으로 나열해보자면

8) 김진규, 「Digital 시대의 초등학교 미술교육목표에 관한 연구」, 홍익대학교 박사학위 논문, 2002, p.13.

dCollection @ chosun

그 내용은 다음과 같다.

먼저, 디지털 문화는 사람과 사람사이의 의사소통에 변화를 가져왔다. 기존의 의사전달방식인 얼굴을 맞대는 대화는 중요한 수단으로 존재하지만, 전화를 이용한 대화 또는 컴퓨터 통신을 이용한 대화가 지속적으로 널리 활용되고 있는 상황이다. 게다가 이미 현대인들은 많은 시간을 디지털 문화의 커다란 특징 중의 하나인 사이버 공간에서 생활하며 교류하고 있다. 이와 같은 뉴 미디어에 의해서 의사전달 수단이 다양해짐에 따라 사람과 사람이 직접 만나는 기회가 줄어들 것 이고, 사람과 사람 사이의 의사소통은 주로 전화와 컴퓨터 속에서 이루어 질 것이다. 즉, 사람들은 제3의 세계인 사이버 공간에서 대화할 것이고, 이렇게 되면 만남이라는 의도도 많은 변화가 올 것이다.

그리고 여가활동과 예술의 풍요화를 가져왔다. 각종 산업의 디지털화는 인간의 노동력을 보다 효율적으로 활용하는 환경을 제공하여 더 많은 여가를 갖게 하였다. 비슷한 시안을 반복적으로 그리던 디자이너들은 컴퓨터 프로그램 활용을 통해 한 가지 시안을 복제하고 수정하여 빠르게 업무를 수행 할 수 있게 되었다. 그 결과 그들은 더 많은 여가시간을 가지게 되어 여가활동에 많은 투자를 할 수 있게 되었고 디지털 산업의 발달은 여가활동의 다양한 매체를 제공하여 선택의 폭을 확장시켰다. 예를 들면, 공간과 시간의 제약에서 벗어나 다양한 나라의 TV채널을 선택적으로 시청할 수 있고, 미술전시회나 공연실황 등을 실시간으로 감상 할 수 있고, PC와 멀티미디어를 활용하여 스스로 착장활동을 하며, 다양한 게임을 즐길 수 있다.[9]

또한, 디지털 문화는 예술의 표현 영역도 확장시켰다. 예를 들어, 미술의 영역에서는 아날로그적 표현의 도구인 물감과 붓으로 그리던 그림을 컴퓨터 프로그램을 이용하여 키보드와 마우스 및 타블렛[10] 등 디지털 입력도구를 이용하여 제작할 수 있게 되었다. 또한 디지털의 상호작용을 이용한 다양한 현대미술이 등장하게 된다. 이러한 대중의 일상생활과 관련된 디지털 매체의 사용은 예술과 대중의 사이를 가깝게 하여 대중들을 수동적인 관람자에서 적극적인 참여자로 변화하도록 촉진하였다.

다음으로, 디지털화된 모든 정보는 자유로운 전송으로 정보의 개방과 공유를 가져왔

9) 한국미술교과교육학회, 『미술교육 이론의 탐색』, 예경, 2003, pp.179~182.

10) 타블렛(Tablet)이란 스타일러스 펜이 타블렛 위에서 눌러져 압력을 감지하여 입력되면서 실제로 연필이나 붓을 사용하는 것과 같은 효과를 얻을 수 있는 장치를 말한다.

dCollection @ chosun

다. 각기 서로 다른 정보를 보유한 개인과 개인이 모두 하나의 네트워크로 연결되어 직접적, 간접적인 교류를 통해 지구촌(global village)이라는 개념이 현실화 되었다.
이에 따라 시·공간의 압축(time-space compression)으로 인한 정보의 공유는 지구의 지역적, 문화적 경계의 붕괴를 급진전시킨다.[11]

그리고 다원화 사회와 사이버 공간으로 인해 평등과 민주주의가 발달한다. 사이버 공간의 시공간적 초월성으로 인하여 공간에 존재하는 거의 모든 정보와 교유가 누구에게나 접근될 수 있는 개방성 또는 공유성을 지니게 된다. 현실 사회에서 정보의 독점적 점유가 당연시되고 이 점유량에 의해서 사회적 지위가 달라지는 반면, 사이버 공간에서는 정보의 공유, 개방이 손쉬우며, 정보의 유통을 당연한 원칙으로 여긴다. 그리고 사이버 상에서는 상호작용으로 참여 여부, 공동체의 가입과 탈퇴의 의사결정도 자유롭다. 또한 사이버 공간에서의 익명성과 사회적 단서의 부족으로 인하여 참여자들은 평등적, 대등적 의식을 느끼게 되며, 구성원 간에 수평적인 관계가 존재한다. 그러므로 디지털 문화에서는 여성이나 장애인도 아무 차별 없이 정보에 접근할 수 있으며, 이런 관점에서 평등과 민주주의 실현에 도움을 줄 것이다.

마지막으로, 디지털 문화 속에서 신 개념의 용어로 명명된 새로운 세대가 등장했다. 우리는 구세대의 상대적인 개념으로 새로운 세대에 대한 명명법으로 386세대, X세대, Y세대, Z세대, C세대, N세대라는 용어들을 사용하고 있다. 또한 최근에 개최된 월드컵으로 인해 W세대라는 용어도 생겨났다. 이러한 세대들은 구세대와 '386'세대와는 구별되는 신세대의 개념들이다. 여기서 중점으로 언급하고 싶은 세대는 바로 'N세대'이다. 최근 등장한 'N세대'는 네트워크 세대를 의미하며, 이들은 위에 언급했던 X세대, Y세대, Z세대, C세대의 공통된 감성과 문화를 바탕으로 하지만, 텔레비전보다는 컴퓨터사용을 더 좋아하며, 특히 이들에게 있어서 컴퓨터와 인터넷은 필수 조건이다. 이처럼 디지털 환경과 함께 성장하고 디지털 기술을 자유자재로 다룬다는 점에서 이 세대를 네트 세대(net generation)라고 하며, 새로운 세대(new- generation), 테크노 키즈(techno kids), 디지털 키즈(digital kids), 사이버 세대(cyber- generation),사이버 키즈(cyber kids) 라고도 부른다. 또한 이들의 주 무대는 사이버공간, 즉 가상공간을 의미한다. 이

11) 조윤정, 「디지털 시대에 부응한 ICT 활용 미술 교육 연구」, 숙명여자대학교 교육대학원, 2008, pp.10~11.

dCollection @ chosun

들은 현실세계와 다른 새로운 가상공동체를 만들어 내고 있다, 그리고 여기서 일상생활의 모든 정보를 수집하고, 쇼핑하며, 학습하고, 자기들만의 공감이 살아있는 수많은 공동체를 만들어 낸다. 이들이 바로 디지털 문화 속에서 만들어진 세대라 할 수 있다.

반면, 디지털 문화가 가져온 부정적인 사회변화와 앞으로 일어날 수 있는 문제점 및 상황을 정리하면 아래와 같다.

먼저, 인간관계의 변화와 공동체의 해체가 일어날 것이다. 디지털 문화로 인하여 사람들은 한 공간에 모여 시간을 공유하기보다는 각자 독립된 공간에서 개인의 시간을 보내는 생활로 변화될 것이다. 사람들의 의사소통도 직접 얼굴을 보고 이루어지기보다는 다양한 정보통신을 활용한 화상과 음성 및 문자의 대화가 늘어나고 의사소통의 공간 또한 현실 공간에서 가상공간으로 이동할 것이다. 이러한 변화는 공동체의 해체를 가져오고, 인간과 인간의 관계 맺음을 점점 더 약하게 만들 것이다. 다시 말하자면, 실제 공간에서 생활을 하고 있더라도 이 공간에서의 교류보다는 사이버 공간에서의 네트워크적인 교류를 이용하는 일이 많아질 것이다.

또한, 디지털 부적응과 인터넷, 게임 등의 사이버 중독의 문제가 발생할 것이다. 고도의 지식 중심 사회인 디지털 사회의 구성원은 새롭게 발전하는 사회 변화에 적응하기 위하여 끊임없이 노력해야 한다. 만일 새로운 문명을 배우지 않았거나 경쟁에서 패한 사람은 자칫 사회 부적응자로 전락하기 쉬우며, 이렇게 사회 부적응자가 많아지면, 그 사회는 건전성을 상실하게 된다. 과거에는 문자를 모르면 문맹이라고 했다. 현재는 컴퓨터나 인터넷을 모르면 컴맹이나 넷맹이라는 새로운 용어가 등장했다. N세대를 비롯한 젊은 세대들은 이러한 새로운 문명, 즉 디지털 문화에 쉽게 적응하지만, 기성세대는 그리 쉽게 적응하지 못하고 있다. 급속하게 변화하는 이 사회에는 또 다른 새로운 문명의 탄생으로 인한 새로운 부적응자가 속출할 것으로 예상된다. 그리고 디지털 사회의 새로운 문명으로 인하여 N세대들을 중심으로 발생하는 사이버 중독증은 심각한 수준이다. 사이버 중독이란 인터넷이나 통신망을 통한 가상현실에 빠져 정상적인 생활에 지장을 주는 상태를 말한다. 이는 컴퓨터에 기대어 불안감을 씻으려는 의존성, 산만함, 집중력 저하, 비능률적 현상 등을 보이는 내성과 인터넷에 접속하지 않으면 불안감이 생기는 금단 현상 등이 있다. 이러한 사이버 중독증은 증상이 점점 심해지면서 신체,

dCollection @ chosun

심리, 사회적으로 활동에 장애를 유발한다는데 문제가 있다.[12]

마지막으로, 인간 존엄성의 상실과 가치관의 위기를 들 수 있다. 물질적으로 아무리 풍요롭고 신체적으로 아무리 편안하다 하더라도 인간의 존엄성이 상실되는 사회는 결코 바람직하지 않다. 어떠한 문화의 문명 속에서도 반드시 지켜나가야 하는 것이 인간의 존엄성이다. 문화와 문명은 인간의 존엄성을 지키고 신장시켜 나갈 때 가치가 있다. 그런데, 첨단 문명 속의 우리 사회에서 인간의 존엄성이 상실될 가능성이 있다는데 문제가 있다. 인간의 존엄성을 위협하는 가장 큰 요인으로는 급속도로 발달하는 생명공학과 최근 급성장하는 컴퓨터 게임을 들 수 있다. 그리고 인간성의 상실과 더불어 제시 할 수 있는 것이 가치관의 위기인데, 우리의 가치관은 급격한 사회변화와 세계화 속에서 그 위기를 맞을 수밖에 없는 상황이 도래하고 있다.[13]

이상에서 우리 사회와 디지털 문화의 갈등 및 문제점으로 크게 인간관계의 변화와 공동체의 해체, 사이버 중독과 디지털 부적응의 문제, 인간존엄성의 상실과 가치관의 위기를 언급하였다. 디지털 문화는 풍요와 편리함을 가져다주는 반면 자아상실감, 존엄성 위기, 외로움이라는 문제점을 초래시켰다. 이러한 부분에서, 교육은 디지털 문화의 장점을 극대화하고, 단점을 극복할 수 있는 방안을 제시하려 한다. 이 문화 속에서의 문제점을 전통미술교육의 강화로 극복하거나 보완할 수 있다 생각되어 이에 대한 교육방안을 제시하려한다.

12) 김진규, 상게서, 2002, p.29.

13) 한국미술교과교육학회, 상게서, 2003, pp.182~188.

dCollection @ chosun

제 3 장 디지털 문화와 전통미술교육의 역할

1. 디지털 문화에서의 전통미술교육의 역할

우리는 디지털 문화 속에서 살고 있다. 앞에서 언급했던 디지털 문화는 시간과 공간, 속도의 제약을 벗어나 정보를 주고받으며, 자유롭게 그 정보를 수정, 변화, 합성 할 수 있는 문화이다. 이러한 문화 속에서 우리는 급속한 변화를 겪고 있고, 이 변화는 긍정적인 측면과 함께 부정적인 측면도 가져오고 있다. 다음 세대를 이끌어갈 청소년들이 이 변화의 물결 속에서 이점은 발전시키고, 단점은 보완해 나아갈 수 있도록 하기 위해 전통미술교육이 필요하다.

우리 사회의 전통미술은 대대로부터 우리 민족의 역사 속에 이어져 내려온 미술양식과 미의식의 총재를 말한다. 또한, 우리에게 어떤 공감을 줄 수 있는 고유한 가치 체계가 있는 것으로 조상들 내면의 감정이나 느낌, 정서 등을 시각적 매체로 표현한 것이다. 그리고 한민족의 문화를 일관성 있게 해주고 다른 민족의 문화를 구분 지어주는 특성을 지닌다. 이러한 면에서 전통미술을 곧 그 나라의 정신이자 의식, 습관이라고 볼 수 있고, 이러한 시각에서 전통미술을 '한민족의 역사・문화・전통 속에 살아있는 그들만의 질서'라고 개념화 할 수 있다.[14]

우리의 미의식은 우리 민족만이 가지고 있는 자연관, 인생관으로 형성된 것으로 자연에 순응하고 자연과 조화된 삶을 추구하며 소박한 삶의 모습이 담겨져 있다. 이러한 미의식이 바탕이 된 우리의 전통미술은 과장되지 않고 가식이 없으며 수수하며 자연을 닮아 있으며 솔직한 아름다움을 가지고 있다. 또한 소박하게 표현되어 온유하고 은은한 느낌이 있는 것이 특징이다.[15]

이러한 전통미술에 대한 교육. 즉, 전통미술교육이 현 디지털 문화 속에서 각별히 언급되는 이유는 그것이 담고 있는 우리 문화의 다면적인 내용과 특성이 디지털 문화에

14) 김영기, 『한국의 소명의식』, 창지사, 1991, p.182.

15) 김동락, 「중등교육에서 전통미술교육의 필요성과 사군자를 활용한 전통미술교육」, 건국대학교 교육대학원, 2008, p.4.

dCollection @ chosun

서 중요한 역할을 하기 때문이다.

전통미술교육은 의사소통 방식의 변화에 따른 디지털 문화의 개인주의와 비협동적 생활 패턴에 대응할 수 있게 한다. 전통미술은 우리 민족의 상부상조, 자연주의 의식에 밑바탕을 두고 있어 협동적이고 이타적이며, 밝고 긍정적인 생각을 줄 수 있다. 또한 전통적으로 집단 활동을 해온 선조들의 얼과 사상, 철학이 전통미술에 담겨있어, 디지털 문화에서 전화, 인터넷, 가상공간을 통한 인간관계가 가져오는 부정적 현상을 완화하고, 청소년들에게 직접 마주하고, 함께하는 생활에 대한 흥미와 장점을 일깨워 줄 것이다.

다음으로, 전통미술교육은 외면적인 감각 보다는 내면의 심성을 중시하게 한다.
전통미술은 현란, 호화가 아니라 소박, 검소, 수수한 미의식을 보이고 있다. 또한, 외관이 아닌 내면을 중시여기는 우리 조상들의 철학, 종교, 정서가 미술을 통해 전달 될 것이다. 이는 빠르게 변화하고 있는 디지털 문화 속에서 이러한 변화에 끊임없이 적응하며, 변화에 적응한 사람에게는 사이버 중독을, 적응하지 못한 사람에게는 사회 부적응이라는 문제를 가져오는 삭막하고 어지러운 이 디지털 문화 속에서 중요한 것이 무엇이며 지켜나가야 하는 것이 무엇인지 다시 한 번 생각하게 할 것이다.

마지막으로, 전통미술교육은 우리 미술의 다양한 역사적 가치에 대한 이해력을 높이고 자긍심을 함양할 수 있도록 한다. 전통미술의 특성과 역사적 가치를 시대와 연계하여 이해하는 것은 우리 미술의 우수성과 가치를 발견하게 하여 우리 문화에 대한 긍지를 가져다 줄 것이다. 또한 민족의 문화와 정신을 일관성 있게 해 줌으로서 우리의 정체성을 찾게 한다.[16] 그리하여 우리 문화에 대한 깊이 있는 이해를 바탕으로 수많은 정보가 범람하는 디지털 문화 속에서 문화적 정체성을 강화하고, 민족의 주체성을 확립하여, 디지털 문화로 대변되는 현대 문화를 비판적으로 수용 할 수 있게 한다.

16) 박해오, 「인터넷을 활용한 전통 미술 감상 지도 프로그램 개발」, 한국교원대학교 대학원, 2002, pp.20~21.

dCollection @ chosun

2. 디지털 문화에서의 전통미술교육의 방향

디지털 문화는 '디지털'이라는 새로운 매체가 중심이 되어 생겨난 문화이다. 하지만 어떠한 것이 중심이 되는 문화이든 밝은 면과 어두운 면이 항상 공존한다. 그러기에 사람들은 '디지털'이 가져오는 순기능은 살리고 역기능은 지양하기 위하여 노력한다. 이러한 부분에 의해 우리 사회에서 전통미술교육의 역할이 부각되고, 또한 그러한 방향으로 전통미술교육이 나아가야 한다. 이에 맞게 교사들도 디지털에 관한 것을 활용하여 학생들의 흥미를 유발하며 전통미술교육을 해야 한다. 무엇보다도, 학생들과 가장 가까이 있고 미술교육 현장에서의 학생과의 의사소통이 활발히 이루고 있는 교사가 요즘 학생들에게 알맞은 전통미술 지도방안을 제시하여야 한다. 이러한 내용을 담아 구체적인 방향을 여러 학자의 견해를 빌려 네 가지로 제시해 보았다.

첫 번째, 디지털 문화 속에서 전통교육의 소홀함으로 인해 청소년들의 전통에 대한 인식이 부족하다. 또한 이해와 관심이 부족한 것도 사실이다. 이에 미술을 통해 전통에 대한 흥미를 유발하고, 전통교육을 이어갈 수 있는 내용으로 구성되어야 한다. 동시에 목적의식을 가지고 구성되어야 하며 미술교육이 의도적이고 계획적이어야 한다. 그리고 미술의 목적을 생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 우리 민족의 정서와 생활공동체 의식을 통해 전통의 삶을 그대로 보여주어 우리 고유의 문화적 특성을 발견하게 하고 현대문화, 즉 디지털 문화에 맞게 변화시켜 보도록 해야 한다. 그렇기에 전통미술교육은 그 나라 그 지방의 역사, 정치에 따라 치밀하게 계획되고 실현되어야 하는 것은 주지의 사실일 것이다.[17]

두 번째, 서구의 사상, 서구의 표현기법이 아닌 한국의 미의식, 한국의 구조, 여백 등에 대해 알게 해주어야 한다. 그러고 나서 우리의 것을 알아보는 미적 안목의 육성과 전통을 통한 미적 체험을 강화하는 것이다. 미적 안목은 미적으로 사물을 분별할 수 있는 눈, 또는 환경을 미적으로 바라보는 눈이다. 또는 환경와 문화들이 미적으로 바라보는시대에 무엇보다 중요한 것는 다양한 문화 현상 중에서, 우리의 것을 잘 받아들일 줄 알고 자신에게 필요하고 즐길 수 있는 환경와 문화를 선택하고 미적 안목을 길

17) 김동호, 『한국 정신사의 현재적 인식』, 고려원, 1985, p.74.

dCollection @ chosun

러 이를 제대로 향유할 수 있는 능력이다. 그리고 전통미술을 통해 미적 체험을 강화하는 것은 정서순 우리자아 경와감을 함양시켜 뫼적직한 인간성을 기르는 것과 동시에 미적 생활을 영위하는 태도를 기르는데 목적을 두고 있다. 이는 이를 통해 생활 속에서의 미를 향유 할 수 있도록 할 것이다.[18]

세 번째, 전통미술이 옛 것에 대해 무조건적으로 따르는 것이 아니라 현대에 맞게 변화되어야 할 것이다. 바로 웹기반 수업(WBI:Web Based Instruction)[19]을 적극적으로 활용하여 전통미술교육을 시행해야 한다. 사이버 공간은 디지털 문화를 대표하는 산물이자 가상의 장소이지만 여기서 이 공간은 여러모로 쓰일 수 있다. 다시 말해 사이버 공간은 교실이자 스케치북이자 칠판, 전시장이 될 수 있다는 말이다. 이것은 교사의 적절한 지도를 통하여 원격학습, 정보공유, 작품제출, 감상 등등 여러 가지로 활용될 수 있다. 이는 교육현장에 있는 모든 사람들에게 새로운 교육활동의 장을 제공하게 될 것이다. 미술교과서에서는 전통미술의 수업개발이나 소재가 빈약한 것이 사실이다. 이러한 현실에서 학생들은 전통미술을 어렵게만 느끼고 있다. 그러나 이 사이버 공간은 이미 현대에서 가장 많이 사용하는 삶의 도구이다. 또한 학생들의 흥미를 유발하고 쉽게 다가서도록 하는 매개체가 될 수 있다.[20]

네 번째, 전통미술교육은 학교와 개인의 노력뿐만 아니라 교사의 역할에 대한 인식 전환이 필요하다. 교사는 자신이 알고 있는 많은 정보들을 학습자에게 단순히 옮겨주는 정보의 전달자로 있어왔다. 그러나 앞으로는 학습자에게 구조화된 문제 상황을 제공하고, 각 개별 학습자와의 상호작용 및 학습자간의 상호작용을 촉진 시키고, 각 개인의 학습과정이나 발달 상황을 모니터 함으로써 학습자의 동기를 유발하는 안내자의 역할을 하여야 할 것이다. 또한 교사들은 항상 전통미술교육의 중요성, 특히 외재적 가치와 내재적 가치를 충분히 이해하고, 미술교육의 목표를 충분히 숙지함으로써 미술교육이 주변교과가 아니라 이 시대의 학생들의 감성과 비판력, 창의성, 그리고 협동성 함양에 중요한 교과임을 인식하여야 한다.[21]

---

18) 이규선외 6인, 『미술교육학』, 서울교대미술교육연구회, 교육과학사, 2008, p.47.

19) 간단히 <WBI>라 하고 웹의 특성과 자원을 활용하여 이루어지는 수업을 말한다. 다시 말해 학습을 촉진하거나 지원하는 데 필요한 의미 있는 학습 환경을 조성하기 위하여 웹의 특성과 자원을 활용하여 전개하는 하이퍼미디어 기반의 수업 프로그램이다.<Khan,1997>

20) 한국미술교과교육학회, 전게서, 2003, p.198.

dCollection @ chosun

이상 전통미술교육이 나아가야할 방향을 제시해 보았다. 학생들이 현대의 디지털 문화 속에서 살아가는데 있어 내면의 성숙에 보탬이 되고, 수많은 정보의 물결 속에서 자신에게 필요한 것을 구분하는 판단력과 비판적 능력을 키우는데 도움이 될 것이다. 그리고 전통미술에 대한 올바른 지식을 습득하고 나아가 전통미술 뿐 만 아니라 전통 문화와 서양을 비롯한 다양한 문화를 이해하는데 도움을 주며 새로운 문화를 창조할 수 있는 원동력이 될 것이다.[22]

21) 조윤정, 전게서, 2008, p.22.

22) 김동락, 전게서, 2008, pp.28~29.

dCollection @ chosun

제 4 장 전통미술을 통한 ICT 활용교육

1. 현재 전통미술교육의 현황

현재 미술교육 과정 중 전통미술교육의 현황을 알아보기 위해 현행 7차 교육과정 7~9학년의 검 · 인정 7종 미술교과서 중 광주지역 중학교에서 가장 많이 채택한 3종의 교과서, '(주)교학사, (주)두산, (주)지학사'를 선택하여 전통미술영역을 비교 · 분석 하였다. 본 연구의 분석 방법은 교과서 내용 분석을 하였고 '표현영역'을 중심으로 분석하였다. 중학교 검 · 인정 7종 교과서 중 광주지역에서 가장 많이 채택된 출판사 별 통계는 <표1>[23]다음과 같다.

<표1> 광주광역시 중학교 미술교과서 이용 통계

출판사명	출판 년도	저자	7학년	8학년	9학년	백분율 (%)
(주)교학사	2009	노 영자 외1	33	32	30	40
(주)두산	2009	고 승혜 외4	22	21	21	27
(주)지학사	2009	노 부자 외4	11	11	11	13
대한교과서(주)	2009	김 기숙 외7	8	8	8	10
(주)중앙교육진흥연구소	2009	서 석례 외2	8	8	8	10
계			82	80	78	100

23) 김가현, 「입체표현 활동의 개선방안 연구 : 중학교 미술과 교육과정을 중심으로」, 전남대학교 교육대학원, 2008, p.25.

dCollection @ chosun

통계상으로 (주)교학사가 40%, (주)두산이 27%, (주)지학사가 13%로 (주)교학사를 가장 많이 채택하고 있고 다음으로 언급한 순서대로 채택하고 있다. 채택된 3종 교과서 순으로 현행 교육과정에서 제시하고 있는 중학교 7, 8, 9학년의 학년별로 전통미술영역 중 표현 영역 중심으로 구체적인 내용을 분석하였고 그 내용은 표<1-1>[24], <1-2>[25], <1-3>[26]과 같다.

<표1-1> (주)교학사의 '표현영역' 내용 중 전통미술 내용 분석

학년	단원명	참고작품	지도내용
7학년	선으로 그리기 (pp.14~15)	『달마도(達磨圖)』(김명국/1600~?/조선 시대)	선을 다양하게 표현해 볼 수 있다.
	판으로 찍기 (pp.18~19)	『다라니경』(고려 시대)	우리나라의 목판인쇄는 볼록판화의 좋은 예이다.
	수묵으로 그리기 (pp.28~29)	『정물』(주종식/수묵/학생작품), 『물고기 세 마리』(김민경/수묵/학생작품), 『선도도(仙挑圖)』(민정/수묵/1730~1788/중국청대), 『산수』(배염/수묵/1911~1968)	먹선의 변화와 농담효과를 사용한 표현방법을 제시한 작품을 제시하고 있다.
		≫먹의 농담과 사군자	선의 농담을 살려 표현할 수 있다.
	일상생활의 표현 (pp.30~31)	『우물가』(김홍도/수묵담채/1745~1818이전/조선 시대), 『단오풍경』(신윤복/수묵담채/1758?~?/조선 시대)	풍속화를 통해 우리 조상의 일상생활을 엿볼 수 있다.
	재미있는 동물의 세계 (pp.34~35)	『까치와 호랑이』(미상/수묵담채/조선 시대 민화)	정교한 세부묘사와 움직이는 동작의 표현이 생동감을 준다.
		『삽살개』(김두량/수묵담채/1696~1763/조선 시대)	
	문자의 역할을 하는 그림	『민화에 나타난 그림 문자 忠』(수묵채색/조선 시대)	문자를 이용한 전통미술작품을 제시하

24) 노 영자 외1, 『미술 중학교 1, 2, 3』, (주)교학사, 2009.

25) 고 승혜 외4, 『미술 중학교 1, 2, 3』, (주)두산, 2009.

26) 노 부자 외4, 『미술 중학교 1, 2, 3』, (주)지학사, 2009.

dCollection @ chosun

	(p.46)		여 전통미술과 디자인을 이해토록 한다.
	생활용품 만들기 (pp.50~51)	『붓 주머니』(헝겊,자수/조선 시대),『죽장함』(대나무/조선 시대)	전통공예에 관한 자료집을 만들고 감상할 수 있다.
	흙과 불의 조화 (pp.52~53)	『집 모양 토기』(삼국 시대/고구려),『청화 백자 화조무늬 항아리』(19세기/조선 시대),『분청사기 철화당초무늬항아리』(16세기/조선 시대),『죽순 모양 청자 주전자』(고려 시대),『백자 달항아리』(17세기/조선 시대)	전통공예작품을 통해 도자기의 아름다움과 실용성을 이해하고 만들어 볼 수 있다.
	생활 속의 서예 (pp.54~59)	『세종 어제 훈민정음』(조선 시대) ≫서예의 용구 및 재료	여러 가지 서예의 용구와 사용법을 익힐 수 있다.
		≫집필법과 완법	집필법과 완법을 익힐 수 있다.
		≫한글 정자 쓰기(한글 정자의 감상과 임서) 『오륜행실도』(목판/1795/조선 시대),『남계연담』(미상/조선시대),『임서』(남계연담/부분/김희인/학생작품)	문자의 구성 방법과 자음의 변화를 알아볼 수 있다. 점획의 길이나 방향, 간격 등에 유의하여 쓸 수 있다.
		≫전각 『태조 고황 제금보』(조선 시대)	자신의 이름을 음각으로 새기고 감상할 수 있다.
학년	단원명	참고작품	지도내용
8학년	먹과 채색의 만남 (pp.20~23)	『국화』(송수남/수묵담채/1938~),『등나무』(이응로/수묵채색/1904~1989),『산가정취』(김영기/수묵채색/1911~)	속도감 있는 먹선의 변화와 농묵과 담묵의 적절한 사용, 부분적으로 엷게 칠한 채색에서 생동감 있는 작품을 제시하였다.
		『꽃이 피면』(김인숙/채색/1959~)	진채로 표현된 서정적인 풍경을 화사하고 장식적인 느낌의

dCollection @ chosun

			예로 제시하였다.
		『정물화』(이수진/학생작품/수묵담채), 『구륵법과 몰골법』	구륵법의 예와 몰골법의 예를 제시하여 구륵법과 몰골법의 표현을 이해시키고자 하였다.
		『수묵과 배색의 효과』	수묵과 배색의 효과를 이해하도록 하였다.
		『전통채색 물감』	전통채색화 물감에 대한 이해와 채색 방법에 대해 설명하였다.
		≫전통회화작품 『기명 절지화』(장승업/수묵담채/1849~1897/조선시대),『주사거배』(신윤복/수묵채색/1758?~?/조선 시대),『초충도』(신사임당/채색/1504~1551/조선 시대),『청산에 살으리랏다』(이왈종/수묵담채/1945~),『어해도』(미상/수묵담채/조선 시대),『맹견도』(미상/채색/조선 시대)	산수화,기명절지화,화조화,초충도,어해화,풍속화,초상화 등 다양한 소재를 표현한 전통 회화작품을 통해 소재에 따른 그림의 채색법에 따라 표현된 그림의 차이점을 이해하도록 하고 있다.
		≫민화 『황계도』(미상/조선시대)	민화에 대한 소개와 민화작품을 통해 조선시대 민화와 문인화의 차이점에 대한 이해를 하도록 하고 있다.
	느낌과 상상의 세계 (pp.28~33)	≫이야기를 듣고 상상하여 『몽유도원도』(안견/1418~1452/조선 시대),『파적도』(김득신/담채/1754~1822/조선 시대), 『옹헤야(박주현/담채/학생작품)』	마음속으로 떠오르는 형상을 창의적으로 표현해보는 느낌과 상상의 세계단원에서는 안견이 꿈속 풍경을 그림 몽유도

dCollection @ chosun

			원도와 예시작품으로 제시하였고, 이를 통해서 연상되는 이미지를 표현하였다.
	전통공예와 공업제품 (pp.48~49)	『귀주머니』(헝겊,자수/조선시대), 『분청사기 조화어문 장군』(조선시대),『촛대용 가위』(통일 신라시대),『교어피함』(조선 시대)	장인의 손으로 만든 전통공예작품을 제시하여 현대 공업제품과의 차이점을 이해 할 수 있다.
	서예 (pp.52~57)	≫판본체로 쓰기 『월인석보, 송강가사, 용비어천가』(조선시대),『김충현의 글씨』(1921~)	판본에 쓰인 글씨체인 판본체의 작품을 감상하여, 판본체의 구조와 특징을 알고 써 볼 수 있다.
		≫궁체의 감상 『대원군 편지 글씨』(조선 시대), 『선조어찰』(부분/1603/조선시대), 『옥루연가』(부분/ 조선 시대) ≫전각과 한글 흘림체 쓰기 『낙랑 태수장 봉니』(낙랑 시대), 『국왕의 인장』(조선 시대)	궁체의 특징인 정자와 흘림에 대해 알고, 전각의 종류와 쓰임, 조형성에 대해 알고, 한글 흘림체의 특징과 자음의 변화를 알 수 있다.
학년	단원명	참고작품	지도내용
9학년	눈으로 살펴서 (pp.10~11)	『문방도』(미상/조선시대)	주변의 사물을 관찰해 보고 형과 색의 특징을 살려 개성있게 표현하기 위한 제시 작품들 중에 조선시대의 문방도를 제시하였다.
	수묵화와 채색 (pp.16~19)	≫먹색을 살려서 『금강전도』(정선/1676~1759/조선시대),『설송도』(이인상/1710~1760/조선시대),『공산무인도』(최북/1712~1761/조선시대), 『줄다리기』(강정아/학생작품)	재료의 특성을 살려 수묵화를 그려보고, 먹과 화선지의 특성을 이해하며, 먹선과 농의 변화와 여백의 효과를 잘 나타내도록 제시하고 있다.

dCollection @ chosun

		≫문인화	조선시대에 발달하였던 문인화의 특징에 대해 제시하여 문인화를 이해하도록 하고 있다.
		≫여백과 낙관 『파초와 잠자리』(심사정/1707~1769/조선시대)	수묵화나 수묵담채화의 여백을 알고 낙관에 대해 이해한다.
		≫먹에 채색을 더하여 『연꽃과 잠자리』(김홍도/1745~1818/조선시대),『마을풍경』(남윤호/학생작품),『민들레 홀씨』(김덕기/닥지에 채색/1969~)	수묵담채와 진채기법을 차이를 알 수 있다. 적절한 표현기법으로 주제를 효과적으로 표현 할 수 있다.
		≫채색화제작과정	채색화 제작 과정을 이해 할 수 있다.
		≫전통회화의 새로운 표현 『S77-6』(권영우/1926~),『원형상』이종상/1938~),『종이 부인』(정종미/1957~),『만물상의 바람소리』(안성복/1943~)	창의적이고 개성 있는 전통회화의 새로운 표현 기법을 이해 할 수 있다.
	전통 공예품의 입사 · 상감 · 자개 장식기법 (pp.44~45)	『철제 은입사 촛대』(조선시대),『청동 은입사 포류수금무늬 정병』(고려시대),『철제 금은입사 호등』(통일 신라 시대),『나전 대모국당초무늬 염주함』(고려시대),『청자 상감 연당초무늬 주전자』(고려 시대)	우리나라 전통 공예품의 다양한 장식기법을 이해 할 수 있다. 장식기법의 종류, 방법, 사용된 문양을 알 수 있다.
	물들어 꾸미기 (pp.46~47)	『천연 염색 직물』(김지희/1939),『조각보』(조선시대),『두루 주머니』(손인숙/1959~)	천연염색에 대해 알아보고 여러 가지 염색기법을 익혀 생활에 활용할 수 있

dCollection @ chosun

			다.
		≫염색 방법 『꽃의 이미지』(이원자/1943~), 『나비』(김하중/학생작품), 『컵받침』(박은하/학생작품)	여러 가지 염색 방법을 활용하여 실생활에 활용해 볼 수 있다.
	서예 (pp.48~53)	≫판본체 『월인천강지곡』(1449/조선시대), 『오우가』(서희환/1934~1995)	판본체의 자형과 특징은 알고 바르게 쓸 수 있다.
		≫흘림체로 쓰기	정자와 흘림체의 차이를 알 수 있다.
		≫전각 『살구꽃 핀 마을은 어디나 고향 같다』(사구인/이명환/1963~),『바람따라 구름따로』(사구인/김현진/학생작품)	전각의 조형성을 알고 사구인을 새겨 볼 수 있다.
		≫우리나라한문서예의 흐름 『무령왕릉 매지권, 사택지적당탑비』(해서/부분/삼국 시대 백제),『진감선사대공탑비』(최치원/부분/857~915/통일 신라 시대),『진유암산가서』(김생/711~791/통일 신라 시대),『광개토대왕릉비』(예서/부분/삼국 시대 고구려),『모두루묘지명』(해서/부분/삼국 시대 고구려),『문수원기』(탄연/1070~1159/고려시대),『문수사장경비』(이암/1297~1364/고려 시대),『전각』(오세창/1865~1953),『신안구가』(김정희/1786~1856/조선시대),『오언시』(초서/양사언/1517~1584/조선 시대)	우리나라의 한문 서체의 흐름과 특징을 알 수 있다.

dCollection @ chosun

<표1-2> (주)두산의 '표현영역' 내용 중 전통미술 내용 분석

학년	단원명	참고작품	지도내용
7학년	주변의 사물 표현하기 (pp.16~18)	≫사물의 표현 『꽃과 나무』(수묵정물/조준상/학생작품)	붓의 속도에 따른 먹선의 변화와 먹의 농담과 번짐에 변화로 사물을 표현 할 수 있다.
	느낌과 생각을 자유롭게 (pp.22~26)	≫느낌과 상상의 세계 『몽유도원도』(안견/수묵담채/1418~?/조선 시대)	안견의 작품감상을 통해 회화에서 관찰력 못지 않게 무한한 상상력이 필요하다는 것을 제시하고 있다.
		≫이야기 그림 『까치와 호랑이』(민화/조선 시대)	이야기의 장면을 개성있게 표현한다.
	판의 특징을 살려서 (pp.28~31)	≫볼록 판화 『모춘도』(조석진/목판/1853~1920), 『No.695』(김상구/목판/1945~), 『기하문 보판, 다식판』(미상/조선 시대)	조선시대의 보판과 다식판과 모춘도에서 목판화 양각기법을 알아보고, 볼록판화의 특징과 기법을 이해하고, 판재의 효과를 살려 협동작품을 제작 할 수 있다.
	입체의 아름다움 (pp.32~37)	≫소조-표현활동 『토우-부부상』(미상/테라코타/삼국 시대 신라)	찰흙을 사용하여 소조의 표현활동을 할 수 있다.
	서예의 조형미 (pp.38~43)	≫서예의 기본정신 『광개토대왕릉비』(부분/삼국 시대 고구려), 『훈민정음, 월인천강지곡, 용비어천가』(부분/조선 시대) -서예재료와 용구, 자세 및 집필법	서예의 기본 정신과 자세, 필법을 이해할 수 있다. 다양한 서예재료와 용구를 살펴보고, 집필법에 대해 알 수 있다.
		≫판본체 쓰기 - 표현활동	판본체의 기본 획을

dCollection @ chosun

		『한송이 꽃』(이유미/1948~)	익혀서 특징을 나타내며 쓸 수 있다.
		≫전서체 쓰기 『추사 고택의 현판 : 죽로지실』(김정희/1786~1856/조선 시대), -전각의 종류와 쓰임 『산고수장』(정병례/1947~)	전서체의 특징을 이해하며, 전서체를 쓸 수 있으며, 전각의 종류와 쓰임을 이해한다.
	쾌적한 생활을 위한 디자인 (pp.50~57)	≫환경디자인 『자연 속의 나무를 기둥으로 한 사찰』(안성 청룡사)	주변의 자연과 조화를 이룬 정원 등은 우리들의 생활을 풍요롭고 행복하게 해준다.
		≫공예 『나전칠기 - 국화당초무늬 합』(고려시대)	여러 가지 공예의 특징을 알고 독창적으로 표현 할 수 있다.
		≫도자기 만들기 『청자죽순형 주전자』(고려 시대),『분청사기조화 물고기무늬 장군』(조선시대),『철화백자 포도무늬 항아리』(조선시대)	전통공예의 우수성을 알고 여러 가지 방법으로 표현 할 수 있다.
학년	단원명	참고작품	지도내용
8학년	수묵과 채색의 효과를 살려서 (pp.14~19)	≫수묵화와 채색화 『인왕제색도』(정선/수묵담채/1674~1759/조선 시대), 『인왕하경』(안석준/수묵담채/1953~),『봉래산』(김기창/수묵담채/1913~2001),『우리들의 옛 것』(박생광/진채/1904~1985)	우리나라 전통적인 회화 표현방법인 수묵화와 채색화의 특징을 이해하고 감상할 수 있다.
		≫주변 풍경 그리기 - 표현활동 『비온후』(배렴/수묵담채/1911~1968),『남산』(박성순/수묵담채/학생작품), -산수화의 원근 표현방법	거리감, 공간감을 살려 주변풍경을 수묵담채화로 나타 낼 수 있다. 산수화의 원근 표현방법과 수

dCollection @ chosun

		-수묵 담채화의 표현기법 -수묵담채로 풍경화 제작 『근원』(김춘옥/수묵담채/1946~),『감나무』(홍병학/수묵채색/1942~),『하일』(홍석창/수묵/1941~)	묵담채의 표현기법을 익혀 생활주변에서 아름답게 느꼈던 장소나 구조가 재미있는 곳을 찾아, 개성 있게 표현해 볼 수 있다.
	느낌과 생각을 자유롭게 (pp.20~23)	≫생각의 표현 『현무도』(삼국 시대 고구려)	생활 경험이나 여러 가지 생각과 느낌, 상상 등의 주제가 어떻게 표현되었는가를 알아 볼 수 있다.
	입체 표현의 즐거움 (pp.30~37)	≫입체 조형물의 감상 『제주도 돌하르방』	작품을 감상하고 조소를 이해한다.
	서예의 아름다움 (pp.38~43)	≫한글 서체의 변천 『석보상절』(판본체),『오대산 상원사 중창권선문』(혼서체), 『한글 서체 책자』(조선 시대), 『근화사』(이완숙/1948~) -궁체 『옥원중회연』(정자/부분),『낙성비룡』(반흘림/부분),『명헌왕후의 글씨』(진흘림/부분/조선시대),『현대문』(김기승/1911~1999)	한글 서체의 변천과정을 알고 선인들의 작품이 지닌 아름다움을 살펴보며, 필법을 익혀 바르게 써 본다.
		≫궁체 쓰기 - 표현 활동 Ⅰ	궁체의 특징과 필법을 알고 바르게 쓸 수 있다.
		≫한자 해서체 쓰기 - 표현 활동 Ⅱ 『천자문』(한호/부분/1543~1605/조선 시대),『낭공대사 백월서운탑비』(김생/부분/통일 신라 시대)	해서체의 기본획은 익혀 바르게 쓴다.
		≫금속 공예	금속과 섬유공예의

dCollection @ chosun

	쾌적한 생활을 위한 디자인 (pp.52~59)	『금제 새날개 모양 금관 장식』(경주 금관총/신라 5~6세기/삼국시대 신라),『새모양 등잔』(놋쇠/조선 시대)	특징을 알고 표현 방법을 이해한다.
		≫섬유 공예 -홀치기염 『자수와 매듭으로 장식한 귀주머니』(19세기/조선 시대)	
학년	단원명	참고작품	지도내용
9학년	나의 모습을 찾아서 (pp.14~17)	≫감상 - 여러 가지 인물 표현 『자화상』(윤두서/1668~1715/조선시대),『영감님 토우』(테라코타/삼국 시대 신라)	인체 표현의 다양성을 이해하고, 인물의 특징을 살려 개성 있게 표현한다.
		≫인물의 특징과 개성 표현 - 표현 활동 『달마도』(김명국/수묵/1600~?/조선 시대)	
	전통회화의 맥을 이어서 (pp.18~23)	≫전통회화의 감상 『모견도』(이암/수묵담채/1499~?/조선 시대),『수태』(박내현/한지채색/1920~1976),『춤추는 산과 구름』(송영방/수묵/1936~)	전통회화의 특징을 이해하고, 알맞은 소재로 재료와 용구의 특성을 살리며, 수묵과 채색을 이용하여 창의적으로 표현한다.
		≫전통회화의 표현과 기법 『륜 87-1』(문봉선/1961~), 『유음웅계』(제백석/한지,먹/1860~1957/중국),『온실』(유혜경/수묵 담채/학생작품)	
		≫민화의 이해 『책거리,일월도,문자도,연생귀자도,백접도』(미상/조선 시대)	민화 감상을 통해 조상들의 생활을 이해한다.
	서예의 조형성 (pp.38~43)	≫우리나라 한문 서예의 흐름 『청동호간명』(탁본/415/삼국 시대 고구려),『사택지적당탑비』(탁본/654/삼국 시대 백제),『쌍계사진감선사대공탑비』(최치원/탁본	우리나라 한문 서체의 흐름을 이해하고 그 특징을 발견하고 실생활에 활용한다.

dCollection @ chosun

		/857~915/통일 신라 시대),『고달선원 원종대사 혜진탑비명』(장단열/탁본/해서/975/고려 시대),『오언시』(양사언/초서/1517~1584/조선 시대),『예서대련』(김정희/1786~1856/조선 시대),『전서팔곡병풍』(오세창/1865~1953)	
		≫국 · 학문 혼서체 감상하기 『정철 시조』(조선 시대),『선조어필』(1552~1608/조선 시대),『효령 대군 향약』(이수덕/1926~)	국 · 한문 혼서체의 특징을 안다.
		≫서각 『선평문 · 창덕궁 대조전』(조선 시대),『지금은 그리움에 덧문을 닫을 시간』(김옥태/나무/1958~)	서각과 전각의 차이를 알고, 서각을 한다.
	쾌적한 생활을 위한 디자인 (pp.52~57)	≫전통 공예 『장신구 공예 - 방아다리 삼작노리개』(조선 후기),『목공예 - 삼층 책장』(나무/19세기),『초고(완초)공예 - 화문석』(19세기/ 조선 시대),『화각 공예 - 좌경』(한춘섭/1940~),『석공예 벼루』(19세기/조선 시대),『죽공예 - 대나무 3단 찬합』(노순걸/1946~),『분청 인화 상감 조각무늬 합,분청 귀얄무늬 합』(이정도/1953~)	전통 공예의 독창적인 아름다움을 알고, 재료의 특성을 살려 표현한다.

dCollection @ chosun

<표1-3> (주)지학사의 '표현영역' 내용 중 전통미술 내용 분석

학년	단원명	참고작품	지도내용
7학년	선으로 둘러싸인 세상 (pp.14~17)	≫소묘『군마』 (김기창/수묵담채/1914~2001)	주변에서 선의 특성을 찾아 소묘로 표현 할 수 있다.
	색이란 무엇인가 (pp.18~21)	≫색의 대비 『색의 대비가 나타난 단청』	전통무늬인 단청에서 색의 대비를 느낄 수 있다.
	먹으로 그린 그림 (pp.22~23)	『달마도』(김명국/1600~1662/조선 시대), 『세한도』(김정희/1786~1856/조선 시대)	먹의 특성을 알고 활용 할 수 있다.
	주변에 있는 정물 (pp.24~25)	『서창청공』(이도영/1884~1933)	수묵담채로 정물을 짜임새 있는 구도로 나타낼 수 있다.
	인물의 다양한 표정 (pp.26~27)	『완당선생초상』(허련/1809~1892/조선 시대), 『얼굴』(수묵/명나라 보라/학생작품), 『동래야류말뚝이탈』	인물의 다양한 표정을 비례와 균형을 살려 나타낼 수 있다.
	풍경그리기 (pp.28~29)	『금강전도』(정선/1679~1759/조선 시대), 『총석정』(김홍도/1745~?/조선 시대), 『모퉁이』(박은정/학생작품)	풍경을 그리는 여러 구도를 알고 표현 할 수 있다.
	상상하여 나타내기 (pp.32~33)	『운룡도』(조선 시대)	눈으로 볼 수 없는 상상의 세계를 주제가 나타나게 표현 할 수 있다.
	볼록 판화 (pp.34~35)	『어제비장전』(목판/고려 시대)	고려 시대 목판화에 나타난 볼록 판화의 제작 방법을 알고 효과적으로 표현 할 수 있다.
	입체로 만들기 (pp.36~39)	『목각인형』(미상)	조소의 재료의 특성을 알고 주제가 나타나게 표현 할 수

dCollection @ chosun

			있다.
	형태의 관찰 (pp.44~45)	『목재 어형기』(19세기/조선 시대)	형태의 특징을 관찰하고 다양한 방법으로 표현 할 수 있다.
	문자 꾸미기 (p.46)	『효』(조선 시대)	문자디자인의 기본 원리를 이해하고 목적에 맞게 나타 낼 수 있다.
	그릇 만들기 (pp.50~51)	『토우 붙은 항아리』(삼국 시대 신라),『청자인물형주전자』(고려 시대) -도자기의 발자취 참고(p56~57)	우리 조상들의 흙을 이용하여 생활에 필요한 도자기를 만들어 사용하는 법을 알고, 흙의 특성을 살려 사용에 편리한 일용품을 만들 수 있다.
	종이로 만들기 (pp.52~53)	『예물 3합 상자』(조선 후기)	조상들의 생활용품을 알 수 있다.
	실내 환경 꾸미기 (pp.54~55)	『전통적 한옥 사랑방』	공간을 쓰임새와 기능에 맞게 계획하고 꾸밀 수 있다.
	서예의 기초 (pp.58~61)	≫글씨를 쓰는 자세 『훈민정음 해례본, 월인천강지곡』(조선 시대)	재료와 용구의 특징을 알고 판본체를 쓸 수 있다.
		≫전각 표현 -전각 제작과정	전각의 표현방법을 알고 이름을 새길 수 있다.
		≫궁체 정자 쓰기 『옥원중회연』(조선 시대)	정자의 기본 점획의 특징을 알 수 있다.
학년	단원명	참고작품	지도내용
8학년	형태의 다양한 표현 (pp.14~15)	『신문 위의 게』(박정현/수묵담채/학생작품)	수묵담채로 주변사물의 형태를 관찰하고 다양하게 표현할 수 있다.
	질감과 양감표현 (pp.16~17)	『바윗돌』(차수연/수묵/학생작품)	수묵으로 대상의 질감, 양감을 살려 표

dCollection @ chosun

			현할 수 있다.
	여러 가지 색 (pp.18~19)	『동서남북과 오방색』,『전통자수』(조선 시대),『갓, 학창의, 베갯모, 오방 낭자 복주머니, 수저집』	생활 속에서 색이 기능적으로 활용됨을 이해할 수 있으며, 우리의 전통색을 알고 생활 속에서 찾아 이야기 할 수 있다.
	수묵담채 (pp.20~21)	『금강산 명경대』(이상범/수묵담채/1897~1972),『산 위에서』(한영철/수묵담채/학생작품),『우리 집 앞 풍경』(위지원/수묵담채/학생작품),『아빠와 나』(김지애/수묵담채/학생작품),『구멍가게』(김기창/수묵담채/1913~2001),『점심』(김홍도/수묵담채/1745~?/조선 시대)	수묵화의 표현기법을 익혀 구륵법과 몰골법을 구별 할 수 있으며, 풍경이나 인물을 수묵담채의 특성을 살려 표현 할 수 있다.
	인물의 움직임과 자세 (pp.22~23)	『단오풍경』(신윤복/채색/1758~?/조선 시대),『무용총』(벽화/6세기/삼국 시대 고구려)	인물의 다양한 움직임을 표현 할 수 있다.
	생활주변의 풍경 (pp.26~27)	『시골풍경』(이용우/수묵담채/1904~1952),『공원 가는 길』(이성준/수묵담채/학생작품),『계산정취』(노수현/수묵담채/1899~1978)	풍경과 원근 표현을 알고, 동서양 풍경의 특징을 표현 할 수 있다.
	단순화와 추상화 (pp.30~31)	『조각보』(조선 시대)	우리 전통적인 조각보에서 기하학적 추상 형태를 찾을 수 있다.
	부조로 나타내기 (pp.36~37)	『성덕대왕 신종』(청동/통일 신라 시대)	부조의 의미를 알고 표현 할 수 있다.
	생활용품 만들기 (pp.46~49)	≫나무로 만들기 『소반』(조선 시대)	목적에 맞는 일용품을 재료의 특성을 살려 창의적으로 제작 할 수 있다.
		≫금속으로 만들기 『금제 굵은 고리 귀걸이』(금/삼국 시대 신라)	금속과 장신구에 대해 이해 하고 얇은 금속판을 이용하여

dCollection @ chosun

			간단한 장신구나 생활용품을 만들 수 있다.
		≫천에 물들이기 『색동옷』(조선 시대)	염색 물감의 성질을 알고 여러 가지 방법으로 천에 물을 들일 수 있다.
	서예의 표현 (pp.54~57)	≫판본체 쓰기 『노상 푸른』(서희환/1926~)	판본체 자형의 특징을 알고 쓸 수 있다.
		≫전각 표현	양각 표현의 특성을 알고 새길 수 있다.
		≫궁체 흘림 쓰기 『낙성 비룡』(조선시대),『옥저』(이미경/1918~)	흘림 쓰기의 기초를 익혀서 간단한 서체를 쓸 수 있다.
학년	단원명	참고작품	지도내용
9학년	수묵과 채색의 조화 (pp.16~17)	≫민화 『책거리도, 까치호랑이』(미상/조선 시대) -산수화에 쓰이는 준법 (피마준, 부벽준, 하엽준) 『태양을 먹은 새』(김기창/채색/1914~2001),『연그림』(오낭자/채색/1943~),『물고기 가족』(김동우/채색/학생작품)	채색화의 특징을 알고 전통미를 살려 표현 할 수 있다. 수묵과 채색을 조화있게 사용하여 사물을 표현 할 수 있다.
	인물의 특징 표현 (pp.18~19)	『어때,시원하지』(김호석/채색/1957~) ≫인물화의 역사 『최익현 초상』(채용신/비단채색/1848~1931)	인물표현의 다양한 방법을 알고 창의적으로 표현 할 수 있다. 우리 선조들은 인물 묘사함에 있어 사실적이고 꾸밈없는 모습을 선호하였다.
	다양한 정물표현 (pp.20~21)	『화접도대련』(남계우/1811~1888/조선 시대)	정물화의 특징을 이해하고, 이를 창의적으로 표현 할 수 있다.
	풍경 속에	『산마』(박노수/수묵담채/1927~)	풍경을 표현하는 개

dCollection @ chosun

	펼쳐진 아름다움 (pp.22~23)		성적인 방법을 이해할 수 있다.
	생활과 색 (pp.36~37)	『탈춤을 추는 사람들이 입고 있는 화려한 오방색의 의상』	생활 속에 색이 효과적으로 쓰이는 곳을 찾아 색의 특징을 이야기 해 보자.
	우리 고장의 알리기 (pp.38~39)	『남원부 지도』(미상/조선 후기)	우리 마을의 그림지도를 지역의 특징을 살려 아름답게 제작할 수 있다.
	아름다운 가구 만들기 (pp.44~45)	『삼층 책장』(오동나무/조선 시대)	목적에 맞는 가구를 편리하고 아름답게 모형으로 제작 할 수 있다.
	전통공예 (pp.48~49)	≫시대에 따른 공예품의 변화 『직팔각 반짇고리』(조선 시대), 『청동 은입사 포류 수금무늬 정병』(고려 시대), 『금관』(통일 신라 시대)	시대와 문화에 따른 공예품의 차이점을 알 수 있다.
		≫문화에 따른 공예품 비교 『삼층 반닫이장, 촛대, 청화 백자 매죽무늬 호』(조선 시대)	전통공예품을 보고 시대에 따른 변화에 대해 말할 수 있다.
	보고 쓰기와 창작 (pp.54~57)	≫임서의 방법 『여사서』(조선 시대)	임서와 창작의 기초를 익혀서 창의적으로 표현 할 수 있다.
		≫창작의 방법 『용비어천가』(김옥선/1944~)	
	서예의 이해 (pp.56~57)	≫우리나라의 한자 서예 『광개토대왕릉비』(삼국 시대 고구려), 『죽로지실』(김정희/1786~1856/조선 시대), 『해동명적』(김생/통일 신라 시대) ≫중국의 서예 『갑골문』(은 시대), 『금석문』(주 시대), 『전서』(대전/석고문/주 시대), 『전서』(소전/태산각석/진 시대), 『예서』(조전비/한 시대), 『해서』(구양순/구성궁예천명/당	우리 나라와 다른 나라 한자 서예의 변화와 특징을 이해할 수 있다.

dCollection @ chosun

		시대),『행서』(왕희지/집자성교서/동진 시대),『초서』(손과정/서보/당 시대)	

이상으로 3종 교과서에 실린 각각의 '표현영역'의 전통미술 내용을 표로 살펴보았다. 이를 바탕으로 각 교과서별로 학년에 상관없이 한 단원씩 발췌를 하여 각각의 지도안을 제시하고자 한다. 이는 각 교과서별로 학년에 따라 제시하고 있는 교과내용을 비교하였을 때 문제 제기나 차이점이 거의 없기 때문에 이점을 감안하였다.

2. ICT 활용교육

가. ICT 활용교육의 개념 및 특징

ICT 활용교육의 개념을 살펴보기 전에 ICT란 무엇일까?

ICT(Information & Communication Technology)란? 즉, 정보통신기술은 정보기술(Information Technology)과 통신 기술(Communication Technology)의 합성어로, 정보기기의 하드웨어와 이들 기기의 운영 및 정보 관리에 필요한 소프트웨어 기술과 이들 기술을 이용하여 정보를 수집, 생산, 가공, 보존, 전달, 활용하는 모든 방법을 의미한다.[27]

이를 활용할 수 있는 지원 도구에는 워드 프로세서, 프리젠테이션 소프트웨어, 그래픽과 애니메이션, 인터넷 검색도구, 전자우편, 전자게시판, 채팅, 비디오 자료, 시뮬레이션 자료, 데이터베이스와 스프레드 시트[28] 등이다. 즉, 이 활용 교수·학습은 인터넷 뿐만 아니라 사이버 렉 로드 플레이어나 펜다 플레이어와 같은 강의 소프트웨어를 이용

27) 전성수, 「ICT를 활용한 온라인 미술교육에 대한 연구」, 『미술교육논총 제 13호』, 한국미술교육학회, 2002, p.162.

28) 스프레드시트(spreadsheet)는 경리, 회계 등의 계산을 위해 사용되는 표 형식의 계산용지 혹은 그것을 컴퓨터에서 사용할 수 있게 구현한 표 계산 프로그램을 의미한다.

dCollection @ chosun

한 동영상자료, 사진, 그림 등 기타 모든 자료와 도구 활용하여 교수·학습에 적용하는 것을 말한다. 이러한 개념인 ICT 활용교육의 장점이자 특징을 살펴보자면 크게 여섯 가지로 나눌 수 있다.

첫째, 정보통신 윤리교육을 강화할 수 있다. 정보통신기술의 급속한 발달로 대부분의 학생이 컴퓨터와 인터넷을 쉽고 편리하게 사용할 수 있으나 자신이나 타인의 사생활, 즉 개인적인 정보에 대한 적절한 윤리 의식 및 대응 방법에 대한 교육이 이루어지지 않고 있다. 이러한 현상을 반영하여 초·중등교육에서 정보통신 윤리가 확립될 수 있도록 근본적이고도 충분한 교육이 확고하게 이루어지게 한다.

둘째, 미래 지향적인 정보통신기술에 대한 교육이 이루어질 수 있다. 제한적이고 획일화된 기존의 교육 내용에 대한 왜곡된 인식에서 벗어나 창의력, 문제해결력, 논리적 사고력 등 고등 사고 능력을 함양할 수 있는 정보통신기술교육을 지향한다.

셋째, 단순한 기능 위주의 응용 소프트웨어 조작 방법에 대한 내용을 축소하고 정보통신기술에 대한 원리, 개념 등 컴퓨터 과학 측면의 교육을 강화하며 정보 전달·교류의 수단으로 활용되던 인터넷을, 정보를 생성하고 교환하는 장으로 확장시켜 재구성한다.

넷째, 교육 내용간의 연계성과 계열성을 확보한다. 기존의 정보통신기술에 대한 학교급별, 과목별, 교육 내용의 중복 해소와 체계적인 교육이 가능하도록 교육내용을 구성하고 아울러 최근 활발히 이루어지고 있는 정보통신기술 교육에 대한 새로운 경향을 반영한다.

다섯째, 교과 교육과정과 밀접하게 연계될 수 있는 교과활용교육 유형과 예시를 제시한다. 각 교과별로 다양하고 실질적인 예시를 제시하되 정보통신기술 소양교육과 교과활용교육이 연계될 수 있도록 구성한다.[29]

여섯째, 소집단 학습, 토론, 프로젝트, 개별화 학습, 시뮬레이션 게임에 의한 학습, 컴퓨터 시뮬레이션 등 다양한 교수 · 학습 방법을 제시하여 학생들 간의 상호작용을 높이고 스스로 문제 상황을 탐구하여 해결하게 함으로써 자주적이고 자기 주도적이며 판단력을 갖춘 인간성 형성을 기여한다.[30]

---

29) 조윤정, 전게서, 2008, pp.24~26.

dCollection @ chosun

결론적으로 말하자면 앞에 언급했듯이 이러한 특징을 가진 ICT 활용교육은 각 교과의 교수 · 학습 목표를 가장 효과적으로 달성하기 위하여 정보통신기술을 교과 과정에 통합시켜, 교육적 매체로써 ICT를 활용하는 교육인 것이다. 쉽게 예를 들자면 교육용 CD-ROM타이틀이나 인터넷, 그림판, 디지털 카메라 등등 디지털 문화의 산물인 웹 자료를 교육적 매체로 활용하여 교수 · 학습을 하는 형태이다. 교수 · 학습과정에서 이 활용 교육의 큰 목적은 학생들의 창의적 사고와 다양한 학습활동을 촉진시켜 학습목표를 효과적으로 달성할 수 있도록 지원하는데 있고 이를 통해 자주적이고 자기 주도적 인간성 형성을 기여한다. 따라서 ICT 활용교육은 그 교과의 특성과 정보통신기술의 특성이 적절하게 조화를 이룰 때에 교육적인 효과가 가장 크다고 할 수 있다.[31]

나. ICT 활용교육의 유형

2000년 한국교육학술정보원에서 제시한 정보통신기술교육 즉, ICT를 활용한 수업의 활동 형태의 유형을 크게 여덟 가지로 정리하였다. 정보 탐색, 정보 안내, 정보 분석, 웹 토론, 웹 펜팔, 정보 만들기, 협력 연구, 전문가 교류가 바로 그것이다. 각각의 유형 및 개념과 특징을 구체적으로 정리하여 살펴보면 다음 <표2>[32]와 같다.[33]

<표2> ICT 활용교육의 유형 및 개념과 특징

유형	개념	특징
정보 탐색	학생이 주도적으로 인터넷 검색 엔진을 비롯한 웹 사이트, 인쇄자료, CD-ROM타이틀 등을 활용해	학생은 기초적 정보 검색 및 정리, 문제 해결 능력의 배양이나 탐구활동을 통해 적극적인 태도를 지닐 수

30) 전성수, 상게서, 2002, p.170.

31) 함영기, 『바람직한 ICT 활용교육 이론과 실제』, 즐거운 학교, 2002, p.15.

32) 김성희, 『미술교수법』, 들풀, 2007, pp.109~110.

33) 함영기, 상게서, 2002, p.31.

dCollection @ chosun

	자료를 탐색하여 다양한 정보를 찾아보는 유형.	있음.
정보 안내	교사 중심 유형으로 교사가 미리 수업을 계획하여 필요한 단계에서 교육용 CD-ROM타이틀을 제공하거나, 미리 개발한 프리젠테이션 자료 또는 홈페이지를 통해 학습자들에게 수업의 내용을 안내하는 유형.	교사는 불필요한 정보를 사전에 배제하고 수업을 보다 효율적으로 진행 할 수 있음. 또한 적절한 학생에게 보여줄 CD-ROM을 선택하는 능력과 필요한 프리젠테이션 자료, 홈페이지를 구축 할 수 있는 기술 및 시간이 필요함.
정보 분석	학생 중심의 활동으로 정보 탐색에서 수집한 다양한 원시 자료를 문서, 편집기, 데이터 베이스, 스프레드 시트 등을 이용하여 비교, 분류, 종합하는 정보 분석 활동을 통해 결론의 예측 추론하는 유형.	이 활동에서 학생은 탐구능력을 증진 시킬 수 있음. 교사는 불필요한 정보를 사전에 배제하고 수업을 보다 효율적으로 진행 할 수 있음.
웹 토론	말 그대로 웹상에서의 토론을 말함. 또한 학생들이 채팅이나 게시판, E-mail등을 통해 어떠한 특정한 주제에 대해 의견을 제시 할 수 있는 유형.	학생들은 합리적 사고를 함양할 수 있고 의견존중 및 의사표현을 신장시킬 수 있음.
웹 펜팔	E-mail를 통해 여러 지역 사람과 각각 개인적으로 교류를 통하여	교육적 목적으로 사용되어야 하며 다른 지역, 다른 국가의 언어, 문화,

dCollection @ chosun

	언어 학습이나 문화에 대한 이해를 목적으로 교류하는 유형.	지리, 역사 등을 이해하기 위해 활용할 수 있음.
정보 만들기	정보 만들기는 문제 해결 과정에서 산출된 각종 결과물을 다른 사람이 볼 수 있도록 보고서나 프리젠테이션 자료, 홈페이지 등으로 만드는 유형.	정보 만들기는 활동 자체가 목표가 되어 인터넷 신문 만들기 등의 활동을 통해 창의적인 표현 능력을 증진. 또한 개인적으로는 웹상에서의 기술, 즉 편집, 수정하는 기술을 개인이 습득 할 수 있고 협동심 및 사회적 기술을 함양하기 위한 활동으로도 적용될 수 있음.
협력 연구	교실 범위를 넘어 다른 지역과 나라의 학습자들이 공동 관심 주제에 대한 자료를 각자 검색하고 취합하여 결과물을 공유하는 유형.	통합교육과정 운영 및 다른 학교와의 협력학습에서 사용할 수 있으며 학생들에게 다중 문화 경험의 기회를 제공.
전문가 교류	학습자가 인터넷으로 특정 전문가, 학부모, 선배 및 다른 교사 등과의 의사소통을 통해 학습 관련 분야의 전문 지식을 습득하고 활용할 수 있도록 지원하는 형식.	특히 학습자가 심도 있는 정보조사를 목적으로 할 때 유용하게 쓰일 수 있음.

위와 같은 다양한 ICT 활용 교수·학습 활동 유형은 교사가 수업 목표, 활동, 교육 환경 및 학습자의 수준 등을 고려하여 선택적으로 활용할 수 있다. 각각의 활동은 한 수업에서 한 가지의 활동 유형뿐만 아니라 두 가지 이상의 유형을 복합적으로도 사용될 수 있다.

dCollection @ chosun

다. 바람직한 ICT 활용교육 방향

위와 같이 편리하고 디지털 사회에서 널리 사용되고 있는 ICT 활용교육을 보다 적극적이고 잘 활용하기 위해 몇 가지 방향을 제시하려 한다. 이는 교사의 시각으로 본 교육 방향을 전제 하에 제시한 내용이다.

먼저, 정보(Information)를 폭넓게 수용해야 한다. ICT 활용교육이 기능적인 면으로만 사용 될 수 밖에 없는 큰 이유 중의 하나는 '정보'개념을 너무 협소하게 해석하기 때문이다. 또한 컴퓨터나 인터넷 등 첨단 디지털 매체를 통하여 얻은 정보'만을 가치 있는 것으로 바라보는 관점에서 시작된다. 교육에서의 정보라 함은 '인간의 오감을 통하여 받아들이는 모든 의미 있는 것들'이어야 한다. 이러한 접근 방식은 ICT 활용교육을 현실로부터 벗어났다고 생각하는 것을 막고 전통적인 수업과 조화롭게 결합 할 수 있는 것에서 의미가 있다.

다음으로, 전통적 교수·학습 방법과 조화를 이루어야 한다. ICT 활용교육은 학교 단위의 사정이나 교사의 교육철학 및 학생들의 역량과 요구에 따라 얼마든지 가공, 변형, 수정이 가능하다. 이러한 획기적인 교육방법은 교육내용에 대한 주도권 확보와 결합하여 '기능적 ICT 활용교육'으로 치우치게 되는 것을 바로잡아 줄 수 있다. 정보수집 방법 역시 정보통신매체에만 의존할 필요는 없다. 컴퓨터나 인터넷 뿐 아니라 주변의 다양한 자원들을 발굴하고 학습과 연계시켜주는 것이 바람직한 ICT 활용교육을 위한 교사의 역할이다. 그렇게 때문에 10%, 20% 혹은 50%를 활용하는 것은 교사의 역량이라는 것이다. 따라서 전통적인 수업방식과 첨단 매체를 첨가한 수업방식이 병행되어야 제대로 된 활용수업이라 생각된다.

또한, 제대로 된 ICT 환경을 구축해야 한다. 교사가 교단 선진화 장비를 제대로 활용하지 못하거나 교실 안에 장비가 제대로 구비가 되지 않아 교사가 일방적인 제시 자료 밖에 쓸 수밖에 없다. 이런 현실에서 ICT 활용교육을 통해 학생들에게 자기 주도적 학습, 창의성과 문제해결력을 신장하는 학습이 이루어 질수 없다는 것이다.

마지막으로, 교사는 지식의 전달자가 아니라 교수·학습의 설계자가 되어야 한다. 요즘에는 인터넷에서 완성된 지도안을 쉽게 구할 수 있다. 교사들이 편하자고 스스로 지

dCollection @ chosun

도안을 구성하지 않고 완성된 지도안을 학생들에게 그대로 이용한다면 교수방법과 설계 방안을 고민하는 교사보다는 지식전달과 장비를 잘 다루는 그러한 교사로 평가 받을 것이다. 현장은 교사와 학생간의 의사교환 통로이다. 그러한 중요한 장소에서 노력없이 스크린을 통해 남들이 해놓은 지식만 전달하는 그러한 교사가 되면 안 될 말이다. 교사는 스스로 수업을 설계해야 비로소 수업을 할 수 있는 준비가 되었다고 할 수 있겠다.[34]

결론적으로 지금까지의 내용을 함축적인 의미로 전달해 보자면 다음과 같다. 교사는 '인간의 오감을 통하여 받아들이는 모든 의미 있는 것들'이라는 교육적 시각의 정보 및 매체를 통해 교육을 해야 한다. 다시 말하자면 교단선진화 장비가 잘 구비된 활용 교실 안에서 전통적 교수·학습방법과 ICT 활용을 잘 조화롭게 한 수업지도안으로 학생들에게 지식전달이 아닌 의사소통을 해야 하는 것이 바람직한 ICT 활용교육이라 할 수 있겠다.

3. 현재 전통미술교육의 ICT 활용교육 내용

가. 전통미술교육에서 ICT 활용교육의 유형

본 유형은 2005년 교원인적자원부에서 발표한 초 · 중등학교 정보통신기술 교육 운영지침과 전통미술교육에 대한 여러 견해를 접목시켜 제시하였다. 또한, 이를 교육현장에서 적용하는 방법을 다루고자 한다. 제시내용은 다음과 같다.[35]

(1) 영상문화의 이해

전통미술을 가르치기 전, 영상문화가 무엇인지 학생들에게 인지 시키는 교육을 해야 한다. 디지털 사회는 시각문화의 시대라고도 할 수 있다. 그만큼 생활 속에서 접하는

34) 함영기, 상게서, 2002, pp.21~24.

35) 교육인적자원부, 『초 · 중등학교 정보통신기술 교육 운영지침』, 2005, pp.93~101.

dCollection @ chosun

모든 시각적 요소들, 특히 영상문화가 발달되었다는 것이다.

오늘날은 흔히 '영상문화의 시대' 또는 '영상정보화 사회'라고 일컫는다. '영상문화의 시대'에서 정보통신기술은 그 중심에 서 있다고 볼 수 있는데 이러한 영상문화의 시대가 의미하는 바와 영상문화의 특징 및 영상에 대한 이해가 선행되어야 오늘날의 시각적 문화현상들을 올바르게 이해하고 이러한 환경에 민감하게 대처 할 수 있는 영상 감수성을 함양할 수 있는 것이다. 그 교육내용을 예를 들어 설명해 보자면 다음과 같다.

* '영상문화의 시대' 또는 '영상정보화 사회'가 무엇을 의미하는지 이해한다.
* TV나 영상매체들이 시각적인 이미지를 주로 활용하여 정보를 전달하는 이유를 인지한다.
* 영상매체를 통한 영상이미지와 종이 위에 그린 일반 그림의 차이점 비교한다.
* 디지털 이미지와 아날로그 이미지의 차이점 인지한다. 전통미술 정보탐색을 통해 문제를 해결하는 능력 및 매체 활용 능력에 대한 신장을 위해 활용할 수 있다.

(2) 미술 정보 탐색을 통한 문제해결 및 매체 활용 능력 강화

현 사회에서는 인터넷에서 학습자가 스스로 원하는 정보를 탐색하고 수집하는 활동을 통해 능동적으로 지식을 구성하고 문제를 해결할 수 있는 능력을 신장시킬 수 있다. 전통미술 감상, 창작활동, 학습, 휴식 등과 같이 자신이 의도하고자 하는 목적에 적절한 정보통신기술을 선택하여 의미 있게 활용하는 것은 학습자로 하여금 영상 정보화 사회에서 영상정보와 영상문화를 올바르게 선택하고 제대로 활용하게 함으로써 영상문화를 보다 잘 향유할 수 있도록 하는데 유용하다.

그렇다면 이를 전통미술에서 어떻게 적용시킬 수 있을까? 예를 들어 김동락(2008)의 말을 빌려 설명하자면 현재 학생들은 전통미술작품과 그에 대한 이론 즉, 만든 미술가가 누군지 어떠한 작가들이 있는지에 대한 인식이 부족하고 말하고 있다. 또한, 서양미

dCollection @ chosun

술이 미술의 전부처럼 여겨지는 우리 사회에서 점점 전통미술의 설자리가 없어져 가고 있어서 더욱 문제가 심각해지고 있다 전하고 있다.[36] 다시 말하자면, 학생들이 서양의 명화, 서양의 미술가만 잘 알고 한국의 명화나 한국 미술가는 잘 알지 못하는 이러한 현상이 일어나고 있는 것이다. 이러한 현상은 교육현장에 있는 대부분의 교사로 인해 생긴다. 즉, 대부분의 교사가 서양미술을 전공한 경우가 많아 전통미술에 대한 일반적인 인식 및 지식이 부족한 경우와 수업개발연구를 하지 않고 멈춰있는 상태에서 학생들에게 교육한 실태로 인해 복합적으로 생긴 것이다. 이로 인해 전통미술은 학생들로부터 더욱 더 외면당하게 됐고 편견을 가지게 만들었다. 이러한 사태에 놓인 교사와 학생을 동시에 해결할 수 있는 매체 및 방안이 필요하다. 그것이 바로 ICT 활용이고 앞에 제시한 유형으로 다가가는 것이 바람직하다. 즉, 전통미술 정보 탐색을 통해 교사는 전통미술작품에 대한 기본적인 이론, 즉 전통재료, 기법에 대한 교육이 가능하고 나아가 학생들은 문제를 해결하는 능력 및 매체 활용 능력에 대한 신장을 효과적으로 얻을 수 있다.

이에 대한 구체적인 방안은 다음과 같다.

* 전통미술에 관한 감상을 위해서는 먼저 특정 전통미술가의 작품, 특정한 전통미술작품에 대한 설명, 재료나 기법에 따른 다양한 표현 방법에 관련된 자료를 웹사이트나 CD-ROM 타이틀에서 검색한다.
* 탐색한 자료를 읽고 분류 및 정리를 한 다음 자신의 의견을 말한다.
* 국내의 주요 박물관, 전통미술관이나 갤러리 및 유명 전통미술작가의 웹사이트를 방문하여 탐색하고 정리하여 친구에게 소개하거나 발표한다.
* 제작한 전통미술작품을 학교 홈 페이지에 올려 전시하고 감상한다.
* 전달이 용이하도록 추상적인 정보를 시각화 시켜 프리젠테이션 한다.
* 완성된 과제물을 디지털 카메라로 찍어 전자우편으로 제출한다.
* 사이버 미술관에서 작품 감상한다.
* 프리젠테이션 소프트웨어를 활용하여 포트폴리오 만든다.

36) 김동락, 전게서, 2008, p.26.

dCollection @ chosun

* 자신이 좋아하는 작가나 양식에 대한 홈페이지 만든다. * 사이버 미술관에서 작품 감상한다.

(3) 이미지 제작 능력 및 변형 능력 함양

전통미술교육에서 전통적인 제작방법과 그 측면은 중요하다. 특히, 컴퓨터로는 종이나 물감, 각종 재료의 독특한 느낌을 완벽하게 재현할 수 없으므로 더욱 더 그러하다. 그러나 디지털 문화 속에 살아가는 학생들을 위해 전통적 재료와 ICT를 적절하게 활용하여 현대적으로 작품을 제작하는 방법을 강구할 차례이다. 그 방법이 바로 ICT를 활용하여 전통미술에 관련된 이미지를 제작하고 변형하여 작품을 완성하는 것이다. 이에 학생들이 그들의 생각과 아이디어를 정보통신기술을 활용하여 효과적으로 표현 할 수 있게 하기 위해서는 특정 미디어의 기본적인 조형원리를 알아야 한다. 그리고 다양한 표현수단과 표현가능성들을 실질적으로 탐색하고 경험해 보아야 한다. 또한 오늘날의 많은 시각적 영상정보들은 객관적인 사실 그대로의 이미지를 재현하지 않고 합성이나 변형에 의해 새롭게 창출된 정보들을 제시하고 있다. 이러한 이미지 변형을 전통미술에 접목시켜 학생들이 직접 체험함으로써 일상생활 속의 시각적 문화현상 뿐만 아니라 전통미술에 대한 선입견을 줄일 수 있고 보다 잘 이해할 수 있을 것이다.

그렇다면 이를 전통미술에서 어떻게 적용시킬 수 있을까? 민화를 활용한 전통미술교육을 예로 들어보자.

우선 민화는 실용적인 목적으로 한 사회의 생활 습성에 따라 제작된 대중문화의 소산이며 민중들의 신앙, 염원, 일상생활과 사회 질서의 유지를 위한 교화적인 내용을 전달하거나 주거 공간을 장식하기 위해 제작된 그림이다.[37] 이러한 민화는 학습자에게 조금은 어려울 수 있는 수묵화나 전통회화에 반해 창의적인 면과 해학적인 면을 부각시키므로 전통회화에 대한 흥미를 유발 시킬 수 있고 민화 특유의 재미와 다양성을 통해 전통미술의 이해를 도울 수 있다. 이러한 민화를 이 유형에 적용시켜 다양한 종류의 민화를 활용한 수업개발을 한다면 학생들의 창의력 신장을 가져다 줄 것이고 현대적인

37) 윤열수, 『꿈꾸는 우리 민화』, 보림, 2005, p.5.

dCollection @ chosun

감각으로 접목시켜 수업이 이루어지면 보다 즐겁고 효과적인 교육이 될 것이다.

그렇다면 이에 대한 구체적인 방안은 무엇일까? 그 내용은 다음과 같다.

* 그래픽 프로그램 내의 도구와 기능 이해하기, 선, 색, 면을 이용하여 그린다.
* 디지털 카메라를 이용하여 민화 속에 등장하는 생활 속 풍경들을 찍거나 인터넷을 이용해서 기존의 민화작품을 찾는다.
* 찍은 영상이미지(민화에 관련된 내용)를 그래픽 프로그램을 이용하여 덧그리거나 색깔이나 크기, 형태를 변형한다.
* 인터넷에서 다운로드한 민화에 관한 이미지를 변형한다.
* 그래픽 편집프로그램을 활용하여 이미지를 합성한다.

(4) 창의적인 조형능력을 함양

그래픽 편집 프로그램에 대해 기본적인 사용 능력을 갖춘 후 이를 활용하여 자신이 표현하고자 하는 것을 창의적으로 조형하는 활동은 전통미술에서 추구하는 창의력 신장에 도움을 줄 수 있다. 새로운 표현매체를 이용한 새로운 시각적 조형 경험은 기존의 전통적 표현매체로는 불가능했던 새로운 미학적 조형 언어로의 표현 가능성을 열어준다.

그렇다면 이를 전통미술에서 어떻게 적용시킬 수 있을까? 전통 인물화를 활용한 교육을 예로 들어 보고자 한다. 먼저 우리나라의 전통 인물화는 단순한 생김을 그린 것이 아니라 그 인물의 기운, 성품 등을 포함시켜서 표현하였다. 또한 그 인물이 살았던 전통적인 시대상과 결부되어 형성된 미술로써 다른 나라와 구별되어 형성된 우리만의 얼이 살아 있는 작품이다.[38] 이러한 전통 인물화를 감상하고 작품에서 느꼈던 감정이나 느낌을 ICT 활용매체를 이용하여 창의적인 패러디로 표현하게 함으로써 창의적 조형능력을 이끌어 낼 수 있도록 유도한다면 효과적인 결과를 얻을 수 있을 것이다.

38) 박정남, 「전통인물화 감상지도 방안 연구 : 중학교 1학년 한국화 영역을 중심으로」, 대구대학교 교육대학원, 2008, p.4.

dCollection @ chosun

결과적으로 독특한 특징이 담긴 전통 인물화는 흥미로운 매체인 ICT를 활용하여 보다 쉽게 전통 인물화에 대해 접근 할 수 있으며 전통 인물화에 대한 고정관념에서 벗어나 미술 작품을 판단할 수 있고 의도적인 사전지식을 배제하여 창의적인 사고를 이끌어 낼 수 있다. 이에 대한 활용방안을 구체적으로 제시하자면 다음과 같다.

* 그래픽 편집 프로그램을 활용하여 전통인물화를 보고 느꼈던 감정이나 느낌을 독창적으로 패러디하여 표현한다.
* 자신이 제작한 전통 인물화 이미지에 전자콜라주나 실제 물감이나 도구를 이용해서 작품을 제작한다.
* 자신의 전통미술작품에 대한 포트폴리오를 동영상이나 멀티미디어 자료로 만든다.

(5) 전통미술정보의 상호 교류

정보통신기술 중 웹 전자 게시판이나 전자우편을 활용하여 전통미술에 대한 의견을 상호 교환하거나 다른 사람의 의견을 서로 비교 · 분석하는 정보교류활동을 통해 학습자들은 전통미술에 대한 흥미유발과 학습의 지속성을 유지할 수 있다.

그렇다면 이 유형을 전통미술에서 어떻게 적용시킬 수 있을까? 전통 도자기 감상 교육을 예로 들어보고자 한다. 먼저, 우리나라 도자기는 선사시대의 토기를 기원으로 그 역사가 깊고 뛰어나다. 또한 우리나라의 독특한 미의식과 민족정신이 반영된 소중한 문화유산이다.

이러한 소중한 문화유산인 전통 도자기를 다른 학교와 협력 연구를 통하여 자료를 공유하고 토론해보는 수업방안으로 적용시켜보고자 한다. 이 수업방안을 통해 교사는 ICT를 통해서 흥미 있는 학습을 유도할 수 있고, 학습자는 상호작용적인 학습경험에 참여하여 다른 환경과 문화를 통찰할 기회를 제공받을 수 있다. 즉, 타 학교 학습자들과 상호작용을 하여 서로의 의견을 존중하고 수용하는 태도를 기를 수 있다.

dCollection @ chosun

이에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

* 탐구할 미술 주제를 정하고 같은 주제를 가진 타 학교 학습자를 찾아 웹 토론을 한다.
* 다른 학교의 학생과의 웹 토론을 통하여 각기 검색할 자료를 분담하도록 한다.
* 선정한 자료에 대해 웹 전자 게시판이나 전자우편으로 관계되는 미술 전문가와 의사소통하여 자문을 구한다.
* 조별로 조사하고 다른 학교 학생과 취합하여 결과물을 공유하도록 한다.
* 타 학교와 협력 연구하여 얻어진 자료와 토론 결과를 간단하게 발표한다.
* 학습자들은 각 조의 조사 내용(전통미술작품)을 감상한 후 웹 전자 게시판을 이용해 자신의 감상소감 및 의견 발표하여 토론한다.
* 토론한 결과물을 반 학습자들과도 공유할 수 있도록 하여 다양한 경험을 유도한다.
* 감상한 내용을 토대로 직접 제작한 후 웹 전자 게시판에 자신의 미술 작품을 올리고 다른 사람이 올린 작품 감상한다.
* 감상한 후 웹 전자 게시판을 이용해 자신의 감상소감 및 의견을 발표한다.

(6) 비판적 수용 능력 향상

비판적인 수용 능력은 전통미술에 대한 시각적 미디어 제공물의 내용, 의도 및 형식과 관련해서 분석하고 통속적인 영상 이미지들을 미적인 척도 위에서 비평하고 비판적으로 사고하는 활동을 통해서 길러질 수 있다. 이 유형을 전통미술에서 어떻게 적용시키면 효과적인 교육결과를 얻을 수 있을까? 전통미술관련 애니메이션이나 TV광고를 감상하고 작품에 대한 느낌이나 생각을 학습 블로그나 홈페이지에 올린 후, 서로의 생각에 대해 비평하는 수업이 바로 그 예이다. 이 수업을 통해 교사는 흥미 있는 학습을 유도할 수 있고 학습자는 ICT 활용을 통해 시각적 미디어 매개체에 흥미를 얻어 좀 더 전통미술에 쉽게 접근을 할 수 있고 이를 분석하고 비평함으로써 비판적으로 사고

dCollection @ chosun

하는 능력을 기를 수 있다. 자세한 내용은 다음과 같다.

* 특정한 감상관점에 따라 전통미술작품을 감상하고 그 느낌이나 생각을 친구들과 토의 및 토론하기
* 인터넷에 올라와 있는 전통미술작품을 보고 감상 관점에 따라 비평하기
* 수업시간에 제작한 전통미술작품을 웹(학습 블로그나 홈페이지)에 올라와 있는 친구들의 작품을 감상하고 비평문을 쓰고 게시판에 올리기
* 전통미술 관련 웹 사이트를 방문하여 한 가지 주제와 관련된 여러 그림을 다운로드하여 각각의 표현 방법과 형식을 비교 · 분석하기
* 전통미술에 관련된 영화, 애니메이션 등과 같은 동영상의 구성 원리를 이해하고 이를 중심으로 분석적으로 감상하고 비평하기
* 전통미술에 관련된 TV광고나 영화의 많은 장면들이 실제 세계의 이미지가 아닌 조작된 이미지라는 것을 인식하고 TV광고나 영화의 장면을 보면서 실제 세계와 가상세계를 구별하기

나. 전통미술교육에서 ICT 활용교육의 의의

전통미술교육에서의 ICT 활용은 미술실이 아닌 공간에서 시, 공간의 한계를 극복하여 다양한 전통미술정보를 경험하고 폭넓은 미적체험을 할 수 있다. 또한, 자칫 학생들이 어렵다고 느낄 수 있는 전통미술을 보다 쉽게 접근할 수 있으며 실기능력이 부진한 학생들도 학습에 흥미를 가지고 능동적으로 참여할 수 있게 게 접 그리고 ICT를 활용하여 다양한 정보를 자율적이고 주도적으로 수집, 구성하는 활동을 통하여 창의적인 문제를 해결할 수 있다. 이러한 ICT의 여러 가지 이점들은 전통미술교육의 한계점을 보완해줄 수 있는데 의의가 있다. 더욱 구체적인 설명은 다음과 같다.

첫 번째, 일상에 존재하는 전통미술작품을 디지털 영상으로 제작함으로써 시각문화를 바르게 이해하고 활용하여 영상문화를 선도할 자질을 함양할 수 있다.

dCollection @ chosun

두 번째, 원격 교육, 웹상의 상호작용을 통해 학습 환경의 장을 넓히고 사고의 폭과 경험을 확대 할 수 있다.

세 번째, 새로운 매체를 활용한 창의적인 조형 경험의 계기를 마련해 주며 전통미술을 이해하는데 도움을 준다.

네 번째, 웹, CD-ROM, 인터넷을 통해 다양한 전통미술 작품 및 관련 자료를 쉽게 수집할 수 있다.[39]

다. 전통미술을 통한 ICT 활용의 교수 · 학습 지도안

(1) 교수・학습 지도안

ICT를 활용한 전통미술수업의 지도안은 각 교과서 별로 한 가지씩 채택하여 세 가지로 제시하였다. ICT 활용 유형은 여러 가지 있지만 연구 내용이 표현영역 중심이므로 이미지를 제작하는 능력 및 변형하는 능력, 창의적 조형능력 부분을 신장시키는데 중점 두고 제시하였다. 이에 대해 각각의 지도안별로 학습 내용의 설정의 이유와 구체적인 수업계획을 작성해 보겠다. 그리고 전통미술수업의 ICT 활용으로 학생들에게 전통미술수업의 흥미를 이끌 수 있는 것의 가능성에 대해 탐색 해보자 한다.

1) 본시교수 - 교수 · 학습 지도안 : ICT를 활용한 전통미술교육방안 (주)교학사

먼저 (주)교학사에서 채택한 학습 내용은 다음과 같다. 학년은 8학년이고 영역은 표현영역, 단원명은 '먹과 채색의 만남'이다. 이 단원은 전통회화에서 먹과 채색이 만나 수묵담채화에 대해서 다루고 있다. 이 단원을 설정한 취지는 세계화 속에서 자신의 뿌리, 전통에 대한 관심이 깊어지고 중요성이 강조되는 이 시점에 전통회화를 알고 표현 방법을 익히면서 다른 나라의 미술과 구별되는 독특한 우리 미술의 특징을 이해하는 것은 의미 있는 일이다. 또한 우리 선조들이 그린 그림 속에서 선조들이 찾아낸 아름다

39) 김주연, 「ICT를 활용한 중학교 전통 미술 감상 수업의 지도방안연구」, 한양대학교 교육대학원, 2008, p.77.

dCollection @ chosun

움을 생각하고, 예로부터 전해오는 전통회화의 향기 속에서 민족적인 자긍심과 우리 민족만의 정신적인 유산도 함께 느낄 수 있다. 수묵 담채는 먹의 농담과 여백, 필선을 중시하는 방법으로, 수묵의 느낌을 살리면서 필선 위에 엷은 채색을 함으로써 경쾌하고 담백한 느낌을 주우리꽠현 기법이다. 이 단원에서는 전통회화의 기본 재료와 용구의 특성을 이해하고 수묵담채의 표현 선조들이해 전통적인 꽠현 양식과 기법을 이해하고 전통회화에 대한 긍지를 갖도록 하며, 전통회화의 기본 재료와 용구용구용탕으로 꽠현하도록 한다. 이에 따라 제시하고 있는 참고작품이 다양한 소재의 민화를 중심으로 이루어지고 있다.[40] 이에 현 디지털 문화에서 전통미술이 강조되어야하는 생각과 먹을 쓰는 것 외에 학생들이 전통회화에 대해 가볍고 흥미를 보일 수 있는 교육 방안을 생각한 결과 보편적인 ICT 활용 도구인 컴퓨터를 사용하여 전통회화 중 민화를 제제로 수업을 구체적으로 계획하고 또 컴퓨터의 장점을 최대한 살릴 수 있는 표현으로 전자콜라주[41] 제작으로 수업계획을 제시하였다.

그런데 지도상의 유의점을 살펴보자면 작품제작 도구로서 컴퓨터를 사용하는 데는 최소한의 시스템 요구사항이 있다. 먼저 제작하는 그래픽 프로그램이 필요하다. 여기에서는 다양한 그래픽 프로그램 중 가장 보편적으로 많이 사용되고 있는 포토샵을 활용하여 수업에 활용하겠다. 포토샵의 기능을 다 파악하려면 많은 시간이 걸린다. 수업에서는 대표적이고 간단한 기능을 가르치고 응용방안을 모색하도록 도와준다. 또 컴퓨터에 입력하는 도구로 보편적으로 마우스와 키보드이지만 그래픽을 다룰 때에는 타블렛(Tablet)[42]을 사용한다. 타블렛은 아직 고가의 입력장치이고 학교의 여건상 타블렛보다는 마우스가 보편적이므로 제작할 때에는 마우스로 제작을 하겠다.[43]

또한 이 논문에서는 학습지도안을 차시별로 제시하지 않고 표현영역 중심이므로 실기제작이 가능한 차시를 임의대로 선택하였다. 차시는 학교와 수업시수에 맞게 나누어 다시 계획 할 수 있다. 여기에서 학습지도안의 의미는 ICT를 활용한 전통미술교육을

40) 노 영자 외 1, 『미술 중학교 2』, (주)교학사, 2009, pp.20~23.

41) 콜라주(collage)는 프랑스어로 근대 미술에서, 화면에 종이·인쇄물·사진 따위를 오려 붙이고, 일부에 가필하여 작품을 만드는 일을 말하지만 여기서는 물체 대신 그래픽 프로그램 툴을 이용하기 때문에 전자콜라주라 명명하였다.

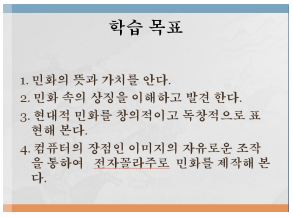
42) 본문 p.5. 참조.

43) 김창신, 「컴퓨터 아트와 교육적 활용 방안에 관한 연구」, 단국대학교 교육대학원, 2005, pp.57~58.

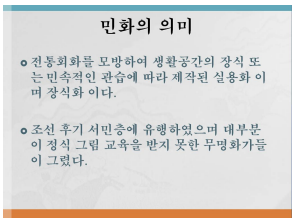
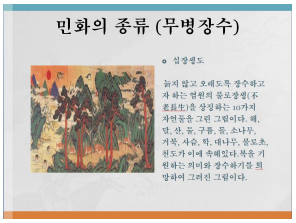
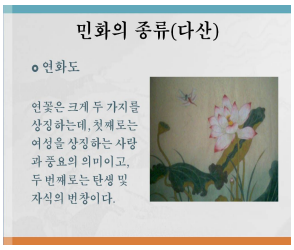
dCollection @ chosun

수업의 형식에 맞게 구체적으로 제시하여 그 가능성을 모색하는데 있다. 제시한 학습 지도안은 다음 <표3>와 같다.

<표3> ICT를 활용한 전통미술교육방안 I : 전자콜라주를 이용한 민화 제작

<table>
<tr><td>영역</td><td>표현</td><td>단원명</td><td colspan="2">먹과 채색의 만남</td><td>차시</td><td>2/4</td></tr>
<tr><td>학습
주제</td><td colspan="6">ICT를 활용하여 민화를 현대적으로 표현하기</td></tr>
<tr><td>학습
목표</td><td colspan="6">1. 민화의 뜻과 가치를 안다.
2. 민화 속의 상징을 이해하고 발견 한다.
3. 현대적 민화를 창의적이고 독창적으로 표현해 본다.
4. 컴퓨터의 장점인 이미지의 자유로운 조작을 통하여 전자콜라주로 민화를 제작해 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습
자료</td><td colspan="3">교사</td><td colspan="3">학생</td></tr>
<tr><td colspan="3">PPT 자료</td><td colspan="3">컴퓨터, 이미지자료, 스케치도구</td></tr>
<tr><td rowspan="2">단계</td><td rowspan="2">과정</td><td colspan="4">교수 · 학습 과정</td><td rowspan="2">자료
및
유의점</td><td rowspan="2">시
간</td></tr>
<tr><td colspan="2">교사</td><td colspan="2">학생</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>-출석
확인
-학습
목표
제시</td><td colspan="2">-인사를 하며 주의를 환기 시킨다.
-출석 확인 및 학습목표를 제시한다.
<그림1> 학습 목표
 
</td><td colspan="2">-출석 및 자리정돈
-학습목표와 유의사항을 인지한다.</td><td>주위
환기
및
PPT
자료</td><td>5분</td></tr>
</table>

dCollection @ chosun

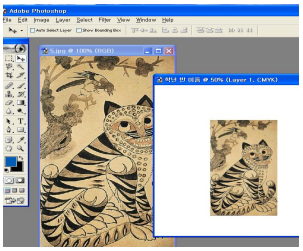
		-PPT자료를 보여주면서 전시학습을 상기시킨다. -민화를 감상하고 그 속의 상징물의 뜻을 알게 한다. <그림1-1> 민화 I  <그림1-2> 민화Ⅱ <그림1-3> 민화Ⅲ  <그림1-4> 민화Ⅳ  	-PPT자료를 보면서 전시학습을 상기한다. -민화를 감상한다. -그 속의 상징물의 뜻을 알고 인지한다.	PPT 자료 및 작품 감상	5분

dCollection @ chosun

		<그림1-5> 민화Ⅴ 			
		-전통적 상징의 뜻에 맞는 현대적 상징이 무엇인지 발표하도록 한다.	-현대적 상징물에 대해 생각해 본다.	발표	5분
전개	-작품 제작	-현대적 상징물로 창조적인 민화를 구성하도록 발상을 돕는다. -보편적인 제재를 피하고 독창적인 소재를 선택하도록 제시한다. -작품 제작 지도한다.	-현대적 상징물로 민화적인 요소를 더하여 발상한다. -작품을 창의적으로 제작할 수 있도록 생각을 여러 방향으로 하도록 한 후 스케치 한다. -작품 제작한다.	컴퓨터, 이미지 자료, 스케치 도구	20분

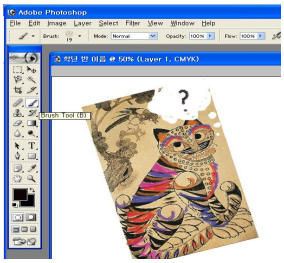
dCollection @ chosun

<그림1-6> 민화 예시 Ⅰ

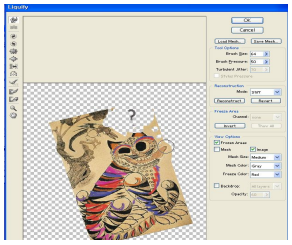


<그림1-7> 민화 예시 Ⅱ

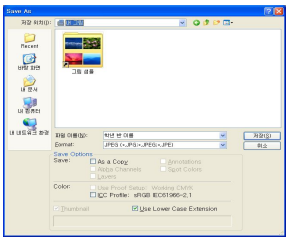
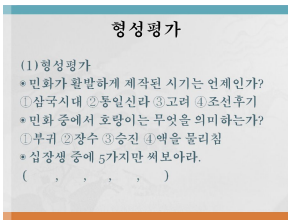
<그림1-8> 민화 예시 Ⅲ



<그림1-9> 민화 예시 Ⅳ



dCollection @ chosun

		<그림1-10> 민화 예시Ⅴ 			
평가	-형성 평가	-민화에 대한 문제를 제시하고 풀 수 있게 조언을 같이 제시한다. <그림1-11> 형성 평가  	-민화에 대한 문제를 풀어본다.	PPT 자료	5분
	-차시 예고	-차시예고 -주변을 잘 정리하도록 한다.	-다음시간 학습에 대해 숙지한다. -주변을 잘 정돈 한다.		

dCollection @ chosun

2) 본시교수 - 교수 · 학습 지도안 : ICT를 활용한 전통미술교육방안 (주)두산

다음 (주)두산에서 채택한 학습 내용은 다음과 같다. 학년은 9학년이고 영역은 표현영역, 단원명은 '나의 모습을 찾아서'이다. 이 단원에서는 전통 인물화나 서양 인물화를 보고 그 작품에 대한 표현의 세계를 이해하고 인물을 개성, 창의적으로 표현하는 것이 학습목표이다. 또한 인물화는 비례와 균형, 동세 등을 함께 표현함으로써 미적인 감각을 높일 수도 있다. 이에 제시하고 있는 참고작품은 개성적인 표현이기는 하나 단순히 자화상이나 인물화를 중심으로 이루어지고 있다.[44] 이에 인물화를 다양한 시각으로 창의적인 표현이 가능하고 그것을 표현할 방법을 모색한 결과 보편적인 ICT 활용 도구인 컴퓨터의 그래픽 프로그램을 이용해 전통 인물화를 패러디하기 제작으로 수업계획을 제시하였다.

여기에서 전통 인물화의 모사나 패러디하는 수업은 의미 있는 교수법적 기능성을 지닐 수 있다. 모사한 작품과 원화를 비교해 보는 것은 관찰력을 높여 주고 원화에 대한 이해를 깊게 한다. 학생들은 자신이 복사한 작품에 대해 강한 유대감을 갖는다. 이것은 작품과 자기 스스로의 대화의 결과이다. 이것은 작품과 자기 스스로의 대화의 결과이다. 이 대화적인 방법을 통해 한 그림을 따라 그려보는 것이 자기 자신의 작업이 될 수 있다. 따라서 미술교육에서의 모방과 창조는 상반된 것이 아니라 동일선상에서 바라보고 새로운 의미의 차이를 두면서 찾을 때 무수히 많은 창조들을 기대할 수 있다.

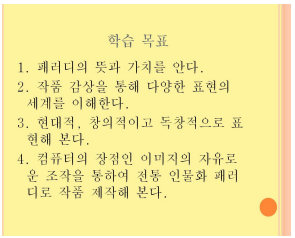
앞에서 언급하였듯이 학습지도안을 차시별로 제시하지 않고 표현영역 중심이므로 실기제작이 가능한 차시를 임의대로 선택하였다. 차시는 학교와 수업시수에 맞게 나누어 다시 계획 할 수 있다. 여기에서 학습지도안의 의미는 ICT를 활용한 전통 미술 교육을 수업의 형식에 맞게 구체적으로 제시하여 그 가능성을 모색하는데 있다. 제시한 학습 지도안은 다음 <표3-1>와 같다.

44) 고 승혜 외 4, 『미술 중학교 3』, (주)두산, 2009, pp.14~17.

dCollection @ chosun

<표3-1> ICT를 활용한 전통미술교육방안Ⅱ: 전통 인물화 패러디하기

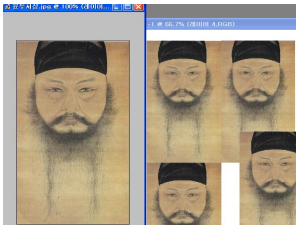
<table>
<tr><td>영역</td><td>표현</td><td>단원명</td><td colspan="2">나의 모습을 찾아서</td><td>차시</td><td>2/4</td></tr>
<tr><td>학습
주제</td><td colspan="6">ICT를 활용하여 전통 인물화를 현대적으로 패러디하기</td></tr>
<tr><td>학습
목표</td><td colspan="6">1. 패러디의 뜻과 가치를 안다.
2. 작품 감상을 통해 다양한 표현의 세계를 이해한다.
3. 현대적, 창의적이고 독창적으로 표현해 본다.
4. 컴퓨터의 장점인 이미지의 자유로운 조작을 통하여 전통 인물화 패러디로 작품 제작해 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습
자료</td><td colspan="3">교사</td><td colspan="3">학생</td></tr>
<tr><td colspan="3">PPT 자료</td><td colspan="3">컴퓨터, 이미지자료, 스케치도구</td></tr>
<tr><td rowspan="2">단계</td><td rowspan="2">과정</td><td colspan="4">교수 · 학습 과정</td><td rowspan="2">자료
및
유의점</td><td rowspan="2">시
간</td></tr>
<tr><td colspan="2">교사</td><td colspan="2">학생</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>-출석
확인
-학습
목표
제시</td><td colspan="2">-인사를 하며 주의를 환기시킨다.
-출석 확인 및 학습목표를 제시한다.

<그림2> 학습 목표
 
</td><td colspan="2">-출석 및 자리정돈
-학습목표와 유의사항을 인지한다.</td><td>주위
환기
및
PPT
자료</td><td>5분</td></tr>
</table>

dCollection @ chosun

		-PPT자료를 보여주면서 전시학습을 상기시킨다. -전통 인물화와 패러디된 작품을 감상하고 패러디의 뜻을 상기 시킨다. <그림2-1> 전통 인물화 I <그림2-2> 전통 인물화 II <그림2-3> 전통 인물화 III 	-PPT자료를 보면서 전시학습을 상기한다. -전통 인물화와 패러디된 작품을 감상하고 패러디의 뜻을 상기한다.	PPT 자료 및 작품 감상	5분

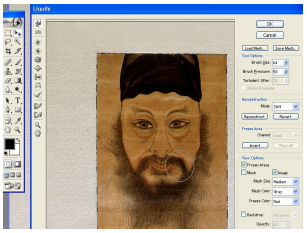
dCollection @ chosun

		<그림2-4> 전통 인물화Ⅳ 			
		-전통 인물화와 패러디된 전통 인물화의 차이점이 무엇인지 발표하도록 한다.	-전통 인물화와 패러디된 전통 인물화의 차이점이 무엇인지 생각하고 발표한다.	발표	5분
전개	-작품 제작	-전통 인물화를 창조적인 패러디로 구성하도록 발상을 돕는다. -보편적인 제재를 피하고 독창적인 소재를 선택하도록 제시한다. -순회하면서 스케치 확인 후 작품 제작 지도한다. <그림2-5> 패러디 예시 I 	-전통 인물화를 창조적인 패러디로 구성하도록 발상한다. -작품을 창의적으로 제작할 수 있도록 생각을 여러 방향으로 하도록 한 후 스케치한다. -순회 지도받으며 작품 제작한다.	컴퓨터, 이미지 자료, 스케치 도구	20분

dCollection @ chosun

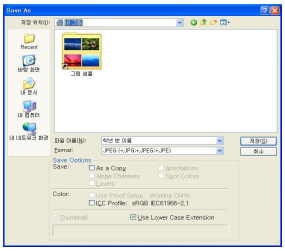
<그림2-6> 패러디 예시Ⅱ

<그림2-7> 패러디 예시Ⅲ

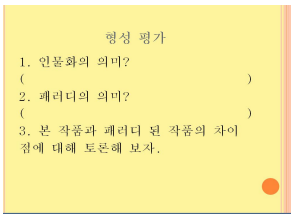


<그림2-8> 패러디 예시Ⅳ

<그림2-9> 패러디 예시Ⅴ



dCollection @ chosun

평가	-형성 평가	-패러디에 대한 문제를 제시한다. <그림2-10> 형성 평가  	-패러디에 대한 문제를 풀어본다.	PPT 자료	5분
	-차시 예고	-차시예고 -주변을 잘 정리하도록 한다.	-다음시간 학습에 대해 숙지한다. -주변을 잘 정돈 한다.		

3) 본시교수 - 교수 · 학습 지도안 : ICT를 활용한 전통미술교육방안 (주)지학사

마지막 (주)지학사에서 채택한 학습 내용은 다음과 같다. 학년은 9학년이고 영역은 표현영역, 단원명은 '우리고장의 알리기'이다. 이 단원은 우리고장의 그림지도를 지역의 특징을 살려 제작하는 것이 목표이다. 이 단원을 설정한 취지는 각 고장은 나름대로의 독특한 문화를 가지고 있으며, 고장을 상징하는 다양한 행사가 열리고 있다. 이 단원에서는 우리 고장에서 열리는 여러 가지 행사를 효과적으로 알리는 방법을 학습함으로써 자기 고장을 사랑하는 마음을 가지게 하고, 많은 사람들에게 행사를 효과적으로 알리는 방법을 익혀서 학교 행사나 학급 행사를 외부에 알릴 수 있는 능력을 기를 수 있도록 하였다. 이에 따라 제시하고 있는 참고작품이 먹으로 그린 조선시대 후기에 제작된 전라북도 남원시를 그린 남원부지도와 각 지역의 특색 있는 행사를 나타낸 지도이다.[45] 그러나 이는 단순히 고장의 지리를 나타낸 지도이다. 그래서 우리 고장의 특색을

45) 노 부자 외 4, 『미술 중학교 3』, (주)지학사, 2009, pp.38~39.

dCollection @ chosun

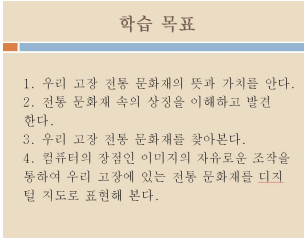
살리면서 전통성을 부각시키고 현대적으로 표현할 수 있는 방안을 모색한 결과 우리 고장의 전통 문화재들이 무엇이 있는지 살펴보고 그에 대해 특징을 알아본 후 전통 문화재의 위치를 디지털 그림지도로 아름답게 표현해서 제작하는 것을 수업계획으로 제시하였다. 수업에 쓰일 사용 도구는 보편적인 ICT 활용 도구인 컴퓨터와 그래픽 프로그램을 사용할 것이다. 또한 지도상의 유의점은 우리 고장인 광주광역시를 중심으로 한 지도안이므로 조를 구성하여 5개의 구, 즉 동구, 서구, 남구, 북구, 광산구를 각 조가 맡은 다음 각 구를 조사하여 그것에 대한 지도를 만들어야 한다.

또한 이 논문에서는 학습지도안을 차시별로 제시하지 않고 표현영역 중심이므로 실기 제작이 가능한 차시를 임의대로 선택하였다. 차시는 학교와 수업시수에 맞게 나누어 다시 계획할 수 있다. 여기에서 학습지도안의 의미는 ICT를 활용한 전통미술교육을 수업의 형식에 맞게 구체적으로 제시하여 그 가능성을 모색하는데 있다. 제시한 학습지도안은 다음 <표3-2>와 같다.

<표3-2> ICT를 활용한 전통미술교육방안Ⅲ : 전통 문화재를 디지털 지도로 나타내기

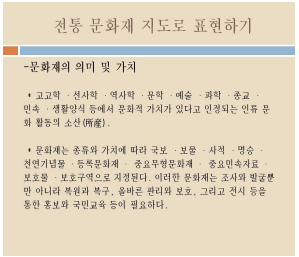
<table>
<tr><td>영역</td><td>표현</td><td>단원명</td><td colspan="2">우리고장의 알리기</td><td>차시</td><td colspan="2">2/4</td></tr>
<tr><td>학습
주제</td><td colspan="7">ICT를 활용하여 전통문화재를 디지털 지도로 표현하기</td></tr>
<tr><td>학습
목표</td><td colspan="7">1. 우리 고장 전통 문화재의 뜻과 가치를 안다.
2. 전통 문화재 속의 상징을 이해하고 발견 한다.
3. 우리 고장 전통 문화재를 찾아본다.
4. 컴퓨터의 장점인 이미지의 자유로운 조작을 통하여 우리 고장에 있는 전통 문화재를 디지털 지도로 표현해 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습
자료</td><td colspan="3">교사</td><td colspan="4">학생</td></tr>
<tr><td colspan="3">PPT 자료, 컴퓨터 사이트</td><td colspan="4">컴퓨터, 이미지자료, 스케치도구</td></tr>
<tr><td>단계</td><td>과정</td><td colspan="4">교수 · 학습 과정</td><td>자료</td><td>시</td></tr>
</table>

dCollection @ chosun

		교사	학생	및 유의점	간
도입	-출석 확인 -학습 목표 제시	-인사를 하며 주의를 환기 시킨다. -각 조의 조원들을 확인한다. -출석 확인 및 학습목표를 제시한다. <그림3> 학습 목표  	-미리 각 조원들끼리 자리에 착석한다. -출석 및 자리정돈 -학습목표와 유의사항을 인지한다.	주위 환기 및 PPT 자료	5분
		-PPT 자료를 보여주면서 전시학습을 상기시킨다. -우리 고장의 전통 문화재를 감상하고 광주광역시청 및 각 구청의 사이트를 이용하여 전통 문화재에 대한 설명과 문화재위치를 파악하게 한다.	-PPT 자료를 보면서 전시학습을 상기한다. -우리 고장의 전통 문화재를 감상하고 전통 문화재에 대한 설명을 듣고 사이트를 이용하여 문화재 위치에 대해 파악 한다.	PPT 자료 및 작품 감상	5분

dCollection @ chosun

<그림3-1> 전통 문화재 Ⅰ



<그림3-2> 전통 문화재Ⅱ

<그림3-3> 전통 문화재Ⅲ

<그림3-4> 전통 문화재Ⅳ

dCollection @ chosun

<그림3-5> 전통 문화재Ⅴ

<그림3-6> 전통 문화재Ⅵ

<그림3-7> 광주관광지도

<그림3-8> 동구청사이트

dCollection @ chosun

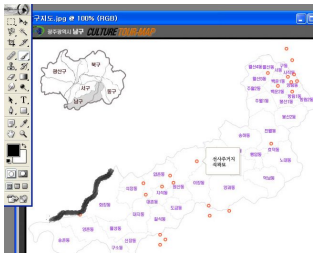
<그림3-9> 서구청사이트

<그림3-10> 남구청사이트

<그림3-11> 북구청사이트

<그림3-12>광산구청사이트

dCollection @ chosun

		-우리 고장의 전통 문화재를 감상한 소감을 각 조별로 토론 시킨 후 발표하도록 한다.	-우리 고장의 전통 문화재를 감상한 소감을 각 조별로 토론 후 발표해 본다.	발표	5분
전개	-작품 제작	-전통 문화재의 위치를 제대로 파악하고 있는지 각 조별로 확인한 후 지도가 현대적이고 개성적으로 구성되도록 발상을 돕는다. -보편적인 제재를 피하고 독창적인 발상으로 지도를 제작하도록 제시한다. -순회하면서 스케치 확인 후 작품 제작을 지도한다. <그림3-13>지도제작예시 I 	-조원들과 토론 후 전통 문화재의 위치를 제대로 파악하고 지도를 현대적으로 구성하도록 하고 개성적인 요소를 더하여 발상한다. -작품을 창의적으로 제작할 수 있도록 생각을 여러 방향으로 하도록 한다. -순회 지도를 받으며 스케치 후 작품 제작한다.	컴퓨터, 이미지 자료, 스케치 도구	20분

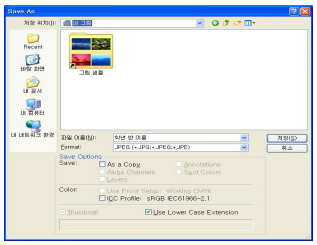
dCollection @ chosun

<그림3-14>지도제작예시Ⅱ

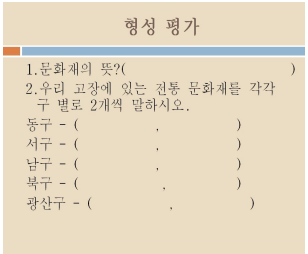
<그림3-15>지도제작예시Ⅲ

<그림3-16>지도제작예시Ⅳ

<그림3-17>지도제작예시Ⅴ



dCollection @ chosun

평가	-형성 평가	-우리 고장의 전통 문화재에 대한 문제를 제시한다. <그림3-18> 형성 평가  	-우리 고장의 전통 문화재에 대한 문제를 풀어본다.	PPT 자료	5분
	-차시 예고	-차시예고 -주변을 잘 정리하도록 한다.	-다음시간 학습에 대해 숙지한다. -주변을 잘 정돈 한다.		

(2) 평가

1) 수업 평가의 제시

학생의 미술 수업 능력은 개인의 특성과 발달정도에 따라 흥미와 적성, 소질, 개성 등에 의하여 많은 차이를 보인다. 평가는 전인교육을 지향하고 교사의 수업 방법 개선과 교육 계획을 위한 자료를 제공해주며, 학생들의 수업 과정에서 교육적인 처방을 할 수 있어야 한다. 무엇보다 미술 교육 자체가 정서, 개성, 창의성을 강조하는 교과로서 명

dCollection @ chosun

확한 기분을 가지고 양적으로 측정하고 판단할 수 있는 가치보다는 질적 비판을 통해서만 판단될 수 있는 가치를 심도 있게 다루고 있음을 알 수 있다. 이러한 질적 평가는 어떤 특정 영역의 결과를 일회적으로 평가하기보다는 학생 개인의 변화, 발달 과정을 종합적으로 그리고 지속적으로 평가해야 함을 말한다.

표현활동에서 작품 결과뿐만 아니라 학생들이 태도나 발표력, 창의적 사고능력, 관련 내용의 이해와 적용 능력 등 최종 작품 평가와 함께 학습 활동시의 행동 특성이나 발달 과정을 수시로 관찰하는 것이 중요하다.

ICT를 활용한 미술수업에서의 평가는 제약된 수업시간에 발표와 여러 학생의 작품 감상이 어려운 점을 웹상에서 토론하고 감상함으로서 개개인의 편리한 시간에 따른 작품이 올라가므로 평가 자체가 포트폴리오가 된다.

이 수업에서는 평가 자체가 자기평가이자 포트폴리오가 되므로 그것을 감안해서 실기평가와 동료평가로 평가를 하겠다.

2) 평가에 대한 사항

-자기 평가와 동료평가

개별 학생 스스로가 교수 학습 영역에 대해 학습과정이나 결과에 대해서 자세한 내용을 홈페이지에 글을 남기고 교사가 평가를 할 수 있다. 수업의 결과물을 공개적으로 볼 수 있으므로 학습자로 하여금 자신의 학습 동기, 성실성, 만족도, 다른 사람과의 관계, 성취 수준 등에 대해 스스로 반성하고 생각 할 수 있는 기회를 제공 할 수 있다.

-포트폴리오

개인의 홈페이지를 만들어 자신이 만든 작품을 올려서 시간의 흐름에 따른 변화를 알 수 있다. 교사는 손쉽게 학생들의 과거와 현재의 상태를 쉽게 파악할 수 있으므로 앞으로의 방향에 대해 조언을 할 수 있다.

-자료 올리는 방법

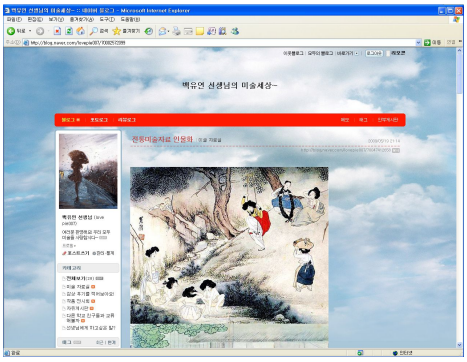
웹 하드나 팝폴더에 학생들이 자료를 올리고 교사가 정리하여 사이트에 올리는 방법, 직접 학생들이 자신의 블로그나 홈페이지에 올려 서로 보는 방법, 학교의 홈페이지나

dCollection @ chosun

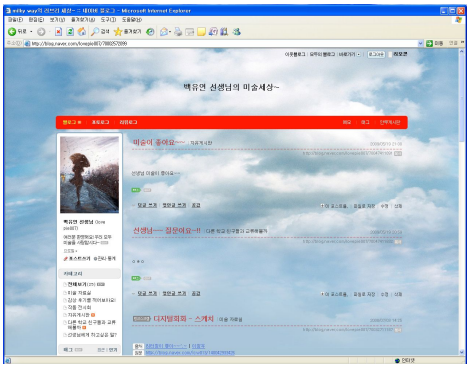
교사가 직접 도메인으로 사이트를 만들어 자료실에 올리는 방법 등 다양한 방법이 있다.[46]

<그림4> 블로그 예시Ⅰ

<그림4-1> 블로그 예시Ⅱ



<그림4-2> 블로그 예시Ⅲ



<그림4-3> 블로그 예시Ⅳ

46) 임윤경, 「디지털 시대의 미디어 아트와 미술교육의 활용」, 성신여자대학교 교육대학원, 2007, pp.63~64.

dCollection @ chosun

3) 학습자료(학생용)

<표4> 작품 계획서

- 작품 계획서 -							
-학년		-반		-번호		-이름	
-주제							
- 구상스케치 -							

dCollection @ chosun

4) 평가자료(교사용)

<실기평가 기록사항>

실기 평가는 작품의 과정을 관찰하여 태도를 기록하고 작품의 결과를 평가한다.

<표4-1> 실기평가 기록사항

평가내용 \ 평가등급	매우우수	우수	보통	약간미흡	미흡
전체적으로 작품의 짜임새가 있는 정도					
작품 주제를 독창적으로 표현한 정도					
매체의 특징을 살려서 표현한 정도					
태도					

<동료평가 기록사항>

블로그에 올린 작품을 학생들이 감상한 후 그 아래 평한 글과 교사가 직접 나눠준 평가보고서를 교사가 내용을 정리하여 평가한다.

<표4-2> 동료평가 기록사항

	학년 반 번 이름 :
평가대상	이름: 작품명:
	평가내용
주제 표현	
표현방법	
표현재료와 용구	
조형요소와 원리	
느낀 점	

dCollection @ chosun

제 5 장 결 론

현재 우리 사회는 나날이 발달해가는 고도문명에 의해 급속도로 디지털 문화화가 진행되고 있다. 디지털 문화는 여가 생활의 풍요를 비롯한 의사소통 방식의 변화, 미술 표현영역의 확장, 정보의 개방과 공유, 사이버 공간의 등장 등 우리에게 편리함과 안락함을 가져다주었다. 하지만 이러한 변화가 모두 긍정적인 결과만 가져온 것은 아니다. 인간관계의 변화와 공동체의 해체, 사이버 중독과 디지털 부적응, 가치관의 상실 등 부정적인 변화 또한 나타났다. 이에 발생한 문제점들로부터 우리 청소년들은 윤리적 문제를 앓고 있다. 즉, 인간의 존엄성과 자아실현 및 타인과의 상호작용, 문화 정체성과 공동체 의식 등을 잃어가고 있다. 이러한 상황 속에서 디지털 문화를 비판적으로 수용하기 위한 교육의 제고가 활발하게 이루어지고 있고, 그러한 방안으로 선조들의 전통적인 삶의 방식이 재조명 되고 있다. 이에 따라 우리 미술교육의 방향 또한 전통미술에 초점을 둔 교육으로 변화해 가고 있다. 그렇기에 현 시점에서 전통미술교육에 관한 연구는 필연적이다.

전통미술에 대한 교육을 통해 우리 청소년들이 우리 선조들의 문화를 올바르게 이해하고 개인주의적 변화를 탈피하며, 협동할 줄 알며, 내면의 미를 소중히 여기게 할 것이다. 또한 우리 전통문화에 대한 우수성과 가치를 발견하게 하여 정체성을 함양하고, 주체성을 확립하며, 나아가 디지털 문화 속에서 능동적으로 대처할 수 있게 할 것이다. 그러나 디지털 문화에서 전통교육의 소홀함으로 인해 학생들의 관심과 흥미가 떨어지는 것이 사실이다. 그렇기에 전통미술의 효과적인 교육을 위해서는 학습자들에게 흥미를 불러일으킬 수 있고 이 문화 속에서 전통미술교육의 역할이 무엇인지 깨닫게 할 수 있는, 변화된 교육을 실시하여야 한다. 이런 의미에서 ICT의 활용은 전통미술교육 방안에서 최적의 선택이다. 현재 교육현장에서 활성화되고 있는 정보통신기술을 활용한 교육은 디지털 문화에 익숙한 학생들의 흥미를 유발할 수 있으며, 구체적인 영상과 다양한 매체의 활용을 통해 충분한 동기를 불러일으킬 수 있다. 또한 스스로의 탐색, 분석 등의 활동을 통한 자기 주도적 학습능력 및 문제해결력을 신장시킬 수 있다. 이는 결과적으로 전통미술에 대한 쉬운 접근을 통하여 거리감을 해소하고 전통미술을 일상

dCollection @ chosun

속에 끌어 들 일 수 있는 계기가 될 것 이다.

그리하여 본 논문에서는 ICT를 활용한 학습지도안으로 전자콜라주를 이용한 민화 제작하기, 전통 인물화 패러디하기, 전통 문화재의 디지털 지도 만들기를 제시하였다. 선조들의 생활과 정서가 가장 잘 표현되어 있는 미술인 민화를 전자콜라주를 이용해 제작함으로서 전통미술에 대한 흥미를 이끌어 내고 전통에 대한 우수성을 발견하며, 이미지의 자유로운 조작으로 창의적이고 독창적인 표현을 기대 할 수 있다. 그리고 전통 인물화 패러디는 기존의 전통 인물화에 대한 고정 관념을 없애는 동시에 표현력 신장의 효과를 얻을 수 있다. 마지막에 제시한 전통 문화재를 디지털 지도로 나타내기는 독창적이고 창의적인 조합능력을 기대할 수 있다.

지금까지 디지털 문화에 필연적인 전통미술교육에 관하여 살펴보았다. 미술교육에 ICT를 활용한 교과 과정을 통합시킴으로써 교수 · 학습목표를 효율적으로 달성할 수 있으며, 변화하는 사회에 교육이 적절하게 대응할 수 있다. 또한 ICT의 활용을 통해 디지털 문화의 장점을 부각시킬 뿐만 아니라 단점을 보완하여 현재 나타나고 있는 인터넷 및 게임 중독, 사이버 예절, 비인간화 현상들을 교수 · 학습과정과 연계하여 효과적으로 해결해나갈 수 있다. 이제는 ICT 활용이 교육의 단순한 수단이라는 인식에서 벗어나 변화하는 교육의 패러다임으로 인식하고 그 특징과 장점을 살려 수업의 질적 개선을 추구하여야 할 것이다.

결론적으로 전통미술교육이 잘되기 위해서는 먼저 우리의 전통미술에 대한 우수함과 중요성을 알아야 할 것이며 어렵고 생소하게 여겨지고 있는 이 교육을 학생들에게 보다 쉽고 친근하게 다가가기 위해서는 ICT 활용을 통해 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 교육이 이루어져야 한다.

dCollection @ chosun

【부 록】

<표 목 차>

<표1> 광주광역시 중학교 미술교과서 이용 통계·····16
<표1-1> (주)교학사의 '표현영역' 내용 중 전통미술
내용 분석·····17
<표1-2> (주)두산의 '표현영역' 내용 중 전통미술
내용 분석·····23
<표1-3> (주)지학사의 '표현영역' 내용 중 전통미술
내용 분석·····28
<표2> ICT 활용교육의 유형 및 개념과 특징·····35
<표3> ICT를 활용한 전통미술교육방안Ⅰ·····49
<표3-1> ICT를 활용한 전통미술교육방안Ⅱ·····55
<표3-2> ICT를 활용한 전통미술교육방안Ⅲ·····60
<표4> 작품 계획서·····70
<표4-1> 실기평가 기록사항·····71
<표4-2> 동료평가 기록사항·····71

<그림 목차>

<그림1> 학습 목표·····49
<그림1-1> 민화Ⅰ·····50
<그림1-2> 민화Ⅱ·····50
<그림1-3> 민화Ⅲ·····50
<그림1-4> 민화Ⅳ·····50
<그림1-5> 민화Ⅴ·····51
<그림1-6> 민화 예시Ⅰ·····52
<그림1-7> 민화 예시Ⅱ·····52
<그림1-8> 민화 예시Ⅲ·····52
<그림1-9> 민화 예시Ⅳ·····52
<그림1-10> 민화 예시Ⅴ·····53
<그림1-11> 형성 평가·····53
<그림2> 학습 목표·····55

dCollection @ chosun

<그림2-1> 전통 인물화Ⅰ ····· 56
<그림2-2> 전통 인물화Ⅱ ····· 56
<그림2-3> 전통 인물화Ⅲ ····· 56
<그림2-4> 전통 인물화Ⅳ ····· 57
<그림2-5> 패러디 예시Ⅰ ····· 57
<그림2-6> 패러디 예시Ⅱ ····· 58
<그림2-7> 패러디 예시Ⅲ ····· 58
<그림2-8> 패러디 예시Ⅳ ····· 58
<그림2-9> 패러디 예시Ⅴ ····· 58
<그림2-10> 형성 평가 ····· 59
<그림3> 학습 목표 ····· 61
<그림3-1> 전통 문화재Ⅰ ····· 62
<그림3-2> 전통 문화재Ⅱ ····· 62
<그림3-3> 전통 문화재Ⅲ ····· 62
<그림3-4> 전통 문화재Ⅳ ····· 62
<그림3-5> 전통 문화재Ⅴ ····· 63
<그림3-6> 전통 문화재Ⅵ ····· 63
<그림3-7> 광주관광지도 ····· 63
<그림3-8> 동구청사이트 ····· 63
<그림3-9> 서구청사이트 ····· 64
<그림3-10> 남구청사이트 ····· 64
<그림3-11> 북구청사이트 ····· 64
<그림3-12> 광산구청사이트 ····· 64
<그림3-13> 지도제작 예시Ⅰ ····· 65
<그림3-14> 지도제작 예시Ⅱ ····· 66
<그림3-15> 지도제작 예시Ⅲ ····· 66
<그림3-16> 지도제작 예시Ⅳ ····· 66
<그림3-17> 지도제작 예시Ⅴ ····· 66
<그림3-18> 형성 평가 ····· 67
<그림4> 블로그 예시Ⅰ ····· 69
<그림4-1> 블로그 예시Ⅱ ····· 69
<그림4-2> 블로그 예시Ⅲ ····· 69
<그림4-3> 블로그 예시Ⅳ ····· 69

dCollection @ chosun

【참고문헌】

<단행본>

김동호, 『한국 정신사의 현재적 인식』, 고려원, 1985.

김영기, 『한국의 소명의식』, 창지사, 1991.

서울특별시과학연구원, 『디지털 시대에 미래를 여는 길』, 서울특별시교육과학연구원, 2000.

윤열수, 『꿈꾸는 우리 민화』, 보림, 2005.

이규선외 6인, 『미술교육학』, 서울교대미술교육연구회, 교육과학사, 2008.

한국미술교과교육학회, 『미술교육 이론의 탐색』, 예경, 2003.

함영기, 『바람직한 ICT 활용 교육 이론과 실제』, 즐거운 학교, 2002.

<교과서>

고 승혜 외4, 『미술 중학교 1』, (주)두산, 2009.

고 승혜 외4, 『미술 중학교 2』, (주)두산, 2009.

고 승혜 외4, 『미술 중학교 3』, (주)두산, 2009.

노 부자 외4, 『미술 중학교 1』, (주)지학사, 2009.

노 부자 외4, 『미술 중학교 2』, (주)지학사, 2009.

노 부자 외4, 『미술 중학교 3』, (주)지학사, 2009.

노 영자 외1, 『미술 중학교 1』, (주)교학사, 2009.

노 영자 외1, 『미술 중학교 2』, (주)교학사, 2009.

노 영자 외1, 『미술 중학교 3』, (주)교학사, 2009.

<학술지논문 및 정기간행물>

교육인적자원부, 『초 · 중등학교 정보통신기술 교육 운영지침』, 교육인적자원부,

dCollection @ chosun

2005.
김진규, 「디지털 세대를 위한 초등미술교육 방향에 관한 연구」, 『미술교육연구논총 제 11호』, 한국교육대학교 미술교육학회, 2000.
전성수, 「ICT를 활용한 온라인 미술교육에 대한 연구」, 『미술교육논총 제 13호』, 한국미술교육학회, 2002.

<학위논문>

김가현, 「입체표현 활동의 개선방안 연구 : 중학교 미술과 교육과정을 중심으로」, 전남대학교 교육대학원, 2008.
김동락, 「중등교육에서 전통미술교육의 필요성과 사군자를 활용한 전통미술교육」, 건국대학교 교육대학원, 2008.
김정화, 「사이버 공간에서의 윤리의 문제」, 인제대학교 교육대학원, 2003.
김주연, 「ICT를 활용한 중학교 전통 미술 감상 수업의 지도방안연구」, 한양대학교 교육대학원, 2008.
김진규, 「Digital 시대의 초등학교 미술교육목표에 관한 연구」, 홍익대학교 박사학위논문, 2002.
김창신, 「컴퓨터 아트와 교육적 활용 방안에 관한 연구」, 단국대학교 교육대학원, 2005.
박정남, 「전통인물화 감상지도 방안 연구 : 중학교 1학년 한국화 영역을 중심으로」, 대구대학교 교육대학원, 2008.
박지은, 「사회변동에 따른 고등학교 사회과 교육과정 변화에 관한 연구」, 숙명여자대학교 교육대학원, 2003.
박해오, 「인터넷을 활용한 전통 미술 감상 지도 프로그램 개발」, 한국교원대학교 대학원, 2002.
임윤경, 「디지털 시대의 미디어 아트와 미술교육의 활용」, 성신여자대학교 교육대학원, 2007.

dCollection @ chosun

장승희, 「고등학교 전통윤리에 대한 체계적 분석 및 평가」, 서울대학교 사범대학 국민윤리학과, 2005.
조윤정, 「디지털 시대에 부응한 ICT 활용 미술 교육 연구」, 숙명여자대학교 교육대학원, 2008.

<참고사이트>

광주광역시청 - http://www.gwangju.go.kr.
광주광역시 동구청 - http://www.donggu.kr.
광주광역시 서구청 - http://seogu.gwangju.kr.
광주광역시 남구청 - http://www.namgu.gwangju.kr.
광주광역시 북구청 - http://www.bukgu.gwangju.kr.
광주광역시 광산구청 - http://www.gwangsan.go.kr.

dCollection @ chosun

저작물 이용 허락서

학 과	미술교육	학 번	20068248	과 정	석사
성 명	한글: 백 유연 한문 : 白侑燕 영문 : Back yu-yeon				
주 소	광주광역시 남구 봉선2동 삼익1차 101동 1204호				
연락처	E-MAIL : kazuha1004@hanmail.net				
논문제목	한글 : 중학교 미술교과 표현영역에서 ICT의 전통미술교육 방안 연구 영어 : The Study on the Traditional Art Education Plan Using ICT in Expression of Art Education for Secondary Schools				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 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 의사 표시가 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.

2009년 월 일

저작자 : 백 유연 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하

dCollection @ chosun