



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](#)

2024년 2월

교육학석사(미술교육)학위논문

미술관 현장학습을 통한 미술교육 지도방안

- 전시 연계형 감상·비평교육을 중심으로 -

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

조 서 회

미술관 현장학습을 통한 미술교육 지도방안 연구

- 전시 연계형 감상·비평교육을 중심으로 -

A Study on the Instruction Method of
Art Education by Field Study in Art Museum

- Focusing on exhibition-linked
appreciation and criticism education -

2024년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

조 서 휘

미술관 현장학습을 통한 미술교육 지도방안 연구

- 전시 연계형 감상·비평교육을 중심으로 -

지도교수 박 홍 수

이 논문을 교육학석사(미술교육) 학위 청구논문으로 제출함.

2023년 10월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

조 서 휘

조서회의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

위원장 김 종 경 (인)

위원 문 형 선 (인)

위원 박 홍 수 (인)

2023년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT	VIII
제1장 서론	1
제1절 연구목적 및 필요성	1
제2절 연구의 내용 및 절차	3
제3절 연구의 범위 및 제한점	5
제2장 이론적 배경	7
제1절 미술관 현장학습과 전시 연계교육 이해	7
1. 미술관 현장학습의 개념 및 교육적 가치	7
2. 미술관 교육의 이해	10
3. 미술관 전시 연계교육 사례 분석	15
제2절 미술 감상 · 비평 교육의 이해	33
1. 감상·비평교육의 개념 및 교육적 효과	33
2. ‘미술감상’과 ‘미술비평’의 관계성	43
제3장 미술관 현장학습을 통한 미술교육 지도안	44
제1절 지도 방향 설계	44
1. 자료 수집 및 분석	44
2. 감상·비평교육 구성 및 계획	50
3. 평가 방법	53
4. 미술수업 교수 자료 개발	56

제2절 수업지도안의 실제	62
1. 학습 목표	62
2. 교수·학습 지도안 「미술 사용법!」	63
제4장 결론	81
참고문헌	83
국문초록	88

표 목 차

[표-1] 연구절차	5
[표-2] 활동목적에 따른 현장학습유형	8
[표-3] 박휘락의 미술관교육 4가지 학습원리 유형	11
[표-4] 미술관 교육의 구성요소	13
[표-5] 미술관 교육의 유형	14
[표-6] 최근 3년 이내 국공립 및 사립 미술관 교육 운영형태 조사	16
[표-7] 미술관 오프라인 전시연계 교육 사례 목록	17
[표-8] 국립현대미술관 전시 연계교육 사례	19
[표-9] 수원 시립 아트스페이스 전시 연계교육 사례	21
[표-10] 스페이스몸 미술관 전시 연계교육 사례	23
[표-11] 블루메 미술관 전시 연계교육 사례	25
[표-12] 드영미술관 전시 연계교육 사례	28
[표-13] 경기도미술관 전시연계 교육사례	31
[표-14] 미술감상의 세 가지 측면	36
[표-15] 비평 분석단계 학습방법	39
[표-16] 청년작가 공모선정전 《푸른 공생자들》展 내용	44
[표-17] ‘D 미술관’ 전시 연계교육 기획안	46
[표-18] 전시 연계교육 진행과정	48
[표-19] 교수 · 학습 지도안 수업 과정 단계	51
[표-20] 차시별 수업계획안	51
[표-21] 프로세스 폴리오 아이디어 전개 방법	54
[표-22] 교수 학습 자료(활동지 서식)	56
[표-23] 차시별 학습 목표	62
[표-24] <미술 사용법!> 1차시 ‘작품을 보고 느끼는 방법’ 수업 지도안	63

[표-25] <미술 사용법!> 2차시 ‘작품을 보고 느끼는 방법’ 수업 지도안	65
[표-26] 1차시 수업 활동자료	68
[표-27] 1차시 2차 토의활동 학습자 활동지 분석	69
[표-28] <미술 사용법!> 3차시 ‘작품을 창작하는 방법’ 수업 지도안	71
[표-29] <미술 사용법!> 4차시 ‘작품을 창작하는 방법’ 수업 지도안	73
[표-30] <미술 사용법!> 5~6차시 ‘작품을 비평하는 방법’ 수업 지도안	78

도 판 목 차

[도판-1] 국립현대미술관(과천) 전경	18
[도판-2] 국립현대미술관 교육 진행사진	18
[도판-3] 수원 시립 아트스페이스 전경	20
[도판-4] 수원 시립 아트스페이스 전시 연계교육 포스터	21
[도판-5] 스페이스몼 미술관 전경	22
[도판-6] 스페이스몼 미술관 전시 연계교육 포스터	23
[도판-7] 블루메 미술관 전경	24
[도판-8] 블루메 미술관 연계프로그램 예시작	25
[도판-9] 드영미술관 전경	27
[도판-10] 드영미술관 전시 연계교육 포스터	27
[도판-11] 경기도미술관 전경	30
[도판-12] 경기도미술관 전시 연계교육 진행사진	30
[도판-13] 《푸른 공생자들》 전시 기획글	45
[도판-14] 작가노트 1	45
[도판-15] 작가노트 2	45
[도판-16] 《푸른 공생자들》 전시전경	45
[도판-17] <나의 특별한 딸>수업 과정 1	48
[도판-18] <나의 특별한 딸>수업 과정 2	48
[도판-19] <나의 특별한 딸>수업 과정 3-1	48
[도판-20] <나의 특별한 딸>수업 과정 3-2	49
[도판-21] <나의 특별한 딸>수업 과정 4	49
[도판-22] 프로세스-폴리오 제작과정 1	54
[도판-23] 프로세스-폴리오 제작과정 2	54
[도판-24] 프로세스-폴리오 제작과정 3	55

[도판-25] 프로세스-폴리오 제작과정 4	55
[도판-26] Banksy, judoka, 2022	64
[도판-27] <뱅크시 작품 관련 영상>, YouTube	64
[도판-28] <픽셀아트 관련 영상>, YouTube	72

그림 목 차

[그림-1] 예시작	46
[그림-2] 감상 활동지 1	56
[그림-3] 감상 활동지 2	57
[그림-4] 표현 활동지 1	58
[그림-5] 표현 활동지 2	59
[그림-6] 감상·비평 활동지 1	60
[그림-7] 비평 활동지 1	61
[그림-8] 감상맵 활동 이미지	68
[그림-9] 학습자 나○석의 감상 활동지	69
[그림-10] 학습자 김○윤의 창작 활동지	76
[그림-11] 학습자 이○주의 창작 활동지	76
[그림-12] 자연의 색 채집 활동 이미지 1	76
[그림-13] 자연의 색 채집 활동 이미지 2	76
[그림-14] 4차시 학습결과물 이미지	77

ABSTRACT

A Study on the Instruction Method of Art Education by Field Study in Art Museum

: Focusing on exhibition-linked appreciation and criticism education

Jo, Seo-hwi

Advisor : Prof. Park, Hong-soo PH.D.

major in Fine Arts Education

Graduate School of Education, Chosun University

This study was developed to propose an effective educational guidance plan that can develop the future essential capacity to interpret and judge infinite information as modern society changes rapidly, such as technological advances such as artificial intelligence and digitalization.

The purpose of this study is to reveal the educational effect that appreciation and criticism education through exhibition-linked education in art galleries can grow the ability to respond to these social problems and to provide evidence that it can be used. By visiting the museum in person and observing the real world of visual art in detail, exhibition-linked educational activities were implemented to form an aesthetic perspective and experience appreciation-expression-criticism learning.

To this end, the concept of field trip and the case of art museum exhibition-linked education were analyzed to clarify the basis for the effectiveness of exhibition-linked education in art museum field trips. In addition, theoretical concepts were identified to use appreciation and criticism as educational tools for this study. Next, the foundation for the study was laid by participating in exhibition-linked education in one art museum presented in the case, observing and investigating the contents of the class, and analyzing them to derive improvements.

Based on this basis, the 'Art Appreciation and Criticism Education' guidance plan linked to the same exhibition was redesigned and implemented. In the map, it consisted of a total of 6 programs, and it was conducted on a total of three topics:

appreciation, expression, and criticism. In the 1st and 2nd sessions, how to appreciate and understand contemporary art and how to visit the museum in person to appreciate the actual work was dealt with. In the next 2nd to 3rd sessions, <How to create a work!> classes were conducted from a new perspective, away from the content of writing in the existing criticism education. Finally, in the 5th to 6th sessions, <How to criticize the work!> classes were conducted, and in the main session, after directly displaying his work, which he created and expressed in the 3rd to 4th sessions, he appreciated other students' works and wrote criticisms. The conclusions drawn through research results on the development of art education through field trips to art museums are as follows.

First, students became interested in exploring the subject and interest of appreciating actual works in the art museum, and the appreciation criticism learning, which felt abstract, became an opportunity to convert to concrete learning through field trips.

Second, artistic views were expanded through appreciation activities that viewed the work from various perspectives.

Third, through exhibition-linked education, the message of the work was found, reinterpreted as a work, and the ability to express was improved.

Fourth, through appreciation and criticism learning, information discrimination and interpretation capabilities can be developed, and the possibility as a means of strengthening future capabilities was observed.

Therefore, art appreciation and critical learning can develop the ability to observe objects, express what they feel, and analyze them, and contribute positively to strengthening future capabilities that teenagers in modern society should have. I hope that the art appreciation criticism education covered in this study will be applied as part of the conversion education to prepare for the current era and future society and used as a practical art education program in the educational field. In addition, as the art museum plays a role in appreciating actual works, we hope that research will continue in various aspects such as the role of art museums, the importance of education, and the need for youth education.

제1장 서론

제1절 연구 목적 및 필요성

본 연구는 변화하는 현대사회의 발달에 따라 발생하는 문제점에 대응할 인재 육성 등 시대적 요구를 수용하고자, 미래를 나아가는 청소년들에게 필요한 역량을 증진하기 위한 학습 방안을 마련하고자 한다. 따라서 해당 역량을 증진하기 위한 도구로 미술관 현장학습을 통한 감상 비평중심의 전시 연계교육을 제안하며, 효과적인 수업방안을 마련하고자 지도안 개발의 연구목적은 가지고 있다.

현대사회가 인공지능, 디지털화와 같은 기술 발전 등과 같이 빠른 속도로 변화함에 따라 우리의 일상에도 예측할 수 없는 상황들이 증가하고 있다. 현재 우리가 살아가는 사회는 정보사회로 불리며 삶을 편리하게 해주지만, 무의미한 정보가 수없이 쏟아지고 그것을 비판 없이 수용하는 등의 심각한 사회문제가 도래하였다.¹⁾ 지식의 축적이 가장 중요했던 시대가 지난 후 다가온 4차 산업혁명 시대에서는 무한한 정보 속에서 스스로 분별하고 의미를 구성하는 능력이 필요하다. SNS(Social Network Service)의 발달과 개인 미디어 등이 발달하면서 자유롭게 정보를 생산해내고 배포할 수 있는 환경에 놓이면서 새로운 시대에는 지식을 유연하게 받아들이고 정확한 정보를 선택해 논리적으로 추론하고 판단하는 비판적, 창의적 사고력이 요구된다.²⁾

위와 같은 사회적 변화는 시대가 요구하는 인재를 육성해야 하는 의무를 진 교육 분야에서도 이러한 사회 변화와 시대적 요구를 반영하여 지속해서 교육과정을 개정하고 발전해왔다. 2022 개정 교육과정에서는 학생들이 미래 사회 변화에 대응할 힘을 기를 수 있도록, 학습자 주도성과 창의력 등 역량을 체계화하고, 디지털 전환, 기후 디지털 전환 등에 따른 미래 사회의 불확실성에 능동적으로 대응할 수 있는 능력과 자신의 삶과 학습을 스스로 이끌어가는 주도성 함양, 이에 필요한 기초 능력 증진 등 주도적인 학습을 위한 교육과정 목표가 제시되고 있다.³⁾ 개정

1) 안혜리 외 5, 『고등학교 미술』, (지학사, 2018) p.82.

2) 김지연, “고등학교 진로 선택 과목 ‘음악 감상과 비평’ 지도 방안”, (석사학위논문, 한국교원대학교 음악교육학과, 2023), p.1.

따라 요구하는 인재상의 형태 또한 점차 변화하고 있으며, 미술교과도 공교육 기관에 의존하지 않고 문화시설을 중심으로 교육의 범위가 다양해지고 있다.⁴⁾ 본 연구에서는 다양한 문화시설 중 미술관을 교육기관으로 설정하여 교육방안을 마련하고자 한다.

오늘날 현대사회에서의 미술관은 과거의 기본적인 미술관 기능(전시, 보존, 수집 등)에서 벗어나 미술을 배울 수 있는 곳, 직접 접하고 느낄 수 있는 곳 즉 대중 문화적, 역사적 의식을 고양시키는 교육적 기능이 강화되어가고 있다.⁵⁾ 본 연구에서 다루는 미술 감상과 비평 영역은 다양한 범위의 문화와 각자의 삶이 반영된 시각예술 즉, 미술 분야를 심층적으로 탐색하며 미적 판단 역량을 키우고 더 나아가 자신과 공동체를 이해하며⁶⁾ 실제 작품을 관찰하고 분석하는 행위를 통해 선택과 판단 능력을 키운다. 그동안 초·중등 의무교육에서 미술 교과서나 수업자료화면을 통해 단순 이미지 자료로만 제시하여 경험했던 미술 감상·비평 교육의 문제점은 현실적으로 와닿지 않는다. 즉, 실재를 접하지 않으니, 적용 또한 어려운 것이다.

본 연구에서 가장 중요한 것은 실제 현장인 미술관에 방문하여 직접 전시실에 설치된 예술작품을 감상하고 느낀 내용을 전시 연계교육을 통해 심층적으로 분석하고 평가한다는 것이다. 이러한 미술감상·비평 활동을 실행했을 때 위에서 서술한 사회적 현상과 문제점에 대응할 수 있도록 학습하는 역량을 키울 수 있다.

청소년 시기의 일반적인 학습에서 시각적 문해력과 심미적 감성은 교육과정을 통해 함양되어야 할 중요한 역량이라고 하였다. 박휘락의 미술감상과 미술비평교육에 따르면 “감상을 통해 대상을 눈으로 파헤쳐보고, 비평을 통해 분석과 해석, 평가 등의 방식을 학습한다. 이를 통해 이러한 사회적 현상과 문제점에 대응하기 위한 행동을 자연스럽게 학습할 수 있도록 하므로 미래 사회를 살아갈 학생들에게 반드시 필요하다”고 주장하였다.⁷⁾

3) 『교육부 고시 제2022-33호』 중 「고등학교 교육과정 총론」, 교육부, 2022, pp.4-6.

4) 한상길, 『사회교육학』, (교육과학사, 1996), p.17.

5) 한태주, “미술관과 교육의 상관관계연구”, (석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2001), p.1.

6) 『교육부 고시 제2022-33호』 중 「별책 13_미술과 교육과정 총론」, 2022, p.3.

7) 박휘락, 『미술감상과 미술비평 교육』, (시공사, 2003), pp.27-29.

제2절 연구의 내용 및 절차

본 연구는 미술관 현장학습을 통한 실물 작품 감상과 미술 감상·비평 중심 전시 연계교육을 통해 작품을 효과적으로 이해하고 창의 표현활동을 통해 이해한 바를 자신만의 방식으로 적용할 수 있는 교육프로그램을 설계, 개발하는 목적을 가지고 있다. 이는 학생들의 감상 및 표현능력을 신장하는 데 의의가 있다.

본 연구를 위한 구체적인 연구내용 및 절차는 다음과 같다.

1. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 미술관 현장학습을 통한 미술교육을 개발하기 위한 목적으로, 개발하는 지도안에서는 미술 감상·비평 전시연계 교육을 중점으로 다루고자 한다. 따라서 이론적 고찰을 통해 현장학습의 유형과 미술관 교육의 개념, 국내 미술관의 전시 연계교육 사례를 관찰 및 분석하였고, 미술 감상 및 비평 활동이 청소년에게 주는 영향력에 대해 탐구하여 본 연구의 목적에 뒷받침하는 근거를 밝히고자 하였다.

본 연구에 개발된 지도안은 광주광역시 동구 소재의 'D' 미술관에서 진행된 청년작가 공모선정 전시의 연계프로그램으로, 2023년 8월에 진행되었던 체험 기반 연계프로그램에서 감상 및 비평에 관한 내용을 추가 적용하고, 해당 연구의 대상 연령에 맞춰 지도안을 재설계하여 청소년 대상 프로그램으로 재개발한다. 이를 교육 프로그램으로 다양한 예술 현장에서 효과적으로 활용하고자 지도안을 연구 개발하였다. 본 연구를 기진행된 교육사례 연구로 진행한 이유는 다음과 같다.

연구하고자 한 문제점을 도출하기 위해 기진행된 교육사례가 필요하였으며 타 연구자의 선행연구나 국내미술관 교육사례를 활용하기보다는 본 연구자가 실제 기획, 개발한 지도안을 실제 진행 후, 참여자의 반응과 교육 결과 등을 분석하여 개선점을 도출하고 이를 반영하여 재설계하는 것이 효과적이라고 판단했기에 이러한 방식을 활용하였다.

2. 연구의 절차

본 항에서는 미술관 현장학습을 통한 미술교육을 개발하기 전, 연구에서 다루고자 하는 핵심주제에 대해 정확히 이해하고 현황을 알아보기 위해 첫째로, 연구 목적과 연구 문제에 대한 주제적 접근을 뒷받침할 수 있는 이론적 고찰을 하였다. 둘째로, 국내미술관 전시 연계교육 사례를 조사하고 분석하였다. 세 번째로, 본 연구자가 소속된 미술관에서 기진행된 전시 연계교육의 수업 관찰과 참여자 조사, 결과물 관찰 등의 수집된 자료를 통해 내용을 분석하여 문제점을 도출하였다. 네 번째로, 도출한 내용을 바탕으로 전시 연계교육 지도안을 재설계한다. 마지막으로, 미술관에서의 감상·비평을 위한 전시 연계교육이 가지는 교육적 의의와 질적 성장도 도모할 수 있는 발전 방안을 도출하고자 하였다. 연구의 구체적인 설계를 실제로 진행하였을 때의 시간적인 흐름은 다음과 같다.

첫째, 2022년 7월부터 2022년 12월까지 각 중요키워드인 미술관 현장학습, 미술관 교육의 개념과 의미를 밝혔다. 그리고 관련 선행연구와 교육부에서 배포한 자료 등을 참고하여 현장학습을 통한 전시연계 교육의 필요성을 중심으로 내용을 분석하였다.

둘째, 2023년 1월부터 2월까지 미술 교육에서의 미술관 현장학습의 의미를 이해하기 위해 먼저, 현장학습의 의미와 필요성 밝히고 미술관 현장학습의 사례를 분석하였다. 또한, 지도안에 적용하고자 하는 미술감상·비평의 개념과 의미를 밝혔다.

셋째, 2023년 2월부터 4월까지 미술관 교육을 이해하고 필요성을 알기 위해 미술관 교육의 유형과 국내미술관 전시 연계프로그램 운영사례를 조사하고 내용과 결과를 분석하여 교육의 장·단점 및 효과 등을 비교·분석하였다.

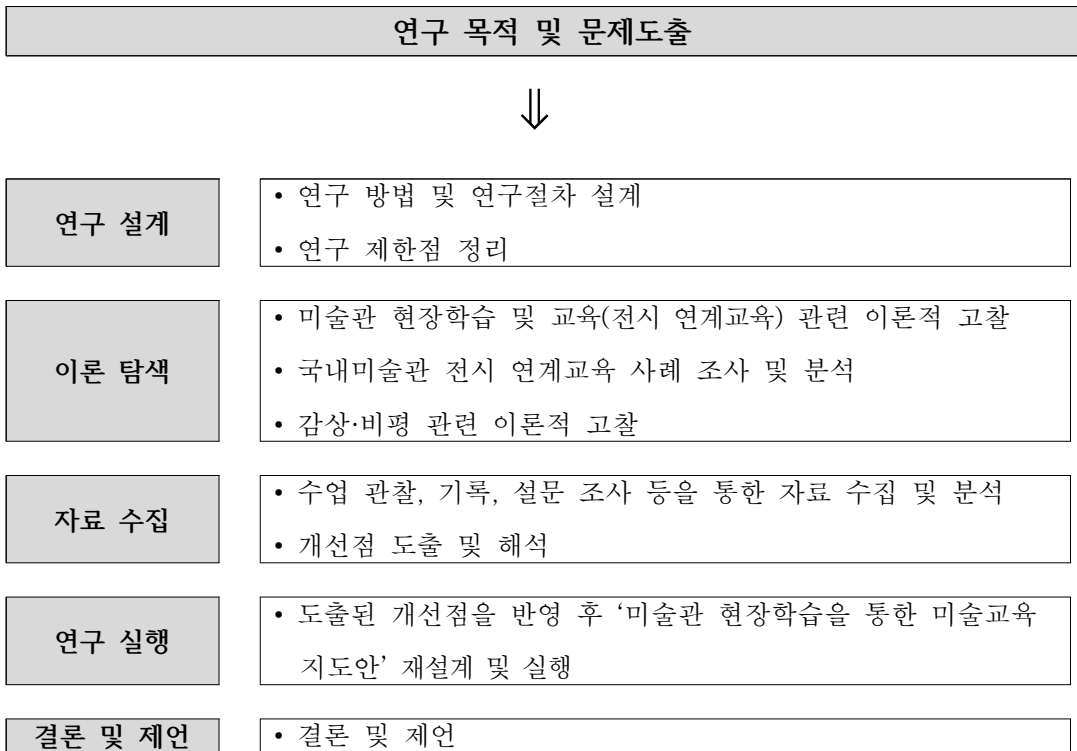
넷째, 2023년 8월 광주광역시 동구 소재 'D' 미술관에서 전시 연계교육을 진행하였고 교육에 참여하여 수업 관찰 등 자료를 수집하고 해당 교육을 분석하여 개선점을 도출하였다.

다섯째, 2023년 8월부터 9월까지 해당 내용을 근거로 하여 미술 감상과 비평을 위

한 교육프로그램을 실행하는 데에 미술관 현장학습과 전시 연계교육을 활용하는 것의 교육적 효과와 가치를 정리하고 프로그램의 예시를 제시한다. 이 과정에서 효과적인 평가를 위해 프로세스-폴리오(process-folio)를 활용하여 과정 중심 평가 요소를 함께 투입하였다.

여섯째, 2023년 10월부터 11월까지 본 논문의 내용을 정리하여 결론을 내리고 해당 논문의 한계점 등을 제시함으로써 향후 발전에 대한 방향성을 제안하였다. 위의 내용을 [표-1]으로 연구의 구체적인 설계와 절차를 정리하였다.

[표-1] 연구 절차



제3절 연구의 범위 및 제한점

본 연구에서는 다음과 같은 범위 및 제한점을 둔다.

첫째, 본 연구는 현장학습 기반 감상 및 비평 교육이기 때문에 사례조사의 범위는 오프라인 교육만을 조사한다. 코로나바이러스가 한창 활성화되던 일부 시기 (2020~2022)엔 온라인 교육이 다수 개발 및 운영되었기에 비대면 학습이 많아졌으며, 이는 본연구의 목적과 부합하지 않기 때문에 비대면 교육사례는 제외하고, 해당연도 사례이더라도, 오프라인 교육에 초점을 두어 운영현황에 대해 조사 및 분석한다.

둘째, 본 연구는 수업지도안 연구 및 개발논문으로, 지도안 개발 이전 기존 수업 기획방식으로 진행하며, 이에 대한 분석을 통해 개선점을 도출하는 과정을 통해 전시 연계교육을 통한 효과적인 감상과 비평 지도 방안을 연구하고 실행하여 결론을 제시한다.

제2장 이론적 배경

본 장에서는 미술관 현장학습을 통한 미술 교육 지도방안 설계에 바탕이 되는 핵심 주제를 탐구한다. 본 장의 1절에서는 ‘현장학습’과 ‘미술관 교육’에 대해 이해하기 위해 미술관의 기능과 목적을 탐구하고 교육적 관점에서 바라보았을 때 시간이 지남에 따라 미술관이 가지는 교육적 영향력이 점차 증가하는 사회적 반응 등을 탐구한다. 또한, 국내의 미술관 교육사례를 탐색하고 분석한다. 2절에서는 ‘감상 교육’과 ‘비평교육’의 의미와 방법, 교육적 효과, 그리고 목적에 대한 전반적 개념을 고찰한다. 그리고 고찰한 이론을 바탕으로 미술관에서 진행되는 전시와 연계한 교육프로그램에 감상과 비평 분야를 적용한 청소년 대상 전시 연계교육의 필요성과 그 방향성을 살펴보고 근거를 마련하고자 한다.

제1절 미술관 현장학습과 전시 연계교육 이해

1. 미술관 현장학습의 개념 및 교육적 가치

가. 현장학습의 개념

현장학습은 학습자가 자연이나 사회 현상을 직접 경험하거나 관찰하면서 학습하는 방법으로, 실제 현장에서 학습 내용을 이해하고 학습 효과를 높이기 위한 목적이 있다.⁸⁾ 현장학습은 교육 목적에 따라 다양한 형태로 나뉘는데, 경험 학습(Learning By Experience)은 현실사회나 자연과 접촉하여 학습하는 방식을 말하며, 현장교육(Field education)은 실제 현장에서 새로운 피고용자에 대한 직업교육을 의미한다. 또한, 야외학습, 수학여행, 현장 견학 등이 현장학습의 예시로 언급되었다. 김용신은 이와 관련된 내용을 다룬 『사회과 현장학습론』에서 현장학습의 다양한 측면을 논의하고 있다.⁹⁾ 현장학습은 기본적으로

8) 김상운, “초등학교 4학년 현장체험학습 프로그램 개발 및 적용”, (석사학위논문, 경인교육대학교 교육전문대학원, 2020), p.4.

9) 김용신, 『사회과 현장학습론』, (문음사, 2003), p.22.

다음 세 요소를 내포하고 있다.

첫째, 현장학습은 학교에서 배운 지식, 관념, 사실들과 학교 밖의 세계 사이를 연결시켜 준다.

둘째, 현장학습은 추상적이고 멀리 떨어져 있는 추상적 학습보다 구체적이고 명백하며 가까이 있는 학습을 가능하게 한다.

셋째, 현장학습은 학생들이 그들 주제에 단지 수동적인 입장의 학습자가 아니라 적극적인 참여자가 될 것을 요구한다.

여기서 현장학습의 본질은 교실에서 학습한 이론적 지식과 현실에서 발생하는 상황을 연결시켜 이론과 실천 간의 갈등을 해소하며, 행동 중심의 학습을 촉진하는 학습 방법이다. 이는 기존 교과서의 지식을 넘어서 사회적 유용성과 개인 적합성을 동시에 고려하고, 학습자에게 구체적인 행동 지침, 학습 내용 정리, 정신적 자질 향상 등을 가능하게 해준다. 종합적으로, 현장학습은 학습자가 현실에서 적절히 대응할 수 있는 경험을 제공하여 실질적이고 유익한 학습을 촉진하는 방법이다.¹⁰⁾ 다음은 활동 목적에 따른 현장학습 유형을 나타낸 표이다. 오세경, 김영순(2018)의 유형탐색 내용을 참조하여 본 연구의 목적에 맞춰 재구성하였으며 내용은 아래와 같다.

[표-2] 활동목적에 따른 현장학습 유형¹¹⁾

유형	핵심가치	활동 목적	주요활동장소
친목 관계형	문화적 소통가치	상호 간의 친밀감형성과 정서적 교류를 위함	서점, 북카페, 보드게임방, 스케이트장, 눈썰매장, 카페, 공원, 운동장, 놀이공원 등
자기	자기	해당 활동을 통해 성취감과	유기견보호센터,

10) 김혜령, “현장체험학습에 관한 공간적 연구”, (석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 2008) p.12에서 재인용

11) 오세경 외 1, “다문화 멘토링의 활동목적에 따른 현장체험학습 유형 탐색”, (인문사회21. 9 권.1호 509~518, 2018), p.4.

효능감 함양형	주도적 가치	자기결정능력을 얻기 위함	봉사센터, 안전체험관 등
역사·문화 탐방형	역사문화 학습가치	폭 넓은 사고를 증진하기 위해 역사나 과거, 타인의 견해 등을 경험하기 위함	박물관, 미술관, 과학관, 전시장, 한옥마을, 재래시장, 서대문형무소, 전쟁기념관, 차이나타운 등
진로 탐색형	진로성숙 가치	나아갈 진로방향을 결정하고 정보 등을 얻으며 학업의지 고취 등을 위함	진학예정 학교, 지방법원, AT 센터 등

본 연구에서는 다양한 현장학습 유형 중, 역사 문화탐방형의 주요 활동장소 중 미술관 현장학습을 통한 교육적 효과와 가치를 밝혀내고자 한다. 역사 문화 탐방형은 활동을 통해 폭넓은 사고를 신장시키기 위해 역사학습 및 미적 감수성 학습에 대한 관심을 가지도록 유도하고, 교과서나 책 등에서 접했던 것들을 현장학습을 통해 구체화 시킬 수 있는 목적을 가지고 있다. 12)

나. 미술관 현장학습의 교육적 가치

학교에서 진행되는 감상·비평 수업에서는 자료에 대한 제한점이 있다. 바람직한 감상의 대상은 원작임에도 불구하고 학교에서는 이를 접하기란 어렵다. 그리고 미술 지도교사의 지도 능력을 간과할 수 없다. 오늘날 미술교육으로서의 미술작품 감상은 정서 주의에만 의존할 수 없기에 미술사, 미술비평, 미학 등의 각 영역과 관련하여 종합적으로 지도되어야 하고, 그에 따른 지도자의 전문적인 지식을 요구하고 있어서 문제가 심각해지고 있다고 설명했다.¹³⁾ 위의 내용은 미술관 현장학습이 왜 필요한가로 정리해볼 수 있으며, 이러한 내용을 종합해보았을 때 전문기관 즉, 미술관으로 현장학습을 통해 그 기관만의 새로운 교육 체제를 경험하고 미술관의 공간에서 실제적인 자료를 활용한 수업을

12) 오세경 외 1, “다문화 멘토링의 활동목적에 따른 현장체험학습 유형 탐색”, (인문사회21. 9 권.1호 509~518, 2018), p.6.

13) 홍수정, “박물관 및 현장학습을 통한 한국화 지도 방안 연구”, (석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 2014), p.74.

이끌어 나갈 수 있을 것이다. 미술관 교육은 일정한 교과 내용을 정해진 시간 내에 끝내야 하는 학교 미술교육의 한계점과 공간적 제약의 문제점을 해결해 줄 수 있다. 또한, 수업시간에 볼 수 없는 작품을 실제로 접하면서 미술작품의 원본이 지니고 있는 ‘아우라’를 경험하게 되고 미적 체험의 영역을 확대할 수 있는 장점이 있다.¹⁴⁾

2. 미술관 교육의 이해

가. 미술관 교육의 개념

미술관은 인류의 소중한 문화유산을 수집 보존하는 공간이며, 감상자가 작품감상에 집중할 수 있는 최선의 환경을 조성하는 역할을 가진다.¹⁵⁾ 우리나라 「박물관 및 미술관 진흥법」 제2조에 의하면, “미술관이라함은 박물관으로서 서화·조각·공예·건축·사진 등 미술에 관한 자료를 수집·보존·전시하고 이들을 조사·연구하여 문화·예술의 발전과 일반 공중의 문화교육에 이바지함을 목적으로 하는 시설”이라고 정의하였다. ¹⁶⁾ 이와 같이 미술관은 전시적 기능 외에 연구적 기능 및 교육적 기능을 가지고 있다. 따라서 미술관과 박물관 교육은 소중한 실물 자료를 전시하여 방문자들에게 전시된 자료에 대한 바른 정보, 즉 지식과 가치를 제공하는 봉사자로서의 교육 활동으로 볼 수 있다.¹⁷⁾

최근 들어서는 이러한 문화공간의 교육적 역할의 책임이 높아지고 있다. 국내에서 미술관 교육이 본격화된 것은 2005년 ‘문화예술교육지원법’이 제정되어 공사립미술관 교육예산이 확보된 시기부터였다.¹⁸⁾ 미술관 교육은 문자 그대로 ‘미술관’과 ‘교육’이라는 두 개의 영역이 합치되는 분야이다. 미술관에서는 전시와 해당 작품을 보다 효과적으로 즐겁게 이해할 수 있는 전시 연계교육부터 학

14) 주보영, “미술관 학교연계 교육프로그램에 대한 교사와 학생의 인식연구”, (석사학위논문, 서울대학교 대학원, 2017), p.28.

15) 김윤배 외 3인, 『2015개정 고등학교 미술 감상과 비평 교과서』, (㈜천재교과서, 2017), p.94.

16) 이보아, 『박물관학 개론』, (김영사, 2002), p.22-23.

17) 이성은, “미술관 및 박물관 학교연계 교육프로그램의 현황 및 특성에 대한 연구”, (석사학위논문, 건국대학교 교육대학원, 2016), p.6.

18) 강선혜, “국내미술관 전시연계 교육프로그램에 대한 연구”, (석사학위논문, 충북대학교 대학원, 2023), p.5.

교 진로, 선택과목과 연계된 교육프로그램을 개발하고 운영함으로써 사회교육 기관으로서의 의무를 다하고 있다. 또한, 미술관에 소장된 작품전시 및 기획전시와의 미술관 교육프로그램, 특별 행사 등 미술관이 가지고 있는 고유의 특징과 속성이 교육의 기본 성격과 결합한 형태라 말할 수 있다.¹⁹⁾

나. 미술관 교육의 원리

미술관 교육의 특성은 대부분 전시를 통한 교육이 주가 되는 것이며 시각 중심 교육의 기본원리를 적용하여 감상과 비평까지 이르게 한다.²⁰⁾ 이러한 미술관의 특징에 대해 박휘락은 다음 [표-3]과 같은 ‘학습원리를’ 제시하였다.²¹⁾

[표-3] 박휘락의 미술관교육 4가지 학습원리 유형²²⁾

미술관 교육의 특징에 대한 박휘락의 학습원리
자율학습의 원리
탐구학습의 원리
지역사회 중심의 원리
학습의 내·외조건 이해의 원리

먼저 ‘자율학습의 원리’는 미술관에서 방문자는 전시된 작품을 감상할 때 본인의 관심과 필요에 의해 선별하고 자유의사에 따라 선택적으로 보게 된다. 또한, 작품 감상과 비평의 내용에도 본인의 주관적인 느낌과 생각에 대해 자유롭게 서술하기 때문에 감상자의 주체적이고 자발적인 의사에 따라 학습하는 ‘자율학습의 원리’가 적용된다고 볼 수 있다. 이 원리에 따라 학습자는 미술관에서 더욱 즐겁고 흥미롭게 또는 더욱 깊이 있게 학습할 수 있다. 다음 ‘탐구학습의 원리’는 미술관 교육은 교육자에 의해서 일방적으로 주입되는 교육이 아닌 감

19) 최효진, “국내·외 미술관 기획전의 교육적 효용성 비교연구”, (석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 2012), p.4.

20) 박휘락(2003), *op. cit.*, p.371

21) *ibid.*, p.373.

22) *ibid.*, pp.373-375.

상자가 스스로 새로운 가능성을 발견하고, 전시물과 감상자 자신과 미술관 간의 상호작용을 통해 새로운 의미와 미적 가치를 찾아낼 수 있도록 눈을 열게 하는 탐구적이고 미래지향적인 교육을 제공해야 한다. 어린이와 청소년을 대상으로 한 미술관 교육의 모든 교육프로그램에서 방문자들에게 지식을 전달하여 주는 것보다 자기주도학습 능력을 기르는 데 도움을 주는 이 교육원리가 적용되어야 함이 강조되고 있다. ‘지역사회 중심의 원리’는 미술관은 지역사회와 밀접한 관련을 맺는 지역 주민들의 학습 교육기관으로서 지역사회 교육의 중심이 되어야 한다. ‘지역사회 중심의 원리’에 따라 미술관은 지역사회의 자연적, 문화적 내용을 수집, 연구, 보존하고 이를 교육하는 것에 심혈을 기울여서 지역사회의 발전에 보탬이 되어야 한다. 또한, 미술관 교육은 ‘통합의 원리’에 따라 고립된 특성으로서의 교육이 아닌 예술 분야와 관련된 타학문 분야의 교육도 함께 고려하는 종합적인 통합교육의 형태로 행해져야 한다. 마지막으로 ‘학습의 내·외조건 이해의 원리’는 새로운 학습이 시작되기 전에 학습자가 가지고 있는 능력을 ‘내적 조건’이라 하고, 어떤 특수한 학습을 위해서 필요한 선수학습 능력을 ‘외적 조건’이라 할 때, 미술관 및 박물관 교육자는 이 학습의 조건을 연구하여 각각의 다양한 교육 대상자의 차이를 알고 이해해야 한다. 이와 같은 교육자의 ‘방문자 연구’가 꾸준히 이루어질 때 창의적이고 참신한 교육방법들이 개발될 수 있다.²³⁾

다. 미술관 교육의 요소와 유형

미술관 교육은 교육의 주체와 대상에 따라 프로그램이 다양화될 수 있다. 즉, 미술관 교육은 전시나 학교 교육과는 달리 대상자의 선택에 의해 참가 여부가 결정되므로 정보를 받아들이는 대상에 따라 교육목표, 교수방법, 학습내용, 평가방법 등 일련의 교육과정이 달라진다.²⁴⁾ 구성요소와 교육의 유형으로는 다음 [표-5]와 [표-6]에 제시되어있다.

23) *ibid.* pp.373-375.

24) 국립민속박물관, 『2007 교육백서-박물관 교육의 새로운 이해』, (국립민속박물관, 2007), p.17.

[표-4] 미술관 교육의 구성요소

교육 구성요소	내 용
미술관적 요소	미술관에 전시되는 작품 자체의 측면
주체적 요소	관람자의 경험적 측면
교육적 요소	작품과 관람자의 경험을 매개하는 측면

[표-4]의 첫 번째에서 다루고 있는 ‘미술관적 요소’란 미술관에 전시되는 작품 자체의 측면이다. 작품은 미술관에서 이루어지는 교육의 가장 중요한 요소라고 말할 수 있다. 미술관 교육은 작품과 관람자 사이에서 일어나는 작용을 다루는 것이기 때문이다. 즉, 작품은 관람자에 의해 경험되고 영향을 끼쳐야 하며, 관람자에게 보인다는 것을 전제로 한다. 따라서 작품은 미술관 교육의 가장 근본적인 의미를 가진다.²⁵⁾

다음 ‘주체적 요소’란 관람자의 경험적인 측면을 나타낸다. 관람자는 작품 안에 내재된 의미와 동시에 관람자로부터 부여되는 이중적인 의미를 모두 경험한다. 관람자와 작품이 만나면서 그 경험은 비로소 가치를 갖는다. 관람자의 개인적 경험과 사회적 환경, 그리고 지식은 작품을 통해 새로운 경험을 얻을 때 중요한 기반이 된다. 따라서, 미술관이 전시를 기획할 때는 관람 대상과 지역성을 반드시 고려하며 지역, 성별, 직업, 계층 등 관람자 특성을 연구하여 성향을 분석하는 것이 기초 작업으로 수행되어야 한다는 것이다.²⁶⁾

마지막 ‘교육적 요소’란 작품과 관람자의 경험을 ‘매개하는’ 측면이다. 교육적 경험은 평범한 경험에 자극을 주어 새로운 의미가 부여됨에 따라 과거의 경험에 변화를 일으킬 때 발생한다. 의미있는 가치를 가진 작품이라 하여도 관람자의 주의를 집중시키지 못하거나, 작품에 흥미를 갖지 못하는 것 등 새로운 의미를 관람자의 경험에 던져주지 못한다면, 교육적 관점에서 실패한 전시라고 말

25) 김연희, “미술관 교육에서 경험과 이해의 통합적 접근을 위한 고찰”, 미술과 교육, 10, no.2 (2009), pp.103-104.

26) *ibid.* pp.103-104.

할 수 있다. 따라서 익숙한 것에 머무르는 관람자의 시선을 새로운 작품으로 유도하여 미술관의 경험을 의미있는 상황으로 구성하는 것이 교육적 요소이다.²⁷⁾

[표-5] 미술관 교육의 유형²⁸⁾

교육 유형요소	내 용
전시 중심교육	간행물(안내설명문, 라벨, 도록), 도슨트, 작가와의 대화, 전시 관련 강연, 세미나
전시 연계교육	전시 감상과 관련 창작활동을 포함한 프로그램 (활동지, 전시 연계 창작 수업)
교과 연계교육	교과과정 속의 작품 혹은 유물을 미술관에서 직접 경험하는 것으로 학교 교사와 에듀케이터의 협력으로 이루어짐
학제 연계교육	하나의 교육목표를 이루기 위해 여러 과목과 다양한 미술관이 복합적으로 연결되는 교육
대상 중심교육	대상에 관한 연구를 바탕으로 대상의 특성과 흥미 관심을 반영하는 프로그램

위의 [표-5]에서는 미술관 교육유형을 5가지로 정리하였다. 첫 번째로 전시해설을 들어보는 도슨트 프로그램, 작가와 만남을 통해 직접 작업에 관한 내용을 들어보는 작가와의 대화, 전시와 관련된 강연을 들어보는 등 전시를 주로 하여 구성된 교육을 전시 중심교육이다. 전시 중심교육은 두 번째로 전시를 감상하고 이를 창작 및 기타 활동으로 구성한 프로그램을 전시 연계교육이라 칭하고 있으며, 미술관에서 전시를 활용하여 학교 수업을 진행하는 것을 의미하기도 한다.²⁹⁾ 그러나 현재는 이러한 교육적 유형의 경계가 불분명해지며, 두 가지 또는 세 가지 유형이 융합한 교육의 개발과 운영의 시도가 관찰되고 있다.

본 논문에서는 전시 중심교육과 전시 연계교육의 특성을 활용하여 지도안을 개발하고자 하며, 전시를 감상하고 활동하는 모든 교육과정을 전시 연계교육으로

27) 김연희(2009), *op. cit.*, pp.103-104.

28) 백령, “박물관 교육의 이론과 유형사례”, *박물관학보*, no.5 (2002) pp.150-155.

29) 강선혜(2023), *op. cit.*, p.11.

칭하고자 한다.

초기 미술관 교육의 대상들은 전문가, 학생 등에 한정되어 있었지만, 1993년 퐁피두센터³⁰⁾의 어린이미술관 베르나르(Gaëlle Bernard) 관장을 초청하여 세미나를 진행하였고, 퐁피두센터의 사례를 토대로 1995년 어린이 미술 강좌가 처음 개설되었으며, 2000년대부터 미술관 교육이 미술관의 주요 기능으로 자리 잡았다. 이때부터 미술관은 교육 대상자의 특성을 분석하고 자체적으로 교육프로그램을 기획하며, 교육 대상을 확대하고자 노력하여, 2004년에는 시니어와 장애아동까지 그 대상이 확장하였다.³¹⁾ 따라서 미술관은 여러 대상의 교육적 경험 제공을 넓히기 위해 에듀테인먼트 형태로 변화하고 있다. 에듀테인먼트란 교육(education)과 오락(entertainment)의 합성어로서, 게임과 같은 오락성 즉, 도전성과 몰입성, 모험성 등의 속성을 학습 활동에 재미 요소로 부가하여, 학습 동기를 강화하고 학습효과를 높이려는 새로운 교육 형태를 의미한다.³²⁾

미술관은 전시에 관한 책자, 즉 도록이나 리플렛을 제공하고, 관람하는 동안 도슨트가 전시해설을 해주고, 질의와 응답시간을 가짐으로써 전시된 작품에 대한 이해를 높여준다. 또한, 전시와 연계한 교육프로그램과 강연, 강좌를 개설하고 운영하는 덕분에 ‘교실 밖 수업’을 가능하게 하는 것이다.³³⁾

3. 미술관 전시 연계교육 사례 분석

미술관에서는 기관이 위치한 기관의 특성을 반영하거나 지역사회를 활용하여 전시와 교육을 운영하며 점차 미술관의 영향력을 넓혀가고 있다. 따라서 주제에 맞는 미술관 현장학습의 다양한 인프라를 활용하는 것은 교육학적으로 효과적이다.³⁴⁾

본 항에서는 국내미술관에서 전시와 연계한 교육프로그램의 지도방안을 탐색

30) 유럽 프랑스 파리에 위치한 현대미술관으로 20세기 초반 이후의 현대미술작품을 관람할 수 있는 미술관이다, <https://www.centrepompidou.fr/fr/> (2023. 4. 21.검색)

31) 김지호, 『미래의 미술관』, (한국학술정보, 2012), pp.142-146.

32) HRD 용어사전, <https://naver.me/5U1ztJOX>, (2023. 4. 1.검색)

33) 박지선, “자유학기제를 통한 교외 현장학습에 관한 연구”, (석사학위논문, 수원대학교 교육대학원, 2019), p.17.

34) *ibid.*, p.78.

하는 데에 목적이 있다. 따라서 전국 미술관운영실태조사와 사립미술관 우수기관사례조사를 바탕으로 국내미술관 중 국·공립미술관 세 군데와 사립미술관 세 군데 총 여섯 기관을 선정하여 전시연계 교육 위주로 사례를 살펴보고자 한다.

단, 현장학습이 진행되어야 하는 연구목적에 대한 분석 조건으로 인해 코로나19 바이러스로 사회적 거리두기 등의 예방수칙이 강화되었던 2020년 ~ 2022년도의 미술관 교육사례 중 온라인(비대면)형태로 운영된 사례는 제외하고 오프라인(대면)으로 운영된 사례로만 조사·분석하고자 한다. 또한, 해당 기간이 아니더라도 비대면 사례는 제외한다. 다음 표는 사례조사를 위한 미술관 선정과정 중, 미술관 운영형태를 표로 나타낸 것이다.

[표-6] 최근 3년 이내 국공립 및 사립 미술관 교육 운영형태 조사

기관 유형	기관명	교육 시기	운영형태	
			오프라인 (대면)	온라인 (비대면)
국공립	국립현대미술관	2020. 1.	○	
	경남도립미술관	2020. 11.		○
	수원시립아트스페이스	2019. 7.	○	
	경기도미술관	2023. 8.	○	
	제주도립미술관	2020. 9.		○
	아르코미술관	2022. 1.		○
	무안오승우미술관	2020.- 2021.		○
	양산시립미술관	2021. 10.		○
사립	안젤리미술관	2022. 3.		○
	드영미술관	2021.5.	○	
	블루메미술관	2021. 5.	○	
	이응노미술관	2020. 9.		○
	스페이스폼미술관	2022. 11.	○	
	교동미술관	2021. 8.		○
	쉐마미술관	2021. 8.		○
	정문규미술관	2021. 8.		○

위의 내용과 같이 대면 운영사례를 바탕으로 선정한 6개의 기관은 아래와 같다.

[표-7] 미술관 오프라인 전시연계 교육 사례 목록(2020~2023)

기관명	프로그램 주제	관련 분야			
		현장 학습	전시 연계 교육	감상	비평
국립현대미술관	현대미술 작가와 함께 시각·청각·촉각 등 다양한 감각을 활용해 현대미술 작품을 이해하는 프로그램	✓	✓	✓	
수원시립아트스페이스	작품마다 이야기가 숨어있는 전시를 감상 후 자신만의 이야기를 찾아 작품으로 만드는 프로그램	✓	✓	✓	
스페이스폼미술관	전시를 감상한 후 작품에 대한 생각을 토론하며, 함께 작품 해설문을 작성해보는 프로그램	✓	토론 활동	✓	✓
블루메미술관	에듀케이터와 함께 전시 투어 후 전시와 연계된 책을 읽으며, 창의활동을 하는 프로그램	✓	✓	✓	
드영미술관	참여작가들의 작품과 연계하여, 신체의 오감을 자극하는 체험 프로그램	✓	✓	✓	
경기도미술관	계절을 주제로 하여 합동 몸 활동과 창작활동을 하며, 다양한 미술기법을 이해하는 프로그램	✓	✓	✓	

해당 사례조사를 통해 미술관에서 진행되는 전시와 연계한 체험형 교육과 감상·비평 수업이 융합할 수 있는 근거와 방향성을 마련하여 미술관이 사회 교육 기관으로서의 관점에서 다양한 미술교육이 이루어질 수 있도록 방향성을 제시한다.

가. 사례 분석

(1) 국립현대미술관(과천)

[도판-1] 국립현대미술관(과천) 전경



국립현대미술관에서는 삼일운동 및 임시 정부 수립 100주년, 국립현대미술관 개관 50주년을 맞이하여, 20세기 한국 미술을 역사적으로 재조명하기 위한 전시를 진행하였으며, 이와 연계한 교육을 개발하여 국립미술관의 공익적 임무를 수행하고자 하였다.³⁵⁾ 다양한 연령대와 대상에 맞춰 이들이 문화 예술을 단지 경험하는 것만이 아닌 즐거운 활동을 통해 자연스럽게 배움으로 연결되는 전시 연계교육을 개발한 국립현대미술관은 사회 통합적 관점에서 모두를 포용하는 미술관 교육을 실현하고자 한 목표가 관찰된다.

[도판-2] 국립현대미술관 교육 진행사진



35) 국립현대미술관, 『2019 미술관 연보』, (국립현대미술관, 2019), p.122

본 항 사례로 조사한 전시 연계교육 <어떤 감각>은 자폐범주성장애, 지적장애 등 발달장애 아동과 그 가족을 대상으로 한 프로그램으로, 전시를 감상하고 전시에 참여한 작가와 함께 작품을 알아보며 이를 바탕으로 작품을 창작하는 형태의 프로그램이다. 본 프로그램에 대한 세부내용은 다음 [표-8]에 정리되어있다.

[표-8] 국립현대미술관 전시 연계교육 사례³⁶⁾

국립현대미술관	
교육명	개관 50주년 기념 《광장: 미술과 사회 1900-2019》展 연계교육 〈어떤 감각〉
기간	2020. 1. 9. ~ 1. 31.
운영횟수	기간 내 목, 금
참여인원	1회당 20명
대상	자폐범주성장애, 지적장애 등 발달장애 아동과 그 가족
장소	과천 전시실 등
주요내용	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 주제 : 개관 50주년 기념 《광장: 미술과 사회 1900-2019》展 연계교육 ○ 교육 특성 : 작품 감상 및 창작활동 ○ 교육 내용 : 장애아동과 가족이 함께하는 <어떤 감각>은 발달장애 아동과 형제, 자매, 부모 등 가족 전 구성원이 참여하여, 다양한 감각을 통해 현대미술관 공간을 경험하는 가족프로그램, 국립현대미술관 개관 50주년 기념 《광장: 미술과 사회 1900-2019》 전시 작가인 직조생활과 함께 노란 빛이라는 작품을 감상한 후, 전시를 재해석하여, 따뜻한 러그를 만들어보는 직조 워크숍, 가족이 함께 씨실과 날실을 교차하고 끊임없이 실을 이어가며, 서로 엮는 직조 작업을 하면서 가족의 의미와 서로의 마음을 확인하는 시간을 가지고자 함. <p>[활동순서]</p> <p>1. 전시 투어(+ 전시해설)</p>

36) 국립현대미술관, “2019 겨울방학 가족프로그램 안내문”, p.1-2.

- 직조생활<노란 빛>(2019)

2. 작품 속에 숨은 이야기 찾기

- 직조생활의 '노란빛' 작품을 감상 후 연상되는 작품 속 숨은 이야기를 생각해본다.

3. 온 가족이 함께하는 직조워크숍

국립현대미술관에서는 교육에서 전시의 전체적인 내용을 강조하기보다는, 작품 한 가지를 선정하여 이를 바탕으로 작품의 내용과 형태, 색 등을 관찰하고 이해하는 것에 중점을 둔 내용으로 구성하여 진행하였다. 이는 전시의 전체적인 내용을 이해하는 것에서 더 나아가 본래 취지인 작품 감상과 비평의 목적에도 잘 다가간 것으로 관찰되었다. 다만, 조사한 연계교육에서 대상이 장애아동인 것에 따라 지도 시 유의해야 하는 사항, 즉 어떠한 부분을 강조 또는 신경써야 하는지에 대한 지점을 찾지 못하였다.

(2) 수원 시립 아트스페이스

[도판-3] 수원 시립 아트스페이스 전경



2023년도 수원 시립 아트스페이스는 청소년을 위한 교육프로그램으로 청소년들에게 다양한 미술 세계를 이해하고 문화를 경험할 기회를 제공하기 위해 미술관 기획전시 《이야기 유랑선》展과 연계한 전시 감상 및 창작프로그램을 개발하여 운영하였다.³⁷⁾

37) 수원시립미술관 홈페이지-전시, https://suma.suwon.go.kr/exhi/current_view.do?lang=ko&

[도판-4] 수원 시립 아트스페이스 전시 연계교육 포스터



전시의 내용인 ‘그림 속 숨은 이야기를 찾아 유랑하는 선(=배, 船)이자, 그림의 기본요소인 선(線), 작품을 바라보는 시선(視線)’에 대한 주제를 가지고 참여자들이 작품을 감상하고 자신만의 이야기를 찾아 창작활동을 해보는 프로그램이다.³⁸⁾ 세부 회차 및 내용은 아래 [표-9]에서 확인할 수 있다.

[표-9] 수원 시립 아트스페이스 전시 연계교육사례³⁹⁾

수원 시립 아트스페이스	
교육명	여름방학기념 《이야기 유랑선》展 연계교육 <아트 Talk!>
기간	2019. 7. 20. ~ 8. 25.
운영 횟수	12회
참여 인원	상시
대상	청소년
장소	전시실, 교육실
주요 내용	○ 교육 주제 : 여름방학기념 《이야기 유랑선》展 연계교육 ○ 교육 특성 : 작품 감상 및 창작활동 [활동순서] 2. 전시 투어(+ 전시해설)

ge_idx=1200 (2023. 8. 20. 검색)

38) 수원시립미술관 홈페이지-교육, https://suma.suwon.go.kr/edu/edu_view.do?ed_idx=555
(2023. 8. 29.검색)

39) *ibid.*

2. 작품 속에 숨은 이야기 찾기

- 참여작가들의 작품 중 자신이 감상 후 연상되는 작품 속 숨은 이야기를 생각해본다.

3. 주제가 될 이야기 정하기

- 마인드 맵으로 이야기를 표현해본다.

3. 슈링클스 그림톡만들기

- 생각해본 숨은 이야기를 슈링클스 종이에 그린다.

- 핫틀(공예용 드라이기)나 오븐에 슈링클스 종이를 구워준다.

- 7분의 1사이즈로 줄어든 슈링클스 뒷면에 그림톡을 붙여 마무리한다.

수원 시립 아트스페이스에서는 그림 속 숨은 이야기를 찾아 유랑한다는 주제를 담고 있는 전시와 연계한 만큼 전시실 내의 작품 속에서 아이들이 숨은 이야기와 메시지를 찾고자 하는 체험형 감상 부분이 관찰된다. 여기서 그치지 않고 작품을 보고 만진 후 느껴진 이야기를 마인드맵 기법을 활용하여 뻗어보는 브레이킹 시간을 가진 후, 이를 바탕으로 자신만의 작품을 만드는 것이다. 본 교육은 감상과 비평을 말이나 글이 아닌 창작품의 형태로 참여자가 재표현했다고 볼 수 있다. 즉 2차 창작물이 탄생하게 되는 것이다.

(3) 스페이스몼 미술관

스페이스몼 미술관에서는 홍유영 개인전 《Anachrony》展 연계 교육으로 ‘순서대로 말하십시오’를 진행하였다.

[도판-5] 스페이스몼 미술관 전경



[도판-6] 스페이스폼 미술관 전시 연계교육 포스터



전시실에 펼쳐진 작품을 감상하고 생각을 나누며 작품해설문을 작성해보는 토론 및 협동형 연계교육이다.40) 자세한 내용은 아래 [표-10]에서 확인할 수 있다.

[표-10] 스페이스폼 미술관 전시 연계교육 사례41)

스페이스폼미술관	
교육명	홍유영 개인전 《Anachrony》展 연계교육 〈순서대로 말하십시오〉
기간	2022. 11. 25. ~ 12. 10.
운영 횟수	-
참여 인원	회차당 6인
대상	초등 2~6학년
장소	전시실, 교육실
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 주제 : 《Anachrony》展 전시 연계교육 ○ 교육 특성 : 작품 감상 및 토론활동 <p>[활동순서]</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 전시 투어(+ 전시해설) 2. 전시를 감상하고 친구들과 생각나누기 3. 작품 해설문 친구들과 협동하여 작성하기 4. 설치미술에 대해 알아보기

40) *ibid.*

41) *ibid.*

스페이스 몸 미술관에서는 홍유영 작가의 작업 내용인 건축공간의 과편을 재구축해 전시실에서 재배치하는 형식의 설치미술을 선보이는 전시⁴²⁾ 내용을 주제로 하여 이러한 설치미술이라는 예술 장르의 하나를 이해할 수 있도록 하였다. 이러한 부분이 학생들에게 미학적 지식을 쌓게 하며, 교육의 본 활동을 원활히 할 수 있는 기초지식을 쌓는 것으로 관찰된다. 또한, 함께 참여한 학생들과 토론의 시간을 가지며 작품에 대해 느낀 감정이나 생각을 공유하는 부분이 과정 중심 및 학생 중심형 수업으로 설계된 것으로 보아 긍정적으로 관찰된다. 다음 교육의 중심부에서 다 함께 해설문을 작성해보는 시간을 통해 실제적 비평 활동을 해볼 수 있는 점이 장점으로 보여진다. 그러나 본 교육 전, 별도로 사전에 교육대상이 비평에 대해 이해할 수 있는 방법 등, 이론교육을 받지 않았다고 가정할 때 해설문을 작성하는 것이 어려움을 느낄 수 있는 여지가 관찰된다.

(4) 블루메미술관

[도판-7] 블루메 미술관 전경



블루메미술관은 전시 연계교육으로 ‘에듀케이터의 해설이 있는 미술관-little

42) 김정애, “스페이스 몸 미술관서 홍유영 개인전”, 충청매일, 2022. 11. 29.

Spark, Beautiful Day(LSBD)' 프로그램을 진행하여 전시에 숨겨진 키워드를 체험적 요소로 해석하며 하나의 전시를 다각도로 돌아보게 하는 교육을 개설하여 운영하였다.⁴³⁾

2021년에 진행한 <집에서 집으로>展과 연계한 프로그램을 중점으로 연구 진행하였고, 전시 내용인 포스트 코로나 이후의 시기에 우리에게 집의 의미를 살펴보는 전시로 5개로 나뉜 집의 유형에 대해 설명하는 작품을 감상할 수 있는 전시이다.⁴⁴⁾

[도판-8] 블루메 미술관 연계프로그램 예시작



교육은 이러한 전시를 감상하며 자신의 경험과 감정, 성향이 담긴 집의 의미를 발견할 수 있다.⁴⁵⁾ 자세한 내용은 아래 [표-11]에서 확인할 수 있다.

[표-11] 블루메 미술관 전시 연계교육 사례⁴⁶⁾

블루메미술관	
교육명	에듀케이터의 해설이 있는 미술관(LSBD) <꿈꾸는 집>
기간	2021. 5. 1. ~ 8. 28.
운영횟수	매주 수, 토 오후 2시, 4시
참여인원	-

43) 홍정주(2021), *op. cit.*, pp.103-104.

44) *ibid.* pp.103-104.

45) 홍정주(2021), *op.cit.*, pp.103-104.

46) *ibid.*, pp.103-108.

대상 장소	5세 이상 어린이 전시실, 교육실
주요 내용	<p>○ 교육 주제 : <집에서 집으로>展 연계교육</p> <p>○ 교육 특성 : 작품 감상 및 창작활동</p> <p>○ 교육 내용 : 본 연계교육은 에듀케이터와 함께 전시 투어 후 개인의 경험과 기억이 담긴 공간인 ‘집’이라는 매개체를 통해 인간이 추구하는 삶의 가치와 목적이 무엇인지 그 본질을 들여다보도록 기획되었다. 집에 관한 작품들을 감상한 뒤, 집의 의미를 발견해보는 프로그램으로, 집 모형에 색깔 조각 패치와 집안 사물 스티커들을 붙여보며, 참여 어린이의 경험과 감정이 오롯이 담긴 ‘꿈을 꾸는 집’을 제작해본다.</p> <p>[활동순서]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전시 투어(+ 전시해설) 2. 전시와 연계된 동화책 낭독 3. 꿈꾸는 집 만들기(창작) <ul style="list-style-type: none"> - 건축물이라는 느낌이 아닌 경험에서 비롯된 장소감()에 집중하기 - 공간 규정하는 집 안 사물 담아보기 - 자신의 성향을 담은 문패 만들기 4. 마무리 <ul style="list-style-type: none"> - 활동을 통해 자신에게 소중한 것은 무엇인지 떠올려보며 자신의 감정이 오롯이 담긴 집의 의미 정립

블루메 미술관은 전시를 이해하는 것에서 더 나아가 전시와 연관된 그림책을 읽어보며 사고의 폭을 더 넓힐 수 있다. 교육참여자 조사 통계 결과에 따르면 에듀케이터의 해설이 있는 미술관 프로그램의 참여자들은 52% 이상의 참여자들이 2회 이상 재방문을 하는 것으로 조사되었으며, 이는 블루메 미술관이 배우와 성장의 공간으로서 지속 가능한 교육 경험을 만들어가고 있다고 긍정적으로 평가하였다. 본 교육에서 전시에 대해 입체적으로 들여다볼 수 있도록 돕는 에듀케이터의 전시해설이 교육참여자에게 타인에 대한 공감 능력을 키워주며, 다름에 대한 인정과 존중의 가치를 심어준다는 점에서 의미가 있다.

(5) 드영미술관

[도판-9] 드영미술관 전경



드영미술관은 2021년 청년작가 기획전시<무의식의 그림자>展 연계프로그램의 일환으로 <예술백신 토닥이자> 프로그램을 운영하였다.

[도판-10] 드영미술관 전시 연계교육 포스터

2021년 특별관 미술관 주간 '특별한 미술: 체험과 연구, 주제형 프로그램' 드영미술관 기획전시 <무의식의 그림자> 연계 체험활동

예술백신: 토닥 토닥 화이자!!

코로나로 지친 당신에게 드리는
치유와 회복의 예술 체험프로그램

첫번째 5.11/18(화) 14시~16시
환기가 필요하다
필링 미스트 만들기

두번째 5.12/19(수) 10시~12시
치유의 숲
테라리움 만들기

세번째 5.13/20(목) 14시~16시
비밀기 바블!
직조 티코스터 만들기

네번째 5.15(토)/21(금) 14시~16시
우아한 휴식
작가의와 대화 & 계란 화분 만들기

다섯번째 5.14(금)/22(토) 14시~16시
마음의 소리에 집중해
아로마 명상하기

[참여대상] 성인/가족
[참여비용] 무료
[모집인원] 20인 내외 (단체용 마감)
[교육장소] 드영미술관 전시실/교육실
[접수방법] 평문제출 및 이메일 접수(deyoung2019@naver.com)
※ 신청은 드영미술관 홈페이지(deyoungmuseum.co.kr)를 통해
다문자료를 수 있으며, 드영미술관(주소:광주시 동구 성동길66-6)
에서 접수합니다.

[문의] 드영미술관 062) 223-6515

ICOM
한국미술관협회
국립중앙박물관
드영미술관

본 프로그램은 무의식 세계를 예술적 시각언어로 표현한 김은경, 김자이, 문선희, 윤연우, 정덕용 청년작가가 참여한 무의식의 그림자 전시를 보다 즐겁게

감상하고 이해할 수 있도록 개발한 프로그램으로, 신체의 감각을 활용하여 코로나로 지친 마음을 치유, 회복하고, 과정 중 자기 내면을 살피며 무의식을 찾아보는 프로그램이다.⁴⁷⁾ 프로그램은 5가지의 프로그램으로 구성되었으나, 본 사례연구에서는 해당 연구와 연계성이 있는 2개의 프로그램만 일부 발췌하였다. 자세한 내용은 아래 [표-12]에서 확인할 수 있다.

[표-12] 드영미술관 전시 연계교육 사례⁴⁸⁾

드영미술관		
교 육 명	청년작가 기획전시 《무의식의 그림자》展 연계 교육 예술백신 토닥이자!!	
	향기로 말하다	마음의 소리에 집중해봐
기 간	2021. 5. 11. / 5. 18.	2021. 5. 14. / 5. 22.
운영 횟수	2	2
참여 인원	20	30
대 상	무관	무관
장 소	드영미술관 제1, 2, 3전시실, 교육실	드영미술관 제1전시실, 무등산 올레길
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 주제 : 《무의식의 그림자》展 연계 교육 ○ 교육 특성 : 작품 감상 및 창의 활동 ○ 교육 내용 : 본 프로그램은 인간의 다양한 감각(후각, 시각, 청각, 미각, 촉각)기관을 전시 작품과 연결해 예술 활동함으로써 몸과 마음을 치유할 수 있는 프로그램 <p>[활동순서] * 향기로 말하다</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전시 투어(+ 전시해설) * 정덕용 작가 작품 연계 2. 컬러앨범 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 색으로 표현하는 나의 감정, 나의 주변인들(깊은 고민 없이 무의식적으로 떠오르는 색 칠하기) - 강사선생님이 해석해주는 색채별 내면 상태 확인하기 3. 아로마 디퓨저 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 생각했을 때 나와 닮은 향 고르기 - 다양한 색 모래 중 나와 닮은 색 골라서 공병에 담아보기 	

47) 드영미술관, 『예술백신 토닥이자!! 결과자료집』, 드영미술관(2021), p.6.

48) *ibid.*, pp. 8-27.

4. 마무리

- 무의식적으로 고른 색과 향이 담긴 디퓨저만들기 활동을 통해 자신의 내면을 마주하고 나의 내면과 더 가까워질 기회가 됨

○ 교육 주제 : 《무의식의 그림자》展 연계교육

○ 교육 특성 : 작품 감상 및 몸 활동

○ 교육 내용 : 본 프로그램은 인간의 다양한 감각(후각, 시각, 청각, 미각, 촉각)기관을 전시 작품과 연결해 예술 활동함으로써 몸과 마음을 치유할 수 있는 프로그램

[활동순서] * 마음의 소리에 집중해봐

1. 전시 투어(+ 전시해설) * 문선희 작가 작품연계

2. 포행

- 미술관 인근 무등산 올레길을 천천히 나의 발 끝과 몸에 집중하여 걷는 포행 활동하기
- 무의식의 상태로 천천히 걸으며 나에게 집중하기

3. 명상

1) 아로마

- 마음의 안정과 휴식을 주는 아로마 향을 손끝에 묻히고 코앞에 손가락을 올려 편안히 눈을 감고 내면에 집중하는 명상

2) 차

- 따뜻하고 좋은 향이 나는 차를 입에 머금고 천천히 목으로 넘기며 몸속까지 집중해보기

4. 마무리

- 자신의 무의식을 마주하기 위한 포행과 명상 활동이 어땠는지 소감 발표하기

다음으로 드영미술관은 단순히 미술관에서 진행되는 연계교육이라고 하여, 단순히 전시를 감상 후 미술 활동을 하는 프로그램이 아닌, 몸과 마음을 회복할 수 있는 오감자극 활동이었다. 활동은 전시실 내에 앉아 진행되는 명상과 다도, 아로마 테라피 등으로 구성된 프로그램이다. 교육에 참여한 참가자들은 전시에 참여한 작가의 작품과 연계한 내용으로 진행 되다 보니 특별했지만, 전시와 작품의 내용을 즐겁게 이해할 수 있었고 감상한 내용을 나의 방식으로 풀어 표현해내는 과정이 인상 깊었다. 평소에 쉽게 접하기 어려운 교육을 미술관에 방문하여 직접 경험할 수 있어서 좋았다. 라는 의견을 참여자 선호도 조사를 통해 알 수 있었다.⁴⁹⁾

(6) 경기도미술관

[도판-11] 경기도미술관 전경



2023 경기도미술관에서는 이진희 컬렉션 한국 근현대미술 특별전<사계>展을 누구나 쉽고 즐겁게 즐길 수 있는 전시 연계프로그램을 운영하였다.

[도판-12] 경기도미술관 전시 연계교육 진행사진



본 프로그램은 동·서양의 문화가 어우러지는 작품을 통해 서로 다름이 다채롭게 어우러진 작품을 감상하고, 작품의 내용과 연계한 다양한 프로그램을 기획, 개발하였다.⁵⁰⁾ 본 사례연구에서는 청소년을 대상으로 한 2개의 차시를 일부 발췌하였다. 자세한 내용은 아래 [표-13]에서 확인할 수 있다.

49) 드영미술관(2021), *op.cit.*, p.30.

50) 경기도미술관 블로그 현장스케치, <https://blog.naver.com/gyeonggimoma/223190084719> (2023. 8. 30. 검색)

[표-13] 경기도미술관 전시연계 교육사례⁵¹⁾

경기도미술관		
교 육 명	이건희 컬렉션 《사계》展 연계교육	
	우리의 계절	느낌 콜라주
기 간	2023. 8.	2023. 8.
운영 횟수	1	1
참여 인원	10	10
대 상	다문화 학급	장애아동
장 소	전시실, 교육실	
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 주제 : 이건희 컬렉션 《사계》展 연계교육 ○ 교육 특성 : 작품 감상 및 창작활동 ○ 교육 내용 : 본 프로그램은 서로의 다름을 인정하고 받아들이는 과정에서 이해와 소통의 기회를 얻으며 전시와 연계된 만큼 한국의 계절 문화까지도 알 수 있는 프로그램 <p>[활동순서] * 우리의 계절</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전시 투어(+ 전시해설) 2. 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 작품에서 느껴지는 움직임, 동작 등을 직접 몸으로 표현해보기 3. 나를 소개하는 그림 <ul style="list-style-type: none"> - 제한시간에 맞춰 교육실 전체 벽을 활용하여 내가 만든 포즈와 친구의 포즈, 우리가 좋아하는 것 등 그려보기 4. 마무리 <ul style="list-style-type: none"> - 함께 만든 ‘우리의 계절’ 합동 작품을 보고 소감 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 주제 : 이건희 컬렉션 《사계》展 연계 교육 ○ 교육 특성 : 작품 감상 및 창작활동 ○ 교육 내용 : 본 프로그램은 다양한 재료를 활용한 작품을 감상하고, 나의 감상을 촉각 재료로 표현해보는 프로그램 <p>[활동순서] * 느낌 콜라주</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전시 투어(+ 전시해설) <ul style="list-style-type: none"> - 전시와 관련된 클래식 음악 감상 2. 작품 감상 및 내용 발표 	

51) *ibid.*

- 전시실에서 감상한 작품이 어떤 느낌이 드는지 이야기해보기

3. 작품 제작

- 작품 제작에 쓰일 재료를 만져보고 감각에 집중하여 재료 고르기(어떤 소리가 나는지, 부드러운지, 딱딱한지 등)

- 찰흙과 다양한 재료를 콜라주 기법을 활용하여 각자의 이야기가 담긴 작품 제작하기

4. 마무리

- 완성된 작품과 전시 작품의 연계성을 확인하며 자신의 작품을 발표하는 시간 가지기

경기도미술관은 다양한 장르와 주제를 가진 이견희 컬렉션 계절감을 나타내는 작품을 주제로 하여 연계한 프로그램이다. 총 2회차로 구성되었으며, 프로그램별로 작품을 선정하여 프로그램이 기획되었다. 작품을 감상하고 작품에서 느껴지는 운동감을 동작으로 표현해보는 활동을 통해 참여자들이 본 교육을 시작하기에 앞서 흥미를 유발하고 작품을 감상 후 다양한 방식으로 나의 느낌을 표현하는 과정이 관찰되었다.

나. 전시 연계를 활용한 감상·비평교육의 가치 탐구

전시 연계를 활용한 미술 감상·비평교육의 교육적 가치를 설명하기 위해 조사한 국내미술관 전시 연계교육의 사례를 분석하고 정리할 필요성이 있다. 조사한 미술관 전시 연계교육의 사례에서는 공통적으로 감상이 주체가 되어 이를 다양한 방법으로 창작, 표현, 향유하는 활동이 공통적이었다. 이렇듯 오늘날엔 전문가가 아닌 누구나 예술을 향유하고 이를 다양한 방식으로 표현해내는 해석 활동을 할 수 있게 되었다. 그러나 본 연구자는 이러한 사례들을 검토하는 가운데 실행에 있어 개선되어야 할 점을 발견하였다. 현재까지는 대부분의 미술관에서는 체험 중심의 일회성 전시 연계교육이 주를 이루고 있어 감상·비평교육 활동에 더 큰 비중을 둔 전시 연계교육 지도방법을 연구, 개발해야 할 필요가 있다고 판단되었다. 미술관은 전시를 통해 인문학적 주제를 바탕으로 정보를 제공하는 것이 핵심 기능이며, 제공한 정보를 더 많은 시민이 유익하고 즐

접게 이해하는 교육적 기능을 강화하기 위해 전문학예연구사(에듀케이터)의 역할이 절대적으로 중요하다.

최근 정부의 다양한 교육정책 마련에 따라 미술관 교육의 중요성에 대한 인식이 강조되고 있으며, 국공립 박물관과 미술관뿐만 아니라, 소규모 미술관에도 교육적 경험을 제공하기 위해 다양한 교육프로그램이 큰 폭으로 증가하고 있다. 미술관에서 이루어지는 교육은 다양한 분야(예술, 역사, 과학 등)와 연계한 전시를 통해 실물을 보여주는 체험학습이 가능하므로 교육적 효과를 증대시킬 수 있으며, 다양한 형태로 운영되어 통합교육이 가능하다. 이는 학교 교육의 교과서보다 훨씬 강력한 교육 효과를 주기 때문에 자기 주도적 학습이나 스스로 탐구할 계기를 제공하는 효과가 있다.⁵²⁾

제2절 미술 감상·비평 교육의 이해

본 절에서는 개발하고자 하는 전시연계 교육 지도안에 감상·비평학습을 중점적으로 구성하기 위해 감상·비평교육의 개념과 교육적 효과, 가치에 대해 살펴보고자 한다.

1. 감상·비평교육의 개념 및 교육적 효과

가. 감상교육의 개념

감상은 예술을 시각적으로 경험하고 이를 깊게 음미하며 즐기는 일을 말한다. 감상을 통해 미술을 이해하는 데에서 그치지 않고 작품에 표현된 인간적인 장점과 개성을 통해 더욱 폭넓게 이해할 수 있다.⁵³⁾ 박희락의 미술 감상과 미술비평에 의하면 감상자는 예술작품 속에서 새로운 가치를 발견하고 감동하는 미적 체험을 경험하며, 조형 요소의 조화와 질서가 아름다움을 주는 독창성, 작가가 전달하고자 하는 바와 나의 경험, 가치관 등이 유사하거나, 공감이라는 감

52) 홍혜주, "전시물 기반학습을 통한 미술관 교육프로그램 개발 및 적용." 문화예술교육연구 7, no.2 (2012), p.49.

53) 황민주, "2015 개정 교육과정에 따른 『고등학교 미술감상과 비평』 교과지도방안연구", (석사학위논문, 동아대학교 교육대학원, 2020), p.4.

정을 느끼게 되는 내적 정서가 환기되어 장기간 기억할 수 있는 인상적인 경험 등의 요소를 가지고 있다고 설명했다.⁵⁴⁾ 또한, 미술 감상은 예술을 정서적인 측면에서 바라보며 음미하고 평가하는 일이며 수동적인 형태이기보다 미적 대상에 대한 적극적 관심을 통해 가치 인식의 의미를 포함한 것이라고 하였다. 즉 미술 감상은 예술작품을 매개로 예술가와 간접적으로 만나며 그의 삶을 느끼며 사유하는 미적 체험활동이라 정의한다.⁵⁵⁾ 본 연구에서는 여러 가지 감상 교육 방법을 중심으로 이론을 살펴보고자 한다.

(1) 반응 중심 학습법

반응 중심 학습법은 대상과 현상에 대한 자신의 반응을 명료화하고 자신의 반응에 따른 행동에 대해 의미와 가치를 부여하도록 하는 학습법이다. 개인적인 반응을 통해 감상 능력을 기르도록 하는 교수·학습 방법의 하나다. 미술품의 가치를 대상의 재현, 작가의 감정 표현, 미술적 형식이나 개념에 두었던 과거와 다르게 감상자의 반응이 미술작품에 가치를 부여한다는 이론들로 전개되었다.⁵⁶⁾

(2) 비교 감상법

비교 감상법은 하나 이상의 작품을 감상하고 느껴지는 반응의 유사한 점을 연결하거나 다른 점을 대조해보며 감상 느낌을 설명하는 방법이다.⁵⁷⁾ 비교 감상법은 두 요소의 상대성을 분석하고 따지기 때문에 작품의 특성을 이해하는데 도움을 주며 주제, 색채, 선의 특징, 화면 구성, 표현 방법상의 특징이 두 작품에서 어떻게 다른지 알아보는 것을 통해 미술작품의 특징을 흥미 있게 알아볼 수 있다.⁵⁸⁾

(3) 대화 중심 감상법

대화 중심 감상법은 아밀리아 아레나스(Amelia Arenas)의 방법으로, 관람자

54) 박휘락(2003), *op. cit.*, pp.117-118.

55) *ibid.*, pp.24-25.

56) 서혜영, “반응 중심 학습법을 활용한 중학교 미술 감상 교육 방안”, (석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 2018), p.30.

57) 홍창호, 『미술감상법』, (양서원, 2012), p.6.

58) 박휘락(2003), *op. cit.*, p.143.

가 작품을 본 뒤 작품에 대한 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 대화를 통해 토론하는 활동이 중심이 되는 감상 지도방법으로 언어적 표현을 통해 관람자와 작품의 상호작용을 형성하는 것에 중점이 놓여있는 감상법이다.

(4) 분석과 분류 활동에 의한 감상법

분석과 분류 활동에 의한 감상법은 작품의 여러 특징에 따라 관점을 설정하고 이에 따라 분석과 분류 활동을 전개하는 방법이다. 대상을 한 작품 혹은 여러 작품을 제시하고 작품의 형식을 이루고 있는 조형 요소와 조형 원리들을 분석해보는 ‘분석법’과 여러 작품을 제시하고 어떤 특성이나 경향이 비슷한 것, 다른 것끼리 나뉘보게 하는 ‘분류법’으로 나눌 수 있다.

(5) 묘사에 의한 감상법

묘사에 의한 감상이란 작품의 내용과 특징을 언어로 기술하게 하는 감상법이다. 눈으로 본 것을 언어로 옮겨보는 활동으로, 작품을 언어로 묘사하여 작품을 보지 않는 사람에게 그대로 느끼고 이해시킬 수 있도록 하는 활동이다. 작품을 유심히 관찰하는 태도와 예리한 시각을 기르게 할 수 있다.

(6) 명화 및 자료 수집 활동에 의한 감상법

미술작품을 수집하는 것 자체가 훌륭한 감상의 출발이다. 신문기사 등을 스크랩하거나, 아트 포스터 혹은 엽서, 카드를 모아 정리하는 등의 활동이 가능하며 이런 방법으로 수집된 자료를 정리하면서 감상집을 만들어볼 수도 있다. 미술작품에 대한 관심과 흥미, 나아가 지각력 향상을 꾀할 수 있는 방법이다.

(7) 체험적 감상법

체험적 감상은 감상자의 직접적인 체험을 중시하는 감상법이다. 미술가의 세계를 직접적으로 탐방해볼 수 있도록 작가를 교육 현장에 초청하거나, 작가의 작업실을 직접 방문하여 이야기를 들어보는 활동으로 작품을 이해한다. 또한, 역할극으로 작품을 체험하는 방법도 있다. 스스로 작품의 작가가 되었다고 설정하여 작품을 설명해보거나, 작품 속에 나오는 인물로 설정하여 ‘연기’해보는 방법이다. 이뿐만 아니라, 작품을 똑같이 묘사해보는 체험과 보는 것에서 더 나아가 촉각, 후각 등의 감각을 이용하여 작품을 체감해보는 등의 체험적 감상

방법을 통해 작품을 좀 더 심층적으로 이해해보는 기회를 얻게 된다.

(8) 워크시트를 도입한 감상법

워크시트는 감상용 자료를 의미하는 것으로 교사가 감상-교수학습을 보다 효과적으로 전개하기 위한 목적으로 제작하는 것이다. 감상의 주제를 설정하고 주제에 맞게 효과적으로 전개할 수 있도록 적절한 자료를 구상하여 워크시트에 삽입할 수 있어야 한다. 감상에 참여하는 관람자들은 워크시트를 통해 주체적으로 작품에 접근하고 자신의 안목과 자기 사고를 발견하게 된다.⁵⁹⁾

다음으로 미술감상의 과정은 세 가지 측면의 과정으로 나뉘지는데 자세한 내용은 다음과 같다.

[표-14] 미술감상의 세 가지 측면⁶⁰⁾

미술감상의 세 가지 측면		
(1) 내면화 과정	(2) 학습 과정	(3) 창조 과정

‘내면화 과정’은 감각과 지각을 통해 조형미를 즐기고, 작품의 미적, 문화적, 역사적 가치를 느끼고 이해하는 과정이다. 미술작품을 수용하는 감성적인 면과 가치를 평가 판단하는 인지적인 면이 상호작용하여 영향을 준다. ‘학습과정’은 미적 대상물을 보고 즐기는 것을 넘어서 감상자의 관심과 주체적인 학습에서부터 이루어진다. 미술감상을 통해 새로운 지각력을 획득하여 둔해진 감각을 각성시키고, 감상 기능을 기를 수 있다. 미술 감상은 곧 미적 안목과 감수성을 기르는 학습과정이다. ‘창조 과정’에서의 미술 감상은 그 활동 자체가 내적인 자기 창조 활동인 표현과 연관, 감상자가 미적 대상에 관심을 갖고 스스로 보고 느끼고 판단하고 평가하고 이해하고자 하는 과정 속에서 미술 작품이 완성되므로 능동적인 미적 창조 활동이라고 할 수 있다.⁶¹⁾

59) *ibid.*, pp.146-177.

60) 정진희, “미술관 연계 방과후 미술 감상 교육프로그램 운영 연구”, (석사학위논문, 경희대학교 경영대학원, 2011), p.7.

나. 비평 교육의 개념

미술비평이란 시각예술 분야에서 미술작품의 미학적 가치와 특성을 평가하는 일이며 더 나아가 작품을 설명하고 해석하여 그 가치를 판단함으로써 창조 활동의 본질을 밝히는 것을 목적으로 한다.⁶²⁾

비평은 작품을 감상하고 느껴지는 내용을 정리하고 이를 평가함으로써 감상을 저해하는 편견과 혼동을 없애주고 미적 공감을 개발하는 분야이다. 예술적인 관례와 예술가가 살았던 시대의 사회적 신념들을 설명한다고 하였다. 또한, 미술비평이 제고하는 가르침은 단지 지식을 전하는 것이 아니며, 직접적으로나 간접적으로 지각, 사유, 감성, 상상력을 훈련하게 하여 예술작품에 대한 공감적, 인식적으로 반응하도록 한다고 설명했다.⁶³⁾ 미술비평 교육의 개념을 알아보기 위해 과거부터 현재까지 많은 교육자가 학교 현장에서 보편적인 학습 모델로 활용하였던 펠드먼(E. B. Feldman, 1924-1970)⁶⁴⁾ 미술비평의 이론적 개념을 먼저 검토하기로 한다.

펠드먼의 미술비평 교육방법을 주제로 다룬 선행연구에 따르면 미술비평이란 인간은 의식과 무의식 상태 나눌 것 없이 자연스럽게 시각적 비평 대상을 접하게 되며, 시각적으로 접한 대상의 의미를 해석하고 가치를 판단하는 과정이라고 하였다. 미술 교육적인 측면으로 접근했을 때 미술작품에 대한 설명과 분석이 이루어진 후 이해와 비판적 평가를 할 수 있는 능력을 기르기 위한 학습 활동이라고 설명했다.⁶⁵⁾ 박휘락은 미술비평이 고도의 집중력과 분석력, 그리고 높은 난이도를 요구하는데, 청소년에게 적용하게 되었을 때 펠드먼의 지도단계는 간편하고 명료한 방법이라고 언급하였다. 펠드먼은 순차성과 절차성에 의해 단계적으로 학습이 전개되는 방법을 제시하였으며, 이는 교사의 수업 진행과

61) *ibid.*, 정진희(2011), pp.7-9.

62) 월간미술, 『세계미술용어사전』, (월간미술, 1996), p.158.

63) 김동은, “해체주의적 보완에 의한 미술감상교육모형에 대한 연구”, (석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 2006), p.11.

64) 펠드먼(E. B. Feldman, 1924-1970)은 미국의 미술교육자이며 미술 비평 단계와 방법에 대해 정립하였다.

65) 김지연 “펠드먼의 미술비평교육 방법에 관한 연구”, (석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 2004), pp.1-5.

적용을 용이하게 만들었다고 설명했다.⁶⁶⁾ 펠드먼은 자신의 저서를 통해 4단계로 나뉘는 단계적 비평 절차를 정립하고 그에 따른 미술비평 교육 양식을 발표했다. 그가 정립한 비평단계는 서술(Description), 분석(analysis), 해석(Interpretation), 평가(evaluation)로 나누어지는데 이를 미술비평 교육 양식으로서 정리한 의미와 내용은 다음과 같다.

(1) 서술(Description)

서술은 감상과 비평의 첫 출발 단계로서 미술작품을 시각적으로 접했을 때 느낄 수 있는 것들을 서술하는 단계이다. 작품을 처음 보았을 때 무엇이 보이고 그것이 어떤 감정을 느끼게 하는지 등에 대해 다루며, 작품의 특성을 알게 되는 단계이다. 서술 단계에서는 개인의 주관적 반응이나 결론, 평가 등은 배제하고 표현된 형태나 색상, 공간, 중량감 등의 예술적 기교, 즉 객관적인 특징만을 기술해야 한다. 왜냐하면, 완벽한 비평을 하기 위함으로, 서술 단계에서 가치를 평가하는 것이나 분석을 하기 전 성급한 판단은 작품을 살피는 데 방해가 될 수 있기 때문이다.⁶⁷⁾

이를 교육적으로 접근했을 때 학생들이 감각적인 접근을 통해 예술작품을 분석하고 구조를 관찰한다는 것은 보이는 예술적 대상을 언어기호로 변환하는 과정을 통해 폭넓은 사고 활동과 논리적 능력, 언어표현능력이 향상될 수 있다.

(2) 분석(analysis)

분석은 시각작품 내에 존재하는 대상들이 서로 어떤 특성을 보이는가와 서로가 어떤 상호작용의 형태를 띠고 있는지 관찰하고 분석하여 기술하는 단계이다. 즉 작품 속 사물과 사물 간의 연관 관계를 분석하는 것이다. 현 단계에서 주로 파악해야 할 부분은 시각적인 형식요소들의 상호작용을 주목한다. 단계별 방법과 목적이 다르며 자세한 내용은 아래의 [표-15]에서 확인할 수 있다.

66) 박휘락(2003), *op. cit.*, p.210.

67) 류재만, 「미술 감상 학습에서 교수-학습모형에 관한 연구」, 『미술교육총론』 제9집, (한국미술교육학회, 2000), p.111.

[표-15] 비평 분석단계 학습 방법

형식요소	관찰방법	학습목적
크기관계	화면 내 대상의 크기 및 사물들의 크기 대비 관찰 및 의미파악	중요한 대상을 더 크게 배치할 가능성이 크다.
형태관계	형태 연관성 파악	형태들이 어떻게 결합되어 있는지 파악했을 때 작품이 전하고자 하는 전체적 의미를 파악하고 근거를 얻을 수 있음.
색상관계	결합된 대상의 색상 특성 파악 (명도, 보색대비, 채도 등)	색상의 변화를 통해 전체적 의미나 흐름을 파악할 수 있고 근거를 얻을 수 있음.
질감관계	대상의 표면 질감 묘사 관찰	대상의 질감 파악은 작품이 담는 의미와 정서적 특성을 파악할 수 있음.
공간 부피관계	화면 내 형태의 위치 및 공간처리 관찰	중요한 대상을 더 앞에, 더 크게 표현할 가능성이 크며 공간처리 형태 파악을 통해 작품의 흐름 파악에 용이함.

(3) 해석(Interpretation)

해석은 예술품을 마주한 후 서술과 분석단계를 통해 작품의 주제와 의미를 알게 되는 단계이다. 동시에 서술과 분석단계에서의 관찰 방식을 통합하여 결론을 내리는 것이다. 다시 말해 앞의 단계에서 시각적으로 단순하게 관찰한 결과를 토대로 어떤 의미를 지니는가에 관한 결정이 이루어지는 단계라고 할 수 있다. 펠드먼은 작품을 통해 작가가 무엇을 표현하고자 하는지를 작가의 입장에서 생각해보고 설명하는 것이라고 하였다. 현 단계에서는 학생들이 작품을 이해하고 해석하기 위해 자료를 탐색하고 이를 바탕으로 의미를 도출해내는 학습 활동을 하게 된다. 이를 통해 예술작품을 읽는 방식을 터득하게 되며 예술적 분야에서 더 나아가 어떠한 대상을 정확하게 이해하기 위해 관찰하거나 자료

를 탐색하고 이를 분석하여 결론을 도출해내는 등의 탐구 방법을 배우게 된다.⁶⁸⁾

(4) 평가(evaluation)

현 단계에서는 작품의 가치를 판단하고 정당화하는 단계이다. 비평의 마지막 단계로써 앞의 3개의 단계에서 알아낸 해석과 분석의 정당한 근거를 가지고 종합적인 판단이 필요하다.⁶⁹⁾

다. 교육적 효과

감상교육은 시각 예술작품을 마주함으로써 그 시대와 작가의 삶을 이해하고, 작품을 감상하는 데에 있어 관념적인 편견에서 벗어날 수 있는 가능성을 제시한다. 이러한 감상의 교육적 의의는 다음과 같다.⁷⁰⁾

첫째. 인간의 정서와 사상을 형성하는 자기 창조의 교육.

둘째. 시각 매체에 대한 인식과 창조능력을 기르는 교육.

셋째. 다양한 세계문화를 이해하도록 하는 교육.

넷째. 표현의 동기를 낳으며, 창작과 향수의 질을 심화시키는 교육.

다섯째. 감성과 이성의 조화로운 통일, 감지합일의 활동.

여섯째. 미술문화에 대한 이해와 새로운 문화창조의 능력을 기르는 활동.

일곱째. 다양한 인간상의 이해와 삶의 방식을 자각하게 하는 교육.⁷¹⁾

미술 감상에 대한 필요성을 다룬 학자마다 의견은 여러 가지로 다양하지만 그중 이들이 설명하고자 하는 중심적인 내용은 아래의 서술과 같다.

감상 교육은 미술작품을 매개로 다양한 작품 해석 방법들인 사회적, 정치적, 심리적 방법 등을 통해 인문학적 깊이와 폭을 넓힐 수 있는 교과목이다. 미술을 감상함으로써 다양한 예술 시각 작품을 통해 미술에 대한 이해와 작품의 감

68) 김지연(2004), *ibid.*, pp.9-10.

69) *ibid.* pp.9-10.

70) 정진희(2011), *op. cit.*, p.8.

71) 정진희(2011), *op. cit.*, p.8-9.

상법, 작품의 가치를 어디에 둘 것인지에 대한 보편적인 이해를 돕게 된다. 그리고 시대적 반영의 정도와 유사성의 가치, 형태와 색채의 가치 등으로 작품을 감상하는 법을 배우게 되며 그다음은 자신에게 맞는 감상법을 배울 수 있다.⁷²⁾ 서유미의 미술작품을 활용한 국악 감상 교수-학습방안연구에 따르면 오늘날 교육에 있어서 가장 큰 문제는 입시 위주의 국·영·수 교육에 치우쳐있는 점을 들 수 있는데 이에 따라 발생하는 문제점은 예체능 교과목의 수업 시수가 과거와 비교하면 현저히 줄어들고 있다는 점을 제기하였다며 이러한 문제 해결하기 위해서는 전인적인 교육을 위한 대안점이 필요하다고 제안하며 다양한 교육 방법이 교육과정에 적극적으로 도입할 필요가 있다고 말했다.⁷³⁾

미술 감상을 학습했을 때 효과로는 첫 번째로 감성을 풍요롭게 하며 미적 감정과 태도를 길러준다. 현대에서 미술과 예술은 일상생활에서 접하게 되는 대상들의 다양한 미적 가치를 이해하도록 하며 인간의 삶을 충실하고 행복하게 해주는 것이 되었다. 감상자는 정서적, 지적 활동의 통합적 감상 활동을 통해 미적 지각 능력을 육성하고 시각 세계에 대한 안목을 기를 수 있다. 두 번째로 미술 감상은 미술작품에 대한 이해를 토대로 창조적인 능력을 길러준다. 미술 감상은 감상자가 주체적으로 관심을 갖고 미적 가치에 대해 보고 느끼고 판단하고 평가하는 내면화 과정이며, 동시에 정서와 사고의 종합적 사고 활동이다. 감상은 정답을 요구하는 것이 아닌, 감상자의 상상력과 다양성, 개성과 창조성을 요구하므로 창의성 개발에 중요한 영역이 된다. 마지막으로 미술감상은 세계의 다양한 문화를 변별력 있게 수용하고, 문화적 상대성을 인정하며, 자국 문화의 정체성을 이해하는 데도 필수적이다. 또한, 다문화 미술교육은 미술감상을 통해 문화적 다양성을 이해하도록 도울 수 있다. 이것은 미술작품에 스며있는 다른 나라의 문화를 접하고 그 문화의 배경과 의미를 이해하는 과정을 통해 자국의 문화를 되돌아보는 것이다.⁷⁴⁾

72) 황연화, 「동서양 미술 감상」 중원대학교 강의계획서, p.1.

73) 서유미, “미술작품을 활용한 국악 감상 교수-학습방안연구”, (석사학위논문, 경원대학교 교육대학원, 2010), p.5.

74) 정진희(2022), *op. cit.*, pp.8-9.

비평 교육은 예술작품의 미적 가치를 시각적으로 접한 후 향유하는 것에서 더 나아가 그 속에 내포된 의미를 알기 위해 집요하게 분석하고 파악하는 것부터 시작한다. 본 연구자는 이러한 비평 교육의 형태가 사회적 문제를 해결할 수 있다고 생각한다. 이러한 주장에 대한 근거는 아래와 같다.

대량 정보사회인 요즘 세상의 어떤 정보도 즉각 스마트폰으로 검색을 통해 많은 정보를 얻어낼 수 있다. 그러나 이러한 정보들이 전부 정확하다고 말할 수 없다. 김여원의 선행연구논문에서는 청소년의 비행 행동은 왜곡된 인터넷 정보와 그러한 환경 속에서 부적절한 정보를 접하고 올바르게 못한 판단을 하게 되기 때문에 현 사회의 문제를 대량 정보를 이해하고 활용하는 측면에서 제안하고 있다. 대량 정보들을 무분별하게 수용하는 것이 아닌 비평 교육의 비판적 사고를 통해 정보를 수용하고 해석하는 방법을 배울 수 있으므로 비평 교육이 필요하다고 언급했다.⁷⁵⁾

미술비평은 인간이 삶을 살아가며 현명하고 올바른 가치판단 능력에도 중요한 역할을 하게 된다. 이는 학생이 비평 학습 활동을 통해 선택의 상황에 놓였을 때 중요하고 올바른 가치를 파악하고 자유로운 선택하는 기술을 학습하게 되기 때문이다. 또한, 올바른 비평을 위해 객관적인 해석과 판단 능력을 기르게 되며, 본인이 제시하는 의견에 대한 이유를 제시할 수 있는 능력을 배우게 된다. 그리고 시간이 흘러 다양한 작품을 관찰하고 분석한 후 비평해본 학생들은 대상에 대해 단시간에 많은 내용을 이해하는 경제적 가치를 얻게 된다. 예술작품을 통해 인간의 다양한 생각이나 과거의 시대적인 이슈가 반영된 작품을 통해 역사를 배우게 되고, 현 사회의 정보를 알 수 있기에 사전정보 없이도 다수의 비평 교육을 통해 이미 많은 정보를 습득하고 있는 것이기 때문이다.⁷⁶⁾

75) 김여원, “앤더슨의 교육적 미술비평이론을 적용한 중학교 미술감상교육 방안”, (석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 2015), pp.1-5.

76) E.B.Feldman, 「Varieties of visual experience」, Englewood Cliffs.N.J:Prentice-hall, 1973, p.469.

3. ‘미술감상’과 ‘미술비평’의 관계성

미술감상은 작품과의 감정적 연결뿐만 아니라 작가와의 생각과 감정을 작품을 통해 교환하고, 관람자 자신의 삶을 되돌아보는 비판적 활동을 포함한다. 예술 감상을 통해 개개인은 작품을 깊이 이해하고 감상하여 더 풍요로운 삶을 창출할 수 있다. ‘비평’이라는 용어에는 ‘가치 평가’, ‘판단’, ‘분석’과 같은 의미가 포함되어 있다. 따라서 ‘비평’은 작품의 표현 방법, 기술 및 예술적 가치를 평가하고 판단하기 위해 다양한 방식으로 작품을 분석하는 과정이다. 이 평가는 주관적인 좋고 나쁨에 중점을 두지 않고 작품의 주제, 내용, 형식 및 기술을 객관적으로 판단하며, 더 나아가 작가의 인생 관점과 세계관을 평가한다. 즉 미술 감상이 미술작품의 의미와 가치를 음미하면서 이를 내면화하여 자기 스스로 의미와 가치를 찾는 것이라면, 미술비평은 '언어'를 통해 미술작품을 분석하고 의미를 해석하며, 이러한 해석을 바탕으로 작품의 가치를 판단하여 다른 사람에게 설득하거나 주장하는 것이라고 할 수 있다.⁷⁷⁾

77) 양소영 외 8, 『음악미술 개념사전』, (북이십일아울북, 2010), pp.166-169.

제3장 미술관 현장학습을 통한 미술교육 지도안

미술의 영역은 현재도 계속 변화하고 다양해지고 있다. 오늘날의 미술은 어디서나, 누구나 접할 수 있으며, 우리의 삶 속에 개입되어있다.⁷⁸⁾ 본 장에서는 앞서 살펴본 바와 같이 대량 정보사회에서 정보를 판단하고 분석하기 위한 비평 프로그램 개발과 전시와 연계한 미술교육 실행의 필요성을 바탕으로 하여 정보분석을 위한 감상·비평교육과 미술교육의 연계점을 도출하고, 교육적 가치를 찾아낼 수 있었다. 따라서 미술관에서 실물을 관찰하고 이를 분석하는 관점에서 바라보고, 개인의 실천 동기 함양을 위해 관찰한 작품 내용과 연계한 체험을 통한 전시 연계교육을 계획하고자 한다.

제1절 지도 방향 설계

1. 자료 수집 및 분석

가. 자료 수집

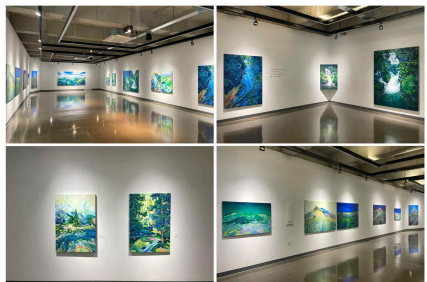
지도안은 본 연구자가 소속되어있는 광주광역시 소재 ‘D 미술관’에서 본 연구자가 기획한 전시와, 이와 연계하여 진행했던 체험 위주 프로그램을 분석하여 재설계하는 방식으로 연구한다.

다음은 해당 전시에 대해 파악할 수 있는 내용을 정리한 표이다.

[표-16] 청년작가 공모선정전 《푸른 공생자들》展 내용

청년작가 공모선정전 《푸른 공생자들》展	
전시 개요	<ul style="list-style-type: none">• 전시 기간 : 2023. 8. 4. ~ 8. 27.(매주 월 휴관)• 전시 장소 : ‘D’ 미술관 제1전시실• 선정 작가 : 김○○

78) 김지연(2019), *op.cit.*, p.54.

<p style="text-align: center;">전시 기획글</p>	<p style="text-align: center;">[도판-13] 《푸른 공생자들》 전시 기획글</p> <p style="text-align: center;">전시기획글</p> <p>2023 드림미술관 청년작가 공모선정전은 장주를 기반으로 활동하는 젊은 작가들을 지원하기 위해 마련된 공모기획전이다. 드림미술관은 역량있는 신진 청년작가를 발굴·지원하고자 하는 목적을 가지고 설립되었다. 이에 따라 지역 미술 문화의 창조적 발전을 이끌어 나갈 필요로 제기된 작가들의 새로운 다양한 예술작품을 선보이기 위해 매년 전시지원 공모를 개최하고 있으며 올해 3회를 맞이하였다.</p> <p>장주광역시 동구청의 지원으로 개최된 공모는 서류와 포트폴리오 심사로 진행되었으며 김수진 작가가 선정되었다. 김수진은 생명이 가진 본질에 대한 궁금증이 직접 소재가 되어 그 현상을 탐구하며 세상의 모든 생명에 예술적 가치를 부여한다. 이번 전시에서는 작가가 자주 방문하는 무동산을 모티브로 하여 당시의 개인적 사유나 심상에 따라 다르게 와닿는 자연풍경을 작가만의 시각언어로 체계적인 작품을 선보인다. 김수진의 작품 속엔 강한 빛 자극과 함께 집집이 쌓인 여러 색채가 관찰되며, 이는 그동안 생명이 순환하며 남긴 발자국인 듯 그 존재의 끝내릴 무게가 느껴지며 강렬하다.</p> <p>생명은 필연적으로 생식과 죽음 그리고 다시 생식하며 끝없이 이어지는 굴레에서 삶을 영위한다. 모든 생명체는 죽음 이후에 사라지지 않고 분해되어 자연계를 순환한다. 즉 자연 안에서 만물이 조화롭게 움직이고 서로가 서로에게 기여하며 이 땅에 존립하는 것이다. 우리 인간도 죽을 뒤 흙(자연)으로 돌아간다. 비슷한 정점을 가진 각자가 서로를 알아보면, 인간은 자연을 갈증나게 된다. 이번 전시명 푸른 공생자들은 이러한 과정 속에 있는 모든 유기체의 목적의식을 나타냄과 동시에, “들”이라는 복수적 어법을 사용함으로써 생명에게 주어진 시간과 공간은 다르지만, 결국 함께 상생하며 순환하기를 들고 있다는 뜻을 함께 대포하는 듯하다. 이번 전시를 통해 김수진이 펼쳐낸 시각적 형상 안에서 자신을 찾고자 고군분투하는 작가의 가치관을 경이하고, 그 안에서 펼쳐나갈 앞으로 나아가길 방향성을 탐색해보길 바란다.</p> <p>드림미술관은 2018년 5월 개관 이래 꾸준히 청년작가 기획전시를 개최해왔다. 그 외 소장품전, 초대전, 교육프로그램 등을 진행하며 사립미술관으로서의 역할에 대한 고민 및 광주시지역의 시각예술 활성화를 도모하고자 활발한 행보를 이어오고 있다. 앞으로도 동시대 미술을 이끌어 대내외적으로 주목받는 작가로 성장해나갈 신진 청년작가들을 지원하기 위해 다양한 시도를 이어 나갈 것이다.</p> <p style="text-align: right;">드림미술관 학예연구관 조 서 휘</p> <p style="text-align: center;">푸른 공생자들</p>	
	<p style="text-align: center;">[도판-14] 작가노트 1</p> <p>작가노트 I</p> <p>제 관심사는 살아있는 생명입니다. 가시적인 것에서부터 비가시적인 것 이르기까지 모든 생명을 지난 존재들이 어디에서 태어났고 무엇을 향해 나아가며, 또 어떻게 변화하는가에 대한 호기심을 가지고 작업을 하고 있습니다.</p> <p>철이 지나면 변화하는 자연의 모습부터, 어린이가 노인이 되는 과정, 변태하는 곤충들, 반복되는 낮과 밤, 그리고 시간이란 굴레 속에 같은 듯 다른 규칙적인 변화를 맞이하는 모든 생명은 항상 그 자리에 있다가 그 자리에 없습니다. 이러한 변화 속에서 존재성에 대한 물음은 다다를 수 없이 사라져버리는 존재의 마침표에 대한 두려움과 호기심에서 시작되었습니다.</p> <p>우리의 존재는 모두 '태어난-공생-죽음'의 시스템 속에서 돌고 도는 순환공통체입니다. 죽음 이후의 유기체는 사실 사라지지 않고 분해와 변화의 과정을 거쳐 다른 생명의 탄생에 기여하는 방식으로 계속해서 이 땅에 존재합니다. 화강암의 '질옥' 다독일 이란 말처럼 하나의 유기체 역시 성체과도 같은 이온들의 집합으로 이루어져 있고 세상의 모든 유기체는 다시 변형의 과정 속에서 커다란 주기로 살아있도록 하는 같은 목적의식을 보여줍니다. 그리고 그 안에 우리도 포함되어 있다는 사실은 우리가 느끼는 모든 장엄과 위문과 본능적 공포, 세상물 이해온 모든 생명의 시간적 모습들이, 세상 모든 존재가 거처는 역사이며, 여전히 진행 중이고 앞으로 계속될 창사진임을 보여줍니다. 본인은 그 안에서 '나'를 찾고자 했고 그 시각적 형상이 또한 모두의 모습으로 대변될 수 있기를 바랍니다.</p> <p>소개하게 된 작업들은 무동산의 특정 장소 모티브로 작업한 것들입니다. 우리 주변에서 가장 커다란 균질을 이룬 신비로운 생명체가 보여주는 생명성에 대한 이야기를 하고자 했고 그곳에 존재하거나 존재할 생명체들의 유한성과 영속성에 대한 이야기를 함께하고 싶습니다.</p>	<p style="text-align: center;">[도판-15] 작가노트 2</p> <p>작가노트 II</p> <p>이 세상은 끊임없이 변화하고 갈망하는 이들의 터전입니다. 이들은 사라지지 않고 변모하며 우리 앞에 존재하고 우리 안에 존재합니다. 우리를 둘러싼 모든 것들입니다. 내뿜는 숨 하나하나마다 새로운 세기인 모든 존재의 역사는 우리가 결코 홀로 서 있지 않음을, 단 한 번도 홀로 선 적이 없음을 끊임없이 알려줍니다. 우리는 이들을 닮아 끊임없이 변화하고 풍요를 갈망합니다. 이들은 모두 누구일까요? 우리는 모두 누구였고 누가 될 예정일까요?</p> <p>결과 부재했던 적도, 영원했던 적도 없는 우리는 모든 시간, 모든 존재들과 함께 변화하는 중입니다. 그 속에는 우리의 다양한 생김새와 이야기, 목소리가 남무합니다. 진짜 나를 찾는 일은 어떠한 불가능에 가까운 일일지도 모릅니다. 하지만 그 모든 나를 상상하는 일은 어떨까요?</p> <p>우리는 모두 공생자로 이 땅에 함께합니다. 함께하는 여정 속에서 서로의 삶을 주고 받고 있으며 언젠가 마주하게 될 또 다른 자신의 모습을 모두에게서 찾습니다.</p> <p>본인은 그 대상을 푸른 공생자로 삼았습니다. 지구상에서 가장 커다란 질량으로 종족을 번식시킨 푸른 생명체들은 가장 높은 확률로 우리였고 우리가 되리라 여겼습니다. 그들에게 작업을 속산과 풀, 자연의 모습은 무엇이든 될 수 있는 존재로 여겨질 수 있기를 바랍니다.</p> <p>살아있는 것들은 모두 저마다의 방식으로 이야기를 건넵니다. 여러분의 이야기는 어떠한가요?</p>
<p style="text-align: center;">작가노트</p>	<p style="text-align: center;">[도판-16] 《푸른 공생자들》 전시전경</p> 	


본 항에서는 지도안 개발 및 연구에 활용할 기진행된 프로그램의 활동 결과에 대해 분석하기 위해 다음과 같이 자료를 수집한다.

(1) 교육 개요

본 교육은 청년작가 전시지원 공모에서 선정된 작가의 개인전과 연계한 전시 연계교육으로, 참여작가와의 만남을 통해 작업에 관한 이야기를 들어보고, 작업의 내용을 상기시킬 수 있는 연계 교육을 통해 특별한 감상 체험을 해볼 수 있는 교육이다. 본 프로그램은 참여자들이 미술관에 직접 방문하여 작가의 작품 세계를 탐방(감상)하는 동시에 창작활동을 통해 작가가 전달하고자 하는 메시지를 자신만의 시각언어로 표현(비평)해보는 것이 목적이다.

(2) 교육 기획안

[표-17] ‘D 미술관’ 전시 연계교육 기획안

프로그램명	《푸른 공생자들》展 연계프로그램 〈나의 특별한 딸〉
주 제	작가와 함께하는 꾸덕꾸덕 나이프화 그리기
프로그램 예시작	<p>[그림 - 1] 예시작</p> 

교육대상	초등 ~ 성인
교육일시	2023. 8. 11. (금)
소요시간	1시간 30분(90분)
인 원	10 ~ 15인
교육 재료	캔버스, 아크릴물감, 나이프, 팔레트, 연필, 지우개, 물통 등
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 바쁜 사회 속에서 잠시 벗어나 내면과 소통하는 시간을 가짐으로써 나에 대해 관심을 가지고 고찰하는 시간을 가질 수 있음. - 작품을 감상하고 내용을 탐색한 후, 이를 자신만의 방식으로 표현하는 활동을 통해 정보를 분석하고 판단하며 표출하는 역량을 키울 수 있음. - 교육 전, 사전 과제를 안내함. '나의 특별한 딸'이라는 주제로 풍경 사진을 미리 촬영해보고 이를 작품으로 제작하는 경험을 통해 바쁜 일상 속 참여자(주부, 직장인, 학생 등)들의 예술적 감성을 기르고 일상에서 잠시 벗어나 미술관에서 새로운 휴식과 여가생활을 즐길 수 있음.

차시	시간	활동내용	강사	교육 장소
1	90분 (쉬는 시간 10분)	<p>[도입] - 30분</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작가와의 만남 및 전시해설 - 제1전시실 - 작품에 대한 질의응답 - 제1전시실 - 나의 딸 소개 - 교육실 <p>: 자신이 선택한 풍경이 나에게 어떤 의미가 있으며 왜 선정하게 되었는지, 나에게 이 자연이 어떤 감정을 주었는지 등등 소개하기.</p> <p>[전개] - 50분</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나의 딸 그리기(나이프화) - 교육실 <ol style="list-style-type: none"> 1. 스케치 2. 밑색 칠하기(선택사항) 3. 페타+ 물감으로 원하는 색 만들기 4. 캔버스 위에 얹어서 나만의 풍경화 제작하기 <p>[마무리] - 10분</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품 발표 및 이야기 공유 - 전시외의 연계성 언급 및 생각 유도 	[주] 김** [보] 조** 김**	기관 내 교육실

(3) 교육 진행 과정 이미지

[표-18] 전시 연계교육 <나의 특별한 딸> 진행과정

<p>도입 (전시 감상)</p>	<p>[도판-17] <나의 특별한 딸> 수업 과정 1</p> 
<p>동기유발 (나의 이야기 공유)</p>	<p>[도판-18] <나의 특별한 딸> 수업 과정 2</p> 
<p>전개 (예시작품 소개, 창작활동)</p>	<p>[도판-19] <나의 특별한 딸> 수업 과정 3-1</p> 

[도판-20] <나의 특별한 딸> 수업 과정 3-2



[도판-21] <나의 특별한 딸> 수업 과정 4



정리
(작품 발표 및
생각공유)

나. 활동 결과 분석

해당 교육에 참여한 자들은 시각형, 촉각형, 중간형의 구분이 뚜렷해져 대상의 특성을 분석하고 관찰하여 표현하고자 하는 참여자와, 대상과 무관하게 자신의 내면을 자유롭게 표현하고자 하는 참여자가 공존하였다.

본 연구자는 위의 교육 결과를 검토하는 가운데 교육과정에 있어서 개선되어야 할 점을 발견하였다. 실제로 진행해보니 기획 취지와는 달리, 참여자들이 감상보다는 작품을 창작하는 것에 초점을 두어 참여에 임하는 것이 관찰되었다. 따라서 이러한 결과를 초래한 이유에 대해 분석해보았다.

첫째, 작품을 감상하고 이를 감상법과 비평법에 따라 탐색해볼 수 있는 수업자료가

미흡하였다. 따라서 위와 같은 목적을 가진 수업을 계획할 시, 수업 자료(활동지, 시각 자료 등)를 충분히 개발하여 이를 제시하고 참여자가 해당 내용을 분석적으로 살펴볼 수 있도록 하는 계기가 필요로 하다.

둘째, 감상 후 자신의 감상내용을 작품으로 표현하기 전, 교육과 연계된 전시와 작품을 관찰하고 이해할 수 있는 시간과 교육과정이 부족하여 이러한 목적달성 기준에 미달하는 부실한 교육 결과가 나타났다는 것을 알 수 있었다.

셋째, 작품을 제작할 때 제작 도구는 붓이 아닌 나이프를 제시하였는데, 이는 작가가 전하고자 하는 메시지인 ‘생명은 자연 안에서 죽고 태어남을 통해 서로에게 기여하며 공생함’이라는 메시지 안에서 본 연구자는 바이러스나 질병 등으로 인해 인간은 자연 앞에서 작은 존재라는 내포된 뜻을 깨달으며, 인간이 마음대로 하지 못하는 자연의 힘을 활동 안에서 전달해주고자 붓과 물감 대신 나이프와 퍼티를 제공하여 작품을 제작하도록 하였다. 이러한 의도를 느낀 몇몇 성인 참여자들에게 긍정적인 반응을 관찰하였으나 학생들의 수준을 미루어 보았을 때 세밀하게 표현하고자 하는 부분에서는 다소 어려운 경향이 있을 것이다.

2. 감상·비평교육 구성 및 계획

가. 교육 목적

본 연구에서 제시하는 프로그램의 교육적 목적은 학습자들이 미술관에 직접 방문하여 미술 작품 감상을 통해 미적 감수성을 향상하는 동시에, 다양한 표현 매체와 방법, 주제를 탐색하고 분석하는 역량을 키우기 위한 방법을 창의적으로 학습하고 실천할 수 있도록 하는 것에 있다. 따라서 현대미술의 특징을 이해하는 교육을 경험함으로써 올바른 가치판단을 할 수 있도록 한다.

나. 교육의 방향 및 단계

본 연구자가 관찰하고 도출해낸 전시 연계교육의 결과와 보완사항을 바탕으로 본 연구의 목적인 청소년 대상 전시 연계교육을 개발하고자 한다. 교육은 전시를

감상하며, 미적 대상을 관찰하고 자신의 반응을 형성하여 창의 활동을 통해 풀어내는 방향성을 가진다.

아래 [표-19]는 수업 과정의 단계를 정리한 것으로, 수업 계획 및 준비, 학습 분위기 조성 및 참여자 동기유발, 감상, 가치탐색, 창의 활동, 비평 활동 및 평가로 이루어진다.

[표-19] 교수·학습 지도안 수업과정 단계

수업 계획 및 준비 ①	학습 분위기 조성 및 동기유발 ②	감상 및 가치탐색 ③	창의활동 ④	비평활동 및 평가 ⑤
--------------------	-----------------------------	-------------------	-----------	-------------------

다. 차시별 수업 계획

본 연구의 차시별 수업 계획은 다음과 같다.

[표-20] 차시별 수업계획안

전시 연계교육 <미술 사용법> 수업계획안			
주제 (차시)	활동명	활동개요	활동 도구
1주차 (1~2 차시)		<p>○ 감상하는 방법(사전학습)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현대미술 작품(뱅크시)에 대해 간단한 설명과 수업 영상을 감상 후 찬성/반대 토론하기 - 느껴지는 감상내용을 작성하여 칠판에 붙이기 1. 자세히 보기(시각) - 작품을 자세히 보고 직관적으로 표현해보기 2. 떠올리기(추측, 감정) - 1번 활동을 바탕으로 본인의 생각과 느낌을 떠올려 표현해보기 3. 작가의 의도 파악하기(사고확장) - 모둠토의를 통해 작품 감상에 관한 내용을 공유하고 총평 작성하기(비평) <p>○ 미술관 사용법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미술관 시설을 이용하는 방법과 유의 사항에 	필기도구, 포스트잇(3색상), 활동지, 작품사진(뱅크시)

		<p>관해 설명하기</p> <p>○ 미술관 현장학습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미술관을 이용하는 방법에 대해 인지하며 입장하기 1. 작품 감상(전시해설 無) - 전 차시에 배웠던 감상하는 방법을 생각하며 자유롭게 관람하기 2. 서술하기 - 배부된 활동지에 감상한 내용을 서술해보기 3. 재탐방(전시해설 有) - 미술관의 전시해설사와 함께 전시설명을 들어 보며 탐방하기 - 자신이 서술한 내용과 어떤 차이가 있는지 발표 	<p>필기도구, 활동지</p>
		<p>○ 창작하는 방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 탐색하기 - 연계된 전시 내용을 떠올리며 작가가 전하고자 하는 메시지 읽기 (메시지 : 거대한 자연 안에서 순환하며 공생하는 우리) 2. 작품 속 키워드 탐색하기 - 작품을 보고 떠오르는 키워드 발표(3~4개) 3. 창작하기 - 종합된 키워드를 활용하여 픽셀아트 작품 만들기 <p>* 픽셀 : 작은 점의 행과 열로 이루어져 있는 화면의 작은 점, 주소화될 수 있는 화면의 가장 작은 단위</p> <p>○ 창작하는 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품을 감상하고 작업 내용과 감상한 느낌을 바탕으로 작품 창작하기 1. 색채 채집 - 미술관 주변 환경을 탐방 후 자연의 색을 채집하기 - 탐방하며 나에게 와닿은 특별한 풍경을 기록하기 2. 창작하기 - 기록한 풍경 설명하기 - 색과 질감, 구성 등으로 자연을 대면했을 때 느꼈던 감정을 추상적으로 표현하기 	<p>활동지, 활동재료(필러비즈, 다리미 등)</p> <p>활동지, 필기도구, 물감, 나이프, 종이 테이프, 캔버스, 색연필</p>
2주차 (3~4차시)	작품을 창작하는 방법!		

3주차 (5~6 차시)	작품을 비평하는 방법!	<ul style="list-style-type: none"> ○ 작품전시 <ul style="list-style-type: none"> - 전 시간에 제작한 작품 전시하기 ○ 작품 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 친구들이 제작한 작품을 감상하기 ○ 작품 비평하기 <ul style="list-style-type: none"> - 감상한 친구들의 작품 중, 인상 깊었던 작품 한 가지를 선택하여 감상 활동지에 서술하기 ○ 작품 비평하기 <ul style="list-style-type: none"> - 감상을 통해 분석, 서술한 내용을 바탕으로 비평문 작성하기 	필기도구, 디스플레이 도구(압정, 줄자 등), 활 동지
--------------------	--------------------	---	--

라. 지도상의 유의점

다음은 본 프로그램을 지도 시 유의해야 할 사항이다.

첫째, 교사가 일방적으로 수업하는 강의식 수업보다 학생들과 소통하며 수업이 진행되도록 한다. 이러한 진행을 위해서는 발문을 통해 학생들의 반응을 확인하고 흥미를 유발할 수 있는 적절한 자료를 제시하며 질의응답에 있어 자유로운 분위기를 조성한다.

둘째, 미술관 내 전시실에 입장했을 때 조심해야 할 행동을 사전에 안내하여 작품, 공간 훼손에 주의하여 원활한 전시 관람으로 이어질 수 있도록 한다.

셋째, 참여자 개개인마다 작품을 보고 느낀 감정과 관점은 서로 다를 수 있다는 점을 인지하고 작품이 지닌 뜻을 정답처럼 알려주기보다 자유롭게 비평할 수 있도록 분위기를 조성한다.

넷째, 활동에 있어서 충분한 시간을 제공하고 마무리할 수 있도록 격려한다.

3. 평가 방법

본 프로그램은 효과적인 평가방식을 적용하기 위해 프로세스-폴리오(Process-folio) 방식을 활용하고자 한다. 프로세스-폴리오의 세부내용은 아래와 같다.

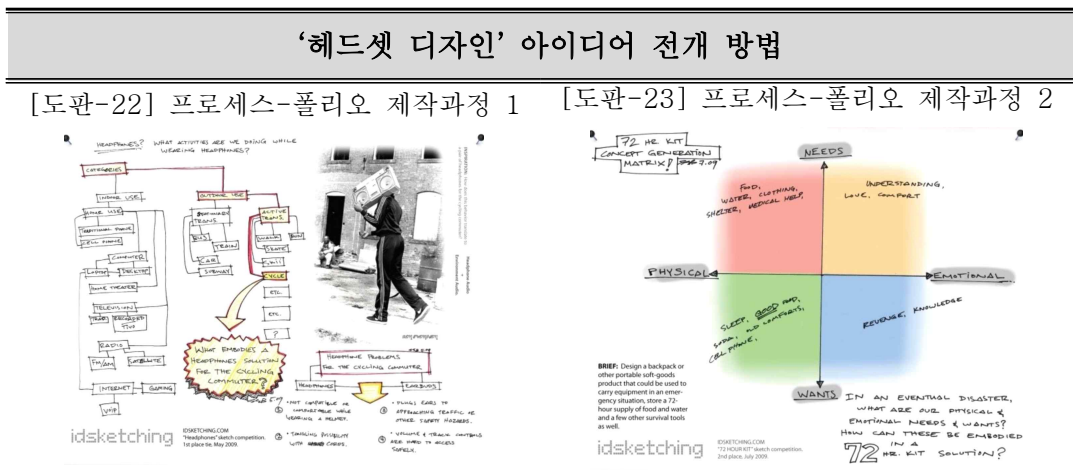
가. 프로세스-폴리오의 개념 및 필요성

프로세스-폴리오란, 프로세스(Process) + 폴리오(Folio)의 합성으로 이루어진 단어이다.⁷⁹⁾ 미술 분야에서 프로세스-폴리오는 학생들의 학습 과정과 성장의 증거에 근거해서 학생을 평가하기 위한 포트폴리오를 의미한다.⁸⁰⁾ 따라서 프로세스-폴리오는 학생들의 성장에 대한 기록이라고 볼 수 있다. 미술수업 과정에서 생산되는 다양한 자료들을 학생들이 자율적으로 수집하는 학습과 평가가 함께 이루어진다. 따라서, 이전에 보편화 되어있던 결과 중심 교육과정에서의 평가방식인 포트폴리오와는 다른 양상을 보인다.⁸¹⁾

나. 프로세스-폴리오의 방법과 교육적 의의

프로세스-폴리오는 작품을 완성하기까지 초기 스케치, 제작 과정 중의 초안, 진행 중인 프로젝트에 대한 자신 또는 타인으로부터의 비평 등 진행 중인 프로젝트와 관련하여 제작한다. 다음은 프로세스-폴리오를 활용한 아이디어 전개 방법이다.

[표-21] 프로세스-폴리오 아이디어 전개 방법⁸²⁾



79) 김대수, 『포트폴리오 이렇게 만든다』, (디자인하우스, 1998), p.23.

80) Howard Gardner, 김동일 역 『지능이란 무엇인가?』, (사회평론, 1983), p.128.

81) 채하늘, “프로세스-폴리오를 활용한 자기 이해 표현 프로그램 개발 연구”, (석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2018), p.4-7.

82) ‘나는 디자이너다’ 카페, <https://cafe.naver.com/imadesigner/366>, (2023. 9. 19. 검색)

[도판-24] 프로세스-폴리오 제작과정 3

[도판-25] 프로세스-폴리오 제작과정 4



프로세스-폴리오는 학습자가 스스로 자료를 수집하고 정리함으로써 학습자의 배경 지식을 확장하고 기존에 갖고 있던 지식 체계를 견고하게 할 수 있으며, 스스로 주제 선정, 표현 방법 등을 계획하고 진행함으로써 자기 주도적으로 학습할 수 있다. 즉 개별화 교수가 가능하며 자기 주도적 학습 능력을 증진시킬 수 있다. 또한, 자신의 강점과 약점에 대한 인식, 정확한 사고력, 자기 비평 능력, 다른 사람의 비평에 귀 기울이는 능력, 문제를 해결하는 능력 등이 향상될 수 있다는 교육적 의의를 지니고 있다.⁸³⁾

83) 박나래, “프로세스폴리오를 활용한 미술수업의 질적 사례연구”, (석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 2019), p.16.

4. 미술 수업 교수 자료 개발

[표-22] 교수 학습 자료(활동지 서식)

감상 활동지									
[그림-2] 감상 활동지 1									
1	청년작가 기획전시 <푸른 공상작품> 특 연계교육 <미술 사용법>								
1차시_작품을 보고 느끼는 방법! [감상활동지 1] 이름 : _____									
[1차 토의활동] ※ 제시된 작품을 보고 자신의 의견에 표시하세요.									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center; background-color: #cccccc;">문제 : 뱅크시의 작품은 예술인가? 테러인가?</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center; background-color: #cccccc;">예술로 봐야한다</td> <td style="text-align: center; background-color: #cccccc;">아니다, 테러이다</td> </tr> <tr> <td style="height: 50px;"></td> <td style="height: 50px;"></td> </tr> </table>		문제 : 뱅크시의 작품은 예술인가? 테러인가?		예술로 봐야한다	아니다, 테러이다				
문제 : 뱅크시의 작품은 예술인가? 테러인가?									
예술로 봐야한다	아니다, 테러이다								
[감상 활동 1] 감상의 3단계									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 33%; text-align: center; background-color: #cccccc;">시각적, 직관적</th> <th style="width: 33%; text-align: center; background-color: #cccccc;">추측, 감정</th> <th style="width: 33%; text-align: center; background-color: #cccccc;">제작자 의도파악</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center; height: 100px;">포스트잇 부착</td> <td style="text-align: center; height: 100px;">포스트잇 부착</td> <td style="text-align: center; height: 100px;">포스트잇 부착</td> </tr> </table>	시각적, 직관적	추측, 감정	제작자 의도파악	포스트잇 부착	포스트잇 부착	포스트잇 부착			
시각적, 직관적	추측, 감정	제작자 의도파악							
포스트잇 부착	포스트잇 부착	포스트잇 부착							
[2차 토의활동] ※ 제시된 영상을 감상 후, 자신의 생각 적어보기 (다시 생각해보기)									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center; background-color: #cccccc;">문제 : 뱅크시의 작품은 예술인가? 테러인가?</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">예술이다 <input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;">테러이다 <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center; background-color: #cccccc;">1차 토의와 비교 하였을 때 생각의 변화 유/무</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">변화가 있다 <input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;">변화가 없다 <input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		문제 : 뱅크시의 작품은 예술인가? 테러인가?		예술이다 <input type="checkbox"/>	테러이다 <input type="checkbox"/>	1차 토의와 비교 하였을 때 생각의 변화 유/무		변화가 있다 <input type="checkbox"/>	변화가 없다 <input type="checkbox"/>
문제 : 뱅크시의 작품은 예술인가? 테러인가?									
예술이다 <input type="checkbox"/>	테러이다 <input type="checkbox"/>								
1차 토의와 비교 하였을 때 생각의 변화 유/무									
변화가 있다 <input type="checkbox"/>	변화가 없다 <input type="checkbox"/>								

[그림-3] 감상 활동지 2

2

청년작가 기획전시 《푸른 공생자들》 展 연계교육 <미술 사용법>

2차시_작품을 보고 느끼는 방법! [감상활동지 2]

이름 : _____

[감상활동 2]

* 작품을 감상 후 인상 깊은 작품에 대해 서술해보세요

인상 깊었던 작품 명 : _____

<감상의 3단계>

시각적, 직관적	추측, 감정	제작자 의도파악

[질의응답 활동]

* 작가, 큐레이터 선생님과 만남을 통해 전시내용을 들어보며 궁금한 점 작성해보기

질의 내용	응답내용
	→
나의 감상내용과 작가님이 설명해준 작품설명 중 다른 점이 있다면?	

표현 활동지

[그림-4] 표현 활동지 1

3

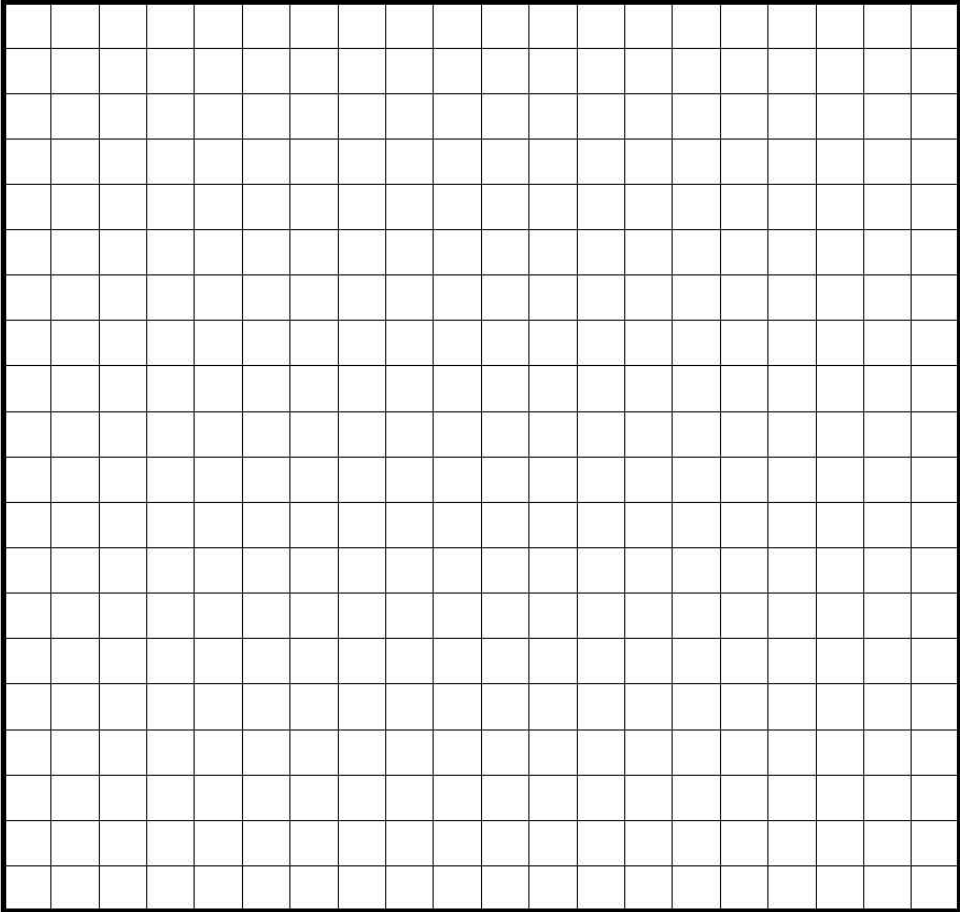
청년작가 기획전시 《푸른 공생자들》 展 연계교육 <미술 사용법>

3차시_작품을 보고 느끼는 방법! [창작 활동지 1]

이름 : _____

[창작 활동 1]

※ 픽셀아트 작품 에스키스



[그림-5] 표현 활동지 2

4

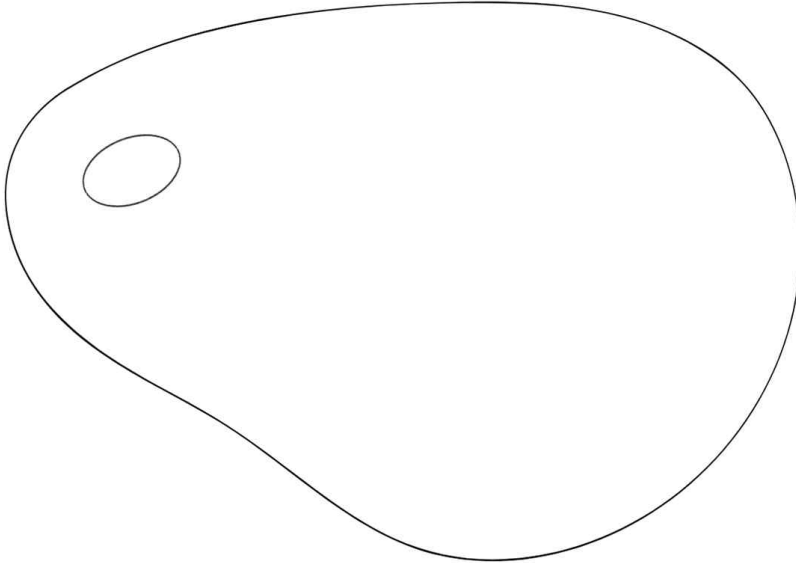
청년작가 기획전시 《푸른 상상자들》 展 연계교육 <미술 상용법>

4차시_작품을 보고 느끼는 방법 [창작 활동지 2]

이름 : _____

[창작 활동 2]

* 자연의 색을 채집하여 팔레트에 붙이기



비평 활동지

[그림-6] 감상·비평 활동지 1

4

청년작가 기획전시 《푸른 공생자들》 특 연계교육 <미술 사용법>

5차시_작품을 비평하는 방법! [감상 활동지 3]

이름 : _____

[감상·비평 활동 3]

※ 전시된 우리들의 작품을 감상 후 인상 깊은 작품에 대해 서술해보세요

인상 깊었던 작품 명 : _____

<감상의 3단계>

시각적, 직관적	추측, 감정	제작자 의도파악

※ 우리들의 작품 중 인상 깊었던 작품에 대해 비평문 작성하기

인상 깊었던 작품명 : _____

[그림-7] 비평 활동지 1

6

청년작가 기획전시 《푸른 공생자들》 展 연계교육 <미술 사용법>


6차시_작품을 비평하는 방법! [비평활동지 1]

이름 : _____

[비평 활동 1]

* 이번 전시 중 인상 깊었던 작품에 대해 비평문 작성하기

인상 깊었던 작품명 : _____



제2절 수업지도안의 실제

1. 학습 목표

본 연구의 차시별 학습 목표는 다음과 같다.

[표-23] 차시별 학습 목표

전시 연계교육 <미술 사용법> 차시별 학습 목표		
주 제	차 시	내 용
작품을 보고 느끼는 방법!	1차시	<ul style="list-style-type: none"> - 현대 미술 작품을 단계적 감상하는 방법을 이해할 수 있다. - 그래피티 아트를 이해하고 제시된 논제에 대한 자신의 의견을 설명할 수 있다. - 작품을 감상하는 바른 태도와 작품을 소중히 여기는 방법을 안다.
	2차시	<ul style="list-style-type: none"> - 미술관에서 가져야 할 아트에티켓(Art etiquette)을 지키며 작품을 감상할 수 있다. - 학습한 감상법을 토대로 자유롭게 관찰하고 탐색해보는 시간을 통해 창조 능력을 기르고 가치를 탐색할 수 있다. - 도슨트 시간을 통해 관념적 편견에서 벗어나, 다양한 인간상의 이해와 삶의 방식을 자각할 수 있다.
작품을 창작하는 방법!	3~4차시	<ul style="list-style-type: none"> - 작품의 의미와 연계하여 창의적 사고를 통해 다양한 창작 기법을 활용하여 작품을 제작할 수 있다.
작품을 비평하는 방법!	5~6차시	<ul style="list-style-type: none"> - 창작한 작품을 효과적으로 디스플레이 할 수 있다. - 다른 학생들의 작품을 감상하며 느껴진 내용을 학습한 감상법을 활용하여 설명할 수 있다. - 작품을 세부적으로 관찰하여 해당 작품에 대해 비평문을 작성할 수 있다.

2. 교수·학습 지도안 「미술 사용법!」

가. 1주차 1~2차시 ‘작품을 보고 느끼는 방법!’

(1) 본시 학습 목표

- 현대 미술 작품을 단계적 감상하는 방법을 이해할 수 있다.
- 그래피티 아트를 이해하고 제시된 논제에 대한 자신의 의견을 설명할 수 있다.
- 작품을 감상하는 바른 태도와 작품을 소중히 여기는 방법을 안다.
- 미술관에서 가져야 할 아트에티켓을 지키며 작품을 감상할 수 있다.
- 학습한 감상법을 토대로 자유롭게 관찰하고 탐색해보는 시간을 통해 창조 능력을 기르고 가치를 탐색할 수 있다.
- 도슨트 시간을 통해 관념적 편견에서 벗어나, 다양한 인간상의 이해와 삶의 방식을 자각할 수 있다.

[표-24] <미술 사용법!> 1차시 ‘작품을 보고 느끼는 방법’ 수업 지도안

연계전시	청년작가 공모선정전 <푸른 공생자들>展	차시	1/6
활동명	작품을 보고 느끼는 방법	(시간)	(45분)
학습주제	- 감상교육, 현대미술을 통한 감상법 이해 - 미술관 방문 시 지켜야 할 아트에티켓 학습	학습 단계	감상, 가치탐색
미래역량	창의융합적사고, 공감소통	학습 장소	교육실
학습자료 준비물	영상자료, 감상 활동지1, 작품 이미지 필기도구, 포스트잇 (3가지 색상)		
학습 단계	교수-학습 활동		학습자료 및 지도상의 유의점
도 입 (15)	학습 환경 구성 (2)	<ul style="list-style-type: none"> • 상호인사 및 출석 확인 - 교사와 학습자 상호 간 인사하며 출결을 확인한다. • 학습환경 조성 - 자세를 바르게 하도록 지도하고 학습환경을 조성한다. 	*ppt 자료 *감상 활동지1
	동기 유발 (10)	<ul style="list-style-type: none"> • 현대미술 작품을 감상하며 생각열기 - 뱅크시의 작품 관찰하며 시각적으로 감상해본다. 	

[도판-26] Banksy, judoka, 2022



• 토론하기(1차)

- “뱅크시의 작품은 예술인가, 테러인가” 생각하며 활동지 작성해보기
- 작성한 활동지를 바탕으로 예술로 볼 것인지 찬반 투표하기

활동
목표
제시
(3)

• 학습 목표 함께 읽기

- 활동 목표를 읽고 오늘 수업 주제를 확인한다.
- ① 현대미술 작품을 단계적 감상하는 방법을 이해할 수 있다.
- ② 그래피티 아트를 이해하고 제시된 논제에 대한 자신의 의견을 설명할 수 있다.
- ③ 작품을 감상하는 바른 태도와 작품을 소중히 여기는 방법을 안다.

*ppt 자료

전
개
(27)

• 현대 미술작가 뱅크시의 그래피티 아트를 감상한다.

- 뱅크시의 작업방식과 사회적 반응에 관한 내용을 담은 영상 감상한다.
- 뱅크시의 신작 위주의 작품을 감상하며 교사의 작품 해설을 들어본다.

[도판-27]<뱅크시 작품 관련 영상>, YouTube



[핑크프린트] 뱅크시가 예술계 테러리스트로 불리는 이유는?? Banksy's Masterpieces(Eng sub)
조회수 7,4만회 6년 전 더보기

Fingerprint 4,08천

구독

*유튜브 영상
https://youtu.be/siD_fDfaDwk

		<ul style="list-style-type: none"> • 의견 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 제시된 작품을 감상하고 느껴지는 감상내용을 단계별로 작성하여 작품 이미지 옆에 붙이기(단계별 다른 색상의 포스트잇으로 구분) [활동방법] <ul style="list-style-type: none"> - 뱅크시 작가의 작품 4가지를 제시 - 작품을 감상하며 3가지 감상법을 활용하여 감상법 만들기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 자세히 보기(시각) - ■ <ul style="list-style-type: none"> - 작품을 자세히 보고 직관적으로 표현해보기 2. 떠올리기(추측, 감정) - ■ <ul style="list-style-type: none"> - 1번 활동을 바탕으로 본인의 생각과 느낌을 떠올려 표현해보기 3. 작가의 의도 파악하기(사고확장) - ■ <ul style="list-style-type: none"> - 모둠활동을 통해 작품 감상에 관한 내용을 공유하고 총평 작성하기(비평) • 다시 생각해보기 <ul style="list-style-type: none"> - 수업 초반의 토론과 같은 논제인 “뱅크시의 작품은 예술인가, 테러인가”를 다시 생각하며 활동지 작성해보기 • 토론하기(2차) <ul style="list-style-type: none"> - 1차 토론과 의견이 달라진 학생이 있는지, 반대로 같은지, 그렇다면 왜 그렇게 생각하는지 이야기해보기. 	<p>*감상 활동지 1 *순회 지도를 한다.</p>
정리 (3)	다음 차시 예고 (3)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 미술관 아트에티켓 알기 <ul style="list-style-type: none"> - 미술관 시설을 이용하는 방법과 유의 사항에 관해 설명하기 	

[표-25] <미술 사용법!> 2차시 ‘작품을 보고 느끼는 방법’ 수업 지도안

연계전시	청년작가 공모선정전 <푸른 공생자들>展	차시	2/6
활동명	작품을 보고 느끼는 방법	(시간)	(45분)
학습주제	- 감상교육, 현대미술을 통한 감상법 이해	학습	감상,

	- 미술관 방문 시 지켜야 할 아트에티켓 학습	단계	가치탐색
미래역량	창의 융합적 사고, 공감소통	학습 장소	제1전시실, 교육실
학습자료 준비물	PPT자료, 감상활동지2, 작품 이미지 필기도구,		
학습 단계	교수-학습 활동		학습자료 및 지도상의 유의점
도 입 (10)	학습 환경 구성 (2)	<ul style="list-style-type: none"> • 상호인사 및 출석 확인 - 교사와 학습자 상호 간 인사하며 출결을 확인한다. • 학습환경 조성 - 자세를 바르게 하도록 지도하고 학습환경을 조성한다. • 전시학습 확인 	
	전시 학습 확인 및 동기 유발 (5)	<ul style="list-style-type: none"> • 아트에티켓 퀴즈를 통해 동기유발 - 전 차시에 학습한 아트에티켓 퀴즈를 진행한다. <p>[퀴즈]</p> <p>1. 미술관에 입장할 때 소지하면 안 되는 물건은 다음 중 어떤 것일까?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>① 외투 ② 이어폰 ③ 우산 ④ 차키 ⑤ 스마트폰</p> </div> <p>답 : ③ 우산</p> <p>2. 전시관람 중 사진 촬영이 가능하다는 학예사 선생님의 말씀에 작품사진을 촬영하고자 한다. 이때 <u>하지</u> 말아야 할 두 가지 행동은?</p> <p>답 : 플래쉬 사용 및 상업적 활용 목적의 촬영</p>	
	활동 목표 제시 (3)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 목표 함께 읽기 - 활동 목표를 읽고 오늘 수업 주제를 확인한다. ① 미술관에서 가져야 할 아트에티켓을 지키며 작품을 감상할 수 있다. ② 학습한 감상법을 토대로 자유롭게 관찰하고 탐색해보는 시간을 통해 창조 능력을 기르고 가치를 탐색할 수 있다. ③ 도슨트 시간을 통해 관념적 편견에서 벗어나, 다양한 인간상의 이해와 삶의 방식을 자각할 수 	*ppt 자료

		있다.	
전 개 (37)		<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램과 연계된 전시를 감상한다. - 미술관을 이용하는 방법에 대해 인지하며 조용히 입장한다. [활동방법] 1. 작품 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 전 차시에 배웠던 감상 3단계를 생각하며 자유롭게 관람한다. 2. 서술하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육실로 이동하여 감상활동지2에 감상한 내용을 3단계로 서술해보기 - 서술한 내용을 바탕으로 모둠 토의활동을 통해 다른 학생들의 생각을 들어본다. 3. 재탐방(전시해설 有) <ul style="list-style-type: none"> - 미술관의 큐레이터 선생님과 작가님과 함께 만남을 가지며 전시설명을 들어보고 질의응답 시간을 가진다. - 자신이 서술한 내용과 어떤 차이가 있는지 발표하기 	<ul style="list-style-type: none"> *감상활동지2 *아트에티켓을 지키지 않는 학생이 있다면 단호히 행동을 제지한다. *질의응답 시간엔 자유롭게 질의할 수 있도록 허용한다.
정 리 (2)	다음 차시 예고 (2)	<ul style="list-style-type: none"> • 주변 정리 정돈 • 다음 차시 학습 안내 및 준비물 알림 • 인사 후 마무리 	

(2) 학습 과정

본 연구의 첫 번째 프로그램인 ‘작품을 보고 느끼는 방법’ 1차시에 참여하는 과정이다. 도입의 단계로 현대 미술에 대한 개념이해와 생각을 여는 사고확장을 위해 뱅크시(Banksy)⁸⁴⁾의 작품 한 가지를 감상하며 예술로 판단할 것인지, 테러로 판단할 것인지 생각해보고, 위의 주제로 간단한 1차 토의 활동을 통해 미적 사고확장을 해보았다. 다음은 학생들의 의견을 표시한 자료이다.

84) 뱅크시(Banksy)는 영국 출신의 그래피티 아티스트로 활동하고 있는 현대미술작가이다. 현재까지 얼굴 공개를 하지 않아 정체에 대한 궁금증을 자아내는 인물이다.

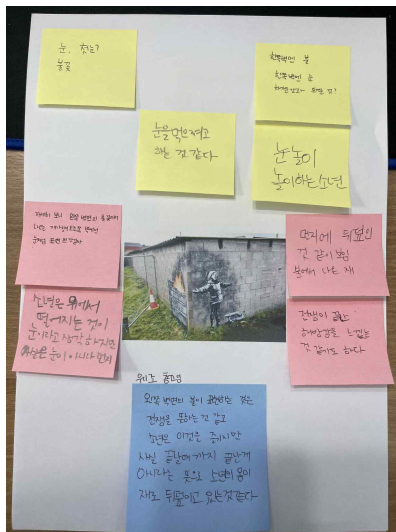
[표-26] 1차시 수업 활동자료

[1차 토의활동]	
문제 :뱅크시의 활동은 예술일까? 테러일까?	
예술로 봐야한다	아니다, 테러이다
8	13

본 활동에서 전체 학생 21명 중 8명의 학생이 뱅크시의 행보를 예술로 봐야 한다고 답했고, 나머지 13명의 학생은 테러로 봐야한다고 대답했다. 이후, 유튜브 영상 ‘뱅크시가 예술계의 테러리스트로 불리는 이유는?’을 시청하였다. 이 영상은 ‘뱅크시’라는 인물에 대해 소개하고 그가 벌이는 파격적인 예술활동에 대해 설명하는 영상이다. 약 4분 정도의 영상으로 학생들이 현대 미술을 생각하고 오늘 활동에 대해 동기유발을 시킬 수 있는 영상으로 적합하다.

영상 시청 후 뱅크시의 작품 이미지를 3단계의 감상법을 활용하여 가치를 탐색하는 감상맵 작업을 하였다.

[그림-8] 감상맵 활동 이미지



3단계의 감상단계 중 첫 번째 노랑포스트잇과 두 번째 분홍포스트잇에는 감상에 대해 시각, 느낌 등 주관적인 내용이 작성되었다면, 3단계 파랑 포스트잇에서는 작가의 의도를 파악하여 작성하였다.

이후 모둠 활동을 통해 파악한 내용을 공유하며, 다른 학생들의 생각은 어떠한지 알게되고 이를 하나로 취합하는 과정을 통해 객관적인 감상·비평활동이 가능하였다. 다음으로, 1차 토의에서 다룬 동일한 논제를 두고 자신의 생각이 변화하였는지 생각해보는 시간을 가지며, 미적 사고확장의 시간을 가질 수 있었다.

[그림-9] 학습자 나○석의 감상 활동지

1차시, 작품을 보고 느끼는 방법 [감상활동지 1] 이름 : _____

[1차 토의활동]
* 제시된 작품을 보고 자신의 의견을 표시하세요.

논제 : 뱅크시의 작품은 예술인가? 테러인가?

예술로 받아들인다	아니다, 테러이다
	✓

[감상 활동 1]
감상의 3단계

시각적, 직관적 눈을 막아주고 하는 것 같다 근데 안쪽이 불이 있다 편이 어둡지 않나?	주목, 감정 신념은 무에서 떠나지는 것이 근거로 생각하는데 해설은 눈이 아니라 먼저 기여한다 (의견)	제작사 의도 파악 인공 빛의 불은 정말로 모두는 같은 물이 불꽃 모양으로 나왔지만 감각이 다른 것 같음 안쪽 개성화가 생겼지만 은밀한 느낌도 그런 문은 그냥 문
--	---	--

[2차 토의활동]
* 제시된 장상을 감상 후, 자신의 생각 적어보기 (다시 생각해보기)

논제 : 뱅크시의 작품은 예술인가? 테러인가?

예술이다 <input checked="" type="checkbox"/>	테러이다 <input type="checkbox"/>
1차 토의와 비교 하였을 때 생각의 변화 유/무	
변화가 있다 <input checked="" type="checkbox"/>	변화가 없다 <input type="checkbox"/>

경상은 감상 후 나의 생각은 변화하였다. 처음에는 테러라고
생각 했지만 0.5분만 걸려, 뱅크시의 작품은 보고 그 의미는
파악한다면 이런 논란은 없는 것 같다. 사회적 비판을 하여
약자 관에 서있으니까

다음은 참여한 학생들의 의견을 취합한 자료를 일부 발췌하였다.

[표-27] 1차시 2차 토의활동 학습자 활동지 분석

학습자	[2차 토의활동]
	논제 : 뱅크시의 활동은 예술일까? 테러일까?
김○경	예술이라고 생각한다. 테러 artistic expression 예술이란 정답이 없고 자신의 그림 그림에 뜻이 있다면 그것 또한 예술이라고 생각하기 때문이다.

정○희	<p>우리 이미 사회에선 예술이라고 판단했다고 생각한다. 이 사람이 이렇게 까지 유명세를 지속하게 탕이유도 그렇지 않고서는 경배를 할 이유도, 입장이 갑자기 오를 이유도 없기 때문이다. 사람들에게 여러가지 생각을 해주고, 예술은 어떤 경해친 특이 담기 때문에 예술이라고 보아도 된것 같다.</p>
김○향	<p>나는 예술처럼 보인다. 어떻게 보면 테러처럼 보일 수 있지만 뱅크시의 그림은 보고 무언가 생각을 하게 되고 어떤 의미일까 궁금하게되기 때문에 그냥 테러인것 같지는 않다</p>
김○슬	<p>예술이었던 생각한다. 예술의 경계가 명확하지 않다고 생각한다. 내생각으로는 유명인이 해서 자신의 느낌, 생각, 의견 등을 표현하는게 예술이라고 생각하기 때문에 뱅크시의 그래피티아는 예술인것 같다.</p>
이○서	<p>허가 없이 박물관에 작품을 전시하고, 국인이 있는 건물에 그림을 그리는 것은 바람직하지 않은데 아니지만, 그들은 '자살 권위, 코로나' 등에 대한 그들의 생각을 표현한 것이기 때문에 예술 작품이라 생각한다. 그러나 그들의 작품으로 인해 누군가 피해를 받았다면 테러가 될 수도 있기 때문에 이점성을 갖고 있다고 생각한다.</p>
박○은	<p>들 다인 것 같다. 지하철 생쥐 그림에서 공식 입장을 듣기 전에 그냥 자기가 예술이라고 생각하면 예술이고 남들에게도 인정과 존경을 받고 있으니 더할 나위 없겠다고 생각했는데 지하철 즉 입장을 듣고 내가 하고 있는 예술이 남에게 피해가 될 수 있다면 테러일 수도 있겠다.</p>
김○윤	<p>테러인 것 같다. 이들의 예술적 표현이 예술로 보아겠지만 그 작품들이 누구에게 해가 된다면 그것은 테러이다. 이츠이 자신의 소유물로 어떤곳에 그림을 그리는 것일까?</p>
박○서	<p>예술이라 테러이다. 뱅크시 여러 보는거지 뱅크시가 아닌 다른 그림이 낙서를 해도 이렇게 봐줄건지? 누군가 봤을때 예술이라 생각하면 예술이다. 테러라고 생각하면 그냥 테러인것 같다.</p>

1차 토의 활동과 같은 논제를 다시 생각해보는 시간을 가지며, 활동 이후 학생들의 견해가 변화하였음을 알 수 있다. 작품을 그저 보는 활동에서는 테러로 보는 학생이 절반 이상을 차지하였지만, 학생들의 의견을 분석했을 때 예술이라고 생각한 학생은 17명의 학생으로 9명의 학생이 견해의 변화를 경험하였다. 처음과 달리 3명의 학생이 중립으로 대답하였다. 그리고 여전히 테러로 보는 학생도 존재하였다. 본 수업에서 참여학생들은 주어진 대상을 그저 눈으로만 보았을 때와 여러 가지 관점으로 탐색했을 때 견해의 차이가 있다는 사실을 알게 되었다. 이는 감상과 비평교육이 사고확장 및 정보 분석역량의 강화 등 앞

서 제안한 기대효과에 뒷받침하는 근거가 되었다.

이후 수업을 마무리 과정으로 다음 차시 수업내용 안내를 하며 미술관 전시실에 입장 시 유념해야 할 사항을 설명하며, 아트에티켓에 대한 학습을 진행 후 마무리한다. 이렇게 1~2차시의 첫 번째 활동으로 학습자들은 현대미술과 미술감상프로그램에 대한 학습 동기를 형성하게 되었고 흥미를 유발할 수 있었다.

다음은 1~2차시의 두 번째 과정이다. 도입의 단계로 지난 차시 마무리 과정에 학습했던 미술관 방문 시 알아야 할 아트에티켓에 대한 간단한 퀴즈로 동기유발을 하며 동시에 전 차시 학습을 확인하는 시간을 가진다.

다음으로 미술관 전시실로 이동하여 본 프로그램과 연계된 청년작가 공모선정전 《푸른 공생자들》展 작품을 자유롭게 감상하고, 3단계 감상법을 활용하여 활동지를 작성하며 작품에 대해 탐색해보는 시간을 가진다. 이후 작성한 활동지를 바탕으로 모둠토의 활동을 진행하고 다른 학생들과 감상내용을 공유하며, 비평시간을 가짐으로써 객관적이고 근거있는 비평태도를 가진다. 또한, 모둠별 질의할 내용을 정한다.

이후 미술관의 큐레이터 선생님과 작가와의 만남 시간을 가지며, 전시와 작품에 대한 전체적인 설명을 들어본다. 이를 통해 자신이 관찰하여 단계별로 분석한 내용과 실제 전시 작품의 내용이 차이가 있는지, 있다면 자신은 어떻게 해석했는지 등의 내용을 다루며 미적 견해를 넓힌다. 이후 수업을 마무리 과정으로 다음 차시 수업내용 안내를 하며 마친다.


나. 2주차 3~4차시 ‘작품을 창작하는 방법!’

(1) 본시 학습 목표

- 작품의 의미를 파악하여 핵심키워드를 찾아낼 수 있다.
- 다양한 창작기법을 활용하여 주제에 맞는 작품을 제작할 수 있다.

[표-28] <미술 사용법!> 3차시 ‘작품을 창작하는 방법’ 수업 지도안

연계전시	청년작가 공모선정전 <푸른 공생자들>展	차시	3/6
------	-----------------------	----	-----

활동명	작품을 창작하는 방법	(시간)	(45분)
학습주제	- 창작교육, 현대미술을 통한 감상법 이해 - 핵심키워드 파악	학습 단계	창작, 표현, 가치탐색
미래역량	창의융합적사고, 공감소통, 응용	학습 장소	제1전시실, 교육실
학습자료 준비물	PPT 자료, 영상자료, 창작 활동지1, 작품 이미지 필기도구, 필러비즈, 다리미, 도안, 종이호일, 키팅부자재		
학습 단계	교수-학습 활동		학습자료 및 지도상의 유의점
도 입 (10)	학습 환경 구성 (2)	<ul style="list-style-type: none"> • 상호인사 및 출석 확인 - 교사와 학습자 상호 간 인사하며 출결을 확인한다. • 학습환경 조성 - 자세를 바르게 하도록 지도하고 학습환경을 조성한다. • 전시학습 확인 	
	동기 유발 (6)	<ul style="list-style-type: none"> • 픽셀에 대한 설명을 담은 뉴스기사영상 감상 <p>[도판-28] <픽셀아트 관련 영상>, YouTube</p>  <p>[와글와글] 픽셀 디자인, "정형화된 틀 깬 미래지향적" (2023.04.25/뉴스투데이/MBC) 조회수 1.8만회 4개월 전 #로에베 더보기</p> <p>MBCNEWS 375만 구독</p>	
	활동 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 목표 함께 읽기 - 활동 목표를 읽고 오늘 수업 주제를 확인한다. ① 작품의 의미를 파악하여 핵심키워드를 찾아낼 	
			<p>https://youtu.be/Sgs3SzODPm8?si=vMlnU57yXZkxonyv</p> <p>*상황을 제시했을 때 그 안에서 키워드를 찾아가는 연습을 할 수 있도록 안내한다.</p> <p>*ppt 자료</p>

	(2)	수 있다. ② 다양한 창작기법을 활용하여 주제에 맞는 작품을 제작할 수 있다.	
전 개 (33)		<ul style="list-style-type: none"> • 작품 창작 준비하기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 주제 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전 차시에 감상한 청년작가 공모선정전 《푸른 공생자들》展 내용을 떠올리며 작가가 전하고자 하는 메시지 읽기 (메시지 : 거대한 자연 안에서 순환하며 공생하는 우리) 2. 작품 속 키워드 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> - 작품을 보고 떠오르는 키워드 발표하기 (3~4개) • 작품 창작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 종합된 키워드를 활용하여 픽셀아트 작품 만들기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 주어진 창작활동지 1에 에스키스하기 2. 에스키스를 활용하여 픽셀아트키링 만들기 [활동 방법] <ol style="list-style-type: none"> ① 사용하고자 하는 색상의 펠러비즈를 도안에 배치한다. ② 다리미를 활용하여 전체적으로 녹여주며 고정시킨다. ③ 고리를 달아준다. 	<ul style="list-style-type: none"> *창작활동지1 *순회지도를 한다. *다리미를 사용할 땐 안전상 위험하므로 이를 명확하게 안내하며 다리미는 교사가 작업한다.
정 리 (2)	다음 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> • 주변 정리 정돈 • 다음 차시 학습 안내 및 준비물 알림 • 인사 후 마무리 	

[표-29] <미술 사용법!> 4차시 '작품을 창작하는 방법' 수업 지도안

연계전시	청년작가 공모선정전 <푸른 공생자들>展	차시	4/6
활동명	작품을 창작하는 방법	(시간)	(45분)

학습주제		- 창작교육, 현대미술을 통한 감상법 이해 - 주제를 반영한 추상화 제작	학습 단계	창작, 표현, 가치탐색
미래역량		창의융합적사고, 공감소통, 응용	학습 장소	제1전시실, 교육실, 무등산 올레길
학습자료		영상자료, 창작 활동지 2		
준비물		필기도구, 아크릴물감, 나이프, 모델링페이스트,		
학습 단계		교수-학습 활동		학습자료 및 지도상의 유의점
도 입 (2)	학습 환경 구성 (2)	<ul style="list-style-type: none"> • 상호인사 및 출석 확인 - 교사와 학습자 상호 간 인사하며 출결을 확인한다. • 학습환경 조성 - 자세를 바르게 하도록 지도하고 학습환경을 조성한다. 		
전 개 (40)		<ul style="list-style-type: none"> • 작품 창작 준비하기 1. 색채 채집 - 미술관 주변 환경을 탐방 후 자연의 색을 채집하기 - 탐방하며 나에게 와닿은 특별한 풍경을 기록하기 2. 창작하기 - 기록한 풍경 설명하기 (기록한 풍경 = 나의 특별한 딸) - 색과 질감, 구성 등으로 자연을 대면했을 때 느꼈던 감정을 추상적으로 표현하기 <p>[활동 방법]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 나의 특별한 딸을 간단히 스케치해본다. ② 채집한 색과 비슷한 아크릴물감을 팔레트에 적당히 덜어낸다. ③ 모델링페이스트와 물감을 섞는다. *비율은 1:1 또는 2:1 (물감의 비율이 낮을수록 파스텔톤에 가까워짐) ④ 나이프를 활용하여 식빵에 잼을 바르듯 그려본다. 		<ul style="list-style-type: none"> *창작활동지2 *순회 지도를 한다. *탐방 시 이탈하는 학생이 없도록 잘 통솔한다.
정 리	다음 차시	<ul style="list-style-type: none"> • 주변 정리 정돈 		

(3)	예고 (3)	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 차시 학습 안내 및 준비물 알림 - 3~4차시에 그려본 작품 두 개를 다음차시에 전시할 예정임을 안내하며 작품관리에 대한 유의사항 전달하기. • 인사 후 마무리 	
-----	-----------	--	--

(2) 학습 과정

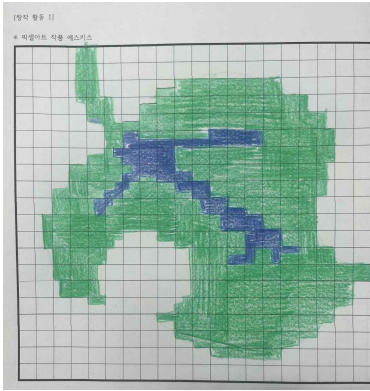
본 연구의 두 번째 프로그램인 ‘작품을 창작하는 방법’ 3차시에 참여하는 과정이다. 도입의 단계로 픽셀아트에 대한 설명을 다루는 유튜브 영상<픽셀 디자인, “정형화된 틀 깬 미래지향적”>을 감상하였다. 이 영상은 약 3분 정도 되는 짧은 영상이지만 스페인 패션 브랜드 ‘로에베’가 게임 캐릭터 옷을 연상시키는 듯한 이른바 ‘픽셀 패션’을 선보여⁸⁵⁾ 이를 주제로 다룬 뉴스 영상이다. 픽셀의 개념을 이해하고 픽셀의 본래 용도에서 벗어나 픽셀의 형식을 디자인화하여 일상 속에서도 활용되는 픽셀아트의 예를 알아볼 수 있는 영상이다. 참여 학생들은 본 영상을 감상하며 본 시에 학습할 픽셀아트 창작에 대해 개념을 이해하며 흥미를 유발할 수 있는 계기가 되었다.

영상을 감상 후 교사가 우리 일상에서 활용된 픽셀은 어떤 것이 있는지 생각해볼 수 있는 질문을 하였으며, 학생들 사이에서 인기 게임프로그램인 ‘마인크래프트’, ‘레고’, 펠러비즈로 만드는 키링, 디지털 기기 종류인 ‘tv화면’, ‘스마트폰 화면’, 등의 답변을 내놓았으며, 상황을 제시했을 때 그 안에서 핵심키워드를 찾아나가는 연습의 계기를 제공하였다.

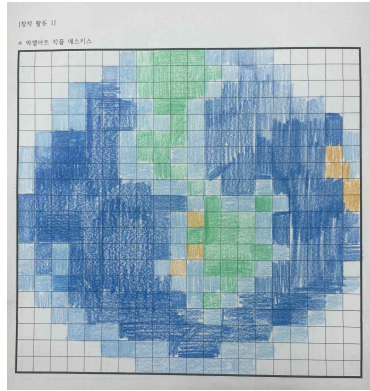
다음으로 본론으로 들어가며 연계한 전시에서 작가가 전하고자 하는 메시지를 파악하며, 그 안에서 핵심 키워드를 찾아나간다. 종합된 키워드를 활용하여 작품을 창작하기 위해 작품 에스키스를 하며 도안을 제작한다.

85) MBC 유튜브 영상기사, <https://youtu.be/Sgs3Sz0DPm8?si=L1IRVr0EsZlQscSQ>, (2023. 9. 22. 검색)

[그림-10] 학습자 김○윤의 창작 활동지



[그림-11] 학습자 이○주의 창작 활동지



도안을 바탕으로 펠러비즈를 활용하여 픽셀 키링을 제작해보는 창의 활동을 통해 정보를 탐색하고 연관된 작품을 제작해보며 본 연구의 목적인 정보화 시대에 놓인 학생들이 무분별한 정보를 분별하고 정확한 정보를 찾아나가는 미래 역량을 키울 수 있다.

다음은 3~4차시의 두 번째 과정이다. 첫 번째 프로그램 후 바로 연결되는 수업이기 때문에 도입단계를 제외하고 전개 과정이 바로 시작된다. 활동 전, 'D'미술관 인근에 위치한 무등산국립공원의 올레길을 탐방하며 자연물(낙엽, 열매, 나무 등)의 색을 팔레트 모형의 활동지에 채집하며 자연 풍경을 향유한다.

다음은 자연 색 채집활동 과정 이미지이다.

[그림-12] 자연의 색 채집 활동 이미지 1



[그림-13] 자연의 색 채집 활동 이미지 2



이번 전시에서 작가가 선보인 작업은 본인이 자주 방문했던 무등산을 주제로 그려졌으며, 방문 당시의 개인적 사유나 감정 등에 따라 달리 보이는 자연 풍경을 자신만의 작업방식으로 재해석하여 풀어낸 시각작품이다. 이러한 내용을 연계하여 참여 학생들도 탐방 과정 중 자신에게 특별하게 와닿는 풍경을 야외 스케치로 기록한다. 작품 제작 전, 본인이 기록한 풍경에 대해 다른 학생들에게 설명하며 자신만의 특별한 뜻(=자연)을 소개한다. 설명을 들은 후 학생들은 해당 학생이 기록한 풍경이 어떤 감정의 색을 담고 있는지 이야기해본다. 활동을 통해 설명하는 학생은 자신이 전달하고자 하는 주제를 효과적으로 전달하는 역량을 강화하였으며, 듣는 학생은 작품에 담긴 의미와 제작한 학생이 어떤 감정을 담아 기록하였는지 파악하며 깊이 있는 감상 활동이 가능하였다.

다음으로 기록한 풍경을 나이프와 물감+모델링페이스트를 섞어 창작활동을 진행하였다.

다음은 본시 학습의 결과물 이미지이다.

[그림-14] 4차시 학습 결과물 이미지



평소에 사용했던 붓이 아닌 나이프를 활용하여 그림을 그리는 것에 대해 어려움을 느끼는 학생들도 다수 있었지만, 그 또한 본 수업의 의도된 결과였음을 설명하였더니 작가가 탐구하는 생명의 순환, 즉 자연 또한 우리 인간이 원하는 대로 흘러가지 않는다는 점을 이해하였다는 학생의 의견을 들어볼 수 있었으며 목적에 달성할 수 있었다.

다. 3주차 5~6차시 ‘작품을 비평하는 방법!’

(1) 본시 학습 목표

- 창작한 작품을 효과적으로 디스플레이 할 수 있다.
- 다른 학생들의 작품을 감상하며 느껴진 내용을 학습한 감상법을 활용하여 설명할 수 있다.
- 작품을 세부적으로 관찰하여 해당 작품에 대해 비평문을 작성할 수 있다.

[표-30] <미술 사용법!> 5~6차시 ‘작품을 비평하는 방법’ 수업 지도안

연계전시	청년작가 공모선정전 <푸른 공생자들>展	차시	5~6/6
활동명	작품을 비평하는 방법	(시간)	(90분)
학습주제	- 감상교육, 비평교육, 현대미술을 통한 감상비평법 이해	학습 단계	감상, 비평, 가치탐색
미래역량	정보탐색 및 분별능력	학습 장소	제3전시실, 교육실
학습자료	감상·비평 활동지, 비평활동지 1		
준비물	디스플레이 도구(압정 등), 필기도구		
학습 단계	교수-학습 활동		학습자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	학습 환경 조성 (2)	<ul style="list-style-type: none"> • 상호인사 및 출석 확인 - 교사와 학습자 상호 간 인사하며 출결을 확인한다. • 학습환경 조성 - 자세를 바르게 하도록 지도하고 학습환경을 조성한다. • 전시학습 확인 	
	활동	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 목표 함께 읽기 	*ppt자료

	<p>목표 제시 (3)</p>	<p>- 학습 목표를 읽고 오늘 수업주제를 확인한다.</p> <p>① 창작한 작품을 효과적으로 디스플레이 할 수 있다.</p> <p>② 다른 학생들의 작품을 감상하며 느껴진 내용을 학습한 감상법을 활용하여 설명할 수 있다.</p> <p>③ 작품을 세부적으로 관찰하여 해당 작품에 대해 비평문을 작성할 수 있다.</p>	
<p>전 개 (38)</p>		<p>• 작품 전시</p> <p>- 3~4차시에 제작한 작품을 관람자의 입장에서 고민하여 전시 디스플레이 한다.</p> <p>• 작품 감상</p> <p>- 다른 친구들이 제작한 작품을 감상한다.</p> <p>- 감상한 친구들의 작품 중, 인상 깊었던 작품 한 가지를 선택하여 감상·비평 활동지1에 서술한다.</p> <p>• 작품 비평</p> <p>- 그동안의 활동을 통해 분석, 서술한 내용을 바탕으로 <푸른 공생자들>展의 비평문을 작성해본다.</p> <p>• 평가</p> <p>- 6차시 전체 수업 과정 동안 제작된 활동지를 파일에 정리한 프로세스-폴리오를 전시실에 함께 디스플레이 한다.</p> <p>- 전시 오픈(학부모 공개수업) 시 수업 과정을 설명하며 프로세스-폴리오 완성도를 통해 평가하며 수료증을 배부한다.</p>	<p>*감상비평 활동지 *비평활동지1 *순회 지도를 한다</p>
<p>정 리 (2)</p>		<p>• 주변 정리 정돈</p> <p>• 전시 기간 안내 및 작품 철수, 반출 안내</p> <p>- 전시 기간과 작품을 가져갈 수 있는 날짜를 함께 안내한다.</p> <p>• 인사 후 마무리</p>	

(2) 학습 과정

본 연구의 세 번째 프로그램인 ‘작품을 비평하는 방법’ 3~4차시에 참여하는 과정이다. 자신이 제작한 작품을 직접 전시해보는 활동과 해당 전시를 감상, 비평하는 마무리 학습으로 구성되었으며, 이를 통해 연계한 전시의 작품 중 인상 깊었던 작품에 대해 비평문을 작성해보는 것으로 교육이 마무리되었다.

이후 6차시 전체 수업과정동안 제작된 활동지를 모아 프로세스-폴리오 파일로 정리하여 결과발표의 일환으로 함께 전시하였다. 참여한 학생들은 본 과정을 통해 주제를 탐색하고 학습한 감상과 비평법을 적절히 활용하여 비평하였다. 전시학습을 통해 충분한 감상 비평방법을 학습한 후 비평문을 작성하는 것이 효과적으로 나타났다.

제4장 결 론

현대사회의 발전에 따라 무한한 정보 속에 잔류하는 부정확한 정보를 분별하고 의미를 구성하는 미래 역량과 실천이 요구된다. 또한, 정확한 정보를 선택하여 이를 논리적으로 추론하고 판단하는 비판적 사고력을 길러야 한다. 이에 따라 본 연구는 미술관에서 전시 연계교육을 통해 작품을 감상하고 비평하는 수업을 진행하며, 위와 같은 정보판단, 분석 역량을 키우고 실천적 동기를 부여하고자 전시 연계교육을 청소년 대상으로 진행하였다. 그 내용은 다음과 같다.

첫째, 현대사회에 대응하는 역량을 정보 분별 능력과 판단하는 비평능력을 강화하기 위해 주제를 모색하는 가운데, 미술관 현장학습과 감상·비평을 개발 주제로 선정하였다. 따라서 미술관 현장학습의 교육적 의의를 탐색하였으며 현장학습의 유형탐색을 통해 방향성을 제시하였다. 또한 미술 감상·비평을 지도안에 적용하기 위해 개념과 이론을 탐색하였다.

둘째, 미술관 교육을 이해하고 필요성을 알기 위해 미술관 교육의 유형과 국내 미술관 전시 연계프로그램 운영사례를 조사하고 내용과 결과를 분석하여 교육의 장·단점 및 효과 등을 비교·분석하였다.

셋째, 광주광역시 동구 소재 ‘D’ 미술관에서 진행한 전시 연계교육을 중점적으로 분석하기 위해 교육에 참여하여 수업 관찰 등 자료를 수집하고 해당 교육을 분석하여 문제점을 도출하였다.

넷째, 이와 같은 논점을 바탕으로 2023년 8월 3주간 6차시, 세 가지 활동(미술 사용법! - ① 작품을 감상하는 법을 학습하는 활동인 <작품을 보고 느끼는 방법!>, ② 제시된 주제(연계전시)에서 핵심키워드를 분석하여 이를 바탕으로 작품을 창작하는 <작품을 창작하는 방법!>, ③ 창작한 작품을 전시하고 이를 비평하는 활동인 <작품을 비평하는 방법!>)을 실행한 후, 활동내용을 분석하였다.

본 학습을 통해 도출된 결론은 다음과 같다.

첫째. 학생들은 미술관에서 실제 작품을 감상하는 것에 대한 흥미와 주제를 탐색하는 것에 관심을 가지게 되며, 추상적으로 느껴졌던 감상 비평학습이 현장학습을 통해 구체적인 학습으로 전환하는 계기가 되었다.

둘째. 작품을 다양한 관점으로 바라보는 감상활동을 통해 예술적 견해가 확장되었다.

셋째. 전시연계 교육을 통해 작품이 가진 메시지를 찾고 작품으로 재해석하며 표현 능력이 향상되었다.

넷째 감상·비평학습을 통해 정보분별, 해석역량을 키울 수 있으며 미래역량 강화 수단으로서의 가능성을 관찰하였다.

이로써 학습자들이 정보를 접한 후 이를 유연하게 분석하고 옳고 그름을 판단하는 능력이 차시 별로 점차 높아지며, 목적에 부합하는 긍정적인 학습효과를 이뤘다는 점이 본 연구가 시사하는 바이다.

끝으로, 미술관 현장학습을 통한 미술교육이 현시대와 미래 사회를 대비하는 전환 교육의 한 부분으로 적용되어 교육 현장의 실천적 미술교육 프로그램으로 활용되길 바란다. 또한, 미술관이 실제 작품을 감상할 수 있는 역할을 지닌 만큼, 미술관 교육의 중요성과 청소년 감상·비평 교육의 필요성 등 다양한 측면으로 연구가 지속되어 미술관이 정규 교육 과정과 연계한 사회교육 기관으로서의 역할을 수행할 수 있길 기대한다.

참 고 문 헌

단행본 및 간행본

- 국립민속박물관 『2007 교육백서-박물관 교육의 새로운 이해』, (국립민속박물관, 2007)
- 국립현대미술관 “2019 겨울방학 가족프로그램 안내문”
국립현대미술관, 『2019 미술관 연보』, (국립현대미술관, 2019)
교육부 『미술과 교육과정』. 교육부 고시 제2022-33호 별책13, (교육부, 2022)
교육부 『고등학교 교육과정 총론』. 교육부 고시 제2022-33호, (교육부, 2022)
- 김용신 『사회과 현장학습론』, (문음사, 2003)
- 김윤배 외 3인 『2015개정 고등학교 미술 감상과 비평 교과서』, ((주)천재교과서, 2017)
- 김대수 『포트폴리오 이렇게 만든다』, (디자인하우스, 1998)
- 김지호 『미래의 미술관』, (한국학술정보, 2012)
- 드영미술관 『예술백신 토닥이자!! 결과자료집』, (드영미술관, 2021)
- 드영미술관 『푸른 공생자들』 전시 리플렛, (드영미술관, 2023)
- 류재만 「미술 감상 학습에서 교수-학습모형에 관한 연구」, 『미술교육총론』 제9집, (한국미술교육학회, 2000)
- 박휘락 『미술감상과 미술비평 교육』, (시공사, 2003)
- 백령 “박물관 교육의 이론과 유형사례”, 박물관학보, no.5 (2002)
- 월간미술 『세계미술용어사전』, (월간미술, 1996)
- 양소영 외 8. 『음악미술 개념사전』, (북이십일아울북, 2010)
- 이보아. 『박물관학 개론』, (김영사, 2002)
- 안혜리 외 5 『고등학교 미술』, (지학사, 2018)
- 오세경 외 1, “다문화 멘토링의 활동목적에 따른 현장체험학습 유형 탐색”, (인문사회21. 9권.1호 509~518, 2018), p.4.
- 한국기업교육학회 HRD 용어사전, ((사)한국기업교육학회, 2010)
- 한상길 『사회교육학』, (교육과학사, 1996)
- 홍창호. 『미술감상법』, (양서원, 2012)
- 황연화. 『동서양 미술 감상』, 중원대학교 강의계획서
- 홍정주 『2021년 사립미술관 전문인력 지원사업 평가보고서』, (한국사립미술관협회, 2021)
- E.B.Feldman “Varieties of visual experience”, Englewood Cliffs.N.J:(Prentice-hall, 1973)
- Howard Gardner 김동일 역 『지능이란 무엇인가?』, (사회평론, 1983)
- pmg연구소 『대안공간』, 시사상식사전, pmg연구소

학위논문

- 강선혜, “국내미술관 전시연계 교육프로그램에 대한 연구”, 석사학위논문, 충북대학교 대학원, 2023.
- 김지연, “고등학교 진로 선택 과목 ‘음악 감상과 비평’ 지도 방안”, 석사학위논문, 한국교원대학교 음악교육학과, 2023.
- 김여원, “앤더슨의 교육적 미술비평이론을 적용한 중학교 미술감상교육 방안”, 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 2015.
- 김상운, “초등학교 4학년 현장체험학습 프로그램 개발 및 적용”, 석사학위논문, 경인교육대학교 교육전문대학원, 2020.
- 김지연 “펠드만의 미술비평교육 방법에 관한 연구”, 석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 2004.
- 김동은, “해체주의적 보완에 의한 미술감상교육모형에 대한 연구”, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 2006.
- 김해령, “현장체험학습에 관한 공간적 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 2008.
- 박지선, “자유학기제를 통한 교외 현장학습에 관한 연구”, 석사학위논문, 수원대학교 교육대학원, 2019.
- 박나래, “프로세스폴리오를 활용한 미술수업의 질적 사례연구”, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 2019.
- 서유미, “미술작품을 활용한 국악 감상 교수-학습방안연구”, 석사학위논문, 경원대학교 교육대학원, 2010.
- 서혜영, “반응 중심 학습법을 활용한 중학교 미술 감상 교육 방안”, 석사학위논문, 숙명여자대학교, 2018.
- 이성은, “미술관 및 박물관 학교연계 교육프로그램의 현황 및 특성에 대한 연구”, 석사학위논문, 건국대학교 교육대학원, 2016.
- 정진희, “미술관 연계 방과후 미술 감상 교육프로그램 운영 연구”, 석사학위논문, 경희대학교 경영대학원, 2011.
- 주보영, “미술관 학교연계 교육프로그램에 대한 교사와 학생의 인식연구”, 석사

- 학위논문, 서울대학교 대학원, 2017.
- 주인숙, “박물관에서의 놀이 중심 현장체험학습 방안 연구”, 석사학위논문, 경인교육대학교 교육전문대학원, 2014.
- 채하늘, “프로세스-폴리오를 활용한 자기 이해 표현 프로그램 개발 연구”, 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2018.
- 최효진, “국내·외 미술관 기획전의 교육적 효용성 비교연구”, 석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 2012.
- 홍수정, “박물관 및 현장학습을 통한 한국화 지도 방안 연구”, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 2014.
- 한태주, “미술관과 교육의 상관관계연구”, 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2001.
- 황민주, “2015 개정 교육과정에 따른 『고등학교 미술감상과 비평』 교과지도방안 연구”, 석사학위논문, 동아대학교 교육대학원, 2020.

학술논문

- 김연희, “미술관 교육에서 경험과 이해의 통합적 접근을 위한 고찰”, 미술과 교육, 10, no.2 (2009), pp.103-104
- 홍혜주. "전시물 기반학습을 통한 미술관 교육프로그램 개발 및 적용." 문화예술교육연구 7, no.2 (2012), p.49.

참고사이트

- 경기도미술관, <https://blog.naver.com/gyeonggimoma/223190084719> (2023. 8. 30. 검색)
- 김정애, “스페이스 몸 미술관서 홍유영 개인전”, 충청매일, <https://youtu.be/Sgs3S z0DPm8?si=vMlnU57yXZkxonyv> (2022. 11. 29.작성), (2023. 9. 22. 검색)
- 수원시립미술관-교육정보, https://suma.suwon.go.kr/edu/edu_view.do?ed_idx=555 (2023. 8. 29. 검색)
- 퐁피두미술관, <https://www.centrepompidou.fr/fr/> (2023. 4. 21. 검색)
- HRD 용어사전, <https://naver.me/5U1ztJOX>, (2023. 4. 1. 검색)

도판 출처

- [도판-1] 국립현대미술관 홈페이지-과천, <https://www.mmca.go.kr/educations/eduIntro.do>
(2023. 7. 14. 검색)
- [도판-2] 국립현대미술관 홈페이지-교육, <https://suma.suwon.go.kr/views/intro.do>
(2023. 8. 20. 검색)
- [도판-3] 수원시립미술관 홈페이지-미술관 소개, <https://suma.suwon.go.kr/views/intro.do>
(2023. 8. 21. 검색)
- [도판-4] 수원시립미술관 홈페이지-교육, https://suma.suwon.go.kr/edu/edu_view.do?ed_idx=555 (2023. 8. 29. 검색)
- [도판-5] 스페이스맘 미술관 방문객 블로그, <https://blog.naver.com/lakumaison/223109104419> (2023. 8. 20. 검색)
- [도판-6] 스페이스맘 미술관 홈페이지, http://www.spacemom.org/bbs/board.php?bo_table=bbs02_2018&wr_id=221(2023. 8. 20.)
- [도판-7] 주민욱, “정원에서 삶과 예술을 보려거든”, 브라보마이라이프, https://bravo.etoday.co.kr/view/atc_view/11688 (2023. 9. 5. 검색)
- [도판-8] 블루메미술관 홈페이지, https://bmca.or.kr/Explore-Past-2021_-2
(2023. 9. 5. 검색)
- [도판-9] 드영미술관 홈페이지, <http://www.deyoungmuseum.co.kr/1-2.htm>
(2023. 9. 2. 검색)
- [도판-10] 드영미술관 블로그-교육, <https://blog.naver.com/deyoung2018/222326291302>
(2023. 5. 15. 검색)
- [도판-11] 정자연, “‘이건희컬렉션’ 앞둔 경기도미술관 최적의 전시환경 구축‘은 힘’”, <https://www.kyeonggi.com/article/20221109580188> (2023. 9. 19. 검색)
- [도판-12] 경기도미술관 블로그-교육, <https://blog.naver.com/gyeonggimoma/223189380925>, (2023. 9. 19. 검색)
- [도판-13] 청년작가 공모선정전 '푸른 공생자들' 리플렛 p.2.
- [도판-14] 청년작가 공모선정전 '푸른 공생자들' 리플렛 p.5.

- [도판-15] 청년작가 공모선정전 '푸른 공생자들' 리플렛 p.10.
- [도판-16] 드영미술관 홈페이지-갤러리, <http://www.deyoungmuseum.co.kr/detail2.htm?gid=viewgallery&no=59&category=3>(2023. 8. 25. 검색)
- [도판-17~21] 드영미술관 블로그-교육, <https://blog.naver.com/deyoung2018>,
(2023. 8. 15. 검색)
- [도판-22~25] '나는 디자이너다' 카페 <https://cafe.naver.com/imadesigner/366>,
(2023. 9. 19. 검색)
- [도판-26] 보그 코리아 홈페이지, <https://www.vogue.co.kr/?p=309275>,
(2023. 9. 2. 검색)
- [도판-27] 핑거프린트 유튜브 채널, https://youtu.be/siD_fDfaDwk
(2023. 5. 15. 검색)
- [도판-28] 뉴스투데이/mbc, 픽셀디자인, “정형화된 틀 깬 미래지향적”, <https://youtu.be/Sgs3Sz0DPm8?si=vMlnU57yXZkxonyv>(2023. 9. 22. 검색)

국 문 초 록

본 연구는 현대사회가 인공지능, 디지털화와 같은 기술 발전 등과 같이 빠른 속도로 변화함에 따라 무한한 정보를 해석하고 판단하는 미래 필수 역량을 키울 수 있는 효과적인 교육 지도방안을 제안하고자 개발되었다.

본 연구의 목적은 미술관에서 전시연계교육을 통한 감상과 비평교육이 이러한 사회적 문제에 대응하는 역량을 성장시킬 수 있다는 교육적 효과를 밝히고 이를 활용할 수 있다는 근거를 마련하기 위한 목적이 있다. 미술관에 직접 방문하여 시각예술의 실물을 자세히 관찰함으로써 미적 시각을 형성하고 감상-표현-비평학습을 경험하는 전시연계 교육 활동을 실행하였다.

이를 위해 미술관 현장학습에서 전시연계 교육의 효과 등의 근거를 밝히고자 현장학습의 개념과 미술관 전시연계 교육 사례를 분석하였다. 또한, 감상과 비평을 본 연구의 교육 도구로 활용하고자 이론적 개념을 파악하였다. 다음으로 사례에 제시된 미술관 한 곳에서 전시 연계교육에 참여하여 수업 내용을 관찰 및 조사한 후 이를 분석하여 개선점을 도출하여 연구의 토대를 마련하였다.

이러한 근거를 바탕으로 동일한 전시와 연계한 ‘미술 감상·비평교육’ 지도안을 재설계·실행하였다. 지도안에서는 총 6차시의 프로그램으로 구성되었으며, 감상-표현-비평 총 3가지의 주제로 진행되었다. 1~2차시에서는 <작품을 보고 느끼는 방법!>으로 현대미술을 감상하고 이해하는 방법과 미술관에 직접 방문하여 실제 작품을 감상하는 방법을 다뤘다. 다음 2~3차시에서는 기존의 비평 교육에서 글을 작성해보는 내용에서 벗어나 새로운 관점으로 다가간 <작품을 창작하는 방법!> 수업을 진행하였다. 마지막으로 5~6차시에서는 <작품을 비평하는 방법!> 수업을 진행하였고, 본 차시에서는 3~4차시에서 창작 표현한 자신의 작품을 직접 전시실에 디스플레이 후 다른 학생들의 작품을 감상하며, 비평문을 작성해보는 활동을 실행하였다. 미술관 현장학습을 통한 미술교육 개발에 대한 연구결과를 통해 도출된 결론은 다음과 같다.

첫째. 학생들은 미술관에서 실제 작품을 감상하는 것에 대한 흥미와 주제를 탐색하는 것에 관심을 가지게 되며, 추상적으로 느껴졌던 감상 비평학습이 현장학습을 통해 구체적인 학습으로 전환하는 계기가 되었다.

둘째. 작품을 다양한 관점으로 바라보는 감상활동을 통해 예술적 견해가 확장되었다.

셋째. 전시연계 교육을 통해 작품이 가진 메시지를 찾고 작품으로 재해석하며 표현 능력이 향상되었다.

넷째 감상·비평학습을 통해 정보분별, 해석역량을 키울 수 있으며 미래역량 강화 수단으로서의 가능성을 관찰하였다.

따라서 미술감상과 비평학습은 대상을 관찰하고 느낀 내용을 표현하며 이를 분석하는 역량을 키울 수 있었고 해당 학습이 현대사회를 나아갈 청소년들이 가져야 하는 미래 역량 강화 등과 같이 긍정적으로 기여한다는 것을 알 수 있었다.

본 연구에서 다룬 미술 감상비평 교육이 현시대와 미래 사회를 대비하는 전환 교육의 한 부분으로 적용되어 교육 현장의 실천적 미술교육 프로그램으로 활용되길 바란다. 또한, 미술관에서 실제 작품을 감상할 수 있는 역할을 하는 만큼, 미술관이 지닌 역할과 교육의 중요성, 청소년교육의 필요성 등 다양한 측면으로 연구가 지속되어 미술관이 정규교육과정과 연계한 사회교육 기관으로서의 역할을 수행할 수 있길 기대한다.