



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](#)

2015 개정 교육과정에서의 창의적 체험활동과 미술관 교육 연계 프로그램 개발
진혜민
2018

석사학위논문

2015 개정 교육과정에서의 창의적
체험활동과 미술관 교육 연계 프로그램 개발

- 제주 지역 미술관을 중심으로

Development of Creative Experience
Activity and Art Education Linkage
Program in the 2015 Revised Curriculum

- Focused on Jeju Museum of Art

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

진혜민

2018년 8월

석사학위논문

2015 개정 교육과정에서의 창의적
체험활동과 미술관 교육 연계 프로그램 개발
- 제주 지역 미술관을 중심으로

Development of Creative Experience
Activity and Art Education Linkage
Program in the 2015 Revised Curriculum
- Focused on Jeju Museum of Art

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

진혜민

2018년 8월

2015 개정 교육과정에서의 창의적
체험활동과 미술관 교육 연계 프로그램 개발

Development of Creative Experience
Activity and Art Education Linkage
Program in the 2015 Revised Curriculum

지도교수 오 재 환

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

진 혜 민

2018년 5월

진 혜 민의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2018년 6월

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구 내용 및 범위	2
3. 선행연구 검토	3
II. 미술관 교육	4
1. 용어정의	4
2. 미술관 프로그램 현황	5
3. 미술관 교육의 과정	9
4. 미술관 교육의 필요성	12
III. 교육과정에서의 미술관 교육	15
1. 2015 개정 교육과정 성격과 목표	15
2. 2015 개정 교육과정의 감상 영역 내용 체계	16
3. 교육과정에서의 미술관 관련 내용 분석	17
4. 교육과정에서의 미술관 교육의 제한점	19
IV. 창의적 체험활동과 미술관 교육	21
1. 창의적 체험활동의 의의와 성격	21
2. 창의적 체험활동의 영역과 미술관 교육	21
V. 창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육 연계 프로그램 개발 ...	24
1. 창의적 체험활동의 동아리 활동과 미술관 교육의 연계 필요성 ...	24
2. 창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육 연계 프로그램 개발 ...	25
VI. 결론 및 제언	50
참고 문헌	52
ABSTRACT	54

표 목 차

〈 표Ⅱ-1 〉 국립 현대미술관 미술 프로그램 현황	5
〈 표Ⅱ-2 〉 제주도립미술관 교육 프로그램 현황	8
〈 표Ⅱ-3 〉 어린이 미술학교 프로그램 현황	8
〈 표Ⅱ-4 〉 미술관 사후학습 유형	11
〈 표Ⅲ-1 〉 2015 개정 감상 영역 내용 체계	16
〈 표Ⅲ-2 〉 미술과 교육과정 감상영역 변천 과정	17
〈 표Ⅲ-3 〉 학년 군별 감상영역 성취기준	18
〈 표Ⅳ-1 〉 창의적 체험활동 영역별 활동 체계표	22
〈 표Ⅴ-1 〉 프로그램 개발 절차	27
〈 표Ⅴ-2 〉 생각이 자라는 미술관 교육	28

국 문 초 록

2015 개정 교육과정에서의 창의적 체험활동과 미술관 교육 연계 프로그램 개발

진 혜 민

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공
지도교수 오 재 환

사회가 급변함에 따라 학교 현장에서는 바른 인성을 지는 창의적 인재 육성에 중점을 두고 있다. 또한 그러한 변화에 맞춰 2015 개정 교육과정에서도 문화적 소양을 지닌 창의적 인재 육성에 중점을 두고 있다. 미술교과는 표현, 작품, 미술관 등을 적극 활용할 수 있기 때문에 문화적 소양은 창의적 인재를 육성하는데 적합한 교과이다. 하지만 실제 학교 현장의 상황으로 인해 표현과 작품에 대한 제약과 특히 미술관 방문이 어려운 것은 사실이다. 미술관에서 표현과 작품, 감상을 종합적으로 할 수 있음에도 불구하고 미술관의 특수성과 미술 교과 시수의 부족으로 학교 현장에서는 어려움을 겪고 있다.

본 연구는 2015 개정 교육과정에 의거하여 개발된 초등학교 3·4학년군의 미술과 교육과정을 기준으로 하여 교과시간 이외의 시간으로 2009 개정 교육과정에 도입된 창의적 체험활동을 활용하여 운영할 수 있는 프로그램을 개발하는데 목적이 있다. 학교 현장에서 미술관 교육은 미술과 교과 시간으로는 실시하기 어려운 점이 많다. 미술과 교과의 부족한 시수와 미술관의 접근성으로 학교현장에서 미술관 교육을 실시하기에 많은 어려움이 있으므로 교과와 상호보완적으로 이

루어지는 창의적 체험활동을 활용하여 이를 해결하고자 한다. 또한 미술관 교육의 과정 중 학교 현장에서 제대로 활용되지 않고 있는 사후학습 중심의 미술관 교육을 구성하여 미술관을 자주 가지 않더라도 교실 안에서 활용할 수 있는 프로그램을 개발하였다. 본 프로그램을 실시하였을 예상되는 기대효과로는 첫째, 문화적 소양을 지닌 창의적 인재 육성에 이바지 할 수 있을 것이다. 둘째, 미술 교과와 상호 보완적으로 활용되어 교과 속에서 배운 것을 적극 활용할 수 있을 것이다. 또는 미술관에서 관람한 작가의 작품을 교과 시간에 적극 활용하여 수업이 상호보완적으로 활용될 수 있을 것이다. 셋째, 진로체험의 기회가 될 수 있을 것이다. 본 프로그램을 바탕으로 학교 현장에서 창의적 체험활동을 활용하여 미술관 교육을 실시할 수 있을 것이며 문화적 소양을 지닌 창의적 인재 육성에 이바지 할 수 있기를 기대한다.

주요어 : 2015 개정 미술과 교육과정, 창의적 체험활동, 미술관 교육

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

2015 개정 미술과 교육과정에서 학교교육에서 미술의 역할을 바른 인성과 문화적 소양을 갖춘 창의적 인재를 기를 수 있는 핵심 교과로 정의하고 있다. 학교 교육은 전인교육으로서 학생들의 몸과 마음이 바르게 성장하는 데 그 목표가 있으며 미술교과에 또한 바른 인성을 가진 학생의 육성에 목표가 있다. 인성교육의 중요성이 커지고 있음에 따라 학교 현장에서는 인성 교육을 실시하고 있다. 하지만 학생들은 여전히 무분별한 언행의 사용으로 결국 교사의 입장에서는 지도를 하고 있으나 학생의 입장에서는 실천이 이루어지지 않는 모순적인 상황이 벌어지고 있다.

미술관 교육은 크게 보면 감상 교육과 연계되어 있다. 미술 감상 교육은 첫째, 인간의 감정과 감성을 풍부하게 한다. 감성과 이성이 조화롭게 성장된 전인을 양성하게 하는 것이 교육의 목표이며 미술 감상 교육 또한 교육의 목표를 도달하는데 이바지하고 있다. 둘째, 미술 감상 교육을 통해 문화적 다양성을 이해할 수 있다. 인종, 종교, 성별 등에 따라 다름이 존재하지만 미술은 그 사회를 반영하는 매개물이므로 미술 감상은 문화적 다양성을 이해하는 데 큰 역할을 한다. 셋째, 미술 감상은 시각적 문해력을 길러준다. 시각 문화에 기초한 미술 감상은 한 사회의 다양한 문화 현상의 의미를 해석하고 비판하는 사고력을 기르는 데 도움을 준다(오다혜, 2018, pp. 14). 따라서 미술 감상 교육은 현재 학교 현장에서 하는 인성 교육의 측면과 밀접하게 관련이 있으며 이러한 미술 감상 교육이 종합적으로 나타나는 곳은 미술관이라고 할 수 있다. 따라서 미술관은 학생들의 감상 교육, 즉 인성 교육의 장으로도 활용 될 수 있는 중요한 역할을 하고 있는 장소로서 바른 인성을 지닌 문화적 소양을 갖춘 인재를 육성하는 데 적합한 장소라고 볼 수 있다.

그러한 시대의 흐름에 맞춰 2015 개정 교육과정에서는 3·4학년군 감상영역의 성취기준의 (나) 교수·학습 방법 및 유의사항에서도 주변의 미술관·박물관 견학을 통해 미술작품을 감상하는 태도를 익힐 수 있도록 교육과정에 명시하고 있다.

미술관 교육은 2015 개정 교육과정에서 얘기하는 체험, 표현, 감상의 영역이 종합적으로 나타나는 장소로 학교에서는 미술관 교육을 실시해야 한다. 하지만 학교현장에서 미술관 교육을 실제로 실시하기란 어려운 부분이 많다. 교육과정이 변천하면서 교사에게 자율권이 보장되기 시작했지만 부족한 시수, 미술관이라는 공간에 대한 접근성, 교사의 전문성의 부족으로 학교 현장에서는 미술관 교육을 실시하기에는 어려움이 많다. 특히 미술관이라는 공간의 제약이 가장 큰데 미술관이 지역의 발달 정도에 따라 수가 현저히 차이가 나기 때문이다. 이러한 부분을 해결하기 위해서는 미술관 교육의 과정 중 사후학습 중심의 활동으로 미술관 교육을 구성하여 미술관이라는 공간의 접근성을 해결할 수 있을 것이다. 또한 2009 개정 교육과정 상에 도입된 창의적 체험활동을 활용한다면 교과 시수로 부족한 부분을 해결 할 수 있을 것이다. 미술교과와 상호보완적으로 활용하여 창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육을 실시하여 교육과정을 운영한다면 미래 사회가 요구하는 인재를 육성하고 창의적 체험활동의 목표를 달성하는 데 큰 무리가 없을 것이다. 따라서 본 연구는 미술관 교육을 통해 학생들은 미래 사회가 요구하는 문화적 소양을 갖춘 창의적 인재의 육성에 목표가 있다.

그리하여 본 연구는 2015개정 교육과정에 의거하여 개발된 초등학교 3·4학년군의 미술과 교육과정을 기준으로 하여 교과시간 이외의 시간인 창의적 체험활동의 시수를 활용하여 운영할 수 있는 프로그램을 개발하는 데 목적이 있다. 교육 현장에서 학교의 실정에 맞게 사후 학습 중심의 미술관 교육을 할 수 있도록 교과를 보완한 프로그램을 개발하여 초등학교 미술관 교육의 효율적인 지도에 도움이 되는데 연구의 목적이 있다.

2. 연구의 내용과 범위

본 연구의 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 논문의 이론적 배경이 되는 관련 연구 논문과 참고 도서를 통해 미술관 교육의 의미를 정의한다.

둘째 인터넷 자료 조사, 관련 연구 논문, 미술관 홈페이지 자료 검색을 통해 현재 국내의 미술관 프로그램에 대해 분석하여 현재 이루어지고 있는 미술관 교육

의 제한점에 대해 알아본다.

셋째, 2015 개정 미술과 교육과정을 분석하여 미술관 교육의 흐름에 대해 알아보고 미술관 교육의 실태에 대하여 알아본다.

넷째, 제주 지역 미술관을 중심으로 2015 개정 교육과정에서의 창의적 체험활동과 미술관 교육 연계 프로그램을 개발한다.

3. 선행연구 검토

미술 교과는 교과목의 특성상 지식체계가 비교적 객관적으로 조직되어 있지 않고 복합적으로 이루어 다른 교과와 달리 교육 내용을 조직하고 구성하는데 어려움이 많아 활발한 논의와 연구가 필요하다.

선행연구를 살펴보면 이세현(2014)의 연구에서는 우리나라 현재 미술관 교육의 현황을 살펴보고 지역의 미술관과 2009개정 교육과정에 따른 중등학교 미술 감상 교육의 연계 방안을 살펴보아 효과적인 미술교육방법을 제시하였다. 윤지은(2016)은 직접 교육과정을 분석하여 미술관 활용 수업의 목표를 도출하고 미술관을 활용한 수업을 계획·실행할 수 있는 교수 주도형 미술관 활용 교수·학습 지도 방안을 개발하였다. 최현정(2013)은 미술관을 활용한 미술 감상 수업을 계획하고 운영하기 위한 구체적인 실천방법을 제시하였다. 현은령(2016)은 창의적 체험활동을 중심으로 한 중학생 대상의 미술관 연계 창의·인성 교육 프로그램을 개발하였다.

Ⅱ. 미술관 교육

1. 용어 정의

미술관 교육을 정의하고자 하면 먼저 미술관 교육을 어미가 두 개가 붙어 있는 미술관 교육으로 보아야 할 것이냐, 미술관과 교육이 합쳐진 개념으로 보아야 할 것이냐에 대한 이야기를 먼저 해야 한다. 미술관 교육은 글자 그대로 미술관과 교육이 합쳐진 의미로 받아들여야 한다.

선사시대부터 미술에 대한 사람들의 인식은 있었으나, 이러한 모든 작품들이 모두에게 공개되었던 것은 아니다. 귀족, 부유한 사람들에게 특권으로 누리지던 작품에 대한 욕구는 프랑스 대혁명을 거치면서 변화하게 된다. 프랑스대혁명(1789.7.14.-1794.7.27.)을 거치면서 종교적 성전이나 귀족들에게서 보관되어 오던 오브제들이 대중에게 공개되기 시작하면서 대중에게 공공연하게 보여지는 미술관의 개념이 들어오기 시작한다. 이로서 대중에게 미술관이 개방되기 시작하고 1845년 영국에서는 영국 국회에 박물관 법을 통과시켜 미술관을 하나의 공공기관이자 교육기관임을 공고하였다(차인숙, 2008, pp.6-7).

그 이후 1872년 메트로폴리탄미술관(metropolitan museum of art)의 성인강좌시리즈, 1876년 보스턴 미술관(boston museum of fine art)의 미술관 교육을 시작으로 사회교육기관으로서의 미술관 교육이 시작되기 시작한다.

결국 처음 대중에게 공공연하게 도입된 미술관이라는 공간은 프랑스 혁명이후로 들어오게 되었으며 미술관에서 실시한 교육은 1872년의 메트로폴리탄의 성인강좌시리즈가 시작이다. 처음 대중에게 공개되는 미술관이라는 개념 자체가 들어오게 된 루브르 박물관(louvre museum) 이후 얼마간의 확산기, 대영 박물관이 생기는 등, 그 이후 교육이라는 개념이 들어오며 사회교육기관으로서 미술관의 역할이 커지기 시작한다.

따라서 미술관 교육은 글자 그대로 ‘미술관’과 ‘교육’이라는 구분되는 영역이 합쳐져 있다고 볼 수 있다. 우리나라의 경우 [박물관 및 미술관 진흥법](2009.3.5.) 제2조 2항에 의거하면 미술관을 다음과 같이 정의하고 있다.

문화 예술의 발전과 일반 공중의 문화향유 증진에 이바지하기 위하여 박물관 중에서 특히 서화·조각·공예·건축·사진 등 미술에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설을 의미한다.

박물관 및 미술관 진흥법에도 나와 있듯이 미술관은 작품을 전시, 교육하는 곳으로서 교육적 의미 또한 포함하고 있는 곳이다. 대부분의 미술관들이 작품 자체 뿐만 아니라 미술 교육을 위한 공간으로서도 활용하고 있다. 우리나라에서도 여러 미술관에서는 사회교육기관으로서의 미술관의 역할을 담당하여 대중을 위한 여러 프로그램을 운영하고 있다. 따라서 미술관은 교육적 성격이 강하며 미술관 교육은 미술관에서 학생 내재적으로 혹은 외부적으로 설명에 의한 배움을 통칭하고 있다.

2. 미술관 프로그램 현황

가. 국립현대미술관

1969년 경복궁에서 개관한 국립현대미술관은 우리나라를 대표하는 미술관 중 하나이다. 국립 현대미술관에서는 유아부터 성인까지 다양한 연령층이 문화생활을 향유할 수 있도록 여러 가지 교육을 실시하고 있다. 아래의 표는 국립현대미술관에서 운영되고 있는 프로그램이다.

〈 표Ⅱ-1 〉 국립 현대미술관 미술 프로그램 현황

프로그램 종류	프로그램 설명	상세 프로그램
전문인교육	미술관 전문직 희망자 및 종사자에게 현장실무 경험 기회를 제공하고, 전국 국공립·사립 미술관 등전문인 대상으로 한 세미나, 토론 등 미술관 전문 인력 양성 및 재교육프로그램	-인턴십 프로그램 -미술관 전문직 연수
청소년·교사 교육	미술관과 공교육 현장의 연계성 강화 및 예술과의 소통 활성화를 위한 학교·학	-[감상] 미술관감상교육 -[감상] 미술관경험(진로)교육

	급단체, 청소년·교사 대상 감상·경험(진로)교육프로그램	-[창작] 창작워크숍 -[교사] 교사연수 -찾아가는 미술관 교육
성인교육	일반 성인은 물론, 대학생, 직장인, 주부 등 대상별 특성을 고려한 미술관 전시 및 주요 콘텐츠 등 미술문화 확산을 위한 교육프로그램	-성인교육 -도슨트 양성 프로그램 -직장인 교육
전시를 말하다	전시를 기반으로 한 강연, 토크, 연구모임, 워크숍 등 다양한 특별프로그램으로 전시를 통해 대중과 함께 소통하고 공감을 유도하는 교육프로그램	-MMCA 렉처 -MMCA 토크 -MMCA 팀플 -MMCA 워크숍
작품 감상	관람객들의 전시 이해를 돕기 위한 해설 프로그램으로 정시·수시해설 작품 감상 프로그램 맥 MEG 및 대상별 특화 작품 감상 프로그램	-작품 감상 프로그램 MEG -대상별 작품 감상 프로그램
어린이·가족 교육	서울관을 중심으로 진행되는 미술관을 재밌고, 멋지게 즐기기 위한 어린이·가족 대상 교육프로그램	-방학교육 프로그램 -주중/주말교육 프로그램
어린이 미술관	과천관에 위치한 국내 유일의 국립어린이미술관으로, 어린이·가족 대상 전시와 다양한 교육프로그램을 통해 현대미술과 소통할 수 있는 새로운 개념의 교육문화 공간	-주중교육 프로그램 -주말교육 프로그램 -방학교육 프로그램 -특별교육 프로그램
문화접근성 향상 교육	장애인, 이주민 등 지역, 공간, 계층에 따른 장벽을 최소화하는 열린 미술관, 모두를 위한 미술관이 되기 위한 교육프로그램	-문화 다양성 교육 -학교밖 청소년 교육 -장애인 교육
무한상상실 아트펠랩	예술·기술의 융복합 창의공간에서 신매체 디지털기기를 활용하여 동시대 미술의 다양한 예술적 경험을 제공하는 교육·문화프로그램	-어린이 펍랩 -성인펠랩 -학교연계 펍랩 -펠랩 워크숍

위의 제시된 것과 같이 국립현대미술관에서는 작품을 제시할 뿐만 아니라 유아부터 성인까지 교육하는 등 사회 교육기관으로서의 미술관의 역할을 담당하고 있다.

우리가 주목해야 하는 부분은 특히 초등학교, 어린이와 관련된 분야이다. 청소년

년·교사 교육을 하여 학생, 학급을 대상으로 [감상] 미술관감상교육, [감상] 미술관경험(진로)교육, [창작] 창작워크숍, [교사] 교사연수, 찾아가는 미술관 교육을 실시하고 있다. 학급, 학생을 대상으로 뿐만 아니라 교사를 대상으로 연수를 실시하고 있는 것도 주목해 볼 만 하다. 교사를 대상으로 한 미술관 교육, 미술 연수는 상대적으로 생활지도, 학급 경영 연수, 혹은 기타 주요교과 연수에 비해 현저히 적으므로 교사를 대상으로 한 연수가 있는 것도 주목할 만하다. 또한 어린이·가족 교육, 어린이 미술관을 실시하여 학생들이 주중뿐만 아니라 시간적 여유가 있는 주말이나 방학 중에 프로그램을 운영함으로써 학생들이 충분한 시간을 가지고 미술작품을 감상하고 문화생활을 향유할 수 있도록 한 점도 눈여겨 볼 만 하다. 마지막으로 무한 상상실 아트팩랩이라는 교육프로그램을 운영하면서 디지털 매체를 이용한 미술을 학생들이 경험해 볼 수 있도록 하였다.

위와 같이 국립현대미술관에서는 학생들을 위한 프로그램뿐만 아니라 교사를 위한 프로그램도 운영하여 배움이 학생에게 국한되지 않고 교사에게도 전문성을 키워줄 수 있도록 하고 있다. 하지만 위의 미술관은 국내의 손꼽히는 미술관으로 다른 나라의 미술관을 활용한 프로그램과 비교해 보았을 때는 아직 많이 부족한 실정이다.

나. 지역 미술관 - 제주도립미술관

2009년 개관한 제주도립미술관은 제주도 지역 대표미술관으로 자리 잡고 있다. 제주도립미술관에 경우 크게 4개의 프로그램을 운영하고 있다. 어린이 미술관, 찾아가는 미술관, 자유 학기제 프로그램, 미술관 대학으로 학생들을 위한 것은 어린이 미술관, 찾아가는 미술관, 자유학기제 프로그램이고 미술관 대학은 성인을 대상으로 강의하고 있다. 2009년에 개관한 이후 2013년에 성인을 대상으로 한 미술관 대학을 개강하고 2014년에 어린이 미술관과 찾아가는 미술관을 실시하기 시작했다.

< 표Ⅱ-2 > 제주도립미술관 교육 프로그램 현황

프로그램 종류	프로그램 설명
어린이 미술학교	어린이들이 스스로 생각하고 만들어가는 과정 속에서 생각의 폭을 넓혀주고 창의력을 발달시키는 프로그램 - 대상 : 도내 초등학생 - 시기: 2018.4~2018.11.
찾아가는 미술관	-대상 : 제주도내 초등학교 -운영기간 : 4월 ~ 11월, 월 1개 학교, 총 6개 학교 예정 -참여인원 : 30명 내외
자유학기제 프로그램	미술과 관련 직업소개, 기획전시 관람(전시연계 활동지 체험) 프로그램 -대상: 제주도내 중학생 -운영기간: 4월 ~ 11월, 학기 중 매주 금요일 오후(14:00~16:00)

< 표 Ⅱ-3 > 어린이 미술학교 프로그램 현황

어린이 미술학교	
토요일 오전반	미술과 애니메이션 기법을 통합하여 학생들에게 지도하며 소마트로프, 페나키스토스코프와 물방울 애니, 플립 북, 마인드맵과 스토리보드 등을 지도하고 있다.
토요일 오후반	생태미술교육프로그램을 지도하며 자연 놀이와 함께 미술을 체험하며 표현하는 프로그램으로 물 드로잉, 에코 프린팅, 오감과 프레임, 리사이클링, 퍼포먼스, 데칼코마니 등을 지도하고 있다.
일요일	그림감상을 연계한 표현 활동이며, 그림에 나타난 화가들의 생각과 조형적 언어를 이해하여 표현하는 프로그램이다. 고희, 조지아 오키프, 신사임당, 피카소, 이중섭, 프리다칼로, 마그리트, 쿠사마 야요이 등 여러 작가의 작품을 가지고 학생들이 표현하는 시간을 가진다.

어린이 미술학교의 경우에는 강의 기수별로 15명씩 모집하여 진행하고 있고 미술가가 직접 활동에 참여하여 학생들에게 미술작품에 대한 이해도를 높이고 있다. 총 1년에 18기를 운영하고 있으며 학생들이 학교에서 실시하기 어려운 경험을 많이 할 수 있도록 기회를 제공하고 있다.

또한 제주 도립 미술관에서는 초등학생을 대상으로 찾아가는 미술관을 운영하고 있다. 제주도라는 지역의 특수성을 고려하여 학생들이 쉽게 접하지 못하는 문

화생활을 미술관이 직접 찾아가서 학생들이 문화생활을 영위할 수 있도록 도와주고 있는 점이 특징적이다.

국립 현대미술관과 비교해 보았을 때 현저히 학생을 위한 프로그램이 부족하지만 도내에서 2018년도 기준으로 유일하게 학생들을 위한 프로그램을 운영하고 있다. 제주도 안에는 이중섭 미술관, 기당 미술관, 제주 현대 미술관 등 미술관이 있지만 교육을 위한 프로그램은 2018년도 기준으로는 하고 있지 않다.

3. 미술관 교육의 과정

미술관을 활용하여 미술교육을 실시하기 위해서는 교육을 실시하기 전부터 교사의 준비된 계획이 필요하다. 계획한 감상교육의 목적에 맞는 미술관을 선정부터 학생들이 미술관 교육을 마친 후 하는 사후학습까지의 일련의 과정을 겪게 된다.

미술관 교육의 과정을 크게 사전학습, 현장학습, 사후학습으로 나뉘는데 세 과정은 경중을 논하기 어렵게 모두 의미가 있다. 사전 학습은 전시가 계속적으로 바뀌는 미술관의 특성상 사전에 안내하여 학생들에게 전시에 대한 흥미와 참여를 결정한다. 현장학습은 실제로 작품을 보며 배움이 발생하게 되며 학생은 작품과 상호작용 하게 된다. 사후학습은 미술관 교육이 끝나고 하는 활동으로 학교 현장에서는 주로 그림 그리기, 간단한 감상문 쓰기로 이루어진다.

본 연구에서는 미술관 교육의 과정 중 사후 학습에 중심을 두어 논하고자 한다. 미술관의 접근성이 지역마다 다르기 때문에 매 차시 현장학습을 가는 것은 어렵다. 따라서 미술관 교육이 원활하게 학교 현장에서 활동되기 위해서는 사후 학습이 제대로 이루어져야 하는데, 학교 현장의 상황 상 사후학습이 제대로 이루어지지 않고 있다.

가. 교사의 사전 준비

첫째, 교사는 미술관에 대한 정보를 사전에 조사한다. 교육 목적에 맞는 미술관을 정한 후 미술관을 실제로 답사하고 미술관에 전시된 작품에 대한 자료를 수집한다. 실제로 방문하는 경우에는 일정과 시간, 식사 장소 등 세부계획을 정하

게 되고 방문하지 못하는 경우에는 세부 계획은 학예 연구사 혹은 관련 담당 선생님과 의논하여 정하게 된다.

둘째, 미술관에 관한 사전 조사 자료를 활용하여 교육 계획을 수립한다. 학교에서 실시할 사전교육, 실제 답사하는 현장학습, 미술관 교육 이후에 진행되는 사후학습으로 나누어 수립한다. 학생들의 수준에 맞는 시간과 흥미를 고려하여 미술관 체험학습을 계획한다.

나. 사전학습

미술관에 직접 방문하기 전에 학교에서 이루어지는 교수·학습 활동을 사전학습이라고 한다. 전시 안내, 안전교육, 준비물에 대한 안내, 미술관에서 지켜야 할 예절 등 실제 가기 전에 하는 모든 활동을 포함한다.

다. 현장학습

미술관에 직접 방문하여 전개되는 활동을 의미한다. 교사의 준비된 계획에 의거하여 진행되지만, 작품과 학생 사이에서 일어나는 상호작용은 개별적이고 다양하게 일어나게 된다. 도슨트, 학예연구사, 교사 등으로 미술관을 함께 돌아다니면서 교육 활동이 일어나며 이 과정에서 배움이 일어나게 된다.

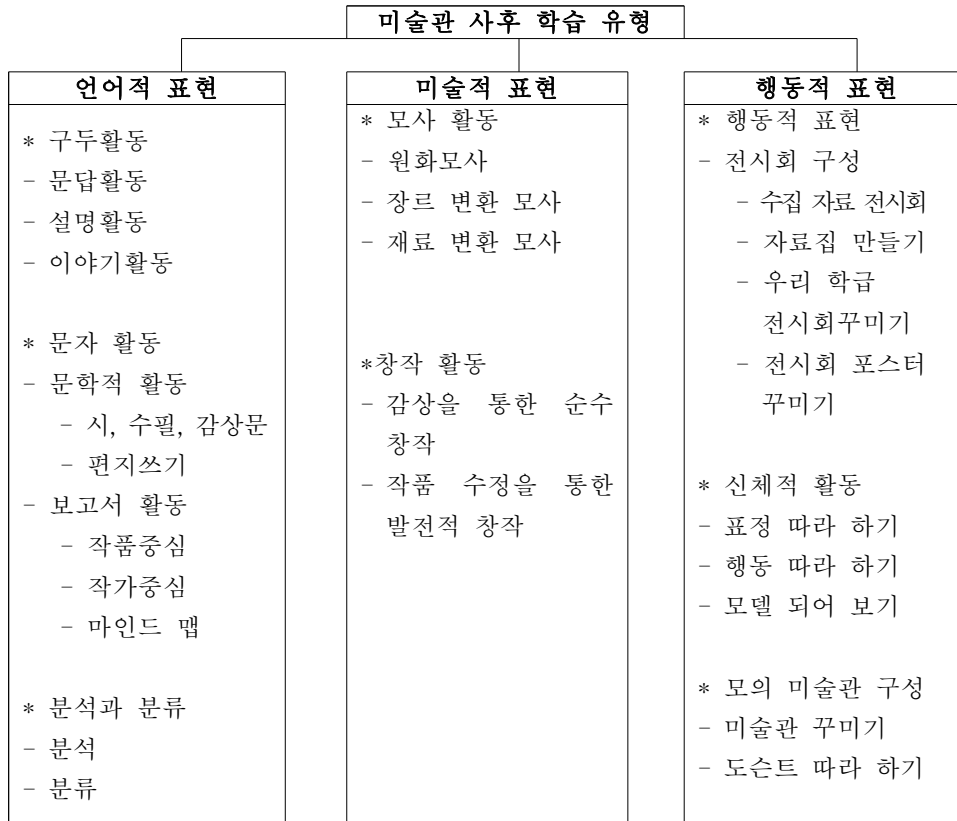
감상 과제에 따라 모듈별로 감상학습이 이루어져 개별적인 상호작용이 일어날 수 있으며 학습 형태에 따라 교사와 학생의 상호작용에 의한 전체학습으로 할 수 있다(오선환, 2015, pp.20-21). 초등학생은 소규모로 모듈을 만들어 도슨트나 명예교사의 안내에 따라 작품을 감상하는 것으로 해야 하는데 이러한 활동을 할 때에는 워크시트의 개발이 매우 중요하다. 워크시트의 경우에는 학생들에게 형식적인 감상활동이 아닌 통합적 감상활동이 일어날 수 있도록 개발되어야 한다.

라. 사후 학습

미술관에서 관람을 마치고 이루어지는 미술관 내에서 혹은 학교에서 이루어지는 학습활동을 의미한다. 사후학습은 미술관 체험 교육 이후 빠른 시간 내에 이루어지는 것이 효과적이다. 따라서 미술관의 교육장소이나 주변공간을 활용하여 진행하는 것이 효과적이다. 미술 교과서에서도 사후 학습에 대한 제시가 되어 있

다. 모든 교과서가 감상 보고서 형식의 문자 활동을 제시하고 있으며 주로 언어적 표현과 심동적 표현의 활동으로 제시되어 있었다(오선환, 2016, pp.22-23).

< 표Ⅱ-4 > 미술관 사후학습 유형(오선환, 2016, pp.22)



주로 학교 현장에서는 활동지를 보고서 형식으로 만들어 사용하게 되는데 미술관 관람 후 사후활동을 실시하는 경우는 69.3%였고 실시하지 않은 경우는 30.64%였다(오선환, 2016, pp.22). 주로 실시하는 사후활동의 경우에는 감상문 쓰기과 그림 그리기였다.

학교 현장에서 사후학습은 주로 그림 그리기, 간단한 감상문 쓰기를 하고 있는데 이는 학생들에게 미술에 대한 흥미를 자극하기 보다는 과제로서의 느낌이 강하다. 따라서 학생들에게 새로운 방식의 미술관 교육이 필요하며 사후 활동을 통

한 미술관 교육을 통해 학생들의 미술관 교육에 대한 흥미와 관심을 높일 수 있을 것이다

4. 미술관 교육의 필요성

초등학교 학생들이 미술을 통해서 스스로를 표현한다는 점에서 미술과 교육은 학교 교과 내에서 중요한 역할을 차지하고 있다. 하지만 교사 입장에서는 가르치기가, 학생 입장에서도 배움이 일어나기에 어려운 부분이 많다.

초등학교 학생들의 입장에서 초등학교 미술 교과와 흥미도 대한 논의와 연구는 활발히 이루어지고 있다. 학생들은 학교 교육에서 이루어지는 미술과 수업 중, 가장 재미있는 활동이 표현활동이 전체 73.2%, 체험활동 22.6%, 감상활동이 4.2%로 학생들은 미술교육 영역 중 표현활동에 흥미가 집중되어 있으며 감상 영역은 상대적으로 재미가 있다고 생각하지 않았다. 미술수업 내용의 비선호도에 대한 인식조사에 의하면 가장 재미없는 내용으로는 감상활동이 전체 71.9%를 차지하여 미술교육 영역중 학생들의 흥미가 감상활동에서 낮음을 알 수 있었다. 따라서 이 두 개의 조사를 종합하여 보면 초등학교 학생에게 미술과 영역 중 감상은 어렵고 하고 싶지 않은 것이라는 생각이 강하다(김미령, 2016, pp.23-24).

또한 학생들 자체도 미술에 대한 관심이 부족한 것도 사실이다. 임지현(2008)의 연구에서 학생들을 대상으로 한 조사에 의하면 미술관 관람 횟수에 대한 조사에서 '해 본적이 없다'가 37.2%와 1년에 1회가 25.6%였다. 또한 미술관 관람 경험이 없는 학생들에 대한 이유 조사에서는 '함께 갈 사람이 없어서'가 40.9%였다. 이는 여러 가지로 해석된다. 학생들 개인적인 이유로는 스스로 미술에 대한 관심이 부족한 것 미술관에 가지 않는 것일 수도 있다. 또한 미술관의 접근성, 사회 경제적 여건 등을 고려했을 때 학생 스스로 미술관을 찾기가 어려운 상황으로 판단된다.

교사 입장에서도 학생들에게 미술과의 지도 중 감상영역의 지도가 부담스러운 것은 사실이다. 이해자(2017)는 초등학교 교사와 5,6학년 학생을 대상으로 감상 교육에 대한 실태를 연구했다. 교사를 대상으로 한 실태 조사 문항 중 미술과

지도에 어려움을 겪는 영역은 수목화와 붓글씨 52%, 감상과 비평이 46%였다. 지도에 어려움을 겪는 요인으로는 지도방법 및 이해의 부족이 90%였다. 이는 미술 작품 감상 지도 방법, 작품의 이해에 관련된 부분을 이해하는 데 어려움을 겪는 것으로 보인다.

또한 감상과 비평단원 이외의 표현활동 후 감상을 실시하고 있는지에 대한 문항에 가끔 지도하는 경우 70%, 빠짐없이 지도하는 경우 0%, 아예 지도하지 않는 경우 0%였다. 학교 현장에서는 대체로 표현활동 후 감상영역을 지도하나 일주일에 최대 2시간으로 배정된 시수로는 학생들이 표현활동을 다 하는 것조차 벅찬 것이 현실이다. 분명 작품을 제작한 뒤 하는 감상의 중요성을 알고 있음에도 불구하고 감상영역의 수업이 제대로 하지 못하는 것으로 해석된다.

미술관에서의 감상지도에 대한 문항으로는 '학생들과 작품을 둘러보는 정도로 한다.'가 88%, '거의 하지 않는다.'가 8%, '전시회의 특성에 따라 다양한 관점과 방법으로 작품을 감상하고 이야기를 나눈다.'가 4%였다. 이는 첫 번째는 교사의 작품에 대한 이해 부족이다. 사전 답사로 교사가 미술관에 간다고 하더라도 전시하고 있는 모든 작가의 작품을 이해하기에는 어려움이 많다. 또한 사전 답사를 갔을 때는 주로 학생들의 동선과 안전에 대한 것을 고려하지 작품에 집중하여 보지 않는 때문이다. 두 번째로는 현장체험학습으로 가는 미술관은 연속되는 수업이 아니라 일회성에 그치는 수업이기 때문이기에 배움이 분리되어 일어나는 경향이 강하다.

이를 탈피하기 위해서 미술관을 적극적으로 활용해야 한다. 미술관에서 일어나는 배움은 미술과의 세 영역이 종합적으로 이루어지는 공간이다. 그 중 특히 감상영역에 중심이 되어 이루어지는 공간으로 미술관 연계 교육은 미술관이라는 공간에서 오는 특별함과 직접 작품을 만난다는 경험으로 인해 학습자의 학습의욕을 높일 수 있으며 미술관 자체에 대한 흥미를 높일 수 있을 것이다. 또한 미술 자체는 사회와 분리된 채 만들어지는 것이 아니므로 그 당시 사회의 모습을 보여주는 도구가 될 수 있어 학생들에게 미술을 통해 실제적 경험을 할 수 있을 것이다.

미술관과 학교 교육의 연계를 통해 첫 번째, 평생학습의 공간으로서 미술관을 활용할 수 있다. 어렸을 때 얼마나 노출시키는가가 학생들이 성장했을 때도 문

화생활을 향유하는지 결정할 것이다. 따라서 학교에서 학생들에게 미술관에 가는 경험을 제공하여 미술관이라는 공간이 어렵지 않고 흥미로운 곳이라는 인식을 형성할 수 있을 것이다. 둘째, 학교 미술과 감상교육의 한계를 극복할 수 있다. 교과서 안에 있는 자료로는 부족한 부분이 많다. 아무리 정선된 자료와 유명한 작가의 작품을 가지고 와도 실물로 보기에는 어려움이 많기 때문이다. 자료의 부족과 교사의 전문적 지도 능력 부족으로 감상 교육은 한계점을 가지고 있으나, 미술관의 풍부한 자료와 도슨트, 큐레이터를 활용한다면 감상 교육의 한계점을 극복할 수 있을 것이다. 셋째, 폭넓은 시각미술에 대한 개념과 변화를 빠르게 이해시킬 수 있다. 미술은 그 시대의 삶을 반영한다. 특히 현대미술의 경우에는 그 사회의 문화와 사회적 배경을 다양하게 표현하는 것이 특징이다. 이러한 미술을 접하게 된다면 학생들은 고착화된 시각의 틀은 깨질 것이고 풍부하고 독창적인 어근으로 성장하게 될 것이다. 넷째, 교과통합학습과 공간연계학습이 가능하다. 예를 들어 미술관에서 이루어지고 있는 역사 전시와 미술을 연계한 학습이 가능할 것이다(류재만 외, 2008, pp.345).

이처럼 미술관 교육은 미술과 교육에서 가장 중요한 부분을 차지하고 있다. 실제로 미술관 교육이 학생들의 감상능력을 높였다는 연구는 많다. 학교 운영자인 교장과 교감을 대상으로 한 설문에서 박물관·미술관 교육의 이상적인 실시 횟수는 연 2회 51%, 연 1회가 38.1%로 학교 운영자 또한 미술관 교육의 중요성을 인지하고 있다(주미령, 2016, pp.84). 학교 운영자인 교감, 교장 또한 미술관 교육이 학교 현장에서 필요함을 인식하고 있으나 학교 현장의 상황으로 교육과정에 포함시키지 못하고 있다. 이처럼 학교 현장에서는 미술관 교육의 중요성은 인식하고 있으나 실시하기에는 어려움이 많다. 교사의 전문성 부족, 미술관 자체에 대한 접근성 등 학교 현장에서는 미술관 교육에 대한 부담감이 많다.

Ⅲ. 교육과정에서의 미술관 교육

미술관 교육은 미술과 교과와 내용 체계 중 체험, 표현이 종합적으로 이루어진다. 다른 교과와 달리 미술과는 체험, 표현, 감상하는 교육과정 상의 내용체계가 서로 통합하여 한 차시의 학습 사이에 나타날 수 있기 때문이다. 하지만 미술관 교육은 체험, 표현 영역에 비하여 감상 영역이 중점적으로 이루어지므로 교육과정 상의 감상영역 부분에 초점을 두어 논하고자 한다.

1. 2015 개정 교육과정 성격과 목표

학교 교육에서 미술교과는 바른 인성과 문화적인 소양을 갖춘 창의적인 인재를 기를 수 있는 핵심교과로서 자리매김하고 있다. 특히 미술 활동을 통해 새로운 시각으로 작품을 창조하고 타 분야와 융합시키는 등 창의적인 인재를 육성하는데 있어 미술교과는 중요한 역할을 담당하고 있다. 2015 개정 교육과정에서 미술과 이 목표는 다양한 미술 활동을 통하여 대상을 감각적으로 인식하고, 느낌과 생각을 창의적으로 표현하며, 미술 작품의 가치를 판단함으로써 삶 속에서 미술 문화를 향유할 수 있는 능력을 기르는데 있다. 아래는 2015 개정 미술과 교육과정의 세부 목표이다(교육부, 2015, pp.5).

- 1) 자신과 주변 대상에서 미적 특징을 발견하고 소통하며, 미술을 생활과 관련 지을 수 있는 능력을 기른다.
- 2) 주제를 다양한 방식으로 탐색하고 자유롭게 작품을 제작하는 능력을 기른다.
- 3) 미술 작품의 특징과 배경을 탐색하고 이해하는 능력을 기른다.
- 4) 미술 활동에 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 참여하는 태도를 기른다.

초등학교 미술과의 교육 목표가 학생들의 기초 능력 함양에 있는 만큼 학생들이 미술 자체에 관심을 가지고 자발적으로 탐색하는 데 집중하며 기본적인 표현 방법에 대해 익혀 추후 다른 것들과 융합하여 사용할 수 있는 토대를 마련하는데 목적이 있다.

2. 2015 개정 교육과정의 감상영역 내용 체계

< 표Ⅲ-1 > 2015 개정 감상 영역 내용 체계(교육부, 2015, pp.6)

영역	핵심개념	일반화된 지식	내용요소		기능
			3~4학년	5~6학년	
감상	이해	미술 작품은 시대와 지역의 배경을 반영하고 있어 미술 작품에 대한 이해는 시대적 변천, 맥락 등을 바탕으로 작품의 특징을 파악하는 활동으로 이루어진다.	작품과 미술가	작품과 배경	관찰하기 상상하기 계획하기 방법 익히기 발전시키기 구체화하기 표현하기
	비평	미술 작품의 가치 판단은 다양한 관점과 방법을 활용한 비평 활동으로 이루어진다.	작품에 대한 느낌과 생각	작품의 내용과 형식	이해하기 설명하기 비교하기 분석하기
			감상태도	감상 방법	존중하기

2015 개정 교육과정은 2009 개정 교육과정에서 기술되었던 미술사와 미술비평을 이해와 비평 영역으로 명칭을 변경하였다. 또한 학년군에 따라 내용요소를 나눠 교육과정 상의 발달단계에 따라 학습내용을 체계적으로 분리하였다, 기능 부분이 추가되어 학생들이 감상 영역을 배우면서 요구되어지는, 혹은 학습할 수 있게 되는 기능에 대한 부분이 기술되었다.

〈 표Ⅲ-2 〉 미술과 교육과정 감상영역 변천 과정

교육과정	내용 체계
7차 교육과정	*서로의 작품 감상 *미술품 감상 *미술 문화유산의 이해
2007 개정 교육과정	*미술 작품 *미술 문화
2009 개정 교육과정	*미술사 *미술비평
2015 개정 교육과정	*이해 *비평

3. 교육과정에서의 미술관 관련 내용 분석

가. 교육과정의 변천 중심으로 미술관 관련 내용 분석

우리나라 교육과정에서는 2차 교육과정(1963.3~)부터 미술관이 등장하기 시작한다. 5학년 감상영역의 지도내용과 6학년 감상영역에서 처음 미술 전람회라는 용어로 미술관이 등장했다. 이후에는 6차(1992.9~)교육과정에서 나타난다. 6차 교육과정 상의 지도상의 유의점 ‘카. 작품 감상에서는 여러 가지 작품에 대한 기초적인 이해에 도움이 되도록 지도하고 박물관, 미술관, 전시회 등을 한 학기에 1회 이상 관람하도록 하며, 시청각 자료의 활용을 통하여 학습 효과를 높일 수 있도록 한다.’에 고시되어 있다.

7차 교육과정에서도 미술관을 언급하고 있다. 교수학습방법에서 ‘사’ 감상-(3) 박물관, 미술관, 전시장 등을 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.(국가교육과정정보센터, 1997)’로 언급하고 있다. 6차 교육과정과 7차 교육과정 모두 한 학기에 1회 이상 관람하도록 하고 있으나 6차 교육과정에서는 지도상의 유의점에, 7차 교육과정은 교수학습방법에 기술되어 있는 것으로 보면, 6차 교육과정에서 보다 7차 교육과정에서 미술관 교육의 중요성이 커지고 있음을 알 수 있다.

2007 개정 교육과정에서는 교수학습방법에 ‘(3) 감상… (마)박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.’로 기술되어 있다. 2007

개정 교육과정에서는 학교현장의 상황과 미술관에 큰 관심을 가지고 있지 않은 시대상황을 고려하여 ‘가능한’이라는 용어를 붙인 것으로 판단된다. 2009 개정 교육과정에서는 내용영역별지도 부분에서 ‘(3) 감상 ... (바) 박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.(국가교육과정정보센터)’로 기술되어 있다. 2015개정 교육과정에서는 4. 교수·학습 및 평가의 방향 가. 교수·학습 방향의 ‘(10) 박물관, 미술관, 전시장 등을 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다. (11) 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 지역의 자료와 문화공간, 시설 등을 적극적으로 활용한다.’라고 기술되어 있다. 미적 가치를 중요시 여기는 시대의 흐름에 맞춰 2009 개정 교육과정 상에 언급되었던 ‘가능한’이라는 용어를 뺐다. 또한 지역의 자료와 문화 공간, 시설 등을 적극적으로 활용하라는 것을 교수·학습 방향에 넣어 학생들의 삶과 직접적으로 연관된 미술 교육을 실행할 수 있도록 교육과정 상에 넣고 있다(최정아, 2016, pp. 19-20).

나. 2015 개정 교육과정의 성취기준에 나타난 미술관 교육 내용 분석

< 표Ⅲ-3 > 학년 군별 감상영역 성취기준(교육부, 2015, pp.7-13)

감상 영역	3·4 학년군 성취 기준	[4미03-01] 다양한 분야의 미술 작품과 미술가들에 관심을 가질 수 있다.
		[4미03-02] 관심 있는 미술 작품과 미술가에 대하여 설명할 수 있다.
		[4미03-03] 미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 발표하고, 그 이유를 설명할 수 있다.
		[4미03-04] 미술 작품을 감상하는 올바른 태도를 알고 작품을 소중히 다룰 수 있다.
	5·6 학년군 성취	[6미03-01] 우리나라 전통 미술의 특징을 현대 미술과 비교할 수 있다.

기준	[6미03-02] 미술작품이 시대적 배경과 관련된다는 것을 알 수 있다.
	[6미03-03] 미술 작품의 내용과 형식을 미술 용어를 활용하여 설명할 수 있다.
	[6미03-04] 다양한 감상 방법을 알고 활용할 수 있다.

3·4학년군 감상영역 성취기준의 ‘(나) 교수·학습 방법 및 유의사항 ④ 주변의 미술관·박물관 견학을 통해 미술 작품을 감상하는 태도를 익히도록 지도한다.’라고 기술되어 있다. 이는 3·4학년 군에서 현장체험학습 등을 활용하여 미술관 교육을 해야됨을 명시하고 있는 것이다. 5·6학년군의 감상영역 성취기준에서는 3·4학년 군처럼 분명히 제시하고 있지는 않다. 그러나 5·6학년군 성취기준 또한 3·4학년군의 확장된 범위에서 바라보아야 할 것이지, 분리되어 바라볼 수 없는 개념이다.

4. 교육과정 상의 미술관 교육의 제한점

살펴본 바와 같이 국가수준의 교육과정에서는 미술관 교육의 중요성을 알고 미술관 교육을 해야 함을 명시하고 있다. 또한 여러 연구들에서도 미술관교육이 학생들의 감상능력을 높였다는 연구 결과는 굉장히 많다. 하지만 학교 실정상 미술관교육이 제대로 실시되지 못하고 있다.

학생들이 미술에 대한 어려움을 가장 많이 경험할 때가 본인이 그릴 수 없을 때이다. 그 시기에 적절한 방법으로 교육되지 못했기 때문에 학생들은 그 이상을 넘지 못하고 미술 자체에 대한 흥미를 잃어버리는 것이다. 미술관 교육도 마찬가지다. 성장하는 어린이에게 얼마나 많이 노출시키는지와 흥미를 잃지 않고 어른이 되어서도 꾸준히 문화생활을 향유하는 지를 결정하는 것이다. 교육과정 상에서 미술관 교육이 작아지고 커지기를 반복하고 있지만 미술 교육에서 미술관교육이 사라질 수는 없을 것이다. 영역이 분리되어지지 않고 한 차시 안에서 이루어

지는 미술 교육의 특성 상 미술관 교육은 체험, 표현, 감상이 한 번에 이루어질 수 있기 때문이다. 분명 여러 외적인 요소들을 무시할 수는 없다. 지역적 특성상의 미술관의 접근 용이성, 제한된 시간 안에 모든 작품을 봐야한다는 중압감, 교사 자체의 미술에 대한 자신감 결여 등 이 모든 것은 실제로 지역에 미술관이 존재함에도 불구하고 미술관 교육을 어렵게 만드는 요인이라고 볼 수 있다.

또한 미술교과에서 편성된 시수 자체로는 미술관교육을 실제로 실시하기에는 어려움이 많다. 주로 학교 현장에서의 미술 수업은 고정된 요일의 연차시로 진행된다. 미술 교과의 특성 상 한 차시와 다음 차시가 연속적으로 이루어져야 작품이 완성되기 때문이다. 만약 한 달에 한 번 미술 교과만을 위한 날을 설정하게 된다면 6학년의 경우 최대 6교시로 산정할 수 있을 텐데 매달에 매번 미술관 교육을 진행하게 하는 데는 정해진 교과 진도, 표현과 체험 영역 중심의 진도는 하지 못해 수업 결손이 발생할 것이다.

또한 학교 현장에서의 미술 교육이 표현 영역 중심으로 이루어지는데 있다. 조금 탐색한 후 표현 방법을 익혀 표현하고 수업이 끝나기 5분 전 서로의 작품을 감상하는 등 표현하는 데 중점을 두지 작품을 감상하는데 중점을 두고 있지 않기 때문이다. 이혜자(2017)가 학생을 대상으로 한 설문에 의하면 미술 시간에 화가나 친구들의 작품을 감상하는지 묻는 질문에 미술 시간에 감상하지 않고 활동 후 게시판에 전시된 작품을 본다는 응답이 45.19%, 가끔 감상 시간을 가진다가 72%, 매번 감상 시간을 가진다가 1.48%였다. 교과서는 체험, 표현, 감상 영역이 종합적으로 이루어지도록 만들어졌으나 학교 현장에서는 미술과 수업 자체가 표현 영역 중심으로 수업이 이루어지고 있기 때문이다.

학년마다 정해진 미술 교과 시간으로는 가르치는 시간이 분명히 부족하다. 따라서 교과 시간 이외의 시간을 통해서 미술관 교육을 해야 한다. 2009 개정 교육 과정에 들어온 창의적 체험활동을 활용한다면 미술 교과와 연계하여 상호 보완적으로 미술관 교육을 진행할 수 있을 것이다.

IV. 창의적 체험활동과 미술관 교육

2009 개정 교육과정에서 새롭게 편성된 교과 외 활동 교육과정으로서 창의적 체험활동은 종래의 재량활동과 특별활동을 통합한 활동이며, 교과 지식 위주의 학교교육의 관행을 개선하고 전인적 성장이 가능한 학교교육으로 개선하는데 취지가 있다.

창의적 체험활동은 학생들이 개개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하기 위해 자발적으로 실천하고 체험하여 활동을 하면서 서로에게 나눔과 배려를 실천하여 공동체 의식과 세계 시민으로서 갖추어야 할 다양하고 수준 높은 자질을 함양을 지향하는 교육과정이다(염지영, 2013, pp.2).

1. 창의적 체험활동의 의의와 성격

창의적 체험활동은 교과와 상호 보완적 관계 속에서 앎을 적극적으로 실천하고 심신을 조화롭게 발달시키기 위하여 실시하는 교과이외의 활동이다. 초등학교 창의적 체험활동은 공동체 생활에 필요한 기본 생활 습관을 형성하고 개성과 소질을 탐색하여 발견하는데 중점을 둔다(교육부, 2015, pp.3). 창의적 체험활동은 학교에게 자율권이 부여되어 정해진 시수 안에서 자유롭게 교육과정을 구성하여 운영할 수 있다. 따라서 학교 수준과 흥미에 맞도록 학생 개개인의 소질과 잠재력을 개발하는 데 적합한 교육과정이다.

2. 창의적 체험활동의 영역과 미술관 교육

창의적 체험활동은 교사가 본인의 자율권을 가지고 교육과정을 구성하는데 적합한 교육과정이다. 따라서 창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육은 미술 교과에 대한 부담감 없이 교육을 실시할 수 있다. 따라서 창의적 체험활동을 활용하여 미술관 교육을 할 경우 교과와 상호·보완적으로 운영될 수 있다.

초등학교 창의적 체험활동은 자율 활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동 네 영역으로 구성되어 있다.

〈 표 IV-1 〉 창의적 체험활동 영역별 활동 체계표(교육부, 2015, pp.6)

영역	활동	초등학교 교육의 중점
자율 활동	· 자치·적응활동 · 창의 주제활동	· 입학초기 적응활동, 사춘기 적응활동 · 민주적 의사 결정의 기본 원리 이해 및 실천 · 즐거운 학교생활 및 다양한 주제 활동
동아리활동	· 예술·체육 활동 · 학술문화활동 · 실습노작활동 · 청소년단체활동	· 다양한 경험과 문화 체험을 통한 재능 발굴, 신체 감각 익히기와 직접 조作的 경험, 소속감과 연대감 배양
봉사활동	· 이웃돕기활동 · 환경보호활동 · 캠페인활동	· 봉사활동의 의의와 가치에 대한 이해 및 실천
진로활동	· 자기이해활동 · 진로탐색활동 · 진로설계활동	· 긍정적 자아 개념 형성, 일의 중요성 이해, 직업세계의 탐색, 진로 기초 소양 함양

자율 활동은 특색 있는 활동에 자율적으로 참여하여 민주시민의 일원으로서 일상의 문제를 합리적이고 창의적으로 해결할 수 있는데 목표를 두고 있다. 학생들이 학교라는 작은 사회에서 적응하고 민주적 의사 결정의 기본 원리를 배우는 등 민주시민의 기본 자질을 배우고 경험하게 된다. 자율 활동은 자치·적응활동과 창의주제활동으로 구성되어 있다. 자율 활동을 가지고 미술관 교육을 실시한다면 창의 주제활동을 통하여 미술관교육과 연계가 가능하다. 학생들이 미술관이라는 주제를 선택하여 소집단 학습을 실시하는 것이다. 예를 들자면 작가와 작품을 탐구하는 것도 가능하며 프로젝트 학습을 실시하는 것이 충분히 가능하다.

동아리활동은 자발적으로 참여하여 소질과 적성을 계발하고 일상의 삶을 풍요롭게 가꾸어 나갈 수 있는 심미적 감성을 기르는데 목표를 두고 있다. 동아리 활동은 예술·체육활동, 학술문화활동, 실습노작활동, 청소년단체 활동으로 구성되어 있다. 동아리활동을 활용하여 미술관 교육을 실시한다면 예술·체육 활동에서 가능하다. 미술관의 통해서 삶을 아름답게 가꾸는 심미적 감성 역량을 함양할 수 있을 것이다.

봉사활동은 나눔과 배려를 실현하고 환경을 보존하는 생활습관을 형성하여 더불어 사는 삶의 가치를 체득하는데 목표를 두고 있다. 봉사활동은 이웃돕기활동,

환경보호활동, 캠페인활동으로 구성되어 있다. 봉사활동을 가지고 미술관 교육을 실시한다면 환경을 보호하고 공공시설을 아끼는 마음을 기르는 환경보호 활동과 사회 현상에 관심을 갖고 참여하여 사회의 역할과 책임을 분담하는 캠페인 활동을 할 수 있을 것이다. 미술관에 있는 환경미술을 활용하여 환경보호 활동을 활용한다든지, 사람들이 혐오하는 것들을 소재로 한 애브젝트 미술을 가지고 사람들의 편견에 대항하는 캠페인 활동을 하는 것 또한 가능할 것이다.

진로활동은 흥미, 소질, 적성을 파악하여 자아 정체성을 확립하고 자신의 진로를 개발하여 지속적으로 발전시키는데 목표를 두고 있다. 진로활동은 자기이해활동, 진로탐색활동, 진로설계활동으로 구성되어 있다. 진로활동을 가지고 미술관 교육을 실시한다면 진로탐색 활동을 실시할 수 있을 것이다. 미술관에 있는 다양한 일과 직업을 알고 스스로의 진로를 탐색하고 체험해보는 기회를 가질 수 있을 것이다(교육부, 2015, pp.5).

V. 창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육 연계 프로그램 개발

1. 창의적 체험활동의 동아리활동과 미술관교육의 연계 필요성

교육과정에서 미술 교과의 수업 시간은 정해져 있다. 주로 학교에서는 주당 2시간, 연차시로 운영하고 있다. 김미령(2016)의 연구에서 미술수업 시간이 적절성에 대한 인식조사에서 '적절하다'고 생각한 학생이 전체의 35.6%, '적절하지 않다'라고 생각하는 학생이 20.9%였다. 미술수업 시간이 적절하지 않다고 생각하는 이유에 대한 인식 조사에 의하면 여러 가지 미술활동을 경험하기에 시간이 모자라기 때문에 라는 의견이 전체의 42.9%로 높게 나타났으며 다음으로 발상, 표현하기에 시간이 모자라기 때문에 32.7%, 학생들의 수준에 맞게 수업하려면 시간이 더 필요하기 때문에 24.4%순으로 나타났다. 따라서 학생들 또한 여러 미술활동을 경험하기에 미술과 수업 시수로는 시간이 모자람을 이해하고 있다. 따라서 교과 이외의 시간인 창의적 체험활동을 활용하여 미술관 교육을 실시해야 한다.

염지영(2013)에 의거하면 대다수의 학교 급에서 창의적 체험활동은 4개의 영역 중 자율 활동에 중점을 두어 편성하였고 그 다음에 동아리활동 시간 편성, 이후에 봉사활동과 진로활동을 낮은 비율로 편성하였다. 이는 초등학교 교육과정의 목표 자체가 학생들의 기본생활습관 형성에 중점을 두고 있기 때문에 자율 활동에 많은 시수가 편성 운영되고 있는 것으로 해석된다. 분명 자율 활동을 활용해서 여러 가지 활동을 할 수는 있으나 기본생활습관의 형성이 목표인 초등학교에서는 여러 특색 있는 다른 활동보다는 습관을 길러가는 자율 활동에 시수가 집중되어 있다.

따라서 2015 개정 교육과정에 기술된 것처럼 학생들의 소질과 적성을 계발하는데 동아리활동을 활용하는 것이 조금 더 바람직하다. 창의적 체험활동의 6개의 역량 중 동아리활동을 하면서 길러지는 공동체 역량, 창의적 사고 역량, 심미적

감성 역량은 미술 교과가 지향하는 바른 인성과 문화적인 소양을 갖춘 창의적인 인재를 기르는데 부합한다.

염지영(2013)에 의하면 창의적 체험활동의 동아리활동은 주로 학술, 문화 예술, 스포츠 활동이 고른 비율로 편성·운영되고 있으나 실습 노작 활동의 성격을 가지고 편성된 동아리 활동은 매우 적다고 했다. 학교 현장에서 미술을 매개로 한 동아리의 경우에도 만화, 종이접기, 만들기, 클레이 아트 등으로 주로 구성되어 있어 실제로 학생들이 미술관을 경험해 보는 동아리활동은 거의 없다. 따라서 학교 현장에서 미술관을 경험해보는 형태의 미술관 교육이 필요하다.

2015 개정 교육과정에서는 미술관, 전시장, 박물관 등을 한 학기에 1회 이상 관람하도록 기술되어 있다. 하지만 학교현장에서 이루어지는 미술교육은 한 학기에 한번 진정 미술을 위해서 가는 것이 아닌 잠깐 들리는 식으로 끼워 맞추기 식의 운영이 이루어지고 있는 상황이다. 학생들이 곁핥기식의 미술관 교육이 아닌 실질적으로 미술관을 탐방하는 미술관교육이 필요하다.

2. 창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육 연계 프로그램 개발

본 프로그램에서는 2015 개정 교육과정에 제시된 창의적 체험활동과 2015 미술과 개정 교육과정에 기초하여 미술관 교육 연계 프로그램을 개발하고자 한다. 이를 위하여 앞서 논의한 바를 토대로 본 연구에서 추구하는 교육 프로그램의 목적을 밝히고자 한다.

가. 교육 프로그램 설계 목적

2009개정 교육과정에 도입된 창의적 체험활동은 교과와 상호보완적으로 운영하며 창의적 체험활동을 통하여 건전하고 다양한 집단 활동에 자발적으로 참여하며 개인의 소질과 잠재력을 계발·신장시키는 것을 목표로 두고 있다. 창의적 체험활동을 통해 학생들은 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 함양하여 바른 인성을 가지는 창의 융합형 인재를 양성할 수 있도록 하고 있다(교육부, 2015, pp.3).

학교 현장에서 미술관 교육은 교수·학습의 방향, 성취기준 등에 미술관 교육을

실시해야 함을 명시하고 있지만 실제로는 제대로 운영되고 있지 않다. 따라서 교과와 상호보완적으로 이루어지는 창의적 체험활동의 동아리 활동을 활용하여 미술관 연계 교육 프로그램을 개발하고자 한다. 구체적으로는 학생들이 학습자 중심이며 자율적으로 수업 내용을 구상하고 참여하며 창의적 체험활동 동아리활동의 핵심역량인 심미적 감성 역량과 초등학교 미술교과의 미적 감수성, 시각적 소통역량, 창의·융합 능력, 미술문화 이해 능력, 자기 주도적 학습 능력 함양에 중점을 둔다.

따라서 본 교육 프로그램은 창의적 체험활동을 활용한 미술관 연계 프로그램을 통해 스스로의 가치를 찾고 여러 직업을 탐구하여 스스로의 진로의식을 다지는 등 공동체 의식과 세계 시민으로서 갖추어야 할 여러 높은 자질을 함양하는데 목적을 둔다.

나. 교수·학습 프로그램 개발

창의적 체험활동을 활용한 미술관 연계 프로그램을 위해 실제 사용할 수 있는 교수·학습 지도안을 개발하고자 하였다.

1) 프로그램 개발 절차

본 연구는 '창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육 연계 프로그램'을 개발하는데 목적이 있다. 이를 위해 미술관 교육의 배경을 알고 2015 개정 미술과 교육과정 속 미술관 교육과 창의적 체험활동을 통한 미술관 교육의 필요성에 대해 살펴 보았다. 이론적 배경과 교육과정을 근거로 창의적 체험활동에서 적용 가능한 미술관 연계 프로그램 교수·학습 지도안을 구체화 한다.

< 표 V-1 > 프로그램 개발 절차

프로그램 목적 수립	프로그램 추진 방향 설정	프로그램 구성
선행연구 및 관련 이론 분석을 통한 프로그램 개발 필요성 고찰	미술관 교육, 2015 개정 교육과정, 창의적 체험활동을 살펴보고 시사점을 통한 프로그램 방향 설정	창의적 체험활동에서 활용 가능한 미술관 연계 프로그램 개발 및 교수·학습지도안 제작

본 프로그램 개발 절차는 크게 3단계로 진행된다. 1단계에서는 프로그램의 개발 목적을 수립하였다. 2단계에서는 프로그램의 추진 방향을 설정하여 미술관 교육의 이론적 배경과, 2015 개정 교육과정 상의 미술관 교육, 창의적 체험활동을 활용한 미술관 프로그램의 필요성에 대해서 논하였다. 3단계에서는 창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육 연계 프로그램을 개발하여 교수·학습 지도안을 제작하고 프로그램을 구성하였다.

나. 프로그램 구성

본 연구에서는 창의적 체험활동을 활용한 미술관 교육 연계 프로그램을 개발하였다. 이 프로그램은 창의적 체험활동에서 활용될 수 있으며 경우에 따라 차시별로 미술과 수업시간에 미술관 교육 후에 진행하는 사후학습으로도 활용될 수 있다.

프로그램명은 '생각이 자라는 미술관 교육'으로 프로그램은 미술관 교육 이후 이루어지는 사후학습을 중심으로 구성되었다. 이는 실제 학교 현장에서 사후 학습이 주로 그림그리기와 감상문쓰기 등 단순한 과제식으로 이루어져 학생들의 미술관에 대한 흥미를 떨어트린다는 점에 착안하여 사후 학습 중심의 미술관 교육 프로그램을 구성하였다. 사후학습의 유형에서 언어적 표현, 미술적 표현, 행동적 표현을 고루 해 볼 수 있도록 교수·학습 지도안을 개발하였다.

〈 표 V-2 〉 생각이 자라는 미술관 교육

프로그램 명	생각이 자라는 미술관 교육		
교육 대상	초등학교 3-6학년		
차시 구성	10차시 * 40분(창의적 체험활동)		
차시	단계	주요활동내용	
1차시	사전 학습	<ul style="list-style-type: none"> - 미술관에서 이루어지고 있는 전시 설명하기 - 도슨트의 개념 설명하기 	
		2015 개정 미술과 교육과정 관련 성취기준	[4미03-04] 미술 작품을 감상하는 올바른 태도를 알고 작품을 감상할 수 있다.
		2015 창의적체험활동 관련 교수·학습 방향	학생의 흥미, 특기, 적성과 관련된 활동을 탐색하여 선택하는 기회를 제공하고 적극적인 참여를 도모한다.
2-3차시	경험하기	<ul style="list-style-type: none"> - 도슨트와 함께 작품 관람하기 - 자유롭게 작품 감상하기 	
		2015 개정 미술과 교육과정 관련 성취기준	[4미03-01] 다양한 분야의 미술 작품과 미술가들에 관심을 가질 수 있다. [6미03-02] 미술작품이 시대적 배경과 관련된다는 것을 이해할 수 있다.
		2015 창의적체험활동 관련 교수·학습 방향	학생의 흥미와 적성에 맞는 취미 생활이나 특기를 기를 수 있도록 체험 중심으로 운영한다.
4차시	준비하기	<ul style="list-style-type: none"> - 미술관에서 인상 깊었던 작가와 작품 조사하여 발표하기 - 작품 계획서 제출하기 	
		2015 개정 미술과 교육과정	[4미03-03] 미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 발표하고, 그 이유를 설명

		관련 성취기준	할 수 있다. [6미03-03] 미술 작품의 내용과 형식을 미술용어를 활용하여 설명할 수 있다. [6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.
		2015 창의적체험활동 관련 평가 방향	동아리 활동을 통하여 지식과 기능을 창의적으로 활용하는 활동에 도전하였는가?
		2015 창의적체험활동 관련 교수·학습 방향	학생의 흥미, 특기, 적성과 관련된 활동을 탐색하여 선택하는 기회를 제공하고 적극적인 참여를 도모한다.
5-6차시	창작하기		- 작가의 작품 재창조하기
		2015 개정 미술과 교육과정 관련 성취기준	[4미02-06] 기본적인 표현 재료와 용구의 사용법을 익혀 안전하게 사용할 수 있다. [6미02-04] 조형 원리의 특징을 탐색하고, 표현의도에 적합하게 활용할 수 있다.
		2015 창의적체험활동 관련 교수·학습 방향	학생들의 흥미와 적성에 맞는 취미 생활이나 특기를 기를 수 있도록 체험중심으로 운영하되, 학생의 개별적 활동보다는 친구와 협력하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 제공한다.
7차시	준비하기		- 미술관처럼 작품을 배치하기 - 도슨트의 개념을 이해하고 도슨트 정하기
		2015 개정 미술과 교육과정 관련 성취기준	[4미03-04] 미술 작품을 감상하는 올바른 태도를 알고 작품을 소중히 다룰 수 있다.

		<p>2015 창의적체험활동 관련 교수·학습 방향</p>	<p>교과를 통해 배운 지식과 기능을 다양한 방법으로 적용하고 체험할 수 있는 기회를 제공한다.</p>
8차시	체험하기	<p>- 학급미술관 운영하기</p>	
		<p>2015 개정 미술과 교육과정 관련 성취기준</p>	<p>[4미03-04] 미술 작품을 감상하는 올바른 태도를 알고 작품을 소중히 다룰 수 있다. [6미01-02] 이미지가 나타내는 의미를 찾을 수 있다. [6미01-03] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달 할 수 있다.</p>
		<p>2015 창의적체험활동 관련 평가 방향</p>	<p>동아리 활동을 통하여 지식과 기능을 창의적으로 활용하는 활동에 도전하였는가?</p>
9-10차시	마무리하기	<p>- 미술관 관람하기 - 느낀 점 발표하기</p>	
		<p>2015 개정 미술 과 교육과정 관 련 성취기준</p>	<p>[4미03-01] 다양한 분야의 미술 작품과 미술가들에 관심을 가질 수 있다. [4미03-04] 미술 작품을 감상하는 올바른 태도를 알고 작품을 소중히 다룰 수 있다. [6미03-02] 미술작품이 시대적 배경과 관련된다는 것을 이해할 수 있다.</p>
		<p>2015 창의적체험활동 관련 평가 방향</p>	<p>동아리 활동을 통하여 지식과 기능을 창의적으로 활용하는 활동에 도전하였는가?</p>
		<p>2015 창의적체험활동</p>	<p>- 교과를 통해 배운 지식과 기능을 다양한 방법으로 적용하고 체험할 수 있는</p>

		관련 교수·학습	<p>기회를 제공한다.</p> <p>- 초등학교에서는 학생들이 동아리부서를 선택하고 동아리 부서에 참여하는 활동의 즐거움을 느끼는 데 중점을 둔다.</p>
--	--	-----------------	--

생각이 자라는 미술관 교육은 총 10개의 차시로 구성된다. 4차시는 사후학습의 유형 중 언어적 표현과 미술적 표현에 해당되며, 5-6차시는 사후 학습의 유형 중 미술적 표현의 세부 항목인 창작활동에 포함되게 된다. 7차시는 행동적 표현의 전시회 구성에 해당된다. 8차시는 행동적 표현의 모의 미술관 구성에 해당되는 된다. 실제로 미술관을 가는 횟수는 접근성, 시간 등을 고려하여 2회 밖에 되지 않지만 미술관을 다녀오고 하는 사후학습을 중심으로 구성하여 학교 현장 미술 교과시간에서도 충분히 활용 가능할 수 있도록 수업을 구성했다.

다. 교수 · 학습 지도안 제시

본 프로그램에서는 2018년 3월 4일 ~ 2018년 6월 24일까지 제주 도립미술관에서 열리는 [4·3 70주년 특별전, 포스트 트라우마]의 전시회를 중심으로 구성해보았다. 교수 · 학습 지도안은 통 10차지로, 각, 학급이나 학교, 미술관의 사정에 따라 재구성이 가능하다. 세부 교수 · 학습 지도안은 아래와 같다.

1) 1차시 교수 · 학습 지도안

제주 도립 미술관에서는 제주 4·3 70주년을 맞아 동아시아 제노사이드를 주제로 '4·3 70주년 특별전: 포스트 트라우마'가 전시되고 있다. 제주 4·3, 광주 5·18, 하얼빈 731부대, 난징 대학살, 오키나와 양민학살, 대만 2·28, 베트남 전쟁 등에서 국가폭력에 의해 발생한 희생자의 상처와 아픔을 기억하고, 동시대적인 인권회복과 상생의 가치로 승화시키고 평화의 메시지를 전하기 위한 의도로 기획되었다.

제주도 교육청에서는 매년 4·3 주간을 운영하고 있기 때문에 초등학교 3학년 이상의 학생은 4·3이 어떤 사건인지 구체적이지는 않아도 어렵듯이 어떤 사건인

지는 알고 있다. 학생들에게 4·3 사건에 대하여 간략하게 다시 설명하여 학생들이 전시를 관람하였을 때 미술가가 지나간 역사를 미술로 어떻게 표현하였는지에 중심을 두어 관람할 수 있도록 기본적인 배경에 대해 설명하는 데 초점을 두어야 할 것이다.

또한 사전에 미술관에서 어떻게 활동해야할지 충분히 안내하여 미술관 관람을 실시했을 때 학생들이 당황하지 않고 참여할 수 있도록 해야 할 것이다. 미술관에서 지켜야하는 사전 교육뿐만 아니라 도슨트의 개념 또한 설명하여 학생들이 작품 또는 작가에 대해 궁금한 것을 교사뿐만 아니라 도슨트에게 적극적으로 물어보며 상호작용할 수 있도록 충분히 허용적인 분위기를 조성해야 할 것이다.

학습 주제	사전교육		차시	1/10
학습 목표	미술관에서 지켜야 할 예절을 알고 미술관에서 하고 있는 전시에 흥미를 가진다.		미술과 관련 영역	감상
2015 개정 미술과 교육과정 핵심역량	미적감수성	창의적 체험활동 핵심역량	심미적 감성 역량	
수업자 의도	<p>1. 차시 구성 목표</p> <p>미술관에 진행되고 있는 전시의 목적을 설명하여 미술관에 갔을 때 작품에 대한 이해를 높이고자 한다. 전시의 시대적 배경인 4·3사건이라는 역사를 설명하여 다음 차시에서 직접 미술관에 갔을 때 작품을 통해 그 당시 상황과 작품을 연결하여 이해할 수 있도록 수업을 구성해야 할 것이다.</p> <p>또한 미술관에 가기 전에 지켜야 할 규칙과 예절을 설명하여 학생들이 미술관이 공공기관이며 사회 구성원이 함께 사용하는 공간임을 인지시켜야 할 것이다.</p>			
수업의 흐름				
수업흐름	내 용		형태	준

		(시간)	비율	
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 4·3사건 관련 영상 보기 - 4·3 사건 관련 영상을 통해 미술관에서 이루어지고 있는 전시의 시대적 알아봅시다. ▶ 학습문제 확인 	전체 (5')	4:3 관련 동영상
	[활동1] 미술관 전시 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미술관에서 이루어지고 있는 전시 소개하기 - 여러분, 조금 전 동영상에서 본 제주도의 역사인 4·3 사건을 다룬 전시가 있습니다. 다음 주에 우리는 직접 미술관에서 [포스트 트라우마]라는 기획 전시를 관람하게 되겠습니다. - 안내책자를 보며 참여하고 있는 작가와 작품에 대해서 간단히 알아봅시다. 	전체 (10')	P P T 안내책자
전개	미술관 사전교육	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미술관 사전교육 - 미술관에서 지켜야 할 예절과 학습방법에 대해서 이야기 해 봅시다. 	전체 (10')	P P T
	[활동2] 사전 교육	<p style="text-align: center;">미술관 전시장에서 지켜야 할 예절</p> <ul style="list-style-type: none"> -작품을 손으로 만지지 말고 눈으로만 바라본다. -큰 소리로 떠들거나 뛰어다니지 않는다. -벽에 기대거나 작품에 너무 가까이 접근하지 않는다. -휴대전화나 키즈폰은 진동으로 전환한다. -사진촬영은 하지 않는다. 		
정리	정리하기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습 내용 정리 - 오늘은 제주도립미술관에서 진행되고 있 	전체 (5')	

		<p>는 전시와 미술관에서 지켜야 할 예절에 대해서 알아보았습니다.</p> <p>▶ 차시예고</p> <p>- 다음시간에는 직접 미술관에 방문하여 전시를 관람하도록 하겠습니다.</p>	
--	--	---	--

2) 2-3 차시 교수 · 학습 지도안

실제 미술관에 가서 미술작품을 관람하게 되며 겪는 일련의 과정이 이번 차시안에 포함되어 있다. 이번 차시에서 하는 활동이 나머지 4차시부터 8차시의 활동을 결정지으므로 학생들이 적극적으로 활동에 참여할 수 있도록 교사는 허용적인 분위기를 조성해야 한다.

처음에는 학생들이 도슨트의 설명에 따라 작품을 감상하게 하여 작품에 대해 보다 더 내실 있는 감상을 할 수 있도록 한다. 도슨트의 설명에 따라 작품에 사용된 재료나 역사적인 상황에 대해 듣고 궁금한 부분에 대해 적극적으로 물어볼 수 있도록 지도해야 할 것이다.

활동 2에서는 본인에게 가장 흥미로웠던 작품을 두고 스스로 생각해 볼 수 있는 시간을 주어야 할 것이다. 이번 미술관 관람의 가장 중요한 부분은 모든 작품을 다 봐야할 필요가 없다는 것이다. 우리 스스로는 미술관이라는 공간에 왔기 때문에 전시되어 있는 작품을 모두 다 봐야한다는 중압감을 주곤 하는데, 그렇게 하면 사실 머릿속에 남는 작품을 별로 없다. 이번 관람에서는 대략적으로 전시되어 있는 작품을 관람한 후 본인이 가장 흥미로웠던 작품을 진지하게 관찰하는데 목표가 있으므로 학생들에게 모든 작품을 자세히 관찰해야 할 필요가 없음을 분명히 명시해주어야 한다. 학생들에게 본인이 가장 흥미로웠던 작품에게 가서 다시 관람할 수 있도록 지도하여 스스로 작품의 특징과 의미를 내면화할 수 있도록 해야 할 것이다. 미술교과를 배우는 학생들이 초등학교 3학년 이상의 학생들이기 때문에 충분히 작품을 가지고 서로 다른 의견이 있음을 받아들일 수 있을 것이며 작품을 다시 관람하여 작품의 특징을 기록하는 과정을 통해 작품의 의미를 스스로 정의 내릴 수 있을 것이다.

학습 주제	자유롭게 미술관 관람하기		차시	2-3/10
학습 목표	미술관 관람을 통해 미술작품에 관심을 가질 수 있다.		미술과 관련 영역	체험 감상
2015 개정 미술과 교육과정 핵심역량	미적감수성 시각적 소통 능력	창의적 체험활동 핵심역량	심미적 감성 역량	
수업자 의도	<p>1. 차시 구성 목표</p> <p>학생들이 직접 미술관에 와서 작품을 보고 느끼게 되는 차시로 모든 작품을 꼼꼼하게 봐야한다는 중압감보다는 학생들이 다양한 작가와 작품을 보고 흥미를 느낄 수 있도록 수업을 구성하는 데 목적이 있다.</p> <p>2. 지도상의 유의점</p> <p>학생들이 미술 작품에 대해 자유롭게 감상하고 얘기할 수 있는 허용적 분위기를 조성한다. 활동지는 한 개의 워크시트를 제공하여 이후의 수업에서 학생 스스로가 원하는 작품을 어떻게 변형할지 들어갈 수 있도록 학생들에게 사전에 안내해야 할 것이다.</p>			
수업의 흐름				
수업흐름		내 용	형태 (시간)	준비물
도입	전시학 습상기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미술관 예절 교육 - 미술관에서 지켜야 할 관람 예절에 대해서 이야기해 봅시다. ▶ 학습문제 확인 	전체 (5')	.
전개	[활동1] 작품 관람하	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 도슨트와 함께 작품 관람하기 - 오늘은 작품과 작가의 삶을 도슨트 선생님의 설명을 들으며 작품을 먼저 감상해 	전체 (40')	.

	기	<p>보도록 하겠습니다.</p> <p>▶ 작품 다시 감상하기</p> <p>- 도슨트 선생님과 함께한 작품 관람은 재미 있었나요? 이번 활동에는 도슨트 선생님 없이 본인이 가장 흥미 있었던 작품으로 가서 다시 관람해 보는 시간을 갖도록 하겠습니다. 선생님이 나눠준 활동지에 가장 흥미 있었던 작품을 간단하게 그려보고 그 특징과 느낌을 기록해 봅시다.</p> <p>* 교사는 미술관의 동의를 얻어 학생들이 원하는 작품의 경우에는 사진을 찍을 수 있도록 허락을 받거나, 그렇지 못한 경우에는 인쇄자료를 받아 학생들이 후에 작품을 변형할 때 도움이 될 수 있도록 준비해야 한다.</p>	전체 (35')	학 습 지
정리	정리하기	<p>▶ 차시예고</p> <p>- 다음 시간에는 여러분이 작성한 활동지를 바탕으로 오늘 경험해본 미술관에 대해서 이야기를 나눠보고 작품을 어떻게 변형할지 계획서를 작성해 보도록 하겠습니다.</p>	전체 (5')	

아래는 2-3 차시 교수 · 학습 활동지이다. 상황에 맞게 재구성하여 활용할 수 있다.

[생각이 자라는 미술관 교육]			
학년 반 이름:			
▶ 학습주제: 2-3/10 자유롭게 미술관 관람하기			
작품명		작가	
작품 설명하기			
*작품을 따라 그리고 작품에 대한 설명을 글로 적어봅시다.			
▶ 만약 작품을 스스로 변형하게 된다면 어떤 부분을 어떻게 변형시키고 싶은지 구체적으로 적어 봅시다.			

3) 4 차시 교수 · 학습 지도안

이번 차시의 목표는 작가와 작품에 대해 이해한 후 작가의 작품을 변형해 보는 데 목적이 있다. 작가와 작품에 대해 태블릿 PC로 찾아보는 과정은 작품에 대한 이해를 높여 작가가 어떤 마음을 가지고 작품을 제작했는지 더 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 또한 그 과정을 통해 학생들이 작가의 작품을 변형할 때 작품 속에 자신만의 의미를 넣어서 작품을 변형할 수 있을 것이다.

작품을 변형 할 때에는 학생들의 수준을 고려하여 단순한 것부터 해도 된다고 지도해야 할 것이다. 작가의 작품에 색을 단순히 변형하는 것부터 큰 작품을 작게 표현하는 등, 작가의 작품을 모방하여 재창조하는데 목표가 있음을 학생들에게 안내해야 할 것이다.

작품계획서를 제작할 시에는 학생들에게 구체적으로 작성할 수 있도록 도와주어야 할 것이다. 학생들의 머릿속에 있는 것을 구체화시키는 작업이 작품을 제작할 시 가장 중요한 작업임을 안내하여 후에 학생들에 새로운 작품을 새롭게 만들게 되더라도 작품 제작 전에는 이러한 과정을 거쳐야 함을 안내해야 할 것이다.

학습 주제	작가와 작품에 대해 알고 작가의 작품을 어떻게 변형할지에 대한 작품계획서 만들기	차시	4/10
학습 목표	작품과 작가를 이해하고 작품 계획서를 만들 수 있다.	미술과 관련 영역	표현
2015 개정 미술과 교육과정 핵심역량	창의·융합 능력	창의적 체험활동 핵심역량	창의적 사고 역량 의사소통 역량
수업자 의도	1. 차시 구성 목표 미술관에서 있었던 인상 깊었던 작가를 조사해보고 조금 더 작가의 삶과 작품을 이해하는 시간을 가진 후 작품을 어떻게 변형할지에 대한 작품계획서를 만들 수 있도록 차시를 구성해보았다. 이번 차시를 통하여 작가의 삶을 이해하는 태도를 통하여 작품을 변형할 때 학생 본인의 느낌과 생각을 넣을 수 있도록 하는데 목표가		

		있다.		
		2. 지도상의 유의점 작품에 대한 생각을 자유롭게 감상하고 얘기할 수 있는 허용적 분위기를 조성한다. 학생들이 미술 작품을 변형시킬 때 실질적으로 가능한 작품을 만들 수 있도록 적극적으로 도와준다.		
수업의 흐름				
수업흐름		내 용	형태 (시간)	준비물
도입	전시학습 상기	▶ 지난 시간에 관람한 전시 얘기하기 - 미술관에 가서 어떤 작가의 작품을 보았는지 자유롭게 이야기 하여 봅시다. 기억이 나지 않는 친구는 지난시간에 한 활동지를 꺼내 확인해 봅시다.	전체 (5')	·
	[활동1] 작품 이해하기	▶ 학습문제 확인 ▶ 작가와 작품 조사하기 - 선생님이 나눠준 태블릿 PC를 가지고 본인이 가장 인상 깊었던 작가와 작품에 대해 조사해봅시다. 작가가 어떤 생각을 가지고 작품을 만들었는지에 초점을 두어 작가의 작품을 이해해 봅시다.	전체 (10')	·
전개	[활동2] 작품 계획서 제작하기	▶ 작가와 작품 조사한 것 발표하기 - 작가가 어떤 생각을 가지고 작품을 만들었는지 이해하였나요? 조사한 내용을 발표하여 봅시다.	전체 (10')	·
	[활동2] 작품 계획서 제작하기	▶ 작품계획서 제작하기 - 같은 작가의 작품이 인상 깊었던 학생들을 중심으로 모듬을 만들어 봅시다. 만들어진 모듬은 작품계획서를 함께 제작하게 됩니다. - 모듬별로 모여서 작품계획서를 제작하여 봅시다.	전체 (10')	학 습 지

정리	정리하기	▶ 차시예고 - 다음 시간에는 여러분이 작성한 작품계획서를 바탕으로 작품을 만들어 보도록 하겠습니다. 필요한 준비물이 있다면 가지고 오기 바랍니다.	전체 (10')
----	------	---	-------------

아래는 2-3 차시 교수 · 학습 활동지이다. 상황에 맞게 재구성하여 활용할 수 있다.

[생각이 자라는 미술관 교육]			
학년 반 이름:			
▶ 학습주제: 4/10			
작품과 작가를 이해하고 작품 계획서 만들기			
작품명		작가	
우리 모듬의 작품			
*작가의 작품을 변형하여 어떻게 작품을 표현할지 구체적으로 색, 크기, 모양 등을 정하여 그려 봅시다.			

4) 5-6차시 교수·학습 지도안

학생들이 실제로 작가의 작품을 재창조하는 이 과정에서는 교사의 역할이 가장 중요하다. 학생들이 작품을 제작하고 표현하는 데 미숙하므로 어려워하는 부분을 어떻게 도와줄지 판단하여 학생들을 도와주어야 한다. 학생들에게 작품을 제작하는 것이 좋고 즐거웠던 경험으로 남아야 미술에 대한 내재적 동기와 흥미가 사라지지 않기 때문에 학생들이 어려워하는 부분에 있어 적극적으로 개입하여 이번 경험이 좋은 경험으로 남아 미술에 대한 내재적 동기와 성취를 높일 수 있는 계기가 되어야 할 것이다.

학습 주제	작가의 작품 변형하기		차시	5-6/10	
학습 목표	작품계획서를 참고하여 작가의 작품을 변형해 봅시다.		미술과 관련 영역	표현	
2015 개정 미술과 교육과정 핵심역량	창의·융합 능력	창의적 체험활동 핵심역량	창의적 사고 역량 공동체 역량		
수업자 의도	<p>1. 차시 구성 목표</p> <p>지난시간에 작가와 작품에 대한 조사를 통해 학생들이 충분히 작품에 대한 이해를 했으리라 생각한다. 따라서 작가와 작품에 대한 이해에 자신의 생각을 넣어 작품을 새롭게 재창조하는데 목적이 있다.</p> <p>2. 지도상의 유의점</p> <p>학생들이 비현실적인 것을 만들려고 할 때에는 개입하여 학생들을 도와주며 순회 지도를 통해 학생들이 작품을 제대로 만들 수 있도록 도와준다.</p>				
수업의 흐름					
수업흐름	내 용			형태 (시간)	준비물
도입	전시학습	▶ 작품 계획서 확인하기 - 지난시간에 제작한 작품계획서를 확인하여		전체 (10')	·

	상기	필요한 재료를 준비해 봅시다. ▶ 학습문제 확인		
전개	[활동1] 작품 제작하기	▶ 제작하기 - 작품계획서에 있는 것을 참고하여 작품을 만들어 봅시다. 계획한 대로 작품이 만들어져도 되고 만드는 과정에서 수정하여 만들어도 됩니다.	모듬 (60')	
정리	정리 하기	▶ 차시예고 - 작품을 모듬별로 다 제작한 것 같습니다. 다음시간에는 모듬별로 제작한 작품을 가지고 학급에서 작품을 배치해 봅시다.	전체 (10')	

5) 7차시 교수·학습 지도안

1차시부터 6차시까지 한 활동의 결과물을 학급 미술관이라는 장소를 통해 배치하며 미술관에 있는 도슨트라는 직업을 학생들이 직접 체험해보는 과정을 겪게 된다.

학급 미술관은 일반적으로 교실을 후면에 학생의 작품을 전시하는 것이 아니라 교실의 모양을 책상을 활용하거나 혹은 벽을 활용하여 작품을 전시하는 것이다. 학생들의 불필요한 시선을 정리하기 위해 작품 뒷면에 검은 종이를 붙여 작품이 한 눈에 들어오게 하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다. 작품을 배치할 때에는 학생들이 작품을 어떤 장소에 배치할지 결정하게 하여 학급 미술관을 만들어가는 사람이 교사가 아닌 학급 구성원 전체의 일이며 스스로 만든 작품을 스스로 배치하는 것에 대해서 주인의식을 느낄 수 있을 것이다.

또한 미술관에 갔을 때 전시에 대해 설명을 해 주었던 도슨트라는 직업을 학급 미술관에 가져와야 할 것이다. 모듬별로 1명씩 도슨트라는 직업을 정하게 하여 그 학생은 학급 미술관이 활동되는 공간 안에서 본인의 모듬이 만든 작품을 어떤 의도를 가지고 제작하였는지 설명하도록 해야 할 것이다.

이러한 일련의 과정을 통해 학생들은 작품에 대한 주인의식과 공동체 의식을 느낄 수 있을 것이다. 또한 미술관에서 하는 일과 직업에 대해서 진로체험을 할 수 있는 기회가 될 것이다

학습 주제	학급 미술관 설치하기		차시	7/10
학습 목표	학급 미술관을 설치하고 도슨트의 개념과 역할을 이해할 수 있다.		미술과 관련 영역	감상
2015 개정 미술과 교육과정 핵심역량	미적감수성	창의적 체험활동 핵심역량	심미적 감성 역량	
수업자 의도	<p>1. 차시 구성 목표</p> <p>미술관에서 있었던 인상 깊었던 작가를 조사해보고 조금 더 작가의 삶과 작품을 이해하는 시간을 가진 후 작품을 어떻게 변형할지에 대한 작품계획서를 만들 수 있도록 차시를 구성해보았다. 이번 차시를 통하여 작가의 삶을 이해하는 태도를 통하여 작품을 변형할 때 학생 본인의 느낌과 생각을 넣을 수 있도록 하는데 목표가 있다.</p> <p>2. 지도상의 유의점</p> <p>작품에 대한 생각을 자유롭게 감상하고 얘기할 수 있는 허용적 분위기를 조성한다. 학생들이 미술 작품을 변형시킬 때 실질적으로 가능한 작품을 만들 수 있도록 적극적으로 도와준다.</p>			
수업의 흐름				
수업흐름		내용	형태 (시간)	준비물
도입	동기 유발	▶ 미술관에 처음 갔을 때의 느낌 발표하기 - 첫 시간에 미술관에 갔던 느낌에 대해서 발	전체 (5')	·

		<p>표해 봅시다.</p> <p>▶ 학습문제 확인</p> <p>- 오늘은 교실에서 미술관처럼 미술 작품을 배치해보려고 합니다.</p>		
전개	[활동1] 작품 배치하기	<p>▶ 작품 배치에 대한 토론하기</p> <p>- 선생님과 함께 현재 교실의 배치를 살펴 봅시다. 오늘은 여러분이 만든 미술 작품을 미술관처럼 교실에서 배치해보려고 합니다. 어떤 부분에 어떤 작품을 놓았으면 좋겠는지 발표해 봅시다.</p> <p>▶ 작품 배치하기</p> <p>- 결정된 내용으로 작품을 배치해 봅시다.</p>	전체 (10')	.
	[활동2] 도슨트 알기	<p>▶ 도슨트의 개념 이해하기</p> <p>- 우리가 지난번에 미술관에 갔을 때 우리에게 설명을 해 주던 선생님이 기억이 나나요? 그 선생님을 우리는 도슨트라고 부릅니다. 이번 활동에서는 학급 미술관에서 실제로 도슨트의 역할을 할 친구를 뽑도록 하겠습니다. 도슨트는 친구들이 오면 작품을 설명하는 역할을 하게 될 것이고 친구들에게 어떤 작가의 작품을 따라했으며, 그 작가의 작품을 어떻게 변형하여 표현했는지 친구들에게 안내하면 됩니다.</p> <p>- 모둠별로 도슨트를 선출하여 봅시다.</p>	전체 (10')	학 습 지
정리	정리하기	<p>▶ 차시예고</p> <p>- 다음 시간에는 이번 시간에 한 활동을 바탕으로 실제로 학급 미술관을 운영해보도록 하겠습니다.</p>	전체 (10')	

아래는 7차시 교수·학습 활동지이다. 상황에 맞게 재구성하여 활용할 수 있다.

[생각이 자라는 미술관 교육]			
학년 반 이름:			
▶ 학습주제: 7/10			
학급 미술관을 설치하고 도슨트의 개념과 역할을 이해할 수 있다.			
원 작		작가	
*작가의 작품을 그려 봅시다.			
우리 모듬의 작품 명		작가	
*원작의 작품을 어떻게 변형하였고 변형된 부분이 무엇을 의미하는지 적어봅시다.			

6) 8차시 교수·학습 지도안

이번 차시는 실제로 학급 미술관을 운영하는 차시로 '생각이 자라는 미술관 교육'에서 이루어지는 사후학습 중심의 활동 중 가장 중요한 부분을 차지하는 차시이다. 학생들은 실제로 미술관에 온 것처럼 미술관 사전 교육을 받고 돌아다니며 큐레이터의 설명을 듣는 과정을 겪게 된다.

학생이 만든 작품을 학생들이 설명하고 원작과 비교했을 때의 느낌을 도슨트와 청중이 상호작용하는 과정을 통해 학생들의 미술에 대한 흥미와 작가와 작품에 대한 이해도가 높아질 것이다.

학습 주제	학급미술관 운영하기		차시	8 / 10	
학습 목표	학급미술관 활동에 참여할 수 있다.		미술과 관련 영역	감상	
2015 개정 미술과 교육과정 핵심역량	미적감수성	창의적 체험활동 핵심역량	심미적 감성 역량		
수업자 의도	<p>1. 차시 구성 목표</p> <p>학생들이 만든 작품을 가지고 학급 미술관을 운영하려고 한다. 학생들이 미술관에 온 것처럼 도슨트의 역할도 해보고 본인의 작품이 다른 친구들이 유심히 관찰하는 것을 보면서 미술 자체에 대한 흥미를 높이고 미술관에 대한 흥미를 높이는데 목표가 있다.</p>				
수업의 흐름					
수업흐름		내용		형태 (시간)	준비물
도입	전시학습상기	<p>▶ 학급미술관 작품 배치하기</p> <p>- 지난시간에 결정한 내용처럼 작품을 정했던 공간에 배치하고 도슨트의 역할을 할 친구들도 작품 옆에 서서 준비하도록 합시다.</p> <p>▶ 학습문제 확인</p>		전체 (5')	.

전개	<p>[활동1] 학급미술관 활동하기</p>	<p>▶ 학급미술관 활동하기</p> <p>- 학급미술관 활동을 시작하도록 하겠습니다. 도슨트의 설명을 들으면서, 어떤 작가의 작품을 어떻게 변형하여 표현한 것인지 집중하여 들어보도록 합시다.</p>	전체 (30')	·
정리	<p>정리하기</p>	<p>▶ 정리하기</p> <p>- 오늘 학급미술관을 경험한 후 본인의 느낌을 발표해 봅시다.</p> <p>▶ 차시예고</p> <p>- 다음 시간에는 만든 작품을 가지고 미술관으로 가보도록 하겠습니다.</p>	전체 (5')	

7) 9-10 차시 교수 · 학습 지도안

이번 차시는 1차시부터 8차시에 이르는 사후학습 중심의 미술관 교육을 마무리하는 차시이다. 8차시까지의 활동으로 학생들은 미술관과 작품에 대한 생각이 변했을 것이다. 학생들에게 미술관을 다시 방문하게 하여 원작과 본인의 재창조한 작품을 비교하게 하여 미술이 삶과 연계되어 있으며 작품에 여러 의미를 넣을 수 있음을 깊이 이해할 수 있도록 활동을 구성하였다.

학생들은 '생각이 자라는 미술관 교육'의 활동을 통해 작가와 작품에 대한 이해와 작품에 대한 생각이 고차원적으로 변하며 감상 수업이 단순히 그리기 중심의 활동이 아님을 이해할 수 있을 것이다. 따라서 감상 수업에 대한 거부감과 미술관이라는 장소가 부담스러운 곳이 아닌 문화를 향유하는 시설임을 인지하고 미래 사회에서 요구하는 문화적 소양을 가진 창의적 인재로 성장할 수 있을 것이다.

학습 주제	미술관 관람하기	차시	9-10 / 10
학습 목표	미술관 관람을 통해 작품에 대한 느낌과 생각을 정리할 수 있다.	미술과 관련 영역	감상
2015 개정	자기 주도적 미술	창의적	심미적 감성 역량

미술과 교육과정 핵심역량		학습 능력	체험활동 핵심역량		
수업자 의도		<p>1. 차시 구성 목표</p> <p>이번 차시는 미술관 활동을 마무리 하는 차시로 학생들에게 미술관이라는 곳이 재미있고 유익한 공간임을 인지시키는데 목표가 있다. 특히 미술 작품은 가까이하기에 어려운 것이 아닌 삶이 미술이라는 것을 체험하도록 차시를 구성하였다.</p>			
수업의 흐름					
수업흐름		내 용		형태 (시간)	준비물
도입	전시학습 상기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미술관 안전 교육 - 미술관에서 지켜야 할 예절에 대해서 이야기 해 봅시다. ▶ 학습문제 확인 		전체 (5')	.
	[활동1] 미술작품 관람하기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미술작품 관람하기 - 오늘은 도슨트 없이 모둠별로 자유롭게 미술작품을 관람하려고 합니다. 관람 시에 모둠별로 창의적으로 변형한 작가의 작품을 보면 작가가 표현한 방식과 모듬이 표현한 방식이 어떻게 다르며 작가는 어떤 생각을 가지고 표현하였으며 모듬은 어떤 생각을 가지고 표현하였는지 비교하며 관람하여 봅시다. 		모듬 (40')	.
전개	[활동2] 소감발표 하기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 동아리 활동을 한 소감 발표하기 - 미술관 동아리 활동을 하며 느낀 점을 생각의 나무에 적어 발표해 봅시다. 		전체 (30')	

정리	정리하기	<p>▶ 정리하기</p> <p>- 이번 활동을 통해 여러분의 미술관에 대한 생각이 많이 바뀌었을 것이라고 생각합니다. 앞으로도 미술작품에 대한 부담감 없이 자유롭게 작품을 감상하고 표현하는 학생이 되기를 바랍니다.</p>	전체 (5')	
----	------	---	------------	--

VI. 결론 및 제언

학교 현장에서 미술관 교육은 미술과 교육의 꽃이라고 할 수 있을 만큼 중요한 부분을 차지하고 있다. 미술과의 영역이 분리되지 않고 한 차시 안에서 수업이 이루어질 수 있기 때문에 교육과정 상에서 미술관 교육은 핵심적 역할을 차지하고 있다. 하지만 실제 학교 현장에서는 미술관 교육을 실시하기에 어려움이 많다. 특히 미술관이 특수한 공간이기 때문에 지역별 미술관에 대한 접근성과 미술 교과의 정해진 시수 등으로 미술관 교육을 학교 현장에서 실시하기에 어려움이 많다.

따라서 본 연구에서는 사후 학습 중심의 미술관 교육 연계 프로그램을 개발하였다. 2015 개정 미술과 교육과정을 본 프로그램에 적용하여 창의적 체험활동을 활용함에도 미술과의 성격을 지닐 수 있도록 미술관 교육 연계 프로그램을 개발하였다. 미술관 교육의 사후학습이 제대로 이루어지지 않는 것에 착안 하여 프로그램을 개발하였기 때문에 미술관 교육을 한 이후에도 실시할 수 있지만 작품 만들기 등 표현 활동을 한 이후에도 적용이 가능하다.

본 프로그램을 실시하였을 때 예상되는 기대효과로는 첫째, 학생들의 미술관과 감상교육에 대한 인식이 전환되는 계기가 될 것이다. 종래의 교육과정 운영과, 감상교육으로는 한계점이 있다. 미술관을 가보지 않은 학생이 대다수이며 감상교육에 대한 어려움을 토로하는 학생들이 많았다. 본 프로그램을 실시한다면 미술관이 흥미로운 곳이라는 인식과 감상과 생각이 다양할 수 있음을 이해하게 될 것이다. 둘째, 바른 인성과 문화적 소양을 갖춘 창의적 인재 육성에 이바지할 수 있을 것이다. 미술관을 다녀온 뒤 하는 작품 모방 활동, 학급 미술관, 도슨트 경험을 통해 학생들은 미술관이라는 공간이 스스로의 문화적 소양을 기르기에 적합한 공간임을 인지했을 것이다. 학생들의 이번 경험은 어른으로 성장했을 때도 미술관에 갈 수 있는 밑바탕이 되어 성장하였을 때 문화적 소양을 가진 어른이 될 것이다. 셋째, 미술교과와 상호 보완적으로 수업이 이루어지므로 교과 시간에 배운 것을 본 프로그램 활동 시에 적용할 수 있을 것이다. 교과 시간에 배운 것을 활동 시간에 적용하여 배움이 실생활에서 일어나는 것을 경험하여 미술 교과 학

습에 대한 내적 동기와 흥미가 커질 것이다. 넷째, 진로체험의 기회가 될 것이다. 학생들이 미술관에 있는 여러 직업을 알고 체험해 보는 과정을 통해 미래의 작가나 도슨트로 성장할 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이다. 다섯째, 학생들의 감상능력이 향상될 것이다. 작품을 통해 작가의 삶과 작품을 이해하는 과정을 통해 학생들은 조금 더 깊이 있는 감상을 할 수 있을 것이다. 또한 학생들이 작가의 작품을 모방하여 재창조하는 과정을 통해 작품에 본인의 의미를 넣어 작품을 제작하는 등 단순한 감상을 넘어서 의미를 창조하는 감상이 될 수 있을 것이다.

본 프로그램을 실시했을 때의 여러 가지 효과가 기대된다. 하지만 실제로 학생들에게 적용해 보지는 못해 후속 연구가 필요하며 그에 대한 구체적인 논의가 필요하다.

참 고 문 헌

- 교육과학기술부. (2015). **미술과 교육과정**. 서울: 교육과학기술부
- 교육과학기술부. (2015). **창의적 체험활동 교육과정**. 서울: 교육과학기술부
- 김미령. (2016). **초등미술교육에 대한 6학년 학생들의 인식조사**. 제주대학교 교육대학원
- 류재만. (2008). **미술교육학**. 교육과학사.
- 박물관 및 미술관 진흥법**. (2009). 제2조 2항. 문화체육부
- 염지영. (2013). **초등학교 창의적 체험활동 교육과정 편성 실태 분석**. 청주교육대학교 교육대학원
- 오다혜. (2018). **초등 미술 감상 교육을 위한 미술관 연계 수업 모형 연구**. 제주대학교 교육대학원
- 오선환. (2015). **초등 미술 교과서의 뮤지엄 교육 관련 내용 분석**. 서울교육대학교 교육전문대학원
- 윤지은. (2016). **미술과 교육과정을 기반으로 한 교수주도형 미술관 활용 교수·학습 지도 연구**. 한국교원대학교 교육대학원
- 이세현. (2014). **미술관 교육과 중등학교 미술감상교육의 연계 활성화 연구**. 공주대학교 교육대학원
- 이혜자. (2017). **2009개정교육과정에 따른 초등학교 5,6학년 감상교육의 실태 연구**. 제주대학교 교육대학원
- 임지현. (2008). **미술관 체험학습을 통한 창의적 표현능력 신장 연구**. 동아대학교 교육대학원
- 주미령. (2016). **박물관·미술관 교육에 대한 초등학교 운영자의 인식 조사 연구**. 서울교육대학교 교육전문대학원
- 차인숙. (2008). **다중지능 이론을 통한 미술관교육연구**. 홍익대학교 교육대학원
- 최정아. (2016). **미술과 교육과정을 기반으로 한 교사주도형 미술관 활용 교수·학습 지도 연구**. 한국교원대학교 교육대학원
- 최현정. (2013). **초등 미술 감상 지도에서 미술관 활용의 교육적 효과에 대한**

연구. 한국교원대학교 교육대학원
현은령. (2016). **창의적 체험활동 중심의 미술관 연계 창의·인성 교육 프로그램 개발**. 한양대학교 교육대학원

A B S T R A C T

Development of Creative Experience Activity and Art Education Linkage Program in the 2015 Revised Curriculum - Focused on Jeju Museum of Art

Jin, Hye Min

Major in Elementary Practical Arts Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Oh, Jae Hoan

As the society changes drastically, it focuses on cultivating creative talents who have the right personality in the school field. In line with such changes, the 2015 revision curriculum also focuses on cultivating creative talents with cultural literacy. Because arts curriculum can utilize expressions, works, and art museums, cultural literacy is a suitable subject for cultivating creative talents. However, it is true that it is difficult to express and restrict the works and especially to the museum because of the actual situation at the school site. Despite the fact that it can compose expressions, works and appreciation in art museums, it is experiencing difficulties in the school field due to the lack of specificity of art museums and

the number of art curriculum.

The purpose of this study is to develop a program that can be operated using the creative experience activities introduced in the 2009 revised curriculum based on the art curriculum of the 3rd and 4th grade elementary schools developed based on the revised curriculum of 2015. The purpose of this research is to develop In the school scene, art museum education is often difficult to carry out in art and curriculum. Since there are many difficulties in educating museums in the school field due to lack of arts and subjects and accessibility of art museums, we try to solve them by utilizing creative activities that complement each other. In addition, during the course of art museum education, we organized a museum education centered on post - learning which is not used properly in the school field, and developed a program that can be used in the classroom even if we do not go to museum frequently. The anticipated effects of implementing this program are as follows: First, it can contribute to nurturing creative talents with cultural literacy. Secondly, it can be used complementary with the arts curriculum and it will be able to utilize what we have learned in the curriculum. Or the artist 's work in the museum can be actively utilized in the class time so that the class can be utilized complementarily. Third, it will be an opportunity for career experience. Based on this program, we expect to be able to conduct art museum education by utilizing creative experiential activities at the school site and contribute to cultivating creative talents with.

Key words: 2015 revised art curriculum, creative experience activities, museum education