

창의적 체험활동 중심 미술관 연계 창의인성 프로그램 연구

A Study on Art Museum Linked Creativity and Personality Education Programs with a Focus on Creative Experiential Activities

주 저 자 : 김민성 (Kim Min seong) 한양대학교 교육대학원 미술교육전공

교신저자 : 현은령 (Hyun Eun ryung) 한양대학교 응용미술학과 / pariosa@hanyang.ac.kr

Abstract

The objectives of this research are to recognize the importance of the aforementioned creative and personality education and to contribute to the development of the creative abilities and personalities of students by studying art museum linked creativity and personality education programs with a focus on creative experiential activities. To achieve this, first the concepts and implications of creativity and personality education were reviewed using previous research, and the importance of art museum education was examined, and the forms of education in art museums were also examined. Also based on its link with creative experiential activities, the possibilities of art museum linked creativity and personality education programs were studied. Next by studying both domestic art museum education programs and also the current state of overseas art museum education programs, based on the suggestions derived from comparative analysis, a comprehensive education program was designed.

The expected effects from the art museum linked programs with a focus on creative experiential activities are as follows. First, participants can improve their creative abilities through independent learning curriculum such as setting their own objectives for each subject to be studied and by producing self-guides by filling out study plans etc. Second, proper attitudes and personalities can be fostered through the mutual interaction required during cooperation and consideration etc. in cooperative learning environments. Third, students were able to participate in new experience activities, which led to practical and meaningful learning and can also possibly create positive cycles such as leaving lasting positive perceptions on creative experiential activities.

Keyword

Art of Museum, Creativity and Personality Education, Creative Experiential Activities

요약

본 연구는 창의·인성교육의 필요성을 인식하고 창의적 체험활동 중심의 미술관 연계 창의·인성교육 프로그램을 분석하여 학생들의 창의적 역량 개발 및 인성 함양에 기여하기 위한 것이다. 이를 위해 먼저 선행연구를 통해 창의·인성교육의 개념과 함의를 검토하였다. 또한 미술관 교육의 중요성을 관찰하고, 나아가 미술관에서의 교육이 어떠한 형태로 이루어지는지 살펴보았다. 이를 바탕으로 창의적 체험활동과의 연계를 토대로 미술관 연계 창의·인성교육의 활용 가능성을 고찰하였다. 다음으로 국내 미술관 교육 프로그램과 해외 미술관 교육 프로그램의 현황을 조사하여 서로 간의 비교 분석을 통한 시사점을 도출하였다.

본 연구에서 제시하는 창의적 체험활동 중심의 미술관 연계 수업이 갖는 기대효과는 다음과 같다. 첫째, 학습자들 스스로 각 테마에 맞는 주제를 정하고 계획서를 작성하여 셀프가이드를 제작하는 등 자기주도적인 수업을 통해 창의적 역량을 개발할 수 있다. 둘째, 모둠학습을 전개함으로써 서로 협동하고 배려하는 등의 상호작용을 통해 올바른 인성을 함양할 수 있다. 셋째, 학습자들은 신선한 체험활동의 기회를 가질 수 있다. 이는 실제적인 유의미한 학습으로 이어져 창의적 체험활동에 대한 긍정적 인식을 심어주게 되는 등 선순환으로 이어질 수 있다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 필요성 및 목적
- 1-2. 연구의 방법 및 내용

2. 이론적 배경

- 2-1. 창의인성교육
- 2-2. 미술관에서의 교육
- 2-3. 창의적 체험활동과 미술관 교육

3. 미술관에서의 교육 프로그램 현황분석

- 3-1. 국내 미술관 교육 프로그램 현황
- 3-2. 해외 미술관 교육 프로그램 현황
- 3-3. 분석요약 및 시사점

4. 결론 및 제언

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 우리는 빠르게 변화하는 사회 속에 살고 있다. 지식기반사회를 넘어 언제 어디서든 정보와 지식을 얻을 수 있는 스마트사회에서 그것들을 소비하고 향유하며 생활한다. 이러한 시대에 경쟁력을 갖추기 위해서는 단순한 정보 습득과 지식암기가 아닌, 정보와 지식을 제대로 활용하고 창출할 수 있는 능력이 요구된다. 즉 창의적인 사고와 문제해결능력을 바탕으로 우수한 인재를 길러내는 것이 국가경쟁력의 핵심요소인 것이다. 이러한 흐름에 따라 교육에서도 창의적이고 바른 인성을 갖춘 인재를 양성하기 위한 정책들이 강조되고 있다.

특히 2009개정교육과정에서는 창의성과 인성함양의 구현을 강조하기 위한 방안으로 재량활동과 특별활동을 통합한 '창의적 체험활동'을 제시하였고, 이는 2015개정교육과정에서도 계속 이어지고 있다. 창의적 체험활동은 교과이외의 활동으로 '나눔과 배려를 실천할 수 있는 창의성'과 '인성을 고루 갖춘 미래지향적 인재 양

생'을 목적으로 한다(교육과학기술부, 2011). 창의적 체험활동을 통해 학생들은 교사중심의 단편적인 수업환경에서 벗어나 다양한 활동과 체험을 경험함으로써 자기 주도적 학습능력, 창의적으로 사고하는 능력, 타인과의 소통방식, 공동체 의식 등을 신장할 수 있다. 따라서 다방면의 경험을 기를 수 있도록 학교 밖의 열린 환경 속에서 창의적 체험활동이 이루어질 필요가 있다.

예술 활동과 더불어 다양한 체험활동을 할 수 있는 대표적인 교육공간인 미술관은 창의적 체험활동을 실시하기에 적절하며 자연스러운 장소로서 이미 여러 연구에서 제시된 바 있다(강인애, 2012a; 이경화, 2014; 박한나, 2015; 조혜경, 2012). 미술관은 학생들이 예술작품과 직접 만날 수 있는 기회를 제공해 주며 상상력을 확장하고, 분리된 교과 지식, 기능을 연결해 주며 학생들이 예술적 소통을 할 수 있도록 제공해준다(정옥희, 2014). 그러므로 창의적 체험활동을 미술관과 연계하여 실시한다면, 문화와 예술에 대한 이해와 더불어 그것들을 향유하고 발전할 수 있는 교육적 경험을 제공할 수 있을 것이다. 또한 미술관이라는 공간은 학교 교육에 비해 자유롭고 자율적이며 자기주도적인 활동으로 이루어지기에 학습자들로 하여금 지적 호기심, 흥미, 적극적인 참여 등을 갖도록 도와준다. 이는 창의성 함양으로 연결될 수 있고, 미술관에서의 협력적 학습 활동을 통해 나눔과 배려를 배움으로써 인성적 측면도 함께 함양될 수 있을 것이다. 따라서 본 연구는 이러한 창의·인성교육의 필요성을 인식하고 창의적 체험활동 중심의 미술관 연계 창의·인성교육 프로그램을 조사 분석하여 학생들의 창의적 역량 개발 및 인성 함양에 도움이 되는 교육활동에 기여하고자 한다.

1-2. 연구의 방법 및 내용

본 연구에서는 창의·인성교육의 필요성을 인식하고 이와 연관된 창의적 체험활동 중심의 미술관연계 프로그램 분석을 통해 그 시사점과 제언을 도출하고자 한다. 이를 위한 연구의 방법 및 내용은 다음과 같다.

첫째, 창의·인성교육의 개념 및 필요성에 대해 살펴보고 미술관 교육의 개념 및 목적, 형태를 고찰한다.

둘째, 창의적 체험활동의 개념과 장점을 살펴보고 창의적 체험활동과 미술관 교육과의 연계 필요성을 제안한다.

셋째, 미술관 교육 프로그램의 현황을 국내의 미술관 3곳인 국립현대미술관, 대림미술관, 리움미술관과 국외의 미술관 3곳인 게티센터, 메트로폴리탄 미술관,

휘트니 미술관으로 나누어 살펴보고 비교 분석하여 시사점을 고찰한다.

마지막으로, 본 연구를 바탕으로 향후 연구과제에 대해 제언한다.

2. 이론적 배경

2-1. 창의인성교육

창의성과 인성을 별개의 것으로 간주하던 과거와 달리 오늘날에는 창의성과 인성을 동일한 것의 다른 표현으로 보며 두 개념을 유기적으로 결합시키는 것이 필요하다고 이야기하고 있다(박영태, 2002). 창의·인성은 21세기 미래사회를 이끌어 갈 글로벌 인재의 핵심 역량으로 그 중요성이 강조되고 있는 실정이다. 창의·인성교육이 제대로 이루어지기 위해서는 우선적으로 창의성과 인성의 의미를 정립할 필요가 있다.

각 학자별로 창의성에 대해 언급한 정의를 종합해보면 기준과는 다른 새로운 무언가를 만들어낸다는 공통적인 성격을 갖고 있음을 알 수 있다. 여기서 새롭다는 것은 기존에 존재하지 않았던 독창적이고 독특한 것을 의미한다. 즉 창의성이란 ‘다양한 수준의 새롭고 독창적이며 가치 있는 것을 생각해 내기 위해 문제해결의 과정을 거쳐 해결하는 능력’으로 볼 수 있다. 이러한 의미를 가진 창의성은 오늘날 사회에서 창의적으로 사고하는 능력, 문제해결 능력 등이 요구됨에 따라 글로벌 인재가 지녀야 할 핵심역량으로 꼽히게 되었고, 그 중요성이 커지고 있다. 따라서 창의성 개념을 제대로 이해하고 창의성을 함양할 수 있는 교수·학습 방법의 적용을 모색하는 것이 필요하다.

다음으로 인성의 개념을 살펴보면 보편적으로 ‘사람의 성품’을 뜻한다. 여기서 성품이란 사람의 성질이나 됨됨이를 뜻하는 것으로 인성은 일상생활 속에서 개인이 보여주는 도덕적·윤리적 측면에서의 각종 성질을 의미한다고 볼 수 있다(노순균, 2013). 그러나 이 정의는 다소 포괄적이고 추상적이어서 인성의 개념을 제대로 파악하기가 어렵다. 실제로 인성에 대한 정의는 학자들의 관점에 따라 다양하게 제시되고 있는데 인성에 대한 여러 학자들의 정의를 요약해 보면 인성이란 ‘도덕적으로 올바르게 행동하도록 하는 능력으로, 각 개인마다 갖고 있는 고유한 특성이자 고정적이지 않은 역동적인 성격을 갖고 있는 것’으로 정리할 수 있다. 인성의 개념은 관점에 따라 조금씩 달라질 수 있기에 한마디로 규정짓기는 어렵다. 그러나 학습자가 도덕성을 포함하여 타인과 더불어 살기 위해 인간으로서의 도리

를 배울 수 있도록 교육적 경험을 제공해 주는 데 강조점을 둔다고 볼 수 있다.

창의·인성교육은 창의성교육과 인성교육이 더해진 뜻으로 앞서 논의된 창의성과 인성을 동시에 함양하기 위한 교육 개념으로 이해된다. 이때 창의·인성교육은 단순히 두 개념을 합쳐놓은 것이 아닌 창의성과 인성의 유기적 결합을 동반해야 한다. 종종 교육현장에서 많은 교사들이 창의성과 인성교육을 별개의 것으로 간주하는 경우가 있으나 창의성과 인성은 별개의 것이 아닌 동일한 것의 다른 표현으로 보도록 해야 한다(박영태, 2002).

[표 1] 창의인성교육에 대한 선행 연구자의 정의

연구자	창의·인성교육 견해
문용란·최인수 (2010)	창의성교육과 인성교육 각각의 기능과 역할을 강조함과 동시에 두 교육간 유기적 결합을 통해 올바른 인성과 더불어 도덕적 판단력을 갖춘 창의적 인재를 육성하기 위한 교육철학·교육전략
최준환 외 (2009)	창의성교육과 인성교육이 만나 이루어진 개념으로 기존의 창의성교육의 개념 및 인성교육의 개념이 시대와 환경의 변화요구에 맞추어 변화된 개념
최미정(2010)	창의·인성을 창의성과 인성의 개념이 상호 조화롭게 공동의 목표를 추구할 수 있다는 것을 의미
김왕동(2010)	창의·인성교육을 창의적 사고 덕목 함양 교육과 윤리적 덕목 함양 교육, 글로벌 시민 덕목 함양 교육으로 구분하고 이 3가지 덕목을 조화롭게 고려하여 설계할 때 창의·인성이 함양될 수 있음

이상으로 살펴본 바를 통해 창의·인성의 개념을 종합적으로 정리해보면 창의·인성교육은 창의성교육과 인성교육이 공존하는 개념으로 상호 기능을 강조하고 상호관계적인 역할을 하는 융합형 교육으로 볼 수 있다. 따라서 창의성교육과 인성교육을 보다 포괄적이고 총체적으로 적용해야 할 필요가 있을 것이다.

2-2. 미술관에서의 교육

미술관 교육이란 미술관에서 실시되는 교육으로 미술관을 찾아오는 모든 사람들에게 미술 문화를 느끼며 작품을 이해하도록 돕고 실제 체험하도록 하는 학습 활동을 말한다(박휘락, 2013). 즉 미술관에 있는 소장품을 토대로 교육하는 것을 의미하고 이는 미술관 정책의 일부로 미술관이 대중과 소통하고자 하는 의도를 반영하고 있음을 알 수 있다. 초기에는 미술관이 좋은

작품만을 엄선하여 전시하고 교육을 부차적인 것으로 생각하여 왔으나 점차 미술관의 교육적 기능을 강조하는 방향으로 미술관 교육의 실천이 변화되고 있다(김혜숙 외, 2012).

미술관 교육은 학교의 수업과는 근본적으로 다른 학습 환경을 제공한다. 특히 미술관 교육의 가장 큰 장점으로 실제 작품을 보고 느낄 수 있다는 것을 들 수 있는데, 이는 학습자들을 자극하여 관심과 흥미를 유발할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 역사적으로 미술관 교육을 바라보는 관점은 크게 미학적 측면과 사회 맥락적 측면으로 나누어 볼 수 있다. 두 개의 관점에 따라 각각의 목적은 조금씩 다른데 최정희(2003)는 그 내용을 다음과 같이 설명하였다.

첫 번째는 미학적 측면이다. 이는 1918년 보스턴 미술관(Boston Museum of Fine Arts)의 Benjamin Gilman이 제시한 입장으로 작품을 감상하는 행위 자체를 강조하여 수준 있는 작품을 전시함으로써 관람객들에게 감식안을 길러주는 것을 미술관 교육의 목적으로 삼았다. 즉 교육은 부차적인 것으로 보고, 작품 감상에 따른 즐거움을 가장 주된 목적으로 본 것이다. 또한 미술관에서 미술 작품들은 관람객들이 스스로 의미를 구현한다고 보았다.

두 번째는 사회 맥락적 측면이다. 이는 스미소니언 미술관(Smith Sonion Museum)의 Goode와 뉴워크 미술관(New walk Museum)의 관장 Dana가 대표적인 주창자로, 미술관 교육을 통해 개인의 미적 감성을 높이려는 목적뿐만 아니라 일상적 삶을 개선하는 것까지 의의를 두고자 하는 입장이다. 덧붙여 이러한 접근에 대해 Zeller는 미술관 교육의 목적이 미술뿐만 아니라 사회적, 경제적, 정치적 그리고 일상적 삶에 인간적인 관심을 부각시키는 데 있다고 하였다(김혜숙 외, 2012, 재인용).

종합하면 미술관 교육은 다양한 체험을 통해 미술을 감각적으로 경험하도록 하고, 미적 안목을 길러주며 문화적 역량을 강화하여 창조적인 인간을 형성하는데 목적을 둔다. 즉 미술관 교육은 그저 작가의 정보를 제공하고 작품 설명만을 하는 것이 아닌, 작품들을 정확하게 관찰하고 그것을 이해함으로써 창의적인 해석을 할 수 있도록 한다. 그리고 더 나아가 나 자신을 표현하고 일상적인 삶을 쾌적하고 아름답게 영위하는데 기여하는 하는 교육이라고 볼 수 있다.

2-3. 창의적 체험활동과 미술관교육

창의적 체험활동은 2009 개정 교육과정에서 제시되었고 2011년도에 초등학교 1·2학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년들에게 먼저 적용되어 순차적으로 도입되기 시작하였다(교육과학기술부, 2009b). 그리고 현재에는 2013년을 기점으로 전 학년에 도입된 상태이다.

앞서 논의된 미술관에서의 교육과 창의적 체험활동의 목적, 특징, 방향 등을 면밀히 관찰하였을 때, 두 개념간의 공통점을 바탕으로 창의적 체험활동을 구현하는데 미술관이 적합한 장소임을 알 수 있다. 이렇게 창의적 체험활동과 미술관의 연계가 적절하다는 것은 이미 많은 연구에서 증명(강인애, 2012a; 강인애, 2012b; 이정화, 2014; 박한나, 2015; 조혜정, 2012)되었다. 선행연구를 통해 창의적 체험활동이 미술관 교육과 어떠한 연계성이 있는지에 대해 살펴보면 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 미술관은 지역사회를 대표하는 문화기반 시설이다. 앞서 창의적 체험활동이 지역사회와 협력하는 지역 단위의 교육과정임을 알 수 있었다(강인애, 2012a). 미술관은 도서관, 박물관과 더불어 지역사회 기관을 대표하는 공간 중 하나이고, 이는 지역별로 곳곳에 분포되어 있기 때문에 접근하기 용이하다. 한국 박물관 협회(2015)에 따르면 현재 우리나라에는 공립 기관과 사립기관을 포함하여 총 707개의 박물관·미술관이 있다. 따라서 이러한 공간들을 적극 활용한다면 보다 접근성 있게 창의적 체험활동을 실행할 수 있을 것이다. 또한 미술관은 지역의 정체성, 문화 콘텐츠들을 기반으로 설립되어 있으므로 학습자들이 학교를 벗어나 지역사회를 구성하는 시민으로서, 현장의 중심에 설 수 있도록 한다(박한나, 2015).

둘째, 미술관은 창의적 체험활동의 최종 목표를 실현하기에 적절한 공간이다. 창의적 체험활동의 최종 목표는 창의적 인성을 갖춘 인재를 양성하는 것이다. 학교는 일률적인 교육이 중심이 되기에 이러한 목표를 달성하기에는 여러모로 한계가 있다. 그러므로 학교 밖 공간과의 연계가 필요하다고 보여진다. 실제로 Kenkmann은 학교 밖 교육환경은 창의성 발휘에 필요한 자유롭고 허용적인 분위기가 요구된다고 하였다(강인애, 2012b, 재인용). 따라서 학생들이 다양한 경험을 통해 창의성을 기르고, 협동하는 활동을 통해 인성을 갖추 수 있도록 적절한 학교 밖의 공간이 제시되어야 한다.

셋째, 창의적 체험활동은 미술관 교육과 ‘학습자 중심’, ‘통합 교육’, ‘체험학습’이라는 점에서 유사점을 지닌다(조혜정, 2012). 즉 창의적 체험활동과 미술관

교육은 서로 비슷한 특성을 지니고 있어 자연스럽게 두 개념을 연결하여 효과적으로 활용할 수 있다. 우선 창의적 체험활동과 미술관 교육은 '학습자 중심'의 교육이다. 창의적 체험활동은 학생들이 주도적으로 방향과 계획을 수립하여 자율적으로 학습활동을 하게 된다. 미술관 역시 교사 중심이 아닌 학습자 중심으로 이루어지는 대표적인 교육기관이고 형식적인 틀에서 벗어나 자율적이고 융통성 있는 교육이 이루어진다. 따라서 창의적 체험활동과 미술관 교육을 연계한다면 학생들 스스로 준비하여 활동하는 자기 주도적인 교육을 할 수 있을 것이다.

이상과 같이 창의적 체험활동과 미술관은 '통합 교육'이 가능하다. 창의적 체험활동은 하위 영역별 간의 통합, 지역사회와의 통합, 교육내용간의 통합, 학생들의 흥미-문제-제제 중심의 통합 등(노용, 2005) 여러 가지 방법으로 통합되어 이루어진다. 미술관 교육에서도 삶과 학습의 통합, 교과 영역 간 통합, 감성과 인지의 통합 등과 같은 다양한 측면에서 통합적 학습이 이루어지고 있다. 이러한 통합 교육을 통해 학생들은 보다 심화된 경험을 할 수 있을 것이다.

또한 창의적 체험활동과 미술관에서는 '체험학습'이 이루어진다. 창의적 체험활동은 단어 그대로 활동과 경험을 전제로 한 체험활동을 통해 창의적인 학습자의 수행 능력을 강조한다. 미술관 교육 역시 체험학습이 이루어지는 장소이다. Kennedy는 미술관에서의 체험학습이 전시물에 대한 직접적이고 감각적인 활동을 가능하게 하여, 학습자들은 교과서 중심의 일차원적인 학습이 아닌 실물을 중심으로 한 직접적이고 풍부한 이해와 경험의 기회를 제공한다고 하였다(조혜정, 2012, 재인용).

따라서 이와 같은 체험학습을 통해 학생들은 계속적인 경험을 재구성하게 된다. 그 경험을 토대로 개인에게 가치 있는 지식을 스스로 구성해보는 등 자기주도적인 학습 능력이 길러질 수 있다. 이렇게 창의적 체험활동과 미술관 교육이 갖고 있는 공통적인 부분들을 조화롭게 잘 연결한다면, 좋은 시너지가 발휘될 것으로 보여진다.

3. 미술관에서의 교육프로그램 현황분석

3-1. 국내 미술관 교육프로그램 현황

국내 미술관 교육 프로그램 현황을 알아보기 위해 국내에 있는 미술관인 국립현대미술관, 대림미술관, 리움미술관 총 세 곳을 선정하여 살펴보았다.

첫 번째 분석대상인 국립현대미술관은 우리나라에서 미술관 교육을 처음으로 시도한 곳으로 청소년을 대상으로 한 교육 프로그램들이 가장 많이 개발되어 진행되고 있다(정병국, 2012). 국립현대미술관은 국가에서 운영하고 있는 대표적인 국립미술관으로서 우리나라를 대표하는 문화공간으로 자리 잡고 있다. 국내 미술관 중 가장 많은 작품을 소장하고 있으며 전시 시설, 교육 프로그램, 문화 활동 등이 활발하게 이루어지고 있다. 청소년을 대상으로 한 프로그램에는 주로 전시활동과 연계된 프로그램들로 구성되어 있는데 그중에서도 창의적 체험활동에서 활용할 수 있는 교육 프로그램들이 많이 개발되어 있다. 그 프로그램들은 크게 세 가지로 분류할 수 있는데 '현대미술감상', '미술관 직업탐방', '청소년 도슨트'이다.

다음으로 대림미술관에서는 2011년부터 '틴 대리마'라는 명칭으로 시작하여 중·고교 청소년을 대상으로 한 교육 프로그램이 진행되고 있다. 그리고 2013년부터는 '미술관 사람들'이라는 청소년 교육 프로그램이 새롭게 구성되었고 현재에는 '틴대리마'와 '미술관 사람들'의 두 가지 프로그램이 운영되고 있다. 틴 대리마는 모든 프로그램들이 대림미술관에서 진행되는 전시와 연계되어 있어 전시관람 활동이 필수로 들어가 있었다. 따라서 모두 감상 활동과 관련되어 있었고, 전시를 관람한 후 그것과 연관된 결과물을 만들도록 프로그램이 구성되어 있어 체험 활동과도 관련되어 있었다. 또한 모든 프로그램들이 창의적 체험활동의 자율 활동, 동아리 활동과 연계하여 활용할 수 있다. 미술관의 다양한 직업들을 알아보는 진로교육 프로그램으로 10인 이상의 청소년 단체를 대상으로 미술관에서 일하는 사람들의 직업에 대한 이해와 체험을 할 수 있는 프로그램이다. 이 프로그램은 대림 미술관에서 진행되는 전시와 연계하여 지속적으로 운영되고 있으며 2015년 현재를 기준으로 총 3번의 교육 프로그램이 운영되었다. 대림미술관에서의 청소년 대상 미술관 교육 프로그램들은 모두 전시와 연계되어 있었다. 이는 '일상이 예술이 되는 미술관'이라는 대림미술관의 비전에 맞게, 우리 주변에서 발견할 수 있는 사물 및 이슈 등을 새롭게 조명하여 일상 속에서 즐길 수 있는 전시가 되도록 구조하여 구성한 것이다(한정희, 2015).

리움미술관에서는 중·고등학생들을 대상으로 한 학교연계 프로그램을 운영하고 있다. 리움에서 전시하는 상설전과 기획전을 연계하여 학생들이 예술품을 통해 자신의 주변 환경에 대해 새롭게 바라볼 수 있는 눈을 갖게 하며, 교과와의 연계를 통해 심화된 학습이 가능하도록 한다. 대표적인 프로그램에는 '틴즈워크북'과 '리

움 크리에이티브'가 있다. 리움미술관은 청소년들을 대상으로 하는 교육 프로그램들 보다 어린이들과 가족들을 대상으로 하는 프로그램이 많이 개발되어 있었다. 리움미술관은 체계적인 교육 자료가 있다는 점은 장점으로 볼 수 있으나 '리움 크리에이티브 :도슨트 되기'의 진로교육 프로그램을 제외하고는 모두 감상 활동과 관련된 프로그램들로 구성되어 있었다. 따라서 더욱더 다양한 활동과 관련된 프로그램 개발이 필요하다고 보여진다.

3-2. 국외 미술관 교육프로그램 현황

우리나라에 비해 외국에서는 미술관 교육이 보다 더 활발하게 이루어지고 있으며 전문교육담당자가 개발한 각 연령대에 맞는 다양한 프로그램이 운영되어지고 있다(김형숙, 2001). 특히 미국에서는 미술관 교육의 중요성을 인식하여 국가적인 차원에서 미술관 교육을 장려하고 있고, 이러한 상황에 맞춰 학교 교육과 미술관 교육 프로그램간의 전문성을 갖춘 다양한 교육 프로그램들이 시행되고 있는 상황이다(이유경, 2012).

미술관과 학교 연계교육이 가장 활발하게 이루어지고 있는 곳은 게티 센터이다(최정희, 2003). 게티 센터에서는 미술관, 미술사 연구소, 미술교육 연구소 등으로 나누어져 각각 맡은 업무를 수행하고, 서로 협조하여 교육 프로그램을 만들어 내고 있다. 그 중 유치원부터 청소년까지의 학생들을 대상으로 하는 프로그램인 'Planning a School Visit'은 학교 수업과 연계된 프로그램으로서 게티 센터와 게티 빌라 곳곳에 대한 가이드 및 셀프가이드를 제공하여 학생들이 예술, 역사, 문화에 대한 시각을 확장할 수 있도록 도와주는 프로그램이다.

[표 1] 게티 센터 Planning a School Visit 교육 프로그램 내용

강좌명 (대상)	세부내용	활동
Guided Visits (K-12)	게티 센터의 도슨트들이 미술관에서 학생들에게 수업을 제공하는 프로그램	감상
Self Guided Visits (K-12)	교사들이 게티 센터에서 기본적으로 제공되는 활동과 워크시트를 활용하여 미술관에서 수업을 할 수 있도록 제공 도와주는 프로그램	감상

Planning a School Visit는 미술관을 견학하며 전

시품들을 관람하는 프로그램으로 감상 활동과 연관된다. Guided Visits와 Self Guided Visit의 차이점은 전자는 게티 센터의 도슨트들이, 후자는 게티 센터의 자료를 받은 학교 교사들이 수업을 이끌어간다는 점을 들 수 있다. Guided Visits는 미술관에 미리 요청할 경우 사전 학습을 위한 자료들을 우편으로 학교에 발송해 준다. 교사들과 학생들은 이를 활용하여 미술관 방문 전 충분한 사전 지식을 익힐 수 있다. Self Guided Visit는 교사들이 직접 수업을 이끌어가는 프로그램이므로 성공적인 수업이 될 수 있도록 구체적인 계획이 세워져야 한다. 이를 위해 게티 센터에서는 교사를 위한 사전 워크숍 프로그램이 개설되어있고 이 프로그램에 참여하는 것을 원칙으로 한다. 단체 학생들을 대상으로 공동체 구성원으로서의 역할을 형성할 수 있는 활동이며, 문화 예술 활동이므로 창의적 체험활동에서는 자율 활동과 동아리 활동과 연계되는 활동으로 볼 수 있다.

다음의 사례는 메트로폴리탄 미술관이다. 메트로폴리탄 미술관은 뉴욕에 위치한 미술관으로 세계에서 가장 규모가 큰 미술관 중 하나이다. 선사시대부터 현대에 이르기까지 300여만 점의 작품을 소장(국립현대미술관, 2008)하고 있으며, 홈페이지를 통한 회원제를 운영하여 미술에 대한 풍부한 자료와 프로그램을 세계 곳곳의 회원들에게 소개하고 미술에 대한 교육을 전개하고 있다. 메트로폴리탄 미술관은 어린이부터 대학생, 에듀케이터, 장애인까지 연령대에 맞는 다양한 프로그램들이 개발되어 있는데 그중 청소년을 대상으로 하는 교육 프로그램에는 'For TEENS'와 그 프로그램 중 Teen Programs 안에 포함되어 있는 'MetTeens'를 들 수 있다.

[표 2] 메트로폴리탄 For TEENS 교육 프로그램 내용

강좌명 (대상)	세부내용	활동
Teen Blog (중·고등학생)	미술관 청소년 자문 그룹과 특별 게스트 작가들에 의해 쓰여진 블로그로 청소년들이 예술에 대해 이야기하고 미술관 및 예술 주제에 대해 말할 수 있는 공간을 통해 서로 소통이 가능한 프로그램	체험
Internships for High School Students (고등학생)	메트로폴리탄 미술관의 이면에서 어떠한 일들이 일어나는지 알 수 있는 페이지를 받아 참여하는 인턴십 프로그램	체험
T e e n	- 무료 클래스와 이벤트에 참여	체험

Programs (Ages 11-18)	하며 예술에 대해 이해하고 미술관을 탐구하는 등 다른 청소년들과 소통할 수 있도록 구성된 프로그램	
-----------------------------	--	--

For Teens에는 체험 영역과 관련된 프로그램들로 구성되어있다. Teen Blog는 메트로폴리탄 홈페이지 안에 따로 개설되어져 있는데, 이를 통해 청소년들은 청소년 자문 그룹과 특별 게스트 들이 쓴 내용을 읽고 자신의 생각을 표현하는 듯 직접적으로 소통할 수 있다. 또한 Internships for High School Students는 유급 인턴십 프로그램으로 메트로폴리탄 미술관 곳곳에 일어나는 일들을 경험하고 배우게 된다. 따라서 창의적 체험활동의 영역 중 진로 활동과 연계될 수 있는 프로그램으로 볼 수 있다.

마지막 분석사례는 휘트니 미술관이다. 휘트니 미술관은 가장 미국적인 미술관으로 평가 받고 있으며 세계에서 가장 유명한 20세기 미국미술 작품들을 소장하고 있는 곳이다(국립현대미술관, 2008). 이러한 작품들의 유명세를 더 많이 알리기 위해 다양한 교육 프로그램 및 자료가 연구개발되고 있다. 특히 교육 프로그램을 학생들의 눈높이에 맞게 소개하는 것에 중점을 두고 있는데 청소년 대상 프로그램의 목적은 활동적인 미술 및 미술관 경험에 관심이 많은 학생들에게 다양하고 독특한 경험을 제공하고자 하는 것에 있다. 또한 현대미술가, 미술관 직원, 다양한 공동체 그룹과 함께 작업을 하며 많은 관람객에게 새로운 교육 방법을 선보이고자 노력한다. 청소년 대상의 미술관 교육 프로그램에는 'Teens' 프로그램과 유치원부터 고등학생을 대상으로 하는 'K-12'프로그램이 있다. 'Teens' 프로그램은 뉴욕에 있는 고등학교 학생들을 대상으로 하는 프로그램으로서 예술을 비판적이고 창의적으로 생각하고, 현대예술과 문화의 맥락에서 학습할 수 있도록 프로그램이 구성되어 있다. YOUTH INSIGHTS(이하 YI) ARTISTS 프로그램을 비롯하여 총 6개의 프로그램으로 나누어져 있다. Teens 프로그램은 주로 감상 활동과 체험 활동이 융합된 프로그램들로 구성되어 있다. 그 중 예술가들과 함께 공동으로 작업할 수 있는 YI ARTISTS나 청소년들이 직접 다른 10대들을 위한 프로그램을 기획 하는 등의 일을 하는 YI LEADERS, 만들고 있던 작품을 가져와서 작품 만들기를 진행할 수 있는 OPEN STUDIO 2016의 경우는 휘트니 미술관에만 있는 독특한 프로그램이다. 또한 창의적 체험활동 영역에서 진로 활동과 연계하여 활용할 수 있는 YI ARTS CAREERS를 제외하고는 모두 자율 활동과 동아리 활동과 연계하여 활용할 수 있다. K-12는 학교연계 프로그램으로 휘트니 전시에 소장되어 있는 작품들을 활용

해 아이디어, 토론, 의견을 교환할 수 있는 포럼을 진행한다. 프로그램은 주로 미술관이나 교실에서 활용할 수 있도록 구성되어 있고 학생들과 교사들이 예술가 및 다른 학생들과 서로 소통하면서 미국 예술을 탐구할 수 있는 기회를 제공한다. '학생들에게 다양하고 독특한 경험을 제공하는 것이 주요 목적인만큼 예술가들과 공동으로 작업해보고, 전시 투어를 기획하는 등 다른 미술관에서는 볼 수 없는 흥미롭고 신선한 프로그램들이 구성되어 있음을 확인할 수 있다.

3-3. 분석요약 및 시사점

앞서 국내·국외 미술관 교육 프로그램 현황에서는 국내 미술관 3곳, 국외 미술관 3곳에서 청소년을 대상으로 어떠한 교육 프로그램들이 진행되고 있는지 살펴 보았다. 또한 각 프로그램들의 세부 내용을 확인하고 그 프로그램들이 미술관 형식 분류 중 어떠한 활동과 관련성이 있는지, 창의적 체험활동의 하위 영역과는 어떠한 활동에서 활용될 수 있는지 알아보았다.

다음은 국내의 현황에서 살펴본 내용들 중 대상과, 관련 활동의 내용을 종합하여 전체적으로 제시해본 것이다. 다음을 바탕으로 국내의 미술관 교육 프로그램에 대해 구체적으로 비교 분석하면 다음의 <표 3>과 같다.

[표 3] 국내외 미술관 교육 프로그램 비교

국 외	미 관	프로그램 명	대상				관 련 활 동	
			중	고	감	체	미	작
국 내	미 관	청소년 현대미술감상	○	○	○			
		청소년 미술 감상교실	○	○	○			
		청소년 비평 워크숍			○	○		
		틴x틴 :틴바이틴	○	○				○
		미술관에 ALL來 :올래?	○	○				○
		청소년 미술 창작교실	○	○				○
		청소년을 위한 큐레이터와의 대화	○	○	○			
		청소년을 위한 MMCA 하이라이트	○	○	○			
		청소년 아트클럽			○			○
		Teens Fab Lab 청소년 창작워크숍	○	○				○
		미술관 사람들	○			○	○	
		청소년 도슨트			○			○
		도슨트?도슨트!	○			○	○	
		움직이는 플라로이드:미션 애니메이션	○	○	○	○		
대 외 관	관	의자 X-file	○	○	○	○		

라미관	별별 크리스털	○	○	○	○
	How to Make a Book with Steidl 틴 가이드북	○	○	○	○
	트로이카의 법칙 탐험: 다 함께 '주사\We'	○	○	○	○
	순간포착! 시아노타입	○	○	○	○
	미술관 사람들	○	○	○	○
	틴즈워크북	○	○	○	
	틴즈워크북 :세밀가귀	○	○	○	
	리움 크리에이티브:비평 워크숍 <나의 미술관>	○		○	
	리움크리에이티브:도슨트되기	○			○
	총 24 프로그램 / 관련 활동별 총 개 수			17	16
국외 미술관	Guided Visits	○	○	○	
	Self Guided Visits	○	○	○	
	Self-Portrait as Who?	○	○	○	○
	Fighting Corrosion to Save an Ancient Greek Bronze		○		○
	Sculptural Space/s		○		○
	Teen Blog	○	○		○
	Internships for High School Students		○		○
	Teen Programs	○	○		○
	Art Explore	○		○	
	Teen Studio		○		○
	Saturday Sketching	○	○		○
	Career Labs		○		○
	Summer Programs	○	○	○	
	High School Internship Program	○	○		○
	School-Year High School Internships		○		○
	Summer High School Internships		○		○
	YI ARTISTS	○	○		○
	YI LEADERS		○	○	○
	OPEN STUDIO 2016	○	○		○
	YI ARTS CAREERS		○		○
	YI INTRODUCTION		○	○	○
	ARTISTS IN RESIDENCE	○	○	○	○
	GUIDED VISITS	○	○	○	○
	GUIDE VISIT + STUDIO	○	○	○	○
	총 24 프로그램 / 관련 활동별 총 개 수			10	20

국내 미술관은 국립현대미술관, 대림미술관, 리움미술관으로 교육 프로그램 수는 총 24개가 있었고 국외 미술관은 게티센터, 메트로폴리탄, 휘트니미술관으로 교육 프로그램 수는 총 24개가 있었다. 먼저 국내외 미술관 교육 프로그램들의 대상을 살펴보면 국내외 모두 심화 과정 프로그램의 경우 고등학교 학생들을 위하여 기획되어 있지만 대부분의 프로그램들이 중학교와 고등학교 학생들을 위한 프로그램으로 골고루 개발되어 있었다.

관련 활동별로 살펴보면 국내 미술관은 감상 활동이 17개, 체험 활동이 16개로 비슷하나 감상 활동과 관련된 프로그램이 더 많았다. 이에 반해 국외 미술관은 감상 활동이 10개, 체험 활동이 20개로 감상 활동 보다 체험 활동과 관련된 프로그램이 두 배 가까이 많은 것을 확인할 수 있었다.

조금 더 구체적으로 살펴보면 미술관에서의 감상 활동은 실제 소장품들을 활용해 교육할 수 있기에 가장 대표되는 프로그램이자 가장 활발하게 이루어지고 있는 분야이다. 특히 국내미술관의 청소년 대상의 감상 활동 프로그램의 경우 주로 학교와 연계된 수업으로 이루어지고 있으며 워크북을 활용하거나 큐레이터와 대화를 통해 전시를 감상하는 것으로 기획되어 있다.

그러나 국외 미술관에서의 감상 활동은 국내 미술관 보다 한층 심화된 형태로 이루어지고 있었다. 국외 미술관 역시 도슨트들이 감상을 돕거나 가이드투어를 통한 감상 활동 프로그램이 진행되고 있었으나, 전체적인 감상 이외에도 한 범위에 집중하여 소통을 통한 감상 프로그램을 진행하고 있는 것이 특징이었다. 예를 들어 전시 작품에서 학생들이 관심 있는 특정 주제나 특정 작품을 선정하여 그 작품 위주로 심도 있게 감상하거나, 감상 후 또래 학생들뿐만 아니라 작가, 특별 게스트 등과 다양한 생각을 공유하는 등 타인과 상호작용을 할 수 있도록 프로그램이 구성되어 있었다.

국외 미술관에서는 체험 활동과 관련된 프로그램이 보다 많이 개발되어 있었다. 최병식(2010)은 미술관에서의 체험 활동은 감상과 이론교육에서 한걸음 더 나아간 형태라고 이야기하였다. 또한 엄윤영(2012)은 미국은 미술관의 기능 중 교육적 기능에 가치를 두어 '미술관 교육'의 개념을 탄생시킨 곳이라고 하였고, 윤민지(2012)는 국외 미술관의 모든 교육 프로그램이 국내에 비해 10년 이상 앞서 개발되어 있다고 하였다. 따라서 국외 미술관 교육 프로그램의 현황에서 감상 활동보다 체험 활동이 두 배 이상 많았다는 점은 체험 활동의 개발 필요성을 간접적으로 시사한다. 다시 말해 국내 미술관 교육 프로그램에서도 체험 활동을 많이 개발하는 것은 의미가 있다.

국외 미술관의 체험 활동 프로그램들은 아티스트들과 협업하여 작업하는 활동, 심도 있는 주제 탐색을 통하여 제안서를 제출해보는 활동, 다른 문화의 학생들과 작품에 대해 소통해보는 활동, 미술관 직업에 대해 탐구하고 직접 체험해보는 활동 등 다양하게 진행되고 있다. 또한 국외 미술관의 프로그램들은 국가의 지원을 바탕으로 한 전문적이고 창의적인 프로그램들을 바탕으로

로 생활 속에서 미술을 즐길 수 있는 미술관 교육 프로그램들이 개발되어 있었다.

국내 미술관에서의 체험 활동과 관련된 프로그램은 미술관 내 다양한 직업군에 대해 알아보고 모의 실습을 통해 직접 체험해보는 진로 교육 위주의 프로그램과 감상 활동 후 관련 작품을 만드는 활동으로 비교적 한정되어 있다. 따라서 체험 활동에서 보다 다양한 프로그램 기획이 필요해 보인다.

4. 결론 및 제언

본 연구에서 도출한 창의적 체험활동 중심의 미술관 연계 창의·인성교육 프로그램의 방향성을 다음과 같이 정리 될 수 있다.

첫째, 종래의 미술관에서 제공되는 자료를 바탕으로 작품을 감상하는 것이 아닌 학습자들 스스로 한 가지 테마에 집중하여 셀프 가이드의 주제를 정하고 제작하는 등 자기주도적인 수업을 통해 지적 호기심과 몰입하는 경험을 갖고, 사고를 확장하고 수렴하며 문제 해결력을 기를 수 있는 프로그램이 개발되어야 한다. 결국, 이러한 과정의 경험들은 학습자들에게 창의성 함양으로 이어지게 될 것이다. 따라서 현재 감상위주로 구성되어 있는 우리나라 미술관 프로그램들은 체험활동 영역이 보강될 필요가 있다.

둘째, 모둠별 학습으로 모둠 구성원들과 함께 토의해 보고 하나의 결과물을 함께 만들어 가는 과정을 통해 타인과의 소통능력이 향상될 수 있는 프로그램이 개발되어야 한다. 이는 나눔과 배려 및 책임 의식을 가질 수 있고 인간관계 덕목을 배우는 등 인성 함양으로 연결될 수 있다. 이를 위해서는 일회성 단기체험이 아닌 지속가능한 미술관 프로그램이 개발되어야 할 것이다.

셋째, 학습자들이 직접 만든 셀프가이드를 활용하여 미술관 전시를 관람하고 주도적인 도슨트 활동을 통해 신선한 체험 활동의 기회를 가질 수 있는 프로그램이 개발되어야 한다. 이는 학습자들에게 실제적인 유의미한 학습으로 연결되어 창의적 체험활동에 대한 긍정적인 인식을 심어주고, 창의적 학습에 대한 선순환 구조를 실현할 수 있다. 이를 위해서는 회화 뿐만 아니라 시각 및 제품영역의 디자인, 미디어를 포함한 영상 매체 등 다양한 영역의 예술에 대한 활동이 미술관내 프로그램에 추가될 필요가 있다.

창의·인성은 현대 사회를 살아가는 글로벌 인재가

꼭 함양해야하는 역량으로써 그 중요성이 부각되고 있다. 이에 현 교육과정에서는 학생들에게 창의성과 인성을 길러줄 수 있는 교육을 하도록 강조하고 있고 이를 위한 방안으로 ‘창의적 체험활동’을 제시하였다. 창의적 체험활동을 통해 학생들은 다양한 활동을 체험하면서 창의적으로 사고하고 타인과 소통하는 등 직·간접적으로 창의·인성 요소들을 함양할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 이처럼 중요하게 대두되고 있는 창의·인성교육에 대한 현황과 필요성을 인식하고 창의적 체험활동 중심의 미술관 교육 프로그램을 분석하였다. 이를 통해 창의·인성교육은 맹목적인 학습이 아닌 연하는 현재 학교 현상을 변화시킬 수 있는 대안으로 제시될 수 있으며 여러 학자들의 의견을 바탕으로 창의·인성교육이 필요함을 확인하였다. 또한 미술관은 지역사회를 대표하는 문화기반 시설로서 창의적 체험활동과 학습자 중심, 통합 교육, 체험학습이라는 점에서 유사점을 지니므로 창의적 체험활동의 최종 목표를 실현하기에 적절한 공간임을 알 수 있었다. 본 연구가 창의성과 인성이 겸비된 우리나라 인재양성에 도움이 될 수 있기를 바란다.

참고문헌

1. 강인애, [창의인성 함양을 위한 박물관 창의적 체험활동 프로그램], 경기도교육청, 2012b
2. 교육과학기술부, [창의적 체험활동], 교육과학기술부, 2009
3. 교육과학기술부, [창의적 체험활동 교육과정], 교육과학기술부 고시 제 2011-361호, 2011
4. 국립현대미술관, [해외 미술관·박물관 교육프로그램 사례 자료집], 국립현대미술관, 2008
5. 김형숙, [미술교육, 사회와 만나다], 교육과학 사, 2010
6. 김혜숙 외, [미술교육과 문화], 학지사, 2012
7. 박휘락, [미술감상과 미술비평 교육], 시공사, 2013
8. 이경화·유경훈, [창의성 -사회·문화 교육-], 동문사, 2013
9. 최병식, [뉴 뮤지엄의 탄생], 동문선, 2010
10. 강인애, 학교와 박물관 연계 활성화를 위한

- 이론적 분석 - STEAM 교육과 창의적 체험활동을 중심으로, 박물관교육연구, 8, 2012a
11. 김왕동, 창의인성교육의 근본적 해법, Issues & Policy, 2012
 12. 노용, 미술과의 주제 중심 통합교육과정 개발의 예 -초등학교 3·4학년 전통민속놀이를 중심으로, 미술교육논총, 19(2), 2005
 13. 문용란·최인수, 창의·인성교육의 총론, 인하대학교 교육연구소 심포지움, 2010
 14. 박영태, 창의적 인성교육 프로그램 개발, 지방교육경영, 7, 2002
 15. 정옥희, 미술관 교육 프로그램의 STEAM 실천 가능성. 조형교육, 51, 2014
 16. 최미정, 창의·인성교육을 위한 교사교육 모형 개발. 학습자중심교과교육연구, 10(3), 2010
 17. 최준환 외, 인성교육의 문제점 및 창의·인성 교육의 이론적 고찰, 창의력교육연구, 9(2), 2009
 18. 박한나, '창의적 체험활동과 연계한 박물관 교육 사례연구 - 국립전주박물관의 '박물관 창의교실'을 중심으로'. 한양대학교 석사학위논문, 2015
 19. 염운영, '국내·외 박물관·미술관 어린이 대상 교육프로그램에 관 한 연구 : 학부모 만족도 설문조사 분석을 중심으로', 국민대학교 석사학위논문, 2012
 20. 윤민지, '미술관 교육프로그램의 운영 현황에 관한 연구', 경희대학교 석사학위논문, 2012
 21. 이유경, '미술관의 창의적 체험활동 교육 프로그램에 관한 연구', 홍익대학교 석사학위 논문, 2012
 22. 정병국, '미술관 교육프로그램과 학교 미술 교육의 연계 - 중·고등학생 교육프로그램을 중심으로', 영남대학교 석사학 위논문, 2012
 23. 조혜정, '창의적 체험활동으로서 박물관교육 프로그램 개발 및 운영 사례 연구', 경희대학교 석사학위논문, 2012
 24. 최정희, 미술관과 미술교육의 연계성에 관한 연구 : 프로그램 현황분석과 개발모형을 중심으로, 서울대학교 대학원, 2003
 25. 한정희, '재미있는 미술관교육 : 융합교육에서 답을 찾다'. 2015 한국조형교육학회 국제 학술 대회 자료집, 2015
 26. www.mmca.go.kr
 27. www.daelimmuseum.org
 28. www.leeum.samsungfoundation.org
 29. www.getty.edu
 30. www.metmuseum.org
 31. www.whitney.org