

미술관, 박물관의 신체표현 중심 통합 예술교육 프로그램 탐색*

서 예 원**

- | | |
|----------------------------|--|
| I. 들어가는 말 | V. 청주 고인쇄 박물관 연계 신체표현 중심 통합 예술교육 프로그램 구성 |
| II. 통합 예술교육의 필요성 | VI. 나오는 말 |
| III. 프랑스의 미술관, 박물관 교육 프로그램 | 참고문헌 |
| IV. 우리나라의 미술관, 박물관 교육 프로그램 | Abstract |

I. 들어가는 말

예술이 인간의 삶을 얼마나 풍요롭게 하는지, 삶을 행복하게 만드는지를 누누이 강조하고 절감하면서도 미술관이나 박물관은 본인에게 친숙한 곳은 아니었다. 일년에 한번 아니면 전혀 가보지 못하는 그곳은 낯설어서, 이해하지 못해서, 너무 멀어서 등등의 이유로 관심에서 멀어져 있었다. 그러다가 연구년을 기회로 유럽의 여러 미술관과 박물관을 방문할 기회를 가졌고, 책으로만 보고 기억했던 작품들과의 실제 만남은 커다란 충격으로 다가왔다. 더욱이 파리 오르세 미술관에서 우연히 참관했던 어린이 대상 신체표현 프로그램은 인상적이었다. 기획자와의 인터뷰를 통해 미술관에서 일반 학생들을 대상으로 개설된 프로그램이며, 미술관의 작품들에 대한 느낌을 몸으로 표현하며 춤추는 프로그램이라는 것을 알 수 있었다. 본 연구는 미술관에서의 이러한 프로그램이 한국에도 있을까 하는 물음에서부터 시작되었다.



* 본 논문은 한국무용예술학회 제 22차 학술발표회에서 발제된 '미술관, 박물관 연계 통합 예술교육의 가능성' 원고를 수정, 보완한 것임.
** 청주교육대학교 교수, nikia@cje.ac.kr

미술관과 박물관은 일상의 삶에서 예술작품을 가까이 접할 수 있는 가장 쉬운 방법이 될 수 있다. 박물관은 미술을 포함한 인간, 환경, 물적 자원에 관한 자료를 수집, 보존 및 전시하고 이들을 조사하고 연구하여 문화예술의 발전과 대중의 문화교육에 이바지하는데 목적을 둔다. 또한 미술관은 회화, 조각, 공예, 건축, 사진 등 미술에 관계되는 여러 가지 유물들을 수집하는 전문 박물관의 한가지 이므로 넓게는 박물관의 범주에 포함되는 개념이다.¹⁾ 이러한 박물관, 미술관에서의 교육은 유, 무형의 문화유산을 수집, 보존, 연구, 전시, 교육하는 평생교육활동이라고 할 수 있다. 미술관을 포함한 박물관의 전시물은 시각적 언어를 통한 생각의 표현이자, 환경의 생산물이며 삶의 증거물이고, 경험의 재현이며, 느낌과 감정을 불러일으키는 제작물이다. 이러한 창작물은 개인의 기록이고 개인이 속한 사회의 이야기이다.²⁾

박물관에서의 교육은 기본적으로 사회적, 문화적, 역사적 맥락을 지닌 전시물을 기반으로 교육 활동이 전개되는 곳으로서, 어느 전시물이든 그것을 중심으로 한 통합적 접근이 가능하다. 미술관에서의 체험 역시 인지적으로 분석되고 해체된 성질들에 대한 경험이 아니라 일차적이고 통합적인 경험이다. 미술관에서 원작에 기반한 학습은 모든 영역이나 교과목과의 연계가 가능하다는 점에서 통합적 학습이 가능하다. 미술관에서 작품을 보면서 기쁨과 즐거움의 감정을 느끼고 다른 관점에서 사회를 바라보는 사고의 확장이 가능한 이유는 바로 미술관이 이러한 총체적이고 통합적인 경험이 가능한 장소이기 때문이다.³⁾

미술관, 박물관을 활용한 예술교육은 단순히 보여주는 교육에서 벗어나 예술적 감각을 개발하고, 상상력과 창의력을 개발하는 통합적 예술교육의 장이 되고 있다. 연구자가 참관했던 오르세 미술관에서의 신체표현 프로그램 이외에도 다양한 통합적 예술체험 프로그램이 유럽 및 미국의 미술관, 박물관에서 개설되어 진행되고 있음을 확인할 수 있었다. 그에 비해 우리나라에서는 몇몇의 미술관, 박물관에서 통합 예술교육 프로그램이 진행되었다. 어린이를 대상으로 하는 프로그램의 수는 더욱 제한적이고, 신체표현 중심의 교육 프로그램은 찾기가 힘들었다.

미술관, 박물관의 교육 프로그램에 대한 선행연구를 살펴보면, 대부분이 다양한 교육 프로그램에 대한 사례연구(이미지, 2002, 서영애, 2003, 신나라, 2008, 김미애, 2010, 최혜진, 2010, 이주현, 2012, 조혜정, 2012, 정혜연, 2014, 박한나, 2015, 이성은, 2016)가 진행되었으나, 어린이를 대상으로 하는 신체표현 중심의 통합 예술 프로그램에 관한 연구는 진행되지 않았다.

이에 본 연구는 미술관과 박물관에서 예술의 통합적 접근을 통해 창의력과 상상력을 개발할 수 있다는 전제 하에, 미술관과 박물관에서의 어린이 대상 교육 프로그램 중 신체표현 중심 통합예술 프로그램의 국내외 사례를 살펴보고 실제적인 프로그램을 탐색해보고자 한다.

II. 통합 예술교육의 필요성

인간의 삶에서 예술의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않는다. 특히 자아가 성장하는 어린이들과 청소년들에게는 필수적이다. 최근에는 학교가 붕괴되고 있고, 학생들의 인성은 황폐해져서 두려울

1) 이경화(2014), 박물관 미술관 활용 창의적 체험활동 프로그램 개발, 『교육방법연구』 제26(4), p.564.

2) 백령(2005), 『멀티미디어 시대의 박물관교육』, (서울: 예경), p.28.

3) 전은주(2014), 통합적 미술관 교육 프로그램의 지도방안 연구, 경인교대 교육대학원 석사학위 논문, p.15.

지경이다. 끊임없는 경쟁사회에서 살아남아야 하는 청소년들에게 예술은 개성을 발견하고 자아를 찾을 수 있는 방법이다.

프랑스의 철학자 알랭 드 보통은 예술의 일곱 가지 기능에 대해서 다음과 같이 이야기하고 있다. 예술은 나쁜 기억의 교정책, 희망의 조달자, 슬픔을 존엄화하는 원천, 균형추, 자기 이해로 이끄는 길잡이, 경험을 확장, 감각을 깨우는 도구라고 말하고 있다. 예술작품은 타인의 경험이 대단히 정교하게 축적되어 있으며, 잘 다듬어지고 훌륭하게 조직된 형태로 제시된다. 때문에 예술작품과의 교유는 우리 자신과 이 세계에 대한 이해력을 넓혀주며, 우리 자신을 풍요롭게 만들며 감수성을 회복시킨다.⁴⁾

또한 제시카 호프만 데이비스는 학생들이 예술로부터 배울 수 있는 것을 10가지로 제시하였다.⁵⁾

① 교육내 예술은 학생들이 주어진 것을 넘어서 생각하고 상상하도록 만든다(상상력). ② 교육내 예술은 작품 속에서 변화의 주제인 자기 자신의 중요성을 경험하게 하고는 사실을 일깨워 준다(작용 주체). ③ 교육내 예술은 학생들이 자신들의 감정을 나타내고 표현할 기회를 준다(표현). ④ 교육내 예술은 다른 이들의 감정을 인식하고 관심을 갖도록 도와준다(공감). ⑤ 교육내 예술은 학생들이 같은 대상에 대해서도 다양하지만 동등한 가치를 지닌 실행 가능한 방식들이 있다는 것을 알게 한다(해석). ⑥ 교육내 예술은 학생들이 세상을 이해하는 여러 방식들을 인식하고, 그 차이에 흥미를 갖고 그 차이를 존중하도록 돕는다(존중). ⑦ 교육내 예술은 학생들에게 정보를 활용할 수 있는 질문들에 대해 가르친다(탐구). ⑧ 교육내 예술은 학생들이 좋거나 나쁜 것에 대한 판단을 넘어서 자기반성과 평가를 하도록 돕는다(반성). ⑨ 교육내 예술은 발견을 통해 학습에 대한 태도를 일깨우며 자극하고 사로잡는다(참여). ⑩ 교육내 예술은 아이들을 학교의 담장 안과 그 너머에 있는 다른 이들을 연결함으로써 책임과 행동의 의미를 자각하도록 돕는다(책임).

이와 같이 교육현장에서 예술교육의 필요성은 더욱 강조되고 있으며, 예술적 감각을 개발하고 창의력과 상상력을 키우는 예술교육은 타 예술 영역과의 통합, 타 분야와의 통합을 통해 시너지 효과를 낼 수 있다. 이러한 통합, 융합의 필요성은 STEAM⁶⁾의 도입을 통해 더욱 확고해졌고, 한 분야의 전문능력을 개발하는 것 이상의 융합적 마인드를 바탕으로 창의 인재를 양성하기 위한 융합인재교육을 도입하였다.

창조적 사고와 지식의 대통합을 강조해온 루트벤스타인은 전문화 추세가 가속화되면서 지식은 파편화 되어가고 있음을 비판했다. 그는 전인을 길러내는 통합교육을 주장하면서 다음과 같이 이야기하고 있다. “교사들은 지식을 한 과목에만 고집시키는 ‘예술’, ‘음악’, ‘과학’ 같은 명칭을 무시해야 한다. 대신에 어떻게 하면 한 가지 교육재료를 많은 과목에서 폭넓게 사용할 수 있느냐에 초점을 맞추어야 한다. 그 목적은 모든 학생들이 화가이자 과학자, 음악가이자 수학자로서, 무용수이자 공학자로서 사고하도록 도와주는 데 있다. 교육은 어느 한 분야에서 이성을 훈련시켜 창조적으로 응용할 수 있도록 해주어야 한다.”⁷⁾

국가가 기대하는 창의성과 창의적 문제해결력을 갖춘 융합적 창의인재 육성의 책임을 교육이 감당하므로, 지식 기반 사회에서 중요한 요소인 발명 과학 예술 등 다양한 영역의 지식을 통합 융합하여 창의

4) 알랭 드 보통, 존암스트롱(2013), 『영혼의 미술관』, 김한영(역), (서울:문학동네, 2013), pp.8-65.

5) 제시카 호프만 데이비스(2008), 『왜 학교는 예술이 필요한가』, 백경미(역), (서울:열린책들, 2013), pp.91-134.

6) 2011년 교육과학기술부와 한국과학창의재단은 창의력이 경쟁력의 핵심이라고 파악하고 융합인재교육 STEAM을 도입하였다. 이는 과학기술 소양을 바탕으로 인문학이나 예술 등 타분야를 연계하여 공부하고 이를 실생활에서 직접 활용할 수 있도록 하는 것이다.

7) 루트벤스타인(1999), 『생각의 탄생』, 박종성(역)(서울:에코의 서재, 2007), p.409.

적으로 문제를 해결하는 체험을 할 수 있는 교육으로의 패러다임 전환이 요구되고 있다.⁸⁾

특히 문화예술교육과 관련해서 융합, 통합에 대한 요구와 관심이 높아지고 있으며, 다양한 시도들이 진행되어 왔다. 창의성과 관련해서 교육 전반의 요구를 차치하고서도 문화예술의 기본적인 원리가 통합, 융합을 기본으로 하고 있기 때문이다.

감각매체는 문화예술교육에서 통합적으로 기능한다. 각각의 문화예술교육이 시각, 청각, 언어, 몸의 매체 등의 주요 매체를 중심으로 구성된다 해도, 사실상 문화예술은 매체적으로 통합적 성격을 지니며 시각적 요소가 중요한 예술이라고 할지라도 청각적이고 몸적인 요소들이 종합적으로 나타난다.⁹⁾ 이러한 감각매체 중심의 교육과정은 서로 다른 장르의 문화예술을 동일한 지층 위에서 통합적으로 이해하는 것을 가능하게 할 수 있다.

이러한 통합적 문화예술교육의 기능은 다음과 같이 제시될 수 있다.¹⁰⁾

첫째, 기능 위주의 예술교육에서 벗어나 인지적, 정의적, 행동적 영역들이 서로 구분되지 않고 통합된 학습경험을 제공함으로써 전인교육을 실현하게 한다. 다양한 문화, 예술분야의 통합된 학습경험은 지적, 신체적, 정신적 발달을 촉진하며 자신을 다양한 방법으로 표현하고 의사소통함으로써 자아실현의 기회를 갖게 된다.

둘째, 시대의 변화에 따른 보다 효과적인 학습과 성장을 촉진할 수 있다. 여러 학습 장면에서 얻어진 경험들이 서로 상관없이 단절되어 있기보다는 개개의 경험이 상호 연결되고 통합됨으로써 보다 효과적인 학습이 가능하게 된다.

셋째, 하나의 주제에 대한 다양한 표현양식의 경험은 창의성과 문화예술 리터러시 능력을 향상시키며, 문제해결력을 향상시킨다. 사회에서 요구되는 문제해결력은 문제의 구성요소들을 나누어서 접근하는 분석적 사고보다는 구성요소들 간의 관계를 중시하는 종합적 사고이며, 선행적이고 논리적인 접근보다는 직관적 통찰이 더 요구되기 때문에 분절적 접근보다는 통합적 접근에 의한 경험이 더 유용하다고 할 수 있다.

III. 프랑스의 미술관, 박물관 교육 프로그램

프랑스는 문화민주화 정책 속에서 미술관 교육과 같은 교육과 문화의 접근을 활성화시키는데 이론과 실천면에서 앞선 나라로 평가받고 있다. 이러한 평가는 오래전부터 프랑스 사회에서 ‘문화 앞에서의 평등’이 사회의 담론이 되고, 국가의 주요 정책이 되어 온 결과이다.¹¹⁾

전통적으로 미술관은 값나가는 미술품의 수집 및 보존 기능에 일차적인 목적을 두어 온 것에 비해 최근에는 교육적 기능을 강조하고 있다. 2004년 국제미술관협회 총회에서는 교육기능을 미술관의 핵심기능의 하나로 명시하였다. 이러한 사고의 전환은 뮤지엄의 변화된 패러다임¹²⁾과 존재방식에 근거한다.¹³⁾

8) 이경화(2014), p.563.

9) 황정원 외(2009), 『문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초연구』 한국문화예술교육진흥원, p.8.

10) 연구자가 공동연구원으로 참여한 황금숙 외(2007), 『방과후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발』, 한국문화예술교육진흥원, p.10. 참조

11) 이은적(2013), 학교 미술교육과 연계하는 미술관 교육, 『한국초등미술교육학회』 36, p.252.

또한 ‘박물관은 국민 전체를 대상으로 하는 문화 및 교육 기관’이라는 생각으로, 박물관을 기반으로 한 문화예술교육 정책은 프랑스 정부의 주요 과제이다. 2009년 문화 통신부 *Ministere de la Communication* (MCC)와 교육부 *Ministere de l'education national*(MEN)와 박물관연합 *Reunion des musees nationaux*(RMN)이 공동으로 서명한〈협약 *la Convention-cadre*〉에 서명함으로써, 박물관의 교육적 역할이 재차 강조되었고, 박물관 교육 발전을 위한 구체적인 방안들이 제시되었다.¹⁴⁾

프랑스의 문화예술교육은 감성, 상상력, 창의성을 길러주는 것을 주목표로 하며, 이를 위해 다양한 학문 분야를 아우르는 ‘융합교육 *l'education de l'interdisciplinarite*’을 중시한다. 따라서 체험학습을 하는 경우에도 그리기, 만들기 등 단순히 하나의 동작만으로 이루어지는 교육이 아니라 다양한 감각(시각, 청각, 촉각, 후각 등)을 활용한 교육을 진행하고, 주제에 있어서도 여러 가지 주제들(문학, 예술, 건축, 미술 등)을 아우르는 교육을 중요시 한다. 단순히 실물을 기반으로 한 학습에 머무르지 않고 문화적 경험을 증폭시키는 프로그램을 시행하는 융합 교육만이 전인적 사고를 키울 수 있다고 생각한다. 2009년 〈협약 *la Convention-cadre*〉에서도, 프랑스 박물관에서 수행하는 문화예술교육의 궁극적인 목표가 ‘통합적 교육’임을 강조하고 있다.¹⁵⁾

프랑스 박물관, 미술관에서 실시되고 있는 교육 프로그램들¹⁶⁾의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

① 감각 교육 프로그램 : 박물관의 소장품을 보고, 만지고, 느끼고, 듣고, 냄새 맡고, 맛보는 ‘감각을 이용한 학습’이다. 감각을 사용함으로써 유물 또는 작품의 모양, 질감, 색상, 냄새, 감촉 등을 전체적으로 알 수 있게 된다. 이것은 학생들의 호기심을 자극하고 흥미를 줄 수 있으며, 박물관 유물에 대한 학습 동기를 높일 수 있다.

예) 지각수업, 촉각수업, 청각수업 등

② 감성 교육 프로그램 : 감각이 ‘외부의 물리적 자극에 대한 신체 기관의 감지’인 반면, 감성은 ‘주위의 어떤 대상이나 일, 또는 현상에 대해 느끼게 되는 지각’으로 기쁨, 즐거움, 슬픔, 괴로움, 두려움, 노여움, 사랑, 미움 등과 같은 기분 또는 감정의 상태까지도 포함하여 ‘느낌의 총체’를 지칭한다. 이 교육은 학생들이 ‘일상생활 중 매순간 자신에게 일어나는 느낌이나 감정을 알아차리는 능력’을 개발하는 작업이 주요점이다. 이러한 ‘감성 인식 능력’은 자신의 감정을 정확히 인식하고 그 감정이 타인에게 끼칠 영향을 고려하며, 자신이 속한 사회가 기대하는 태도 또는 행동을 선택하는 능력을 갖게 된다. 이러한 감성 교육은 주로 공동 협력 활동으로 형성되며, 다른 사람의 정서를 공유하는 ‘감정이입’이란 방법을 사용한다.

예) 공포감 느끼기, 모험심 느끼기, 폭풍주의보 등

③ 놀이 프로그램 : 이 프로그램은 ‘배우기’보다 ‘즐겁게 놀기’를 최우선 목표로 한다. 어렸을 때부터 예술을 즐거운 놀이로 경험할 수 있게 하자는 것, 예술은 지루한 것이 아니라 재미있다는 것을 느

12) 후퍼 그린힐 *Hooper Greenhill*은 모더니즘 뮤지엄과 다른 새로운 뮤지엄 개념으로 ‘포스트 뮤지엄(*post museum*)’의 개념을 주장. 이것은 소장품의 수집, 보존보다는 그 활용, 지역사회와의 관계 형성, 다양한 기관과의 파트너십을 통한 협력을 지향한다. 전통적으로 해온 뮤지엄의 수동적인 교육에서 벗어나 외부와의 상호적 관계를 지향해야 한다고 주장한다.

13) 이은적(2013), p.245.

14) 나에리(2013), 프랑스 박물관의 문화예술교육, 『한국프랑스학논집』 82, p.341.

15) 앞의 글, p.344.

16) 앞의 글, pp.346-353. 참조

끼게 해주는 것이다. 여러 가지를 보고, 듣고, 만지면서 오감을 익히고, 근육을 단련시키고 조절할 수 있게 되므로 두뇌발달에도 도움이 된다. 또한 놀이를 하면서 끊임없이 말을 하고 듣게 됨으로써 타인의 말을 이해하고, 자신의 생각을 전달하는 의사소통 능력을 배우게 된다. 또한 사회 구성원의 역할을 대신하는 놀이를 통해 아이의 잠재된 욕구를 충족시키며 타인과의 관계를 배우며, 정서 발달에도 도움을 준다. 즉 다른 사람의 다양한 감정 표현 방법 등도 관찰하고 그 느낌을 경험함으로써 자신 감정의 통제나 조절하는 것에 대해 깨닫게 된다.

예) 초원에서 뛰어 놀기, 색채 속에서 놀기 등

- ④ 상상력 교육 프로그램 : 프랑스의 아동 대상 예술교육의 목표는 상상력, 창의력을 키우는 것이다. 프랑스 국립현대미술관 교육 프로그램에서도 현대 미술들을 이해하기 위해서는 상상력을 키우는 것이 우선이며, 이를 통해 자신의 사고의 자유를 갖게 하고, 세상을 보는 눈도 예리해지게 된다. 여기서 가장 상상력이 발휘되는 형태가 ‘낙서’이다. 아이들의 고정관념을 깨고 새로운 시각으로 사물을 보도록 하고, 일상적인 것에 대한 반대의 상황을 상상하도록 유도함으로써 상상력을 기를 수 있다. 루브르 박물관의 경우에는 ‘동화’를 활용하여 상상력 교육을 시킨다. ‘아이들에게 이야기해주기’라는 사이트를 통하여, 루브르 소장품 관련 다양한 이야기들을 해줌으로써 아이들의 상상력을 키운다.
- ⑤ 역할놀이 프로그램 : 연극, 무언극, 즉흥극, 낭독, 흉내내기 등이 일종의 역할 놀이인데, 이 프로그램의 목적은 ‘연극을 학습하는 것이 아니라 이를 통해 다른 무엇인가를 학습’하는 데에 있다. 학생들에게 그림이나 조각 작품들을 보여주거나 설명한 후, 그 작품에 관련된 상황을 설정하여 그 상황에 직접 참여하게 하는 프로그램이다. 주어진 상황을 탐색하고 각자의 역할에 대해 토의하고, 실제로 실연함으로써, 작품에 대한 이해도를 높이며 더 나아가 문제 해결 능력, 의사소통 능력 등을 길러주게 된다.

이와 같은 체험학습 중심의 박물관에서의 교육을 중요시하여, 교사와 박물관 담당자들이 서로 유대 관계를 유지하며 학교 과정에 부합하는 체계적인 박물관 교육을 시행하려고 노력하고 있다. 또한 프랑스 박물관들은 교사들에게 박물관 및 박물관 소장품에 대한 다양한 자료들을 제공하여 학교 교육에 활용할 수 있게 하며, 교사들을 대상으로 연수 프로그램을 시행하여 박물관에 대한 교사들의 지도 능력을 향상시키기도 한다. 최근에는 디지털 시대에 발맞추어 ‘박물관 소장품의 데이터베이스 구축’, ‘박물관 고유 인터넷사이트 제작’, ‘멀티미디어 자료 개발’, ‘가상 사이버 박물관 제작’ 등의 디지털 작업의 결과를 문화예술교육에 활용하고 있다. 인터넷 사이트는 시공간을 초월하여 모든 사람들이 검색할 수 있으므로, 전 세계인을 위한 새로운 형태의 평생교육장을 마련하게 된 것이다.¹⁷⁾

IV. 우리나라의 미술관, 박물관 교육 프로그램

우리나라 미술관들은 최근 30년간 비교적 급속하게 설립되었고, 그 동안 서구 미술관 패러다임에서

17) 나에리(2013), p.365.

강조해온 전문성과 대중성을 혼재하여 운영하고 있다. 짧은 미술관 역사로 기능의 정체성 확립의 과정에 있으며, 미술관 교육에 관한 내적 역량이나 성과는 부실한 상태이다. 그렇지만 최근 10여년 전부터 미술관 교육에 대한 인식이 크게 달라지고, 그에 대한 대중의 요구도 증대됨에 따라 미술관도 교육 프로그램을 확대하고 있는 추세이다.¹⁸⁾

2015년 우리나라에는 전체 780개의 박물관과 202개의 미술관이 있다.¹⁹⁾ 이 중에서 많은 수의 박물관과 미술관이 다양한 교육 프로그램들을 개설, 운영하고 있는 것으로 나타났다. 그 중에서 국립 및 공립 박물관/미술관의 어린이 대상 프로그램들을 조사하였고, 그 현황은 <표 1>과 같다.

<표 1> 국공립 박물관/미술관의 어린이, 청소년 대상 교육 프로그램

지역	전시형태	기관명	대상	현재 운영 프로그램
서울	종합	국립중앙박물관	초등학생	- 박물관 전문직 체험교실 - 박물관에서 만나는 아시아 - 국립중앙박물관 그리기 잔치
서울	종합	국립중앙어린이박물관	초등학생	- 신안해저선의 비밀 - 보물이 숨겨진 석탑이야기 - 청동기 시대의 떡 만들기 - 지혜와 멋이 담긴 소반
서울	전시	국립어린이민속박물관	초등학생	- 찾아가는 어린이 박물관
서울	종합	국립한글박물관	초등학생	- 도란도란 고전 기기2 '춘향전' - 뿌리 깊은 나무
			청소년	- 글씨가 디지털이 되기까지
서울	종합	국립민속박물관	청소년	- 손끝으로 펼치는 예술, 문자도 - 박물관 속 숨겨진 보물찾기 - 내 손 안의 박물관 - 박물관에서 떠나는 세계여행
서울	종합	국립고궁박물관	초등학생	- 가이드북, 궁능 연계 프로그램 - 속닥속닥 왕릉이야기
			청소년	- 뜻을 담은 조선의 궁궐장식 - 나도 왕자처럼(생활배우기)
충북 청주시	전시	국립청주어린이박물관	초등학생	- 박물관 탐험대 - 어린이 토요박물관
제주도	종합	국립제주박물관	청소년	- 야외전시장의 문화재 - 문화재를 다루는 박물관의 절대업무 - 붓끝으로 표현하는 제주, 손 글씨
서울	전시	국립현대미술관	초등학생	- 내가 만든 전시 감상 가이드
			청소년	- 멋의 맛, 전시연계 워크숍 - 미술관 감상 교실 - PLAY MMCA, 미술관아트스쿨

18) 이은적(2013), p.246.

19) 2015년 문화체육관광부 '전국 문화기반시설 총량' 참조. 박물관 통계는 국립, 공립 및 등록 사립 대학 박물관만 해당됨.

〈표 1〉 계 속

지 역	전시형태	기관명	대 상	현재 운영 프로그램
서 울	종 합	서울시립 미술관	초등학생	- 떠나요! 조각 공원 탐험어린이 도예
			청소년	- 손으로부터 포스터 짓기2
충북 청주시	전 시	청주시립 미술관	초등학생	- 우리 모두 나무 전시 연계프로그램 <감축으로 보기>
전북 완주군	종 합	전북도립 미술관	초등학생	- 꿈틀꿈틀 미술관(체험 및 창작)
경남 창원시	종 합	경남도립 미술관	초등학생	- 다양한 식재료를 이용한 미술창작 프로그램 및 워크북 작성
강원 강릉시	전 시	강릉시립 미술관	초등학생	- 재활용품을 이용해 작품을 만들고 전시 하는 환경 예술 프로그램
광 주	종 합	광주시립 미술관	청소년	- 붓으로 보는 자연의 빛, 수채화교실 - 애니메이션 - 캔버스 페인팅 - 꿈꾸는 사진관

개설된 프로그램을 살펴보면 대부분이 미술관련 교육 프로그램이 많은 것을 알 수 있었다. 미술영역 별 접근(회화, 감상, 조소, 공예와 같은)이 주로 이루어지는 것이다. 국립 현대미술관이나 삼성 리움 미술관에서는 주제별 접근을 시도한 프로그램을 운영하고 있으나, 한 가지 주제나 내용을 통해 여러 분야를 학습할 수 있는 프로그램은 찾아보기 힘들다. 반면 외국의 경우 학교교육 전 과정과 연계하여 미술품과 미술관 공간을 적극 활용해 역사·종교·문화·음악·의학 등의 분야와 통합적 학습이 이루어지도록 하는 교육 프로그램이 확대²⁰⁾되고 있다.

국내의 교육 프로그램 중 몇가지 유형의 예술교육 프로그램들, 통합형 프로그램들이 시행되고 있었는데 대부분이 일회성 체험 프로그램이었고 지속적인 프로그램은 발견되지 않았다. 더욱이 무용 또는 신체 표현 중심 프로그램은 찾아볼 수 없었다. 체험 프로그램 중 일회성 프로그램으로 제시된 경우가 전부였다. 무용관련 프로그램은 교육보다는 공연 즉 박물관이나 미술관 전시와 연계된 퍼포먼스나 공연이 많이 진행되었다. 삼성 리움 박물관에서는 2016년 ‘전시연계 퍼포먼스’라는 기획으로 안무가 정영두, 안은미, 김설진 등의 유명 안무가의 워크숍을 통해 미술관에서의 작품에 대한 느낌을 춤으로 표현하는 작업을 진행하였다. 그러나 이러한 프로그램 모두 성인들을 대상으로 2-3시간 동안의 일회성 프로그램으로 기획되었다.

이러한 상황은 신체 표현을 통해 상상력과 창의력이 개발될 수 있도록 다양한 프로그램을 제시하는 프랑스나 기타 외국의 상황과 비교할 때, 아쉬움이 남는다. 이에 미술관/박물관 연계 통합적 예술교육 프로그램 특히 신체 표현을 중심으로 하는 프로그램을 개발, 제시하고자 한다. 이 프로그램은 지역 박물관의 특성을 살리고, 감각을 통합하고 표현의 방법을 통일하는 통합형 예술교육의 특징을 가진다. 특히 신체 표현 중심의 예술통합 프로그램으로 충북 청주의 ‘고인쇄 박물관’에서 적용 가능한 프로그램으로 기획되었다.

20) 봉다현(2015), 박물관 및 미술관 교육프로그램 비교연구, 동국대학교 교육대학원 석사학위 논문, p.46.

V. 청주 고인쇄 박물관 연계 신체표현 중심 통합 예술교육 프로그램 구성

1. 프로그램의 주제 : 몸으로 풀어내는 직지 이야기

2. 프로그램의 목표

- 움직임 표현 중심의 통합적 예술 체험활동을 통해 감각(언어, 소리, 이미지, 움직임)을 개발하고 활성화시킨다.
- 예술체험 문제해결 과정을 통해 상상력과 창의력을 개발한다.
- 예술체험 활동을 통해 자신에 대한 이해와 타인과의 관계를 이해하고 소통의 기회를 얻는다.
- 지역 문화유산의 가치를 체험하고 보존한다.

3. 기획 의도

전체 프로그램은 고인쇄 박물관에서의 소장품과 전시품들을 감상하고, 이를 통해 표현주제를 선택하고 문제를 해결하는 과정에서 상상력과 창의력을 개발하고 예술적 감성을 개발하는 가치를 실현하고자 한다. 즉 활자의 인쇄 특히 직지의 원리와 과정을 이해하고 이를 다양한 방식-시각적, 청각적, 신체적으로 표현함으로써 통합적 감성을 키우고자 한다.

또한 청주의 고인쇄 박물관은 오래된 역사와 유네스코 지정과 같은 역사적 의미를 가지는 박물관으로서, 본 프로그램은 지역 박물관의 가치를 보존하고 그 의미를 재현하고자 하는 의도에서 기획되었다.

4 프로그램의 내용

프로그램은 전체 5차시로 계획되었다. ‘몸으로 풀어내는 직지이야기’라는 주제를 가지고, 다양한 체험활동, 특히 신체를 이용한 체험활동으로 구성된다. 1차시는 활자를 신체 움직임으로 표현하는 활동으로, 혼자서 또는 다른 사람과 함께, 여러 사람이 함께 공동으로 만들고, 이를 사진으로 찍어서 완성품을 만드는 활동이다. 2차시는 도장을 만드는 과정으로 여러 매체를 이용해서 다양한 형태의 도장을 만들고, 이를 이용해서 신체로 표현하는 활동이다. 3차시는 활자 인쇄의 과정을 이해하고, 재활용품을 이용해 글자 기계를 만드는 활동이다. 4차시는 기존 직지 이야기를 나를 주인공으로 해서 나의 이야기를 만드는 활동이다. 이를 다양한 방식(5행시, 랩 등)으로 표현할 수 있다. 5차시는 이전 차시에 만든 나의 이야기를 바탕으로 그림자극을 만들고 공연을 하는 활동이다.

5. 프로그램의 특징

본 프로그램은 청주 고인쇄박물관의 지역문화유산을 이용해서 창의적 표현을 이끌어내도록 기획되었다. 각 차시 활동은 다양한 영역의 통합, 융합을 기본 전제로 하고 있으며, 예술적 감각·감수성을 동시에 개발하고 전시·시연·공연 등의 통합을 시도한다. 통합의 기본 원리는 첫째, 언어, 이미지, 소리, 움직임과 이를 통합하는 감각 또는 감성, 감수성의 통합이다. 둘째는 표현 스타일의 통합으로 직접 표현

과 간접 표현 스타일의 통합이다. 세 번째, 향유자의 문화예술 접근 방식-전시·시연·공연 등-의 통합이다.

6. 차시별 주제와 목표, 결과물/ 표현 스타일

〈표 2〉 차시별 주제와 목표

회 차	주 제	목 표	결과물/표현스타일
1	움직이는 활자	활자의 모양, 의미를 신체로 표현할 수 있다.	사진/ 전시
2	도장 만들기	여러 매체를 이용하여 다양한 형태의 도장을 만든다.	도장/ 전시
3	글자 만드는 기계	재활용품을 이용해 글자를 만드는 기계를 만들고, 소리와 움직임을 이용해서 표현할 수 있다.	기계/ 시연
4	나의 직지이야기	나를 주인공으로 직지이야기를 만들고, 이를 다양한 방식으로 표현할 수 있다.	이야기/ 발표
5	그림자로 말하기	직지이야기를 그림자극으로 표현할 수 있다.	그림자극/ 공연

7. 활동 계획서 사례

〈표 3〉 1차시 활동 계획서 사례

1. 움직이는 활자			
대 상	초등학교 3~4학년	시 간	60분
목 표	<ul style="list-style-type: none"> ■ 글자의 모양과 의미를 신체 움직임으로 표현할 수 있다. ■ 글자의 모양과 의미를 그림이나 애니메이션으로 표현할 수 있다. ■ 친구들과 함께 모둠으로 공동 작업을 할 수 있다. ■ 모듬의 표현을 세 개의 스틸 컷으로 만들어 전시할 수 있다. 		
개 요	금속활자의 가치와 원리를 이해하고 이를 다양한 방식으로 표현할 수 있다.		
준비물	음악, 낱말카드, 사진기(핸드폰)		

■ 주제 탐색

- ① 직지 및 금속활자의 의미, 가치 이해하기
견학 및 설명
- ② 금속활자가 만들어지는 과정 이해하기
견학 및 설명

■ 들어가기

- ① 어슬렁거리기와 춤추기
음악에 맞추어 돌아다니다가 교사가 신호를 주면 만나는 사람과 몸으로 가위바위보
- ② 신호를 하면 헤어져 돌아다니다가 새로운 사람과 만나 춤추기

■ 만나기

- 활동 1 : 글자를 신체로 표현하기
- 상체를 이용해서 표현하기
 - 온 몸을 이용해서 표현하기
 - 두 사람이 파트너가 되어 표현하기

- 활동2 : 글자의 의미를 표현하기
- 원하는 글자를 선택하고 그 의미를 그림이나 애니메이션으로 그리기
 - 두 사람이 파트너가 되어 그림을 스틸 컷으로 표현하기
- 활동3 : 모듬의 글자를 만들고 세 개의 스틸 컷으로 만들기
- 4~5명씩 모듬을 나눈다.
 - 모듬이 표현할 글자를 선택한다.
 - 글자의 모양이나 의미를 정하고 세 개의 스틸 컷으로 만든다.
 - 사진으로 찍어 인쇄하거나 SNS로 공유한다.

- 느낌 나누기
- 활동을 한 느낌을 이야기하고 나누기

VI. 나오는 말

우리나라의 문화정책은 프랑스의 사례를 통해 세워졌다고 해도 과언이 아니다. 중앙행정부서로서 문화부의 독립적 설치, 현대미술의 지역 확산과 문화의 집 건설, 영국이나 미국과 달리 정부 주도의 문화정책을 추진한다는 점에서 유사성을 보인다.²¹⁾ 그럼에도 불구하고 프랑스의 사례와 비교해 볼 때 우리나라 미술관, 박물관에 개설된 교육 프로그램들은 다양한 프로그램의 부재, 프로그램의 연계성이 없는 단편적인 체험 프로그램, 융합교육보다는 미술교육 위주의 프로그램 등의 문제점을 들 수 있다. 더욱이 예술통합, 융합교육이 어린이들의 상상력과 창의력을 개발할 수 있다는 선행연구들을 고려할 때, 신체표현이 배제된 교육 프로그램은 아이들의 전인적인 감각을 개발하기에 충분하지 않다고 할 수 있다.

그러므로 창의력, 상상력 개발을 위한 미술관, 박물관 교육 프로그램을 위해 다음과 같은 발전 방향을 제시하고자 한다.

우선 미술교육 위주의 프로그램에서 벗어나 보다 다양한 프로그램의 개발이 필요하다. 이를 위해서 감각(언어, 소리, 이미지, 움직임)을 개발하고 활성화시키기 위한 통합적 예술체험 프로그램이 필요하다. 특별히 신체 표현 중심의 통합예술 프로그램을 통해 상상력과 창의력, 전인적 감각을 개발할 수 있다. 또한 단편적 프로그램이 아닌 유기적으로 연계된 프로그램의 제시가 필요하다. 현재 우리나라의 미술관, 박물관의 교육 프로그램들은 대부분이 단편적으로 계획되었으나, 교육의 목표를 달성하기 위해서는 지속적인 연계된 프로그램의 개발이 필요하다. 이와 더불어 미술관, 박물관 교육과 학교의 연계가 필요하다. 이를 위해 학교 교육과정과의 연계나 창의적 체험활동, 특별활동 및 동아리 활동과 연계된 프로그램의 개발이 가능할 수 있다.

미술관, 박물관에서의 통합적 예술교육 프로그램을 실행하는 데 있어 해결해야 될 중요한 문제는 가르치는 교수자의 문제이다. 국내 박물관, 미술관 수가 점차 증가되고 있는 추세이나 교육 기능을 담당할 교수자 공급의 구체적인 계획은 부족한 실정이다. 미국, 영국의 경우 교육 프로그램 전문 인력에 있어서 미술관 교육 담당자, 지역의 교육가, 학교 지역단체와 협력하여 학교 교육에 도움을 줄 수 있는 교육자

21) 김영호(2013), 미술관 정책의 현황과 과제, 『영월제박물관포럼』, p.13(이은적(2013), p.252 재인용).

료와 교육 프로그램의 통합 개발이 이루어지고 있다²²⁾. 우리나라도 2013년부터 문화예술교육진흥원의 ‘문화예술교육사’²³⁾의 시행으로 미술관, 박물관에서의 전문 교육인력 양성이 기대되고 있다. 2017년 현재 12,284명의 문화예술사들이 배출²⁴⁾되었으나 아직까지 실제적인 교육효과를 보지 못하고 있는 실정이다.

그러므로 미술관, 박물관에서의 교육 프로그램의 다양화, 활성화는 학생들의 전인적 감각을 개발하고, 예술교육을 활성화시키고, 예술전문가들의 교육전문성 개발 측면에서, 문화예술교육사의 일자리 창출이라는 측면에서 그 필요성이 더욱 강조되어야 할 것이다.

22) 봉다현(2015), pp.47-48.

23) 문화예술교육 관련 교원 외에 문화예술교육에 관한 기획, 진행, 분석, 평가 및 교수 등의 업무를 수행하는 사람으로서 법에 따라 자격이 부여된 사람

24) <https://arte.or.kr>. 문화예술교육사

■ 참고문헌

- 루트벤스타인(1999). 『생각의 탄생』. 박종성(역). 서울: 에코의 서재, 2007.
- 백령(2005). 『멀티미디어 시대의 박물관교육』. 서울: 예경.
- 알랜드보통·존암스트롱(2013). 『영혼의 미술관』, 김한영(역), 서울: 문학동네. 2013.
- 제시카호프만 데이비스(2008). 『왜 학교는 예술이 필요한가』. 백경미(역). 서울: 열린책들. 2013.
- 김미애(2010). 국립 경주 박물관 어린이 교육 프로그램에 관한 연구. 신라대 일반대학원 석사학위 논문.
- 나애리(2013). 프랑스 박물관의 문화예술교육. 『한국프랑스학논집』, 82: 339-368.
- 박한나(2015). 창의적 체험활동과 연계한 박물관 교육 사례 연구. 한양대 교육대학원 석사학위 논문.
- 봉다현(2015). 박물관 및 미술관 교육프로그램 비교연구. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서영애(2003). 박물관의 어린이 교육 프로그램 연구. 중앙대 예술대학원 석사학위 논문.
- 서예원(2011). 통합 문화예술교육의 가능성. 『무용예술학연구』 33.
- _____ (2013). 예비교사들의 창의력 개발을 위한 통합형 예술체험교육 프로그램 개발. 『청주교대 교수논문집』 18.
- 신나라(2008). 지역 박물관의 학교 연계 교육 프로그램 개발에 관한 연구. 숙명여대 정책산업대학원 석사학위 논문.
- 이경화(2014). 박물관 미술관 활용 창의적 체험활동 프로그램 개발. 『교육방법연구』, 26(4): 561-586.
- 이미지(2002). 박물관, 미술관 감상교육 프로그램 개발을 위한 접근방법 연구. 중앙대 예술대학원 석사학위 논문.
- 이성은(2016). 미술관 및 박물관 학교 연계 교육 프로그램의 현황 및 특성에 대한 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이은적(2013). 학교 미술교육과 연계하는 미술관 교육. 『한국초등미술교육학회』, 36: 243-268.
- 이주현(2012). 박물관 STEAM 프로그램 도입의 필요성에 대한 연구. 단국대 문화예술대학원 석사학위 논문.
- 이혜미(2016). 국공립 미술관을 통한 청소년 교육 프로그램 활성화 방안 연구. 한양대 교육대학원 석사학위 논문.
- 전은주(2014). 통합적 미술관 교육 프로그램의 지도방안 연구. 경인교대 교육대학원 석사학위 논문.
- 정혜연(2014). 다름에서 다양으로. 아동의 문화적 포용력 증진을 위한 박물관/미술관 교육. 『예술교육연구』, 12: 33-46.
- 조혜정(2012). 창의적 체험활동으로서 박물관 교육 프로그램 개발 및 운영 사례 연구. 경희대 교육대학원 석사학위 논문.

최혜진(2010). 미술관 교육 프로그램을 통한 장의적 미술교육의 연구. 중앙대 교육대학원 석사
학위 논문.

황정원 외(2009). 『문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초연구』. 한국문화예술교육진흥원,

황금숙 외(2007). 『방과후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발』. 한국문화예술교육진흥원.

2015년 문화체육관광부 ‘전국 문화기반시설 총량’

<https://arte.or.kr> 문화예술교육사

논문투고일 2017. 5. 14

심사일 2017. 6. 2

심사완료일 2017. 6. 13

A Study on an Integrated Artistic Education Program of the Gallery and Museum Focused on Dance

Suh, Ye-Won

Professor of Cheongju National University of Education

The purpose of this study was to investigate integrated artistic education programs of the Gallery and Museum focused on dance for children and develop a integrated dance education program. This program was developed for Cheongju Early Printing Museum. It was characterized as a community museum and developed as a five-unit program for elementary school students. The purpose was to cultivate imagination, creativity and artistic sensitive faculty through appreciating the exhibited works and expressing the impression.

Keywords: Integrated artistic education(통합 예술교육), Gallery and Museum(미술관과 박물관), Dance education(무용교육), Cheongju Early Printing Museum(청주고인쇄박물관), Development of educational programs(교육프로그램 개발)