creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000233268

2006年 2月

教育學碩士(美術教育)學位論文

퍼포먼스를 활용한 미술 교육의 효과에 관한 연구

朝鮮大學校 教育大學院

美術教育專攻

姜 劾 鏡

퍼포먼스를 활용한
미술 교육의 효과에 관한 연구

The Research on the effect
of Art Instruction Using Performance

２００６年　２月

朝鮮大學校 敎育大學院

美術敎育專攻

姜　劾　鏡

퍼포먼스를 활용한
미술 교육의 효과에 관한 연구

指導敎授　金　仁　卿

이 論文을 敎育學碩士(美術敎育) 學位 請求論文으로
提出합니다.

２００５年　10 月

朝鮮大學校 敎育大學院

美術敎育專攻

姜　劾　鏡

姜劾鏡의 碩士學位論文을 認准함

審査委員長　朝鮮大學校 敎授 _____ 인

審査委員　朝鮮大學校 敎授 _____ 인

審査委員　朝鮮大學校 敎授 _____ 인

２００５年　12 月

朝鮮大學校 敎育大學院

목 차

ABSTRACT ····· i

Ⅰ. 서 론 ····· 1

1. 연구의 목적 및 필요성 ····· 1
2. 연구 방법 및 의의 ····· 3

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 5

1.부적응 아동 ····· 5
1) 부적응 아동의 정의 ····· 5
2) 부적응의 원인 ····· 6
3) 부적응 아동의 행동특성 ····· 8
2. 퍼포먼스 ····· 9
1) 퍼포먼스의 의의 및 개념 ····· 9
2) 미술교육에 있어 퍼포먼스의 긍정적 기능 ····· 13
가. 퍼포먼스의 치료적 기능 ····· 14
나. 퍼포먼스의 교육적 기능 ····· 17

Ⅲ. 퍼포먼스를 활용한 미술지도의 방법적 모색 ····· 19

1.연구 대상 및 기간 ····· 19
2. 연구 및 분석 방법 ····· 20
3. 퍼포먼스를 활용한 미술 수업 프로그램 내용 및 절차 ····· 20
1) 프로그램 목적 ····· 21
가. 학업에 대한 자신감 향상 ····· 21
나. 긍정적 자아개념 향상 ····· 21
다. 올바른 대인관계 향상 ····· 21
2) 프로그램의 단계 및 내용 ····· 22
3) 지도 교수-학습 과정안 작성 활용 ····· 24

Ⅳ. 사례 분석과 평가 ····· 26
1.퍼포먼스 미술 지도과정 분석 ····· 26
1) 사전단계 ····· 26
가. 연구 대상자의 선정 ····· 26
나. 연구 대상자의 특성 ····· 26
2) 초기 단계 ····· 27
3) 표출 단계 ····· 33
4) 변화 및 실천 단계 ····· 39
5) 종결단계 ····· 50
2. 개인별 부적응 행동의 변화 분석 ····· 63

Ⅴ. 결론 ····· 70
* 참고문헌 ····· 73
* 부　　록 ····· 75

ABSTRACT

The Research on the effect of Art Instruction Using Performance

Kang, Hae-Kyoung

Advisor : Prof. Kim, In-Kyoung

Major in Fine art Education

Graduate School of Education, Chosun University

This research studies the method to cope with the problem of children's maladjustment, which has been on the rise. This starts from the assumption that integrating the specialized art education, which utilizes performance, into the established one can be a precautionary measure to the cause of ordinary children's maladjusted behavior as well as improve maladjusted children's behavior.

Fostering human resources required by the future society should have the purpose of raising the ability to adjust to the future society and provide the need and the contents of learning. Art education, which increases the understanding of the activity of visual expression and art, develops the artistic sense and sensitivity of learners. It also has the purpose of fostering the whole man, who has the competence of implanting individuality, creativity and originality through various visual activities and being able to understand, develop and succeed to art culture with various thinking power. The variety of contemporary art is being composed of new expressions as years go by. The art instruction for children utilizing new expressions can avoid the established instruction technique, composed of an energetic, fresh and vivid activity. Adopting performance to instruction-learning activities can be one of fresh and interesting instructions for children because they are dynamic rather than static, like a new change and have the trait of belonging to a group.

This research theoretically weighed performance, instruction and treatment, adopted art instruction utilizing performance to children and

analysed the children's reaction to it. After that, this analysed the change of objects' maladjusted behavior appearing in the process of the program to assess the effect.

The case study was carried out by a researcher at a private art institute located in Bongsun dong, Kwangju city from Jul 1st, 2004 to Feb 25th, 2005. The objects were five preschool children, who showed maladjusted behavior, and twenty ordinary children participated in the study as a control group. Performance art program was composed of twelve courses and divided into beginning, representation, practice and consolidation and then carried out.

The results are as follows :

Performance art play was helpful for children to shape confidence in learning. Concentration, completion and creativity improved while learning various materials and techniques and children came to have confidence and the sense of accomplishment in the process of working.

It improved their self-consciousness. Aggressive trait, negative ego and hostility to family were presented, and the activity radiating these feelings presented the effect of sublimation and purification. The children recognized their right self-image, reduced offensive, loose, and negative speech toward theirselves and increased the speech of feeling as well. It produced much change in shaping the right interpersonal relations for children, improved collaboration, the techniques of making a reasonable relationship with friends during co-activities and self-assertion and enabled them to be good at presenting their works.

It is thought that we should Integrate performance art play for children's maladjusted behavior into the established art education, and as the special and effective method much progress and utilization are needed hereafter.

Ⅰ. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

현대생활을 하는데 있어서 인간은 정신적으로 건강한 삶을 영위하는데 많은 방해를 받고 있다고 할 수 있다. 요즘 현대사회를 보면, 기계문명 및 산업화로 인한 경제적 풍요로움을 느끼며 살아가고 있는 반면 급격한 사회구조 변화, 가족형태의 분화, 물질주의, 개인주의 등 가치관의 급변화속에서 아동들이 정서적으로 위협을 받고 있으며 이에 따라 여러 부적응 문제가 다양한 사회 문제로 야기되고 있는 가운데 하버드 대학의 댄 킨드론 교수는 가정교육이 경쟁에서 이기는 것을 가르치는 것으로 변질되고 있다면서 성공을 강조하는 가정교육이 사회적 예절의 붕괴를 초래하고 있다고 지적했다.[1)]

또한 정서적, 환경적 요인에 의해 현실적인 감각을 잃어감으로써 자신의 능력을 제대로 발휘하지 못하는 아동들을 비롯해서 기질적·환경적 요인으로 행동에 문제를 가지고 있는 아동들이 점차적으로 늘어나는 추세이다. 아동들은 공격성, 긴장, 불안, 좌절 등의 감정을 잘 조절하지 못하거나 표출하지 못하면 문제행동을 야기하게 되고, 이러한 문제행동들을 수정하거나 치료하지 않으면 사회적응에 문제를 일으키게 되는 것이다. 이와 같은 현상은 중요한 교육문제로 떠오르고 있는 실정이라 할 수 있다.

최근 들어 정상적으로 발달하는 아동이라 할지라도 일시적인 정신장애나 행동상의 문제를 유발하는 이유로 정신과를 찾는 6세 이하 취학 전 아동이 40%, 학령기 아동(7~12세)이 47%나 이르고 있어[2)] 아동의 정서나 행동의 부적응 문제가 점차 증가하고 있으며 연령이 연소화 되고 있음을 알 수 있다.

그에 따른 대응으로 아동이 자신을 표현하는데 있어 미술, 음악, 무용, 연극 등의 예술 활동을 활용한 “예술치료”기법들이 많이 쓰이고 있다. 특히 언어능력이 충

1) 뉴욕타임즈, 2005년 11월 29일자 보도.

2) 이혜련, 오경자 외 「청소년의 정서 및 행동상의 특성」, 소아정신건강 제 3호 (1991)

분히 발달하지 않은 아동인 경우 미술이라는 매개체는 간접적으로 이들의 정신세계를 이해하는데 도움이 될 뿐 아니라 언어로 표현하기 어려울 때 언어이상의 역할을 할 수 있어 아동의 진단과 지도에 많이 활용되고 있다. 미술치료에서의 특히 행동주의 기법들은 정서장애, 정신지체 아동에게 유용한 것으로 알려지고 있으며 정서장애아동의 부적절한 행동을 소거시키는데 도움을 줄 뿐 아니라 그들의 정서적 욕구도 표출하게 해준다.[3] 또한 표현이 서툰 아동들을 위한 효과적인 치료법으로서 보다 적극적 개입의 "놀이치료"기법이 있다. 이는 그 효과적 측면에서 점차 자리매김을 하고 있는 추세로서 놀이에는 아동의 기쁨, 슬픔, 불안, 좌절, 질투, 공포, 분노 등 모든 감정이 표현되는데, 이러한 감정표출을 통해 아동의 정서 부적응이나 기타 문제행동이 자연스럽게 개선된다는 점에 주안점을 두고 있다.

미술교육이 인격적 성장과 미적 성장 모두를 목표로 동등하게 비중을 두는 반해 미술치료는 인격적 성장을 목표로 하고 미술의 미적 요소나 제작기술의 습득과 같은 미적 성장은 치료목표에 종속시킨다는 점에서 약간의 차이가 있다. 퍼포먼스를 활용한 미술놀이는 아이들에게 접근이 용이한 놀이치료와 이미 임상차원의 치료적 효과를 보이며 가장 보편적으로 활용되고 있는 미술치료를 적절하게 병합하여 미술 지도에 응용함으로써 언어적으로 자신을 표현하기에 미숙한 아동들에게 실시하기에 적합한 형태의, 개선 효과를 기대할 수 있는 지도법이라고 할 수 있다.

현재 국내외의 아동 미술치료는 정서적 장애아나 자폐아동 등을 대상으로 한 전문적인 치료적 성격에 초점을 맞추고 있다. 물론 정신지체[4], 우울증[5], 자폐[6], 정신분열증[7] 등의 깊은 문제를 가지고 있는 아동들을 대상으로 적용이 이루어지는 것은 당연한 현상이라 할 수 있다. 그러나 미술치료는 단지 심각한 장애를 가진 환자에게만 국한되어 적용될 수 있는 것은 아니고, 모든 아동들 특히 큰 정신적 장애는

---

3) De Francisco, 1983; Roth, 1978; van Sickle & Acker, 1975, 한국미술치료학회, 1997에서 재인용.

4) 정신지체 [精神遲滯, feeble-mindedness] 유전적 원인에 의해, 또는 질병 및 뇌장애로 인하여 청년기 전에 야기된 정신발달 저지 또는 지체 상태.

5) 우울증 [憂鬱症, depression] 우울병이라고도 불리며, 우울한 기분에 빠져 의욕을 상실한 채 무능감·고립감·허무감·죄책감·자살충동 등에 사로잡히는 일종의 정신질환.

6) 자폐증 [自閉症, autism] 현실에서 멀어지고 자기의 내면세계에 파묻혀 있는 정신질환.

7) 정신분열병 [精神分裂病, schizophrenia] 조발성 치매증(早發性痴呆症)이라고도 한다. 대표적인 정신병.

없지만 약간의 심리적 어려움이 있는 아동들에게도 적용될 수 있다. 이러한 미술치료는 예방적 차원에서 앞으로 반사회적 행동을 보이거나 빗나가는 성향을 가진 아동들을 보호할 수 있는 가능성을 제공할 수 있다.[8)]

따라서 본 연구의 범위는 장애아라고 할 수는 없지만 비교적 다른 아동과 잘 어울리지 못하고, 심리적으로 불 안정된 모습을 보이는 부적응 아동을 대상으로 한다. 부적응 아동이란 개인에게 있어서 당면하고 있는 여러 가지 장애 내지 문제를 적절하게 해결하도록 자기조절을 잘 하지 못하는 동시에, 환경을 변화시키지도 못함으로써 자기 내적으로 고통을 느끼고 아울러 부적절한 대응 행동을 하는 아동을 의미한다.[9)]

본 연구의 목적은 미취학 부적응 아동을 대상으로 향후 학교생활에 잘 적응할 수 있도록 하기위한 방법으로 다음을 제시한다.

첫째, 언어적 표현이 미숙한 아동에게 미술매체를 통해 자기표현을 돕는 미술 치료적 접근을 활용한다.

둘째, 기존의 미술치료의 흐름으로 소수의 특정 대상에 대한 치료적 입장이 아닌 일반 대다수의 아동을 대상으로 예방적 발달적 측면의 미술 지도 프로그램의 개발이다.

셋째, 아동은 놀이와 미술에 활용되는 여러 가지 재료를 통해 자연스럽게 퍼포먼스 미술놀이에 접근하게 되고 효과적이고 전문적인 개입방법으로 특별히 상담을 받고 있다는 생각 없이 자연스럽게 자신을 표현할 수 있는 프로그램을 제작하여 그 효과를 검증하려는 것이다.

2. 연구방법 및 의의

본 연구는 위와 같은 연구 목적을 달성하기 위하여 문헌 연구와 실제 사례 연구를 병행하여 실시 해 보고자 한다.

---

8) Riedel, I , 『융의 분석심리학에 기초한 「미술치료」』, (서울:학지사, 1992) ,p.309

9) 조대봉(1992), 「인간행동의 이해와 자아실현」, 서울; 문음사,p.228

첫째, 문헌연구를 통하여 놀이치료 및 미술치료 이론을 고찰하고, 아동의 부적응 행동 완화를 위한 퍼포먼스 미술놀이 프로그램의 이론적 · 기술적 개입방법을 제시한다.

둘째, 사례연구에서는 부적응 행동을 보이는 미취학 아동 5명 및 일반아동 20명, 총 25명을 대상으로 주 1회씩 12회에 걸쳐 연구자가 퍼포먼스 미술놀이를 지도한다. 연구에 참여한 5~7세의 취학 직전에 있는 부적응 어린이를 대상으로 흥미를 유발시켜 보다 적극적인 치료가 될 수 있도록 하는데 주안점을 둔다.

본 연구의 의의는 부적응 행동을 보이는 아동뿐만 아니라 늘어나고 있는 아동의 부적응 행동 유발에 대한 예방적이고 전문적, 적극적 개입으로서 대담자의 역할을 강조하고, 그 접근 모색으로 '퍼포먼스 미술놀이 프로그램'을 제시함으로써 아동 행동 개선을 위한 개입방법의 다양성과 전문적 프로그램을 개발하는데 의의를 두고 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 부적응 아동

1) 부적응 아동의 정의

부적응(maladjustment)은 적응(adjustment) 과 상대되는 개념으로 개인과 환경과의 관계를 나타내는 것이다. 적응이 개인이 대인 관계에 있어서나 사회의 규범에 대하여 적절하고 조화 있는 행위를 하며 정상적인 사회생활을 하고 자기 자신도 만족하는 경우[10] 를 말하는 반면, 부적응이란 개인이 당면하고 있는 여러 가지 장애 내지 문제를 합리적으로 또는 적절하게 해결하도록 자기조절을 잘 하지 못하는 동시에, 환경을 변화시키지도 못함으로써 자기 내적으로 고통을 느끼고 아울러 부적절한 대응 행동을 하는 것을 의미한다. 그들은 자신의 성장과정에 있어서 제기되고 있는 여러 가지 문제를 스스로의 능력으로는 건전하게 조절을 하지 못한 나머지 심리적 불안감, 긴장, 갈등, 초조 그리고 자기소외, 열등감, 자포자기 등을 느끼면서 이를 현명하게 극복하지 못함으로써 비도덕적인 이탈행동을 하거나 신경증 등으로 고통을 겪는다.[11]

아동들에게 나타날 수 있는 부적응 문제는 정서적, 사회적 부적응으로 나눠볼 수 있는데, 정서적 부적응이란, 생활에서 외형적으로 나타난 행동이 정서적 표현에 주로 관계된 것으로 정서적 불안정, 강한 열등의식, 강한 죄의식, 지나친 의존성, 소극적 행동, 위축행동, 공격적 행동 등을 나타내는 것을 말한다. 사회적 부적응이란, 대인관계나 사회적 상황에서 주로 나타내는 것으로 남과 어울리지 못하고, 고립, 분리불안, 비사교성, 비활동성 등의 행동을 의미한다. 각각의 부적응 유형들은 서로 깊은 관련성을 갖고 있으며 복합적인 행동양식으로 나타나는 경우가 대부분이다.

본 연구에서는 부적응 아동을 정상적인 지적 능력이 있어도 정서적 이유로 인하여 주위환경에 조화되지 못한 상태, 개인이 사회생활을 해 나가는데 다른 사람들과

---

10) 전국교육대학 아동발달과 생활지도연구회(1984),「아동발달과 생활지도」, 교육 출판사, p.180

11) 조대봉(1992), 「인간행동의 이해와 자아실현」, 서울: 문음사, p.228

의 관계에서 그 사회질서, 규범에 조화되지 못한 상태 또는 대인관계나 사회적 환경에 대하여 과잉행동, 공경행동, 위축행동을 하는 아동을 부적응 아동으로 판단한다.

2) 부적응의 원인

부적응의 요인은 매우 다양하고 복잡하며 주로 복합적인 원인에 의한 경우가 많으므로 외적 행동이나 의식만으로 확인 내지는 구분하기 쉽지 않다. 또한 같은 원인이라도 아동에 따라서 다른 부적응 반응(표현 및 행동으로)을 나타내며, 같은 아동에게서도 때에 따라 표현 방법이 다르게 나타 날 수 있다.[12] 따라서 같은 부적응행동이라 하여도 그 원인을 보는 관점이나 판단에 따라서 다른 치료적 개입이 이루어 질 수 있기 때문에 아동의 부적응 행동 원인을 제대로 이해하는 것은 매우 중요하다고 할 수 있다. 아동기의 부적응 현상은 부모와 아동 관계를 중심으로 환경적, 정서적, 지적 요인들이 서로 섞여 영향을 미치는 데에서 야기되므로 그 원인을 일률적으로 구분하기는 어려우나 여러 학자의 다양한 관점에 따라서 다음과 같이 구분될 수 있을 것이다.

강봉규[13]는 부적응 원인을 개체적 원인과 환경적 · 성격적 원인을 중심으로 구분하였는데, 개체적 원인으로는 ①신체적 질환, 결함 또는 장애로, 신체적 활동이 제한 당하거나 열등감을 유발시켜 문제 행동의 배경이 되기 쉬운 경우, ②신체적 발육문제인 신장의 고저, 체중의 다소 등으로 열등감을 유발하거나 갑상선, 성선 및 뇌하수체 등의 내분비상의 이상이 문제행동의 원인으로 작용하는 경우, ③외인성 기질적 영향으로, 뇌의 질병이나 뇌손상에 의한 뇌신경계 장애가 극단적인 난폭행위나 분노상태의 원인이 되는 경우와 ④유전적 영향으로, 지능의 고저가 문제행동에 원인이 되는 경우로 나누고 있다. 환경적 · 성격적 원인으로는 ①여러 가지 물리적 조건으로써의 물적 환경으로, 가정의 경제적 · 사회적 지위, 가옥의 구조, 생활양식, 인적 구성, 지역사회의 구조 등이 원인이 되는 경우, ②가정 내 부 · 모간

12) 김제한(1993)「교육 심리학」, 서울: 서원,p.273.

13) 강봉규-1935년 12월 2일 출생, 현 가톨릭 대학교 의예과 인문사회과학교실 교수.

의 관계로, 부모의 애정관계, 상호경애의 정도, 조부모 · 고부간의 친화관계 등이 아동의 문제행동 원인이 되는 경우, ③양육자와의 관계로 부모 등의 양육자의 학대나 증오, 배척, 편애 또는 엄격함이 지나치게 되는 등으로 문제행동을 유발하는 경우와 ④그 밖의 요인으로는 친구, 교사와의 관계, 사회적 환경, 출생순위 등이 속한다고 보았다.[14)]

장대운[15)]은 부적응 원인으로 첫째, 본인자신에서 오는 개인의 지적, 정서적 또는 인성적 미숙의 발달, 둘째, 일시적인 기질적, 신체적 이상을 지적하였으며 셋째, 가정환경으로 결손 가정 또는 가정불화가 어린이의 인성형성이나 도덕적, 사회적 발달에 결정적인 영향을 미칠 수 있다고 하였다. 넷째, 학교생활에서 중요성을 지니는 교사의 체벌, 성적위주의 학습활동으로 적대감과 열등감이 조성되어 학습부진아의 부적응행동으로 발전 할 수 있으며 다섯째, 또래 집단에서의 행동은 동일시하려는 경향이 있으므로 어떤 집단속에서 생활하는냐도 중요하며, 여섯째, 사회 · 문화적 원인으로 한 세대와 사회를 지배하는 가치관, 도덕관, 인생관 등과 사회인의 의식구조 등이 부적응행동에 영향을 미친다고 하였다.[16)]

또한 Hallahan[17)]과 Kauffman[18)]은 아동의 생물학적인 요인이나 부모의 부적절한 양육태도, 바람직하지 않은 학교 경험 등이 부적응을 일으키는 중요한 원인이라고 지적하였다.[19)]

여러 논문을 고찰해보면 아동의 부적응의 원인을 크게 생물학적인 요인, 심리적 요인, 사회 심리적 요인으로 나누어 볼 수 있다. 생물학적 요인으로는 신체적 결함, 뇌손상, 지능지수의 저하 등을 들 수 있고 심리적 요인으로는 자신감 결여, 불안감, 학교생활에서 갈등과 좌절 등이며 사회 심리적 요인으로는 교사나 교우의 관계, 부적절한 가정환경 및 가족 내에서의 열등감, 유해한 지역사회 환경 등이 포함된다고

14) 강봉규(1994), 「교육심리학」, 서울: 형설출판사, p.283-286

15) 장대운-1934년 7월 10일 출생, 전 전북대학교 사범대학 교육학과 교수.

16) 장대운(1989), 「현대 교육 심리학」, 서울: 동문사

17) Daniel P. Hallanan(1944년 11월 12일생) 교육학자. 버지니아 대학의 특수교육, 교육학과 학장.

18) Joel M. Kauffman(Emeritus) 유기화학 박사. 교수. MIT. 1963

19) Hallahan, D. P & Kauffman, J. M(1978) Exceptional children, Eaglewood Cliffs, N. J : Prentice- Hall Inc , p. 175

할 수 있다. 즉 부적응 행동을 정서적 이유로 인하여 대인관계 또는 사회적 환경에 대해서 타당한 행동을 못하거나 행동 양식이 불균형 상태에 있는 행동이라고 볼 수 있다.[20]

3) 부적응 아동의 행동특성

개인의 요구를 사회가 적당히 받아들이거나 사회의 요청을 개인이 잘 받아들여서 개인과 환경과의 압력, 긴장이 없게 하여 균형이 잡히고 조화가 잘된 관계를 유지할 때 이것을 적응 상태라고 할 수 있다[21]. 적응 과정에서 개인 내부나 가정, 사회 환경적인 여러 요인으로 인해 욕구 불만이나 갈등상태에 빠지게 되면 아동은 자신의 부적응 상태를 행동으로 표현하게 되며, 따라서 부적응 문제는 다양한 형태로 나타나게 된다. 그러나 부적응 아동의 행동은 너무 다양하며 한 가지 행동만이 지속적으로 나타나지 않고 여러 가지 행동이 복합되어 나타나는 경우가 있기 때문에 부적응 아동의 행동특성은 그 행동을 분류하는 학자의 관점에 따라 차이가 있을 수 있다. 부적응 아동의 행동 특성에 관한 여러 가지 의견을 종합하여 볼 때, 부적응 아동은 다음과 같은 행동 특성 중 어느 한 가지 이상의 문제를 나타낸다고 규정할 수 있다.

첫째, 퇴행적(regression) 행동이다. 평소에 말이 없고 지나치게 수줍어하며 친구가 없는 아동이다.

둘째, 공격적 행동이다. 침착성이 없고 불안해한다. 또는 이기적이고 난폭하여 싸움이 잦고 파괴적인 행동을 예사로 한다.

셋째, 미성숙행동이다. 주의 산만하고 환경적 요구에 대처하는 능력이 부족하여 단체 생활에 잘 적응하지 못한다.

넷째, 방어적 행동이다. 거짓말을 자주하며 실패나 비판을 두려워하여 매사에 소극적이다.

다섯째, 신체적 증후이다. 편식이 심하고 어렵고 힘든 일을 당하면 어쩔 줄 모르

---

20) 유범영,「집단지도에 의한 행동변화」,(석사학위논문, 고려대학교 대학원, 1997),p.25

21) 전국교육대학 아동발달과 생활지도연구회(1984), 「아동발달과 생활지도」, 교육 출판사, p. 180

며, 손톱을 깨물거나 말을 더듬으며 두통이나 복통 등 병적 증세를 보인다.[22] 이러한 행동 특성은 서로 별개의 행동이 아니라 서로 밀접한 관계로서 깊은 연관성을 가지고 있기 때문에 한가지 행동만이 지속적으로 나타나지 않고 여러 가지 행동들이 복합적으로 나타나는 경우가 대부분이다. 또한 이러한 부적응 행동을 보인다고 하여 모두 문제 아동이라 할 수 없으며, 그 행동의 빈도와 정도, 지속성에 유의하여 지도 되어야 할 것이다.

아동기는 청소년이나 성인기의 성숙한 적응을 할 수 있는 터전을 마련하는 시기이다. 따라서 아동기에 갖고 있는 품행장애, 주의 산만 등의 행동은 이 시기 성장과정의 일시적인 행동일 수도 있으나, 어느 경우에는 그 문제가 심각하여 아동의 전반적 생활에 지장을 가져오기도 하고, 더 큰 문제로 확산되기도 한다. 더욱이 이런 부적응 행동을 가지고 있는 아동의 경우 자신의 문제, 생각, 욕구 그리고 감정 등을 논의하는데 강한 저항을 보이기도 하여[23] 부적응 행동 개선에 어려움을 주기도 한다. 앞으로 아동들이 성장해가는 도중에 해결하지 못한 부정적인 감정들을 감소시키기 위한 체계적인 접근과 기회를 제공한다면 아동들의 성장과 발달에 많은 도움을 줄 수 있을 것이다.

2. 퍼포먼스(Performance)

퍼포먼스는 <완전히 수행하는 것>이라는 뜻이나 현재의 일반적 용어는 20세기 예술에서 여러 가지 장르와 횡적으로 관계되는 독특한 행위예술을 가리키며 이것을 퍼포먼스 아트라고도 한다.

1) 퍼포먼스의 의의 및 개념

퍼포먼스의 의의를 역사와 예술적의 두 가지 측면에서 살펴보고자한다.

퍼포먼스(Performance)의 어원은 라틴어 Perfuntio나 funtus에서 유래한다. 접두

22) 유범영, 「집단지도에 의한 행동변화」, (석사학위논문, 고려대학교 대학원, 1997), p.28

23) 김동연 · 공마리아, 「KHTP와 DAP의 검사 방법과 해석」, 제 7회 미술치료 연수회 자료, 한국미술치료학회, (1995)

어 per는 복합적 의미를 지니고 있는데 공간적 측면이나 도구적인 측면에서 작업할 때 사용되는 수단의 의미를 함축하고 있다. funtus는 작업이나 사물이 어떤 기능을 할 때 나타나는 과정이나 결과를 의미한다. 사전적으로는 '실행', '행위에로의 운반', '작업', '대중적인 전시'등의 의미를 지닌다.

퍼포먼스의 정의는 '손으로 만든 그림 대신 행위를 보여 주는 것'이라고 정의되며 다시 말해서 그림을 '무대화(Staging)'하는 여러 가지 방법 중의 하나라는 것이다. 그렇다고 퍼포먼스가 그림을 무대화하는 것이라고 할 때, 상태를 표방하는 것이 아니다. 오히려 극점의 상태에 접근할 때 퇴색할 수 있는 것이 퍼포먼스라고 말하여진다. 또한 퍼포먼스의 특징은 신체성을 강조하는 것이다. 보편적인 대상으로서의 신체가 실증적으로 차지할 수 있는 영역을 추구함으로써 어떤 초월적인 영역을 개척하는 것이라는 것이다. 실행 · 연기 · 연주 등의 어학 사전적 의미에서 볼 수 있듯이 회화 ·조각 등이 전통적인 장르개념으로는 충족할 수 없는 표현 욕구를 신체를 이용하여 시간의 흐름에 따라 표현하는 예술행위를 말한다. 신체를 이용한다는 측면에서 신체예술, 결과보다 과정을 중시한다는 측면에서 과정예술로 불리기도 한다. 해프닝 · 이벤트 등으로 불렸으나 점차 퍼포먼스라는 용어로 통용되기에 이르렀다.

퍼포먼스의 '기원'은 보통 이탈리아 미래파[24]의 실험에서 구한다. 그것은 마리네티[25] 등이 행한 여러 실험이 기성의 연극, 오페라, 무용, 음악, 영화와 같은 장르로 받아들여지지 않았기 때문이다. 퍼포먼스의 역사는 연극의 역사와 동일하며 대본, 부독본, 사진, 관객의 기술에 의해 구성될 수밖에 없었다. 일찍이 보여 졌거나 들려오던 것들은 오늘날의 상상력으로 재구성하지 않으면 안 되었다. 다행한 일은 러시아 및 이탈리아 미래주의부터 시작하여 현재에 이르기까지 퍼포먼스의 역사를 포괄적으로 돌이켜보는데 필요한 자료들이 여러 가지 형태로 풍부하게 존재하고 있다.

---

24) 이탈리아의 미래파: 이탈리아 문화의 보수성 · 후진성에 격렬하게 반역, 당시 도시생활의 에너지 · 기계 · 스피드 등을 찬미하고 포괄적인 자기주장을 행한, 이른바 전투적인 모더니즘의 예술가집단, 나중에 정치운동으로 전화(轉化)하여 파시즘 운동과 결부되었다.

25) 마리네티(Filippo Marinetti): 이탈리아의 시인. 미래파 운동의 창시자이자 주창자, 1909년 2월, 프랑스의 「피가로」에 '미래파 선언'을 기재, 이것이 이탈리아 예술가들에게 열광적으로 환영받았다. 다음해 5인의 화가 '미래파 화가선언'이 나오게 된 계기로서, 음악가 · 극작가도 같은 선언을 하고 운동에 가담하게 되었다. 마리네티에게는 '선언'자체가 예술가를 도발하는 퍼포먼스였다.

퍼포먼스는 20세기 이래로 현대 예술의 창조과정에서 미술, 음악, 연극, 무용 등의 예술매체 사이의 벽을 허물며 나타나는 새로운 형식에 대한 탐구로부터 그 출발점을 찾아볼 수 있으며 고정 관념화된 예술의 묶여진 매듭을 푸는 예술 현상으로서의 독특한 특징을 가지고 있고 전통적 의미의 음악, 연극, 무용과 같은 공연예술 (Performing Art)이 아닌 독립된 장르로서 형식 실험적인 경향의 실연예술(Live Art)을 말한다. 실연예술은 공연예술과는 달리 실제로 행위를 함으로써 공간과 상황을 창조하는 것이다. 따라서 대본이 없으며 행위를 반복하지 않는다. 반복의 불가능성-이것은 공간과 상황, 작업이 일회라는 행위의 절대성을 의미한다.

1960년대에 행해졌던 해프닝이나 이벤트도 퍼포먼스에 포함되지만 퍼포먼스라고 하는 말 자체가 포괄개념으로서 일반적으로 사용된 것은 70년대 말부터이다. 그러나 그 선구형태는 20세기 초까지 거슬러 올라간다.

1910년대에 이탈리아나 러시아의 미래주의자들은 자신들의 사상을 효과적으로 표현하기 위해 가끔 도발적인 시위를 하였는데, 이것이 가장 빠른 퍼포먼스의 실행이었다. 이어서 제 1차 세계대전 후의 유럽 각지에서 전개된 다다이스트들의 격렬한 도발적 행동이나 초현실주의자들의 활동 속에서도 똑같은 경향을 볼 수 있다. 또한 바우하우스의 O. 슐레머[26] 등은 소리와 빛과 색채의 추상적인 구성을 공연하는 활동을 하였다. 그러나 본격적인 전개는 60년대의 플룩서스(Fluxus)[27] 그룹의 활동에 기인한다. 70년대 초에 일시 정체기가 있었으나, 80년대에 와서는 L. 앤더슨 등의 대중음악 장면에도 이러한 경향이 퍼져있으며, 또한 테크놀로지와 결합하는 등의 전개를 보이고 있다.

고프만(E. Goffman)[28]은 「일상생활에서 자아의 드러냄」에서 '퍼포먼스'라는 말을 키워드로 일상적 세계의 다양한 행위를 여러 절로 나누어 보여 주었다.
그러나 이 '퍼포먼스'는 고프만 스스로 말하고 있듯이, 연극적인 의미에서의 퍼포먼

---

26) Schlemmer, Oskar, 1888.9.4~1943.4.13, 독일의 무용 창작가 겸 화가·조각가·교사·극이론가.
주요작품<삼부작 발레 Triadic Ballet>(1922), <막대 춤 Pole Dance>, <블록놀이>

27) 플럭서스란 흐름, 끊임없는 변화, 운동을 의미하는 중세라틴어로서 J.매키우나스에 의해 조직된 행위예술 단체인데 요셉 보이스, 백남준(白南準), 백남준과 함께 비디오 첼로를 협연했던 S.무어맨 등이 이 운동에 참가했었다.

28) Erving Goffman, 1922년 캐다다 출생, 1982년 사망, 미국에서 활동, 사회학자.

스이며, 따라서 문제의 퍼포먼스와는 구별된다. 이 보고에서 채용된 시각은, 연극의 행위(퍼포먼스)라는 시각이다. 도출된 여러 원리는 연출상의 여러 원리라고 했다.

퍼포먼스가 연극과 달리 구성적인-요컨대 '행위자'와 '관객'과의 지속적인 관계를 예측하여 구성된-'무대장치'나 '소도구'로서가 아니라, 단순한 사건의 계기를 만들어내는 데 불과한 듯한 오브제를 사용하는 것도 이 때문이다. 퍼포먼스를 행하는 데는, 소위 휴지나 나무면 충분한 것이다. 연극처럼 과장된 무대 장치나 의상을 필요로 하지는 않을 것이다. 그와 같은 퍼포먼스의 최소단위를 이해하는 것과 더불어, 길버트(Gilbert)와 조지(George)[29]에 의한 '살아있는 조각'이라는 개념은 매우 시사적이다.

한국에서는 1967년 '해프닝'이라는 이름으로 서구 퍼포먼스 형식이 처음으로 모습을 나타냈다. 서구의 퍼포먼스가 1909년 이후 기존의 예술에 대한 전면적인 도적을 가하며 역사적으로 전개되었던 것과는 달리 한국의 퍼포먼스는 퍼포먼스이 역사가 부재한 상태에서 서구의 해프닝이 이식되는 역사로부터 출발하였다.

1965년 한 · 일 회담 반대 데모에서부터 66년 월남 파병, 도시와 농촌의 온갖 찌든 모습들, 동두천이 미군기지와 양공주 등 폐허를 딛고 건설의 몸부림을 치는 서울의 거리에서 한국 최초의 해프닝이 그 모습을 드러냈다. 명동화랑에 있었던 이 강소의 '화랑내의 술집'은 일상의 장소를 화랑내의 공간으로 전치하려는 이색적인 전시였다. 그는 화랑 안에 술집을 차림으로써 관객들을 행위의 협력자로 만들었다. 술과 안주를 권하면서, 예기치 못했던 상황의 일상성을 행위의 장안으로 끌어 들였다.

1970년대 서구에서 활발히 전개되었던 개념미술이 우리나라에도 도입되기 시작했다. 80년대에 들어오면서 보다 집단적으로 조직되고 기획된 대규모적인 퍼포먼스가 개최되면서 활기를 띄었다. 70년대의 이벤트와 달리 연극, 미술, 무용 등의 장르가 혼합되어 종합 예술화되는 경향이 강화되었다. 표현성이 강조되고 비디오 등의 테크놀로지 적인 요소들이 도입되기 시작하였다. 미술, 무용, 연극, 음악, 판

29) 길버트(Gilbert)와 조지(George): 1969년 영국의 세인트 마틴 미술학교 학생이었던 두 사람은, 스스로 '살아있는 조각'으로 하여 그들 자신이 조각이 되었다. 인간의 육체와 생활과 예술 활동과의 분리를 없애려고 하였다.

토마임, 비디오 등 각 분야의 실험적인 예술가들이 퍼포먼스를 중요한 표현매체로 사용하기 시작한 것이다.[30]

퍼포먼스의 예술적 의의를 살펴보면, 퍼포먼스는 총체성을 지향한다. 총체성이란 시, 음악, 미술, 무용, 연극 등 각 예술의 장르적 특성이 주종의 구분 없이 독립적인 속성을 유지하며 압축되는 것을 말한다. 그리고 무수한 상황 등이 우연히 만나는 즉흥성, 우연성, 동시성의 개념을 함축하고 있다. 이처럼 퍼포먼스는 시간이나 공간의 제약이 없으며 다양한 매체를 자유롭게 결합시킬 수 있는 가장 열려진 형식이다. 퍼포먼스가 예술표현이 매체로서 있는 그대로 받아들여지게 된 것은 극히 최근의 일이다. 예술가들은 그 생각을 표현하는데 있어서 여러 가지 수단의 하나로 언제나 라이브 퍼포먼스에 의지해 왔다. 예술가들은 단순히 보헤미안 풍의 기발한 행동과 자유분방한 생활태도를 하나의 수단으로 내세웠으며 퍼포먼스를 이용한 점은 없었다. 다만 작품 제작의 기초가 되는 여러 가지 형식적, 또는 개념상의 발상을 활성화하는 방법으로 생각되어 온 것이다. 살아 있는 몸짓은 언제나 기성예술의 고정화에 대항하는 무기로 사용되었다.

또한 각 분야에서 전통과의 관계를 끊는 것을 목표로 하였던 예술가들, 즉 전위예술가들의 역사에 있어서 20세기의 퍼포먼스는 그러한 활동의 최전선, 따라서 전의의 전위에 위치하여 왔다. 미래주의자, 구성주의자, 다다이스트, 또는 초현실주의자들의 작업에 관하여 오늘날 쓰여 지고 있는 대부분의 것들은 각기 그 시기에 제작된 예술작품에 중점을 두어왔는데, 그러한 운동의 뿌리가 퍼포먼스였으며, 퍼포먼스에 의해서 문제점을 해결하려고 시도했던 측이 훨씬 많았다.

또한 예술가들은 생활을 위해 퍼포먼스를 행하였다. 그와 동시에 최종적으로 예술가가 어떠한 활동에서나 기쁨을 얻기 위하여, 물체로써의 작품을 제작한다고 하는 전통적인 제약을 점차적으로 탈피해 가는 노력이었다. 그리고 예술 속에 유희와 기쁨의 세계를 보다 많이 용해시키려고 하는 욕망의 표현이기도 하였다.

2) 미술교육에 있어 퍼포먼스의 긍정적 기능

30) 로스리 골드버그, 심우성 편역(1989), 「행위예술=퍼포먼스 아트」, 동문선.

퍼포먼스에 대한 가장 일반적인 정의는 연극, 무용, 음악, 미술을 포함하는 행위예술이라는 전통적인 학제적 개념이다.[31]

퍼포먼스 미술 프로그램을 실시함으로써 오감을 통해 재료들을 탐색하고 경험할 때, 가만히 앉아서 하는 것이 아니라 신체를 이용해 동작을 표현하기도 하며 신체활동을 하며 자연스럽게 다양한 언어를 사용을 유도하고, 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 재료를 미술 재료로 활용하여 놀이를 통한 간접경험 및 다양한 미술적 표현 방법의 경험을 제공하고 이를 통해 생각하는 습관과 생각한 것을 활동놀이를 통해 창의적으로 표현하는 방법을 습득한다. 창의성은 새로운 것을 만들어 내는 능력이나 아이디어를 창출하는 사고 관련의 특성으로 정의할 수 있으며, 이는 늘 새로움을 추구하는 개척 정신이며, 매일 새로워지려는 자세가 곧 창의적인 생활 태도이다. 따라서 창의성은 과거나 현재보다는 미래를 지향하며, 그 결과는 우리의 삶의 질 향상에 직접적 인 영향을 준다는 점에서 그 중요성을 더하고 있다.

가. 퍼포먼스의 치료적 기능

퍼포먼스 미술은 미술치료와 놀이치료의 병합된 형태라고 할 수 있다. 미술이 자기표현의 수단으로써 예술로 여겨지던 것이 심리치료와 접목된 것은 20세기 초의 현대 심리학의 발전과 그 맥락을 같이한다. 예술적 표현과 정신세계간의 관련을 지적한 사람은 프로이트(Freud)[32]와 융(Jung)[33]이었다. 인간의 무의식 세계를 강조했던 프로이트는 개인이 갖고 있는 억압된 욕구가, 표상적 이미지로서의 '상징'으로 나타나는 바 그 상징은 꿈이나 예술적인 표현을 통해 표출된다는 점을 지적하였다. 이는 그림을 통한 예술적 표현이 인간 내면의 세계를 이해하는 데 효과적인 수단이 될 수 있다는 점을 지적한 것이다. 그러나 그는 직접적으로 그림을 치료의 수단으로 사용하지는 않았다. 이에 반해 집단 무의식을 강조한 융은 자신이 직접 조형 활동을 통하여 자신의 내적 방향을 찾고자 하였고, 자신의 환자에게 꿈이

31) 로슬리 골드버그: 행위예술, 심우성(역), 동문선(서울), 1989.

32) Sigmund freud(1856-1939). 정신분석학을 수립한 오스트리아의 의학자.

33) CarlGustav jung(1875-1961). 스위스의 심리학자 · 정신의학자.

나 환상에서 보았던 것들을 실제로 그려보도록 하는 방법을 사용하였다. 그는 환자가 그림을 그리는 행위를 통해 자기 자신을 형상화할 수 있음을 지적하였다. 또한 그림을 그려가면서 모든 생명체가 가지는 성장의 경향, 자기발전의 능력 즉 개성화가 이루어진다는 점을 강조한다. 따라서 그림은 치유를 필요로 하는 환자에게 치유를 줄 뿐만 아니라 개인적 문제와 결함으로 더욱 성숙한 인간으로 자라게 하고 자연스럽게 개성화 과정을 가져 올 수 있다는 점을 의미하는 것이다.[34]

놀이치료에서 아동은 놀이를 통하여 언어적으로 표현하기 힘들고 억압되었던 자신의 두려움, 희망 상처 등을 자연스럽게 표현하고 들어낸다. 마찬가지로 아동은 미술이라는 매체를 통하여 자신을 더욱 개방적으로 표현하고 이야기 하게 된다. 따라서 미술은 감정과 정서를 표현하는 수단으로, 치료적 접근을 도와주는 상징적인 의사소통의 한 형태이다. 또한 장난감을 주로 사용하는 놀이치료와 마찬가지로 미술치료도 아동에게 매력적이고, 재미있는 치료적 분위기를 제공한다. 아동에 따라서 미술활동에 참여하는 것이 처음에는 두렵게 여길 수도 있으나, 점차 자신의 작품이 평가의 대상이 아니라 오히려 인정받는 대상인 것을 이해하면, 또 자신이 자기의 미술활동에 대해 전적으로 통제권을 가지고 있다는 사실을 알게 되면 미술활동에 기꺼이 참여하게 된다.

놀이는 치료적인 면에서 매우 효과적이라고 알려져 있다. Amster(1943)에 의하면, 놀이는 치료적인 면에서 놀이의 가치와 효과를 갖는다. 첫째, 놀이는 치료적 관계를 형성하는데 유용한 도구이다. 둘째, 놀이는 치료자가 아동을 이해하기 위한 진단적인 도구가 된다. 셋째, 놀이는 아동을 이완시키도록 도와주고 불안과 방어적인 자세를 감소시켜 치료를 효과적으로 할 수 있게 한다. 넷째, 놀이는 치료받기를 꺼리 거나 말이 없는 내담자를 격려하여 치료에 임할 수 있도록 한다. 다섯째, 놀이는 안전한 환경 안에서 아동으로 하여금 충격적인 생활 경험에서 느낀 감정을 표출하도록 돕는다. 여섯째, 놀이는 아동들이 일상생활에서 일반화될 수 있는 사회적 기술을 발달시킬 수 있는 기회를 제공해 준다.

놀이는 연령에 따라, 상황에 따라 다르게 정의될 수 있으며, 일반적 의미에서의

34) 잉그리트리델 저,“융의 분석심리학에 기초한 미술치료”. 정여주 역. 2000

놀이와 놀이치료실에서의 의미는 구분될 수 있다. 아동상담에서의 놀이의 역할은 크게 세 가지로 볼 수 있다. 첫째, 놀이는 감정 발단의 수단이 된다. 아동이 주위 사람들에게 마음속으로 느꼈던 증오와 두려움을 놀이를 통해 발산하는 것은 성인이 이야기를 통해 감정 표현을 하는것과 비슷하다고 하겠다. 아동이 인형을 찢고, 물감을 짓이기는 등의 모든 놀이의 동작에는 감정 발산의 요소가 들어 있다. 둘째, 놀이를 통해 아동은 자기의 갈등뿐만 아니라 생각과 행동의 다양한 측면을 나타내 보인다. 놀이 중의 아동을 관찰하면 어떤 방식으로 환경에 대처해 나가는지를 알 수 있다. 아동 자신도 놀이치료가 진행됨에 따라 갈등적 행동이 줄어들고 점차 안정된 행동 양식을 갖춘다. 셋째, 놀이는 아동 상담에서 중요한 의사소통의 매체가 된다. 아동은 놀이를 통해 자기 자신에 대한 의사표현을 하고, 상담자 앞에서 놀이를 하는 동안 상담의 존재를 어떻게 받아 들이냐에 따라 놀이를 통한 자기표현이 달라지므로 놀이의 내용과 방식은 상담자에 대한 의사소통의 기능을 갖고 있다고 볼 수 있다.

아동의 치료에 놀이가 유용한 이유에 대해, Guerney(1984)는 놀이가 욕구를 만족시켜 주는 매체의 역할을 하며, 놀이에서 얻은 만족은 놀이 결과에 의한 것이 아니라 놀이 과정 중에 맛보게 되고, 아동에게 인상 깊었던 사건이나 경험이 놀이 속에 반복적으로 재현되므로 그 상황에 숙달되거나 동화되어 해결된다는 등 세 가지를 지적하였다. 놀이가 치료에 활용되는 방법은 치료자의 역할이나 부모의 참여 여부, 치료 과정의 구조화 정도 등에 따라 다양한 접근법이 시도되고 있다. 이렇듯 놀이는 아동이 편안하게 느끼는 행동이며, 아동이 두려워하는 감정을 표출하고 의사전달을 할 수 있는 자연스러운 수단이 되며 놀이를 통해서 아동은 내재된 감정을 표현하고 새로운 사고와 행동을 하는데 필요한 안정감과 자신감을 얻는다고 할 수 있다.

Nickerson(1983)은 놀이치료의 매체로서 미술을 결합시키는 작업을 해오면서 이 둘을 결합시키는 이론적 근거를 제시하고 있다.

첫째, 미술매체는 아동과의 의사소통을 촉진시킨다는 점이다. 아동은 억압된 욕구, 저항 등으로 인해 언어로는 치료자와 의사소통하는 것을 거부할 수 있으나 미

술 매체를 통해서는 더 적극적으로 활동을 하게 된다. 이를 통하여 치료자는 아동을 이해할 수 있다.

둘째, 미술활동은 창조성, 자발성, 자기표현, 자기노출을 조장한다. 미술은 아동으로 하여금 자발적으로 자기 자신을 표현하게 하고, 창조적으로 형태와 기능을 만들어 낼 수 있다. 이는 아동이 원하는 바에 따라 다양하고 개인적이며 상상적일 수도 있다.

셋째, 미술작품은 투사적 매체로서 정화작용을 가져온다. 미술작업은 감정이나 생각, 염려 등이 투사되고 결국은 이해되며, 다루어짐으로써 심리적 화를 가져온다.

넷째, 미술작업은 완성된 결과물이 나오기 때문에 완성감과 유능감을 경험 할 수 있다. 미술작업은 활동적이고, 창조적이며, 직관적인 과정이다. 자신의 선택에 의해 이루어지고 그 작품은 자신이 말하고 싶은 것을 표현한 자신의 것이다. 그러한 표현을 통해 완성된 결과물을 통하여 아동은 성취감과 유능감을 맛볼 수 있게 된다.[35]

나. 퍼포먼스의 교육적 기능

'놀면서 공부한다'는 의미의 에듀테인먼트(Edutainment)[36] 교육사업은 꾸준히 성장하고 있다. 처음 방송 오락프로그램과 온라인 교육에서 도입돼 점차 오프라인 교육사업 분야로 확산되고 있다. 교육전문가들은 "에듀테인먼트 교육은 멀티미디어와 교구를 활용해 가르치기 때문에 아이들이 지루해 하지 않는 점이 장점"이라며 "향후 사교육뿐만 아니라 공교육에서도 에듀테인먼트 교육이 큰 비중을 차지할 것"이라고 말한다.

미술 교육의 궁극적인 목표는 특성상 표현 능력의 향상이라고 볼 수 있다. 하지만 미술 표현의 다양한 방법이나 원리보다는 기능적 측면만을 강조하다 보니 미술이 소수의 재능 있는 학생들의 시간쯤으로 비추어지는 실정이다.

미술 교육에서는 다양성, 표현주제에 따라 표현의 다양성, 상상력, 창의력, 심미

35) 이숙, 최정미, 김수미 「현장중심 놀이치료」, 학지사, p. 87~89

36) 에듀테인먼트(Edutainment)란 학습(Education)과 놀이(Entertainment)의 합성어로 재미있게 공부하는 것이 학습효과가 훨씬 높다는 새로운 교육방식이다.

성, 실용성, 관찰력, 재료 및 용구의 선택과 활용, 표현 활동에 관련된 내용을 이해시키고 이를 적용하는 능력, 표현 활동에 관련된 내용을 이해시키고 이를 적용하는 능력, 표현활동 과정에서의 태도 등에 주안점을 두어야 한다.

첫째, 퍼포먼스 미술은 자기표현의 장을 열어준다. 표현주의 작가의 내면의 상태와 감정에 의해 표현을 하듯이 자신에게 중요한 것들을 강조하여 자신의 감동을 마음껏 표현한다.

둘째, 정서함양을 가져온다. 자신들의 생각이나 느낌 감정을 나름대로의 기법에 의해 자유롭게 창의적인 자신의 개성을 표현하게 한다.

셋째, 폭넓고 깊은 시각을 준다. 미술재료를 이용해 자유분방하게 그림을 그리며 자신의 생각과 의지를 나타낸다. 이러한 자유로운 표현을 개발시켜 창의성을 키워나간다.

넷째, 공존과 조화를 배운다. 하나의 작은 사회를 이루는 또래집단에서 아이들은 미술을 통해 사회를 이해하게 되고 자신외의 다른 세계를 습득하고 미래 자신의 세계를 만들어간다.

현재 실시되고 유치원 교육과정에서 가장 중요하게 요구되는 미술교육에서의 창의성이나 감성, 도덕성을 겸한 교육의 실시는 아동들의 창의적인 미술교육에 많은 발전을 보이고 있으나, 실제 상황에서 갈등을 겪고 있다는 것은 교사, 학부모, 아동의 의식이 다른데 있기 때문일 것이다.

Ⅲ.퍼포먼스를 활용한 미술지도의 방법적 모색

1. 연구 대상 및 기간

2004년 7월부터 2005년 2월까지 약 8개월 동안 광주 봉선동의 M 미술학원에 의뢰하여 부적응 아동들을 위탁 받아 퍼포먼스를 활용한 미술 놀이 프로그램을 실시하였고 이들은 각각 개별적 아동 상담과 부모님과의 상담 및 동의에 의해 선별된 아동들이다. 본 연구자는 이들 중에서 5세에서 7세 사이의 미취학 아동을 대상으로 퍼포먼스를 활용한 미술 놀이가 부적응 아동에게 미치는 긍정적 효과를 증명하고자한다. 이들은 학원 원장 선생님과의 면접 조사에 의해 선정된 아동들로 또래 집단 및 유치원에서 학습적, 정서적, 사회적 부적응 반응을 보이는 아동들이다. 부적응 아동의 개인별 특징을 살펴보면, 자폐아적 증상을 보여 또래 친구들과 잘 어울리지 못하는 정다훈(가명, 7세), 청각장애를 가져서 부모의존도가 매우 높은 김한빛(가명, 5세), 발달장애적증상의 이윤정(가명, 6세), 정서불안적증세로 모든 상황에 집중을 잘 하지 못하는 김제영(가명, 5세)와 난폭한 기질을 보이는 오준혁(가명, 6세) 등 모두 5명이고 이 아동들은 각각 보통의 성향을 띄는 4명의 아동들로 이루어진 반에 한명씩 투입된다. 수업은 일주일에 한번 50~70분으로 이루어지며 각 수업마다 제재에 알맞고 창의적이며 흥미로운 동기 유발을 위해 그 주의 주제에 따른 내용으로 구성된 12가지의 다른 수업환경이 주어진다. 여기에 개입 효과의 검증을 위해서 프로그램 진행과정에서 나타나는 연구대상자들의 부적응행동 변화를 분석한다. 이를 위해 퍼포먼스 미술활동의 진행과정을 상세히 서술하고 치료자의 개입방법을 분석하며, 아동의 인식 및 행동 변화와 수업 결과물 등을 관찰·분석한다.

연구 기간을 보면 2004년 7월 1일부터 10월 7일까지는 준비단계로 아동과의 관계형성 및 부적응 행동을 자세히 파악하기 위하여 행동 관찰과 개별사항을 조사 및 프로그램 구성 및 연구를 하였고 프로그램 진행은 2004년 10월 11일부터 2005년 2월 25일까지 주 1회씩 12회에 걸쳐 회당 50분에서 70분정도 실시했다.

2. 연구 및 분석방법

본 연구에서는 놀이를 이용한 퍼포먼스 미술의 긍정적 효과를 알아보기 위해 프로그램 진행과정에서 나타나는 연구대상자들의 부적응행동 변화를 분석하였다. 이를 위해 미술활동의 진행과정을 상세히 서술하고 치료자의 개입방법을 분석하였으며, 아동의 인식 및 행동 변화와 작업의 결과물 분석 등을 다음과 같은 구체적인 내용으로 관찰·분석하였다. 미술재료와 작업 활동, 놀이에 대한 태도 및 집중력, 작업에 대한 성취감, 재료를 다루는 기술 등을 통해 아동의 학업에 대한 자신감 향상의 변화를 분석하였다. 자신에 대한 부정적인 언어·행동표현의 변화, 내면 감정의 표출 및 언어표현, 자기 작품에 대한 평가 및 작품에 대한 애착 변화 정도를 통해 긍정적인 자아개념의 변화를 분석하였고, 공동작업 등의 미술활동에서 나타나는 대인관계 기술, 참여도, 협동심 등과 작품에 대한 발표력, 자기주장 표현 등을 통해 아동의 올바른 대인관계 향상의 변화를 분석하였다. 또한 창작품 분석은 심상의 표현, 상징 등을 통한 아동 내면의 부정적인 감정의 표출, 주위 환경과의 관계를 들어내었고 그림과 놀이를 통해 아동들의 상호 관계성 승화 과정을 알아보았다.

3. 퍼포먼스를 활용한 미술 수업 프로그램 내용 및 절차

퍼포먼스 수업은 아직까지 딱히 정해진 수업내용이나 방법이 있지 않다. 단지 우리가 퍼포먼스 수업을 한다고 할 때 기존 수업처럼 한 방향으로만 다루어지는 교육이 아닌 여러 가지 방향과 여러 가지 다양한 방법을 통해 여러 면에 있어서 교육적 가치를 고루고루 경험할 수 있도록 제시하는 한 수업의 형태인 것이다.

본 프로그램은 '로웬펠드[37]' 이론을 바탕으로 한 기존의 유아 미술 교육 전문 프로그램과 강승아[38], 임향규[39], 김동연 · 이성희[40]의 등의 프로그램을 기본으로 본

---

37) 빅토르 로웬펠드(V. Lowenfeld 1903-1960), 오스트리아 렌쯔 지방에서 출생. 미술교육학자.
1. 착화단계(錯畵段階 : 2~4세), 2. 양식화이전단계(樣式化 以前段階 : 4~7세), 3. 양식화 단계(樣式化 段階 : 7~9세), 4. 사실적 단계(寫實的 段階 : 9~11세), 5. 추리단계(推理段階 : 11~13세)의 발달 단계로 분류하여 그에 따른 교육방법을 제시.

38) 강승아(1995),"집단미술치료의 사례연구",「동부아동삼담소 상담사례집」1-5호, p293-296.

39) 임향규(1996), "비행 정서장애 청소년을 위한 미술요법 사례 연구", 이대 석사논문.

연구자가 나름대로의 다양한 재료 및 기법을 첨가하여 매주 1회씩 12회 프로그램으로 계획하였다. 하늘, 땅, 물이라는 큰 3개의 주제를 두고 각 주제별로 다시 4개의 소주제를 두어 놀이에 가까운 미술 수업방식으로 일주일에 한번씩 모두 12주의 수업으로 이루어진다. 각 5명의 아이들로 구성된 5개의 그룹으로 모두 30명의 아이들이 실험에 참여한다.

1)프로그램의 목적

본 프로그램은 미술이라는 학습의 놀이적 접근을 통해 아동의 학습적, 정서적, 부적응 행동을 완화시키고 학업에 대한 자신감, 긍정적인 자아개념, 올바른 대인관계 향상을 목적으로 한다. 구체적인 목표는 다음과 같다.

가. 학업에 대한 자신감 향상

① 여러 재료를 접해봄으로써 다루는 시술 및 기법 활동을 통해 인지 능력을 향상시킨다.

② 흥미를 가지고 작업에 임함으로써 작업에 대한 창조적 성취감 및 자신감을 향상시킨다.

③ 작업에 대한 집중력을 높임으로서 및 작품을 완결하는 연습을 한다.

나. 긍정적인 자아개념 향상

① 작업 활동을 통해 내면의 부정적인 감정을 표출시킨다.

② 자기감정의 언어 표현을 향상시킨다.

③ 올바른 자기 인식을 재정립시킨다.

다. 올바른 대인관계 향상

① 작업 활동을 통해 대인관계 기술을 연습시킨다.

---

40) 강동연·이성희(1996), “결손가정 아동의 자긍심 강화를 위한 집단미술치료”, 「미술치료연구집」 제 4권 제 1호, pp.6-16

② 공동작업을 통해서 규칙, 의무 등을 익히고, 상호 협동성을 기른다.

③ 작품 설명을 통해 타인 앞에서의 발표력, 자기주장 표현을 기른다.

2)프로그램의 단계 및 내용

본 프로그램의 진행과정은 초기, 표출, 변화 및 실천, 종결단계로 나누어 다음과 같이 실시하였다.[41)]

첫째, 준비 단계는 개입전의 사전단계로 아동의 개별 및 행동 특성을 파악하고 연구자와의 관계형성을 유도하였다.

둘째, 초기 단계는 미술 기법 · 재료의 탐색 및 감정 이완 단계로 1회에서 2회에 걸쳐 실시하였는데 이 단계에서는 여러 미술기법 및 재료의 탐색을 통해 미술활동에 대한 친근감을 높여주고, 미술 표현에 대한 의식적, 무의식적 저항을 유도해 보도록 하였다.

셋째, 표출 단계는 3회에서 4까지로 의식적, 무의식적 자유로운 감정 표출의 단계이며, 이 단계에서는 미술활동 속에서 자신의 억압된 감정을 표출하고, 학교, 가정 등에서의 관계성 및 아동의 욕구, 심리를 그림을 통해 표현해 보고 대상화 해 보도록 하였다.

넷째, 변화 및 실천 단계는 심리적, 인지적 변화 모색 및 문제 행동 변화를 위한 실천 단계로 5회에서 8회까지 실시하였으며, 이 단계에서는 공동작업을 통해 타인과의 관계형성, 자아개념 등에 긍정적 자극을 주고 여러 미술활동에 대한 강한 지지를 줌으로써 자신의 표현에 자신감을 갖도록 하였고 활동성이 큰 여러 미술활동을 통해서 대인간계 기술, 긍정적인 자아개념, 자신감 등이 향상되도록 계획하였다.

다섯째, 종결 단계에는 지속적 행동 변화를 위한 지지와 마무리 단계로 9회에서 12회까지 실시하였다. 이 단계에서는 프로그램을 정리하고 앞으로의 적응행동에 대한 긍정적인 지지를 주고 미술활동 속에서 자신을 통찰하고 미래설계를 해 보도록 하였다.

---

41) 이성희(1995)“자긍심 강화훈련이 초등학생의 긍정적 자기개념 형성에 미치는 영향”, 대구대 석사논문과 김동연 외(1997), 앞의 글, pp. 7-9를 참조하여 치료자가 프로그램의 목적에 맞게 수정, 보완하여 5단계로 구성하였다.

그 구체적인 프로그램의 내용을 보면 〈표 Ⅲ-1〉과 같다.

〈표 Ⅲ-1〉 프로그램 내용

단계	회	개입목표	프로그램 명 및 내용
준비		·아동의 행동특성 관찰 ·프로그램에 대한 오리엔테이션 ·작업활동에서의 규칙정하기	
하늘	1	·미술표현에 대한 저항감을 감소 ·감정의 이완 ·창의적 성취감을 통한 흥미로운 유발	<높은하늘> 높은 하늘을 푸른 천을 이용해서 느껴보고 다양한 조형놀이를 한다. 또 하늘에 무엇이 있는가를 알게 한다.
	2	·긴장과 불안감의 완화 ·재료를 통한 표현성의 향상 ·대인관계 기술을 익힘	<비오는하늘> 물감놀이를 통해 다양한 색을 느껴보고 역동적이고 활발한 신체활동을 한다. 또한 비가 오는 과정에 대해서도 아이들과 이야기를 나누어본다.
	3	·미술활동에 대한 흥미 유발 ·부정적 감정의 표출, 발산 시킴 ·다양한 기법의 표현력 증가	<어두운하늘> 다양한 재료를 활용해서 어두운 밤하늘을 표현하고 낮과 밤, 밝음과 어둠을 구별한다. 자신의 별자리를 알아보고 직접 만들어서 밤하늘을 꾸며본다.
	4	·긴장의 이완 ·작품 및 재료를 통해 내면 감정의 발산, 표출 유도 ·미술표현의 자신감 향상	<눈오는하늘> 눈오는 하늘의 경험을 통하여 눈이 오는 원리를 학습하고, 조형 활동 놀이로 눈을 이용한 표현하기와 만들기를 한다.
땅	5	·또래집단에서의 관계성 표출 ·내면적 갈등을 표출, 발산 ·객관적 자신 모습의 통찰 유도	<땅이주는 선물> 다양한 곡물을 만져보고 느낌을 말해보며 곡물의 크기가 다르면 다른 소리를 내는 것을 알고 곡물과 병을 이용하여 악기를 만들어 본다.
	6	·인물에서 나타나는 긍정적, 부정적인 내면감정의 표출 ·자유로운 감정 표출 및 해소 ·표출된 감정을 대상화 해봄	<모래그림> 색 모래를 이용하여 경험화를 그려보고 이야기해보면서 그리기 뿐 아니라 언어 표현능력의 상승을 기대한다.
	7	·가족 및 주변 인물들과의 관계성 및 갈등을 표출 ·미술작품을 통해 자신의 모습 대상화	<진흙> 미꾸라지 잡기놀이를 통해 소근육 발달 효과를 기대할 수 있고 억압된 감정

		해 보도록 유도	을 표출시킴으로서 스트레스를 발산시킨다.
	8	·타인의 감정을 읽어 보기 ·대인관계기술의 연습 ·협동심의 향상	<길> 바퀴를 이용하여 찍기 놀이를 하는 동안 판화에 관해 자연스런 이해를 도울 수 있으며 신호와 길의 종류에 관해 알아본다.
물	9	·작업의 자신감, 성취감을 줌 ·작품을 통해 자신을 대상화하고, 올바른 자아개념의 향상	<흐르는 물> 물과 비닐을 이용하여 폭포를 만들어 보고 높은 곳에서 낮은 곳으로 흐르는 물의 성질을 놀이를 통해 이해한다.
	10	·전체 신체표현을 통해 올바른 자신을 대상화하고 인지하기 ·자아 존중감의 향상	<물놀이> 재활용품을 이용한 바다생물 만들기를 통해 표현력을 상승시키고 여러 가지 물놀이로 활발한 신체활동을 한다.
	11	·미술활동의 성취감과 흥미 유발 ·놀이를 통한 대인관계성의 향상 ·내면 감정의 표출 및 승화	<물그림> 물에 뜨는 성질의 기름을 마아블링 기법을 통해 이해한다. 물총을 이용하여 벽에 그림 그리기를 한다.
	12	·다양한 재료의 표현 활동을 통해 창조적 성취감의 향상 ·작업의 기술적 완성도의 향상 ·부정적 자아의 탈피를 유도한 긍정적인 자아상 함양	<움직이는 물> 물을 끓이면서 발생하는 수증기를 보면서 물의 기체화에 대해 학습하고 얼음물감으로 놀이를 하는 동안 나타나는 추상적 표현을 이해한다.

3)지도 교수-학습 과정안 작성 활용

<표Ⅲ-1> 지도 교수-학습 과정안

단 원		1. 높은하늘	차시	1-1
주 제		하늘색 천을 가지고 맑은 하늘 경험하기	장소	하늘교실
수업목표		날씨에 따른 하늘의 느낌을 다양한 재료로 탐색하고 표현할 수 있다.		
활용한 동작		천을 이용한 기차놀이, 하늘집짓기, 김밥말기놀이		
학습의 흐름	과정별 내용	교수-학습활동		자료 및 유의점
준비	학습 내용	-긴 천을 사다리와 양면테이프를 이용해 천장에 붙이면서 협동심을 기르며 설치 미술을 설명하지 않고 자연스		

	확인	럽게 몸으로 체험하도록 한다. -작은 천 조각을 이용해 재료 탐구 시간을 갖는다. 천 조각을 입으로 후 불어 아이의 머리나 신체의 한 부위에 떨어지게 한 뒤 천으로 만들어지는 물건의 이름을 유도한다.	
	학습 목표	맑은 하늘의 특징을 발견하고 날씨에 따른 하늘의 느낌을 다양한 재료로 탐색하고 표현할 수 있다.	
동기 유발	경험 발표	-하늘에서 일어날 수 있는 상황을 한명씩 퍼포먼스로 나타내면서 알아맞히기 놀이를 한다. ·하늘을 나는 새, 나비, 비행기, 구름, 천둥, 번개... -한꺼번에 동작을 하다가 교사의 지시에 따라 멈추었다 다시 동작을 하는 반복적인 행위를 하도록 한다. -다른 친구들의 동작을 다른 어린이들도 다같이 재현해 보면서 그 의도를 생각하여 보고 다른 방법으로 표현해 보기도 하면서 자유로운 움직임이 될 수 있도록 한다.	퍼포먼스를 보고 참여도 하며 그 동작을 기준으로 확산적인 생각을 할 수 있도록 유도한다.
표현	표현 하기	-트럼폴린을 이용, 점프를 하여 천장에 붙여놓은 천을 떼어내는 놀이로 아이들이 서로 경쟁하며 다음 게임을 준비 할 수 있도록 한다. 이때 자루에 담긴 솜 위로 아이들이 떨어지게 한다. -천을 이용하여 기차놀이, 김밥놀이 등 아이들과 함께 할 수 있는 놀이를 생각해보고 아이들이 의견을 충분히 수렴해 놀이를 한다. -자루를 만져보며 안에 들어있는 물건을 물어본 뒤 다시 눈을 감고 얼굴에 문질러주며 촉감 등을 물어본다.	관찰한 것만이 아닌 본 것을 기준으로 확산적인 사고를 표현하도록 한다.
감상	자기 감상 전체 감상	-아이들이 자기만의 구름을 만든 뒤 함께 감상하며 무슨 구름인지 알아맞히는 놀이를 하면서 자신의 구름의 제목과 왜 그런 구름을 만들었는지 발표한다. -서로의 작품을 감상하면서 특징이 잘 나타난 부분이나 재미있는 표현을 찾아내면서 다함께 박수를 쳐준다.	친구의 작품을 감상하면서 자유로운 분위기 속에서 솔직하고 진지하게 이야기하도록 한다.
정리	정리 및 차시 예고	-주변정리하기 -차시예고	

Ⅳ.사례분석과 평가

1. 퍼포먼스 미술 지도 과정 분석

1)사전단계

가. 연구 대상자의 선정

퍼포먼스를 이용한 미술지도 프로그램에 참가한 인원은 전체 25명이고, 이 중 연구 대상자는 학습, 정서, 사회부적응 행동 등을 보이는 것으로 판별되는 5명의 아동이다. 한 반은 5명의 소수정예로 구성되었으며 구분 상 보통의 기질을 나타내는 아동 4명과 부적응 행동을 나타낸다고 판별되는 1명의 아동으로 반을 이루었다. 이는 퍼포먼스 미술지도가 특수한 아동만을 위한 것이 아니고 함께 수업을 하는 동안 보통의 기질을 가진 아이들도 부적응아동에 대한 경계를 없애고 마음을 열어 아이들의 포용력이 증가되는 긍정적 효과를 기대함에 있다.

연구자는 각 아동의 개별사항 및 행동특성을 관찰하고 연구자와의 관계형성을 위하여 부모님 면담을 갖고 사전 모의 수업을 하면서 아이들과 자연스럽게 가까워지는 시간을 가졌다.

나. 연구 대상자의 특성

수집· 관찰 된 아동의 개별 사항 및 행동특성을 정리해 보면 <표Ⅳ-1>과 같다.

<표Ⅳ-1> 연구대상자의 특성

반	이름	연령	성별	동거가족 사항	부적응 행동의 특징
A	다훈	7	남	부 : 회사원 모 : 주부	언어 발달이 상당히 늦은 편으로 6세가 되었던 작년부터 말하기 시작하였다고 함. 청결을 유지하려는 의지가 강하고 예쁘게 포장되고 다듬어진 언어만을 사용하

					려하기 때문에 주로 단문만을 사용하고 반복해서 말하는 습관이 있음.
B	한빛	5	남	부 : 회사원 모 : 간호사	청각장애를 가진 아동으로 부모 의존도가 매우 높음 타인에 대한 경계가 심하여 또래친구들과 전혀 어울리지 못함.
C	윤정	6	여	부 : 자영업 모 : 주부 여동생(3세)	조심스레 걷지만 잘 뛰지 않으려고 함. 균형 감각이 무딘 편이라 사다리를 오르거나 뛰는 등의 행위를 두려워하며 말 수가 적고 자신감 부족.
D	제영	5	남	부 : 프로게이머 모 : 주부 남동생(3세)	짜증을 자주 내고 무슨 일을 하든지 끈기가 부족하여 산만해 지기 쉬우며 다른 아이들의 물건도 갖고 싶을 경우 빼앗으려함.
E	오준혁	6	남	부 : 공인중계사 모 : 주부	다른 아이들을 때리는 공격적인 행동을 보이고 일상생활 훈련이나 자기통제가 거의 이루어지지 않고 있음.

2) 초기단계/하늘-1(제 1회~2회)

놀이를 통한 재료탐색으로 접근하여 미술 작업에 대한 거부감을 줄이고 미술 표현에 대한 의식적, 무의식적 긴장을 이완시키고 퍼포먼스 미술에 자연스럽게 접근할 수 있도록 한다. 초기단계에서는 미술 지도를 한다고 하기보다는 바람직한 퍼포먼스 미술 지도를 위해 아이들의 기질을 파악하는데 그 중심을 두었다. 또한 미술에 대한 거부감을 가진 아동들과 미술을 틀에 박힌 것쯤으로 생각하는 아동들을 위해 처음부터 물감이나 종이 등의 미술 재료를 쓰지 않고 주변에서 흔히 볼 수 있는 사물들을 사용하면서 차차 미술 재료들과의 접목을 시도한다.

① 제1회(프로그램 명 : 높은하늘 /천, 솜을 이용해서 하늘표현하기)

·준비물 : 300 × 90길이의 하늘색 천 3 말이, 작은천조각, 약솜, 트럼폴린

·개입목표 : 미술에 대한 다양한 시각을 심어주며, 감정을 이완시킨다. 또한 놀이를 통해 퍼포먼스 미술에 대한 창작적 성취감을 주고 흥미를 유발시킨다.

·적용기법 : 주변에서 흔히 볼 수 있는 재료인 천과 솜을 이용한 놀이를 통해 시각적, 촉각적으로 자유로운 표현을 할 수 있도록 유도, 협조해 주면서 아동이 심리적인 안정, 긴장의 이완, 창조적 기쁨을 경험하도록 유도한다. 또한 타인의 행동을 관

찰, 감상하면서 서로 영향을 받을 수 있고, 자신의 느낌을 언어로 표현해보는 훈련을 한다.

·진행방법

-긴 천을 사다리와 양면테이프를 이용해 천장에 붙이면서 협동심을 기르며 설치미술을 설명하지 않고 자연스럽게 몸으로 체험하도록 한다.

-작은 천 조각을 이용해 재료 탐구 시간을 갖는다. 천 조각을 입으로 후 불어 아이의 머리나 신체의 한 부위에 떨어지게 한 뒤 천으로 만들어지는 물건의 이름을 유도한다.

-트럼폴린을 이용, 점프를 하여 천장에 붙여놓은 천을 떼어내는 놀이로 아이들이 서로 경쟁하며 다음 게임을 준비 할 수 있도록 한다. 이때 자루에 담긴 솜 위로 아이들이 떨어지게 한다.

-천을 이용하여 기차놀이, 김밥놀이 등 아이들과 함께 할 수 있는 놀이를 생각해보고 아이들이 의견을 충분히 수렴해 놀이를 한다.

-자루를 만져보며 안에 들어있는 물건을 물어본 뒤 다시 눈을 감고 얼굴에 문질러주며 촉감 등을 물어본다.

-아이들이 자기만의 구름을 만든 뒤 함께 감상하며 무슨 구름인지 알아맞히는 놀이를 하면서 자신의 구름의 제목과 왜 그런 구름을 만들었는지 발표한다.

·진행과정

퍼포먼스라는 조금은 낯선 장르를 아이들에게 친숙한 놀이를 통해 접근함으로써 흥미를 유발시키고 진행자가 주도하는 방식이 아닌 모두가 주가 되어 적극적으로 참여하게 하면서 이런 아이들의 행동 하나 하나가 퍼포먼스의 요소가 될 수 있음을 제시한다.

처음 수업을 시작하면서 아이들은 다소 소극적이고 수동적인 자세였지만 천장에 천을 붙이는 작업을 하면서 그동안 접해보지 못했던 경험으로 즐거워하였다.

부적응 아동별로 다음의 특징을 나타내었다. A반의 다훈이와 C반의 윤정이는 사

다리에 올라가는 것을 두려워해서 아래에서 사다리를 잡아주는 역할을 했다. D반의 제영이는 천을 왜 붙이는가를 묻는 등의 강한 호기심을 나타냈으나 한 두 번의 시도로 쉽게 포기해버리는 모습을 보였고 E반의 준혁이는 다른 아이들의 순서를 무시하며 자신이 가장 많이 붙여서 1등을 하겠다고 말하는 등의 강한 승부욕을 보였으나, 김말이 놀이를 할 때에는 돌돌 말린 모습이 치마를 입은 것 같다고 하며 강한 거부감을 보여 아이에게 남녀의 성별에 비중을 두는 사고가 이미 형성되어있음을 알 수 있었다. 평소 치료실을 다니면서 스트레스가 많았던 B반의 한빛이는 교실의 모습이 치료실과 비슷하게 느껴져 수업에 들어올 것을 거부, 엄마와 함께 들어왔으나 수업에 참여하지는 않고 한쪽 구석에서 보고만 있었다.

자기만의 구름을 만들고 무슨 구름인지 알아맞히는 과정에서 아이들은 진지함을 보였으며 A반의 다훈이는 나비구름을, C반의 윤정이는 하트구름을, D반의 제영이는 공룡구름을, E반의 준혁이는 자동차구름을 만들었다. 느낌이나 생각한 바를 언어로 표현하는 훈련을 위해 그 이유를 묻는 질문이 이어졌는데 다훈이는 나비구름을 타고 날아가고 싶다는 말을 하였고 윤정이는 동생에게 하트 구름을 선물하겠다는 말을 하였으며 제영이는 공룡구름이 모든 구름을 다 잡아먹을 거라고 하였고 준혁이는 자동차 구름이 제일 빠르기 때문이라고 하였다. 이 과정을 수행하면서 아이들의 기질을 판단하는데 도움이 되었다.

·평가

놀이를 통해 서먹했던 아이들의 관계를 개선시키고 작업에 대한 저항과 긴장을 이완시키고 흥미를 유발하는 개입을 하였다. 자폐적 성향을 보이며 말과 행동, 운동신경 등이 또래집단과 차이가 많이 나는 다훈이는 2회 수업 후 연령을 낮추어 반을 재구성하는 방안을 검토 중이며, 한빛이는 당분간 어머니와 함께 수업에 참여하여 천천히 적응기간을 갖도록 하며, 넘어지는 것을 두려워한 나머지 모든 움직임에 소극적인 윤정이는 의존적 경향을 완화 시키고, 제영이는 강한 소유욕으로 아이들과의 마찰이 있었으나 이보다 끈기가 부족하여 흥미로운 소재로 차차 집중력을 키워주는 문제를 우선으로 하였고, 강한 승부욕으로 놀이에 임할 때 집중력을 보인

준혁이는 공격적 행동을 개선하여 또래집단과 잘 어울리도록 하는 것에 주안을 둔다.

② 제2회(프로그램 명 : 비 오는 하늘 /물, 물감, 화장지를 이용해서 비 오는하늘 표현하기)

·준비물 : 양동이, 물, 비닐, 화장지, 기본색 물감(빨, 노, 파), 투명우산

·개입목표 : 물감을 벽에 뿌리면서 추상적 이미지를 만드는 행위를 하면서 1회 수업보다 좀더 과감한 포퍼먼스적 접근을 시도한다. 가만히 앉아서 그리는 미술이 아닌 동적 행위로써 감정의 표현을 극대화시킨다.

·적용기법 : 아이들이 알기 쉬운 물이라는 재료를 가지고 이것의 이것이 어디에서 왔는지, 또 그 쓰이는 곳은 어디인지의 용도에 따른 토론을 통해 말하는 능력과 자신감을 발달시키고, 물을 손으로 만져보고 때려보며 촉각을 자극시키고 물감에 젖은 화장지를 벽에 던짐으로 스트레스를 해소하는 동안 물감의 색이 자연스럽게 섞여 다른 색을 만들어내는 색의 혼합에 대한 공부도 하였다.

·진행방법

-양동이에 가득 찬 물을 바가지로 때리며 아이들에게 조금씩 튀게 한 뒤 적응이 되었을 무렵 돌아가며 가장 물이 많이 튀기 놀이로 물에 대한 재료탐색을 한다.(재료탐색)

-부스럭거리는 소리로 비닐에 대한 탐색을 시작하면서 물을 뿌려보고 물이 투과하지 않는 성질을 보여준 뒤 물은 높은 곳에서 낮은 곳으로 흐르는 성질을 이용한 놀이를 한다.(과학적접근)

-투명 우산을 나누어주며 비 오는 날 놀이를 한다. 색깔을 바꿔가며 비를 뿌린다.

-각자 좋아하는 색의 물감을 나눠준 뒤 손바닥에 물감을 ane혀 벽에 찍게 하였다. 처음에는 나비나 로버트 등 아이들이 원하는 모양을 찍도록 하였고 차츰 정형화된 모양에 상관치 않는 과감한 찍기를 시도하였다.

-아이들의 옷이 충분히 젖었을 무렵 물이 든 바가지 붓을 하나씩 나누어주며 비를

벽에 뿌리게 한다. 이때 자연스럽게 물감이 섞이면서 색의 변화에 관해 이야기한다.

·진행과정

그림을 그릴 때 사용한다고 알고 있는 물감과 물이라는 재료를 놀이에 이용함으로써 미술 재료에 대한 아이들의 거부감을 감소시키려는 시도이다. 물을 손으로 만져보고 때려보고 움켜쥐어 보는 동안 아이들이 자연스럽게 고체가 아닌 액체로서의 물의 성질에 대해 느낄 수 있도록 유도하였다. 물이 가득 든 양동이를 옮길 때는 모두 협동하도록 하였고 커다란 파도 만들기 게임을 할 때에는 서로 경쟁심을 자극하여 집중력을 높였으며, 수업 속에서 협동 할 때와 경쟁할 때의 구분을 두었다.

이번 수업에서는 대부분의 아이들이 몸이 젖거나 물감 등이 신체 일부나 옷에 묻는 것을 싫어하여 조심스러운 접근이 요구되었다. 수업이 진행되면서 처음에 꺼려했던 아이들도 점차 물감을 뒤집어쓰고 물을 뿌리는 놀이에 집중하였다. 이 놀이를 통하여 아이들이 평소 청결함으로부터 압박을 받아왔음을 알 수 있었고, 과감하게 이를 파괴하는 행위를 함으로써 내면의 억압된 감정의 표출을 통해 긴장이 이완되도록 유도하였다.

부적응 아동별의 행동 특징으로는 A반의 다훈이는 옷이 젖는 것에는 별다른 거부 반응을 보이지 않았으나 손에 물감이 묻자 씻어달라는 말을 반복하였다. B반의 한빛이는 흥미롭게 바라보고 있다가 물감을 사용하는 수업 중반쯤부터 참여하였는데 손바닥으로 벽을 두드리며 즐거워하는 모습을 보여 흥미 유발의 동기가 이루어짐을 알 수 있었다. C반의 윤정이는 물 때문에 바닥이 미끄러울 것을 두려워하여 앉아있는 시간이 많았으나 앉아서 손에 물감을 묻히는 등 수업에 참여하고 싶은 의지를 보였다. D반의 제영이는 벽에 물을 뿌리는 과정에서 붓을 몇 번 이용하다가 바가지로 물을 뿌리는 행동을 하여 아이들이 처음에는 싫어했으나 모두 같이 물을 뿌리자는 제의를 하자 아이들이 흔쾌히 찬성하여 모두 함께 바가지로 물을 뿌리며 흘러내리는 물감과 드러나는 흰 벽을 보며 즐거워하는 계기가 되었다.

E반의 준혁이는 아이들에게 물을 뿌리고 물감이 묻은 손으로 아이들의 옷이나 얼굴에 문지르는 등의 과격한 행동으로 몇 번의 주의 끝에 교실 귀퉁이의 의자에 앉아 아이들의 놀이를 지켜보는 벌칙을 받았다.(작업규칙을 위한 행동통제 : 통제자의 역할)

·평가

물감 놀이를 통해 미술 작업에 대한 저항과 긴장을 이완시키고 흥미를 유발하는 개입을 하였다. 다훈이는 결벽증세를 보여 옷이나 기타 신체의 일부 등에 이물질이 묻는 것을 거부하여 이에 대한 적응이 필요하다는 판단과 함께 다훈이 어머니와의 대화 끝에 3회 차부터는 5세 아동으로 이루어진 반에서의 수업을 하기로 하였다. 수업참여로 이번 수업에서의 가장 확연한 발전을 보인 한빛이는 수업의 내용을 이해한다고는 판단되지 않으나 빠른 적응속도를 보여주었고, 행동발달이 느린 윤정이의 경우, 자신감을 심어주기 위해 다훈이와 마찬가지로 역시 연령을 낮추어 반을 재구성 하는 방법이 검토되었다. 제영이는 자신의 손도장위로 다른 아이들의 손도장이 지나가는 것에 대한 강한 반감을 나타내었고, 준혁이는 1회 때와 마찬가지로 주로 공격적 행동을 보이다가 한 여자아이의 얼굴에 물감이 묻은 손을 분질러 울음을 터트리게 하였으나 사과할 의사를 보이지 않아 놀이를 관람하되 끼지 못하는 벌칙을 주었고 얼마동안의 시간이 흐른 뒤 사과하고 싶다는 의사를 보여 함께 놀이를 시작하였다.

▶초기단계평가

전반적으로 미술 재료라고 하기보다는 일상생활에서 친숙해진 사물들을 가지고 작업에 대한 저항이나 긴장을 이완시키기 위해 놀이의 방식으로 접근하였다. 놀이를 통한 작업 속에서 재료를 다루는 기술을 익혀나가고 표현에 대한 자신감을 갖도록 유도하였다. 7세의 다훈이는 또래 아이들에 비해 느린 행동과 말투로 위축되어있었으나 반을 재구성하여 5세의 아이들과 함께 수업을 하면서 이런 점들이 완화되었다. 5세의 한빛이는 수업 초 교실에 들어오기를 싫어할 정도의 거부반응을

보였으나 수업이 거듭될수록 참여도가 높아지고 있지만 아직까지는 엄마와 함께 수업에 참여하고 있다. 윤경이는 얌전하고 수업 중에도 주위친구들을 배려하지만 빨리 걷거나 뛰기를 무서워해서 놀이를 하는데 잘 참여하지 못하였고 무엇보다도 자신감을 갖게 하는 것이 중요하다는 판단 아래 5세반으로 반을 재구성하였으며 적응하는데 별다른 어려운 점은 없는 듯 보인다. 제영이는 끈기가 부족하고 집중하는 시간이 또래 아이들보다 현저히 떨어지며 의지하는 모습을 많이 보였다. 준혁이는 공격적인 기질로 수업 초 아이들과 잦은 충돌을 보였지만 수업이 진행될수록 그 정도가 완화되고 있다.

3) 표출단계/하늘-2 (제 3회~4회)

활동 수업 속에서 자신의 억압된 감정을 표출하고, 가정, 또래집단 등의 관계 속에서 자신을 드러내고 표현해 봄으로써 자신에 대한 소중함과 중요함을 느끼게 한다.

③ 제3회(프로그램 명 : 어두운 하늘 /물감, 스탬프, 색종이, 붓을 이용해서 밤하늘표현하기)

·준비물 : 검은색 전지, 흰색 물감, 바가지, 스탬프, 색종이, 손전등

·개입목표 : 어느 정도 적응이 된 물감이라는 재료를 가지고 새로운 기법을 배우면서 미술활동에 대한 흥미를 유발시키고 자신만의 별을 만들어보고 그 별을 친구들에게 설명하는 동안 표현력의 발전을 기대한다.

·적용기법 : 종이를 찢는 과정에서 아동이 자신의 부정적인 감정을 발산하고 작품화해 내면서 기법적 성취감을 느낄 수 있다. 또한 자신만의 별이라는 세계를 만들어 봄으로 표현을 통한 자신의 심상을 단어로 명료화 해보고 발표를 통해 관찰 능력 및 언어표현을 익혀나가도록 한다.

·진행방법

-보이지 않는 자루 속에 큰 붓을 넣어두고 손을 넣어 만져보면서 느낌을 말하고 알아맞히기 놀이로 재료 탐색 시간을 갖는다.

-미리 벽에 붙여둔 전지 위로 원하는 색의 물감을 이용해 자기만의 밤하늘을 표현하도록 한다. 어떤 색을 이용하느냐와 몇 가지의 색을 이용하느냐는 아이의 의지에 맡긴다.
-되직하게 게인 흰색 물감을 손가락을 이용해 튕기는 방식으로 밤하늘에 은하수를 만들면서 아이들에게 하늘에는 별 뿐만 아니라 은하수라는 것도 있다는 것을 알게 한다.
-큰 별 스탬프와 작은 별 스탬프를 이용해 전지 위에 찍으면서 원근감의 이해를 돕는다.
-자리에 앉도록 유도한 뒤 색종이로 자신만의 별을 만들게 하고 전지에 붙인다.
-자신만의 별에 이름을 붙여주고 그 별에는 무엇이 있고 누가 살고 있는지 등의 이야기를 한다.
-불을 끄고 손전등으로 별을 비추면서 별 알아맞히기 놀이 등을 한다.

·진행과정

3회의 어두운 하늘은 퍼포먼스를 이용한 미술놀이가 기존의 틀을 깬 과감한 도전임과 같이 밤하늘이 검거나 어두운 색이라는 고정관념에서 벗어나 노랗고 빨간 색으로도 표현될 수 있다는 마음의 눈을 열어주기 위한 수업으로 진행된다. 또한 자신만의 별을 만들고 그 별에 관한 이야기를 하는 동안 아이들의 상상력은 자극되고 감성지수는 올라간다.

A반의 다훈이는 7세의 아동임에도 아이의 발달사항과 수업 참여 상태에 따라 5세반으로 재편성되었다. 아이의 자존심이 다치지는 않을까 조심스러웠으나 형제가 없는 다훈이는 아이들과 즐거이 어울리는 듯하였고 5세반의 아이들 역시 거부감 없이 자연스레 어울렸다. 7세반에서 항상 뒤처져 보였던 것과 다르게 5세의 아동들과 행동발달 상황이 비슷하여 적극적인 수업참여가 이루어졌고 종이를 찢어 별을 만들 때에는 다른 아이들로부터의 칭찬의 말과 함께 부러움을 받기도 하여 자신감 형성에 도움을 줄 것으로 기대된다. 자기만의 별은 로켓모양으로 그 별을 타고 동생과 엄마와 함께 다른 별들을 여행을 다닐 거라는 설명을 하였는데 행동이

느린 다훈이가 빠른 것의 대명사인 로켓을 만든 것은 빨라지고 싶은 내면의 욕망을 나타낸 것이라고 해석될 수 있고 형제가 없는데도 동생과 함께 여행을 다닐 거라는 말에는 동생을 원하는 다훈이의 소망이 담겨있었다. B반의 한빛이는 어머니의 도움으로 자신만의 별 만들기를 설명하였고 자기의 생각대로 되지 않자 엄마에게 짜증을 부리는 등의 예민함을 보였으나 자신의 의지대로 완성을 하려는 의지가 긍적적으로 평가된다. C반의 윤정이는 꽃모양의 별을 만들었고 이에 대한 설명에는 꽃이 예쁘기 때문이고 윤정이의 별에는 꿀벌과 엄마와 아빠, 동생과 할머니와 할아버지, 선생님 등 많은 사람이 산다는 말을 하여 배려심 깊은 민정이의 성격이 잘 나타났으나 별을 만들 때 종이를 찢는 것을 어려워하여 소 근육을 발달시키는 훈련이 필요하다고 판단되었다. D반의 제영이는 원하는 모양을 만들고자 애쓰는 모습이 두드러졌으며 뜻대로 되지 않자 도움을 요청했다. 제영이가 만든 별은 물고기 모양의 별이었으며 집에 제영이가 키우는 금붕어를 너무 좋아하기 때문에 만들었다고 설명과 함께 그 별에는 가족과 멋진 칼을 가진 '빠띠뽀뽀우띠'가 산다고 하였는데 그게 누구인지 물어보자 싸움을 아주 잘한다는 대답을 하였다(수업이 끝나고 제영이 어머니께 확인한 결과 그것은 온라인 게임의 캐릭터이고 이름은 제영이가 직접 자신의 캐릭터에 붙였다고 하셨다. 프로게이머가 직업이신 아버지의 영향). E반의 준혁이는 동그란 모양의 별을 만들었고 타이거 맨 별이라는 말과 함께 교실을 뛰어다녔다. 원하는 곳에 별을 붙이라고 하자, 자신의 장소가 아닌 별을 다 잡아먹는다며 옆 친구의 별 위에 붙였다.

·평가

자기만의 별이나 밤하늘 등을 만들 수 있는 공간을 줌으로써 그 공간 안에 대한 애착이 생기고 그것이 작업에 대한 흥미로 이어져서 수업에 몰입하도록 유도하였다. 연령을 낮춘 반의 재구성이 다훈이에게 수업 속에서 자신감을 찾을 수 있는 계기가 된 것 같았으며 한빛이의 수업에 대한 참여도가 높았던 것 또한 눈에 띄는 발전지만 언어장애를 가진 한빛이가 자신의 생각을 잘 표현하지 못하기 때문에 한빛이의 생각을 읽는데 어려움을 느꼈고 해결해야할 과제 중의 하나로 남았다. 다훈

이의 경우로 미루어 연령을 낮추어 반을 옮기는 것이 긍정적인 영향으로 작용하였으므로 윤정이도 4회 차 수업부터 한 살 어린 5세 반으로 재구성하기로 했다. 제영이는 길어 보이는 물건만 보면 칼이라는 표현을 했으며 5세의 나이에 맞지 않게 자신만의 게임 캐릭터를 소유하고 있을 정도로 컴퓨터 게임에 흥미를 가지고 있었고 이것이 그대로 수업에 반영된 듯 하다. 준혁이는 종이를 찢어 별을 만드는 작업을 할 때 종이를 찢어서 뿌리는 등의 행동을 보였고 분홍색 색종이는 여자색깔이라며 파란색 색종이만을 사용하겠다고 하였다. 대부분의 아이들이 좋아하는 색이 분명히 정해져있었으며 그 색만을 사용하려는 경향을 보였고 분홍이나 빨강색은 여자색이며 파랑이나 초록색은 남자색이라고 생각한다는 것을 알 수 있었다.

④ 제4회(프로그램 명 : 눈오는하늘 /밀가루를 이용해서 눈오는하늘표현하기)

·준비물 : 밀가루 2포(20kg), 종이컵, 생일 초, 체, 풀, 주먹정도 크기의 스티로폼

·개입목표 : 미술 재료의 무한성을 인식시키고, 작업의 표현성 및 작업에 대한 자신감을 향상시킨다.

·적용기법 : 밀가루의 가루로서의 성질과 물을 섰었을 때 유동적으로 바뀌는 성질을 알고 이를 주무르고 조작하는 과정에서 촉각을 자극하여 감정적 이완 효과를 주고 소 근육을 발달시킨다. 요리의 재료로 쓰이는 밀가루를 미술 작업의 새로운 재료로 이용하는 동안 재료의 특성을 충분히 익히고 작품으로 표현해 보면서 발상의 전환이 되는 계기를 기대한다.

·진행방법

-밀가루가 가득 부어진 방으로 들어온 아이들에게 밀가루를 손으로 만져보게 하며 느낌을 말하고 밀가루로 만들 수 있는 요리 말하기 놀이로 재료 탐색을 한다.

-종이컵으로 케잌 만들기를 하면서 가루상태의 밀가루는 고정된 모양을 갖기 어려움을 알게 하고 모양이 잡힌 밀가루 기둥에 초를 꽂아 생일 놀이를 한다.

-체로 밀가루를 치며 눈에 관한 노래를 부르며 밀가루가 눈이라고 생각하는 계기

를 만들고 밀가루를 손으로 쥐며 차갑다 등의 눈의 특징을 말한다.
-준비한 스티로폼을 던지며 눈밭에서의 눈싸움을 하고 눈썰매 타기 놀이를 한다.
-검은 도화지에 풀로 눈 오는 풍경 등을 그린 뒤 밀가루를 체로 뿌려 밀가루 그림을 만든다.

·진행과정

밀가루라는 엄마들만의 재료로써 평소 아이들이 마음껏 가지고 놀 수 있는 것이 아니었다. 이런 재료를 던지고 뿌리는 작업 속에서 아이들은 무척 즐거워하였고 물감 등이 옷에 묻을까봐 경계하던 모습과는 달리, 아이들의 시각으로 밀가루를 정말 눈이라고 생각하는 듯 밀가루 위에서 구르는 모습까지 보였다. A반의 다훈이는 신기한 듯 "선생님 아름다워요"라고 말하는 등 감탄사를 연발했으며 하얗게 변한 손이 신기하다고 하여 작업에 대한 흥미를 보였고, 혼자서 세 명이 탄 눈썰매를 끌수도 있다며 놀이에 적극 참여하는 모습을 보였다. 풀 그림을 그릴 때에도 겨울이라서 나뭇잎이 다 떨어져서 나뭇잎이불을 덮고 자는 벌레를 그리는 등 상상력과 표현력이 풍부하였고 멋있다는 칭찬과 친구들의 박수로 자신의 그림에 무척 만족하는 듯 보였다. B반의 한빛이는 옆 친구의 얼굴에 묻은 밀가루를 보고 웃는 등 3회 수업을 진행할 때보다 친구들에게 관심을 보여 조금씩 마음을 열어주고 있음을 알 수 있었고 수업에 참여하는 적극성도 보였으나 중간에 엄마가 나가려하자 울음을 터트렸고 그 뒤에도 엄마가 있는 것을 자꾸 확인하는 등의 불안함을 보였다. C반의 윤정이는 반을 옮긴 첫 수업임에도 불구하고 "발이 눈 속에 있어서 시려요"라고 속삭이듯 말해서 작업 속에서 언어적 표현이 늘어나고 있지만 자신감을 갖는 것이 필요하다고 생각되었고 눈 그림을 그리는 도중에도 가족과 함께 강원도에 갔던 이야기를 하며 자신이 그린 풍경이 강원도라고 하였다. D반의 제영이는 케잌 만들기가 잘 되지 않자 도움을 요구하였고 혼자서 할 수 있다고 이야기를 했지만 못한다며 자신 없는 모습을 보였으나 성공했을 경우 제영이 생일축하를 제일 처음 해준다는 말에 힘입어 몇 번의 실패 끝에 성공하였고 혼자서 해내었다며 매우 자랑스러워했다. 그림그리기를 싫어하는 제영이는 풀을 주자 낙서하듯 종이위에 문질

렀으나 밀가루를 뿌리고 하얀 그림이 나오자 신기해하였다. E반의 준혁이는 수업 도중 밀가루 등을 친구들의 얼굴에 뿌리는 등의 돌발행위가 있었지만 도너츠를 함께 만들자는 제의를 하는 등 수업 참여에 적극적인 모습을 보였고 눈사람과 나무 떨어지는 눈을 풀을 꾹꾹 찍어 표현하였고 집에 가서 벽에 걸어 놓을 거라는 말을 하여 자신이 그린 그림에 애착을 가지고 있음을 알 수 있었다.

·평가

밀가루라는 재료에 아이들은 많은 흥미를 나타내었고 온몸에 밀가루를 뒤집어 쓰고 밀가루 위에 앉아 작업을 하는 동안 긴장이 이완되고 자유로운 표현과 함께 놀이를 즐기도록 유도하였다.

다훈이가 눈 오는 풍경을 아이들에게 이야기해주고 아이들의 썰매를 끌어 주는 등 새로운 반에 빨리 적응하고 있는 모습을 보였으며 한빛이 역시 본인이 말로 표현할 수는 없지만, 아이들과 눈을 마주치는 횟수가 많아지고 엄마와 함께 교실에는 들어오지만 엄마의 수업참여 비중이 낮아졌다. 윤정이는 새로운 반에 대체적으로 잘 적응하는 듯 보였으며 언어적 표현이 늘어났음을 알 수 있었다. 제영이는 수업 중 못하겠다, 힘들다고 말하며 관심을 끌려는 행동을 보였으나 혼자서 해 낸 것에 대한 성취감을 느끼며 자신을 자랑스러워하는 모습을 보였다. 도움을 요청하는 것이 나쁜 것은 아니지만 쉽게 포기해버리는 습관은 교정해줄 필요를 느낌. 준혁이는 “우리 함께 만들자”는 말을 하여 아이들과 함께 하려는 의지를 보였으며 밀가루로 표현한 작품 내용은 좋았지만 작품을 설명 할 때는 자신의 생각을 충분히 나타내지 못하는 듯 보였다.

▶표출단계 평가

놀이와 추상적, 구체적 그림을 통해 아동이 주변 환경과의 상호 관계와 내면의 부정적 감정들을 여러 가지 상징적 표현을 통해 표출시키고, 언어적 상호작용을 유도하면서 스스로의 내면 감정을 의식화 해 보도록 유도하였다.

다훈이는 어머니의 깔끔하고 지나치게 정제된 교육의 영향으로 솔직한 자신의

생각이나 느낌을 말하기 보다는 모범 답안 같은 언어로 표현을 하는 것을 알 수 있었고, 자신의 생각을 자유롭게 표현하도록 자극해 주는 것이 필요하겠다. 윤정이는 무엇인지 불안함을 가지고 있었는데 신뢰관계를 형성하고 안심을 줌으로써 수업 참여도를 높이고 수업에 적극적으로 임하게 하는데 효과적으로 작용하였다. 제영이는 항상 시작하기 전에 '못하겠다, 아니다 등' 부정적인 말을 했었는데 이런 말들을 많이 하지 않게 되었다. 준혁이는 놀이 할 때나 공동으로 하는 작업 등에서는 공격적인 부분이 많았는데 활동이 많은 놀이로 에너지를 발산시켜줌으로써 공격적인 면이 도리어 줄어든 것 같다.

4) 변화 및 실천 단계/물(제 5회~8회)

놀이를 통한 미술 활동 속에서 심리적, 인지적 변화를 모색해 보는 활동으로 협동하는 놀이와 경쟁하는 놀이 등을 통해서 타인과의 관계 형성, 자아개념 등에 긍정적인 자극을 주고, 여러 미술, 놀이 활동에 대한 강한 지지를 줌으로써 주신을 표현하는데 자신감을 갖도록 한다. 지속적인 변화를 실천하고 활동성이 큰 여러 작업을 통해 대인관계 기술, 긍정적 자아 개념, 자신감 등을 발달시킨다.

⑤ 제5회(프로그램 명 : 땅이주는 선물 /땅 속에 사는 동식물표현하기)

·준비물 : 콩, 팥, 조 등 잡곡, 음료수 병, 지점토, 바닥에 깔릴 정도의 흙, 고구마나 감자, 모종삽, 바구니

·개입목표 : 스스로의 모습을 동식물에 빗대어 표현해 봄으로써 다른 시각에서 자신을 객관적으로 통찰해 보는 계기가 되도록 한다.

·적용기법 : 행동으로 표출되는 아동의 욕구와 또래친구들과의 관계성 및 문제점을 파악하고 이해하며, 놀이를 통해 언어적 상호작용을 유도하면서 시각화된 자신의 작품을 스스로 의식해 보도록 유도한다. 황토 염색을 하는 과정에서 촉각을 자극하여 감정적 이완 효과를 주고, 새로운 재료를 충분히 익히고 표현해 보는 작업 경험을 지지하여 흥미유발, 창의력을 발달시키고, 작품화하면서 자신감, 성취감을 촉진시켜본다.

·진행방법

-미리 깔아놓은 흙 위에 앉아서 흙을 만져보고 냄새를 맡아보며 그 촉감과 느낌을 이야기하는 것으로 재료탐색을 한다.

-흙 속에 고구마나 감자 등을 숨겨놓고 아이들이 찾는 동안 자연스레 땅 속에서 나는 식물에 관해 알게 된다.

-이외에도 땅속식물에는 무엇이 있는지, 땅 속에 사는 동물이나 곤충에 관한 토론한 뒤 몸으로 표현하기 놀이를 한다.

-황토 물을 만들어둔 통 주위에 앉아 만들어서 집에서 가져온 속옷 등을 손으로 주물주물 염색하다가 통 안에 들어가 발로 밟으며 염색한다.

·진행과정

평소 놀이터 등에서 놀 때 흙이 묻거나하여 옷 등이 더럽혀지면 엄마들에게 혼났던 경험이 있는 아이들이기 때문에 쉽사리 흙을 손으로 만지려고 하지 않았다. '흙은 더럽다'라는 인식이 형성되어있음을 알 수 있었고 이번 수업을 통해 흙이 더러운 것이 아닌 자연의 일부이고 우리의 식생활에 도움을 주는 고마운 존재라는 것을 깨닫는 것에 주안을 두었다.

A반의 다훈이는 다른 아이들보다 옷을 더럽히는 것에 대해 민감한 반응을 보여서 흙 위에 앉으려하지 않았으며 신문지를 깔아주고 나서야 수업을 시작할 수 있었다. 처음엔 흙을 만지지 않고 보고만 있었고 무슨 냄새가 나냐는 질문에도 나쁜 냄새가 난다고 대답하는 등의 부정적 반응이었고, 고구마 캐기 놀이를 할 때에도 엄지와 검지만을 사용해서 고구마 등을 잡았으나 시간이 지남에 따라 흙이 묻는 것을 개의치 않았고 황토 염색을 할 때에도 무리가 없었다. B반의 한빛이는 수업이 시작하자마자 제일 먼저 교실로 들어와 있어서 모두를 놀라게 하였고 수업 중간쯤에 어머니가 화장실을 다녀오겠다며 자리를 비웠어도 수업에 집중하는 변화를 보였다. 한빛이의 어머니와 상의 끝에 조금씩 한빛이 혼자서 수업을 하는 시간을 늘리기로 하였다. C반의 윤정이는 흙 위에 앉자는 말에는 수동 적이었으나 자꾸 신경이 쓰이는 듯 손이나 옷 등을 터는 행동이 보였으나 흙은 윤정이를 사랑해요~

라는 말에 윤정이도 흙을 사랑해요~라고 대답하며 볼에 흙을 갖다대는 행동을 취하여서 생각의 전이가 있었음을 보여주었다. D반의 제영이는 고구마 캐기 놀이에는 흥미를 보여 적극적으로 임하였으나 황토 물들이기를 할 때에는 황톳물에 손을 담그기를 거부하여서 아이들의 작업 모습을 보고 있다가 막바지쯤에 합류하였고 수업이 끝난 다음에는 더하고 싶다는 말을 하였다. E반의 준혁이 역시 옷에 흙은 더럽다며 어머니와 흙이 묻어도 괜찮다는 약속을 해야 한다는 말을 하였다. 항상 깨끗하게 유지하려는 어머니의 의도가 아이에게 잠재적 스트레스로 작용했다고 보아진다.

·평가

흙이라는 재료는 아이들이 흔히 놀이터에서 접할 수 있는 것이지만 그 동안의 경험을 통해서 내 몸에 묻으면 안되는 것쯤으로 여겨진 듯 하다. 눈으로 보이는 흙이 아닌 흙이 지닌 성질과 우리에게 어떻게 도움이 되는지를 알아보고 흙의 고마움을 되새기는 시간이었다. 고구마 캐기 놀이에서는 경쟁이 이루어져 수업이 한층 흥미롭게 진행되었고 황톳물 속에 손을 집어넣기를 꺼렸으나 흙으로 옷감을 물들일 수 있고, 다음 시간에 모두들 염색한 옷을 입고 만나자는 동기가 주어져 모두들 열심히 하는 모습을 보여 동기부여의 중요성을 느낄 수 있었다. 다훈이의 경우 대부분의 아이들이 비슷한 경향을 보이지만 결벽증에 가까운 증세를 보였고 이는 퍼포먼스 미술을 행함에 있어 장애의 소지로 나타 날 수도 있다. 한빛이의 경우 꾸준한 적응을 보였고 황톳물들이기를 할 때는 대부분의 아이들이 머뭇거렸지만 과감하게 손을 담그는 등 수업에 적극적인 협조를 하는 모습을 보였다. 제영이는 자신의 고정관념을 잘 바꾸려 하지 않는 경향을 보였으며 달래기보다는 기다려주는 방법이 더 효율적이라 판단된다. 준혁이의 경우 지난 시간에 했었던 내용을 수업에 연관시켜 행동하는 경향이 나타났고, 집에서도 바닥에 밀가루를 쏟아 놓는 등의 행동을 하였다고 한다. 수업이 끝난 다음에도 다시 기억될 정도로 준혁이에게 깊은 인상을 주었고 퍼포먼스 수업에 흥미를 느끼고 있다고 판단되므로 긍정적인 상황으로 여겨진다.

⑥ 제6회(프로그램 명 : 모래그림 /색 모래로 지난 여름표현하기)

·준비물 : 모래(2~3자루), 색모래, 여러 크기의 플라스틱 그릇, 깃발, 조개껍질, 4절지

·개입목표 : 색모래를 이용해 경험화를 그리는 동안 표현 능력을 향상시키고 다함께 모래성 만들기를 하면서 협동심을 기를 수 있다.

·적용기법 : 풀칠을 한 종이 위에 색 모래는 뿌려서 그림을 그리고 조개 등으로 장식하는 기법으로 다양한 재료를 다루고, 창조적 활동을 경험하도록 긍정적인 지지를 한다. 아이들의 기억에 남아있는 지난여름이라는 주제를 통해 즐거웠던 시간을 상기시킬 수 있는 시간이 되며 작품에 대한 언어표현을 유도하여 스스로의 내면을 언어화하고 인지하도록 반영해주고 요약해준다.

·진행방법

-책상에 둘러앉아 색 모래가 든 주머니 속에 손을 넣어 느낌을 말하고 무엇인지 알아맞히기 놀이로 재료 탐색을 한다.

-색 모래를 보고 난 뒤의 느낌을 말하고, 지난여름에 경험한 일에 관하여 이야기한 뒤 색 모래와 조개를 이용하여 지난여름이라는 주제로 그리기를 하여 이야기해보는 시간을 갖는다.

-두꺼비집 놀이와 협동하여 모래성 만들기 놀이를 한다.

·진행과정

흙 수업을 할 때 민감한 반응을 보이던 것과 달리, 모래 수업에서는 제의하지 않아도 모래를 손으로 움켜쥐는 동작 등을 보였다. 모래를 놀이로 접해보았던 경험에 의한 반응으로 여겨진다. 모래를 손으로 만져 보고 느낌을 말할 때에는 대부분의 아이들이 까칠까칠하다, 차갑다, 모래 같다, 설탕 같다는 등의 말을 하였고 색모래 그리기를 할 때에는 어려움 없이 밑그림을 그린 뒤 풀칠을 하고 모래를 뿌려가며 그림을 그렸는데 이는, 4회 수업이었던 눈 오는 하늘의 풀 그림과 방법적으로 유사해서 자신감을 가지고 그림을 그릴 수 있었다고 생각된다. 모래성 만들기를 할 때

에는 서로 물을 가져다주고 각자의 역할과 구역을 정하는 등의 질서 있고 협동적인 모습을 보여주었다.

부적응 아동의 특징적 반응으로는 A 반의 다훈이는 지난 여름 돌고래 쇼에 갔었다며 돌고래의 묘기 장면을 그렸는데 완성도도 높았고, 색감이나 표현 능력이 뛰어남을 알 수 있었지만 모래를 잡아 뿌리는 동작에 시간이 많이 걸려 소근육의 발달을 위한 운동이나 놀이가 필요함을 느꼈다. B 반의 한빛이는 할머니를 그렸는데, 할머니 집이 바닷가라고 어머니께서 말씀해주셨고 아이들이 박수를 쳐주자 함께 박수를 치며 웃는 모습을 보였다. C 반의 윤정이는 지난여름의 일이 잘 생각이 나지 않는다며 작은 소리로 이야기하며 선뜻 그림을 그리지 못하고 망설이는 모습을 보였다. 지난여름에 했던 일이 생각나지 않는다면 먹었던 과일을 그리는 것이 어떻겠냐는 제안을 받아들였고 지도자의 도움을 받아 수박을 그렸다. D 반의 제영이는 바다 속에 물고기를 그렸는데 책에서 보았다는 말을 하여 직접적인 경험에서 받은 인상이 약하거나 불충분할 때 간접 경험이 훌륭한 대체 역할을 함을 시사했다. E 반의 준혁이는 색깔별로 분리되어있는 색 모래를 한곳에 섞어서 주의를 받았으며 눈이 온다며 책상위로 뿌리는 행동을 보였다. 전 수업과 연관시켜 연상행동을 하는 것은 긍정적인 반응이라고 할 수 있으나 여럿이 함께 해야 하는 수업의 흐름을 저해하는 행동은 개선 사항으로 간주된다. 모래 그림을 그릴 때에는 타이거 맨이 수영을 한다는 다소 주제와는 벗어난 이야기를 했으며 타이거 맨은 심혈을 기울여 표현했지만 나머지 부분들은 그냥 모래를 휘뿌려서 표현을 하였고 모래성 만들기 놀이를 하면서 모래성을 보고 케익 같다며 초를 꽂아달라고 하였고 준혁이의 생일 축하 노래를 다함께 불러주었다.

·평가

모래라는 재료를 접하면서 나타내는 반응은 이 전 수업인 흙을 접했을 때와는 달리 능동적이며 적극적이었다. 다훈이는 수업이 끝나자마자 모래를 털고 손을 씻어야한다고 하여 수업에 적극적으로 참여는 하지만 더렵혀짐에 대한 스트레스에서 완전히 해방됨은 아니라는 것을 알 수 있었고 개인 실내화를 준비하실 정도로 깔

끔한 성격이신 다훈이 어머니의 영향이 있는 듯했다. 한빛이는 제일 좋아하는 물건이 크레파스일 정도로 그림 그리기를 좋아했으며 다른 재료로 표현하는 것에도 흥미를 느꼈다. 어머니와 함께 들어왔으나 어머니의 직접적인 수업참여는 없이 친구들과 나란히 앉아서 수업에 임했다. 윤정이는 구체적 대상을 표현해 그리기에 자신이 없어하였고 문장을 만들어 설명하는 데에도 어려움을 느끼는 듯 했다. 제영이는 그림 그리는 것이 어렵고 싫다고 말했으나 함께 그리는 동안 즐거워하는 모습을 보이는 등 자신감이 생긴 듯했다. 준혁이는 지난 수업을 연관시켜하는 행동들을 자주 보이는데 긍정적인 효과도 있지만 다른 아이들에게 피해가 가는 경우도 있어 상황에 따른 자제력과 행동 개선이 요구된다.

⑦ 제7회(프로그램 명 : 진흙 /생태체험-미꾸라지잡기)

·준비물 : 진흙, 미꾸라지, 바가지

·개입목표 : 잡기 어려운 미꾸라지를 손으로 잡으면서 억압되었던 감정을 표출시키고 아동의 스트레스를 발산하도록 돕는다.

·적용기법 : 요즘 도시의 갑갑한 환경을 떠나 자연과 가까워지고 자연에서 배움을 얻는 환경학교나 대안학교 등이 생기면서 교육계나 학부모들에게 많은 관심을 받고 있다. 자연의 가르침을 받을 특권에서 배제된 도시 아이들이 접하기 어려운 생태체험을 '희망을 잡자'라는 주제로 각자 바라는 것이나 미래의 꿈 등을 미꾸라지에 이름 붙여 진흙 속에서 '미꾸라지 잡기'라는 놀이를 통하여 간접적으로 경험하고 자신의 꿈을 돌이켜보고 의욕을 북돋을 수 있는 계기가 되도록 한다.

·진행방법

-그릇 속에 진흙을 준비하고 손가락으로 찍어 문지르며 느낌을 말하는 것을 시작으로 지도자나 거부감이 없는 아이 코 등에 찍어 바르면서 엄마들이 하는 머드 팩의 재료로도 이용된다는 것을 말해줌으로 진흙에 대한 거부감을 줄인다.

-진흙 속에 손을 담근 채 아이들에게 갖고 싶은 것이나 미래의 꿈, 희망 등 5가지씩을 이야기 하도록 한다.

-미꾸라지를 보여주며 생김새에 관해 이야기를 하다가 점차 만져보며 느낌 말하기 등을 시도한다.
-자신의 희망을 의인화 시켜 미꾸라지가 든 바가지에 대고 이름같이 불러 보도록 한다.
-미꾸라지를 진흙탕 속에 풀어놓고 미꾸라지 잡기 놀이를 한다.

·진행과정

우려하였던 것과는 달리 대부분의 아이들이 진흙에 적응하는 시간이 길지는 않았다. 교실은 아이들을 위해 턱없이 작고 부족한 공간이겠지만 아이들은 정말 자연에 와있는 듯 맘껏 소리 지르고 진흙탕에서 뒹굴면서 에너지를 발산할 수 있었으며 이번 수업으로 그동안 아이들을 얽어맸던 스트레스로부터 벗어나는 통로가 조금 더 열릴 수 있기를 기대해 본다. 부적응 아동별로 나타나는 특징으로는 A반이 다훈이는 엄마와 함께 진흙 팩을 해 보았다며 재료에 대한 긍정적 반응을 보여 처음 접근은 용이했으나 미꾸라지 잡기 놀이에 들어가서는 운동신경이나 소 근육, 대근육 등의 발달이 미약한 관계로 다른 아이들보다 힘들어하는 모습이 역력했으며, 미꾸라지가 뜻대로 잡혀주지 않자 울먹거리며 속상해 했다. 선생님도 혼자 잡는 것이 힘들다며 다훈이에게 도움을 요청하는 방법으로 접근하였고 손으로 잡는 것이 힘이 드니 선생님이 몰고 다훈이가 윗옷을 잡아당겨 잡는 방법으로 다훈이의 희망 5가지를 다 잡을 수 있었다. 다훈이는 **도너츠와 멋진 장난감 비행기가 갖고 싶고 강아지와 동생이 생겼으면 좋겠고 멋진 의사선생님이 되고 싶다고 말했고 그 이름을 가진 5마리의 미꾸라지를 잡으면서 그 꿈에 한발 가깝게 다가서는 계기가 되었으면 하는 바람이다. B반의 한빛이는 선생님의 진흙을 코에 찍는 것을 보자 즐거워하며 자기 코에도 찍으면서 흉내 내었고 모든 아이들이 한빛이의 행동을 따라했다. 다시 진흙을 손가락에 찍어 옆 친구의 볼에 찍어주기 놀이를 하면서 아이들과 한빛이의 관계가 가까워졌음을 확인 할 수 있었다. 원하는 것을 소리쳐 부르는 시간에도 한빛이는 5번 소리를 지르는 등 수업의 흐름에 잘 따라와 주었다. 한빛이는 형과 누나와 동생이 생겼으면 좋겠다는 소망과 새 크레파스가 갖고 싶고 화가가

되고 싶다는 것을 한빛이의 어머니를 통해 알 수 있었다. C반의 윤정이는 아직 넘어지는 것에 대한 두려움이 없어진 것이 아니기 때문에 미끄러운 진흙탕에서의 수업에서 고전을 면치 못했다. 빨리 움직일 수 없는데다 거의 앉은 상태에서 미끄러지듯 움직이며 잡아야 했지만 자신이 갖고 싶은 것을 힘차게 부르면서 쫓아다니는 열성을 보였다. 윤정이는 생크림 케잌과 자장면이 먹고 싶고 동생에게 줄 인형과 강아지가 갖고 싶으며 예쁜 선생님이 되고 싶다고 했다. D반의 제영이는 진흙 미끄럼틀을 계속 타겠다고 고집을 부려서 어느 정도 시간을 준 뒤 사용하던 책상을 치우자 울음을 터트리며 수업을 저해하는 행동을 보였으나 금방 미꾸라지에 관심을 갖고 놀이에 열중하였다. 제영이가 갖고 싶은 것은 레이저가 발사되는 멋진 칼과, 드라마 해신의 주인공이 가진 칼, 유희왕 신발이며 탕수육이 먹고 싶고 장군이 될 거라고 하였다. E반의 준혁이는 왕성한 활동성으로 다른 아이들보다 빨리 5마리의 미꾸라지를 모두 잡은 뒤 옆의 여자친구의 미꾸라지도 자신이 잡아주겠다며 친구를 배려하는 모습을 보였다. 친구를 돕는 준혁이는 정말 멋진 사나이라는 말에 멋진 사나이는 울지 않는 것 이라는 말을 하여 가정이나 주변에서의 기대로 남자아이는 강해야 한다는 관념이 무의식중 형성되었다고 보아진다. 준혁이는 치킨이 먹고 싶고 타이거 마스크와 자전거, 권투 글러브가 갖고 싶으며 스파이더 맨이 되고 싶다고 하였다.

·평가

아이들이 마땅히 누려야 할 권리라면 그것을 위해서 인공적이나마 그 권리를 누릴 수 있는 환경을 만들어주는 지금 교육을 책임지고 있는 어른들의 바람직한 태도라고 보아진다. 아이들이 비중을 두고 희망하는 것일수록 더 힘차게 소리 지른다는 것을 알 수 있었고 모든 아이들의 열렬한 반응 속에서 수업이 이루어짐에 따라 아이들이 자연에 얼마나 목말라 하고 있는지를 느낄 수 있었다. 다훈이와 윤정이에게 미꾸라지 잡기라는 임무는 힘든 일이었지만 파닥거리는 미꾸라지를 두 손에 쥐고 기뻐하는 모습에서 그 일을 해냄으로써 얻어지는 자신감과 성취감을 엿볼수있었다. 한빛이의 적응 정도는 이제 어머니가 수업에 관여하실 필요가 전혀 없는 정

도이지만 당분간 한빛이의 의견이나 생각 등을 알 수없어 통역을 위한 도우미 역할로 수업에 참여 하시기로 했다. 제영이도 자신이 흥미를 가지는 놀이는 끈기 있게 하려는 행동을 보임으로 제영이의 흥미를 자극 시키는 방법을 이용하여 쉽게 실증 내는 것을 개선할 수 있도록 유도해야겠다. 준혁이는 남자아이기 때문에 이래야하고 무엇은 해서는 안된다는 부담을 가지고 있으므로 놀이와 작업을 통해 생각의 전환이 되는 계기가 만들어지도록 기대해본다. 항상 이기고 싶은 욕망에 사로잡혀있고 이것이 채찍질이 되어 동적인 놀이에서는 우위를 나타내지만 정적인 놀이에서의 차분함이 요구된다.

⑧ 제8회(프로그램 명 : 길이야기 /길과 신호에 관해 알아본다)

·준비물 : 색종이, 풀, 장난감 자동차, 자동차 바퀴, 플라스틱접시, 물감

·개입목표 : 사회의 한 구성원으로서의 자신을 이해하고 규칙은 왜 지켜져야 하는지를 알아보는 동안 대인관계 기술을 습득할 수 있도록 한다.

·적용기법 : 자신의 집을 색종이로 꾸며보고 규칙을 정하여 대인관계 기술을 연습해 보는 작업과 언어를 통해 서로 의논하고 관계를 갖으면서 새 길을 만들어 마을을 완성해 가는 과정을 통해 서로를 이해하고 양보하는 협동성을 유도해 볼 수 있다. 규칙을 지키도록 적절히 통제하는 역할과 아동들을 조화롭게 상호 연결되도록 유도한다.

·진행방법

-눈을 감게 하고 각 아이들의 손가락에 풀을 바르고 그 느낌을 물어보면서 재료탐색을 한다. 대답을 유도할 때 수식어를 붙여 “무엇 무엇 같이 어떠하다”라는 식으로 표현하도록 한다.

-종이와 크레파스를 나누어 주며 자신의 집을 꾸민 뒤 가위로 오려서 원하는 위치의 벽에 붙이도록 한다.

-각자 여행하고 싶은 곳과 그 이유를 말하고 장난감 자동차를 하나씩 나누어주며 교실 벽 여행하기 놀이를 한 다음 자동차 바퀴가 동그란 이유에 관한 토론을 한다.

-각자 다른 색 물감이 짜여진 접시를 나눠주고 바퀴에 물감을 묻혀 교실 벽에 도로 만들기를 한다. 이때, 주차놀이를 하면서 각자 다른 바퀴자국을 인식시키고 다른 친구들의 집 위로 지나가면 안 된다는 규칙과 '주차 하세요'라는 구호에 각자의 장난감 차를 정해 놓은 곳에 갖다놓는 규칙을 정한다.
-친구 집에 놀러가기 놀이를 하면서 길이 필요한 곳에 길을 만들고 길의 필요성을 알게 한다.
-신호등 놀이를 하면서 교통법규를 익힌다.

·진행과정

가려진 재료를 손으로 만지는 등의 재료탐색을 할 때의 거부 반응이 없이 자연스럽게 응하는 모습에서 교사에 대한 믿음관계가 형성되어 가는 것을 알 수 있었다. 여러 종류의 길과 그 용도에 관한 토론을 하고 신호란 무엇인지, 왜 지켜져야 하는지 알 수 있다.

부적응 아동의 행동 특징으로는 A반의 다훈이는 자동차에 대한 관심을 많이 보였으며 다훈이의 집 그리기를 할 때 창문의 문틀까지도 그려 넣는 세심함을 보였으며 다른 아이들 보다 신호에 관해 잘 알고 있었고 많은 이야기를 했다. 가보고 싶은 곳은 바다 속이라고 하였고 그 이유는 얼마 전 '니모를 찾아서'라는 만화영화를 보고 바다 속에 관심이 많아졌기 때문이라고 하였다. 바다 속으로 가는 길은 아직까지는 없지만 미래에는 만들어 질 수 있다며 상상의 바다 속 길을 만들어 여행을 가는 놀이를 하였다. 대부분의 남자 아이들이 그러했지만 B반의 한빛이 역시 장난감 자동차에 많은 관심을 보였고 자동차 바퀴에 물감을 묻혀 바퀴 자국이 벽에 나타날 때는 소리를 지르며 환호하는 반응을 보였다. 한빛이가 가보고 싶은 곳은 뉴질랜드라고 의외의 장소를 말하였고 이유를 묻자 '그냥'이라는 반응을 보였다. 수업 후 한빛이의 어머니가 말씀하시길 장애를 가진 한빛이의 장래를 위해 복지가 잘된 뉴질랜드 이민을 계획 중이기 때문에 뉴질랜드에 관한 이야기를 많이 해 주셨다고 하셨다. C반의 윤정이가 가보고 싶은 곳은 놀이공원이었고 얼마 전에 갔었는데 너무 재미있었기 때문에 또 가고 싶다는 말을 하였다. 윤정이의 경우 집을 그

릴 때 선뜻 그리지 못하고 망설였으며 옆에서 다른 친구가 네모난 집에 세모난 지붕을 그리는 것을 보고 따라서 그렸다. 자동차 바퀴위에서 친구들 끼리 손을 잡고 콩콩 뛰는 놀이를 하였는데 윤정이는 무섭다고 하였고 지도자가 뒤에서 잡고 있겠다고 하자 바퀴 위로 올라갔다. D반의 제영이의 집은 아파트였으며 가보고 싶은 곳은 할아버지가 계시는 춘천이었다. 제영이는 할아버지 댁에 자주 가고 싶은데 엄마가 할아버지 댁이 멀어서 자주 못간다고 하셨다며 아주 빠른 자동차를 만들어서 매일 매일 갈 거라는 말을 하였다. E반의 준혁이는 커다란 크레인이 달린 자동차를 두고 다른 친구와 잠시 충돌이 있었으나, 이내 이번에는 친구가 가지고 놀다가 좀 있다 바꿔서 놀자며 타협점을 제시하였고 문제가 해결되었다. 커다란 아파트를 그려서 붙였는데 다른 친구의 집이 더 커 보이자 크레파스를 들고 가서 벽 위로 더 높은 아파트를 표현하였다. 준혁이가 가고 싶은 곳은 남극이었으며 남극에는 산타할아버지가 계시기 때문이라고 했다.

·평가

신호등 놀이를 통해 교통 신호를 이해하고 땅위에만 길이 있는 것이 아니고 하늘 길, 바다 길에 관한 이야기를 하면서 규칙의 필요성에 관해 알아보는 시간이었다. 가보고 싶은 곳 여행하기를 할 때에는 달나라, 별나라 등 자동차나 기차를 타고 갈 수 없는 곳이 많았는데 미래에는 그런 길도 만들어 질것이라는 말과 함께 상상의 길을 만들어보았다. 함께 길을 만들어 가면서 자연스럽게 공동 작업이 되었고 협동성, 관계형성을 유도하였다. 다훈이는 항상 예쁜 표현만을 사용하지만 말을 많이 하지 않고 단문만을 사용했으며 반복하는 말들을 했었는데 자신의 감정을 표현하는 데에 대한 부담감이 많이 없어져 조금씩 자신을 가지고 생각을 표현한다. 한빛이의 경우 수업 시작 전에 교실 앞에서 기다리고 있으며 수업 중에도 밝아진 표정이 느껴진다. 하지만 한빛이 가족이 한빛이의 장애로 인한 뉴질랜드 이민을 계획 중이라는 말을 듣고 안타까웠지만, 그 이야기를 듣고 '굳이 이민까지 갈 필요가 없다'라는 말을 해줄 수 없었고 우리나라의 장애우를 위한 복지나 교육시설이 안타깝게 생각되었다. 윤정이는 놀이 수업에 잘 적응하고 있으며 타이어 위에서 점프하

기를 할 때에 뒤에서 잡아주어 안전하다는 느낌을 받고 나서는 별 어려움 없이 놀이에 임하였다. 제영이는 잘 그려야만 한다는 부담이 줄고 미술활동 자체에 대한 어느 정도의 자신감이 생겨 크레파스나 물감 등에 대한 거부 반응이 없어졌다. 준혁이는 벽 등에 그림을 그릴 때 과감한 표현을 한다. 처음에 보였던 공격적인 언어 표현과 산만하고 신경질 적인 모습도 많이 줄어든 것을 볼 수 있었다.

▶ 실천단계 평가

점차적으로 협동작업과 활동성이 많은 놀이로 그 영역을 확대해 나가면서 규범과 규칙들을 스스로 정하게 하여 지킴으로써 아동들 상호간에 원만한 관계를 맺은 단계였으며 서로 친숙한 표현이 많이 늘었다고 할 수 있다. 또한 성취감을 느낄 수 있는 작업들이었으며 표현에 있어서 아동들의 다양한 특성 및 창조성이 드러났다.

5) 종결단계/물 (제 9회~13회)

프로그램을 정리하고 앞으로의 적응 행동에 대한 긍정적인 지지를 주고 미술 활동 속에서 자신을 통찰하고 정리해 보도록 한다.

⑨ 제9회(프로그램 명 : 흐르는 물 /물의 성질에 관해 알아본다.)

·준비물 : 김장비닐(큰사이즈), 화장지, 스카치테이프.

·개입목표 : 물과 비닐을 이용한 퍼포먼스 놀이로써 '비닐'이라는 한 가지 재료만으로 다양한 방법으로 즐겁게 놀면서 창의성을 길러주고 동시 여러 명의 친구가 하나의 비닐을 가지고 수업하면서 단체 속에서 타인의 감정을 읽어 보도록 유도하고, 대인관계 기술을 연습해보고 서로 언어화 시켜 봄으로써 타인에 대한 이해심을 기른다. 또한 공동작업의 성취감을 통해 친밀감을 향상시킨다.

·적용기법 : 규칙이나 규범을 정하지 않고 최대한 아이들이 수업을 주도해가도록 유도하면서 대인관계 기술을 연습해 보는 작업과 언어를 통해 서로 의논하고 관계를 갖으면서 공동 작업을 통한 수업을 해가는 과정을 통해 서로를 이해하고 양보하는 협동성을 유도해 볼 수 있다.

·진행방법

-비닐을 소리만 듣고 무엇인지 맞히게 하고, 손으로 만져보게 한 뒤 무엇인지 말하고, 신문지등 다른 재료들과 느낌을 비교하면서 재료 탐색을 한다.

-아이와 교사가 양쪽에서 비닐 끝을 잡고, 바가지로 물을 뿌리게 하여 높은 곳에서 낮은 곳으로 흐르는 물의 성질을 알게 한다.

-의자에 비닐을 고정시키고 물을 뿌리면서 손으로 쳐서 물 튀기기 게임을 짝을 정하여 한다.

-비닐을 이용해 물 미끄럼틀을 탄다.

-아이들의 의견을 최대한 수렴하여 수업에 반영하면서 수업의 주인공은 본인이라는 것을 인식시켜 자신감을 갖게 한다.

·진행과정

그 동안의 수업은 아이들의 역할은 주동적이긴 했지만 동기 부여는 짜여진 프로그램에서 의도된 데로 이끌어 지는 방식이었다. 이번 수업은 초반의 재료탐색이나 약간의 방법 제시 이외의 모든 수업이 아이들 스스로 해가는 퍼포먼스 놀이 수업으로 이루어진다. 쉽게 실증내기 쉬운 아이들이 한 가지 재료만으로도 즐겁게 놀 수 있는 놀이 방법을 찾아내면서 창의성, 응용성 등이 길러지는 계기가 되도록 한다. 물은 아이들에게 익숙해진 놀이 재료로써 인식되어있으므로 자연스럽게 퍼포먼스 놀이로 이어질 수 있었고 아이들의 감정변화와 언어적 표현을 자극하기 위한 질문을 놀이 중 많이 하였다.

부적응 아동의 특징적 반응으로는 A반의 다훈이는 물놀이중 옆 친구로부터 물이 튀어오자 손으로 얼굴 등을 계속 닦는 행동을 하다가 물이 튀어온다며 도움을 요청했다. 퍼포먼스 놀이수업은 맘껏 물을 튀기게 하여도 괜찮은 시간이라며 수업 중 다훈이도 친구들이나 선생님에게 물을 튀게 하여도 괜찮다며 손가락으로 물을 튕겨 보라고 하였다. 여기에 아이디어를 얻어 아이들은 모두 손가락으로 물을 튕기며 놀았고 다훈이도 허용된 놀이임을 것을 확인 받고나서는 잘 어울리는 모습을 보여주었다. B반의 한빛이는 귀에 착용하고 있는 보청기 때문에 각별한 주의가 필요했

기 때문에 B반에는 목 위로는 물을 뿌리지 않는 규칙을 정하였다. 수업 중에 이들과 잘 어울렸으며 어머니에게 의존하려고 하는 모습은 전혀 찾아볼 수없으며 가끔 수업 중 창밖을 보며 손을 흔들어주는 여유로운 모습도 보였다. C반의 윤정이는 비닐을 이용한 미끄럼틀 타기 놀이에 열중했고 계단을 오르거나 뛰는 등의 활동적 놀이에 두려움을 나타내던 모습이 조금씩 개선되어 가고 있음을 알 수 있었다. D반의 제영이 어머니는 물놀이 수업이라는 말을 들으시고 감기 때문에 이번 수업을 쉬게 하려고 하셨으나 제영이가 가겠다고 떼를 썼다는 말씀을 하셔서 제영이가 수업에 상당한 흥미를 느끼고 있고 적응을 잘 하고 있음을 알 수 있었다. 수업 중에 제영이가 비닐에서 나는 소리가 파도소리 같다는 말을 하여 바다에 사는 동물 흉내 내기 놀이를 하였다. 제영이가 좋아하는 금붕어와 상어를 흉내 내었으며 상어 흉내를 낼 때는 조금 과격해져 옆 친구의 옷을 잡아당겨 넘어뜨리는 행동을 하였다. 친구가 넘어지자 본인도 잘못된 행동임을 알고 사과하였다. E반의 준혁이는 바가지에 물을 퍼서 친구들에게 부었다. 귀에 물이 들어가면 병원에 가야한다고 주의를 준 뒤 벽에 물 붓기 놀이를 하였다. 자연스럽게 서로 높이 물을 부으려는 경쟁이 되었고 모두들 물을 흠뻑 뒤집어썼지만 개입하는 사람 없이 아이들 스스로 즐거운 물놀이 시간이 되었다.

·평가

아이들의 억눌러진 에너지를 발산하고 놀이 방법을 스스로 찾아내어 50분 동안의 수업의 주체가 됨으로써 긍정적인 자아개념을 향상할 수 있도록 유도하였다. 다훈이는 다소 의존적 성향을 보였고 조심스러워 하며 소극적으로 놀이에 임했으나 허락된 범위임을 확인받고 마음을 놓는 듯 했다. 예의 바르게 키우려는 어머니의 교육 방침이 다훈이의 소극적인 성격에 영향을 미친듯하다. 한빛이는 두려워하고 어둡던 표정이 많이 밝아져 있었고 아이들과도 잘 어울리며 놀이를 이용한 퍼포먼스 미술 수업에 완전히 적응된 듯 보였다. 윤정이는 놀이 수업에 적극적인 모습을 보였고 친구들이 비닐을 이용한 미끄럼틀을 탈 때도 비닐 끝을 잡아주는 등 돕겠다고 나서기도 하며 자신감에 차있는 모습을 보여주었다. 제영이는 비닐에서 나는

소리에 많은 관심을 보였으며 무엇을 만드는 것보다도 비비고 치대고 던지면서 재료를 탐구하는 시간이 더 많았는데, 이러한 재료가 주는 이완적인 효과와 제영이의 내면적 공격성 등이 표출된다고 느낀다. 준혁이가 보이는 공격적 행동을 제재하기보다는 허용되는 범위 안에서 수용해줌으로 다른 아동에 대한 공격적인 언어나 행동도 줄어드는 모습을 볼 수 있었다.

⑩ 제10회.(프로그램 명 : 물놀이 /바다생물에 관해 알아본다.)

·준비물 : 고무 통(큰 사이즈), 우유 상자, 요구르트 병 등의 재활용품, 유성 사인펜, 색종이, 가위, 풀, 자석, 나무 막대

·개입목표 : 작업의 기술적 완성도와 창조적 성취감을 높여주고, 신체에 대한 올바른 인식과 자아 개념을 향상시킨다.

·적용기법 :바다생물을 만들고 장식하는 과정에서 좌절하지 않고 성취감을 갖도록 기술적 협조와 작품에 대한 긍정적인 지지를 해준다. 만들어진 작품을 서로 선물로 주고받으면서 상호 존중하는 관계성을 유도한다. 자아감각 발달 기법으로 전체적인 신체표현을 통해 심신의 일체감을 경험하고 자기 자신을 스스로 인지해보는 작업을 유도한다.

·진행방법

-여러 가지 바다 생물에 관해 이야기 해보는 시간을 갖고, 자료를 이용하여 바다생물에 관해 알아본다.

-자신을 바다생물에 비유하여 마임으로 표현하기 놀이를 하고 무슨 생물인지 알아맞히는 놀이를 한다.

-우유 상자, 스티로폼, 요구르트 병 등의 재활용품을 이용한 바다생물 만들기를 한 뒤 여러 가지 재료로 장식하고 자석을 붙여둔다.(물속에 넣으면 젖는 작품들은 비닐봉지에 넣어서 보호한다.)

-준비된 바다생물들을 물이 든 고무 통에 넣고 낚시 놀이를 하면서 경쟁심을 자극하여 아이들이 집중할 수 있도록 한다.(이때 아이들이 만들 수 있는 물고기가 많지

않으므로 놀이에 이용할 물고기들을 미리 준비해둔다.)
-자신이 만든 작품을 낚은 아이에게 선물하는 시간을 갖는다.

·진행과정

지금까지 주로 퍼포먼스 위주의 활동수업으로 이렇다할 완성품이 나오지 않았다면 이번 10회 째 수업부터는 아이들이 스스로 작품을 완성하고 그 작품을 활용한 놀이를 하면서 자신이 만든 작품에 대한 애착과 자신감을 배양하도록 한다.

자신이 알고 있는 바다생물에 관해 이야기 해보고 몸으로 표현하기 놀이를 하면서 주제를 제시한다. 여러 가지 자료를 이용하여 바다 생물에 관해 알아보고 다양한 상자와 여러 폐품을 제시하여 아이들 스스로 작품을 구상하여 활용할 수 있도록 한다.

부적응 아동의 특징적 반응으로는 A반의 다훈이는 바다생물 말하기를 할 때 니모(크라운 피쉬-'니모를 찾아서'라는 에니메이션의 주인공)라고 말했으며 숨었다 나왔다 하는 행동을 반복하는 등의 크라운 피쉬의 특징을 표현했다. 만들기를 할 때에도 스티로폼 조각위에 검은색과 오렌지색 종이를 길게 찢어 붙여 크라운 피쉬의 외형적 특징을 잘 나타내었으며 완성도 높은 작품이 되었으나 관심 있는 한가지에만 집착하는 모습을 보였다. 낚시놀이를 할 때에는 다른 아이들보다 차분하게 놀이에 임하여 많은 물고기를 낚을 수 있었다. B반의 한빛이는 손가락으로 반짝거리는 흉내를 내며 무엇인가 긴 물체를 표현하였으나 아무도 알아맞히지 못하였고 조금 실망하는 듯 보였으나 어머니의 힌트로 갈치라는 것을 알 수 있었고 얼마 전 수족관에서 보았던 갈치가 너무 예뻐서 기억에 남았다고 하였다. 기다란 우유상자 2개를 붙이고 쿠킹호일로 감아 커다란 갈치를 만들었으며 아이들이 '왕 갈치'라고 하며 박수를 쳐주자 뿌듯해 하는 모습을 보이는 등 자신감을 드러냈으나 낚시놀이를 할 때에는 한빛이의 갈치가 무거워서 아무도 낚지 못하였다. 놀이 막바지쯤 한 아이가 손으로 한빛이의 작품을 만지려 하자 소리를 지르는 예민함을 보였고 마지막 다른 친구에게 선물하기 시간에는 자신의 작품을 꼭 안고 고개를 휘젓는 시늉을 하면서 선물하기를 거부한다는 의사와 함께 자신의 작품에 대한 애착을 나타내

었다. C반의 윤정이는 입으로 물을 뿜는 시늉을 하였는데 윤정이가 나타내고 싶었던 바다 생물은 고래였으며 폐품을 이용한 만들기를 할 때에는 어떻게 해야 할지 몰라 많이 망설이는 모습을 보였고 페트병을 이용해서 만들어 보는 것이 어떻겠냐는 지도자의 제의에 바로 고개를 끄덕이는 수동적 자세를 보였다. 낚시놀이를 할 때에 다른 아이와 줄이 꼬여 나무젓가락으로 만든 낚싯대가 부러지는 일이 일어났는데 유리테이프를 이용해 붙여주었지만 자꾸 부러진 부분을 매만지는 행동을 보이면서 맘에 들지 않는다는 의사를 보였고 어떻게 하고 싶은지 말로 표현을 해보라는 지도자의 말에 고개를 휘저었고 수업 중 약간 침체된 모습을 보였다. D반의 제영이는 춤추듯 팔을 흐느적거리면서 오징어 흉내를 내었으며 작은 페트병과 색종이, 리본을 이용해서 알록달록한 오징어를 만들었다. 낚시놀이를 할 때에 마음먹은 대로 잡히지 않자 물에 뛰어들어 마구 휘젖는 행동을 보였지만 곧이어 자신은 바다의 신이라고 하며 아이들에게 잡고 싶은 물고기를 물어보고 그 물고기를 가져다가 자석에 붙여주면서 새로운 놀이에 적극적으로 임하였다. E반의 준혁이는 양팔을 크게 벌려 반원을 그리며 C반의 윤정이와 마찬가지로 고래를 표현하였으며 우유 상자와 신문지를 이용하여 회색 고래를 만들었고 빨대를 이용해 등에서 물을 뿜는 모습까지 표현하는 세심함을 보였다. 또래 아이들보다 발달된 운동신경으로 빠른 시간에 여러 마리 물고기를 잡았으나 다른 아이와 같은 물고기에 자석이 붙자 그 아이를 손으로 미는 행동을 하였고 1등에 대한 집착을 보였다.

·평가

기본적인 틀을 잡는 단계에서는 아이들의 주관에 맡겼으나 그것을 가지고 어떻게 해야 할지 몰라 망설이는 아이들에 대해서는 아이들이 작품의 완성도를 높이고 성취감을 가질 수 있도록 기술적 협조를 해주었다. 다훈이는 언어적 측면이나 몸을 움직이는 면에서는 또래 아이들에 비해 발달이 늦은 편이지만 그림이나 만들기 등의 표현에 있어서는 섬세함과 높은 완성도를 보여주었다. 한빛이는 바다생물 만들기에 진지하고 적극적인 태도로 임하였으며 완성 후에는 많은 성취감을 느낀다는 것을 알 수 있었으나 자신의 작품에 많은 애착을 가진 나머지 다른 아이들과의 놀

이에 약간의 신경질 적인 모습을 보였다. 윤정이는 만들기를 할 때에 자신 없어하였으며 원하는 것을 말하기보다 알아서 해주기를 바라며 수동적이며 소극적인 태도를 보였다. 제영이는 평소의 활발한 성격이 신체로 표현하는 시간에 잘 반영되어 수업을 더욱 흥미롭게 유도하였으며 여러 가지 색을 사용하여 알록달록한 오징어를 만들었다. 준혁이의 빠른 행동이 아이들을 자극하여 적극적인 수업을 유도하였고 준혁이의 공격적 성향은 경쟁심을 가졌을 때 더욱 드러난다는 것을 알 수 있었다.

⑪ 제11회(프로그램 명 : 물그림 /물의 특성을 이용한 그림을 그려본다)

·준비물 : 유성물감, 수성물감, 물, 종이, 아크릴 지, 붓, 물총, 칫솔, 망사, 빨대

·개입목표 : 유성물감과 수성물감을 사용하여 여러 가지 기법으로 그림을 그려보고 마아블링 기법을 이용하여 그림을 그리는 동안 물과 기름의 특성에 대하여 이해한다.

·적용기법 : 손끝을 복잡하게 사용하는 종이접기는 아이의 지능과 언어능력의 발달과 밀접한 관계가 있다고 한다. 도중에 한 번이라도 제대로 접지 않으면 작품이 만들어지지 않기 때문에 높은 '논리성'을 요구하는 종이접기를 하면서 소 근육을 발달시킨다. 여러 가지 기법을 활용하여 우연적으로 나타나는 그림을 경험해보고, 평면인 그림을 교실이라는 공간에 설치하면서 입체적이고 규모 있는 작업을 유도하여 창의력, 공간개념을 향상시키며, 활동에 자신감을 가질 수 있도록 지지 협조해 준다. 또한 공동 작업을 통한 상호작용을 유도하고, 작품의 완성도를 높이도록 협조해 주면서 창조적 성취감을 갖도록 한다.

·진행방법

-미리 접어둔 종이 개구리를 손으로만 만져보고 울음소리로 힌트도 주며 무슨 모양인지 맞히는 놀이를 하면서 자연스런 재료탐색 시간을 갖는다.

-파스텔 계열의 종이를 나눠주고 지도 하에 다함께 개구리 접기를 한다.

-여러 가지 기법을 활용하여 표현해본다.

· 불　　기: 종이에 물감을 떨어뜨리고 입으로 불어서 표현하는 것.

· 번 지 기: 종이에 물을 칠하고 물감을 칠하면 번지는 효과를 이용.

· 뿌 리 기: 붓에 물감을 찍어 뿌리거나 칫솔로 망사 위에서 뿌리는 기법(종이 위에 조개 등을 올려놓고 모양이 나오도록 한다.)

· 데칼코마니: 종이를 접어 한 면에 여러 가지 색의 물감을 짜놓고 반으로 접어 문지른 후 펼쳐본다.

· 마 블 링: 넓은 그릇에 물을 담고 유성 물감(마블링용 물감)을 떨어뜨리고 저은 후 종이에 찍어내는 기법.

-접어놓은 개구리를 마블링 기법을 사용하여 꾸미고 그림이 찍힌 종이를 미리 설치해 둔 줄에 빨래 집개를 이용해서 아이들이 직접 걸도록 한다.

-각자의 개구리를 가지고 개구리 경주 놀이를 한다.

-비워둔 한쪽 벽면에 아크릴 지를 커튼처럼 걸어놓은 뒤 아이들에게 수성 물감을 이용하여 그림을 그리게 한 뒤 다함께 물총으로 물을 뿌리며 물에 지워지는 수성 물감의 특성을 알게 한다.

-유성물감을 이용해 같은 방법으로 그려본 뒤 물에 지워지지 않는 수성물감의 특성을 알게 하면서 자연스럽게 물총놀이를 유도한다.

·진행과정

종이접기라는 새로운 방법을 시도해보고 복잡한 순서를 하나씩 진행해가며 완성되어가는 모양에 처음엔 못한다고 하였던 아이들도 성취감과 자신감을 갖는 계기가 되었다. 또한 불기, 번지기, 뿌리기, 데칼코마니, 마블링 등의 여러 가지 기법을 아이들이 실증내지 않도록 가볍게 다루면서 다양한 경험을 해보는 시간이 되었다. 찍어놓은 작품들을 줄에 걸며 교실 전체를 하나의 전시회장 내지는 작품화 하여 설치미술로서의 조심스러운 접근을 시도하였고 거는 행위 자체가 아이들에게 놀이로 인식됨을 알 수 있었다. 투명한 아크릴지 위의 낙서는 아이들에게 색다른 경험이 되었으며 낙서가 끝난 뒤 물총으로 물을 뿌리며 그 낙서를 지워가는 과정을 통해 부정적인 자아상을 지울 수 있는 계기가 되도록 기대하였다.

부적응 아동의 행동 특징으로, A반의 지훈이는 수업 중 종이접기에 많은 관심을

보였고 집에서 엄마와 함께 개구리를 많이 만들 거라는 말을 하여 종이접기에 흥미를 느낌을 알 수 있었다. 불기 기법을 사용하여 표현하기를 할 때에는 다른 아이들보다 물감이 많이 번져서 자랑스러워하고 즐거워했으나 뿌리기 기법을 사용하여 표현하기를 할 때에는 물감이 튀자 칫솔을 내려놓고 하기 싫다고 하였으나 다른 친구들의 종이에 조개 등 모양이 표현되는 것을 보고 다시 시작하였다. B반의 한빛이는 잘 들을 수 없기 때문에 종이접기 시간을 힘겨워 하는듯하였다. 몇 번의 시행착오가 있은 뒤 짜증스러워 하는 듯 보였고 한빛이와 함께 한 단계씩 천천히 접어서 완성하였으나 어머니의 개입은 없었고 이것이 한빛이에게 새로운 자신감을 주었을 거라 생각된다. 한빛이의 데칼코마니 작품을 보고 나비 같다고 하였더니 종이를 나비가 나는 모양처럼 접었다 펴며 지도자의 말에 적극적으로 반응하는 모습을 보였으며 모든 아이들이 일어나서 교실을 뛰어다니며 나비 놀이를 하는 계기가 되었다. C반의 윤정이는 입으로 불기를 힘겨워하였으며 불기를 이용해서 꽃 모양을 만들려고 시도하였고 우연적 효과를 거부하며 구체적인 형상을 만드는데 집착하는 모습을 보였다. 실증을 잘 내는 D반의 제영이는 복잡한 종이접기를 할 때에는 힘들다는 말을 여러 번 반복했지만, 여러 가지 기법을 사용하여 단시간에 결과물이 나오는 수업을 무척이나 흥미로워했다. 칫솔을 망사에 문질러서 나타내는 기법을 할 때에 물감이 종이위에 떨어져 번지자 손으로 마구 문질러 버리면서 '다 망쳤다'는 말을 하며 부정적 감정을 드러내었다. E반의 준혁이는 손으로만 만져서 무슨 모양의 종이 접기인지 알아맞히기를 할 때에 계속 틀리자 종이를 구겨버리는 돌발 행동을 한 뒤 의기소침해 하였으나 모두들 종이 한 장 씩을 구겨서 높이 던지자는 놀이를 제의하였고 곧 놀이에 열중하였다. 여러 가지 기법을 사용한 표현하기를 할 때에도 줄곧 빨리 불어서 1등을 한다는 등의 말을 하여 무엇이든 빨리 하려고 하는 성향을 그대로 드러내고 차분히 예쁜 자세로 하는 사람이 1등이라는 말에 즉각적으로 수업태도가 좋아지는 반응을 보였다.

·평가

그동안의 놀이 위주의 수업에 익숙해져 있던 아이들이기 다소 정적일 수 있는

수업에 자칫 지루해하지 않을까 걱정도 되었지만, 여러 가지 표현 기법을 접해 보는 수업을 전체적으로 즐기는 모습이었다. 다훈이는 모든 시도에 긍정적이며 적극적으로 반응하였으며 처음 아크릴지 위에 마음껏 낙서를 하는 시간을 주었을 때는 다른 수업 때와 마찬가지로 더럽혀지는 것에 관한 거부감을 드러내며 붓을 들고 망설이는 모습을 보였지만, 막상 낙서를 시작하였을 때는 과감한 동작으로 그 행위에 빠져 들어감을 알 수 있었다. 알아듣지 못하는 한빛이에게 종이접기는 어려운 과제일수 있으나 눈으로 보며 열심히 따라해 주어서 수업에 적극적으로 참여하는 모습을 보였고 스스로도 혼자 완성했다는 것에 관한 성취감을 많이 나타내었다. 윤정이는 모든 표현에서 예쁜 모양이 나오도록 애쓰는 모습을 보였으며, 우연히 나타나는 표현을 거부하고 구체적인 모양에 집착하였다. 제영이는 복잡한 과정의 종이접기를 힘들어하였지만 스스로 힘으로 완성하였다. 자존심이 강한 준혁이의 경우 돌발적 행동으로 잘못을 한 경우 아이들이 많은 곳에서 지적하여 그 자리에서 개선하려고 하기보다 다른 것으로 관심을 돌려 흥미를 끄는 방법이 반발감과 적개심을 줄여 긍정적인 수업 참여로 이끈다.

⑫ 제12회(프로그램 명 : 움직이는 물 /물의 기체화에 대해 학습한다.)

·준비물 : 색 얼음, 전지, 야외용 가스레인지, 유리뚜껑이 달린 냄비, 달걀, 종이컵, 색종이, 풀, 털실

·개입목표 : 작업의 기술적 완성도와 성취감을 높여주고, 물의 기체화에 대해 과학적 원리로 접근한다.

·적용기법 : 달걀을 삶기 위한 물을 끓이면서 물의 끓는점과 수증기가 되어 날아가는 원리에 대해 알아보고, 삶아진 달걀을 이용하여 '미운 나의 모습'이라는 주제로 나의 모습을 꾸며보면서 달걀을 깨부수는 과정에서 이를 극복하면서 긍정적인 자아상을 향상시킨다. 다양한 재료를 활용해 보면서 인지 발달을 모색해보고, 자신을 꾸미고, 동작과 연결시켜 봄으로써 자아감각을 발달 감각을 발달시키고 얼음을 사용한 경주 놀이로 규칙을 통해 타인과의 상호작용을 유도하며 감정을 언어화 해보도록 한다.

·진행방법

-불투명한 주머니에 달걀을 넣어두고 손으로 만지면서 무엇인지 알아맞히기를 하면서 재료탐구에 들어간다.

-냄비에 물을 붓고 달걀을 넣은 뒤 삶기 시작한다.

-달걀이 삶아질 동안 둥글게 둘러 앉아 준비한 색 얼음을 가지고 손가락으로 튕기며 서로에게 전달하기, 빨리 가기 등의 놀이를 한다.

-색 얼음들이 서로 교차되면서 다른 색이 만들어 지는 것을 보면서 색의 혼합에 대해 알아본다.

-물이 끓기 시작하면 뚜껑에 물방울이 맺히는 이유와 물이 끓는점, 뚜껑을 열었을 때 연기처럼 보이는 수증기를 보면서 물의 기체화에 대해 학습한다.

-삶아진 달걀에 '미운 나의 모습'이라는 제목으로 얼굴을 그리고 종이컵으로 몸체를 만들어 붙인다.

-자신의 모습에 관하여 이야기 하는 시간을 갖고 달걀을 깨부수어 먹는 퍼포먼스를 한다.

·진행과정

냄비에 물을 붓고 달걀을 끓이는 과정에서 아이들은 요리 수업이라며 즐거워했으며 얼음을 사용하여 놀이를 할 때에는 각자 하나씩 규칙을 정하게 하여 개입자로서 놀이에 더욱 집중할 수 있는 계기가 되도록 하였고 타인과의 상호작용을 유도하였다. 얼음에 대한 느낌을 물었을 때에는 대부분의 아이들이 차갑다, 미끄럽다는 말로 한정적인 대답을 하여 수식어를 한마디씩 붙여서 말해 보기를 하였다.(눈같이 차갑다, 유리같이 미끄럽다.) 색 얼음 가지고 놀기 시간에는 얼음 조각을 손가락으로 튕겨 서로 주고받거나 출발선에 서서 반대편까지 빨리 도착하기 놀이 등을 하였는데 놀이에 집중해 있던 아이들은 색 얼음이 교차되면서 남기는 자국의 색 변화, 즉 색의 혼합에 관해서 알아보는 시간이 되었다. 삶아진 달걀을 이용하여 '미운 나의 모습'이라는 주제로 표현하기를 할 때에는 대부분의 여자아이들은 주제

에 상관없이 예쁘게 표현하길 원했고 남자아이들은 괴물 같은 모습으로 형상화하는 차이점을 보였고 이어 왜 미운 모습인지 설명하는 시간을 갖은 뒤 큰 소리를 내며 달걀을 깨부수어 먹는 퍼포먼스를 하였다.

부적응 아동의 행동 특징으로는 A 반의 다훈이는 미운 자신의 모습을 이야기 할 때 자신이 아파서 친구가 많이 없다는 말을 하였고 달걀을 깨서 먹는 퍼포먼스를 행할 때 엄마가 달걀을 먹지 말라고 하셨기 때문에 달걀을 먹으면 안된다고 하여서 지도자가 대신 다훈이의 미운 모습을 먹어버리겠다고 유도하여 퍼포먼스를 행하는 과정에서 소외감을 느끼지 않도록 하였다. B 반의 한빛이는 다른 대부분의 아이들이 표현하지 않았던 귀를 빨간색 동그라미로 표현하였고 그렸으며 이는 듣고 싶어 하는 한빛이의 잠재적 소망이 그림에 표현되는 것이라 생각된다. 한빛이는 유치원 가기 싫어 떼를 써서 엄마가 울었기 때문에 미운 자신의 모습이라고 표현을 하였다. C 반의 윤정이는 색종이를 이용해 치마를 만들었으며 사인펜으로 태양 형상의 무늬를 그려 넣는 등 자신을 꾸미는 작업에 열중하였고 미운 자신의 모습을 이야기 하는 과정에서는 망설이다가 작은 소리로 자신이 뚱뚱하기 때문이라는 말을 하여서 심리적 스트레스를 받고 있음을 알 수 있었다. D반의 제영이는 태권도 복장의 자신을 표현하고 싶어 하였으며 빨간색 리본을 허리에 감아 현재 자신이 빨간 띠를 소유했음을 시사했고 이를 언급하여주자 자랑스러워하는 모습을 보였다. 미운 자신의 모습을 이야기 하는 과정에서 제영이는 장난감을 정리하지 않았고 형인데 동생에게 양보하지 않고 싸웠기 때문이라고 말하였으며 달걀을 깨트리는 퍼포먼스 후에 이젠 제영이의 미운 모습은 없어졌다며 기뻐하는 모습을 보여 부정적 자아에서 긍정적인 자아로 의식변화가 있었음을 시사했다. E 반의 준혁이는 눈을 감고 있는 자신의 모습을 표현하였는데 평소 듣기 싫은 소리를 들을 때 눈을 감는 준혁이의 행동 습관을 반영하여 눈을 감는 행위 자체가 부정적 자아의 모습임을 시사했다. 무엇 때문에 눈을 감고 있는 모습이냐고 물었을 때 엄마가 혼내고 있어서 눈을 감고 있다고 대답하였고, 준혁이가 무엇을 잘못해서 엄마가 화나셨냐고 묻자 친구랑 싸워서 얼굴을 다쳤기 때문이라고 하였다. 달걀을 깨트리는 퍼포먼스를 행할 때 주먹으로 세게 내리쳐서 먹을 수 없게 되어버린 달걀을 발로 여

러 번 밟는 모습을 보였으며 이런 공격적 행동은 외부의 힘에 대응하려는 의지의 표명이고 에너지가 많은 준혁이의 스트레스 발산법이며 부정적 자아로부터 탈출하고 싶은 잠재적 소망이 표출된 것이라고 판단된다. 이런 행동을 무조건 제지 할 것이 아니라 적당 부분 수용해줌으로써 준혁이의 향상된 자아개념을 볼 수 있었다.

·평가

다훈이는 어머니로부터의 많은 제지를 받고 있으나 그 상황설명이나 이유가 충분히 설명되지 않기 때문에 이것이 다훈이의 수동적이고 소극적인 성향을 부추기고 있다고 보아지며 예의 바른 아이로 키우고 싶어 하는 어머니의 교육방침을 내세우기 앞서 아이가 충분히 이해할 수 있도록 하는 것이 우선되어야하겠다. 한빛이는 굳게 닫쳐진 마음을 열어 자신을 표현하고 아이들과 어울리는 모습을 보임으로써 가장 눈에 띄는 발전을 보였다고 할 수 있다. 윤정이는 자신의 외모에 대해 불만족하는 심리를 아름답게 꾸미려고 하는 표현 방법으로 나타내었으며 윤정이는 뚱뚱하지 않고 모든 어린이는 다 예쁘다고 하면서 자신감을 주었다. 제영이는 동생을 잘 돌보지만 형의 의무를 강요당하고 이로써 동생과의 관계에서 발생하는 피해의식에 대응하려는 의지가 보여졌다. 준혁이는 승부욕이 강한 자질로써 자칫 산만하거나 난폭한 아이로 생각되기 쉬운데, 준혁이의 자질적 특징을 무시한 채 이를 무조건 제지하기보다 장점으로 발전할 수 있도록 길잡이를 해 주는 주위의 역할이 중요하겠다.

▶ 종결단계 평가

그 동안의 프로그램 활동을 정리하고 변화된 행동에 지지를 주는 활동을 유도하였다. 그 동안 차츰 좋아졌다고 느꼈던 아동들이 불쑥 퇴행적인 모습을 보이기도 했고, 변화가 더디다고 생각했던 아동들도 있었지만 모두들 차츰 긍정적인 발전을 보여주었다. 12회의 짧은 프로그램을 마치면서 프로그램의 성과에 대한 고찰보다는 점차 발전을 보이고 있는 아동들을 뒤로한 채 프로그램을 종결지어야한다는 점에서 아쉬움이 컸으며, 아이들에게 있어 발전은 교육자들이 얼마만큼 투자하는 노

력에 비례하는 것이고 교육은 끝이 없는 것이라는 것을 다시 한번 생각하게 되었다.

2. 개인별 부적응 행동의 변화 분석

<표 Ⅳ-1>A반 정다훈(가명, 7세)

		부적응 아동의 반응(정다훈)	일반 아동의 반응
초기	높은 하늘	소극적이고 수동적인 행동을 보임. 아이들과의 놀이에서 소외되는 경향을 보임.	7세의 아이들은 체격 조건이나 힘이 세어서 서로 경쟁하려는 욕구가 강하여, 팀을 구성해서 하는 놀이를 할때 행동이 느린 다훈이와 한 팀이 되기를 꺼림.
	비오는 하늘	결벽증세를 보임. 물만으로 수업이 진행되었으며 물감을 이용한 수업은 몸에 묻히지 않고 붓만을 사용하여 진행.	수업에서 다훈이만 겉도는 느낌을 받음.
표출	어두운 하늘	5세 반으로 이동. 다른 아이들보다 늦은 행동으로 수업을 잘 따라가지 못했던 다훈이는 5세 아이들과 함께 수업을 하면서 자신감을 되찾은듯보임.	5세 반으로 옮김. 다훈이가 다른 아이들에 비해 훨씬 큼에도 불구하고 별다른 특이 반응없이 잘 어울림.
	눈오는 하늘	2살 어린 반 친구들에게 형으로써의 의젓한 모습을 보이며 반에 잘 적응해 나감. 감정이나 기분에 대한 표현을 그 상황에 따라 잘 나타냄.	다훈이와 함께 잘 어울리며 자신들보다 큰 다훈이를 잘 따르는 듯 보임.
변화 및 실천	땅이 주는 선물	흙을 더럽다고 생각하고 옷이나 신체 등에 묻는 것을 싫어했으나 주변의 설득을 받아들이고 쉽게 포용함.	흙이 묻는 것을 싫어하며 민감한 반응을 보이는 다훈이를 조심스러워하며 접근하기를 꺼림.
	모래 그림	표현력은 좋으나 소근육의 미발달로 작은 물체를 집는 등의 행위에 어려움을 느낌.	다훈이의 그림 실력을 칭찬하며 부러워함.
	진흙	미끄러운 미꾸라지를 손으로 잡는 일이 쉽지 않은 일이고 많은 활동량이 필요한 수업이었으나 '재미있다'라는 표현을 많이 사용함.	같은 집단으로서의 동요가 잘 되었으며 특히 남자 아이들은 키가 큰 다훈이를 동경하는 경향이 보임.
	길 이야기	교통신호나 규범에 관해 관심이 많았으며 그림으로 표현함에 있어 관찰력이 풍부함을 알 수 있음. 조	협동작업 시 아이들끼리 서로 양보를 잘하며 친화력이 뛰어나고 수업분위기가 밝고 긍정적.

		금씩 자신의 감정을 표현.	
종결	흐르는 물	피해를 주는 행동을 하지 않는 반면 주변으로부터의 영향이나 피해 받는 것을 싫어하고 적극 대처하기 보다는 도움을 요청하는 의존적 성향을 보임.	물이 튀자 도움을 요청하는 다훈이의 모습을 보며 선생님에게 이른다고 말하며 놀리는 아이가 있었으나 자연스레 놀이로 이어져 별 문제는 없었음.
	물놀이	그림이나 만들기 등 미술적 표현에 있어서 섬세함과 높은 완성도를 보임.	다훈이의 의견을 잘 따라주고 서로 돌아가며 리더의 역할을 해보면서 적극적인 수업이됨.
	물그림	미술에 관련된 새로운 시도를 즐겁게 받아들이고 흥미로워함. 물감이 튀어서 옷에 묻는 것에 관해 약간의 거부감이 남아있으나 스스로 다시 시작하는 발전을 보임.	동생이지만 물감이 묻어 신경 쓰여하는 다훈이의 얼굴을 닦아주고 어디에 물감이 묻었음을 알려주며 애정과 관심을 보임.
	움직이는 물	미술 표현에 의한 자신감 향상을 시작으로 수업 중 전반적인 자신감 향상을 보였으나 자신을 내세워 표현하기보다 타인에게 피해를 주지 않으려는 의지가 강해 자칫 소극적 모습으로 보여짐.	자신보다 더 큰 상대에 대한 막연한 동경일 수 있지만 5세반 아이들과의 수업이 자신감이 결여된 다훈이에게 자신감을 주는 등 긍정적인 영향으로 적용됨.

<표 Ⅳ-2>B반 김한빛(가명, 5세)

		부적응 아동의 반응(김한빛)	일반 아동의 반응
초기	높은 하늘	친구들과 인사할 것을 권하자 엄마 뒤로 숨으면서 고개를 마구 휘젓는 행동을 보임. 소극적이고 낯가림이 심해 수업에 참여하지 못하고 거부감을 나타내는 반응으로는 소리를 지름.	한빛이의 장애를 이해하기 어려운 나이이므로 처음에 한빛이에게 다가왔던 아동들도 경계하고 소리 지르는 한빛이의 행동에 두려움을 나타냄.
	비오는 하늘	수업을 참관하고 있다가 물감이 등장하는 수업 중간쯤 동참하고 싶다는 의사를 보임. 집에서도 크레파스 등으로 색칠하는 것을 좋아한다고 함. 좋아하는 재료의 등장이 흥미유발의 동기가 됨.	처음에 보청기에 물이 들어 갈까봐 머리에 수건을 써야하는 한빛이를 위해 모든 아이들이 수건을 쓰고 수업하게 함. 아직까지 엄마와 함께 수업하는 한빛이를 똑같은 친구로 생각하지 않는 듯.
표출	어두운 하늘	처음부터 수업에 참여함. 교실에 대한 거부감이 사라진듯하고 적극적으로 자신의 의사 표현을 시도.	짝을 지어주거나 손을 잡게 하는 등의 지시에는 수동적이지만 먼저 나서서 한빛이에게 다가가는 아이는 없음.
	눈오는 하늘	수업 중 소리를 지르던 모습이 많이 줄었음. 수업중 아이들과 어울려	수업초반에는 잘 어울렸으나 어머니가 나가는 것이 싫다는 표현으로

		어머니의 도움없이 혼자서 하는 일들이 늘어남.	한빛이가 소리를 지른 후에는 조금 거리를 두는 듯 보임.
변화 및 실천	땅이 주는 선물	수업 중 어머니가 잠시 자리를 비우는 정도는 허용함. 옆에 어머니 없이 아이들과 빙 둘러 앉아 수업에 참여.	한빛이의 장애를 문제로 거리를 두거나 피하는 아동은 없으나 먼저 다가가려 하지 않음.
	모래 그림	동적인 놀이에 적응하는데 시간이 필요했던 것과 달리 그림을 그리거나하는 차분함을 요구하는 시간의 집중력이 좋음.	수업 중에는 어울리는 편이나 수업 전, 후로 다들 어울려 장난감등을 가지고 노는 것에 반해, 한빛이는 엄마, 아빠와 시간을 보냄.
	진흙	타인과의 접촉을 싫어했으나 아이들의 얼굴에 손가락을 대는 등의 행동을 스스로 보임.	한결이가 보이지 않으면 어디에 있냐고 묻는 등 챙겨주며 관심을 보임.
	길 이야기	수업 시작 전에 교실 앞에 앉아서 기다리고 있었으며 수업 중에도 밝아진 표정의 변화를 느낌.	한빛이를 불러도 쳐다보지 않자 한빛이가 볼 수 있도록 눈앞으로 와서 손을 흔들어 인사함. 한빛이의 장애를 이해하며 적극적인 접근시도.
종결	흐르는 물	어머니의 수업 참여 없이 혼자 수업하였으며 적극적으로 수업에 임함.	수업 중에 한결이와 장난도 치며 마음을 열어 감을 느낌.
	물놀이	자신이 만든 작품에 대한 애착을 보여 다른 아이들이 만지는 것을 싫어하였음.	한빛이와 수업 중 마찰이 있었지만 수업 후 간식을 먹을 때도 함께 먹으며 같이 뛰어다님.
	물그림	어머니나 지도자의 직접적인 도움없이 혼자서 복잡한 종이접기를 해냄으로써 성취감을 느낌.	한빛이를 특이하거나 특별한 아이로 생각하는 아동은 없는듯하며 보통의 친구와 같이 대함.
	움직이는 물	유치원에 가기 싫어 떼를 쓰는 자신의 미운 모습을 먹어치우는 포퍼먼스 후 옆 친구의 물을 마시는 시늉을 하며 장난을 침.	초기에 보였던 한빛이에 대한 경계나 거리감은 찾아볼 수 없으며 한빛이의 장난에 함께 즐거워하며 자연스러운 수업이 이루어짐.

<표 Ⅳ-3>C반 이윤정(가명, 6세)

		부적응 아동의 반응(이윤정)	일반 아동의 반응
초기	높은 하늘	소극적인 편이지만 수업에 참여하고 싶은 의욕을 보임. 애정표현이 풍부하지만 말과 행동이 더뎌 놀이에서는 자신감이 부족.	아이들에게 적극적으로 다가가려고 하는 윤정이에 반해 아이들의 반응은 다소 냉소적인 편이었음.
	비오는 하늘	수업에 참여하고 싶은 의지를 보이지만 외상으로부터의 두려움이 많아 쉽사리 몸을 움직이려 하지 않음.	아이들은 동작이 느린 윤정이를 기다려주거나 배려하지 않음.

표출	어두운 하늘	꽃이나 하트 등 예쁜 것을 좋아하고 사랑한다며 껴안는 등의 애정표현을 많이 함. 원만한 수업이 이루어졌지만, 게임을 하거나 동적인 행위가 이루어졌을 경우 뒤쳐짐을 느낌.	아이들끼리의 결속력은 좋아서 원만한 수업이 이루어지나 답답해하며 윤정이에게 빨리 하라는 등의 재촉하는 말을 함으로 윤정이에게 상처가 될까 우려.
	눈오는 하늘	반을 옮긴 첫 수업임에도 어색하거나 낯가림 없이 잘 적응하는 모습을 보임. 언어적 표현이 늘어 감을 느낌.	6세 반보다 신체발육이나 행동발달 등이 미숙한 5세 반에서 윤정이는 놀이를 할 때에도 아이들과 많은 차이를 보이지 않았고 아이들 역시 새로운 친구를 어색하게 대하지 않음.
변화 및 실천	땅이 주는 선물	수업 태도가 수동적인 면이 없지 않으나 순응적이고 차분함. 흙을 더럽다고 여기는 듯 하였으나 수업 도중 흙을 볼에 문지르는 모습을 보여 생각이 전이됨을 알 수 있음.	아이들이 윤정이와 자연스럽게 어울리며 윤정이도, 아이들도 바뀐 수업 환경에 잘 적응해나감.
	모래 그림	경험했던 일을 이야기 하는 시간에 목소리가 유독 작아지고 자신 없어 함. 기쁜 감정들은 매순간 대체로 잘 표현하지만 서술형의 문장을 표현하는데 약간의 어려움이 있음.	자칫 지루하게 들릴 수 있는 윤정이의 말을 잘 들어주고 5세 반에게서 기대되는 이상의 포용력을 보여줌.
	진흙	수업에 대한 열의는 보이나 활동량이 많은 부분에 대해서는 자신 없어하는 모습이 눈에 띔.	전체적으로 차분하고 무난한 수업 분위기로 윤정이에게 안정감을 줄 수 있지만 적극성이 부족하며 서로 경쟁하려는 열의가 약하여 자극이 되지는 못함.
	길 이야기	그림을 그릴 때 많이 망설이는 모습을 보였으며 옆의 친구를 따라 그림.	아이들이 모두 차분한 편이므로 좀 더 활동적인 수업이 될 수 있도록 동기유발 필요성 느낌.
종결	흐르는 물	놀이 수업에 적극적인 모습을 보였으며 친구들의 놀이를 돕는 등 적극적인 태도로 수업에 임함.	물을 이용한 놀이 수업으로 다른 시간보다 활기차고 즐거운 수업이 이루어짐.
	물놀이	단순한 형태는 예쁘게 그리지만 관찰이 필요한 미술 표현에 있어서 자신 없어하며 의지하려는 성향을 보임.	낚시 놀이 중 낚싯줄이 엉기는 사고 로 윤정이가 의기소침해졌고 다른 아이들이 윤정이를 달래며 어리지만 의젓한 모습을 보임.
	물그림	새로운 것에 대한 이해를 어려워하고 거부하며 익숙한 습관에 집착하는 모습을 보임. 적극적인 수업태도.	아이들끼리 협동을 잘하고 서로 잘 배려하며 잘 협조하는 편이나 주관적이고 창의적 요인 요구되는 반 분위기.
	움직이는 물	자신의 모습을 예쁘게 꾸미려하고 도움을 요청하더라도 자신의 생각을 이야기하며 혼자 완성하려는 의지를	차분하고 배려심 깊은 아이들의 성향이 윤정이의 자신감 향상에 도움을 주었다고 보아짐.

		보임.	

<표 Ⅳ-4>D반 김제영(가명, 5세)

		부적응 아동의 반응(김제영)	일반 아동의 반응
초기	높은 하늘	강한 소유욕과 호기심을 보였으며 끈기가 다소 부족. 공격적 기질을 보임.	비교적 아이들과 다소 잘 어울리는 편이지만 후반부로 갈수록 집중력이 떨어져서 산만해짐.
	비오는 하늘	대체적으로 수업에 잘 적응하는 편이나 순식간에 집중력이 떨어져 물을 마구 뿌리는 등 돌발 행동을 보임.	손바닥위로 물을 뿌려버린 제영이를 원망하는듯했으나 함께 물을 뿌려가며 아이디어를 제공한 제영이를 칭찬하기도함.
표출	어두운 하늘	그림 그리는 것을 싫어함. 집에서 키우는 금붕어를 위하여 별을 만드는 천진한 마음을 가진 반면 칼이나 싸움, 전쟁 등의 단어 이용이 많고 공격적 성향을 보인다.	원만한 수업이었으나 제영이의 도와달라는 말에 몇 아이들도 힘들다는 표현을 함.
	눈오는 하늘	다른 아이들에 비해 도와달라는 말을 자주하는 편. 도움을 요청하기 전 혼자서 해보려는 노력이 부족하지만 혼자서 해냈을 경우 성취감도 커 보임.	제영이가 케일 만들기를 성공했을 때 칭찬을 많이 해주었는데 아이들이 서로 자기도 만들었다는 말을 앞다투어하여 자칫 한 아이에게 비중이 기울어질 수도 있음을 되새기게함.
변화 및 실천	땅이 주는 선물	흙에서 똥냄새가 난다고 표현함. 고구마 캐기 놀이에서는 적극적이었으나 흙물에는 손을 담그기 싫어함. 말로 설득하기보다는 본인이 보고 스스로 느껴야지 행동을 하는 편임.	아이들이 제영이의 장난스러운 행동에 동요되어 자칫 산만해 지기 쉬운 수업이 될 우려가 보이나 아이들과의 관계형성 및 유대는 잘 이루어지고 있음.
	모래 그림	지난 시간 금붕어별을 만들었던 것과 마찬가지로 바다 속 물고기를 표현했는데 본인이 좋아하는 물건에 대한 애착이 많은 편이라 느껴짐.	아이들의 차분한 모습에 제영이가 동요되기보다 제영이의 산만함에 아이들이 더 쉽게 끌려가기는 듯 보임.
	진흙	궁금하다고 느끼는 점들은 즉시 물어봄. 쉽게 짜증을 잘 내는 편.	제영이와의 충돌은 없으나 쉽게 짜증내고 싫증내는 모습을 따라하려는 성향을 보임.
	길 이야기	크레파스나 물감 등에 대한 거부반응이 줄었고 표현해보려는 의지가 나타남.	제영이의 수업 태도가 좋아짐에 따라 전체적인 수업 분위기가 향상되었으며 제영이의 활달한 성격이 아이들에게 자극이 되어 활기찬 수업으로 이끌어줌.
종결	흐르는 물	호기심이 많으며 다소 끈기가 부족한 편이지만 일단 흥미를 느끼기 시작하면 누구보다 깊이 빠져 듬.	주변 사물에 관심이 없어 하던 아이들도 제영이의 호기심에 영향을 받아 관심을 갖게 되고 자연스런 재료

			탐구가 이루어짐.
	물놀이	몸으로 표현하기를 할 때 적극적으로 임했으며 표현력이 좋았고 여러 가지 색을 이용하여 미술에 대한 거부감이 줄었음을 보여줌.	제영이의 적극적 신체 표현에 자극을 받은 아이들이 더욱 동작을 크게 함으로써 즐거운 수업 분위기 형성.
	물그림	복잡한 과정을 싫어하고 단순한 작업을 즐김.	전체적으로 종이접기를 어려워하였으나 제영이의 힘들다는 말에 한 아이가 혼자 할 수 있다는 말을 하였고 다른 아이들도 앞 다투어 혼자 할 수 있다는 말을 하여 선의의 경쟁이 됨.
	움직이는 물	의지가 부족하고 끈기가 부족하지만 일단 동기 유발이 되면 적극적으로 바뀜. 동기 부여가 중요.	아이들의 생각과 행동은 긍정적이든 부정적인 방향으로든 전이가 빠르며 올바르게 영향을 받을 수 있도록 잡아주는 지도자의 역할이 중요하다고 봄.

<표 Ⅳ-5>E반 오준혁(가명, 5세)

		부적응 아동의 반응(오준혁)	일반 아동의 반응
초기	높은 하늘	강한 승부욕을 나타냈으며, 고집스럽고 말과 행동이 거침.	준혁이의 공격적 기질로 아이들과 잦은 충돌을 보임.
	비오는 하늘	물을 뿌리거나 손바닥 도장을 찍는 등의 작업 자체는 즐거워하였으나 다른 친구들에게 물을 끼얹거나 물감을 문지르는 등의 공격적 행동을 보임.	준혁이의 공격적 행동으로 옆자리에 위치하기를 거부하는 아동이 생김.
표출	어두운 하늘	다른 친구들을 배려하는 태도가 부족하지만 흥미를 느끼는 부분에서는 강한 집중력을 보임.	수업 중 준혁이의 거친 행동으로 잦은 부딪힘이 있음.
	눈오는 하늘	동적인 표현에 있어서 과격한 편이지만 그림을 그리거나 흥미를 느끼는 일에는 뛰어난 집중력을 보임. 다른 아이들에 비해 힘이 세다는 것에 자부심을 느끼고, 항상 1등이 되고 싶어 하는 만큼 아이들 사이에서 리더쉽도있음.	준혁이의 공격적 기질로 아이들과 잦은 충돌을 보이기도 하지만 준혁이의 말을 곧잘 따르기도 함.
변화 및 실천	땅이 주는 선물	과격한 행동과 표현을 보이지만 엄마에게 혼날까봐 조심하는 태도를 보임.	남아가 4명이고 여아가 1명인 반의 특성상 여자아이를 보호해주려는 남자아이들의 특징이 보임.
	모래 그림	수업 참여도는 높지만 놀이 중심의 역동적인 시간을 좋아하여 약간	준혁이와 함께 장난을 치며 수업이 산만해진 경향이 없지 않으나 서로

		의 차분함이 요구되는 시간조차 동적 상황으로 바꾸려고 함.	잘 동요되는 모습을 보이며 마음을 열어감.
	진흙	수업시간에 적극적이고 열중하는 모습을 보이지만 자신의 범위가 침범 당했다고 느끼면 공격적 성향을 보임.	갑자기 나타나는 준혁이의 공격적 성향에 가끔 분위기가 서늘해지는 경향이 있지만 수업 특성상 금세 빨린 분위기가 회복되며 함께 어울림.
	길 이야기	넓은 공간을 활용할 줄 알며 과감한 표현으로 자신감이 엿보임.	아이들이 서로를 알아가고 적응해가는 과정에서의 충돌들로 보아지지만 그 동안의 잦은 충돌은 아이들 간의 서열다툼의 영향도 있었음을 시사.
종결	흐르는 물	공격적 행동이 줄어들었으며 아이들에게 타협점을 제시하는 어른스러운 모습을 보임.	준혁이의 기질적 요인을 이해하고 양보해가며 준혁이와의 충돌이 줄고 선의의 경쟁으로 전환.
	물놀이	1등에 대한 집착을 보이며 무엇이든 빨리, 먼저 하려고 하기 때문에 아이들과의 마찰이 있음.	준혁이의 민첩한 행동이 아이들에게 경쟁심을 불러 일으켜 적극적인 수업으로 이끔.
	물그림	잘못을 지적하면 적개심을 심하게 나타내어 수업을 거부하려는 반응을 보이며 잘못을 했을 경우 우회적으로 돌려 관심을 다른 곳으로 끌어주는 것이 중요.	수업 분위기가 밝고 아이들끼리의 동요가 쉽게 이루어짐.
	움직이는 물	그동안 쌓여있던 스트레스를 발산하려는 듯 부정적인 자아를 과격한 동작으로 깨트리고 부서트림.	제각각인 아이들의 기질을 존중하고 단점을 감추고 제지하기보다 장점을 부각시켜주는 것이 아이들의 자신감 향상에 도움.

Ⅴ. 결론

본 연구는 급변하는 세대와 사회에 대처하지 못하는 교육과, 현재 사회의 여러 가지 문제점으로 인하여 계속적으로 증가하고 있는 아동들의 정서적, 행동적 문제들 중에서 점차 증가추세를 보이고 있는 아동의 부적응 문제에 적절히 대응하지 못하는 점을 지적하면서 보다 적극적인 개입을 통한 전문적 교육의 필요성을 인식하게 되면서 시작 되었다.

부적응 아동을 위한 치료의 목적으로써 미술치료를 비롯한 여러 가지 방법들이 사용되고 있지만, 미술교육이 인격적 성장과 미적 성장 모두를 목표로 동등하게 비중을 두는 반해 미술치료는 인격적 성장을 목표로 하고 미술의 미적 요소나 제작기술의 습득과 같은 미적 성장은 치료목표에 종속시킨다는 점에서 차이가 있으며 본 연구는 부적응 행동을 보이는 아동뿐만 아니라 늘어나고 있는 아동의 부적응 행동 유발에 대한 예방적이고 전문적, 적극적 개입으로서 대담자의 역할을 강조하고, 그 접근 모색으로 '퍼포먼스를 활용한 미술놀이 프로그램'을 제시함으로써 미술교육으로서의 아동 행동 개선을 위한 개입방법의 다양성을 시사하고 전문적 프로그램을 개발하는데 있다.

본 연구의 목적한 바는 아동의 학습, 정서, 사회적 부적응행동을 완화시키는데 퍼포먼스를 활용한 미술놀이가 효과적이며 긍정적인 영향으로 작용하는지의 여부를 알아보는데 있다. 또한 '퍼포먼스 미술 프로그램을 통해' 미술 교육에 치료적 개입방법을 접목시켜, 아동들의 언어적 표현 한계를 극복할 수 있는 치료 프로그램을 응용한 바람직한 퍼포먼스를 이용한 미술 놀이 지도법을 개발하는데 본 연구의 의의를 두고 있다.

아동의 부적응 행동을 개선시키기 위한 방법으로 미술치료의 이론을 활용한 창작활동을 통하여 아동의 부적응 행동을 개선시키는 퍼포먼스 미술 놀이로 조작적 정의를 하였다. 미술치료는 미술과 치료가 상호 필수적인 연관을 맺으면서 역동적으로 치료 작용을 하는 것으로써 작품에서 들어난 아동의 심리, 감정상태를 파악하

고 치료에 응용하는데 효과적이라고 할 수 있다. 이런 장점을 아동의 미술 교육에 적용시켜 활용한다면 여러 부적응 행동을 보이는 아동이 미술활동의 진행과정에서 부정적인 자기개념을 바꾸어 긍정적인 자아상을 개발하고, 창조적 성취감을 통해 자기가치의 상승을 경험하고 미술 작업과 다양한 재료 경험을 통해 집중력 증진 및 인지 발달 효과를 가져 올 수 있다. 또한 공동작업의 경우 서로 상호간의 의사 교환을 하거나 협동 등을 통하여 대인관계의 개선을 가져 올 수 있다.

사례연구에서는 퍼포먼스 미술 놀이 프로그램 과정을 초기, 표출, 변화, 실천, 종결 단계로 나누어 실시하였는데, 다음과 같은 연구 결과를 보였다.

첫째, 미술에 대한 자신감은 많은 향상을 보였다.

아동들은 개별적인 차이는 보였으나 전반적으로 준비단계에 관찰되어진 소극적이고 지나치게 얌전하고 언어 표현력이 부족한 모습에서 활동적으로 작업에 참여하는 모습으로 변해 감을 알 수 있었다. 작업이 진행되면서 다른 아이들 속에 묻혀 두각을 드러내지 않다가 점점 자신을 나타내며 자신의 의견을 표현하였고, 자발적으로 작품의 제목을 정하고 완결해 나가는 모습에서 창조적 성취감, 자신감을 볼 수 있었다.

둘째, 긍정적 자아개념이 성립되어 향상되는 변화를 보였다.

‘못했어요’, ‘몰라요’등의 부정적인 언어표현이 줄어드는 것을 볼 수 있었으며 자신의 작품을 꾸기거나 숨기고, 엎어 놓는 등의 행동도 사라지면서 스스로에 대한 긍정적인 자아 개념이 향상되는 것을 볼 수 있었다. 자신의 감정을 들어내고 자기주장표현도 향상되었다.

셋째, 올바른 대인관계가 형성, 발전된 변화를 보였다.

사례 연구에 참여한 아이들은 자신감 결여나 과격한 행동 등으로 자의 혹은 타의에 의해서 또래 친구들과 깊은 유대관계를 가진 경험이 부족하였기 때문에 처음 아이들과 어울리는 방법을 잘 알지 못한 듯 했지만 놀이를 통한 협동작업을 하면서 아이들과 자연스럽게 친해지는 법을 알게 되어 대인관계에 있어서 더 이상 위축되는 모습을 보이지 않았다.

퍼포먼스를 이용한 미술 놀이를 통해 매사 소극적이고 자신감이 부족하여 도움

없이는 작업을 시작하지 못했던 아동이 점차 프로그램이 전개되면서 작업에서의 재료 및 기법을 익히고 작업에 대한 집중력과 완결도가 향상되면서 창의력이 발달되었으며, 작업 활동의 자신감과 창작적 성취감을 갖게 되었다.

또한 퍼포먼스는 일회성 이라는 특성을 가지고 있으나 이를 보완하여 교육에 활용함에 있어서 미디어 등을 이용, 아이들의 수업내용을 촬영하고 그 촬영분을 추후 함께 보며 느낌 등을 언어화해보는 시간을 갖는다면 아이들의 E.Q는 더욱 자극될 것이고, 시간의 흐름에 따른 행동변화 비교가 용이하고 세밀한 부분까지 관찰할 수 있게 되어 아이들을 지도함에 있어서 소중한 자료가 될 것이라고 생각된다.

이상의 본 연구과정을 수행하면서 얻을 수 있었던 아동을 위한 퍼포먼스 미술놀이의 함의는 다음과 같다.

교육은 단순한 소망에 의해 이루어지는 것이 아니며, 또한 교육에 대한 일반적인 상식처럼 쉽게 생각해서도 안 되는 것이며 소망 이전에 치밀한 준비와 노력이, 상식에 의해 판단하기 이전에 바른 이해와 안목이 요구된다. 교육은 먼저 배우기 싫어도 배우지 않으면 안 될 것이 있음을 확인시켜주고, 그 다음 자신의 나아갈 바를 스스로 하게 하는 것이다. 인간은 인간으로서의 잠재가능성 이외에는 거의 아무런 능력이 없는 부족한 존재로 처음 세상에 태어나고 이에 교육은 한마디로 그 부족함을 채우려는 시도이다. 현대미술의 다양성은 해를 거듭할수록 새로운 표현들로 이루어지고 있으며 새로운 표현방법들을 활용한 미술 지도는 기존의 구태의연한 수업방법에서 벗어나 생동감있는 적극적인 표현 활동을 유도할 수 있다. 앞으로 사회가 더욱 발달되면서 복잡해지고 세분화됨에 따라 부적응의 요인들 역시 다양화되고 아동들의 부적응 문제는 그 증가 추세에 있다고 할 수 있으며, 지금까지의 학교 교육의 역할만으로는 더 이상 그 효과성을 기대하기 어렵다고 할 수 있다. 따라서 아동을 교육함에 있어 전문적 개입으로 다양하고 전문적인 프로그램의 개발이 절실히 요구 된다고 할 수 있다.

참 고 문 헌

김동연 · 이성희(1996), 「결손가정 아동의 자긍심 강화를 위한 집단 미술치료」, 미술치료 연구집. 제 4권.

강봉규(1994), 「교육심리학」, 서울: 형설출판사.

강승아(1995), 「집단미술치료의 사례연구」, 동부아동삼담소 상담사례집.

김동연 · 공마리아(1995), 「KHTP와 DAP의 검사 방법과 해석」, 제 7회 미술치료 연수회 자료, 한국미술 치료학회.

김동연 · 최외선(1994), 「성인미술치료」, 대구: 동아문화사.

김영순 (2005),「퍼포먼스를 활용한 회화 지도에 관한 연구」, 춘천교육대학교 석사논문.

김제한(1993),「교육 심리학」, 서울: 서원.

김 정 외(1998), 「미술교육학 원론」, 서울 : 예경.

김진숙(1993) 「예술심리치료의 이론과 실제」, 서울 : 중앙적성출판사.

로슬리 골드버그(1989), 행위예술, 심우성(역), 동문선(서울).

심현보(1998), 「유아의 창의성 향상을 위한 교육프로그램의 적용 효과에 대한 연구」,한국 창의력 교육학회.

유범영(1997), 「집단지도에 의한 행동변화」, 석사학위논문, 고려대학교 대학원.

윤진희(2003) 「부적응 아동을 위한 미술치료 방법연구」, 홍익대학교 석사논문.

이숙, 최정미, 김수미 공저 「현장중심 놀이치료」, 학지사.

이성희(1995)“자긍심 강화훈련이 초등학생의 긍정적 자기개념 형성에 미치는 영향”, 대구대 석사논문.

이혜련, 오경자 외 (1991) 「청소년의 정서 및 행동상의 특성」, 소아정신건강 제 3호.

임영서(1992), 「유아미술활동」, 서울 : 정민사.

임향규(1996), 「비행 정서장애 청소년을 위한 미술요법 사례 연구」, 이대 석사논문.

잉그리트리델 저, 「융의 분석심리학에 기초한 미술치료」, 정여주 역(2000).

전국교육대학 아동발달과 생활지도연구회(1984), 「아동발달과 생활지도」, 교육 출판사.

장대운(1989), 「현대 교육 심리학」, 서울 : 동문사.

정선영(1998), 「초등학교 부적응 아동을 위한 미술치료 사례 연구」, 카톨릭대학교 석사논문.

조대봉(1992), 「인간행동의 이해와 자아실현」, 서울 : 문음사.

A. F Osborn, 신세호 역(1968), 「창의성교유」, 서울 : 배영사.

Riedel, I , 『융의 분석심리학에 기초한 미술치료』(1992), 서울 : 학지사.

Hallahan, D. P & Kauffman, J. M(1978) Exceptional children, Eaglewood Cliffs, N. J : Prentice- Hall Inc.

Ulman. E(1977), "Art education for the emotionally disturbed", American Journal of Art Therapy.

V. lowenfeld · W. L. Brittan. 서울대학교 미술교육 연구회 역(1993). 「인간을 위한 미술교육」.서울 : 미진사.

<부록>

어린이들의 '퍼포먼스를 활용한 미술 놀이' 수업 모습.

초기 및 표출 단계

<그림 ①~④, 하늘 수업>

초기 단계 ①높은 하늘	초기 단계 ②비 오는 하늘
표출 단계 ③어두운 하늘	표출 단계 ④눈오는 하늘

실천 단계

<그림 ⑤~⑧, 땅 수업>

실천 단계 ⑤땅이주는 선물	실천 단계 ⑥모래그림
실천 단계 ⑦진흙	실천 단계 ⑧길이야기

종결 단계

<그림 ⑨~⑫, 물 수업>

종결 단계 ⑨흐르는 물	종결 단계 ⑩물놀이
종결 단계 ⑪물그림	종결 단계 ⑫움직이는 물