[UCI]I804:24011-200000232864

2006年 8月

敎育學碩士(美術敎育)學位論文

놀이를 통한 아동미술활동에 관한 연구

朝鮮大學校 敎育大學院

美術敎育專攻

姜 素 榮

놀이를 통한 아동미술활동에 관한 연구

-A Study on the Children's Art Activities through Play -

2006年 8月

朝鮮大學校 敎育大學院

美術敎育專攻

姜 素 榮

놀이를 통한 아동미술활동에 관한 연구

指導敎授 陳 元 章

이 論文을 敎育學碩士(美術敎育)學位 請求論文으로
提出합니다.

2006年 4月

朝鮮大學校 敎育大學院

美術敎育專攻

姜 素 榮

姜素榮의 敎育學 碩士學位 論文을 認准합니다.

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

2006年 6月

朝鮮大學校 敎育大學院

목 차

ABSTRACT ····· Ⅲ
Ⅰ. 서 론 ····· 1
1. 연구의 목적 ····· 1
2. 연구의 필요성 ····· 2
3. 연구의 내용 ····· 3

Ⅱ. 놀이의 개념 ····· 5
1. 개념 및 특성 ····· 5
2. 유형 ····· 7
3. 교육적 가치 ····· 9

Ⅲ. 놀이를 통한 아동미술활동 ····· 12
1. 미술과 놀이 ····· 12
2. 놀이를 통한 미술활동의 의의 ····· 14
1) 놀이를 통한 미술활동 ····· 14
2) 현대미술(설치·행위)과 미술놀이 ····· 15
3) 통합적 놀이미술교육 ····· 18
3. 놀이를 통한 미술활동의 교육적 가치 ····· 19

Ⅳ. 아동미술에서 놀이수업의 바람직한 전개 ····· 23
1. 바람직한 미술교육을 위한 조형 환경 ····· 23
1) 재료의 환경 ····· 23
2) 장소의 환경 ····· 26
2. 지도상의 유의점 ····· 28
3. 평가의 방향 ····· 30

Ⅴ. 수업현장의 실천사례 ····· 32
1. 여러 가지 색 놀이하기 ····· 33
2. 모래판에서 놀기 ····· 36
3. 역할놀이 무대 장면 꾸미기 ····· 39
4. 그림자 놀이하기 ····· 43

Ⅵ. 결 론 ····· 45

참고 문헌 ····· 48

ABCTRACT

A Study on Children's Art Activities through Play

Kang, So Young
Advisor : Prof. Jin, Won Jang
Major in Fine Art Education
Graduate School of Education, Chosun University

It is not too much say that spontaneous play is most of life to children. Children show their infinite possibilities through play as expression activities. Namely, their modeling expression comes out as plays so this is the expression of real ego and rich imagination. On the other hand, that is one's true appearance.

This study introduces the play to be children's instinctive character as fundamental notions. And it presents children's art activities through play as a mixed genre which attempts to be integrated with other subjects. This notion transcends the concept of two or three dimensional expression as the expression domain of art subjects.

The children's art activities through play is the play which art activities are added intentionally. It includes the meaning of fine art activities added to current modern art, such as performance and installation, and it is integrated with modeling activity, music, dance, role play and physical expression.

The educational values of children's art activities through play are as follows;

First, it can upgrade children's language expression skills by using art notions or a terms through play.

Second, it can raise children's intelligence ability that they can find a definite answer by thought and show the reason about one's opinion.

Third, it can widen and develop perception and sensibility.

Fourth, it makes children be absorbed in play and study because of unification of play and study and the harmony of pleasure of play and class as introducing play in art education.

Fifth, it can clean up infelicitous emotion because children can express their emotion without any particular charge in it.

Lastly, it can increase friendship through cooperation and bring growth of humanity like team spirit.

Four criterions of learning contents are presented in order to progress a desirable class of children's art activities through play. They are 1) teaching materials 2) learning space 3) guide notice 4) direction of evaluation.

This study sets up four activity themes that come under funny life subject of the first, second grade in elementary school and presents concrete practice examples of the actual class; <play with various colors>, <play in the sand field>, <decorating stage of role play>, <shadow play>

This study recognizes play as instinct and intends to make children to recover the power of self expression. It makes class to be more active by making children to do creative activity in funny playing atmosphere. Children should be free from uncomfortable art class by development of various play learning and applying it to art class.

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 목적

모든 인간은 창조적 정신을 부여 받았다.[1] 즉, 인간은 본능적으로 무엇을 만들려고 하는 욕구가 있다. 아동(兒童)[2]들 또한 주변 환경에 대해 호기심과 그에 따른 표현의 욕구로 가득하다. 아동들은 시각, 청각, 후각 등의 여러 감각을 통해 주변의 환경을 탐색하고 조작하며 표현한다. 아동은 자신과 자신을 둘러싼 주변 환경을 통해 일상의 평범함 속에서 아름다움을 찾으며, 여러 가지 다양한 재료와 매체로 자신의 감정과 생각들을 자유롭게 표현한다. 이러한, 아동의 조형 활동은 아동의 생활이고 욕구이며, 그들 생활의 표현이자 발달의 반영이며 기록이다.

유아기 때부터 이런 표현의 욕구는 선을 긋거나, 그림을 그리는 등의 자유스러운 놀이 형태로 나타난다. 미술의 기본적인 것들은 이렇듯 놀이의 형태로 나타난다. 아동들의 발달에 있어 놀이행위는 그들의 생활인 동시에 일이다. 아동들은 놀이를 통해 여러 가지 발달을 이루어가며 아동들의 발달에 있어 놀이행위의 근본적인 중요성은 이미 여러 학자가 주장한 바 있다. 아동들의 놀이는 그저 쓸모없이 시간을 허비하는 것이 아니라 자기 주변의 다양한 사물과 사람을 대응하면서 느끼고 생각하는 것 등을 언어로 표현하기도 하고, 손과 도구 등을 이용하여 그리고 꾸미고 조작하고 만들어 보면서, 탐색 관찰하고 미적인 경험을 하며 어린이들이 자아를 실현할 수 있도록 스스로 선택한 수단으로서, 이를 통하여 이미 알고 있는 세계에서 아직 경험하지 못한 미지의 세계로 향하게 하는데 그 의의가 있다. 즉 다양한 놀이 속에서 어린이들은 자기 내면적인 정신생활의 여러 요소들을 조화롭게 구체화 시킬 수 있으며, 발전시킬 수 있는 기회를 갖게 된다.

---

1) Lowenfeld, V.,"*Creative and Mental Growth*", 3th ED., N.Y.: Macmillan, 1957, p.163-164.

2) 아동 : 신체적·지적으로 미숙한 단계에 있는, 어린 사람. 일반적으로 초등학교에 다니는 시기의 사람을 가리키나, 넓게는 그 이하의 시기에 있는 사람을 포함할 때도 있다.

그러므로 놀이를 통한 미술활동은 문자나 언어에 제약이 있는 아동들에게 자신의 생각과 행동을 자유롭게 표현시켜줄 뿐만 아니라 이러한 자기표현의 과정을 통해 미적 정서가 함양되고 높은 상상력, 창조적인 능력을 향상시켜주는 측면에서 조화로운 인격 형성에 중요한 의미가 있다.

올바른 아동의 미술활동을 위한 통합과정의 하나로 아동의 일상이 되어버린 놀이를 미술과 통합적인 접근 방식으로 다가가 오랜 관습적인 인식에 의한 장르간의 형식의 틀을 깨고 교과내용을 더욱 풍부하게 지도 할 수 있으며, 문제해결 과정에서 창의성과 정신적 풍요를 가져올 수 있다. 미술교육은 아동의 실제적인 표현 활동이 중심이 되어서 전개되는 것이 일반적이므로 아동 개개인이 주체성과 창의성이 발휘됨과 동시에, 무엇보다도 자기표현의 즐거움과 만족감 등을 느끼게 할 수 있는 것이 중요하다.

그러기 위해서는 급격하게 그 양상이 변화하고 있으며 다양하고 파격적인 표현들이 등장하는 현대미술의 흐름과 아동들의 창의적인 발달에 적합한 교육 내용을 조직하여 그들의 활동 속에서 전개 시킬 필요가 있겠다.

이런 연유로 해서 미술교육에서 '놀이를 통한 아동미술활동'의 개발(開發)이 필요하다. 오랜 관습적인 인식에 의한 장르간의 고정관념의 벽을 허물고 생동감 있는 미술교육의 목적을 달성하기 위해서이다.

이러한 측면에서 본 논문은 미술과 교육과정에서 '놀이를 통한 아동미술활동'에 관해 연구하고 수업현장의 프로그램을 개발하고자 한다.

2. 연구의 필요성

미술교육은 시각적인 인지 계발(啓發)과 미적 창의성 발굴로 원만한 인간의 형성을 도모하는 데 그 의의가 있다. 창의성이란 개인의 사고에 관련되는 특성이며 창의성은 미술교과에서만이 아니라 사회 각 분야에서도 중시하는 것이다. 창의성은 잠재적인 감성을 표출함으로써 나타나고 창조적인 활동은 사람마다의 독창성 및 풍부한 상상력을 표

현하므로 이루어 질 수 있다. 미래사회에 대처하는 창의적 사고의 계발을 위하여 시각적인 이미지의 표출과 인지·적용과정을 미술교과에서 강조하는데 놀이를 통한 미술활동으로 아동의 내면세계의 이해와 주변세계와의 통화적 역할, 미적 정서의 함양과 원만한 인간 형성의 도모를 한다는데 그 중요점이 있다.

현 초등 미술교육은 실기 능력의 향상만을 목적으로 하는 것이 아니라 사회의 변천과 기계문명의 발달에 따른 우리의 심리적 영향과 아울러 정서, 신체적 발달 상황에 대한 이해도 필수적이므로 이에 대한 체계적 연구도 요구된다. 이러한 면에 있어 놀이를 통한 미술활동은 아동 개개인의 창의성을 도출(導出)할 수 있는 방법의 하나로 활용될 수 있다는 점에 본 연구의 필요성이 있다.

초등 미술의 교육 목표는 '미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양한다.'[3]인데 표현 및 감상 능력을 기르기 위해서는 다양한 시각 정보 제공과 스스로의 탐색하는 과정을 유도해야 한다, 그러나 현 미술교육에서 이루어지는 수업을 보면 교사가 주도적이고 판에 박힌 인쇄매체로 초등학교의 아동들에 대한 적절한 교육적 배려가 부족하다고 본다. 이에 대한 대안으로 놀이를 미술 수업에 적용하여 스스로의 흥미에 따라 미적 인지와 창의성을 키울 수 있는 '놀이를 통한 아동미술활동에 관한 연구'는 현 시점에 있어 필요한 연구이다.

3. 연구의 내용

첫째, 놀이의 개념 및 특징, 유형을 살펴봄으로써 놀이가 아동의 거의 모든 발달 단계에 영향을 미친다는 교육적 가치를 도출한 다음 놀이와 미술활동의 연관성을 밝혀 아동들에게서 놀이는 거의 모든 조형 활동에 나타남을 확인한다.

둘째, 놀이를 통한 아동미술의 의의를 1)놀이를 통한 미술활동, 2)현대미술(행위·설치)과 미술놀이, 3)통합적 미술놀이라는 세 가지 개념으로 나누어서 고찰하고 이를 종합하

3) 교육인적자원부, 『초등학교 교사용지도서 미술 3학년』, 한국교육과정평가원, 2004, p.7.

여 정립하고 이러한 개념 하에 미술활동의 교육적 가치를 알아보고자 한다.

셋째 아동미술에서 놀이수업의 바람직한 전개를 위해 바람직한 조형 환경을 개발하고 지도상의 유의점, 평가 방향을 마련하고, 마지막으로 수업현장의 실천사례를 제시해 보고자 한다.

Ⅱ. 놀이의 개념

1. 개념 및 특성

놀이는 정확히 말해 무엇인가? 놀이는 우리의 생활 속에 존재하는 보편적인 활동 중의 하나이다. 사실상 놀이에 대한 단순한 정의는 없으며 놀이와 다른 활동인 일, 학습과 같은 활동들 간에 경계가 명확한 것은 아니다. 놀이의 개념을 정의하려는 시도는 많았으나, 모든 사람이 합의하는 정의를 내리기는 어렵다. 그렇지만 심리학자들은 놀이를 특정짓는 많은 요소들을 확인했다. '놀이'이라는 단어를 묘사할 수 있는 본질적인 특성들을 나열함으로써 '놀이'와 '놀이가 아닌 것'을 구별하는 것이다.

루빈, 페인, 반덴버그(Rubin, Fein, & Vandenberg)는 놀이의 특성을 5가지로 제시하고 있다.[4)]

첫째, 놀이는 내적(內的)으로 동기유발 된 것이다. 놀이는 그 자체가 목적이다. 즉 놀이는 그것을 하는 자체가 완전한 만족을 주는 것이다.

둘째, 놀이는 탐색적 활동과 구별되고 놀이 전개는 아동에 의해 결정된다. 아동이 놀도록 강요된다면 혹은 은근히 압력을 받는 경우에도 아동들은 주어진 활동을 결코 놀이로 생각하지 않을지 모른다.

셋째, 결과보다 과정이 중요하다. 아동은 그 경험을 즐겨야하고 그렇지 않으면 그것은 놀이가 아니다.

넷째, 실제가 아니라 현실을 상징적으로 연출한 것이다. 즉 놀이는 놀이자의 흥미에 맞추어 가상과 현실의 왜곡이라는 요소를 포함한다. 이것은 유아기에 특징적으로 나타나는 상징놀이에서 특히 그러하다. 이 시기는 아동이 새로운 역할들을 실험해보고 상징적

---

4) Rubin, K. H., Fein, G., & Vandenberg, B., "*Handbook of child psychology, Vol. 4. Socialization, personality, and social development.*", 4th Eds., Play. In P. Mussen & E. M. Hetherington (Eds.), New York, NY: John Wiley, 1983, p. 698-700.

장면들을 놀이로 표현하면서 많은 시간을 보내는 시기이다.

마지막으로 놀이는 놀이자가 적극적으로 참여하는 것이다. 아동은 진행되는 것에 대한 수동적이거나 무관심하기보다는 신체적으로나 심리적으로 몰입해야 한다.

같은 차원에서 레비(Levy)[5] 또한 놀이 행동의 특성으로 행동의 결과에 의해 만족을 얻는 외적동기와는 달리 행동 자체에서 만족을 얻는 내적동기와 놀이 중에 현실이 잠시 정지되어 '환상적 자아', '상상적 자아'로 변신하는 현실감의 부재, 놀이자가 운명에 대하여 자기 자신이 얼마간의 책임과 통제권이 있다고 믿고 외부요인의 영향력에 덜 의존하게 되는 내적 통제 신념을 지적하고, 놀이가 아닌 행동의 특성으로는 외적동기, 현실, 외적 통제 신념을 지적하였다.

위의 연구들과는 다르게 프로스트, 크레인(Frost & Klein)[6]은 놀이와 일의 특성을 이분화적인 것이 아닌 연속선상의 개념으로 설명하였고, 또 킹(king)의 연구[7]에서는 아동을 유치원과 초등학생으로 구분하여 놀이의 개념을 연구하였다. 그녀는 유치원 아동은 그들의 활동에 관한 사회적인 배경에서 놀이를 판단하였고, 초등학교 아동에게는 심리적인 배경이 놀이 활동을 판단하는 중요한 요소로 작용하였다.

이와 같이 많은 연구자들마다 놀이를 개념화 시키는 기준이 다르고, 그것을 판단하는 것도 쉽지가 않다. 그러나 놀이는 인간들이 해야 하는 보편적인 활동이기에 반드시 연구해야할 과제이다. 놀이에 대해 한마디로 정의하기는 어렵지만 많은 학자들의 견해를 종합하여 가장 일반적이고 공통된 특성을 살펴보고 이로써 놀이 개념에 보다 가깝게 다가가고자 한다.

첫째, 놀이는 자발적이며, 능동적이다.

둘째, 놀이는 상상적 측면, 탈일상성이 강하다.

셋째, 놀이 활동에도 외부에서 부과되는 최소한의 규칙이 있으며, 자유롭고 창의적으로

---

5) Levy, J., 『*Play Behavior*』, N.Y.: John Wiley & Sone, 1978. p.46-47.

6) Frost, J. L., & Klein, B. L., 『*Children's Play and Playgrounds*』, Boston: Allyn & Bacon, 1979, p.21.

7) King, N. R., "*Work and Play in the classroom*", Social Education, 46호, 1982, p.110-113.

변화시킬 수 있다.

넷째, 놀이는 행동의 결과 보다 과정 자체를 중요시 한다.

다섯째, 놀이는 어린이 발달과 밀접한 관련이 있다.

이상에서 알 수 있는 바와 같이 아동들은 자신들에게 내재하는 무한한 가능성을 놀이 행위를 통한 창의적인 표현 활동으로써 나타낸다. 즉, 그들의 조형표현은 놀이의 형태로 나타나게 되는데, 이것은 풍부한 상상력과 진실 된 자아의 표현인 동시에 아동들 자신의 본연의 모습인 것이다.

2. 유형

놀이는 그 시대적인 기술 문화의 발달이나 사회의 변천에 따라 그 종류가 다양하게 변해왔다. 또한 놀이의 유형과 관련해서 많은 학자들이 다른 견해를 보여 왔다. 그 이유는 놀이의 유형이 다양하고 복잡하기도 하지만 놀이를 보는 학문적인 관점의 다양성에 따라 상이한 접근 방식으로 놀이를 대하기 때문이다. 본 글에서는 놀이를 삶의 한 양식으로 보는 호이징하(J. Hoizinga)와 놀이의 본질적이며 다양한 특성을 강조하는 카이와(Caillois)의 견해를 고찰하였다. 놀이를 다른 무엇을 위한 수단으로 보는 기존의 견해에서 벗어난 호이징하와 카이와는 가장 기본적인 요소로서 놀이를 강조하고, 놀이하는 자에게 놀이가 어떤 의미인지를 강조하였다.

사회적 기능으로서 놀이 혹은 삶의 한 문화적 요소로서 놀이를 이해하고자 하는 관점을 처음으로 제시한 호이징하는 놀이를 다른 무엇을 위한 놀이 즉, 여가나 심리적 안정 등의 외적 목적을 달성하기 위한 것으로서 놀이를 보기 보다는 가장 기본적이며, 일차적인 것으로써 문화를 설명하는 기본 범주임을 강조하였다.[8] 호이징하는 규칙과 놀이의 관계에 주목하며, 문화발전의 요소로서 놀이를 강조하며, 놀이의 유형을 경쟁놀이와 모의놀이로 제시하고 있다.

---

8) Huizinga J., 『호모 루덴스』, 김윤수 역, 서울: 도서출판까치, 1998. p.32.

그러나 카이와는 호이징하의 놀이 분류의 제한점을 비판하면서 놀이를 다른 활동과 근본적으로 다르게 구분 짓는 특징을 고려하며 다양한 문화 속에서 놀이를 분류하였다.[9] 카이와는 생활 속에서 놀이를 현실적으로 경쟁 놀이(추상적인 놀이), 우연놀이, 모의 놀이, 현기증 놀이의 네 가지로 나누었다.

첫째, 경쟁(競爭)놀이(추상적인 놀이)는 축구나 구슬치기, 체스 같은 놀이가 예이다. 경쟁이란 이긴 자의 승리에 명확하고 이론의 여지가 없는 이상적인 조건 하에서 경쟁자들이 서로 경쟁하도록 기회의 평등이 인위적으로 설정된 투쟁이다. 경쟁 놀이를 잘하려면 지속적인 주의, 적절한 연습, 부지런한 노력, 그리고 승리에의 의지를 전제로 한다. 이 놀이는 개인 능력을 표현하는데 도움이 된다.

둘째, 우연(偶然)놀이는 룰렛, 제비뽑기, 동전의 앞·뒤면 맞추기 등과 같은 놀이가 있다. 이 놀이는 경쟁놀이와 반대로 놀이하는 자에게 달려 있지 않은 운과 같은 결정에 따른 모든 놀이를 말한다. 상대방을 이기는 것보다는 운명에 따라 승리가 결정된다. 우연놀이에서 놀이하는 자는 수동적이며 자신의 자질이나 능력 등을 발휘하지 못하며, 기대와 두려움 속에서 운명의 판결에 따른다.

셋째, 모의(模擬)놀이는 해적놀이처럼 자신이 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 것이다. 다양한 표현을 통해 이루어지는 이러한 놀이의 공통점은 놀이하는 사람이 자신을 자기가 아닌 다른 존재로 믿거나, 타인에게 믿게 하면서 논다는 사실이다. 여기에서 놀이는 허구적인 세계를 일시적으로 받아들이는 것을 전제로 한다. 모의 놀이에서는 자신을 다른 가공의 인물로 상상하는 것에서 끊임없는 창의력을 필요로 한다.

넷째, 회전이나 낙하와 같은 현기증(眩氣症) 놀이는 꽤 오래전부터 있어 왔는데, 이슬람교 수도승이 점차 빨라지는 목소리에 맞춰 돌며 예배를 보는 사례가 있다.아동들이 몸을 빙빙 돌리며 느끼는 흥분, 스키나 스포츠카를 타고 맹렬한 속도로 달릴 때 느끼는 흥분 등이 현기증 놀이에 해당 된다.

또한 이 네 가지 놀이들은 각각 독자적으로 나타나는 것이 아니라 서로 섞여서 나타나

9) Caillois, R, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 서울:문예출판사, 2002. p.43-57.

기도 한다. 예로 우연과 경쟁놀이가 혼합되어있는 카드놀이는 우연히 손에 든 패를 가지고 자신의 기량을 다한다.

이러한 카이와의 놀이 분류는 놀이를 아동 발달의 반영이나 일종의 교육 수단으로 제한하여 보기 보다는 인간들의 삶의 구성요소로서 놀이를 재인식하도록 한다.

3. 교육적 가치

플라톤(Platon)이 놀이의 가치를 최초로 인정한 이래 많은 철학자와 교육자들은 아동에게 교육의 기회로 놀이를 제공해야 한다고 주장했다.[10)]

프레벨(Froebel)과 몬테소리(Montessori)는 놀이를 의도적인 교육활동으로 활용해야 한다고 강력하게 주장한 학자들이다. 프레벨은 놀이의 의의와 가치를 그의 저서 '인간 교육(The Education of Man)'에서 다음과 같이 밝혔다.[11)]

> 놀이는 어린이의 내적세계를 스스로 표현하는 것이며, 자기의 내적 본질의 요구에 의해서 내계(內界)를 외계(外界)에 표현한 것이다. 놀이는 아동기의 가장 순수한 정신적 산물이며, 인간 생활 전체의 모범이라고 할 수 있는 것이다. 그러므로 놀이는 기쁨과 자유와 만족, 자기내외(自己內外)의 편안함과 세계화의 화합을 만들어 낸다.[12)]

놀이가 아동에게 긍정적인 영향을 미친다는 연구는 수없이 많았다. 몇 십 년에 걸친 수많은 연구를 통하여 유아기로부터 청소년기까지의 놀이 활동이 건전한 발달에 중요한 역할을 담당한다는 것을 알 수 있다.

어떤 연구자들은 놀이가 도구 사용과 문제해결의 발달(Bruner), 언어 및 사고의 발달

---

10) 지성애, 『유아놀이지도』, 정민사, 1994, p.9.

11) 이숙재, 『놀이의 이론과 실제』, 창지사, 1995, p.35.

12) 안인희 편, 『교육 고전의 이해』, 서울: 이화여자대학교출판부, 1984, p.358.

(Vygotsky), 자아개념의 발달(Mead), 개인적 적응의 발달(Erikson)에 중요한 기능을 한다고 보았다.[13] 또한 듀이(J. Dewey)는 놀이를 아동의 신체, 인지, 사회성, 그리고 정서 발달을 도모하는 수단으로 간주했다.[14]

이러한 연구들은 놀이와 아동의 신체 발달, 사회성 발달, 인지 발달, 언어 발달, 정서 발달 및 창의성의 발달 등 아동 성장의 모든 측면에 초점을 두고 분석하여 놀이가 아동의 전인적 성장에 영향을 미치고 있음을 발견하였다.

위의 내용을 종합하여 놀이의 교육적 가치를 좀 더 자세히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 놀이는 아동의 신체 발달을 돕는다. 놀이를 통하여 아동은 여러 근육의 발달을 촉진시키고 생리적 기능을 왕성하게 하여 자신의 신체를 조절하는 능력을 터득하고 운동 능력을 발달시키게 된다.

둘째, 놀이는 아동의 사회성을 발달시킨다. 친구들과 어울려 놀면서 인간관계를 형성하며 자신에 대한 인식과 타인에 대한 역할 이해 등을 매우고 협동하고 질서를 유지하며 규칙을 잘 지키게 된다.[15]

셋째, 놀이는 아동의 지적 발달을 돕는다. 아동은 놀면서 스스로 많은 인지 능력을 배워간다. 크레용으로 칠하다가 우연히 빨강색과 파랑색을 섞으면 보라색이 되는 것을 배우고, 놀이를 통해 학습에 중요한 집중력을 배우기도 한다.

넷째, 놀이는 아동의 정서 발달을 돕는다. 아동들은 놀이를 통해 기쁨, 분노, 질투, 공포 등의 감정을 표출하고 또한 불쾌한 자신의 감정 등을 놀이를 통해 해소함으로써 정서순화에 도움을 주기도 한다.

다섯째, 놀이는 아동들의 의사소통의 기술을 돕는다. 아동에게 놀이가 언어 발달의 수단이 되기도 하지만 동시에 언어는 놀이가 이루어지도록 하는 중요한 매체가 된다. 아

---

13) 유효순 · 조정숙 공저, 『놀이이론과 실제』, 한국방송통신대학교 출판부, 1997, p.18.

14) Butler, A. L., Gotts, E., & Quisenberry, N. L., "*Play as development*", Columbus, Ohio: Charles, E. Merrill pub, 1978, p.121.

15) 이정숙, 「유아놀이에 대한 부모의 인식 및 태도에 관한 연구」, 원광대학교 석사논문, 1989, p.10.

직 언어 발달이 덜된 아이들은 놀이를 통해 혼자 중얼거리거나 친구들과 대화함으로써 의사소통의 기술을 직접 또는 간접적으로 배워 나가게 된다.

여섯째, 놀이는 아동들의 창의성을 발달시킨다. 아동들은 놀이를 통해 다양한 경험을 하면서 광범위한 기술과 반응을 알게 되며, 융통성 있는 사고를 하게 되고 그 결과 창의성이 증진된다. 또 놀이가 어린이의 구체적인 사고력을 추상적 사고력으로 전환시키는 역할을 하기 때문에 창의성 발달과 관계가 깊다고 주장한다.[16]

이상과 같이 놀이는 신체, 사회성, 인지, 언어, 정서 및 창의성 발달과 같은 거의 모든 발달 영역과 관련하여 중요한 역할을 하고 있다.

16) 이숙재, 전게서, p.29-30.

Ⅲ. 놀이를 통한 아동미술활동

1. 미술과 놀이

놀이는 아동들의 발달과정에 많은 도움을 준다. 놀이는 단순히 시간을 허비하는 것이 아니라 아동들이 자아를 스스로 실현 할 수 있도록 도와주는 수단으로서 아직 경험해보지 못한 세계를 알아가게 하는데 그 의의가 있다. 리드(H. Read)는 "놀이란 어린이가 세계를 발견하는 유일한 방법이며, 정신적 평정을 가져다 줄 수 있는 가장 중요한 행위"[17]라고 하였다. 즉, 아동들은 다양한 놀이 속에서 내면적인 정신세계를 여러 가지 요소들로서 정리해주며, 조화롭게 구체화 시킬 수 있으며, 발전시켜 준다.

모든 놀이는 일차적으로 재미있고 자유로운 표현이라는 특성을 가지고 있다.
'논다'와 '표현하다'는 것은 둘 다 인간의 기본적인 욕구이며, 시각적 공간적으로 뭔가를 표현하는 미술활동은 누구의 구속이나 억압 없이 자유로운 분위기에서 표현력과 창의력 등이 더욱 발휘될 수 있다는 점에서 놀이와 일치된다. 미술놀이는 아동의 주된 특성인 놀이 행위에 조형 활동을 계획하여 창의적인 표현으로 재구성하는 것이다. 즉, 놀이를 통한 미술은 아동들이 공통적으로 즐기고 관심 있어 하는 놀이에 아동의 심리적 요구를 그대로 받아들여 여러 가지 미술활동을 연결시킴으로서, 교사 중심적이고 판에 박힌 미술교육, 또 미적인 기능만을 중시하는 미술교육에서 벗어나 진정 아동의 입장에서 아동을 이해하고 전 인격적인 교육이 되고자 하는 데 그 의의가 있다.

아동 발달에 있어 놀이의 근본적인 중요성을 지적한 학자는 프뢰벨[18]이다. 그는 "놀이

---

17) Herbert Read, 『*Education through Art*』, London: Faber and Faber, 1958, p.161.

18) 1782년 4월 21일 튀링겐 오버바이스바흐에서 출생하였다. 예나대학교를 졸업하고 1807년부터 프랑크푸르트의 모범학교에서 교사생활을 하던 중 교직이 천직임을 깨닫고 생애를 교육에 바치기로 결심하였다. J.H.페스탈로찌에 감화되어 1816년에 그리스하임에 일반 독일 교육연구소(1819년에 카일하우로 옮김)를 창설하였고, 1840년 블랑켄부르크에 세계 최초의 유치원을 세웠다. 이후 보모양성과 유치원사업 보급에 주력함과 동시에 여성교육의 발전에도 힘을 쏟았다. 사상적으로 페스탈로치와 독일낭만주의의 영향을 입어, 만물에 신의 본성이 깃들여 있다고 믿고 신성(神性)의 발양(發揚)이야말로 교육의 임무라고 주장하였다.

란 어린이에 있어서 인간 성장의 최고의 표현이며 동시에 모든 단계의 인간 성장에 있어서 하나의 유형이며, 하나의 반영이다."[19]라고 하였다. 그 이후 지금까지 많은 학자들이 놀이는 아동들의 생활인 동시에 일로 표현되어지며 놀이의 중요성을 이야기하고 있다. 칸트(Kant)는 "유희적인 활동 속에서 인간은 아주 높은 상상적인 표현을 기대할 수 있다."고 했고, 쉴러(Charles R. Sheeler)는 "사람은 완전히 인간적일 때 논다."라고 말했다.[20] 그리고 철학자인 호이징가는 "참되고 순수한 놀이 그 자체는 문화 예술의 중요한 기초중의 하나이며 문화 예술에 있어서 최고의 형태는 놀이에 있다."[21]라고 하였다. 이는 놀이가 아동들은 물론 모든 인간에 있어서 자유스럽고 또는 만족스럽게 자기 자신을 드러내 보일 수 있는 표현 형태임을 말하는 것이며, 그 가운데 자신의 정서를 가장 순순하게 표현할 수 있는 동시에 정화 시킬 수 있음을 말하는 것이다.

이와 같이, 놀이는 예술의 모태이며 인간은 놀이라는 행위 형태를 통하여 기쁨, 재미, 환희를 느낄 수 있다. 또한 완전히 자유스러운 분위기 속에서 할 수 있는 최고 상태의 예술적인 표현이 가능해 질 것이다. 아동들은 이러한 자유 속에서 놀이함으로써 최고의 표현이 가능하고 나아가 자신을 발전시키고 성장해 나갈 수 있는 것이다.

아동들은 자신들이 내재하는 무한한 가능성을 자연스러운 놀이 행위를 통하여 창의적인 자기표현을 한다. 아동들은 놀이를 통하여 발달하며, 아동들의 놀이는 그저 쓸모없이 시간을 허비하는 것이 아니라 활동함으로써 보고 느끼고 체험하는 모든 것을 언어, 몸짓으로 나타내고 도구를 사용하여 그리고 만들고 꾸미는 조형 활동을 하면서 탐색 관찰

아이들의 자기활동·연속발전·사회화·노작(勞作)·체험 등, 그의 이론 모두가 유아의 신성에 관한 확신에서 생긴 것이라고 할 수 있다. 한편 유아교육의 실천면에서 구체(球體)·점·선·정육면체 등의 장난감을 사용하는 유희를 통하여 인간성을 배양할 것을 제창하였다. 저서로는 《인간교육 Die Menschenerziehung》(1826), 《어머니와 애무의 노래 Mutter und Koselieder》(1844) 등이 있다.

19) Friedrich Froebel, 『*Education of Man*』, N.Y.:D. Appleton and Company, 1887, p.54.

20) 한국교육개발원 편, 김춘일, 『국민학교 교육과정 해설』, 교육과학사, 1982, p.383.

21) Huizinga, J., 전게서, p.13.

하고, 미적인 경험을 쌓으며, 지적인 성장을 해나가면서 본래의 자신의 모습으로써 진실된 자아의 표현이 가능하며 높은 상상력과 창조적인 능력을 향상시킨다.

놀이미술이란 누구의 간섭도 없는 자유로운 놀이행위에 뭔가를 꾸미고 만들어가는 조형작업을 첨가하여 창의적인 표현으로 재구성하는 것이다. 놀이와 미술의 장점을 서로 받아들여 놀이에 창의적인 발상을 고무하여 표현 성향을 높이고 미술 활동에 기쁨을 유발시키는 것을 뜻한다.

이에 아동들의 조형 교육은 어디까지나 놀이의 분위기 속에서 조형, 음악, 율동, 드라마 등의 활동들이 서로 통합되어 교육되거나 조형 활동을 중심으로 하나 혹은 두 가지의 다른 예술 분야의 활동이 서로 융합된 어떤 창의적인 표현으로 구성되는 것이 바람직한 것이다.[22]

2. 놀이를 통한 미술활동의 意義

놀이를 통한 아동미술을 좀 더 구체적으로 이해하기 위해서는 우선 놀이행위를 통한 아동들의 미술활동이라는 단순한 개념부터 아동들의 미술활동에 행위미술, 설치미술 등 현대미술의 흐름을 첨가한 현대적 감각의 미술활동으로 미술자체의 특성에 기인하여 확장된 개념의 열린 미술교육으로 보는 입장에서 살펴보고, 마지막으로 미술과 음악 율동, 극 놀이, 체육 등을 통합한 통합예술교육의 관점을 알아보도록 하겠다.

1) 놀이를 통한 미술활동

놀이를 통한 미술활동은 누구의 구속이나 억압이 없는 자유스러운 분위기 속에서 즐겁게 놀이하는 행위에 무언가를 만들고 꾸미고 조작하는 미술 활동을 첨가한 활동이다.

요즘의 아이들은 놀이의 특성이 무색할 정도로 자유롭거나 자연스러운 놀이행위보다는

22) 이수경, 「어린이 인성계발을 위한 조형놀이 프로그램 개발연구」, 이화여자대학교 교육대학원, 석사학위논문, 1982, p.9.

학습을 하기위해 학원, 유치원, 문화센터 등을 다니느라 본래 아동들이 누려야할 기본적인 놀이조차 행하지 못하고 있다. 아동들은 대부분의 생활을 놀이에 몰두하고 또 사물 및 주변사람들과 상호작용을 하면서 신체적, 정신적, 정서적, 사회적 발달을 이루어 가는데 이는 이미 프레벨, 에릭슨, 쉴러, 호이징거, 프로이트, 피아제등 여러 학자가 주장한 바 있다. 따라서 아동의 올바른 성장과 발달을 돕기 위해서는 놀이가 중요한 교육적 매개체가 될 수 있음을 인식해야 한다.[23]

아동들의 놀이는 그저 쓸모없이 시간을 허비하는 것이 아니라 자기 주변의 다양한 사물과 사람을 대응하면서 느끼고 생각하는 것 등을 언어로 표현하기도 하고, 몸짓으로 나타내기도 하고, 손과 도구 등을 이용하여 그리고 꾸미고 조작하고 만들어보면서, 탐색 관찰하고 미적인 경험을 하며, 지적인 성장을 해나가는 것이다.[24]

이상에서 알 수 있는 바와 같이 아동들은 자신들에게 내재하는 무한한 가능성을 놀이 행위를 통한 창의적인 표현 활동으로 나타낸다. 즉, 그들의 미술표현은 놀이의 형태로 나타나게 되는데 이것은 풍부한 상상력과 진실 된 자아의 표현이면서 어린이 자신 본연의 모습인 것이다. 아동들의 심리와 정서, 발달 단계 등을 자연스럽게 받아들이고자 하는 미술 교육이라면 당연히 제한적이고 형식적인 틀에서 벗어나 다양한 경험과 놀이를 통해 넓은 범위의 사고방식을 펼치게 하고, 그런 과정을 통해 조형 감각과 미적인 감각을 찾아갈 수 있도록 해야 할 것이다.

2) 현대미술*(*행위·설치*)*과 놀이미술

미술활동은 틀에 짜 맞춰진 고정관념에서 벗어나 항상 새로운 것을 느끼고 생각하고 표현한다. 20세기에 들어서면서 급격하게 변화하고 있는 이 사회에 사람들은 사고의 폭과 상상력 또한 무한하게 넓어 졌고, 이러한 사회적 변화는 미술 분야에서도 영향을 끼

23) 오정현,「 아동미술교육을 위한 Art play에 관한 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 1984, p.4.

24) 양경희, 『 열린 아동미술 교육』, 학지사, 1997, p.67.

쳤으며, 끊임없이 변화하고 새로운 것을 찾아내려는 미술가들은 다양한 미술 재료를 선택할 수 있고 작가의 개성을 살린 미술양식과 자유로운 표현방법을 발전시킬 수 있었다.

현대미술은 급격하게 변화하고 있으며, 그 표현형식 또한 다양하고 파격적이다. 현대의 미술가들을 어떠한 형식이나 장르에 얽매이기보다는 자신이 표현하고자 하는 것을 다양한 기법과 재료로 자유롭게 표현하는 경우가 많아지고 있다. 각 장르들을 통합하는 표현이 생기고 장르를 구분 할 수 없는 작품이 제작되며, 작업에 이용 가능한 재료와 매체를 활용하여 표현하고 있다. 교육적 차원에서 이러한 현대미술의 흐름을 반영하는 것은 의미 있는 일이다.

현대미술의 개념을 수업에 적용하는 목적은 다음과 같다. 첫째, 전통미술을 바탕으로 하여 국제적 감각을 키우는 데 매우 탁월한 효용성이 있으며, 둘째, 현대미술의 독창성과 창조성은 아동의 창의성 계발과 조형사고 확장에 크게 도움이 되고, 셋째, 현대미술에 있어서 표현방법의 다양성으로 인하여 아동의 미적체험을 심화시키고, 정서순화에 지대한 영향을 미친다는 것이다.[25]

현대미술은 야수파와 표현주의로부터 시작해 입체주의, 미래주의, 다다이즘, 추상주의, 추상표현주의, 초현실주의, 팝아트, 미니멀아트, 행위예술, 설치예술, 대지미술, 비디오아트, 레이저 아트 등 여러 양식과 방법으로 끊임없이 발전해 왔다. 이중 아동들의 미술표현과 유사한 점이 많은 행위예술과 설치미술은 놀이와 다양한 미술활동을 결합한 놀이미술에 많은 영향을 준다. 이중 몸을 표현수단으로 하는 행위미술과 설치미술은 아동들의 미술표현과 유사한 점이 많다.

설치미술과 행위미술이 생겨나게 된 동기는 다음과 같다.

미술이란 그저 평면적인 회화나 조각의 형식으로만 표현해야 한다는 것, 또 그러한 작품들이 화랑이나 미술관의 어느 한 공간만을 차지하고 정지된 채로 전시되어 있는 것에 대해 싫증을 느낀 미술가들에 의해서 20세기 초에 생겨났다. 이들은 미술을 표현하는데

25) 정인수, 「현대미술의 개념을 초등학교 고학년 미술 수업에 적용하는 방안에 대한 연구」, 한국교원대학교 석사논문, 1996, p.3.

있어 전통적인 형식과 한계점을 과감히 탈피하고 시인이나 연극인, 음악가, 건축가 등을 참여시켜 화랑이나 미술관 등 한정된 전시공간을 벗어나 거리나 해변 또는 수영장, 주차장, 극장무대 등 열린 공간에서 입체적이고 살아 숨쉬는 듯한 직접적인 행위와 형식이 필요하다고 생각한 것이다. 번거로운 형식에 얽매이지 않고 자유로운 발상에 기초하여 인간의 상상력을 발전시키는 열려진 미술이라는 점이 설치미술과 행위미술의 가장 큰 매력이다. 이러한 설치미술과 행위미술은 아동들의 미술표현과 비슷한 점이 많아서 자연스레 아동의 미술수업에 활용할 가치가 크다.

특히, 이러한 설치미술과 행위미술은 미술활동에 있어 개방적이고 자유로운 상상력, 청각, 후각, 촉각 등의 감각을 모두 활용하고 온몸의 동작을 표현하는 생동감, 음악, 율동, 드라마 등 다른 예술 분야와 통합하여 창의적인 표현으로 재구성 하려는 시도, 공간과 재료에 있어 광범위하며 상황에 구애받지 않으려는 점 등이 아동들의 근본적인 본성과 공통점이 많다.

설치미술(installation art)은 작가들은 자신의 생각과 느낌을 보다 효율적으로, 그리고 적극적으로 전달하기 위해서 설치의 형식을 사용한다. 또 객관적으로 모든 장르와 매체를 결합시키고 심지어는 시간과 공간을 넘나들 수 있기에 설치작업을 한다.

이러한 설치미술은 새롭게 보는 방식, 새롭게 생각하는 방식을 열어 주었다. 현대미술에서 혁신적인 개념으로 삶과 미술, 일상과의 경계를 무너뜨려 탈장르와 예술 본래의 기능을 회복시켜 주위의 모든 것이 예술일 수 있다는 가능성을 보여주었고, 예술의 고정관념에서 벗어나게 해 준 것이다.

이렇듯 설치미술은 다양한 매체와 소재를 이용하여 3차원의 전시공간을 활용하면서 동시에 공예, 조각, 연극 등의 다양한 예술의 장르로 표현하는데 표현방식에 있어서도 시각, 청각, 촉각, 후각 등 동원하여 연출하고 관객이 이를 직접 느끼고 경험할 수 있게 참여를 유도한다. 즉, 작품과 관객간의 상호작용을 가장 중요하게 생각한다. 관객이 작가의 작품을 그저 바라만보고 감상하는 것이 아니라 적극적인 자세로 직접 작품을 만져보고, 조작하고, 소리를 들으면서 작품과의 직접적인 교류를 하는 것이다.

행위미술(performance art)은 아직까지도 그 개념이 명확하게 정의되지는 않았지만 일반적으로 미술가가 육체적인 예술행위를 통해 조형표현을 하는 것으로 관중 앞에서 실제로 실행하는 것을 말한다. 실행, 연기, 연주 등의 어학사전적 의미에서 볼 수 있듯이 회화, 조각 등이 전통적인 장르개념으로는 충족할 수 없는 표현 욕구를 신체를 이용하여 시간의 흐름에 따라 표현하는 예술행위를 말한다. 액션페인팅(action painting) 이래 미술에서 공연적인 요소가 두드러지게 되면서 음악, 문학, 조형예술, 연극 등 여러 장르를 포함하는 일종의 종합예술을 지향하는 표현 수단으로서 넓게 사용된다.[26] 따라서 작가가 다 만들어 놓은 작품을 멀리서 그냥 바라만 보는 것이 아니라 직접 작가가 행하는 예술행위를 보면서 관객들은 보다 생동감 있게 현장감을 느끼게 되며 관객들은 작가와 더욱 가깝게 다가갈 수 있고 직접적인 만남이 이루어질 수 있는 것이다.

틀에 짜여진 형식에 얽매이지 않고 자유로운 발상에 기초하여 인간의 끊임없는 상상력으로 가장 열려진 미술인 설치미술과 행위미술은 열린 미술을 지향하는 미술놀이에 시사하는 바가 크다.

이러한 현대미술은 그것이 입체인지 평면인지를 구분하기 어렵게 하고 이러한 혁신적인 표현들을 교육에 도입해야 한다. 그것을 수용할 수 있는 영역이 바로 '놀이를 통한 미술활동'이다. 놀이미술에서는 기존의 장르에 입각한 일반적인 표현을 하는 것이 아니라 현대미술에서 이루어지는 다양한 표현을 교육에 도입하고, 기존의 장르를 뛰어넘거나 통합하는 표현을 가능하게 하며, 학생들이 자유롭게 자신의 의도를 형식에 구애받지 않고 표현할 수 있도록 한다. 본래 아동은 미분화되고 통합적인 사고를 기지고 있어서 현대미술의 통합적인 양상을 이해하고 표현하는데 오히려 적극적일 수 있다.

그러므로 아동들의 심리와 정서, 발달단계 등을 자연스럽게 받아들이고자 하는 미술교육이라면 형식적이고 제한적인 미술교육에서 벗어나 확산적인 사고방식으로 조형감각과 미적질서를 찾을 수 있도록 현대미술의 과감한 수용이 있어야 하겠다.

---

26) 월간미술 편, 『세계미술 용어사전』, 중앙일보사, 1996, p.427.

3) 통합적 놀이미술교육

급격하게 변화하는 현대사회에서 예술이나 교육도 그 흐름을 따라간다. 미술 자체 내의 장르가 무너지는 현상과 함께 다른 예술 장르 또한 무너뜨리는 다양한 시도가 이루어지고, 교육에서도 마찬가지로 교과를 넘어 통합교육이 강조되고 있다. 그래서 미술 내에서의 탈장르를 넘어 예술과 미술과의 통합하는 활동이나 다른 교과와의 통합교육이 시도되고 있다.

아동들의 놀이형태를 보면 무언가를 표현할 때 여러 가지 모습들이 발견된다. 조형놀이, 극(劇) 놀이, 음악, 율동, 신체표현 등으로 아동들은 자신들이 느끼고 생각한 것들을 표현한다. 아동들에게 조형놀이나 음악, 율동 등 여러 가지 표현활동을 하는 것은 단순히 자신의 생각이나 감정을 표현하는 의도도 있겠지만 주변의 여러 가지 사물과 현상을 스스로 탐색, 관찰하고 이해하려는 의지도 함께 작용하는 것이다. 한두 가지의 감각만을 가지고 뭔가를 이해하고 지각하기 보다는 시각, 청각 등 여러 가지 감각을 자연스럽게 활용해서 적용되었을 때 보다 쉽고 직접적이고 정확하게 이해하고 느낄 수 있게 되는 것이다. 아동들의 놀이는 여러 영역들이 분리되어 이루어지는 것보다는 서로의 영역을 넘나들면서 함께 이루어 졌을 때 다양한 감각들이 자극을 받고 활동하게 된다.

그러므로 놀이를 통한 미술활동은 여러 교과들과 통합적인 활동으로 발전되게 계획하며 주위환경과 사물들에 대해 항상 흥미와 관심을 가지고 관찰하는 태도를 갖게 해 주고 사물에 대한 형태감을 인식하는 시지각(示知覺)을 발달시켜 주며 생동감 있는 표현력을 길러주게 된다. 또한 다른 교과목의 이해에도 도움을 줄뿐 아니라 통합적인 예술활동을 통해 전인교육을 가능하게 해준다.

이상에서 살펴본 바와 같이 놀이미술은 아동들의 놀이에 미술활동을 첨가한 활동이며, 현대미술의 다양한 특성을 반영한 현대적인 감각을 띄고 있다. 따라서 따로 미술, 놀이, 음악, 무용, 체육 등의 영역을 구분하지 않고 통합적으로 함께 이루어지는 열린 예술교육이라 하겠다.

3. 놀이를 통한 미술활동의 교육적 가치

학습과 놀이를 다르게 인식하기보다는 조화를 이룰 수 있는 것으로 인식하는 것은 놀이 연구자뿐만 아니라 교육자에게도 매우 중요한 일이다. 이제까지의 미술은 학교 교육에서 여가, 부차적인 교과로 인식되어 왔었다. 그러나 미술 교육에서 놀이는 단순히 학습의 보조적인 역할로 제한되기 보다는 학습 그 이상의 것을 학생들로 하여금 경험하도록 한다.

미술 교육에서 놀이 연구는 인지적, 정서적, 사회적으로 그 가치를 언급하고 있다. 인지적 가치와 관련하여, 역할 놀이는 널리 이용되고 있다. 특히 감상 분야에서 역할 놀이를 적용한 예를 볼 수 있는데, 존스(Jones)[27]의 미술 비평에서 언어 표현력의 신장을 강조한 연구에서 그 예를 들어보면 학생들이 미술가의 전문 매니저가 되어 특정 미술가의 작품을 학습한 뒤 그 작품의 특징과 중요성을 미술관이나 갤러리에 알리는 편지를 작성하는 역할 놀이를 제시 하였다. 미술사와 관련된 역할 놀이는 학생들이 잘 알지 못하는 미술 개념이나 용어 사용 능력을 계발 시키며, 미술에 대한 자신의 관점을 보다 넓힐 수 있는 기회를 제공한다.

문제 해결로서 미술 놀이의 가치를 언급한 피트리(Pitri)[28]는 성인 미술가가 기술적, 미적, 양식적, 표현적, 개념적 문제를 다루는 것처럼 아동들 또한 미술 놀이에서 기술적, 실제적, 표현의 문제를 다룬다. 이러한 문제는 새로운 대상에 익숙하지 않거나 발달이 덜된 기술이 부족하여 재료를 사용하는데 어려움을 갖고, 개념에 대한 시각적 재현 혹은 상징을 표현으로 나타낼 때 드러난다. 이러한 문제가 있을 때 놀이는 인지적 유연성을 도모하고 상징적인 기능을 가지며, 문제 해결로 이끈다는 점에서 놀이를 통해 아동들은 여러 가지 문제에 대해 해결 할 수 있는 능력을 가진다.

이외에도 정동철[29]의 미술 놀이와 관련하여, 이야기를 통한 사고력 향상의 중요성을

27) Jones, J. E., "*Using make-believe to motivate student art talk*", Art Education, 48(5). 1995, p.12-16.

28) Pitri, E., "*The role of artistic play in problem solving*", Art Education, 54(3). 2001, p.46-51.

29) 정동철, 「놀이 미술과 이야기하는 삶의 장」, 초등교육연구논총, 제1호, 1988, p.26-153.

강조한 연구, 민옥현[30]의 미술 치료의 분야에서 미술 놀이의 치료적 측면을 부각시킨 연구 등이 있다. 특히 민옥현의 연구에서는 미술 놀이 즉 그림을 그리거나 만들기 등으로 표현하는 놀이를 통해 아동의 왜곡, 상실, 억제되었던 부분을 재발견하고, 통합 하도록 하여, 부적응 행동을 감소시켜 보다 바람직한 인격을 발전시킨다 하여 학습 장애 혹은 과잉 행동을 보이는 아동에게 자기 치료의 일환으로 미술 놀이 학습 프로그램을 적용하여 행동을 개선코자 하였다.

이상의 문헌에서 언급된 놀이를 통한 미술활동의 교육적 가치를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 놀이를 통해 미술 개념이나 용어를 사용함으로써 언어 표현력을 높일 수 있다. 피아제가 언급하듯이 놀이는 새로운 개념을 습득하는 것이 아니라 기존 학습 내용이나 개념을 공고히 하도록 한다. 놀이 속에서 이전에 배운 미술 개념이나 용어 등을 자유롭고 활발히 사용하는 기회를 통해 언어 표현력을 기를 수 있다.

둘째, 놀이를 통해 미술 작품이나 미술 개념에 대한 이해를 높일 뿐만 아니라 나아가 자신의 생각을 명료히 하고 자신의 주장에 대한 근거를 대는 등의 인지 능력을 신장시킬 수 있다. 그 외에도 다양한 개념과 기술을 활용함으로써 창의력을 촉진시키고 자신의 의견과 다른 의견들을 수용하고 대안을 찾는 등의 인지 능력을 키울 수 있다.

셋째, 놀이는 학생들의 지각과 감각능력을 확장시키고 계발시킬 수 있다. 미술 표현이나 감상에서 주변의 세계와 사물을 섬세하게 지각하는 능력뿐만 아니라 여러 가지 재료와 매체에 대한 감각 능력의 신장은 매우 중요한 학습 요소이다. 미술 놀이에서 예를 들어 모래 쌓기 놀이를 통해서 모래라는 재료의 특징을 감각적으로 알고 이를 다양하게 표현함으로써 감각능력뿐 아니라 표현력도 신장시킬 수 있다.

넷째, 미술교육에 놀이를 도입함으로써 놀이 활동과 학습 내용이 통합되고 놀이의 즐거움과 재미가 수업에 융화되면서 학생들은 놀이와 학습에 몰입하게 된다. 이러한 놀이

30) 민옥현, 「미술놀이 단서 제공이 주의력 결핍 과잉행동아의 주의집중 행동개선에 미치는 효과」, 특수교육총연합회, KRF 연구결과논문, 1999, p.1-98.

경험에 의한 긍정적인 정서는 결국 놀이와 학습을 구분하기 보다는 통합적인 것으로 인식하게 한다. 따라서 놀이는 수업의 흥미를 지속시키고 적극적인 참여를 유도할 수 있다.

다섯째, 놀이를 통한 미술활동은 놀이하는 자의 정서가 별다른 부담이 없이 표출 될 수 있으며, 놀이를 통해 부적절한 정서를 정화시킬 수 있다. 놀이 경험에서 재미와 기쁨은 학생들에게 긍정적인 자아 개념, 자율성, 인내심, 성취감 등의 건전한 정서를 형성하고, 놀이 속에서 자신과 다른 학생들과의 다른 정서를 이해하게 한다. 미술 치료는 이러한 놀이가 갖는 정서적인 면을 근간으로 하고 있다.

여섯째, 놀이는 친구들과의 협동을 통한 놀이 활동에서는 교유관계를 증진시키며 협동심과 같은 인성적인 성장을 기대할 수 있다.

미술놀이의 궁극적 목표는 훌륭한 장식가나 미술가를 양성하는 것이 아니라 인간으로서 미적감감과 스스로 창작할 수 있는 기틀을 마련하는데 그 목적이 있다. 그러기 위해 아동들에게 잠재된 무한한 가능성을 미술놀이라는 행위를 통해 발전되고, 올바르고 원만한 인간으로 성장하도록 도와주어야 할 것이다.

Ⅳ. 아동미술에서 놀이수업의 바람직한 전개

1. 바람직한 미술교육을 위한 조형환경

놀이를 통한 미술활동은 아동의 전체적인 생활 경험 속에서 미술 교과가 결과물로서의 우열이 아닌, 활동 과정을 즐기는 일이여야 한다. 또한 아동들의 활동은 그들을 둘러싼 환경의 영향을 크게 받고 있다는 전제하에 미술수업에서의 바람직한 환경을 제시한다.

1) 材料의 환경

미술 작품은 개성적인 자기표현이므로 적절한 표현을 위해서는 다양한 재료를 필요로 한다. 실제로 표현 재료가 풍부하면 그만큼 경험을 적절하게 표현할 수 있는 재료를 고르기가 쉽다. 따라서 다양한 조형적 표현을 하기 위해서는 다양한 재료의 사용에 익숙해져야 한다. 아직 어리다고 색상수가 적은 크레용만 제공하는 것은 좋지 않다. 그리기에 필요한 크레용, 색연필, 매직 외에도 여러 가지 크기와 질의 종이, 붓, 찰흙 등 다양한 표현 재료를 주어 이것들을 활용하면서 표현하는 경험을 어릴 때부터 쌓아가는 것이 중요하다.[31]

한 장의 도화지를 재료로 한다고 가장을 해 보아도 도화지 위에 그림을 그리는 행동 외에도 찢기, 자르기, 붙이기, 연결하기, 뭉치기 등의 여러 가지 조형적인 시도가 나올 수 있다. 또한 그림을 그린다는 행위를 가장(假裝)해보면, 도화지 뿐 아니라 신문지, 포장지 나아가 모래, 흙, 물 등 자연 재료들까지 도화지 못지않은 훌륭한 재료가 될 수 있다. 작은 돌맹이나 병뚜껑은 사람의 머리, 또는 굴뚝에서 나오는 연기로 표현하는 것처럼 같은 재료를 가지고 무한한 상상력을 가지고 다양한 표현을 할 수 있고 반대로 한가지의 주제를 다양한 재료를 가지고 표현할 수 있다. 따라서 아동들의 흥미와 관심있는

31)瀧擇武久, 「미술교육에의 제언」, 김향미 (역), 교육미술연구 제3호, 1996, p.19.

재료들의 무한한 확대가 필요하다.

좋은 재료를 아동들에게 제공하기 위해서는 일상적인 수집활동이 선행조건이 되어야 한다. 그 좋은 예로 일본 광도현안예군부중소학교(廣島縣安藝郡府中小學校)의 빈 교실을 재료 수집실로 활용한 '도움의 방'을 소개한다. 여기에는 라면상자나 가전제품 포장용 상자로부터 실, 노끈, 음료수캔, 빈병 등 미술과에서 활용될 만한 수많은 물건들이 수집되어 있어 필요에 따라 어린이도 교사도 항시 활용 가능하도록 운용되고 있다. 이러한 재료 수집 보관실, 재료 선반, 재료 상자의 설치는 회화에만 편중되기 쉬웠던 지금까지의 미술 수업을, 각 영역을 고루 지도하는 균형 있는 미술 수업으로 개선하기 위한 좋은 해결책이 될 것이다. 또한 이 학교에서는 수업 제재에 있어서의 주 재료 뿐만 아니라, 활동 내용을 확장시키는 보조 재료라 할 수 있는 테이프, 비닐끈, 종이 등의 다양한 물건들을 비치하고 있어 아동들이 자유롭게 활용하고 있었음을 부언해 둔다. 한편, 평상시에 정원손질을 할 때 같이 연개하거나 작은 돌이나 나뭇가지 정도도 모으기가 힘든 도시에서는 봄, 가을 소풍을 활용해서 자연물들을 모으는 일들을 연계하여 미술 수업의 일환이 아닌 학급 전체의 활동으로 정착 시키는 것이 지도자의 부담이나 노력을 감소시키고 또한 자연을 친근하게 발견시키는 기회를 아동들에게 제공시킬 수 있다. 이러한 환경과 학습자간의 적극적이고 자연스러운 만남은 어린이 자신이 스스로 재료와 친숙하게 되고 새로운 활동을 창출해 갈 수 있도록 일상적인 습관과 태도를 길러주는 일도 중요한 과제 중 하나이다.

재료의 양에서도 많을수록 좋다는 의미는 아니지만, 풍부한 재료는 대담하면서, 다양한 활동을 유발시킨다. 예를 들어 찰흙놀이를 할 때 모든 학생이 같은 양의 찰흙을 준비하여 완성하였을 때 거의 비슷한 크기의 완성작으로 크기가 한정되어있는데 일부러 대량의 찰흙을 제공하여 충분히 사용할 수 있도록 허용될 경우, 이는 아동들의 발상이나 표현 활동에 많은 자극을 주는 계기가 될 수 있으며[32], 그러한 가운데 풍부한 표현 활동

32) 若元橙男, 「圖畫工作科における造形環境に關する一考察」, 美術科教育學會誌, 第16號, 1995, p.356-357.

이 이루어질 수 있다.

진술한 바와 같이 다양한 재료를 대량으로 취급할 경우, 사후 처리는 간과 할 수 없을 것이다. 수업 계획에 있어서 충분한 계획이 있지 않으면 미술 활동은 번거롭거나 귀찮은 것으로 간주되어 버린다. 어떤 재료를 새로 사서 나중에 쓰레기 등 사후 처리로 고심하는 일이 적게 하기 위해선 가능한 한 무리와 낭비가 없는 음료수 캔, 스티로폼과 같은 재생적인 재료가 대안이 될 수 있을 것이다. 이는 또한 환경보존운동의 일환으로서도 교육적인 의미를 가진다. 또한 찰흙은 그 사후처리가 염려되어 기피되는 경우도 있는데, 보관 방법에 대해 연구하면 충분히 반복하여 사용할 수 있는 재료이므로 다각적인 시점에서 계획과 운영 하에 성공적인 수업으로 전개시킬 수 있다.

그리고, 표현활동에 투입되는 재료들은 되도록이면 가공되지 않은 자연적인 것이 좋다. 예를 들어 고장에서 찍어내는 블록보다는 오히려 널빤지나, 토막 나 있는 각목들을 다양하게 제시하여 자유롭게 나타내게 하는 것이 훨씬 동심에 호소하는 것이 되기 때문이다. 아이들의 본성을 제대로 이해한 사람이라면 아동에게 이미 만들어진 장난감은 아동의 상상력이나 창의력 발달에 방해가 됨을 알게 될 것이다. 아동들이 원하는 것은 기계적으로 고안한 장난감이 아니라 단순히 밀고 끌만한 것이다. 또 다른 예를 든다면 기계로 제작 된 인형을 들 수 있는데 이것은 상상 할 수 없게 만든다. 그러나 간단한 헝겊인형은 기쁨을 줄 수 있다. 어린 시절 내적(內的)으로 환상을 키울 수 있어야 어른이 되었을 때 완성된 인간으로서의 삶을 누릴 수 있는 것이다.[33]

놀이를 통한 아동의 미술활동에 있어서 아동 개개인이 재료를 통한 감각경험을 다양하게 펼쳐 나갈 수 있도록 해야 한다. 용도성이 있는 재료만으로는 한정된 경험밖에 기대할 수 없으므로, 여기에서의 재료는 필연적으로 가소성이 풍부한 것이거나, 여러 가지

東廣島市立高屋東小學校에서는 찰흙을 주재료로 한 조형놀이의 사례로서, 개인 지참량인 7-8kg 이외에도 교실 중앙에 100kg의 찰흙을 학교측에서 준비하였다. 풍부한 조형재료라는 새로운 분위기와 자극이 어린이들의 활동을 보다 적극적인 방향으로 유도할 수 있었다는 평가를 받았다.

33) 김정임, 「자유 발도르프 유치원의 유아교육론의 실제」, 21세기를 지향한 현장 교육개혁, 한국교원대학교·교육과정 연구소, 1997, p.8-9.

방향으로 발상이 확산되는 것, 혹은 창의적인 활동을 유발시킬 만한 재료가 바람직하다. 이러한 재료는 촉감각(觸感覺)을 자극시키고 나아가 조형적인 행위로 발전시킨다.

2) 場所의 환경

아동들이 학습을 하는 장소는 정신적으로나, 육체적으로 충분한 행동, 조작을 하는 장소로 설정 된다. 어느 때는 교실이 되고, 어느 때는 운동장이 된다. 학교 내에서의 공간만을 생각하더라도 교실은 물론이요, 복도, 운동장, 계단, 모래사장 등 상당히 많다.

아동들의 미술활동에서 장소는 가장 중요한 환경 요건의 하나이다. 놀이를 통한 미술활동에서의 장소는 우리가 그동안 미술교육에서 있어서, 8절지를 책상 위에 놓고 그림을 그린다든가 하는 학습에서는 볼 수 없는 크고 넓은 공간에서의 활동을 말한다. 아동들의 무한한 상상력과 표현력을 좁은 교실, 딱딱한 의자위에서 일정하게 주어지는 활동영역이나 소재로 억압해서는 안 될 것이다. 다양한 조형성을 지니는 재료들을 가지고 공간속에서 역동적으로 움직이기 위해서는 보다 넓은 공간으로 이끌어주어 조형 활동의 영역을 넓혀주어야 한다.

장소의 문제를 생각하는 자료로서 「여섯 개의 공간」[34] 이란 개념을 소개하고자 한다.

◎자연 공간 - 벌레잡기, 나무타기, 헤엄치기 등 자연과 더불어 놀이를 전개 할 수 있는 공간

◎개방 공간 - 달리기, 공놀이, 줄넘기 등 놀이나 게임을 즐길 수 있는 개방된 공간

◎길 공간 - 만남의 공간, 놀이의 거점을 연계시키는 넷트웍의 놀이 공간

◎혼란 공간 - 폐품 수집장 등 혼란스러운 공간. 어린이들의 상상력을 자극할 만한 소재가 많다.

◎은신 공간 - 부모나 교사, 어른들 몰래 만든 어린이들만의 비밀기지. 어린이들의

34) 仙田滿, 『子ともとあそひ-環境建築家の目-』, 岩波新書, 1992, p.18-19.

공동체 의식은 형성하고 우정이나 타인에 대한 배려 등을 경험할 수 있다.

◎놀이기구 공간 - 어린이 공원, 놀이터 등

이상의 여섯 가지 공간들 중에서 우선적으로 자연 공간, 개방 공간, 길 공간의 세 가지가 중요하며, 부수적인 공간으로 혼란 공간, 은신 공간, 놀이기구 공간이 보장됨으로써, 아동들이 놀이를 통한 자유로운 미술활동이 보장된다.

또한 장소의 질에 관한 문제도 고려해 볼 필요가 있다. 미술활동의 제재에 따라서는 교실 안이 아닌 교정이나 실외에 나가서 해야 하는 경우도 있을 것이다. 그럴 경우 여건상 교실 안에서 하게 된다면, '실내가 더럽혀지지는 않을까', '교실 벽을 손상시키지는 않을까' 등의 잠재적 우려 때문에 어린이의 육체적 활동뿐 아니라 사고활동까지도 제한시킬 것이다. 이는 결국 아동들의 자유로운 발상이나 활동을 억압시키는 결과로 되는 것이다. '자유로운 분위기 속에서, 아동들의 창의성을 살려서'라는 이상적인 말들을 자주 접하게 되나 그것들은 단순히 구호로 끝나게 되는데. 오히려 규제가 없는 장소의 보장이야말로 교사의 역할이며 동시에 해결책이 될 것이다

아동의 놀이를 중심으로 한 미술활동에 있어서 장소의 문제는 지도목표, 아동들의 학습경험이나 인원, 재료의 질과 양 등에 다양한 조건으로부터 통합적으로 판단되어야 하겠다. 나아가, 대형공간의 확보가 가능하다면 경우에 따라서는 학급단위의 활동에서 끝나는 게 아니라, 학년단위, 학교단위의 활동도 가능하지 않을까. 오히려 이러한 활동의 조직이야말로 놀이를 통한 미술활동에 더 많은 의미를 부여할 수도 있을 것이다. 즉, 인원의 증가에 의해 더욱 다양하고도 다이나믹한 활동을 기대할 수 있으며, 학년 내의 연대감 등의 새로운 측면의 가치의 발생도 기대할 수 있을 것이다.

이상에서 알 수 있는 바와 같이 놀이미술을 활성화시키기 위해선 선택의 자유가 허용되는 환경이어야 하며, 학생들이 다양한 재료와 도구의 사용이 가능하도록 해야 한다.

2. 지도상의 유의점

놀이를 통한 미술활동 전개시 지도상의 유의할 점은 다음과 같다.

아동들의 미술활동은 그 성격상, 일반적인 타 교과와의 수업형태와는 크게 다르며, 특히 아동들의 놀이를 통한 미술활동은 종래의 지도관만으로는 대처 불가능한 상황도 있다. 제재에 따라서는 활동 그자체가 놀이가 되는 순간도 있고, 그리기나 만들기 등의 순수한 미술활동만이 전개되는 경우가 있는데 아동들의 미술활동은 이들 모두를 수용할 수 있는 활동이여야 한다. 아동 개개인이 창출하는 다양한 수준의 활동이 최대한 보장될 때 활기 있는 미술활동이 기대될 수 있으며, 아동들의 미술활동은 학교 교육 속의 다른 어떤 활동보다도 어린이들의 자유를 최대한 보장해주는 것 이여야 한다.

근래 들어 아동들에 대한 교사의 태도와 역할을 나타내는 용어 중에 지원, 원조, 제안 등이 빈번하게 사용되고 있다. 아동들을 중심으로 하는 수업에서는 대단히 바람직한 용어이다. 그러나 실제의 교육현실에서 지원, 원조, 제안적인 전개가 있는가라고 반문했을 때, 그렇지 않다라는 대답을 듣기가 쉽다. 아동들의 활동을 최대한으로 보장한다는 미명하에 교사는 방임형이 되기 쉽다. 그러나 앞에서 말한바와 같이 재료나 장소의 환경을 위해 치밀한 수업계획과 적극적으로 수업에 임하는 교사의 자세로 적극적이고 다각적인 교사의 활약이 갖춰줘야 하겠다. 수업시간동안 교사는 아동들 사이를 돌아다니며 그들의 이야기에 귀를 기울고 활동에 참여하며, 활동이 전개되는 방향으로 힌트와 조언을 제공하는데 전력해야 한다. 결국 활동의 중심은 아동지만, 그들의 활동에 정체나 정지가 없도록 교사는 아동들 이상의 활동을 해야 한다.

한편 제재에 따라서는 아동들의 흥미가 고조되어 충실하고도 긴장된 활동이 계속되는 경우도 있다. 하나하나의 제재는 최적의 시간 수를 각각 다르게 요구하기도 한다. 즉 '일주일에 몇 시간'이라는 시간적인 구속은 아동들의 의욕저적인 활동을 제한시키는 요인이 될 수도 있다. 제재에 따라서는 오전 내내, 혹은 하루 종일 이나 이틀 연장으로까지 확대될 수도 있다는 사고의 융통성과 유연성도 요청되는 경우가 있다. 이러한 점에

서 「책가방 없는 날」의 활용은 절호의 대안이 되겠다. 반대로, 이십분 정도의 짧은 시간 내에 종료될 수 있는 제재도 있을 것이다.

지금까지 기술한 시간에 대한 문제는 '운용(運用)'의 문제로 대변된다. 그러나 시간환경은 운용면 뿐만 아니라, 발상-구상-표현의 각 단계에서 각각의 시간을 어느 정도로 확보할 것인가 하는 '배분(配分)'의 문제도 내포한다. 혹은 타이밍의 문제도 있을 수 있다. 예를 들어, 교정에 나무 손질하는 작업이 있는 날이라면, 다른 교과의 수업중이라도 그 작업에 잠시 주의를 돌린다. "싹둑싹둑" 나뭇가지를 자르는 소리에 귀 기울이게 하여 다음 미술시간에는 "저것으로 만들자"는 유도 발문을 하는 것이다. 시간으로 따지자면 실로 짧은 순간에 불과하나, 적절한 타이밍을 놓치지 않으려는 교사의 프로의식은 아동들의 무한한 잠재력을 최대한으로 계발시키는데 다각적으로 발휘되어야 할 것이다.[35]

또한 발문을 들 수 있는데, 교사의 말 한마디에 따라 어떤 때는 아동들의 활동이 단절되기도 하고, 또 어떤 경우는 정체된 사고들이 활성화되게도 한다. "이 재료로 어떠한 것을 만들 수 있을까"라는 물음의 답변에 따라 수업의 전개방식은 달라질 것이다.

한편 "미술수업에는 교사가 무엇인가를 말하게 되면 아동들의 생각을 정체시키는 것 같아, 어떤 발문을 해야 다양한 아동들의 발상으로 유도할 수 있을지 막연할 때가 많다.", 혹은 "미술수업에서는 특히 아동이 중심이 되어야 하므로 지적인 발문은 가능한 한 피해야 한다."고 단언하는 교사가 많다. 아동들의 생각을 소중히 여긴다는 점에서는 긍정적으로 받아들일 수 있으나 그렇다고 해서 교사가 너무 방관적인 자세로 있기보다는 다양한 발문을 통해서 교사도 함께 즐기고 탐구한다는 관점에서 대처해 나가야 할 것이다.

그 밖의 유의점으로는, 아동의 조형성과 표현방법은 연령이나 발달정도에 따라 다르므로 획일적인 제재를 피하거나 같은 방법의 기법을 가르치는 일은 바람직하지 못하다. 또한, 놀이가 전개되는 동안 노래 부르거나 몸짓으로 나타는 일을 겸하는 것도 좋다. 가급적 통합적인 활동으로 전개하는 것이 아동의 특성에 부응한다고 할 수 있기 때문이다.

35) 김향미, 전게서, p.46-47.

놀이미술에서 학생들이 교사의 지시를 따르기 보다는 자기 자신의 경험으로부터 아이디어를 도출하는 것이 중요하다. 또한 교사의 역할이 중요한데, 창의적이며, 재미있는 교사는 학생들의 학습 동기와 흥미를 높이기 위한 교수법을 지속적으로 개발할 수 있어야 한다.

2. 평가의 방향

최근 들어 교육에 있어서 평가는 인간을 규정하기 위해서라기보다는 인간을 이해하기 위해서 이루어져야 한다는 주장이 많은 사람들의 관심을 얻고 있다. 아동의 놀이미술을 다방면으로 관찰하여 '즐거움'과 '새로움의 발견'이라든지, '어떤 표현에서 놀라움과 깨달음' 등을 칭찬해 주는 동시에 아동을 이해하는 데 뜻이 있는 것이다.

다시 말해서 아동의 행동 특성을 관찰하여 학습의 장에서 조형성의 발견이 어떻게 형성되고 있는가를 보는 일이다. 예를 들면, 늘어놓기의 놀이 행위 중에서 배열과 관련된 조형적인 의미를 의식하고 새로운 조형에의 각성이 되어가고 있는가의 문제인 것이다. 자발적인 놀이미술에서 과연 어떠한 조형적인 성장이 되어 가는가의 누가기록을 위한 관찰이 곧 평가적 의미가 있는 것이다. 아동이 개인이나 집단 속에서 조형적 놀이를 즐기고 영위하는 생활 기록의 범위를 넘어서는 안 된다.

위와 같은 평가의 개념을 전제로 실제 평가의 기본 원칙을 나열하면 다음과 같다.

첫째, 다양한 평가 방법을 사용한다. 지필 검사를 지양(止揚)하고 평소의 수업 활동을 중심으로 관찰 평가, 학습 결과물 및 작품 분석, 면담 등의 다양한 방식의 평가를 수행한다.

둘째, 학습자의 특성을 중심으로 평가한다. 평가는 교육의 과정임을 고려하여 학생 개개인의 특성을 중요하게 생각하고 이를 반영할 수 있는 방식으로 평가한다. 특히 학생들의 단점을 부각시켜 지적하거나 상호 비교하지 않도록 유의한다.

셋째, 평가의 결과는 종합적으로 기술한다. 평가의 결과는 학생의 다양한 특성을 고려

하며 여러 가지 학습 내용에 대한 평가 결과를 종합하여 기술하되, 가능한 한 학생의 발달 정도를 장점 위주로 진술하도록 노력한다. 또한 결과 보다는 활동 과정에서 나타나는 학생들의 흥미와 자발성, 창의성, 적극성 등이 충분히 반영되도록 한다.

넷째, 평가의 결과는 차후의 교육 활동에 도움이 되도록 다양한 방식으로 활용한다. 평가 결과는 학생 개개인의 성장 정도를 파악할 뿐만 아니라 미술 교과의 교수·학습 방법을 개선하기 위한 피드백(feedback) 자료로 활용한다. 평가 결과는 가능한 한 계량화를 지향하고 학생의 특징과 진보의 정도, 발달 과정 등을 종합적으로 기술하여 다음의 교수·학습 계획 및 실행에 참고할 수 있는 자료로 활용한다.

Ⅴ. 수업현장의 실천사례

아동들의 놀이미술은 아동 자신의 내적인 욕구와 감정의 표현이요, 아울러 적극적인 행위이다. 그리고 단순히 표현하는 활동이 아니라 아동 나름대로의 생활에의 적극적인 대응 활동인 것이다. 따라서 아동은 만족스러운 표현 활동을 통하여 심리적인 쾌감이나 만족감, 자신감 등을 경험할 수 있다.

'즐거운 생활'은 활동이나 주제 중심의 교육을 지향하는 통합 교과로서 다양한 종류의 표현 및 감상 활동을 통하여 학생들로 하여금 학교생활에서 즐거움을 경험할 수 있도록 도와주는 것을 일차적인 목적으로 삼고 있다. 따라서 '즐거운 생활'의 교과 내용에는 원칙적으로 학생들에게 즐거운 생활을 경험할 수 있게 해주는 모든 놀이나 활동이 포함될 수 있다.[36)]

이처럼 놀이를 통한 미술수업의 성격이 1, 2학년에서의 '즐거운 생활'교과의 성격에 부합 된 바 즐거운 생활을 토대로 지도 계획안을 짜 보았다.

그리고 놀이를 통한 미술활동을 가르칠 때에 지도교사는 미술이 생활과 동떨어져 있는 것이 아니라 우리 일상의 삶과 밀착되어 있다는 점을 이해하고 이 놀이 학습을 통해 자연스럽게 미술의 교과 목표를 이끌어 낼 수 있도록 한다.

표현력이 미숙하여 전체적인 구성이 부실할 경우도 있는데 , 모둠끼리 미숙한 점을 수정하여 보완하도록 하며 놀이감이 미적인 기능뿐이 아닌 실제로 놀 수 있음을 강조한다. 표현활동 중에 안전사고를 주의하고 모둠의 의견을 서로 존중하도록 한다.

잘 된 부분이나 참신한 발상과 구상력, 치밀한 조직력 등을 지도교사는 면밀하게 관찰하여 잘된 부분을 칭찬하고 의욕과 흥미를 북돋아 준다. 모둠끼리 기존의 놀이감을 기반으로 자기 나름대로 재구성하여 창의적 표현과 창의적 놀이 방법과 놀이 법칙 만들기도 지도한다.

---

36) 교육인적자원부, 『초등학교 교사용지도서 즐거운 생활 1-2』, 한국교육과정평가원, 2005, p.9.

*1.*여러 가지 색 놀이하기

*(*즐거운 생활 *1-1, 8*단원 색의 나라-여러 가지 색을 표현하여 봅시다.*)*

◈ 학습 목표

(1) 여러 가지 색으로 아름답게 표현할 수 있다.

(2) 여러 가지 재미있는 방법으로 색을 사용할 수 있다.

(3) 다양한 표현방법의 특성을 알고, 여러 가지 재료로 아름답게 만들 수 있다.

(4) 색의 아름다움과 표현에 관심을 가진다.

◈ 교수 · 학습 자료

교사 : 참고 작품(여러 가지 표현 방법), 색종이, 색상지 등

학생 : 물감, 물통, 팔레트, 붓, 색 , 사인펜, 도화지, 화선지등

◈ 교수 · 학습 활동

□ 학습 준비하기

* 주의 집중하기

* 동기 유발하기

- 우리 주변의 사물들은 어떤 색을 띠고 있는지 살펴본다.

* 색 구별하기

- 교사가 제시하는 색종이를 보고 같은 색의 색종이를 찾아본다.

- 나는 어떤 색을 좋아하는지 색종이에서 골라 이야기한다.

□ 학습 목표 및 학습 방법 알기

* 학습 활동 인지하기

- 아름다운 색을 이용하여 여러 가지 방법으로 표현해 볼 것임을 설명한다.

* 참고 작품을 보며 표현 방법에 대하여 이야기하기

- 어떤 방법으로 나타낸 것인지 이야기 한다.

* 학습 방법 알기

- 여러 가지 방법으로 색을 나타내어 본다.

  불기, 뿌리기, 흘리기, 번지기 등

☞ 색의 조화를 잘 생각하여 아름다운 효과를 내는 것이 주된 학습 활동임을 강조한다.

☞ 방법별로 코너를 만들고, 어린이들에게 코너를 돌면서 표현해 보도록 한다.

□ 구상하기

* 어떤 색을 이용할 것인지 정하기
* 어떤 방법으로 표현할 것인지 생각하기
* 도화지의 색 선정하기
* 어떤 작품을 제작할 것인지 생각하기(방법 1,2,3,4 중에서 선택한다.)
* 활용할 코너 알아 두기

☞ 시간이 많이 소요되지 않으므로 어린이들이 창의적으로 여러 가지 방법을 활용하게 하되 우연의 효과와 의도적인 효과를 모두 경험해 볼 수 있도록 지도한다.

□ 표현하기

* 여러 가지 방법을 시도해 보기

- 여러 가지 방법을 시도해 보고 재미있는 점을 발견한다.

  불기, 뿌리기, 흘리기, 번지기 등

* 우연적으로 표현된 것에 색 사인펜이나 크레파스, 물감 등으로 덧그리기

□감상하기

* 서로의 작품 감상하기

- 재미있고 효과적으로 나타난 점을 찾아본다.

  어떤 재료를 사용하였는지 살펴보기

  어떤 기법을 이용하였는지 살펴보기

- 다른 사람과 다르게 표현된 점을 찾아본다.

□ 작품 보관하기

* 제작한 작품은 화집이나 파일에 보관하기

□ 정리하기

* 용구 정리 및 주변 정리하기

- 남은 자료는 재활용하거나 물감일 경우 다른 학급에 인계하여 물자 절약을 실천할 수 있도록 한다.
- 주변을 깨끗이 정리한다.

2. 모래판에서 놀이하기

*(*즐거운 생활 *1-1, 9*단원 야*!* 신나는 여름방학이다-모래판에서 놀이를 하여 봅시다*.)*

◈ 학습 목표

(1) 모래나 흙으로 마을을 꾸밀 수 있다.

(2) 모래나 흙에 친숙해지며, 익숙하게 다룸으로써 자연과 친숙하게 하고, 입체적인 형상을 계획적으로 만들 수 있다.

(3) 친구들과 서로 협동하는 태도를 가진다.

◈ 교수 · 학습 자료

교사 : 양동이, 물뿌리개, 긴 호스, VCR 자료

학생 : 간편한 복장, 꽃삽, 물수건, 풀, 돌, 장난감, 깡통, 각목, 종이 컵, 빵칼 등

◈ 교수 · 학습 활동

□ 제재에 맞는 노래 부르기

* '두꺼비'노래 부르기

□ 방학 중 가고 싶은 곳, 가기로 한 곳들을 이야기하기

* 여름 방학 중에 가고 싶은 곳이나 가기로 한 곳들을 이야기하기

□ VCR 자료나 참고 작품을 보며 이야기하기

* 무엇을 하는 장면인가, 무엇을 만든 것인가 등에 대하여 이야기하기

* 모래판에서 놀아 본 경험을 이야기하기

* 모래에 대하여 이야기하기

- 쉽게 만들 수 있고, 수정하는데 용이하며, 큰 것을 만들기도 쉽다.

□ 모래판에서 나타내고 싶은 것 계획 세우기

* 각자 만들고 싶은 것 정하기

- 꽃동산, 두꺼비집, 모래 마을, 굴, 연못, 성 등

* 서로의 생각을 이야기하면서 작은 모둠 만들기

* 놀이하기 전에 해야 할 일을 의논한다.

- 모래판에 물 뿌리기 등

□ 모래 마을 꾸미기

* 모둠별로 계획한 모래 마을 꾸미기

- 손이나 꽃삽을 이용하여 구멍을 판다

- 빌딩, 집도 세우고 나무도 심는다.

- 큰 연못도 꾸미고 물고기도 만든다.

- 자갈이나 나뭇가지, 나뭇잎, 장남감등 주변의 재료로 마무리 손질을 한다.

□ 감상하기

* 서로의 작품을 감상하기

- 전체적인 어울림이나 부분의 재미있는 점을 이야기한다.

- 만들어진 모양에서 연상되는 것들을 서로 이야기한다.

- 모둠마다의 작품에 마을 이름을 붙이고 특징을 이야기 한다.

□ 뒷정리하기

* 모래판 뒷정리하기

◈ 참고 자료

(1) 제재 설정의 배경

어린이들은 모래나 흙을 가지고 노는 장난을 매우 좋아한다. 그러나 점차 도시화 되어 가고 있는 주변 환경 속에서 운동장이나 공원 이외에 흙을 밟을 기회가 점차 적어지고 있는 실정이다.

따라서 이 제재는 어린이들로 하여금 학교 운동장에 모래 시설이나 야외의 모래판에서 온몸으로 자연을 접하게 하고 놀이를 통한 자신의 감정과 느낌을 표현하게 함으로써 어린이들의 정서 순화 및 창조성을 기르도록 해 준다. 다소 좁은 모래사장이라 할지라도 어린이들이 옹기종기 모여앉아 이야기하면서 조형적인 활동을 할 수 있다는 점에서 자

유롭고 재미있는 활동이라고 볼 수 있다.

또한 주변의 잡동사니를 보조 재료로 모래와 함께 사용하여 조화로운 표현활동을 즐길 수도 있다.

(2) 도입 단계에서의 재미있는 발문

*우리 오늘 무인도로 떠나 볼까?

*무인도에 가서 우리만의 새로운 마을인 모래마을을 만들어 볼까?

*무인도의 따른 모래판처럼 평평할까?

*큰 산, 언덕, 강, 바위도 있고...

*새로운 도시를 세우려면 어떠한 것이 있어야 할까?

*길, 건문, 놀이터, 상가, 학교, 다리, 기차, 배 등

*모래 마을을 꾸미는데 또 필요한 것이 없을까?

3. 역할놀이 무대 장면 꾸미기

*(*즐거운 생활 *1-2, 2*단원 옛날 옛적에-역할놀이 해 봅시다.*)*

◈ 학습목표

(1) 예날 이야기를 듣고 재미있는 장면을 상상 할 수 있다.

(2) 옛날 이야기의 재미있는 장면을 중심으로 역할 놀이를 계획할 수 있다.

(3) 옛날 이야기를 주제로 역할 놀이에 필요한 배경을 꾸밀 수 있다.

◈ 교수 학습 자료

교사: 옛날 이야기 자료, 예날 이야기 삽화 자료

학생: 전래 동화책, 도화지 전지, 비닐 테이프, 크레파스, 수채 물감, 붓, 물통, 가위, 풀, 수건

◈ 교수 학습 활동

□ 학습 활동 알기

＊ 역할 놀이의 과정 알기

- 옛날 이야기를 주제로 역할 놀이를 준비하고 역할 놀이를 한다.
  역할 놀이 학습 활동 이해하기

□ 옛날 이야기 듣기

＊ 교사가 들려주는 옛날 이야기 듣기

＊ 옛날 이야기는 책을 모두 읽어 주기 보다는 교사가 이야기 내용을 압축하여 극적인 장면을 중심으로 구연해 주는 것이 학생의 흥미를 유발하는 데 효과적이다.

□ 역할 놀이 계획 세우기

＊ 역할 놀이 장면 정하기

- 재미있는 장면을 이야기해 보고 역할놀이에 필요한 장면을 정하도록 한다.
  역할놀이 활동을 고려한 장면 정하기

＊ ‘흥부와 놀부’ 역할 놀이에 적합한 장면 정하기는 학생의 토의 학습을 통하여 학생들

이 흥미 있어 하는 장면을 중심으로 선정하도록 한다.

* 이야기의 장면 정하기

- 1장면 :흥부가 제비의 다친 다리를 치료해주고 박씨를 얻어 심는 장면
- 2장면 :가을이 되어 흥부네 초가지붕 위에 박이 주렁주렁 열려서 지붕 위의 박을 따서 톱으로 켰더니 기와집과 보물 상자가 쏟아져 나오는 장면
- 3장면 :놀부가 이 말을 듣고 제비 다리를 일부러 다치게 한 후, 치료를 해 주고 박씨를 얻어 심는 장면
- 4장면 :가을이 되어 놀부네 기와지붕 위에도 박이 주렁주렁 열려서 지붕 위의 박을 따서 톱으로 켰더니 도깨비들이 쏟아져 나오는 장면

* 이야기 장면은 4장면 정도가 적당하나, 이야기의 내용은 학생이 창의적으로 꾸며서 표현할 수 있도록 한다.

□ 구상하기

* 밑그림 그리기
  - 분단별로 정해진 장면에 따라 중요한 내용은 크고 대담하게 표현하도록 한다.
    - 다양한 재료를 사용하여 밑그림 그리기

* 옛날이야기 그림책을 여러 개 준비하도록 하여 그림책의 삽화를 참고로 하여 재미있는 장면을 그릴 수 있도록 한다.

* 장면의 내용은 먼저 도화지 전지에 크레파스로 중심 내용을 큼직하게 그린 후, 집, 제비, 나무, 박 등의 각 부분을 오려서 모둠별로 칠한 부분을 나누어 가진다.

□ 표현 활동 하기

* 중심 내용 색칠하기
  - 모둠별로 맡은 부분의 내용에 색칠을 한다.

* 부분을 전체로 구성해 보기
  - 색칠을 한 중심 내용 뒷면에 테이프를 붙여 각 장면으로 구성해 본다.
    각 장면의 특징이 나타나도록 수정한다.

* 무대 장면 완성하기

- 전체 배경은 미리 준비해 둔다.

- 완성된 부분을 장면에 맞게 재구성한다.

□ 감상하기

* 완성된 작품 감상하기

* 이야기 꾸미기

- 완성된 장면의 그림을 보고 역할 놀이 대사를 꾸미도록 한다.

* 완성된 장면을 제사하여 보관하기

* 역할 놀이의 대사는 상대방의 대사에 따라 학생들이 즉흥적으로 만들어서 창의적으로 역할놀이를 할 수 있도록 자유로운 분위기를 최대한 조성하여 준다.

□ 정리하기

* 교실 정리하기

- 교실 바닥에 버려진 것을 줍고 쓰고 남은 재료는 재활용할 수 있도록 한다.

◈ 참고자료

(1) 역할놀이 학습 활동의 중요성

- 1학년 학생들은 역할 분담 학습 활동이 미숙한 상태이므로 협동 작품 제작을 하는 과정을 통해 협동심을 기를 수 있다.
- 학교라는 공동생활에서 질서 지키기와 자신이 할 일을 스스로 찾아 하는 습관 형성에 도움이 된다.
- 자신이 맡은 일을 책임감 있게 수행하는 동안 성취감을 맛 볼 수 있다.
- 역할 분담을 위한 토의학습 활동을 통하여 양보심이 길러지고 친구의 의견을 존중하는 태도가 길러진다.
- 역할 분담을 통하여 한 사람 한 사람 역할의 중요성과 소속감이 길러진다.

(2) 역할놀이 학습 활동 지도상의 유의점

* 교사는 다양한 학습 자료와 자세한 학습 계획을 준비하여 학생에게 제공하도록 한다.

- 학생수준의 학습활동을 유도하며 이야기 삽화동의 학습자료를 준비한다.
- 역할 놀이 학습 활동에 따른 학습 과정을 사전에 자세하게 안내한다.
- 교사는 역할놀이 학습 활동 과정에서 발생하는 문제점과 원인을 학생과 함께 찾아 보는 문제점 해결에 조언하는 역할을 맡는다.

* 학생의 자기 주도적 학습 활동이 이루어지도록 한다.
- 역할 놀이 학습 활동 과정에 따른 학습 내용은 되도록 학생 스스로 정하게 한다.
- 교사는 학생과 동등한 위치에서 토의에 참가하고 학생에게 간접적인 조언을 하는 방식으로 학습 내용의 범위를 정하는데 도움을 준다.
- 역할놀이 학습 활동 과정에서 발생하는 문제점은 학생 스스로 문제점의 원인을 찾아 보도록 하고 교사의 조언을 얻어 학생의 힘으로 해결 하도록 한다.

* 역할놀이 학습 활동을 위한 사전 탐색 활동을 충분히 가지도록 하여 학생들에게 즐겁고 자발적인 학습 활동이 이루어지도록 한다.
* 역할 놀이 학습 활동은 조형 활동과 음악 활동 및 신체 활동의 긴밀한 연결이 필요한 통합 학습 활동이므로 각 활동 간의 연계성을 고려한다.

4. 그림자 놀이하기

*(*즐거운 생활 *2-1, 5*단원 이만큼 자랐어요-그림자를 이용하여 나타내 봅시다.*)*

◈ 학습목표

(1) 그림자의 모양을 다양하게 나타낼 수 있다.

(2) 그림자를 협동화로 나타내고 선에 대한 감각을 익힐 수 있다.

(3) 친구들과 서로 도와 작품을 완성하려는 태도를 가진다.

◈ 교수 · 학습 자료

교사 : 참고 작품, 설명 자료, 실물 환등기

학생 : 켄트지 전지(4~6인 1조), 사인펜, 크레파스, 펜, 파스텔, 한지, 신문지, 잡지, 가위, 풀, 테이프

◈ 교수 · 학습 활동

□그림자를 나타내는 방법에 대해서 알아보기

* 참고 작품을 보며 이야기하기

- 선생님과 함께 참고 작품을 보며 그리는 방법을 알아본다.

-그리는 순서 알기

① 모둠 정하기

② 그림자 만들기

③ 겐트지 위에 그림자 그리기

④ 켄트지 나누기

⑤ 나누어진 저각에 번호 써 넣기

⑥ 나누어진 조각 꾸미기

⑦ 다시 이어 붙이기

□ 몸으로 그림자 모양 만들기

* 모둠 정하기

* 그림자 모양 만들기

- 각자 재미있고 독특한 그림자를 만든다.

* 그림자 정하기

□ 그림자 모양 그리기

* 친구의 그림자 그리기

□그림 나누기

*여러 가지 모양으로 나누기

-예시해준 자료를 참고로 하여 나눈다.

그림자를 자유로운 선으로 나누기

-나누어진 그림을 가위로 자른다.

□그림자의 면 구성하기

*선으로 구별되는 면을 다양하게 구성하기

-자기가 맡은 화지의 그림자 모양을 보면서 어떤 재료와 기법으로 표현할 것인지 생각하여 구성한다.

*완성된 그림 이어 붙이기

-각자 완성한 그림을 서로 맞추며 붙여 본다.

◈ 참고자료

- 지도상의 유의점

이 제재를 지도할 때에는 맑은 날을 선택해야하는 어려움이 있으므로 주간 계획을 세우기 전에 미리 일기 예보를 참고로 하여야 한다.

그리고 학생 개인당 배당 되는 켄트지의 면이 넓으므로 여백이나 넓은 면은 파스텔이나 수채 물감, 색 모래 등을 사용하여 빠른 시간 내에 면을 채우도록 하고, 작고 좁은 면에는 색 한지나 색종이, 신문지, 잡지 등을 이용한 콜라주를 하도록 지도하는 것이 바람직하다.

Ⅵ. 결 론

본 연구에서는 놀이에 관한 논의를 종합적으로 분석해 봄으로써, 놀이를 통한 학습이 아동 개개인의 창의성을 도출(導出)할 수 있으며, 효과적인 교수 학습법의 하나로 활용될 수 있다는 점에 본 연구의 필요성을 착안하였다. 미술 교육은 시각적인 인지계발과 미적 창의성 발굴로 원만한 인간의 형성을 도모하는데 그 의의가 있는데 놀이를 통해서 아동들의 내면세계의 이해와 주변 세계와의 통화적(通話的) 역할, 미적 정서의 함양과 원만한 인간 형성 도모를 꾀하고자 하였다.

현 미술교육의 수업은 교사 주도적이고 초등학교의 아동들에 대한 적절한 학습 방법이나 학습자의 창의성 유발이나 학습자의 흥미도 등은 거의 배려되지 못하고 있다. 이에 대한 대안으로 놀이를 미술 수업에 적용하여 스스로의 흥미에 따라 미적 인지와 창의성을 키울 수 있는 본 연구는 현 시점에서 필요한 연구라고 본다.

먼저 본 논문에서 제시하는 놀이를 통한 아동미술활동의 의의를 보면, 이것은 어린이의 특성인 놀이행위에 의도적으로 미술활동을 계획한 것으로 파악될 수 있으며, 아동의 미술활동에 행위미술, 설치미술 등 현대미술의 흐름을 첨가한 현대적 감각의 조형 활동으로 미술 자체의 특성에 기인하여 확장된 개념을 포함하며, 조형 활동과 음악, 율동, 극 놀이, 신체표현 등을 통합한 통합적 예술교육으로 보는 등의 포괄적인 의미를 가진다.

또한 아동미술활동에서 놀이의 가치를 인지적, 정서적, 사회적, 언어적, 지적인 측면에서 살펴보았다. 무엇보다도 미술의 놀이적 요소에 관해 고려해 봄으로써 미술을 놀이로, 또한 놀이에서 학습으로 연결시키는 길을 마련할 수 있었다. 놀이의 자유롭고, 자발적이며 재미있는 특성을 학습과 접목할 수 있도록 하기 위해서는 놀이를 통한 아동미술활동의 교육적 가치를 인식하는 것이 중요하다. 이러한 인식은 놀이와 학습이 공존할 수 있음을 일깨워 준다.

이러한 개념 하에 놀이를 통한 아동미술활동의 교육적 가치를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 놀이를 통해 미술 개념이나 용어를 사용함으로써 언어 표현력을 높일 수 있다.

둘째, 놀이를 통해 미술 작품이나 미술 개념에 대한 이해를 높이고 나아가 자신의 생각을 명료히 하고 자신의 주장에 대한 근거를 대는 등의 인지 능력을 신장시킬 수 있다.

셋째, 놀이는 학생들의 지각과 감각능력을 확장시키고 계발시킬 수 있다. 미술 표현이나 감상에서 주변의 세계를 지각하고 여러 가지 재료와 매체에 대한 감각 능력의 신장은 매우 중요한 학습 요소이다.

넷째, 미술교육에 놀이를 도입함으로써 놀이와 학습이 통합되고 놀이의 즐거움과 재미가 수업에 융화되면서 학생들은 놀이와 학습에 몰입하게 된다. 따라서 놀이는 수업의 흥미를 지속시키고 적극적인 참여를 유도한다.

다섯째, 놀이를 통한 미술활동은 놀이하는 자의 정서가 별다른 부담 없이 표출하고, 부적절한 정서를 정화시킬 수 있다.

여섯째, 놀이는 친구들과의 협동을 통한 놀이 활동에의 교유관계를 증진시키며 협동심과 같은 인성적인 성장을 가져온다.

이상과 같은 가치를 지닌 놀이를 통한 아동미술활동은 실제적으로 학교에서 학습과 접목될 수 있느냐의 문제는 학교교육이 갖는 물리적 환경과 교사의 자질 등에 의해 결정될 수밖에 없다. 물리적 환경에 대해서는 우선 다양하고 적절한 미술 재료의 제공이 무엇보다도 필요하다. 그리고 교사의 자질과 관련하여, 놀이 지도시 교사의 개방적인 태도가 전재되어야 하며, 학습개념과 내용이 놀이와 연계되는 그러한 놀이 활동을 개발하고 경험을 제공해 줄 수 있는 능력을 갖추어야 할 것이다.

위에서 제시한 바람직한 환경들에 의해 놀이를 통한 네 가지 수업현장의 실천사례인 여러 가지 색 놀이하기, 모래판에서 놀이하기, 역할놀이 무대 장면 꾸미기, 그림자 놀이하기를 제시하였다.

본 연구에서는 놀이를 통한 아동미술활동의 필요성에 관해 연구하였고, 1, 2학년의 교

과에 대해 수업의 실천사례를 제시한 것에 불과하다. 충분한 현장의 경험을 토대로 효율성이 검증되지 못하였음을 밝혀 둔다. 따라서 앞으로 중학년 이상을 대상으로 하는 놀이를 통한 미술활동의 많은 연구가 뒤따라야 하겠다.

본 연구는 아동들의 유희본능을 인정하고, 어린이의 자발적인 표현력을 회복시키고자 하는 것이다. 작품을 완성해야 한다는 부담감 없이 즐겁게 놀이하는 분위기 속에서 창의적인 활동을 하게 함으로써 보다 생동감 넘치는 수업을 진행할 수 있을 것이라 생각된다. 다양한 놀이학습 계발과 미술교과에의 적용이 활성화되어 딱딱한 의자 위에서의 경직된 미술수업에서 하루빨리 아동들이 해방되기를 바란다.

참고문헌

단행본

양경희, 『열린 아동미술 교육』, 학지사, 1997.

유효순 · 조정숙 공저, 『놀이이론과 실제』, 한국방송통신대학교 출판부, 1997.

이숙재, 『놀이의 이론과 실제』, 창지사, 1995.

지성애, 『유아놀이지도』, 정민사, 1994.

월간미술 편, 『세계미술 용어사전』, 중앙일보사, 1996.

한국교육개발원, 『국민학교 교육과정 해설』, 교육과학사, 1982.

교육인적자원부, 『초등학교교사용지도서 즐거운생활1학년』, 한국교육과정평가원, 2005.

교육인적자원부, 『초등학교교사용지도서 즐거운생활2학년』, 한국교육과정평가원, 2005.

교육인적자원부, 『초등학교교사용지도서 미술3학년』, 한국교육과정평가원, 2004.

Caillois, R, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 서울:문예출판사, 2002.

Huizinga J., 『호모 루덴스』, 김윤수 역, 서울: 도서출판까치, 1998.

瀧擇武久,『미술교육에의 제언』, 김향미 (역), 교육미술연구 제3호, 1996.

논문

김정임, 「자유 발도르프 유치원의 유아교육론의 실제」, 21세기를 지향한 현장 교육개혁, 한국교원대학교· 교육과정 연구소, 1997.

김향미, 「어린이의 놀이를 바탕으로 한 미술활동과 그 환경요건에 관한 고찰」, 미술교육총론 제5집, 한국미술교육학회, 1996.

김향미 (역), 「미술교육에의 제언」, 瀧擇武久, Art in Education, 제42권 제2호, 교육미술연구 제3호, 1996.

민옥현, 「미술놀이 단서 제공이 주의력 결핍 과잉행동아의 주의집중 행동개선에 미치는 효과」, 특수교육총연합회, KRF 연구결과논문, 1999.

안인희 편, 「교육 고전의 이해」, 서울: 이화여자대학교출판부, 1984.

오정현, 「아동미술교육을 위한 Art play에 관한 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 1984.

이수경, 「어린이 인성계발을 위한 조형놀이 프로그램 개발연구」, 이화여자대학교 교육대학원, 석사학위논문, 1982.

이정숙, 「유아놀이에 대한 부모의 인식 및 태도에 관한 연구」, 원광대학교 석사논문, 1989.

정동철. 「놀이 미술과 이야기하는 삶의 장」, 초등교육연구논총, 제1호, 1988.

정인수, 「현대미술의 개념을 초등학교 고학년 미술 수업에 적용하는 방안에 관한 연구」, 한국교원대학교 석사논문, 1996.