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]I804:24011-200000264246

2014년 2월
교육석사(미술교육)학위논문

누리과정 예술경험영역에서 놀이미술 적용 방안에 대한 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 용 석

누리과정 예술경험영역에서 놀이미술 적용 방안에 대한 연구

A Study on the Measures to Apply the Play Fine Art in the Art Experience Realm of Nuri Courses

2014년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 용 석

누리과정 예술경험영역에서 놀이미술 적용 방안에 대한 연구

지도교수 조 윤 성

이 논문을 교육학 석사학위 청구논문으로 제출함.

2013년 10월

조선대학교교육대학원

미술교육전공

김 용 석

김 용 석의 교육학 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장　조선대학교 교수　박 상 호　(인)

심사위원　　조선대학교 교수　김 종 경　(인)

심사위원　　조선대학교 교수　조 윤 성　(인)

2013년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT
Ⅰ.서론.....1
A.연구의 목적 및 필요성.....1
B.연구의 방법 및 범위.....2
1.연구방법.....2
2.연구범위.....3

Ⅱ.이론적 배경.....4
A.놀이와 놀이미술.....4
1.놀이.....4
a.놀이의 정의.....4
b.놀이의 중요성.....6
c.놀이의 유형 분류.....8
2.놀이 미술.....12
a.놀이미술의 정의.....12
b.놀이미술의 교육적 가치.....13
B.누리과정.....14
1.누리과정의 도입배경.....14
2.누리과정 내용.....15
3.누리과정 예술경험영역에서 미술활동.....17

Ⅲ.누리과정 미술활동에서 놀이미술 분석.....19
A.만3세 누리과정 미술활동에서의 놀이미술 분석.....20
B.만4세 누리과정 미술활동에서의 놀이미술 분석.....21
C.만5세 누리과정 미술활동에서의 놀이미술 분석.....22

Ⅳ.누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용방안.....23
A.놀이미술적용을 위한 환경구성.....23
1.공간의 환경.....24
2.재료의 환경.....25
B.놀이미술 지도시 유의점.....27
C.누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용.....29
1.만3세 누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용.....31
a.구성놀이 및 병행놀이 적용.....31
b.기능놀이 및 혼자놀이 적용.....36
2.만4세 누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용.....41
a.기능놀이 및 혼자놀이 적용.....41
b.구성놀이 및 병행놀이 적용.....46
3.만5세 누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용.....51
a.구성놀이 및 연합놀이 적용.....51
b.구성놀이 및 병행놀이 적용.....56

Ⅴ.결론 및 제언.....62

Ⅵ.참고문헌.....65

표 목 차

<표Ⅰ-1> 놀이 유형분류.....10
<표Ⅱ-1> 3~5세 누리과정 5개영역 목표.....16
<표Ⅱ-2> 3~5세 연령별누리과정의 내용 범주, 내용 및 세부 내용 개수....17
<표Ⅲ-1> 3~5세 연령별누리과정의 놀이유형 분석결과.....19
<표Ⅳ-1> 놀이미술에 필요한 여섯공간.....25
<표Ⅳ-2> 누리과정 미술영역 수업에서 놀이미술 적용 방안.....30
<표Ⅴ-1> '미끌미끌그림그리기' 활동 후 질문 결과 분석.....35
<표Ⅴ-2> '신문지로 공을 꾸며요' 활동 후 질문 결과 분석.....40
<표Ⅴ-3> '봄꽃 편지지 만들기' 활동 후 질문 결과 분석.....44
<표Ⅴ-4> '우리를 위한 애완로봇' 활동 후 질문 결과 분석.....49
<표Ⅴ-5> '시원한 여름바다 꾸며 감상하기' 활동 후 질문 결과 분석.....54
<표Ⅴ-6> '비닐풍선 연 만들기' 활동 후 질문 결과 분석.....60

도 목 차

<도판Ⅰ-1> 미끌미끌 그림그리기 활동준비물.....34
<도판Ⅰ-2> 미끌미끌 그림그리기 재료탐색.....34
<도판Ⅰ-3> 미끌미끌 그림그리기 활동과정-1.....34
<도판Ⅰ-4> 미끌미끌 그림그리기 활동과정-2.....34
<도판Ⅰ-5> 미끌미끌 그림그리기 활동과정-3.....34
<도판Ⅰ-6> 미끌미끌 그림그리기 작품.....34
<도판Ⅱ-1> 신문지로 공을 꾸며요 활동과정-1.....39
<도판Ⅱ-2> 신문지로 공을 꾸며요 활동과정-1.....39
<도판Ⅱ-3> 신문지로 공을 꾸며요 활동과정-1.....39
<도판Ⅱ-4> 신문지로 공을 꾸며요 활동과정-1.....39
<도판Ⅱ-5> 신문지로 공을 꾸며요 작품.....39
<도판Ⅱ-6> 신문지로 공을 꾸며요 놀이활동.....39
<도판Ⅲ-1> 봄꽃 편지지 만들기 재료탐구-1.....44
<도판Ⅲ-2> 봄꽃 편지지 만들기 재료탐구-2.....44
<도판Ⅲ-3> 봄꽃 편지지 만들기 활동과정-1.....44
<도판Ⅲ-4> 봄꽃 편지지 만들기 활동과정-2.....44
<도판Ⅲ-5> 봄꽃 편지지 만들기 작품.....44
<도판Ⅳ-1> 우리를 위한 애완 로봇 활동과정-1.....49
<도판Ⅳ-2> 우리를 위한 애완 로봇 활동과정-2.....49
<도판Ⅳ-3> 우리를 위한 애완 로봇 활동과정-3.....49
<도판Ⅳ-4> 우리를 위한 애완 로봇 작품.....49
<도판Ⅴ-1> 시원한 여름바다 꾸며 감상하기 활동과정.....54
<도판Ⅴ-2> 시원한 여름바다 꾸며 감상하기 놀이-1.....54
<도판Ⅴ-3> 시원한 여름바다 꾸며 감상하기 놀이-2.....54
<도판Ⅴ-4> 시원한 여름바다 꾸며 감상하기 작품.....54
<도판Ⅵ-1> 비닐 풍선 연 활동과정-1.....59
<도판Ⅵ-2> 비닐 풍선 연 활동과정-2.....59
<도판Ⅵ-3> 비닐 풍선 연 작품1.....59
<도판Ⅵ-4> 비닐 풍선 연 작품2.....59

ABSTRACT

A Study on the Measures to Apply the Play Fine Art in the Art Experience Realm of Nuri Courses

Yong-seok Kim
Advisor : Prof. Yoon-seong Jo Ph.D.
Major in Fine Art Education
Graduate School of Education, Chosun University

About 80% of the intelligence of adult develop in early childhood before the age of 8. Therefore, early childhood education has taken an added importance these days, and many studies have been conducted vigorously with respect to early childhood education. Among them, the educational value and importance of the play, which makes up the largest proportion of the activities of young children in early childhood, has been highlighted through many preceding studies, and furthermore, the education measures have been researched which combine the play with the activities of various realms amid the change in the perception towards the play. Likewise, researches have been actively conducted for the play fine art that combines the play with fine art in the fine art realm.

However, it is difficult to identify correct definition of the play fine art, and there has been a lack of research into the measures to stimulate the play fine art. Thus, the endeavor of this study lied in the followings, which was conducted through the reference to many literatures and preceding studies:

First, this study looked into the 'play' and 'play fine art', and defined the 'play fine art' as the combination of the play and fine art with the contents

adopted from fine art and the method involving the pattern of play, which puts the focus on the spontaneous activities per se of young children -- not the fine art that focuses on the manual expression -- and stimulates the five senses of young children naturally and involves much physical motion and movement without psychological strain or demand.

Second, based on that, the types of the play fine art were classified into 26 categories, depending on the materials and method for the play. Moreover, the play was subdivided into the cognitive development type and social involvement type.

Third, a Table was generated based on the classified types and patterns, and the fine art realm of Nuri Courses, which the Ministry of Education, Science and Technology(MEST) and Ministry of Health & Welfare(MHW) jointly developed and applied to the nurturing and education of the children aged between 3 and 5, were analyzed. The results of analysis showed that the play fine art was applicable to most activities of young children who were 3 years old. Although the effect diminished slightly among the young children aged between 4 and 5, it was found that the play fine art was applicable to most activities that came under the fine art realm. In relation to the classification based on the type, it was found that the proportion of the constructive play and alone-play -- which developed the most actively in such a way so as to fit the characteristics of young children in early childhood -- was high. However, other plays were also structured diversely, so that the children could gain the balanced experience.

Fourth, the contents of the real teaching guidance books under the Nuri Courses were revised and refined to make the play fine art applicable, and in that way, the teaching-learning guidance was created and applied to real activities.

The analysis was conducted by means of the questionnaire methodology for the teachers in charge in an attempt to obtain the results of the activities.

The results suggested the followings:

First, it was found that most children were interested in the class that combined the fine art play and spontaneously involved in the class.
Second, the young children had the greatest pleasure from the activities that contained large proportion of play elements and concentrated in such activities.
Third, it was found that the learning objectives were conveyed more effectively through the play fine art.
Fourth, the young children experienced more amusement when they played in group than alone, which implies that the play fine art is effective in developing the social skill and the spirit of teamwork.
This study is based on the findings from the classes held once a week for 12 young children aged 3, 14 young children aged 4, and 17 young children aged 5, respectively, which last 50 minutes each time, for 2 months from August to September. Thus, there is a limitation to the generalization of the results of this study. This researcher hopes that this study would help pave the way for many diverse high-quality succeeding studies and the change in the perception towards the play fine art.

Ⅰ.서론

A.연구의 목적 및 필요성

유아기의 발달과정이 인간의 성장과정에 가장 큰 영향을 준다는 사실은 앞선 수많은 연구를 통하여 증명 되었다. 이로 인하여 유아교육에 대한 연구가 활발하게 진행 되었고 20C부터 시작된 아동 미술교육 또한 발전을 거듭해 왔다. 오늘날 아동 미술교육의 목적은 재능 있는 아동을 가르쳐 예술가를 기러내는 위한 것이 나이다. 아동의 전인적인 발달을 돕고, 표현하는 자체에서 즐거움을 느끼며 미술에 대하여 흥미를 가지게 하는 것이다. 또한 긍정적인 정서를 길러주고 아동의 자기 표현능력을 돕는데 있다. 즉, 조형 활동을 통한 다양한 미적 체험을 통해 아동의 창의성을 기르고 정서함양에 도움을 주어 균형 잡힌 성장을 도모하는 데에 그 목적이 있다. 이를 실현하기 위하여 아동 미술교육의 다양한 방법이 많은 연구를 통하여 소개 되었다. 그중의 하나인 아동 놀이미술교육은 20C 진보주의 이론에 기초한 놀이에 대한 체계적인 연구를 바탕으로 등장하였다. 놀이미술이란 놀이와 미술이 결합된 활동이다. 놀이의 형태를 빌려 미술을 가르치는 활동으로 기존의 표현위주의 미술활동과 달리 자발적인 참여를 통해 자유로운 환경 속에서 탐색하고 표현하는 과정 지향적이고 활발한 신체활동이 포함된다.

최근에는 우리나라 또한 아동미술교육에 대한 관심이 높아졌고 다양한 활동과 체험이 결합된 미술활동이 시행되고 있다. 그러한 활동 중 하나인 놀이미술은 아동교육에 있어서 교육적 효과와 가치가 매우 크다. 하지만 아직까지 놀이미술을 정확하게 정의하지 못하고 있으며 그 활용 방안에 대한 구체적인 제시 또한 이루어지지 못하였다. 놀이미술에 관하여 선행연구자 김혁수(2009)는 놀이미술에 대한 연구와 그에 따른 지도안을 제시하였고[1], 최영희(2007)는 놀이미술에 대한 연구와 함께

1) 김혁수, “유아 놀이미술 학습지도안 연구” (석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 2009), pp.56-57.

취학 전 만3~5세 아동을 대상으로 재료에 따라 다양한 놀이미술 지도안에 대하여 연구를 하였다.[2] 이를 바탕으로 본 연구에서는 놀이미술의 적용이 가장 효과적인 만3~5세 유아들을 대상으로 그적용 방안에 대하여 알아보고자 한다. 이를 위하여 만3~5세의 공통교육과정인 누리과정에서의 미술활동을 분석하여 보고 놀이미술 적용 방안을 제시하여 보도록 하겠다. 따라서 본연구의 목적은 다음과 같다.

만3~5세를 대상으로 하는 누리과정의 미술영역에서 놀이미술이 적용될 수 있는 실질적인 방안을 제시하도록 하겠다. 본 연구를 통하여 놀이미술에 대한 정확한 개념을 이해하고 그 효과를 알며 누리과정의 미술수업에서 놀이미술이 올바르게 지도되어지길 바란다.

B.연구의 방법 및 범위

1.연구방법

본 연구는 교육과학 기술부와 보건복지부가 계발한 만3~5세 누리과정의 미술 활동을 중심으로 하여 놀이의 유형 및 종류에 따른 놀이 미술의 실천 방안에 대한 연구이다. 따라서 만 3~5세 누리과정 교사용 지침서에서 미술영역에 놀이미술이 적용된 바를 놀이의 종류 및 유형으로 분석하고 어린이집 및 유치원의 미술영역 수업에서 놀이 미술을 유형별로 적용하였다. 이를 위한 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌연구 및 리서치를 통하여 놀이의 정의, 필요성, 유형과 놀이미술의 정의 필요성을 연구한다. 놀이와 놀이 미술에 관한 연구 문헌 및 기존 자료, 관련된 학위 논문을 중심으로 하였다.

둘째, 보건 복지부와 교육과학기술부, 육아정책연구소에서 편찬한 누리과정 관련

2) 최영희, “다양한 재료와 놀이를 통한 아동의 미술활동에 관한 연구: 취학 전 5~7세 아동을 중심으로”(석사학위논문, 강원대학교 교육대학원, 2007), pp.84-86.

자료를 통하여 누리과정에 대하여 기술했다. 누리과정의 도입배경, 누리과정의 내용, 누리과정 예술탐구영역에서 미술활동을 연구하였다.

셋째, 만 3~5세 누리과정 교사용 지침서에서 미술영역에 프로그램을 놀이미술의 종류와 놀이 유형으로 분석한다.

넷째, 놀이미술 적용을 위한 방안으로 환경구성과 지도 시 유의점을 연구하고 누리과정 안에서 놀이미술유형별로 만3,4,5세 수업에 적용하여 보고 아동들의 수업 후 만족도와 수업목표 도달을 확인하기 위하여 교사의 질문 등을 통하여 결과를 종합하였다.

2.연구범위

본 연구는 교육과학기술부와 보건복지부가 공동으로 개발한 누리과정 프로그램에서 미술활동에 한하여 놀이미술이 적용 할 수 있는 방법을 연구하였다. 이를 위하여 광주광역시 소재의 어린이집에 다니는 남녀 유아 중 만 3세 12명, 만 4세 14명, 만 5세 17명을 대상으로 8월에서 9월 두 달간 매주 1회 40분씩 놀이미술수업을 적용하였다. 한정된 인원과 환경 안에서 놀이미술수업을 적용하였으므로 그 결과를 일반화 하는 데는 한계가 있음을 밝힌다.

Ⅱ.이론적 배경

A.놀이와 놀이 미술

1.놀이

a.놀이의 정의

놀이의 사전적 의미는 인간의 생존과 관련이 있는 활동과 '일'에 해당되는 활동을 제외한 모든 신체적·정신적 활동이다. 이러한 놀이에 대한 정의는 고대 그리스 시대부터 오늘날까지 다양한 학자들에 조명되어 왔으며 이를 한마디로 정의 하기란 쉽지 않다. Johnson, Christie와 Yawkey는 놀이를 인식하기는 쉽지만 이를 정의하기란 쉽지 않다고 하였다. 놀이에 대한 학자들의 다양한 정의를 살펴보면 Schiller는 놀이를 남는 에너지를 목적 없이 사용하는 것으로 보았고 Frobel은 놀이를 가장 순수한 정신적 활동으로 보았다. Isaacs는 놀이란 영유아의 삶인 동시에 세상을 이해하는 수단이라고 정의 하였으며 Dewey는 놀이를 통해 영유아는 신체, 언어, 인지, 사회, 정서 발달을 도모한다고 보았다. Klugman은 놀이란 본능적이고 능동적인 자기선택의 특징이 있다고 하였다.[3)]

이러한 놀이는 대상에 따라 그 의미가 달라진다. 성인의 경우에는 일과 생활에서 생기는 스트레스를 해소하고 기분을 전환하며, 피로를 풀고 새로운 활력소를 찾기 위한 방법으로서의 놀이를 활용하지만 아동의 경우에는 일과 놀이의 구분이 없다. 따라서 아동에게는 놀이가 곧 일인 것이다. 놀이 활동을 통해서 기능을 배우고 사회의 습관을 익혀서 일을 할 수 있게 된다. 그러므로 아동에게 있어서 놀이는 전인 발달에 중요한 역할을 한다. 이러한 아동놀이는 학자마다 다르게 정의 하였으나 공통된 특징들을 종합하여 보면 다음과 같다.

---

3) 홍순옥 등, 『영유아 놀이의 이론과 실제』 (파주시: 양서원, 2012), pp.10-11.

첫째, 놀이는 내적동기화 되어 자발적으로 나타난다. 영유아[4]에게 있어 놀이의 동기유발은 흥미, 욕구, 호기심과 같은 내적인 성질에 의하여 이루어진다. 영유아가 결과에 따른 보상이나 경쟁 등의 외적요인에 의해 동기화 되어 놀이에 참여하게 될 때에는 몰입과 활동에서 느끼는 즐거움이 오히려 감소한다. 내적 동기화된 놀이는 영유아에게 놀이과정 자체가 보상으로 작용한다. 즉, 영유아는 내적동기화 되어 자발적으로 놀이를 하며 이는 놀이의 중요한 특징이다.

둘째, 놀이는 목표보다는 과정을 중요시 한다. 놀이를 할 때 영유아들의 관심사는 놀이의 목표나 결과물에 있지 않고 놀이가 행해지는 과정 속에 있다. 영유아들의 놀이에는 외적목적이 없어 결과나 목적을 지니지 않으므로 영유아는 다양하고 자유스럽게 놀이를 할 수 있다. 즉, 놀이는 과정 지향적이며 융통성을 갖는다.

셋째, 놀이는 비사실적인 속성이 있다. 바꾸어 말해 놀이는 상상적이다. 영유아들의 놀이에는 가작 화 요소가 많이 포함되어 있다. 영유아들의 놀이에서 막대기는 놀이에 따라 칼도 되고, 총족 되며 말도 될 수 있다. 이러한 특성은 역할놀이나 상징놀이 등에서 많이 나타나며 유아들은 사물이나 상황을 놀이의 주제에 맞추어 변형시킨다.

넷째, 놀이는 즐거움을 동반한다. 놀이를 통하여 영유아들은 즐거움과 기쁨을 경험한다. 이를 바탕으로 유아들은 놀이의 과정 속에서 몰입을 하며 놀이의 과정을 통해 자연스레 과업을 습득해 나간다. 하지만 놀이가 즐거움과 기쁨만으로 이루어진 것은 아니다. 예를 들어 미끄럼틀 놀이를 처음 하는 영유아일 경우 두려움과 같은 부정적인 정서를 갖을 수 있다. 하지만 이러한 두려움을 놀이 활동 시 가장 많이 발생되는 기쁨과 즐거움을 통해 완화되고 반복되어 질 때 두려움은 사라지고 즐거움으로 바뀐다. 따라서 놀이는 부정적인 정서 또한 긍정적인 정서로 전환시켜 준다.

---

4) 영유아는 영아기와 유아기의 통합기간으로 출생에서 만6세까지의 기간을 말한다. 영아기는 출생에서 만3세까지며 유아기는 만1세부터 만6세까지를 나타낸다.

다섯째, 놀이는 자유로운 선택이 동반된다. 놀이의 중요한 특징 중의 하나로 놀이 활동의 자유로운 선택이다. 가령 같은 활동의 놀이더라도 스스로 선택 할 때 와 누군가의 지시에 따라 행하여질 때 느끼는 감정은 상반된다. 누군가 지시에 의한 활동은 놀이 활동일 지라도 일로서 느낄 수 있다. 또한 영유아는 자유로운 선택에 의하여 놀이 활동에 임하였을 때 잠재된 능력이 최대한으로 나타나진다.[5)]

b.놀이의 중요성

미국 시카고 대학교의 교육학자인 블룸(1964)은 유아기에 성인의 지능의 80%가 발달 한다고 하였다. 0~4세 사이에 인간의 지능의 약 50%가 발달하고, 4~8세 사이에 약 30%가 발달하며, 나머지 20%가 8에서 17세에 발달한다고 본다. 지능의 80%가 발달하는 유아시기에 아동들이 시간을 가장 많이 보내는 중요한 활동은 놀이이다. 이시기 놀이는 아동들의 일상생활이다. 아동들은 자연스럽게 놀이를 하는 과정 속에서 인간 생활과 사물을 경험하고 체득해나간다. 이처럼 아동기 가장 중요한 교육 수단은 놀이이며 놀이가 아동의 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 연구는 많은 학자들에 의하여 보고되었다. 프뢰벨(1826)[6)]은 놀이가 유아의 가능성과 잠재력을 발산 시키는 수단이라고 하여 이것을 교육에 적용시키려 하였으며 오늘날 아동교육과정에서 놀이는 가장 중요한 활동이 되었다. 놀이의 교육적 가치를 정리하여 보면 다음과 같다.

첫째, 놀이는 영유아의 신체발달을 돕고 기본운동 능력을 발달시킨다. '유아는 놀이를 통하여 걷고 뛰며 구르고 던지기 등의 대근육 운동 능력을 기른과 동시에 손을 통해 조작하고 잡고 쥐며 소근육 운동 능력을 기른다. 이러한 대•소 근육 운동을 놀이에 반복적으로 사용함으로 유아의 신체발달을 촉진하고 혈액순환과 배설

5) 곽혜경 등, 『놀이 지도』 (서울: 창지사, 2010), pp.14-16.
6) 프뢰벨(Friedrich Wilhelm August Frobel, 1782~1852): 독일의 교육가이며 최초로 유치원을 세웠다. 페스탈로치의 영향을 받아 유아교육을 중요시 하였으며 대표적 저서로 '인간의 교육'(Menshenerziehung, 1826)이 있다.

기능과 같은 생리기능도 발달된다. 또한 놀이를 통하여 습득한 신체활동을 다른 활동에도 사용함으로 기본운동 능력이 발달된다.

둘째, 놀이는 영유아의 언어를 발달시킨다. 언어발달과 놀이의 관련성을 연구한 다양한 연구에서 놀이가 영유아의 언어발달에 여향을 미친다는 사실이 입증되었다. 이러한 연구 결과가 아니더라도 영유아의 놀이를 관찰하여 보면 놀이 활동을 하면서 끊임없이 다른 유아들과 언어적 상호작용을 한다. 함께 놀지 않은 혼자놀이에서도 영유아들은 중얼거리며 노는 것을 볼 수 있다. 따라서 영유아들은 놀이 활동에서 언어를 사용하도록 자극을 받는다.

셋째, 놀이는 영유아의 정서•사회성을 발달시킨다. 영유아들은 놀이를 통하여 긍정적인 감정을 경험 할 뿐만 아니라 불안, 걱정, 좌절감 등과 같은 부정적인 감정들 또한 놀이를 통하여 해소하고 극복한다. 프로이드는 놀이가 억압된 감정들을 분출하는 통로로 사용되어진다고 하였다. 또한 유아들은 처음에는 혼자놀이를 즐기다 점점 또래들의 놀이를 관찰하고 함께 어울려 놀이 활동을 하게 된다. 이러한 또래들과의 놀이를 통하여 협동, 규칙, 양보 등의 사회성을 습득한다.

넷째, 놀이는 영유아의 창의성을 발달시킨다. 영유아는 놀이 활동 속에서 자유롭게 주변을 탐색하고 선택하며 놀이를 함으로 창의력을 발달시킨다. 또한 놀잇감을 규칙이나 방법에 제한을 받지 않고 자유롭고 독창적으로 가지고 놈으로 창의력을 발달시킨다. 창의성 발달에 관한 연구에 따르며 이러한 놀잇감을 통한 놀이 활동에서 더욱 창의성 발달이 촉진되는 것으로 나타났다.

다섯째, 놀이는 영유아의 인지능력을 발달시킨다. 영유아는 글을 통하여 정보를 얻는 것과 달리 다양한 놀이 활동을 통해 얻는 지식을 통해서도 인지능력을 발달시킨다. 놀이 활동시 주변의 다양한 사물들 예로 흙, 물, 나무, 돌등을 통하여서도 그 사물의 물리적 속성을 배우고 이를 조작해봄으로 논리•수학적인 지식도 습득하게 된다. 이처럼 영유아들은 놀이를 통한 발견과 탐색, 상상과 추리, 문제 해결을 통하여 인지적 발달을 이룬다.[7)]

종합하여 보면 놀이는 아동의 발달 전반에 걸쳐 영향을 미친다. 신체발달을 돕고 언어와 정서•사회성을 발달시키며 창의성과 인지능력을 신장시킨다.

c.놀이의 유형 분류

인간은 생에 전 과정을 거치며 성장하고 발달한다. 특히 영유아기에는 모든 영역의 발달과 성장이 가장 왕성한 시기이다. 놀이는 이시기 영유아의 발달을 이끄는 중요한 수단이 되며 영유아의 성장을 돕는 매개체로서의 역할을 한다. 영유아의 발달과 더불어 놀이유형 또한 발달을 한다. 놀이유형의 발달을 사회적 놀이유형의 발달과 인지적 놀이유형 발달에 따라 분류하였다.

(1)사회적 놀이유형의 발달

영유아의 놀이유형을 사회적 입장에서 분류한 대표적인 학자로 Parten이 있다. Parten(1932)은 영유아의 놀이유형을 사회발달에 따라 여섯 가지로 분류하였다.

(a)비 참여 행동

영아가 태어나서 만18개월까지 나타나는 행동으로 순간적인 흥미에 따라 대상을 몰두하고 바라보는 행동으로 엄밀히 말하면 놀이라고 볼 수 없다.

(b)방관자적 행동

주로 18개월 이후부터 만2세 까지의 영아에게 자주 나타나는 놀이로 놀이에 참여하지는 않지만 다른 유아의 놀이 활동에 관심을 갖고 쳐다보는 것을 말한다. 유아들이 쳐다보는 행동을 하는 원인으로 다른 유아의 놀이를 모방하기 위함이거나 놀이에 참여할 방법을 모를 경우에 주로 나타난다.

(c)혼자놀이

혼자놀이 또는 단독 놀이라고 하며만 2세부터 30개월 사이의 영아들에게 자주 나타나는 행동이다. 주변에 다른 유아들이 있음에도 각자 독자적으로 놀이를 한다.

---

7) 하정연, 좌승화, 조채영, 『유아 놀이 지도』 (고양: 고동체, 2008), pp.23-25.

주로 어린영아들에게 나타나지만 발달이 진행된 만5세 유아일지라도 혼자 놀고 싶어 할 때는 혼자놀이를 하며 이 때 목표지향적인 놀이 활동으로 많이 나타나게 된다.

(d)병행놀이

주로 30개월부터 42개월 사이에 자주 나타나는 놀이로 주변에서 유아들과 동일한 놀이를 하지만 서로 영향을 주지 않으면서 독립적으로 놀이를 한다. 혼자놀이와의 차이점으로 혼자놀이는 다른 놀잇감을 가지고 각자 놀지만 병행놀이는 같은 놀잇감을 가지고 비슷한 놀이나 같은 놀이를 각자가 한다.

(e)연합놀이

주로 42개월에서부터 54개월 사이의 유아에게 자주 나타나는 놀이로 다른 유아들과 함께 놀이를 하고 상호작용하며 놀잇감을 주고받기도 한다. 하지만 공동의 목표를 가지고 놀이가 행해지는 것은 아니며 놀이의 전개가 역할의 분담이나 조직적으로 이뤄지지는 않는다.

(f)협동놀이

주로 54개월 이후의 유아들에게 나타나는 놀이이다. 공동의 목표를 가지고 놀이가 진행되어지며 이를 위하여 한 두명의 유아의 주도하에 협동하여 역할이 나눠지고 조직적으로 움직인다.

Parten은 위와 같이 여섯 가지 유형으로 놀이를 분류하면서 비참여적 행동에서부터 연합놀이로 까지 놀이유형 발달에는 위계가 있으며 영유아의 발달에 따라 연합놀이와 협동놀이의 비중이 높아진다고 주장하였다. 하지만 발달이 진행된 유아일지라도 유아의 선택에 따라 목적으로 가지고 다양한 하위 놀이유형 활동이 진행된다는 반론이 있다.[8)]

(2)인지적 놀이유형의 발달

영유아의 놀이유형을 인지적발달에 따라 분류한 최초의 학자는 Buhle(1937)를 들

8) 지성애 등, 『놀이 지도』 (파주: 정빈사, 2012), pp.84-89.

수 있다. 이 밖에도 Piaget(1962), Smilansky(1968), Frost & Klein(1968)등이 있다. 이들의 연구는 대체적으로 Piaget의 아동의 인지적 발달에 따른 감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기의 구분에 따라 놀이의 유형을 분류 하고 있으며 이를 정리한 표는 다음과 같다.

<표Ⅰ-1> 놀이의 유형 분류

<table>
<tr><th>Piaget의 아동의
인지적 발달 단계</th><th>Buhle(1937)</th><th>Piaget(1962)</th><th>Frost &
Klein(1968)</th><th>Smilansky(1968)</th></tr>
<tr><td>감각운동기
(0~2세)</td><td>기능놀이</td><td>연습놀이</td><td>기능놀이</td><td>기능놀이</td></tr>
<tr><td rowspan="3">전조작기
(2~7세)</td><td rowspan="2">구성놀이</td><td rowspan="3">상징놀이</td><td>구성놀이</td><td rowspan="2">구성놀이</td></tr>
<tr><td>상징놀이</td></tr>
<tr><td>가작화놀이</td><td>사회극놀이</td><td>극놀이</td></tr>
<tr><td>구체적 조작기
(7~11세)</td><td>집합놀이</td><td>규칙있는 놀이</td><td>규칙이 있는 놀이</td><td>규칙이 있는 놀이</td></tr>
</table>

위의 표의 분류에 따르면 대체로 학자마다 비슷한 분석을 하였음을 알 수 있다. 크게 Piaget(의 인지적 발달 단계에 따라 구분하였지만 학자마다 전조작기에 나타난 놀이의 유형을 분류하는데 다름을 알 수 있다. 각 단계마다 놀이유형의 특징은 다음과 같다.

(a)기능놀이

기능놀이는 Piaget가 구분한 감각운동기의 영아인 0세부타 2세의 영아에게 주로 나타나는 놀이로 영아가 단순한 행동을 반복적으로 하면서 기능적인 즐거움을 얻는 것이다. 가능놀이는 특별한 기술이 필요 없으며 상징적인 특징을 포함하지 않는다.

(b)구성놀이

구성놀이는 Piaget가 구분한 전조작기의 영유아인 2세부터 7세 사이에 나타나는 주로 3,4세 유아에게서 더욱 많이 나타나는 놀이이다. 영유아가 단순하고 반복적인 놀이에서 창조적인 놀이 활동으로 전환 되는 것으로 다양한 놀잇감을 가지고 무언가 새로운 사물을 만들어 노는 놀이유형이다.

(c)상징놀이

상징놀이는 학자들에 따라 극 놀이, 가작화 놀이, 가상놀이, 상상 놀이등으로 다양하게 정의 된다. 하지만 이들 모두 Piaget가 구분한 전조작기의 영유아에게 나타나는 활동으로 존재하지 않은 사물들을 상상력을 사용하여 표현하고 나타내는 놀이라는 공통점을 갖는다. 상징놀이 초기에는 상상의 범위가 자신의 신체 일부와 주변인 작은 범위로 시작하지만 점점 범위가 확대되어짐에 따라 체계화 되고 계획에 따라 놀이하는 복잡한 형태로 발전한다.

(d)사회극놀이

사회극놀이는 Piaget가 구분한 전조작기의 유아들에게 나타나는 놀이로 상징놀이가 발전된 형태의 놀이이다. Smilansky에 따르면 사회극놀이에는 현실적인 요소와 비현실적인 요소가 포함되어 있는데 현실에서 경험한 것들을 모방하기도 하고 모방이 불가능 한 것들을 가작 화를 통해 비현실적으로 표현하면서 즐거움을 느낀다. 이러한 사회 극 놀이는 내용이 풍부하고 창의적이어서 놀이를 하는 유아에게 더욱 큰 만족감을 준다.

(e)규칙이 있는 놀이

규칙이 있는 놀이는 Piaget가 구분한 구체적 조작기의 유아들에게 나타나는 놀이로 정해진 규칙에 따라 놀이 활동을 한다. 유아는 규칙을 이해하고 내면화 할수 있어야 하기 때문에 놀이 중 가장 높은 수준의 인지발달을 연구하며 이 때문에 가장 늦게 발달되는 놀이이다. 규칙이 있는 놀이는 다른 놀이유형과 달리 성인이 되어서도 지속적으로 놀이를 하게 된다.

이번 장을 통하여 놀이의 유형을 사회적 발달과 인지적 발달로 나누어 분류하였다. 이를 통하여 아동의 발달 단계에 따라 놀이의 유형 또한 발달되어진다는 것을 알 수 있었다. 따라서 현행 영유아의 교육과정에서 아동의 발달에 따른 적절한 놀이가 제공되어져 아동의 올바른 성장이 이루어져야 한다.[9]

2.놀이미술

a.놀이미술의 정의

놀이의 교육적 가치가 조명되면서 다양한 놀이와 결합된 다양한 교육적 시도가 생겨났다. 놀이미술 또한 그 시도 중에 하나이며 우리나라 또한 21C 이후부터 점차 놀이를 통한 미술이 활성화 되고 있다. 이러한 변화의 흐름을 알아보기 위하여 우리나라의 아동미술교육의 변천사를 살펴보면 다음과 같다.

과거 우리나라 아동미술교육은 그림을 보고 묘사하는 교사 중심의 묘사적 지도 방법에서 발전하여 1960~1970년대에는 아동의 발달 단계에 맞는 경험중심의 미술이 목표가 되었고, 1980~1990년대 미술교육은 개성과 창의성을 강조하는 미술교육이 실시되었다. 1990년대 이후의 아동미술교육은 아동의 발달 단계에 맞는 창의성 중심의 이해교육과 통합교육을 통한 전인적인 인격형성이 교육의 핵심이 되고 있는데, 점차 아동기의 중요성이 강조 되면서 아동의 발달 특성에 맞는 미술이 생겨나게 되었다. 놀이 미술 또한 이러한 조류 속에서 발전하였다. 그러나 아직 놀이미술에 대한 정확한 개념조차 정립되지 못한 상태로 놀이 미술, 퍼포먼스아트, 체험놀이미술 등으로 다양하게 사용되고 있는 실정이다. 그중 놀이미술이란 용어를 사용하고 있는 정길영(2009)은 놀이 미술을 '유아의 자발적 활동 자체가 중요함을 인식하고 심리적 부담이나 요구가 없는 가운데서 자유롭게 표현하는 활동'[10]이라

9) "*ibid.*, pp.89-93."
10) 정길영, "유아놀이미술 학습지도안 연구" (석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 2009), p.8.

했고 임세나(2009)는 '미술을 매체로 삼은 놀이 활동'[11]이라고 정의 했다. 이성미(2007)는 '기존의 손에 의한 표현위주의 미술수업방식에서 벗어난 오감을 자극하고 많이 사용하는 미술활동'[12]이라고 정의 했다. 즉, 놀이미술이란 놀이와 미술이 결합된 활동으로 놀이의 형태를 빌려 미술을 가르치며 기존의 표현위주의 미술활동과 달리 자발적인 참여를 통해 자유로운 환경 속에서 탐색하고 표현하는 과정지향적이고 활발한 신체활동이다.

b.놀이미술의 교육적 가치

놀이미술은 기존의 놀이가 갖고 있는 교육적 효과와 미술이 갖고 있는 교육적 효과의 장점들을 취하여 놀이미술만의 고유한 교육적 가치를 갖는다.

첫째, 놀이미술을 통해 영유아는 긍정적인 정서를 갖는다. 인간은 욕구를 다양한 방법을 통하여 해결한다. 긍정적인 방법은 해결은 사회적으로 수용을 하지만 부정적인 욕구의 해결방법은 사회적 문제 행동이 된다. 영유아 또한 다양한 욕구를 갖고 있다. 이러한 욕구를 놀이를 통한 자유로운 표현활동인 놀이미술로 해결할 때 영유아는 긍정적인 정서를 갖는다.

둘째, 놀이미술을 통해 영유아는 창의성을 갖는다. 기존의 미술활동이 갖고 있는 창작활동과 더불어 놀이미술은 자유롭게 표현하고 탐색하며 결과물에 억매이지 않는 과정지향적인 활동을 통하여 보다 높은 수준으로 창의력을 신장 시킬수 있다.

셋째, 놀이미술을 통해 영유아는 미술활동에 흥미를 갖는다. 인간은 누구나 창작활동인 미술활동에 대한 욕구가 있지만 기존의 표현위주의 미술교육으로 인하여 성장할수록 미술활동을 피하는 양상이 나타난다. 이로 인하여 미술은 재능있는 몇몇 사람의 표현활동으로 전략한다. 하지만 표현위주가 아닌 과정지향적인 놀이미술

---

11) 임세나, "식재료를 활용한 체험놀이미술 프로그램 개발 및 지도 방법 연구: 5,6세 유아를 중심으로"(석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2009), p.4.

12) 이성미, "놀이 미술을 적용한 새로운 미술교육 방안 연구"(석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 2007), p.25.

을 통하여 영유아들은 결과에 대한 부담감 없이 자유롭게 표현활동을 즐기며 미술에 대한 긍정적인 인식을 갖게 된다.

넷째, 놀이미술을 통해 영유아의 사회성 발달을 돕는다. 기존의 미술활동은 개인적인 표현활동 위주로 구성 되어있지만 놀이미술은 공동으로 작업하고 협동하며 영유아간의 상호작용을 통하여 사회성 발달을 촉진 시킬 수 있다.[13)]

B.누리과정

2011년 5월 2일 정부는 교육부의 유치원과 보건복지부의 어린이집으로 이원화되어 있는 현행체제에서 만5세 공통과정을 도입한다는 발표를 통하여 누리과정을 시작하였다. 누리과정은 2013년도를 거치면서 그대상이 만3,4세까지로 확대되어 운영되어지고 있다. 누리과정의 명칭은 2011년 5월 16일부터 6월30일까지의 5,603건의 공모를 통하여 선정되었다. 2011년도 소득하위 70%가정의 만5세 아이의 교육·보육비를 지원하는 것을 시작으로 2013년도에는 전가정의 만3,4세 아동으로 까지 확대되어 운영되어지고 있다.

본 장에서는 놀이미술이 적용되어지는 누리과정의 미술영역에 대하여 다음과 같은 방법을 통하여 알아보겠다.

첫째, 누리과정의 도입배경에 대하여 문헌 연구를 통하여 알아본다.

둘째, 누리과정의 내용을 문헌연구를 통하여 알아본다.

셋째, 누리과정 예술경험영역의 미술활동에 대하여 문헌연구를 통하여 알아본다.

---

13) 최유리, “놀이 유형 및 종류에 따른 놀이 미술 실천방안에 대한 연구: 초등학교 미술교과를 중심으로”(석사학위논문, 경인교육대학교 교육대학원, 2012), pp.11-12.

1.누리과정의 도입배경

누리과정은 만5세 공통과정의 도입으로 시작이 되었다. 그 배경으로 크게 세 가지로 구분 지어 볼 수 있는데 첫째, 만5세아 교육·보육의 중요성, 둘째, 유아교육의 국제 동향, 셋째, 만5세 교육·보육에 대한 국가적 책임강화를 들 수 있다.

첫째, 만5세아 교육·보육의 중요성은 각 생애단계별로 동일하게 투자비용을 적용할 경우, 영유아기의 투자 대비 회수비율이 가장 크게 나타난다는 연구를 바탕으로 하고 있다. 또한 영국의 EPPE Project(2007)에서 나타난 1명의 유아가 유아교육기관에 다니도록 약 £2,500 를 지원하는 것은 가난한 부모의 수입을 약 £17,000 를 직접 지원하는 것과 동일한 효과라는 결과발표를 통하여서도 확인 되었다. 기초능력이 집중형성 되는 영유아기의 교육·보육의 중요성의 인식이 누리과정의 도입배경이 되었다.

둘째, 유아교육의 국제 동향이 누리과정의 도입의 배경이 되었다. OECD 국가의 대부분이 연령을 확대하여 유아 교육비를 부담하고 있는 추세이다. 하지만 한국의 유아교육비 공공부담 비율 49.7%(2007년)으로 OECD 평균 79.7%에 많이 부족한 현실이다. 뿐만 아니라 OECD 국가와 더불어 주변의 여러 나라들에서 취학 전 1년의 교육을 강화하고 엄격히 관리하고 있기 때문에 우리나라 또한 누리과정의 도입이 필요하게 되었다.

셋째, 만5세 교육·보육에 대한 국가적 책임강화를 위하여 누리과정이 개발되었다. 우리나라의 만3세~5세아 추계는 2010년 기준으로 137만 명으로 2020년에는 122만 명으로 하락 할 것으로 예상되고 있다. 이는 국가경쟁력 약화를 가져올 수 있으며 이에 대한 국가적 대책이 시급한 상황이다. 그에 대한 대책으로 우리나라의 만5세 아동의 약90%가 다니는 유치원 및 어린이집에 대한 누리과정의 도입으로 교육·보육비의 지원과 관리강화를 들 수 있다. [14]

---

14) 장명림 등, 『3-5세 연령별 누리과정 운영을 위한 교서연수 자료집』(서울: 보건복지부, 2012), pp.3-4.

2.누리과정 내용

누리과정은 만 3~5세 유아의 심신의 건강과 조화로운 발달을 도와 민주 시민의 기초를 형성하는 것을 목적으로 한다. 그 구성방향은 다음과 같다.

첫째, 질서, 배려, 협력 등 기본생활습관과 바른 인성을 기르는데 중점을 두어 주성한다.

둘째, 자율성과 창의성을 기르는 데 중점을 두고, 전인 발달을 이루도록 구성한다.

셋째, 사람과 자연을 존중하고, 우리 문화를 이해하는 데 중점을 두어 구성한다.

넷째, 만3~5세 아동의 발달 특성을 고려하여 연령별로 구성한다.

다섯째, 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구의 5개 영역을 중심으로 구성한다.

누리과정은 각 5개의 영역을 통하여 목적을 달성하기 위한 목표를 두고 있으며 목표를 달성하기 위한 각 5개영역에 따른 내용범주를 가지고 있다. 그 목표와 내용범주는 다음의 각각 표와 같다.[15]

<표Ⅱ-1> 3~5세 누리과정 5개영역 목표

영역	목표
신체운동·건강	기본 운동 능력과 건강하고 안전한 생활 습관을 기른다.
의사소통	일상생활에 필요한 의사소통 능력과 바른 언어 사용 습관을 기른다.
사회관계	자신을 존중하고 다른 사람과 더불어 생활하는 능력과 태도를 기른다.
예술경험	아름다움에 관심을 가지고 예술 경험을 즐기며, 창의적으로 표현하는 능력을 기른다.
자연탐구	호기심을 가지고 주변세계를 탐구하며, 일상생활에서 수학적·과학적으로 생각하는 능력과 태도를 기른다.

15) “*ibid.*, pp.89-93.”

<표Ⅱ-2> 3~5세 연령별누리과정의 내용 범주, 내용 및 세부 내용 개수

구분		신체운동·건강	의사소통	사회관계	예술경험	자연탐구	총계
내용 범주		•신체인식하기 •신체조절과 기본운동하기 •신체활동에 참여하기 •건강하게 생활하기 •안전하게 생활하기	•듣기 •말하기 •읽기 •쓰기	•나를 알고 존중하기 •나와 다른사람의 감정 알고 조절하기 •가족을 소중히 여기기 •다른사람과 더불어 생활하기 •사회에 관심 갖기	•아름다움 찾아보기 •예술적 표현하기 •예술감상하기	•탐구하는 태도 기르기 •수학적 탐구하기 •과학적 탐구하기	20
내용	3세	14	10	11	10	11	56
	4세	14	11	12	10	12	59
	5세	14	11	12	10	12	59
세부 내용	3세	31	17	20	17	18	103
	4세	32	25	28	20	24	129
	5세	33	25	29	20	30	137

3.누리과정 예술경험영역에서 미술활동

본 장에서는 누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용방안에 대하여 알아보고자 하였다. 따라서 문헌 연구를 통하여 놀이미술에 대하여 알아보고 누리과정에 대하여 살펴보았다. 그에 따라서 누리과정은 각 5개의 영역으로 구성 되었으며 그중 예술경험 영역이 미술활동이 포함된 영역이라고 할 수 있다. 예술경험은 다시 세 가지 내용 범주로 구분 되어지는 데 '아름다움 찾아보기', '예술적 표현하기', '예술 감상하기' 세 가지이다. 각각의 내용범주를 달성하기 위하여 세부내용으로 다시 구성되어지며 이를 구성하는 활동은 미술활동과 음악활동, 움직임과 춤 활동, 극놀이등이 있다. 이러한 활동들을 누리과정에서는 생활주제에 따라 각 연령의 발달단계를 고려하여 프로그램으로 구성하였다. 각 프로그램들은 누리과정 프로그램 교사용 지도서를 통하여 제시하였다. 따라서 본 연구는 누리과정 프로그램 교사용 지도서에서 제시한 프로그램 중 오전 자유선택활동의 여섯 영역인 쌓기 놀이 영역, 역할놀이 영역, 미술영역, 언어영역, 수 과학·조작영역, 음률영역 중 미술영역의 활동 프로그램을 중심으로 놀이미술적용 방안에 대하여 알아보도록 하겠다.

Ⅲ. 누리과정 미술활동에서 놀이미술 분석

누리과정의 다양한 활동 중 미술활동을 놀이미술 활동으로 진행하기 위하여 누리과정내용을 분석하여 보았다. 누리과정의 미술영역 분석을 통하여 알아보고자 하는 내용은 다음과 같다.

첫째, 연령별 누리과정의 미술영역에서 놀이미술활동으로 연계성을 알아본다. 누리과정의 주간 계획안에 나와 있는 미술활동의 교사용 지도서의 내용을 통해 미술활동 진행과정에서 놀이미술 적용 가능성을 알아보도록 하였다.

둘째, 연령별 누리과정의 미술영역에서 놀이의 유형의 구성에 대하여 알아본다. 누리과정 미술활동 프로그램에서 사용되어지는 놀이의 유형에 따라 분류하여 보고 그 구성을 알아본다. 놀이의 유형으로 Parten(1932)의 사회적 놀이유형 발달 여섯 가지와 Smilansky(1968)인지적 놀이유형발달로 구분하여 분류하였다.

셋째, 연령에 따라 누리과정의 미술영역에서 놀이활동이 구성 되었는지 알아본다. 누리과정 미술활동 프로그램 분석을 통하여 연계 가능한 놀이유형이 해당 연령아동의 발달과정에 부합한지 알아본다.

분석된 결과를 토대로 본연구의 목적인 누리과정에서 놀이미술 적용방안을 놀이의 유형, 아동의 연령에 기초하여 제시하였다. 분석한 결과는 다음 표와 같다.

<표Ⅲ-1> 3~5세 연령별누리과정의 놀이유형 분석결과

분류			분석결과		
			만3세(97개)	만4세(88개)	만5세(79개)
놀이 유형	사회적발달에 따른 유형	비참여 행동	0	0	0
		방관자적행동	0	0	0
		혼자놀이	56	46	29
		병행놀이	24	19	25
		연합놀이	13	10	13
		협동놀이	4	13	12
	인지적 발달에 따른 유형	기능놀이	17	6	3
		구성놀이	64	53	50
		사회극놀이	12	11	11
		규칙이 있는 놀이	4	18	15

A. 만3세 누리과정 미술활동에서의 놀이미술 분석

먼저 분석한 만3세 누리과정의 미술영역에서는 연간 소주제 52가지에 따른 미술 프로그램 119가지 중에서 놀이미술이 적용 가능한 프로그램은 97가지이다.

놀이유형에서는 인지발달에 따른 놀이 유형으로 분석해본 결과 기능놀이 17개, 구성놀이 64개, 사회 극 놀이 12개, 규칙 있는 게임 4개였다. 구성놀이의 비율이 약 66%로 가장 많았고 규칙이 있는 게임의 경우는 4%로에 불과 하였다. 만 3세 아동의 발달 특성을 고려하였을 때 전조작기 단계로 구성놀이와 극 놀이가 활발히

일어날 시기이다. 또한 구체적 조작기에 나타나는 규칙이 있는 게임 또한 횟수는 적지만 경험하도록 구성되어 있다. 사회발달에 따른 놀이유형 분석결과 영아기 나타나는 놀이유형인 비참여적인 행동이나 방관자적인 행동은 만3세의 누리과정 미술활동에서 제외 되었다. 혼자놀이가 전체97개중 56개로 가장 많은 비율을 차지하였으며 다음으로 병행놀이 24개, 연합놀이13개, 협동놀이4개의 순으로 나타났고 이를 통해 만3세 유아의 사회발달을 고려하여 놀이 활동이 구성되어 있음을 알 수 있다. 만3세 유아의 경우 사회성 발달의 초기 단계로 가장 후기에 나타나는 연합놀이의 경우 놀이진행에 문제가 있어 활동을 많이 차지하지는 않지만 경험하여 볼 수 있도록 구성되었다.

B. 만4세 누리과정 미술활동에서의 놀이미술 분석

만4세 누리과정에서 미술영역의 프로그램 분석결과는 누리과정 연간 소주제 52개에 따른 미술영역프로그램의 수는 136개였다. 이중 놀이 미술이 가능한 프로그램의 수는 88개였다. 만3세 누리과정에서와 달리 놀이 미술이 적용 가능한 프로그램의 수가 줄어든 이유로 아동의 표현위주의 수업이 늘어났음을 들 수 있겠다. 인지발달에 따른 놀이유형 분류에서 기능놀이 6개, 구성놀이53개, 극 놀이 11개, 규칙이 있는 게임 18개였다. 감각운동기에 나타나는 기능놀이 위주의 프로그램이 줄어들고 구체적 조작기에서 나타나는 규칙이 있는 게임의 프로그램이 많아졌음을 알 수 있다. 하지만 만4세 아동의 가장 활발한 놀이 유형인 구성놀이, 극 놀이의 비율이 74%로 가장 많이 차지하고 있음을 알 수 있다. 사회발달에 따른 놀이유형 분석결과 영아기 나타나는 놀이유형인 비참여적인 행동이나 방관자적인 행동은 만3세와 마찬가지로 만4세 누리과정 미술활동에서 제외 되었다. 놀이유형의 수는 여전히 혼자놀이가 46개로 가장 많이 차지하나 만3세의 57%에 비하여 만4세에서는 50%로 줄어들었다. 다음으로 병행놀이19개, 협동놀이13개, 연합놀이10개로 사회성이

가장 발달 되었을 때 나타나는 협동놀이의 비율이 연합놀이보다 많음을 알 수 있다. 하지만 만4세 유아의 미술활동의 놀이미술 구성이 부적절하다고 판단 할 수는 없다.

C. 만5세 누리과정 미술활동에서의 놀이미술 분석

만5세 누리과정에서 미술영역의 프로그램 분석결과는 누리과정 연간 소주제 52개에 따른 미술영역프로그램의 수는 132개였다. 이중 놀이미술이 가능한 프로그램은 79개였다. 인지발달에 따른 놀이유형 분류에서 기능놀이 3개, 구성놀이50개, 극놀이 11개, 규칙이 있는 게임 15개였다. 전반적으로 기능놀이가 감소하였음을 알 수 있다. 또한 놀이미술적용 프로그램의 수가 만3,4세 누리과정 보다는 적음을 알 수 있었다. 사회발달에 따른 놀이유형 분석결과 영아기 나타나는 놀이유형인 비참여적인 행동이나 방관자적인 행동은 만3,4세와 마찬가지로 만5세 누리과정 미술활동에서 제외 되었다. 놀이유형으로 혼자놀이 29개, 병행놀이 25개, 연합놀이 13개, 협동놀이 12개로 나타났다. 만3~4세에 비하여 혼자놀이의 수는 감소하고 병행놀이가 크게 증가 하였으며 연합놀이와 협동놀이도 약 31%를 차지함을 볼 수 있다. 이를 통하여 만5세의 사회성 발달을 고려하여 구성되었음을 알 수 있다.

Ⅳ.누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용방안

누리과정 미술활동의 프로그램을 분석한 결과 대부분의 프로그램이 놀이적 요소를 갖추고 있었다. 또한 제시된 교사용 지침서에서 직접적으로 놀이를 언급하지는 않았으나 놀이로 연결될 수 있는 다양한 활동방법들이 소개 되었다. 하지만 이러한 자료들에도 불구하고 놀이미술에 대한 정확한 이해와 지도안의 제시가 없이는 실제 미술활동에서 놀이가 배제된 미술활동만 진행될 우려가 있다. 따라서 본장에서는 놀이미술이 적용 가능한 미술활동 프로그램을 선정하여 놀이미술적용 방안에 대하여 연구해 보도록 하겠다. 이를 위하여 첫째, 놀이미술이적용을 위한 환경구성을 공간과 재료로 분류하여 적용 방안을 연구하였다.

둘째, 미술수업을 놀이미술로 교사가 진행 할 때 지도시 유의해야 할 점에 대하여 연구하였다.

셋째 누리과정의 미술영역 교사용 지도서에 제시한 프로그램지도서를 놀이미술이 적용 가능하도록 새로운 지도내용을 추가하여 제시하였다. 추가된 지도서를 바탕으로 놀이미술이 적용된 교수-학습지도안을 만들어 수업에 적용해 보고자 한다.

A.놀이미술적용을 위한 환경구성

인간의 행동이 결정되는 요인으로 환경과 유전의 영향은 많은 선행 연구를 통하여 확인되었다. 따라서 유아기 아동이 어떤 환경 속에서 자라는가에 따라 아동의 발달정도가 달라지며 전혀 다른 결과를 낳을 수 있다. 이를 바탕으로 유아의 보육·교육의 전반에 걸쳐 안전과 더불어 가장 효과적인 환경을 제공하기 위해 많은 정책과 연구들이 이루어지고 있다.

본 장에서는 놀이미술이 아동의 실제 보육·교육에 적용되기 위한 환경구성에 대하

여 연구하였다. 놀이미술은 많은 부분 미술활동의 내용을 포함하고 있기 때문에 환경구성에 있어 미술활동과 동일시하기 쉽다. 하지만 미적표현인 미술활동과 더불어 신체활동인 놀이 활동이 함께 요구되는 놀이미술은 공간에서부터, 재료적인 측면, 지도방법 등에 차이를 두어 유아에게 제공되어져야 올바른 활동이 이루어 질수 있다.

1.공간의 환경

아동의 학습은 시간과 장소를 구분하지 않고 이루어진다. 아동들은 아침에 일어나서 잠에 들기까지 일상의 모든 장소가 생활공간인 동시에 교육 공간, 놀이의 공간이 된다. 하지만 주변의 다양한 공간에서 아동들에게 적절한 공간이 존재하는 반면 부적절한 공간 또한 존재한다. 가령 아동들의 술래잡기 놀이가 차들이 다니는 도로 근처에서 이루어진다면 부적절한 공간이라고 할 수 있겠다. 이러한 부적절한 공간을 아동의 생활공간에서 제외시켜주고 적절한 공간에서 활동하도록 돕는 것이 교사와 부모의 역할 일 것이다.

아동들의 보육·교육이 이루어지는 어린이집, 유치원은 아동들의 생활을 위해 쾌적하고 안전하며 각각의 다양한 활동 영역으로 구성되어져 있다. 그중 미술활동에서의 활동은 미적표현을 위한 시간으로 주로 교실 안 책상위에서 이루어진다. 하지만 놀이 미술이란 앞장에 알아보았듯이 놀이와 미술이 결합된 활동이다. 따라서 책상위보다 좀 더 활동적이고 넓은 공간을 필요로 한다. 놀이미술에 필요한 공간구성을 아래의 표와 같이 구분하여 보았다.

<표Ⅳ-1>놀이미술에 필요한 여섯공간

자연탐구 공간	자연 속에서 체험하고 탐구하며 놀이활동을 진행하는 공간
개방 공간	놀이나 게임을 즐길 수 있는 개방된 공간
길 공간	만남의 공간, 놀이의 거점을 연계시키는 네트웍의 놀이 공간
혼란 공간	폐품 수집장 등 혼란스러운 공간. 어린이들의 상상력을 자극할 만한 소재가 많다.
만들기 공간	아이들이 수집하고 탐구한 재료들을 통해 창의적인 표현활동을 하는 공간
전시 공간	표현한 작품을 전시하는 공간

위의 표를 통해 살펴본 자연탐구 공간, 개방 공간, 길 공간, 혼란 공간, 만들기 공간, 전시 공간의 여섯 공간은 각 공간마다 고유의 놀이 활동들을 가지고 있으며 아동들이 자유롭게 활동하며 다양한 생각을 할 수 있도록 구성되어져 있다. 표와 같은 공간이 놀이미술에 제공될 때 아동들이 자유롭게 놀이를 통환 미술활동이 이루어진다고 할 수 있다. 하지만 표와 같은 공간이 모두 제공되어 지기에는 원의 환경과 일정상 불가능 하며 놀이미술에서 지도목표, 아동들의 학습경험이나 인원, 재료 등의 다양한 조건들을 통합적으로 고려하여 적절히 제공되어 지는 것이 바람직하다.[16]

2.재료의 환경

일반적으로 미술 재료를 말하면 먼저 색연필, 물감, 붓, 점토 등을 생각한다. 하지만 놀이미술에서는 이와 더불어 주변의 다양한 물체들이 모두 표현 재료가 된다. 재료는 놀이미술을 진행하는 데 필수적인 도구로서 재료를 통해 유아의 표현방법이 달라지며 유아의 놀이미술에 대한 욕구를 충족 시켜주고 놀이미술의 내용을 풍

16) 이선애 등,『바깥놀이를 중심으로 한 놀이지도』(서울: 창지사, 2013), pp.76-78.

부하게 한다. 놀이미술에서 재료에 따라 유아의 다양한 경험을 하며 성장과 발달이 촉진 된다. 따라서 놀이미술에서 재료의 의미는 매우 중요며 유아에게 바람직한 재료의 제공이 필요하다. 놀이미술에서 주변 모든 사물을 재료로 사용 할 수 있다. 하지만 모든 재료가 유아에게 긍정적인 여향을 미치는 것은 아니다. 놀이미술 내용에 부합하지 않은 재료도 있고 비위생적이거나 위험요소가 높은 재료도 있을 수 있다. 또한 다양성이 없는 재료 이거나 복잡한 공정이 필요해서 연령에 맞지 않은 재료의 선택은 피해야 한다. 놀이미술의 바람직한 재료에 의 기준은 다음과 같이 요약하였다.

첫째, 유아의 연령 및 발달 수준에 적합한 재료 여야 한다. 유아의 연령 및 발달 수준에 적합한 재료는 유아로 하여금 호기심을 유발하고 표현함에 있어 조작이 용이한 재료를 뜻한다. 예로 미술활동에 가장 널리 사용되는 연필은 정밀한 묘사를 위한 재료로 유아의 발달 수준에 맞지 않으며 호기심을 유발하기에도 부족하다.

둘째, 유아에게 매력적이고 흥미로운 재료여야 한다. 놀이미술은 유아에게 즐거움을 줄 수 있어야 한다. 놀이미술의 활동이 즐거움을 갖기 위해선 유아의 흥미와 호기심을 자극해서 주의집중을 시켜야 한다. 유아는 주의 집중 시간이 성인에 비해 짧으며 즐거움이 없을 경우 몰입하지 않는다. 따라서 놀이미술의 재료는 유아의 호기심을 이끌 수 있도록 매력 적이 여야 한다.

셋째, 다양한 상상이 가능한 재료여야 한다. 놀이 활동에서 가작화 요소는 중요하며 놀이미술에서도 마찬가지다. 놀이미술 활동을 통해 유아의 창의력 발달을 도모하기 위해서 재료는 아이의 상상력을 유도할 수 있어야 한다. 예를 들어 바다를 표현함에 있에 있어 물을 직접 사용할 수도 있지만 비닐을 사용하기도 한다. 이때 비닐은 유아에게 다양한 상상력을 유도하는 바람직한 재료로 쓰인다.

넷째, 다양한 표현이 가능한 재료여야 한다. 놀이미술의 재료는 표현이 다양해야 한다. 예를 들어 물감을 사용한다 하더라도 표현방법을 붓을 통한 채색만이 아니라 손을 활용 하고 찍어 보고 뿌려보는 등의 다양한 표현이 가능해야 한다.

다섯째, 안전하고 위생적인 재료여야 한다. 다양한 표현이 가능하며 상상력을 자극해 줄 수 있는 재료라도 안전하지 않고 위생적이지 않다면 놀이미술의 재료가 될 수 없다. 유아들은 무엇 보다 안전하고 건강한 생활을 보장 받아야 한다. 놀이미술 재료 선정에 있어 날카롭거나 뾰족한 부분이 있는 재료와 위생적이지 않은 재료는 제거하고 언제나 안전하고 청결한 상태를 유지해줘야 한다.

여섯째, 다양한 발달을 촉진 시키는 재료여야 한다. 유아기는 대•소 근육의 발달, 인지, 사회, 정서 발달이 왕성한 시기 이다. 따라서 이시기 유아에게 제공 되는 놀이미술의 재료는 다양한 발달을 촉진 시킬 수 있는 요소를 포함해야 된다.[17]

B.놀이미술 지도 시 유의점

놀이미술 전개 시 지도상의 유의할 점은 다음과 같다.

첫째, 아동의 자유를 최대한 보장해주어야 한다. 아동들의 미술활동은 그 성격상, 다른 영역의 활동과 구분되며, 특히 미술활동은 종래의 지도관만으로는 대처 불가능한 상황도 있다. 상황에 따라서는 활동 그 자체가 놀이가 될 때도 있고, 그리거나 색칠하는 등의 미술활동만이 전개되는 경우가 있는데 아동들의 미술활동은 이들 모두를 포함 할 수 있는 활동이여야 한다. 아동 개개인이 창출하는 다양한 수준의 활동이 최대한 보장될 때 활기 있는 놀이미술활동이 기대될 수 있으며, 아동들의 놀이미술활동은 원에서의 다른 어떤 활동보다도 어린이들의 자유를 최대한 보장해주는 것 이여야 한다.

둘째, 놀이미술 활동의 중심은 아동이며 교사의 역할은 지원과 원조, 제안을 으로 제한한다. 놀이 미술의 목표는 미적표현능력을 길러주는 데 있지 않으며 놀이미술 활동의 과정 속에 있다. 따라서 결과물을 강요하지 않으며 아동중심의 활동으로 전개되어져야 한다. 그 과정에서 교사는 돌아다니며 아동들의 이야기에 귀를 기울이

17) 오종숙, 『유아미술교육의 이론과 실제』(파주: 양서원, 1987), pp.181-183.

고 때론 활동을 지원하며, 활동이 전개되는 방향으로 힌트와 조언을 제공하는 역할만을 한다. 하지만 자칫 아동들의 자유성을 보장하다 보면 방임으로 변질될 우려가 있다. 따라서 교사는 올바른 놀이미술 활동을 위해서 사전에 다양한 재료를 탐구하여 준비하고 활동에서 발생할 상황들을 다양한 측면을 고려하여 생각하며 아동들의 사전 경험을 고려하여 치밀하게 수업을 계획하여야 할 것이다. 이를 정리하여 보면

셋째, 놀이미술활동 전 치밀한 수업계획을 세워야 한다. 모든 수업이 사전의 수업준비가 필요하겠지만 놀이미술 특성상 놀이와 미술의 적절한 분배가 필수적이다. 수업에서 자칫 놀이가 빠진 일반적인 미술수업이 될 수 있으며 반대로 놀이위주의 활동으로 목표한 바를 전달하지 못할 수도 있다. 때문에 사전에 교사의 철저한 준비가 선행 되어야 하며 이때 전반적인 수업내용은 표현활동 50%, 탐구활동 20%, 놀이 활동 20%와 그 밖의 활동 10%의 비율이 적정하나 교사의 수업방식에 따라 조정가능하다.[18]

넷째, 아동들의 발달정도에 맞추어 놀이미술활동을 준비한다. 아동들의 조형성과 표현방법 및 놀이 유형 또한 연령이나 발달의 정도에 따라 차이가 있음으로 아동의 발달정도에 맞추어 놀이미술활동을 준비하여야 한다. 만3~5세의 유아들 경우 로웬펠드(1950)[19]의 미술표현 발달단계[20]에 따르면 난화기와 전도식기 단계로 볼

---

18) 심성경 등, 『놀이지도』 (고양: 공동체, 2010), pp.149-150.

19) 로웬펠드(Victor Lowenfeld, 1903~1960): 미국의 미술교육가이며 심리학자, 화가이기도 하였다. 프로이트와 삐아제, 듀이, 체젝의 영향을 받았으며 주요 업적으로는 아동미술에서 창의성을 강조하였으며 아동의 미술 유형을 구분하여 각각의 지도방법에 따라 교육할 것을 주장하였다.

20) 난화기(만2~4세): 무질서한 난화기, 조절하는 난화기, 명명하는 난화기로 구분되며 목적을 가진 그림이 아닌 무질서하고 불규칙한 선을 그리고 즐기는 시기.
전도식기(만4~7세): 난화기에 비해 의식적으로 점차 그림을 그리는 시기, 상징적 도식의 기초 단계이지만 아직 자기의 주관대로 그림을 그리는 시기.
도식기(만7~9세): 사물의 특징을 일반화하여 도식적으로 그림을 그리는 시기.
또래집단기(만9~11세): 시지각의 발달로 객관적인 상태에서 사물을 관찰하고 표현함. 주변에 관심을 가지며 또래집단을 중요시 하며 도식적인 표현에 벗어나 세부묘사를 하는 시기.
의사실기(만11~13세): 시각형과 비시각형으로 표현이 구분되는 시기로 사실적 표현이 늘어나고 원근법이 나타난다.
결정기(만13~17세): 창조적인 그림을 그리는 시기. 촉각형, 시각형, 중간형으로 표현이 구분되며 원근, 명암, 비례등을 중요시함.

수 있다. 또한 놀이의 발달 단계로 볼 때 Parten(1932)의 사회발달에 따른 단계로는 호자놀이, 병행놀이, 연합놀이, 협동놀이가 발달하거나 진행될 시기이며 Smilansky(1968)의 인지발달에 따른 단계로 보면 구성놀이와 극 놀이가 진행될 시기이다. 따라서 교사는 이시기의 특징들을 알고 아동의 발달단계에 적절한 수업으로 구성하여야 한다.

이상으로 놀이미술 지도 시 유의점을 알아보았다. 이외에도 놀이미술활동 시 놀이미술프로그램에 따라 적절한 음악을 들려주는 것도 아동들의 창의적 활동에 도움을 줄 수 있으며 그밖에 이장에서 논의하지 못한 다양하고 세밀한 부분들이 있을 것이다. 교사는 아동들의 안내자로서 언제나 사명감을 갖고 유의점에 주의하며 다양한 교수방법을 연구해 나갈 때 효과적인 놀이미술활동이 이루어 질 것이다.

C.누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용

본장에서는 누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용의 실질 적인 방안을 제시하기 위해 각각의 만3세,4세, 5세의 연령에 따라 교수-학습 지도안을 제시하고 수업에 적용한 결과를 분석하여 보도록 하겠다. 만3세 수업에서는 밀가루놀이와 신문지 놀이를 통해 인지발달에 따른 놀이유형 중 구성놀이와 기능 놀이를 적용해보았다. 또한 사회발달에 따른 놀이유형인 병행놀이와 혼자놀이로 각각 구분하여 적용하였다. 만4세 수업에서는 오감 놀이와 놀잇감 놀이를 통하여 인지발달에 따른 놀이유형 중 기능놀이와 구성놀이를, 사회발달에 따른 놀이 유형인 병행놀이와 혼자놀이로 각각 구분하여 적용하였다. 만5세 수업에서는 모형놀이와 전래놀이를 통해 인지발달에 따른 놀이유형 중 구성놀이를, 사회발달에 따른 놀이 유형인 연합놀이와 병행놀이로 각각 구분하여 적용하였다. 수업 후 놀이미술의 효과를 알아보기 위한 질문에는 아동의 흥미를 자극하여 자발적인 참여를 이끌었는지를 알아보기 위해 첫째

문항으로 수업이 즐거웠는지를 물었다. 또한 어떤 활동이 흥미를 유발했는지를 알아보기 위해 두 번째 질문에 어떤 활동이 가장 즐거웠는지를 물어보았다. 수업이 놀이에만 치중하지 않고 수업목표를 잘 달성했는지를 알아 보기위해 세 번째 문항을 만들어 질문 하였고 , 마지막 네 번째 문항을 만들어 협동심이 길러졌는지 질문하여 보았다. 질문을 할 때 아동이 편하고 자유로운 가운데 대답할 수 있도록 담당교사가 질문하도록 하였다. 놀이미술이 적용된 미술영역 프로그램은 다음의 표와 같다.

<표Ⅳ-2> 누리과정 미술영역 수업에서 놀이미술 적용 방안

연령	소주제	프로그램명	놀이유형									
			인지발달에 따라				사회발달에 따라					
			기능	구성	극	게임	비참여	방관	혼자	병행	연합	협동
만3세	나의 몸과 마음	미끌미끌 그림그리기		V						V		
	깨끗한 나와 환경	신문지 공을 꾸며요	V						V			
만4세	봄의 변화	봄 꽃 편지지 만들기	V						V			
	생활도구로서의 미디어, 미래의 생활 도구	우리를 위한 애완로봇		V						V		
만5세	여름의 모습	시원한 여름바다 꾸며 감상하기		V							V	
	새해맞이와 놀이	연 만들기		V						V		

1.만3세 누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용

a.구성놀이 및 병행놀이 적용

유아들과 함께 놀이미술을 적용하여 미술활동을 할 단원은 주제는 나와 가족에서 나의 몸과 마음에 대해 알아가는 시간이다. 미끌미끌 그림그리기 활동을 통하여 손의 촉각을 통해서 느껴지는 느낌을 알고 그에 따른 자기의 감정을 밀가루 풀을 이용하여 표현해보는 시간이다. 기존의 누리과정 교사용 지도서에 나온 프로그램지도 내용에 유아들과 함께 할 수 있는 밀가루놀이를 적용하여 교수-학습지도안을 만들었다. 밀가루 놀이는 인지발달에 따른 놀이유형 분류 중 구성놀이에 속하며 사회발달에 따른 놀이 유형 분류 중에 병행놀이에 속한다. 만3세 아동의 발달단계에 가장 두드러지고 활발한 활동인 구성놀이를 통하여 아이들이 나의 몸과 마음에 대하여 알아 가는데 효과적으로 프로그램을 구성해보았다.

(1)만3세 누리과정 미술활동 교수-학습 지도안

주제	나와 가족	**대상**	만3세
소주제	나의 몸과 마음	**활동형태**	대.소집단
활동명	미끌미끌 그림 그리기	**활동 시간**	자유놀이 시간
활동목표	내가 느끼는 감정을 안다. 풀을 이용한 미술활동에 즐겁게 참여한다		
창의 ・인성 관련	창의성 : 성향적 요소-개방성 인성 : 존중-자신과 전통문화에 대한 존중	**누리과정 관련 영역**	사회관계 예술경험
활동자료	비밀박스, 통, 비닐, 도화지, 색지, 밀가루 풀, 밀가루, 식용색소, 작업용 앞치마, 덧소매		
수업전	교사는 비밀박스 안에 밀가루를 담아 놓는다.		

준비사항			
학습단계 및 절차	활동내용	시간(분)	자료 및 유의점
도입	▶인사하기 ▶동기유발 -유아들에게 비밀 박스를 보여주고, 박스안에 비밀이 숨겨져 있다고 말하며, 박스 속에 손을 집어 넣게 한다. ▶활동목표 제시 -박스안에 밀가루를 만졌다면 유아들에게 만져본 느낌과 그에따른 감정을 발표해보도록 한다.	10	· 비밀박스 · 무서워하는 아동이 있다면 격려한다
전개	▶재료탐색 -유아들이 밀가루를 자유스럽게 보고 만지며 탐색할수 있도록 비닐을 책상에 덮고 밀가루를 붓는다. 밀가루에 대한 재료탐색을 한다. -재료탐색을 마쳤으면 밀가루에 물과 식용 색소를 혼합하여 반죽을 해본다. -반죽을 하며 밀가루의 상태 변화를 확인해보고 각자가 한 색반죽을 모두에게 골고루 나눠 준다. ▶표현 -촉각적 활동으로 밀가루 점토를 이용하여 자유롭게 만들기 한다. -미리준비한 밀가루 풀을 아이들에게 보유주고 이를 가지고 손가락과 손바닥을 이용하여 자유롭게 표현해보도록 한다. -유아들에게 지금느끼는 감정을 밀가루풀을 가지고 손가락과 손바닥을 사용하여 도화지에 표현해보도록 한다.	30	· 작업용 앞치마 · 덧소매 재료 탐색전 아동들에게 작업용 앞치마와 덧소매를 착용시킨다

	지금느끼는 감정을 밀가루 점토로 표현해보도록 한다.		
감상 및 평가	▶완성된 작품 감상하기 -서로의 작품을 감상한다 ▶자기평가 -어떤 감정을 표현했으며 표현을 하면서 무엇이 즐거웠는지 이야기 한다. ▶정리 -앞치마와 덧소매를 벗고 손과 얼굴 그밖에 몸주변을 씻는다.	10	이동중에 밀가루를 흘리지 않도록 한다
지도교사 유의사항	·손에 묻은 밀가루 풀이 시간이 지나면 굳어 유아들의 손을 아프게 할수 있으므로 밀가루 풀 그림이 끝나면 바로 손을 씻게 하는 것이 좋다. ·밀가루 반죽은 시간이 지나면 점성이 약해지므로 주의하는것이 좋다. ·작업과정이 즐거울 수 있도록 재미있게 활동을 유도하는 것이 중요하다.		

(2)활동사진

<도판Ⅰ-1> - <도판Ⅰ-6> 미끌미끌 그림그리기	
<도판Ⅰ-1> 활동준비물	<도판Ⅰ-2> 재료탐색

<도판Ⅰ-3> 활동과정-1	<도판Ⅰ-4> 활동과정-2
<도판Ⅰ-5> 활동과정-3	<도판Ⅰ-6> 작품

(3)교수-학습 적용 후 결과 분석

미술활동 프로그램을 놀이미술로 적용하여 활동하게 한 결과를 분석하기 위하여 유아들에게 질문지를 만들어 질문하여 보았다. 유아들의 특성상 직접 체크하는 설문지는 어렵다고 판단하여 평소 같이 생활하는 담임교사를 통하여 편안한 분위기에서 질문하도록 하였다. 질문지에는 아동의 흥미를 자극하여 자발적인 참여를 이끌었는지를 알아보기 위해 첫째 문항으로 수업이 즐거웠는지를 물었다. 또한 어떤 활동이 흥미를 유발했는지를 알아보기 위해 두 번째 질문에 어떤 활동이 가장 즐거웠는지를 물어보았다. 수업이 놀이에만 치중하지 않고 수업목표를 잘 달성했는지를 알아 보기위해 세 번째 문항을 만들어 질문 하였고 , 마지막 네 번째 문항을 만들어 협동심이 길러졌는지 질문하여 보았다. 각 문항별에는 보기를 두어 아이들이 생각하는 보기에 답할 수 있도록 구성하여 보았다.

(a)대상

놀이를 한 만3세 아동 12명을 대상으로 질문하여 그 결과를 분석하였다.

(b)분석내용

<표Ⅴ-1> '미끌미끌 그림그리기' 활동 후 질문 결과 분석

문항번호	질문내용	보기	응답수	응답율
1	미끌미끌 그림그리기 활동이 재미있었나요?	재미있었다.	8	66.6%
		재미있지 않았다.	1	8.3%
		무응답	3	25%
2	어떤 활동이 가장 재미있었나요?	박스 안에서 손 넣고 밀가루 만지기	3	25%
		밀가루 가지고 탐색하기	2	16.6%
		밀가루 풀로 그림그리기	5	41.6%
		밀가루 반죽으로 만들기	2	16.6%
3	수업전과 비교해서 나의 마음에 대하여 잘 표현할 수 있었나요?	그렇다.	9	75%
		그렇지 않다.	0	0%
		무응답	3	25%
4	밀가루를 가지고 친구들과 함께 활동하는 것이 재미있었나요?	재미있었다.	10	83.3%
		재미있지 않았다.	0	0%
		무응답	2	16.6%

놀이미술을 접목시킨 미술활동 후 아이들의 대부분 즐거웠다는 반응이었다. 만3세 아동의 발달단계상 대답을 회피하거나 하지 않은 경우가 25%, 3명에게 나타났고 1명의 아동에 한에서 즐겁지 않다는 결과가 나왔다. 밀가루를 만지는 과정에서 손이 더러워지고 옷에 묻는 것을 유독 싫어했던 아동으로 이외의 미술활동에도 약간의 부정적인 반응 이었다. 놀이미술을 통하여 미술영역의 활동의 인식변화가 필요

해 보였다. 그 이외 아이들이 가장 좋아 했던 활동으로는 밀가루 풀로 그림을 그리는 것이었다. 가장 자유스럽고 촉감을 많이 활용한 활동이어서 응답률이 높게 나오지 않았을까 생각해보았다. 이번 놀이 미술을 통해 학습목표를 물어보는 3번 문항의 응답률로 75%가 나와 아이들에게 학습목표 전달에 놀이미술이 효과적이라는 것을 알 수 있었으며 4번 문항을 통해 혼자 놀이 일지라도 함께 모여서 하는 행동을 유아들이 선호함을 알 수 있었다.

b.기능놀이 및 혼자놀이 적용

건강과 안전이라는 주제에서 즐거운 운동과 휴식에 대하여 유아들이 알아갈 수 있도록 이번 미술영역의 프로그램 활동은 '신문지로 공을 꾸며요'이다. 다양한 공들로 할 수 있는 놀이에 대하여 이야기 나눈 후 신문지로 공을 꾸미는 시간으로 신문지를 활용하여 공을 만들기 때문에 신문지 놀이를 미술활동에 적용 할 수가 있다. 신문지로 찢고, 자르고, 접고, 오리는 모든 활동이 하나의 놀이 속에 이루어지는 활동으로 인지발달에 따른 놀이유형 분류에는 기능놀이에 속하며 사회발달에 따른 놀이유형 분류로는 혼자놀이에 속한다. 아이들이 신문지를 활용하여 공을 만들 때 소근육 활동이 활발해지며 다 만든 신문지 공으로 놀이 활동을 통해 신체운동기능을 발달될 수 있게 교수-학습지도안을 만들어 보았다.

(1)만3세 누리과정 미술영역 교수-학습 지도안

주제	건강과 안전	**대상**	만3세
소주제	즐거운 운동과 휴식	**활동형태**	대.소집단
활동명	신문지로 공을 꾸며요	**활동 시간**	자유놀이 시간
활동목표	다양한 모양의 공에 관심을 갖는다 소근육 운동을 조절한다.		

	공을 창의적으로 꾸민다.		
창의 ·인성 관련	창의성 : 성향 적 요소-독립성 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 배려	누리과정 관련 영역	사회관계 예술경험
활동자료	다양한 공(축구공, 농구공, 야구공, 골프공, 탁구공)의 사진, 신문지, 조각시트지, 스카치 테이프, 유성매직, 축구경기 동영상		
수업전 준비사항	다양한 공의 사진을 준비해놓는다.		

학습단계 및 절차	활동내용	시간(분)	자료 및 유의점
도입	▶인사하기 ▶동기유발 -축구경기를 하는 동영상을 통해 축구공에 흥미를 유발시킨다. ▶활동목표 제시 -우리주변에 어떤 공이 있고 어떻게 놀이 할수 있는지 이야기를 나눈후 준비한 다양한 공사진을 보여주고 오늘 함께 공을 만들어 공놀이를 할것을 알려준다.	5	동영상, 다양한 공사진,
전개	▶재료탐색 -교사가 등뒤로 신문지를 숨긴뒤 신문지의 소리를 들려주고 재료에 대한 호기심을 유발한다. -신문지를 나눠주고 신문지를 찢고 구기고 냄세맡아가며 탐색할수 있도록 한다 ▶표현 .-공의 크기에 관계없이 자유롭게 신문지를 활용하여 공을	40	신문지를 통해 다양한 활동을 해볼수 있도록 찢기,

	만들어보게 한다. -유아가 공의 형태를 만들면 테이프로 신문지를 고정시켜준다. 더욱 크게 만들고 싶어 하는 유아가 있을 때는 중간중간 고정해주며 공을 다양한 크기로 만들 수 있도록 한다. -공을 만들어 테이프로 고정 하였으면 매직을 통하여 공을 꾸며본다 ▶공놀이 만들어본 공을 가지고 함께 교실에서 축구놀이를 해본다.		구기기,접기들의 다양한 활동을 격려한다.
감상 및 평가	▶완성된 작품 감상하기 -서로의 작품을 감상한다. ▶자기평가 -.신문지로 공을 만들었을때 느낌을 말해본다. -활동중 무엇이 가장 늘거 웠고 이유가 무엇인지 말하여 본다 ▶정리 -주변에 돌아다니는 신무지 공을 정리하고 신문지 조각이 있으면 주워서 쓰레기통에 버린다	5	
지도교사 유의사항	・동그란 공을 만드는 결과보다 유아가 신문지를 찢고, 구기고, 뭉치는 과정에서 대소근육이 원활이 사용할수 있도록 격려한다. ・신문지로 공을 만드는 과정 후 손에 묻을수 있는 잉크등의 물질을 완전히 제거 할수 있도록 한다. ・축구놀이중 다치는 유아가 없도록 유의한다		

(2)활동사진

<도판Ⅱ-1> - <도판Ⅱ-6> 신문지로 공을 꾸며요	
<도판Ⅱ-1> 활동과정-1	<도판Ⅱ-2>활동과정-1
<도판Ⅱ-3>활동과정-1	<도판Ⅱ-4>활동과정-1
<도판Ⅱ-5>작품	<도판Ⅱ-6>놀이활동

(3)교수-학습 적용 후 결과 분석

(a) 대상

놀이를 한 만3세 아동 12명을 대상으로 질문하여 그 결과를 분석하였다.

(b) 분석내용

<표Ⅴ-2> '신문지로 공을 꾸며요' 활동 후 질문 결과 분석

문항번호	질문내용	보기	응답수	응답율
1	신문지로 공을 꾸며요 활동이 재미있었나요?	재미있었다.	9	75%
		재미있지 않았다.	1	8.3%
		무응답	2	16.6%
2	어떤 활동이 가장 재미있었나요?	신문지를 찢는 활동	1	8.3%
		신문지를 구기는 활동	1	8.3%
		신문지로 공 만들기	3	25%
		신문지 공놀이	8	66.6%
3	신문지 공말고도 놀이를 할 수 있는 공에는 어떤 것들이 있나요?	축구공	7	58.3%
		골프공	1	8.3%
		농구공	1	8.3%
		풍선	1	8.3%
		야구공	1	8.3%
		배구공	1	8.3%
4	신문지 공을 가지고 친구들과 함께 활동하는 것이 재미있었나요?	재미있었다.	8	66.6%
		재미있지 않았다.	1	8.3%
		무응답	3	25%

놀이미술을 접목시킨 미술활동 후 아이들의 1번 문항 즐거웠는지를 물어보는 문항에서 12명중 1명의 즐겁지 않다와 2명의 무 응답자가 나왔다. 즐겁지 않은 이유

로 신문지로 한 공놀이 참여가 적극적이지 않던 여자유아였으며 4번 문항에서도 역시 함께 하는 활동에서 공놀이가 즐겁지 않았던지 재미있지 않았다고 응답했다. 이를 통해 신체 운동영역의 발달을 위해 축구공 놀이를 계획했으나 여자 유아의 경우 싫어 할 수도 있음을 알고 남녀유아 모두가 공통으로 즐길 수 있는 놀이의 연구가 필요함을 느꼈다. 그러나 한유아를 재외하고는 가장 즐거운 활동으로 공놀이를 택했으며 이번시간을 통해 다양한 공에 대하여 알 수 있었음을 3번 문항을 통해 확인되었다.

2.만4세 누리과정 미술활동에서 놀이미술 적용

a.기능놀이 및 혼자놀이 적용

유아들이 봄에 대하여 알아가는 과정에서 '봄꽃 편지지 만들기' 미술활동을 통하여 봄의 변화를 배우는 시간이다. 기존의 프로그램 지도서에 오감놀이 활동을 적용하여 봄꽃에 대하여 유아들이 직접 만지고, 보고, 향기를 맡으며 체험하는 과정을 놀이로 구성한 교수-학습 지도안을 만들어보았다. 오감놀이는 인지발달에 따른 놀이유형 분류로는 기능놀이에 속하며 사회발달에 따른 놀이유형 분류에는 혼자놀이에 속한다.

(1)만4세 누리과정 미술활동 교수-학습 지도안

주제	봄	대상	만4세
소주제	봄의 변화	활동형태	대.소집단
활동명	봄꽃 편지지 만들기	활동 시간	자유놀이 시간
활동목표	후각과 촉각을 사용하여 자연물을 탐색해본다 향이 많은 꽃잎과 자연물로 미적체험놀이를 한다.		

창의 ·인성 관련	창의성 : 성향 적 요소-독립성 인성 : 협력-긍정적인 상호 의존성	누리과정 관련 영역	예술경험 자연탐구
활동자료	주머니. 향이 많이 나는 꽃, 나뭇가지, 나뭇잎, 화지, 접착 풀		
수업전 준비사항	향기 나는 꽃과, 나뭇잎 등을 주머니에 넣어 둔다.		

학습단계 및 절차	활동내용	시간(분)	자료 및 유의점
도입	▶인사하기 ▶동기유발 미리 준비한 꽃과 나뭇잎등이 들어간 주머니 속에 손을 넣어보며 흥미를 유발시킨다. ▶활동목표 제시 주머니속에 들어 있던 꽃잎과, 나뭇잎을 꺼내놓고 오늘 함께 만들어볼 봄꽃편지지를 소개한다.	10	주머니 속에 손을 넣기를 무서워 하는 유아가 있다면 즐거운 분위기에서 격려한다.
전개	▶재료탐색 -향기가 많이나는 꽃에 향기를 맡아본다. -주머니속에서 만졌을 때 느낌을 기억하고 지금만지는 느낌과 차이점을 느낀다.	30	꽃과 나뭇잎 등을 만지고

	-다양한 향기속에서 좋아하는 향기를 찾아본다 ▶표현 -꽃의 색깔에 따라 분류해본다. -꽃의 크기에 따라 분류해본다. -꽃의 모양에 따라 분류해본다. -준비된 동그란 화지에 분류한 꽃들의 꽃잎을 떼어서 올려 꾸민다. -꽃을 만지고 향기맡았던 느낌을 화지위에 자유스럽게 표현해본다. -뿌리거나 휘날려가며 표현해 본다. -완성된 작품은 접착제를 붙이고 그위에 시트지를 붙여준다. -매직펜을 사용하여 그림편지를 만들어본다.		향기 맡으는 과정 속에서 가시 등에 유아가 다치지 않도록 주의 시킨다
감상 및 평가	▶완성된 작품 감상하기 -자신의 작품을 친구들 앞에 보여주며 편지내용을 발표한다. ▶자기평가 -작품을 보며 어떤 활동이 즐거웠는지, 향기 있는 꽃과 자연물을 만들고 난 기분을 이야기 해본다. ▶정리 -주변 정리를 통하여 만들기 재료들을 정리하고 손을 씻는다.	10	
지도교사 유의사항	· 꽃이나 자연물에 가시가 있을 수 있으므로 미리 제거해주고 유아들에게 주의를 준다. · 편지지 꾸미기 할때 꽃잎들이 쌓여서 뭉치지 않도록 지도해 준다. · 작업의 과정이 즐거울수 있도록 재미있게 수업을 유도하는 것이 중요하다.		

(2)활동사진

<도판Ⅲ-1> - <도판Ⅲ-5> 봄꽃 편지지 만들기	
<도판Ⅲ-1> 재료탐구-1	<도판Ⅲ-2> 재료탐구-2
<도판Ⅲ-3> 활동과정-1	<도판Ⅲ-4> 활동과정-2
<도판Ⅲ-5> 작품	

(3)교수-학습 적용 후 결과 분석

(a) 대상

놀이를 한 만4세 아동 14명을 대상으로 질문하여 그 결과를 분석하였다.

(b) 분석내용

<표Ⅴ-3> '봄꽃 편지지 만들기' 활동 후 질문 결과 분석

문항번호	질문내용	보기	응답수	응답율
1	봄꽃 편지지 만들기 활동이 재미있었나요?	재미있었다.	8	57.1%
		재미있지 않았다.	3	21.4%
		무응답	3	21.4%
2	어떤 활동이 가장 재미있었나요?	주머니 속 손 넣기	4	28.5%
		꽃냄새 맡기	3	21.4%
		꽃 붙이기	5	35.7%
		꽃 편지지에 그림그리기	2	14.2%
3	꽃에는 어떤 냄새가 났나요?	달콤한 향기	3	21.4%
		비누냄새	2	14.2%
		향수냄새	9	64.2%
		안 좋은 냄새	0	0%
4	친구들과 함께 활동하는 것이 재미있었나요?	재미있었다.	10	71.4%
		재미있지 않았다.	1	7.1%
		무응답	3	21.4%

놀이미술을 접목시킨 미술활동 후 아이들의 반응을 알아보기 위해 질문지법을 통해 분석해 보았다. 첫 번째 문항을 통해 아이들의 활동 후 반응을 살펴보았다. 응답자중 57%만이 즐거웠다고 하였고 21.4%의 응답자들이 재미가 없거나 응답을 하지 않았다. 오감놀이를 적용하여 흥미를 유발하고 꽃 편지지 만들기에 들어갔지만 놀이의 요소가 적었던 것이 낮은 응답률의 원인이지 않을까 분석해 보았다. 그

럼에도 불구하고 친구들과 함께하는 활동 자체에는 즐겁다고 응답해 같은 놀이라도 함께 했을 때 더욱 즐거워 한다는 결과를 얻었다.

b.구성놀이 및 병행놀이 적용

유아들이 생활도구란 주제를 알기위해 미술영역의 활동 중 '우리를 위한 애완로봇'을 통해 미래의 생활도구를 배워가는 시간이다. 이번시간은 놀잇감 놀이를 적용하여 유아들이 애완로봇을 만들 수 있도록 교수-학습 지도안을 만들어보았다. 좀 더 구체적인 형태를 갖춰야 하며 글루건을 사용하여 물건을 붙이는 과정이 있기 때문에 교사의 개입과 도움이 다른 프로그램과 달리 가장 많이 필요한 활동이지만 최소한의 활동으로 제한하고 아동이 놀잇감을 만드는 과정을 하나의 놀잇감을 만들고 노는 놀이의 형태로 인식할 수 있도록 교사의 각별한 주의가 필요하다. 놀잇감 놀이는 인지에 따른 놀이유형 분류에서 구성놀이에 속하며 사회발달에 따른 놀이유형분류에는 병행놀이에 속한다.

(1)만4세 누리과정 미술활동 교수-학습 지도안

주제	생활 도구	**대상**	만4세
소주제	생활 도구로서의 미디어·미래의 생활 도구	**활동형태**	대.소집단
활동명	우리를 위한 애완 로봇	**활동 시간**	자유놀이 시간
활동목표	애완 로봇에 관심을 가진다. 다양한 재료를 이용하여 애완 로봇을 창의적으로 만든다.		
창의 ·인성 관련	창의성 : 성향 적요소-독립성 인성 : 협력-긍정적인 상호 의존성	**누리과정 관련 영역**	예술경험 자연탐구
활동자료	우리를 위한 애완로봇 플래시, 다양한 재활용품(빨대, 상자, 병뚜껑, 젓가락, 일회용 그릇,		

	고무줄등), 꾸미기재료(매직, 사인펜, 목공풀, 눈알, 물감), 냄비, 래고블럭, 글루건		
수업전 준비사항	애완로봇 플래시 영상, 재료가 다양하고 많음 만큼 소구룹별로 일정한 재료들을 분배 해놓는다		
학습단계 및 절차	**활동내용**	**시간(분)**	**자료 및 유의점**
도입	▶인사하기 ▶동기유발 -애완동물에 대하여 이야기 나누기를 한다. -우리를 위한 애완로봇 플래시를 보고 애완 로봇에 대하여 흥미를 유발한다. ▶활동목표 제시 시각중심의 체험을 통한 이야기나누기와 상상으로 동기가 유발된 아이들에게 애완로봇 만들기 수업을 진행한다.	5	애완로봇 플래시영상
전개	▶재료탐색 -유아들이 상상하는 애완로봇을 만들기 위하여 다양한 재료들을 탐색해 본다. -재료에 따라 어떤 기능과 특성을 만들어 볼지 상상해가며 재료를 찾는다. ▶표현 -유아들의 표현과 상상을 도울수 있도록 재활용품을 통해 만든 애완동물 로봇을 보여준다. -유아들이 상상한 애완로봇에 관하여 이야기 하는 데로 교사가	35	글루건 사용에 주의점 강조. 소외되는 유아가 없도록 협동 강조

	밑그림을 그려준다. -밑그림에 따라 로봇에 필요란 재료를 찾는다. -재활용품에 물감과 매직등을 이용하여 색을 입힌다. -색이 입혀진 재활용품을 교사와 함께 글루건을 사용하여 붙여가며 애완로봇을 완성해 나간다.		
감상 및 평가	▶완성된 작품 감상하기 -애완로봇의 기능과 역할 좋아하는 것, 함께 놀이하고 싶은 것에 대하여 발표하고 친구들의 작품을 감상한다. ▶자기평가 -애완로봇을 만들기 하며 무엇이 즐거웠는지 생각한다. -불편하거나 어려웠던 점은 없었는지 생각 해본다. ▶정리 -주변 정리를 통하여 만들기 재료들을 정리하고 손을 씻는다.	10	
지도교사 유의사항	· 협동학습의 중요성과 함께 되도록 교사의 개입을 최소화 한다. · 글루건 사용시 위험성을 인지하도록 주의 시킨다. · 소외된 유아가 없이 모두가 작업에 참여 할수 있도록 유도한다. · 작업의 과정이 즐거울수 있도록 재미있게 수업을 유도하는 것이 중요하다.		

(2)활동사진

<도판Ⅳ-1> - <도판Ⅳ-4> 우리를 위한 애완 로봇	
<도판Ⅳ-1> 활동과정-1	<도판Ⅳ-2> 활동과정-2
<도판Ⅳ-3> 활동과정-3	<도판Ⅳ-4> 작품

(3)교수-학습 적용 후 결과 분석

(a) 대상

놀이를 한 만4세 아동 14명을 대상으로 질문하여 그 결과를 분석하였다.

(b) 분석내용

<표Ⅴ-4> '우리를 위한 애완로봇' 활동 후 질문 결과 분석

문항번호	질문내용	보기	응답수	응답율
1	우리를 위한 애완로봇 활동이 재미있었나요?	재미있었다.	11	78.5%
		재미있지 않았다.	1	7.1%
		무응답	2	14.2%
2	어떤 활동이 가장 재미있었나요?	재활용품 가지고 놀기	3	21.4%
		재활용품에 색칠하기	3	21.4%
		재활용품 붙이기	2	14.2%
		애완로봇 가지고 놀기	6	42.8%
3	애완 로봇은 무엇을 도와주나요?	같이 놀아준다.	5	35.7%
		음악을 들려준다.	2	14.2%
		집을 지킨다.	3	21.4%
		청소를 한다.	4	28.5%
4	친구들과 함께 활동하는 것이 재미있었나요?	재미있었다.	11	78.5%
		재미있지 않았다.	1	7.1%
		무응답	2	14.2%

놀이미술을 접목시킨 미술활동 후 아이들의 반응을 알아보기 위해 질문지법을 통해 분석해 보았다. 분석결과 응답자의 78.5%가 되는 11명의 아이가 즐겁다고 답하였다. 재미가 없다고 보인 유아가 1명 무응답유아가 2명이 있었다. 다소 어려울 수 있는 상상하기와 조형제작하기였지만 로봇이라는 주제의 신선함으로 인하여 재미있게 활동에 참여해 준 것 같았다. 가장 즐거운 활동으로 자신이 만든 애완로봇

을 가지고 놀기를 선택해 애완로봇이라는 작품에 높은 관심을 보였으며 애완로봇의 역할을 나름대로 상상하여 답해봄으로 학습목표가 수행 되었는지 확인해 보았다.

3.만5세 누리과정 미술영역에서 놀이미술 적용

a.구성놀이 및 연합놀이 적용

만5세 유아들이 신나는 여름이라는 주제로 미술영역 활동 '시원한 여름 바다를 꾸며 감상하기'를 통해 여름의 모습들을 배워나가는 시간이다. 지도서에 사진을 보고 이야기를 나눈 후 그림을 그려 바다를 표현해보는 것을 좀 더 체험이 가미된 미술놀이를 적용하여 새롭게 구성하여 보았다. 바다를 꾸미는 모형놀이를 적용하였고 실제로 바다로 꾸며진 천에 들어가 바다놀이를 할 수 있는 교수-학습 지도안을 구성해 보았다. 인지발달에 따른 놀이유형 분류로는 구성놀이에 속하며 사회발달에 따른 놀이유형분류에는 연합놀이 속한다.

(1)만5세 누리과정 미술활동 교수-학습 지도안

주제	신나는 여름	**대상**	만5세
소주제	여름의 모습	**활동형태**	소・대집단
활동명	시원한 여름바다 꾸며 감상하기	**활동 시간**	자유놀이 시간
활동목표	미술활동을 통해 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있다. 바다를 간접적으로 경험 할수 있고 상상할 수 있다. 신체를 자유롭게 움직이면서 활동 할수 있다.		
창의 ・인성		**누리과정 관련**	예술경험

관련		영역	자연탐구
활동자료	파도소리 테이프, 대야, 물, 물감, 전지, 접시, 붓, 천(유아들이 모두 들어갈 수 있을 크기),신문지・요쿠르트 통・우유 곽・일회용 숟가락 등의 다양한 재활용품, 바닷가 사진, 바다생물 사진, 작업용 앞치마, 덧소매, 스티리폼		
수업전 준비사항	교사는 수업 전 대야에 물을 받아 놓구 그 위에 스티리폼을 띄어 놓고 파도소리 테이프를 틀어 놓는다. 벽면에는 천을 붙여 놓고 아이들과 함께 감상할 바닷가 사진을 준비한다.		

학습단계 및 절차	활동 내용	시간(분)	자료 및 유의점
도입	▶인사하기 ▶동기유발 - 테이프에서 들리는 소리가 무슨소리인지 질문한다. 아이들이 충분한 대답후에는 파도소리임을 알려주고 대야속 물을 휘저어 파도를 표현해본다. 아이들도 함께 체험하도록 한다. ▶활동목표 제시 - 바닷가 사진을 보여주고 바다에대한 이야기를 나눈다. 이야기후 오늘 시원한 여름바다를 꾸밀 것을 이야기 해준다.	10	파도소리 테이프, 물이담긴 대야 스티리폼, 바닷가 사진
전개	▶재료탐색 -유아들이 재활용품을 가지고 보고 만지며 충분히 탐색할수 있는 시간을 준다. ▶표현 -재활용품을 이용하여 바다속에 살고 있는 생물들을 표현해보도록	30	다양한 재활용품, 천, 천이 완전히

	한다. -앞에 있는 물감들중 바다색 물감들을 골라 천에 찍어보도록 한다. -물감을 찍은 천이 마르면 천의 끝 부분을 모든 유아가 함께 잡고 물결을 만들도록 한다. 파도소리에 맞추어 물결을 만들어본다. ▶바다놀이 -물결속에 재활용품을 통해 만든 바다생물을 담고 바다속에 온것처럼 속에 들어가보고 위에서 헤엄치며 놀이를 한다.		마른후 놀이활동 을 진행한다
감상 및 평가	▶완성된 작품 감상하기 -재활용품을 통해 만든 바다생물과 물감을 찍은 천을 바닥에 놓고 바다를 상상하며 감상한다. ▶자기평가 -어떤 활동이 즐거웠으며 어떤 느낌이 들었는지 발표한다. ▶정리 -앞치마와 덧소매를 벗고 손과 얼굴 그밖에 몸주변을 씻는다.	10	
지도교사 유의사항	· 대야에 물을 통해 물결을 만들 때 물이 넘치지 않도록 주의를 준다. · 천속에 들어가 놀이를 하기전 천에 물감이 충분히 말랐는지를 확인하고 아동들은 작업복을 입을수 있도록 한다. · 천속에서 충돌이 일어나 다치지 않도록 유의한다. · 작업과정이 즐거울수 있도록 재미있게 활동을 유도하는 것이 중요하다.		

(2)활동사진

<도판Ⅴ-1> - <도판Ⅴ-4> 시원한 여름바다 꾸며 감상하기	
<도판Ⅴ-1> 활동과정	<도판Ⅴ-2> 놀이-1
<도판Ⅴ-3> 놀이-2	<도판Ⅴ-4> 작품

(3)교수-학습 적용 후 결과 분석

(a) 대상

놀이를 한 만5세 아동 17명을 대상으로 질문하여 그 결과를 분석하였다.

(b) 분석내용

<표Ⅴ-5> '시원한 여름바다 꾸며 감상하기' 활동 후 질문 결과 분석

문항번호	질문내용	보기	응답수	응답율
1	시원한 여름바다 꾸며 감상하기 활동이 재미있었나요?	재미있었다.	15	88.2%
		재미있지 않았다.	1	5.8%
		무응답	1	5.8%
2	어떤 활동이 가장 재미있었나요?	물로 파도 만들기	3	17.6%
		재활용품을 통해 바다생물 만들기	2	11.7%
		천으로 바다 만들기	3	17.6%
		천으로 만든 바다 속에서 놀기	9	52.8%
3	여름바다에는 무엇이 살고 있나요?	물고기	3	17.6%
		갈매기	1	5.8%
		고래	4	23.5%
		문어	2	11.7%
		상어	3	17.6%
		불가사리	1	5.8%
		거북이	1	5.8%
		조개	2	11.7%
4	친구들과 함께 활동하는 것이 재미있었나요?	재미있었다.	14	82.3%
		재미있지 않았다.	1	5.8%
		무응답	2	11.7%

놀이미술을 접목시킨 미술활동 후 아이들의 반응을 알아보기 위해 질문지법을 통해 분석해 보았다. 놀이미술을 적용한 프로그램 가운데 유아들이 가장 즐겁게 참여한 프로그램으로서 즐거웠는지를 물어보는 1번 문항에서 즐겁다는 응답률이 88.2%로 놀이미술을 적용한 프로그램 중 가장 높게 나왔다. 그 이유를 분석하기 위해 2번 문항 중 응답률이 가장 많이 나온 보기를 보면 유아들은 천안에서 바다를 상상하며 놀이를 했던 활동에서 가장 많은 유아가 즐거웠다고 응답했다. 따라서 함께하는 집단놀이의 활동이 가장 많았기 때문에 프로그램이 가장 즐거웠다는 응답이 나왔을 것이라고 분석하였다. 이는 4번 문항 친구들과 함께 놀이하여 즐거웠다는 응답률이 82.3%로 높았음을 통해 다시 한 번 확인 될 수 있었다.

b.구성놀이 및 병행놀이 적용

만5세 유아들이 겨울과 놀이라는 주제로 미술영역 활동인 '연 만들기'를 통하여 새해맞이와 놀이를 배우는 시간이다. 다른 프로그램보다 놀이에 중점 된 지도안을 제시하고 있지만 연을 만드는 과정은 다소 만5세에게 무리가 있었기 때문에 생략이 되어 있었다. 하지만 유아들이 직접 만든 놀잇감을 통하여 놀이를 할 때 습득이 빠르고 더욱 재밌게 놀이를 할 수 있기 때문에 전통연이 아닌 비닐연이라는 보다 간단한 연 만들기를 통해 연을 만들어 놀이를 해보는 교수-학습 지도안을 만들어 보았다. 놀이의 종류는 연을 가지고 노는 전래놀이이며 인지발달에 따른 놀이유형으로는 구성놀이, 사회발달에 따른 놀이 유형으로는 병행놀이에 속하겠다.

(1)만5세 누리과정 미술활동 교수-학습 지도안

주제	겨울과 놀이	**대상**	만5세
소주제	새해맞이와 놀이	**활동형태**	소・대집단
활동명	비닐 풍선 연	**활동 시간**	자유놀이 시간

활동목표	비닐의 성질에 대해 알 수 있다. 비닐로 놀이 한 후 풍선연을 만들 수 있다. 바깥에서 연을 날리며 즐겁게 놀이한다. 연이 날아가는 거리를 예측한다.		
창의 ·인성 관련		누리과정 관련 영역	예술경험 자연탐구 신체활동
활동자료	김장 비닐, 일회용 비닐 백, 매직, 셀로판테이프, 털실, 빨대, 큰 뱍업, 색비닐, 분무기, 연날리기 동여상		
수업전 준비사항	김장 비닐의 한쪽 면을 셀로판테이프로 붙여 원통 형태로 만들어 놓는다. 백업은 유아 1인당 1개씩 10cm길이로 잘라 놓는다.		

학습단계 및 절차	활동 내용	시간(분)	자료 및 유의점
도입	▶인사하기 ▶동기유발 -연날리기 동영상을 감상한다. -비닐의 소리를 먼저 들려준 후 무슨 소리인지 상상해 보게 한다. ▶활동목표 제시 -하늘을 나는 연을 비닐을 통해 만들어 볼것을 말해주며 활동목표를 알려준다.	10	동영상
전개	▶재료탐색 -비닐안에 물을 뿌려 본다.	40	김장비닐, 일회용

	-손으로 찢어지는지 알아본다. -비닐의 용도에 대하여 이야기 한다. ▶비닐놀이 -김장 비닐속을 통과하는 놀이를 한다. -김장비닐속에 공기를 넣고 입구를 막아 커다란 풍선을 만든다. -비닐풍선으로 퍼포먼스 표현을 한다.(예: 비닐풍선을 함께 들고 기차놀이, 비닐풍선 하늘로 띄우기) ▶표현 -각자의 일회용 비닐 백에 매직으로 그림을 그린다. -비닐 백에 빨대를 연결하여 입으로 공기를 넣는다. -비닐백의 입구를 테이프로 막고 색비닐을 붙여 꾸민다. -비닐 백 풍선에 털실을 연결한다. -털실 끝을 백업에 묶어 긴 털실을 감아서 사용할수 있게 한다. ▶비닐연날리기 놀이 -야외에 나가서 비닐연을 날려보며 놀이를 한다.		비닐 백, 매직,빨대
감상 및 평가	▶완성된 작품 감상하기 -비닐연을 놓고 감상해본다. ▶자기평가 -어떤 활동이 즐거웠으며 어떤 느낌이 들었는지 발표한다. ▶정리	5	
지도교사 유의사항	·비닐연을 날리기 힘들어하는 유아가 있으면 시범을 보여주고 격려한다. ·빌닐연이 터지지 않게 주의를 주며 주변에 날카로운 물건은 미리 치워놓는다.		

(2)활동사진

<도판Ⅵ-1> - <도판Ⅵ-4> 비닐 풍선 연	
<도판Ⅵ-1> 활동과정-1	<도판Ⅵ-2> 활동과정-2
<도판Ⅵ-3> 작품1	<도판Ⅵ-4> 작품2

(3)교수-학습 적용 후 결과 분석

(a) 대상

놀이를 한 만5세 아동 17명을 대상으로 질문하여 그 결과를 분석하였다.

(b) 분석내용

<표Ⅴ-6> '비닐풍선 연 만들기' 활동 후 질문 결과 분석

문항번호	질문내용	보기	응답수	응답율
1	비닐풍선 연 만들기 활동이 재미있었나요?	재미있었다.	13	76.4%
		재미있지 않았다.	3	17.6%
		무응답	1	5.8%
2	어떤 활동이 가장 재미있었나요?	비닐 가지고 놀기	3	17.6%
		비닐 연 만들기	1	5.8%
		비닐 연 그림그리기	3	17.6%
		비닐 연 하늘에 띄우기	10	58.8%
3	비닐이 하는 일은 무엇일까요?	시장 볼 때 주머니	4	23.5%
		비닐연	6	35.2%
		풍선	4	23.5%
		쓰레기통	3	17.6%
4	친구들과 함께 활동하는 것이 재미있었나요?	재미있었다.	14	82.3%
		재밌지 않았다.	2	11.7%
		무응답	1	5.8%

놀이미술을 접목시킨 미술활동 후 아이들의 반응을 알아보기 위해 질문지법을 통해 분석해 보았다. 1번 문항을 통해 놀이미술활동이 즐거웠는지를 알아보았을 때 76.4%의 응답이 즐거웠다고 응답하여 즐거운 활동이 되었음을 알 수 있었다. 가장 즐거웠던 활동으로 직접 만든 연을 가지고 하늘에 날리는 놀이 활동을 할 때라고 답한 유아가 가장 많았고 다음으로 비닐을 가지고 놀기와 비닐 연 그림그리기 가

장 적은 유아가 비닐 연 만들기라고 답하였다. 비닐 연 만드는 과정이 유아들에게 조금은 어렵고 복잡하지 않았을까 생각해보았다. 비닐을 통한 미술놀이 활동 후 학습목표인 비닐의 특성에 대하여 알았는지를 알기위해 비닐의 쓰임새를 물어보는 질문에 모든 유아가 응답을 잘해 주었다. 마지막 4번 문항을 통해 유아들이 다른 유아들과 함께하는 놀이에서 더욱 즐거움을 느낀다는 결과를 확인 하였다.

Ⅴ.결론 및 제언

유아기는 성인의 지능의 약80%가 발달하며 이시기 경험은 성인이 된 후에도 많은 영향을 준다. 올바른 유아의 발달을 돕기 위해서 수많은 연구가 선행되었다. 그러한 연구 중 하나인 놀이미술은 유아의 발달을 돕고 자유로운 표현 속에서 미술에 대한 재미와 즐거움을 느끼고 그 속에서 정서를 순화하여 사회에 적응하는 능력을 높일 수 있다. 이와 같이 놀이미술의 교육적 효과는 앞선 논문들을 통하여 증명 되었다. 하지만 놀이미술의 올바른 이해가 선행되지 못한 접근으로 인하여 놀이와 미술의 구분하여 지도할 경우 유아가 미술활동을 통해 창의력을 키우고 인성을 발달시키며 표현하는 방법을 배우는 기회가 자칫 기술과 기교의 위주의 미술활동으로 전락해 버릴 위험이 있다. 미술과 놀이의 결합된 형태로 유아가 경험하게 될 때 우리는 목표로 하는 유아들의 올바른 발달을 이룰 수 있을 것이다. 따라서 현제 만3~5세 유아의 교육·보육에 기준이 되어 사용되고 있는 누리과정 예술경험영역 미술활동을 분석하여 봄으로 놀이미술 적용 가능성을 찾고 놀이미술 적용방안들을 연구하여 유아들의 수업에 적용하여 보았다. 놀이 미술을 통하여 유아들은 미술 자체에 대해서 자발적으로 참여하고 긍정적인 경험을 많이 할 수 있었으며 각 소단원의 목표도 효과적으로 달성할 수 있었다. 더불어 놀이를 통해 유아들의 협동심 등 핵가족 속에서 자란 유아들에게 필수적인 사회성을 기르기에 효과적이었다. 따라서 본 논문의 핵심은 놀이미술의 교육적 가치를 바탕으로 놀이미술을 적용하여 유아의 발달 단계의 목표달성을 돕는 것이다.

이와 같은 결론에 도달하기 위해 본 연구는 문헌과 선행연구, 누리과정 분석을 통해 놀이미술과 누리과정에 대하여 알아보고 현행 유치원과 어린이집에서 미술영역 활동이 어떻게 진행 되고 있는 지를 알아보았다. 또한 누리과정 미술활동에서 놀이미술적용 방안을 제안하여 적용하여 보고 그 결과를 분석하였다.

이상과 같은 연구내용 및 방법을 통해 알아본 결과는 다음과 같다.

첫째, 놀이의 정의, 놀이의 중요성에 대하여 알아보았으며 놀이의 유형을 두 가지 방법으로 분류하였다. 인지적 발달에 따른 놀이 유형의 분류와 사회발달에 따른 놀이의 유형분류를 하였다. 다음으로 놀이미술의 정의, 놀이미술의 교육적 가치에 대하여 알아보았다.

둘째, 누리과정에 대하여 알아보았다. 이를 위하여 누리과정의 도입배경과 누리과정의 내용에 대하여 알아보고 누리과정 예술경험 영역의 미술활동을 구분하였다.

셋째, 누리과정 미술활동에 적용된 놀이미술을 놀이의 종류와 놀이의 유형 별로 분석하였다. 정확한 분석을 위하여 만 3,4,5세를 나누어 분석 하였으며 연간 교육계획안의 순서에 따라 나열하였다. 분석결과 대다수 누리과정의 미술영역 프로그램에서 놀이미술의 적용이 가능하였으며 이시기 유아의 발달 특성상 구성놀이와 혼자놀이의 비중이 가장 컸다.

넷째, 누리과정 예술경험영역의 미술활동에서 놀이미술적용 방안에 대하여 알아보았다. 이를 위해 놀이미술 적용을 위한 올바른 환경구성 방안과 지도 시 유의점에 대하여 제시하였다. 또한 앞선 분석을 기초로 하여 누리과정 만 3,4,5세 미술영역 교수-학습 지도안을 놀이미술을 적용하여 만들어보았다. 이를 바탕으로 유아의 활동에 적용한 결과는 다음과 같다. 놀이미술을 적용한 미술영역활동에서 유아의 흥미와 자발적인 참여를 이끌어 냈음을 알 수 있었으며 재미뿐만이 아닌 학습목표 달성에도 효과적 이었던 것으로 나타났다. 또한 혼자보다는 집단으로 놀이미술에 임했을 때 유아가 느끼는 즐거움이 더욱 크다는 것을 알 수 있었다.

본 연구에서 살펴본 바와 같이, 놀이미술은 유아의 흥미 및 자발적인 참여를 이끌어 학습목표에 효과적으로 도달할 수 있으며 유아들의 사회성, 미술에 대한 즐거움이 높아진다는 것을 알 수 있었다. 따라서 유아교육에서 놀이미술의 적용이 더욱 활발하고 다양하게 시도되어야 한다.

본 연구의 결과를 토대로 유아교육 현장에서 놀이미술이 보다 효과적으로 적용되기 위해서는 더욱 많은 연구와 노력이 필요하며 이를 위한 효과적인 제언은 다음

과 같다.

첫째, 현행 누리과정 미술활동에서는 놀이미술의 요소는 갖추고 있으나 구체적인 방안이 제시되어 있지 않다. 따라서 놀이미술에 대한 구체적인 방안이 제시되어야 한다.

둘째, 현행 누리과정 미술활동에서 적용된 놀이미술의 유형과 종류가 좀 더 다양해져서 유아들에게 다양한 경험의 놀이가 될 수 있어야 한다.

셋째, 놀이미술에 대한 중요성 및 활용 방법을 알리기 위해 교육기관들의 지속적인 교재연구와 교사 재교육이 이루어 져야 한다.

참 고 문 헌

< 단 행 본 >

곽혜경 등. 『놀이 지도』. 서울: 창지사, 2010.

심성경 등. 『놀이지도』. 고양: 공동체, 2010.

이선애 등. 『바깥놀이를 중심으로 한 놀이지도』. 서울: 창지사, 2013.

오종숙. 『유아미술교육의 이론과 실제』. 파주: 양서원, 1987.

지성애. 『유아놀이지도』. 서울: 정민사, 1998.

장명림 등. 『3-5세 연령별 누리과정 운영을 위한 교사연수 자료집』. 서울: 보건복지부, 2012.

보건복지부. 『5세 누리과정에 기초한 어린이집 프로그램 ①~④』. 서울: 경성문화사, 2012.

보건복지부. 『4세 누리과정에 기초한 어린이집 프로그램 ①~⑧』. 서울: (사)한국시각장애인연합회, 2013.

보건복지부. 『3세 누리과정에 기초한 어린이집 프로그램 ①~⑦』. 서울: (사)한국시각장애인연합회, 2013.

하정연, 좌승화, 조채영. 『유아 놀이지도』. 고양: 고동체, 2008.

홍순옥 등. 『영유아 놀이의 이론과 실제』. 서울: 양서원, 2012.

< 논 문 >

김혁수, “유아 놀이미술 학습지도안 연구.” 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 2009.

이성미, “놀이 미술을 적용한 새로운 미술교육방안연구.” 석사학위논문, 숙명여자대학교, 2006.

임세나, “식재료를 활용한 체험놀이미술 프로그램 개발 및 지도 방법 연구: 5,6세 유아를 중심으로.” 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2009.

정길영, “유아놀이미술 학습지도안 연구.” 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 2009.

최영희, “다양한 재료와 놀이를 통한 아동의 미술활동에 관한 연구: 취학전 5~7세 아동을 중심으로.” 석사학위논문, 강원대학교 교육대학원, 2007.

최유리, “놀이 유형 및 종류에 따른 놀이 미술 실천방안에 대한 연구: 초등학교 미술교과를 중심으로.” 석사학위논문, 경인교육대학교 교육대학원, 2012.