

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

• 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건 을 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 🖃







2019년 2월 교육학석사(미술교육)학위논문

놀이 활동을 통한 아동 미술교육 프로그램 연구

A Study on the Children's Art Education Program
Through Play Activity

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

정 훈 희



놀이 활동을 통한 아동 미술교육 프로그램 연구

A Study on the Children's Art Education Program
Through Play Activity

2019년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

정 훈 희





놀이 활동을 통한 아동 미술교육 프로그램 연구

지도교수 김 익 모

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.

2019년 2월

조선대학교 교육대학원 미술교육전공 정 훈 희





정훈희의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 대학교 교수 박 상 호 (인)

심사 위원 대학교 교수 김 유 섭 (인)

심사 위원 대학교 교수 김 익 모 (인)

2019년 2월

조선대학교 교육대학원





목 차

목 차	I
표 목 차	
그림목차	IV
국문초록	VI
Abstract	······································
제1장 서 흰	론1
제1절	연구의 필요성과 목적1
제2절	연구의 내용 및 방법4
제2장 이론	·적 배경 ·······5
제1절	아동미술의 이해5
1.	아동미술의 역사5
2.	아동미술의 개념 및 의미8
3.	아동미술의 교육의 필요성12
제2절	놀이 활동 미술교육18
1.	놀이 활동의 개념 및 의미18
2.	놀이 활동과 창의성20
3.	놀이 활동의 교육적 의의23
제3장 놀이	활동을 통한 아동 미술교육 지도방안 27
제1절	교사의 역할27





제2절 놀이 활동을 통한 아동 미술교육 학습지도모형 3	30
1. 학습연구대상 선정 및 놀이 미술 프로그램의 교육적 기대효과	31
2. 학습지도모형	32
제3절 교수 학습지도안3	35
1. 1차시 <선재조형>	35
2. 2차시 <입체 석고상 팝아트>	41
3. 3차시 <컵 쌓기(궁전)>	47
4. 4차시 <액션페인팅>	54
5. 5차시 <운동기구 만들기(신문지)>	59
제4장 결론6	35
제1절 결론	35
	വ





표 목 차

く丑	1> 로웬펠드의 그리기 발달단계 분류표	10
<丑	2> 미술을 통하여 학습될 수 있는 아동발달	13
< 丑	3> 놀이에 대한 정의	19
〈丑	4> 단계별 수업 진행사항	33
< 丑	5> 교수· 학습 모형	33
〈丑	6> 1) 선재조형	35
< 丑	7> 1) 선재조형 게임 규칙	37
<丑	8> 1) 선재조형 뽑기 표	38
<丑	9> 1) 선재도형 활동 분석	40
<丑	10> 2) 입체 석고상 팝아트	41
<丑	11> 2) 입체 석고상 팝아트 게임 규칙	44
<丑	12> 2) 입체 석고상 팝아트 활동 분석	46
く丑	13> 3) 컵 쌓기(궁전)	47
<丑	14> 3) 컵 쌓기(궁전) 게임 규칙	50
<丑	15> 3) 컵 쌓기(궁전) 활동 분석	52
<丑	16> 4) 액션 페인팅	54
<丑	17> 4) 액션 페인팅 참고 자료	56
く丑	18> 4) 액션 페인팅 활동 분석	58
〈丑	19> 5) 운동기구 만들기(신문지)	59
く丑	20> 5) 운동기구 만들기(신문지) 활동 분석	64





그림목차

<그림 1> 교육과 놀이의 관계 20
<그림 2> 교사 개입의 예시3(
<그림 3> 1) 선재조형 예시
<그림 4> 1) 선재조형3
<그림 5> 1) 선재조형3
<그림 6> 1) 선재조형3
<그림 7> 줄리아노 메디치(좌) 줄리앙 석고상(우)4;
<그림 8> 비너스 석고상(좌) 밀로의 비너스(우)4;
<그림 9> 2) 입체 석고상 팝아트
<그림 10> 2) 입체 석고상 팝아트
<그림 11> 2) 입체 석고상 팝아트
<그림 12> 궁전 모습 참고자료49
<그림 13> 3) 컵 쌓기(궁전) 게임 예시5(
<그림 14> 3) 컵 쌓기(궁전)5
<그림 15> 3) 컵 쌓기(궁전)5
<그림 16> 4) 액션 페인팅 참고자료50
<그림 17> 4) 액션 페인팅 참고자료56
<그림 18> 4) 액션 페인팅 참고자료56
<그림 19> 4) 액션 페인팅 참고자료56
<그림 20> 4) 액션 페인팅57
<그림 21> 4) 액션 페인팅5
<그림 22> 골프채(좌), 골프공(우)62





〈그림	23>	새총	62
<그림	24>	활과 화살	62
<그림	25>	야구 글러브(좌), 방망이, 공, 헬멧(우)	62
<그림	26>	5) 운동기구 만들기(신문지)	63
<그림	27>	5) 운동기구 만들기(신문지)	63





국문초록

현대는 기존 산업사회나 지식 중심의 사회를 지나, 단편적인 지식의 활용보다 지식, 기술, 학문 간의 벽을 넘나드는 종합적인 사고능력과 창의성, 인성 등을 겸비 한 팔방미인적인 인재를 필요로 하는 시대로 접어들었다.

최근 이러한 인재양성을 가능케 하는 방안으로서 각 교과를 연계하여 수업하는 통합교육이 강조되고 있어 창의력 발달에 있어 가장 효과적인 시기인 아동기에 주위 사물에 왕성한 호기심을 가지고 생활 속에서 자연미와 조형미를 발견하게 된다. 그 속에서 듣고, 느끼고, 보고, 생각하는 것을 그리거나 만들며, 꾸미는 등 자유로운 활동을 통해 놀이 활동을 통한 아동 미술교육이 4차 산업시대에 맞춰 창의성발달에 어떠한 영향을 미치는지 고찰하였다.

본 연구자는 1장에서 이 시기에 창의성 및 건강한 정신과 인간성을 길러주는 방법 중 하나로 아동 미술교육에서 이 두 가지를 조화롭게 추구해 나가고자 아동 미술의 역사를 살펴보고 개념과 의미, 필요성에서 아동 미술교육은 아동의 자기표 현 욕구와 시각적·조형적인 표현이 창의적인 성장을 기르고, 긍정적인 자아개념을 높여줌으로써 정서적으로 안정적이고 창조적인 생활을 할 수 있도록 하였다.

아동발달단계의 아동기 과정에서 내면의 감정과 생각을 미숙한 언어적 표현 대신 놀이를 통해 나타내면서 놀이는 관계적으로 소통의 역할을 도맡아 아동기 과정을 거치는 아동이 관계에서 중요한 소통과 더불어 창의성을 가질 수 있는 발판까지도 마련하게 된다.

2장에서 놀이 활동 미술교육의 개념 및 의미, 교육적 의의, 창의성에서 놀이에 대한 정의를 실러, 프뢰벨, 아이자크스, 듀이의 개념을 빗대어 정의하였고, 교육에



서의 놀이는 일반적인 놀이와는 달리 교육이 되기 위해서 의도성과 목적성이 있어야 했다.

아동의 개성을 존중하고 시각적, 촉각적 경험을 통해 미적 감성의 영역을 확대 시켜 아동의 감수성과 성장을 도와주고, 표현하고자 하는 활동에 있어서 즐거움을 느끼며 미술에 대해 더욱 흥미를 가지게 하며 아동 내면의 성장을 기를 수 있도록 돕고자 하였다. 따라서 미술의 궁극적인 목표는 선각자가 방법이나 기능을 전수할 수 있도록 도와주어 생활에서 다양하고 자유로운 표현 활동이라는 흥미로운 미적 행위를 통해 본인 스스로 표현하고 창작할 수 있는 미적 감수성과 표현 능력을 지 닌 조화로운 인간으로 성장시키고 발전시키고자 하였다.

3장에서는 놀이 활동을 통한 아동 미술교육 지도방안으로 수업지도의 계획, 교사의 역할, 학습지도모형, 교수·학습지도안을 통해 총 5차시의 교수·학습지도안을 연구하였다.

현 아동의 미술활동은 실기능력의 향상만을 위함이 아니라 문명의 발달과 사회의 변화에 따른 신체적, 정서적 발당 상황과 더불어 심리적 영향에 따른 이해가 필수적이므로, 이에 대한 체계적 연구도 요구되어진다. 이러한 면에 있어 놀이 활동에 따른 미술수업은 아동 각각의 창의성을 표출해낼 수 있는 효과적인 교수학습법으로 활용될 수 있다는 것이다.

놀이 활동을 통한 미술교육프로그램을 통해 다양한 방식의 미술교육을 놀이 활동으로 다가가 재미와 흥미를 끌어내 아동에게 놀이의 다양함을 경험하며 창의적사고증진의 긍정적 효과를 알아보고자 했다. 아동에게 잠재되어있는 창의적 사고를 끌어낼 수 있도록 변화 과정을 살펴보고, 그 밖의 문제점 및 나아가야 할 방향을 제시하는데 놀이 활동을 통한 아동 미술교육 프로그램 연구를 고찰하였다.





Abstract

A Study on the Children's Art Education Program

Through Play Activity

Jung Hun-Hee

Advisor: Prof. Kim Ik-Mo

Major in Fine Arts Education

Graduate School of Education, Chosun University

We have entered the period where well-rounded talented people with comprehensive thinking ability passing through the barrier of knowledge, skills, studies, creativity, and personality are needed beyond existing industrial society and knowledge-oriented society. Recently, inclusive education of integrating subjects for raising talented people is being emphasized that children in most effective period of developing creativity can find natural beauty and aesthetic value in everyday life with strong curiosity for objects in their environment. This study investigated how children's art education through free activity of listening, feeling, seeing, thinking, making, and decorating affects the development of creativity in the 4 th industrial age.

The researcher investigated the history of children's art to pursue the two





things harmoniously in children's art education as a way of developing creativity, healthy mind, and personality, and in terms of concept, meaning, and necessity, art education assisted mentally stable and creative life by developing self-expression, desire, and visual formative expression and raising the positive concept of affection.

In developmental stage, children express their inner thinking and emotion through games in place of their poor speaking ability and works as a tool of relational communication and prepares a foothold for them to make important communication and creativity in relationships.

In paragraph 2, this study defined the concept, meaning, and educational significance of art education using play activity, defined games in creativity with Schilller, Frobel, Isaacs, and Dewey, and stated that games in education need to have intentionality and finality for it to be an education unlike other general games.

This study intended to help sensitivity and development of children by respecting individuality of children and expanding aesthetic sensibility through visual and sensuous experience, and for them to enjoy activities of expression, to have greater interest in art, and to cultivate potential growth of children. Therefore, the ultimate goal of art is to help individuals to grow as a person with creative expressive ability and aesthetic sensibility who can express and create through interesting aesthetic behavior of various free expression in everyday life by helping pioneers to pass down methods or function.





In paragraph 3, this study researched total 5 sessions teaching learning guidance plan through lesson planning, the role of teachers, study guidance model, and teaching learning guidance plan for children's art education through play activity.

Systematic studies are required as the present children's art activity is not only aimed at improving practical skill but also requires understanding on psychological effect and understanding on physical and emotional development according to the social transition and development of machine civilization. In this aspect, learning by playing can be used as an effective teaching and learning method that can help children to express their creativity.

This study intended to investigate the effects of art education program through play activity on improving creative thinking by drawing interest with play activities and helping them to experience various games. This study investigated the change process of drawing potential creative thining of children, and investigated children's art education program through play activity to suggest other issues and direction of the program.





제1장 서 론

제1절 연구의 필요성과 목적

현대사회에 들어와 우리는 대량의 지식을 듣고, 보고, 얻을 수 있다.

그러나 그러한 지식을 얼마나 더 메리트 있게 새로운 결과물로 만들어 내고 창 의적으로 활용할 수 있는지 하는 점이 더 중요하게 인식되고 있다.

이러한 시대의 흐름에 맞춰 현대사회에서 과거 산업사회나 지식 중심의 사회가 아닌 틀을 깨뜨리는 유연한 사고능력과 창의성을 갖춘 인재, 즉 팔방미인을 능가할 인재를 원하는 제4차 산업사회로 접어들게 되었다.

창의력 발달의 가장 효과적인 시기는 아동기라고 할 수 있다.

육아정책연구소의 자료에 따르면 아동의 과다한 사교육은 사회 정서적 발달에 부정적 영향을 주며, 사교육 수가 증가할수록 비행, 공격성 및 불안, 우울, 위축 등 의 문제 행동이 커진다고 조사되었다(이하림,2017)1).

아동의 개성을 존중하고 촉각적, 시각적 경험을 통해 미적 감성의 영역을 확대시켜 아동의 감수성과 탐색활동의 성장을 도와주고, 표현하고자 하는 활동에 있어서 즐거움을 느끼며 미술에 대해 더욱 흥미를 가지게 하며 아동 내면의 성장을 기르는 데 있다.

현재 활발하게 이루어지고 있는 아동 미술 수업에서 '놀이'라는 활동을 접목시켜 아동의 창의성과 미적 감성의 영역을 확대시키는데 얼마나 큰 영향을 미치는지. 놀



¹⁾ 이하림, "미취학 아동의 창의적 사고 증진을 위한 통합미술놀이 단일사례 연구-프뢰벨의 가베 활동을 중심으로" (석사학위논문, 한양대학교, 2017), p2, 2018.9.2

이 활동적 미술이 우리 아동에게 어떤 결과물을 나타내는가에 대해 연구해볼 가치가 있다.

이종원²⁾은 놀이 활동이 아동의 미술 표현능력에 어떤 영향을 미치는지에 대해연구하는 데 실험 집단을 통계적으로 나타내며 탐색하고, 표현하고, 감상하는 과정을 토대로 주변의 심미안을 갖게 되고 감수성을 높일 수 있다는 점을 제시하며 놀이 활동 미술의 중요성을 입증하였다. 조연숙³⁾은 오감을 활용한 놀이 미술 활동프로그램의 교육적 효과로 아동의 지각과 감각 인지능력을 확장시키고 개발시킬수 있다는 점을 제시하며 아동의 창의적 미술 표현을 끌어내는 데 있어서 오감을활용한 놀이미술활동이 필요하다는 점을 제시하였고, 오송희⁴⁾, 이예슬⁵⁾(2016)은 실외놀이 활동을 연계한 조형 활동을 통해 정서적 안정감을 가져오고 감성지능에영향을 준다는 점을 고찰하였다. 장선희⁶⁾는 자르고, 찢고, 붙이는 놀이 활동 중 하위인 콜라주 기법을 미술교육에 도입함으로써 창의적 표현력을 신장시키고 자유롭게 내면의 표현 능력을 길러주기 위한 연구를 제시하였다.

아동이 다양한 통로의 상징으로 자신의 표현 방법을 배워나가며 놀이가 지니는 본질적인 특성인 지속성과 자발성 속에서 다양한 탐색의 시도로 창의성 발달을 위 한 밑거름이 될 수 있고, 놀이는 창의성 개발에 있어서 중요한 접근이 될 수 있다.

2006년 예술의전당 한가람 미술관에서 '미술과 놀이-펀스터즈(Funster's)'가 열렸다. 당시 전시에는 국내외 30여 명의 작가들이 출품한 150여 작품을 관람하면서 아동이가 미술을 통해 놀이와 과학(Art & Playing & Science)을 쉽게 접할 수 있도록 구성되었다.

사변적 해석을 요구하는 정형화된 전시가 아닌 놀이의 속성을 곁들인 즐거움과



²⁾ 이종원, "놀이 활동이 아동의 미술 표현능력에 미치는 효과 : 그림을 이용한", (석사학위논문, 목포대학 교 교육대학원, 2009). 2018.9.10

³⁾ 조연숙, "오감을 활용한 놀이미술활동 프로그램 개발 연구", (석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2012), 2018.9.10

⁴⁾ 오송희, "숲 체험 활동이 유아의 감성지능과 자연에 대한 인식 및 태도 변화에 미치는 영향", (석사학위 논문, 동국대학교, 2014), 2018.9.11.

⁵⁾ 이예슬, "실외놀이 활동과 연계한 조형 활동이 만3세 유아의 감성지능에 미치는 영향", (석사학위논문, 동국대학교 교육대학원, 2016), 2018.9.11

⁶⁾ 장선희, "아동미술교육에서 콜라주기법을 활용한 수업 연구", (석사학위논문, 충북대학교 교육대학원, 2018). 2018.9.11

재미를 추구하고 현대미술전에서 유희적 속성을 들여다보는 '미술과 놀이 전(展)'이다. '미술과 놀이'에서 작가의 독특한 발상과 풍부한 상상을 발견하고, 작가는 미술을 회화, 조각, 설치, 영상의 기법과 결합시켜 관람객에게 새로운 세계에 대한 동경을 전달한다?).

빈 종이에 낙서를 하거나 흙을 가지고 장난을 치던 미술 활동은 일이 아니라 놀이이다. 예술의 유희성에 주목하는 '펀스터즈 - 2007 미술과 놀이'전(展)은 "일상속에서 발견되는 놀이성", "놀이와 사회의 관계 맺기", "경험과 공유" 크게 세 가지를 주제로 다룬다.

"일상 속에서 발견되는 놀이성"은 일상적 오브제를 소재로 삼아 그 의외성을 주 목한다. "놀이와 사회의 관계 맺기"는 사회로부터 분리될 수 없는 놀이 문화를 이 야기한다. 창작자와 감상자를 철저하게 분리하는 태도에서 벗어나 "경험과 공유"에 서는 관객들을 향하여 이런 즐거운 놀이에 동참하자고 손을 내민다8).

이러한 전시를 통해 다양한 놀이의 유형을 발견하고 이를 구현하는 작가들의 작품들을 자연스럽게 사고의 유연성으로 획득하며 그로 인해 경직되어 있던 생각의 틀에서 벗어나 풍부한 상상력을 펼칠 수 있도록 우리 아동들의 미술교육 또한 점차 발전해 나갈 수 있게 만들어 주어야 한다.

본 연구는 놀이 활동을 통한 미술교육 프로그램을 통해 다양한 방식의 미술교육을 놀이 활동으로 다가가 재미와 흥미를 끌어내 아동에게 다양한 놀이 활동을 경험할 수 있도록 하여 창의적 사고 증진의 효과를 알아보고자 한다. 잠재되어 있는 아동의 창의적 사고의 변화 과정을 고찰하고, 그 밖의 보완점 및 나아가야 할 방향을 제시하는데 목적을 두고 있다.



^{7) &}quot;2006미술과 놀이-펀스터즈", <뉴스한국>, 2006.9.12, http://www.newshankuk.com/news/content.asp?news_idx=200609121643360166113 (2018.11.25)

^{8) &}quot;[펀스터즈 - 2007 미술과 놀이]展 창작과 놀이의 즐거움을 통해 상상의 세계로", <News CULTURE>, 2007.6.26, http://www.newsculture.asiae.co.kr/sub_read.html?uid=3104 (2018.9.12)



제2절 연구의 내용 및 방법

본 연구자는 만 5세~9세 아동에게 놀이를 접목한 미술 지도방법을 이용하여 아동의 예술적 감각을 깨워주고 창의력 발달의 도움을 주고자 한다.

아울러 아동들에게 미술에 대한 흥미와 동기부여를 통해 적극적으로 자기표현해보는 데에 있어서 자신감을 갖도록 해주며, 놀이 활동이라는 방법을 통해 아동의창의적 사고 증진에 얼마나 영향을 주는지 알아보고, 아동의 생각이나 감정표현들을 자연스럽게 표출시켜낼 수 있도록 놀이 활동을 통한 미술적 표현의 가능성 및필요성을 고찰하고자 한다.

연구방법으로는 이전의 선행 연구들과 다양한 기존의 놀이 활동 수업방식을 참고하여 5세~9세 아동들을 대상으로 놀이 활동 즉 간단한 게임 등을 접목하여 기존의 미술 활동보다 더 활발한 수업을 통해 아동들이 어렵게 받아들일 수 있는 미술수업을 재미있는 놀이로 즐길 수 있도록 교육 프로그램을 연구하고자 한다.

첫 번째, 아동미술의 이해, 아동미술의 역사와 개념 및 의미, 교육의 필요성을 제 시하고자 한다.

두 번째, 놀이 활동의 개념 및 의미, 교육적 의의, 놀이 활동이 창의성과 어떤 연 관이 있는지에 대해 제시하고자 한다.

세 번째, 놀이 활동을 통한 아동 미술교육의 수업 지도의 계획을 세우고, 교사의역할, 놀이 활동 아동 미술교육 학습지도 모형과 총 5차시의 교수·학습 지도안을 작성하여 창의적인 놀이 활동을 통한 아동 미술교육의 활동 진행의 실제와 수업내용을 연구하고자 한다.





본 논문은 문헌 자료와 선행 수업 진행을 토대로 아동 미술교육에 대한 전반적인 이론을 고찰하고자 한다. 이를 바탕으로 다양한 놀이 활동을 활용한 아동 미술교육을 실연할 수 있도록 이끌어내고자 하는데 목표가 있으며 그에 이바지하고자한다.

제2장 이론적 배경

제1절 아동미술의 이해

1. 아동미술의 역사

19세기 이전, 역사적으로 인간이 존재하면서부터 미술은 삶에 중요한 표현으로 활용되어 구석기시대의 라스코 동굴벽화에 나타난 그림처럼 그들의 생활과 동물의 모습을 그렸다. 이후 르네상스시대와 18세기를 지나면서 미술교육은 도제교육형식 으로 이루어졌다.

19세기에 접어들면서 중등교육에서 드로잉교육이 이루어지게 되었으며, 눈과 손의 혐응을 강조하는 제작기술을 전수하는 미술지도방식이 19세기까지 지속되었



다. 제작기술을 강조하는 미술교육은 산업혁명의 결과로 기술문명이 뚜렷하게 부각되기 시작하는 1850년대까지 실시되었다.

19세기, 미술의 문화적 성격을 강조하는 문화주의적 미술교육이 19세기 말까지 고조되어, 19세기의 미술교육은 지식으로서의 미술을 강조하였다.

그러나 19세기 후반부터는 미술교육에 대한 다양한 접근과 아동 그림에 관심을 가지게 되었다. 1975년에는 ≪초·중등학교 소묘수업≫ 지도서가 출판되었으며 미국에서는 영국 미술교사 스미스와 페스탈로치의 기초 소묘수업방법을 체계화하여 그림교육을 위한 지도방안을 제시하였다.

1887년에는 볼로냐(Bologna)에서 이탈리아 운동의 그림에 관한 해설을 발간한 리치(C. Ricci)의 ≪아동들의 미술≫로 인해 아동미술에 관심을 갖게 되었다.

20세기에 접어들면서 미학과 창의적 미술교육을 강조하였다. 초등학교 과정의의무교육과 아동심리학의 발달로 인해 아동 중심의 미술지도가 1920년경부터 활발히 전개되었다. 이러한 그림교육운동의 사조로는 아동 중심과 미적 조형원리를 강조하는 경향이었는데, 1930년대에 있었다. 1950~1960년대에는 창의적 표현을 강조하면서 표현재료와 제시방법 등을 탐색하는 노력을 기울였으며 이러한 시도는지금까지 지속되고 있다(임다은,2018)9). 1970년대 들어서면서 통합적이고 근본적인 미술학 고찰이 대두되면서 감상 지도의 미술 교육적 가치를 재평가하고 존중하는 한편 생활과 놀이, 그리고 타 교과와 연계하는 통합적 접근이 이루어졌다. 대표적인 미술교육적인 DBAE(Descipline-Based Art Education)는 미술제작, 미술사, 미술비평, 미학의 4가지 훈련을 포함한 보다 포괄적이고 통합적인 미술교육이다.

아동미술교육의 연구동향을 살펴보면 현재의 미술교육 흐름은 창의적인 표현활동에 중점을 둔 아동중심의 미술교육에 머물지 않고 표현뿐만 아니라 미술을 감상하고 이해하는 데에도 중점을 둔 총체적 미술교육(DBAE)으로 전환되고 있음을 발견할 수 있다(김혜진, 2009)10).

즉 아동중심의 미술교육에서는 아동을 창조자로서 보며 적절한 재료 제공과 주



⁹⁾ 임다은, "아동의 창의성 발달을 위한 미술지도방안 연구 : 도식기 아동을 중심으로", (석사학위논문, 동국대학교 교육대학원, 2018), 2018.9.20

¹⁰⁾ 김혜진, "유아미술교육 현황조사 및 효과적인 지도방안 모색에 관한 연구", (석사학위논문, 동국대학교 교육대학원, 2009), 2018.9.27

변 성인의 격려 속에서 자연스럽게 표현능력은 길러질 수 있으며, 교사의 개입은 오히려 아동의 창조적 태도와 능력을 방해할 수 있다고 보았다(김혜진, 2009)¹¹⁾. 그러므로 적극적인 교사지도보다는 아동의 자아표현 표출을 돕고, 자연스럽게 미술 표현활동을 통해 창의력을 향상시켜 나가면서 사회성과 전반적인 발달을 향상시키는 데 중점을 두었다.

이러한 아동중심의 미술교육방법은 창의적 표현활동을 격려하지만 미술을 이해하고 미적인 안목과 태도를 길러주는 데에는 소극적인 교수방법으로 문제점이 제기되었다(이수경,2017)12).

DBAE의 큰 문제점은 첫 째로, 미술교과를 구조화 가능한 학과로 다루었다. 미술교과는 과학이나 수학 교과처럼 학문적 구조를 체계화, 계열화, 이론화 하는 데는 무리가 있는 비구조화 학과에 속한다. 이는 미술이 가진 특수성을 간과한 것이다.

두 번째, 네 개의 영역들이 상이한 점이 많아서 교육과정을 현실적으로 구현하기가 어렵다. 실재에서는 네 개 영역이 서로 형평성을 맞출 필요가 없이 수업 내용에따라 융통성 있게 구성할 수 있다.

세 번째로, DBAE 학습량은 학교 현장에서 실현하기에는 현실성이 부족하다. 보통 미술수업은 2시간을 기본으로 하는 데 DBAE 학습을 소화하기에는 수업시간이 매우 부족하다는 점이다.

네 번째로, 교사에게 너무 많은 능력을 요구한다. DBAE 수업의 성과는 교육과정이나 수업자료 등 그 무엇보다 교수의 질에 있다고 강조한다. 그러기 위해서는 미술표현능력, 미술비평능력, 미술사에 대한 전반적인 이해, 미학에 대한 심취 등 너무나도 많은 능력이 교사에게 필요하다. 그러나 네 개의 학문 중 한 개의 학문이라도 확실하게 마스터하는 것이 현실적으로 어렵다(권준범, 2001)13).



¹¹⁾ 김혜진, 앞의 논문, 2018.9.27

¹²⁾ 이수경, 『아동미술교육』, (파주; 양서원, 2017), p12, 2018.11.2

¹³⁾권준범,「DBAE를 통한 미술교육의 가능성 연구 (제7차교육과정 적용결과 중심으로)」, 교과교육학연구, 2001, 2018.11.2



2. 아동미술의 개념 및 의미

미술은 모든 사람들이 자연스럽게 자아 표현을 할 수 있는 또 다른 언어적 방법으로, 필요에 따라 나타내고자 하는 의사소통의 수단이라고 할 수 있다. 고로 미술은 장애인이나, 의사소통의 어려움을 겪는 남녀노소 모두에게 있어서 자신의 생각과 느낌을 가감 없이 표현 할 수 있는 활동이다.

아동은 낙서하거나 그림을 그리며, 무엇인가를 만드는 활동을 통하여 일상생활속에서 느낀 자신의 감정이나 생각들을 자연스럽게 표현한다(조경희, 2008)14). 주변 환경의 여러 가지 대상, 사실, 행위 등과의 직접적인 탐색을 시도하면서 이에 대한 느낌이나 생각을 나타내고자 한다. 이때 미술활동은 아동 자신이 생각하고 보고, 느끼면서 다양한 물체와 재료를 사용하여 조형적·공간적·시각적으로 나타낼수 있도록 도와주며, 역동적이고 통합적인 창작조형 활동이다.

그러므로 아동 미술교육은 이러한 아동의 자기표현 욕구를 시각적·조형적으로 표현하도록 함으로써 창의적인 역량을 길러주고, 긍정적인 자아개념을 형성하고 정 서적으로 안정적이고 창조적인 생활을 하도록 도와준다(조경희, 2008)¹⁵⁾. 즉 미술 활동을 통해 길러지는 아동의 본능적인 호기심과 탐구하려는 욕구는 모든 아동이 지닌 소중한 아동기의 특성으로 아동 교육에서 중요하게 생각하는 창의적 태도와 능력을 길러주는 데 밑바탕이 된다(이수경,2017)¹⁶⁾.

듀이(Dewey,1934)는 교실에서 통합적인 미적 경험의 중요성을 강조하고, 아동에게 눈에 보이는 것을 탐색하고 작업하는 미술 활동은 감각적 인상의 중요한 경험이며, 이는 이성적 사고와 연결된다고 보았다. 그러므로 그림을 그리거나 무언가를 만드는 일은 이러한 인상이나 생각을 표현하는 중요한 인지활동이라 할 수 있



¹⁴⁾ 조경희, "미술재료의 탐색, 표현, 감상의 통합적 미술활동이 입체표현력에 미치는 영향", (석사학위논문, 경기대학교 교육대학원, 2008), p1, 2018.9.27

¹⁵⁾ 조경희, 위의 논문, p1, 2018.9.27

¹⁶⁾ 이수경, 앞의 책, p.13, 2018.11.2

다¹⁷⁾(유성지, 2016). 즉, 느낌을 그림으로 표현할 때는 지적, 표현적인 성장이 일어난다. 또한 창의적인 능력을 길러주기 위해서는 개인적인 감정, 지각, 사고 등을 균형 있게 길러주어야 한다. 지각, 사고, 감정은 미술창작활동에서 중요하게 다루어지므로, 미술활동은 아동의 정서와 지능 사이의 균형감을 갖도록 하는 데 도움을 준다.

1887년, 이탈리아의 리치(Corrado Ricci)가 『아동의 미술(L'Arte dei Bambin i)』라는 책을 저술하여 아동미술이라는 용어를 처음 사용했다¹⁸⁾.

치젝(Franz Cizek, 1865~1943)은 "아동 자신에 의하여 성장시키고, 발전시키고. 성숙시켜라"라는 프로그램을 고수하며 아동들의 천부적인 창조성을 옹호했다.

하버트 리드는 『Education Through Art, 1943』에서 아동미술의 현황을 조사, 분석하고 그 이상을 서술하였고 미국의 엘슐러(Rose Alschuler)와 하트윅(La Berta Weiss Hattwick)은 『회화와 성격 - 아동의 연구(Painting and Personality)』로, 아동들이 제멋대로 그린 그림은 모두 아동들의 심리반응임을 실증해 보였다19).

맥피(Mcfee)는 지각이론을 지지한 학자로 지각기술이론에서 다음과 같은 네 가지 요인이 아동의 미술발달에 영향을 미친다고 하였다.

첫째 요인, 아동의 준비도 : 아동의 신체적 발달, 지능, 지각발달, 환경에 대한 반응, 그리고 아동이 습득한 문화적 기질과 같은 요인을 포함한다.

둘째 요인, 심리적 환경 : 아동이 작업할 때, 그 환경 안에 존재하는 상 벌의 수나 강도, 경고도, 지지도를 포함한다.

셋째 요인, 정보 조작 : 세부 묘사를 다루는 아동의 능력, 아동의 지능, 아동의 부조화의 세부 묘사를 다루는 능력, 아동의 지각구성능력 등에 영향을 받는다.

넷째 요인, 묘사 능력: 매체를 조작하는 아동의 능력, 아동의 창의력, 아동의 형



¹⁷⁾ 조경희, 위의 논문, p7, 2018.9.27

^{18) 「[}아동미술] 아동미술이란?」, 네이버 블로그, 글로벌리더, 2011, 2018.9.27 https://blog.naver.com/jajuar1214/20136270761

^{19) 「}아동미술 [Children's art]」, 미술대사전(용어편), 한국사전연구사, 1998, 2018.11.2 https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=262111&cid=42635&categoryId=42635



태의 특징을 배치하는 능력 등을 포함한다.

아동미술이론으로 가장 많이 알려진 로웬펠드(Lowenfeld)는 ≪창조성과 정신발 달≫에서 미술을 통한 아동발달을 <표 1>과 같이 분류하였다.

< 표 1 > 로웬펠드의 그리기 발달단계 분류표

	단계	특징	연령	
	무분별한 긁적거리기	팔의 좌우 움직임이 선을 만듦		
긁적거리기 (scribbling)		조절된 긁적거리기	움직임의 반복, 손목 움직임, 원을 모방 하며 특정부분에 몰두	2~4세
	의도적 긁적거리기	그린 것을 사물과 연결, 그림의 위치를 의도적으로 정하며 자신이 그린 긁적거 림에 이름을 붙이기 시작함		
전도식기(preschematic)		사물의 형태는 도형이며 전체에서 분리되면 뭔지 알 수 없음. 4세는 사각형, 5세는 삼각형 모방, 인물, 나무, 해, 산을주로 그리며 자기중심적으로 표현	4~7세	
도식기(schematic)		반복을 통해 형태감 발달. 드로잉은 개 념을 표현	7~9세	
또래집단기(gang age)		세부적 표현이 가능하고 자신의 작품을 인지. 공간의 깊이 표현 시도	9~11세	
의사실기(pseudo-naturalistic)		환경의 한 부분에 집중하여 세밀히 묘 사, 사물과 사건에 개인적 의미 투사	11~13세	
사춘기(adolescence)		사물을 사실적으로 명암을 나타내며 원 근에 따른 표현과 배경의 색채 변화를 시도	13~16세	



이러한 연구를 통해서 본다면 아동 미술은 오래 전부터 많은 학자들이 큰 관심을 보이고 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 학자들의 연구가 아동 미술의 시발점이라 할 수 있는 것이다. 이를 바탕으로 아동기에 미술활동은 자아의 미술적 감각수준을 상당히 발전되게 만들고 중요시 생각해야 되는 시기라고 할 수 있다. '세살 버릇 여든 간다.'는 우리나라 속담처럼 아동기 때 미술활동을 어떻게 경험하느냐에 따라 아동이 성장하면서 인격과 미술의 지적수준이 달라질 수 있다.

아동미술교육이란 그리기, 만들기, 꾸미기 등 각종 미술활동에 있어서 필요한 기술을 통해 미술 수업을 가르치는 것을 말한다. 확장된 의미는 아동 내부에 잠재된 미적 본능을 발견하여 창의적 사고 역량 강화의 가능성을 열어주고 신장시키고 활동방법을 모색하여 그것을 목표로 하는 교육 활동이라 할 수 있다(박지현·이민경, 2017)²⁰⁾.

아동기의 표현 수단이라고 할 수 있는 행동, 언어, 그림 등에서 더욱이 자신의 독특한 개성과 창의적 사고를 표현할 수 있는 활동이 그림 즉 미술이다. 아동은 신 체적, 지적, 정서적인 영역이 함께 조화를 이루며 성장해야 하는데 미술은 인간의 성장에서 정서적으로 중요한 영향을 미치며 아동기 때 아동의 수준, 연령에 적합하 게 표현과 방법, 재료 등 다양한 기회를 제공하여 아동의 창의성을 발전시키고 촉 진시키게 하도록 도와주는 교육이며, 결과보다는 과정을 중요시하게 되는 교육이 다. 결과 중심의 평가가 아니라 과정에서 무엇을 어떻게 어떤 방식으로 제공하여 표현했는가에 더 중점을 둔다고 볼 수 있다.

아동 미술에서 미술활동은 단순한 기능 습득 뿐 만이 아니라 아동기의 인격을 육성하는데 그 목적이 있다. 스케치, 채색 혹은 조형 활동을 통해 아동들의 욕구를 만족시키고 신체적, 정서적, 지적인 면에서 원만한 인격을 형성하는 것이다.

아동에게 일상에서 경험한 일들과 자신의 감정들을 그림으로 표현해보고 싶도록 끌어내는 활동이 미술활동이다. 즉 미술 교육은 아동에게 표현하고자 하는 욕구를 자연스럽게 유도하여 생각, 느낌, 감정 등을 선의 굵기나 색깔, 재료 등으로 자유롭



²⁰⁾ 박지헌·이민경, 『NCS기반 활동중심 아동미술교육』,(서울; 창지사, 2017), p36, 2018.10.2



게 표현하고 발달, 성장 할 수 있도록 도움을 제공할 수 있다.

3. 아동미술교육의 필요성

아동은 주위 환경에 대하여 무한한 호기심과 그에 따른 표현의 욕구로 가득 차 있다. 생후 1년이 조금 지나면서 선을 긋는다거나, 그림을 그리는 등의 자유스러운 놀이 형태로 나타난다.

이와 같이 아동들에게 있어서 조형표현활동은 자연스러운 놀이의 형태로 나타나게 되며 놀이 그 자체는 아동 인성 계발에 있어서 의도하지 않은, 그러나 소중한학습활동의 하나로서 아동들의 성장발달에 가장 중요한 역할을 담당하고 있다(원향란, 1999)²¹⁾.

미술을 통해서 아동의 감정이나 표현을 제대로 향유하는 방법을 가르쳐줌으로써 기존의 틀을 벗어나 자신만이 세상을 바라보는 시각을 형성하도록 도와준다. 이렇게 형성된 참신하고 독특한 시각은 창의적 사고의 뼈대이며 표현의 재료가 된다. 따라서 미술활동을 통해 창의력 사고를 향상시키려면 다양한 도구와 재료를 활용하여 자신의 상상력, 느낌, 욕구, 생각을 표현해 볼 수 있도록 하여야 한다(이하림, 2017) 22).

미술을 통하여 학습될 수 있는 전인적 아동발달에 대해 정의하면 다음 <표2 미술을 통하여 학습될 수 있는 아동발달²³)>과 같다[래스키 & 뮤케르지 (Lasky & Mukerji),1984].



²¹⁾ 원향란, "유아 조형 활동이 창의성 향상에 미치는 영향", (석사학위논문, 동국대학교 교육대학원, 1999), p5, 2018.12.19

²²⁾ 이하림, 앞의 논문, p22, 2018.9.2

²³⁾ 이수경, 앞의 책, p.19, 2018.9.2



< 표 2 > 미술을 통하여 학습될 수 있는 아동발달

신체적/지각적 발달	인지적 발달	사회/미적/정서적 발달
촉각-운동적 인식	명료/정교 의미	신뢰감
시각적 인식	관련된 정보, 아이디어 연상	자아 정체감/개별화 인식
공간적 인식	연속적인 사건 이해하기	독자적/독립적 태도
신체 인식	문제해결하기	표현과 긍정적인 감정
눈과 손의 협응	의사결정하기	융통성
형태, 크기, 색깔 변별능력	일반화하기	미적 성장
형-배경 조작능력	아이디어 의사소통하기	타인의 생각과 미술 작업
부분-전체 변별능력	비언어적 표상하기	감상하고 인정하기
소근육 조절능력		나누기
기교적인 기능		협력하기
		교대하기(양보하기)
		그룹요구와 흥미에 적응하기
		개인 간 갈등 해결하기
		여가시간을 위한 흥미 갖기

미술활동이 아동발달에 미치는 교육적 효과는

- ① 미술활동은 통합적인 창의성 및 표현력을 향상시킨다.
- ② 미술활동은 아동의 감정과 성장을 이해하고 격려하는 데 도움을 준다.
- ③ 미술활동은 지식이해 위주의 교육활동에 비해 표상활동²⁴⁾을 주로 유도함으로 써 전체 학습에 있어서 균형감을 준다.
- ④ 미술활동은 감정 표출의 역할을 통해 내면적인 정화의 효과를 지닌다.
- ⑤ 미술활동은 자신을 이해할 수 있도록 돕고, 자기신뢰와 자신감을 향상시키는



²⁴⁾ 표상활동은 주도적 시선 안에서 사물을 진술자 앞에 세우는 활동이긴 하나, 이때 진술자의 어떤 선입 견도 개입해서는 안 된다 [하이데거, 『이정표』(해제)]. 2018.9.25



활동이다.

- ⑥ 미술활동은 문제해결력과 의사결정의 기회를 줄 수 있다.
- ⑦ 미술활동은 교사, 또래와의 자연스러운 의사소통을 도와주고, 미술을 통해 자기표현의 기회를 가질 수 있다.
- ⑧ 미술활동은 예민한 시·지각 및 시각적 표현력을 길러주며, 심미적인 안목과 예민한 감각작용을 길러줄 수 있다.
- ⑨ 미술활동은 운동기능의 협응력 및 신체적 발달을 길러줄 뿐 아니라 즐거움을 준다.

놀이를 통한 표현활동은 문자나 언어에 의한 표현에 있어서 제약이 있는 아동들에게 자신의 사고와 행동을 주어진 범위 내에서 가능한 한 가장 자유롭게 발전시킬 수 있는 기회를 부여하는 것으로, 이러한 표현활동의 목적은 사물의 완벽한 재현이나 세련된 기술의 습득이 아니라 표현과정 그 자체에 있다(허은미, 2003)25). 즉, 표현과정을 통해 나타나는 자기표현에 의한 미적 정서의 함양 또는 창의성 계발이라는 점에서 아동들의 조화로운 인성을 꾀하는 데 중요한 의미가 있는 것이다. 교육의 근본적인 목적이 지·정·의가 조화롭게 구성된 바람직한 인간 육성에목적을 두고 있지만, 오늘날의 교육은 대부분 지적인 교육에 중점을 두고 있는 실정이다. 문제해결을 위한 사고와 능력, 기억만 중요시되고 개인의 감성이나 풍부한표현은 소홀히 여겨왔음도 사실이다. 오늘날 사회는 놀라운 속도로 변화를 거듭하여 고도의 과학화된 물질문명을 이룩하였으나, 한편으로는 인간의 소외, "인간성의상실" 이라는 엄청난 문제에 부딪치게 되었다(이수경,2017)26).

빠르게 발달하는 과학 문명의 소용돌이 속에서 자아를 상실해가며, 감성은 버리고 "합리"속에서만 살아가는 현대인의 모습에서, 서로가 자연스럽게 융화되지 못하고 모래알과 같은 각자의 삶만 챙겨가는 삶의 삭막함과 주위로부터의 심한 소외감을 느낄 수 있다. 그러나 조형학습을 통한 자기표현은 이러한 사람과 사람 또는



²⁵⁾ 허은미, "놀이를 이용한 조형교육 지도방안에 관한 연구 : 7세~10세 아동을 중심으로", (석사학위논문, 경기대학교 교육대학원, 2003), 2018.12.19

²⁶⁾ 이수경, 앞의 책, p15, 2018.11.2

사람과 환경의 단절에서 야기될 수 있는 여러 문제를 보다 자연스럽게 해소시킬수 있는 방법을 제시함으로써 바람직한 인간성의 회복, 이웃 간의 교류, 개성적인자아실현 등을 도울 수 있다. 따라서 사고, 기억 위주의 교육과 동등한 교육환경선상에서 시각적 사고와 자기표현을 주로 하는 창작 조형 활동도 중요시되어야 한다. 창작표현활동인 조형학습은 인간의 감성을 풍부하게 하고 시·지각을 향상시켜줌으로써 지성과 감성의 사이를 최대한 좁혀주고, 서로 간에 균형감을 이루어 조화로운 인간으로 성장할 수 있도록 도와주는 데 그 의의가 있는 것이다.

우리는 오감을 통해 외부의 정보를 받아들인다. 그런데 인간은 시각을 통해 외부 로부터 받아들이는 정보 중 80% 이상을 받아들인다. 15% 정도가 청각, 5% 정도 가 후각, 미각, 촉각이다. 옛말에는 눈이 몸의 9할을 차지한다고 했다.

미술교육은 시각이 가장 중요하게 관련되는 교육이다. 이러한 시각적 교육을 통해 시·지각과 미술적 안목을 길러 어떠한 환경을 시각적으로 보고 느끼는 일이다. 이를 통해 세상을 보는 눈, 다시 말해 새롭게 환경을 바라보는 방법을 길러주는 일이 중요한 것이다.

미술활동은 보고 나타내는 것이지만, 머리로 생각하고, 눈으로 보고, 마음으로 느끼고, 손을 사용하여 나타내는 표현 활동 행위에서 나타내는 것과 보는 것은 별 개일 수 없다. 관찰하는 것이 깊이 있게 이루어질 때 그에 따라 표현해내는 것도 잘될 것이며, 잘 표현해낼 수 있는 아동은 잘 관찰할 수 있는 아동이 될 것이다.

심리학자와 정신의학계의 오랜 실험 연구에 의하면 사람의 뇌의 오른쪽, 왼쪽 반구들은 서로 분리된 기능을 갖고 있다고 한다. 특히, 스페리(Sperry, 1964)는 오른쪽 뇌수와 왼쪽 뇌수의 기능을 분리하여 특성을 연구하였는데, 그 결과 이들 좌우대뇌는 각기 특별하게 독립되는 기능과 현저하게 다른 질적 특성을 지니며, 좌우뇌수 사이에 상호 연관이 없다는 사실을 발표한 적이 있다(원향란,1999)27). 위와같은 연구 결과를 바탕으로 하여 옥스티인(Oxstein)은 좌우 뇌수 기능을 더욱 상세하게 연구하였다. 그의 주장에 따르면 좌측 뇌수는 시간적인 자료를 처리하는 능력이 뛰어나므로 "시간적 뇌수"라고 하며, 우측 뇌수는 시각적·공간적 자료를 처리



²⁷⁾ 원향란, "위의 논문", p6, 2018.12.19

하는 능력이 뛰어나므로 "시각적·공간적 뇌수"라고 명하였다. 조셉 보겐(Joseph Bogen)의 연구에서도 좌우 뇌수는 각기 다른 독특한 특성과 기능을 지닌다는 것을 알게 되었다. 즉, 좌측 뇌수는 논리적· 합리적· 이지적· 객관적· 분석적· 언어적· 과학적· 수렴적인 특징을 지니는 반면에 우측 뇌수는 감각적· 추상적· 상상적· 주관적· 종합적· 비언어적· 종교적· 확산적인 특성을 지니며, 좌우 뇌수는 동시에 활동하고 있음을 밝혔다(이수경, 2017)28).

오른쪽 두뇌로 그림 그리기를 연구했던 에드워즈(B. Edwards)는 볼 줄 알고, 그릴 줄 아는 것이 그림을 제대로 그리는 방법이며, 이것은 오른쪽 두뇌만 해낼 수 있다는 것이다. 오른쪽 두뇌로 그림을 그린다는 것은 본 대로 그리는 것이며 오른쪽 두뇌는 이런 일에 능력이 있고, 이런 일을 좋아한다. 그것이 우리를 있는 그대로 보고 그릴 수 있게 돕는다. 결국 그림이란 가르치고 배울 수 있다는 것이 에드워즈의 결론이다29).

아동에게 미술은 자기를 표현하는 가장 강력한 방법이다. 미술은 아동에게 자기자신의 생각, 느낌, 상상, 개성, 정서 등을 표현할 수 있는 기회를 제공한다. 예술은 그 작가 전체의 반영이다. 마찬가지로 아동의 미술 표현도 아동이 본 것이나 잘알고 있는 것만의 표현을 넘어 그 아동이 보고, 생각하고, 경험하고, 느끼하고, 상상한 모든 것들의 반영이다. 아동의 자아표현의 유효한 수단이 된다는 것이 아동의미술활동에 있어서 가장 큰 교육적 의미이다. 아동들이나 어른들 또는 각 문화마다예술을 통하여 그들의 사상과 감정의 형태를 담아낸다. 그것은 인간의 경험과 목적을 형태화한 것이다.

아동에게 미술이란 자신을 표현할 수 있는 매개체인 동시에 욕구 표출의 수단이다. 현대사회에 들어서면서 아동 미술은 아동교육에 있어서 중요한 목적을 가지며 강조되고 있다.

미술활동은 단순한 그림 그리기 기능의 습득만이 아니라 아동기의 인성을 육성하는데 그 목적이 있다. "그리기, 꾸미기 혹은 만들기를 통해 아동들의 욕구를 만족시키고 지적, 신체적, 정서적으로 원만한 인성을 형성하는 것이다(임다은, 201



²⁸⁾ 이수경, 앞의 책, p.16, 2018.9.25

²⁹⁾ 베티 에드워즈, 『오른쪽 두뇌로 그림 그리기 : 워크북』, (서울; 나무숲, 2016), 2018.10.30



8)30).

아동 미술과 아동미술교육은 의미에서 차이가 있다. 아동 미술은 창작하여 만들어진 것으로 결과적인 완성이라고 본다면, 아동미술교육은 아동의 창작에서 만들어지는 과정에 중점을 두고 관심을 기울인다.

또래 아동들과 함께 모여 그림을 그리고 조형 활동을 하는 과정에서 자신의 작품과 또래 아동의 작품을 비교하며 관찰력과 평가방법을 배우게 되며, 미술활동을 통한 경험을 기초로 새로운 것들을 발견할 수 있는 창조력을 기를 수 있게 된다(정지연, 2017)31).

아동은 그림을 그리며 자신의 감정을 표현하게 되므로 긴장을 풀 수 있고 표현을 통한 만족감으로 감수성이 풍부해진다. 그리기, 가위질, 찢기, 붙이기 등으로 손가락의 탄력성과 손목, 팔의 소근육 발달, 손과 눈의 협동을 통한 조화 능력 등 신체의 감각기능 향상을 도모한다. 아동은 그림을 그리는 행위 자체를 즐기기 때문에 그림을 그리는 동안 아름다움을 느끼고 꾸밀 수 있는 능력을 길러주며 심미적 표현을 가능케 하는데 있어서 미술교육은 매우 중요하다(양은진, 2006)32).

미취학 아동교육에 관해 교육과학기술부에서는 아동의 창의적인 사고 등의 기초적인 능력을 기를 수 있는 시기와 방법에 대하여 유치원 교육의 목적을 '아동기에 기초적인 능력을 길러 이를 기반으로 유연성 있고 창의적 사고를 할 수 있는 사람으로 자라도록 하는 것'이라고 정의한다33).



³⁰⁾ 임다은, 앞의 논문, 2018.9.20

³¹⁾ 정지연, 아동미술 교육의 미술치료 활용 연구, (석사학위논문, 동아대학교 교육대학원, 2017), p5, 2018.9.20

³²⁾ 양은진, "학교교육에 미술심리치료를 위한 교육 프로그램 연구", (석사학위논문, 원광대학교, 2006), p4, 2018.10.30

³³⁾ 이경화 최병연, 『창의력교육연구』 제8권 제2호, (한국창의력교육학회, 2018), p26, 2018.12.02



제2절 놀이 활동 미술교육

놀이에 대한 정의는 학자마다 제시하는 견해가 매우 다양하다. 그래서 한마디로 정의하기는 어렵지만 현대 학자들이 제시하는 놀이의 정의들을 몇 가지 종합하여 기능 및 특징으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

1. 놀이의 개념 및 의미

놀이에 대한 정의는 매우 다양하다. 놀이의 사전적 의미를 찾아보면 신체적·정신적 활동 중에서 식사, 수면, 호흡, 배설 등 직접 생존에 연관되는 활동을 제외하고 '일'과 대립하는 개념을 가진 활동이라고 정의되어 있다³⁴⁾.

우리나라 부모나 교사들은 대부분 놀이가 영아동의 성장과 발달에 중요한 역할을 하고 있다는 사실을 인식하고 있다. 또한 놀이에 대해 교사들은 오늘날의 놀이는 주로 혼자 실내에서 다양한 놀잇감을 가지고 노는 것이라고 인식하는 것으로 나타났다³⁵⁾.



^{34) 「}놀이 [Play]」,문학비평용어사전, (국학자료원, 2006), 2018.12.02 https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1529758&cid=60657&categoryId=60657

³⁵⁾ 안혜준, 송승민, 조형숙, 권희경, 『놀이지도 PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION』, (파워북: 고양, 2016) p.13, 2018.9.20



< 표 3 > 놀이에 대한 정의

학자	개념
실러	잉여에너지의 발산
프뢰벨	인간의 가장 순수한 정신적 활동
아이자크스	아동의 삶 자체이며 세상을 이해하는 수단
듀이	아동의 정서・신체・인지・사회발달을 도모하는 수단

아동에게 있어 놀이는 생활 그 자체라고 할 수 있다. 아동의 놀이는 자발적인 의미에서 놀이 그 자체를 목적으로 두고 있다. 아동은 놀이를 통해 많은 것들을 보고배우는데 이는 누구의 가르침이 아니다. 이들은 놀이를 하는 동안 주변에 다른 아동들을 관찰하고 모방하여 되풀이해보면서 탐험하고 실험해가며 신체적으로, 정서적으로, 언어적으로, 사회적으로 그리고 인지적으로 발달해간다.

놀이를 통해 우리는 우리의 존재를 확인하고 자신의 가치를 인식한다.

놀이는 무엇보다도 우리가 삶을 긍정적으로 살아가는 데 매우 필요하다. 우리는 놀이 경험을 통해 우리의 존재에 대한 의문에 답할 수 있게 된다. 놀이는 우리가 생활하는 곳이면 어디에나 존재한다.

놀이에 대한 정의는 다른 견해를 제시하는 학자들이 많아 한마디로 정의하기가 어렵지만 현대 학자들이 제시하는 놀이의 정의를 종합하여 특징 및 기능으로 나누 어 살펴보고자 한다.

호이징가(J. Huizinga)라는 『호모루덴스』란 책에서 놀이하는 인간을 말한다. 그는 놀이를 문화라는 개념과 통합하여 모든 문화가 놀이에서 발생했다는 사실에 대해 세세한 증거들을 제시한다. 놀이는 어떤 것에서도 구속받지 않으며 휴식이나 즐거움을 가져다주는 것으로, 자유인 동시에 창의이며, 변덕인 동시에 규율이다³⁶⁾. 칼 그로스(K. Groos)는 놀이를 과거도 미래도 없으며, 현실세계의 압력과 구속에



^{36) 「[}글] 호이징가 - 호모 루덴스」, <네이버 블로그-내 삶에서 비전을 추구하며>, (양정웅, 2018.6.14), 2018.12.19, https://blog.naver.com/jobnom99/221298470556



서 해방된 순수한 활동이라고 보고 세 가지로 분류한다. 첫 번째, 감각기관의 놀이이다. 이것은 촉각, 온각, 미각, 후각, 색, 형태 등을 탐색하는 놀이이다. 두 번째, 운동기관의 놀이이다. 이것은 던지기, 달리기, 파괴와 분해, 건설과 조립 등을 말한다. 세 번째, 지능, 감정, 의지의 놀이로 알아보기, 기억, 상상력, 주의력, 추리 등의 놀이가 이에 해당한다.

놀이(Play)에 대하여 옥스퍼드 영어사전은 116개의 서로 다른 의미로 해석한다. 그러나 의미적으로 하루 생활 중에 경험하는 사건, 활동들과 모두 연관되어 있음을 알 수 있다. 로저스(C. R. Rogers,)는 "Play is Life Young Children(놀이는 곧 아동들의 생활이다)"라고 개념화 하였다.

아동들은 놀이가 곧 일상이라고 할 정도로 놀이를 하면서 많은 시간을 보낸다. 앉거나 설만한 공간처럼 최소한의 조건만 갖추어져도 놀이가 될 수 있다. 놀이 세 계에서 아동은 주인공으로서 적극적으로 탐색하고 결정하고 선택하며 자발적으로 활동한다.

블룸(B. S. Bloom)은 과거 시카고 대학에서 30년 동안 아동 발달 연구에 대하여 전반적으로 검토를 했는데 인간은 약 8세 이전에 최대의 학습이 일어난다는 것을 발견하였다. 놀이가 대부분인 이 시기에 17세까지의 모든 학습의 80%가 8세 이전에 이루어지며, 50%는 4세 이전에 이루어진다는 것을 밝힌 것이다(허은미,200 3)37).

2. 놀이 활동과 창의성

우리에게는 산업의 발달로 인한 정보의 급속화로 무한적인 정보의 양을 경험하



³⁷⁾ 허은미, 앞의 논문, 2018.12.19

고 있다. 하루에도 수많은 책과 논문, 뉴스와 영상들이 쏟아져 나오기도 하며 이러한 정보들은 또한 빠르게 변화될 것이다. 변화가 가속화되는 현 시대를 사는 우리에게는 새로운 정보를 통해 자신의 문제를 해결할 수 있는 창의적인 사고와 행동이 더욱 요구 될 것이다(임다은,2018)38).

데이비드 엘킨(David Elkin)의 '조기교육 실태 보고서'에서 만 6세 이전의 형식적인 학습 지도는 효과가 없다는 점을 연구했다. 어린나이에 교육을 시작하는 영국보다 다른 나라의 아동들이 쓰기, 읽기, 기본적인 계산 능력 수준이 점점 높아지고 있다는 것이다. 이렇듯 규칙적인 운동 경기, 영양가 높은 음식, 어린나이에 시작하는 학습 등에도 불구하고 오늘날 우리 아동들은 약20년 전보다 학습 능력은 떨어지고 더 약해지고 있다는 사실을 의식해야 한다.

이러한 연구는 아동을 보호한다는 명분으로 설립한 기관들이 아동들의 발달상, 행동상, 감정상의 욕구를 전혀 충족시켜주고 있지 못하기 때문에 일어나는 현상으로 보인다. 과도한 교육으로 아동들은 자기만의 기질과 상상력을 활용할 놀이 시간을 박탈당하고 있다. 놀이는 단순히 즐겁기 위한 수단이 아니다.

아동들은 역할 놀이나 자기주도적인 게임을 통해 필수적으로 갖추어야 할 협동심과 상호존중을 배운다. 또래들과 규칙을 통해 자발적인 놀이를 즐기며 자신의 욕구를 집단의 규칙 아래 두는 사회화 과정도 자연스럽게 익힐 수 있다. 바로 놀이는이런 과정을 통해 능동적인 학습을 가능케 한다. "데이비드 엘킨³⁹⁾ 박사는 『놀이의 힘』을 통해 아동의 놀이가 무엇보다 학습을 위한 준비과정이라는 사실을 설득력 있는 예시와 깊이 있는 분석을 통해 증명한다. 또한 비체계적인 '휴식시간'이 여전히 필요하다고 주장하며 가정, 학교, 지역사회 어느 곳이든 아동들의 삶 속에서놀이가 차지하는 필수적인 역할을 회복하기 위한 여러 가지 방안을 제시한다."

창의성에 대한 완벽한 개념이나 정의는 없지만, 전문 연구 분야나 학자들에 따라 정의가 다르다. 길 포드(J. P. Guilford)40)는 창의성이란 새로운 것을 낳는 힘, 인 간의 다섯 가지 지적기능, 기억력, 수렴력, 인지력, 산출력, 확산적 판단력, 산출력



³⁸⁾ 임다은, 앞의 논문, p21, 2018.10.21

³⁹⁾ David Elkind(번역 이주혜), 『놀이의 힘』, (서울; 한즈미디어, 2008), 2018.10.21

^{40) 1950}년대 이후 지능이론의 연구에 중요한 영향을 미친 학자. 2018.10.21

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

중에서 확산적 산출이라 하였다. 토랜스(E. P. Torrance)는 창의성이 무제 해결의 과정, 곤란한 문제를 인식하고 그것을 전달하는 과정이라 하며 융통성, 독창성, 유창성, 상상력을 포함하는 반응이라 하였다.

로웬펠드(V. Lowenfeld)는 사고의 융통성과 아이디어의 유연성을 뜻하며 새로운 것을 만들어 내는 능력으로 남과는 다른 사고방식이라 하였으며, 매슬로우(A. H. Maslow)는 개인적인 창의성에서 개인에게 새로운 가치의 경험을 제공하며 창조행위를 통한 자기실현을 말하였고, 사회적인 창의성에 발명가나 과학자, 예술가 등에서 볼 수 있는 특수 재능으로 사회적으로 새로운 가치를 지닌 것이라고 하였다. 이렇듯 다양한 형태로 정의를 이야기하지만 일반적으로는 '새롭고, 독창적이고, 유용한 것을 만들어 내는 능력' 또는 '전통적인 사고방식을 벗어나서 새로운 관계를 창출하거나, 비일상적인 아이디어를 산출하는 능력'인 것이다(이예지, 2018)41).

창의적 사고를 증진시킬 수 있는 가장 효과적인 시기는 아동기이며, 미술활동은 아동의 성장에 있어 문제 해결력과 창의성 같은 사고력에 효과가 있다고 보고한다. 자유로운 놀이 행위에 조형 활동을 연결시켜 아동이 자발적으로 놀이 행위를 즐기고 자신을 표현하고 상상력, 창의적 능력을 향상시켜줄 수 있는 것이다(이하림, 2018)42). 아동은 생각, 느낌의 결정체인 예술작품을 내면으로 느껴보고 자신의 방법으로 표현해보며 타인의 느낌, 생각과 자신의 것의 비교를 통해 창의적 시각을 더욱 발전해 나가게 된다.

미술교육은 다른 교육에 비해 아동의 상상력과 다양한 표현들을 허용해주며 자유로운 활동이 가능하다(임다은, 2018)⁴³). "예술 교육은 정신을 자유롭게 하며 창조적 통찰을 표현케 하며, 지식, 가치와 훈련, 내면적 통일을 가져오게 하는 것"이라고 프랑스의 현대 철학자 자크 마리탱(Jacques Maritain, 1882~1973)⁴⁴⁾은 예술교육이 중요성을 밝히고 있으며, 로웬펠드는 미술활동에서 일어나는 모든 창조의 과



⁴¹⁾ 이예지, "아동미술교육에서 창의적인 표현을 위한 조형놀이 프로그램 연구", (석사학위논문, 대구대학교, 2014), p6, 2018.9.2

⁴²⁾ 이하림, 앞의 논문, p22, 2018.12.2

⁴³⁾ 임다은, 앞의 논문, 2018.12.2

⁴⁴⁾ 자크 마리탱(Jacques Maritain, 1882~1973): 프랑스 가톨릭 철학자, 베르그송의 영향을 받아 실증주 의적 경향에서 벗어남, 신토미스설을 받들어 가톨릭 입장에서 데카르트이래의 근대적 관념론을 비판함. 2018.9.2



정들이 교과중심의 과정과는 다르게 아동들에 의해서 이루어지기 때문에 미술교육이야말로 아동의 창의성을 계발하는 데 있어서 가장 중요한 교과라고 하였다. 이처럼 미술교육은 아동들의 전인적 인경형성에 도움을 주고 창의적 능력을 함양하는데 있어 매우 효과적이라는 것이 많은 아동미술 학자들의 공통된 견해로 미술활동을 통한 창의성 개발은 창의적인 교육에서 중요한 한 부분으로 그 필요성을느낄 수 있다(임다은, 2018)45).

3. 놀이 활동의 교육적 의의

오늘날 미술교육은 교육적 입장만을 강조하며, 미술교육은 아동들의 경험 흥미에 맞는 표현과 체험의 기회를 주어 각자 독특한 표현능력과 시각을 키워 줄 책임이 있다. 다시 말해 아동미술교육의 궁극적인 목적이 아동들이 다양한 기회를 갖게 하여 그에 따른 생각이나 느낌을 표현활동이란 과정을 통해서 창의적 표현능력을 미적인 감수성으로 조화로운 인간답게 성장 시키는 데 있다.

이러한 아동미술교육의 표현활동을 위해 먼저 선행되어야 할 것이 '체험'이라는 요소의 도입이며, 더욱 즐겁고 재미있는 미술활동이 이루어지기 위해 '놀이'개념의 도입이 필요한 것이다.

놀이를 통한 미술 교육으로 아동들은 관심과 흥미를 가지고 스스로 재미있는 미술활동에 자발적이고 능동적으로 참여할 수 있도록 체험을 통한 자연스러운 성취의욕, 협동심, 지구력, 창의력, 집중력, 호기심 등을 기를 수 있으며, 그와 동시에내면에 잠식된 미적 감수성을 발견하고 끌어올려 정서적 발달과 신체에 도움을 줄수 있다.



⁴⁵⁾ 임다은, 앞의 논문, p22, 2018.12.2

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

교육에서의 놀이는 일반적인 놀이와 약간 차이가 있지만, 교육 자체는 목적을 갖고 의도성을 지닌 활동이기 때문에 교육에서의 놀이 역시 목적성과 의도성을 가진 활동이어야 한다. 학교나 아동교육기관에서 아동들을 그냥 놀게 하는 것이 무조건 교육이라 할 수는 없다. 놀이가 교육이 되려면 놀이를 하는 목적과 의도가 있어야 한다. 놀이는 환경이 미치는 제약으로 인해 아동의 정신적, 신체적 장애를 야기하는 불안을 해소시켜주며, 이러한 놀이 활동이 정서 발달을 돕고 좌절의 감정을 해소하게 해준다(이종원, 2018)46).

놀이의 효과는 무엇보다도 아동의 성장이 왕성한 시기에 신체를 많이, 자유롭게 움직이게 하여 성장단계에 맞추어 건강하게 자라도록 하는 데 있다. 즉, 다양한 놀 이는 아동의 중요한 시기에서 신체의 외형적인 성장과 함께 신체 각 구성부분을 세련되게 사용할 수 있도록 기술 습득에 도움을 준다.

프랭크(L. K. Frank)와 카프란(T. Caplan)에 의하면 어른의 행동이나 비난, 제안 등이 아동의 사회성 학습에 기본이 되는 반면 놀이에서는 함께 공유하고 노는 활동에 대한 민감성, 다양한 성격에 대해 관용적이 되며 원만하게 참여하는 것, 사회적인 방해나 장애를 만나 해결하는 것 등의 사회생활의 기초를 연습하게 된다고 하였다. 놀이가 아동의 인성 및 사회적 적응에 많은 도움을 주며, 아동은 놀이 집단 내에서 다른 아동들과의 접촉을 통해서 사회적으로 용인되는 태도를 형성시킨다고 했다. 루트(Ruth H. Kim)은 아동의 놀이만큼 그들의 사회성숙과 사람됨의 방향을 명확히 밝혀주는 것이 없다고 했다.

놀이는 자신의 감정을 조절하는 방법과 상황에 따른 적절한 감정표현을 할 기회를 주고 상황에 대한 인내심과 적응력을 기를 수 있다. 아울러 다른 사람의 감정을 이해하고 도와주는 방법도 익히게 된다. 그러므로 놀이는 보다 깊은 정서적 발달과원만한 인간관계 형성에 대한 밑거름을 형성하도록 도와주는 중요한 수단이라고할 수 있다(이종원, 2009)48).



⁴⁶⁾ 이종원, 앞의 논문, p5, 2018.9.10

⁴⁷⁾ 장혜순, 『아동놀이의 이론과 실제』, (서울; 학지사), 2004, 2008.9.10

⁴⁸⁾ 이종원, 앞의 논문, p9, 2018.9.10

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

이러한 과정에서 아동들은 학습을 심화시키며 동시에 미적 감각과 창의성을 증진시켜 통합적인 발달을 이루어나간다. 미술은 사물에 대한 사실과 사고나 인간관계, 감정을 전달할 수 있는 매체이다. 특히 미술에서 감정전달은 형상에 대한 정서적 반응을 나타내야 하므로 개인의 독특한 표현과 가치가 요구되고 이를 위한 표출은 창조적 과정이 요구된다. 내적 요구는 화가가 상상작용에 의한 질서를 통해조화로 창조된다. 이를 대신하는 형체의 의미는 새로운 상징을 확립하게 된다. 따라서 미술의 과정은 창조의 과정이며 미술작품은 창조의 산물이므로 아동이기에미술활동에 대한 다양한 경험을 제공하고 자유로운 표현을 격려하며 아동의 창조성을 자연스럽게 발달시켜야 한다(이종원, 2009)49).

인간은 개성적인 존재이므로, 아동의 놀이도 개성에 따라 음악놀이, 구성놀이, 운동놀이, 상상놀이, 그림책놀이, 조작놀이 등 여러 종류의 형태가 있을 수 있다. 이 모든 놀이들이 바로 아동 개성의 표현이자 개성 형성에 작용하는 요인이라고 할 수 있다.

놀이와 미술의 유사성은 다음과 같다. 첫째, 놀이와 미술이라는 두 행위는 모두 자발성, 즐거움, 기쁨에 따른 것이다. 모든 놀이는 일차적으로 재미있고 자유로운 표현이라는 특성을 가지고 있다(조연숙, 2012). 놀이에서 관련 행위자가 자발적인 참여도가 놀이의 의미를 더해주는데 그렇지 못할 경우 놀이로 이어지기 어렵듯이 미술에서도 미술가만이 아니라 관람자가 재미와 흥미를 가지고 자발적으로 미술에 참여하지 못하면 성립될 수 없다는 점에서 일맥상통한다고 볼 수 있다 (조연숙, 2012)50).

놀이하는 사람의 내적인 요인으로 놀이자의 신체적 성숙 및 기능발달, 언어· 인지적 능력발달, 성별 등이 놀이에 영향을 미치는데, 외향적인가, 내성적인가 하는 성격유형과 인지양식의 차이, 좌뇌 혹은 우뇌의 뇌기능 선호도와 건강 상태에 의해서도 놀이는 영향을 받는다(이종원, 2009)⁵¹⁾.

둘째, 놀이와 미술은 결과보다 활동 그 자체를 보다 중시한다. 놀이하는 아동은



⁴⁹⁾ 이종원, 위의 논문, p15, 2018.9.10

⁵⁰⁾ 조연숙, "오감을 활용한 놀이미술활동 프로그램 개발 연구", (석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2012), p16, 2018.9.10

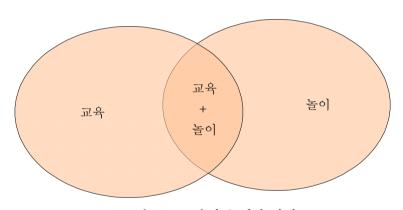
⁵¹⁾ 이종원, 앞의 논문, p10, 2018.9.10



놀이 결과를 위해 일정한 목표를 달성해야 한다는 부담이 없기 때문에 매우 융통 성을 지니고 다양한 놀이 활동을 펼치게 된다(조연숙, 2012)⁵²⁾.

효과적인 학습과정은 학습자의 자발적 동기를 전제로 한다(정명희, 2000)⁵³⁾. 이는 강요에 의한 학습보다는 자발적인 학습이 더 효과적인 것을 뜻하며, 놀이는 외적 압력에 의하여 동기화된 것이 아니라 아동 자신의 내적 동기, 즉 자발적으로 나타나는 것이라는 점에서 이미 효과적인 학습의 기본 조건을 갖추고 있다고 볼 수 있다(정명희, 2000).

또 학습에서 보면 학습자가 적극적일 때 학습효과가 크다. 그런데 아동은 놀이 활동에 아주 적극적이다. 이들은 놀이의 주인공으로서 적극적인 탐색과 결정을 하고 선택하며 자발적으로 활동한다. 이와 같은 적극성은 아동들로 하여금 폭넓은 학습 활동의 필수적인 요소와 같다.



< 그림 1 > 교육과 놀이의 관계

미술은 즐거움과 아름다움이 생명이다. 모든 예술이 즐거움이나 아름다움을 추구 한다고는 할 수 없지만 즐거움이 표현과정이나 감상과정의 근간을 이루고, 아름다 움이 표현의 근간을 이루는 것은 분명한 사실이다.



⁵²⁾ 조연숙, 앞의 논문, p16, 2018.9.10

⁵³⁾ 정명희, 羊毛펠트(Felt)를 利用한 어린이놀이用品 디자인 開發에 關한硏究, (석사학위논문, 대구가톨릭 대학교 디자인대학원, 2000), p13, 2018.10.15



설러(Schiller)는 미술을 '심미적 놀이'라고 하였다. 그는 "인간의 기본적 성향을 신체적 성질인 감성적 본능(instinct sensible)과 지적인 성질인 형식적 본능 (instinct formal)으로 나누고 이들의 조화를 꾀하며, 미술을 통해 지성과 감성의 자연스러운 조화를 이루어야 한다"고 주장하였다.

심미적 놀이란, 미술에서의 '재미'와 '미'의 추구를 동시에 표현한 것이라고 할수 있다. 쉴러의 견해는 "인간에게 본능적으로 놀이나 유희에 대한 욕구가 있으며, 미술은 이러한 욕구를 차원을 높여 해소해줄 수 있다"는 것이다.

미술은 아동에게 즐거움과 재미를 부여한다. 미술이 아동에게 즐거움을 주는 이유는 여러 가지가 있지만 그들에게 스스로 자신을 표현할 수 있는 기회와 자유를 통해서 자신의 표현과 생각이 대부분 용인되기 때문일 것이다. 미술을 통해 아름다움을 직접 체험하고 감상, 이해를 통해 미적 안목을 기르고 한편으로 미술표현과이해하고, 감상으로 재미와 즐거움을 스스로 체감함으로써 미술이 학생들의 현재와미래의 삶에 활력소와 청량제, 윤활제가 될 수 있다.'

제3장 놀이 활동을 통한 아동미술교육 지도방안

제1절 교사의 역할

교사는 아동들의 수준 높은 놀이가 행하여 질 수 있는 정서적·물리적 환경을 조성하고, 아동들이 놀이를 선택할 수 있도록 조력하며, 일단 놀이가 시작되면



スグロウェ CHOSUN UNIVERSITY

놀이를 주의 깊게 관찰하고 기록하고 평가하여 아동들의 놀이발달수준, 또래관계 등을 파악한다. 또한 추가적인 놀이자료의 지원이나, 환경구성을 보완하거나 조정해야 할 필요성 등을 파악해야 한다. 교사는 놀이관찰을 통해 놀이개입에 있어서 적절한 시기와 개입의 유형을 파악하고, 놀이 중 발생할 수 있는 갈등상황에 대처하는 방법을 숙지하고 있어야 한다.

창의적인 조형놀이를 보다 쉽게 다가가기 위해서 교사는 미술을 통해 교육을 쉽게 접근할 수 있도록 조력자 역할을 해야 한다. 조력자 역할에서 아동을 무조건적으로 해결해주고 도와주는 것이 아니라 아동들이 효과적인 방법으로 창의성을 자극해 나아가는 것이며 자아동일화를 잘 할 수 있도록 하는 것을 인식해야 한다. 만약 한 아동이 교사에 의해 자신의 표현방법들을 방해 받거나, 주어진 주제를 수용하는 능력과 이를 대처하는 능력을 준비를 하지 못한다면 교사의 접근 방법은 매우 비효율적인 것이며 아동을 좌절시킬 수 있다. 교사는 아동의 요구가 늘 변할수 있으며, 이런 변화하는 요구들에 보다 빨리 인지하고 적응해야만 하는 것을 명심해야 한다.

창의성 중심의 미술교육은 아동이 가지는 생각과 감정을 중심으로 창의적 표현을 강조하는 교육이다. 창의적 표현을 강조하는 아동미술은 미술의 표현의 중요성을 주장한 치젝(Cizek)에 의해 시도되었다. 제2차 세계대전 이후 치젝의 정서적 성장 및 창의적 표현, 자기표현에 대한 관심은 리드(Read)와 로웬펠드(Rowenfeld) 등으로 이어지면서 연구의 시각도 다양해졌다. 특히, 로웬펠드는 아동의 연령에 따른 미술의 표현 발달 단계를 정립하였으며, 아동에 대한 다양한 동기유발, 재료제시, 경험제공 등은 그들의 성장과 발달을 촉진한다고 주장하였다.

클락(Clark, 1996)은 창조적 표현의 특징에 대해 다음과 같이 정리하였다.

- 아동은 창조할 때 혼자 남겨져야 한다.
- 미술교육은 창의성에 초점을 맞추어야 한다.
- 미적 활동에 대한 과정은 결과보다 중요하다.
- 아동이 세계를 인식하는 것은 어른보다 명료하다.



조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

- 아동의 작품에 대해 평가해서는 안 된다.
- 교사의 말은 아동의 창조적인 표현을 방해한다.
- 미술은 폭넓은 재료와 활동을 포함해야 한다.

교사의 미술지도는 교사의 지시대로 수업하는 지시적 지도형태와 아동들의 생각대로 수업을 하면서 교사의 계획이 포함된 반 지시적 지도형태, 발생한 문제에 자극되어 아동 스스로 그 문제를 해결하게 하는 창의적 지도형태가 있다. 창의적인 교사의 기능이나 주도는 아동의 내부에 깊숙이 들어있는 창의적 자질이 외부로 나타나 성장할 수 있도록 교실에서의 사회적, 심리적, 신체적, 지적조건, 정서적 발달을 유지하는 데 있다. 따라서 창의성 발달의 여건을 조성하는 것은 매우 중요하다.

교사는 아동들의 놀이를 풍부하게 하고, 아동이 단순한 놀이를 반복적으로 하는 것에서 벗어나 발달과 학습을 촉진하는 질 높은 수준의 놀이를 할 수 있도록 돕는 역할을 한다. 적절한 교사의 놀이지도는 아동의 놀이를 확장시키고, 아동의 영역별 발달을 지원한다는 점에서 교사의 역할은 중요하다.

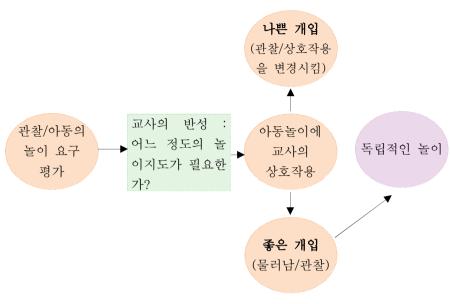
교사는 아동들을 억제시키는 요인들을 되도록 차단하고 사고의 폭을 증진시키고 넓힐 수 있는 다양한 프로그램들을 시도해 주는 것이 매우 좋다.

서튼-스미스(Sutton-Smith,1990)는 교사가 좋은 의도를 가지고 아동들의 놀이에 개입하지만 결국은 지시적인 놀이로 끝나버리는 경우가 빈번하다고 경고한다. 교사의 적극적인 놀이 참여가 아동들 고유의 놀이 맥락을 깨뜨리고 놀이를 방해하거나 중단시킬 위험성도 있다는 것이다. 이런 주장을 뒷받침하는 연구결과를 살펴보면 교사가 아동과 더 많이 상호작용할수록 아동들이 낮은 수준의 사회적 놀이를 보이는 연구⁵⁴⁾ 교사 지시적 놀이 활동을 한 아동들과 비교했을 때 아동 주도적 놀이를 했던 아동들이 인지적 표현의 증가를 보였다는 연구(Gmitrova&Gmitrov, 2003) 등이 있다. 한편, 아동들을 대상으로 실시한 유한나와 엄정애(2004)의 연구에서 아동들은 교사의 개입 정도가 클수록, 또한 놀이를 방해하는 교사의 개입을 부정적으로 생각하고 있었다.



⁵⁴⁾ File, 1994; File & Kontos, 1993; Harper & Mc Cluskey, 2003; Wilcox-Herzog & KonTos, 1998), 재인용, 2018.9.2





< 그림 2 > 교사 개입의 예시

이와 같이 교사의 지도력이 아동들의 표현력과 창의력에 매우 중요한 역할을 한다. 교사는 기증의 수업형식으로 학습의 반복적인 수업형태가 아니라 최소한의 통제와 간섭을 배제하고 자유롭게 자신들의 표현 방식으로 표현할 수 있는 다양한 재료들과 다양한 표현기법들을 연구해서 수업 시 제시하는 창의적인 놀이 활동 미술 수업을 진행해야 한다.

제2절 놀이 활동을 통한 아동 미술교육 학습지도모형



1. 학습연구대상 선정 및 놀이 미술 프로그램의 교육적 기대효과

연구 대상은 앞서 언급했듯이 광주광역시 서구 양동 OO 아동미술학원에 다니고 있는 5~9세 아동들이다.

미술활동은 직접 느끼고, 듣고, 보고, 만지는 활동을 통해 아동 스스로 올바른 자아 개념을 형성하고 자신의 감정을 스스로 표현할 수 있는 기반이 된다. 따라서 아동의 성장과 밀접한 관계를 가지는 미술교육은 아동의 자기표현과 표현력 향상을 위해 반드시 필요한 활동이며, 놀이 활동에 기반을 두어야 한다.

기존의 고전적인 미술활동은 앉아서, 평면적인, 교사의 주도하에, 결과중심의 미술 교육이었다면, 현대의 미술교육은 활동적, 입체적, 아동의 주도하에, 새로운 경험을 통해 결과물이 만들어진다는 자체에 만족감을 느낀다.

현대의 미술교육이 놀이라는 활동을 통해 학습이 이루어질 때 보다 효과적인 결과를 가져올 수 있다.

따라서 본 프로그램에서 본 연구자는 연구 대상을 5세에서 9세 아동을 연구학습대상으로 선정하고 놀이 미술활동 프로그램을 마련하였다. 이 프로그램을 통해 주활동 감각의 특성에 맞추어 주제와 재료를 탐색하는 과정 속에서 자신만의 자유롭고 독창적인 사고를 바탕으로 시각적인 조형 작품을 만들어낼 수 있게 될 것이다. 이러한 과정을 통해 놀이를 활용한 미술활동을 자신의 것으로 소화하고, 마침내 만족감과 성취감을 느끼고 성장하게 되며 무엇보다 미술활동의 과정과 결과물로 진정한 즐거움과 행복감, 그리고 지속적인 학습 욕구를 가져오게 될 것이다.





2. 학습지도 모형

가. 계획 및 자료 준비

수업의 주제를 설정하고 작품에 활용할 수 있는 참고 자료를 조사한다. 수업을 어떻게 계획할 것인지 연구하고 필요한 자료를 준비한다.

나. 교수전략 및 동기유발

게임과 연결할 수 있는 기준을 선정하고, 아동들과 함께 어떤 게임과 연계할지 이야기 나눈다. 자신의 느낌과 생각을 말할 수 있도록 자유로운 분위기를 조성한 다.

다. 구상 및 주의사항

게임 규칙은 모두가 공평할 수 있도록 하고, 많은 규칙으로 혼란을 주지 않도록 한다. 게임과 연계하되, 게임에만 치중되지 않도록 주의가 필요하다.

라. 놀이 활동 및 표현

놀이 활동과 함께 작품 표현을 모둠별로 구성하고, 자유롭게 표현할 수 있도록 유 도한다.

효과적인 표현 방법이 있다면 어떤 것이 있다면 제안하게 하고, 아동이 자료의 특성을 파악하고 이해하도록 한다.

마. 감상 평가

서로의 작품을 감상하고, 팀 별 특징에 대해 발표하는 시간을 갖는다.

'우리'라는 공동체 마음과 협동심을 기르고, 게임을 연계하여 만든 작품과 기존의 작품에 대한 차이점을 자유롭게 말할 수 있도록 한다.





< 표 4 > 단계별 수업 진행사항

	계획	교수전략	구상	놀이 활동	감상
Ţ	및 자료 준비	및 동기유발	및 주의사항	및 표현	평가

< 표 5 > 교수·학습 모형

학습과정	핵심역량	학습내용 및 유의사항			
계획 및 자료 준비	자료를 통한 문제인식 및 이해도 능력	1. 수업 주제를 설정한다. 2. 작품에 활용할 수 있는 참고 자료를 조사한다. 3. 자료를 준비한다.			
교수전략 및 동기유발	자기 동기부여 능력	 게임과 연결 지을 수 있도록 기준을 잡고, 아동들에게 어떤 게임이 하고 싶은지 이야기 나눈다. 자신의 느낌과 생각을 말할 수 있도록 자유로운분위기 조성한다. 			
구상 및 주의사항	사회적 활동 능력(협동심)	 게임 규칙은 모두가 공평할 수 있도록 잡고, 많은 규칙으로 혼란을 주지 않는다. 게임과 연계하되, 게임에만 치중되지 않도록 주의 한다. 			



놀이 활동 및 표현	표현 능력	 놀이 활동과 함께 작품 표현을 모둠별로 구성하고 자유롭게 표현할 수 있도록 유도한다. 효과적인 표현 방법을 제안한다. 자료의 특성을 파악하고 이해한다.
감상 및 평가	자기감정 이해능력 타인의 감정 이해능력	1. 서로의 작품을 감상하고, 모둠 별 특징을 발표한다. 2. '나와 너'가 아니라 '우리'라는 공동체 마음을 배운다. 3. 게임과 연계하여 만든 작품과 기존 작품을 할 때어떤 점이 다른지에 대해서 이야기 나눈다.



제3절 교수 · 학습지도안

1. 1차시 <선재조형>

가. 교수·학습 지도안

< 표 6 > 1) 선재조형

주	제	선재조형		준비물		이쑤시개, 과자	
える	4 4	 과자와 이쑤시개를 활용하여 선재조형을 이해할 수 있다. 		대상	6~9세	시 간	60분
학습	宁	2. 그룹끼리 협동심을 배우고 조형성을 학습할 수 있다.	협응력과	<u>활</u> 동 형태	그룹 활동(3명)	차 시	1/1차시
단	계	교 사 영 역	학 생 영 역			자료 및 유의점	
도 전	입개	 ▶ 과자와 이쑤시개를 준비한다. ▶ 과자는 수업용 과자와 시식용 과자를 분리해 준비한다. ▶ 아동이 이해할 수 있도록 간단히 시범을 보여준다. ▶ 연령별로 팀을 나누어 준 다. ▶ 조립할 그림을 통해 팀끼 리 상의할 수 있도록 공지 한다. 	한다. ▶ 이쑤시. 본다. ▶ 팀 내의 조립할 ▶ 각자 2	한다. 맛, 모양 무게에 대 개로 과 기 조장을 그림을 조별로 그	序, 질감, 대해 이야기 자를 연결해 정하고	• 지 히 서 에 록 • 이 시 찓	-료를 준비 는 과정에 의자를 입 일지 않도 - 한다. - 한다. - 산시 개를 용할 때 의지 않도 - 주의한다.

구 상 및 표 현	 과자는 조별로 한 봉지씩 나누어준다. 원했던 자료가 아닐 경우, 상대팀과 상의 후, 물물교 환 할 수 있고, 상대팀과 교환할 수 없을 경우 교사 와 가위바위보 게임(단판 승)을 통해 재도전 할 수 있다. 제한 시간 안에 완성할 수 있도록 남은 시간을 공지 해준다. 다 같이 마무리 할 수 있도록 공지한다. 	 ▶ 나누어준 한 봉지 과자 안에서 해결할 수 있도록 한다. ▶ 과자나 이쑤시개가 부족할 경우, 간단한 게임을 통해 필요한 만큼 과자와 이쑤 시개를 얻어간다. (통에 담긴 뽑기 표들 중 에 하나를 뽑는다.) ▶ 그림과 같이 모형이 완성 되면 선생님 앞에 있는 종을 친다. ▶ 시간 내에 마무리가 덜 된 조도 완성할 수 있도록 다 같이 협동한다. 	 게임의 규칙을 이야기해 준다. 뽑기 표를 어서 통에 작가 모든 어서 통에 자고 말을 하다. 자유롭게 만들어 있도록 한다. 자유롭게 만들어하기 해준다. 간단한 통해 필요한다. 간다.
감 상 및 평 가	 ▶ 아동들의 그림을 벽에 붙여주고 완성한 작품을 그앞에 둘 수 있도록 한다. ▶ 팀 작품을 보고 서로 다른점을 물어본다. ▶ 같이 마무리 정리를 한다. 	 ▶ 스케치 했던 그림과 완성 된 작품을 보고 그린 그림 과 비교해본다. ▶ 어떤 점이 재밌었고, 어떤 점이 어려웠는지 자유롭게 이야기한다. ▶ 팀 작품을 보고 서로 다른 점을 찾아본다. ▶ 같이 마무리 정리를 한다. 	 자유롭게 이 야기 하되, 긍정적인 반 응을 유도한 다. 다 같이 주변 을 정리한다.



나. 교수·학습 지도안 참고자료

< 표 7 > 1) 선재조형 게임 규칙

	1) 선재조형 게임 규칙						
1	과자와 이쑤시개를 준비하고, 팀을 나누어 그림과 같은 조형을 만들어본다.						
2	그림을 보고 조 별로 어떤 조형물을 만들 수 있을지 이야기 나눈다.						
3	40분의 시간을 주고 완성까지 할 수 있도록 유도한다.						
4	재료가 부족할 경우, 간단한 게임으로 재료를 얻어갈 수 있다.						
5	팀끼리 여분의 재료는 <mark>물물교환</mark> 이 가능하다. 재료를 얻기 위해 <mark>재도전</mark> 은 계속 할 수 있다. *선생님과 가위바위보 게임*						
6	정정당당하게 게임을 한다. ×방해금지× *벌칙 : 과자 −10개*						
7	바른 말, 고운 말 을 사용한다. *벌칙 : -20개*						



< 그림 3 > 1)선재조형 예시



^{55) [}사진출처] Microsoft Power Point 2007 클립아트, "이쑤시개" 검색. 2018.11.8



1) 선재조형 뽑기 표					
꽝!	이쑤시개	이쑤시개			
가위바위보 준비	+ 30개	-10개			
과자	과자	과자			
+ 20개	+ 50개	-25개			
원하는 재료	상대팀에게	상대팀에게			
+30개	재료 10개 가져오기	재료 10개 주기			

< 표 8 > 1) 선재조형 뽑기 표

다. 학생작품

⁵⁶⁾ 뽑기 표를 여러 장 뽑아서 보이지 않도록 접은 후, 통에 섞어 아동들이 뽑기를 할 때 사용하도록 한다.





< 그림 4 > 1) 선재조형





< 그림 5 > 1)선재조형



< 그림 6 > 1) 선재조형





라. 1차시 선재조형 교수·학습 지도안 활동 분석

< 표 9 > 1) 선재조형 활동 분석

주 제	선재조형	사용	재료	이쑤시개, 과자
활동 형태	팀별 활동(3명)	수업	차시	1/1차시
20 0 11	1 E E 0 (0 0)	소요	시간	60분
단 계	교 사 영 역			학 생 영 역
평 가	▷ 뽑기 표 종이에 적여 랜덤이고, 원하지 중 나올 수도 있다는 결 해준다. ▷ 게임에 참관하되, ! 하는지 감독한다. ▷ 바른 말, 고운 말을 있도록 지도한다. ▷ 게임 규칙을 잘 지 록 유도한다. ▷ 선생님과의 의사소 게임을 함께 참여한 정한다. (예 : 재료 해 재도전 할 때, 가위바위보 게임 시 ▷ 정해둔 제한시간을 수시로 공지해준다. ▷ 완성을 못해도 궁건을 수 있도록 한다.	않는 재료가 점을 이야기 모두가 참여 사용할 수 킬 수 있도 통을 위해 하는 게임을 를 얻기 위 선생님과의 도.) 아동들에게	다 같이 다.	사 협의 하에 뽑기 표 사 물물교환이 가능하다. 들고 완성의 기쁨을 느 있도록 한다. 에 완성하지 못하더라 운 마무리를 할 수 있



2. 2차시 <입체 석고상 팝아트>

가. 교수·학습 지도안

< 표 10 > 2) 입체 석고상 팝아트

주	제	입체 석고상 팝아트	준비물		입체 석고상, 아크릴 물감, 주사위 2개		
到人	П т	1. 입체와 평면을 이해한다.	대상	5~9세	시 간	60분	
약 급	·목표	2. 함께 협동하며 협동심을 배우고, 협응력과 색채감을 배울 수 있다.			소그룹 활동 (2~3명)	차 시	1/1차시
단	계	교 사 영 역	학 생 영 역			자료 및 유의점	
도 전	입 개	 ▷ 입체 석고상(줄리앙, 비너스)을 준비한다. ▷ 석고상에 대한 역사적 인물과 배경과 아크릴 물감의 특성에 대해 간략히 대해서 설명한다. ▷ 2명 또는 3명으로 팀을나누고 모여 앉도록 한다. ▷ 진행방식과 규칙에 대해서설명해준다. 	 ▷ 입체 석고상(줄리앙, 비너스)의 모습을 관찰한다. ▷ 석고상의 역사적 인물 배경과 아크릴 물감의 특성을 이해한다. ▷ 팀과 함께 모여 각자 어떤 모습으로 꾸며줄지 자유롭게 이야기 나누고, 원하는 붓을 골라잡도록 한다. ▷ 진행방식과 규칙에 대해서숙지한다. 			왕 이 주 • 줄 - 거	고상(줄리 ·, 비너스), ·크릴 물감, ·사위 2개 ·리앙 비너 · 관련 자료 임규칙은 ·수한다.

	1		
구 상 및 표 현	 ▶ 석고상을 자리마다 배치해 둔다. ▶ 주장을 정하도록 한다. ▶ 주사위를 나누어준다. ▶ 게임 규칙을 어겼을 경우, 교사가 하얀색 물감을 석고상에 바른다. ▶ 시간을 공지해주고, 시간 내에 마무리 될 수 있도록 유도한다. 	자만큼 색을 칠한다. ▶ 입체 석고상에 칠이 모두	이 옷에 묻지 않도록 앞치 마와 팔 토시 를 착용한다. • 물감이 묻은 붓으로 장난 을 치지 않도
감 상 및 평 가	 ▶ 완성한 석고상을 다 같이 볼 수 있도록 나란히 둔다. ▶ 작품에 대해 발표할 시간을 준다. ▶ 바른 자세로 앉아 발표를경청할 수 있도록 한다. ▶ 다 같이 주변을 정리할 수있도록 유도한다. ▶ 마무리 인사 	 앉는다. ▶ 완성한 작품에 대해 간략 히 설명한다 ▶ 서로의 작품을 감상한다. ▶ 각자가 사용한 붓과 물감, 주변을 정리하고, 입었던 	발표



나. 교수·학습 지도안 참고자료





<그림 7> 줄리아노 메디치(좌) 줄리앙 석고상(우)





<그림 8> 비너스 석고상(좌) 밀로의 비너스(우)



⁵⁷⁾ Giuliano di Piero de' Medici(1453 - 1478), 메디치 가문의 일원으로 형인 로렌초와 함께 피렌체를 통치하였다. 수려한 외모와 다양한 재능으로 피렌체 시민들의 사랑을 받았으나 1478년 '파치 가(家)의음모'때 반대파에 의해 살해되었다. 줄리아노는 특히 아름다운 두상으로 유명하다. 미켈란젤로가 직접제작한 줄리아노의 두상은 우수에 찬 듯한 아름다운 모습으로, 오늘 날까지 미술애호가들에게 많은 사랑을 받고 있다.

https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1235358&cid=40942&categoryId=34317, 2018.10.8

⁵⁸⁾ 미메시스라는 고대 그리스 예술의 이상이 잘 표현된 작품이 바로 '밀로의 비너스'이다. 이 작품은 아름 답고 완벽한 균형을 가진 몸매로 인해 미(美)의 전형으로 알려져 있다. 완벽한 해부학의 도입, 인간의



	2) 입체 석고상 팝아트 게임 규칙					
1	각 팀 주장은 동시에 주사위를 굴리고 상대팀과 주사위 숫자를 확인한다.					
2	주사위 숫자가 가장 높게 나온 팀이 석고상에 색을 칠할 수 있다. (같은 수가 나왔을 경우는 다시 굴린다.)					
3	제한시간은 60분으로 한다.					
4	게임은 정정당당하게 하도록 한다.					
5	바른 말, 고운 말을 사용하고, 어길 시 석고상에 <mark>하얀색 물감 3번(선생님이</mark> 바른다.)					
6	붓을 들고 장난치거나 뛰면 석고상에 하얀색 물감 2번(선생님이 바른다.)					
7	주사위 숫자보다 더 많이 색칠하면 석고상에 하얀색 물감 1번(선생님이 바른다.)					

< 표 11 > 2) 입체 석고상 팝아트 게임 규칙



신체를 가장 아름답게 표현한다는 '콘트라포스토(Contrapposto)'이다. https://terms.naver.com/entry.nhn?docld=1052317&cid=42647&categoryld=42647, 2018.10.8



다. 학생작품





< 그림 9 > 2)입체 석고상 팝아트





< 그림 10 > 2) 입체 석고상 팝아트





< 그림 11 > 2)입체 석고상 팝아트





라. 교수·학습 지도안 활동분석

< 표 12 > 2) 입체 석고상 팝아트 활동 분석

	입체 석고상 팝아트	사용	재료	입체 석고상, 아크릴
		2.22.23.23		물감, 붓, 주사위 2개
활동 형태	 소그룹 활동(2~3명)	수업	차시 	1/1차시
20 0-11	B 2 0 (2 0 0)	소요	시간	60분
단 계	교 사 영 역			학 생 영 역
평가	▷ 수업에 필요한 자료 해두고 수업에 집중 록 유도한다. ▷ 석고상의 인물 설명 설명한다. ▷ 아크릴 물감의 특성 고 물감이 묻은 붓 난치지 않도록 주의 ▷ 게임 규칙에 대해서 잘 지켜질 수 있도록 ▷ 비율 수 있다는 준다. ▷ 팀 별로 완성한 석 자유롭게 이야기 나록 유도한다. ▷ 발표할 때 긍정적인 도한다. ▷ 수업에서 재미있었다 려웠던 점 등을 이야한다.	할 수 배경을 당을 들고 내경을 들고 사용하다. 이익 경우 보이 되었다. 이익 경우 바이 있다. 이 이 이 이 있다. 이 이 이 이 이 있다. 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이	○ 석고상으로 석고고 근 다 가고 나 기고 사업 기고 사업 기고 사업 지금 사업 지금 <th>집중할 수 있도록 한다. 이 인물 설명과 배경을 리앙, 비너스를 이해한 물감의 특성을 이해하다 당도록 한다. 현 시계 대해서 이해하고 지킬 수 있도록 한다. 착을 어겼을 때 불이익 서 숙지한다. 석고상에 대해 자유롭다기 나눌 수 있도록 한에 다하고 있도록 한다. 이야기 나누되, 긍정 응을 이야기 할 수 있다. 너 재미있었던 점과 어점 등을 자유롭게 발표 명면을 이해하고, 함께 된 또래와 교감하고 협</th>	집중할 수 있도록 한다. 이 인물 설명과 배경을 리앙, 비너스를 이해한 물감의 특성을 이해하다 당도록 한다. 현 시계 대해서 이해하고 지킬 수 있도록 한다. 착을 어겼을 때 불이익 서 숙지한다. 석고상에 대해 자유롭다기 나눌 수 있도록 한에 다하고 있도록 한다. 이야기 나누되, 긍정 응을 이야기 할 수 있다. 너 재미있었던 점과 어점 등을 자유롭게 발표 명면을 이해하고, 함께 된 또래와 교감하고 협



3. 3차시 <컵 쌓기(궁전)>

가. 교수·학습 지도안

나. 교수·학습 지도안 참고자료

< 표 13 > 3) 컵 쌓기(궁전)

주	제	컵 쌓기(궁전)			준비물	종이컵, 궁전 사진 자료, 타이머	
학습목표	· 丑	1. 모둠을 만들고 종이컵으로 함께 협동 하는 법을 배울 수 있다.		대상	5~9세	시 간	60분
7872		2. 쌓기 활동의 과정을 지향하고 성취감을 느낀다.		활동 형태	그룹 활동 (5명)	차 시	1/1차시
단	계	교 사 영 역	학 생 영 역		자료 및 유의점		



도 입 개	 ▼ 종이컵과 궁전 사진 자료, 타이머를 준비한다. ▼ 종이컵의 특징과 모양에 대해서 자유롭게 이야기 나눌 수 있도록 한다. ▼ 20개의 종이컵을 나누어 준다. ▶ 블록과의 차이점을 묻고, 종이컵은 쌓다가 무너지기 쉽다는 점을 인지시킨다. ▶ 뽑기를 통해 A팀과 B팀으로 나눌 수 있도록 한다. ▼ 팀끼리 모이도록 한다. 	 ▼ 종이컵의 특징과 모양에 대해서 자유롭게 이야기 나눈다. ▶ 20개의 종이컵을 받고 각자의 쌓기 놀이를 해본다. ▶ 블록과의 차이점을 이야기하고, 종이컵을 쌓다가 무너질 수 있다는 점을 인지한다. ▶ 뽑기로 A팀과 B팀을 나눈다. ▶ 템끼리 모여 만들어 볼 궁전에 대한 자료를 통해 상의하고 필요하면 도화지에간단히 스케치 해보도록한다. 	 종이컵, 궁전 사진 자료, 타이머 자유롭게 상상의 궁전을 만들 수 있도 록 유도한다.
구 상 및 표 현	 ▶ 팀의 활동성을 고려해 자리를 확보해주고 자리를 나누어 표시해둔다. ▶ 게임 규칙에 대해서 공지한다. ▶ 종이컵이 부족할 경우, "네 글자 단어 맞추기"게임을 한다. ▶ 시간에 대해 공지해주고궁전을 완성할 수 있도록유도한다. 	 ▶ 자리를 잡고, 지지대 역할을 할 부분을 먼저 쌓아올린다. ▶ 게임 규칙을 숙지한다. ▶ 종이컵이 부족할 경우, 선생님과 함께 "네 글자 단어 맞추기" 게임을 통해종이컵(100개)을 얻는다.예시) 선생님: 와이, 학생: 파이(0)선생님: 모나, 학생: 미(X) 정답; 모나리자 ▶ 제한 시간 안에 가장 높이쌓아 궁전을 만들도록 한다. 	 공간 확보를 위해 주변에 장애물을 정리한다. 게임 규칙을 준수 한다 팀끼리 대화를 많이 할수 있도록 유도한다.

▶ 서로가 만든 공동 작품을 ▶ 서로가 만든 공동 작품을 유지할 수 있도록 한다. 발표하고 감상한다. ▶ 궁전 이외에도 어떤 작품 • 작품 감상 및 ▶ 궁전 이외에 어떤 작품을 을 만들 수 있을지 이야기 발표 만들 수 있을지 자유롭게 나눈다. 감 상 이야기 한다. ▶ 만드는 모습을 사진을 찍 • 카메라 및 ▶ A팀, B팀 모두 자리를 정 어둔다. 평 가 리한다. ▶ A팀, B팀 자리를 정리할 • 종이컵 정리 ▶ 종이컵을 포개어서 정리한 수 있도록 유도한다. 다. ▶ 종이컵을 정리할 수 있도 • 상호인사 ▶ 상호인사를 나누며 마무리 록 한다. 한다. ▶ 상호인사를 나눈다.









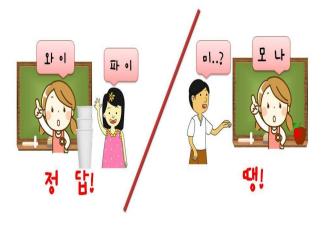
< 그림 12 > 궁전 모습 참고자료



< 표 14 > 3) 컵 쌓기(궁전) 게임 규칙

3) 컵 쌓기(궁전) 게임 규칙					
1	뽑기를 통해 A팀과 B팀으로 나눈다.				
2	개인 별로 나누어 준 종이컵을 팀 별로 모두 합친다.				
3	사진 자료를 참고하여 팀 별로 상상 속의 궁전을 같이 스케치 해본다.				
4	A팀은 A팀의 자리에서, B팀은 B팀의 자리에서만 움직인다.				
5	다른 팀 자리로 넘어오면 반칙, 종이컵 -5개				
6	팀 안에서 싸움이 일어나면 종이컵 -20개				
7	부족한 종이컵은 선생님과 "네 글자 단어 맞추기"로 얻어갈 수 있다. 틀리면 다른 팀원이 재도전 할 수 있다.				
8	가장 높이 쌓은 궁전을 만든 팀이 승리한다.				

"네 글자 단어 맞추기" 예시



< 그림 13 > 3) 컵 쌓기(궁전) 게임 예시





다. 학생작품





< 그림 14 > 3) 컵 쌓기(궁전)





< 그림 15 > 3) 컵 쌓기(궁전)



라. 교수·학습 지도안 활동분석

< 표 15 > 3) 컵 쌓기(궁전) 활동 분석

주 제	컵 쌓기(궁전)	사용 재료		종이컵, 궁전 사진 자료, 타이머	
활동 형태	소그룹 활동(2~3명)	수업 소요		1/1차시 60분	
단 계	교 사 영 역		학 생 영 역		
평가	▷ 종이컵 궁전을 만들 보한다. ▷ 종이컵의 특징과 또 이야기 나눌 수 있도 ▷ 나누어준 종이컵으로 기를 해보도록 한다 ▷ 블록과의 차이점을 금방 무너질 수도 열 인지시킨다. ▷ 뽑아준 궁전 자료 열 유롭게 상상하여 공 밀 수 있다는 것을 ▷ 60분 타이머를 맞춰 공지한다. ▷ "네 글자 단어 맞추 진행하고 나이별 당 을 할 수 있도록 한	고양에 대해 돈록 한다. 로 각자 쌓 이해시키고 있다는 점을 이외에도 자 간을 더 꾸 알려주었다. 추고 시간을 는기"게임을 난이도 조절	든다. ▷ 종이컵의 자유롭게 ▷ 나누어준 해본다. ▷ 블록과의 한다. ▷ 자유롭게 며본다. ▷ 팀 별 기 한다. ▷ "네 글제	에서 궁전의 모습을 만 의 특징과 모양에 대해 에 이야기한다. 는 종이컵으로 쌓기를 의 차이점을 이해하고 수도 있다는 점을 이해 에 상상하여 공간을 꾸 자리는 침범하지 않도록 와 단어 맞추기"게임을 -족한 종이컵을 확보한	



▷ "네 글자 단어 맞추기" 게임을 ▷ 궁전의 모양이 나올 수 있도록 진행하고 나이별 난이도 조절 한다. 을 할 수 있도록 한다. ▷ 시간 내에 마무리하고 다 같이 ▷ 궁전의 모양은 나올 수 있도록 가 평 마무리 정리를 한다. 유도한다. ▷ 서로의 작품을 발표하고 감상 ▷ 시간 내에 마무리 할 수 있도 하며 타인의 생각을 이해하는 록 유도하고 다 같이 마무리 능력을 키운다. 정리를 할 수 있도록 한다.



4. 4차시 <액션페인팅59)>

가. 교수·학습지도안

< 표 16 > 4) 액션 페인팅

주 제	액션 페인팅		준비물		큰 도화지, 물감, 붓, 분무기, 액션 페인팅 자료	
到入口寸	 창의적 표현과 구성을 이해할 수 있다. 추상표현주의를 이해할 수 있다. 액션 페인팅 기법을 이해하고 이를 통해 흘러 가는대로 자기 내면을 표현해 낼 수 있다. 		대상	5~9세	시 간	60분
학습목표			활동 형태	개별 활동	차 시	1/1차시
단 계	교 사 영 역	학 생 영 역			자료 및 유의점	



⁵⁹⁾ 제2차 세계대전 후 주로 뉴욕을 중심으로 일어났던 추상회화의 한 경향으로, 처음에는 폴록Jackson Pollock(1912~1956)이나 드 쿠닝Willem De Kooning(1904~1997)같이 제스처를 중시하거나 드리핑 기법을 사용한 회화(드립 페인팅)를 가리키는 말이었으나, 곧 미국인에 의한 최초의 미국적 전위미술이라 인정받는 추상표현주의 회화와 거의 같은 의미로 확장되어 사용되었다. 따라서 양식상으로는 동시기의 유럽 앵포르멜 미술과 마찬가지로, 전전(戰前)의 기하추상에 대하여, 유기적이고 다이내믹하며 표현주의 적인 추상이지만 그중에서도 특히 '행위'자체의 측면을 강조하는 용어이다.

[[]네이버 지식백과] 액션 페인팅 [action painting] (세계미술용어사전, 1999, 월간미술)

도 입 전 개	 ▶ 추상표현주의에 대한 자료를 보여주고, 간략히 설명해준다. ▶ 아크릴 물감과 수채화 물감의 특성에 대해 간략히설명한다. ▶ 아동에게 추상표현주의 작가가 되었다고 상상해보도록 한다. 	 ▶ 추상표현주의 자료를 보고, 설명을 듣고 이해한다. ▶ 아크릴 물감, 수채화 물감의 특성에 대해 파악한다. ▶ 추상표현주의 작가가 되었다고 상상하고 표현해본다. 	추상표현주의 관련 자료. 자유롭게 표 현하면서 자신의 감정을 말로 이야기 하도록 한다.
감 상 및 평 가	 ▶ 직접 그려낸 작품들을 벽에 붙여둔다. ▶ 작품을 보고 어떤 느낌이들었는지 이야기 나눌 수있도록 유도한다. ▶ 추상적 표현의 작품을 비교해보고 자유롭게 이야기 나누도록 유도한다. ▶ 예쁘게 그려내고 색칠한 작품과 추상적 표현의 작품을 비교하며 멋지고 예쁜 그림만이 작품이 아니라는 점을 이야기한다. ▶ 다 같이 자리를 정리하도록 유도한다. 	 ▶ 자신의 작품과 또래의 작품을 감상한다. ▶ 작품을 보고 어떤 느낌이들었는지 자유롭게 발표한다. ▶ 추상표현주의를 이해하고 직접 그려본 느낌을 이야기한다. ▶ 벽에 붙인 또래의 작품을함께 전시하여 우연의 효과가 주는 기법과 추상표현주의에 대해 이해한다. ▶ 다 같이 자리를 정리하고 사용한 것들을 제자리에가져다 두도록한다. ▶ 상호인사 후 수업을 마친다. 	 소감에 대해 서 긍정적인 반응을 유도 한다. 자리 정리, 사용도구들 정리를 한다. 상호인사



나. 교수·학습지도안 참고자료



< 그림 16 > 4)액션 페인팅 참고자료



< 그림 17 > 4) 액션 페인팅 참고자료



< 그림 18 > 4)액션 페인팅 참고자료



< 그림 19 > 4) 액션 페인팅 참고자료

< 표 17 > 액션 페인팅 참고자료



^{60) [}핀터레스트], Action Painting 검색, 2018.11.25, www.pinterest.co.kr

^{61) [}구글], Kazuo Shiraga, Japanese (1924 -), 추상표현주의 작가 검색, 2018.11.25, https://www.rogallery.com/Shiraga/Shiraga-bio.html

^{62) [}핀터레스트], Jackson Pollock(1912 - 1956), Action Painting 검색, 2018.11.25,



다. 학생작품





< 그림 20 > 4) 액션 페인팅





< 그림 21 > 4) 액션 페인팅



 $https://theartstack.com/artist/jackson-pollock/unknown-46950? invite_key=godelief tielens \& via=pinterest$



라. 교수·학습지도안 활동분석

< 표 18 > 4) 액션 페인팅 활동 분석

주 제	액션 페인팅	사용 재료		큰 도화지, 물감, 붓, 분무기, 액션 페인팅 자료
활동 형태	개별 활동	수업 소요		1/1차시 60분
단 계	교 사 영 역			학 생 영 역
평가	▷ 추상표현주의 작품 비하고 추상표현주의 설명하고 작품의 보한지 이야기 나누도 ▷ 액션 페인팅 기법에 략하게 설명한다. ▷ 공간 활용을 위해 옮기고, 책상 위에 들을 각자 모아 준비 ▷ 순서에 상관없이 하는 재료들을 사용 록 도와준다. ▷ 붓 이외에도 분무 손바닥, 번지기, 불기 등 유롭게 표현할 수 이야기 해준다. ▷ 직접 그려낸 작품의 야기할 수 있도록 주 ▷ 다 같이 자리를 정하여 인사를 나눈다.	의에 대해서 = 김이 어떠 록 한다. 대해서 모 재료 기한다. 간 택용하다. 수 가리기, 을 통해 점을 보기는 일 다는 예 분이 나는 이 나	고 추상 해하고 게 이야 게 악션 고 악하고 목 아 아 도록하고 사 작 다양 표 전 지 그 이 자 관 연의 전 어 전 연의 전 연	고자 하는 재료를 통해 표현한다. 방식을 활용하여 작품해본다. 라려낸 작품을 전시하고 느낌을 자유롭게 이야하. 작품을 함께 비교하며 효과가 주는 기법과 추 등의에 대해서 이해한다. 자리를 정리하고 상호



5. 5차시 <운동기구 만들기(신문지)>

가. 교수·학습지도안

< 표 18 > 5) 운동기구 만들기(신문지)

주 제	운동기구 만들기(신문지)		준비물		신문지, 박스 테이프, 유리 테이프, 타이머	
	1. 생활 속 재활용품을 미술적	요소로	대 상	5~9세	시 간	50~60분
학습목표 탐색할 수 있다. 2. 재료의 특징을 파악하고 조형 활동을 심화시킬 수 있다.		활 ド 형 태	개별(만들 기), 소그룹(놀 이 활동)	차 시	1/1차시	
단 계	교 사 영 역	학 생 영 역				자료 및 유의점



도 입 전 개	 ▶ 신문지와 박스 테이프, 유리 테이프, 가위, 타이머를 준비한다. ▶ 신문지를 나누어 주고, "신문지"하면 떠오르는 생각을 발표하게 한다. ▶ 신문지를 자유롭게 탐색하도록 한다. ▶ 운동기구를 만들고 어떤게임을 진행할지 설명한다. ▶ 게임 규칙에 대해서 설명한다. ▶ 2명씩 팀을 이루게 하고어면 운동기구를 만들지상의하도록 유도한다. 	 ▼준비된 재료를 탐색한다. ▶ 나누어준 신문지를 받고, "신문지"하면 떠오르는 생 각을 자유롭게 이야기한 다. ▶ 신문지를 찢어보고, 구겨 보고, 뭉쳐보고, 냄새를 맡 아보면서 신문지의 특징을 파악한다. ▶ 진행할 게임에 대한 설명 을 듣는다. ▶ 게임 규칙에 대해서 준수 한다. ▶ 2명씩 팀을 이루고 어떤 운동기구를 만들지 이야기 나눈다. 	 가위로 장난 치지 않도록 주의한다. 게임 규칙을 준수할 수 있 도록 한다. 자유롭게 꾸 미고 놀되, 다치지 않도 록 주의한다.
구 상 및 표 현	 ▶ 아동 각자가 좋아하는 스 포츠는 무엇인지 질문한 다. ▶ 좋아하는 스포츠에서 사용 하는 운동기구는 무엇인지 이야기 나눌 수 있도록 유 도한다. 	 ▼ 좋아하는 스포츠에 대해서 자유롭게 이야기 나눈다. ▼ 좋아하는 스포츠에서 사용 하는 운동기구에 대해서 자유롭게 발표한다. ▶ 신문지와 테이프를 이용해 서 직접 운동기구를 구상 해본다. 	 운동기구 자료. 기구를 사용하는 스포츠에 대해서 이야기 나눌 수있도록 유도한다.

구 상 및 표 현	 ▶ 신문지를 여유 있게 나누 어주고, 어떻게 운동기구를 만들지 이야기 나누도록 유도한다. ▶ 필요하다면 사진 자료를 뽑아준다. ▶ 놀이 활동에서 필요한 '신 문지 공'을 아동 각자 10 개씩 만들도록 공지한다. ▶ 운동기구와 '신문지 공'이 완성되면 게임 활동을 시 작할 수 있도록 유도한다. 	 ■ 필요한 자료를 선생님께 요청한다. ▶ 크기에 상관없이 '신문지 공' 10개를 만든다. ▶ 아동 각자 사용할 기구들을 만들고 팀 내에서 '신문지 공'을 받을 사람과 던질 사람을 정한다. ▶ 2분간 타이머를 맞추고, 팀 별로 '신문지 공'을 주고받는다. ▶ 2분 안에 가장 '신문지 공'을 주고받는다. ▶ 2분 안에 가장 '신문지 공'을 많이 받아낸 순서로 순위를 결정한다. 	의 단단한 물 건을 던지지
감 상 및 평 가	 ▶ 각자 만든 운동기구를 바 꿔서 해보도록 유도한다. ▶ 어떤 운동기구가 좋았는지 물어본다. ▶ 자신이 만든 운동기구에 가격을 정해보도록 한다. ▶ 다 같이 사용한 재료와 주변을 정리하도록 유도한다. ▶ 카메라로 사진을 찍는다. ▶ 상호인사를 나눈다. 	 ▶ 운동기구를 바꿔가면서 게 임을 즐긴다. ▶ 어떤 운동기구가 가장 마음에 들었는지 자유롭게 발표한다. ▶ 자신이 만든 운동기구에 가격을 정해본다. ▶ 주변을 정리한다. ▶ 자신이 만든 운동기구와 함께 사진을 찍는다. ▶ 상호인사를 나눈다. 	 서로의 운동 기구의 긍정 적인 면을 이 야기할 수 있 도록 유도한 다. 카메라 상호인사



나. 교수·학습지도안 참고자료





<그림 22> 골프채(좌),

골프공(우)



<그림 23> 새총



<그림 24> 활과 화살





<그림 25> 야구 글러브(좌), 야구방망이, 야구공, 야구헬멧(우)



다. 학생작품





<그림 26> 5) 운동기구 만들기(신문지)





<그림 27> 5) 운동기구 만들기(신문지)



라. 교수·학습지도안 활동분석

< 표 20 > 4) 액션 페인팅 활동 분석

,					
주 제	액션 페인팅	사용	재료	큰 도화지, 물감, 붓, 분무기, 액션 페인팅 자료	
	2.2.2.5	수업	차시	1/1차시	
활동 형태	개별 활동	소요	시간	60분	
단 계	교 사 영 역			학 생 영 역	
평가	▷ 추상표현주의 작품 비하고 추상표현주의 설명하고 작품의 보 한지 이야기 나누도 ▷ 액션 페인팅 기법에 략하게 설명한다. ▷ 공간 활용을 위해 음의고, 책상 위에 들을 각자 모아 준비 ▷ 순서에 상관없이 하는 재료들을 사용 록 도와준다. ▷ 붓 이외에도 분무 손바닥, 번지기, 불 물감 짜기, 불기, 보 올리기 등을 통해 현할 수 있다는 경해준다. ▷ 직접 그려낸 작품의 야기할 수 있도록 주 ▷ 다 같이 자리를 정치 인사를 나눈다.	의에 대해서 는 김이 어떠 목 한다. 대해서 간 무료 이 하다. 작상을 자료 기한다. 사용하 있도 가라기 등 을 지 하다 그 이 하는 그 이 하는 그 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이	고 하이 에 에 액션 하고 위 액션 하고 위 액션 하고 목 하이 도 용하을 한 표 집 품 해 본 이 의 존 이 또 우 표 같이 보다 같이 나는 사람들이 하는 사람들이 하는 사람들이 되었다.	고자 하는 재료를 통해 표현한다. 방식을 활용하여 작품 해본다. 라려낸 작품을 전시하고 느낌을 자유롭게 이야하. 작품을 함께 비교하며 효과가 주는 기법과 추 은의에 대해서 이해한다. 자리를 정리하고 상호	



제4장 결 론

제1절 결론

아동의 잠재적, 정서적, 창의력 성장을 위하여 창의에 기초한 미술교육이 주를 이룬다. 창의에 기초한 미술교육은 창조적 또는 창의적 표현능력, 개성, 자기표현능 력 등을 중심으로 아동의 미술능력 신장을 이루기 위한 방안을 모색하는 프로그램 개발로 이어지고 있다.

이러한 상황에서 창의성을 계발하고 향상시키는 미술교육은 과정을 결과보다 중요하게 다루기 때문에 격려와 조언을 제공하는 교사의 역할이 강조되었고, 아동미술에 대한 관심은 아동들의 세계에 대한 이해의 폭을 넓혀갔다.

아동들의 미술능력을 바라보는 관점에는 자연적 내적과정으로 보는 심리학적 관점과 아이 스스로 세상에 대한 일반적인 지식을 구성한다는 인지 발달적 관점, 아동의 자아발달을 아이가 살고 있는 사회와 관련하여 자신을 이해하는 것으로 보 는 관점이 있다. 이런 세 가지 경향들은 각각 아동중심(Child centered), 교과영역 중심(subject matter centered), 사회중심(society centered)이라는 전통적 관점으 로 학교 교육에 영향을 주어왔다.

연구자는 창의성 발달에 있어 가장 효과적인 아동기 시기 아동을 대상으로 즐거움을 느꼈으며 미술교육을 통한 아동 내면의 성장을 기르는 데 앞서 아동미술을 이해하기 위해 역사와 개념 및 의미, 교육의 필요성을 제시하였다.

놀이 활동 미술교육은 기존의 수업에 놀이를 접목한 활동이 미술을 어렵게 생각



조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

하는 아동들을 포함한 모든 아동들로부터 재미와 흥미를 유도하고, 아동의 창의적 사고 증진의 효과를 준다는 선행 자료들을 통해 여러 놀이 방법을 시도한 교수· 학습지도안을 연구하였다.

선행 연구들과 기존의 퍼포먼스 활동 수업 방식을 참고하여 아동의 창의적 사고 증진에 얼마나 영향을 미치는지 알아보고, 아동의 생각이나 감정 표현을 자연스럽 게 표출해낼 수 있게 하는 놀이 활동 미술 프로그램의 가능성 및 필요성을 고찰하 고자 하였다.

본 논문에서는 5차시의 교수·학습지도안을 제안하였는데 1차시 선재조형은 그룹끼리 모여 조형물을 만듦으로써 협동심을 기르고, 손과 눈의 협응력과 조형 능력을 향상시키는 활동이었다. 그런데 5세, 6세 아동들은 이쑤시개에 찔려서 다치는 경우도 생겼다.

2차시 입체 석고상 팝아트에서는 아동이 입체와 평면을 이해하고, 협동심과 배려, 그룹끼리의 의사소통, 협응력, 색채감을 배울 수 있었다. 아크릴 물감의 특성상 두껍게 바르게 되면 잘 마르지 않아 색이 겹쳐지거나 섞여서 원하지 않는 색이나오는 경우가 발생하여 물감이 마르는 데 시간이 필요했다.

3차시 컵 쌓기(궁전)는 쌓기 활동의 과정을 지향하고 성취감을 느낄 수 있었다. 종이컵의 특징을 파악하고, 쌓아올리고 무너지는 활동을 반복하면서 스트레스 해소 와 함께 조심성을 배우고 공감각적 능력을 기를 수 있었다. 그러나 아동의 활동성 을 생각하여 넓은 공간 확보가 중요했다.

4차시 액션 페인팅은 창의적 표현과 구성을 이해하고 추상표현주의를 표현해보는 활동이었다. 물감이 흘러가는 대로 자기 내면을 표현해 내는 활동을 통해 자기 감정의 표출을 경험할 수 있었다. 공간 확보가 중요하고, 아동의 옷과 신체에 물감이 많이 묻기 때문에 앞치마와 팔 토시 착용이 필요했다.

5차시 운동기구 만들기(신문지)는 생활 속 재활용품을 미술적 요소로 탐색하고 재료의 특징을 파악하여 조형 활동을 심화할 수 있는 활동이었다. 직접 만든 운동 기구로 운동을 따라해 보고, 간단한 게임을 통해 활동적 체험이 가능했다. 비교적





자료 수집이 수월하고 쉽고 단발적인 수업이 가능한 활동이었다.

놀이 활동을 접목한 아동 미술교육 연구를 통해 구성한 다섯 개의 교수·학습지 도안은 아동들의 상상력과 호기심을 자극하여 성취 의욕을 느끼게 하고, 게임 규칙 을 아동이 직접 제안하고 수정하게 하여 아동이 미술수업에 참여하는 자발성과 관 심도가 향상되었다. 또한 또래와 팀을 이루고 선생님의 개입은 최소화하여 같이 상 의하며 또래의 생각을 공유하고 조율함으로써 자유로운 생각과 활동성이 증가하고 또래와의 협동심, 타인의 감정을 이해하고 자기표현능력 향상에 도움이 되었다.

이러한 활동을 통해서 아동의 정서적 발달에 좋은 자극이 될 수 있는 다양한 체험 미술 표현 활동을 제안하였는데 전반적으로 수업 진행에 있어서 공간 확보가 중요했다. 그리고 게임 규칙과 교사의 수업지도에 있어서 사회자와 같은 역할의 준비성이 필요했다. 더 나아가 아동미술의 보편적 수업보다 학습과정에 필요한 핵심역량의 발달을 위해서 보다 더 활동적인 놀이 활동을 통한 아동 미술교육 프로그램을 진행하여 교육 현장에서 더욱 확대되어 발전시킬 필요가 있다.





참고문 헌

< 단 행 본 >

강숙현, 김정아, 김희정, 이은희, 『놀이지도』(학지사, 서울, 2013).

김정희 외 6인 공. 『미술 교사용 미술과 지도서』, (교학 연구사, 서울, 2005).

김경희, 『정서란 무엇인가』, (민음사, 서울, 1995).

김미경, 최영해, 장은희, 이혜정, 『아동미술교육 ART EDUCATION FOR CHILD』, (파워북, 고양, 2015).

김용선, 『EQ 감성지능과 이성』, (민중출판사, 서울, 1997).

권상구, 『아동 미술교육의 실제』, (미진사, 서울, 2006).

김정규, 이광자, 정갑순, 조정숙, 방인옥, 김은희, 『창의적인 아동미술활동』, (동문사, 서울, 2004).

김춘일, 『미술교육론』, (홍성사, 서울, 1984).

박찬옥, 정남미, 임경애 공저, 『아동 놀이지도』, (학문사, 서울, 2004).

박찬옥, 김영중, 정남미, 임경애 공저, 『아동 놀이지도』, (학문사, 서울, 2006).

박화윤, 김영애, 이선원, 이희자, 안라리, 『아동을 위한 창의적 교과 교육』, (동문사, 서울, 2002).

박하윤, 『아동을 위한 창조적 미술활동』, (정민사, 서울, 1997).

서준호, 『서준호 선생님의 교실놀이백과 239』, (지식프레임, 서울, 2014).

안혜준, 송승민, 조형숙, 권희경, 『놀이지도 PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION』, (파워북, 고양, 2016).



조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

이경화· 최병연, 『창의력교육연구』 제8권 제2호, (한국창의력교육학회, 2018)

이정환, 박은혜, 『아동관찰워크북』, (아이코리아, 서울, 1995).

이수경. 『아동미술교육』. (양서원. 서울. 2017).

임현숙, 박근주, 조경옥, 『영아동통합미술활동』, (창지사, 서울, 2011).

우남희. 『육아정책 Brief』55호(12월호). (육아정책연구소. 2016)

전성수, 『아동미술의 이해와 지도』, (형설출판사, 파주, 2017).

정혜순, 『아동놀이이론과 실제』, (학지사, 서울, 2004).

정금자, 『아동놀이지도의 이론과 실제』, (교육과학사, 서울, 1999).

지성애, 『아동놀이척도타당화 연구』, (아동교육학논집, 2007), 11(1), 65-84.

< 해 외 문 헌 >

Al Hurwitz, Michael Day, 『어린이와 어린이 미술(Children And Their Art.), (서울교대미술교육 연구회 전성수, 박수자, 김정선 역)』, (예경; 원전은 1958에 출판, 2006).

Akinpelu, J. A., "An introduction to philosophy of education." (London: Macmillan Publishers Ltd, 1981).

Bamford, A. & Wilmmer, M., *The role of arts education in enhancing*

school atractiveness: A literature review, (European expert network on culture paper, 2012).

David Elkind, 『놀이의 힘』, (서울; 한즈미디어, 2008).

Herberholz & Hanson, Farly Childhood art., (LA: Win, C. Brown





Publishers).

Leong, D. J., & Bodrova, E., **Assessing and Scaffolding: Make-Believe Play ** (Young Children, 2012), 67(1), 28-54.

Tom Anderson, Melody K. Milbrandt, 『삶을 위한 미술교육(미술의 실제적 교수학습을 중심으로)(Art for life)』, [김정희, 희정임, 신승력, 김선아, 손지현역], (예경; 원전은 2004년에 출판, 2012).

<학위논문>

- 권이정, "아동의 창의성과 놀이행동 간의 관계", (석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 1997).
- 김금인, "명화를 통한 미술 감상이 아동의 정서 지능에 미치는 영향", (석사학위 논문, 조선대학교 교육대학원, 2006).
- 김말희, "창의적인 회화표현력 신장을 위한 발상지도 방법 연구", (석사학위논문, 전북대학교 교육대학원, 2001).
- 김윤정, "창의적 표현 활동을 위한 조형놀이 프로그램 연구-초등학교 3학년을 중심으로", (석사학위논문, 제주교육대학교 교육대학원, 2004).
- 김미숙, "그림책을 활용한 미술수업이 아동의 미술 활동과정 및 표현능력에 미치는 영향", (석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 2005).
- 김혜진, "유아미술교육 현황조사 및 효과적인 지도방안 모색에 관한 연구", (석사학위논문, 동국대학교 교육대학원, 2009).
- 배현주, "아동교육기관의 미술교육에 대한 교사인식 및 운영실태", (석사학위논 문, 동국대학교, 2017)



조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

- 원향란, "유아 조형 활동이 창의성 향상에 미치는 영향", (석사학위논문, 동국대학 교 교육대학원, 1999).
- 유성지, "아동교육기관에서의 미술활동 운영실태 및 요구조사", (석사학위논문, 순천향대학교 교육대학원, 2016).
- 양새롬, "미술요소 중심 협동미술활동이 아동의 친사회성, 언어능력, 그리기 표상 능력에 미치는 효과", (석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원, 2013).
- 이하영, "아동이기 아동미술표현 재료 및 도구의 적절성에 대한 실태조사", (석 사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 2004).
- 이종원, "놀이 활동이 아동의 미술 표현능력에 미치는 효과 : 그림을 이용한", (석사학위논문, 목포대학교 교육대학원, 2009).
- 이예지, "아동미술교육에서 창의적인 표현을 위한 조형놀이 프로그램 연구: 6~9세를 중심으로", (석사학위논문, 대구대학교, 2009).
- 이하림, "미취학 아동의 창의적 사고 증진을 위한 통합미술놀이 단일사례 연구 프뢰벨의 가베 활동을 중심으로-", (석사학위논문, 한양대학교, 2017).
- 임다은, "아동의 창의성 발달을 위한 미술지도방안 연구 : 도식기 아동을 중심으로", (석사학위논문, 동국대학교 교육대학원, 2018).
- 장경아, "놀이를 활용한 음악기초이론 지도에 관한 연구: 피아노를 학습하는 만 4세~만8세 어린이를 대상으로", (석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 2002)
- 정명희, 羊毛펠트(Felt)를 利用한 어린이놀이用品 디자인 開發에 關한硏究, (석사학위논문, 대구가톨릭대학교 디자인대학원, 2000)
- 정지연, "아동미술 교육의 미술치료 활용 연구", (석사학위논문, 동아대학교 교육 대학원, 2017).
- 조경희, "미술재료의 탐색, 표현, 감상의 통합적 미술활동이 입체표현력에 미치는 영향", (석사학위논문, 경기대학교 교육대학원, 2008).
- 조연숙, "오감을 활용한 놀이미술활동 프로그램 개발 연구 : 6, 7세 아동을 중심으로", (석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2012).
- 허은미, "놀이를 이용한 조형교육 지도방안에 관한 연구 : 7세~10세 아동을 중심





으로", (석사학위논문, 경기대학교 교육대학원, 2003).

< 사이트 >

"2006미술과 놀이-펀스터즈", <뉴스한국>, 2006.9.12, http://www.newshankuk.com/news/content.asp?news_idx=200609121643360 166113

[글] 호이징가 - 호모 루덴스」, <네이버 블로그 - 내 삶에서 비전을 추구하며>, 양정웅, 2018.6.14, https://blog.naver.com/jobnom99/221298470556
[아동미술] 아동미술이란?」, <네이버 블로그-서강전문대학교>, 글로벌리더, 2011.8.26, https://blog.naver.com/jajuar1214/20136270761

"편스터즈 - 2007 미술과 놀이展 창작과 놀이의 즐거움을 통해 상상의 세계로", <News CULTURE>, 2007.6.26, http://www.newsculture.asiae.co.kr/sub_read.html?uid=3104

줄리아노 메디치 [Giuliano di Piero de' Medici], <두산백과>, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1235358&cid=40942&categoryId=34317

그리스의 미적 이상: 「밀로의 비너스」, <테마로 보는 서양미술, ㈜살림출판사>, 2005, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1052317&cid=42647&categoryId=42647

액션 페인팅 [action painting], <세계미술용어사전, 월간미술>, 1999, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894739&cid=42642&categoryId=42





Kazuo Shiraga, Japanese (1924 -), <구글(Google)>, https://www.rogallery.com/Shiraga/Shiraga-bio.html

Jackson Pollock (1912 - 1956), 〈핀터레스트(Pinterest)〉,
https://theartstack.com/artist/jackson-pollock/unknown-46950?invite_key=godelieftiel
ens&via=pinterest

