

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 🖃





2020년 2월 교육학석사(미술교육)학위논문

창의성 향상을 위한 푸드아트(Food-Art) 활용 미술교육 프로그램 연구

-초등학교 저학년을 중심으로-

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

최윤서

창의성 향상을 위한 푸드아트(Food-Art) 활용 미술교육 프로그램 연구

-초등학교 저학년을 중심으로-

Study on Art Education Program utilizing Food-Art for Creativity Improvement

-Focusing on Lower Grades of the Elementary School-

2020년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

최 윤 서

창의성 향상을 위한 푸드아트(Food-Art) 활용 미술교육 프로그램 연구

-초등학교 저학년을 중심으로-

지도교수 김 유 섭

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.

2019년 10월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

최유서

최윤서의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 김 익 모 인심 사 위 원 조선대학교 교수 김 중 경 인심 사 위 원 조선대학교 교수 김 유 섭 인

2019년 12월

조선대학교 교육대학원



목 차

ABSTRACT viii
I.서 론1
1. 연구의 필요성1
2. 연구의 목적3
Ⅱ. 이론적 배경5
1. 아동미술교육의 이해5
1) 아동미술교육의 필요성5
2) 아동미술의 의의와 특징6
3) 아동미술의 발달 단계 8
2. 창의성 구성10
1) 창의성 개념 10
2) 창의성 교육적 필요성13
3) 창의성 특성과 푸드아트14
3. 푸드아트(Food-Art) 활용17
1) 푸드아트(Food-Art) 개념 ···································

2) 푸드아트(Food-Art) 관련 작가 ·······19
3) 푸드아트(Food-Art) 교육적 활용 ······ 22
4. 선행연구 24
파 프로시트(D. 1 A.A)로 트윈 미스크 이 스싱크
Ⅲ. 푸드아트(Food-Art)를 통한 미술교육 수업모
델제시27
1. 푸드아트(Food-Art) 수업 ···································
1) 계획 및 방법27
2) 푸드아트(Food-Art) 수업 지도 프로그램29
2. 프로그램 현장 활용62
1) 푸드아트(Food-Art)를 통한 흥미와 이해62
2) 푸드아트(Food-Art)를 통한 창의성 교육발달 ······· 63
Ⅳ. 결론 ···································
의 ㅁ ->)
참고문헌66



표 목 차

く丑	1>	창의성에	관한	전문기	들의 분	류	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•••••	• 12
く丑	2>	창의성의	특성 .	••••••	•••••	••••••	••••••	•••••	•••••		· 14
く丑	3>	푸드아트:	와 창의	l성 ····	•••••	••••••	•••••	•••••	••••••	•••••	· 15
く丑	4>	푸드아트	수업 :	지도 :	프로그램	1회차	••••••	•••••	•••••	•••••	.30
く丑	5>	푸드아트	수업 :	지도 3	프로그램	2회차	•••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•••••		· 32
く丑	6>	푸드아트	수업 :	지도 :	프로그램	3회차	••••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•••••		· 34
く丑	7>	푸드아트	수업 :	지도 :	프로그램	4회차	••••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•••••		· 36
く丑	8>	푸드아트	수업 :	지도 3	프로그램	5회차	•••••	•••••	•••••		· 38
く丑	9>	푸드아트	수업 :	지도 3	프로그램	6회차	•••••	•••••	•••••		• 40
く丑	10>	· 푸드아트	트 수업	지도	프로그린	댐 7회치	} ······	•••••	•••••		• 42
く丑	11>	· 푸드아트	트 수업	지도	프로그린	램 8회치	} ······	•••••	•••••		• 44
く丑	12>	· 푸드아트	트 수업	지도	프로그린	댐 9회치	} ······	•••••	•••••		• 46
く丑	13>	푸드아트	트 수업	지도	프로그린	램 10회	차	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		•••••	• 48
く丑	14>	· 푸드아트	트 수업	지도	프로그린	램 11회	차	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		•••••	• 50
く丑	15>	· 푸드아트	트 수업	지도	프로그린	H 12회	차	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		•••••	• 52
く丑	16>	· 푸드아트	트 수업	지도	프로그린	램 13회	차	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		•••••	• 54
く丑	17>	· 푸드아트	트 수업	지도	프로그린	H 14회	차	••••••	••••••	•••••	. 56
く丑	18>	· 푸드아트	트 수업	지도	프로그린	H 15회	차	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•••••	. 58
〈丑	19>	· 푸드아티	= 수업	지도	프로그릭	H 16회:	차				. 60

그 림 목 차

[그림	1] 마가리타	20
[그림	2] 팝콘구름	20
[그림	3] 산호 초콜렛	20
[그림	4] Salami Mountains	21
[그림	5] Salami River ·····	21
[그림	6] Salami Tuscany ·····	21
[그림	7] 푸드아트 수업과정 (나를 소개해요! 1회차)	31
[그림	8] 푸드아트 수업과정 (나를 소개해요! 1회차)	31
[그림	9] 푸드아트 수업과정 (나를 소개해요! 1회차)	31
[그림	10] 푸드아트 수업과정 (요술달걀 2회차)	33
[그림	11] 푸드아트 수업과정 (요술달걀 2회차)	33
[그림	12] 푸드아트 수업과정 (요술달걀 2회차)	33
[그림	13] 푸드아트 수업과정 (장래희망 3회차)	35
[그림	14] 푸드아트 수업과정 (장래희망 3회차)	35
[그림	15] 푸드아트 수업과정 (장래희망 3회차)	35
[그림	16] 푸드아트 수업과정 (여행을 떠나요 4회차)	37
[그림	17] 푸드아트 수업과정 (여행을 떠나요 4회차)	37
[그림	18] 푸드아트 수업과정 (여행을 떠나요 4회차)	37
[그림	19] 푸드아트 수업과정 (나만의 빙수 5회차)	39
[그림	20] 푸드아트 수업과정 (나만의 빙수 5회차)	39
[그림	21] 푸드아트 수업과정 (나만의 빙수 5회차)	39
[그림	22] 푸드아트 수업과정 (스펀지밥 표현하기 6회차)	41
[그림	23] 푸드아트 수업과정 (스펀지밥 표현하기 6회차)	41
[그림	24] 푸드아트 수업과정 (스펀지밥 표현하기 6회차)	41

[그림	25]	푸드아트	수업과정	(동물농장 7회차)43
[그림	26]	푸드아트	수업과정	(동물농장 7회차)43
[그림	27]	푸드아트	수업과정	(동물농장 7회차)43
[그림	28]	푸드아트	수업과정	(열기구표현하기 8회차)45
[그림	29]	푸드아트	수업과정	(열기구표현하기 8회차)45
[그림	30]	푸드아트	수업과정	(열기구표현하기 8회차)45
[그림	31]	푸드아트	수업과정	(곤충 만들기 9회차)47
[그림	32]	푸드아트	수업과정	(곤충 만들기 9회차)47
[그림	33]	푸드아트	수업과정	(곤충 만들기 9회차)47
[그림	34]	푸드아트	수업과정	(닭 표현하기 10회차)49
[그림	35]	푸드아트	수업과정	(닭 표현하기 10회차)49
[그림	36]	푸드아트	수업과정	(닭 표현하기 10회차)49
[그림	37]	푸드아트	수업과정	(소금하늘 11회차) 51
[그림	38]	푸드아트	수업과정	(소금하늘 11회차)51
[그림	39]	푸드아트	수업과정	(소금하늘 11회차)51
[그림	40]	푸드아트	수업과정	(초코파이 꽃게 12회차) 53
[그림	41]	푸드아트	수업과정	(초코파이 꽃게 12회차) 53
[그림	42]	푸드아트	수업과정	(초코파이 꽃게 12회차) 53
[그림	43]	푸드아트	수업과정	(감자도장13회차) 55
[그림	44]	푸드아트	수업과정	(감자도장13회차)55
[그림	45]	푸드아트	수업과정	(감자도장13회차) 55
[그림	46]	푸드아트	수업과정	(과자모빌14회차) 57
[그림	47]	푸드아트	수업과정	(과자모빌14회차) 57
[그림	48]	푸드아트	수업과정	(과자모빌14회차) 57
[그림	49]	푸드아트	수업과정	(주먹밥 포켓볼 15회차)59
[그릮	501	푸드아트	수업과정	(주먹밥 포켓볼 15회차) 59



[그림 51] 푸드아트 수업과정 (주먹밥 포켓볼 15회차)59	
[그림 52] 푸드아트 수업과정 (참 잘했어요 16회차)61	
[그림 53] 푸드아트 수업과정 (참 잘했어요 16회차)61	
[그림 54] 푸드아트 수업과정 (참 잘했어요 16회차)	

국문초록

빠르게 진행하고 있는 현대 사회에서 교육도 점점 다양해지고 특히 미술교육도 많은 변화가 있다. 연구자는 아동기에 흥미를 줄 수 있는 푸드아트 교육으로 접하여 아동기에 창의성을 기를 수 있는 교육적인 효과를 파악했다. 아동기의 미술교육은 창의성 발달에 도움을 주는 기본적인 신체적, 사회적인 발달의 기초가 되어야 하는 시기이며, 아동기에 풍부한 상상력과 자기만의 창의성을 길러줄 뿐만 아니라 놀이로 통하여 즐거움과 행복을 줄 수 있는 교육이라 생각된다.

또 푸드아트는 식재료를 가지고 간단하게 즉흥적으로 작품을 만들어보면서 마음을 표현하는 예술 활동이다. 이 모든 식재료로 통해 예술분야로 확장되 어 연구가 시작하였다고 한다.

푸드아트는 푸드(Food)로 하는 예술창작 활동으로써 맛보고, 듣고, 만지고, 냄새를 맡으며 오감을 자극시켜 활성화 시켜준다는 것에 의의가 있다.

우리가 아는 모든 음식, 그리고 음식재료는 그만큼의 다양함으로 푸드아트의 예술 재료가 된다. 거칠고 딱딱함과 부드럽고 폭신함, 무한한 모양 그리고무한한 색상, 지구에 존재하는 모든 열매와 채소, 남겨진 껍질까지 예술재료의 무한함에 대한 새로운 개척이라고 할 수 있다.

본 연구는 아동들이 미술교육 프로그램에 참여하여 푸드아트 활용이 창의성 향상을 알아보는데 목적을 두었고 연구 대상자의 숫자가 적고 단기 프로그램 이라는 제한점이 있으나 푸드아트 프로그램으로 미술교육이 취약한 환경적 조건에서 성장하는 아동들이 자신의 표현에 창의성이 향상시켜지는 효과가 있다고 본다.

따라서 본 연구에는 아동기에 건강하고 바르게 성장하는데 도움이 되고 창 의성향상에 도움이 되는 푸드아트 활용 미술교육프로그램이 개발하는데 더 많은 연구가 앞으로 계속되어야 한다.



ABSTRACT

Study on Art Education Program utilizing Food-Art for Creativity Improvement

-Focusing on Lower Grades of the Elementary School-

Choi, Yoon Seo

Advisor: Prof. Kim, Yu Sob, PhD.

Department of Fine Arts Education

Chosun University Graduate School of Education

As a rapid movement of modern society, education is also gradually being diversified as well, in particular, many educational changes are territory. This researcher has observed in the art identified educational effects that can cultivate a creativity in childhood by integrating the Food-Art education that is able to provide the interests for children. The childhood is a period for a foundation of the physical and social development, therefore, it is thought that the art education during this period needs to not only cultivate diverse imagination and creativity but also provide a sense of pleasure and happiness through various plays. In addition, Food-Art is an art activity that simply creates the works extempore and expresses own intrinsic mindset of each individual using food materials. It has been known that the studies were initiated from all these food materials and expanded to the art domain.



Since the Food-Art uses foods or food materials to create the works, it has a significance in that this specific art activates the five senses of human beings such as tasting, hearing, touching, smelling and seeing. All foods and food materials that we have known can be a source of Food-Art due to their diversity. It is thought that roughness and stiffness, infinite shapes and colors, all fruits and vegetables exist in the world, and their peels remained, all these are new explorations with regard to the infinity of art materials.

This study aimed to investigate if utilizing the Food-Art in art education is able to enhance the creativity of children. Although this study has limitations of small number of subjects and short-term program, it is believed that the Food-Art program is effective on the improvement of presenting their own creativity of children who are growing up under weak environmental conditions from the perspective of art education.

Therefore, the more studies should be performed on development of the educational programs using the Food-Art that helps children grow healthy and right as well as improve a creativity.

I. 서 론

1. 연구의 필요성

인간들은 태어난 그 순간부터 다양한 상호작용 속에 관계를 맺으면서 사회 구성원으로서의 삶을 시작하여 급속히 발전해 가지만 사람들의 감성과 정서 는 속도와 반비례하고 있다. 사람들은 정서적, 감정적 어려움을 호소하고 이 를 극복하기 위해 다양한 미술적 테라피들이 개발되고 발전해 가고 있다. 이런 사회 현상을 반영하듯 상담과 심리치료는 심각한 문제를 가지고 있다는 사람뿐만 아니라 현재의 삶을 보다 윤택하고 행복하게 영위하고 정신적으로 도 건강한 삶을 살고자 하는 사람들에게 앞으로 더욱 중요한 역할을 할 것으 로 예상된다.1) 예를 들어 어린 시절의 엄마의 사랑을 느끼고 정성스럽게 만 들어진 음식들을 되새기면서 따뜻한 추억을 떠올리는 것만으로 심리적인 안 정감을 느끼게 해 주는 것과 같다.2) 이처럼 미술 활동으로 단순히 표현만 하 는 것이 아니라 자신을 둘러싼 환경과의 만남을 통하여 감각적으로 의미를 구성하고 심미적 가치관을 형성하는 내면적인 정화와 의사결정이 문제해결 기회를 주는 과정이자 학습자의 주체가 되어 학습 체계를 형성한다는 점에서 매우 의미가 좋다.3) 이에 따라 현대 사회는 건강에 대한 관심이 많아지고 있 으며, 아동기들에게 음식은 자연을 통해 자연스럽게 습득한 오감으로 무의식 속에 자리 잡고 있고, 음식은 단순히 먹는 것이 아닌 많은 경험을 할 수 있 는 포괄적 활동이다.4) 또한 신선한 식재료들을 탐색해 보고 재료들을 이용하 여 표현해 볼 수 있는 방법과 푸드아트가 새롭게 각광받고 있는 푸드아트의 주재료가 되는 아동기들에게 오감으로 통하여 충분히 탐색 해보고 느껴 볼

¹⁾ 윤성희, "몸과 마음이 함께 성장하는 푸드아트테라피와 상담기법" (서울:학지사,2017), p.35.

²⁾ 윤성희, 상게서, p.35-36.

³⁾ 지성애, 박찬옥, 유구종, 조형숙, "유치원 교육과정에 기초한 총체적 유아미술교육 프로그램 개발" (유아교육 학술지, 2010), 14(5), 99-133, p.2.

⁴⁾ 이은경, "식재료 감각탐색활동이 만 2세반 영아의 사회정서 발달과 놀이성에 미치는 효과" (총 신대학교 일반대학원, 2018), p.2.

수 있어서 감성이 풍부해 것이라 볼 수 있다. 식재료는 누구나 쉽게 구할 수 있으며, 재료의 색과 형태 그리고 맛과 향이 우리에게 주는 다양함을⁵⁾ 자유롭게 표현할 수 있다. 이러한 푸드아트의 장점을 교육에 접목하여 아동기의 창의력과 상상력을 기르고, 그리기, 만들기와 같은 전통적 형태의 미술활동으로만 끝나는 것이 아니라 식재료를 이용한 다양한 창의적인 미술활동을 찾아보는 것에 의미가 있다고 본다. 아동기는 다양한 재료들을 사용하고 관찰해보면서 자신의 느낌과 생각 등을 자연스럽게 표현한다. 이 시기에는 창의성형성되는 중요한 시기이고 창의성 교육을 받지 못하면 성인이 되어서도 사회증진, 건강한 삶을 위해서라도 창의성 교육을 경험하는 것이 매우 중요하다생각된다.

즉, 본인의 성장과 더불어 미래의 사회에 적응하려면 창의성의 증진이 필수적이라고 보는 것이다. 6) 창의성은 후천적으로도 얼마든지 발달이 가능하며 환경과 교육적 경험의 필요한 시기가 아동기라고 생각된다.

⁵⁾ 문경희, "동화를 활용한 푸드아트 활동이 유아의 입체표현능력과 채소편식행동에 미치는 영향" (전남대학교, 2017), p.42.

⁶⁾ 송미정, "협동적 푸드아트 활동이 유아의 창의성 및 자기효능감과 친사회적 행동에 미치는 영향"(원광대학교, 2015), p.1.

2. 연구의 목적

미술표현 활동은 언어발달이 미흡한 유아들이 경험했던 느낌들을 직접 자유롭게 표현할 수 있는 또 하나의 놀이이자 소통방법이 될 수 있고, 활동에 나타난 다양한 변화의 하나로 음식에 아트가 통합되면서 만들어진 푸드아트 (Food Art)라고 할 수 있다.7) 푸드아트는 음식 재료를 가지고 단순하고 즉흥적으로 작품을 만들어보면서 마음을 표출하는 소통 활동이자 완성된 작품성이 중요한 관점이 아니라 자신의 마음과 생각을 마음과 손이 가는대로 재료와 상호교류를 가지면서 자신을 자유롭게 표현하는 활동이다.

즉, 푸드아트는 푸드(Food)로 만드는 아트(Art)로서 음식의 재료가 가지고 있는 다양한 형태, 색감, 질감 등을 이용하여 예술적인 가치를 지닌 작품을 만들어 내는 것이다⁸⁾. 이처럼 미술의 한 영역으로서의 성격을 지닌 푸드아트는 전문적인 예술 표현과 작품으로서의 가치를 가지고 느낌과 생각을 시각적으로 표현하고 시각 이미지를 통해 자신과 세계를 이해하고 소통하는 예술이라고 할 수 있다.⁹⁾ 더불어 요리활동은 원재료 탐색하기부터 반죽, 갈기, 썰기, 끓이기, 삶기 등의 물리적 화학적 변화를 경험하게 하고¹⁰⁾ 처음의 상태와 다른 새로운 맛과 형태를 창조하는 과정이므로 심미감 및 창의성 발달에도 도움이 된다(강행, 1993).

이러한 요리활동이 개인 활동으로 이루어지기 보다는 아동기의 생각과, 상상을 표현하는데 도움을 주는 미술활동과 확장하여 이루어지는 시도가 생겨나고 있다. 음식에 아트가 합쳐지면서 이루어진 푸드아트(Food Art)를 그 예로 들 수 있다.11) 따라서 창의적이고 통합적인 미술활동을 위해 아동기의

⁷⁾ 문경희, 전게서, p.1.

⁸⁾ 우주연, "푸드아트테라피 프로그램이 중학교 여학생의 우울, 불안, 충동성에 미치는 효과" (순천 대학교 대학원, 2012).

⁹⁾ 지현주, "조형예술적 관점에서 본 푸드아트의 장르적특성 및 가능성에 관한 연구" (영남대학교 교육대학원, 2012), p.2.

¹⁰⁾ 김경아, "동화를 이용한 요리활동이 유아의 창의성에 미치는 영향" (강원대학교 산업과학대학 원, 2011), p.3.

¹¹⁾ 최성모, "푸드아트(Food Art)를 이용한 요리활동이 유아의 창의성과 편식에 미치는 영향"(인

주변에서 볼 수 있는 식재료들을 탐색하고 이를 통합적인 활동으로 연계하여 진행해 보는 푸드아트의 활동이 아동기의 미적 표현 능력 발달에 미치는 효 과가 있다고 본다. 아동기에는 미술 활동이 그리기나 만들기의 전통적인 미 술 교육 방법뿐만 아니라 자연물과 음식을 통한 통합적인 푸드아트 활동이 아동기의 미술 표상 능력발달에 도움을 줄 수 있는¹²⁾ 방법의 기초 자료를 제 공할 것으로 본다.

이에 본 연구는 아동기의 평소 잘 먹지 않았던 곡식과 채소 등을 주재료로 사용하여 요리활동을 이용한 푸드아트로 충분히 탐구하고 주제를 정하고 식재료의 색, 형태 그리고 맛과 향에서 얻을 수 있는 아름다움을 접시 위에 표현하도록 하여 이러한 모든 과정을 누리과정에 맞추어 접근한 요리 활동을 이용한 푸드아트를 교육현장에서 직접 적용하면서 아동의 창의성향상 발달에 도움을 주고자 한다. 푸드아트를 통하여 음식 재료에서 얻을 수 있는 다양함으로 예술을 표현하고 영상이나 사진을 직접 이미지화 시켜보면서 그릇에 담긴 다양한 소품들을 동시에 연출할 수 있는 의미를 부여하게 해 창의성을 유발시키도록 한다.13)

천대학교 교육대학원, 2017), p.3.

¹²⁾ 조은성, "자연물을 이용한 푸드아트 활동이 유아의 과학적 탐구능력과 미술표상 능력에 미치는 영향" (충남대학교 교육대학원, 2017), p.2.

¹³⁾ 최성모, 전게서, p.4.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 아동미술교육의 이해

1) 아동미술교육의 필요성

미술교육은 자유로운 자기표현에 의한 미술교육을 주장한 이후 세계적으로 급속하게 보급된 미술교육이라 하였다. 심리학이 발달 하면서 아동중심 교육사회의 시대적 배경과 창의성 중심으로 미술교육에 큰 영향을 주었다고 한다.14) 성인들은 아동이 자신의 내면을 표현하기 위해 무작위로 뭉개거나 긁적거려 놓은 작품을 쉽게 해석하지 못한다. 그러나 아동들이 그런 무작위의 표현행위를 통해 본인도 지각하지 못하는 만족감과 자아를 실현하는 카타르시스를 느낀다는 점은 성인들이 발견해주고 해석해 줘야한다. 성인에 비해언어적으로 덜 학습된 아동의 경우 본능적인 자아 표현하기 위해 언어적인 방법보다는 본능적인 신체적 동작 혹은 음악적, 혹은 조형을 창조함으로써 표현해 내곤 한다.15)

이러한 아동 세계를 형상화 한 것이 아동미술이고, 이는 답습 및 모방이 아니며 성인들의 예술과는 확연이 차별된다. 허나 세계적으로 교과목에 아동미술이 추가된 것은 비교적 최근의 일이고 성인들의 그림과 구분되어져 있지 않은 창의력이 다소 배제된 교육이 이루어졌다. 또한 성인과 아동미술이 구분되어야 한다는 주장은 루소의 에밀에서 정의 되어진 바 있다.

다른 예로는 오스트리아에서 미국으로 미술교육을 위해 건너온 로웬필드 (lowenefeld)가 그의 저서[Creative and Mental Crowth]에서 "방해요소가

¹⁴⁾ 김수진, "창의성향상을 위한 아동미술교육프로그램연구" (한남대학교 교육대학원, 2015), p.5.

¹⁵⁾ 황규호, "아동 미술에서 입체조형 활동을 통한 지도방법 연구" (홍익대학교 교육대학원, 2006), p.4.

없다면 아동은 창의력을 발휘하려는 욕망을 가지고 있고 그들의 성장도에 따른 발달을 이야기 한다"라는 주장도 있었다. 유럽의 여러 교육자들이¹⁶⁾ 루소의 발달과정에 따른 미술교육이 변화에 대해 수용하였으며, 이에 관해 아동 심리학자들도 아동의 심리양상 연구를 위해 아동미술에 집중하기 시작했다.

아동의 미술교육은 지극히 주관적이고, 자기중심적이며 본인만의 리얼리즘이 있고 일반적인 미술의 각도에서는 해석하기 난해한 요소들이 많으며, 작품의 주제의식에 대한 유추가 힘들고 보편적으로 표현 방식에 있어서는 평면적이거나 열거적인 또는 회전적으로 표현이 자주 드러난다.

이런 그들의 작품이 사회적인 미술로써의 가치가 높진 않을지라도 그 하나의 작품은 해당 아동의 자아에 대한 순수한 발현이기에 개인의 성장 및 성격발달에 지대한 영향을 끼친다고 보아야 한다.

조혜진(2014)은 미술교육은 일상에서 주변의 탐색과 자유로운 표현활동 미술문화에 이해로는 신체적, 정서적, 사회적, 인지적, 창의적, 언어적, 심미적발달에 도모하고 창의적으로 표현 하는 능력과 아름다움을 느끼고 감상하는 태도가 이모든 것이 이루어 삶을 질을 향상시키고자 하는 것 때문에 미술교육은 중요하다고 본다.17)

2) 아동미술의 의의와 특징

아동미술의 보편적 특징 중 한 가지는 아이들 본인 스스로의 스토리텔링을 늘어놓은 방식으로 대부분 정형화된 방식이나 형식 없이 나열하는 성향이 있다. 가끔 과장되어 현실과 판이한 크기로 그리거나, 시각적으로 볼 수 없는 부분도 그리기 마련이며 본인이 좋아하는 자동차나 동물, 그리고 로봇 등이자주 출현하게 된다.18)

¹⁶⁾ 김수진, 전게서, p.5.

¹⁷⁾ 조혜진, "푸드아트를 통한 미술 활동이 유아의 미술 표상 능력에 미치는 효과" (총신대학교 교육대학원, 2014). p.12.

¹⁸⁾ 김수진, 전게서, p.9.

아동미술은 이 나이 대 아동들의 표현에 의한 예술품을 의미한다. 아동들의 꿈, 희망, 기억, 상상, 욕구, 흥미 등등의 순수한 그들의 자아발현이 고스란히 매개에 반영되어 창조된 것이라 할 수 있다. 이러한 아동기에는 성숙의 정도에 따라 증가하며, 나이가 증가함에 따라 지식과 정보에 대한 습득이 빠르고이에 따른 표현력이 더해지면서 구성력 및 기법이 다양해지기도 한다. 아동기에 처음 미술을 접할 때 즈음에는 표현 그 자체에 흥미 및 관심을 쏟다가점점 대상의 표현에 노력하게 되고 부분 외에 전체적인 구성 및 결합력 등의기술력이 발전하게 된다.

또는 언어수단이 되기도 하는 아동미술교육은 자아개발과 인성발달에 중요하다고 볼 수 있다. 세부적으로 추가하자면 아동미술교육은 그만큼 세심해야하기에 연령대마다 다른 방식의 교육을 시킬 필요도 있다. 시시각각 성장하는 아동기의 자아에 최대한 미술교육을 하여야 보다 안정되고 효과적인 교육효과가 발현 된다는 것을 인지하여야한다.

특히 4~8세 사이에 강한 상징성의 표현을 하게 되며, 점점 실사에 가까워지려 노력하는 경향을 갖게 된다. 유치원 교육과정의 아동은 본인의 신체를이용한 운동과 그 비슷한 활동에서 파생된 시각적인 만족에 동기가 발현되어본인만의 예술행위를 하는 경향이 생긴다.19) 아동의 미술을 향한 개념은 성숙함에 정도에 따라 세분화되고 그에 따른 그들의 미술도 성숙해지고 세분화및 다양해진다. 흥미롭게도 서로 다른 문화의 아동들도 그들이 창조하는 예술들은 매우 유사하며 이는 아동의 예술 활동에 문화적인 영향이 미비하다는 것을 증명하였다.

아동미술의 특징들을 나열해보자면 이러하다.

- 1. 일정한 발달과정을 거치는 특징.
- 2. 자기중심적이며, 과장 및 축소 표현 이루어지는 특징.
- 3. 설명적, 전개적인 성향.
- 4. 대상에 도식 및 상징 등을 스스로 개발해서 여러 표현에 적용하는 성향.

¹⁹⁾ 황규호. 전게서, p.6.

3) 아동미술의 발달단계

미술교육은 자아표현의 시각, 지각을 발달시켜주며 좌. 우 뇌의 균형을 도와 주는 풍부한 상상력과 자기만의 개성 등이 창의성을 길러주고 아동의 성장에 지대한 영향을 끼친다.²⁰⁾

아동미술은 인지발달 단계에 관한 이해가 필요하다. 그 단계에 대해 서술해 보자면 감각운동기와 전 조작기, 구체적 조작기, 마지막으로 형식 조작기로 나뉜다.

해당 단계들은 주요 행동양식으로 설명되는 통학적인 심리구조로 분류된다.

1)감각운동기(0세~2세): 전언어시대로, 피아젯(Piaget)에 의해 영아가 자신의 감각을 통해서 세상을 받아드린다는 사실을 근거로 하여 '감각 운동기'라고 작명되었다. 이 시기의 영아는 정보습득을 위하여 오직 자신의 감각만을 사용하는 시기라고 볼 수 있다.

2)전조작기(2세~7세): 전 논리적 시기이며, 피아제는 이 시기를 "전 개념기"와 "직관적 사고기"로 나눠 정의했다. 이 중에서 "전 개념기"는 2~4세 시기이며 개념발달을 위해 다양한 언어활동 및 신체활동을 시도하는 시기이다. 그리고 "직관적 사고기"는 4~7세까지 시기이며 언어화가 확실하지 않은 모호한 인상 및 지각적인 판단 등에 의존한다. 언어가 개입되지 않은 상징적매체에 의존하는 경향이 대부분이기에 이 시기 유아들이 사물을 정확히 판단하는 것은 어렵다고 한다.

3) 구체적 조작기 (7세~11세): 하나의 문제를 두고 논리적으로 생각하는 것이 가능한 나이로써, 특정한 사실로써 사물을 정의할 수 있게 된다. 이 시 기에 해당 아동은 위계에 따른 사물간의 분류가 가능해진다.

²⁰⁾ 박지현, "요리활동을 통한 아동미술 프로그램 연구" (경성대학교 교육대학원, 2018), p.5.



4)형식적 조작기(11세~15세): 논리적으로 사고하는 것이 가능하며, 나아가 추상적인 사고마저 가능해진다. 추상적 사고라는 것은 융통성과 효율성, 복잡한 추리 및 가설을 세우고 체계적 검증을 하며, 마주한 문제에서 해결할 수 있는 종합적인 방안을 고려하는 것을 의미한다.

위의 사항들을 정리하자면, 0~15세까지의 인간은 각각의 단계가 있고, 단계마다 심리적이고 행동적인 특징은 4가지 단계로 구분된다고 정리할 수 있다.21)

²¹⁾ E.P코헨,RS게이어, 《아동미술교육의 실제》 서울대미술교육회 옮김, (서울:미진사,2002),pp.39-40.

2. 창의성 구성

1) 창의성 개념

창의성의 개념은 너무 포괄적이고 다양해서 연구 분야나 전문 학자에 따라 주장하는 바에 다소 차이가 있음으로 완연한 하나의 정의를 내릴 수는 없다. 창의성에 포함된 여러 의의를 구분하자면 창조적 재능, 창의성 또는 독창력이 있다. 창의성은 본인과 공공의 행복을 위하여 사회에서 새로운 용도와 가치를 지니는 아이디어나 물건 등을 만들어 내는 것 뿐 아니라 문제 해결에 있어서 전과 판이한 아이디어를 창출하는 능력을 의미한다.22) 현재까지의 연구자들의 정의를 토대로 보자면 창의력이란 '직접적 혹은 간접적으로 경험한경험을 바탕으로 새로운 무엇인가를 창조하는 능력, 성격, 과정 등을 말한다. 특히 남과는 다른 자신만의 독특한 창의력을 생성하는 것에 있어서는 유아기, 아동기의 경험이 매우 중요함으로 해당시기의 창의력에 관련된 교육은 중요하다고 흔히 정의한다. 창의성 교육의 핵심은 체험하는데 있어서 아동이성장하는 것에 '새로운 것, 새로움에 대한 추구'에 관한 방향으로 이끌어야한다는 것에 있다. 또는 창의성을 유발시키는 교육이란 하나의 주어진 공식없이 교육받는 체험 아동 각자에 따라 하나의 주제를 가지고 여러 답을 도출하는 것에 초점을 둬야 한다는 것이다.23)

헬만(Hallman)은 창의성에 관하여 인간 모두에게 갖추어져 있는 보편적인 잠재능력이라고 정의했으며, 구분을 하자면 창의적인 사고력 그리고 창의적기술로 구성된다고 했다. 창의성을 계발하는 방법은 상상력을 훈련해서 하나의 주제에 있어 여러 방향을 도출하는 능력을 성장시키는 것에 집중된다고하였다.²⁴⁾

매슬로우(A.H.Maslow)는 창의성에 관하여 사회적 창의성, 개인적 창의성으

²²⁾ 최성모, 전게서, p.13.

²³⁾ 오현진, "창의적 아동미술교육에 관한 연구" (세종대학교 교육대학원, 2007), p.23.

²⁴⁾ 오현진, 상게서, p.23.

로 구분하였고, 사회적 창의성은 개인적이 아닌 사회적으로써의 가치가 포함된 창의성으로서, 발명가, 예술가, 과학자들에게서 발현되는 특수한 창의성을 의미한다. 개인적 창의성은 사회적이 아닌 개인에 있어 본인의 경험에 빗되어 발현된 새로운 가치 창조 등을 의미함으로써 자기 자신에 대한 정의를 내리는 것이기도 한다고 정의했다.25)

로웬펠드(V. Lowenfeld)는 끊임없는 창의력 개발에 있어 부작용은 없다고 주장했으며 미술교육의 핵심은 창의적인 사고의 개발이 주체가 되어야 한다고 주장했다.26)

모든 아동은 창의성을 가지고 있지만 출생부터 창의적인 아동은 없다고 보았으며, 그들에겐 각자의 다양한 창의적임이 있고 그들 각자가 어떠한 창의성을 지니고 있다고 해도 그들의 창의성은 꾸준히 개발되고 좋은 방향으로 유도되어야 한다고 했다.27)

토랜스(E. P. Torrance)는 창의성이 문제 해결의 양상이라고 주장한 그는 창의력을 "곤란한 문제를 인식한 후 그것을 해결하는 과정"이라고 정의했다. 그의 저서 「창의성을 찾아서」에는 "창의성 더욱 깊게 파고, 두 번 보고, 실수를 감수하며, 고양이에게 말을 걸어보고, 깊은 물속에 들어가고, 잠긴 문밖으로 나오고, 태양에 플러그를 꽂는 것"이라는 재치 있는 말로 창의성에 대해 적었다.28)

즉, 문제점을 해결하는 과정에서는 추측, 가설, 검증, 수정의 방법이 전달을 위한 과정이었으며 독창성, 융통성, 유창성, 상상력을 포함하게 되는 반응이었다.²⁹⁾

테일러(B. Taylor)와 기셀린(C. Ghiselin)은 창의성을 인간이 발전해 나아가는 과정이라고 주장하였다. 테일러(B. Taylor)는 창의성은 집단을 위해 쓸모

²⁵⁾ 김명숙, "에듀테인먼트를 활용한 창의적 유아미술 활성화 방안에 관한 연구"(중앙대학교 산업 창업경영대학원, 2012), p.12.

²⁶⁾ 오현진, 전게서, p.21.

²⁷⁾ 김명숙, 상게서, p.13.

²⁸⁾ 이경연, "색채교육을 통한 아동의 창의성 신장에 관한 연구"(한양대학교 교육대학원, 2010), p.26.

²⁹⁾ 이경연, 상게서, p.26.

있게 사용되는 것이 아닌 생산적인 사고의 과정 자체를 의미한다고 했고 삶의 과정의 일부분이 창의성이란 주장인 것이다.

기셀린(C. Ghiselin)은 옛 전통을 탈피하고 새로운 문화로 탈바꿈되어지는 그 과정을 창의성이 적용된 과정이라고 주장했다. 하나의 오래된 문화에 충분한 이해가 완료된 후 기능이 작용하고, 그 다음 행동되는 것이 창의성이 적용된 과정으로 해석되는 것이다.

이렇게 학자들의 창의성에 관한 해석은 각자마다 다르고 또한 다양했다. 그러나 현재까지 그들의 견해들을 다섯 가지로 정리하자면 아래와 같다.30)

분류	연구자	분류방식
	길포드(Guilford)	사건을 연합하는 능력,
'인지적'인 측면	토랜스(Torrance)	문제 해결의 과정으로
	코슬러(Koestler)	본다.
	그루버(Gruber) 등	£-1,
	바론(Barron),	개인의 성격이나 개성
'성격과 환경'의 측면	아이즈너(Eisner),	등으로 보고, 사물의
경식과 환경의 국민	스테인(Stein),	정의를 내리는 능력으로
	스키너(Skinner) 등	본다.
'인본주의와 심리적인	매슬로우(Maslow),	자아가 완성됨에
	로져스(Rogers),	기여하는 자유의
성장'의 측면	시몬톤(Simonton) 등	획득이라고 본다.
	프로이드(Freud),	억압된 정서 및 관습을
'정신분석'의 입장	융(Jung),	깨부수는 감성과
	크리스(Kris) 등	인식이라고 주장
	휴스턴(Houston),	개인적 도취감 혹은
'자기도취적 상태'	에릭슨(Erickson) 등	내면 의식의 확장이라고
	기탁군(EFICKSOII) 중	주장

〈표 1 창의성에 관한 전문가들의 분류〉

³⁰⁾ 오현진, 전게서, p.23.

2) 창의성 교육적 필요성

정보통신의 눈부신 발전으로 인해 대부분의 학부모들이 창의성교육의 중대함을 인지하고 자녀의 창의성을 훈련하는 교육에 관심가지는 상황이다. 창의성 교육을 시작하는 시기도 점점 낮은 나이대로 변해가는 추세이다. 이를 위해 학부모들은 일찍이 자녀들을 자연 속에서 마음껏 뛰어 놀게도 하고, 아이들에게 감정에 좀 더 풍부한 표현을 유도하는 환경을 제공해야 할 것이다.

김수진(2015)은 인간의 본능적인 감각인 미술활동을 통해 자유롭게 표현하고 원하는 만큼 상상하는 시간을 갖는 것이 창의성 신장에 도움이 되는 방향임과 동시에 아이들의 행복한 성장기를 돕는 방법이라고³¹⁾ 하였다.

창의성의 필요성을 요약한다면 다음과 같다.

첫째, 프랑스의 현대 철학자 쟈크미리탱은 "예술 교육은 정신을 자유롭게 하며, 창조적 통찬을 표현하며, 지식, 가치와 훈련, 내면적 통일을 가져오게 하는 것"이라고 예술교육의 중요성을 말했다.

둘째, 동기유발 이론으로 매슬로는 이렇게 말했다. "창의력은 모든 인간본 성에 내재된 기본적인 특성이다." 이라고 하였다.

셋째, 창의적 문제해결 이론으로 겐리흐알트슐러는 다음과 같이 주장했다. "창의력은 선천적인 능력이 아니다. 누구나 노력하면 창의력을 키울 수 있다."

아동기에는 선천적으로 주어져 있는 창의력이 있다 해도 그에 뒷받침되는 환경 및 교육이 없다면 그 창의력은 빛을 발하지 못할 것이며, 그를 위해선 끊임없는 교육환경과 스스로의 훈련 등이 필요하다는 뜻이기도 하다.32)

이에 대한 교육은 개인이 한 인간 사회에서 살아감으로써 본인과 사회의 발전에 이바지하기 위해 필요한 것이며, 그렇기에 본질을 망각해 입시만을 위한 목표를 두면 성장하는 아동기에는 잘못된 방향과 스트레스에서 벗어날 수없다고 한다. 사회가 발전할수록 그 사회는 개인이 평가받는 사회보다는 여

³¹⁾ 김수진, 전게서, p.16.

³²⁾ 김수진, 전게서, p.19.

러 가지 상황 및 위치 속에서 창의성을 통해 문제 해결을 해 나아가는 양상 이 행복 및 성공하는 삶이라고 볼 수 있다.

3) 창의성 특성과 푸드아트

이런 시대에 부흥하기 시작한 푸드아트는 <표 2>와 같이 예술 창작을 함과 동시에 듣고, 맛보고, 만지고, 냄새를 받는 오감적인 활동이기에 기존 예술 활동보다 좀 더 직접적인 창의성 발달 요소가 될 것이다.

추가로 문제 해결을 위해 다양한 관점에서 볼 때 가능한 많은 아이디어와 독특한 아이디어를 생성해 내는 것도 하나의 특성을 뜻한다. 푸드아트에서는 음식 재료에 대한 이해와 예술적인 이미지화 시키며 창의성³³⁾ 을 키울 수 있 을 것이다.

아래는 창의성이 가지고 있는 특성에 대해 정리한 표이다.34)

1. 감수성	타인에 대한 공감, 혹은 감정을 공유하게 되는 고도의 지능.
2. 유창성	순발력 있는 대처로 하나의 문제에 여러 가지 방안을 제시하는 능력.
3. 융통성	처해진 상황에 적절하고 빠른 사고전환으로 문제점을 해결하는 능력.
4. 독창성	일반적인 사고방식과 대조적으로 본인만의 개성 있고 독특한 상상력 등을 의미
5. 재정의	대상 본래의 목적 및 용도를 넘어서서 다른 용도로 정의하고
(재구성)	생각하는 것
6. 추상력	· 추상하는 능력 : 하나의 문제에 여러 다른 대상과의 연관성 및 공통점을 생각해 내는 능력 · 종합하는 능력 : 모든 요소를 대상에 맞는 주제로 종합시키는 능력 · 조직하는 능력 : 모든 요소를 대상에 이로운 방법으로 종합시키는 능력

〈표 2〉 창의성의 특성

위의 표를 참고한 아동기 창의성의 특성 6가지를 보면 본 푸드아트는 미술

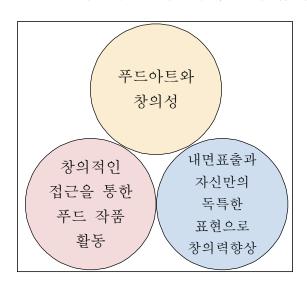
³³⁾ 최성모, 전게서, p.5.

³⁴⁾ 구자영, "창의력 신장을 위한 미술실기 교육 연구 :평면 표현 기법을 중심으로" (한남대학교 교육대학원, 2009), p.5.

교육 활동적인 면에서 아동기 창의성 발달에 큰 도움을 줄 수 있다고 보아진다. 창의성 발달은 여러 영역에서도 연구되어지고 있고, 아동들의 잠재된 창의성을 가장 직접적으로 이끌어내는 방법은 미술교육을 통한 방법이라 주장한다.35) 아이들은 태어나서부터 자신에게 펼쳐진 과정에 호기심이 생겨 본능적인 탐구 및 탐색을 시작한다. 그 후 그들의 손을 움직여 뭔가를 표현하려고 애쓴다. 또는 아동기에는 호기심을 느끼고 표현하는 과정을 거쳐 성장이이루어지는 것이다. 이렇게 탐구 후 표현하는 과정은 아마 우리 인간 본능그 자체일 것이며, 이 과정에서 본인만의 사고 및 특성이 생겨난다.36)

위의 내용까지만 보면 창의성은 기본적으로 지니고 있는 특성일지 모르겠지만 이를 꾸준히 발전시키고 훈련시키지 않으면 마치 근육처럼 퇴화되어 버리는 것이 창의성이라고 볼 수 있다.

푸드아트에서는 지금 사회는 상상력과 문화예술의 시대라고 불린다고 한다. 지식 및 정보화 그리고 시각문화의 시대를 맞이하면서 많은 영역간의 경계가 모호해지고 단순한 섭취 및 생존을 위해 소비되었던 식재료가 다른 분야에서 도 그 분야의 재료로써 등장하는 것을 적잖이 접할 수 있다.



<표 3> 푸드아트와 창의성

³⁵⁾ 이유진, "스프링보드 스토리 기반 창의력 향상 미술 활동 프로그램 개발 및 적용" (성신여자대학교 교육대학원, 2017), p.25.

³⁶⁾ 이유진, 상게서, p.25.



< 표 3>과 같은 음식적인 기능에 실험적이고 창의적인 시도가 접목된 'Eat Art'와 음식의 맛과 멋을 살리는데 집중한 Food - Styling이 있다.

또한 음식을 통해 정신적, 그리고 감성적 문제를 치유하는 푸드아트 테라피 (Food-Art Therapy)도 현재 심리치료 영역에서 하나의 영향력 있는 영역으로 자리 잡았으며, 음식을 이용해 예술적 작품을 창조하는 푸드아트 (Food-Art)까지 의식주의 경계선을 자유롭게 넘나드는 분야가 무궁무진한 시대인 것이다.

3. 푸드아트(Food-Art) 활용

1) 푸드아트(Food-Art) 개념

우리 생활에서 가장 밀접하고 친숙한 푸드의 가장 큰 장점은 친근하고 친숙한 매체로 거부 반응이 없고 매체에 대한 안전성이 보장된 상태로 활동할 수 있다는 것이다.37) 과거에는 단순히 재료를 먹는 목적으로만 이용되었다면 최근 들어 식재료가 예술분야로 확장되어 연구되기 시작하였다. 그러나 최근의인식 속, 음식은 기존의 예술재료가 가지고 있는 색깔 빛, 양감 등을 넘어선향이나, 맛마저도 가미할 수 있는 다양한 잠재력을 지닌 미술재료로써 재발견 되어가고 있는 추세이다.38)

푸드아트(Food Art)는 음식을 이용한 예술로서 주로 격식이 높은 레스토랑에서 경력이 많은 쉐프들이 창작하는 예술인 '푸드 스타일링(Food-Styling)'과 음식적인 분야와 예술적인 분야 그 사이에 있는 맛 볼 수 있는 예술 즉 '이트 아트(Eat Art)'로도 창작되고 있다.

그 내용을 구체적으로 알아보면 다음과 같다.

Eat Art란 Eat, 즉 '먹는다'는 것을 기반으로 한 모든 예술행위를 의미한다. 39) Eat Art는 1960년대 Food를 이용한 예술작업을 시작한 다니엘 스포에리(Daniel Spoerri)는 창의적이고 독특한 스타일로 Eat Art 작업을 통해 삶에서 이루어지는 다양한 일상적 식생활에 대한 총체적인 음식문화와 관계된 현대인의 일상성을 그의 작품에 담고자 하였다. 40) 또한 자신의 작업 속에서 음식의 생성과 소멸의 과정에 인간의 개입으로 인해 다양한 형태의 음식문화가 존재하며 음식을 통한 불변의 예술적 가치를 표현하고자 하였다(지현

³⁷⁾ 윤성희, 전게서, p.37.

³⁸⁾ 최성모, 전게서, p.7.

³⁹⁾ 윤명자, "Food-Art 활동 경험 유무에 따른 유아의 미술표현 능력과 창의성의 차이에 관한 연구" (경남대학교 교육대학원, 2013), p.6.

⁴⁰⁾ 이윤정, "다니엘 스포에리의 이트아트(Eat Art)에 나타난 일상성의 미학" (미술사학보, 2003), p. 239-244.

주, 2012).41)

Food-Art는 Food 재료를 가지고 간단하게 즉흥적으로 작품(Art)을 만들어 보면서 마음을 표현하는 예술 활동으로 자신의 주변 자연을 탐색하는 가운데 발견한 아름다움을 예술작품으로 표현하도록 하는 것이다(서금순, 2010).

이러한 점은 계절이 바뀔 때마다 따라 변화하는 음식들의 다양성을 예술에 접목해 더욱 무수한 가능성을 야기할 수 있으며, 각종 화학물이 혼합된 예술 재료와는 다른 매력의 작품으로 창조될 수 있음을 의미한다.42) 푸드아트는 식재료를 활용하여 예술작품을 만들어 보는 과정에서 내면을 표현하고 계절의 변화에 따라 자연 속에서 재료를 선택하여 탐색하며 아름다움의 발견과 다양한 미적 표현을 하게 된다.

또한 푸드아트(Food-Art)는 푸드(Food)로 하는 예술창작 활동으로써 맛보고, 듣고, 만지고, 냄새를 맡으며 오감을 자극시켜 활성화 시켜준다는 것에 의의가 있다. 이 과정적인 부분으로 재해석하자면, 색감, 촉감, 식감으로써 체험 아동에게 다가오며, 그 과정에서 시각적, 촉각적, 미각적, 청각적(음식을입에서 씹는 소리), 후각적으로 다가오게 된다. '오감을 쓰게 되는 예술'이라는 것을 매우 직접적인 방법으로 증명하는 예술분야인 것이다.43)

우리가 아는 모든 음식, 그리고 음식재료는 그만큼의 다양함이 푸드아트의 예술 재료가 되고, 거칠고 딱딱함과 부드럽고 폭신함, 무한한 모양, 무한한 색상, 지구에 존재하는 모든 열매와 채소, 남겨진 껍질까지 예술재료의 무한함에 대한 새로운 개척이라고 할 수 있다.

위와 같은 재료들이 '푸드아트'를 타 예술과는 다른 방향으로 아동에게 좀 더 직접적인 창의력을 제공하게 하고, 체험하면서 아동에게는 평소 쉽게 접했던 모든 음식재료가 다른 용도로 쓰이게 되는 것을 경험하면서 본인의 가능성의 무한함을 깨닫게 될 것이라 생각된다.

또한 아동들이 평소 알던 보편적인 음식들이 음식재료의 색감, 질감, 형태들

⁴¹⁾ 지현주, 전게서, p.2.

⁴²⁾ 윤명자, 전게서, p.7.

⁴³⁾ 윤명자, 전게서, p.7.

이 예술 작품으로써 융화되고 보존되어야 한다고 본다. 이 과정들이 바뀌는 과정 속에 겪는 것이 아동에게 더욱 신중한 면모를 갖추게 하는 촉매가 될 것을 기대할 수도 있다. 더불어 나아가 무궁무진한 재료를 선택해서 아트 방법으로 표현할 수 있다는 점을 가진 '푸드아트'는 아동기에 개개인의 자발적인 동기와 자발적인 행동이 창의성 향상에 도움 되는 긍정적 생각으로 발전되어가고 독특한 개인의 특성과 개성을 개발하기 쉬운 아동미술이라는 것도알 수 있다.

2) 푸드아트(Food-Art) 관련 작가

푸드아트는 현재 현대미술에서도 각광받고 있는 상황이며 그에 관한 좀 더직접적인 예시를 보여주기 위해 해당 푸드 아티스트들 중 2명을 아래에 예시로 설명한다.

- 페란 아드리아 (Ferran Adria)

분자요리의 창시자로 불리는 '페란 아드리아 (Ferran Adria)'는 영국 〈Restaurant〉 매체 주최의 '세계 최고의 레스토랑'에 최고의 식당으로 다섯 번 꼽혔다. ⁴⁴⁾

그의 식당 엘불리에는 세계 최고의 음식의 맛을 보기 위해 전 세계적인 미식가의 예약이 몰렸고 요리 연구를 위해 1년 중에 6개월은 식당영업을 중단하고 50명의 요리사와 함께 요리 연구에 몰두하였다. 그가 식당에서 보이는 뒷모습은 식당주방이라기보다는 이공계 학자의 실험을 방불케 하는 모습을 보였다.45) 엘불리의 모든 음식은 기존의 요리법과는 완전히 다른 방식으로 만들어졌다. 화학용품을 사용하기도 하고 음식을 분자단위로 쪼개서 물성을 파악한 뒤 완전히 새로운 질감으로 재탄생시켰다. 거품과 젤과 같이 처음 보는 형태의 음식이 접시 위에 놓여진 것을 바라보는 경험은 경이롭고 유쾌하다.46)

⁴⁴⁾ 홈페이지 참고 (http://chefnews.kr/archives/15745)

⁴⁵⁾ 홈페이지 참고 (http://chefnews.kr/archives/15745)

⁴⁶⁾ 홈페이지 참고 (http://chefnews.kr/archives/15745)



<그림 1> 마가리타

엘불리의 저녁은 언제나 칵테일로 시작한다. 저 칵테일의 이름은 마가리타로 소금 간을 한 거품이 위에 올려져있으며 큐브 형태로 얼어붙어있다.



<그림 2> 팝콘 구름

이 음식은 '팝콘 구름'이다. 웨이터는 이 음식을 내어놓으며 주먹크기의 이 공을 한 입에 먹으라고 권유한다. 손가락으로 가볍게 들어 올려 입에 넣는 순간, 팝콘의 맛만 남기고 구름은 사라진다.



<그림 3> 산호 초콜릿

아름다운 핑크색 산호는 초콜릿으로 만들어져 있으며 겉은 신맛의 라즈베리 분말로 코팅되어 있다. 초콜릿을 다 먹은 후 아래의 빵을 집어 들어 입에 넣 었지만 그것은 바위였고 손님들에게 잊을 수 없는 저녁을 선사하였다.

⁴⁷⁾ 사진출처, (http://chefnews.kr/archives/15745)

⁴⁸⁾ 사진출처, (http://chefnews.kr/archives/15745)

⁴⁹⁾ 사진출처, (http://chefnews.kr/archives/15745)

- 칼 워너(Carl Warner)

영국 출신의 작가인 '칼 워너(Carl Warner)'는 식재료로 만드는 예술, 푸드 아트중에서 음식 풍경화(Foodscapes)를 선보이는 작가이다.

칼 워너의 작품을 만드는 시작은 제일 먼저 종이에 작가의 생각을 구체화한다. 그 후 빵과 고기, 생선, 야채 등의 식재료를 구입하고, 핀과 강력접착제로 재료를 붙여 작가가 원하는 주제와 배경을 사진과 프로그램을 사용하여하나의 이미지로 만든다.50)

90년대 후반, 칼 워너가 이러한 푸드아트를 선보였던 때에는 대중들에게 아무런 관심을 받지 못하였다. 포기할까도 몇 번을 고민하고 생각하였다고 하는데 10년 후인 2000년대 후반에 들어서며 칼 워너의 작품들이 주목을 받기시작했고 마침내 그 빛을 발하게 되었다고 한다.51)

그 덕에 일명 스타 작가로 우뚝 설 수 있었고 지금에 이런 다양한 작품들을 계속해서 선보일 수 있게 되었다고 한다.52)



<그림 4> Salami Mountains



<그림 5> Salami Mountains



<그림 6>

Salami Tuscany

(https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=8907340&memberNo=7871285&vType=VERTICAL)

- 51) 홈페이지 참고
 - (https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=8907340&memberNo=7871285&vType=VERTICAL)
- 52) 홈페이지 참고
 - (https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=8907340&memberNo=7871285&vType=VERTICAL)
- 53) 사진출처,

(https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=8907340&memberNo=7871285&

⁵⁰⁾ 홈페이지 참고

3) 푸드아트(Food-Art) 교육적 활용

사회 문화의 예술을 통해 삶의 질을 향상시키고 현재와 사회의 변화로 더욱 가속화 되고 있는 중요한 역할을 한 것은 교육이며, 예술 교육이자 미술 교육으로 거듭나고 있다. 다양한 형태의 교육으로 접하게 되는 시각적 예술을 볼 수 있는 푸드아트로 접근할 수 있는 새로운 역할을 해주는 푸드아트 작품의 시대라 볼 수 있다. 푸드아트는 함께 어울리며 만드는 즐거움을 주는 활동이며, 공감을 교류하는 공동체 활동으로 자연스럽게 만들어주는 것이 바로푸드아트라고 한다.

그러나 그런 미술교육의 시작이 푸드아트인 경우는 보기 어렵다. 그 이유는 유아 및 초등과정의 경우 푸드아트가 확고한 교육적 확립을 가졌다고 판단하기 어렵기 때문이다. 미술교과서 자체에 푸드아트에 대한 언급이 없으며, 교사의 주관적인 의지에 따라 수업을 진행한다고 해도 대부분 푸드아트에 대한 경험이 없기에 심충적인 내용의 수업을 진행한다기보다 음식으로 미술을 할수 있다는 것이 신박하다는 주제 정도의 수업 외에 기대하기가 힘들다. 미술교육 속 미적인 체험 및 감상은 문화를 이해하고 안목 및 비평적 사고력을 키워주는 역할을 한다. 또 작품을 다르게 해석하기도 하며 키운 창의력 발달은 대상 간의 원활한 소통이 진행 중일 때 효과적일 것이다. 이런 창의성 발달이 중요함에도 불구하고 푸드아트가 두각을 드러내지 못하고 있다는 것은 푸드아트의 조형적인 예술성이 자리 잡지 못했다는 증거이기도 하다.56)

현재 푸드아트 분야가 미술교육에서 비중 있게 다뤄지지 못하는 이유는 중 등교육과정에서는 비교적 교육이 이루어지고 있지만 유아 및 초등단계에서는 어느 정도 배제되어 있기 때문이다.

vType=VERTICAL)

⁵⁴⁾ 사진출처,

⁽https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=8907340&memberNo=7871285&vType=VERTICAL)

⁵⁵⁾ 사진출처,

⁽https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=8907340&memberNo=7871285&vType=VERTICAL)

⁵⁶⁾ 지현주, 전게서, p.33.



또 다른 측면의 문제점은 미술교육으로써의 푸드아트가 다소 진부해져버린 방식, 그리고 심층적이지 못한 방식으로 행해지는 것에 있다. 특히 유아교육 및 초등교육 속 푸드아트는 작품의 과정이나 내용이 배제되었으며, '식용이 가능한 아트'라는 사고방식을 교육과정 자체에서 벗어나지 못하고 있는 오류를 보이고 있다. 그 결과에 따라 교육의 내용도 지극히 진부해지고 이 또한 창의성을 제한하기도 한다.

종합해 보자면 푸드아트에 관한 현재의 미술교육과정은 풀어나가야 할 과제가 많은 것으로 보인다. 물론 현재 중등교육 속 푸드아트는 미술교과서의 일부에 실리기도 하였으며, 비중이 점차 커져가고 있는 현황이긴 하다. 허나 7차 개정교과서의 내용을 참고해서 보자면 아직은 지극히 표현적인 영역에만 설명되어지는 푸드아트의 개념을 발견할 수 있으며, 이는 현재 푸드아트의 미술교육과정에 관한 위 본인의 주장을 뒷받침해주는 요소이다.

4. 선행연구

본 연구에서는 창의성 향상을 위한 푸드아트 활용이 아동들의 미술교육 프로 그램으로 통하여 흥미와 재미를 가질 수 있는지 접근 하였다.

창의성 향상을 위한 아동미술교육에 관한 선행 연구와 푸드아트 활용으로 미술교육 프로그램 선행연구가 미흡함으로 푸드아트 테라피(Food Art Therapy)관한 선행연구를 접근방법으로 선택하여 살펴보았다.

창의성 향상을 위한 선행 연구로는 오현진(2007) 본 연구에서는 아동미술교육은 다양한 경험과 관심 있는 태도로 생활 속에서 아름다움을 발견하여 지속적으로 되어야하며, 창의적인 학습효과와 더불어 인격형성에 도움이 되고교육현장에서 체계적으로 쉽게 활용 될 수 있는 프로그램들이 개발 되어 지속적으로 이루어져야 효과 볼 수 있다고 하였다.57)

김수진(2015)의 본 연구에서는 창의성향상을 위한 아동미술교육프로그램 연구에서는 미래에서는 창의력 발휘가 무엇보다 중요한 시대가 될 것이라 하였고, 창의성 향상에 중요한 미술교육을 어릴 때부터 꾸준히 활동해야 도움이된다고 분석하였다.58)

이유진(2017) 본 연구에서는 추후인재 양성을 위한 프로그램으로 충분한 연구만 이루어진다면 창의력의 향상에 도움을 주는 미술교육에 지대한 영향을 끼치는 스프링보드 스토리가 될 것이라고 했고, 그 역할을 충분히 이어나갈수 있을 것이라 확신했다.59)

박지현(2018) 본 연구에서는 요리활동을 통해 만들기, 음식점 놀이, 요리사 놀이 등과 같이 다양한 활동을 하면서 풍부한 상상력과 창의력이 기를 수 있 음을 알게 되었다고 하였다.⁶⁰⁾

푸드아트에 관한 선행 연구로는 최정옥(2010) 본 연구에서는 푸드아트 프로

⁵⁷⁾ 오현진, 전게서, p.56.

⁵⁸⁾ 김수진, 전게서, p.51.

⁵⁹⁾ 이유진, 전게서, p.101.

⁶⁰⁾ 박지현, 전게서, p.63.

그램의 결과로 만 5세 유아의 신체적, 언어적, 미술적, 음악적, 표상 능력에 도움이 된다는 것을 증명했다.⁶¹⁾

지현주(2012) 본 연구에서는 푸드아트의 조형예술로서의 특성과 가능성을 증명해내고 연구하였다.62)

윤명자(2013)의 연구에서는 미술 표현 능력에 있어서 푸드아트 경험집단의 창의성이 증진되었음을 보고하였다.⁶³⁾

조혜진(2014) 본 연구에서는 푸드아트 활동을 진행하면서 새로운 해석과 변형된 식재료를 이용해 유아들의 작품을 새롭고 창의적이게 표현해냈다고 하였다.⁶⁴⁾

송미정(2015) 본 연구에서는 협동적 푸드아트 활동은 지도성, 도움주기, 의사소통, 주도적 배려, 접근 시도하기, 나누기, 감정이입 및 조절 등 모든 하위 영역에 걸쳐 친사회적 행동 증진의 효과를 가질 수 있다고 하였다.⁶⁵⁾

조은희(2016) 본 연구에서는 유아교육기관에서의 푸드아트 활용은 유아의 친사회적 행동과 정서지능에 효과가 있음을 알 수 있다.⁶⁶⁾

문경희(2017) 본 연구에서는 동화를 활용한 푸드아트 활용은 유아의 입체표 현 능력 향상과 채소편식행동 감소에 효과적인 교수. 학습법으로 유아교육 현장에 적용할 가치가 있다고 하였다.⁶⁷⁾

이상과 같이 푸드아트 테라피 관련된 선행 연구에서 창의성 향상을 위한 푸드아트 프로그램이 최근 푸드아트의 활용 가능성에 대한 관심이 확대되고 있으며, 이와 관련된 연구가 이루어지고 있다. 본 연구에서는 아동들이 서로 이야기 나누고, 재료나 도구를 같이 나누어 쓰면서 배려와 소통과 함께 이루어졌으며, 푸드아트를 통한 미술교육이 효과적으로 볼 수 있다. 창의성 향상이

⁶¹⁾ 최정옥. "푸드 아트 프로그램을 통해 나타나는 유아의 표상에 관한 연구" (경남대학교 교육대학원, 2010). p.29.

⁶²⁾ 지현주, 전게서, p.53.

⁶³⁾ 윤명자, 전게서, p.54.

⁶⁴⁾ 조혜진, 전게서, p.49.

⁶⁵⁾ 송미정, 전게서, p.102.

⁶⁶⁾ 조은희, 전게서, p.43.

⁶⁷⁾ 문경희, 전게서, p.44.



발전될 가능성을 볼 수 있는 푸드아트로 거듭 날 것으로 사료된다.

A CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 푸드아트(Food-Art)를 통한 미술교육 수업모델제시

1. 푸드아트(Food-Art) 수업

푸드아트 활동으로 교육과정에 적용한 교육 프로그램으로 식재료를 활용하여 작품을 만들어 자신의 내면적인 감성적으로 표현하는 예술의 장르이며, 식재료가 되는 채소와 열매, 곡류 등으로 다양한 소품들 위에 도화지에 그림을 그리듯 자신의 느낌과 생각을 표현하고, 작품을 통한 활동이 연계되는 전 과정을 의미한다.

1) 계획 및 방법

본 푸드아트 프로그램의 연구 기간은 2019년 05월부터 2019년 8월까지 8주 (주 2회)의 기간 동안 연구했음으로 다소 짧은 연구 기간에 입각해 전체적인 일반화에 있어선 제한이 있다. 또, 광주광역시에 위치한 G미술교습소에 재원중인 초등학교 저학년 24명을 대상하였고, 수업시간은 40분 수업으로 미술이론과 프로그램이 같이 진행되었다.

프로그램은 (김춘일, 창의성 교육, 그 이론과 실제, 1999)참고로 한다. (수업의 방법으로는 아래와 같다.)

- ① 학습자의 발달정도를 수업 이전에 이미 파악한다.
- ② 학습자의 발달정도는 아이마다 다를 수 있기 때문에 아동별 발달정도를 미리 파악하는 것이 중요하다.
- ③ 아동의 미술활동은 심리표현의 과정임을 상기한다.
- ④ 주제를 정해주기보다 그리고 싶은 것이 있는지 먼저 묻는다.
- ⑤ 아동이 주제를 정했을 때 주제에 대해서 이야기를 나눈다.

- ⑥ 대화의 시도를 통해 생각이 펼쳐질 수 있도록 격려한다.
- ⑦ 표현단계에서 묘사에 특별한 제제를 두지 않는다.
- ⑧ 표현정도에 대해서 어려워하지 않도록 그릴 수 있는 만큼만 그리도록 이야기 해 주어 심리적 안정을 준다.
- ⑨ 아동만의 독특한 표현방식에 끊임없이 칭찬한다.
- ⑩ 표현과정에서 아이가 긴장하거나 특별한 제약을 받지 않는 환경을 조성해준다.
- ① 채색단계의 재료를 스스로 선택하게 한다.
- ② 표현과정 중에도 아이가 표현하는 그림에 대해서 이야기를 펼쳐 나갈 수 있게 격려한다.⁶⁸⁾

⁶⁸⁾ 김수진, 전게서, p.34.

2) 푸드아트(Food-Art) 수업 지도 프로그램

본 연구는 식재료에 대한 이해를 바탕으로 하여 재료의 다양함과 특징을 이해하고 활용해보았다. 푸드아트를 실행해보며, 아동들의 긍정적 효과와 흥미를 분석해봄으로써, 푸드아트의 새로운 방향을 모색해보았다.

과정과 의미를 중시하는 특징을 활용하여 다양성 안에서 찾을 수 있는 창의 력과 상상력이 향상 시킬 수 있는 기회를 갖게 되고, 아름다운 표현이나 정 해진 형식을 깨트려 새로운 아이디어와 자유로운 사고를 발휘할 수 있다.69) 아동들의 의도를 자유롭게 표현할 수 있음으로써 푸드아트에 대한 흥미와 창의성이 생길 수 있도록 계획하였다.

이것을 토대로 푸드아트 수업 지도 프로그램을 통해 기대효과는 다음과 같다.

첫째, 푸드아트를 이해함으로써 식재료에 대한 범위가 확장될 것이다.

둘째, 아동들이 수업주제와 방법을 잘 받아들인다면, 교사의 개입 없이도 스스로 목표를 두고 적극적이며 자발적인 수업이 진행 될 것이다.

셋째, 아동들이 푸드아트를 표현하는 과정 중 다양하고 고정된 사고에서 벗어나 새로운 아이디어들을 제시할 수 있고, 창의력과 상상력을 향상 시킬 수있도록 도움을 줄 것이다.

넷째, 아동들에게 친숙한 식재료로 미술에 접근함으로써 미술에 대한 걱정과 두려움이 덜어지고 더욱 더 편안하게 접근할 수 있게 할 것이다.

다섯째, 푸드아트는 평가의 기준이 없어 아동들이 직접 제작하고 구상한 작품에 대한 만족도가 높을 것이다.

여섯째, 푸드아트 활동 중 재료의 모양과 크기를 자신의 작품에 맞추어 자유롭게 변경하는 것은 아동들에게 표현력을 더 풍부하게 하는 요소가 될 것이다.

⁶⁹⁾ 이은주, "개념미술을 활용한 수업지도안 연구: 중학교3학년을 중심으로"(홍익대학교 교육대학 원,2008), p.13.

<표 4> 푸드아트 수업 지도 프로그램 1회차

수업 주제	L	나를 소개해요!	대상 회차	8~10세 1회차	학습 시간	40분
준비물		식빵, 과자, 초코 블	볼, 숟가락, 7	개인접시		
학습 목표	2	식재료를 사용하여 자신의	기 모습을 표	현할 수 있	있다.	
과정	내용	제부 수 ^c 교 사	업 사항 아	동	및	준비 지도 사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 호인사 ·출석확인 ·동기유발 ·학습목표 제시 ·수업방향	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 식빵위에 여러 종류의 과자를 이용하여 자신의 얼굴을 표현할거에요!")	·자세를 비고 수업에 다책상전 ·상호인사 "선생님 안녕하세요 ·수업 주지시지 우업 하네요 수업 내어 이해하도록 ·수업의 전기 다.	동참한 성리 !" 와 방법 인다. 음 일고 한다. 체과정을	·출석 ¹ ·바른 ² 취하5 한다. ·참고 ²	자세를 E록
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말· 경청한다. ·질문에 대 ¹ 의문점은 3	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부 수	자료 준비 및	
과정	내용	교사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 발표 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 거울을 보며 자신 의 얼굴을 관찰한다. 2. 개인접시 위에 식 빵을 놓는다. 3. 식빵위에 과자들로 자신의 얼굴을 표현한 다. ·학습한 내용을 간단 히 질문하여 학습내용 을 파악했는지 언급하 기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현한 특징을 발표한다. <그림 7 - 9세, 여> <그림 8 - 8세, 여> <그림 9 - 8세, 여>	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간 에는 달걀을 이용하여 요술달걀을 표현할거 에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.



<표 5> 푸드아트 수업 지도 프로그램 2회차

수업 주제		요술달갿	대상 8~10세 회차 2회차	학습 시간 40분
준비물 학습 목표		작산엽실, 털가두만 	죽, 물감, 도화지, 펜 새로운 표현할 수 9	있다.
과정	내용	세부 수 ^c 교 사	업 사항 아 동	자료 준비 및 지도 유의사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·동기유말 ·학습목표 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 요술 달걀과 함께 다시 태어나고 싶은 모습을 밀가루 반죽에 색을 넣어 표현할거에요!")	·자세를 바르게 하고 수업에 동참한다책상정리 ·상호인사 "선생님 안녕하세요!" ·수업 주제와 방법을 주지시킨다. ·수업방법을 소리 내어 읽고 이해하도록 한다. ·수업의 전체과정을 머릿속에서 떠올린다.	·출석부 ·바른자세를 취하도록 한다. ·참고자료
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말씀에 경청한다. ·질문에 대답하고 의문점은 질문한다.	·학생들이 주의집중 할 수 있도록 주의시킨다.

		세부 수'	자료 준비 및	
과정	내용	교사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 결 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 다시 태어나고 싶은 모습을 생각한다. 2. 밀가루반죽과 물감을 섞어 원하는 색을만든다. 3. 색깔반죽으로 다시태어나고 싶은 모습을도화지에 표현한다. 4. 표현한 그림 옆에 달걀껍질을 붙인다. ·학습한 내용을 간단히 질문하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. <그림 10 - 10세, 여> (그림 11 - 10세, 여> (그림 12 - 9세, 여>	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간 에는 원두가루를 이용 하여 장래희망을 표현 할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도 한다.

<표 6> 푸드아트 수업 지도 프로그램 3회차

수업 주제		장래희망	대상 회차	8~10세 3회차	학습 시간	40분
준비물		원두가루, 도화지,	목공풀, 연필	l, 지우개		
학습		자신의 장래희망을 자	유롭게 표현	 할 수 있다		
목표		세부 수약				준비
과정	내용	/II / T	급 ^F생		1	포미 지도
77.8	418	교 사	아	동		사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·창호인사 ·출석확인 ·동기유발 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 원두가루를 이용하여 장래희망을 표현할거에요!")	·자세를 변고 수업에다책상가 ·상호인사 "선생님 안녕하세요 ·수업 주지시기 ·수업 내어 이해하도록 소리 내어 다른 나이 하도록 나이 이해하도록 다른 사람들은 사람들은 사람들은 사람들은 사람들은 사람들은 사람들은 사람들은	동참한 정리 !" 위와 방법 킨다. 을 위고 한다. 체과정을	·출석 ¹	부 자세를 -목
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은 ²	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부 수약	자료 준비 및	
과정	내용	교사	아 동	지도
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 도화지에 장래희망을 스케치한다. 2. 원두가루를 뿌릴 부분에 목공 풀을 발라준다. 3. 목공 풀 위에 원두가루를 뿌린 후 눌러준다. ·학습한 내용을 간단히 질문하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. <그림 13 - 8세, 여> <그림 14 - 9세, 여> <그림 15 - 9세, 여>	·흥미를 느끼고 작품에 이해할 수 있도록 유도한다. ·수업에 적극적으로임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 가족들과 함께 떠난 여행을 채소와 과자를 사용하여 표현할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 7> 푸드아트 수업 지도 프로그램 4회차

수업 주제	c	여행을 떠나요	대상 회차	8~10세 4회차	학습 시간	40분
준비물		채소, 과자, 도	E화지, 목공	풀		
학습 목표		기억에 남는 여행을 창의	의적으로 표	현할 수 있	다.	
7.3.5		세부 수약	업 사항		자료	준비
과정	내용	교 사	٥}	동		지도 사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·동기유발 ·학습목표 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 가족들과 함께 떠난 여행중 가장 기억에 남는 장면을 표현할거에요!")	·자세를 비고 수업어다책상 ⁷ ·상호인사 "선생님 안녕하세요 ·수업 주지시》 ·수업 내어 이해하도록 소리 내어 다른 작업의 전다.	동참한 정리 -!" 위와 방법 킨다. 을 일고 - 한다. 체과정을	·출석 ¹	부 자세를 =록
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은 ²	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교사	아 동	지도
전개 (30)		·작품 제작 과정 설명 1. 가족여행 중 기억에 남는 장소를 생각한다. 2. 채소와 과자를 표현할 크기에 맞춰 자른다. 3. 크기에 맞춰 자른 목공품에 붙여 도화지에 표현한다. ·학습한 내용을 간단히 질문하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. <그림 16 - 10세, 여> <그림 17 - 9세, 여> <그림 18 - 8세, 여>	·흥미를 느끼고 작품에 이해할 수 있도록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 소면을 이용하여나만의 빙수를 표현할거예요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 8> 푸드아트 수업 지도 프로그램 5회차

수업 주제		나만의 빙수	대상 회차	8~10세 5회차	학습 시간	40분
준비물		소면, 물감,	과자, 도화	지]		
학습 목표	÷	촉감을 느끼며 자유롭게	나만의 병수	수를 표현한	다.	
		세부 수약	업 사항		자료	준비
과정	내용	교사	아	동		지도 사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·동기육목표 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 소면에 색을 입혀 나만의 빙수를 표현할거에요!")	"선생님 안녕하세요!" ·수업 주제와 방법 을 주지시킨다.		유의사항 ·출석부 ·바른자세를 취하도록 한다. ·참고자료	
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 결 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 물감을 이용해 자신이 원하는 색을 소면에 입힌다. 2. 색을 입힌 소면으로 나만의 병수를 표현한다. 3. 과자로 병수를 꾸며준다. ·학습한 내용을 간단히 질문하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. <그림 19 - 8세, 여> <그림 20 - 8세, 여> <그림 21 - 8세, 여>	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 볶음밥위에 달걀지단으로 스펀지 밥캐릭터를 표현할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 9> 푸드아트 수업 지도 프로그램 6회차

수업 주제	<u></u>	던지밥 표현하기	대상 회차	8~10세 6회차	학습 시간	40분
준비물		달걀, 밥, 햄, 채;	소, 치즈, 김 ————	, 케찹 ————		
학습 목표		나만의 표현으로 스	<u>-</u> 펀지밥을 왺	반성한다.		
		세부 수약	겁 사항		자료	준비
과정	내용	교사	아	동		지도 사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호석화 이유 발 조성 한 기유 목표 제시 ·수 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 볶음 밥을 만든 후 달걀지 단과 치즈, 케찹을 사용하여 스펀지 밥 캐릭터를 표현할거에요!")	·자세를 변지 수업에 다책상기 ·상보 나 사 보 이 사 생님 안녕하 된 지 사 합니다. 무 업 바 내 어 다 다 그 이해 하 의 전 이 나 다 된 어 다.	동참한 정리 !" 위 방법 긴다. 을 일고 한다. 체과정을	·출석· ·바른〉 취하5 한다. ·참고〉	자세를 드록
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은 ²	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교 사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 직접 채소와 햄을 자르고 밥과 함께 섞 어 볶음밥을 만든다. 2. 볶음밥 위에 달걀 지단을 올린다. 3. 달걀지단 위에 점 전의 지금을 사용해 점 터의 모습을 표현한 다. ·학습한 내용을 간단 히 질문하여 학습내용 을 파악했는지 언급하 기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현한 특징을 발표한다. <그림 22 - 10세, 여> <그림 23 - 8세, 여> <그림 24 - 8세, 여>	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간 에는 과일과 과자를 이용하여 동물농장을 표현할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 10> 푸드아트 수업 지도 프로그램 7회차

수업 주제		동물농장	대상 회차	8~10세 7회차	학습 시간	40분
준비물		도화지, 연필, 지	추개, 파일, 	<u> </u>		
학습 목표		식재료를 이용하여	동물농장을	표현한다.		
		세부 수약	업 사항		자료	준비
과정	내용	교사	아	동		지도 사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·창 호인 · 홍 기 유 보 기 유 일 가 하는 이 보 보 가 하는 이 보 보 가 있 하는 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 과일 과 과자를 이용하여 동물농장을 표현할거에요!")	·자세를 변고 수업에 다책상기 ·상호인사 "선생님 안녕하 지시 한 다 그리 내어 그 이해하고 이 어디로 이 나 다 그 이 나 다 그 전 다 다 그 선 다 다 .	동참한 정리 !" 위 방법 긴다. 을 일고 한다. 체과정을	·출석· ·바른〉 취하5 한다. ·참고〉	자세를 드록
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 결 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 도화지에 동물들을 스케치한다. 2. 스케치 한 도화지 위에 알맞은 크기에 맞춰 과일들을 잘라준 다. 3. 잘라진 과일과 과 자로 동물들을 표현한 다. ·학습한 내용을 간단 히 질문하여 학습내용 을 파악했는지 언급하 기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. <그림 25 - 8세, 여> <그림 26 - 9세, 여> <그림 27 - 9세, 여>	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 양배추에 물감을 묻혀 열기구를 표현할 거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 11> 푸드아트 수업 지도 프로그램 8회차

수업 주제	열	기구 표현하기	대상 회차	8~10세 8회차	학습 시간	40분
준비물		양배추, 파프리카, 물	감, 도화지,	크레파스		
학습 목표	재	료의 형태를 이해하고 🤊	창의적으로 :	표현할 수	있다.	
		세부 수약	업 사항		자료	준비
과정	내용	교사	아	동		지도 사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·돌기유발 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 잘라 진 양배추에 물감을 묻혀 열기구를 표현할거예요!")	·자세를 병고 수업에 다책상기 ·상호인사 "선생님 안녕하세요 주지 의 한법을 나서 어디로 전 바법을 다 그 이해하도 전 더 및속에 다.	동참한 정리 " 위와 방법 킨다. 을 일고 한다. 체과정을	·출석· ·바른〉 취하5 한다. ·참고〉	자세를 드록
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교 사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)		·작품 제작 과정 설명 1. 잘라진 양배추에 물감을 묻혀 도장을 찍듯 도화지에 찍어준다. 2. 잘라진 파프리카도 물감에 묻혀 구름과해를 표현한다. 3. 검데파스를 이용해 그림을 꾸며준다. ·학습한 내용을 간단히 질문하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현한 특징을 발표한다. 〈그림 28 - 10세, 여〉 〈그림 29 - 10세, 남〉 〈그림 30 - 9세, 여〉	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 과일과 채소, 소세지, 식빵을 이용해 곤충과 달팽이를 표현할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료		·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 12> 푸드아트 수업 지도 프로그램 9회차

수업 주제		곤충 만들기	대상 회차	8~10세 9회차	학습 시간	40분	
준비물	;	과일, 채소, 소세지, 식삥	l, 채소, 소세지, 식빵, 소스, 꼬챙이, 개인접시 				
학습 목표		곤충의 모습을 자유	롭게 표현할	수 있다.			
과정	내용	세부 수 ⁽ 교 사	업 사항 아	동	및	준비 지도 사항	
도입 (5)	_	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 과일 과 채소, 소세지, 식빵을 이용해 곤충과 달팽이를 표현할거에요!")	·수업 주저	동참한 정리 !" 와 방법 킨다. 을 읽고 - 한다. 체과정을	·출석· ·바른〉 취하도 한다. ·참고〉	자세를 -록	
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은 ²	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.	

		세부	사항	자료 준비 및
과정	내용	교사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 결 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 양배추를 접시에 깔고 오이 속을 파낸 후 마요네즈를 채워준다. 2. 의에 채소와 과 등의 울려 곤충의 주 진하여 후을 표현한 후 고등의 만들어 꼬챙이로 소세지에 고정시킨다. ·학습한 내용을 하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현한 특징을 발표한다. <그림 31 - 9세, 여〉 <그림 32 - 8세, 여〉 <그림 33 - 10세, 여〉	·흥미를 느끼고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 잡곡과 원두가루를 사용하여 닭을 표현할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 13> 푸드아트 수업 지도 프로그램 10회차

수업 주제		닭 표현하기	대상 회차	8~10세 10회차	학습 시간	40분	
준비물		잡곡, 원두가루, 도	잡곡, 원두가루, 도화지, 목공풀, 연필				
학습 목표		자유롭게 재료를 🤊	정해 닭을 표	전한다.			
		세부 수약	업 사항		자료	준비	
과정	내용	교사	아	동		지도 사항	
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·동기유막 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 물감대신 잡곡과 원두가루를 사용하여 표현할거에요!")	·자세를 변고 수업에 다책상가 ·상호인사 "선생님 안녕하세요 ·수업 주지시키 ·수업 내어 이해하도록 소리 내어 다. 어렵의 전 다.	동참한 정리 !" 와 방법 킨다. 을 읽고 한다. 체과정을	·출석· ·바른〉 취하5 한다. ·참고〉	자세를 E록	
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은	답하고	수	들이 일중 할 있도록]킨다.	

		세부	사항	자료 준비 및
과정	내용	교 사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 도화지에 닭을 스케치한다. 2. 잡곡으로 닭에 맞는 생을 고른다. 3. 물려 잡곡과 원두가루를 올려 붙여준다. ·학습한 내용을 간단히 질문하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. <그림 34- 10세, 여> <그림 35 - 8세, 여> <그림 36 - 8세, 여>	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간 에는 소금을 이용하여 하늘을 표현할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 14> 푸드아트 수업 지도 프로그램 11회차

수업 주제		소금하늘	대상 회차	8~10세 11회차	학습 시간	40분
준비물	<u> </u>	소금, 물감, 도화지, 연필	l, 지우개, L	네임펜, 목궁	7 풀	
학습 목표		재료의 특성을 이해	하며 표현할	수 있다.		
		세부 수약	업 사항		자료	준비
과정	내용	교사	아	동		지도 사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출 기유 말 ·학습목표 제시 ·수업 방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 건물과 도로위에 있는 하늘을 소금을 이용해 표현할거에요!")	·자세를 변고 수업에 다책상 ² ·상호인사 "선생님 안녕하세요 ·수업 주지 방법을 소리 내어 이해하도 전 이해하고 전 다.	동참한 정리 !" 와 방법 킨다. 을 읽고 한다. 체과정을	·출석· ·바른〉 취하도 한다. ·참고〉	자세를 -록
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은	답하고]중 할 있도록

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 발표 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 건물과 도로, 산을 스케치 한 후 네임펜 으로 선을 따준다. 2. 하늘부분에 목공풀 을 발라 소금을 붙여 준다. 3. 자신이 원하는 하 글의 생길한다. 4. 물감으로 건물과 자료한 내용을 작년다. 기관을 작실한다. 의 절문하여 학습내용 을 파악했는지 언급하 기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. 〈그림 37-8세, 여〉 〈그림 38 - 10세, 여〉 〈그림 39 - 8세, 여〉	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간 에는 초코파이와 막대 과자를 이용하여 꽃게 를 표현할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 15> 푸드아트 수업 지도 프로그램 12회차

수업 주제		초코파이 꽃게	대상 회차	8~10세 12회차	학습 시간	40분
준비물	į –	초코파이, 막대과자, 도호	∤지, 연필, [⊅]	지우개, 색약	면필 	
학습 목표		식재료를 이용하여 창의]적으로 표현	현할 수 있다	구 .	
		세부 수약	업 사항		자료	준비
과정	내용	교사	아	동		지도 사항
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출식 후인 ·학습목표 제시 ·수업 기수업 기수업 기수업 기수업 기수업 기수업 기수업 기수업 기수업 기	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생 에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 바다속을 그린 후 초코파이와 막대과자를 이용하여 꽃게를 표현할거에요!")	·자세를 변지 수업에 다책상기 ·상호인사 "선생님 안녕하세요 주지 의 한법을 내어 이해하도 전 이해하다 전 어머릿속에 다.	동참한 정리 !" 와 방법 킨다. 을 읽고 한다. 체과정을	·출석· ·바른〉 취하5 한다. ·참고〉	자세를 E록
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은 ²	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교 사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 발표 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 바다 속을 스케치한 후 네임 펜으로 선을 반다. 2. 색연필로 바다속을 색칠해준다. 3. 초코파이에 막대과자를 꽂아 꽃게를 막다. 4. 색종이를 잘라고 꼭 하나는 생종을 표현한다. '학습한 내용을 간단하여학습내용을 파악했는지 언급하기. '주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현한 특징을 발표한다. 〈그림 40-8세, 여〉 〈그림 41-10세, 여〉 〈그림 42-8세, 여〉	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 감자를 이용하여나뭇잎을 표현할거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 16> 푸드아트 수업 지도 프로그램 13회차

수업 주제		감자도장	대상 회차	8~10세 13회차	학습 시간	40분
준비물		감자, 물감, 색연필, 및	도화지, 네임	펜, 조각칼	•	
학습 목표		재료의 다양한 영역을 여	기해하며 표	현할 수 있	다.	
과정	내용	제부 수' 교 사	업 사항 아	동	자료 준비 및 지도 유의사항	
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·동기유발 ·학습목표 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 감자를 이용하여 나뭇잎 도장을 표현할거에요!")	·자세를 비고 수업어다책상 ⁷ ·상호인사 "선생님 안녕하세요 ·수업 주지시 ³ ·수업 바법을 소리 내어 이해하도록 나이해 하도록 다른 나는	동참한 정리 !" 와 방법 킨다. 을 읽고 한다. 체과정을	·출석· ·바른〉 취하5 한다. ·참고〉	자세를 드록
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교 사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 결 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 도화지에 손바닥을 그려 손바닥 나무를 그려준다. 2. 네임 펜으로 선을 따고 색연필로 색칠한다. 3. 잘라진 감자에 조 각칼을 사용하여 나뭇 잎모양을 낸다. 4. 감자를 물감에 묻혀 손바닥 나무에 찍어준다. ·학습한 내용을 간단히 질문하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. 〈그림 43-9세, 여〉 〈그림 44-8세, 여〉 〈그림 45-9세, 여〉	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 과자로 가족을 표현해 모빌을 만들거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 17> 푸드아트 수업 지도 프로그램 14회차

수업 주제	과자모빌		대상 8~10세 회차 14회차	학습 시간 40분		
준비물		과자, 젤리, 초콜렛, 글루건, 노끈, 나무젓가락				
학습 목표	,	제작과정을 알 수 있고	자유롭게 표현할 수 🤉	있다.		
		세부 수약	업 사항	자료 준비		
과정	내용	교사	아 동	및 지도 유의사항		
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 호인사 ·출석확인 ·동 기유 목표 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 과자로 가족을 표현해 모 발을 만들 거예요!")	·자세를 바르게 하고 수업에 동참한다책상정리 ·상호인사 "선생님 안녕하세요!" ·수업 주제와 방법을 주지시킨다. ·수업방법을 소리 내어 읽고 이해하도록 한다. ·수업의 전체과정을 머릿속에서 떠올린다.			
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이해시킨 후 작품 제작을 시작한다.	·선생님 말씀에 경청한다. ·질문에 대답하고 의문점은 질문한다.	·학생들이 주의집중 할 수 있도록 주의시킨다.		

		세부 사항		
과정	내용	교사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 발표 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 과자를 사용하여 가족을 표현한다. 2. 젤리와 초콜렛을 이용해 섬세한 표현을 해준다. 3. 글루건을 사용해 나무젓가락에 노끈을 붙여준다. 4. 노끈에 완성된 과 자를 붙여 모빌을 완 성한다. ·학습한 내용을 간단 히 질문하여 학습내용 을 파악했는지 언급하 기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. <그림 46- 9세, 여> <그림 47 - 8세, 여> <그림 48 - 9세, 여>	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간에는 주먹밥이 포켓볼이 되어 캐릭터가 나오는 주먹밥을 만들거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.

<표 18> 푸드아트 수업 지도 프로그램 15회차

수업 주제	Ž	주먹밥 포켓볼	의사 15의사 시간			40분	
준비물	1	밥, 채소, 참치, 마요네즈, 옥수수, 도화지, 색연필					
학습 목표		다양한 미술을 이해하는	는 태도를 기	h질 수 있다	₹.		
과정	내용	세부 수 ⁽ 교 사		동	자료 준비 및 지도 유의사항		
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·동 기유목표 제시 ·수업방향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 주먹밥이 포켓볼에서 캐릭터가나오는 것처럼 만들거에요!")	소리 내어 읽고				
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이 해시킨 후 작품 제작 을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은 ²	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.	

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교사	아 동	지도
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 발표 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 잘게 썰은 재료들을 바가 함께 섞어준다. 2. 주먹밥 모양으로만들어 김을 사용해포켓볼 띠를 표현한다. 3. 자신이 원하는 포켓된 그려크기에 맞게 잘라주고꼬챙이를 붙인다. 4. 주먹밥에 포켓몬 캐릭터를 꽂는다. ·학습한 내용을 간단히 질문하여 학습내용을 파악했는지 언급하기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. <그림 49- 10세, 여> <그림 50 - 8세, 남> <그림 51 - 9세, 여>	·흥미를 느끼고 작품에 이해할 수 있도록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·차시예고 ·주변정리	·차시예고 (다음 시간 에는 과자목걸이와 상 장을 만들거에요.) ·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·차시예고를 듣는다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·다음 시간 수업을 잘할 수 있도록 지 도한다.



<표 19> 푸드아트 수업 지도 프로그램 16회차

수업 주제		참 잘했어요	대상 회차	8~10세 16회차	학습 시간	40분	
준비물		과자, 줄, 상장, 네임펜, 색연필					
학습 목표		다양한 미술을 이해하는	는 태도를 기	-질 수 있다	₹.		
과정	내용	세부 수 ^c 교 사	업 사항 아 동		자료 준비 및 지도 유의사항		
도입 (5)	·학습환경 분위기 조성 ·상호인사 ·출석 위발 ·학습목표 제시 ·수업 행향 제시	·학습 분위기 조성 ·상호인사 ·출석확인 ·수업 주제와 방법을 설명하며 전체 학생에게 주지시킨다. ·수업 전개의 윤곽과 방향을 제시한다. ("이번 수업은 과자 목걸이와 상장을 만들거에요!")	·수업방법을	동참한 정리 !" 위 방법 긴다. 을 일고 한다. 체과정을	·출석· ·바른› 취하5 한다. ·참고›	자세를 드록	
전개 (30)	·학습내용 설명하기 ·작품제작 과정설명	·이번 수업 방법을 이 해시킨 후 작품 제작 을 시작한다.	·선생님 말 경청한다. ·질문에 대 의문점은 ²	답하고	수	들이]중 할 있도록]킨다.	

		세부	자료 준비 및	
과정	내용	교 사	아 동	지도 유의사항
전개 (30)	·예시자료 보기 ·순회지도 ·완성된 결 과물 발표	·작품 제작 과정 설명 1. 평소에 칭찬받은 행동을 상장에 작성한 다. 2. 색연필을 사용하여 상장을 꾸며준다. 3. 과자를 줄에 넣어 목걸이를 만든다. ·학습한 내용을 간단 히 질문하여 학습내용 을 파악했는지 언급하 기. ·주의 집중을 시킨다.	·주의 깊게 듣는다. ·자신의 작품에 표현 한 특징을 발표한다. 〈그림 52- 9세, 여〉 〈그림 53 - 8세, 여〉 〈그림 54 - 10세, 남〉	·흥미를 느끼 고 작품에 이 해할 수 있도 록 유도한다. ·수업에 적극적으로 임하게 한다.
정리 (5)	·주변정리	·정리 및 재료정돈 ·인사 후 수업종료	·정리 내용을 상기 한다. ·인사하고 정리정돈 한다.	·마지막 수업 을 잘 마무리 한다.

2. 프로그램 현장 활용

1) 푸드아트(Food-Art)를 통한 흥미와 이해

수업을 계획할 때 고려해야하는 것들이 많이 있다. 그 중 연구자가 가장 고민했던 것 중에 하나가 아동들의 '흥미'를 유발하는 방법에 관한 것이다. 수업의 도입, 전개, 정리 각 단계에서 교사가 펼치는 전략에 따라 아동들의 흥미가 달라지고, 이는 수업의 결과로 연결되기 때문이다.70)

연구자는 푸드아트 수업을 진행하면서 단순히 먹는 것으로만 생각했던 식재료를 사용한다는 점에서 아동들에게 큰 흥미를 불러일으킬 것이라고 예상했었다. 왜냐하면 수업시간에 흔히 사용하지 않는 식재료를 가지고 수업을 진행한다는 사실 하나만으로도 아동들의 흥미를 유발하기엔 충분하다 생각했기때문이다.

수업의 도입에서 식재료를 사용한다는 점에서 흥미를 유발했다고 하여 이흥미가 수업의 끝까지 이어지는 것이 아니다. 아동들이 흥미를 가지고 해 나갈 수업 활동을 어떻게 구성하는지도 매우 중요하다.71)

수업에서 흥미유발을 중요하게 생각하는 이유는 아동들의 흥미를 유발하여 수업에 적극적으로 참여하게 만드는 것이 수업의 목표이고 그러한 동기유발 이 수업의 결과를 더 좋게 만들기 때문이다. 그리고 열심히 준비해 간 수업 을 아동들이 적극적으로 참여해줄 때 교사로서 보람을 느끼기도 한다. 그런 수업은 교사뿐만 아니라 학생에게도 의미 있는 수업으로 기억에 남을 것이 다.

또, 가정에서 흔히 볼 수 있는 식재료를 가족들과 함께 사용하여 푸드아트 활동을 해보는 것보다 수업시간의 활동이 아동들에게 긴장감이 없는 편안한 환경을 만들어주며 억압과 통제를 받지 않아 더 재밌고 흥미로운 푸드아트

⁷⁰⁾ 조은숙, "증강현실을 활용한 미술수업의 학습 효과에 대한 연구: 스마트폰 어플리케이션 Aurasma를 활용하여"(한국교원대학교 대학원,2018) p.86.

⁷¹⁾ 조은숙, 상게서, p.90.

활동이 된다. 자율적이고 편안한 분위기속에서 식재료의 사용이 자유로워진 아동들은 더 풍부하고 창의적인 표현으로 이루어지고 스스로 여러 방면의 시도에 의해 새로운 결과물을 완성하기도 한다. 아동들 스스로 활동을 하며 몰입하고 집중력으로 이어지며 집중력이 향상되는 효과를 얻을 수 있다. 또, 집중력이 향상되며 활동에 대해 자신감이 상승하며 다른 교과에 대한 도전정신이 생겨 학습효과를 상승하는 경험을 하게 된다.

2) 푸드아트(Food-Art)를 통한 창의성 교육발달

아동들이 스스로 푸드아트 활동을 할 수 있는 수업 환경 속에서 창의적 수 업형태를 진행하였고, 아동이 주체가 되어 자신이 직접 생각하고 방법을 모 색 할 수 있도록 환경을 만들어 주었다. 교사의 지시에 의해 진행했던 주입 식 교육의 영향 때문인지 무엇을 어떻게 그려야하는지 몰랐었던 아동들도 있 다. 그것은 온전한 자유를 느끼며 진행한 수업 경험이 없기 때문이다.

재료의 선택 면에서 아동들은 미처 생각지도 못한 재료에 대해 어색하고 낯설어 했으며 약간의 두려움을 느끼기도 했지만 이내 흥미로운 수업으로 이어졌다.

특히 아이마다 재료의 선택에 차등을 두고 다양성을 높였을 때 자신이 사용하고 있는 재료 외에도 다른 아이의 사용 재료에도 높은 관심을 보였으며 이는 간접적인 흥미를 높이는 결과이기도 하다. 아이들은 자신이 사용하는 재료와 다른 아이가 사용하는 다양한 재료를 통해 관심의 폭이 상승하고 온전히 자신만의 주체로서 수업에 임하게 되면서 잠재된 창의적 표현력이 발산되어 결국엔 창의성 향상으로 이어지는 효과가 나타나게 된다.72)

⁷²⁾ 김수진, 전게서, p.41.

Ⅳ. 결론

지금 현대사회는 빠르게 변화되어 가고 있고, 미술교육은 창의성이 중요하게 여겨지고 있으며, 이는 다양한 사회적 변화와 더불어 창의성이 미술교육에 적용되고 있다고 본다. 미술 활동은 단순한 표현 활동이 아닌 감각적으로 환경과 심적인 가치관을 형성 시킬 뿐 만 아니라 아동들의 학습과 지식체계를 주는 창의성교육 활동이라고 생각된다.

또한 푸드아트 프로그램 개발에 노력을 하고 교육적인 방향을 기울이며 이를 활용하여 푸드아트 프로그램들이 다른 장르의 미술교육 프로그램들과도 접근할 수 있게 연계 되어야 할 뿐만 아니라 아동들의 창의성을 향상 시킬수 있도록 해야 한다. 최근 문화·예술이 적극적으로 활용되고 있지만 아직 푸드아트와 관련하여 전문화된 미술교육 프로그램이 미흡하며, 부분적으로 미술교육 및 체험 프로그램들이 많아 져야 할 것이라 사료된다.

이에 따라 연구자는 현재 본 연구의 사례 대상지인 광주에 위치한 미술교 습소 아동 24명만을 대상으로 푸드아트 프로그램을 다양하게 시도하였고, 아 동들이 푸드아트 프로그램에 대한 많은 관심과 참여도가 높다는 사실을 확인 하였으며, 향후 아동들을 위한 다양하고 풍부한 푸드아트 프로그램이 미술교 육에 도입할 수 있도록 하여야 한다. 푸드아트 프로그램이 아동들의 창의성 을 향상시켜주는 역할로 꼭 필요성이 있다고 본다.

이와 같이 연구를 통하여 본 논문의 결론은 다음과 같다.

첫째, 푸드아트를 통한 아동들이 편안한 학습 분위기 속에서 풍부한 표현력을 향상시킬 수 있으며, 딱딱하고 규칙과 규범이 정해져있는 환경에서의 미술활동보다 더 자유롭고 흥미로운 표현 활동이 이루어 질 수 있다.



둘째, 아동기의 창의성은 다양하게 나타나기 때문에 아동들의 서로 상호작용을 통한 의사소통에도 도움이 되고, 아동기에서 필요한 의사소통과 긍정적인 효과를 볼 수 있었고, 그뿐만 아니라 푸드아트의 다양한 소재를 가지고 미술과 복합시킬 수 있다는 장점을 지니고 있다고 본다.

셋째, 미술교육은 아동들이 스스로 표현할 수 있는 아동 중심의 자발적인 학습이 가능할 뿐만 아니라 모든 선택과 판단이 아동들 스스로 이루어지기 때문에 자신에 대한 탐색이 가능하다.

넷째, 푸드아트를 통한 소재의 다양성이 창의성과 감각적인 것을 끌어냄에 있어서 효과적이기 때문에 미술교육으로써 재발견 될 수 있었고, 그 과정에서 더욱 발전시켜 이에 흥미를 느낄 수 있는 아동들이 타 아동들에 비해 창의력이 높다는 점을 발견하였다.

다섯째, 푸드아트는 지속적으로 발전하고 있으며 아동미술교육 과정의 한분야로써 지대한 인정을 받아내고 있고 나아가 예술로써의 가치도 인정받고 있는 현실이다. 그러므로 지금보다 더 세분화되고 심층적인 연구를 통하여실시되어지는 아동미술 속 푸드아트를 발전시켜야할 것이다.

앞으로의 미술교육은 창의성이 중요한 시대가 될 것이다. 푸드아트는 아동들에게 감성적이고, 창의적인 것을 발달시킬 수 있는 미술교육방법으로 꾸준한 노력과 활동이 같이 이루어져야 할 것이며, 다양한 미래사회에 아동들이 푸드아트 활동을 할 수 있는 경험과 창의성 향상을 위한 교육 프로그램의 연구가 계속 되어야 한다.

참고문헌

단행본

김춘일 『창의성교육 그 이론과 실제』교육과학사, 1999.

로웬필드(Lowenefeld) 『인간을 위한 미술교육』,서울대학교 미술연구회 역, 서울 미진사, 1993.

서금순 『행복한 마음으로 여행 푸드아트테라피』경기 도서출판 갈릴리, 2010.

윤성희, 『몸과 마음이 함께 성장하는 푸드아트테라피와 상담기법』, 학지사, 2018년 9월 20일 1판 2쇄 발행

이광재·조임숙, 『행동심리상담지침서 힐링 푸드아트』, 해피&북스, 2015 년 8월 15일

이윤정『다니엘 스포에리의 이트아트(Eat Art)에 나타난 일상성의 미학』미술사 학보, 2003.

조주영, 『창의·인성교육효율성(效率城)으로의 초대 푸드아트테라피』, 한국에 니어그램교육연구소, 2015년 12월 10일 1판 1쇄 발행

홍은숙 외, 『교육학에의 초대』, 교육과학사, 2013.

E.P 코헨. R.S 게이너. 《아동미술교육의 실제》. 서울대 미술교육연구회 옮김. 서울: 미진사, 2002.

학위/학술논문

강애 『유치원에서의 요리활동이 대한 아동의 반응연구』한국교원대학교 대학원, 1993.

구자영 『창의력 신장을 위한 미술실기 교육 연구 :평면 표현 기법을 중심으로』한남 대학교 교육대학원, 2009.

김경아『동화를 이용한 요리활동이 유아의 창의성에 미치는 영향』강원대학 교 산업과학대학원, 2011.

김근영 『초등학교에서 건축이해교육의 미술 교육적 가치 연구』한국교원대학

교 대학원, 2004.

김명숙『에듀테인먼트를 활용한 창의적 유아미술 활성화 방안에 관한 연구』 중앙대학교 산업창업경영대학원, 2012.

김수진 『창의성 향상을 위한 아동미술 교육 프로그램 연구』한남대학교 교육 대학원, 2015.

문경희 『동화를 활용한 푸드아트 활동이 유아의 입체표현능력과 채소편식행동에 미치는 영향』전남대학교 대학원, 2017.

문수민『공공미술의 교육적 가치에 관한 연구』경기대학교 교육대학원, 2018.

박지현 『요리활동을 통한 아동미술 프로그램 연구』 경성대학교 교육대학원, 2018.

송미정『협동적 푸드아트 활동이 유아의 창의성 및 자기효능감과 친사회적 행동에 미치는 영향』원광대학교 대학원, 2015.

송의준 『페티시즘(Fetishism)적 키치(Kitsch)의 미술 교육적 가치 연구』단국 대학교 교육대학원, 2015.

이경연 『색채교육을 통한 아동의 창의성 신장에 관한 연구』한양대학교 교육대학원, 2010.

이유진 『스프링보드 스토리 기반 창의력 향상 미술 활동 프로그램 개발 및 적용』성신여자대학교 교육대학원, 2017.

이은경『식재료 감각탐색활동이 만 2세반 영아의 사회정서 발달과 놀이성에 미치는 효과』총신대학교 일반대학원, 2018.

이은주 『개념미술을 활용한 수업지도안 연구: 중학교3학년을 중심으로』 홍익대학교 교육대학원, 2008.

오현진 『창의적 아동미술교육에 관한 연구』세종대학교 교육대학원, 2007.

우주연 『푸드아트 테라피 프로그램이 중학교 여학생의 우울, 불안, 충동성에 미치는 효과』 순천대학교 대학원, 2012.

윤명자 『Food-Art 활동 경험 유무에 따른 유아의 미술표현능력과 창의성의 차이에 관한 연구』경남대학교 대학원, 2013.

정연희 『요리활동에서의 요리재료의 변화에 대한 유아의 이해구축과정』중앙 대학교 대학원, 2006.

정혜숙 『푸드아트 테라피가 인천지역 초등학생의 자아존중감과 또래관계를 매개로 자아 효능감에 미치는 영향』한영신학대학교 대학원, 2015.

조은성 『자연물을 이용한 푸드아트 활동이 유아의 과학적 탐구능력과 미술표상 능력에 미치는 영향』 충남대학교 교육대학원, 2017.

조은숙『증강현실을 활용한 미술수업의 학습 효과에 대한 연구: 스마트폰 어플리케이션 Aurasma를 활용하여』, 한국교원대학교 대학원, 2018.

조은희 『푸드아트 활동이 유아의 친사회적 행동과 정서지능에 미치는 영향』 광주교육대학교 교육대학원, 2016.

조혜진 『푸드아트를 통한 미술 활동이 유아의 미술 표상 능력에 미치는 효과』 총신대학교 교육대학원, 2014.

지성애, 박찬옥, 유구종, 조형숙 『유치원 교육과정에 기초한 총체적 유아미술 교육 프로그램 개발』유아교육 학술지, 14(5), 99-133, 2010.

지현주 『조형 예술적 관점에서 본 푸드아트의 장르적 특성 및 가능성에 관한 연구』 영남대학교 대학원, 2012.

최성모 『푸드아트(Food-Art)를 이용한 요리활동이 유아의 창의성과 편식에 미치는 영향』인천대학교 교육대학원, 2017.

최정옥 『푸드 아트 프로그램을 통해 나타나는 유아의 표상에 관한 연구』경남대학교 교육대학원, 2010.

황규호 『아동 미술에서 입체조형 활동을 통한 지도방법 연구』홍익대학교 교육대학원, 2006.

참고사이트

칼 워너

https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=8907340&me mberNo=7871285&vType=VERTICAL>

페란 아드리아 http://chefnews.kr/archives/15745