



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 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2021년 2월

교육학석사(미술교육)학위논문

유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육 프로그램 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

전지혜

유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육 프로그램 연구

A study on art education programs using
characters to cultivate emotions

2021년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

전지혜

유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육 프로그램 연구

지도교수 김 종 경

이 논문을 교육학석사(미술교육) 학위 청구논문으로 제출함.

2020년 10월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

전지혜

전지혜의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 박홍수 인

심사위원 조선대학교 교수 김유섭 인

심사위원 조선대학교 교수 김종경 인

2020 년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

표목차	iv
그림목차	v
국문초록	vi
ABSTRACT	viii
제1장 서론	1
제1절 연구의 필요성 및 목적	1
제2절 연구의 방법 및 내용	4
제2장 이론적 배경	5
제1절 유아기의 인지발달과 감성 교육	5
1. 유아의 개념과 인지발달	5
2. 감성의 개념과 구성요소	9
제2절 캐릭터를 활용한 미술교육의 관계	15
1. 캐릭터를 활용한 감성계발 지도원리	15
2. 캐릭터의 개념 및 특성	19
3. 캐릭터의 교육	22
가. 교육적 가치	22
나. 교육적 활용방법	24

제3장. 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업 개발 필요성과 교육 현황	31
제1절 유아의 감성 함양 필요성	31
1. 현대사회의 흐름	31
2. 정신건강	32
제2절 감성 함양과 캐릭터 활용 미술교육의 관계	38
1. 미술교육	38
가. 미술교육의 역할	38
나. 미술교육의 감성 함양 방법	39
2. 교육과정 분석	41
가. 누리 교육과정 성격	41
나. 미술과 사회관계 영역 분석	42
3. 선행연구	45
가. 감성 함양 목적의 미술교과 수업 사례 선행연구 분석 ..	45
나. 캐릭터를 활용한 창의적인 표현 수업 사례 선행연구 분석 ..	46
다. 선행연구 분석 결과 및 연구의 차별성	48

제4장. 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업지	
도안 개발	49
제1절 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업 설계	49
1. 교수-학습지도 방향과 목표	49
2. 프로그램 접근방법 및 교사의 역할	53
가. 프로그램 접근방법	53
나. 교사의 역할	54
다. 수업 설계모형	56
제2절 교수-학습 지도안	58
1. 우리 가족을 동물캐릭터로 표현하기	58
2. 캐릭터 얼굴에 내 감정의 색 입혀주기	61
3. 마블링 캐릭터 가면 만들기	63
4. 캐릭터 물감 물총 놀이	67
제5장. 결론 및 제언	71
참고문헌	73

표 목 차

<표-1> 피아제(Piaget, Jean)의 인지발달단계	8
<표-2> 다니엘 골만 (D.Goleman)의 감정 지능의 구성요소.....	11
<표-3> 그룹별 호감도 빈도분석	25
<표-4> 주요정신 질환 평생 유병률-보건복지부 「정신질환 실태조사」	35
<표-5> 보건복지부 「정신질환 실태조사」 주요정신 질환 유병률	35
<표-6> 누리 교육과정- 미술교육 영역의 목표와 내용	42
<표-7> 누리 교육과정- 사회관계 영역의 목표와 내용	43
<표-8> 감정 함양을 위한 캐릭터 활용 수업 설계모형	57
<표-9> 1차시 수업지도안	58
<표-10> 2차시 수업지도안	61
<표-11> 3차시 수업지도안	63
<표-12> 4차시 수업지도안	67

그림 목 차

<그림-1> 핑크퐁	22
<그림-2> 신비아파트	22
<그림-3> 물랑이	22
<그림-4> 지니키즈 영어교육 예시	28
<그림-5> 지니키즈 캐릭터	28
<그림-6> 다양한 감정의 캐릭터	29
<그림-7> 동물캐릭터	59
<그림-8> 동물캐릭터	59
<그림-9> 어벤져스 캐릭터	64
<그림-10> 어벤져스 캐릭터	64
<그림-11> 어벤져스 캐릭터	64
<그림-12> 인사이드아웃	67
<그림-13> 인사이드아웃	68
<그림-14> 물감 물총 예시	69

국문 초록

4차 산업혁명 시대의 도래에 따라 새로운 산업의 발달과 기존 산업의 몰락, 융합은 자연스러운 사회적 흐름이 되었다. 변화하는 현대사회에 적응하기 위해 개인의 역량을 넘어 타인과의 협력은 필수인 사회가 되고 있다. 이처럼 미래사회에 요구되는 인재상은 더불어 살아갈 줄 아는 사람이며, 타인을 공감할 수 있는 감성 지능이 발달한 인재이다. 이러한 감성 지능의 발달은 두뇌발달이 이루어지는 유아기부터 자연스럽게 시작되어야 하지만 현대사회 다양한 생활양식, 가족관계 등 불안정한 환경은 감성 지능 함양을 어렵게 만든다. 이러한 환경 속에 놓인 유아들은 타인의 입장에서 생각하기보다는 자신의 감정에 충실하고 인내심이 부족하며 함께 더불어 살아가는 사회성을 기르지 못할 가능성이 크다. 또한, 유아들의 감성 지능의 발달이 결여되거나 약화된다면 성장하여 우울감, 불안, 감정조절의 어려움으로 인해 정신건강의 문제를 보일 수 있다. 이처럼 감성 지능 발달의 결여로 미래에 필요로 하는 건강한 인간상으로 자라나는 것에 어려움을 겪을 수 있다. 이를 예방하기 위하여 감각적 두뇌발달이 이루어지는 유아기부터 감성 지능 함양을 할 수 있는 미술교육을 연구할 필요가 있다. 또한, 기존의 연구 및 미술교육 프로그램이 기술적인 완성도에 중점을 두었다면 현대사회에 요구되는 학습자 중심의 과정에 관해 연구의 필요성이 있다.

이에 본 연구는 현대 유아 학습자의 감성 함양에 대한 교육적 가치를 밝히고 구체적인 감성 함양 교육방법을 구현하기 위해 현장에서 실천 가능한 미술교육 지도방안을 제시하고자 한다. 또한, 구성주의적 학습 환경에 기반을 두어 학습자 중심의 흥미와 동기유발을 통한 상호작용 지도방안을 제시하고자 한다. 이를 위한 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 유아기의 인지발달과 감성 교육에 관하여 연구하기 위해 유아의 개념과 인지발달, 감성의 개념과 구성요소에 대해 서적 및 각종 문헌을 수집하여 연구하였다.

둘째, 현대의 유아에게 알맞은 캐릭터를 활용한 감성개발 지도원리 연구를 위해 각종 문헌 조사와 학자의 이론을 통해서 근거를 정립하고, 캐릭터를 활용한 미술교육의 관계 연구를 위해 각종 문헌 조사를 통해 캐릭터의 개념 및 특성, 캐릭터의 교육적 역할과 활용방법에 대해서 각종 문헌 조사를 통해 이론적 근거를 확립하였다.

셋째, 유아의 감성 함양을 위한 수업 개발 필요성과 교육 현황에 관해서 연구하고 선행연구를 통하여 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육의 목표와 교수-학습 방법을 연구하였다.

이 지도안을 통해 친구들과 소통하고 나누는 방법을 자연스럽게 이해하며 관계 형성을 해나가는 방법을 배우며 감성 지능을 향상을 기대하며 해당 지도안을 통해 유아기 학습자들이 건강한 정서를 가진 어른으로의 성장을 기대한다. 앞으로 미술교육은 기존의 일방향적인 지식전달의 교육에서 탈피하여 학습자 중심 흥미와 동기유발에 중점을 둔 감수성을 신장할 수 있는 방안을 적극적으로 탐구해야 하며, “유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육 프로그램”이 그 대안으로 중요한 역할을 할 수 있기를 바란다.

ABSTRACT

A study on art education programs using characters to cultivate emotions

Jeon Ji-Hye

Advisor : Prof. Kim, Jong-Kyoung

Major in Fine Arts Education

Graduate School of Education, Chosun University

With the advent of the 4th industrial revolution era, the development of new industries, the collapse and convergence of existing industries became a natural social trend. In order to adapt to the changing modern society, it is becoming a society in which cooperation with others is essential beyond individual capabilities. As such, the talented person required by the future society is a person who knows how to live together, and has developed emotional intelligence to empathize with others.

The development of emotional intelligence should start naturally from infancy when brain development takes place, but the unstable environment such as various lifestyles and family relations in modern society makes it difficult to cultivate emotional intelligence. Infants placed in such an environment are more likely to be faithful to their emotions, lack patience, and develop social skills to live together rather than thinking from the standpoint of others. In addition, if infants' emotional intelligence development is lacking or weakened, they may grow up and show mental health problems due to depression, anxiety,

and difficulty in controlling emotions. This lack of emotional intelligence development can make it difficult to grow into a healthy human image that is needed in the future. In order to prevent this, it is necessary to study art education that can cultivate emotional intelligence from infancy when sensory brain development occurs. In addition, if the existing research and art education programs have focused on technical completion, there is a need for research on learner-centered processes required in the modern society.

Therefore, this study aims to reveal the educational value of modern early childhood learners' emotional cultivation and to present a method of art education that can be practiced in the field in order to realize specific emotional cultivation education methods. In addition, based on a constructivist learning environment, it is intended to present an interactive guidance plan through learner-centered interest and motivation. The research method for this is as follows.

first. In order to study cognitive development and emotional education in early childhood, books and various documents were collected and studied on the concept and elements of cognitive development and emotions of young children. Second, for the study of the guiding principle of emotional development using characters suitable for modern children, the basis was established through various literature searches and theories of scholars. The theoretical basis was established through various literature research on the concept and characteristics of characters, and the educational role and application method of characters.

Third, the necessity of developing instruction and the current status of education for the cultivation of children's emotions were studied, and the goal of sensibility cultivation art education and teaching-learning

methods were studied through prior research.

Through this guidance plan, we naturally understand how to communicate and share with friends, learn how to build relationships, improve emotional intelligence, and expect early childhood learners to grow into adults with healthy emotions through this guidance plan. In the future, art education should actively explore ways to increase sensitivity focused on learner-centered interest and motivation by breaking away from the existing one-way education of knowledge transfer. “Art education using characters to cultivate emotions We hope that the “program” can play an important role as an alternative.

제1장 서론

제1절 연구의 필요성 및 목적

4차 산업혁명 시대는 다중지능의 시대이다. 개인의 지능만으로는 멀티 기능을 필요로 하는 새 시대에 적응하기 어렵다. 이전까지 인지적 학업 위주의 교육 및 개인의 IQ 발달 성취를 성공 요인의 중심에 두었다. 실제 그것이 어느 정도 가능한 사회구조가 유지되었다. 하지만 현재는 개인의 역량에 의존하는 활동을 넘어 타인의 의견을 경청, 조율, 협동하여 결과물을 도출해야 한다. 즉, 개인보다는 협동 활동이 요구되는 사회에서 잘 적응하는 아이가 똑똑한 아이가 될 것이다. 다니엘 골만 (Daniel Goleman)은¹⁾ 「감성 지능(Emotional Intelligence: EQ) (1995)」의 저서에서 감성 지능이란 ‘자기감정 상태를 인식하는 능력, 자기감정을 조절하고 자신을 동기화할 수 있는 능력, 상대방의 감정을 이해하고, 타인과 원만한 인간관계를 맺고 관리하는 능력’으로 감성 지능의 기본 요소를 정의하였고, 이러한 감성 지능은 인간의 성공 가능성을 예측하는 데 중요한 역할을 한다고 언급하였다.²⁾ 다시 말하자면 미래사회에 진정으로 필요한 건강한 인재상은 더불어 살아갈 줄 아는 사람이다. 결국 변화하는 현대사회에 적응하고 원활한 대인관계기술을 습득하기 위해서는 감성 지능의 발달이 필요하다고 할 수 있다. 이러한 건강한 인간상을 갖추기 위한 감성 지능의 발달은 두뇌발달이 이루어지는 유아기에서부터 자연스럽게 시작된다.

하지만 유아들은 현대사회 기술의 발달과 빠른 변화로 발생하는 다양한 생활 양식, 맞벌이 부부, 핵가족화, 가족과의 대화 부족, 입시 위주의 경쟁구조의 불안정한 환경 속에 노출된다. 특히, 인지 수준만의 향상을 강요하는 조기교육으로 인해 유아들의 스트레스는 심한 현실이다. 감성 지능 발달이 제때 이루어지

1) Competency architecture , Daniel Goleman. 『emotional intelligence』 , Bloomsbury, United States, 1996.

2) 홍승은, "유아동 감성계발을 위한 미술교육 필요성에 관한 연구-점토매체를 중심으로, 한양대학교 응용미술학과 박사학위 논문, 2009, pp. 141-152.

지 않은 유아들은 타인의 입장에서 생각하기 보다는 자신의 감정에 충실하고
 인내심이 부족하며 함께 더불어 살아가는 대인관계기술에서 문제를 보인다. 교
 육 심리 전문가들은 이런 아이들이 무관심 속에 방치될 가능성이 크다고 말한
 다. 일찍 증상을 발견해 대처하지 못할 경우 더 큰 정서적, 사회적 문제를 불러
 올 수 있다고 경고하고 있다. 또한 청소년기, 성인기의 정신건강에 문제가 있는
 경우 그 요인이 실제 학령 전 유아기에 있다는 연관성이 있어 그 예방 또한 중
 요하다.³⁾ 이런 점에서 감성 능력을 상실을 예방하고 협동적인 인간관계 기술을
 높이기 위해 유아기의 감성 지능 미술교육에 관한 연구가 필요하다. 교육부는
 2016년 학교예술교육 활성화 추진계획안에서 추진 목표로 도전적 꿈과 감성적
 끼가 자라는 행복한 학교로 삼았다. 인간의 감성적 부분은 나날이 강조되며, 미
 적 활동을 통해 창의성과 감수성을 기를 수 있는 미술 교과에 대한 역할이 강
 조되고 있다.⁴⁾

현대사회의 유아는 과거와는 다른 삶의 형태, 다른 사고방식의 환경에서 자라
 고 있다. 생활 주변의 각종 간판과 포스터, 스마트폰, 디지털 매체, 미디어 등
 의 환경이 익숙하다. 이에 따라 유아의 흥미와 특성에 맞는 미술교육을 연구하
 고 적합한 학습 도구를 선정한다면 유아들은 삶 속에서 미술을 향유하고 즐길
 수 있을 것이다. 그들의 삶과 밀접한 연관을 가진 미술교육에 관해 지속적인
 연구가 필요하다. 때문에 기존의 편향적이고 일방향적인 교육 방식을 탈피한
 학습자 중심의 동기유발을 위한 감성 지능 개발 교육프로그램을 구성하고자 한
 다.

전통적인 교육방법은 지식을 단순 전달하고 정보를 단순 반복하여 암기하는
 결과 중심이다. 감성 지능 개발 교육프로그램 구성을 위해 학습자 개개인의
 흥미와 동기유발에 중점을 둔 구성주의 교수학습법 이론을 살펴보았다.

이에 적합한 유아기 학습자 개개인의 흥미와 동기유발을 위한 효율적인

3) 홍승은, “전계서”, p. 45.

4) 이정민. "디지털 매체를 활용한 미적 감수성 함양을 위한 미술교육 프로그램 연구.", 한양대학
 교 교육대학원, 2018, 서울, p.36.

수단으로서 캐릭터를 활용하고자 한다. 현대사회의 유아는 유튜브, TV 등 다양한 영상매체를 통해 애니메이션 속 캐릭터와 성장한다. 또한 키덜트 문화와 더불어 이모티콘 등 캐릭터는 청소년기, 성인에 이르기까지 영향력을 행사하고 있다. 단순히 유아기를 넘어 성인에게까지 친근함을 가질 수 있으므로 지속적인 교육수단으로 적합하다. 나아가 기존의 미술교육은 교육 방식 및 과정에 있어 창의성과 상상력을 계발하기 위한 시도가 이루어졌다. 캐릭터의 특성상 유아에게 친밀하고 기존에 일상생활로 접한 영상을 통해 학습된 캐릭터의 스토리 및 움직임은 창의적인 상상을 통해 재현할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구의 목적은 다가오는 미래에 감성 함양의 중요성과 유아의 감성 함양을 통한 대인관계기술 발달의 필요성, 캐릭터를 통한 미술교육 지도안을 제안하여 실제 수업 현장에서 캐릭터를 활용한 효과적인 수업이 이루어지도록 돕는 것에 있다. 또한, 두뇌발달이 이루어지는 유아기에 시작되는 감성 지능의 발달을 도와 성장하는 아이들이 원활한 대인관계기술을 바탕으로 더불어 살아가는 방법을 배우며 유아들은 미래사회에 적합한 사회 구성원으로 성장할 수 있을 것이다.

제2절 연구의 방법 및 내용

본 연구에서는 현대 유아 학습자의 감성 함양에 대한 교육적 가치를 밝히고 구체적인 감성 함양 교육방법을 구현하기 위해 현장에서 실천 가능한 미술교육 지도방안을 제시하고자 한다. 이런 감성 지능 교육방법으로 캐릭터를 활용한 유아의 감성 함양 미술교육 프로그램 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 유아기의 인지발달과 감성 교육에 관하여 연구하기 위해 유아의 개념과 인지발달, 감성의 개념과 구성요소에 대해 서적 및 각종 문헌을 수집하여 연구하였다.

둘째, 현대의 유아에게 알맞은 캐릭터를 활용한 감성계발 지도원리 연구를 위해 각종 문헌 조사와 학자의 이론을 통해서 근거를 정립하였다. 또한, 캐릭터를 활용한 미술교육의 관계 연구를 위해 각종 문헌 조사를 통해 캐릭터의 개념 및 특성, 캐릭터의 교육적 역할과 활용방법에 대해서 각종 문헌 조사를 통해 이론적 근거를 확립하였다.

셋째, 유아의 감성 함양을 위한 수업 개발 필요성과 교육 현황에 관해서 연구하고 선행연구를 통하여 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육의 목표와 교수-학습 방법을 연구하였다.

넷째, 위의 연구내용을 바탕으로 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육 프로그램 지도안을 제안하고자 한다.

제2장 이론적 배경

제1절 유아기의 인지발달과 감성 교육

1. 유아의 개념과 인지발달

유아 교육이 무엇인지를 이해하기 위해서는 유아 교육의 대상이 되는 유아의 존재와 유아 교육의 일반적인 의미를 먼저 이해하고 있어야 한다. 베이커 로빈(Barker, Robin)⁵⁾의 *The Mighty Toddler*와 에리카 리버먼(Alicia F. Lieberman)⁶⁾의 *The Emotional Life of the Toddler*에 따르면 유아는 만 4세부터 만 6세까지의 나이 대에 속하는 어린이라고 하였다.

대한민국의 국어사전에 따르면 유아는 생후 1년부터 초등학교 입학 전까지의 어린아이를 가리키며,⁷⁾대한민국 영유아보육법에서 영유아란 만 6세 미만의 취학 전 아동을 말한다. 유아에 대한 명칭은 영아, 유아, 영유아, 어린이, 아동, 소년, 청소년 등 다양하게 불리고 있다. 이처럼 유아는 어린이 혹은 유·아동, 아동이라는 단어와 혼용되어 함께 사용되기도 하고 다른 의미로 사용되기도 하는데, 법률상의 목적에 따라 그 연령 또한 다르게 규정하고 있다. 국내 법률에서 규정하는 유아와 그 유사 명칭에 따르면 유아 교육과 가장 밀접한 관련이 있는 것은 교육법과 영유아 법이다. 현행 교육법에는 유치원을 유아를 교육하기 위한 기관으로 규정하고 있으며, 동법 148조에서 유치원에 입학할 수 있는 자를 만 3세부터 초등학교 취학 시기까지로 규정하고 있다.⁸⁾유치원 교육을 규정하는 교육법과 달리 영유아보육법은 영유아를 만 6세 미만의 취학 전 아동으로 규정하여 유아의 범위를 영아까지 확대하고 있다. 따라서 우리나라에서 유아를 법적으로 규정한다면 출생에서 초등학교 취학 전 약 만 6세 미만의 아동으로 정의할 수 있다.⁹⁾ 본 논문에서는 국내 법률의 교육법에 따라 만 3세부터

5) Barker, Robin, 『The Mighty Toddler』, M.EvansandCompany, 2002.

6) Alicia F. Lieberman, 『The Emotional Life of the Toddler』, FreePress, 1995.

7) 표준국어대사전 참조.

8) 유아교육법 시행령의 동법 148조.

초등학교 취학 시기까지의 유아로 제한하겠다. 유아기의 발달과정은 육체적 외형의 특징과 정신적 내형의 특징으로 추측할 수 있다. 육체적인 측면의 발달 정도는 구분하기 쉽지만, 정신적인 지능, 정서, 감정 등의 측면의 발달 정도는 구분하기 어렵다. 이러한 발달과정은 다양한 표현방법을 통해 나타나게 되며 그림은 그 표현방법 중의 하나이다. 유아의 미술표현은 유아가 성장기에 따라 변화가 생기기 때문에 많은 미술교육자와 심리학자들은 발달을 연구하여 단계화하고 있다. 교사는 올바른 수업을 위해 유아의 발달단계를 정확하게 인지하고 그에 맞는 동기부여, 주제, 재료 등을 준비해야 한다. 따라서 그림 표현에 따른 발달단계와 인지적 특징에 따른 발달단계를 살펴보겠다. 먼저 올바른 미술교육을 위한 발달 심리학적 관점에 의한 그림을 표현단계로 나눈 미국의 심리학자 게이즈켈과 허위츠, 데이(Gaitskell, Hurwitz, Day)¹⁰⁾의 그림의 표현단계를 살펴보겠다.

게이즈켈과 허위츠, 데이의 그림의 표현단계에 따르면 다음과 같다.

첫째, 조작단계는 2~5세의 유아이다. 이 시기는 아이들이 손으로 짚 수 있는 것으로 마구 그리는 시기이다. 마구 그려진 선들은 그들이 독특하게 사용하는 시각적 상징체계의 전조가 된다. 아이들은 처음에는 의식적으로 끄적거리다가 근육을 어느 정도 조절하게 되면서 난화(難書)도 규칙적 반복이 나타나고 어떤 리듬이 나타나게 된다. 11)이들은 수직적인 선을 그리거나 둥근선, 곡선, 지그재그 선 등 다양한 반복의 선을 그린다. 이후 동그라미를 반복하는 형태가 나타나고 이것은 상징, 조작적 표현의 중간 형태로 ‘만다라’라고도 한다. 여러 재료로 낙서하면서 질감, 선, 형 등을 느끼고 시각적인 개념을 갖게 된다. 이들에게 미술의 표현은 매우 보편적이며, 점점 자신이 그린 그림에 이름을 정하기도 한다. 이런 이름은 자신의 표현을 상징적으로 받아들이며 그려진 대상과 표현을 동일시한다. 이러한 조작단계는 보통 마구 끄적거리는 조작단계, 통제하는 조작

9) 이은화 외, 유아교육개론, 이화여자대학교 출판부, 2003, p.18.

10) Gaitskell, Michael Day, Al Hurwitz. Children and Their Art: Art Education for Elementary and Middle Schools, Published by Cengage Learning, Inc, United States, 2011.

11) 이규선 외, 『미술교육학』, 한국미술 교과교육학회 교육과학사, 서울, 2004, pp.89-90.

단계, 명명하는 조작단계의 과정을 지닌다. 이런 단계는 시간과 재료의 낭비가 아니고 긍정적인 교육적 과정이다.

둘째, 상징표현 단계는 6~9세의 유아이다. 이 시기는 그려진 형상과 내면과의 관계를 맺고 형상에 의미를 부여하는 시기이다. 또한, 미분화된 상징에서 복잡한 시각적 상징으로 발달해가는 시기이기도 하다. 유아가 인물을 그리는 과정을 보면 하나의 원이 엄마를 의미하다 하나의 선이 눈과 입이 되며, 밑으로 두 선이 붙어 다리가 되고 나중에 옆으로 두 선이 그려져 팔이 된다. 이러한 표현을 두족류(頭足類)나 올챙이 인물표현이라 하는데, 사람의 머리에 다리가 나온다 하는 사람의 등가물로, 즉 사람에 대한 상징적 표현으로 그리고자는 것이다.¹²⁾ 유아들이 성장하면서 점점 머리카락, 배, 손, 발, 옷, 목 등을 그리며 구체화시켜 나간다. 또한 어떤 대상이 있다는 것을 상징적으로 표현하며 다양한 종류의 대상에 관심을 기울여 다양한 형태의 상징을 개발한다. 예를 들어 서로 다른 공간과 시간에서 발생한 사건들을 하나의 구성으로 모아 표현하기도 하고 그런 그림에 어떤 이야기를 만들기도 한다. 유아의 공간표현은 중첩이나 중앙원근법, 투시법, 공존화 등 다양한 방법으로 나타나며 어떤 대상에 대해 일정한 도식을 만들어 계속 표현하는 것이다.

이처럼 게이즈겔과 허위츠, 데이의 그림의 표현단계를 살펴보고 유아의 연령에 따른 올바른 미술 수업의 단계를 설정할 수 있다. 이어서 유아기의 인지발달에 대해서 살펴보겠다. 인지발달은 유전적 요인과 환경적 요인에 따라 발달하지만, 환경적 경험과 제약 조건에 따라 학습되는 면이 많다. 이 시기는 구체적인 사고에서 추상적인 사고로, 주관적인 자기중심의 사고에서 객관적 사고로, 개별적 판단에서 전체적인 판단으로 발달하고 상징적 기능이 향상한다. 유아는 언어발달에서 놀라운 진전을 보이게 된다. 유아기에서는 문장의 길이와 어휘력이 증가하므로, 주어와 동사뿐만 아니라 부사나 형용사도 가능하게 된다. 또한 유아들은 주어진 상황에서 유사성을 추출하여, 이를 근거로 어떤 단어를

12) 이규선 외, 전계서, 2004, p90-92.

과잉 확대하기도 하고 축소하기도 한다.¹³⁾ 이러한 유아의 인지발달단계를 피아제(Piaget, Jean)는 감각운동기, 전조작기로 구분하여서 유아기의 일반적인 특징 중 연령별로 감각기관을 이론적으로 정립하였다. 피아제의 인지적 특징을 정리하여 보면 <표-1>과 같다.

<표-1> 피아제(Piaget, Jean)의 인지발달단계¹⁴⁾

구분	감각운동기	전조작기 전개념적 단계	직관적 사고기
시기	0-2세	2~4세	4~7세
인지적 특징	<p>모든 감각기관들을 사용하기 시작함.</p> <p>매우 제한된 주의력을 가지기 시작함.</p>	<p>주의집중 시간이 짧아짐.</p> <p>직접적인 경험들을 통해서 개념들을 습득하기 시작함.</p> <p>감성 개념을 습득함.</p>	<p>자신이 세계에 대한 흥미를 가짐. 공간에 대한 개념 불완전함. 실제와 환상을 더 많이 구별함.</p> <p>다른 사람들에 대한 이해와 감정이입이 발달하기 시작함.</p> <p>유머를 이해하기 시작함.</p>

위 표를 살펴보면 유아는 전개념적 단계의 2~4세 시기에는 직접적인 경험들을 통해서 개념을 습득하기 시작한다. 직관적 사고기의 4~7세 시기에는 자신의 세계에 대한 흥미를 가지고 실제와 환상을 점차적으로 구별하는 범위가 넓어지며 다른 사람들에 대한 이해와 감정이입이 발달한다는 것을 볼 수 있다. 유아기의 인지적 발달단계에서 감성과 감각기관의 발달은 동시에 사회성 발달로 연결된다. 이 시기의 사회성발달은 여러 모습으로 놀이에 적극적으로

13) 이연섭 외 14명, 「유아교육개론」, 정민사, 1996, p.80-81.

14) 이정희, "유아기 시지각 발달과 캐릭터디자인에 관한 연구." 브랜드디자인학연구, 2009, pp.83-92.

참여해 봄으로써 유아는 개인생활과 집단생활에 필요한 태도를 자연스럽게 기른다. 또한 이러한 역할놀이를 하면서 ‘나’의 입장과 ‘다른 사람’의 입장에서 느끼고 생각하면서 사회성이 길러진다.¹⁵⁾ 이처럼 유아기의 발달 특성을 알아봄으로써 발달 정도에 맞는 효율적인 교육과 환경의 조성에 대한 중요성에 대해 경각심을 가질 수 있다.

2. 감성의 개념과 구성요소

다가오는 사회는 더불어 살아가는 능력을 중요시한다. 변화하는 현대사회에 적응하고 원활한 대인관계기술을 습득하기 위한 감성 지능에 대한 개념이 대두되고 있다. 먼저 감성이란 어떤 대상이나 상황을 인지하며 이에 대한 감정과 행동이 연속적으로 나타나는 반응을 의미한다. 보통 감정, 감성, 정서라는 말들은 모두 유사한 개념들로 혼용되어 사용되고 있지만 감성은 감정과 정서를 포괄하는 광의의 개념이다.¹⁶⁾ 정서의 어원인 “밖으로 움직인다”(emoverev)에서 해석할 수 있듯이, 정서는 인간에게 발생한 어떤 사건의 직접적인 결과라기보다는 인간의 마음속에서 생각한 바가 밖으로 표출된 것이라고 간주된다.¹⁷⁾ 이러한 감성은 인지적 사회적 행동적 측면에서 상호작용 한다. 유아가 힘들어도 참고 색칠을 완성하는 일, 대회에서 넘어진 친구를 도와 끝까지 완주하는 일, 호기심에 탐구하는 일, 문제가 발생했을 때 직면하는 일, 친구에게 양보하는 일 등에도 감성이 작용한 일이다. 1990년 뉴햄프셔 대학의 메이어(Mayer)와 예일 대학의 샬로비(Salovey)는 감성 지능을 “자신과 타인의 정서를 평가하고 표현할 줄 아는 능력, 자신과 타인의 정서를 효과적으로 조절할 줄 아는 능력, 그리고 자신의 삶을 계획하고 성취하기 위해서 정서를 활용할 줄 아는 능력”이라고 정의한 바 있다.¹⁸⁾

15) 오영희, 송영란, 강영식, 『최신 유아교육개론』, 21세기사, 2003, p.123.

16) 김명희. "전통문화에 기초한 유아감성교육 프로그램 개발 및 효과." 전남대학교 대학원 석사 학위 논문, 2012, p.22.

17) 황의명 · 박찬옥, 『유아를 위한 감성교육 프로그램』, 양서원, 1997, p.16.

과거의 교육은 지적교육을 추구해 온 결과 개인주의와 결과위주의 방식으로 인해 정서적 능력을 고루 발달시키지 못하는 사회의 문제점이 대두하게 되었다. 이에 따라 다가오는 미래사회에 알맞은 감성 능력에 관한 관심이 높아지면서 감성 지능 향상의 중요성이 높아지고 있다. 우리나라의 교육 또한 이러한 미래사회의 요구에 맞춰 창의 인재 양성을 위한 창의·인성교육을 제시하였다. 이를 통해 나눔과 배려, 정서적 순화, 그리고 올바른 인성 등을 갖추는 데 있어 예술의 교육적인 가치가 중요하게 부각되었다. 이에 따라 미국의 심리학자 다니엘 골만 (D.Goleman) 은 성적 중심, 성과 지향의 사고방식에 대한 문제점을 제기하며 아무리 많은 지식을 배워도 자신의 감정을 조절할 줄 모르고 다른 사람과 더불어 살 줄 모르는 인간은 성공할 수 없으며, ‘감성은 교육을 통하여 향상될 수 있다’라고 언급하면서 감성 지능의 중요성을 강조하였다 19)

감성 지능의 구성요소는 학자들 간에 따라 약간의 차이가 있지만 대부분 다니엘 골만이 주장한 다섯 가지 능력에서 크게 벗어나지 않는데, 다니엘 골만은 위의 메이어와 설펠의 감성 지능의 개념, 구성요소를 정리하여 자기감정 인식, 자기감정 관리, 자기 동기화, 감정이입, 대인관계기술로 다섯 개의 구성요소로 규정하였다.

감성 지능의 다섯 가지 능력을 정리해 보면 다음 <표-2>과 같다.

18) P. Salovey & J. D. Mayer. “Emotional Intelligence”. *Imagination, Cognition & Personality*, Vol. 9, 1990, pp.185-211.

19) Daniel Goleman. *Emotional Intelligence*, United States, 1995, pp.131-135.

<표-2> 다니엘 골만 (D.Goleman)의 감성 지능의 구성요소²⁰⁾

구성요소	내용
자기감정의 인식	자신이 느끼는 감정을 재빨리 인식하고 알아차리는 능력으로 감성 지능의 초석이 된다.
자기감정의 조절	스트레스 상황에서 과민해지지 않고 자신의 감정을 인식하고 적절하게 처리, 변화 시킬 수 있는 능력이다.
자기 동기화	목표달성을 위해 목표 지향적인 행동을 하도록 스스로 동기부여를 하는 능력이다.
타인의 감정이입	타인이 느끼는 감정을 자신의 것처럼 느끼고 타인의 감정을 읽어내는 능력이다.
대인관계 기술	타인과 좋은 관계를 유지하며 이러한 대인관계를 통해 삶의 기쁨을 느끼고 사람들과 살아가는 능력이다.

감성 지능의 구성요소를 자세히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 자기감정 인식이란 감정의 자각능력으로 자신의 감정을 관찰하고 이를 살피는 능력이다. '나는 기쁘다, 슬프다, 화난다, 두렵다.' 와 같은 식으로 자신의 감정을 정확히 파악하는 능력이다. 이러한 자기감정 인식 능력은 생물학적으로 누구나 가능한 것이지만 이를 활성화시키기 위해서는 정서적

20) Daniel Goleman, "Emotional Intelligence", United States, 1995, pp.191-196.

환경이 요구된다. 이를 긍정적으로 향상시킬 수 있는 정서적 환경이 필요하다.²¹⁾ 정서적 환경을 예를 들자면, 따뜻하게 미소 짓는 엄마를 바라보며 젖을 먹을 때, 눈물에 젖은 엄마의 얼굴을 만질 때, 낯선 사람이 갑자기 나타날 때, 물고 있는 젖병을 빼앗겼을 때 등 상황에 따라 본능적 · 반사적으로 아기의 마음속에 감정이 깃든다. 아기는 이런 정서 상태를 언어로 표현할 수 없으나 느끼며, 얼굴표정이나 몸짓으로 반응한다. 아기의 반응을 보며 엄마가 “기분 좋구나, 슬프구나, 무서워?, 화났니?” 등 언어로 규정해 준다면 아기는 점진적으로 자신의 정서 상태를 정확히 인식할 수 있게 된다.²²⁾ 피아제(Piaget, Jean)의 인지발달 이론에 따르면, 3세 정도만 되어도 유아는 자신의 감정을 인지하고, 감정의 원인이 무엇인지 말할 수 있게 된다. 감정 인식이 잘되기 위해서는 감정을 유발하는 상황을 파악하며, 타인과 자신의 관계나 행동 인과관계를 이해하는 일 등이 필요하다.²³⁾

둘째, 자기감정 조절이란 자신의 감정을 확실히 인지하고 그 감정이 타인에게 끼칠 영향을 고려하여서 자신이 속한 사회가 기대하는 정서 상태로 조절하는 능력이다. 유아기는 아직 자기중심적 성향이 강하여 또래 간에 서로 배려하는 일이 적기 때문에 부정적인 생각이나 기분을 가지기 쉽다. 그러나 이와 같은 성향도 감정조절을 위한 다양한 경험을 할 수 있다면 긍정적 효과가 있을 수 있다.

셋째, 자기동기화란 자신에게 동기를 부여하는 능력이다. 목표를 달성하기 위해 자신의 현재 상태와 강점 및 약점을 인지하고 자기의 감정을 적절히 통제하여 감정적 에너지를 자신이 원하는 목표로 전환해 목표 지향적인 행동을 하도록 스스로 동기부여를 하는 능력이다. 자기 동기부여 능력이 뛰어난 사람은 정서적으로 안정감이 있으며 일의 효율성이 높고 자신의 잠재능력을

21) 김병숙. "6~7세 아동의 감성지능 향상을 위한 오감활용 미술활동 지도 방안 연구." 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2010, pp.53-62.

22) 이은화외, “전계서”, 2003, p.20.

23) 장 피아제, 『교육론』, 동문선, 2005, p.36.

계발하는데 수월하다.²⁴⁾²⁵⁾ 유아들이 일상에서 겪는 많은 갈등을 예시로 들자면, 빨간 신호등이 켜져 있지만 차가 없으니 그냥 횡단보도를 건널까, 기다릴까?, 친구가 내 말을 들어주지 않는데 선생님께 이를까?, 친구에게 다시 말할까?, 그네를 빨리 타고 싶은데 새치기를 할까, 차례를 지킬까? 등은 흔히 일어나는 일이다. 이와 같은 상황에서 당장 떠오르는 생각대로 행동하기보다는, 어떻게 하는 것이 더 좋을까를 잠시 생각해 보는 가치판단의 경험을 가지고 정서를 안정시키며 행동을 결정할 때 자기 동기화가 높은 유아라고 말할 수 있다.

넷째, 감정이입이란 타인의 정서를 공감하는 것이다. 이 능력은 감정의 자기 인식 위에 성립이 되는데, 이는 곧 자신의 감정에 대해서 개방적일 때 타인의 감정을 읽는 능력 또한 우수하다고 할 수 있다. 자신의 감정에 잘 인지하지 못할 경우 자신이 느끼고 있는 감정에 대해 알고 있는 것이 없으므로 타인이 느끼고 있는 감정에 대해서도 당연히 알지 못하는 것이다.²⁶⁾

이러한 감정이입은 상대방의 얼굴표정을 보며 나타난 정서 상태를 단서로 유발되기도 하고 상대방의 상황을 토대로 상대방의 정서 상태를 추론하며 일어나기도 한다. 따라서 일반적으로, 감정이입은 자신의 정서를 다룰 수 있는 능력이 생긴 후에 생기는, 다른 사람의 정서 상태나 정서적 상황에 어울리는 정서적 행동 반응이라고 말한다. 감정이입이 정서적 상태로 경험되는 것이기는 하나, 구조적인 면에서 정의적, 인지적 요소를 포함하고 있다.²⁷⁾ 예를 들어 다른 사람의 감정을 공유하는 데는 그 감정을 정확히 인식할 수 있는 조망 능력이 필요하다. 따라서 유아의 감정이입적 행동은 인지적 성장과 함께 그 빈도와 범위가 증가한다.

마지막으로 대인관계기술이란 대인관계를 원만하게 유지하는 능력이다. 이는

24) 강문희, 『아동을 위한 감성지능 촉진 프로그램』, 시그마프레스, 2007, p. 34.

25) 김경수 외 4인, 『감성지능 개발을 통한 삶의 질 향상』, 집문당, 2010, p. 67.

26) Daniel Goleman, 황태호 역, 『감성지능 EQ』, 비전코리아, 2011, pp.96-98.

27) 황의명 · 박찬옥, 전계서, 1997, p.28.

타인의 감정을 관리하는 기술로 인간관계를 처리하는데 있어서 핵심이 된다. 이 능력을 발휘하기 위해서는 앞서 이야기한 자기 감정인식 능력이 필요하다. 감정을 인식하고 조절하는 능력과 감정이입의 능력이 먼저 발달 되어야 하며 이 기술은 타인 관리에 효율성을 부여하는 사회적 역량의 핵심이 된다.²⁸⁾ 위의 내용을 살펴보면 다니엘 골만은 감성 지능구조에서 대인관계기술을 가장 마지막 단계의 요인으로 구성함으로써 자기감정인식, 자기감정 관리, 자기 동기화 및 감정이입을 기초로 둔 종합적 구조로 규정하였다.

즉 현대사회 생활에서 적절하게 기능을 발휘할 수 있을 때는 각 감성 지능 요인들이 대인관계기술로서 통합적으로 표현될 때이다. 즉 위의 내용에 따라서 피아제의 인지발달이론과 다니엘 골만의 감성 지능 구성요소를 분석하면 결론적으로 유아기는 감성 지능의 발달의 중요한 시기이며 유아기 때의 감성 지능의 발달은 대인관계 기술에 영향을 미치고 이후 사회적 관계에 중요한 영향을 미친다고 볼 수 있다.

28) 강문희, 『전계서』, 2007, p.37.

제2절 캐릭터를 활용한 미술교육의 관계

1. 캐릭터를 활용한 감성계발 지도원리

교육산업은 다양한 교육방법을 개발하기 위해 끊임없이 발전하고 있다. 다가오는 4차 산업혁명 시대에 단순한 주입식의 학습을 뛰어 넘어 학습자들이 흥미를 느끼면서 자기주도적으로 학습할 수 있는 효과적인 학습을 위한 교육방법의 개발이 이루어지는 시점이다. 이를 위해 아이들이 흥미를 가질 수 있는 캐릭터를 활용한 교육은 새로운 학습형태가 된다. 또한 캐릭터를 활용한 교육은 학습자 중심의 상호작용 기능을 수행한다는 점에서 현대교육 시점에 맞는 교육이다. 이러한 맥락에서 볼 때, 캐릭터를 활용한 교육프로그램 개발은 구성주의적 학습 환경과 연관성이 있다고 볼 수 있다. 이는 전통적인 교육과는 달리, 학습자 스스로 자신이 필요한 요구와 정보를 선택하고 활용할 수 있는 교육적 환경에 따라 교육적 기반이 되는 피아제(Piaget, Jean)의 구성주의교육 이론이다. 캐릭터를 활용한 미술교육의 관계를 이해하기 위해 구성주의의 교육 이론과 미술교육에서의 적용 방법을 알아보고 캐릭터를 활용한 학습자 중심 미술교육 방법에 대해서 살펴보려고 한다.

먼저 구성주의의 본질적인 이해를 위해서 간략하게나마 구성주의 이론에 대해 살펴보려고 한다. 1980년 이후 피아제(Piaget, Jean)을 중심으로 한 전통적 구성주의자들은 사회적인 맥락에서의 지식 형성을 주장했는데 이후 급진적 구성주의자, 사회적 구성주의자, 합리적 구성주의자 등이 나타났다. 서로 다른 인식과 경험에 따라 학습자들의 개인차, 능력차이의 다양함을 인정한 상태에서 개개인에 학습의 초점을 맞추어야 하고, 그들의 생활 중심에서 이루어져야 한다고 강조하기에 이르렀다.²⁹⁾ 특히 사회적 구성주의에 입각한 교육활동의 개발은 능동적(active), 의미 있는(significant), 협의에 기초한(based on the

29) 전민숙. "구성주의를 적용한 수업에서 교사의 역할 및 지도 방안.", 고려대학교 교육대학원 석사 학위논문, 2011, pp. 9-15.

consulting), 회상적 (reflexive), 협동성 (collaborative)을 전제로 해야 한다고 하였다. 구성주의 이론은 지식을 사람의 정신 안에 내재하는 것으로 전통적인 교육방법의 교사와 학습자와는 뚜렷하게 구별된다. 지식을 알고 있는 교사는 학습자에게 학습 내용을 전달하는 목적을 가지고 있으며 학습자는 제시된 정보를 반복하여 암기하는 과정으로 여겨져 왔다. 이에 반하여, 구성주의 관점에서 학습자 개개인 은 지식을 소유할 대상이 아니라 지식이 만들어지는 과정의 참여자로서의 역할을 맡는다.³⁰⁾ 따라서 구성주의는 학습자의 주도적 역할, 학습자의 책임, 그리고 학습자의 능동적이고 적극적인 참여를 요구하는 학습 이론이다. 또한, 구성주의적 교육 패러다임은 가르치는 교사의 교수 중심 및 결과 중심의 교육 과정이 아닌 학습자의 학습 중심 및 과정이라는 교육과정으로의 전환이라고 요약할 수 있다. 따라서 구성주의는 교수-학습 절차를 체계화시키는 것보다는 학습이 일어날 수 있는 환경을 설계하는 것으로, 학습자가 각자 의미를 구성하도록 지원할 수 있는 학습 환경을 제공하는 것에 중점을 둔다. 메이어(Mayer)에 따르면 구성주의자는 학습에 영향을 미치는 네 가지 특징에 대한 다음과 같은 견해를 가지고 있다.

첫째, 학습자 주도적 이해의 구성이다. 어떤 대상이나 사상을 알기 위해 인지적 갈등을 통한 이해의 재구성을 함으로써 학습자 자신이 그의 경험을 형성하고 조정시켜 나감으로써 자신에게 의미 있고 타당한 지식으로 구성해 나간다.

둘째, 현재의 이해에 의존하는 새로운 학습을 구성한다. 인간의 지식은 자신의 경험 세계 속에서 존재하며, 개인은 자신의 경험에 바탕을 두고 지식을 구성한다. 즉 인간의 지식이란 경험적 실체의 재구성이다. 그러므로 각 개인의 경험이 서로 다르듯이 개인이 구성하는 실체의 모습이나 의미도 달라질 수 있다. 따라서 지식이란 절대적 가치와 의미를 지니는 것이 아니라 개별성.

30) 김현경. "IPTV 영어교육콘텐츠를 활용한 유아 수업이 성취도와 흥미도에 미치는 효과." 국 내석사학위논문 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011, pp.42-50.

다양성과 상대성을 지닌 것으로 본다.

셋째, 사회적 상호작용은 학습을 촉진한다. 다른 학습자들의 생각이나 이야기를 통한 사회적 상호작용을 통해 학습자들의 이해도가 더 발전한다.

넷째, 실제 세계를 경험함으로써 유의미한 학습이 이루어진다. 학습에서 실세계와 같은 맥락의 상황을 경험함으로써 교실 밖에서 사용될 만한 지식과 유사한 지식을 교실에서 배울 수 있게 한다. 이러한 경험은 다양한 환경에서 중요한 문제해결 기술들과 사고를 촉진한다.³¹⁾

그렇다면, 구성주의를 토대로 교육 현장에서 적용하기 위한 구체적인 지도-학습 원리에는 어떤 것들이 있는지 살펴보겠다. 이 점에 대해 강인에³²⁾에 의하면 구성주의적 지도-학습 원리는 체험학습, 자아 성찰적 사고, 협동학습, 실제적 성격의 과제중심 학습, 학습의 조력자로서의 교사의 역할을 강조하고 있다. 이에 따라 구성주의 교수-학습 원리를 다음 5가지로 요약하고 있다.

- ① 체험학습이다(learning by doing). 즉, 기존 학습 환경에서 주어진 지식을 흡수하는 수동적 입장의 학습자에서 적극적이며 자율적인 지식의 형성자로서의 학습자로의 변화를 의미한다.
- ② 자아 성찰적 사고(learning by reflection)이다. 이는 당연하게 받아들이던 모든 것에 대하여 질문을 던지고 분석을 해보고 대안을 구해 보는 것을 말한다.
- ③ 협동학습(learning by collaboration)이다. 구성주의적 학습 환경은 반드시 학습자가 속해 있는 사회 구성원간의 협동 학습적 환경을 전제로 이루어져야 한다는 것을 의미한다.
- ④ 실제적 성격의 과제중심의 학습(learning by authentic task)이다. 구성주의는 교육과 수행, 혹은 교육과 실생활과의 연계성을 매우 강조한다. 이 같은 연계가 이루어지려면 과제의 성격이 실제 생활과 밀접하게 연결되어 있어야 하고, 그 과제를 풀어가는 학습의 장은 반드시 구체적인 ‘상황성’이

31) J. D. Mayer, “Emotional Intelligence”. *Imagination, Cognition & Personality*, Vol. 9 1990, pp.120-134.

32) 강인에, 주현재. 『학습자 중심 교육』의 의미에 대한 재조명 저술, 2009.

전제되어야 한다. 상황성이 갖든 과제는 학습자들로부터 과제에 대한 주인의식과 학습에 대한 내적 동기부여를 기대할 수 있다.

⑤ 학습의 조력자(facilitator)며 동료 학습자(co-learner)로서 의 교사의 역할이 있다.³³⁾ 즉, 전통적으로 지식의 전달자이며 학습의 최종 평가자였던 교사의 역할은 학습자에게 이양한다는 것이다. 이처럼 구성주의에서 강조하는 것은 교사의 역할이나 존재의 부정이 아니라 역할의 변화를 의미한다. 따라서 구성주의는 학습자를 중심으로 한 교육환경을 구현하고자 하는 학습이론이다.³⁴⁾ 위의 이론을 정리하자면 학습의 주체자는 학생이며 교사는 학생들이 의미 있는 학습 활동에 참여할 수 있도록 관찰자, 진행자, 학습의 자극제로서 역할을 해야 한다. 또한 제7차 교육과정의 특징은 자유와 창의를 바탕으로 한 학습자 중심의 교육과정이다. 이에 따른 개정의 기본 방향은 4차 산업혁명 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성을 설정하고, 건전한 인성과 창의성을 함양하는 자기 주도적 교육의 확대에 개정중심으로 두고 있다.³⁵⁾

따라서 감성 함양을 위한 미술교육에 있어서 구성주의적 접근을 고려해야 하며 학습자의 경험에 대한 이해를 바탕으로 학습자 스스로 동기유발, 학습해나가는 과정에서 자신의 인지체계를 발달시키도록 도와야 한다. 그러기 위해서는 교육과정을 학습자의 능력과 교육적 환경에 맞게 재구성하며 새로운 매체를 적극적으로 활용하여 학습효과를 높여야 한다. 캐릭터를 활용한 미술 수업은 유아들에게 동기유발을 함으로써 학습자 스스로 주어진 과제나 문제를 인식하고, 해결 과정과 방안을 탐색하고, 주도적인 학습 해결 과정에서 학습자의 호기심을 자극할 수 있으며, 수업내용을 재구성하여 이해할 수 있는 능동적 학습자로 변화시킬 것이다. 따라서 본 연구자는 아이들에게 동기유발을 할 수 있는 친숙하고 흥미로운 캐릭터를 활용한 미술교육 지도안을 제안하고자 한다.

33) 강인애, 주현재, 『전개서』, 2009. p.29.

34) 강인애, 주현재, 『상개서』, pp. 31-34.

35) 이은정, "인터넷을 통한 미술교육 활용 방안 연구." 충남대학교 교육대학원 석사 학위논문, 2005.p. 22.

2. 캐릭터의 개념 및 특성

과거와 달리 현대사회의 유아는 유튜브, TV, 스마트폰, 인터넷 등과 함께 성장하면서 애니메이션 속 캐릭터와 성장하고 있다 해도 과언이 아니다. 미술교육은 교육 방식 및 과정에 있어 창의성과 상상력을 계발하기 위한 시도가 이루어졌으며, 전통적인 교육 방식에서 현대적인 과정 중심, 학습자 중심의 창의융합 교육 방식에 중점을 두고 있다. 이에 따라 유아에게 친밀하고 스토리 및 움직임이 창의적으로 재현할 수 있는 캐릭터가 동기유발의 수단으로서 적합하다고 할 수 있다. 또한 영상문화가 확산되고 탈 장르적인 문화적 특성을 보이는 현대사회에서 캐릭터는 소설, 연극, 영화 등의 연기 연출 측면에서도 장르 구분 없이 넘나들고 있다.³⁶⁾

이처럼 미술교육 측면에서의 캐릭터는 미술교육의 목적이 미술 전문가 양성에 있는 것이 아니고 장차 사회인으로 건강한 인격을 가진 교양인 육성에 있으므로 단일 재료나 기능중심의 표현활동에서 벗어난 주제 중심 표현활동과 같은 창의적인 방법론에 적합하다. 캐릭터를 유아의 교육적인 목적에 활용하기 위해 먼저, 캐릭터의 전반적인 개념과 역사는 무엇이고, 특징은 어떤 것인지를 알아볼 필요가 있다. 또한 학습자 중심의 교육방법에 입각한 교육적 특성에 따른 캐릭터의 미술 교육적 역할에 대해서 살펴보겠다.

먼저 캐릭터는 캐릭터(Character), 카툰(Cartoon), 캐리커처(Caricature), 마스코트(Mascot), 코믹스(Comics) 등 구별하기 쉽지 않은 개념들이 혼용되고 있다. 이와 같은 여러 용어들은 구별의 층위와 계층이 다른 용어들로, 일러스트레이션이면서 마스코트일수도 있고, 또 애니메이션화 될 수도 있다는 복합적인 개념을 갖는다.³⁷⁾ 이처럼 다양한 캐릭터의 정의들이 있지만, 유아의 생활에 친숙하게 다가온 캐릭터에 대한 개념을 이해하기 위해서 사전적,

36) 김미림, “카툰캐릭터의 개념과 2등분 유형의 구조.” 한국콘텐츠학회지, vol. 9, no. 3, 한국콘텐츠학회, 2011, pp. 28-36.

37) 최정선, 국내 캐릭터의 효과적 활용을 위한 연구, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문, 2002, p. 4.

디자인, 마케팅, 광고 캐릭터의 정의를 내려 보겠다.

첫째, 사전적 의미의 캐릭터란 물건의 특성, 특징, 성질, 사람의 성격, 인격, 품성, 등 등장인물, 연극의 극 중 인물의 의미를 가지고 있다. 불과 7~8년 전까지만 해도 소설 속의 인물로 의미를 가지고, 실생활에서는 별로 사용되지 않았던 말이었지만 최근 출판, 만화, 영화 이를 활용한 상품에 대한 인기도가 폭발적으로 증대하면서 캐릭터라는 말이 대중화되기 시작했다.³⁸⁾ 축약하면 사전적 해석의 캐릭터란, 애니메이션, 영화, 연극 등에 나오는 등장인물이라고 정의할 수 있겠다.

둘째, 디자인에서의 캐릭터란, 특정한 시각표현으로서 그 자체가 독특한 성격을 강하게 지닌 시각적 대상물이며 독립적으로 존재하거나 기업이나 단체, 제품, 서비스, 아이디어 행사 등을 위한 대상을 상징하기 위하여 창조된 형태라고 규정 지을 수 있다.

셋째, 마케팅적 의미의 캐릭터는 사람의 마음속에 내재하고 있는 즐거움과 오락성을 만족시킬 수 있는 아이디어, 상품, 서비스를 구체화, 극대화시킨 소프트비즈니스(soft business) 분야이다. 이를 통해 이익 창출을 위해 인위적이고 의도적인 계획 하에 사용의 목적을 가지고 태어난 생명력을 갖는 형상을 캐릭터로 표현한 것이다.³⁹⁾

넷째, 광고에서의 캐릭터는 광고에 흔히 사용되는 일반적인 캐릭터로 대중의 흥미와 시선 유도를 위해 사용되는 것으로, 현대에는 기업이나 브랜드 이미지를 대표하기 위해 사용되기도 한다.⁴⁰⁾ 특히 각 기업에서 cip (corporate

38) 한창완, 캐릭터산업의 정책변인연구. 한국만화애니메이션학회, no 8, 2013, pp.597-613.

39) 임창윤. 『Marketing PR을 응용한 캐릭터마케팅전략 연구』. Archives of Design Research, 2003, pp.59-68.

40) 이선영, "멀티미디어 교재에 활용되는 학습 도우미 캐릭터 디자인 활용에 관한 연구.", 慶雲大學校 産業情報大學院, 2004. p. 33-34.

identity program)를 도입할 때, 자사의 이미지나 브랜드 이미지를 더욱 친밀하고 생동감 있게 전달하기 위한 이미지 관리의 수단으로 캐릭터를 적극적으로 활용하고 있다.⁴¹⁾ 최근에 쓰고 있는 캐릭터란 말의 실제적인 의미로는 ‘소비자의 흥미를 끌 수 있도록 하는 외견상의 이름, 성격, 행동 등에 강한 개성이 담긴 상징으로 상품화 가치가 있는 것’으로 정리될 수 있다.

위의 캐릭터의 개념을 살펴보면 캐릭터는 더 이상 특정 전문가나 학자만 사용하는 전문 어휘가 아니라 광고, 영화 및 기타 엔터테인먼트 사업 분야, 아동을 대상으로 하는 상품을 제조하거나 취급하는 사람, 그리고 일상생활에서 듣고 사용하는 대중적인 어휘가 되었다. 즉, 산업과 상징적 가치가 인정되며 만화, 애니메이션에 등장하는 주인공과 등장인물들이 소비자의 욕구에 맞춰 제작되고 소비자들로 하여금 지속적인 관심을 끌게 하여 살아 있는 인격체로서 자리를 잡은 것을 의미한다.

유아의 미술교육 수단으로서의 캐릭터의 의미는 흥미와 관심을 이끄는 만화, 애니메이션의 캐릭터라고 볼 수 있다. 현재 많은 캐릭터가 있지만 유아들에게 꿈과 희망, 용기를 주는 생명력을 가진 캐릭터로 자리 잡은 대표적인 캐릭터는 월트디즈니의 미키마우스뿐만 아니라, 찰스 슐츠의 스누피와 찰리 브라운 최근의 캐릭터로는 핑크퐁, 신비 아파트, 몰랑이 등이 있다. 최근 유아의 캐릭터 예시를 보면 다음 <그림-1>, <그림-2>, <그림-3>과 같다.

41) 유은영, "캐릭터를 활용한 미술교육방안 연구.", 경기대학교 교육대학원 석사 학위논문, 2008, p. 4.

<그림-1> 핑크퐁⁴²⁾, <그림-2> 신비아파트⁴³⁾, <그림-3> 몰랑이⁴⁴⁾



이처럼 캐릭터는 대중적이며 친근하게 느끼는 형식이기에 흥미 있게 참여하도록 할 수 있으며 자신의 감정을 보다 쉽게 표출할 수 있도록 한다. 이를 통해 감성 지능의 발달을 이루며 대인관계기술을 향상 시킬 수 있다. 다가오는 4차 산업혁명의 시대에 감성 지능의 발달이 중요한 측면에서, 기존의 기능 중심의 수업보다는 캐릭터를 활용한 동기유발을 효과적으로 할 수 있는 교수-학습 방법이 중요하다. 이어서 학습자 중심의 흥미로운 교육을 위한 매개로 캐릭터의 교육적 가치에 대해서 알아보겠다.

3. 캐릭터의 교육

가. 교육적 가치

제 7차 교육과정은 2000년부터 순차적으로 적용이 되었다. 교육과정의 방향은 미래에 적합한 시민을 양성하기 위한 학습자중심, 학습 과정 중심, 다원적 문제해결력 향상을 강조하였으며 무엇보다도 교육과정의 중심은 학습자의 경험이어야 한다는 이론을 담고 있다. 특히 미국의 맥피(McFee)는 사회적,

42) 사이트, <https://www.pinkfong.com/ko/>, 2020년11월 12일 접속

43) 사이트, <https://blog.naver.com/jongwon6544/220926518205>, 2020년 11월 15일 접속

44) 사이트, <https://blog.naver.com/1070408/152135450>, 2020년 11월 15일 접속

민족주의적 다원주의와 관련하여 이들을 아우를 수 있는 미술교육내용의 다원주의로 만화와 텔레비전, 의상, 그래픽, 인터넷 등을 미술에 포함할 것을 주장하였다. 이처럼 1970년대부터 최근까지 유럽과 미국 등지에서 미술교육의 내용 범위를 확장시키는 새로운 미술교육의 등장과 이해는 포스트 모더니즘과 신자유주의 교육의 사상의 영향이 있다. 45) 이를 통해 학습자의 흥미와 욕구가 교육과정으로 존중되면서 제7차 교육과정의 개편으로 이루어진것이다. 이에 따라서 교과서 내용은 캐릭터, 만화 애니메이션과 관련된 내용이 새롭게 등장하였다. 그렇다면 캐릭터가 어떻게 미술교육에서 효과적으로 이루어질 수 있는지 알아보려고 한다.

캐릭터는 현대사회의 유아에게 커뮤니케이션 수단으로 이용된다. 행동 양식, 친밀감 등을 가지고 있어 현대의 과정 중심 미술교육 수단으로 알맞은 역할을 하고 있다. 이러한 캐릭터의 친화력과 호소력의 특성에 더불어 요즘의 만화영화, 팬시산업, 컴퓨터, 게임, 광고 등으로 대표되는 문화산업 중심에는 캐릭터가 있다. 문화산업의 발달로 인해 사회 전반에서 캐릭터에 대한 인식 변화로 인해 수용토대가 마련되고 있으며 기업과 문화는 이를 널리 활용하고자 하는 패러다임으로 변화하였다. 따라서 자연스럽게 유아는 캐릭터와 접하는 환경의 범위가 넓어졌다고 볼 수 있다. 46) 더불어 생활환경에 대한 인식이 증가함에 따라 캐릭터의 중요성도 증가하고 있다. 캐릭터는 학습의 효율적 진행의 역할뿐만 아니라 생활 속의 친구이다. 유아용 가방에서 옷, 필기 용품, 책 등에 이르기까지 다양한 캐릭터들과 함께 살고 있다.

이처럼 캐릭터는 유아에게 친숙하고 흥미로운 존재이다. 캐릭터만의 특성을 살려 공상과 상상으로 창조하는 세계를 가능하게 함으로써 어떤 매체나 제품에 활용되든 강력한 흡인력과 친화력을 가지고 유아에게 다가서고 있으며, 이를 통해 미술교육에서 효과적으로 적용될 수 있는 것이다. 또한 앞서 기술한 7차

45) 박진희. "한국 전통미술의 소재를 활용한 캐릭터 제작 지도 연구." 국내석사학위논문 인천교육대학교 교육대학원, 2003, pp.30-31.

46) 김은채. "전개서", p, 14.

교육과정의 흐름에 따라, TV, 비디오 등의 각종 영상 상품과 컴퓨터 게임과 애니메이션, 인터넷 등의 테크노 문화의 환경 속에서 미술의 내용과 대상이 확대되고 기술문화와 상징문화가 상호 작용하는 문화의 지형변화가 이루어지고 있으며 이에 대하여 미술교육의 적절한 변화가 필요한 시점이다. 이에 따라 이제까지 미술이라고 인정하지 않았던 영역들을 미술로서 인식하면서 현대 미술의 다양한 재료의 복합적 활용, 장르의 파괴, 시각영상매체의 도입이 되었다.⁴⁷⁾ 이는 미술교육의 재료와 내용구성에 직접적으로 영향을 주어 다양한 재료를 활용한 표현 경험의 교육에 캐릭터의 활용이 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다. 이런 변화와 함께 만화나 애니메이션 캐릭터를 단순히 상업적이고 유치하다는 시각으로 보기보다는, 미술의 한 부분으로 받아들이고 교육적 대상으로 끌어들여 다양하고 흥미로운 미술교육으로 확보할 수 있을 것이다. 결론적으로, 유아의 미술교육 측면에서의 캐릭터 교육은 캐릭터로 인해 동기유발을 하고 수업에 적극적으로 참여하려는 태도를 갖게 할 수 있는 것에 있다. 또한 수업을 통해 다양한 표현활동을 하여 선의 성격, 움직임, 구도, 형태에 대한 지각력, 색의 표정 등 조형의 요소를 인식하게 하고 학생들의 자기 표현 기회를 확대하고 표현에 대한 자신감을 길러주어 감성 함양 교육으로서의 미술과 교과목표를 보다 효과적으로 도달할 수 있을 것이다.

나. 교육적 활용방법

캐릭터를 미술교육에 어떤 역할로 활용할지에 대해서 연구할 필요가 있다. 유아에게 활용할 캐릭터의 교육적 활용방법으로써는 다음과 같은 활용방법이 있다.

첫째, 집중도와 흥미유발로서의 방법이 있다. 짧은 주의집중 시간을 가진 유아의 특성상 흥미와 동기유발의로서의 활용은 중요한 부분이다. 캐릭터는 유아에게 친숙하고 흥미로운 존재이다. 누구나 어떠한 것에 적극적으로 임하려면 그 것에 관심이 있어야 하며, 자신의 감정에 충실하고 인내심이 부족한 면을 보이

47) 박진희. "전개서." , p.31.

는 유아의 특성상 이러한 동기와 흥미 유발의 특성은 더욱 강조된다. 그런 점에서 볼 때 유아들이 평소 친숙하게 접하고 있으며, 그들 문화 중의 일부라고 볼 수 있는 캐릭터를 미술 수업에 활용한다면 수업에 대한 몰입도를 높일 수 있다. 특히 미술과 같은 예체능 과목의 경우는 암기나 이론적인 수업방식과 달리 동기유발과 과정에 중점을 두고 있다는 점에서 캐릭터의 동기유발 역할은 큰 장점이 된다. 교육학에서 정의하는 주의집중 시간은 한 가지 사건이나 활동에 집중하는 시간으로 유아들은 활동성이 많고, 호기심이 많기 때문에 한 가지 활동에 성인처럼 오랜 시간 집중하지 못하며, 연령이 어릴수록 주의집중 시간은 짧아진다. 만 2세의 어린이는 약 5분, 만 3~4세에는 10~15분, 만 5세 이상의 어린이는 15분에서 30분 정도로 한 가지 사건이나 활동에 주의를 집중할 수 있다. 주의집중 시간은 같은 연령의 어린이라도 개인차가 있을 수 있다.⁴⁸⁾ 이처럼 유아의 짧은 주의집중 시간을 효과적으로 이용하여 학습하기 위해서는 흥미와 동기유발이 중요하다. 이를 뒷받침 하는 근거로 저자 신정수의 “애니메이션 캐릭터 사용여부가 어린이 광고효과에 미치는 영향”의 연구에서 유아기의 캐릭터 사용 여부에 따른 광고효과를 분석하였는데, 캐릭터를 활용한 광고의 호감도가 그렇지 않은 광고보다 높게 나온 것을 알 수 있다. 호감도 빈도분석에 대한 결과는 다음 <표-3>과 같다.

<표-3> 그룹별 호감도 빈도분석⁴⁹⁾

		광고1		광고2		광고3	
		과학박사 (통제변인)	공주말티 (루비삽입)	과학박사 (루비삽입)	공주말티 (샤샤삽입)	과학박사 (샤샤삽입)	공주말티 (통제변인)
사례수 (N=105)	그룹1 (N=34)	9	25				
	그룹2 (N=35)			20	15		
	그룹3 (N=26)					16	10

48) 서울대학교 교육연구소, 교육학용어사전, 1995. 6. 29.

49) 신정수, “애니메이션 캐릭터 사용여부가 어린이 광고효과에 미치는 영향”, 연세대학교 언론홍보대학원, 2013.

위 표를 살펴보면 [그룹1]에서는 단순히 과학박사 광고를 보여준 뒤의 호감도보다 캐릭터 '루비'를 삽입한 광고가 상대적으로 많았다는 것을 살펴볼 수 있다. 이는 애니메이션 캐릭터를 이용한 광고가 사용하지 않은 광고에 비해 유아에게 높은 흥미와 집중력을 이끈다는 것으로 볼 수 있다. 즉 앞서 캐릭터가 유아에게 흥미와 동기유발로서의 활용을 가능하게 한다는 내용을 증명한다.

둘째, 상상력과 창의성 향상으로서의 활용이다. 캐릭터를 활용한 교육을 통해 자유로운 상상으로 사고의 폭을 확장 시킬 수 있다. 2019 개정 누리과정을 살펴보면 예술경험 영역의 목표로 창의성이 언급되었다. 구체적으로 설명하자면 예술경험 영역의 목표는 ‘예술을 통해 창의적으로 표현하는 과정을 즐긴다.’ 예술 경험영역의 내용으로 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.⁵⁰⁾라고 제시된다. 상상력은 아무 때나 단순히 외우고 학습한다고 하여 증대될 수 있는 기능이 아니라 두뇌가 급격히 성장하는 제한된 시기에 어떠한 자극을 받고 어떻게 개발되느냐에 따라 크게 좌우되는 능력이라고 할 수 있다. 모테소리, 피아제 등 여러 교육학자들의 연구와 최근의 의학적인 성과에 따르면 인간의 뇌가 유아기에 거의 완성되며, 이때가 창의성 발달에 가장 중요한 시기로서 상상력 발달이 절정에 달한다는 사실이 밝혀지게 되었다.⁵¹⁾ 이처럼 다양한 미디어 매체의 영상 속 캐릭터는 제한이 없이 자유롭게 상상하는 것이 가능한 분야로써 유아들이 얽매이지 않고 자신의 개성을 살려 마음껏 표현할 수 있다. 미술교육에서 캐릭터를 다양한 표현 기법을 적용하여 창의적 표현을 더하거나 기존 캐릭터를 활용하는 교육적 활동은 유아의 자유로운 연상과 상상을 더해 상상력과 창의성을 신장하는데 긍정적 영향을 줄 것이다.

셋째, 교육적 접근성의 활용이다. 캐릭터를 활용한 수업의 가장 큰 이점은

50) 교육부, 2019 유치원 교육과정 고시문, 2019

51) 정강호, “초현실주의 그림책이 유아의 상상력에 미치는 영향에 관한 연구” 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위 논문, 2009, p.15.

대중적 성향을 기반으로 한 캐릭터는 현재 접하고 있지 않더라도 대부분 유아가 과거에 접한 경험이 있기 때문에 많은 호응을 얻을 수 있다. 캐릭터의 효과와 마케팅에서의 활용을 살펴보면 주목, 인지, 이해, 기억 등 인지적 효과와 친근감을 불러일으키는 정서적 효과를 가지고 있다.⁵²⁾ 심리학적인 자기 동일시에 의하면, 캐릭터를 좋아하게 되는 인간의 심리에는 본인과의 입장이나 처해있는 여건을 동일시함으로써 캐릭터나 캐릭터가 연출하고 있는 애니메이션이나 스토리에 몰입하게 되어 캐릭터가 사건을 해결하는 과정을 통해서 감정의 카타르시스를 느끼게 된다. 캐릭터와 얼마나 자기 동일시의 관계가 밀접한가에 따라 캐릭터에 대한 애착과 만족도는 더욱 커지게 된다.⁵³⁾ 이러한 캐릭터의 교육적 활용을 뒷받침 하는 근거로는 현재 활발히 이용되고 있는 캐릭터 교육용 웹에 대한 사례를 들 수 있다.

한국디자인 문화학회지의 “아동 영어교육 사이트의 캐릭터 사례분석”에 따르면, 캐릭터를 활용한 교육용 웹이 인기를 이루고 있다는 것을 볼 수 있다. 그중 대표적으로 ‘지니키즈’를 볼 수 있는데, 지니키즈는 어린이와 유아 교육부분에서 1위를 하고 있는 사이트로 다양한 인터랙티브 애니메이션 콘텐츠로 구성하였으며, 놀면서 배울 수 있는 학습법을 적용한 놀이형 콘텐츠이다. 기존의 평면적인 영어교육과 달리 지니키즈는 흥미있는 사건을 중심으로 하여 대화위주 플래시 애니메이션 스토리로 구성되어있다.⁵⁴⁾ 지니키즈의 영어교육 예시와 캐릭터는 다음 <그림-4>, <그림-5>과 같다.

52) 원성진, “유아용 사이트에 나타난 캐릭터에 관한 연구” 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2002 p.18.
 53) 원성진, “전계서”p.26.
 54) 고은영, 이유채, 『아동을 대상으로 한 교육용 웹 캐릭터에 관한 연구』, 한국디자인문화학회지, 17(4), 2011, pp.13-22.

<그림-4> 지니키즈 영어교육 예시⁵⁵⁾



<그림-5> 지니키즈 캐릭터⁵⁶⁾



지니키즈는 캐릭터를 활용하여 흥미 있는 사건을 중심으로 하여 대화위주의 플래시 스토리 애니메이션으로 구성되어있으며, 또한 아동의 친근감을 유도하기 위해 가족 군으로 나누어진 캐릭터 중심의 이야기를 통해 영어회화로 응용하고 있다. 이로서 어린이들에게 재미와 흥미를 이끌어줌으로써 영어

55) 사이트, <http://english.genikids.com/>, 2020년 11월 23일 접속

56) 고은영, 이유채, 『전개서』, pp.13-22.

교육의 접근성을 높이는데 성공하였다. 이러한 지니키즈의 캐릭터의 디자인요소 분석은 친밀성, 상징성, 다양성, 스토리성이 있는데 이는 기존의 캐릭터의 특성과 일치하며 이런 캐릭터의 특성이 학습자에게 접근성을 높일 수 있다고 볼 수있다. 즉 이러한 사례는 앞서 설명한 캐릭터를 유아 학습자에게 접근성을 높일 수 있다는 내용을 증명한다.

넷째, 다양한 캐릭터의 감정표현 수단으로서의 교육적 활용이다. 캐릭터의 희로애락의 감정표현을 통한 특유의 상징적 기호들은 유아의 내면세계를 보다 효율적이고 시각적으로 표현할 수 있으며 유아 학습자의 표현기능의 미숙으로 좌절된 표현 욕구를 표출시킬 수 있는 적합한 매개체이다. 이에 대한 근거로, 영화 인사이드 아웃을 예로 들 수 있다. 인사이드 아웃은 감정을 캐릭터화 하여 상징적으로 감정에 대한 이해를 다루었다. 다양한 감정표현의 캐릭터 예시는 다음 <그림-6>과 같다.

<그림-6> 다양한 감정의 캐릭터57)



인사이드 아웃은 감정을 캐릭터화하여 인격 형성이나 감정표현에 대한 이해를 쉽고 재미있게 돕는 교육적인 내용이다. 자칫하면 지루해질 수 있는 감정에 대한 교육적 이론을 캐릭터를 활용하여 흥미롭게 재구성하였고 아이뿐만

57) 사이트. <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=115622>. 2020년 11월 15일 접속

아니라 어른들에게도 인기 있는 영화로 자리잡았다. 이러한 사례는 앞서 설명한 캐릭터를 활용한 감정표현 수단이 효과적이라는 것을 증명할 수 있다. 앞서 기술한 지니키즈와 인사이드 아웃과 같이 미술 수업 측면에서도 캐릭터를 활용한다면 더욱 효과적인 수업이 진행될 것이다. 결론적으로, 캐릭터는 ‘재미’라는 기반을 두고 만들어져서 그 자체만으로도 어렵지 않게 다가갈 수 있게 활용할 수 있다. 실제 시각적인 자극에 더욱 민감한 유아의 경우 더욱 그러하다. 시각적인 특성상 인지하기 용이하고, 기억이 쉬운 캐릭터를 수업에 활용한다면 관심을 끌 수 있으며 즐겁게 수업에 임하게 할 수 있으리라고 본다.

제3장. 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업 개발 필요성과 교육 현황

제1절 유아의 감성 함양 필요성

1. 현대사회의 흐름

본 절에서는 유아의 감성 함양 필요성에 대해서 중점적으로 살펴보고자 한다. 20세기의 사회는 기존의 인지구조로 활용 가능한 산업화시대였다면, 4차 산업혁명의 시대는 급속도의 발달로 인해 개인 지능만으로는 결과를 도출하기 어려운 집단지능을 요구하는 다지능시대로 들어왔다. 집단 지성을 극대화하기 위해서는 개인만의 높은 IQ보다는 높은 감성 지능이 더 중요해진 것이다. 감성 지능(EQ)은 IQ와는 달리 개인의 능력이 아닌 함께 살아가는 삶을 살기 위한 능력이다. 우리는 공동체의 삶을 위한 능력을 필요로 하는 시대에 살고 있다. 우리가 지금까지 중요하게 여겼던 인지적 능력만큼 감성적 능력이 중요하며 더욱 가치 있게 다루어져야 한다.⁵⁸⁾ 그렇기에 현대사회에 있어서 감성지능 개발의 교육이 필요하다고 볼 수 있다.

이처럼 현대사회는 자신 스스로 선택하고 실천할 수 있어야 하며 자신과 타인의 권리와 인격의 중요함을 인식할 줄 아는 감성 능력이 중요해졌다. 능동적이고 원만한 인간관계 기술을 가진 공동체의 삶을 살기 위해, 우리 모두의 정신적 변화가 필요하며, 이에 따른 유아기의 교육도 감성과 인성에 바탕을 두고 4차 산업혁명 시대를 주도할 수 있는 건강한 인재로 성장할 수 있도록 전인교육으로 뿌리내려져야 한다. 하지만 현재 유아의 교육은 과도한 결과 위주의 주입식 교육으로 전인교육과는 거리가 있다. 또한 이혼율의 증가, 부모, 자녀의 상호작용 기회의 감소, 주거 이동의 증가 등 아동의 정체성을

58) 도리스 매턴, 『EQ : 감성지능개발 학습법』 해냄, 1997, p.16

확보하는 울타리가 되었던 요소들이 상실되었다. 변화하는 사회에 대한 대처능력을 키우지 못했던 유아들의 정서적 스트레스가 불안증 · 우울증 · 부적응 등의 증상을 확산시키고 있다. 최근에 몸과 마음이 불안정한 발달지연 아동들이 늘고 있는데 정서적으로 문제를 갖는 아동들의 경우 학업 기능뿐만 아니라 사회성발달에도 부정적인 영향을 끼치게 된다. 또한, 청소년기에 들어서며, 우울증 혹은 일련의 불량행동 등의 문제도 나타나기 때문에 유아기부터 또래와의 상호작용과 올바른 감정표현을 위한 교육을 통해 조기진단과 치료에 관심을 갖는 것이 중요하다.

유아에 대한 문제점은 성인이 돼서 문제가 발현되기도 하고, 성인에 비해 현저히 드러나지 않기에 그 중요성에 대해서도 간과되는 경우가 많다. 최근 유아 및 아동, 청소년기의 정신건강의 하락 문제가 높은 것으로 측정된다. 이처럼 감성개발이 제대로 이루어지지 않거나 낮아진다면, 유아들의 정신건강 문제가 나타나며 삶의 만족도가 현저히 낮아질 것이다.

정신건강의 하락, 삶의 만족도 저하 역시 감성개발 교육이 부족한 현상 중 하나라고 볼 수 있다. 이에 따라 정신건강에 대한 통계자료를 살펴보고자 한다.

2. 정신건강

생애초기 유아는 주 양육자와 친밀한 정서적 관계를 형성하게 되며, 이후 보육교사나 또래 아동 등과 사회적 관계를 구축하게 되는데, 이러한 관계는 아동의 신체적·정서적·사회적 발달에 중요한 영향을 끼칠 수 있다. 특히 유아기에 주 양육자인 부모에 대한 애착을 형성하려는 욕구가 강해지고, 유아와 부모의 신뢰적이고 안정된 애착관계는 이 시기 유아의 정신건강에 막대한 영향을 미친다고 할 수 있다. 이와 관련하여 심리학자 에릭슨(Erikson)⁵⁹⁾은 인간은 각 발달단계에서 자율성, 신뢰감, 근면성, 자아정체성, 숭선수범, 친밀감의 긍정적 정서를 형성할 경우 건강한 인성을 함양한 존재로 성장할 수 있으나, 불안과 우울 같은 부정적 정서를 형성할 경우 바람직한 정신건강을 기대하기

59) Erik Homburger Erikson, *Childhood and Society*(1950), 1902..

어렵다고 하였다. 이러한 맥락에서 유아는 자신의 감정을 표현하고 형성해내는 중요한 시기를 겪게 되므로, 그들의 발달단계에 따라 정신건강의 긍정적 발달이 중요할 것으로 사료된다.

정신건강이란 개인이 자신의 잠재력을 개발하고, 생산적으로 성과를 창출할 수 있는 일을 수행하면서 삶의 스트레스를 처리함으로써 자신의 지역에 기여할 수 있는 안녕의 상태를 의미한다.⁶⁰⁾ 미국 정신위생 위원회(National Committee for Mental Hygiene)는 정신건강의 개념을 '다만 정신적 질병에 걸려 있는 상태뿐만 아니라, 원활한 인간관계와 그것을 유지해 나갈 수 있는 능력으로, 모든 종류의 개인적, 사회적 적용을 포함하며, 어떠한 환경에 대해서 대처해 나갈 수 있는 균형 잡힌, 전전한, 통일된 성격발달이라 정의하였다.⁶¹⁾

유아의 정신건강은 그들의 신체적·정서적·사회적 발달이 건강하게 형성되는 것을 뜻하는데, 유아기에 아동은 주 양육자인 부모와 잠시 떨어지며 어린이집이나 유치원에서 또래들과 생활하며 최초의 사회를 경험하면서 환경의 변화로 인해 심리적 변화와 정신적 발달을 이루게 된다. 이 과정에서 아동은 또래 친구들의 따돌림이나 학습 스트레스 등을 경험할 수 있는데, 유아로 하여금 위축과 불안 같은 부정적인 정서를 형성시킴으로써 유아의 두뇌에 충동성, 정서 조절, 식습관 등의 영역에 다양한 문제를 야기할 수 있다.⁶²⁾ 이는 유아기에 경험하는 다양한 정서자극으로 인해 발달과정에서 정서적·행동적 문제를 나타낼 수 있으며, 자칫 심각한 정신건강의 하락뿐 아니라 궁극적으로 정신질환까지 야기할 수 있음을 시사한다.

이렇듯 국가에서는 아동의 정신건강 증진의 중요성을 인지하면서, 광명시에 서는 2012년에 아동의 정신건강의 수준이 어떠한지 조사한 결과, 12~35개월

60) 이경숙, 정석진, 신의진, 영유아 정신건강 증진을 위한 보육교사 교육프로그램 개발 및 효과 검증, *幼児教育研究*, 2016. 제 36 권 제 3 호, 513-536

61) 홍승은, "유아동 감성개발을 위한 미술교육 필요성에 관한 연구-점토매체를 중심으로-" *한국디자인포럼 no.22*, 2009, pp. 141-152.

62) 배진서, 영유아기 안정적 애착형성이 아동기 정신건강에 미치는 영향, *사회복지지원학회지 제7권 제1호*, 2012, pp. 241~261.

영유아 192명중 39.06%인 75명이 우울과 위축, 산만함, 사회성 부족 등과 같은 부정적 정서가 형성됨을 보고하였다.⁶³⁾ 이러한 결과는 아동이 우리가 생각하는 것보다 더 많은 정신적 문제를 갖고 있다는 것을 보여주는 것으로, 아동의 정신건강 증진을 위한 대책이 필요함을 시사한다.

또한, 국가 인권위원회에 따르면, 의료기관의 전문적 치료가 필요한 정신건강의 질환이 더 이상 성인에만 국한되지 않고, 유아 및 10대 중후반의 아동, 청소년기에 점점 집중되고 있으나 정신적 질환에 대한 뿌리 깊은 사회적 편견과 아동, 청소년에게 특정된 정신건강 증진시설의 부족함으로 초기에 발견 및 대응, 검진과 치료 역시 현저히 늦어져 유, 아동 및 청소년기의 정신건강의 하락에 따른 문제점이 심각해져 중증과 만성화까지 되는 경향이 점점 늘어난다고 설명했다.

보건복지부에서 발표한 2017년 <장애인 실태조사>에 의하면 정신장애의 발생 시기는 만 10~19세에서 23.3%, 만 20~29세 35.5%, 만 30~39세에는 21.0%로 조사된 바가 있다. 또한 2018년 국가 인권위원회가 실시한 <정신장애인의 지역사회 거주, 치료 실태조사>에 정신질환의 최초 발현 시기는 초등학교 및 중학교에서 12.4%, 고등학교 29.5%, 대학교 20.9%인 것으로 조사되었다.⁶⁴⁾ 자료 결과로 보아 아동, 청소년기의 정신질환 발생률이 결코 낮지 않다는 것을 확인할 수 있다. 보건복지부에서는 정신질환의 실태조사를 하여 그 원인에 따른 유병률을 분류하였다. <표-4>를 통해 주요정신 질환 평생유병률을 살펴보면 불안장애, 주요우울장애 지수가 계속해서 높아지는 것을 확인할 수 있다.

63) 한국건강증진개발원, 이경숙, https://www.khealth.or.kr/kps/rsrhBusnRept/view?menuId=MENU00894&rsrh_idx=881, 2020년 11월 23일 접속.

64) 마인드포스트, 박종인, <http://www.mindpost.or.kr/news/articleView.html?idxno=1740>, 2020년 11월 22일 접속.

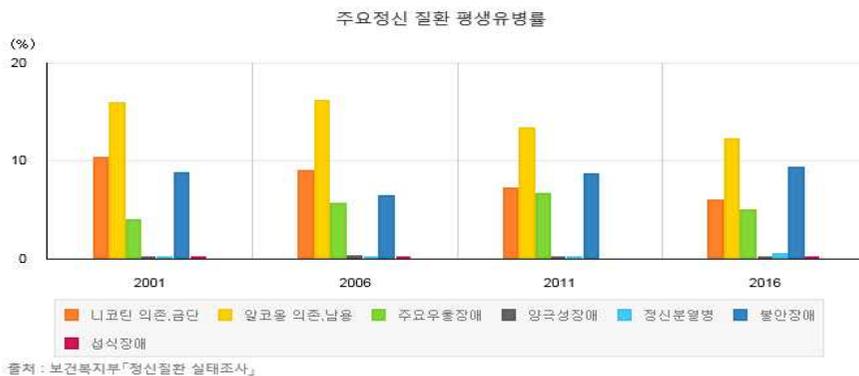
<표-4> 주요정신 질환 평생유병률-보건복지부 「정신질환 실태조사」⁶⁵⁾

정신질환 유병률 [단위 : %]

	2001			2006			2011			2016		
	계	남	여	계	남	여	계	남	여	계	남	여
모든 정신장애 (담배 사용장애 제외)	25.8	28.9	22.6	25.7	30.5	20.9	24.7	26.4	23	25.4	28.8	21.9
주요우울장애	4	2	6.2	5.6	3.6	7.6	6.7	4.3	9.1	5	3	6.9
양극성장애	0.2	0.1	0.2	0.3	0.4	0.3	0.2	0.2	0.2	0.1	0	0.3
조형변스펙트럼 장애	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.5	0.5	0.4
불안장애	8.8	4.6	13.1	6.4	4.2	8.6	8.7	5.3	12	9.3	6.7	11.7
약물사용장애	0.1	0.1	0.2	0.1	-	0.2	0	0	0	0.2	0.3	0.2

위 통계를 정리하여 우리나라의 정신질환 평생 유병률을 그래프로 나타내면 2001년부터 2016년까지의 정신질환 분류 중 주요 우울 장애와 불안장애가 점점 높아지는 것을 <표-5>를 통해 확인할 수 있다.

<표-5> 보건복지부 「정신질환 실태조사」 주요정신 질환 유병률⁶⁶⁾



65) 에듀동아, 서정원, http://edu.donga.com/?p=article&ps=view&at_no=20170413171949470449, 2020년 11월 22일 접속.

66) 나라지표, http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=1441, 2020년 11월 20일 접속.

이렇듯 유아, 아동 및 청소년기에 발발하는 정신건강의 하락에 따른 문제와 그로 인해 사회 전반적으로 일어나는 정신질환 문제의 심각성은 날이 갈수록 증가하고 있다. 청소년 시기의 행동 문제는, 대부분 강력하게 유아, 아동기 시절 정서적 경험의 부재와 가까운 경우가 크다. 자신의 정서를 세분화해서 느끼는 법을 배우지 못했고 감정을 제어 하는 법을 배우지 못한 청소년일수록 행동, 정신적 문제를 일으킬 양상이 크다는 것이다.⁶⁷⁾ 앞서 유아의 발달단계에 따라 정신건강의 긍정적 발달이 중요할 것으로 사료된다고 기술 하였는데, 유아기 시절에는 미처 발견하지 못하며 간과했던 문제점들이 위의 자료처럼 성장을 통해 심각한 양상으로 나타나는 사례가 종종 보이기 때문이다.

더불어 현대사회에서는 날이 갈수록 유아 및 아동, 청소년기를 더불어 성인, 노인에 이르기까지 전 연령의 정신건강에 대한 중요도에 관한 관심 역시 자연스럽게 높아지고 있다. 특히, 유아기는 평생의 감성 지능의 기초를 형성하는 중요한 시기이다. 유아기부터 반복되는 감성적 행위의 습관들이 감성 회로의 형성에 상당한 영향을 미치기 때문에 감성 교육은 조기에 시작되어야 하고, 발달에 적합하게 이루어져야 한다. 그렇다면 아동의 정신건강을 증진하기 위한 의미 있는 방법이 무엇인가에 대하여 고심할 필요가 있다. 이와 관련하여 인간의 정신건강은 감성 지능(EQ)의 발달을 통해 긍정적으로 변모할 수 있는 것으로 알려져 있으며,⁶⁸⁾ 그 중에서도 미술을 활용한 교육 치료는 인간 내면의 스트레스를 해소시키고 자신의 감정을 스스럼없이 표현하는 것에 중점을 두는 교육 과정으로, 여러 교육 치료 중 가장 자연스럽게 인간의 감성 지능(EQ)을 발달시킬 수 있다. 미술 교육 치료는 유아의 내면적 공격성과 갈등 등 내적인 문제를 미술 활동을 통해 해소시킴으로써 합리적 사고 및 정서적 안정감의 함양과 긍정적 자아정체성을 확립시킬 수 있다는 측면에서 의의가 있다.⁶⁹⁾ 이러한 연유로 선행연구에서는 실제 보육현장에서 유아의 정신건강을 위한

67) 주리아, 윤수현, 『청소년을 위한 미술치료』, 아트북스, 2014, p 36.

68) 김미영, 2015. 에릭슨의 심리사회 발달적 인간 고찰, 한국사회복지경영학회, no. 5, 2015, pp. 27-35.

69) 주리아, 윤수현, 『청소년을 위한 미술치료』, 아트북스, 2014, p 36.

교육프로그램의 개발 및 적용이 미진한 부분이 있으므로, 유아의 건강한 정신발달을 위한 관련 교육프로그램이 개발되어 실제 보육현장에서 실천적으로 적용되어야 함을 주장하였다.⁷⁰⁾

즉 이것은 유아기의 경우 일생의 감성 지능의 기초를 형성하는 중요한 시기이므로, 미술 활동과 감성 지능을 접목한 교육프로그램의 개발 및 활용에 대한 연구가 필요하다는 것을 시사한다. 특히 인간의 발달단계 중 유아기부터 반복되는 감성적 행위의 습관은 향후 성인기까지 개인의 감성 회로의 형성에 상당한 영향을 미치기 때문에, 감성 교육은 유아기부터 적용되어야 할 것으로 생각된다. 따라서 본 연구는 유아가 앞으로 다가올 미래의 유용한 현대 사회인으로 거듭나기 위하여 감성 지능에 대하여 올바른 이해와 건강한 정신을 함양할 수 있는 감성 교육프로그램을 개발하고자 한다.

70) 김현경 외, 전계서, p.24.

제2절 감성 함양과 캐릭터 활용 미술교육의 관계

이처럼 현대 유아의 감성 능력 하락의 문제점들을 예방하기 위해서는 유아기부터 감성 함양을 위한 환경을 마련하고 교육을 해야 한다. 이 절에서는 감성 지능 함양에서의 미술교육의 중요성을 알아보고 기본 취지와 방향이 현재 교육과정과 맞게 전개될 수 있도록 2020 현행 누리 교육과정의 내용을 분석하고자 한다. 이를 통해 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업의 나아가야 할 방향과 목표를 마련하고, 선행연구를 통하여 최근 감성 함양 목적의 미술교과수업 사례에 관한 연구 및 캐릭터 활용 수업지도안을 분석하고 연구의 차별성을 두어 더욱 효과적인 지도방안을 마련하고자 한다.

1. 미술교육

가. 미술교육의 역할

미술활동은 유아들이 좋아하는 본질적인 교육활동이다. 미술활동을 통해 유아들은 자기표현활동을 하고 감각을 발달시키며 자연스럽게 사물 관찰 능력을 높이고 이해력을 증진시킨다. 아동미술교육이란 미술적 표현에서 끝나는 것이 아니라 대상을 본 후 느껴지는 감정이나 생각들을 시각화하여 본질을 나타내기도 한다. 이는 유아의 정신 세계의 투사이므로, 그 아동의 성격과 성장과 발달의 표현으로 볼 수 있다. 즉 유아 내면의 감각과 지각을 발달시켜 일상생활과 조화시키도록 하는데 의의가 있다. 또한 아동 미술 학자 kellogg에 따르면 아동미술과 지적발달 관계에 대하여 다음과 같이 주장하였다. 미술교육은 감각을 발달시켜 아동의 학습 접근 능력에도 많은 도움을 주며 특히 그리기 활동을 통해 아동 스스로의 사고와 아이디어를 표현할 수 있다. 또한 개념의 성장과 밀접한 관련이 있는 지각력은 아동들이 다양한 자료의 종류, 특성들을 탐색해보면서 발달하므로 미술교육을 통해 아동은 주변의 자극에 더욱 관심을 가지게 된다. 이에 따라 자연스럽게

문제해결력과 추리력이 발달하게 된다. 이를 살펴보면 미술분야가 유아에게 효과적인 교육이라는 것을 알 수 있다.

나. 미술교육의 감성함양 방법

감성 지능의 교육은 정서 교육의 형태로 이루어질 수 있다. 그 형태를 보면, 아동이 얼마나 행복하고 안전한가, 또래 집단에서 잘 적응하고 얼마나 사교적인지, 자신의 능력에 대해 얼마나 신뢰하고 세상을 바라보는지 등이 있다. 감성 교육은 바람직한 특성의 정서적 내용을 가진 대상에 대해 직접적인 인식작용을 일깨우는 일로 가능하다. 그것의 가장 빠르고 효과적인 방법은 정서나 감성과 직결되는 미술교육을 강화하는 방법이다.⁷¹⁾ 2015개정 미술교육 과정에서는 “학교 교육에서의 미술은 바른 인성과 문학적인 소양을 갖춘 창의적 인재를 기를 수 있는 교과이며, 미술활동을 통해 느낌과 생각을 표현하면서 자신의 감정을 이해하고, 시각 이미지를 매개로 소통하여 타인의 감정과 사고를 이해하고 공감함으로써 자연스럽게 인성을 함양할 수 있다.”⁷²⁾ 고 하였고, 이는 미술활동을 통해 감성지능이 함양될 수 있음을 의미한다. 즉 미술 활동을 통해 감성 지능의 구성요소의 다섯가지인 자기감정인식, 자기감정조절, 자기동기화, 감정이입, 대인관계기술에 도움을 줄 수 있는데 이에 관련된 내용은 다음과 같다.

첫째, 미술 활동을 통해 자기 감정인식을 할 수 있다. 미술은 유아가 스스로 자신을 표현하는 활동이다. 유아 스스로 자유로운 표현활동을 통해 자신의 내면을 인식하고 표현할 수 있다.

둘째, 미술 활동을 통해 자신의 감정을 조절할 수 있다. 유아가 화가 나가거나 슬플 때 놀이나 그리기 같은 미술 활동에 집중하다 보면 어느새 감정이

71) 박순옥, “감성지능(EQ)을 높이기 위한 미술교육 모델연구”, 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001, p.15

72) 한국교육과정평가원, 『초·중등학교 총론 및 각론 교육과정』, 2016, p.3.

가라앉고 마음이 편안해질 수 있다.

셋째, 미술 활동을 통해 자기 동기부여 능력을 기를 수 있다. 미술교육에서 가장 강조되는 것은 동기 부여이다. 교사가 그 수업에 동기부여만 성공해도 그 수업은 성공한 것이라고 할 수 있다. 동기부여는 학습자에게 미술 활동을 스스로 하고 싶은 마음이 들게 하고, 미술활동을 통해 자연스럽게 자기표현을 하고 싶은 마음이 들게 한다. 여기서 동기부여는 아동이 각자 자신의 느낌과 경험을 목표 지향적으로 찾아가도록 도와주는 것을 말한다. 미술교육은 매시간 아동에게 자기 동기화를 하는 습관을 기르도록 하면 자연스럽게 자기 동기화 능력을 키우게 된다.

넷째, 미술활동을 통해 타인에게 감정이입하는 능력을 기를 수 있다. 미술활동 전반적인 과정과 특히 감상 영역에서 타인의 작품 의도와 설명, 느낌을 읽는 시간을 많이 접하게 된다. 이를 통해 감정이입을 하는 경험을 자연스럽게 접하게 된다.

마지막으로, 친구들과 어울리며 함께하는 미술활동의 특성상 다른 사람과 원만하게 지낼 수 있는 대인관계기술을 기를 수 있다.

살펴본 바와 같이 감성 함양을 위한 미술교육에서 표현기술을 높이기 위해 결과 위주의 수업보다 자신의 감정을 소중히 하여 감정을 표현하도록 격려하고 격한 감정을 해소할 수 있는 길을 열어주어야 한다. 그리고 감상 활동을 통해 타인의 감정을 읽는 경험을 많이 하고, 친구들과 함께 표현하는 기회를 많이 주어야 한다. 이렇게 다양하고 재미있는 미술 활동을 통해 아동들이 정서를 순화하고 정서 지능을 향상할 수 있게 하는 것이 미술교육이 감성 지능 계발을 위해 해야 할 일이다. 감성 지능 계발을 위한 미술교육은 위와 같은 커다란 가치와 의미를 가지고 있다.

결론적으로, 미술 교육은 표현을 통해 자신의 감정을 올바르게 표출할 수

있고, 다른 사람을 배려하고 감정을 읽을 수 있도록 한다. 또한 협동 작업을 통해 동료들과 협력하고 이야기하면서 감성 지능을 높일 수 있다. 이러한 미술표현 활동들이 감성 지능을 효과적으로 계발시켜주기 때문에 오늘날 감성 함양의 교육으로서의 미술교육이 매우 중요하게 인식되고 있다.

2. 교육과정 분석

가. 누리 교육과정 성격

본 항에서는 감성 교육이 미술교육을 통해 함양할 수 있는지 구성 근거를 마련하기 위해 현행 교육과정 중 미술 교과 영역을 분석하고 결과를 통하여 유아의 감성 함양의 기본 취지와 방향을 마련하고자 한다. 또한 유치원 교육과정의 성격에 추구하는 방향을 연구하고, 미술 영역과 감성 지능의 대인관계기술과 연관성이 높은 사회 분야의 영역별 목표, 내용, 방법을 분석하고자 한다. 또한 선행연구와 감성 함양 미술교육이 나아가야 할 방향과 교수학습 원리 및 목표의 바탕을 이해하여 효과적인 지도방안을 탐색하고자 한다. 2020년 3월부터 시행되는 유아교육법 제13조 제2항(교육부 고시 제2019-189)의 규정에 의하여 현행되고 있는 누리과정의 성격 다음과 같다.

첫째, 국가 수준의 공통성과 지역, 기관 및 개인 수준의 다양성을 동시에 추구한다.

둘째, 유아의 전인적 발달과 행복을 추구한다.

셋째, 유아 중심과 놀이 중심을 추구한다. 넷째, 유아의 자율성과 창의성 신장을 추구한다. 마지막으로 유아, 교사, 원장, 학부모와 지역사회가 함께 실현해가는 것을 추구하는 것이다.

이에 따라 누리과정의 구성 방향, 교수학습 목표, 내용, 평가 방법이 정립되었다.

누리 교육과정의 추구하는 인간상은 건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 감성이 풍부한 사람, 더불어 사는 사람이며 이를 위한 목적과 목표는 유아가 놀이를 통해 심신의 건강과 조화로운 발달을 이루고 바른 인성과 민주 시민의 기초를 형성하는 데에 있다. 73) 이에 따라 연구자는 누리 교육과정의 미술 분야와 감성 지능의 구성요소 중 하나인 대인관계기술과 연관성이 높은 사회관계 분야의 영역별 목표, 내용, 방법을 살펴보고자 한다.

나. 미술과 사회관계 영역 분석

누리 교육과정에 나타난 미술교육 과정의 목표는 자연과 생활 및 예술에서 아름다움을 느끼고, 예술을 통해 창의적으로 표현하는 과정을 즐기며 다양한 예술 표현을 존중하는 것이다. 목표에 따른 내용을 정리해 보면 다음 <표-6>과 같다.

<표-6> 누리 교육과정- 미술교육 영역의 목표와 내용⁷⁴⁾

내용범주	내용
아름다움 찾아보기	자연과 생활에서 아름다움을 느끼고 즐긴다.
	예술적 요소에 관심을 갖고 찾아본다.
창의적으로 표현하기	노래를 즐겨 부른다.
	신체, 사물, 악기로 간단한 소리와 리듬을 만들어 본다.
	신체나 도구를 활용하여 움직임과 춤으로 자유롭게 표현한다.
	다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
예술 감상하기	극놀이로 경험이나 이야기를 표현한다.
	다양한 예술을 감상하며 상상하기를 즐긴다.
	서로 다른 예술 표현을 존중한다.
	우리나라 전통 예술에 관심을 갖고 친숙해진다.

73) 교육부. 교육부 고시 제2019-189호, 『유치원 교육과정 총론』, 2019, p.15.

74) 교육부. 『상계서』, p.15

위의 표와 같이 누리교육과정의 ‘미술’관련 활동 목표를 분석하자면 유치원에서는 자연과 사물의 예술적 요소에 대한 호기심, 창의적 표현능력과 마지막으로 예술 감상하기를 통해 타인의 예술 표현을 존중하는 태도를 강조하였다. 이렇듯 미술을 매개로 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 표현하고 타인의 감정과 사고를 이해하고 공감하는 활동을 강조한다. 해당 내용은 남을 이해하며 배려하고 존중할 줄 아는 감성이 풍부한 사람으로 자라기를 기대하고 있다고 볼 수 있다.

이어서 감성 함양의 대인관계기술과 연관성이 높은 사회관계 영역의 교육과정을 살펴보고자 한다. 누리 교육과정 사회 관계영역의 목표는 “자신을 존중하고 더불어 생활하는 태도를 가진다.” 이다. 자신과 다른 사람을 이해하며 존중하고, 더불어 살아가는 능력을 기르는데 중점을 두고, 타인과 사이좋게 지내며, 우리가 사는 사회와 다양한 문화에 관심을 가지는 것을 제시하고 있다. 이를 정리하여 보면 아래 <표-7>와 같다.

<표-7> 누리 교육과정- 사회관계 영역의 목표와 내용 75)

내용범주	내용
나를 알고 존중하기	나를 알고 소중히 여긴다.
	나의 감정을 알고 상황에 맞게 표현한다.
	내가 할 수 있는 것을 스스로 한다.
더불어 생활하기	가족의 의미를 알고 화목하게 지낸다.
	친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.
	친구와의 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다.
	서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.
	친구와 어른께 예의바르게 행동한다.
사회에 관심 가지기	약속과 규칙의 필요성을 알고 지킨다.
	내가 살고 있는 곳에 대해 궁금한 것을 알아본다.
	우리나라에 대해 자부심을 가진다.
	다양한 문화에 관심을 가진다.

75) 교육부. 『전개서』, (2019. 7. 24) p.10.

위의 표와 같이 누리 교육과정의 사회관계 영역 활동 목표를 분석하자면 유치원에서는 나를 존중하는 태도와 더불어 살아가는 능력, 사회에 관심을 가지는 태도를 강조하였다. 나를 알고 존중하기 부분의 나의 감정을 알고 상황에 맞게 표현하기, 나를 소중하게 생각하기와 더불어 생활하기 부분의 가족 의미를 알고 화목하게 지내기, 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중하기, 다른 사람을 도우며 사이좋게 지내기, 다른 사람에게 예의 바르게 행동하기 등을 살펴보면 유아에게 올바른 방향으로 감성을 계발하고 타인과 함께 더불어 살아가기 위한 능력의 신장을 목표로 하고 있다고 볼 수 있다.

즉, 누리과정의 목표는 유아에게 필요한 기본 능력과 바른 인성을 기르고 강하고 자주적이며 창의성을 갖추고 감성이 풍부한 더불어 살아가는 능력을 기르는데 기초로 하고 있다고 볼 수 있다, 또한 이를 위한 목표는 다양한 분야에서 이루어지며 놀이를 통해 조화로운 발달을 이루는 데에 목표를 두고 있다. 이에 연구자는 미술을 통해 흥미를 느낄 수 있도록 놀이를 통해 교육을 해야 하며 건강한 감성과 올바른 인성을 가진 어른으로 성장할 수 있는 교육을 추구해야 한다고 본다. 따라서 유아들에게 친숙하고 흥미로운 캐릭터를 활용하여 미술교육을 하고자 한다. 위에서 살펴본 교육과정 분석한 결과를 토대로 본 연구자가 제시한 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업의 나아가야 할 방향과 목표를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 감성 교육 목적은 자기감정 인식, 감정 표현, 정서조절, 감정이입 능력이 포함된 감성 능력의 발달, 자기 동기화 및 자아 존중감 형성, 타인 이해와 존중, 긍정적인 대인관계 형성 및 더불어 살아가는 태도를 함양하는데 두고 있다.

둘째, 감성 교육의 목표는 합리적 정서 함양, 도덕적 정서 함양, 그리고 의사소통 능력을 향상하는데 두고 있다.

셋째, 유아의 감성 함양 미술교육을 위해 유아에게 흥미와 동기유발을 일으킬 수 있는 캐릭터를 활용하여 놀이를 통한 교육을 하며 건강한 감성을 가진 올바른 인간상으로 성장할 수 있는 수업지도안을 제안하고자 한다.

3. 선행연구

본 항에서는 선행연구에 관한 내용으로 최근 감성 함양 목적의 미술교과수업 사례에 관한 연구 및 캐릭터 활용 수업지도안에 관한 선행연구를 분석하고자 한다.

이 연구를 통해 기존의 선행연구들과 본 연구자의 수업지도안에 대한 차별성을 제시하고, 기존 연구들에 대한 시사점 및 결과를 분석하여 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업지도 방안을 개발·연구하고자 한다.

가. 감성 함양 목적의 미술교과수업 사례 선행연구 분석

감성 함양을 위한 미술교육 수업 사례에 관한 선행 연구로 본 연구자는 연구의 목적이 가장 유사한 홍승은의 연구 사례를 중점적으로 분석하였다.

첫 번째 선행연구로 홍승은은 유아 동기를 중심으로 점토 매체를 활용한 교사 학습 지도안을 구안하였다. 홍승은은 기존의 선행연구와 감성 이론을 적용하여 정신건강 상태가 취약한 아동을 대상으로 활용할 수 있는 감성계발 프로그램을 제시하였다. 다만, 감성 지능은 지식교육에 비해 장기적인 교육 활동을 통해 형성되므로 그 결과 입증에 대한 한계를 지니고 있다.

홍승은은 감성계발을 위한 점토 미술프로그램을 도입, 전개, 정리, 평가 4단계에 나누어 적용시켰다. 도입단계에서는 동기를 유발하고, 재료에 대한 느낌과 성질을 스스로 충분히 알아가게 하고, 표현하고자 하는 의도를 고취시켰다. 전개 단계에서는 재료의 속성을 느끼고 다양한 방법을 통해 만들기 활동을 진행했다. 정리 단계에서는 자유로운 표현을 통해 감정을

드러내고 상호작용을 통해 애착심과 흥미를 갖도록 유도했다. 앞서 설명한 바와 같이 장기적인 교육의 필요성과 사교육 현장의 특성상 통계자료가 미비해 근거에 따른 객관적인 자료를 제시하지는 못하였다.

홍승은은 점토 매체를 통한 교육방법을 통하여 학습자의 창의성과 상상력이 극대화되며, 효과적인 협동 제작이 이루어지면 대인관계 능력이나 정서의 표현능력, 타인의 정서를 인식하는 능력의 향상, 감성을 발달시켜 전인적인 교육에 바람직한 효과를 줄 것이라 주장했다.⁷⁶⁾

이 같은 홍승은의 연구를 통해 미술활동이 자기표현의 수단으로, 언어적 표현이 미숙한 유아동이 자신의 삶에서 경험한 것을 시각적인 상징적 형태로 표현 한 것이며, 궁극적이며 바람직한 미술교육이 목적은 결국 유아동의 건전한 정신건강을 통해 전인격적인 인격 성장 발달을 돕는 데 있다고 볼 수 있다. 이를 통해 본 연구자는 유아동의 감성 함양에 기여하는 교육적 훈련 도구로써 미술교육에 관한 지속적 연구, 개발이 필요하다고 본다. 또한 홍승은의 연구가 ‘몸 속 여행’, ‘우리 동네 이야기’로 유아의 자발적 흥미를 이끌어내기에 한계점이 있어 수업의 주제를 유아가 자신의 삶에서 경험한 것 중 수업에 대한 자발적 참여를 높일 수 있는 캐릭터로 도구를 변경하여 개발연구를 수행할 필요가 있다고 본다.

나. 캐릭터를 활용한 창의적인 표현 수업 사례 선행연구 분석

캐릭터를 활용한 창의적인 표현 수업 사례에 관한 선행연구 분석으로 유아에게 적용한 캐릭터 활용 미술 수업의 사례가 미비하여, 수업에 활용한 캐릭터의 흥미도를 분석하기 위하여 고등학교 미술에서 만화 속 캐릭터를 활용한 창의적인 표현 수업 연구를 연구한 김은채의 사례를 분석하였다.

두 번째 선행연구로 김은채는 고등학교 1학년을 대상으로 만화캐릭터를 활용한 창의적인 표현 수업 프로그램을 구안하였으며, 김은채는 평소 미술을 좋아하지

76) 홍승은 (Hong Seong-en). "유아동 감성계발을 위한 미술교육 필요성에 관한 연구-점토매체를 중심으로, 한양대학교 응용미술학과 박사학위 논문, 2009, pp56-62.

많은 학생들에게도 흥미를 유발하고 동기를 부여할 수 있는 자신의 개성적인 표현으로 나만의 특별한 것을 원하는 청소년의 욕구를 충족시키기 위한 미술 활동 프로그램을 제시하였다.⁷⁷⁾ 김은채는 프로그램을 도입, 전개, 정리 총 3단계로 나누어 적용시켰다. 도입단계에서는 전시학습을 통해 동기를 유발하고 본시 학습과 연계할 수 있도록 하였다. 전개 단계에서는 작품 제작과정을 설명하고 만화캐릭터의 효과를 생각하여 기존의 만화캐릭터에 자기만의 요소를 조합하여 새로운 캐릭터로 재창조할 수 있게 지도했다. 정리 단계에서는 학습 목표와 학습 내용을 연계하여 정리하였다. 위와 같은 미술교육 활동 프로그램을 적용한 결과, 김은채의 연구에서 다음과 같은 긍정적인 영향을 확인할 수 있었다.

첫째, 미술과 만화에 대한 흥미도가 높아졌다. 수업 전과 후를 비교하면 미술을 매우 싫어한다고 응답한 학생 수는 크게 줄고 좋아한다고 응답한 학생은 늘었다. 만화에 대한 흥미 역시 보통이라고 응답한 학생이 줄고 매우 좋아한다와 좋아한다라고 답한 학생이 늘었다. 이러한 설문 조사결과를 통해 미술교육 프로그램과 만화에 대해 학생들이 만족했음을 알 수 있다.

둘째, 창의적인 사고와 표현이다. 만화캐릭터를 활용한 미술 수업에서 얻은 효과로 창의적인 사고 및 표현, 미적 감각 향상, 마음의 안정을 해당 수업에서 얻은 효과로 인식하고 있다. 스스로 구상하는 활동에 어려움을 느끼는 학생들이 만족스러운 작품을 완성했을 때 창의적인 표현이 되었다고 학생들은 인식했다. 만화캐릭터를 활용한 교육프로그램은 소재 자체가 학생들에게 친밀하고 인지가 쉬워 학생들에게 호기심을 자극하고 수업에 적극적으로 참여하는 결과를 도출했다.

이 같은 김은채의 연구를 통해서 캐릭터를 활용한 창의적인 표현 수업 프로그램이 적용됨으로써 고정관념에서 벗어난 자유로운 사고방식으로 학생들의 흥미 유발과 창의성에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다. 이를

77) 김은채. "고등학교 미술에서 만화 속 캐릭터를 활용한 창의적인 표현수업 연구." 경북대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2012, pp.45-57.

통해 본 연구자는 학생들의 창의성 계발을 돕는 교육적 훈련 도구로써 미술 수업에 관한 지속적인 연구와 개발이 필요하다고 본다. 또한, 김은채의 연구 적용 대상이 고등학교 1학년, 2개 반으로 한정되어 있는 한계점이 있어 수업의 대상을 두뇌발달이 가장 활발히 일어나고 캐릭터에 대한 접근성과 흥미도가 높은 유아로 확대시켜 개발연구를 수행할 필요가 있다고 본다.

다. 선행연구 분석 결과 및 연구의 차별성

각각 두 분류에 관한 선행연구를 분석·실시한 결과, 이에 관한 결과는 다음과 같다.

첫째, 감성 함양을 위한 미술교육 수업 사례 분석으로, 홍승은의 선행연구를 통해 유·아동 대상의 미술프로그램은 언어적 표현이 미숙한 유·아동이 자신의 삶에서 경험한 것을 시각적인 상징적 형태로 드러내기 위함임을 알 수 있었다. 또한, 감성 지능 발달을 위해 지속적인 교육의 필요성이 강조되었다. 따라서 본 연구자는 수업 재료로 유·아동에게 친숙한 캐릭터를 이용하여 유·아동의 경험을 드러내는데 용이하게 하고, 단계적 과정을 거쳐 지속적으로 교육 가능한 감성 함양 수업지도안을 개발하고자 한다.

둘째, 본 연구자는 캐릭터를 활용한 창의적인 표현 수업 사례에 관한 선행연구 분석으로, 김은채의 고등학교 미술 수업에서 만화 속 캐릭터를 활용한 창의적인 표현 수업 연구의 캐릭터를 활용한 수업지도안이 지나치게 흥미 위주로 연결될 수 있다는 점, 고등학생을 대상으로 한 수업에서 미술 자체에 대한 흥미를 고려해야 하는 수업 지도방안의 보완이 필요함을 알 수 있었다. 따라서 본 연구자는 고등학생이 아닌 유아를 교육대상으로 선정하여 미술에 대한 흥미 이전에 두뇌발달 및 감성 함양의 도구로서 캐릭터를 활용한 지도방안을 만들고자 한다는 점에서 기존 선행연구들과는 차별성이 있음을 말한다.

제4장. 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업지도안 개발

제1절 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업 설계

본 절에서는 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업은 학생들이 다양한 기법과 주제를 통해 감성 함양을 위한 감성 지능 구성요소를 배울 수 있도록 4개의 교수·학습과정안을 개발하여 각각 1차시의 수업지도안으로 설계하였다. 각 수업지도안은 누리 교육과정의 성격과 목표의 분석과 기존 선행연구를 통해 발견한 한계점을 보완하여 적용하였으며, 올바른 교수-학습지도 방향, 목표와 교사의 역할을 이해하기 위해 학자들의 선행연구를 고찰하였고, 본 지도안에 알맞게 재정립하였다. 또한, 프로그램의 접근방법을 설계함으로써 구체적인 지도방안의 방향을 마련하였다.

1. 교수-학습지도 방향과 목표

본 항에서는 유아 감성 교육프로그램의 목적 및 목표를 정하고자 국내외의 선행연구들을 고찰하고 본 프로그램에 맞는 목표의 방향을 정립하였다. 먼저 유아를 대상으로 한 감성 중심 교육과정의 학자 버넌(Vernon)의 TFB Curriculum⁷⁸⁾은 감성 교육의 목적을 긍정적인 정신건강 개념을 가르침으로써 사회적 · 정서적 발달을 촉진하는데 두었으며,⁷⁹⁾ 국외 학자의 선행연구를 살펴보면, 사라니(Saarni)⁸⁰⁾는 감성 교육의 목적을 열한 가지 능력을 기르는 것으로 제시하였다. 그가 제시한 열한 가지 능력은 다음과 같다.

78) H. M. Vernon, Thinking, Feeling, Behavior, Curriculum, 1989

79) 김명희. "전통문화에 기초한 유아감성교육 프로그램 개발 및 효과." 전남대학교 교육대학원 박사학위 논문, 2012, p, 14.

80) Saarni(1990), Encyclopedia on early childhood development, 2011.

- ① 자신의 정서적 상태를 인식할 수 있고 여러 개의 감정이 동시에 공존할 수 있다는 것을 이해할 수 있는 능력.
- ② 타인의 행동과 그 문화에서 문화적으로 의미 있는 신호를 보고서 타인의 감정을 인식하고 구별할 수 있는 능력.
- ③ 자신의 문화권에서 수용되는 정서나 정서적 표현에 대한 언어를 사용할 수 있는 능력.
- ④ 다른 사람의 감정적 경험에 마음으로 동참할 수 있는 감정이입 능력.
- ⑤ 겉으로 표현되는 것과 반대일 수도 있는 내부의 정서적 상태에 대해 이해를 할 수 있는 능력.
- ⑥ 사회 문화적으로 수용되는 방법으로 감정을 표현할 수 있는 능력.
- ⑦ 타인의 정서적 상태에 대한 결론을 내릴 때 그 개인에 대한 정보를 고려하고 그것을 적용시켜 결론을 내릴 수 있는 능력.
- ⑧ 자신이 감정을 표현하는 방법이 타인에게 영향을 줄 수 있다는 것을 알고 자신을 타인에게 표현하는 전략을 선택하는데 이를 고려할 수 있는 능력.
- ⑨ 부정적 감정이 생겼을 때 긍정적이고 효율적인 방법을 써서 극복할 수 있는 능력.
- ⑩ 정서적 자기-효율감을 향상시키는 능력, 열한번째, 가까운 사람과의 관계는 정서적 친밀감을 민으로 규정지어진다는 것을 아는 능력이다.

국내 학자들의 선행연구를 살펴보면, 황의명과 박찬옥은 감성 교육의 목표를 다음과 같이 언급하였다.

- ① 유아가 자신에게 일어나는 감정을 자유롭게 표현함과 아울러 타인과 정서를 공유하여 친구나 어른 등 타인들의 감정도 이해하고 배려하며 서로 감정을 나눌 수 있는 능력을 기르는 것.
- ② 자신의 감정표현에 대해 타인이 어떻게 반응할 것인지를 예측하고 자신이 속한 집단에서 기대하는 다양한 감정표현 방식을 조절하고 익히도록 하는 것.
- ③ 타인과의 정서적 갈등을 인식하고 해결방안을 모색하여 긍정적인 대인관계를 형성하고 이를 실천에 활용할 수 있도록 하는 것에 두었다.⁸¹⁾

또한 경기도 교육 정보연구원(2001)에서 편찬한 “눈빛 속에 담긴 아름다운 이야기”에 따르면 감성 교육의 목적을 다음과 같이 언급한다.

- ① 자신의 감정을 인식하고 자유롭게 표현하게 하는 것.
- ② 타인의 감정을 이해하여 서로 감정을 나눌 수 있는 능력을 기르도록 하는 것.
- ③ 자신의 성취를 위해 노력하는 자기 동기화 능력을 갖도록 하는 것.
- ④ 자신의 감정표현이 타인에게 주는 영향을 고려하여 감성조절 능력을 기르도록 하는 것.
- ⑤ 타인의 정서적 갈등을 인식하고 갈등 해결 방안을 모색하여 건강한 대인관계를 맺도록 하는 것⁸²⁾에 두고 있다.

앞서 기술한 2020년 현행 유치원 교육과정과정 사회 생활영역의 기술에 따르면, 자신과 다른 사람을 존중하고, 더불어 살아가는 능력을 기르는 데 중점을 두고, 자신을 소중히 여기고 존중하며, 나와 다른 사람의 감정을 조절할 줄 알며, 예절바르게 행동하고 질서와 규칙을 지키며, 다른 사람을 이해하고 존중하며 더불어 생활하도록 하는 것⁸³⁾이라고 제시하였다. 이처럼 본 프로그램의 내용을 선정하기 위해 관련 연구 및 현행 국가 수준의 유치원 교육과정의 내용을 고찰하였고 유아들에게 적합한 감성 교육의 목표를 선행연구를 통해 정리하였다. 이를 토대로 감성 교육의 목적과 목표를 다음과 같이 정리해 보았다.

감성 교육 목적은 정서 인식, 정서표현, 정서조절, 정서공유 능력이 포함된 감성 능력의 발달, 자기 동기화 및 자아 존중감 형성, 타인 이해와 존중, 긍정적인 대인관계형성 및 더불어 살아가는 태도를 함양하는데 두고 있으며, 목표는 정서를 인식하고 표현하는 능력, 자신의 정서를 조절하는

81) 황의명 · 박찬옥, 『유아를위한 감성교육 프로그램』, 양서원, 1997, p21.

82) 경기도 교육 정보연구원. “눈빛 속에 담긴 아름다운 이야기” 2001

83) 교육부. 교육부 고시 제2019-189호, 『유치원 교육과정 총론』, 2019.

능력, 타인의 정서를 이해하고 수용하는 능력, 자아 존중감 형성, 합리적 정서 함양, 도덕적 정서 함양, 의사소통 능력을 향상시키는데 두고 있다고 볼 수 있다.

본 연구자는 선행연구와 이론적 배경에 더해서 유아의 캐릭터를 활용한 프로그램의 제안으로써 유아로 하여금 자신의 감정을 의미있게 활용하고 미술을 좀 더 재미있고, 흥미있게 접근할 수 있도록 하였다. 유아에게 캐릭터는 친숙하고 상황을 상상할 수 있게 하는 좋은 매개체이기에, 스스로 선택하고 즐겁게 참여할 수 있도록 하는 동기 유발 수단으로써의 교육방법으로 접근하려 한다. 또한 캐릭터에 자신의 감정을 이입하여 자유롭게 표현할 수 있도록 하여 표현의 성취감과 미술적 감성 및 표현능력을 향상시킨다. 따라서 자연스럽게 감정을 표현하고 수용하며 친구들과 생각을 나누고 감상 및 발표하는 경험을 통해 감성 지능을 발달시킬 수 있다. 구체적인 수업 설계 방향은 다음과 같다.

첫째, 캐릭터는 유아에게 친숙하고 흥미로운 매개로 유아에게 접근성이 강한 동기유발의 수단이다. 따라서 캐릭터를 활용한 미술 수업을 통해 학생들이 직접 놀이를 통해 표현하고 참여함으로써 적극적인 미술 수업을 할 수 있도록 계획하였다. 이를 통해 자신의 감정을 자유롭게 표현하고, 타인과 정서를 공유하는 능력을 기를 수 있도록 계획하였다.

둘째, 캐릭터에 자신의 감정을 이입하여 자유롭게 표현할 수 있도록 하고 유아가 캐릭터라는 공동 주제에 대한 경험과 생각이 자신과 타인이 다를 수도 있다는 것에 대해 알고 배려하며 타인의 감정적 경험에 공감할 수 있는 감정이입 능력을 기를 수 있도록 계획하였다.

셋째, 캐릭터를 표현하는 방법이 나와 타인과 다를 수도 있다는 것을 알고 이를 통한 갈등적 상황을 인식하고 자신의 감정표현이 타인에게 미칠 영향을 고려하여 조절할 수 있도록 한다. 이를 통해 올바른 해결방안을 모색하여 긍정적인 대인관계를 형성할 수 있는 과정을 거칠 수 있도록 계획하였다.

2. 프로그램 접근방법 및 교사의 역할

가. 프로그램 접근방법

본 연구는 유아의 미술표현능력 향상이 목적이 아닌, 자유롭고 다양하게 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있도록 한다. 앞서 살펴본, 이론적 고찰과 선행연구를 배경으로, 유아들에게 친숙하고 흥미로운 캐릭터를 매개로 미술 활동을 하도록 하여 자유로운 감정표현을 가능하게 하고 창의적으로 접근할 수 있도록 하였다. 작품의 기술보다는 유아의 욕구, 인식, 느낌, 상상력을 자유롭게 표현하고 자발적인 행위로 시작해서 재미있고 창의적인 자기표현으로 나아갈 수 있도록 한다. 활동 시간 후 친구들과 감상하고 이야기 나누기 시간을 통해 감성 지능을 발달시킬 수 있도록 한다. 즉 결과론적인 전통적인 교육방법이 아닌 학습자가 스스로 참여하고 즐겁게 참여할 수 있도록 교육방법을 제안하고자 한다.

본 연구자가 개발한 유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육 프로그램의 교수·학습 단계는 도입, 전개, 정리의 과정으로 구성되어 만남과 소개하기, 탐색하고 즐기기, 정리로 이루어진다. 즉, 도입 (만남과 소개하기), 전개 (탐색하고 즐기기), 정리 (정리) 의 과정이다. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 도입 단계는 일상생활의 이야기를 하면서 상호작용하고, 수업주제와 관련된 활동자료를 애니메이션, 만화캐릭터 등 영상매체나 이미지를 통해, 질문 등 다양한 방법으로 도입하여 제시함으로써 흥미를 유발하고, 제시한 자료에 대한 사전 경험을 이야기 나누며 동기유발을 유도하는 단계이다.

둘째, 전개 단계는 수업주제와 관련된 감정을 탐색하거나 추론하는 단계이다. 친구들과 친근한 캐릭터라는 공통주제를 통해 감정이나 경험을 이야기 하고

활동을 구성하여 적용하며 즐기는 단계이다.

셋째, 마무리 단계는 활동 전반에 대한 정리하는 단계이며 유아들의 활동에 관한 생각이나 느낌을 이야기하며 수업을 마무리한다. 정리 단계를 통해 유아들은 자신의 놀이 과정과 결과물을 통해 친구들과 이야기하면서 상호작용을 하는 단계이다.

나. 교사의 역할

교사가 유아에 대하여 가지는 생각, 판단, 태도, 신념, 기대, 행동 등은 유아의 감성 지능 발달에 결정적인 역할을 하기에, 감성 지능 발달을 위한 수업의 교사의 역할을 연구할 필요가 있다. 감성 지능은 이론적으로 가르치는 것이 아니고 자발적인 내면의 능력을 기르는 것이므로, 교사 자신이 일관성 있는 가치관을 가지고 지속적으로 꾸준히 인적 물적 환경을 마련해 주어야 한다. 이처럼 진정한 마음으로 유아의 정서를 인정하는 태도를 습관화할 때에 비로소 감성 교육이 이루어질 수 있다. 교사는 유아의 감성발달을 위해 유아의 정서표현을 인정, 격려하며 유아가 좀 더 높은 수준의 정서표현을 활용하고 다양한 전략을 이용하여 유아의 감성을 키울 수 있도록 일상생활에서 주제를 설정하고 다음 단계로 도약할 수 있도록 계획해야 한다.

이러한 교사의 올바른 역할을 설정하기 위해서 몇몇 학자의 이론을 살펴보았다. 메이어(Mayer)와 샬로비(Salovey)는 효과적인 감성교육을 위해서 교사는 유치원 일상생활 속에서 이루어지는 긴밀한 상호작용, 정서표현에 대한 교사의 긍정적인 모델링, 문화적으로 적절한 정서적 기술의 제공이 중요하다고 하였고,⁸⁴⁾ 브래드캠프 (Bredenkamp)는 유아의 감성능력 함양을 위한 교사와 유아와의 바람직한 상호작용 기술로 인정하기, 모델보이기, 조성하기, 지지하기, 비계설정하기, 함께 구성하기, 시범보이기, 직접적 교수하기 등의 방법을 제시하였다.⁸⁵⁾ 그리고 Hyson(1994)은 감성발달을 돕기 위한 교사의

84) P. Salovey & J. D. Mayer, “전제서”, 1990, p. 200-204..

역할로 '만찬의 주인 역할', '비계설정 역할' '문화적 안내자 역할' 세 가지를 다음과 같이 제시하였다.

- ① '만찬의 주인 역할'은 유아들에게 도전할 수 있는 다양한 활동 기회를 제공하여 유아들이 선택하고 참여하여 자신의 감정을 표현하도록 하는 것이다.
- ② 비계설정의 역할은 유아가 현재 자신이 가진 정서 수준에서 교사나 다른 또래의 도움을 받아 자신과 타인의 정서를 이해하고 긍정적인 형태로 표현할 수 있도록 교사가 도움을 제고하는 것을 말한다.
- ③ 문화적 안내자 역할은 유아들이 사회·문화적으로 적절한 정서의 조절과 표현을 이해하고 스스로 선택하는 판단능력을 가질 수 있도록 유아가 직면하는 구체적인 상황 속에서 일어나는 여러 가지 정서를 이해하고 활용 조절할 기회를 제공하는 것이다.⁸⁶⁾ 이처럼 유아들의 감성발달을 위해 정서표현을 도모할 수 있는 다양한 종류의 상황과 교사의 역할이 중요하다.

위의 선행연구들을 분석하면 감성 교육에서 공통적으로 제시되고 있는 목적은 정서를 인식하고, 표현하고, 조절하고, 정서를 공유할 수 있는 능력과 관계된다. 즉 감성 지능을 발달시키는 것, 자아 정체성과 대인관계를 긍정적으로 형성하는 것이다. 또한 앞서 살펴본 2020 유치원 교육과정의 누리교육과정 성격에서 제시하고 있는 다른 사람과 더불어 살아가는 태도를 기르도록 하는 부분이 공통적으로 제시되어 있다는 것을 볼 수 있다.

따라서 이를 분석하여 본 지도안에서의 교사의 기본 방향은 다음과 같다.

첫째, 캐릭터를 통하여 동기유발이 적절하게 되도록 하고 프로그램 과정 자체에 수업의 목표 달성에 초점을 둔다. 또한 활동과정 및 결과에 대하여 교사에 의해서 관찰이 이루어져야 한다. 이는 매 수업의 목표에서 의도된 사항이 활동 진행 과정에서 적절하게 반영되고 유아들이 제대로 수행했는지를 확인하여 그 결과를 다음 교수계획에 반영하기 위한 것으로 프로그램의 활동

85) Horst Bredekamp, German art historian, 1947.

86) 김명희. "전개서." 국내박사학위논문 전남대학교 대학원, 2012. 광주. p.61.

진행 과정에서

수업의 목표를 유아들이 적절하게 수행했는지, 활동에 흥미를 느끼는지, 어떻게 참여하는지 등 활동 참여 정도에 대하여 관찰하여 지도하도록 한다.

둘째, 전개 단계에서 캐릭터를 활용한 감성 교육 활동에 대한 유아의 흥미 및 이해, 태도의 정도를 인지하고, 활동을 전개하는 과정 중간에 교사와 유아, 유아 학습자들끼리의 상호작용 속에서 유아의 언어적인 행동과, 행동적 반응 등을 교사의 관찰을 통해 이루어져야하며, 갈등적 상황에 따라 적절한 지도를 하도록 한다.

셋째, 활동을 마무리한 후, 유아에게 활동의 과정에 대한 느낀점을 이야기할 수 있도록 지도하고, 활동의 전반적인 표현과 친구들의 작품을 통한 감상을 한다. 감상활동을 통해 서로 작품과 활동에 대한 느낀점을 이야기하면서 타인과 상호작용이 활발하게 이루어지도록 한다.

다. 수업 설계모형

교수-학습 지도 방향과 목표, 프로그램 접근방법과 교사의 역할 분석을 토대로 캐릭터를 활용한 감성 교육 지도안을 제안하고자 한다. 기존 선행연구에서의 한계점을 보완하여 수업 매개를 캐릭터로 변경하고, 수업대상을 캐릭터에 대한 접근성과 흥미도가 높은 유아로 확대시켜 현장에서 지도 가능한 지도안을 개발하고자 한다. 이에 유아들이 감성 지능의 구성요소인 자기 감정인식, 감정이입, 자기 동기화, 정서조절, 대인관계 영역을 균형 있게 배울 수 있도록 총 4개의 수업을 개발하였다. 이를 바탕으로 하여 교수-학습활동 학습 목표를 설정하였다. 구체적인 설계모형은 아래의 <표-8>과 같다.

<표-8> 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 수업 설계모형

감성 지능 구성요소	주제	학습 목표	활동형태
감정인식	우리 가족을 동물캐릭터로 표현하기	손바닥으로 물감 찍기 기법을 통해 캐릭터 가족을 표현한다. 가족의 의미와 가족 안의 자신 존재를 생각하고 긍정적인 자아를 형성한다.	놀이, 기법
감정이입 자기 동기화	캐릭터 얼굴에 내감정의 색을 입혀주기	내 기분을 생각하며 캐릭터에 내 감정을 이입하며 모형에 색종이를 이용한 플라쥬기법으로 완성해준다.	놀이, 기법
대인관계	마블링 캐릭터 가면	마블링기법을 이용하여 캐릭터 가면을 자유롭게 표현한다. 친구들과 가면을 바꿔 쓰며 사회적 유대감을 향상할 수 있다.	놀이, 기법
정서조절 대인관계	캐릭터 물감 물총 놀이	놀이 활동을 통해 다양한 표현능력을 발달시킬 수 있으며 타인의 표현을 서로 존중하고 이해함으로써 감성 지능을 향상할 수 있다.	놀이, 협동 학습

제2절 교수-학습 지도안

위 연구를 바탕으로 본 절에서는 놀이를 통한 감성 함양 교육의 방법으로 유아에게 흥미와 동기유발을 일으킬 수 있는 캐릭터를 활용한 미술교육 지도안을 제안하고자 한다. 교수-학습 지도안은 총 4차시로 아래와 같다.

1. 우리 가족을 동물캐릭터로 표현하기

<표-9> 1차시 수업지도안

활동명	우리 가족을 동물캐릭터로 표현하기	영역	탐구
		차 시	1/1
지도대상	유아	소요시간	40분
학습목표	• 가족을 좋아하는 동물캐릭터로 표현할 수 있다.		
감성 함양 요소	감정 인식		

지도 단계	교수 · 학습활동		학습 자료 및 지도상의 유의점
	교사	학생	
도입 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 출결확인 및 상호인사 -인사 후 출석을 확인하고 수업 분위기를 유도한다. ▶ 학습 동기유발 및 복습 -학생들의 가족에 대해 질문을 하고 의미를 생각해 볼 수 있게 한다. -Q.우리 가족은 몇 명인가요? 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 후 수업준비하기 - 인사를 한 후 바른 자세로 수업 준비를 한다. ▶ 학습 동기유발 및 복습 - 오늘의 학습주제에 대해 각 하며 친구들과,선생님과 이야기 한다. 	ppt

	<p>-Q.아빠랑 엄마를 생각하면 무슨 색이 떠오르나요?</p> <p>-Q.우리 가족이 동물캐릭터가 된다면 어떤 모습이 어울릴까요?</p> <p>▶ 다양한 동물의 캐릭터 예시를 보여주고 가족을 어떤 캐릭터로 표현해줄지 생각해 볼 시간을 준다.</p> <p>- 사진 자료와 핑크퐁 캐릭터 애니메이션 영상을 보여준다.</p> <p style="text-align: center;"> <그림-7> <그림-8> 동물캐릭터⁸⁷⁾ 동물캐릭터⁸⁸⁾ </p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>-Q.화면에 보이는 캐릭터를 본 적 있나요?</p> <p>▶ 아이들에게 손바닥 물감 찍기 기법 영상을 보여주고 동기유발을 한다.</p> <p>▶ 학습 목표 제시하기 우리가족을 동물캐릭터로 표현한다.</p>	<p>▶ 선생님, 친구들과 가족과 동물에 대한 이야기를 나눈다.</p> <p>▶ 화면을 통해 사진 자료와 핑크퐁 애니메이션 영상을 시청한다.</p> <p>▶ 선생님의 질문에 대답한다.</p> <p>- 핑크퐁이에요 - 상어가족이요!</p> <p>▶ 시범영상을 관찰한다.</p> <p>▶ 학습 목표 읽기 우리가족을 동물캐릭터로 표현한다.</p>	
<p>전개 (38)</p>	<p>▶ 학습 활동하기 (1) 아이들이 직접 손으로 물감을 찍어볼 수 있도록 한다. -가족에 따라서 생각나는 색상을</p>	<p>▶ 손바닥 물감 찍기를 하며 느낌을 친구들과 이야기한다.</p>	<p>순회 지도</p>

	<p>자유롭게 도화지에 찍어준다</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구들의 다양한 표현을 존중할 수 있도록 지도한다. -Q아빠는 무슨 색으로 표현했어 요? -Q.친구들은 어떻게 표현했는지 서로 이야기 해봐요. <p>(2) OHP필름에 동물 캐릭터를 그려준뒤 색을 표현한 도화지 위에 붙여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가족을 생각하며 정해진 동물을 OHP필름에 그려준다. - 도화지에 OHP필름을 붙여준다. - 작품을 말려준다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 선생님의 질문에 대답한다. <ul style="list-style-type: none"> ▶ 손바닥 물감 찍기를 하고 OHP 필름에 동물을 그려준뒤 붙여준다. 	
<p>정리 (7)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습정리 -활동하면서 느낀 점을 질문한다. Q. 손바닥에 물감을 문혔을 때 기분이 어땠어요? Q. 내가 생각하는 엄마와 아빠의 모습이 완성되었나요? - 완성된 각자의 작품을 들고 친구들과 자유롭게 이야기한다. - 손바닥 물감 찍기 기법에 대한 느낌을 나눈다. ▶ 주변을 정리 및 마무리한다. ▶ 다음 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 선생님의 질문에 대답한다. - 시원해요 - 물감끼리 서로 섞여서 새로운 색이 생겨요 -재미있게 만들어졌어요 ▶ 주변을 정리 및 마무리한다. 	<p>ppt 활동지</p>

87) 사이트, <https://www.pinkfong.com/ko/>. 2020년11월 6일 접속

88) 사이트, <https://www.pinkfong.com/ko/>. 2020년11월 8일 접속

2. 캐릭터 얼굴에 내감정의 색 입혀주기

<표-10> 2차시 수업지도안

활동명	캐릭터 얼굴에 내감정의 색을 입혀주기	영역	놀이
		차 시	1/1
지도대상	유아	소요시간	40분
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> 캐릭터에 내 감정을 플라쥬 기법으로 표현할 수 있다. 		
감성함양 요소	감정이입, 자기동기화		

지도 단계	교수 · 학습 활동		학습 자료 및 지도상의 유의점
	교사	학생	
도입 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 출결확인 및 상호인사 -인사 후 출석을 확인하고 수업 분위기를 유도한다 ▶ 학습 동기유발 - 아이들에게 오늘의 감정을 물어본다 Q.오늘 친구들과 무슨일이 있었나요? Q.오늘 기분좋은 경험이나 슬픈경험이 있었나요? Q.오늘은 내 감정을 색으로 캐릭터에 표현하는 시간을 가질거예요. ▶ 아이들에게 플라쥬 기법 예시 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 후 수업준비하기 -인사를 한 후 바른 자세로 수업 준비를 한다. ▶ 학습 동기유발 ▶ 오늘 내기분을 선생님, 친구들과 이야기하는 시간을 가진다. ▶ 오늘의 학습주제에 대해 각하며 친구들과,선생님과 이야기 한다. ▶ 시범영상을 관찰한다. 	ppt

	<p>를 자료와 영상을 통해 보여준다.</p> <p>▶ 학습 목표 제시하기 캐릭터에 내 감정을 폴라쥬 기법으로 표현할 수 있다.</p>	<p>▶ 학습 목표 읽기 캐릭터에 내 감정을 폴라쥬 기법으로 표현할 수 있다.</p>	
전개 (38)	<p>▶ 학습 활동하기 (1) 캐릭터에 폴라쥬 기법 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 표현할 캐릭터를 각자 선정한다. - 오늘 내 기분을 생각하며 다양한 재료를 캐릭터 얼굴에 붙여준다. - 활동중 자신의 감정을 경험과 연관시켜 질문한다. <p>Q. 오늘 속상한 마음이 든 일이 있었던 친구 있었나요? Q. 오늘 재밌었던 일이 있었던 친구 있었나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한지, 색지 등 여러 재료를 이용해 폴라쥬 기법 이용해 완성 할 수 있도록 한다. - 작품을 말려준다. 	<p>▶ 활동을 하면서 선생님의 질문에 대답하며 자신의 감정을 상기시키고 친구들과 상호작용하며 감정이입하는 시간을 가진다.</p>	<p>순회지도 ppt 활동지</p>
정리 (7)	<p>▶ 학습 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 완성된 각자의 작품을 들고 오늘 내 감정을 친구들과 이야기 하는 시간을 갖는다. - 다른 사람들의 감정에 이입하며 공감하거나 위로하는 말을 해준다 - 여러 가지 색이 섞인 작품을 보 폴라쥬 기법의 느낀 점을 말한다. 	<p>▶ 친구들과 감정을 공유하고 이입하는 시간을 가진다.</p>	<p>ppt 활동지</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주변을 정리 및 마무리한다. ▶ 다음 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 폴라주 기법의 느낌을 이야기한다. ▶ 주변을 정리 및 마무리한다. 	
--	---	---	--

3. 마블링 캐릭터 가면 만들기

<표-11> 3차시 수업지도안

활동명	마블링 캐릭터 가면 만들기	영역	탐구
		차시	1/1
지도대상	유아	소요시간	40분
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 마블링 기법을 표현할 수 있다. • 다양한 캐릭터 가면을 만들 수 있다. 		
감성함양 요소	대인관계		

지도 단계	교수 · 학습 활동		학습 자료 및 지도상의 유의점
	교사	학생	
도입 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 출결확인 및 상호인사 -인사 후 출석을 확인하고 수업 분위기를 유도한다 ▶ 학습 동기유발 - 아이들에게 마블 영화의 어벤저스를 통해 동기유발을 한다 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 후 수업준비하기 -인사를 한 후 바른 자세로 수업 준비를 한다. ▶ 학습 동기유발 -영상을 보며 친구들과 애니메이션 속 캐릭터에 대한 이야기를 한다. 	ppt 화면영상

<그림-9> 어벤져스 캐릭터 ⁸⁹⁾



<그림-10> 어벤져스 캐릭터 ⁹⁰⁾



<그림-11> 어벤져스 캐릭터 ⁹¹⁾



Q.친구들은 아이언맨, 헐크를 알고
있나요?

Q.제일 좋아하는 캐릭터는 무엇
인가요?

Q.“우리 오늘 멋진 캐릭터 가면
을 만들어볼까요?”

▶ 선생님의 질문에 대답하며
각자 좋아하는 캐릭터에 대해
서 이야기하며 친구들과 상호
작용한다

▶ 마블링 기법 영상을 보며 흥
미유발을 한다.

▶ 마블링 기법 영상을 시청한
다.

	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 마블링 기법 영상을 보여준다. ▶ 학습 목표 제시하기 마블링 기법을 이용해 다양한 캐릭터 가면을 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습 목표 제시하기 마블링 기법을 이용해 다양한 캐릭터 가면을 만들 수 있다. 	
<p>전개 (38)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습 활동하기 - 영화를 보며 인상깊은 캐릭터를 관찰한다. - 친구들과 이야기하며 자신의 의견을 공유한다. - 표현할 자신만의 캐릭터를 결정한다. - 화지보다 큰 쟁반에 물을 담고 마블링 물감을 뿌린다. - 나무젓가락을 사용해 문양을 만들어낸다 - 자기가 생각하는 캐릭터의 색상을 자유롭게 표현한다 - 여러 장을 다양하게 찍어내어 나만의 캐릭터 가면모양을 만들어준다. - 학생에게 질문하며 각자의 생각을 공유할 수 있도록 한다. Q. OO는 무엇을 생각하며 표현했어요? Q. 다른 친구는 어떻게 했는지 볼까요? - 완성된 각자의 가면을 들고 가면놀이를 해본다 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 활동을 하면서 서로 좋아하는 캐릭터에 대한 이야기를 하며 친구들과 상호작용하는 시간을 가진다. ▶ 친구들과 각자 가면을 쓰고 가면놀이를 통해 상호작용을 한다. 	<p>순회지도</p>

정 리 (7)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습정리 - 친구들과 가면놀이를 한 기분을 이야기 나누며 충분히 토의하며 할 수 있도록 한다. - 마블링 표현기법에 대한 느낌을 질문한다. ▶ 주변을 정리 및 마무리한다. ▶ 다음 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 선생님의 질문에 대답한다. - 물감끼리 서로 섞여서 새로운 색이 생겼어요 - 재미있게 만들어졌어요 ▶ 주변을 정리 및 마무리한다. 	ppt 활동지
---------------	--	---	------------

-
- 89) 사이트, <https://serieson.naver.com/broadcasting/detail.nhn?viewSeq=351822>, 2020년 11월 15일 접속.
- 90) 사이트, <https://serieson.naver.com/broadcasting/detail.nhn?viewSeq=351822>, 2020년 11월 15일 접속.
- 91) 사이트, <https://serieson.naver.com/broadcasting/detail.nhn?viewSeq=351822>, 2020년 11월 15일 접속.

4. 캐릭터 물감 물총놀이

<표-12> 4차시 수업지도안

활동명	캐릭터 물감 물총놀이	영역	탐구
		차 시	1/1
지도대상	유아	소요시간	40분
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터를 물감 물총기법으로 표현할 수 있다. • 친구들과 감상 및 표현적 놀이 체험을 경험하면서 친화력을 기를 수 있다. 		
감성함양 요소	정서조절 대인관계		

지도 단계	교수 · 학습 활동		학습 자료 및 지도상의 유의점
	교사	학생	
도입 (5)	<p>▶ 출결확인 및 상호인사</p> <p>-인사 후 출석을 확인하고 수업 분위기를 유도한다</p> <p>▶ 학습 동기유발</p> <p>- 아이들에게 인사이드 아웃 영상을 보여주면서 동기유발을 한다.</p> <p><그림-12> 인사이드아웃⁹²⁾</p> 	<p>▶인사 후 수업준비하기</p> <p>-인사를 한 후 바른 자세로 수업 준비를 한다.</p> <p>▶ 학습 동기유발 및 복습</p> <p>-오늘의 학습주제에 대해 각 하며 친구들과,선생님과 이야기 한다.</p>	ppt

<그림-13> 인사이드아웃⁹³⁾



Q.인사이드 아웃을 본 친구 있나요?
 Q. 인사이드 아웃에서는 소심이, 버럭이, 기쁨이, 까칠이, 슬픔이
 Q.캐릭터에 물총에 물감을 담아
 ▶아이들에게 물총 시범 및 체험을 하게한다.
 -물총을 여러 방향으로 한번 쏘아 보고 , 다양한 색으로 쏘아 보아요.
 ▶ 물감 물총 기법 영상을 보여준다.

Q.인사이드 아웃을 본 친구 있나요?
 Q. 인사이드 아웃에서는 소심이, 버럭이, 기쁨이, 까칠이, 슬픔이
 Q.캐릭터에 물총에 물감을 담아
 ▶아이들에게 물총 시범 및 체험을 하게한다.
 -물총을 여러 방향으로 한번 쏘아 보고 , 다양한 색으로 쏘아 보아요.
 ▶ 물감 물총 기법 영상을 보여준다.

Q.인사이드 아웃을 본 친구 있나요?
 Q. 인사이드 아웃에서는 소심이, 버럭이, 기쁨이, 까칠이, 슬픔이
 Q.캐릭터에 물총에 물감을 담아
 ▶아이들에게 물총 시범 및 체험을 하게한다.
 -물총을 여러 방향으로 한번 쏘아 보고 , 다양한 색으로 쏘아 보아요.
 ▶ 물감 물총 기법 영상을 보여준다.

Q.인사이드 아웃을 본 친구 있나요?
 Q. 인사이드 아웃에서는 소심이, 버럭이, 기쁨이, 까칠이, 슬픔이
 Q.캐릭터에 물총에 물감을 담아
 ▶아이들에게 물총 시범 및 체험을 하게한다.
 -물총을 여러 방향으로 한번 쏘아 보고 , 다양한 색으로 쏘아 보아요.
 ▶ 물감 물총 기법 영상을 보여준다.

Q.인사이드 아웃을 본 친구 있나요?
 Q. 인사이드 아웃에서는 소심이, 버럭이, 기쁨이, 까칠이, 슬픔이
 Q.캐릭터에 물총에 물감을 담아
 ▶아이들에게 물총 시범 및 체험을 하게한다.
 -물총을 여러 방향으로 한번 쏘아 보고 , 다양한 색으로 쏘아 보아요.
 ▶ 물감 물총 기법 영상을 보여준다.

Q.인사이드 아웃을 본 친구 있나요?
 Q. 인사이드 아웃에서는 소심이, 버럭이, 기쁨이, 까칠이, 슬픔이
 Q.캐릭터에 물총에 물감을 담아
 ▶아이들에게 물총 시범 및 체험을 하게한다.
 -물총을 여러 방향으로 한번 쏘아 보고 , 다양한 색으로 쏘아 보아요.
 ▶ 물감 물총 기법 영상을 보여준다.

▶선생님의 질문에 대답한다.

-본적 있어요.

-저는 기쁨이를 표현할거예요.

▶ 친구들과 영화를 본 경험이나 좋아하는 캐릭터를 이야기하면서 상호작용하는 시간을 가진다.

▶ 물감 물총 기법 영상을 본다.

	<p><그림-14> 물감 물총 예시⁹⁴⁾</p>  <p>▶ 학습 목표 제시하기 물감 물총 기법을 이용해 다양한 캐릭터를 완성할 수 있다</p>	<p>▶ 학습 목표 제시하기 물감 물총 기법을 이용해 다양한 캐릭터를 완성할 수 있다</p>	
<p>전개 (38)</p>	<p>▶ 학습 활동하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 물을 담아 쓰면 시간이 지나 물이 말라 다 없어짐을 이야기 하고, 물감 섞인 물을 물총에 넣으면 어떻게 될지를 이야기 해본다. - 각자가 가장 좋아하는 색의 물감을 선택한다. - 캐릭터 얼굴이 그려진 전지에 대고 색 물총을 쏘아 본다. - 감정이 다른 캐릭터마다 자신이 생각나는 색깔로 쏘아준다. - 다른 친구들과 색이 섞여 가는 장면을 관찰하며 충분히 표현 하도록 한다. <p>Q. OO는 무엇을 생각하며 표현했어요? Q. 다른 친구는 어떻게 했는지 볼</p>	<p>▶ 학습 활동하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 감정 캐릭터마다 자신이 생각나는 색을 자유롭게 표현함으로써 자기 감정을 표현하는 시간을 가진다. <p>- 친구들과 자신이 생각하는 감정마다 생각나는 경험을 이야기하면서 상호작용한다</p>	<p>순회지도</p>

	까요?		
정리 (7)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습정리 - 표현된 작품에 대한 느낌과 설명을 발표하도록 한다. - 색이 섞여 있을 때의 느낌을 이야기해 본다. ▶ 주변을 정리 및 마무리한다. ▶ 다음 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 선생님의 질문에 대답한다. - 물감끼리 서로 섞여서 새로운 색이 생겼어요 - 재미있게 만들어졌어요 - 스트레스가 풀려요 ▶ 주변을 정리 및 마무리한다. 	ppt 활동지

92) 사이트, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=115622>, 2020년 11월 15일 접속
 93) 사이트, <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=115622>, 2020년 11월 15일 접속
 94) 블로그, <https://blog.naver.com/fillingart/222033579807>, 2020년 11월 15일 접속

제5장. 결론 및 제언

사회는 빠르게 변화하고 있다. 과거에 비해 ‘나’의 가치는 중요해졌다. 개인의 가치가 높아지는만큼 사회 전체에서 이러한 변화가 드러나고 있다. 스마트폰의 발달에 따른 미디어 매체의 발달, 1인 가구의 증가 등 사회는 변화하며 환경 역시 이에 맞추어 변화한다. ‘혼술’, ‘혼영’, ‘혼밥’ 등의 신조어가 생겨나고 기업들은 변화하는 개인의 가치에 맞춘다. 조금씩 사회는 ‘나’의 가치를 중요시한다. 그러나 ‘나’의 가치가 높아진다고 해서 ‘우리’의 가치가 낮아진다는 의미는 아니다.

세계화·정보화 시대를 넘어 4차 산업 혁명을 목전에 두고 있는 우리 사회에서 개인의 역량에 의존하는 것은 갈수록 어려워진다. 전통적인 직업이 사라지고 새로운 직업이 나타나며 전혀 관련 없어 보이는 직업들이 하나가 되기도 한다.

이렇게 변화하는 사회에서 ‘개인’이 중시되기 때문에 감성 지능의 필요성은 더욱 커진다. 개인은 매번 새로운 사람을 만나고 협동하여 의미있는 결과물을 도출해야 한다. 짧은 시간동안 자신의 감정을 조절하면서 스스로 동기를 부여하고, 타인의 감정을 이해하는 원만한 대인관계 기술의 습득이 필수적이다.

다니엘 골먼(D.Goleman)은 감성 지능 구성요소에서 대인관계기술을 가장 마지막 단계의 요소로 구성함으로써 자기감정 인식·자기감정 관리·자기동기화 및 감정이입을 모두 기초로 하는 종합적인 성격으로 정의하였으며, 실질적으로 각 감성 지능 요인들이 현대의 사회생활에서 제기능을 적절하게 발휘할 수 있는 것은 대인관계기술로서 통합적으로 표현될 때이다.⁹⁵⁾라고 하였다.

다시 말하자면 변화하는 현대사회에 적응하고 원활한 대인관계기술을 습득하기 위해서는 감성 지능의 발달이 필요하다고 할 수 있다.

‘개인의 가치’와 ‘우리’의 가치가 동시에 강조되는 상황에서 필요한 정서지능은 유아기에 미술교육을 통해 효과적으로 개발될 수 있다.

미술교육을 통해 자신의 감정을 효과적으로 표현하며 스스로의 감정을 인지하고, 미술활동을 통해 감정을 순화하여 감정조절능력을 기를 수 있다.

95) 이은화의외, 유아교육개론, 이화여자대학교출판부, 2003, 03, 31, p.26.

또한, 자신에게 동기부여 하는 능력이 길러지게 되고, 감상 활동을 통해 다른 사람과 감정을 나누며 상호작용하는 경험을 할 수 있다.

미술교육을 통해 다른사람의 감정을 이해하고 그에 따라 의사 결정을 하며 더 발전적인 행동을 할 수 있는 능력이 향상하고, 그에 따라 대인관계기술을 향상할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 “유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육 프로그램”을 제안하였다. 총 4차시의 수업지도안을 제안하였으며 유아학습자들이 친근하게 접근할 수 있는 캐릭터를 교육매개로 활용해 보다 흥미롭게 수업에 접근할 수 있도록 하였다. 수업주제는 우리가족을 동물캐릭터로 표현하기, 캐릭터 얼굴에 내감정의 색 입혀주기, 마블링 캐릭터 가면 만들기, 캐릭터 물감 물총놀이로 구성하였으며 마블링기법, 플라쥬기법, 물총뿌리기, 손바닥 찍기 기법을 이용하여 자유롭게 탐색하고 표현하며 활동할 수 있도록 하였다. 캐릭터를 활용하여 유아기 학습자의 흥미를 유발하는데 효율적인 방법을 채택하였으며, 교사의 수용적인 태도와 반응적인 분위기를 강조하였으며 추가적으로 유아들의 참여 활동 및 교류활동 비중을 늘리는 능동적인 학습을 구성하였다. 이 수업을 통해 친구들과 소통하고 나누는 방법을 자연스럽게 이해하며 관계형성을 해나가는 방법을 배우며 감성 지능을 향상을 기대할 수 있다.

해당 지도안을 통해 유아기 학습자들이 건강한 정서를 가진 어른으로의 성장을 기대한다. 앞으로 미술교육은 기존의 일방향적인 지식전달의 교육에서 탈피하여 학습자 중심 흥미와 동기유발에 중점을 둔 감수성을 신장할 수 있는 방안을 적극적으로 탐구해야 하며, “유아의 감성 함양을 위한 캐릭터 활용 미술교육 프로그램”이 그 대안으로 중요한 역할을 할 수 있기를 바란다.

참고문헌

단행본

- 강인애, 주현재. 『학습자 중심 교육』의 의미에 대한 재조명 저술, 2009.
- 강문희, 『아동을 위한 감성지능 촉진 프로그램』, 시그마프레스, 2007.
- 김경수 외 4인, 『감성지능 개발을 통한 삶의 질 향상』, 집문당, 2010.
- 교육부. 교육부 고시 제2019-189호, 『유치원 교육과정 총론』, 2019
- 도리스 매틴, 『EQ : 감성지능개발 학습법』 해냄, 1997.
- 이은화 외, 『유아교육개론』, 이화여자대학교 출판부, 2003.
- 이규선 외, 『미술교육학』, 한국미술 교과교육학회 교육과학사, 서울, 2004.
- 이연섭 외 14명, 『유아교육개론』, 정민사, 1996.
- 이정희, "『유아기 시지각 발달과 캐릭터디자인에 관한 연구.』" 브랜드디자인 학연구, 2009.
- 임창윤. 『Marketing PR을 응용한 캐릭터마케팅전략 연구』. Archives of Design Research, 2003
- Daniel Goleman, 황태호 역, 『감성지능 EQ』,비전코리아, 2011.
- 오영희, 송영란, 강영식, 『최신 유아교육개론』, 21세기사, 2003.
- 장 피아제, 『교육론』, 동문선』 2005.
- 주리애, 윤수현 『청소년을 위한 미술치료』, 아트북스, 2014,
- 한국교육과정평가원, 『초·중등학교 총론 및 각론 교육과정』, 2016.
- 황의명 · 박찬옥, 『유아를위한 감성교육 프로그램』, 양서원, 1997.
- Alicia F. Lieberman, 『The Emotional Life of the Toddler』, FreePress, 1995.
- Barker, Robin, 『The Mighty Toddler』, M.EvansandCompany, 2002.09.01.
- Daniel Goleman. Emotional Intelligence, United States, 1995.
- Gaitskell, Michael Day, Al Hurwitz. Children and Their Art: Art Education for Elementary and Middle Schools, Published by Cengage

Learning, Inc, United States ,2011.

- P. Salovey & J. D. Mayer. “Emotional Intelligence”. Imagination, Cognition & Personality, Vol. 9, 1990.
- Saarni(1990), Encyclopedia on early childhood development, 2011.

학위논문

- 김명희. "전통문화에 기초한 유아감성교육 프로그램 개발 및 효과." 전남대학교 대학원 석사학위 논문, 2012.
- 김병숙. "6~7세 아동의 감성지능 향상을 위한 오감활용 미술활동 지도 방안 연구." 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문 , 2010.
- 김현경. "IPTV 영어교육콘텐츠를 활용한 유아 수업이 성취도와 흥미도에 미치는 효과." 국내석사학위논문 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011.
- 김은채. "고등학교 미술에서 만화 속 캐릭터를 활용한 창의적인 표현수업 연구", 경북대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2012.
- 박순옥, “감성지능(EQ)을 높이기 위한 미술교육 모델연구”, 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001.
- 이은정, "인터넷을 통한 미술교육 활용 방안 연구." 충남대학교 교육대학원 석사 학위논문, 2005.
- 이선영, "멀티미디어 교재에 활용되는 학습 도우미 캐릭터 디자인 활용에 관한 연구.", 慶雲大學校 産業情報大學院, 2004.
- 유은영, "캐릭터를 활용한 미술교육방안 연구.", 경기대학교 교육대학원 석사 학위논문, 2008.
- 정강호, “초현실주의 그림책이 유아의 상상력에 미치는 영향에 관한 연구” 홍익대학교 산업미술대학원 석사 학위논문, 2009.
- 전민숙. "구성주의를 적용한 수업에서 교사의 역할 및 지도 방안." , 고려대학교 교육대학원 석사 학위논문, 2011.

- 홍승은, "유아동 감성계발을 위한 미술교육 필요성에 관한 연구-점토매체를 중심으로, 한양대학교 응용미술학과 박사학위 논문, 2009,

학술지

- 김미영, 2015. 에릭슨의 심리사회 발달적 인간 고찰, 한국사회복지경영학회, no. 5, 2015,
- 김미림, “카툰캐릭터의 개념과 2등분 유형의 구조.” 한국콘텐츠학회지, vol. 9, no. 3, 한국콘텐츠학회, 2011.
- 한창완, 캐릭터산업의 정책변인연구. 한국만화애니메이션학회, no. 8, 2013.
- 홍승은, "유아동 감성계발을 위한 미술교육 필요성에 관한 연구-점토매체를 중심으로-" 한국디자인포럼 no.22. 2009,
- Competency architecture, D.Goleman. “emotional intelligence”, Bloom sbury, United States, 1996.
- J. D. Mayer, “Emotional Intelligence”. Imagination, Cognition & Personality, no. 9, 1990.

웹사이트

- 나라지표, http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=1441, 2020년 11월 20일 접속.
- 마인드포스트, 박종연, <http://www.mindpost.or.kr/news/articleView.html?idxno=1740>, 2020년 11월 22일 접속.
- 사이트, <https://www.pinkfong.com/ko/>, 2020년11월 12일 접속
- 사이트, <https://blog.naver.com/jongwon6544/220926518205>, 2020년 11월 15일 접속
- 사이트, <https://blog.naver.com/1070408/152135450>, 2020년 11월 15일 접속
- 에듀동아, 서정원, http://edu.donga.com/?p=article&ps=view&at_no=2017

[0413171949470449](#), 2020년 11월 22일 접속.

- 한국건강증진개발원, 이경숙, https://www.khealth.or.kr/kps/rsrhBusnRept/view?menuId=MENU00894&rsrh_idx=881, 2020년 11월 23일 접속.