



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 8월

교육학석사(미술교육)학위논문

놀이를 통한 전도식기 아동 미술 교육 프로그램 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 나 은

놀이를 통한 전도식기 아동 미술 교육 프로그램 연구

A Study on the Preacher's Art Education
Program for Children through Play.

2021년 8월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 나 은

놀이를 통한 전도식기 아동 미술 교육 프로그램 연구

지도교수 김 익 모

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.


2021년 4월


조선대학교 교육대학원


미술교육전공

김 나 은

김나은의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 박 홍 수 

심사위원 조선대학교 교수 김 유 섭 

심사위원 조선대학교 교수 김 익 모 

2021년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

표 목 차	III
그림목차	IV
국문초록	VI
ABSTRACT	VIII
제 1장. 서 론	1
제 1절 연구의 필요성 및 목적	1
제 2절 연구 내용 및 방법	3
제 2장. 이론적 배경	4
제 1절 아동 미술 교육의 이해	4
1. 아동 미술의 개념 및 의미	4
2. 아동 미술의 특징 및 발달단계	5
3. 전도식기 아동의 미술 교육 필요성	11
제 2절 놀이 및 놀이를 통한 미술교육	13
1. 놀이의 개념 및 유형	13

2. 놀이미술의 개념 및 필요성	19
3. 놀이미술과 사회 정서 발달관계	21
제 3장. 놀이를 통한 미술교육 지도방안	23
제 1절 전도식기 아동을 대상으로 한 놀이를 통한	
미술 수업 설계	23
1. 수업설계	23
2. 차시별 수업 계획	25
제 2절 교수 - 학습 지도안	27
1. 주룩주룩 내리는 비	27
2. 꺾꺾 눈 코 입	33
3. 어푸 바닷 속 친구들	39
4. 쿵쿵쿵 놀이터	45
5. 짹어라 콧코	51
제 4장. 결론	57
참고문헌	59

표 목 차

<표-1> 미술을 통하여 학습될 수 있는 아동발달	11
<표-2> 놀이의 유형 분류	17
<표-3> 단계별 수업 진행 사항	25
<표-4> 회차 별 놀이미술 프로그램 수업 계획안	26
<표-5> 1차시 교수·학습 지도안	27
<표-6> 1차시 활동 모습	31
<표-7> 1차시 활동 분석	32
<표-8> 2차시 교수·학습 지도안	33
<표-9> 2차시 활동 모습	37
<표-10> 2차시 활동 분석	38
<표-11> 3차시 교수·학습 지도안	39
<표-12> 3차시 활동 모습	43
<표-13> 3차시 활동 분석	44
<표-14> 4차시 교수·학습 지도안	45
<표-15> 4차시 활동 모습	49
<표-16> 4차시 활동분석	50
<표-17> 5차시 교수·학습 지도안	51
<표-18> 5차시 활동 모습	55
<표-19> 5차시 활동 분석	56

그림 목 차

<그림-1> 1차시 놀이활동 ①	31
<그림-2> 1차시 놀이활동 ②	31
<그림-3> 1차시 놀이활동 ③	31
<그림-4> 1차시 표현활동 ①	31
<그림-5> 1차시 표현활동 ②	31
<그림-6> 1차시 표현활동 ③	31
<그림-7> 2차시 놀이활동 ①	37
<그림-8> 2차시 놀이활동 ②	37
<그림-9> 2차시 표현활동 ①	37
<그림-10> 2차시 표현활동 ②	37
<그림-11> 2차시 표현활동 ③	37
<그림-12> 2차시 표현활동 ④	37
<그림-13> 3차시 놀이활동 ①	43
<그림-14> 3차시 놀이활동 ②	43
<그림-15> 3차시 놀이활동 ③	43
<그림-16> 3차시 표현활동 ①	43
<그림-17> 3차시 표현활동 ②	43
<그림-18> 3차시 표현활동 ③	43
<그림-19> 4차시 놀이활동 ①	49
<그림-20> 4차시 놀이활동 ②	49
<그림-21> 4차시 놀이활동 ③	49
<그림-22> 4차시 표현활동 ①	49

<그림-23> 4차시 표현활동 ②	50
<그림-24> 4차시 표현활동 ③	50
<그림-25> 5차시 놀이활동 ①	55
<그림-26> 5차시 놀이활동 ②	55
<그림-27> 5차시 표현활동 ①	55
<그림-28> 5차시 표현활동 ②	55
<그림-29> 5차시 표현활동 ③	55
<그림-30> 5차시 표현활동 ④	55

국 문 초 록

본 연구에서는 현대 아동 교육에서 놀이를 통한 교육의 중요성이 강조됨에 따라 아동의 조화로운 발달과 성장을 위한 중요한 활동인 놀이와 미술을 결합한 놀이를 통한 미술 교육 프로그램을 제안하고자 한다. 아동의 형태와 도식이 완전히 확립되기 전 단계이자 미술 표현이 가장 유연한 전도식기 아동을 대상으로 놀이를 통한 미술 교육 지도 방법을 이용해 아동의 창의력 발달과 정신적·육체적으로 올바른 성장에 도움을 줄 수 있는 효과적인 교육 프로그램을 개발하고자 하는데 목적이 있다.

본 연구자는 놀이 활동 수업 방식들의 선행 논문과 전문 지식들을 비롯한 다양한 미술 교육 프로그램들을 분석하여 놀이 미술의 동향을 분석하고 미술 표현 발달 단계와 특징에 대해 이해하며 지도안을 계획하였다. 학습지도의 단계는 계획 및 자료 준비, 학습 환경 조성 및 동기 유발, 재료 탐색 및 주의 사항, 놀이 활동 및 표현, 감상 및 평가의 순서로 이루어지게 하였다. 실제 전도식기 아동을 대상으로 놀이를 접목한 미술 수업을 통해 기존의 미술 수업보다 미술을 쉽고 재미있는 놀이로 느끼며 즐길 수 있도록 하며 아동 미술 교육 현장에 적용 가능한 효과적인 지도 방안을 작성하여 제안하였다.

결론적으로 놀이를 통한 미술 교육은 아동에게 즐거움을 주고 정신적·육체적으로 올바른 성장에 기여하는 것과 더불어 창의력 신장에 큰 잠재력을 지님을 알 수 있었다. 이에 대한 구체적 활용 방법과 중요성을 알리기 위해 전문적인 교사의 재교육과 지속적 연구가 필요하며 아동들이 다양한 감정을 자유롭게 표현 할 수 있는 놀이 활동을 위해 알맞은 장소와 다양한 재료, 충분한 시간 등을 제공하고 아동

들에게 더욱 유익한 프로그램이 될 수 있도록 더욱 자세한 방법으로 교수·학습
지도안을 구성하는 노력도 필요하다. 계속적이고 체계적인 놀이를 통한 미술 교육
연구를 통해 결과 중심 교육에서 벗어나 아동들이 놀이를 통한 미술로 조금 더 행
복해지기를 바란다.

ABSTRACT

A Study on the Preacher's Art Education Program for Children through Play.

Kim na eun

Advisor: prof. Kim Ik-Mo

Department of Fine Arts Education

Graduate School of Education, Chosun University

As the importance of education through play in modern children's education is emphasized, this study aims to propose an art education program through play that combines play and art, an important activity for children's harmonious development and growth. The goal is to develop an effective education program that can help children develop their creativity and mentally and physically correct growth through art education guidance methods for children with the most flexible art expression as a step before the child's form and schematic.

The researcher analyzed various art education programs, including prior papers and expertise of play activity class methods, analyzed trends in play art, understood the development stages and characteristics of art expression, and planned guidance. The stages of learning guidance consisted of planning

and data preparation, creating and motivating learning environments, exploring and paying attention to materials, and playing activities and expressions, appreciation and evaluation. In fact, art classes incorporating play were proposed for children of preachers to make art easier and more fun than traditional art classes, and to create effective guidance that can be applied to children's art education sites.

In conclusion, art education through play has great potential for developing creativity as well as providing pleasure to children and contributing to the right growth mentally and physically. In order to inform the specific method and importance of use, professional teachers' re-education and continuous research are needed, and efforts are also needed to organize teaching and learning guidance in more detail to provide children with appropriate places, various materials, enough time. Through continuous and systematic research on art education through play, we hope that children will be happier with art through play, away from result-oriented education.

제 1장 서 론

제 1절 연구의 필요성 및 목적

‘미술이 아이들에게 왜 필요할까?’ 미술은 아이들의 삶을 행복하고 가치있게 만들어주기 위해 불가피하게 필요한 요소는 아니다. 아동을 대상으로 하는 미술 교육의 목적은 아동을 전문적인 미술 전문가로 양성하기 위한 것이 아닌 언어나 문자가 서툰 아동들이 자신의 행동과 생각들을 자유로이 표현하며 이로 인해 아동의 자기 표현 능력을 도와주는 것이다. 다시 말해서, 아동들에게 미술은 표현하는 자체로 즐거움을 느낄 수 있게 하며 긍정적인 정서를 길러줄 수 있어야 한다. 아울러, 미술이 아니고서는 분명히 아이들이 얻을 수 없는 것들이 있으며 아이들이 행복하고 건강하게 발달하는데 미술이 좋은 발판이 될 수 있기 때문에 아이들에게 미술은 필요하다.

본능적으로 아동들은 태어날 때부터 여러 표현의 욕구를 갖고 있다. 자신의 감각들을 이용해 주변 환경을 탐색하고 받아들이며 그 과정들을 통해 아동들은 자신의 감정과 생각을 드러낸다. 특히 아동들은 언어로 의사를 표현하기 미숙한 상태이기 때문에 이러한 과정을 통해 자신의 의견을 주장하고 표현한다. 따라서 아동의 미술 작품 안에는 아동의 생각과 감정, 욕구, 느낌 등이 그대로 담겨있다고 볼 수 있다. 아동의 표현 방식은 대부분 낙서 하는 것처럼 선을 긋거나 놀이 형식의 자유분방한 행동으로 표출된다. 아울러 미술은 아동기에 소근육과 시지각을 발달시키는 최적의 방법이며 이러한 방법의 미술은 아이들에게 부담이나 훈련이 아니라 자연스러운 놀이로 다가갈 수 있다.

그러나 요즘의 많은 가정들은 대부분 한 두 자녀만 낳음으로 인해 아이에게 과한 애정을 쏟고 풍족한 물질을 소비하게 하며 그로인해 혼자 익숙한 아이들은 양보라는 것에 대해 잘 인지하지 못하기도 한다. 더불어 아이들 대부분 원하지 않은 과도한 사교육으로 인해 많은 스트레스를 받고 있다. 이러한 여러 문제점들은 아동들의 정서와 인성, 건강, 생활 습관까지 부정적인 영향을 미칠 수 있으므로 의사소통이 원활하지 못한 아동들이 신체적, 정신적으로 건강하게 자랄 수 있도록 하는 미술을 통한 교육은 아동들에게 꼭 필요하다.

최근에는 기존 표현 위주의 미술 활동이 아닌 다양한 체험과 활동을 접목시킨 미술 활동이 많이 시행되고 있다. 이러한 활동 중 하나인 놀이미술은 아동 교육에 있어 교육적 가치와 효과가 크다. 놀이미술이란 아동의 특성인 놀이 활동에 미술을 접목하여 재구성한 것으로 놀이가 곧 생활인 아동들은 물감 놀이, 자유로운 그림 그리기, 모래 놀이 등의 다양한 놀이를 통해 자연스럽게 자신의 감정을 표현하고 스트레스를 해소하게 된다. 아동들은 타인과 함께 놀이를 하며 앞서 언급했던 문제인 양보에 대해서도 이해 할 수 있게 되며 자연스러운 방법으로 나와 타인과의 조화를 배우고 질서를 알 수 있게 된다. 이와 같이, 아동들에게 놀이를 통한 미술 활동은 서로 소통하며 돕고 함께 작품을 완성하는 과정 속에서 인간 관계의 형성과 나와 다른 타인을 이해하며 즐거움을 느낄 수 있게 해준다.

따라서 아동 미술 교육 안에서 ‘놀이’ 라는 활동을 통한 수업들이 아동의 긍정적인 정서를 길러주고 창의성을 확대 시키는데 얼마나 많은 영향을 끼치는지 또 어떠한 교육적 의의가 있는지에 대해 연구 해 볼 필요가 있다. 이에 본 연구자는 놀이미술의 적용이 가장 효과적인 전도식기 아동을 대상으로 놀이미술 적용 방안에 대해 알아보하고자 한다. 놀이를 통한 미술 교육으로 아동들이 다양한 경험과 탐색을 할 수 있도록 하고 이로 인해 인지 능력 향상, 신체 발달, 올바른 정서발달, 창의력 발달 등에 영향을 주는 효과적인 수업 방안을 연구하고자 한다.

제 2절 연구의 내용 및 방법

본 연구자는 전도식기 아동 (4-7세)을 대상으로 놀이를 통한 미술 교육 지도방법을 이용해 미술을 쉽게 접할 수 있게 하며 아동의 창의력 발달과 정서 지능 향상에 도움을 주고자 한다.

아동의 경우 각 발달 단계에 따른 특징이 다르기 때문에 대상으로 선정한 전도식기 아동의 특징을 고려한 놀이를 통한 미술 교육 지도 방안을 제시하며 즐거운 놀이를 통한 미술이 아동에게 어떠한 영향을 주는지 알아본다.

연구 방법은 참고 할 수 있는 놀이 활동 수업 방식들의 선행 논문과 전문 지식들을 비롯한 다양한 미술 교육 프로그램들을 분석하여 전도식기 아동들을 대상으로 놀이를 접목한 미술 활동 수업을 통해 아동들이 기존의 미술 수업보다 미술을 쉽고 재미있는 놀이로 느끼며 즐길 수 있도록 하며 아동 미술 교육 현장에 적용 가능한 효과적인 지도 방안을 도출 할 것이다.

본 연구에서 놀이를 통한 아동 미술 교육 미술 교수 학습 지도안을 도출하기 위한 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 아동 미술 교육을 이해하고 미술활동과 놀이를 통한 미술교육의 필요성과 교육적 가치에 대해 알아본다.

둘째, 미술 표현의 발달 단계와 특징에 대해 이해하고 아동 발달 단계 중 전도식기 아동 (4-7세)의 미술 교육 필요성에 대해 연구한다.

셋째, 놀이 및 놀이를 통한 미술교육에 대해 알아보고 아동 미술 교육에서의 놀이를 통한 미술의 중요성에 대해 알아본다.

넷째, 이에 따라 전도식기 아동을 대상으로 놀이를 통한 아동 미술 교육의 필요성을 인지하고 대상의 흥미를 어떤 방식으로 유도할지 방안을 모색하여 전도식기 아동을 대상으로 한 지도안을 계획한다.

다섯째, 전도식기 아동을 대상으로 계획한 놀이를 통한 미술 교육 지도안을 바탕으로 실제 수업 진행 후 교수·학습 지도안을 작성하여 제안하고자 한다.

제 2장 이론적 배경

제 1절 아동 미술 교육의 이해

1. 아동 미술의 개념 및 의미

아동들은 태어날 때부터 여러 표현의 욕구를 갖고있으며 자신의 감각들을 이용해 주변 환경을 탐색하고 받아들이며 그 과정들로 인해 감정과 생각이 드러난다. 아동들은 언어로 의사를 표현하기 미숙한 상태이기 때문에 이러한 과정을 통해 자신의 의견을 주장하고 표현한다. 더불어 의사소통에 어려움을 겪는 남녀노소에게도 미술은 자신의 생각을 표현할 수 있는 수단이 될 수 있으며 활동이 될 수도 있다. 따라서 미술 작품 안에는 각자의 생각과 감정, 욕구, 느낌 등이 담겨있다. 그러나 아동들의 미술 활동이나 작품은 누군가에게 보여주려는 목적이 아니라 자신이 느끼는 감정과 생각을 표현하려는 것 자체로 의미가 있다.

아동은 형태를 알아보기 힘든 무엇인가를 만들거나 낙서하는 것처럼 그림을 그리는 행위를 통해 자신이 일상 속에서 느낀 생각과 감정들을 자유로이 표현한다. 이렇듯 아동 미술 교육의 목적은 아동을 미술 전문가로 양성하는 것이 아닌 아동의 사고를 확장시키기 위한 학습 활동이 되어야 한다. 아동들이 접하는 미술은 자유로운 표현 속에서 다양한 재료와 물체들을 탐색하게 해야 한다. 서로 다른 생각, 감정과 표현들을 고정된 시각에서 벗어나 각자의 표현 방법과 성격에 맞는 자신만의 창의적인 사고를 일깨워 주어야 한다.

아동 미술이라는 용어의 어원을 살펴보면 1887년, 이탈리아의 리치(Corrado Ricci)가 『L'Arte dei Bambini(아동의 미술)』 라는 책을 저술하여 아동미술이라는 용어를 처음 사용했다.

치첵(Franz Cizek, 1865~1943)¹⁾은 “아동 자신에 의하여 성장시키고, 발전시키고, 성숙시켜라”라는 프로그램을 고수하며 아동들의 타고난 창조성을 옹호했다.

허버트 리드(Herbert Read, 1893~1968)²⁾ 는 『Education through Art, 1943』에 의해 아동미술의 현황을 조사, 분석하고 그 이상을 서술하였고 미국의 엘슐러(Rose Alschuler, 1887~1979)³⁾, 하트윅(La Berta Weiss Hattwick)은 『Painting and Personality, 1947 (회화와 성격-유아의 연구)』로, 아이들이 제멋대로 그린 그림은 모두 아이들의 심리 반응임을 실증해 보였다.⁴⁾

이렇듯 아동 미술은 오래 전부터 많은 학자들이 관심을 갖고 있는 분야 중 하나이며 오늘날까지도 아동 미술에 대한 연구는 활발히 계속 이어지고 있다.

급변하고 있는 현대 사회에서 창의적 문제 해결력보다 중요한 것은 없다. 앞으로는 더욱 세상을 보는 눈이 다양하지 못하거나 나만의 이야기를 풀어낼 수 없으면 점점 더 살아가기 어려운 세상이 올 것이다. 미술은 특히 아이들이 하는 여러 활동 중 거의 유일하게 똑같이 해야 인정받는 것이 아닌 과목이다. 미술 교육의 가치는 그림을 잘 그리게 하고 선생님이나 기존의 작품과 똑같은 그림을 그려 실력을 높이거나 만들기를 뛰어나게 잘 하게 하는 것이 아니다. 미술에는 맞다, 틀렸다는 없다. 이처럼 정답이 없다는 미술만의 고유한 특징으로 인해 미술 교육을 받으면 아이들은 누구나 자신만의 독창적인 이야기를 할 수 있게 될 것이다.

2. 아동 미술의 특징 및 발달단계

가. 아동 미술의 특징

- 1) 프란츠 치첵 (Franz Cizek, 1865~1946) : 오스트리아의 화가이자 미술 교육 개혁가. 비엔나에서 아동 미술 운동을 시작했고, 1897년에 청소년 미술 교실을 열었다.
- 2) 허버트 리드(Herbert Read, 1893~1968) : 영국의 미술사학자, 시인, 문학평론가, 철학자이며 현대미술연구소의 공동 설립자였다. 영국의 저명한 무정부주의자일 뿐만 아니라, 그는 실존주의를 주목한 최초의 영국 작가들 중 한 명이었다.
- 3) 로즈 엘슐러(Rose Alschuler, 1887~1979) : 미국의 교육자. 시카고의 첫 번째 보육원을 설립하였으며 평생 동안 유아 교육을 지원하고 장려했다.
- 4) 「아동미술」, 미술대사전(용어편), 한국사전연구사, 2021.03.12
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=262111&cid=42635&categoryId=42635>

아동 미술은 여러가지 다양한 이유들로 성인과 학생들을 대상으로 하는 일반적 미술과는 다른 특징들을 갖고 있다. 아동 미술의 주체인 아동은 사회적, 신체적, 인지적 발달의 과정 안에 있어 표현하고자 하는 욕구에 충실하려는 성향이 나타난다. 그렇기 때문에 성인과는 다른 표현 방식이 나타난다. 아동 미술은 아동의 정서, 생각, 상상 등의 결과물이기 때문에 아동이 그린 그림을 보고 대할 때는 아동의 발달 단계에 맞춰 아동의 시각으로 보고 이해 할 수 있어야 한다. 이에따라 아동 미술의 특징을 살펴보고자 한다.

첫째, 아동은 일정한 발달 과정을 거치며 아동 미술 또한 마찬가지로이다.

일반적으로 난화 - 상징 - 사실의 순서로 발달한다. 대상과 거리가 먼 비례와 색채로부터 대상과 가까운 색채로의 발달과 미분화에서 분화적 표현으로 발달한다.

둘째, 아동은 집단보다 개인의 감정이 우선이기 때문에 자기중심적으로 표현한다. 대부분 주제가 되는 것 들을 자기중심으로 선택하므로 아동이 정서적으로 가깝게 느끼는 것을 과장하여 크게 표현하며 먼 것은 작게 축소하여 표현한다. 따라서 자신이 관심 있는 대상이나 부분은 크게 그리거나 좋아하는 색을 써서 과장하여 그리는 반면 관심이 없거나 관련 없다고 느끼는 것은 축소하거나 생략하여 그리곤 한다.

셋째, 대부분의 아동들은 자연과 가깝게 사실적으로 표현된 작품들을 선호하는 경향이 강하며 그린 그림들을 잘 만든 것 또는 잘 그린 그림으로 생각한다. 10세 정도의 아동은 대상에 대해 최대한 그대로 표현된 것이 미술이라고 생각하며 수준을 판단할 경우에도 얼마나 비슷한지 사실주의의 도달 정도가 그 기준이 된다.

넷째, 아동은 미술 활동을 통해 자신의 상상력, 정서, 감정, 느낌 등을 직접적으로 표현하고 반영하고자 한다.

다섯째, 아동의 미술 표현들은 대부분 설명적이거나 이야기 전개적인 경우가 많다. 자신이 표현하고자 하는 것들을 시공간적으로 멀리 떨어져 있는 경우에도 한 화면에 모두 나타내기도 한다. 또한 설명하는 방식들로 표현하기도 하고 그림으로 표현하기 어렵다고 느낄 때나 뜻대로 표현되지 않을 경우에는 말로 그림 안에 표현하기도 한다.

여섯째, 어린이는 대상의 도식이나 상징을 만들어 그 방식으로 자신의 모든 표현에 계속적으로 사용하려는 경향이 있다. 도식이란 어떤 대상에 대해 반복적으로 나타나는 상징적인 표현을 의미하는데 이것은 상징 표현기에 강하게 나타난다. 인물이나 나무, 산, 집, 풍경 등에 자신만의 상징화된 도식이 만들어지고 그 도식은 평면표현이든 입체표현이든 어디에 표현하든 동일한 형태로 나타내려고 한다. 5)

나. 아동 미술의 발달 단계

이와 같이 아동은 성장함과 동시에 분명하고 사실적인 표현들을 선호한다. 아동들은 그 능력이 잘 그리는 것이라고 생각하며 사실과 최대한 비슷하게 잘 그리려고만 노력하는 경향이 강하다. 그러나 미술은 다른 과목과 다르게 정답이 있는 과목이 아니다. 이러한 특징으로 인해 아동에게 있어 미술 교육을 하는 것은 학습을 통해 사실과 비슷하게 잘 그리게 하는 것이 아닌 놀이 활동의 연장으로 흥미와 관심을 갖고 다양한 자신만의 표현 방법으로 무한한 창의력을 발휘하도록 하는데 도움을 주어야 한다.

앞서 살펴 본 바와 같이, 아동 미술에는 다양한 특징들이 있으므로 미술을 통한 바람직한 교육을 위해서는 미술 표현의 발달 단계를 통한 아동의 성장 과정에 따른 표현 유형과 창의성을 비롯한 인지의 관계를 알아보는 것이 필요하다.

그림을 그리는 것에도 발달 순서와 단계가 있다. 개인의 성장 속도, 환경, 개성 등이 모두 다르기 때문에 일반적으로 적용하기에는 어려움이 있으나 아동의 그림 발달 과정을 연구하고 분석 해 봄으로써 각 시기마다 보편적으로 나타나는 아동의 특성과 묘화 본질을 알 수 있으며, 미술의 표현 발달 과정에 대한 올바른 이해를 통해 그들이 어떠한 과정을 통해서 변화되는지를 판단할 수 있다. 이에 대해 여러 심리학자, 교육학자, 미술교육학자들은 아동의 특성을 보다 정확히 관찰하고 연구하기 위해서 아동의 미술활동에 많은 관심을 기울여 왔다.6)

1800년대 후반과 20세기 초에 걸쳐서 아동 미술 표현에 대해 많은 심리학자와

5) 이규선 외, 「미술교육학」, 교육과학사, 2019, pp72~74. 재인용.

6) 박정아, 「연간 미술교육 프로그램에 의한 유아 미술활동 지도」, 창지사, 2004, p13.

미술교육자들이 아동의 그림 발달 단계에서 관찰된 단계들을 발표하기 시작했다. 초기의 연구들에서는 일반적으로 아동이 난화기, 도식기, 사실기의 세 단계로 그림 발달 단계를 경험한다고 하였다. 발달 과정에 대한 대표적 학자들로는 켈로그 (R. Kellogg), 시릴 버트 (C. burt), 로웬펠트 (V. Lowenfeld)⁷⁾ 등이 있으며 각 학자 별로 조금씩 차이는 있지만 맥락적 접근으로 보면 상호 소통 될 수 있는 가능성을 갖고 있다. 이 중 가장 영향력이 커 널리 적용 되고 있는 로웬펠트의 이론을 중심으로 아동 미술표현의 발달 단계를 살펴보고자 한다. 로웬펠트는 미술을 통한 아동 발달 단계를 난화기 (2~4세)와 전도식기 (4~7세), 도식기 (7~9세), 여명기 (9~11세), 의사실기 (11~13세), 사춘기 (13세 이후)의 6단계로 구분하였고 아동은 성장하면서 일정한 단계를 거쳐 순차적으로 발달한다고 주장하였다.

(1) 난화기 (The scibbling stage) : 2~4세

착화(scribbling)의 단계로 상하 좌우 방향 감각 없이 자유롭게 긁적거리 놓는다. 이 시기에는 무엇인가를 그린다는 목적보다는 손의 근육 운동과 그것의 결과로 생긴 선들을 보고 즐기는 것이 주 활동이다. 아동은 이러한 활동을 통해 어떤 면을 변화시킬 수 있음을 느끼게 된다. 이 시기의 아동은 시각과 근육 감각 이라는 두 가지의 중요한 감각 운동을 연결시키며, 종이 위에 그려진 표시가 아동 자신의 근육 활동과 관계됨을 인식하게 된다. 이 시기는 부모와 교사의 격려 외에 더 좋은 자극은 없으며 간접은 아이의 운동 감각 기능의 성장을 억제시킨다.

난화기의 3단계는 다음과 같다.⁸⁾

- 1) 무질서한 난화기: 마구 긁적거림
- 2) 조절하는 난화기: 수평선, 수직선, 원형의 선 등이 나타남
- 3) 의도적 난화기: 그림에 이름을 붙임

7) 로웬펠트 (V.Lowenfeld 1903~1960) : 오스트리아 린즈 출생. 서구 미술 교육에 큰 영향을 준 미술교육학자이며 심리학자이자 화가이기도 하다. 학습자의 발달 단계에 기초한 체계적이고 과학적 미술이론을 정립하였고 대표 저서인 「창조 정신의 성장」은 아동 중심· 창의성 중심· 과정중심 미술 교육의 큰 흐름을 형성하는데 바탕이 되었다.

8) 네이버블로그, 「beginner를위한 art therapy」, 2021.03.21
<https://blog.daum.net/yrs2006/70>

(2) 전도식기 (The preschematic stage) : 4~7세

최초로 의도적인 표현이 이루어지는 시기로 자기 자신이 직접적으로 반영되며 어른이 어린이를 이해하는 매개체가 된다. 2차원적인 그림을 그리기 시작하며, 원시 미술과 유사한 표현 양식이 나타나며 이집트 벽화에서 보이는 정면성의 법칙도 나타난다. 그리는 대상은 주로 사람이며 선은 다리로 원은 머리로 표현한다. 색채를 구별하게 되고 자신의 정서와 감정에 따라 색을 선택하고 표현한다. 이 시기의 그림의 주제는 ‘나’와 연관된 것이 좋다.⁹⁾

(3) 도식기(The schematic stage) : 7~9세

자기 선이 나타나며 접혀 그리기 기법, 투시 기법을 사용한다. 또한 기저선이 나타나 바닥이나 땅을 나타낸다. 이 시기의 도식은 경험의 내용에 따라 많은 차이가 있으며 매우 개별적이라 동일한 도식이 없다. 중요한 부분을 과장하고 중요하지 않은 부분을 생략하며 주관적인 인물과 공간 개념을 표현하고 그림의 확대, 강조, 축소, 생략의 현상이 일어난다. 창의성이 극적으로 표현되는 시기이다. ¹⁰⁾

(4) 여명기(The gang age, 형태적 사실기 (또래 집단기)) : 9~11세

개인보다 집단이 힘이 있음을 알게 된다. 또래 집단끼리의 우정을 중요시 하며 성에 관심을 가진다. 사물을 보다 객관적이고 사실적으로 표현하려는 리얼리즘의 시초 단계이다. 사실적 표현에 미숙한 아동들은 미술을 멀리하는 경향이 있다. 또래 집단의 의사를 존중하고 고정된 도식으로부터 벗어나기 시작하며 사물의 표현이 객관적이고 사람의 얼굴도 세부표현이 나타난다. 자신의 경험에 따라 색을 사용한다. 중첩과 기저선 사이에 공간을 인식하게 되며 위에서 본 모습을 표현하기도 하며 친구들과 접촉하면서 갈등과 자아에 대한 지각과 자각을 하기 시작한다. 집단

9) 네이버블로그, 「beginner를위한 art therapy」, 2021.03.21
<https://blog.daum.net/yrs2006/70>

10) 위의 블로그 , 2021.03.24.

활동에 적극적이며 협동 활동에 대한 긍정적인 개념이 형성된다.¹¹⁾

(5) 의사실기(pseudo-naturalistic) : 11-13세

사실에 근접한 시기이지만 아직 자연주의적 특성을 나타내기에는 어려움이 많다. 이 시기 이후부터는 사각형과 촉각형 아동으로 특성이 구분될 수 있다. 사각형 아동은 자기가 본 것을 의식하여 표현하고, 촉각형 아동은 내용적인 표현을 위주로 한다. 그리하여 다가오는 사춘기를 통하여 여러 가지의 변화와 신체적, 정신적, 정서적 성장에 영향을 미치게 된다. 공간 설정은 입체 표현에 대한 관심을 갖게 되고, 비시각형 아동에게서는 종종 배경이 무시되기도 한다. 색채는 환경의 색에 맞추려 하지만 비시각형 아동에게서 종종 정서적 색채반영이 나타나기도 한다. 양식화에 대한 의식적 시도가 일어난다.¹²⁾

(6) 결정기(사춘기) (The period dscision) : 13~16세

표현이 더욱 복잡해지고 정교해진다. 환경을 창의적으로 받아들이며 표현이 촉각형, 사각형, 중간형으로 뚜렷하게 구분된다. 사각형은 외관과 비례, 명암, 배경, 원근 등을 중시한다. 촉각형은 내면 정서의 표현, 색채나 공간표현이 주관적이다. 성인으로서의 입문 과정이며 자신의 행동이나 자기의 창조적 작품에 대하여 인식하게 되며 창조적인 작품에 대한 감각적인 활동이 주를 이룬다. 아동에 따라 그림 그리기를 계속하지 않거나 지지받지 못한 경우, 이 단계에 도달하지 못한다.¹³⁾

이와 같이 로웬펠트는 아동의 능력의 발달과 흥미를 과학적으로 해명하고 조형 교육에 대한 이론적 배경을 발전시키는데 많은 공헌을 하였으며, 지금까지도 로웬펠트의 이론서는 세계 각국의 아동 미술 교육 현장 속에서 교과서 같은 지침서 역할을 하고 있다.¹⁴⁾

11) 위의 블로그 , 2021.03.24.

12) 이명호, 「창의적 아동미술교육」, 창지사, 2003, p39.

13) 네이버 블로그, 「beginner를위한 art therapy」, 2021.03.25
<https://blog.daum.net/yrs2006/70>.

3. 전도식기 아동의 미술교육 필요성

본 논문의 놀이를 통한 아동 미술 교육 프로그램 연구에서는 아래와 같은 이유로 모든 아동이 아닌 전도식기 아동을 대상으로 범위를 좁혔다.

첫째, 본 연구자의 접근이 가장 쉬운 연령대가 전도식기 아동 (4-7세) 이다.

둘째, 여러 시기 중 자아 개념이 발달하고 의사 표현이 정확해지는 시기이다.

셋째, 아동의 발달 단계 중 타 연구자들이 가장 흥미를 갖는 시기이다.

넷째, 아동의 형태와 도식이 완전히 확립되기 전 단계로 미술 표현이 가장 유연한 시기이다.

미술을 통해 학습할 수 있는 아동 발달에 대한 정의를 살펴보자면 다음 <표1> 미술을 통하여 학습될 수 있는 아동발달과 같다.¹⁵⁾

<표-1> 미술을 통하여 학습될 수 있는 아동발달

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

14) 채영미, 「미래인을 키우기 위한 아동미술 활동의 지도와 이해」, 창지사, p109.

15) 이수경, 「아동미술교육」, (과주 : 양서원, 2017), p19.

이와같이, 미술을 통해 아동은 신체적·지각적 발달, 인지적 발달, 사회·미적·정서적 발달 등의 여러 가지 방면으로 발달한다.

다음으로 미술을 통하여 학습될 수 있는 아동 발달을 생각하며 전도식기 아동의 미술 교육의 필요성에 대해 살펴보고자 한다. 16)

(1) 변화에 유연하게 대처하는 미래형 인재로 키운다.

세상이 변화하는 속도는 더욱 빨라지고 있고 계속 되고 있다. 이로 인해 변화하는 속도에 유연하게 대처하는 사람이 인재가 될 가능성이 크다. 더불어 새로운 것을 창조하는 것도 능력이다. 미술은 유연하고 창의적인 사고를 통해 새롭고 아름다운 것을 창조하는 것이 본질이기 때문에 아이들에게 미술은 필요하다.

(2) 정서적인 건강을 길러준다.

기분이 좋거나 행복하다는 느낌은 정서적인 건강과 관련이 있다. 따라서 인간을 위한 모든 교육은 결국 정서적으로 건강하게 하기 위해 마련되어야 한다. 미술은 어떻게 인간을 정서적으로 건강하게 해 주는지 살펴보면 먼저 미술은 자기를 표현하게 한다. 인간은 누구나 자기를 표현하고자 하는 욕구가 있다. 대부분은 언어가 그 역할을 하곤 한다. 그러나 언어만으로는 자신을 완전히 표현하는 것은 불가능하다. 미술은 의식적인 과정과 무의식적 과정이 끊임없이 반복되면서 이루어진다. 따라서 언어보다 훨씬 무의식적인 과정에 의해 만들어지는 미술 작품을 통해 보완할 수 있다. 특히 아직 언어가 발달되지 않은 아동들은 자신의 감정을 언어로 표현하는 데 한계가 있으므로 언어보다는 미술이나 행동을 통해 자신을 더 잘 표현할 수 있다. 그래서 아동들에게 미술은 중요하며 아동을 대상으로 하는 미술 교육에서는 자유롭게 제약 없이 마음껏 표현할 수 있도록 해 주어야 한다.

(3) 미술은 아동의 시지각과 소근육 발달을 돕는다. 17)

16) 이동영, 「미술로 키워라」, 공존, 2020, pp21~22, 재인용.

17) ibid, pp36~39.

앞서 말했듯 아동의 성장에는 거쳐야 하는 단계가 있다. 용알이를 충분히 해야 나중에 말을 빨리 할 수 있게 되고, 기거나 뒤집기를 열심히 해야 걷고 뛰는 것도 빨라지듯 유아기에 난화를 열심히 표현해야 소근육이 충분히 발달되고 시각이 발달한다. 이와 같이 미술은 유아동기에 소근육과 시·지각을 발달시키는 최적의 방법이다. 미술은 아이들에게 부담이나 공부가 아니라 자연스러운 놀이로 접근할 수 있기에 그 효과 또한 크다.

(4) 미술은 세상에 대한 이해를 높여준다.

미술을 하면서 대충 보던 습관이 자세하게 보는 습관으로 바뀌게 된다. 이렇게 해서 생긴 세상에 대한 관찰력은 세상에 대한 이해를 거쳐 정서적인 건강으로 이어진다.

(5) 미술은 두뇌와 문제 해결력을 발달시킨다.

아동들은 미술을 할 때 끊임없이 대뇌 신경질을 사용한다. 특히 미술 작품에 몰두하며 완성할 때까지 문제 해결 과정이 필요하므로 문제에 부딪히면 다른 대안을 생각해 내야 한다. 이 다른 대안을 풍부하게 만들어 낼 수 있는 능력이 창의적이고 대안을 충분히 찾을 수 있는 능력이 정서적인 건강을 결정한다.

제 2절 놀이 및 놀이를 통한 미술교육

1. 놀이의 개념 및 유형

가. 놀이의 개념

놀이에 대한 사전적 의미에 대해 먼저 알아보자면 놀이는 인간이 재미를 얻기 위해 하는 활동을 말하며 물질적 보상 또는 대가를 바라지 않고 하는 행위로 외부

의 강제에 의한 행위가 아니라는 점에서 일이나 노동과 구별되는 것이라고 정의되어 있다. 18)

놀이는 우리의 일상 속 어디에나 존재하고 있으며 특히 아동에게는 놀이가 일상이라고 해도 과언이 아닐 정도로 놀면서 많은 시간을 보낸다. 따라서 아동기에 놀이는 학습과 동시에 생활 그 자체라고 할 수 있다.

몬테소리와 프뢰벨은 교육 활동으로 놀이를 활용할 것을 주장 했는데 그 중 프뢰벨은 놀이를 통해 아동의 개성이 발달한다고 보았으며 아동에게 놀이가 가장 고귀한 활동으로 여겼다. 이와 같이 아동의 교육과정에서 놀이는 오래 전부터 가치 있게 다루고 있으며 중요시했다.

1800년대부터 최근까지 많은 철학자와 심리학자들이 다양한 놀이에 대한 정의를 하였는데 그 중 현대의 학자들 (Rubin, Fein 과 Vandenberg, 1983 : monighan - Nourot, Scales, 과 Van Hoorn, 1998) 이 제시한 놀이의 정의를 종합 분석하면 다음과 같다. 19)

첫째, 놀이는 동기 유발되어 내적으로 발생된다. 따라서 놀이 활동은 자발적 활동이다.

둘째, 놀이는 상징적인 것이며 비형식적인 것이다. 아동의 모든 놀이 활동이 상징적인 것은 아니지만 미술과 역할의 개념들은 아동의 ‘만약에’ 라는 틀에 현실의 실제들을 상징적으로 전환한다. 놀이 행동은 무의식적인 욕구와 감정을 상징하기도 한다.

셋째, 놀이는 결과보다 과정이 중요하다. 아동 스스로 놀이의 목적을 정하기도 하고 놀이 활동을 하며 그 목적은 아동의 의도와 생각에 따라 얼마든지 바뀔 수 있다. 놀이는 정해진 목적이 있는 것이 아니다. 그저 참여하는 과정으로 중요한 가치가 있는 활동이라고 할 수 있다.

넷째, 놀이 전개는 아동에 의해 결정되고 지배된다. 사물에 의해 결정되고 지배

18) 「놀이」, 위키백과, 2020.11.23.

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%86%80%EC%9D%B4>

19) 백은경, 「미술놀이 프로그램을 통한 유아의 창의성 신장에 관한 연구」, 수원대학교 석사논문, 2017, p19.

되는 것이 아니라는 뜻이다. 현실에서의 ‘막대기’는 단순한 막대기이지만, 놀이 활동에서의 막대기는 총, 화살, 칼 등으로 아동의 생각대로 얼마든지 변화될 수 있다. 아동은 놀이 활동에서 상황과 사물을 모방하려 시도하는 것보다 상황과 사물에 아동이 원하고 상상하는 것을 더한다.

다섯째, 놀이는 외적인 규제 없이 자유가 부여된다. 놀이 활동 내용에 있는 규제가 있을 수는 있지만, 놀이에서는 창의적으로 변화시킬 수 있는 자유가 있다.

여섯째, 놀이는 즐거움, 기쁨, 신남 등의 긍정적 정서를 바탕으로 적극적이며 활동적으로 아동을 놀이에 참여시킨다. 이에 놀이 활동을 전개할 때는 주의를 집중시키고 아동이 하고자 하는 활동을 숙달 하려고 하는 의도를 갖고 참여해야 한다.

즉, 아동에게 놀이는 생명의 표출로 몸과 마음을 발달시켜가는 과정이다. 다시 말해서 상상력, 표현력, 추리력, 문제 해결력, 사회적, 정서적 기능과 사고 등의 지적 기능을 통합적으로 신장시켜 나가는 과정이라고 볼 수 있다. 아동의 놀이는 또래 집단과의 동일시를 통해 행동의 변화를 가져다주기도 한다. 상상을 통한 놀이는 창의적, 지적 사고 능력을 길러주기도 하며 스스로 문제를 해결하려는 성취 동기를 의식하게 하고 이러한 문제 해결에서 얻는 즐거움을 맛보며 세상을 살아가는 중요한 이치를 깨닫게 되는 것이다. 따라서 아동의 놀이는 바로 그들의 삶이고 아동의 발달에 있어 가장 중요한 활동 중 하나라고 볼 수 있다. 20)

나. 놀이의 유형

아동의 놀이 활동에 대한 초창기 연구자이며 사회적 놀이 발달 과정을 분석한 대표 학자인 Milderd Parten(1932)는 아동들이 놀이하는 동안 이루어지는 사회적 상호 작용에 초점을 두고 연구를 하였다. 그 결과 놀이가 아동의 사회적 참여도에 따라 여섯 가지의 놀이 형태로 분류되는 것을 발견했다. 후에 타 연구자들에 의해

20) 정금자, 「유아놀이 지도의 이론과 실제」, 교육과학사, 1999, pp21~22.

더 쉽게 파악할 수 있도록 여섯 단계 중 일부 단계가 통합되기도 하지만 초창기 연구자인 Parten이 발표한 단계는 아직까지 의미있는 분류로 인정받고 있다. 이에 놀이유형의 발달을 사회적 놀이유형의 발달, 인지적 놀이유형 발달로 구분하여 살펴보고자 한다.

(1) 사회적 놀이 유형 발달

① 비 참여 행동

영아가 태어나고 만 18개월까지 나타나는 행동을 이야기 하며 목적을 갖고 있지 않은 듯 보이는 단계이다. 순간적 흥미에 따라 대상을 몰두하고 바라보는 행동으로 엄밀히 말하면 놀이라고 보기 어렵다.

② 방관자적 행동

놀이에 직접적으로 참여하지는 않지만 타인의 놀이 활동에 관심이 있으며 쳐다보는 것을 이야기 한다. 쳐다보는 행동을 하는 원인은 타인의 놀이를 모방하기 위함과 놀이에 참여할 방법을 모를 경우 나타나는 현상이다.

③ 혼자놀이

단독놀이 또는 혼자놀이라고 하며 주변 다른 친구들이 있음에도 불구하고 각자의 장난감을 갖고 놀이를 한다. 영아들에게 많이 나타나는 특징이지만 이후에도 혼자 놀고 싶을 때는 혼자놀이를 하며 목표지향적인 놀이 활동 형태로 많이 나타난다.

④ 병행놀이

주변과 동일한 놀이를 하지만 서로에게 영향을 주지 않으면서 독립적으로 놀이를 한다. 혼자놀이는 다른 놀잇감을 갖고 각자 놀이를 하지만 병행놀이는 같은 놀잇감을 갖고 비슷한 놀이를 각자 한다는 차이가 있다.

⑤ 연합놀이

타인과 함께 놀이 활동을 하고 상호작용하며 놀기도 하는 단계이다. 그러나 같은 목표를 갖고 놀이를 하는 것은 아니며 놀이의 전개가 조직적이거나 역할분담으로 이루어지지 않는다.

⑥ 협동놀이

공동의 목표를 갖고 놀이 활동을 하며 이를 위해 한두명 정도의 아동의 주도
에 의해 협동하여 역할이 나누어지며 조직적으로 움직인다. 놀이 안에 역할분담,
분배, 타협 등을 포함하게 되며 그룹에 대한 소속감이 강해진다. 21)

(2) 인지적 놀이 유형 발달

Piaget (1962), Smilansky (1968), Frost & Klein (1968)등의 학자들이 인지
적 발달에 따른 아동의 놀이 유형에 대해 발표했다. 그 중 Buhle (1937)은 아동
의 놀이유형을 인지적 발달에 따라 분류한 최초의 학자이다. 이들은 대부분 Piaget
의 아동의 인지적 발달에 따라 놀이의 유형에 대해 분류했으며 이를 정리한 표는
아래와 같다.

<표-2> 놀이의 유형 분류

Piaget 아동 인지적 발달 단계	Piaget (1962)	Frost & Klein (1968)	Buhle (1937)	Smilansky (1968)
감각운동기 (0~2세)	연습놀이	기능놀이	기능놀이	기능놀이
전조작기 (2~7세)	상징놀이	구성놀이	구성놀이	구성놀이
		상징놀이	가작화놀이	극놀이
		사회적놀이		
구체적 조작기 (7~11세)	규칙있는 놀이	규칙이 있는 놀이	집합놀이	규칙이 있는 놀이

표의 분류를 살펴보면 대부분의 학자들은 각자 비슷한 분석을 하였음을 알 수
있다. 다음으로 각각의 인지적 놀이유형의 특징에 대해 알아보고자 한다.

21) 지성에 등, 「놀이지도」, 파주:정빈사, 2012, pp 84~89.

① 기능놀이

piaget가 구분한 0~2세까지의 영아에게 보여지는 놀이로 단순 행동을 반복하며 기능적 즐거움을 얻는 것이다. 특별한 기술은 필요치 않으며 상징적 특징 또한 포함하지 않는다.

② 구성놀이

반복적이고 단순한 놀이 활동에서 창조적 놀이 활동으로 바뀌는 것으로 다양한 놀잇감을 갖고 새로운 사물을 만들며 노는 유형이다.

③ 상징놀이

극 놀이, 가상놀이, 상상놀이 등 학자들에 따라 다양하게 정의 되나 Piaget가 구분한 전조작기 아동들에게 나타나는 놀이유형으로 상상력을 사용하며 존재하지 않는 사물들을 표현한다는 공통점이 있다.

④ 사회극놀이

전조작기 시기의 아동들에게 나타나는 놀이유형으로 상징놀이가 발전된 형태이다. Smilansky에 따르면 이 놀이는 현실적 요소와 비현실적 요소가 포함되어 있다. 현실에서 경험한 것을 모방하고 모방 불가능한 것들을 비현실적으로 표현하기도 하면서 즐거움을 느낀다. 이런 사회극놀이는 창의적이고 내용이 풍부하여 놀이를 하는 아동에게 큰 만족을 가져다준다.

⑤ 규칙이 있는 놀이

규칙이 있는 놀이는 Piaget가 구분한 구체적 조작기 아동들에게 나타나는 활동이다. 정해진 규칙에 따라 놀이를 하며 이 때 아동은 규칙을 이해해야 하기 때문에 놀이 활동 중 가장 높은 수준의 인지 발달을 요구한다. 따라서 이 놀이 활동은 가장 늦게 발달되는 놀이이며 다른 놀이들과는 달리 성인이 되어 시도 하는 것이다. 22)

이에 따라 아동의 발달 단계에 맞춰 놀이 유형도 다르게 발달된다는 것을 알 수 있으며 놀이미술 수업의 설계는 아동의 발달 단계와 놀이 유형을 고려하여 계획할 필요가 있다.

2. 놀이미술의 개념 및 필요성

가. 놀이미술의 개념

놀이미술은 쉽게 이야기 하면 놀이와 미술이 결합된 활동이라 할 수 있다. 놀이 미술이란 누구의 간섭도 없는 자유로운 놀이 행위에 조형 활동을 접목시킨 것으로 기능만 습득하는 결과 중심 미술교육이 아닌 아이들이 놀이 활동을 즐기며 스스로 자신을 표현하고 미적 정서를 함양시키며 상상력, 창의적 능력을 향상 시켜주는 것이다.²³⁾

또한, 기존의 미술 활동과는 다르게 만들기를 하거나 그리기를 하는 것이 아닌 자발적이고 적극적인 참여를 통해 이루어진다고 볼 수 있다. 자유로운 환경 안에서 심리적 부담 없이 자유분방하게 표현해 보는 활발한 신체활동이며 앞서 언급한 것과 같이 결과중심이 아닌 과정지향적인 활동이다.

놀이미술은 아동의 사고를 조직화하며 아동의 느낌과 생각을 전달하는 하나의 언어 활동이다. 아동 스스로 대상을 느낄 수 있으며 표현하고자 하는 것을 도와주기도 한다. 이런 과정들은 스스로 느낌과 생각을 표현하기 위해 여러 감정들로 표출된다. 이와 같이, 놀이미술은 즐거운 표현 활동이라는 특성을 바탕으로 자유로운 활동 속에서 사회발달을 도모하고 정서를 순화하여 미술에 흥미를 느끼게 한다. 따라서 놀이미술을 통해 아동들은 균형 있는 성장을 할 수 있게 된다.

22) 지성애 등, 「놀이지도」, 과주:정빈사, 2012, pp 89~93.

23) 한이진, 「놀이미술교육 프로그램에 관한 연구」, 한남대학교 석사학위 논문, 2010, p6.

나. 놀이미술의 필요성

플라톤(Platon, BC 427~ BC 347)²⁴⁾은 놀이의 가치를 최초로 인정하고 많은 교육자들과 철학자들 또한 놀이를 통한 교육을 아동에게 제공해야 한다고 주장하였다. 이에 놀이미술이 아동들에게 왜 필요한지 놀이미술의 필요성을 정리 해 보고자 한다.²⁵⁾

(1) 주변 사회를 숙달 하는 데 도움을 준다.

피아제(Jean piaget, 1896~1980)²⁶⁾는 아동이 ‘공’이라는 글자를 쓸 수 있는 것이 이에 대한 지식이 있다고 생각하지 않았다. ‘공’을 갖고 신체 활동을 통한 놀이를 반복하며 실제의 경험을 했을 때 비로소 ‘공’에 대한 지식이 있는 것으로 간주했다. 따라서 반복하는 놀이 경험이 아동에게 신체, 인지, 사회기술 등을 발달시키며 주변 사회를 숙달하는 데 도움을 준다.

(2) 정서 적응력을 도모한다.

놀이를 통해 아동은 감정을 표현하게 되고 경험하기도 한다. 놀이를 통해 자신의 감정을 표현하고 타인과 부딪히며 공격성 및 적대심을 조절함으로써 정서를 조절할 수 있는 방법을 배우게 된다. 즉 놀이를 통해 불안함과 감정을 분출해 안정을 되찾고 긍정적 정서로 전환 할 수 있다.

(3) 문제 해결 능력 및 창의력을 향상시켜준다.

아동은 자신의 창의적 표현을 위해 놀이 활동에 참여한다. 놀이 유형의 하나인 역할놀이는 다양한 감정을 표현하도록 도와주며 창의적 경험을 할 수 있도록 유도해 준다. 모래놀이, 블록놀이, 쌓기 등의 놀이는 창의력을 증진 시켜주는 놀이 활동이다. 놀이 활동에서의 상상 표현 경험 및 사고는 문제 해결 능력을 도와줄 뿐 아

24) 플라톤(Platon, BC 427~ BC 347) : 고대 그리스의 대표 철학자. 소크라테스의 제자이자 아리스토텔레스의 스승으로도 알려져 있다. 30여 편에 달하는 대화록을 남겼는데 그 안에 담긴 이데아론(형이상학), 국가론 등은 고대 서양 철학의 정점으로 평가받는다.

25) 김연지, 「놀이를 통한 미술이 아동에게 미치는 영향 연구」, 대구가톨릭대학교 석사학위 논문, 2003 , pp 8~9, 재인용.

26) 피아제(Jean piaget, 1896~1980) : 스위스의 심리학자. 어린이의 정신발달, 특히 논리적 사고 발달에 관한 연구를 통하여 인식론의 제반 문제를 추구하였다. 그의 연구의 특징은 임상법에 있다. 정신병 환자의 임상진단방법을 응용하여, 어린이와 대화를 나누면서 어린이의 사고과정의 하부구조를 밝혔다.

나라 창의력 향상에도 도움을 준다. 여러 재료를 탐색하며 아동들은 소 근육 발달과 대 근육 발달에도 좋은 영향을 끼친다.

(4) 사회성 발달에 도움을 준다.

피아제와 더불어 많은 학자들은 또래와의 놀이 활동을 통해 아동은 자기중심적 특성에서 탈 중심화가 되어감을 이야기 했다. 존 듀이는 또래 친구가 존재하지 않는 환경은 현대 문화에 적응하기 힘든 성인으로 성장한다고 하기도 했다. 아동 스스로 선택한 다양한 놀이 활동에 참여하며 자신을 인정하고 받아들이는 경험으로 자신을 더불어 타인을 수용할 수 있도록 성장한다.

(5) 아동 진단의 매개체가 된다.

여러 인간 발달 학자들은 아동은 발달 정도에 맞는 놀이 행동을 보인다고 하였다. 아동의 놀이행동은 언어, 사회, 인지, 신체 등의 발달 정도가 표출되어 놀이 행동은 아동의 발달 단계를 관찰하고 측정할 수 있는 기준이 될 수 있다. 아동의 정서적인 문제 행동 또한 놀이 활동을 하며 표출되어 아동의 정서적 상황 또한 놀이를 통한 진단이 가능하다.

이렇듯 아동들에게 놀이는 단순한 놀이이거나 시간을 허비하는 것이 아니다. 아동에게는 놀이가 삶 전체이고 자유롭고 간섭 없는 표현과 더불어 심리적 감정 또한 솔직하게 표출하게 도와주는 중요한 활동이라고 볼 수 있다.

즉, 다양한 놀이 속에서 아동은 자기 내면적인 정신생활의 여러 요소들을 조화롭게 구체화 시키며 발전시킬 수 있는 기회를 갖는다. 따라서 놀이를 통한 미술 활동은 언어와 문자에 제약이 있는 아동들에게 자유로운 표현과 더불어 다양한 자기표현의 과정을 거쳐 미적 정서가 함양되고 높은 상상력, 창조적인 능력을 향상시켜주는 측면에서 조화로운 인격 형성에 중요한 의미가 있다.²⁷⁾

3. 놀이미술과 사회 정서 발달 관계

요즘 맞벌이 가족, 외동 가족, 이혼율 등의 증가로 인해 아동들은 정체성 확보에

27) 한지연, 「놀이미술교육 프로그램에 관한 연구」, 한남대학교 석사학위 논문, 2010, p9.

어려움을 겪고 있다. 이로 인해 받게 되는 스트레스는 아동에게 부적응, 과잉 행동, 우울증 등의 증상으로 나타나 아동들은 정서적으로 큰 불안함을 느끼게 된다. 더불어 코로나 시대로 인하여 타인과의 접촉이 더욱 줄어들고 그로 인해 타인과 함께 하는 놀이 활동 또한 줄어들거나 사라지는 형태이다. 즉, 이러한 상황에 놓여있는 아동들은 사회 속 관계를 온전한 상태로 유지하기 어렵게 되었다.

그러나, 아동기 때부터 올바른 정서적 경험은 필요하며 올바른 정서적 경험을 통해 정서적 능력을 잘 발휘하는 아동은 순간적으로 자신에게 일어나는 느낌을 알아내는 통찰력이 발달하여 자신을 이해할 수 있으며 타인이 지배하는 상황에 쉽게 빠지지 않고 자신의 부적절한 감정을 빨리 조절하여 긍정적 정서로 변화시켜 좋은 방향으로 나아갈 수 있다.²⁸⁾

프뢰벨이 ‘유아의 놀이는 곧 교육이다.’ 라고 정의한 것을 볼 때 아동의 놀이에 교육적 의미가 내포되고 자연스러운 형태로 심미적 미술교육을 접근시켜 나간다면 정서적 발달과 사회적 학습 기회를 제공해주는 계기가 된다.²⁹⁾

이에 부정적 감정의 표출은 놀이를 통한 미술이 도움을 줄 수 있다. 아동은 언어 사용이 미숙하므로 언어가 아닌 행동이나 놀이를 통해 자신의 감정을 자유롭게 표현한다. 이러한 과정 속에서 부정적인 감정들 또한 자연스럽게 표출하므로 인해 불안함을 감소시킬 수 있다. 이처럼 아동은 놀이를 통해 자신의 감정을 통제할 수 있게 되고 건강한 정서를 만들어 갈 수 있다.

창작 표현 활동이라고 할 수 있는 놀이미술은 시·지각 향상에 도움을 주고 감성을 풍부하게 함으로써 아동의 주체적인 표현에도 영향을 미친다. 이에 올바른 놀이미술 활동은 아동의 정서 발달 및 성장 발달에도 도움을 준다. 아동은 놀이미술 활동 안에서 스스로 다양한 놀이를 선택하고 참여하며 자기 수용의 경험을 한다. 더불어 놀이를 통해 겪게 되는 수많은 타인과의 상호 작용은 아동의 사회성 발달을 긍정적으로 이룰 수 있게 해준다.

28) 황의명, 박찬옥 공저, 「유아를 위한 감성 교육 프로그램」, 양서원, 1997, p12.

29) 정미경, 「놀이를 통한 유아 음악 교육의 심미적 접근에 관한 고찰」, 대구가톨릭 교육대학원 석사학위 논문, 2002, p8.

제 3장. 놀이를 통한 미술교육 지도방안

제 1절 전도식기 아동을 대상으로 한 놀이를 통한 미술 수업 설계

1. 수업설계

본 연구자는 연구 대상을 전도식기 아동으로 선정하고 놀이를 통한 미술 수업을 설계하였으며 아동이 능동적으로 활동에 참여하며 흥미를 느낄 수 있도록 프로그램을 연구하였다.

놀이를 통한 미술 활동은 아동의 생활 경험 속에서 결과물로서의 우열로 나타나는 것이 아닌 활동 과정 자체를 즐기는 일 이어야 한다. 또한 앞서 살펴본 바와 같이 아동은 발달 단계에 따라 표현방식과 놀이방식이 모두 다르며 발달과 더불어 놀이 방식도 발달 단계에 맞춰 성장 하는 것이 매우 중요하다. 그러므로 아동을 대상으로 한 놀이를 통한 미술 수업 설계 과정에서도 발달 단계를 고려하여 적절한 놀이 유형으로 수업을 계획해야 한다. 즐기며 하는 놀이를 통한 미술 활동은 아동이 자발적으로 참여하게 하는 적극적 동기를 부여 해 주며 제약 없는 표현에 자신감을 주어 아동에게 자유로운 사고방식을 갖게 한다. 창의성 향상과 더불어 표현하는 능력 또한 향상 시켜준다.

학습 지도의 단계는 아래의 <표-3>과 같이 계획 및 자료 준비, 학습 환경 조성 및 동기 유발, 재료 탐색 및 주의 사항, 놀이 활동 및 표현, 감상 및 평가로 이루어지게 한다.

<표-3> 단계별 수업 진행 사항

계획 및 자료준비	학습 환경 조성 및 동기유발	재료 탐색 및 주의 사항	놀이 활동 및 표현	감상 및 평가
--------------	-----------------------	------------------	---------------	---------

가. 놀이미술 지도 시 유의점

놀이를 통한 차시별 수업 계획에 들어가기 앞서 놀이미술 지도 시 어떤 유의점이 필요한지 알아보고자 한다.

첫째, 아동의 자유를 보장 해 주어야 한다.

아동들의 미술 활동은 다른 영역의 활동과는 분명히 구분되며 원래의 지도 방식으로는 대처 하지 못할 예상치 못한 상황이 발생할 수도 있다. 아동이 창출할 수 있는 다양한 수준의 활동이 보장 될 때 활기찬 놀이미술 활동이 이루어질 수 있으며 다른 활동보다도 자유를 최대한 보장 해 주어야 한다.

둘째, 활동의 중심은 아동이어야 하며 교사는 지원, 원조, 제안으로 제한한다.

놀이를 통한 미술 수업의 목표는 미적 표현 능력 향상이 아니라 활동 내 과정 안에 속해있다. 결과물을 강조하는 것이 아니라 아동 중심 활동이 되어야 한다. 이 과정 속에서 교사는 아동들의 이야기를 잘 들어주고 활동이 잘 전개될 수 있도록 조언과 힌트를 제공하는 역할을 해야 한다. 그러나 자유성을 보장하다 보면 방임이 될수 있다. 따라서 교사는 놀이를 통한 미술수업이 잘 이루어질 수 있도록 미리 다양한 재료를 탐구하고 준비 해 놓으며 활동을 하며 발생할 수 있는 다양한 상황들을 고려하여 수업을 계획하여야 한다.

셋째, 활동 전 수업계획을 치밀하게 세워야 한다.

모든 수업이 사전 준비가 필요하지만 놀이를 통한 미술 교육의 특성상 미

술과 놀이의 적절한 분배가 필요하다. 수업을 진행 하다 보면 놀이가 빠진 일반적 미술 수업이 될 수도 있고 반대로 놀이 위주 활동으로 목표한 바를 모두 성취하지 못 할 수도 있다. 그렇기 때문에 교사의 철저한 사전 준비가 필요하며 전반적인 수업 내용은 놀이 활동 20%, 탐구 활동 20%, 표현 활동 50%와 그 밖의 활동 10%의 비율이 적당하다고 볼 수 있다. 이 비율은 교사의 수업방식에 따라 조정 가능하다.³⁰⁾

넷째, 아동의 발달 단계 정도에 맞춘 놀이 미술 활동을 준비한다.

아동들의 조형성과 표현 방법 및 놀이 유형 또한 연령이나 발달 정도에 따라 차이가 있다. 따라서 아동의 발달 정도에 맞춰 놀이미술 활동을 준비하여야 한다. 본 연구자의 연구 대상인 전도식기 아동의 경우 Piaget (1962)에 따른 인지적 발달 단계로는 상징놀이가 진행 될 시기이며 smilansky (1968)에 따르면 구성놀이와 극 놀이가 진행되는 시기이다. 이에 교사는 이 시기의 특징을 인지하여 아동의 발달단계에 맞춘 수업을 구상하여야 한다.³¹⁾

2. 차시별 수업계획

본 연구에서는 전도식기 아동의 놀이 유형 발달 단계를 고려하여 이 시기에 가장 많이 나타나는 놀이 방식인 상징놀이, 구성놀이, 사회적 놀이 방법을 중심으로 놀이미술 교육 프로그램을 계획하고 총 5주차 과정으로 교수·학습 지도안을 제시하였다.

1주차 ‘주룩 주룩 내리는 비’ 는 아동이 매일 접하는 물을 통해 다양한 놀이를 해 보며 비 오는 날의 모습을 자연스럽게 이해하고 비가 내리는 듯 자연스러운 선과 점들을 이용하여 비 오는 풍경을 생각하고 표현할 수 있도록 한다.

30) 심성경 등, 「놀이지도」, 고양 : 공동체, 2010, pp149~150.

31) 김용석, 「누리과정 예술경험영역에서 놀이미술 적용 방안에 대한 연구」, 조선대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2014, p29 재인용.

2주차 ‘꼭꼭 눈 코 입’은 거울 놀이를 통해 눈, 코, 입의 위치와 명칭, 기능에 대해 알고 얼굴 이미지를 인식하며 다양한 표정을 지어보고 표현할 수 있도록 한다.

3주차 ‘어푸 바닷 속 친구들’ 은 바닷 속에 사는 동물들에 관한 책을 읽어주어 흥미를 이끈다. 신문지를 이용해 구기고 찢는 놀이를 통해 파도를 자연스럽게 표현하고 바닷 속 동물들을 생각하며 나만의 바다를 꾸며볼 수 있도록 지도한다.

4주차 ‘콩콩콩 놀이터’ 는 우연적 형상을 나타내는 실을 이어보며 스티커를 붙이는 놀이를 통해 소근육을 발달시키고 촉감을 자극시키는 아이클레이, 모루 등의 다양한 재료와 빨대를 이용하여 아동이 상상하는 나만의 놀이터를 만들어 볼 수 있도록 지도한다.

5주차 ‘찍어라 콧코’ 은 콧코 점을 찍는 놀이를 통해 자연스러운 방식으로 점, 선, 면에 대해 이해하고 점을 이용해 자유로운 표현을 해 볼 수 있도록 지도한다.

수업 계획안은 아래의 <표 -4> 회차 별 놀이미술 프로그램 수업 계획안과 같다.

<표-4> 회차 별 놀이미술 프로그램 수업 계획안

회차	활동명	활동내용
1주차	주룩주룩 내리는 비	물을 통한 다양한 놀이로 비 오는 날의 모습을 이해하고 비오는 날 풍경을 표현한다.
2주차	꼭꼭 눈 코 입	거울을 통한 놀이로 눈, 코, 입의 위치와 명칭, 기능에 대해 알고 얼굴 이미지를 인식 하며 다양한 표정을 표현한다.
3주차	어푸 바닷 속 친구들	바닷 속에 사는 동물들에 관한 책을 읽고 신문지 놀이를 한 후 바닷 속을 꾸며본다.
4주차	콩콩콩 놀이터	촉감을 자극시키는 아이클레이, 모루 등의 다양한 재료와 빨대를 이용해 아동이 상상하는 나만의 놀이터를 만들어본다.
5주차	찍어라 콧코	콧코 점을 찍는 놀이를 통해 점, 선, 면에 대해 이해하고 점을 이용한 자유로운 표현을 해 본다.

제 2절 교수 · 학습지도안

1. <주룩주룩 내리는 비>

가. 교수 · 학습지도안

<표-5> 1차시 교수·학습 지도안

활동명	주룩주룩 내리는 비	대상	전도식기 아동	회차	1차시
수업주제	물을 통한 다양한 놀이로 비 오는 날의 모습을 이해하기				
학습목표	1. 물과 다양한 재료를 통해 비오는 날의 모습을 이해한다. 2. 비오는 날을 자유롭게 표현한다. 2. 적극적이며 능동적인 활동을 할 수 있다.				
준비물	물감, 전지, 붓, 색 물주머니, 볼, 필름지, 우산, 스펀지, 바구니, 비 옷 등				
지도 시 유의사항	1. 비와 관련된 ‘비오는 날’ 노래를 미리 준비한다. 2. 색 물주머니는 미리 물을 담아 준비한다. 3. 여러 재료를 아동들이 사용하기 쉽게 배열 해 둔다. 4. 물 놀이 활동 중 친구에게 물을 뿌리지 않도록 지도한다.				
교육단계	교육내용	교수·학습활동		관련자료 및 유의사항	
		교사활동	학생활동		
도입 (10)	학습 환경 조성	○ 주위를 정돈하고 바르게 앉도록 한다. ○ 교사와 학습자 상호간에 인사한다.	○ 교사의 지도에 따라 앉아서 수업을 준비한다. ○ 교사와 인사한다.		
		○ 비와 관련된 노래를			







	<p>동기유발</p>	<p>제시하고 불러보도록 지도한다. - ‘비오는 날’</p> <p>○ 비와 관련된 자료를 제시하며 비에 대해 이야기를 나눈다. - 비는 어떻게 내리는 걸까요? - 비가 내릴 때 기분이 어떤가요? - 비는 왜 내리는 걸까요? - 비가 올 때 하늘의 모습은 어떤가요?</p> <p>○ 활동 목표 제시 다양한 색의 물감과 물주머니, 우산을 보여주며 비 오는 날 풍경을 표현할 것을 알려준다.</p>	<p>○ 제시된 자료를 보며 질문에 답하고 노래를 불러본다.</p>	<p>○ 비와 관련된 노래 준비 후 틀어주기</p>
<p>전개 (30)</p>	<p>재료탐색 및 놀이활동</p>	<p>○ 아동이 상상하는 비 내리는 모습을 표현하기 위해 다양한 재료들을 탐색할 수 있도록 지도한다.</p> <p>○ 큰 스펀지에 물을 적신 후 비가 내리는 원리에 대해</p>	<p>○ 다양한 재료를 탐색 해 본다.</p>	<p>○ 물주머니, 물감, 붓, 스펀지, 비 옷, 우산 등의 다양한</p>

		<p>설명 해 준다.</p> <p>○ 전지 위에 비의 모습을 표현하도록 지도한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 붓에 다양한 색의 물감을 묻혀 전지 위에 흘러내리게 한 후 비 내리는 모습 표현을 돕는다. - 손에 물감을 묻혀 다양한 방법으로 비 표현을 돕는다. <p>○ 아동에게 우산을 하나씩 나누어 주며 쓰게 한 후 물뿌리개와 색 물주머니를 이용해 비 내리는 모습을 재연한다.</p>	<p>○ 물 적신 스펀지를 손으로 쥐욱 짜보며 비가 내리는 원리에 대해 이해한다.</p> <p>○ 붓에 다양한 색의 물감을 묻혀 전지 위에 흘러내리게 하며 비의 모습을 다양하게 표현 해 본다,</p> <p>○ 손에 물감을 묻혀 자유롭게 표현해본다.</p> <p>○ 나누어 준 우산을 쓰고 비를 맞아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 여러 색의 비를 맞아 본다. - 우산 안에서 빗소리를 들어본다. - 비를 손으로 만져 보고 느껴본다. 	<p>재료</p> <p>○ 친구에게 물을 뿌리지 않도록 지도한다.</p>
	표현활동	○ 각자 준비 된 종이 위에 아동이	○ 다양한 재료를 사용하여 내가	○ 도화지,

		<p>생각하는 비 내리는 날의 풍경을 표현하도록 지도한다.</p>	<p>생각하는 비 내리는 날의 풍경을 자유롭게 표현 한다.</p>	<p>붓, 물감, 필름지 등</p>
<p>감상 및 정리 (10)</p>	<p>감상활동</p>	<p>○ 완성된 작품에 대해 이야기 나누고 칭찬해 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬 해 준다. - 어떤 작품을 표현해 보았나요 ? - 왜 이런 모습으로 그려보았나요 ? - 여러 색깔의 비를 맞으며 어떤 느낌이 들었나요 ? - 친구의 작품은 어떤 모습인 것 같나요 ? 	<p>○ 교사와 친구들과 느낀점을 비롯하여 다양한 이야기를 나눈다.</p>	<p>○ 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬 해 준다</p>
	<p>주변 정리 및 인사</p>	<p>○ 스스로 정리 할 수 있도록 충분한 시간을 제공한 후 인사하며 마무리한다.</p>	<p>○ 주변을 정리한 후, 인사하며 마무리한다.</p>	

나. 1차시 지도안 <주룩 주룩 비가 내려요> 활동 모습

<표-6> 1차시 활동 모습

<p><그림-1> 1차시 놀이활동 ①</p> 	<p><그림-2> 1차시 놀이활동 ②</p> 
<p><그림-3> 1차시 놀이활동 ③</p> 	<p><그림-4> 1차시 표현활동 ①</p> 
<p><그림-5> 1차시 표현활동 ②</p> 	<p><그림-6> 1차시 표현활동 ③</p> 

다. 1차시 지도안 <주룩 주룩 비가 내려요> 활동 분석

<표-7> 1차시 활동 분석

활동명	주룩주룩 비가 내려요	기대효과	공간·지각 능력 발달 자발적 신체 움직임 우연의 효과로 창의력 상승 인지 영역 확장
활동내용	물을 통한 다양한 놀이로 비 오는 날의 모습을 이해하고 비오는 날 풍경을 표현한다.		
활동내용 분석	<p>비 오는 날 이라는 동요를 틀어 아이들의 흥미를 이끈 뒤 수업을 진행하였다. 비가 내리는 날 기분이 어떤지 비는 왜 내리는지 등의 비와 관련된 이야기를 나누었다. 비가 내리는 날이 좋다고 하는 아이들도 있었고 비 내리는 날은 밖에 나가서 놀기 힘들어 비가 싫다고 하는 아이들도 있었다.</p> <p>다양한 색의 물감과 물주머니, 우비, 우산을 보여주며 비 오는 날 풍경을 표현할 것을 알려주었다. 색 물주머니가 신기한지 관심을 보이는 아이들이 많았으며 큰 스펀지에 물을 적신 후 비가 내리는 원리에 대해 쉽게 설명 해 준 후 아이들도 물 적신 스펀지를 손으로 짚고 짜보며 즐거워하는 모습을 볼 수 있었다. 친구들과 함께 비 내리는 모습을 전지에 표현할 때 서로 먼저 하고 싶어 잠시 산만한 모습을 보였지만 규칙을 잘 설명해 주었더니 순서대로 양보하며 잘 참여하는 모습을 보여주었다. 손에 물감이 묻자마자 닦아달라고 하는 아이들도 있었지만 대부분의 아이들은 물감을 더 묻히고 싶어 하며 즐겁게 놀이 활동에 참여하였다. 아동에게 우산을 하나씩 나누어 주며 쓰게 한 후 물뿌리개와 색 물주머니를 이용해 비 내리는 모습을 재연하는 놀이를 할 때도 물을 만지고 빗소리를 들으며 흥미로워 하는 아이들이 대부분이었다.</p> <p>표현 활동을 진행 할 때도 놀이 활동에서 했던 놀이들을 잘 이용해 스스로 작품을 잘 완성하는 모습을 보여주었고 자신감을 갖고 수업에 참여할 수 있었다. 필름지로 우산을 만들어 빙빙 돌려보며 작품을 완성한 후 친구들과 즐겁게 역할 놀이를 하며 수업에 만족하고 즐거워하는 모습을 보여주었다.</p>		

2. <꼭꼭 눈 코 입>

가. 교수·학습 지도안

<표-8> 2차시 교수·학습 지도안

활동명	꼭꼭 눈 코 입	대상	전도식기 아동	회차	2차시
수업주제	얼굴 이미지를 인식하고 다양한 감정에 대해 알아본다.				
학습목표	1. 눈, 코, 입의 위치와 명칭, 기능에 대해 알고 얼굴 이미지를 인식할 수 있다. 2. 다양한 감정에 대해 배우고 표현할 수 있다. 3. 적극적이고 능동적인 활동을 할 수 있다.				
준비물	다양한 동그라미 모형 (종이컵, 공, 유리컵 등), 도화지, 물감, 붓,				
지도 시 유의사항	1. ‘동그란 내 얼굴’ 노래를 미리 준비 해 놓는다. 2. 거울 놀이 시 깨질 수 있으므로 가만히 두고 놀이를 하도록 지도한다. 3. 꼭꼭 찌는 과정에서 너무 힘을 많이 주지 않도록 지도한다. 4. 다양한 표정 표현을 위해 자료를 준비 해 둔다.				
교육단계	교육내용	교수·학습활동		관련자료 및 유의사항	
		교사활동	학생활동		
도입 (10)	학습 환경 조성	○ 주위를 정돈하고 바르게 앉도록 한다. ○ 교사와 학습자 상호 간 인사한다.	○ 교사의 지도에 따라 앉아서 수업을 준비한다. ○ 교사와 인사한다.		
	동기유발	○ 표정과 관련된 노래인 ‘ 동그란 내 얼굴’을 들려주며			

		<p>흥미를 유발시킨다.</p> <p>○ 동그란 모형에 대해 이야기 해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동그라미 모양은 어떤 것이 있나요 ? - 네모 모양, 세모 모양과 어떤 점이 다른가요 ? - 동그란 모양을 만져 보면 어떤 느낌이 드나요 ? <p>○ 다양한 표정에 대해 이야기 해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 표정의 자료를 제시 해 보며 따라하게 한 후 어떤 표정인지 이야기 한다. <p>○ 활동 목표 제시</p> <p>다양한 크기와 형태의 동그라미 모양들을 보여주며 동그라미를 이용해 재밌는 얼굴과 표정을 표현할 것을 알려준다.</p>	<p>○ 제시된 자료를 보며 질문에 답하고 노래를 불러본다.</p>	<p>○ 비와 관련된 노래 준비 후 틀어주기</p>
<p>전개 (30)</p>	<p>자료탐색 및 놀이활동</p>	<p>○ 아동의 다양한 표현을 위해 준비한 자료들을 탐색 시켜준다.</p>	<p>○ 다양한 자료를 자유롭게 탐색해</p>	

		<p>○ 큰 접시에 물감을 준비하고 다양한 동그라미 모형에 물감을 묻혀 종이에 자유롭게 찍어보게 한다.</p> <p>○ 준비한 거울을 아동 앞에 두고 눈, 코, 입의 위치와 기능에 대한 설명 후 다양한 표정을 짓게 도와준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 눈, 코, 입의 위치와 기능에 대해 설명한다. - 친구의 표정을 따라해 본다. - 내가 가장 좋아하는 표정을 지어본다. - 어떤 기분일 때 어떤 표정이 나오는지 이야기해 본다. <p>○ 찍은 모양을 관찰하며 어떤 것이 생각나는지 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 표정 놀이와 동그라미 모양이 어떤 연관성이 있는지 생각하게 한다. 	<p>본다.</p> <p>○ 다양한 동그라미 물체에 물감을 묻혀 종이에 콕콕 찍어본다.</p> <p>○ 교사의 설명을 듣고 준비된 거울 앞에서 내가 가장 좋아하는 표정을 지어보고 친구의 표정을 따라 하는 놀이를 한다.</p> <p>○ 찍은 모양을 관찰하며 어떤 것이 생각나는지 이야기해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동그라미 모양과 표정놀이가 어떤 연관성이 있는지 생각하고 이야기해 본다. 	<p>○ 거울, 다양한 동그라미 모형 (종이컵, 빨대, 공 등)</p> <p>○ 거울은 깨질 위험이 있으니 제자리에 가만히 두고 사용하도록 한다.</p> <p>○ 콕콕찍는 활동 시 너무 많은 힘을 주지 않도록 지도한다.</p>
--	--	---	--	--

	표현활동	<p>○ 놀이활동 시 콧코 찍었던 종이 위에 나타난 동그란 모형 안에 다양한 표정을 표현하도록 돕는다.</p> <p>- 다양한 재료를 제시하며 더욱 창의적인 작품을 제작하도록 돕는다.</p>	○ 다양한 재료를 사용하여 자유롭게 표현한다.	○ 도화지, 붓, 물감, 필름지 등
감상 및 정리 (10)	감상활동	<p>○ 완성된 작품에 대해 이야기 나누고 칭찬해 준다.</p> <p>- 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬해 준다.</p> <p>- 어떤 표정이 가장 마음에 드나요?</p> <p>- 어떤 표정들을 그렸나요?</p> <p>- 누구를 생각하고 그려보았나요?</p> <p>- 친구의 작품은 어떤 모습인 것 같나요?</p>	○ 교사와 친구들과 느낀점을 비롯하여 다양한 이야기를 나눈다.	○ 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬해 준다
	주변 정리 및 인사	○ 스스로 정리 할 수 있도록 충분한 시간을 제공한 후 인사하며 마무리한다.	○ 주변을 정리한 후, 인사하며 마무리한다.	

나. 2차시 지도안 < 꼭꼭 눈 코 입 > 활동 모습

<표-9> 2차시 활동 모습

<그림-7> 2차시 놀이활동 ①



<그림-8> 2차시 놀이활동 ②



<그림-9> 2차시 표현활동 ①



<그림-10> 2차시 표현활동 ②



<그림-11> 2차시 표현활동 ③



<그림-12> 2차시 표현활동 ④



다. 2차시 지도안 < 꼭꼭 눈 코 입 > 활동분석

<표-10> 2차시 활동 분석

활동명	꼭꼭 눈 코 입	기대효과	소근육 발달 자발적 능동적 신체 움직임 다양한 재료 사용 능력 발달
활동내용	거울 놀이를 통해 눈, 코, 입의 위치와 명칭, 기능에 대해 알고 얼굴 이미지를 인식 하며 다양한 표정을 표현한다.		
활동내용 분석	<p>수업 시작 시 표정과 관련된 노래를 틀어주며 아이들의 흥미를 유발시켰다. ‘동그란 내 얼굴’ 이라는 노래를 많이 접해 보았는지 신나게 따라 부르는 모습을 보여주었다.</p> <p>동그라미, 세모, 네모 모양을 제시하며 서로 다른 점을 이야기 해 보고 그 중 동그라미에 대해 이야기를 나누어 보았다. 세모와 네모 모양보다는 동그라미 모양을 선호하는 아이들이 대부분이었다. 동그라미 모양이 그리기 쉽고 뽀족 뽀족 하지 않아서 좋다는 아이들이 많았다. 동그라미 모양은 어떤 것이 있냐는 물음에도 어려워하는 모습은 보이지 않고 공, 얼굴, 눈 등의 대답을 서로 하려고 했다. 얼굴 이라는 대답을 들은 후 표정에 관한 설명을 해주었는데 표정이라는 단어를 아직은 이해하지 못하는 아이들이 있어 직접 표정을 지어보며 이야기를 나누어 보았더니 따라하는 아이들이 대부분이었으며 웃는 표정을 보여주며 따라하는 모습에서 아이들의 즐거움을 보고 느낄 수 있었다.</p> <p>다시 주의 집중을 시키고 각자 종이와 동그란 모양의 찍을 수 있는 재료들을 준비하여 나누어 주었다. 물감 사용이 아직 서툴러서 접시에 하나씩 물감을 짜주고 물을 섞어 콧콕 찍기 가장 좋은 농도로 맞추어주었다. 물감을 보더니 흥분하여 손으로 바로 만져버리는 아이들도 있었고 콧콕 찍는 과정에서 손에 묻는 것이 싫어 손을 닦고 싶어하는 아이들도 있었으나 대부분의 아이들이 즐겁게 콧콕 이라고 이야기 하며 다양한 재료를 이용해 종이 위에 여러 모양의 동</p>		

	<p>그라미를 표현하였다.</p> <p>본격적인 표현 활동에 들어가기 전, 준비된 거울을 앞에 두고 노래를 부르며 눈, 코, 입의 위치와 기능에 대한 설명 후 다시 한번 다양한 표정을 짓게 도와주었다. 노래를 부르며 설명을 하니 떠들다 다가도 집중을 잘 하는 모습을 보였다. 처음 표정에 대한 이야기했을 때와는 달리 아이들은 스스로 슬픈 표정 이라고 이야기 하고 슬픈 표정을 짓기도 하고 크게 웃으며 거울 안 자신의 모습을 주의 깊게 보는 모습을 보여주었다.</p> <p>콧코 찍은 여러 동그라미 모양 안에 거울을 보며 표정을 그려 넣어보았다. 이 과정에서 동그라미가 아닌 다른 곳에 그림을 그리고 싶어하는 아이들도 있었고 다양한 표정이 아닌 한 가지 표정으로만 동그라미를 채우는 아이들도 있었다. 눈, 코, 입의 위치는 모두 정확히 표현하는 모습을 보여주었다. 거울이 앞에 있어 정확한 위치에 표현하는 효과를 볼 수 있었던 것 같다.</p>
--	---

3. <어푸 바닷 속 친구들>

가. 교수 · 학습 지도안

<표 -11> 3차시 교수·학습 지도안

활동명	어푸 바닷 속 친구들	대상	전도식기 아동	회차	3차시
수업주제	바닷 속에 사는 동물들에 관한 책을 읽고 신문지 놀이를 한 후 바닷 속을 꾸며본다.				
학습목표	1. 물 속에 사는 동물에 대해 인지한다. 2. 신문지를 이용해 바다를 표현 할 수 있다. 2. 적극적이며 능동적인 활동을 할 수 있다.				
준비물	물감, 전지, 붓, 색 물봉지, 필름지, 우산, 스펀지				
지도 시 유의사항	1. 신문지 활동을 할 때 행동이 과격해 질 수 있으므로 아동들 간 충분한 간격을 두고 지도한다.				

2. 수업 시 소란해 지지 않도록 상황을 잘 관찰하며 지도한다.				
교육단계	교육내용	교수·학습활동		관련자료 및 유의사항
		교사활동	학생활동	
도입 (10)	학습 환경 조성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주위를 정돈하고 바르게 앉도록 한다. ○ 교사와 학습자 상호 간에 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교사의 지도에 따라 앉아서 수업 준비를 갖춘다.. ○ 교사와 인사한다. 	
	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ○ 바닷 속에 사는 동물들에 관한 책을 읽어주고 이야기를 나눈다. - 책에 나오는 물 속 동물 친구들은 누가 있었나요? - 바닷 속 동물 친구들을 본 적이 있나요? ○ 책에 나와 있는 동물의 특징에 대해 이야기를 나누어 보고 동작 놀이를 하게 한다. - 상어는 이빨이 크고 컸어요 ! 우리도 상어처럼 입을 크게 벌려 헤엄쳐 보아요 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 집중하여 이야기를 듣고 물음에 답한다. ○ 특징에 대해 생각해 보고 자유롭게 동작 놀이를 해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 책을 읽어 줄 때는 주의가 산만해 지지 않도록 아동의 흥미를 끌어 재미있게 읽어준다.

		<ul style="list-style-type: none"> - 오징어는 다리가 엄청 많았어요 다리가 많으면 어떤 기분일까요? <p>○ 활동 목표 제시</p> <p>다양한 동물 친구들을 생각하며 바닷 속을 꾸며볼 것을 이야기 해준다.</p>		
전개 (30)	재료탐색 및 놀이활동	<p>○ 아동이 상상하는 바닷 속 모습을 표현하기 위해 다양한 재료들을 탐색 시켜준다.</p> <p>○ 신문지를 찢고 구겨보며 파도에 대해 이야기를 나누도록 지도한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 신문지를 찢으면 어떤 소리가 나나요? - 파도는 어떤 소리가 나나요? - 파도는 어떤 모습인가요? 	<p>○ 다양한 재료를 자유롭게 탐색한다.</p> <p>○ 친구와 충분한 간격을 두고 신문지를 찢고 구기며 파도에 대해 생각 해 본다.</p> <p>○ 파도에 대해 생각하며 자유롭게 표현 해 본다.</p>	<p>○ 신문지 활동 동안에는 과격해 질 수 있으므로 서로 충분한 간격을 두고 활동하도록 지도한다.</p>
	표현활동	○ 바닷 속에 사는	○ 다양한 재료를	○ 도화지,

		<p>동물들을 생각하며 그림을 그리고 오린 후 각자 표현한 신문지 파도 위에 붙혀 나만의 바닷속을 꾸며본다.</p>	<p>사용하여 내가 생각하는 바닷속의 풍경을 자유롭게 표현한다.</p>	<p>붓, 물감, 신문지, 색종이 등</p>
<p>감상 및 정리 (10)</p>	<p>감상활동</p>	<p>○ 완성된 작품에 대해 이야기 나누고 칭찬해 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬 해 준다. - 어떤 바닷 속 풍경을 표현 해 보았나요? - 신문지를 구기면서 어떤 기분이었나요? - 친구의 작품은 어떤 모습인 것 같나요 ? - 작품을 만들기 전과 후 기분이 어떻게 다른가요? 	<p>○ 교사와 친구들과 느낀점을 비롯하여 다양한 이야기를 나눈다.</p>	<p>○ 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬 해 준다</p>
	<p>주변 정리 및 인사</p>	<p>○ 스스로 정리 할 수 있도록 충분한 시간을 제공한 후 인사하며 마무리한다.</p>	<p>○ 주변을 정리한 후, 인사하며 마무리한다.</p>	

나. 3차시 지도안 <어푸 바닷 속 친구들> 활동 모습

<표-12> 3차시 활동모습

<그림-13> 3차시 놀이활동 ①



<그림-14> 3차시 놀이활동 ②



<그림-15> 3차시 놀이활동 ③



<그림-16> 3차시 표현활동 ①



<그림-17> 3차시 표현활동 ②



<그림-18> 3차시 표현활동 ③



다. 3차시 지도안 < 어푸 바닷 속 친구들 > 활동 분석

<표-13> 3차시 활동 분석

활동명	어푸 바닷 속 친구들	기대효과	공간지각 능력 자발적 능동적 신체 움직임 우연의 효과를 토한 창의력 상승
활동내용	신문지를 이용해 구기고 찢는 놀이를 통해 파도를 자연스럽게 표현하고 물 속 동물들을 생각하며 나만의 바닷 속을 꾸며볼 수 있다.		
활동내용 분석	<p>바닷 속에 사는 동물들에 관한 책을 읽어주기 전 아이들이 물 속 동물들에 대해 얼마나 알고 있는지 알아보았다. 책이나 유튜브 등 다양한 매체를 통해서라면 접하기 어려운 것들은 아니기에 처음 보았다거나 주제에 대해 어려워하는 아이들은 없었다. 그래서인지 책의 내용을 더 쉽게 이해하였고 관련된 이야기를 하며 동기유발을 하기가 수월했다.</p> <p>동기유발 후에는 물 속 동물들의 특징을 생각하며 상어처럼 입을 크게 벌려 헤엄 쳐 보기도 하고 다리가 많은 오징어를 생각하며 팔을 다리처럼 하여 네 발로 걸어보기도 하는 등 각 동물의 특징을 잘 살려 즐겁게 활동에 참여하였다.</p> <p>표현 활동에 들어가기 전, 구하기 쉬운 신문지라는 재료를 이용하여 접고, 찢고 구겨보는 놀이를 하며 소근육을 발달시키고 자연스럽게 파도를 표현 해 보았다. 아직은 신문지를 찢기 힘들어 하는 아이들도 있었으며 대부분의 아이들은 여러 놀이 중 신문지를 구기면서 가장 즐거워하는 모습을 보였다.</p> <p>신문지 놀이를 통한 자연스러운 파도 표현 위에 물 속 동물들의 특징을 다시한번 생각하며 물고기와 배, 사람을 그리고 오려 각자 생각하는 바닷 속 모습을 표현 해 보았다. 이 과정에서 난화기를 아직 벗어나지 못한 아이들은 형태를 그릴 때부터 도와달라는 이야기를 하였고 가위질을 아직 어려워하는 아이들도 도움을 요청하</p>		

기도 하였다. 그러나 대부분의 아이들은 스스로 의지를 보이며 끈기있게 작품을 완성하였다. 작품을 완성하기 전부터 아이들은 집에 가져가고 싶다는 이야기를 하였고 완성 후에는 친구들의 작품과 비교하며 즐겁게 그린 것에 대해 이야기를 나누는 모습을 보였다.

4. <콩콩콩 놀이터>

가. 교수·학습 지도안

<표-14> 4차시 교수·학습 지도안

활동명	콩콩콩 놀이터	대상	전도식기 아동	회차	4차시
수업주제	나만의 놀이터를 상상하고 다양한 재료로 만들어 본다.				
학습목표	1. 다양한 길이와 무늬의 모루와 빨대를 이용해 오감을 자극하는 나만의 감각 놀이터를 만들 수 있다. 2. 적극적이며 능동적인 활동을 할 수 있다.				
준비물	우드락 판, 다양한 크기의 빨대, 스티커, 모루, 아이클레이, 본드, 털실, 매직, 가위 등				
지도 시 유의사항	1. 모루에 있는 철사는 다칠 위험이 있으니 끝 부분을 미리 말아 준비 해 놓는다. 2. 오감 자극을 위해 다양한 촉감의 재료를 미리 준비 해 놓는다. 3. 놀이터를 미리 구상 후 아이들이 놀 수 있는 공간을 준비 해 놓는다.				
교육단계	교육내용	교수·학습활동		관련자료 및 유의사항	
		교사활동	학생활동		
도입 (10)	학습 환경 조성	○ 주위를 정돈하고 바르게 앉도록 한다.	○ 교사의 지도에 따라 앉아서 수업 준비를 갖춘다.		

		<p>○ 교사와 학습자 상호 간에 인사한다.</p>	<p>○ 교사와 인사한다.</p>	
	<p>동기 유발</p>	<p>○ 동요 ‘놀이터’ 를 들려 주며 흥미를 유발시킨다.</p> <p>○ 놀이터에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이터는 어떤 곳 인가요? - 놀이터에서 가장 좋아하는 놀이는 어떤 것인가요? - 놀이터에서 놀이를 하면 어떤 기분이 드나요? <p>○ 활동 목표 제시 아이클레이, 빨대, 모루 등의 다양한 촉감의 재료를 이용해 나만의 놀이터를 만들고 놀 수 있도록 설명한다.</p>	<p>○ 제시된 자료를 보며 질문에 답하고 노래 부르며 자유롭게 이야기 한다.</p>	<p>○ 동요 ‘놀이터’ 준비 후 들려주기</p>
<p>전개 (30)</p>	<p>재료탐색 및 놀이활동</p>	<p>○ 아동의 촉감 자극을 위한 다양한 표현을 위해 준비한</p>	<p>○ 다양한 재료를 자유롭게 탐색 해 본다.</p>	<p>○ 우드락 판, 다양한 크기의</p>

		<p>재료들을 탐색 시켜준다.</p> <p>○ 놀이터처럼 미리 꾸며 놓은 공간 안에서 자유롭게 놀 수 있도록 지도한다. (숨놀이터, 빨대놀이터 등)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가장 좋아하는 놀이가 무엇인지 서로 이야기해 보게 한다. - 놀이터에서 놀 때 어떤 기분인지 이야기 나누도록 지도한다. - 나만의 놀이터를 상상하도록 돕는다. <p>○ 스티커를 나누어주고 준비한 우드락 판 위에 나만의놀이터를 생각하며 자유롭게 붙인 후 사인펜으로 선을 잇도록 지도한다.</p> <p>○ 이어진 선을 관찰하며 어떤 것이 생각나는지 이야기 나누도록 지도한다.</p>	<p>○ 놀이터처럼 꾸며진 공간 안에서 나만의 놀이터를 상상하며 자유롭게 놀이한다.</p> <p>○ 스티커를 자유롭게 붙인 후 떨어져 있는 선을 사인펜이나 매직으로 이어본다.</p> <p>○ 각자 이어진 선을 관찰하며 어떤 것이 생각나는지 이야기 해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 긴 미끄럼틀 모양 같아요 - 빙글빙글 도는 모양이에요 	<p>빨대, 스티커, 모루, 아이클레이 본드, 털실, 매직, 가위 등</p>
--	--	--	---	--

	표현활동	<p>○ 스티커를 붙인 우드락 판 위에 다양한 길이와 무늬가 있는 보들보들 모루와 딱딱한 빨대, 부드러운아이클레이를 주로 하여 나만의 감각 놀이터를 만들어본다.</p> <p>- 다양한 재료를 제시하며 더욱 창의적인 작품을 제작하도록 돕는다.</p>	<p>○ 다양한 재료를 사용하여 나만의 놀이터를 자유롭게 표현한다.</p>	<p>○ 모루 사용 시 다칠 수 있으므로 주의한다.</p> <p>○ 재료 접착 시 본드나 글루건 사용은 교사가 하도록 한다.</p>
감상 및 정리 (10)	감상활동	<p>○ 완성된 작품에 대해 이야기 나누고 칭찬해 준다.</p> <p>- 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬해 준다.</p> <p>- 어떤 놀이터를 생각하고 만들었나요?</p> <p>- 누구와 노는 모습을 상상했나요?</p> <p>- 친구의 작품은 어떤 모습인 것 같나요 ?</p> <p>- 놀이터를 만들며</p>	<p>○ 교사와 친구들과 느낀점을 비롯하여 다양한 이야기를 나눈다.</p>	<p>○ 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬해 준다</p>

		어떤 기분이 들었나요?		
	주변 정리 및 인사	○ 스스로 정리 할 수 있도록 충분한 시간을 제공한 후 인사하며 마무리한다	○ 주변을 정리한 후, 인사하며 마무리한다.	

나. 4차시 지도안 < 쿵쿵 놀이터 > 활동 모습

<표-15> 4차시 활동 모습

<p><그림-19> 4차시 놀이활동 ①</p> 	<p><그림-20> 4차시 놀이활동 ②</p> 
<p><그림-21> 4차시 놀이활동 ③</p> 	<p><그림-22> 4차시 표현활동 ①</p> 

<그림-23> 4차시 표현활동 ②



<그림-24> 4차시 표현활동 ③



다. 4차시 지도안 < 쿵쿵쿵 놀이터 > 활동분석

<표-16> 4차시 활동분석

<p>활동명</p>	<p>쿵쿵쿵 놀이터</p>	<p>기대효과</p>	<p>공간지각 능력 상승 촉감 및 소근육 발달 자발적 능동적 신체 움직임 형태 인지능력 발달</p>
<p>활동내용</p>	<p>촉감을 자극시키는 아이클레이, 모루, 빨대 등의 다양한 재료를 이용해 아동이 상상하는 나만의 놀이터를 만들어본다.</p>		
<p>활동내용 분석</p>	<p>아이들이 가장 좋아하는 공간이 될 수 있으며 친숙한 공간이지만 동기 유발을 위해 놀이터 노래를 틀어주고 같이 불러보았다. 한 명도 빠짐없이 노래가 나올 때부터 너무 좋아하는 모습을 보여주었으며 노래가 끝난 후에도 서로 놀이터에 대한 이야기를 빨리 하고 싶어하는 모습이였다. 놀이터를 상상하며 다양한 이야기를 하면서도 아이들은 즐거워하고 이야기 하는 것만으로도 흥미를 느끼는 모습을 볼 수 있었다.</p> <p>놀이터처럼 꾸며진 공간에서 놀이를 하였는데 이 과정에서는 미끄럼틀을 좋아하는 아이들이 가장 많았고 코로나 때문에 친구들이랑 놀이터에 못 간다는 말을 하는 아이들도 있었다. 그래서인지 기분 좋음을 소리를 지르며 표현하기도 하고 자발적이고 자유로운 놀이 활동이 무</p>		

	<p>리 없이 진행되었다. 더 놀고 싶어하는 아이들이 있었으나 준비한 다양한 재료를 제시하여 흥미를 이끌었고 미리 준비 해 둔 판에 스티커를 붙이고 선을 잇는 과정에서도 집중하는 모습을 보여주었다.</p> <p>스티커를 붙인 판 위에 자신이 상상하는 놀이터의 모습을 자유롭게 표현 해 보도록 지도하였다. 잘 구부러지는 모루, 상대적으로 딱딱한 빨대, 부드럽고 말랑 말랑한 촉감의 아이클레이 등의 다양한 재료를 이용해 촉감을 자극시키고 만들어보았다. 아이클레이의 선호도가 가장 높았으나 처음 접해보는 모루에 대한 호기심도 컸다.</p> <p>집중하며 스스로 상상하여 꾸민 놀이터를 보며 아이들은 어떤 놀이기구를 만들었는지 나서서 설명 해 주기도 하고 실제로 이런 놀이터가 있으면 매일 나가서 놀고 싶다고 이야기 하는 아이도 있었다. 아이들이 가장 좋아하는 공간이라 그런지 작품을 소중하게 여기며 친구들과 비교하고 서로 칭찬하는 모습을 볼 수 있었다.</p>
--	--

5. <콧콧 찍어라>

가. 교수·학습 지도안

<표-17> 5차시 교수·학습 지도안

활동명	콧콧 찍어라	대상	전도식기 아동	회차	5차시
수업주제	점, 선, 면에 대해 이해하고 점을 이용한 자유로운 표현을 해 본다.				
학습목표	1. 스티커와 찍을 수 있는 물건을 이용해 선을 잇고 다양한 형태를 표현할 수 있다 2. 점과 선, 면의 형태를 이해할 수 있다. 3. 적극적이며 능동적인 활동을 할 수 있다.				
준비물	물감, 도화지, 붓, 다양한 크기의 동그란 모양 스티커, 색연필, 실 등				
지도 시 유의사항	1. 다양한 표현 활동이 이루어질 수 있도록 미리 자료를 준비 해 놓는다. 2. 수업 시 소란해 지지 않도록 상황을 잘 관찰하며 지도한다.				
교육단계	교육내용	교수·학습활동			관련자료

		교사활동	학생활동	및 유의사항
도입 (10)	학습 환경 구성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주위를 정돈하고 바르게 앉도록 한다. ○ 교사와 학습자 상호 간에 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교사의 지도에 따라 앉아서 수업 준비를 갖춘다. ○ 교사와 인사한다. 	
	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ○ 퀴즈를 내어 호기심을 자극한다. <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 우리가 만날 친구는 무늬가 있는 옷을 입고 있어요 무늬가 있 는 동물 친구들 이름을 말해볼까요? ○ 무늬가 있는 동물 사진을 보여주며 점, 선, 면에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 이 동물은 무늬 옷 을 입고 있죠 어떤 모양의 옷을 입고 있나요? - 나비, 얼룩말, 고양 이 등 - 이 동물에서 선은 무엇일까요? ○ 활동 목표 제시 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 제시된 자료를 보며 질문에 답하고 퀴즈를 맞추며 자유롭게 이야기 나눈다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 고양이, 얼룩말, 나비 등의 자료를 준비 해 둔다.

		<p>다양한 종류의 동그란 스티커와 실, 색종이를 보여주며 점, 선, 면에 대해 설명한다.</p>		
전개 (30)	<p>재료탐색 및 놀이활동</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 아동이 상상하는 것을 자유롭게 표현하기 위해 다양한 재료들을 탐색 시켜준다. ○ 전지 위에 스티커를 붙이고 이어보도록 지도한다. ○ 무늬가 없는 동물과 나비 자료를 준비하고 스티커를 비롯한 다양한 재료를 이용해 동물의 무늬를 콕콕 찍어 꾸미도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 재료를 자유롭게 탐색 해 본다. ○ 전지 위에 스티커를 붙이고 다양한 재료로 선을 이어본다. ○ 자료 위에 다양한 재료로 자유롭게 표현 해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 종류의 동그라미 스티커, 실, 색종이 등
	<p>표현활동</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 각자 준비된 종이 위에 스티커를 붙이고 여러 가지 점을 이용한 작품을 표현하도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 재료를 사용하여 점을 이용한 작품을 자유롭게 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 도화지, 붓, 물감, 면봉, 꾸미기 재료 등

감상 및 정리 (10)	감상활동	<p>○ 완성된 작품에 대해 이야기를 나누고 칭찬 해 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬 해 준다. - 어떤 모양을 표현 해 보았나요? - 점을 이어보니 멋진 모양이 완성되었어요 ! - 왜 이런 모습으로 그려보았나요? - 콧코 점을 찍으며 어떤 기분이 들었나요? - 친구의 작품은 어떤 모습인 것 같나요 ? 	<p>○ 교사와 친구들과 느낀 점을 비롯하여 다양한 이야기를 나눈다.</p>	<p>○ 형태, 색감, 독창적인 발상 등에 대해 구체적인 방법으로 칭찬 해 준다</p>
	주변 정리 및 인사	<p>○ 스스로 정리 할 수 있도록 충분한 시간을 제공한 후 인사하며 마무리한다.</p>	<p>○ 주변을 정리한 후, 인사하며 마무리한다.</p>	

나. 5차시 지도안 < 꼭꼭 찍어라 > 활동 모습

<표-18> 5차시 활동 모습

<p><그림-25> 5차시 놀이활동 ①</p> 	<p><그림-26> 5차시 놀이활동 ②</p> 
<p><그림-27> 5차시 표현활동 ①</p> 	<p><그림-28> 5차시 표현활동 ②</p> 
<p><그림-29> 5차시 표현활동 ③</p> 	<p><그림-30> 5차시 표현활동 ④</p> 

다. 5차시 지도안 < 꼭꼭 짚어라 > 활동 분석

<표-19> 5차시 활동 분석

활동명	꼭꼭 짚어라	기대효과	자발적 신체 움직임 형태 인지능력 발달 창의적 표현 발달
활동내용	<p>꼭꼭 점을 찍는 놀이를 통해 점, 선, 면에 대해 이해하고 점을 이용한 자유로운 표현을 해 본다.</p>		
활동내용 분석	<p>퀴즈를 통해 수업 주제에 대해 접근하여 아이들이 수업 시작 전부터 적극적이고 자발적인 모습으로 손을 들어 참여하는 모습을 보여주었다. 정답을 맞춘 후 무늬가 있는 동물의 자료를 제시 했을 때 동물을 보았거나 좋아하는 동물에 대해 이야기 하며 자연스럽게 점, 선, 면에 대한 이야기를 나눌 수 있었다.</p> <p>무늬가 없는 동물과 나비 자료를 준비하고 스티커를 비롯한 다양한 재료를 이용해 동물의 무늬를 꾸미도록 지도할 때는 스티커를 많이 붙이고 싶어 열정적인 모습을 보였으며 노래를 부르며 하는 활동으로 인해 아이들이 더 즐겁고 재미있게 놀이하며 수업에 참여하는 모습을 볼 수 있었다.</p> <p>각자 준비된 종이 위에 스티커를 붙이고 여러 가지 점을 이용한 작품을 표현하도록 지도하였고 이 과정에서 아이들은 각자 선을 잇고 점을 짚어보며 바닷 속을 꾸미는 친구, 선을 이어 나비를 그리는 친구 등 생각보다 더 다양한 형태의 작품들을 완성하였다.</p> <p>꼭꼭 점을 찍는 놀이를 통해 아이들은 점을 이으면 선이 되고 많은 점들이 모이면 면이 된다는 것을 자연스럽게 인지할 수 있었으며 전 차시에 점을 잇는 활동을 해 보아서 선과 선을 잇는 과정에서도 조금 더 발전 된 모습들을 보여주었다.</p> <p>완성된 작품에 대해 서로 꼭꼭 짚어서 나비가 됐어요 멍멍이가 됐어요 라는 이야기를 나셔서 해 주었으며 바로 형태를 그릴 때 보다 점을 찍고 선을 이은 후 활동을 하니 형태가 더욱 뚜렷하게 나타나는 경향을 보였다.</p>		

제 4장. 결 론

아동은 놀이를 통해 생활하며 학습하고 이는 아동의 조화로운 성장을 위한 중요한 활동 중 하나이기 때문에 아동 교육에서 놀이를 통한 교육의 중요성은 점차 강조되고 있다. 아동에게 놀이는 학습이자 삶 자체라고 해도 과언이 아닐만큼 아동들은 사물을 인지하며 세상과 소통하는 모든 방법들을 놀이를 통해 배운다. 본 연구에서는 아동을 대상으로 하는 미술 교육은 아동들에게 표현하는 자체로 즐거움을 느낄 수 있게 하며 창의성 개발과 긍정적인 정서를 길러주어야 한다는 점을 전제로 놀이미술이 가장 적합한 전도식기 아동을 대상으로 하여 놀이미술 교육 프로그램을 개발함으로써 새로운 아동 미술교육의 방향을 제시하고자 하였다.

본 연구에서는 전도식기 아동의 놀이 유형 발달 단계를 고려하여 이 시기에 가장 많이 나타나는 놀이 방식인 사회적 놀이, 구성놀이, 상징놀이 방법을 중심으로 놀이미술 교육 프로그램을 계획하고 총 5주차 과정으로 교수 학습 지도안을 제시하여 전도식기 아동을 대상으로 실제 수업을 진행하였다. 1주차 ‘주룩 주룩 내리는 비’ 는 아동이 일상 속에서 매일 접하는 물을 주제로 비가 내리는 듯한 자연스러운 선과 점들을 통해 다양한 놀이를 해 보며 비 오는 날의 모습을 자연스럽게 이해하고 표현할 수 있도록 하였다. 2주차 ‘꼭꼭 눈 코 입’은 거울 놀이를 통해 눈, 입, 코의 위치와 명칭, 기능에 대해 알아보고 친구와 다양한 표정을 지어보며 자유로운 방법으로 얼굴 이미지를 표현할 수 있도록 하였다. 3주차 ‘어푸 바닷 속 친구들’ 은 바닷 속에 사는 동물들에 관한 책을 읽어주어 흥미를 이끈 후 신문지를 이용해 구기고 찢는 놀이를 통해 나만의 바다를 꾸며볼 수 있도록 지도하였다. 4주차 ‘콩콩 놀이터’ 는 우연적 형상을 나타내는 실을 이어보며 스티커를 붙이는 놀이를 통해 소근육을 발달시키고 촉감을 자극시키는 아이클레이, 모루 등의 다양한 재료와 빨대를 이용하여 아동이 상상하는 나만의 놀이터를 만들어 볼 수 있도록 지도하였다. 5주차 ‘찍어라 콧코’ 은 콧코 점을 찍는 놀이를 통해 점, 선, 면에 대해 이해하고 점을 이용해 자유로운 표현을 해 볼 수 있도록 지도하였다.

이와 같이 놀이 활동을 접목한 다섯 개의 놀이미술 교수·학습 지도안을 통해 나타난 아동들의 모습을 살펴보면 아동들은 마음껏 표현 할 수 있는 환경 속에서 놀이 활동을 하며 강한 집중력과 흥미를 보였으며 다양한 재료를 이용한 놀이 활동으로 증폭 된 호기심은 표현 활동으로 연계되어 수업이 진행 될수록 아동들은 적극적인 자세로 임하였다. 놀이를 통한 자유로운 표현으로 다양한 연상법이 나타나기도 하였고 여러 재료를 활용한 표현 활동 동안에는 다양한 재료를 탐색하고 감각을 자극하는 활동으로 언어 표현이 미숙한 아동의 신체 감각을 자극해 재료의 특징들을 감각적으로 터득하는 모습을 보여주기도 하였다. 이러한 감각적 터득은 독특한 방식으로 이어져 아동들은 개성있는 창의력 신장을 도모 하였다. 전도식기 아동들에게 적합한 흥미를 이끄는 다양한 놀이를 통한 미술 교육으로 아동들은 점차 도전적인 모습을 보여주기도 하였고 적극적인 태도와 자세로 성취 의욕 또한 높여주었다. 혼자 익숙한 아이들에게 함께 하는 놀이 활동은 친밀감을 형성하여 협동심을 발휘하게 하였으며 이로 인해 서로를 이해하고 수용하는 사회성 신장의 모습도 보여주었다. 찢기, 뿌리기, 구기기 등의 신체 활동을 통해 아동들은 자신의 감정을 자유롭게 표현하면서 정서 안정을 이루어 나가기도 하였으며 제약 없는 자유로운 표현 활동을 통해 매사에 부정적으로 반응하던 아동의 감정이 긍정적으로 순화되는 모습도 볼 수 있었다. 이와같이 언어 사용이 서툰 아동들에게 놀이미술은 아동 마음 속 긴장과 스트레스를 해소하는 매개체가 됨을 다양한 놀이를 통한 미술교육을 통해 확인할 수 있었다.

결론적으로 놀이를 통한 미술교육은 아동에게 즐거움을 주고 정신적·육체적으로 올바른 성장에 기여하는 것과 더불어 창의력 신장에 큰 잠재력을 지님을 알 수 있다. 이에 대한 구체적 활용 방법과 중요성을 알리기 위해 전문적인 교사의 재교육과 지속적 연구가 필요하며 아동들이 다양한 감정을 자유롭게 표현 할 수 있는 놀이 활동을 위해 알맞은 장소와 다양한 재료, 충분한 시간 등을 제공하고 아동들에게 더욱 유익한 프로그램이 될 수 있도록 더욱 자세한 방법으로 교수·학습 지도안을 구성하는 노력도 필요하다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 이규선 외, 「미술교육학」, (교육과학사, 2019).
- 박정아, 「연간 미술교육 프로그램에 의한 유아 미술활동 지도」, (창지사, 2004).
- 이명호, 「창의적 아동미술교육」, (창지사, 2003).
- 채영미, 「미래인을 키우기 위한 아동미술 활동의 지도와 이해」, (창지사, 2016).
- 이수경, 아동미술교육, (파주, 양서원, 2017).
- 이동영, 「미술로 키워라」, (공존, 2020).
- 정금자, 「유아놀이 지도의 이론과 실제」, (교육과학사, 1999).
- 지성애 등, 「놀이지도」, (파주, 정빈사, 2012).
- 심성경 등, 「놀이지도」, (고양 : 공동체, 2010).
- 황의명, 박찬옥 공저, 「유아를 위한 감성 교육 프로그램」, (양서원, 1997).

<학위논문>

- 백은경, 「미술놀이 프로그램을 통한 유아의 창의성 신장에 관한 연구」, (석사학위논문, 수원대학교, 2017).
- 한이진, 「놀이미술교육 프로그램에 관한 연구」, (석사학위논문, 한남대학교, 2010).
- 김연지, 「놀이를 통한 미술이 아동에게 미치는 영향 연구」, (석사학위논문, 대구가톨릭대학교, 2003).

- 한지연, 「놀이미술교육 프로그램에 관한 연구」, (석사학위논문, 한남대학교, 2010).
- 정미경, 「놀이를 통한 유아 음악 교육의 심미적 접근에 관한 고찰」, (석사학위 논문, 대구가톨릭대학교 교육대학원, 2002).
- 김용석, 「누리과정 예술경험영역에서 놀이미술 적용 방안에 대한 연구」, (석사 학위 논문, 조선대학교 교육대학원, 2014).

<사이트>

- 「아동미술」, 미술대사전(용어편), 한국사전연구사, 1998.
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=262111&cid=42635&categoryId=42635>
- 네이버블로그, 「beginner를위한 art therapy」, 2021.03.21.
<https://blog.daum.net/yrs2006/70>
- 「놀이」, 위키백과, 2020.11.23.
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%86%80%EC%9D%B4>