



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](#)

2022년 2월

석사학위 논문

미술놀이활동이 ADHD 아동의
창의성 증진에 미치는 효과

- 단일사례연구 -

조선대학교 대학원

미술심리치료학과

김도연

미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과

- 단일사례연구 -

The Effect of Art Play Activities
on the Creativity Enhancement for a Child with ADHD
- A Single Case Study -

2022년 2월 25일

조선대학교 대학원

미술심리치료학과

김도연

미술놀이활동이 ADHD 아동의
창의성 증진에 미치는 효과

- 단일사례연구 -

지도교수 김 택 호

이 논문을 이학 석사학위 신청 논문으로 제출함

2021년 10월

조선대학교 대학원

미술심리치료학과

김 도 연

김도연의 석사학위논문을 인준함

| | | | | |
|-----|-------|----|------------|-----|
| 위원장 | 조선대학교 | 교수 | <u>김승환</u> | (인) |
| 위원 | 조선대학교 | 교수 | <u>문정민</u> | (인) |
| 위원 | 조선대학교 | 교수 | <u>김택호</u> | (인) |

2021년 12월

조선대학교 대학원

목 차

| | |
|-----------------------------------|----|
| ABSTRACT | vi |
| | |
| I . 서론 | 1 |
| A. 연구의 필요성 및 목적 | 1 |
| B. 연구문제 | 3 |
| C. 용어의 정의 | 4 |
| 1. ADHD 아동 | 4 |
| 2. 창의성 | 4 |
| 3. 미술놀이활동 | 4 |
| | |
| II . 이론적 배경 | 5 |
| A. ADHD 아동 | 5 |
| 1. ADHD 아동의 개념 정의 및 특성 | 5 |
| B. ADHD 아동과 창의성 | 8 |
| 1. ADHD 아동의 창의성 개념 정의 및 특성 | 8 |
| 2. ADHD 아동의 창의성에 영향을 미치는 요인 | 12 |
| C. 미술놀이활동과 ADHD 아동의 창의성 | 15 |
| 1. 미술놀이활동의 개념 정의 및 특성 | 15 |
| 2. 미술놀이활동과 ADHD 아동의 창의성 | 17 |
| | |
| III . 연구 방법 | 20 |

| | |
|--------------------------------|----|
| A. 단일사례연구 | 20 |
| B. 연구 대상 | 21 |
| 1. 인적사항 | 21 |
| 2. 성장과정 | 22 |
| 3. 가족특성 | 23 |
| C. 연구 절차 | 25 |
| D. 연구 도구 | 27 |
| 1. 초등 도형 창의성 검사(K-FCES) | 27 |
| E. 미술놀이활동 프로그램 | 31 |
| 1. 미술놀이활동 프로그램의 목표 | 31 |
| 2. 미술놀이활동 프로그램의 구성절차 | 31 |
| 3. 미술놀이활동 프로그램의 구성내용 | 33 |
| F. 자료 분석 | 38 |
| | |
| IV. 연구 결과 | 39 |
| A. ADHD 아동의 창의성 양적 분석 결과 | 39 |
| B. ADHD 아동의 창의성 질적 분석 결과 | 40 |
| 1. 미술놀이활동 회기별 창의성 분석 | 41 |
| 2. 미술놀이활동 단계별 창의성 분석 | 87 |
| | |
| V. 결론 및 제언 | 96 |
| A. 결과요약 및 논의 | 96 |
| B. 제언 | 99 |

참고문헌 100

국문초록 109

부록 112

표 목 차

| | |
|--|----|
| 표 1. DSM-5의 진단기준에 제시된 ADHD 아동의 행동 특성 | 6 |
| 표 2. ADHD 아동의 일반적 발달영역의 문제점 | 7 |
| 표 3. 학자별 창의성의 개념 | 9 |
| 표 4. 창의성 구성요인 | 14 |
| 표 5. 가족의 특성 | 24 |
| 표 6. 연구 절차 | 26 |
| 표 7. 소검사 내용과 측정요인 | 27 |
| 표 8. 초등 도형 창의성 검사방법 | 28 |
| 표 9. 초등 도형 창의성 채점방법 | 30 |
| 표 10. 프로그램 회기별 구성절차 | 31 |
| 표 11. 미술놀이활동 프로그램 | 34 |
| 표 12. 창의성 검사 사전-사후 변화 결과 | 39 |
| 표 13-1. 미술놀이활동 1회기 내용 및 분석 | 43 |
| 표 13-2. 미술놀이활동 2회기 내용 및 분석 | 47 |
| 표 13-3. 미술놀이활동 3회기 내용 및 분석 | 52 |
| 표 13-4. 미술놀이활동 4회기 내용 및 분석 | 56 |
| 표 13-5. 미술놀이활동 5회기 내용 및 분석 | 61 |
| 표 13-6. 미술놀이활동 6회기 내용 및 분석 | 65 |
| 표 13-7. 미술놀이활동 7회기 내용 및 분석 | 70 |
| 표 13-8. 미술놀이활동 8회기 내용 및 분석 | 75 |
| 표 13-9. 미술놀이활동 9회기 내용 및 분석 | 80 |
| 표 13-10. 미술놀이활동 10회기 내용 및 분석 | 84 |
| 표 14. 단계에 따른 작품감상 글쓰기 내용 | 92 |

그림 목 차

| | |
|---|----|
| 그림 1. 연구대상의 가계도 | 23 |
| 그림 2. 창의성 하위요인에 대한 사전-사후 변화 결과 비교 | 40 |
| 그림 3-1. 1회기 놀이-자기소개 | 41 |
| 그림 3-2. 1회기 미술작품-나의 캐릭터 | 42 |
| 그림 4-1. 2회기 놀이-물감놀이 | 45 |
| 그림 4-2. 2회기 미술작품-훨훨 나는 나비 | 46 |
| 그림 5-1. 3회기 놀이-실 데칼코마니 | 49 |
| 그림 5-2. 3회기 미술작품-두 개의 세상 | 50 |
| 그림 6-1. 4회기 놀이-동물단어표현 | 53 |
| 그림 6-2. 4회기 미술작품-동물 세상 | 54 |
| 그림 7-1. 5회기 놀이-숨은그림찾기 | 58 |
| 그림 7-2. 5회기 미술작품-물고기 잠수함 | 59 |
| 그림 8-1. 6회기 놀이-나의 장점 | 62 |
| 그림 8-2. 6회기 미술작품-달팽이, 개구리 | 63 |
| 그림 9-1. 7회기 놀이-관찰놀이 | 68 |
| 그림 9-2. 7회기 미술작품-수영하는 우리가족 | 69 |
| 그림 10-1. 8회기 놀이-데페이즈망 | 72 |
| 그림 10-2. 8회기 미술작품-하늘을 나는 수달 | 73 |
| 그림 11-1. 9회기 놀이-풍선놀이 | 77 |
| 그림 11-2. 9회기 미술작품-수달천사 | 78 |
| 그림 12-1. 10회기 놀이-이야기 꾸미기 | 82 |
| 그림 12-2. 10회기 미술작품-숲속 목욕탕 | 83 |

ABSTRACT

The Effect of Art Play Activities on the Creativity Enhancement for a Child with ADHD - A Single Case Study -

Kim Do Yeun

Advisor : Prof. Kim Tack Ho, Ph.D.

Department of Art Psychotherapy

Graduate School of Chosun University

The purpose of this study is to investigate the effect of art play activities on promoting creativity for children with ADHD

For this, the study targeted a child with ADHD, and total 10 art play activities were conducted once a week for 90 minutes each time from Jun.17th to Aug. 12th, 2021. For the data analysis of this study, the process of art play activities was observed and recorded, all art works were filmed and analyzed. After each session of art play activities, the subject of the study wrote appreciation of the art work.

For the analysis of the program implementation results, the K-FCES (Elementary Shape Creativity Test) of Jeon Kyung-won and Jeon Kyung-nam (2008) was conducted to compare and analyze the test results, and the changes in creativity and work appreciation writing by session were analyzed. The results of this study are as follows.

First, it was found that art activities have a positive effect on improving the creativity, and significant changes were found for the child with ADHD

Second, during the art play activity sessions, there were positive changes

in creativity and work appreciation writing step by step.

Summarizing the above study results, it can be seen that art play activity programs are effective in enhancing the creativity of the child with ADHD. Through art play activities, the child with ADHD positively understood and expressed herself to discover her strengths and demonstrate her imagination. In addition, on the process of talking naturally about experiences and emotions in art play activities with a researcher, the experience of mutual exchange of positive empathy and support seems to have had a positive effect on the creativity of the child with ADHD.

Accordingly, this study provided results and basic data that art play activities are effective in promoting creativity of children with ADHD. This study is expected to enhance the creativity and serve as an opportunity to grow happily and healthily with confidence for children with ADHD

Key words : Children with ADHD, Creativity, Art ply activity

1. 서론

A. 연구의 필요성 및 목적

교육부에서는 2013년부터 정서·행동 문제를 가진 아동의 조기발견 및 개입을 위해 ‘학생 정신건강 검진사업’을 시행하고 있으며, 초등학생 정서·행동 특성 검사 항목에 ADHD 검사를 포함하여 장애를 겪는 아동을 선별하고 있다(교육부, 2019). 정서·행동 문제를 가진 아동의 상당수가 ADHD로 알려진 주의력결핍 과잉 행동장애(Attention Deficit Hyperactivity Disorder; ADHD)로 분류될 수 있다. ADHD는 주의력결핍 및 과잉행동·충동성이 주요 증상으로 나타나며 12세 이전 아동기에 발병하여 가정과 학교 그리고 사회 등에서 기능적 행동에 지장을 초래하는 아동 신경 발달 장애이다(American Psychiatric Association, 2013).

건강보험심사평가원(2019)의 보건의료빅데이터개방시스템의 통계자료에 의하면 5-14세 ADHD 대상은 2015년 37,677명에서 2019년 45,533명으로 20.85%의 높은 증가 추세를 보이고 있다(이미지, 2021).

특히 학령기 ADHD 아동은 학교에서 인내심이 부족하고 지속적인 집중에 어려움이 있으며 무질서함 같은 행동 양상을 보인다(이미지, 2021). 이러한 행동으로 인해 부모나 교사에게 지적을 받게 되고 반복된 지적은 문제아로 낙인을 찍히기도 하고 또래와 갈등이 생길 가능성도 크며 과제를 수행하는데도 어려움이 있다(서희원, 2019). 다양한 부정적인 경험들은 ADHD의 주요 증상뿐 아니라 좌절, 자존감 상실 등 2차적인 문제에 영향을 미칠 가능성이 있다(김미경·문장원 외, 2007). 또한 ADHD는 공존질환이 매우 높은 장애로 학령기 때 치료되지 않으면 청소년기와 성인기를 거치면서 적대적 반항장애, 품행장애, 우울장애, 반사회성 행위와 물질남용과 같은 중독으로 진행될 수 있다(김정원, 2014). 그러므로 처음 학교생활을 시작하는 학령기에 발견하여 체계적으로 치료하는 것이 중요하다(박완주 외, 2015)고 할 수 있다. ADHD는 적절한 시기에 적절한 개입을 받을 경우 효과적으로 치료될 수 있는 장애이다(이명주, 2006).

현재까지 효과적으로 입증된 ADHD의 치료적 접근은 약물치료, 부모훈련, 사회기술훈련, 인지행동치료 등이 있다. 그러나 이러한 치료적 접근은 ADHD 아동의 문제

행동 개선에는 효과가 있지만 학업문제나 대인관계, 내적인 동기, 정서문제까지 치료해 주지 못하는 한계가 있다고 알려져 있다(김미경, 2020). 이에 최근 들어 국내에서는 심리치료에 대한 관심이 더욱 커져가며 학교나 지역아동센터, 바우처 제도 등을 통하여 심리치료를 경험할 수 있는 기회와 접근성 또한 계속하여 발전하고 있는 추세이다(서희원, 2019).

기존의 ADHD 연구들은 주로 ADHD 아동이 가지고 있는 부주의, 과잉행동, 충동성, 부적응, 공격성, 불안, 분노 등 부정적인 문제행동을 개선하는 방법에만 초점이 맞추어져 연구되었다(이명희, 2006). ADHD 아동은 자신이 지닌 강점과 재능이 분명히 존재함에도 불구하고 문제를 먼저 인식하는 주변인들에 의해서 현실적으로 특별한 재능을 발휘하지 못하고 있는 실정이다(배숙경, 2015). 모든 인간은 부정적 요소만큼이나 긍정적 요소도 함께 지니고 있다(최혜영, 2014). 그러므로 ADHD의 행동 특성을 단순히 문제라는 관점에서 벗어나 “활발함”, “에너지가 넘침”으로 바라보고 이해하는 관점의 변화가 필요하다(최혜영, 2014). 관점 변화를 통해 ADHD의 특성을 창의성이라는 강점으로 보고 접근하여 ADHD 아동이 스스로 창의성을 발견하는 과정을 경험한다면 문제를 개선하고 변화하는데 도움이 될 것이라고 생각된다.

창의성은 자신과 타인의 행복을 위하여 사회와 문화에서 가치를 부여할 수 있는 물건이나 아이디어를 만들어 내는 것뿐만 아니라, 문제를 해결하기 위해 새로운 의견을 내는 능력 또는 그것을 기초화하는 인격적인 특성이라고 정의할 수 있다(전경원, 2000). 창의성은 흥미와 관심을 유발할 수 있는 다양한 활동 속에서 표현되므로(전경원, 2000) 상상력을 발휘할 수 있도록 다양한 자극을 주고 표현의 자유를 폭넓게 허용하여 표현의 기법을 길러주는 것이 효과적이다(최한주, 2019). 또한 자유로운 분위기와 안전한 환경 속에서 개발될 수 있고(박영태, 2002) 예술을 통해 관계 속에서 증진될 수 있다(이민정, 2017).

미술놀이활동은 여러 가지 미술 매체를 활용하여 자유롭게 자신이 원하고 상상한 바를 표현한다(공마리아 외, 2019). 특별한 목적이나 동기 없이도 재미있게 활동하면서(Park, 2000) 자연스럽게 자기의 생각이나 느낌, 그리고 상상력을 발휘하여 창의성을 증진시킨다(공마리아 외, 2019). 그러므로 주의가 산만하고 자기조절이 어려운 ADHD 아동에게는 재미있고 자발적으로 흥미를 가지고 참여할 수 있는 미술놀이활동이 유용한 접근이라고 할 수 있다. 변화되는 사회 속에서 살아가야 할 ADHD 아동이 문제 상황에 능동적으로 대처하고 적응하는데 창의적인 능력은

무엇보다 중요하다(김현아, 2009). ADHD 아동이 미술놀이활동 프로그램을 통해 자기표현과 사회적 인지적 기능을 증진시켜(Jung et al, 2013) 보다 자신감을 가지고 미술활동을 함으로서 창의성이 증진될 수 있을 것으로 생각된다. 더불어 미술놀이활동을 위한 규칙을 수용하는 과정에서 축적되는 자기통제력의 향상은 ADHD 아동의 문제행동을 긍정적으로 개선시킬 수 있을 것이다(장혜경·최외선, 2008).

창의성 증진에 효과가 있음을 밝히는 선행연구들(배숙경, 2015; 최혜영, 2014; 이충헌, 2011; 최희선, 2006)은 ADHD 아동의 창의성 증진에 미술적 접근이 효과적임을 보여준다. 또한 미술적 접근과 ADHD 아동의 창의성, 문제행동 개선이 상호연관성이 있음을 알 수 있다. 하지만 ADHD 아동의 창의성 증진과 관련된 미술적 접근 선행연구는 중요성에 비해 아직 부족하다고 여겨지며 선행연구에서는 ADHD 아동의 인성, 행동특성, 태도 등에 대한 폭넓은 이해와 수용이 필요하다고 보았다(배숙경, 2015). 창의성을 증진시키기 위해서는 ADHD 아동의 공상을 허용하며 이야기 나누기도 하고 놀이도 해보면서 적절한 훈련을 통해 ADHD 아동의 상상과 공상을 생산적인 활동이 되도록 돕는 역할이 필요하고(최혜영, 2014) 개성과 독창성의 기회를 제공하고 흥미를 이끌어낼 수 있는 다양하고 적절한 미술재료의 준비와 활용의 필요성이 확인된다(배숙경, 2015).

따라서 본 연구는 위와 같은 점들을 고려하여 ADHD 아동이 자신의 성향을 자유롭게 표현할 수 있는 허용적 분위기를 조성해 주고 지적 호기심을 격려해 주는 환경을 마련해 주고자 놀이와 다양한 매체를 활용한 미술놀이활동 프로그램을 ADHD 아동에게 실시하여 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보고자 한다. 이를 통해 ADHD 아동의 강점에 대한 내적 자원을 탐색 및 발견하도록 하여 긍정적 자기인식으로 창의성이 향상되어 행복하고 건강하게 성장하는 데에 도움을 주고자 한다.

B. 연구문제

본 연구의 목적은 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보는 데에 있다. 본 연구의 목적을 위하여 제시한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과는 어떠한가?

둘째, 미술놀이활동 회기과정에서 ADHD 아동의 창의성 변화는 어떠한가?

C. 용어의 정의

1. ADHD 아동

ADHD로 알려진 주의력결핍 과잉행동장애(Attention Deficit Hyperactivity Disorder; ADHD)는 지속적인 부주의, 과잉행동·충동성 증상을 보이는 상태를 말한다. 본 연구에서는 충동성 특성의 아동을 말한다. 본 연구의 ADHD 아동은 인내심을 가지고 순서를 기다리는 행동에 어려움이 있는 아동이다.

2. 창의성

연습과 훈련을 통해 개발될 수 있는 창의성은 흥미와 관심을 유발할 수 있는 다양한 활동을 통해 스스로 경험하고 사고할 수 있도록 유도하는 것이 효과적이다(최혜영, 2014). 본 연구에서의 창의성 구성요인은 전경원·전경남(2008)이 한국의 초등학생들에게 적합한 형태로 개발한 초등 도형 창의성 검사(K-FCES)의 창의성 하위요인인 유창성, 독창성, 개방성, 민감성이다.

3. 미술놀이활동

미술놀이활동은 특별한 목적이나 동기 없이 즐거움과 흥미를 가지고 상상력을 발휘한 미술작업을 통해 내면을 표현하면서 창의성을 증진시키고 자아의 성장을 돕는다. 본 연구에서는 충동성을 보이는 ADHD 아동이 미술놀이활동에 자발적으로 참여하여 자신감을 가지고 창의성을 증진시키도록 구성한 미술놀이활동 프로그램을 말한다.

II . 이론적 배경

A. ADHD 아동

1. ADHD 아동의 개념 정의 및 특성

주의력결핍 과잉행동장애(Attention Deficit-Hyperactivity Disorder: ADHD)는 학령전기 또는 학령기 아동들에게 흔히 관찰되는 부주의, 과잉행동·충동성을 주요 증상으로 하는 장애이다(권준수, 2015). 남녀 성비는 대략 4.8:1로 남자에게 더 흔하게 발병하는 것으로 나타났다(건강보험심사평가원, 2019). 이 장애를 지닌 아동은 같은 또래의 아동에 비하여 현저하게 부산한 행동을 보이며 안절부절 못하고 충동적인 행동을 나타내기 때문에 가정이나 학교에서의 생활에 커다란 어려움을 겪게 된다(Nylund, 2008).

본 연구에서의 ADHD 아동은 충동 통제와 만족을 지연시키는 행동에 어려움이 있는 아동이다(이명화, 2005). 원하지 않는 말이나 신체적 행동을 억제하는 능력에 결함이 있어 생각하지 않고 행동하거나 생각하기 전에 행동하는 특성을 지닌 아동으로 규칙을 이해하고 알고 있음에도 불구하고 빨리 행동하려는 욕구가 자기 통제 능력을 압도하여 우선적으로 행동을 하게 된다(김은실, 2010).

ADHD는 2013년 미국정신의학회(American Psychiatric Association: APA)의 진단 분류편람(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5)에 신경 발달적 장애(Neurodevelopmental disorder)영역에 속한 진단용어로, 주의력결핍 우세형(Predominantly Inattentive Type, ADHD-I)과 과잉행동·충동형 우세형(Predominantly Hyperactive-Impulsive Type, ADHD-HI), 그리고 이 둘이 합쳐진 복합형(Combined Type, ADHD-C)의 3가지 하위유형으로 분류된다(권준수, 2015).

ADHD를 DSM-5(2013)에서는 다음과 같이 정의하고 있다.

첫째, 주의력결핍, 과잉행동·충동성 증상이 발달수준에 적합하지 않으며, 사회적, 학업적, 직업적 활동에 직접적으로 부정적인 영향을 미치고 그 증상들이 최소 6개월 이상 지속된다.

둘째, 주의력결핍, 과잉행동·충동성 증상들이 만 12세 이전에 나타났다.

셋째, 주의력결핍, 과잉행동·충동성 증상들이 2개 이상의 상황 혹은 환경(학교나 가정 등)에서 나타났다.

넷째, 주의력결핍, 과잉행동·충동성 증상들이 사회적, 학업적, 직업적 기능의 질을 방해하거나 감소시킨다는 명백한 증거가 있다.

다섯째, 주의력결핍, 과잉행동·충동성 증상들이 조현병(정신분열증)이나 다른 정신증적 장애의 경과 중에만 나타나는 것이 아니며, 다른 정신장애(기분장애, 불안장애, 해리성 장애, 성격장애, 물질중독 혹은 금단)에 의해 더 잘 설명되지 않는다.

ADHD는 행동 특성에 따라서 주의력결핍 우세형은 주의력 부분에서 진단 증상들 중 6가지 이상이 해당되어야 하고 과잉행동·충동성 우세형도 그에 해당하는 증상 항목의 6가지 이상을 충족시켜야 한다. 혼합형은 앞서 말한 두 가지의 증상들을 모두 갖고 있는 것으로 두 가지의 특성 항목에서 총 6가지 이상이 해당되어야 한다 (노윤아, 2016).

DSM-5(2013)의 진단기준에 제시된 ADHD 아동의 행동 특성은 표 1과 같다.

표 1. DSM-5의 진단기준에 제시된 ADHD 아동의 행동 특성

| 증상 | 행동 특성 |
|-------|---|
| 주의력결핍 | • 종종 세밀하게 주의를 기울이지 못하거나 학업, 작업 또는 다른 활동에서 부주의한 실수를 저지른다 |
| | • 종종 과제를 하거나 놀이를 할 때 지속적으로 주의를 집중하지 못한다 |
| | • 종종 다른 사람이 직접 말을 할 때 경청하지 않는 것처럼 보인다 |
| | • 종종 주어진 지시를 수행하지 못하며 학업, 잡일, 작업장에서의 임무를 수행하지 못한다 |
| | • 종종 과제와 활동을 체계화하는데 어려움이 있다 |
| | • 종종 지속적인 정신적 노력을 요구하는 과제에 참여하기를 기피하고 싫어하거나 저항한다 |
| | • 종종 과제나 활동을 하는 데 꼭 필요한 물건들을 잃어버린다 |

| | |
|------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 종종 외부 자극에 의해 쉽게 산만해진다 • 종종 일상적인 활동을 잊어버린다 |
| 과잉행동 | <ul style="list-style-type: none"> • 종종 손발을 가만히 두지 못하거나 의자에 앉아서도 몸을 꿈틀거린다 • 종종 가만히 앉아있어야 할 상황에서 자리를 떠나 돌아다닌다 • 종종 상황에 부적절하게 뛰어다니거나 높은 곳을 기어오른다(청소년이나 성인의 경우 좌불안석의 경험으로 제한할 수 있다) |
| 충동성 | <ul style="list-style-type: none"> • 종종 조용히 여가활동에 참여하거나 놀지 못한다 • 종종 끊임없이 활동하거나 태엽 풀린 자동차처럼 행동한다 • 종종 지나칠 정도로 수다스럽게 말한다 • 종종 질문이 끝나기도 전에 성급히 대답한다 • 종종 줄 서기 상황에서 자신의 차례를 기다리지 못한다 • 종종 다른 사람의 활동을 방해하거나 간섭한다 |

(APA, 2013)

ADHD 아동은 주의력결핍 및 과잉행동·충동성 등의 다양한 행동 문제를 가질 뿐 아니라 이러한 일차적인 문제로 인해 정서, 사회, 인지, 학업, 신체 등 여러 발달 영역에서도 다양한 문제가 발생하게 된다(김정원, 2014). 모든 ADHD 아동들이 이러한 문제를 가진다고 정의할 수는 없으나 일반아동보다는 더 많이, 자주 나타나는 것으로 보고되고 있다(배경란, 2010).

ADHD 아동이 지니는 일반적 발달영역의 문제점은 표 2와 같다.

표 2. ADHD 아동의 일반적 발달영역의 문제점

| 일반적 발달영역 | 문제점 |
|----------|---------------------------------------|
| 행동 | • 산만함, 짧은 주의집중, 충동 통제 결여, 파괴적 성향, 소란함 |

| | |
|----|---|
| 사회 | <ul style="list-style-type: none"> • 지시에 대한 불복종, 공격성(거짓말, 도벽), 자기통제 결여(위험성 감수), 또래관계 형성 곤란, 호전성(공손하지 못한 말), 사회적 문제해결 능력 결여 |
| 인지 | <ul style="list-style-type: none"> • 부주의와 산만함, 자기통제를 위한 자기 대화 능력의 미숙함, 행동의 결과에 대한 인식 부족, 계획성의 인식 부족, 양심의 결여, |
| 학업 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습장애, 지능에 비해 낮은 성취 |
| 정서 | <ul style="list-style-type: none"> • 정서 통제의 미숙, 우울, 낮은 자존심, 고집스러움, 흥분성, 쉽게 좌절함, 쉽게 변화함 |
| 신체 | <ul style="list-style-type: none"> • 알레르기 발생률이 높음, 미세한 신체이상, 미성숙된 발육, 중추신경계 반응 둔화, 짧은 수면주기, 호흡기 질환 및 중이염 |

(이연주, 2008; 김정원, 2014)

B. ADHD 아동과 창의성

1. ADHD 아동의 창의성 개념 정의 및 특성

a. 창의성의 개념 정의 및 특성

창의성(Creativity)은 새로운 무엇을 만드는 것이 아니라 기존에 있던 물건에 새로운 의미를 부여하거나 전혀 다른 용도의 사용 등 하나의 의미로서가 아닌 기존에 있었던 것에 대한 재탄생의 의미라고 할 수 있다(편하은, 2019). 일반적으로 창의력과 독창력, 창조적 재능 등을 포함한다(임다운, 2018). 이것은 경험의 재생이 아닌 다른 방법에 의한 문제해결의 방법과 태도를 말하고(유세희, 2016), 생산적 사고나 확산적 사고에 의한 새로운 아이디어의 산출이나 새로운 유형의 사고능력을 말한다(김정규 외, 1989). 정상적인 인간은 누구나 어떤 영역에서 언제나 창의적인 작업을 수행할 수 있는 능력을 가지고 있으며, 영재나 특수 재능아동에 게만 있는 것이 아니라 평범한 아동 모두에게 내재되어 있는 특성이다(Amabile,

1989).

창의성의 개념은 학자별로 조금씩 다른 해석으로 다양하게 정의하고 있다. 학자별 창의성 개념은 표 3과 같다.

표 3. 학자별 창의성의 개념

| 학자별 창의성의 개념 | |
|--------------------|--|
| Guilford (1967) | 모든 사람이 공유하는 것으로 새롭고 신기한 것을 생산해 내는 것(최한주, 2019). 즉, 인간의 다섯 가지 지적지능인 인지력, 기억력, 수렴적 사고력, 확산적 사고력, 판단력 중에서 확산적 사고를 의미한다. |
| Torrance (1990) | 새롭고 독특한 아이디어와 다른 관점, 문제를 새로운 시각으로 보는 것(김주연, 2018), 지적 활동을 통해 새로운 것을 창출해내는 능력을 의미한다. (Guilford의 확산적 사고를 이론적 배경으로 함) |
| 전경원 (2000) | 자신과 타인의 행복을 위하여 사회와 문화에서 가치를 부여할 수 있는 물건이나 아이디어를 만들어 내는 것뿐만 아니라, 문제를 해결하기 위해 새로운 의견을 내는 능력 또는 그것을 기초화하는 인격적인 특성을 의미한다 (Guilford와 Torrance의 창의성 개념을 참고함) |

이처럼 여러 학자의 의견을 종합해 볼 때 창의성이란 자유분방한 사고를 바탕으로 새롭고(독창성) 적절한(유용성) 아이디어나 산출물을 만들어 낼 수 있는 능력이다(Sternberg & Lubart, 1996; Lubart, 1994). 이는 ADHD 아동이 보이는 즉흥적인 사고와 충동성을 통한 행동, 한 가지 문제에 집착하기보다는 개방적인 태도로 다양한 문제에 흥미를 갖고 상상을 즐기게 하는 산만함 그리고 끊임없이 움직이며 폭발적으로 분출하는 과잉행동과 관련이 있다(Cramond, 1994).

창의성은 개인적 특성 즉, 새롭고 참신하게 바라보려는 내적인 동기유발과 인지능력을 바탕으로 한 환경과의 상호작용에서 발휘될 수 있다(이미라, 2010). 또한 다양한 활동을 통해 연습과 경험, 훈련 그리고 창의적인 프로그램에 따라 개발될 수 있는 영역으로 볼 수 있다(이순주, 2007). 그러므로 개방적이며 자유로운 분위기

기, 편안하고 안전한 환경에서 ADHD 아동 자신이 가지고 있는 잠재된 능력인 창의성을 마음껏 발휘할 수 있도록 도움을 주어야 한다.

b. ADHD 아동과 창의성

ADHD 아동의 부주의, 과잉행동·충동성 등의 주요증상은 단지 발달적인 차이, 그리고 아동의 특이성 및 주의력 조절능력의 문제이며 오히려 강점이 될 수 있다(Hartman, 1997; Honos-Webb, 2005). 그러므로 ADHD의 문제를 재능으로 보고 ADHD의 강점에 대해 연구하며(Baum & Olenchak, 2002; Nielsen & Higgins, 2005; Reis & Ruban, 2005) 문제 개선을 위해 부정성을 감소시키는 것뿐만이 아니라 긍정성을 증진시키는 것이 중요하다(Gilman et al, 2009)고 할 수 있다.

1990년대부터 ADHD 아동의 주요증상이 창의성 발현에는 긍정적인 측면이 있다는 연구(Shaw, 1992; Cramond, 1994)가 시작되었다. 이러한 창의성에 대한 연구에서 문제해결을 위해 많은 아이디어를 낼 수 있는 사고의 유창성, 문제에 다른 시각으로 접근하는 융통성, 생각과 행동의 독창성, 풍부한 상상력, 자기 확신, 뛰어난 직관력(Torrance, 1977)과 감각을 추구하는 정열, 실험하고 탐구하고 새로운 경험과 성장에 대해 개방적인 호기심, 장난스럽고 어린아이처럼 신선한 유머 감각, 자신만의 세계에 몰두하며 내적인 요구에 관심을 갖는 특성(Davis, 1996) 등이 ADHD 아동과 창의적인 사람과 유사점이라고 밝혔다.

ADHD 아동의 부주의는 쉽게 산만해지고 해야 할 일을 끝마치지 못하고, 빈번하게 다른 활동으로 전환이 되는 것이다(이영나, 2007). 그러나 긍정적인 면으로 보았을 때는 산만함을 융통성으로 보며, 아이디어가 많고 다양한 문제에 폭넓은 관심을 보이는 것으로 인하여 창의적으로 반응하여 문제해결을 할 수 있으며 흥미로운 것에 집착을 보이는 호기심 등으로 볼 수 있다(Garmegy, 1985).

ADHD 아동의 과잉행동은 과잉 활동과 연관이 있다. 과잉 활동은 끊임없이 움직이며 뛰어난 호기심과 상상력으로 문제를 해결하는 활력으로 볼 수 있고 활력이 있는 ADHD 아동은 놀이성이 풍부하고 열정적이며 주변을 재미있게 한다. 즉 과잉 활동을 분출하는 생명력, 높은 에너지 수준으로 볼 수 있다(이영나, 2007).

ADHD 아동의 충동성은 생각하지 않고 행동하는 것으로 원치 않는 말이나 위험한 행동을 충동적으로 한다. 순서를 기다리기 힘들어하며 과제수행시 자기 편한 방식

으로 행동하는 등 인내심이 부족하다. 이는 고의가 아니라 내재적인 충동성 때문이다(배숙경, 2015). 이러한 충동성은 평범하게 생각하고 행동하는 것은 무엇이든지 지루해하여 새로운 사고와 행동을 할 수 있게 만드는 요소로서 어떤 연구나 사고의 영역에서 새로운 기반을 만들어 내기 위해 꼭 필요한 특성이다. 경험에 대해서 개방적이고 경직되지 않으며, 위험을 두려워하지 않는다. 에너지가 풍부하며 단순한 것을 싫어하고 복잡한 것을 즐기며 감각적, 지적으로 재미있게 노는 것을 좋아한다(조수철 외, 2005).

이와 같이 ADHD 아동의 주의력결핍은 한 가지 문제에 집착하기보다는 다양한 문제에 흥미를 갖고 상상을 즐기는 호기심 요인이고 과잉행동은 끊임없이 움직이며 에너지를 발산하는 활력이며, 충동성은 즉흥적인 새로운 사고와 행동, 높은 도전정신으로 해석할 수 있다(Cramond, 1994). 그러므로 ADHD 아동이 가지고 있는 긍정적인 창의성의 수용과 인정 하에 적응적 행동을 할 수 있도록 도움을 주어야 한다(배숙경, 2015).

ADHD 아동을 대상으로 한 창의성에 관한 선행연구를 살펴보면, 조석문(2015)은 주의력결핍 과잉행동장애아의 창의성과 학습스타일 특성 연구에서 ADHD 아동의 창의성은 보편적인 재능이라기보다는 제시되는 과제나 상황에 따라 다르게 나타날 수 있음을 추론하면서 ADHD 아동을 바라보는 부모나 교사의 관점 변화를 통해 치료와 개인차이를 존중하여 아동의 강점에 근거한 중재 접근의 변화와 ADHD 아동 자신의 선호하는 스타일을 자신있게 사용하는 것과 자신에게 익숙하지 않은 대조적인 학습스타일도 의도적으로 연습하고 보완하는 노력이 필요하다고 하였다.

조나리·하주연(2010)은 초등학교 고학년을 중심으로 실시한 ADHD 성향 아동과 일반아동의 창의적 특성 비교 연구에서 ADHD 아동이 창의적 사고검사, 창의적 산물 검사, 창의적 인성검사에서 일반아동보다 점수가 높았다고 밝히면서 ADHD 아동의 강점인 창의성을 부각시켜 교육한다면 행동의 변화가 나타나는 계기가 될 것이라고 하였다.

이영나(2007)는 ADHD 성향 아동의 창의성과 자기유능감 관계연구에서 ADHD 성향 아동은 창의적 사고와 창의적 인성이 일반아동에 비해 높다고 보고하였다. ADHD 성향과 창의적 성향이 서로 다르지만 동시에 같은 특성을 가지고 있는 부분이 있음을 밝히면서 ADHD 아동에게 심리적으로 자유롭고 수용적, 창조적, 실험적인 환경의 분위기를 조성해주는 것이 매우 필요하다고 보았다.

이러한 ADHD 아동의 창의성 선행연구 결과를 살펴보면 ADHD 아동의 특성은 창의

적 사람들의 특성과 비슷하고 강점으로 해석할 수 있다. 이에 ADHD 아동의 특성을 긍정적인 관점에서 바라보고 강점, 선호도 등을 파악하여 창의적으로 접근하는 노력이 필요할 것으로 보인다.

따라서 본 연구는 미술놀이활동 프로그램을 ADHD 아동에게 실시하여 창의성 증진에 미치는 효과에 대해 알아보고자 한다.

2. ADHD 아동의 창의성에 영향을 미치는 요인

창의성에 대한 개념이 학자마다 다른 만큼 창의성에 영향을 미치는 구성요인 또한 다양한 의견이 있다(Guilford, 1967; Torrance, 1990; 전경원·전경남, 2008). 인지적인 측면, 정의적인 측면, 환경적인 측면으로 구성요인을 찾을 수 있다.

인지적인 측면에서는 지적 능력과 지식, 인지 유형으로 바라볼 수 있다. 지적 능력은 사고 능력을 말하며 이는 수렴적 사고와 확산적 사고를 말한다(석사라, 2016). 수렴적 사고란 주어진 문제에 정확한 답을 찾는 것처럼 단답형의 문제와 같은 유형을 말하며, 확산적 사고란 다양한 탐색과 관찰을 통해서 문제에 대한 새로운 생각을 많이 할 수 있는 능력이다(김주연, 2018). 지식은 창의적인 생각을 하기 위해 필요하긴 하나 지나치게 특정 영역에 대한 지식을 가진 경우 기존의 틀을 깬 독창적인 생각을 하는데 부정적인 영향을 미칠 수도 있다(석사라, 2016). 인지 유형은 자신의 능력을 활용하여 문제를 해결하고 정보를 처리할 때 선호하는 경향을 의미한다(석사라, 2016). Guilford(1967)는 인간의 사고를 수렴적 사고와 확산적 사고의 두 양식으로 구분하고 창의적 산출물은 특정한 문제에 대한 확산적 사고와 동일한 것으로 간주하여, 유창성, 융통성, 독창성, 민감성, 정교성, 재정의 및 재구성력을 창의성 구성요인으로 보았다(전경원·전경남, 2008). Torrance(1990)는 창의적 사고란 결함, 부족한 요인, 방해요인 등을 인지하고, 이에 관련된 가설과 아이디어를 만들어 그 가설을 검증하고 이를 수정 또는 재검증하여 최종적인 결과를 전달하는 과정이라고 정의하였다(손선아, 2006). 그는 유창성, 융통성, 독창성, 상상력, 정교성을 창의성 구성요인으로 보았다(전경원·전경남, 2008). 전경원(2014)은 창의성은 배우고 가르칠 수 있는 것이라고 하면서 유창성, 독창성, 개방성, 민감성을 창의성 구성요인으로 보았다(전경원·전경남, 2008).

정의적인 측면에서는 창의적인 인물의 특성과 창의적인 과정이 조화를 이루는 요건을 다루고 있다(김주연, 2018). 즉, 동기, 성격특성을 들 수 있다(이소영, 2021). 여기서 동기는 창의적인 활동을 위해서 인지적인 요인을 활용하면서 흥미를 가지고 추진할 수 있는 능력이다. 내적 동기와 외적 동기로 나눌 수 있다. 내적 동기는 자신이 느끼는 즐거움, 흥미 등을 말하고, 외적 동기는 보상, 평가, 경쟁 등을 말한다. 내적인 동기로 창의적인 활동이 일어나면서 외적인 동기가 더해져서 더욱이 흥미로운 작업이 될 수 있다(김주연, 2018). 또한 성격특성은 호기심, 판단의 독립성, 과제 집착력, 넘치는 활동 에너지, 자발성, 민감성, 통찰력, 자신감, 새로움에 대한 개방성, 인내심, 모험심 등을 들 수 있다(석사라, 2016).

환경적 측면에서는 가정과 부모, 학교와 교사 및 사회, 문화, 역사를 포함한다. 가정과 학교는 창의적인 아이디어를 자극하고, 아이들이 생각한 아이디어를 격려해 주며, 사회도 창의성에 대한 ‘정의’ ‘평가’ 및 ‘인정’ 하는 역할을 통해 창의성에 영향을 준다(석사라, 2016). 문화에 따라 창의성의 독창성이나 적절성이 강조되기도 한다. 또한 역사적 특정 시기나 시대적 특성을 반영하여 창의적 산출물이 구성되기도 한다(조연순 외, 2008).

이와 같이 창의성의 인지적, 정의적, 환경적 측면 모두 창의적 성취를 위해 갖추어야 하는 공통적인 요인이다. ADHD 아동의 창의성 증진을 위한 활동으로 유창성, 독창성 등의 인지적인 요인과 민감성, 자발성, 호기심, 개방성과 같은 정의적인 요인 및 물리적인 요소를 포함하고 있는 환경적인 요인이 통합적으로 고려되어야 한다고 할 수 있다(김주연, 2018).

본 연구에서는 Kaufman과 Beghetto(2009)가 제안한 개인이 어떠한 행동, 경험, 아이디어 등을 의미 있게 해석할 때에 나타나는 과정 중심 창의성을 ADHD 아동의 창의성 증진을 위하여 활용하고자 한다. 다른 사람들이 보기에 의미가 없는 아이디어일지라도 개인의 경험 안에서 새롭고 적절하다면 창의성이 될 수 있다(Beghetto & Kaufman, 2007). 처음에 아동은 놀이를 하거나 새로운 것을 탐색하며 창의성을 경험하는데 이때 적절하게 길러지지 않는다면 없어질 수 있다(Beghetto & Kaufman, 2007). 이러한 과정 중심 창의성은 부모, 교사, 다른 멘토 등에 의해 장려될 수 있으며 아동 스스로 결정하게 하기, 아동의 의견 존중하기, 호기심과 탐색 장려하기 등으로 창의적인 잠재력을 증가시켜주는 것이다(이소영, 2021). 연구대상인 초등학교 1학년 ADHD 아동은 표현 능력이 미숙하기 때문에 미술작품 결과물만으로는 창의성을 평가하기 어렵다. 표현 자체에는 드러나지 않지만, 개인

에게 잠재되어있는 창의성을 발견하고 장려하는 것(이소영, 2021)은 ADHD 아동에게 의미가 있을 것이다. ADHD 아동이 아이디어를 생성하고, 이를 시각화하는 과정에서 스스로 창의적이라고 해석할 수 있는 경험을 하느냐(이소영, 2021)를 살펴볼 예정이다. 이를 위해 미술작품의 결과물이 아니라 미술활동 과정에서 나타나는 사고과정, 성격특성 등을 연구자의 관찰 및 회기일지, 축어록, 미술작품, 이야기 나누기를 통해 분석하고자 한다.

앞에서 살펴 본 인지적 측면에서 지적능력인 확산적 사고와 정의적 측면에서 성격특성을 미술표현의 분석기준으로 활용하고자 한다. 환경적 측면은 분석기준으로는 제외하고 분석의 방식으로 수용하고자 한다.

Silvia(2008)의 연구에서는 미술 전공 학생들이 비전공 학생들에 비해 확산적 사고력이 높다는 결과를 확인할 수 있으며, 확산적 사고력 검사 결과가 미술에서의 창의적 결과물에 유의미한 영향을 미침을 제안한 연구(French et al, 2011)사례도 있다(이소영, 2021). 또한 청소년의 성격 특성과 미술 창의성의 관계를 분석한 결과 새로움에 대한 개방성, 민감성, 내적 동기 요인과 같은 긍정적 성향의 성격 요인들이 미술에서의 창의성과 정적 관계가 있음을 알 수 있다(Harold, 2014).

따라서 본 연구에서는 미술놀이활동 과정에서 나타나는 ADHD 아동의 창의성을 아래의 구성요인을 기준으로 분석하고자 한다. 본 연구에서 창의성 구성요인(전경원·전경남, 2008)은 표 4와 같다.

표 4. 창의성 구성요인

| 분석 요인 | 창의성 구성요인 | | 미술놀이활동 과정의 미술표현에서 나타나는 창의성 분석기준 |
|------------------|----------------------------|--|---|
| | 인 확 지 산 적 적 | 유창성 (fluency) | 생각의 속도, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 아이 디어를 산출하는 능력 |
| 요 사 인 고 | 독창성 (originality) | 기존의 사고에서 탈피하여 희귀하고 참신하며 독특한 아이디어를 산출하는 능력, | 고정관념을 뛰어넘는 새 로운 발상이나 새로운 미 술재료의 선택 및 활용, |

| | | | |
|----------------------------|----------------------|---|---|
| 정 의 적 특 요 인 | 개방성 (openness) | 창의적 사고의 궁극적인 목 표 | 개성적인 표현, 입체감을 살리기 위한 미술활동 능 력 |
| | 민감성 (sensitivity) | 인간의 태도, 생각, 경험 등이 기존의 사고와 틀에 얽매이지 않고 새로운 가능 성을 탐색하게 하는 열려있 는 성향, 다양한 관점과 각 도에서 사물 혹은 현상을 파악하는 것 | 새로운 재료, 표현방식 등을 두려워하지 않는 태 도, 새로운 경험과 생각 을 수용하고 미술작품으 로 발전시키는 것과 같은 능력 |
| | | | (전경원 · 전경남, 2008) |

C. 미술놀이활동과 ADHD 아동의 창의성

1. 미술놀이활동의 개념 정의 및 특성

놀이에 미술활동을 접합시킨 미술놀이활동은 놀이 행위에 미술활동을 계획하여
 창의적으로 재구성한 것이다(Kim & Lee, 1985).

놀이는 활동 자체가 목적인 즐거움이 있고, 자유로운 행동이며, 자발성을 가지
 며 비지시적이지만 규칙 수용이 가능하고 교육과 성장의 동기가 된다(박선영,
 2009). 또한 상처받은 사건과 관련한 부정적 정서를 정화하는 기능이 있고(Freud,
 1992) 정서적 갈등을 해결하고 자아 기능을 강화하는 가치가 있다(Erikson,

1950).

미술활동은 생각과 느낌, 개성을 창조적으로 표현하는 과정이며 내면의 감정을 자연스럽게 풀어내도록 돕고 받아들일 수 없는 감정들을 안전하고 수용적인 방법으로 다룰 수 있게 하며 심리적 안정에 도움을 준다(최외선 외, 2013). 창조적인 미술활동은 인간이 지닌 감성을 풍부하게 하고 시·지각을 향상시켜 줌으로써, 주체적인 표현 과정을 통해 미적 정서가 고양되며 다양한 경험들은 아동의 조화로운 성장에 도움을 준다. 아동의 조화로운 성장을 도울 수 있는 훌륭한 매개체가 놀이라고 할 수 있다. 미술활동에 있어 관찰하고, 흉내 내고, 자유롭게 탐색하는 등의 놀이를 하면서 아동들은 자신의 외부에 존재하는 사물을 인식하게 되고 차츰 사물을 다루는 능력을 터득해 가면서 그들에게 잠재되어 있는 예술적 가능성을 발휘할 수 있는 것이다(이미영, 2008).

미술놀이활동은 자연스러운 놀이상황 속에서 여러 가지 미술 재료를 활용하여 자유롭게 자신이 원하고 상상한 바를 자발적으로 표현하는 활동이다(Kim & Lee, 1985). 특별한 목적이나 동기 없이도 다양한 종류의 미술매체를 만지고 촉감을 느끼고 냄새를 맡는 등 다양한 감각을 사용하여 놀면서 이미 경험하여 알고 있는 사실을 활용하여 새로운 사실을 탐색하고 자연스럽게 학습하게 된다. 이때 능동적으로 행동하고 많은 감각 경험을 가져야만 더 많은 아이디어와 개념들을 학습하게 된다. 여러 가지 기법과 재료를 경험하면서 자기 안에 감추어진 힘을 발견하고 조절하며 미술활동에 더욱더 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 해준다(이미영, 2008). 또한 타인의 생각이나 느낌을 자신의 것과 비교하면서 창의적 시각을 더욱 발전해 나간다(정훈희, 2018).

미술놀이활동은 감정과 정서를 표현하는 수단이고 치료적 접근을 도와주는 활동이다. 내적 갈등을 해소할 수 있음과 동시에 내적 발달을 촉진 시킬 수 있는 방법이다. 미술놀이활동으로 인한 정서적인 안정은 아동의 신체적인 건강상태까지 향상시켜 준다. 아동이 일상적 스트레스에 의해 상처받은 마음과 두려움 등을 미술놀이 활동을 통해 발산하게 된다(박선영, 2009). 아동은 놀이를 통해 자신의 존재를 알리고, 자신에 대한 의사 표현을 한다. 표현을 하는데 익숙하지 못한 아동에게 미술놀이활동은 중요한 의사소통의 매체가 되며, 자신을 노출 시킬 수 있는 한 방법이 된다(한수정, 2006). 미술놀이활동을 통해 아동은 자신의 갈등뿐만 아니라 생각과 행동의 다양한 측면을 나타내 보인다(박선영, 2009).

본 연구에서는 연구자가 매회기마다 프로그램에 필요한 재료를 준비하고 방법을

정해주면 ADHD 아동이 미술활동에 필요한 다양한 매체를 탐색하고 다양한 기법을 활용하여 자유롭게 표현한다. 즐겁게 표현하고 상상하는 놀이를 통하여 활동 자체가 중요함을 인식하여 심리적 부담없이 “미술은 재미있는 놀이구나” 라고 자연스럽게 미술활동으로 이어지도록 한다. 놀이가 주는 즐거움과 규칙 안에서 자기조절 능력을 키울 수 있도록 돕고(장예원, 2011) 미술활동 과정에서 안전한 방법으로 감정을 발산하여 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현할 수 있도록 돕는다(정유미, 2016). 완성된 작품에 대한 설명과 연구자와 이야기 나누기는 ADHD 아동의 자기 표현 향상과 사회적, 인지적 기능을 증진시켜 주며 확산적 사고능력을 길러주고 창의성을 증진시켜 준다(Jung et al, 2013).

미술놀이활동은 감각적이고 창의적인 활동으로 다양한 매체를 탐색하는 놀이 경험에서 아동은 자유로움과 안정감, 신뢰감을 느끼고 새롭고 다양한 기법을 익히면서 즐거움을 느끼게 되고 결과보다는 미술활동이 이루어지는 과정 자체에서 만족을 느낀다. 미술활동의 과정에 더 큰 가치를 두고 미술기법과 미술작품에 대한 창의성을 증진시켜 건강한 성장과 발달을 도울 수 있다(김정희, 2010).

2. 미술놀이활동과 ADHD 아동의 창의성

창의성은 어떤 특정한 사람이 아닌 아동 모두에게 내재되어 있는 특성이며(Amabile, 1989) 다양한 활동을 통해 연습과 경험, 훈련 그리고 창의적인 프로그램에 따라 개발될 수 있다(이순주, 2007). 또한 미술의 시각적 이미지 자극에 자주 노출된 아동은 그렇지 않은 아동보다 더욱 독창적인 아이디어를 도출하며, 이미지 자극은 다른 자극보다 창의성 향상에 더욱 효과적이라는 연구 결과가 존재한다(Kilgour & Koslow, 2009).

미술놀이활동은 안전하고 편안한 분위기에서 즐거움과 흥미를 가지고 특별한 목적이나 동기 없이 미술놀이활동 프로그램에 자발적으로 참여하여 다양한 사고로 자유롭게 상상하고 표현할 수 있으므로 아동의 창의성 증진에 중요하다고 볼 수 있다. 아동은 주위환경과 동화하고 그것에 아동 자신을 투영하므로 미술놀이활동에서 ADHD 아동이 연구자에게 긍정적 감정을 경험하고 친밀한 관계가 형성되도록 연구자는 긍정적인 환경을 조성하고 제공하여야 한다. ADHD 아동과 연구자의 관계가 증진될 때 비로소 창의성도 증진될 수 있다고 생각된다.

미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 효과적일 수 있는 요인을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 관점의 변화이다. 연구자는 미술놀이활동에 지나친 간섭을 하지 않고 긍정적인 마음으로 바라보는 것이 중요하다. ADHD 아동의 행동 특성을 단지 한 사람의 성격특성이나 발달적인 차이로 보고 접근하는 관점의 변화가 필요하다(조석문, 2015). 부주의, 과잉행동·충동성의 특성을 호기심과 넘치는 에너지 그리고 새로운 것을 추구하는 개방적인 태도 등으로 해석하고 창의적인 관점에서 긍정적으로 바라보아야 한다. 즐거움과 흥미를 가지고 자발적으로 미술놀이활동에 몰입하도록 자유분방한 사고를 수용해야 한다. 자기에게 간섭이 주어지지 않고 자신을 향한 긍정적인 마음과 지지하는 분위기(이영나, 2007)는 ADHD 아동이 스스로 자신의 창의적인 능력을 마음껏 발휘할 수 있도록 돕는다.

둘째, 연구자의 역할이다. 연구자는 ADHD 아동의 특성과 개인성향 등을 파악하고 발달수준을 고려하여야 한다(임다은, 2018). 미술놀이활동에 대한 지식과 ADHD 아동의 심리에 대한 이론지식을 습득하고 있어야 한다(박선영, 2009). ADHD 아동이 가지고 있는 억압된 감정을 자연스럽게 발산하도록 돕는 것뿐만 아니라 활동과정에서 ADHD 아동의 어떤 행동과 반응에도 즉시 피드백을 해 줄 수 있도록 민감성, 배려, 친화력, 융통성과 같은 기본자질을 갖춰야 한다(김갑숙 외, 2018). 또한 연구자는 ADHD 아동이 독창적이고 적절한 창작방법을 활용하여 창의성을 증진시키도록 ADHD 아동이 성취한 것에 대하여 용기와 칭찬으로 격려해 주고, 공감과 지지를 통해 자아를 실현하도록 돕는 역할을 해야한다(이혜선·최선남, 2010).

셋째, 미술매체와 기법이다. 연구자는 ADHD 아동이 흥미를 느끼고 선호하는 미술매체를 파악한 후 종이류, 그리기 매체, 점토 등 다양한 매체를 준비하여 미술활동에 활용하도록 한다. 다양한 미술매체는 ADHD 아동이 일상생활 속 경험의 과정에서 미적 요소를 발견하고 고정된 사고의 틀에서 벗어나 자유롭게 탐색하고 실험하면서 자신의 생각이나 느낌, 경험 등을 독창적으로 표현할 수 있게 한다(김기숙, 2012). 특히 ADHD 아동이 선호하는 일상적인 매체는 ‘경험과 실험’, ‘안정감’, ‘일상에 대한 신뢰감’을 주는 역할을 하여(정여주, 2016) 창의성 증진에 효과적인 것으로 생각된다. 또한 ADHD 아동 스스로 주어진 기법에 대한 원리를 이해하고 다양한 방법으로 시도해 보면서 가장 적합한 표현방법을 찾아 표현하도록 유도하는 것이 중요하다. 연구자는 안전한 환경과 편안한 분위기를 조성하여 ADHD 아동이 재료의 탐색을 통한 동기유발을 시작으로 그 재료의 성질과 사용 원

리를 이해하여 경험을 통한 자기표현의 느낌을 자신만의 기법에 의해 표현하도록 해야 한다(김기숙, 2012). 이러한 과정에서 ADHD 아동의 창의성이 발휘될 수 있다.

이러한 점에서 ‘놀이’와 ‘경험’과 ‘미술’이라는 의미를 주는 미술놀이활동에서 연구자의 역할은 매우 중요하다고 할 수 있다. 미술놀이활동을 통한 다양한 사고와 상상의 표현 경험은 ADHD 아동의 창의성을 증진시키는데 중요한 도구로서 토양과 같은 역할을 하는데 이때 연구자의 역할이 중요한 것이다.

놀이와 관련된 미술활동 선행연구를 살펴보면 공마리아·박재현과 최한주(2019)는 집단미술놀이활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 효과에서 유아들이 놀이활동 과정에서 자유롭게 자신의 생각을 이야기하고 친구들의 의견을 수용하였고 미술매체를 탐색하고 활용하여 미술활동 과정에서 다양하게 표현해 본 경험이 창의성을 발달시키는 데에 중요한 역할을 하였다고 보고하였다.

김주연(2018)은 재활용 오브제 중심 미술놀이활동이 유아의 창의성에 미치는 효과에서 재료탐색을 통하여 다양한 시도를 하면서 문제를 해결할 수 있는 경험들이 유아의 창의성 향상에 긍정적인 영향을 주었고 자신의 작품을 직접 제작하고 새로운 아이디어로 표현해 보는 과정이 창의성 향상에 효과가 있었다고 하였다.

고정순(2017)은 지역아동센터 내 ADHD 행동 성향 아동대상 놀이 활용 집단미술치료 사례연구에서 신체활동을 접목한 놀이와 다양한 매체를 체험하는 창의적인 미술활동을 통해 함께 규칙을 정하고 지키면서 또래관계가 향상되었고 자기의사표현이 명확해졌고 과격하고 충동적인 행동, 비난과 놀림 등의 행동이 줄어들고, 활동하는 동안 집중하는 시간이 늘어나는 모습을 통해 감정 및 행동변화에 긍정적인 효과를 보였다고 하였다.

이러한 결과로 볼 때 놀이와 관련된 미술활동은 아동의 창의성 증진과 감정과 행동 변화에 긍정적인 영향을 준다는 사실을 알 수 있다. 하지만 ADHD 아동을 대상으로 한 창의성에 관한 미술놀이활동 프로그램은 찾아보기 힘든 실정이다.

따라서 본 연구에서는 ADHD 아동의 창의성 증진에 관한 연구가 많지 않은 점을 고려하여 미술놀이활동 프로그램이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보고자 한다. 이를 통해 ADHD 아동의 자신에 대한 긍정적 인식으로 자기표현 능력을 기르고 창의성이 향상되어 자신감을 가지고 행복하고 건강한 인간으로 성장하는데 도움을 주고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

A. 단일사례연구

사례연구란 특정한 대상에 초점을 두고 검사, 관찰, 면접 등 다양한 방법으로 자료를 수집하여 종합적으로 그 사례의 문제를 이해하고 해결하려는 데 목적을 둔 연구방법이다(표준국어대사전, 2021).

사례연구는 질적 연구 방법 중 하나로 맥락 속에 있는 풍부한 정보들을 심층적인 자료 수집을 통해 시간의 경과에 따라 하나의 사례, 혹은 여러 가지 사례들을 분석하는 것이다(Creswell, 2015). 이것은 실생활에서 벌어지는 현상에 대해 조사하는 실증적인 연구이며, 어떤 사례에 대한 현상과 정황이 정확하게 구분되지 않았을 때, 행동적 사건에 대한 통제가 필요 없는 상황을 분석하고 이해하는 것에 목적이 있는(Kapitan, 2012) 사례의 복잡성과 독특성에 대한 연구이다(Stake, 2000).

사례연구방법의 설계에 있어서 보편적인 사례연구설계방식인 단일사례연구와 동일한 연구 내 두 개 이상의 사례를 포함시키는 다중사례연구가 있는데(채희주, 2020) 본 연구는 특정사례로 한정하여 연구하는 단일사례연구로 진행하였다. 단일사례연구는 어떠한 일에 관한 하나의 실제 본보기를 수집하여 종합적으로 그 사례의 문제를 이해하고 해결하려는 연구방법이다(유나라, 2020). 이 연구방법은 전체 대상에 대해 일반화할 수 없음에도 불구하고 매우 구체적이고 생생한 지식을 획득할 수 있다는 장점이 있다(이윤주 외, 2017). 다중 사례는 동일한 연구 내 두 개 이상의 사례를 다루는 것으로서 하나의 사례로 그 결과를 일반화할 수 있는가 하는 지적에 대해 반복해 실험하고 검증한 결과를 이끄는 반복 실험의 접근 논리를 사례 연구에 적용시킨 것이라 할 수 있다(배희분·최연실, 2019).

본 연구는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과는 어떠한지, 미술놀이활동 회기과정에서 ADHD 아동의 창의성 변화 내용은 어떠한지를 관찰하고 기록하여 분석하는 과정을 통해 연구사례의 구체적인 특성이나 세부 사항에 관심을 두어 연구를 진행하였다.

B. 연구 대상

본 연구의 목적은 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보는 데에 있다. 연구대상자는 ADHD 진단을 받은 8세의 초등학교 1학년 여자 아동이다. 본 연구의 대상자는 다음의 조건에 적합한 아동으로 선정하였다.

첫째, 1년 이내에 소아정신과에서 ADHD 진단을 받은 아동으로 현재 타 심리치료의 개입이 없는 아동이다. 이는 되도록 최근에 ADHD를 진단받아 현재 가정과 학교 생활에서 ADHD로 인한 어려움을 호소하는 아동을 선정하기 위함이다.

둘째, 본 연구에 자발적인 참여의사를 밝힌 아동으로 부모의 동의를 받은 아동이다. 이는 연구 참여자에 대한 윤리적 고려이다.

따라서 본 연구는 위와 같은 선정기준에 근거하여 연구대상을 선정하고 대상자 부모와 대상자에게 연구 목적에 대한 설명과 동의를 구하여 미술놀이활동을 진행하였다. 또한 연구대상을 “A”로 지칭한다.

1. 인적사항

본 연구대상 A는 전남 M시에 거주하고 있는 8세의 초등학교 1학년 ADHD 여자아동이다. 외모는 보통 정도의 키에 몸무게는 정상 체중이며 단발 생머리 스타일의 밝고 명랑한 성격이다.

A의 부모는 A가 4세 때 종교와 시댁문제로 이혼하였고 친부는 타지역에서 살고 있으며 한 달에 한 번 A가 친부의 집에 가서 만남을 이어가고 있다. A의 친모는 A가 7세 때 재혼하였고 A의 양부와의 사이에 남동생을 출산하였다. 현재 A의 가족은 친모(36세), 양부(40세), 남동생(2세), A(8세) 4인 가족이다. A는 가족과 타인과의 관계에서 말이 많고 목소리가 크고 꾸중을 들어도 반성하는 모습을 보이지 않는 듯한 태도를 보였다고 한다. 이러한 행동이 반복되고 잘못된 행동이 수정되지 않는 점을 유심히 관찰한 양부가 친모와 함께 A를 데리고 2021년 1월에 전남 G시에 위치한 B 소아정신과의원을 직접 방문하여 A가 초등학교에 입학하기 2개월 전에 ADHD 진단을 받았다. 약물복용도 처방받았으나 부모가 원하지 않았다. 그러나 학교 생활 과정에서 교사와 친구들에게 부정적인 반응을 자주 받고 난 후 부모님은 A와

약물복용에 대한 대화를 나누었고 현재 약물을 처방받아 복용하고 있다. A는 연구자와 첫 면담시간에 무표정한 표정으로 연구자의 질문에 빠르게 대답하였다. 질문에 대한 자신의 경험을 이야기할 때는 기억을 자세히 설명하려는 모습을 보였다. 연구자와 대화 중에 주변을 두리번거리고 연구자의 말이 끝나기 전에 대답하고 어머니의 눈치를 살피는 모습이 관찰되었다. A의 어머니는 연구자가 미술심리치료를 공부하고 있다는 사실을 지인으로부터 전해 듣고 A와 함께 연구자를 직접 찾아 오셨다. 이에 연구자는 한 달 동안 매주 토요일에 1시간씩 A와 함께 미술활동을 하였고 미술활동 과정에서 A가 본 연구의 대상자로 적절하다고 판단하여 부모님께 동의를 얻고 연구대상자로 선정하였다. A의 주 호소문제 및 A의 강점은 다음과 같다.

| | |
|--------------|---|
| | • A의 주 호소문제: “학교 친구들과 싸울 것 같아요.” |
| 주 호소문제 | • 부모의 주 호소문제: “순서를 지키지 않아서 학교 친구들과 다툼이 있어요. 인내심이 부족해요.” |
| 치료사가 본 A의 강점 | • 밝고 활동적이며 호기심이 많다 |

2. 성장과정

A의 모는 임신 중 특이사항은 없었고 모의 신체적, 정신적 건강상태는 양호하였다. 자연분만으로 출산하였고 A는 3.0kg으로 태어났다. 출생 후, 백일까지 모유수유를 하였으며 A는 성격이 순한 편이었지만 밤이 되면 울고 보채고 쉽게 잠들지 못하였다. 생후 50일 때 목을 가누기 시작하였고, 생후 108일 때 뒤집기를 시작하였다. 8~9개월 때 손가락질을 하였고 편식은 없었다. 12개월 때 첫병을 떼었으며 기기 시작하면서 동시에 걷기 시작하였다. 17개월 때 “엄마”, “맘마”로 첫 말 단어를 사용하고 18개월 때 “엄마, 맘마 줘.”라고 문장으로 말을 하였고 어린이집에 다니기 시작하였다. 24개월 때 대·소변 훈련을 시작하여 대·소변을 같은 시기에 가리기 시작하였다. 36개월 때 스스로 옷을 입고 벗기가 가능하였고 48개월 때 편식을 시작하여 선호하는 음식만 먹고 TV나 유튜브를 보면서 식사를 하였으며, 이후에도 편식이 계속되고 있다.

표 5. 가족의 특성

| 관계 | 연령 | 학력 | 직업 | 특성(외형, 행동관찰, 상담내용) |
|----|-----|-------|-----|--|
| 친부 | 37세 | 고졸 | 회사원 | <ul style="list-style-type: none"> • 키가 크고 마른 체형이다 • 사람과 술을 좋아하고 언변이 뛰어나다 • 회사 노조활동을 하고 활동적이고 호탕한 성격이다 • 결혼생활 중에 사이비종교에 심취하였다 • 현재 타지역에 살며 한 달에 한 번 A를 데리러 와서 캠핑을 가거나 친구들과의 여행에 A와 동행하여 1박을 하고 A를 집으로 돌려보낸다 |
| 친모 | 36세 | 대학 중퇴 | 공무원 | <ul style="list-style-type: none"> • 아담한 키에 상냥한 말투를 지니고 있다 • 눈물도 많고 정에 치우치는 성격으로 종종 상처를 받는다 • A의 훈육을 담당하고 있으며 한 번씩 소리를 지르고 화를 낸다 • A의 ADHD 증상을 고치려고 처음에는 엄격하게 대했으나 요즘은 긍정적인 관점에서 바라보고 도움을 주려고 노력하고 있다 • 스스로 친구들과 싸울 것 같다고 말하는 A의 학교생활을 걱정하고 있다 • 연애로 현재 남편과 재혼하였고 2020년 7월에 A의 남동생을 낳았다 • 현재 남편과 사이가 좋다 |
| 양부 | 40세 | 대졸 | 공무원 | <ul style="list-style-type: none"> • 체격조건이 좋으며 선한 인상이다 • 객관적이고 섬세한 성격으로 A의 행동을 유심히 관찰하여 ADHD 진단을 받도록 하였다 • A에게 기본적인 규칙이나 태도에 대해 설명해 주고 A의 숙제와 공부를 담당하고 있다 • A와의 사이는 보통이다 |

| | | | |
|----|----|----|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • A가 “아빠” 라고 처음으로 불렀을 때 담담히 반응하였다 • 현재 육아휴직 상태로 집안일에 대한 가사 참여도가 높다 |
| 본인 | 8세 | 초1 | 학생 <ul style="list-style-type: none"> • 말이 많고 목소리가 크다 • 순서를 지키지 않아서 학교 친구들과 다툼이 있고 스스로 친구들과 싸울 것 같다고 말한다 • 친아빠를 많이 좋아하지만 엄마를 생각해서 내색은 하지 않는다 • 5세 때 양부를 처음 만났을 때 양부의 눈을 똑바로 쳐다보고 일부러 자동차 시트에 물을 쏟고 양부가 싫다고 큰소리로 말하였다 • 양부에게 삼촌이라고 부르다가 남동생이 태어난 후 초등학교에 들어가면서 스스로 아빠라고 부르기 시작하였다 • A는 양부가 돈을 벌어서 자신에게 사용하고 고생하니까 아빠라고 부른다고 말하였다 |
| 동생 | 2세 | 유아 | <ul style="list-style-type: none"> • 현재 가족의 사랑을 많이 받고 있다 |

C. 연구 절차

본 연구는 단일사례연구로서 연구 기간은 2021년 5월에서 11월까지이며, 미술놀이활동 프로그램은 2021년 6월 17일부터 2021년 8월 12일까지 주 1회, 회기당 90분씩 총 10회기를 연구자가 직접 진행하였다. 전남 M시에 위치한 연구자의 개인 작업실에서 진행하였다. 창문 밖으로는 나무와 산과 강이 보이고 넓은 책상과 쾌적하고 조용한 환경이 갖춰진 곳으로 연구자는 연구대상을 위한 다양한 미술매체를 성실히 준비하고 미술놀이활동 과정에서 몰입과 집중의 경험을 할 수 있도록 하였다.

미술놀이활동 프로그램 시작 전에 연구대상자 부모에게 본 연구의 목적과 미술

놀이활동 과정, 상담내용에 대한 비밀보장 등 윤리적인 부분을 자세히 설명하였고 연구 참여 과정에서 불편함을 느낀다면 망설이지 말고 언제든지 솔직하게 말하고 연구를 중단할 수 있음을 설명하였고 협조와 동의를 구하였다. 연구대상자의 신분 노출을 보호하기 위해 가명을 사용하고 연구대상자의 부모가 직접 동의서를 작성한 후 미술놀이활동 프로그램에 대한 연구를 진행하였다. 사전검사로 초등 도형 창의성 검사(K-FCTES)를 실시하였다. 그리고 총 10회기 미술놀이활동 프로그램 종결 후 동일한 방법으로 사후검사를 실시하여 결과에 의한 사전, 사후를 비교하였다. 전체적인 연구 절차는 표 6과 같다.

표 6. 연구 절차

| 연구절차 | 내용 | 시기 |
|----------------|---|------------------|
| 연구대상 선정 | <ul style="list-style-type: none"> • 최근 1년 이내에 ADHD 진단을 받은 아동으로 가족과 학교생활에 어려움을 겪고 있으며 자발적인 참여의사를 밝힌 ADHD 여자아동 1명 • 본 연구 취지와 프로그램 설명, 동의서 작성(참여, 녹취) | 2021. 5/17~5/21 |
| 초기면접 | <ul style="list-style-type: none"> • 연구대상자의 성장과정과 가족사항 등 기본적인 정보 및 주 호소문제 파악하여 치료목표 설정 | 2021. 5/24~5/31 |
| 사전검사 | <ul style="list-style-type: none"> • 초등 도형 창의성 검사(K-FCTES) | 2021. 6/3 |
| 미술놀이활동 프로그램 실시 | <ul style="list-style-type: none"> • 장소: 전남 M시에 위치한 연구자의 개인 작업실 • 실시: 주 1회 회기당 90분씩 총 10회기 연구자가 직접 진행 | 2021. 6/17~8/12 |
| 사후검사 | <ul style="list-style-type: none"> • 초등 도형 창의성 검사(K-FCTES) | 2021. 8/19 |
| 결과분석 | <ul style="list-style-type: none"> • 연구 도구 사전-사후 점수 비교 • 미술놀이활동 회기과정에서 창의성 분석 • 작품감상 글쓰기 분석 | 2021. 9/13~11/30 |

D. 연구 도구

1. 초등 도형 창의성 검사(Korean Figural Creativity Test for Elementary school Students: K-FCTES)

본 연구에서 사용된 창의성 검사 도구는 Torrance(1974)의 도형 검사와 Jellen과 Urban(1995)의 도형 산출물 검사를 참고하여 전경원·전경남(2008)이 한국의 초등학생들에게 적합한 형태로 개발한 K-FCTES(Korean Figural Creativity Test for Elementary school Students)를 사용하였다. 본 연구 도구는 창의성의 주요척도인 유창성, 독창성, 개방성, 민감성을 측정한다. 초등 도형 창의성 검사는 두 가지 검사로 구성되어 있다. 검사 1 ‘으뜸도형으로 그리기’에서는 한국의 전래물품인 ‘갓’의 일부가 제시되어 있는데 이를 ‘으뜸도형’이라 부르며, 18개의 으뜸도형을 통해 유창성과 독창성을 측정한다. 검사 2 ‘자극도형으로 그리기’에서는 사각형 테두리 안과 밖에 5개의 도형이 제시되어 있으며(으뜸도형 1개, 버금도형 2개, 딸림도형 2개로 구성) 으뜸도형·버금도형·딸림도형을 모두 합쳐 자극도형이라 부르고, 으뜸도형과 버금도형을 통하여 개방성을 측정하고, 딸림도형을 통하여 민감성을 측정한다(전경원·전경남, 2008). 창의성 측정요인은 표 7과 같다.

표 7. 소검사 내용과 측정요인

| 검사명 | 검사의 내용 | 측정요인 |
|-----------------------|--|------------|
| 검사 1 으뜸도형으로 그리기 | 갓의 일부분을 선으로 제시하고, 이를 이용하여 연상되는 모양을 완성한다. 총 18개의 같은 도형이 제시되어 있다. | 유창성 독창성 |
| 검사 2 자극도형으로 그리기 | 제시된 5개의 도형(갓의 일부분, 之의 변형, 수막새 일부분, 태극무늬의 일부, 점)을 이용하여 자유롭게 완성한다. 으뜸 : 갓의 일부분() 버금 : 갈지(), 수막새 문양() 딸림 : 태극선(), 점() | 개방성 민감성 |

초등 도형 창의성 검사(K-FCTES), 전문가 지침서(전경원·전경남, 2008)

a. 초등 도형 창의성 검사방법

창의성 검사 활동 전 유사활동으로 간단하게 워밍업을 실시해야 한다. 아동에게 ‘도형’ 예를 보여주며, 흥미와 관심을 유발시키고 검사에 대한 이해와 소개를 돕고 다양한 반응이 나오도록 격려를 해준다. 검사가 시작되면 어떠한 힌트도 주어서는 안되며 검사마다 시작과 끝의 시간을 정확하게 5분으로 한다. 제목은 검사 후에 아동이 직접 적거나 글을 쓰지 못하는 아동의 제목은 검사자가 아동의 반응 그대로 적어주도록 한다. 검사자의 주관적인 시각으로 제목을 붙이지 않도록 주의한다(전경원 · 전경남, 2008). 초등 도형 창의성 검사방법은 표 8과 같다.

표 8. 초등 도형 창의성 검사방법

| 검사명 | 검사방법 | 검사시간 |
|-----------------------|---|------|
| 검사 1 으뜸도형으로 그리기 | 워밍업: 예 1) ‘∨’ 또는 ‘∟’ 를 이용하여 무엇을 그릴 수 있을까요? 2) ‘○’ 모양과 닮은 것들을 떠올려 보세요. 검사실시: 선생님이 “시작” 하면 제시된 으뜸도형 18개를 이용하여 연상되는 그림을 그리세요. 모두 완성하지 않아도 좋아요. 그릴 수 있는 만큼만 그려 주세요. 5분이 지나면 그림을 멈추세요. 완성한 그림에 제목을 붙여주세요. 그림은 더 이상 그리지 마세요. | 5분 |
| 검사 2 자극도형으로 그리기 | 워밍업: 예 1) ‘∠’ 또는 ‘≪’ 을 이용하여 무엇을 그릴 수 있을까요? 2)몸으로 여러 가지 모양을 만들어 보세요. 검사실시: 화가 아저씨가 그림을 그리려다 말았습니다. 어떤 그림을 그리려고 하셨을까요? 검사지에 제시된 자극도형 5개를 이용하여 재미있는 그림으로 완성해 보세요. 자기가 하고 싶은 대로 자유롭게 그리세요. 5분이 지나면 | 5분 |

그림을 멈추세요. 완성한 그림에 제목을 붙여
주세요. 그림은 더 이상 그리지 마세요.

초등 도형 창의성 검사(K-FCES), 전문가 지침서(전경원 · 전경남, 2008)

b. 초등 도형 창의성 검사 채점방법

검사 1 ‘으뜸도형으로 그리기’, 검사 2 ‘자극도형으로 그리기’를 다음과 같이 유창성, 독창성, 개방성, 민감성의 4가지 하위요인에 따라 채점한다.

유창성 점수는 먼저 반응이 적절한지, 부적절한지 검토한 후에 각 그림에 2점씩 준다. 부적절한 반응을 제외하고 나머지 반응에 대해서만 정답으로 인정한다.

독창성 점수는 전체 수검자 중 5% 이하의 수검자들이 응답한 희귀 반응은 2점 처리하고, 그 외에 흔한 반응은 0점 처리한다. 또한, 도형 간의 연합사용에 따라 5점의 보너스 점수를 준다.

개방성 점수는 개방성 1, 2, 보너스 점수의 3가지 형태로 주어진다. 개방성 1에서는 으뜸도형()과 버금도형( , )의 이용 정도에 따라 0점, 2점, 4점, 6점의 점수가 부여된다. 개방성 2에서는 으뜸도형 · 버금도형 · 딸림도형의 연결 정도에 따라 0점, 2점, 4점, 6점의 차등 점수를 준다. 보너스 점수에서는 으뜸도형과 버금도형의 방향전환 정도에 따라 0점, 3점, 5점의 점수가 부여된다.

민감성은 딸림도형( , )의 사용 정도에 따라 0점, 2점, 4점, 6점의 점수가 부여된다. 또 점과 태극선을 모두 이용하여 그림을 완성한 정도에 따라 보너스 점수 0점, 3점, 5점이 주어진다(전경원 · 전경남, 2008).

본 연구에서 초등 도형 창의성 검사 채점 방법은 표 9와 같다.

표 9. 초등 도형 창의성 검사 채점방법

| 검사명 | 측정 요인 | 해당 도형 | 구분 | 채점기준 | 점수 | |
|-----------------------|----------|---|-------|------------------------------|----|-------|
| 검사 1 으뜸도형으로 그리기 | 유창성 |  | 유창성 | 적절한 사용 유무에 따라 | 0 | 2 |
| | | | 독창성 | 전체 수검자의 5% 이하 반응 | 0 | 2 |
| | 독창성 |  | 보너스 | 도형들 간의 연합사용 유무에 따라 | 0 | 5 |
| 검사 2 자극도형으로 그리기 | 개방성 |  | 개방성 1 | 으뜸도형 · 버금도형의 개방 정도에 따라 | 0 | 2 4 6 |
| | | | 개방성 2 | 으뜸도형 · 버금도형 · 딸림도형의 연결정도에 따라 | 0 | 2 4 6 |
| | 민감성 |  | 보너스 | 으뜸도형 · 버금도형의 방향 전환에 따라 | 0 | 3 5 |
| | | | 보너스 | 딸림도형의 사용정도에 따라 | 0 | 2 4 6 |
| | |  | 보너스 | 딸림도형의 완성정도에 따라 | 0 | 3 5 |

초등 도형 창의성 검사(K-FCES), 전문가 지침서(전경원 · 전경남, 2008)

채점 평가의 신뢰도를 높이기 위해 본 연구자는 검사 전에 검사지와 실시요강을 상세히 읽고 잘 숙지한 후 적절하게 계획하여 검사를 실시하였다. 검사가 종료된 후 학지사 심리검사연구소(www.inpsyt.co.kr)에 직접 결과처리를 요청하여 결과를 분석하였다. 채점 기준은 원점수를 평균이 50, 표준편차 10인 T점수로 변환된 결과가 산출되며, 표준점수 기준은 T점수 33 이하는 매우 부족, T점수 33~45 이하는 부족, T점수 45~53 이하는 보통, T점수 53~67 이하는 우수, T점수 67 이상은 매우 우수로 간주한다(전경원 · 전경남, 2008).

| 수준 | 매우부족 | 부족 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|-----|------|----|----|----|------|
| T점수 | 33 | 45 | 50 | 53 | 67 |
| 백분위 | 6 | 35 | 50 | 65 | 96 |

E. 미술놀이활동 프로그램

1. 미술놀이활동 프로그램의 목표

본 연구에서 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보기 위한 미술놀이 활동 프로그램의 목표는 다음과 같다.

첫째, 다양한 미술놀이활동 과정에서 몰입을 통해 긍정적 자원을 찾고 스스로 강점을 개발하고 상상력을 발휘하여 창의성을 증진시키도록 돕는다.

둘째, 미술작품과 작품감상 글쓰기를 통해 격려와 지지를 경험하고 성취감과 자신감을 갖도록 돕는다.

2. 미술놀이활동 프로그램의 구성절차

본 연구에서 미술놀이활동 프로그램은 회기마다 도입, 활동 I의 놀이, 활동 II의 미술활동, 마무리의 순서로 진행하였다. 본 연구의 프로그램 회기별 구성절차는 표 10과 같다.

표 10. 프로그램 회기별 구성절차

| 구 분 | 시 간 | 구성절차 |
|-------|-----|--|
| 도입 | 10분 | 서로 인사 나누기 프로그램 활동 주제 및 활동 매체 설명하기 |
| 활동 I | 20분 | 활동 매체 탐색 후 놀이를 통하여 상상력을 키우고 의사소통하기 |
| 활동 II | 50분 | 자신을 충분히 반영하는 미술활동 진행하기 완성된 작품에 제목 붙이고 느낌 및 생각 자세히 이야기 나누기 |
| 마무리 | 10분 | 작품감상 글쓰기 작성 및 정리 정돈하기 |

미술놀이활동은 매회기 도입(약 10분), 활동 I(약 20분), 활동 II(약 50분), 마무리(약 10분) 단계로 구성하였다. 구체적인 프로그램의 단계는 다음과 같다.

(1) 도입

도입단계에서는 서로 인사를 나누고 한 주 안부를 묻고 요즘 느끼는 기분이나 감정을 확인하고 자연스러운 분위기를 형성한다. 지난 회기 활동주제와 활동내용에 대한 이야기를 나누고 각 회기 활동할 주제 및 활동 매체에 대해 설명한다.

(2) 활동 I

활동 I 단계에서는 활동 매체 탐색 후 놀이를 통하여 친밀한 관계에서 상상력을 키우고 의사소통한다.

(3) 활동 II

활동 II 단계에서는 자신을 충분히 반영하는 미술활동을 한다. 자신의 상상력이나 놀이에서의 생각과 느낌을 미술활동으로 표현한다. 매회기별 주제와 목표, 사용 매체와 기법에 따라 창의적인 미술활동을 촉진하고 편안한 환경이 되도록 돕는다. 또한 미술활동 과정에서 표현한 작품의 제목을 붙이고 작품에 대한 내용을 이야기 나눈다. 미술작품 활동 과정에서 느꼈던 기분이나 감정, 떠오른 자신의 생각에 대해 자세히 이야기하며 연구자는 연구대상의 이야기에 경청하고 생각과 느낌에 공감하는 시간을 가진다.

(4) 마무리

마무리단계에서는 매회기 미술놀이활동 후 느낌에 대한 이야기를 나눈다. 또한 작품감상 글쓰기를 통해 자신에 대한 긍정적 인식 및 성취감과 자신감을 갖도록 한다. 이후 연구자는 다음 회기를 언급하며 회기를 마무리하고 연구대상자와 함께 자리를 정리 정돈한다.

3. 미술놀이활동 프로그램의 구성내용

본 연구에서 사용한 미술놀이활동 프로그램은 창의성 증진을 위한 프로그램으로 목표에 따른 초기, 중기, 종결단계로 총 10회기를 구성하였다. 본 연구에 활용된 프로그램은 아동의 창의성 향상을 위한 선행연구(최한주, 2019; 임다운, 2018; 김하윤, 2018; 박윤지, 2018; 김윤희, 2010)를 참고하였으며 본 연구자가 연구의 목적에 맞게 수정 보완하여 구성하였다. 미술놀이활동 프로그램에 따른 단계별 목표와 내용은 다음과 같다.

초기단계는 1회기부터 2회기이며 관계 형성 및 흥미유발을 목표로 하였다. 초기 단계 활동에서는 자기소개를 통한 친밀한 관계 형성을 도왔으며, 슈링클스 매체와 물감의 우연 효과를 이용한 활동을 통해 흥미를 유발하도록 하였다.

중기단계는 3회기부터 8회기이며 전경원·전경남(2008)이 제안한 창의성 하위요인의 증진(유창성, 독창성, 개방성, 민감성) 과정으로 중기단계 활동에서는 여러 가지 기법과 다양한 매체를 활용하여 자기강점 표현 및 상상력을 발휘한 활동을 통해 창의성 증진을 목표로 하였다. 3회기에 일상매체인 물감을 사용하여 데칼코마니 기법으로 잠재된 상상력을 표현하고 4회기에 종이판화를 통해 시각적 사고력을 증진시키며 5회기에 점 속에 숨어있는 형태를 연상하여 개성을 발휘하여 자신의 상상과 내면세계를 자유롭게 표현하도록 하였다. 6회기에 새로운 매체인 아크릴물감을 사용하여 호기심을 자극하고 강점 파악을 통해 자신감을 높일 수 있도록 하였으며 7회기에 가족의 모습을 관찰하고 천사점토로 표현하는 과정에서 편안한 안정감을 느끼는 경험을 통해 긍정적인 사고와 정서에 도움이 되도록 하였다. 8회기에 자유로운 상상력을 발휘하여 창조적인 독창성을 길러주고 다양한 감정을 표출하도록 데페이즈망 기법으로 구성하였다.

종결단계는 9회기부터 10회기이며 유연하고 안정화된 긍정적 창의성 다지기(창의성 전체 하위요인)를 목표로 하였다. 9회기에 재활용품을 활용하여 ‘8회기 작품을 쓸모있는 물건으로 재탄생시키기’ 활동에서 창의적인 사고력을 마음껏 발휘하도록 하였고 10회기에 천사점토를 활용한 입체조형으로 자신의 내면세계를 시각적으로 표현하여 상상력과 창의적인 능력이 발전되어 자기에 대한 인식이 긍정적으로 변화되도록 구성하였다. 이를 통해 성취감과 만족감, 자아존중감이 향상되도록 하였다.

본 연구의 미술놀이활동 프로그램은 표 11과 같다.

표 11. 미술놀이활동 프로그램

| 단 계 | 목표 | 회 기 | 활동주제 | 활동내용 | 매체 |
|-----------------------------|-------------------|--------|-----------------------|---|--------------------------|
| 사전검사: 초등 도형 창의성 검사(K-FCTES) | | | | | |
| 초 기 | 관계형성 및 흥미유발 | 1 | 자유로운 나! | 자기소개 활동 I -각자 그림카드를 고르기 -서로 바꿔서 자기소개하기 활동 II -슈링클스 종이에 그리고 싶은 것을 자유롭게 그리고 꾸미기 -원하는 것으로 만들기 | 그림카드 슈링클스 미술매체 |
| | | 2 | 팡팡 불꽃 축제 | 우연적 표현기법 활동 I -도화지 1장에 상대방과 번갈아 가면서 물감을 뿌리고 붓고 흘 리기 -물감의 형태를 보고 연상하기 활동 II -도화지에 물감의 우연적 표현 기법으로 자유롭게 표현하기 -물감의 변화되는 현상 관찰하 여 연상되는 것 표현하기 | 도화지 물감 분무기 미술매체 |
| | 유창성 독창성 개방성 | 3 | 같은 세상, 다른 우리 | 데칼코마니 활동 I -물감을 묻힌 실을 반으로 접은 도화지 사이에 넣고 손바닥으 로 누르고 잡아당기기 | 도화지 물감 실 |

| | | | | |
|--------|---------------------|-----------|--|---|
| | | | -물감의 무늬를 보고 연상하여 표현하기, 활동 II -도화지 한쪽 면에 좋아하는 색의 물감을 충분히 묻혀서 접었다 펴기 -대칭의 형태를 보고 연상하여 다양한 매체로 표현하기 | |
| | | | 종이판화 | |
| 창의성 증진 | 유창성 독창성 4 민감성 | 상상 놀이터 | 활동 I -선택한 동물단어를 보고 자유화 그리기 -서로 바꿔서 제목과 느낌 나누기 활동 II -두꺼운 종이에 원하는 모양을 그리고 가위로 오리기 -두꺼운 종이 위에 원하는 모양을 겹쳐서 풀로 붙이기 -물감을 묻혀서 종이판화기법으로 찍기 -동물들의 마음의 소리를 상상으로 표현하기 | A4용지 동물단어카드 동물 스티커 두꺼운종이 가위 풀 미술매체 |
| | | | 연상 | 활동 I -도화지에 색연필로 한사람이 점과 선을 그리고 다음 사람이 이어서 그리기를 4회 반복하기 -보이는 것 연상하여 그리기 활동 II |

| | | | | |
|--------------|------|--|--|--------------|
| | | | -25~30개의 점을 스스로 찍고 선으로 이어 그리기 -그려진 선을 보고 연상하여 다양한 매체로 꾸미기 | |
| 강점 | | | | |
| | | | 활동 I -동물카드에서 나와 닮은 1장의 카드 고르기 | 동물카드 본인사진 |
| 독창성 | 입 꼭! | | -나의 장점 설명하고 상대방의 | 캔버스 |
| 개방성 6 | 나는 | | 장점 칭찬하기 | 아크릴 |
| 민감성 | 화가! | | 활동 II | 물감 |
| | | | -자신의 얼굴 사진을 보고 캔버 | 미술매체 |
| | | | 스에 스케치하기 | |
| | | | -아크릴물감과 다양한 기법으로 꾸미기 | |
| 관찰 | | | | |
| | | | 활동 I -천사점토를 만지고 놀다가 상 대방 얼굴을 관찰하고 특징 | 천사점토 |
| 민감성 | 여행의 | | 표현하기 | 우드락 |
| 독창성 7 | 추억 | | 활동 II | 미술매체 |
| 개방성 | | | -천사점토로 우리가족의 특징을 살려서 움직이는 모습 만들기 | |
| | | | -우드락 위에 올리고 기억에 남 는 추억을 배경으로 꾸미기 | |
| 데페이즈망 | | | | |
| | | | 활동 I -상대방과 내가 각자 선택한 동 | A4용지 |
| 개방성 | 상상의 | | 물 이미지를 서로 조합하여 | 동물문양 |
| 민감성 8 | 친구 | | 자유롭게 상상하여 그리기 | 4B연필 |
| 독창성 | | | | 지우개 |
| | | | | 미술매체 |

| | | | | |
|--|----------------|-----------------|--|-----------------------------|
| | | | 활동 II -동물문양에서 두 개의 이미지 선택하기 -두 개의 다른 이미지를 조합하 여 새로운 모습 상상하기 -다양한 관점에서 생각하고 창 의적으로 표현하기 | |
| | | | 재활용품 | |
| 창의성 다지기 | 9 년 플러스! | | 활동 I -풍선에 표정을 그리고 이야기 나누고 자유롭게 날리기 활동 II -재활용품을 활용하여 8회기 작 품을 쓸모있는 물건으로 만들 기 | 풍선 재활용품 천사점토 미술매체 |
| | | | 입체조형 | |
| 종 결 (유창성 독창성 개방성 민감성) | 10 | 내가 꿈꾸는 세상 | 활동 I -감정카드 2개씩 고르기 -2개씩 고른 감정카드 순서 정 하기 -차례대로 이야기 만들기 활동 II -천사점토로 “나” 상징 만들기 -내가 꿈꾸는 세상 다양한 기법 과 매체로 표현하기 -9회기 작품과 함께 배경 꾸미 기 | 감정카드 천사점토 우드락 미술매체 |
| | | | 사후검사: 초등 도형 창의성 검사(K-FCES) | |

F. 자료 분석

본 연구는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과에 관한 단일 사례연구이다.

본 연구의 프로그램 효과를 검증하기 위한 측정 도구로 초등 도형 창의성 검사(K-FCES)를 사용하였으며 학지사 심리검사연구소(www.inpsyt.co.kr)에 직접 결과 처리를 요청하여 사전-사후를 비교하여 양적 분석하였다. 더불어 프로그램 회기과정에서 창의성 변화를 질적 분석하였다. 구체적인 방법은 다음과 같다.

첫째, 창의성 변화를 측정하기 위해 초등 도형 창의성 검사에 대한 사전-사후 점수 변화 결과를 양적 비교 분석하였다.

둘째, 연구대상자의 미술놀이활동 회기과정을 관찰하고 음성 녹음하였으며, 작품을 촬영하고 내용 기록을 통해 창의성 변화를 질적 분석하였다. 더불어 매회기 미술놀이활동 후 작성한 미술작품에 대한 작품감상 글쓰기의 변화를 질적 분석하였다. 창의성 변화의 질적 분석은 과정 중심 창의성(Kaufman · Beghtto, 2009)을 활용하여 분석하였다.

IV . 연구 결과

A. ADHD 아동의 창의성 양적 분석 결과

1. 초등 도형 창의성 검사(Korean Figural Creativity Test for Elementary school Students: K-FCTES)

본 연구에서 창의성의 사전-사후검사 차이에 대한 변화를 알아보기 위해 초등 도형 창의성 검사(K-FCTES)를 실시하였고 결과는 표 12와 같다.

표 12. 창의성 검사 사전-사후 변화 결과

| 하위요인 | 유창성 | 독창성 | 개방성 | 민감성 | 전체 |
|-------|------|------|------|------|------|
| 사전T검사 | 49 | 59 | 59 | 84 | 65 |
| 사전백분위 | 46.0 | 81.8 | 81.6 | 99.9 | 93.3 |
| 사후T검사 | 71 | 88 | 55 | 84 | 85 |
| 사후백분위 | 98.2 | 99.9 | 69.2 | 99.9 | 99.9 |
| 변화결과 | +22 | +29 | -4 | 0 | +20 |

영역별 T점수와 영역별 백분위

창의성 전체의 사전-사후검사 변화를 분석한 결과 미술놀이활동을 실시한 후 T점수가 사전 65점에서 사후 85점으로 사전점수보다 사후점수가 20점 증가하였으며, 긍정적인 변화가 나타났다. 창의성 하위요인에 대한 사전-사후검사 차이를 살펴보면 사후검사에서 T점수가 유창성은 사전 49점에서 사후 71점으로 22점 상승하였고 독창성은 T점수가 사전 59점에서 사후 88점으로 29점 상승하였다. 개방성은 T점수가 사전 59점에서 사후 55점으로 4점 저하되고 민감성은 T점수가 사전 84점에서 사후 84점으로 점수의 변화가 없었다. 영역별 백분위로 환산해보면 개방성은 65점 이상으로 차이가 나타나지 않았다.

이와 같이 ADHD 아동의 창의성에 대한 T점수를 분석한 결과 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

창의성 하위요인에 대한 사전-사후 변화 비교 그래프는 그림 2와 같다.

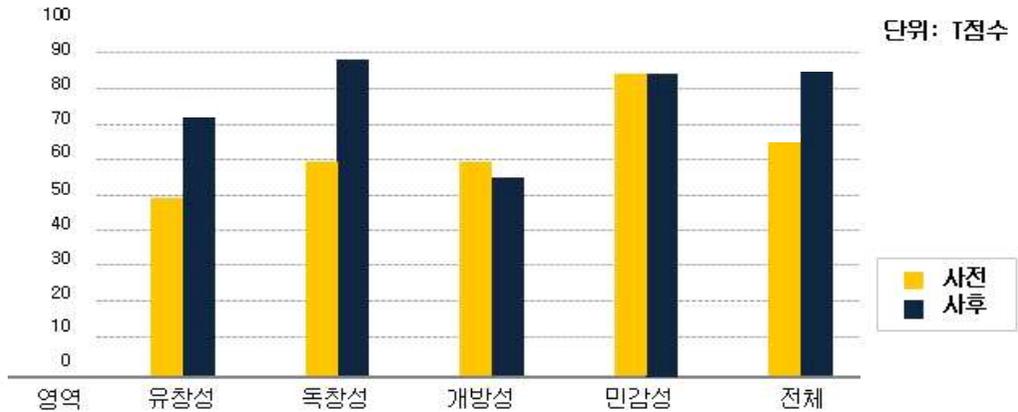


그림 2. 창의성 하위요인에 대한 사전-사후 변화 결과 비교

B. ADHD 아동의 창의성 질적 분석 결과

본 연구에서는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보기 위해 프로그램 회기과정에서 창의성을 질적 분석 하였다. ADHD 아동이 아이디어를 생성하고, 이를 시각화하는 과정에서 스스로 창의적이라고 해석할 수 있는 경험을 하느냐(이소영, 2021)를 살펴보았다. 다른 사람들이 보기에 의미가 없는 아이디어일지라도 개인의 경험 안에서 새롭고 적절하다면 창의성이 될 수 있다 (Beghetto & Kaufman, 2007). 과정 중심 창의성은 창의적인 아이디어나 산출물이 개인에게 주는 의미가 중요하므로(이소영, 2021) 미술활동 과정에서 나타나는 사고 과정, 성격특성 등을 관찰, 회기일지, 축어록, 이야기 나누기, 그리고 연구대상자의 미술작품 등을 바탕으로 창의성 변화를 분석하였다. 연구대상자의 창의성 변화의 결과로 각 회기마다 미술놀이활동 중에 연구대상자의 창의성이 나타나는 부분을 제시하였으며, 미술놀이활동 10회기 과정과 주요 회기 내용들을 작품과 함께 다음과 같이 정리하였다. 미술놀이활동 회기과정에서 창의성 분석 내용은 다음과

같다.

1. 미술놀이활동 회기별 창의성 분석

a. 초기(1회기~2회기): 관계 형성 및 흥미유발

초기단계인 1~2회기에서는 관계 형성 및 흥미유발을 목표로 하였다. 1회기 ‘자유로운 나’ 에서 슈링클스 매체로 원하는 것 만들기, 2회기 ‘팡팡 불꽃 축제’ 에서는 물감의 다양한 기법을 이용하여 우연 효과에 의한 변화를 관찰하고 연상되는 것을 자유롭게 표현하는 활동을 진행하였다.

1회기: 자유로운 나



그림 3-1. 1회기 놀이-자기소개

“오늘 무엇을 할거예요?” 라는 첫 질문을 하며 연구자와 인사를 나눈 A는 들뜬 표정으로 여기저기를 살펴보았다. 연구자는 미술놀이활동에 대해 소개하고 준비한 그림카드에 대해 설명하였다. 연구자와 A는 각자 그림카드를 한 개씩 선택하고 바꿔서 자기소개를 하였다. A는 촛불을 든 그림카드를 선택하였고 연구자는 해님이 그려진 그림카드를 선택하였다. A는 어떻게 소개하는지 모르다면서 자신의 이름만 빠르게 말하고 입을 다물었다. 그래서 연구자가 먼저 A가 고른 그림카드를 보며 주변 사람들에게 도움을 주고 싶다는 희망을 이야기하였고 연구자의 이름과 좋아

하는 음식 등을 말하였다. A에게 자기소개의 정답은 정해져 있지 않다고 말하며 격려하자 A도 연구자가 고른 그림카드를 보며 자신은 천사이고 해님이 되어 집 앞에서 놀고 있는 강아지들에게 따뜻한 햇빛을 비춰주고 있다고 작은 목소리로 설명하였다. 비가 오면 강아지들이 비에 젖어서 춥기 때문에 비가 오지 않도록 해를 비춰준다고 하였다. 자기소개 후 A는 자신의 장점은 모르는 친구와 빨리 친해지는 것이라고 말하였다. 방법을 물으니 놀이터에서 만난 친구에게 먼저 말을 시키고 함께 놀면 된다고 이야기하였다. 연구자가 A의 친화력에 대해 격려하자 A는 부끄러워하며 학교 친구들과는 다투기도 한다고 말하면서 빨리 미술활동을 시작하자고 재촉하였다.



그림 3-2. 1회기 미술작품-나의 캐릭터

6cm × 4cm

4cm × 4.2cm

미술활동에서 사용할 슈링클스 종이를 책상 위에 올려 놓자 A는 질문하였다.

A: (슈링클스 종이를 받아들고 신기한 듯) 이런 종이 처음 봐요. 어떻게 해요?

연구자: 종이의 앞, 뒷면을 만져볼래? 느낌이 어때?

A: 어디가 앞이에요? 한쪽은 부드럽고 한쪽은 까칠까칠해요. 까칠한 면에 발바닥을 대보고 싶어요. (미소지으며 연구자를 바라보며) 시원할 것 같아요.

A는 처음 접하는 슈링클스 종이를 신기해하며 호기심을 보였으며 거친 면에 휴대폰을 보고 자신이 좋아하는 캐릭터를 차분히 그렸다. 책상 위에 준비된 도안 책도 펼쳐보며 “선생님, 도안 책에 그려진 하트 그림 따라서 그려도 돼요? 내가 좋아

하는 음식 캐릭터도 많아요. 보고 그려도 돼요?” 라고 질문을 이어갔다.

A는 도안 책의 음식 캐릭터 등을 보고 그리면서 자신이 좋아하는 것들을 즐겁게 완성하였다. 미술활동 과정에서 “누구를 그렸어?” 라는 연구자의 질문에 “귀요미 천사 분홍이” 라고 자신이 그린 캐릭터를 수줍게 소개하였다. 연구자의 질문에도 별다른 반응을 보이지 않고 조용히 그림으로 자신을 설명하였다. 말로 자기를 표현하는 것을 많이 부끄러워하는 A는 그림으로 자기를 표현할 때는 자발적인 모습을 보여주었다. A는 목걸이와 가방고리를 만들고 싶다고 하였고 연구자는 A의 작품을 축소하기 위해 핫툴이라는 기기를 사용하였다.

A: 어떻게 종이가 작아져요? 신기해요. 딱딱해졌어요. 또 할래요.

A는 슈링클스 종이에 그린 그림이 자신이 원하는 용도로 만들어지는 과정을 무척 신기해하였다. “빨리 목걸이를 걸고 싶어요. 엄마 보여드리고 싶어요. 휴대폰으로 전송해 주세요.” 라고 말하면서 자신의 작품을 보고 기뻐하였다.

연구자: 작품을 설명해 줄래?

A: (망설이며 작은 목소리로) 나는 귀요미 천사 분홍이야!

나는 민트 아이스크림, 계란후라이, 당근, 식빵, 소시지를 좋아해. 삐악삐악 귀여운 병아리도 좋아해.

연구자는 A의 설명에 훌륭하다고 격려하였다.

연구자: 작품에 대한 느낌은 어때?

A: (한결 편안한 목소리로) 분홍이를 그려서 기분이 좋아요. 음식 캐릭터도 귀여워요.

연구자: 그렇구나. 작품이 마음에 들어?

A: 네, 엄청 좋아요. 신기해요.

연구자: 아쉬운 점은 없니?

A: 그리고 싶은 것이 많아요. 다음에 또 하고 싶어요. 다음 주에 또 할래요.

표 13-1. 미술놀이활동 1회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 초기단계/1회기 |
|-------|-------------|
| 목표 | 관계형성 및 흥미유발 |
| 주제 | 자유로운 나 |
| 기법 | 자기소개 |

자기소개는 타인에게 ‘자기드러내기’의 의미다. 자기소개는 자기표현으로 대인관계, 적응력, 성격 등이 드러난다(김진영, 2014).

연구자와 아동의 친밀한 관계 맺기를 목적으로 카드를 활용한 자기소개 놀이를 게임방법 하였다. 또한 슈링클스 매체로 아동의 흥미를 유발하여 자발적인 미술활동 참여를 유도하였다.



놀이 연구자는 A와 그림카드를 통한 자기소개 놀이에서 친밀한 관계를 형성하도록 하였다. A는 그림카드에서 세 장의 카드를 골랐고 그중에서 촛불을 든 그림카드를 선택하였다. 연구자는 두 장의 카드 중에서 해님이 그려진 그림카드를 선택하였다. 각자 고른 그림카드를 바꿔서 자기소개를 하였다. 연구자가 먼저 자기소개를 하였고 어떻게 소개하는지 모르겠다고 말하는 A를 연구자가 격려하자 A도 연구자가 고른 그림카드를 보며 자기소개를 하였다.

미
술
놀
이
활
동



자연스럽게 미술활동으로 이어지는 과정에서 A는 처음 접하는 매체인 슈링클스 종이에 무엇인지 많은 호기심을 보였고 손으로 직접 만져보고 앞, 뒤의 느낌을 살펴본 후 연구자의 설명을 듣고 거친 면에 자신이 그리고 싶은 것들을 자유롭게 그리고 색칠하였다. 다양한 캐릭터와 문양으로 정성껏 꾸민 슈링클스 종이 목걸이와 가방고리로 만들어지는 과정에서 A는 아주 즐겁고 행복해하였다. 또 하고 싶다는 말을 반복하였고 완성한 작품을 직접 착용하고 느낌을 이야기 하면서 밝은 미소로 만족감과 뿌듯함을 표현하였다. 1회기는 A가 미술놀이활동에 흥미를 느끼고 연구자와 친밀감을 형성하도록 편안한 분위기를 느끼게 해주는 과정이었다.

창의성
분석

A는 자기소개 놀이에서 망설이고 주저하는 모습을 보였지만 새로운 매체인 슈링클스를 통해 미술활동에 흥미를 나타냈다. “도안 책에 그려진 하트 그림 따라서 그려도 돼요? 보고 그려도 돼요?” 에서 A는 책을 보고 아이디어를 생각해 내고 싶어하는 모습을 보였다. “어떻게 종이 가 작아져요? 딱딱해졌어요.” 에

서와 “다음 주에 또 할래요.”와 같은 말에서 새로운 매체에 대한 호기심과 흥미를 드러냈다.

| 회기 | | 1회기 | |
|-------|------|---------|------|
| 주제 | | 자유로운 나! | |
| 목표 분석 | 관계형성 | 흥미유발 | 추가발견 |
| 발견여부 | | ○ | |

평가

A는 언어적 자기소개 놀이에서 잠시 망설이고 주저하는 모습을 보였지만 미술 활동에서는 그림을 통한 자연스러운 자기표현과 자기개방을 하였다.

2회기: 팡팡 불꽃 축제



그림 4-1. 2회기 놀이-물감놀이
42cm × 30cm

밝은 얼굴로 작업실에 도착한 A는 책상 위에 준비된 다양한 색상의 수채화물감과 포스터물감을 바라보며 “선생님, 저 물감놀이 좋아해요. 그런데 엄마가 물감 어질러지면 치우기 힘들다고 집에서는 하지 말래요.”라고 들뜬 마음을 나타내었다.

가위, 바위, 보를 하여 순서를 정하기로 하여 가위, 바위, 보에서 이긴 A가 먼저 물감놀이를 시작하였다. 연구자와 A는 도화지 한 장에 서로 번갈아 가면서 물감을 떨어뜨려서 입으로 불고 도화지를 세워서 흘리고 분무기도 활용하여 물감 위에 물을 뿌려보면서 다양한 기법으로 물감놀이를 하였다. 물감의 형태에서 연상되는 것을 찾아보자고 제안하자 A는 도화지를 관찰하면서 이리저리 돌려보더니 “하트

가 웃고 있어요.” 라고 말하였고 연구자는 “나비가 보이네.” 라고 하여 각자 자신의 관점에서 보이는 대로 붓으로 표현해 보았다. A는 빨간색 물감을 묻힌 붓으로 웃고 있는 하트를, 연구자는 검은색 물감을 묻힌 붓으로 나비를 표현하였고 A는 “하트나비가 신났어요.” 라고 말하며 “하트 나비” 라고 제목을 붙였다.



그림 4-2. 2회기 미술작품-휘훨 나는 나비
29cm × 21cm

미술활동에서 연구자가 A에게 물감의 우연적 표현기법을 설명하고 자유롭게 표현하도록 하자 A는 먼저 물감을 뿌리고 그다음에 물감 불기를 하고 싶다고 하였다. A는 놀이의 물감 경험에서 물감 뿌리기와 물감 불기가 가장 좋았다고 말하였다.

A: (조심스럽게) 선생님, 도화지 색깔 제가 선택해도 돼요?

연구자: 그럼, 괜찮지. 어떤 색 도화지를 원해?

A: 저 검은색 도화지 주세요.

연구자: 검은색 도화지를 선택한 이유가 있니?

A: 검은색 도화지는 한 번도 사용해 본 적이 없어요. 그래서 지금 사용해 보고 싶어요. 밤하늘을 생각했어요.

A는 무더운 어느 여름날 잠이 오지 않아 부모님과 함께 유달산에 갔을 때 밤하늘에 펼쳐진 아름다운 불꽃놀이를 보았던 경험을 이야기하였다. A는 검은색 도화지 위에 자유롭게 자신이 원하는 색의 물감을 뿌리고 도화지를 돌려가며 열심히 입으로 불기를 반복한 후 색이 서로 섞이는 물감의 변화되는 모습을 유심히 관찰하였다. “느낌이 흰색 도화지와 달라요. 더 선명해요. 잘 안 번져요.” 이러한 미술활동에서 A는 자유로움과 편안함을 느끼고 많은 호기심을 보였다. 물감을 뿌리

고 불기를 반복한 작품에서 A는 대왕나비를 연상하였다. 분홍색 색 모래와 다양한 매체를 활용하여 예쁘게 꾸미고 나비의 더듬이도 하트모양으로 만들어 붙인 후 “훨훨 나는 나비” 라고 제목을 붙였다.

연구자: 작품을 설명해 줄래?

A: (수줍은 듯) 대왕나비예요.

연구자: 우와, 정말 멋지다. 대왕나비가 무슨 생각을 하고 있어?

A: 불꽃놀이에 더 가까이 가고 싶어요. 신기하고 재밌어요. 나비는 불꽃놀이에 깜짝 놀랐어요. 나비는 원래 구름이 돼서 하늘 높이 훨훨 날고 싶어요. 나비 꿈은 우주에 가서 지구를 내려다 보는 거예요.

연구자: 나비 기분은 어때?

A: 나비는 지금 기분이 좋아요.

표 13-2. 미술놀이활동 2회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 초기단계/2회기 |
|--|--|
| 목표 | 관계형성 및 흥미유발 |
| 주제 | 팡팡 불꽃 축제 |
| 기법 | 우연적 표현기법 |
| <p>물감의 우연적 표현기법은 물감으로 뿌리기, 흘리기, 번지기, 떨어뜨리기, 불기 등의 행위를 하여 우연적인 모양에서 연상되는 것을 발견하게 한다. 물감 모양의 자유분방함을 통하여 자기의 감정이나 내면의 심상이 직접적으로 밀도 있게 표현될 수 있다(홍성희, 2004). 또한 우연적 표현기법을 통한 정서적인 감동을 조형적으로 표현하는 즐거움이 창의성 개발과 함께 표현력을 신장시킨다(송영복, 2005).</p> | |
| 개입방법 | <p>일상매체인 물감은 아동이 선호하는 매체 중 하나로 물감의 우연 효과를 통해 아동의 호기심과 흥미를 유발하고 연구자와 함께 하는 물감놀이에서 친밀감을 형성하도록 하였다.</p> |
| 미술놀이활동 | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; margin-right: 10px;">미술놀이활동</div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">놀이</div> <div style="display: flex; gap: 10px;">    </div> </div> </div> <p>일상생활에서 흔히 볼 수 있는 물감을 이용하여 연구자와 A가 도화지 한 장에 번갈아 가면서 물감놀이를 하였다. 평소에 흔히 접하는 ‘물감’ 자체는 친숙</p> |

한 매체지만 A가 혼자서 자유롭게 사용하고 뒷정리하기에는 어려움이 있어서 A에게 다양한 물감놀이 경험은 많지 않았음을 알 수 있었다. A는 물감의 다양한 기법을 활용한 물감놀이에서 “하트나비”를 연상하였다.

미술
활동



우연적 표현기법을 설명 들은 A는 물감의 다양한 기법 중에서 물감 뿌리기와 물감 불기 기법을 선택하여 팡팡 불꽃 축제를 주제로 미술활동을 이어나갔다. 밤하늘의 불꽃놀이를 보았던 자신의 경험을 이야기하면서 자신이 원하는 색의 물감을 자유롭게 뿌리고 불기를 반복하면서 색이 서로 섞이는 모습을 유심히 관찰하였다. 우연 효과에서 대왕나비를 연상한 A는 다양한 매체로 꾸미고 “훨훨 나는 나비”라고 제목을 붙였다.

창의성
분석

준비된 물감을 보며 ” 선생님, 저 물감놀이 좋아해요. “라고 하는 말에서 연구자에 대한 개방적인 태도로 친밀감을 느낄 수 있었다. “검은색 도화지는 한번도 사용해 본 적이 없어요. 그래서 지금 사용해 보고 싶어요.” 에서 확인할 수 있듯이 새로운 재료를 사용하는데 호기심을 보였다. 검은 도화지에 나타난 물감의 변화를 관찰하며 “느낌이 흰색 도화지와 달라요. 더 선명해요. 잘 안 번져요.” 에서도 물감에 대한 흥미를 나타냈다. “

| 회기 | | 2회기 | |
|-------|------|---------|------|
| 주제 | | 팡팡 불꽃축제 | |
| 목표 분석 | 관계형성 | 흥미유발 | 추가발견 |
| 발견여부 | ○ | ○ | |

평가

연구자와 함께 한 물감놀이에서 A는 자신의 과거 경험과 생각을 자유롭게 말하며 친밀감을 형성하였다. 자유로운 분위기에서 물감의 우연 효과에 호기심을 보인 A는 자신의 작품을 설명하는 과정에서 부끄러워하면서도 소극적인 자신감을 보였다. 이는 곧 의사소통과 관계 형성에 도움이 될 수 있는 긍정적인 모습이다.

b. 중기(3회기~8회기): 창의성 증진

중기단계인 3~8회기에서는 창의성 증진을 목표로 하였다. 3회기 ‘같은 세상, 다른 우리’에서는 데칼코마니 작업을 한 후 연상하여 다양한 매체로 표현하기, 4회기 ‘상상 놀이터’에서는 두꺼운 도화지를 이용한 종이판화와 동물 스티커를 활용한 동물들의 마음의 소리 표현하기, 5회기 ‘꼭꼭 숨어라’에서는 25~30개의 점을 직접 찍은 후 서로 이어서 그리고 점 속에 숨어있는 형태를 연상하여 자유롭게 꾸미기 작업을 하였다. 6회기 ‘입 꼭! 나는 화가!’에서는 자신의 얼굴 사진을 보고 캔버스에 스케치하고 아크릴물감과 다양한 기법으로 자유롭게 꾸미기, 7회기 ‘여행의 추억’에서는 관찰을 통한 기억에 남는 우리 가족의 모습 만들기, 8회기 ‘상상의 친구’에서는 데페이즈망 기법을 활용하여 다양한 관점에서 상상하여 창의적으로 표현하기 작업을 진행하였다. 각 회기별 주제에 맞춰서 다양한 매체를 준비하고 주어진 기법에 따라서 A가 상상력을 발휘하여 자신만의 방식대로 창의적인 활동을 하도록 자유롭고 편안한 분위기를 형성하였다.

3회기: 같은 세상, 다른 우리



그림 5-1. 3회기 놀이-실 데칼코마니

42cm × 30cm

2회기에 이어 A가 선호하는 물감놀이를 주제를 바꿔서 3회기에서도 진행하였다. 가위, 바위, 보에서 이긴 사람은 도화지와 물감을 두 개, 진 사람은 물감을 한 개

고르기로 연구자가 규칙을 정하였다. A가 가위, 바위, 보를 이겨서 연두색 도화지와 분홍색 물감과 하늘색 물감을 골랐고 연구자는 군청색 물감을 골랐다. A는 파릇파릇한 풀밭이 좋아서 연두색 도화지를 골랐다고 하였다. A가 먼저 분홍색 물감으로, 연구자는 군청색 물감으로, 다시 A가 하늘색 물감을 사용하여 도화지 한 장에 번갈아 가면서 실 데칼코마니를 진행하였다. 먼저 반으로 접어서 펼친 도화지 한쪽면에 물감을 묻힌 실을 자유롭게 올리고 도화지를 다시 접어서 손바닥으로 누르고 실을 요리조리 잡아당긴 후 펼친 도화지에 나타난 무늬를 보고 연상되는 것을 상상하여 표현하였다. 도화지에 나타난 물감의 무늬를 보고 무엇이 연상되는지 선뜻 표현하지 못하는 A를 위해 연구자가 먼저 표현하기로 하였다. 왼쪽은 연구자가 상상하여 표현한 희망의 돼지이며 오른쪽은 연구자의 표현을 참고하여 A가 상상하여 표현한 평화로운 스컹크이다. “아름다운 음악을 들으며 희망의 돼지가 구름위를 날고 있어.” A는 연구자의 설명을 듣고 잠시 생각을 하더니 자신의 생각을 말하였다.

A: (작은 목소리로) 평화로운 스컹크 위에 하늘색 나비가 앉아서 휴식을 취하고 있어요. 나팔꽃도 행복해요.

A는 “선생님, 조금 어려워요.” 라고 소극적인 태도를 보이며 실 데칼코마니에서 나타난 무늬를 보고 상상하는 방법을 조금은 어려워하였지만 호기심을 보였다. 연구자는 A의 표현을 칭찬하며 자신의 생각대로 자유롭게 표현하는 것이 중요하다고 격려했고 A는 부끄러운 듯 미소지었다.



그림 5-2. 3회기 미술작품-두 개의 세상

42cm × 30cm

미술활동에서 노란색 도화지를 고른 A는 밝은 느낌이 좋다고 하였다. “사랑을 의미하니까 분홍색이 좋아요.” “새콤달콤 블루베리도 좋아.” A는 분홍색 물감과 보라색 물감을 차례로 골랐다. 이어서 하늘색, 다홍색, 파란색, 초록색, 갈색 물감 순서로 데칼코마니 작업을 한 후 빨간색 물감의 무늬에서 바닷가 모래사장의 큰 바위의 모습과 화산이 폭발한 모습을 연상하였다.

연구자: 데칼코마니 무늬에서 무슨 색이 가장 먼저 눈에 띄었니?

A: 빨간색이요. 저는 분홍색을 가장 좋아하는데 빨간색이 먼저 보였어요.

연구자: 그럼 빨간색 물감의 무늬에서 떠오른 것이 있니?

A: 빨간색을 보니까 갑자기 화산폭발이 떠 올랐어요. 학교도서관 과학책에서 봤어요. 모래사장은 작년 여름방학 때 놀러 간 바닷가 해수욕장이예요.

연구자: 해수욕장에 큰 바위가 있었니?

A: 아니요. 바위는 없고 모래사장은 길고 넓었어요. 제가 상상했어요 ”

A는 자신이 선택한 다양한 재료를 활용하여 왼쪽에는 바닷가 모래사장의 모습을, 오른쪽에는 화산이 폭발하는 모습을 상상하여 자유롭게 꾸미고 “두 개의 세상” 이라고 제목을 붙였다. A는 데칼코마니를 예쁘게 꾸미니까 기분이 좋다고 하였다.

연구자: 작품설명을 듣고 싶구나.

A: (잠시 머뭇거리며) 두 개의 세상이에요.

왼쪽은 모래사장이예요. 여자아이가 모래성을 쌓으며 모래놀이를 하고 있어요. 조개친구들도 기분이 좋아서 춤추고 있어요. 날씨가 시원해요. 바닷가에는 큰 바위가 있고 예쁜 해초가 자라고 있어요. 파도소리도 들려요. 평화롭고 조용해요. 아기돌고래는 공을 가지고 놀아요. 아기돌고래는 지금 행복해요. 오른쪽은 화산이 폭발해서 용암이 흘러내렸어요. 마그마가 바닥에 흘러내렸어요. 색모래를 뿌려서 표현했어요. 마그마는 책에서 봤어요. 두 개의 세상은 모두 고요해요.

연구자: 참 훌륭하구나! 오늘 미술활동의 느낌을 설명해 줄래?

A: 물감놀이가 좋았어요. 내가 좋아하는 색으로 데칼코마니를 해서 즐기고 생각난 것을 꾸미니까 예쁘고 좋았어요.

연구자: 상상하는 방법은 어땠어?

A: 선생님께서 정답은 없다고 했잖아요. 그래서 용기를 내서 제 생각대로 했어요. 조금 자신 있어요.

표 13-3. 미술놀이활동 3회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 중기단계/3회기 |
|--|--|
| 목표 | 창의성 증진/유창성, 독창성, 개방성 |
| 주제 | 같은 세상, 다른 우리 |
| 기법 | 데칼코마니 |
| <p>도화지를 반으로 접은 한쪽 면에 여러 가지 색의 물감을 짜서 놓고 다시 덮어서 그 위를 눌러 손이나 형겅, 밀대로 문지른다(김희자, 2009). 종이를 펼치면 접은 선을 중심으로 좌우대칭의 무늬가 나타난다(김희자, 2009). 데칼코마니에서 이미지를 연상하는 과정은 아동의 자유로운 상상력을 도와주는 실마리를 제공한다(이소영, 2021).</p> | |
| 개입방법 | <p>데칼코마니 무늬를 보고 머리에 떠오르는 것을 자유롭게 말하고 상상하도록 하였다. 정해진 정답은 없으며 자신의 생각대로 상상하여 표현하도록 격려했다.</p> |
| 미술놀이활동 | <p>놀이</p>  |
| | <p>가위, 바위, 보를 하여 이긴 A가 먼저 분홍색 물감으로, 연구자는 군청색 물감으로, 다시 A가 하늘색 물감을 사용하여 도화지 한 장에 번갈아 가면서 실 데칼코마니를 진행하였다. 도화지에 나타난 무늬에서 연구자는 희망의 돼지를, A는 평화로운 스텝크를 상상하여 표현하고 생각과 느낌을 이야기 나누었다.</p> |
| 미술활동 |  |
| | <p>미술활동</p> <p>실 데칼코마니 놀이에서 긍정적인 경험을 한 A는 미술활동에서는 보다 더 능동적인 모습을 보였다. 자신이 고른 색 도화지에 여러 가지 색의 물감을 사용해서 데칼코마니를 하고 펼친 도화지에 나타난 물감의 무늬에서 새로운 이미지를 연상하여 상상으로 표현하였다. A는 자신의 경험과 기억을 통한 연상으로 도화지 왼쪽은 바닷가 모래사장의 모습을, 도화지 오른쪽은 화산이 폭발한 모습을 상상력을 발휘하여 표현하고 “두 개의 세상” 이라고 제목을 붙였다.</p> |
| <p>“빨간색을 보니까 갑자기 화산폭발이 떠 올랐어요. 학교도서관 과학책에서 봤</p> | |

창의성
분석

어요. 모래사장은 작년 여름방학 때 놀러 간 바닷가 해수욕장이예요.”와 같은 말에서 아동이 평소 경험한 이야기에 기반한 “유창성”을 확인할 수 있었다. “선생님께서 정답은 없다고 했잖아요. 그래서 용기를 내서 제 생각대로 했어요. 조금 자신 있어요.”에서는 자신에게는 새로운 연상기법에 두려워하지 않고 도전하는 “개방적인 태도”를 보였다.

| 회기 | | 3회기 | | |
|-------|-----|--------------|-----|------|
| 주제 | | 같은 세상, 다른 우리 | | |
| 목표 분석 | 유창성 | 독창성 | 개방성 | 추가발견 |
| 발견여부 | ○ | | ○ | |

평가

틀에 박힌 고정된 사고에서 벗어나 생각의 폭을 넓히고 A가 가진 잠재력을 표현하여 상상력을 증진시키도록 하였다. 상상력은 과거의 경험으로 얻어진 심상을 새로운 형태로 재구성하는 정신작용이며, 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려보는 힘이다(김희자, 2009). A는 데칼코마니의 무늬를 통해 과거의 경험을 바탕으로 창의적인 아이디어를 미술표현으로 구체화하였다. 두 개의 세상 모두 고요함과 신비감 그리고 환상적인 느낌을 경험할 수 있으며 서로 대조적인 모습이다. 아동이 지닌 자유로움과 강한 에너지가 표현되었다. A가 경험을 통한 연상으로 자기표현하는 방법을 조금씩 깨닫고 있다는 것을 알 수 있었다.

4회기: 상상 놀이터

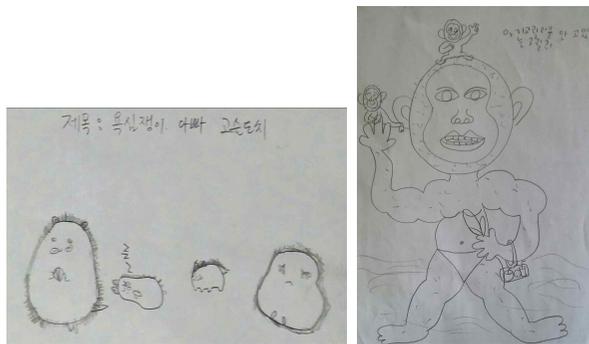


그림 6-1. 4회기 놀이-동물단어표현

29.8cm × 21.1cm

21.1cm × 29.8cm

A는 동물단어카드를 한 장 한 장 신중한 태도로 살펴보더니 고슴도치 단어를 보

며 옆집에 놀러 가서 그 집에서 키우는 고슴도치를 만져보았는데 털이 부들부들한 느낌이었다고 말하였다. 연구자가 털을 세우지 않았냐고 묻자 “제가 만지면 털을 세우지 않아요.” 라고 자신 있게 말하며 “얼마나 귀엽고 예쁜대요.” 라고 대답하였다.

동물단어카드에서 A는 고슴도치를, 연구자는 고릴라를 골랐다. 서로 자신이 고른 단어를 보며 자유화를 그리고 서로 바꿔서 이야기 나누기를 하였다. 상대방의 마음을 잘 설명하는 사람이 미술활동에서 사용할 도화지 색상과 크기를 선택하자고 A가 제안하여 그렇게 하기로 약속하였다. A는 자신이 먼저 이야기하기가 부끄럽다고 하여서 연구자가 먼저 ‘욕심쟁이 아빠 고슴도치’ 라고 A의 그림에 제목을 붙였다. “고슴도치 아빠가 먹이를 혼자 독차지하여 엄마와 자식들이 슬퍼하거나 실망한 것은 아닐까?” A는 살짝 얼굴을 찡그리며 고개를 절레절레 흔들더니 자신이 설명을 이어나갔다. “가시가 부드러운 고슴도치 한 마리가 기분에 따라서 표정과 크기가 변하는 모습이에요.” “아, 그렇구나. 그럼 고슴도치가 작아지는 특별한 이유가 있니?” “잠이 오거나 재미있게 놀면 피곤해서 크기가 작아져요.” 연구자는 A의 순수한 상상 표현력을 칭찬하며 격려해 주었다. 밝은 미소를 보인 A는 연구자의 그림에 “아기고릴라를 안고 있는 고릴라” 라고 제목을 붙이고 바닷가로 산책 나온 고릴라 가족을 잘 설명하였다. “아기고릴라들이 놀러가자고 졸라서 아빠 고릴라가 도시락 싸서 바닷가에 놀러 왔어요. 엄마 고릴라는 집에서 쉬고 있어요.”



그림 6-2. 4회기 미술작품-동물 세상
 52.5cm × 38cm

A는 미술활동에서 사용할 미술매체를 궁금해하며 연구자에게 빨리 시작하기를 재촉하였다. A는 종이판화를 기대하고 있었다고 하였다. 자신은 두꺼운 종이에 그리고 싶은 것을 그려서 오린 후에 물감을 색칠하고 롤러로 찍고 싶다고 하였다. 연구자는 A의 선택을 존중하며 A가 원하는 방법으로 표현하도록 하였다.

놀이에서 연구자의 마음을 잘 설명한 A가 미술활동에서 사용할 4절 흰색 도화지를 직접 골랐다. 동물들이 자유롭게 놀기 위해서는 큰 놀이터가 필요하기 때문에 4절 도화지를 골랐다고 하였다. A는 두꺼운 종이에 나무와 나뭇잎, 오리수영장, 미끄럼틀, 방방이를 직접 그리고 연구자의 도움을 받아 가위로 오렸다. 가위로 오린 문양은 포스터물감을 골고루 색칠하여 4절 도화지 위에 올려놓고 손바닥으로 꼭꼭 눌러서 찍었다. 손바닥으로 탁탁 치기도 하고 힘주어 밀어서 찍었다. 준비한 플라스틱 롤러가 잘 작동되지 않아서 손바닥을 이용하였는데도 투정부리지 않고 자신만의 방법으로 개성있게 표현한 A에게 연구자가 참 기특하다고 머리를 쓰다듬어 주었다. “선생님, 이거 롤러 안돼요.” “어머, 갑자기 왜 이러지?” 난감한 표정을 지은 연구자를 바라본 A는 “그럴 수도 있어요. 불량품도 있잖아요.” 라고 연구자를 위로하는 의젓한 모습을 보였다. 연구자는 미리미리 철저하게 확인을 하지 못해서 미안하다고 A에게 사과하였다. A는 잡지 책을 올려서 찍어보고 손으로 탁탁 두드리며 찍어보더니 손을 이용하는 것이 잘 찍힌다고 말하였다. 연구자는 문제를 해결하는 A의 현명한 태도를 칭찬하였고 A는 연구자에게 도움을 요청하여 두 사람이 힘을 합쳐서 종이판화를 완성하였다. A는 2회기 활동에서 경험한 물감 뿌리기 기법으로 시원한 물줄기를 표현하고 뽕뽕이 매체를 활용하여 눈을 뿌려주는 눈사람과 눈송이가 날리는 모습, 그리고 동물들의 휴식공간을 정성껏 꾸며 주었다. 뽕뽕이를 한 개 한 개 정성껏 붙이고 있는 A에게 연구자가 힘들지 않냐고 묻자 “동물친구들이 쉬어야 해요. 뽕뽕이가 정말 폭신폭신태요. 낮잠도 자고 편안하게 쉴 수 있어요.” 라고 말하며 활동을 이어나갔다. 도화지가 너무 크지 않니? 몇 번을 질문해도 “아니요, 좋아요.” 라고 대답한 A는 동물스티커를 이용하여 동물들을 놀이터 곳곳에 붙이고 “동물 세상” 이라고 제목을 붙였다. 놀이터가 넓어서 아기동물들이 친구들과 다투지 않고 자유롭게 놀 수 있어서 참 좋고 뿌듯하다고 즐거워하였다.

연구자: 멋진 놀이터구나!

A: 아기동물들의 놀이터예요.

아기코끼리는 미끄럼틀을 타고 방방이쪽으로 가고 있어요. 토끼랑 펭귄이랑

같이 놀고 싶어서요. 다람쥐는 도토리가 맛있대요. 판다곰은 나무 위에서 쉬고 있어요. 오리수영장에서 돌고래가 신나게 놀아요. 돌고래가 조개를 보고 같이 놀고 싶어서 조개가 있는 곳으로 가고 있어요. 거북이와 펭귄도 물놀이하고 있어요. 토끼는 당근을 먹으면서 폭신한 매트에서 쉬고 있어요. 두더지는 피곤해서 낮잠 자요. 하늘에서 시원한 소나기가 내려요. 눈사람 아저씨는 눈도 뿌려 줘요.

연구자: 훌륭하구나! 오늘 미술활동에서 특별한 점을 설명해 줄래?

A: 롤러가 고장 나서 처음에 놀랐어요. 그렇지만 손을 사용해서 완성했어요.

연구자: 힘들지 않았니?

A: 손바닥으로 꺾꺾 누르고 탁탁 힘을 주어 치거나 밀어서 표현하니까 형태가 잘 찍혔어요. 조금 힘들었지만 재미있었어요. 다음에는 롤러를 사용해서 표현해 보고 싶어요.

A: 아, 그리고 하늘색 물감을 뿌려서 소나기를 표현한 정도 좋았어요. 소나기는 시원하고 동물들의 땀을 닦아 줘요.

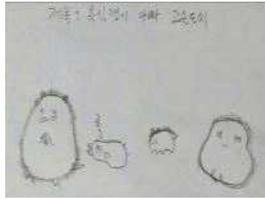
연구자: 작품은 마음에 들어?

A: 네, 뿌듯해요. 동물친구들과 함께 놀고 싶어요. 놀다가 쉬 때는 땀땀이 소파에서 쉬면 되잖아요.

표 13-4. 미술놀이활동 4회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 중기단계/4회기 |
|-------|--|
| 목표 | 창의성 증진-유창성, 독창성, 민감성 |
| 주제 | 상상 놀이터 |
| 기법 | 종이판화 |
| 개입방법 | 종이판화는 밑그림을 그리는 원화단계에서 종이를 오려서 양적으로 쌓는 제판단계를 거치며 물감을 묻혀서 종이에 찍는 인쇄단계의 3단계의 과정을 거쳐야만 완성된다. 이러한 계획성의 특성은 아동의 시각적 사고력을 신장시키고 독창적인 표현을 유도할 수 있다(추미영, 2010). 아동이 스스로 표현하고자 하는 것에 대한 아이디어, 이미지 등을 자유롭게 구상하여(이소영, 2021) 창의적인 발상을 하도록 아동의 의견을 존중하였다. |

놀이



연구자와 A는 각자 선택한 동물단어카드를 보고 자유화를 그리고 서로 바꿔서 상대방의 그림에 제목을 붙이고 이야기 나누기를 하였다. A는 고슴도치를 그리고 연구자는 고릴라를 그렸다. A는 자신의 그림에 대한 연구자의 설명이 자기 생각과 다른 부분에서 고개를 절레절레 흔들면서도 도중에 끼어들지 않고 연구자의 말이 끝나기를 기다렸다가 수정하여 설명하는 모습을 보였다.

미술
활동



동물들의 상상놀이터를 주제로 동물들의 마음의 소리를 상상하면서 종이판화를 활용한 미술활동을 진행하였다. 두꺼운 종이에 자신이 원하는 모양을 그리고 오려서 찍는 방법을 스스로 선택한 A는 미술활동 과정에서 준비한 플라스틱 롤러가 잘 작동되지 않아서 손바닥을 이용하여 표현하는 과정에서 당황하지 않고 열심히 하는 개방적인 태도를 보였다. 동물들이 넓은 놀이터에서 자유롭게 노는 모습을 자신만의 방식으로 표현한 A는 2회기 활동에서 경험한 물감 뿌리기 기법을 활용하여 시원한 물줄기를 표현하고 뽕뽕이로 눈송이도 표현하면서 즐겁게 마무리하였다. “동물세상” 이라고 제목을 붙였다.

창의성
분석

“A는 두꺼운 종이에 나무와 나뭇잎, 오리수영장, 미끄럼틀, 방방이를 직접 그리고 연구자의 도움을 받아 가위로 오렸다” 에서 놀이터 풍경에 관한 많은 아이디어를 유창하게 생각해 냈다. “뽕뽕이 매체를 활용하여 눈을 뿌려주는 눈사람과 눈송이가 날리는 모습, 그리고 동물들의 휴식공간을 정성껏 꾸며 주었다.” 에서도 한가지 매체로 많은 아이디어를 쏟아내어 표현한 “유창성” 을 확인하였다. “롤러가 고장 나서 처음에 놀랐어요. 그렇지만 손을 사용해서 완성했어요.” 라는 말에서 스스로 아이디어를 찾아 표현하는 “독창성” 을 보였고 롤러 대신 “손바닥으로 꼭꼭 누르고 탁탁 힘을 주어 치거나 밀어서 표현하니 까 형태가 잘 찍혔어요.” 라는 말에서 새로운 표현방식에 대한 의지를 지닌 “개방성” 을 확인하였다. “하늘색 물감을 뿌려서 소나기를 표현한 정도 좋았

어요.”에서는 색에 대한 느낌과 반응을 예리하게 알아챘고 이를 표현하는 “민감성”을 발견하였다.

| 회기 | | 4회기 | | |
|-------|-----|--------|-----|------|
| 주제 | | 상상 놀이터 | | |
| 목표 분석 | 유창성 | 독창성 | 민감성 | 추가발견 |
| 발견여부 | ○ | ○ | ○ | 개방성 |

평가

그림을 그리고 오리고 찌는 등의 미술활동을 할 때, 이미 경험한 방법이라도 전에 시도하지 않았던 새로운 방법으로 활동하도록(김하윤, 2018) 격려하였다. 일상의 다양한 경험은 A의 상상력을 발휘하는 활동으로 이어졌다. 경험을 통한 많은 아이디어는 자신의 상상, 내면의 세계를 자유롭게 표현하도록 하였고 스스로 주어진 매체를 주체적으로 조작해보는 경험들은 독창성 있는 사고 증진에 도움을 주었다. 또한 3회기 놀이에서 연구자와 규칙을 사용한 점을 상기하여 미술활동에 사용할 재료의 선택에서 규칙의 약속을 먼저 제안하고 이야기 나누기에서도 연구자의 설명을 다 듣고 자기의견을 말하는 등 인내심을 보이며 연구자와 소통하는 모습을 보였다. 이는 놀이의 규칙이 A의 행동에 긍정적인 영향을 미친 것으로 보인다. A는 평소에 학교친구들과 소소하게 다투는 문제에 대한 스트레스가 있는 듯 넓은 공간에서 누구에게도 방해받지 않고 노는 동물들에게서 자유로움, 즐거움, 행복감을 느끼고 있었다. 동물친구들의 땀을 닦아주려고 물 줄기를 뿌려주고 눈을 뿌려주는 모습에서 마음속 성세한 배려심이 표현되었다.

5회기: 꼭꼭 숨어라



그림 7-1. 5회기 놀이-숨은그림찾기

30cm × 24cm

오늘 학교생활에 대한 기분을 묻자 A는 학교 급식이 맛있어서 기분이 좋다고 대답하였다. “돈가스랑 부드러운 빵이랑 샐러드가 나왔고요. 야채수프를 다 먹었어요. 사과는 배불러서 안 먹고 남겼어요.” 간단한 대화를 나눈 연구자와 A는 활동을 시작하였다.

가위, 바위, 보를 하여 4회 모두 이긴 연구자는 빨간 색연필로, A는 노란 색연필로 난화 이어 그리기를 4회 반복한 후 난화에서 이미지를 찾아 표현하였다. A는 잠시 고민하면서 “선생님이 먼저 시범을 보여주세요.” 라고 요구하였고 연구자는 A에게 그림 색연필을 하나 선택해 주라고 하였다. A가 선택해 준 파란 색연필로 연구자가 부리가 둥근 새의 모습을 그렸다. A는 연구자가 그린 형태를 한참 바라보더니 “공룡 발이 보여요.” 라고 말하면서 새의 몸통 밑에 발톱이 있는 발을 찾아서 그렸다. A는 “새 공룡 같아요” “바닥을 보고 앉아있어요.” 라고 말하고 형태를 따라서 가볍게 색칠하였다. “조금 더 꼼꼼히 색칠해 볼까?” 라는 연구자의 말에 A는 잠시 주춤하더니 꼼꼼히 색칠하는 모습을 보였다. “새 공룡”으로 제목을 정한 A의 생각에 공감한 연구자는 아주 멋지다고 엄지손가락을 들어 보였고 A는 “함께 힘을 합쳐서 표현하니깐 어렵지 않아요.” 라고 말하며 밝은 미소를 지었다.



그림 7-2. 5회기 미술작품-물고기 잠수함

30cm × 24cm

A에게 도화지에 자유롭게 점 25~30개를 찍고 점을 서로 이어서 그린 후 연상되는 것을 자유롭게 표현하는 미술활동을 설명하였다. A는 고개를 끄덕이며 “알겠

어요, 알겠어요.” 빠르게 말하며 망설임 없이 분홍색 사인펜으로 점 30개를 숫자를 세어가며 찍고 30개의 점을 이어서 그린 후 한참을 바라보더니 물고기 잠수함이 보인다고 하였다.

연구자: 또 어떤 것이 보이니?

A: 그냥 물고기 잠수함으로 할거예요.

연구자: 그래. 그럼, 물고기 잠수함을 꾸며 볼까?

A: 꼼꼼히 색칠하기는 힘들어요. 내 생각대로 해도 돼요?

연구자의 OK를 듣고 A는 말없이 색연필, 사인펜, 크레파스 등을 이용하여 다양한 패턴과 문양으로 꾸미기 시작하였다.

연구자: 색칠을 하지 않고 패턴과 문양으로 꾸민 이유가 있니?

A: 물고기 잠수함을 꼼꼼히 색칠하기가 힘들어요. 그래서 내가 하고 싶은 대로 예쁜 색과 패턴과 문양으로 꾸몄어요.

연구자: 놀이에서 연상한 새 공룡은 꼼꼼히 잘 색칠했잖아.

A: 힘들었지만 참았어요.

연구자: 그랬구나. 선생님은 네 마음을 몰랐어. 다음에는 힘들면 솔직하게 말해 줘.

A: 네.

연구자: 다양한 패턴과 문양은 어떻게 생각해 냈니?

A: 선 그리기 책을 보고 연습했어요. 계속 따라 그리기 연습하면 쉬워요. 다른 아이디어도 막 떠올라요.

A는 물속 깊은 곳에 숨겨진 보물상자도 그려서 꾸미기 매체로 자유롭게 꾸미고 바탕은 물감으로 색칠하여 완성하였다. 제목을 “물고기 잠수함” 이라고 정한 A는 엄마에게 보여드리고 싶다고 말하면서 스스로 자신의 작품에 만족감을 드러내었다.

연구자: 작품 설명을 해 줄래?

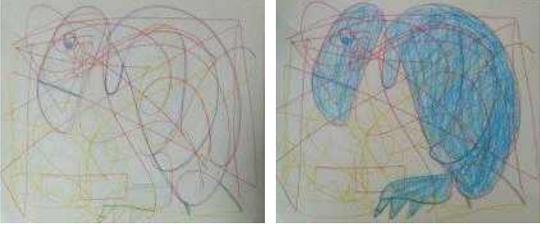
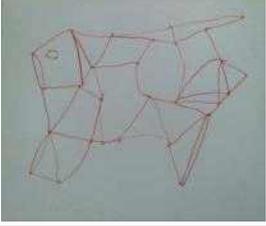
A: 물고기 잠수함이에요.

물고기 잠수함이 보물을 찾으러 가고 있어요. 깊은 바다에 보물상자가 있어요. 무지개 물고기처럼 보이게 꾸몄어요. 들키면 안돼요. 보물상자는 비밀이에요.

연구자: 작품에 대한 느낌은 어때?

A: 내 작품이 좋아요. 예뻐요.

표 13-5. 미술놀이활동 5회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 중기단계/5회기 |
|---|---|
| 목표 | 창의성 증진-유창성, 독창성, 민감성 |
| 주제 | 꼭꼭 숨어라 |
| 기법 | 연상 |
| <p>연상은 어떤 사물을 보거나 듣거나 생각할 때 그와 관련 있는 다른 사물이 머리에 떠오르는 일을 말한다(이동표, 2003). 또한 연상은 인간이 다양한 경험을 바탕으로 개성을 표현하기 위해 나름대로 추구하는 창의적인 사고과정이며(이소영, 2021) 난화를 통한 이미지 연상은 상상력과도 같은 의미이다(임규정, 2011).</p> | |
| 개입방법 | 어떤 것들이 보이니? 라는 발산적 질문을 통해 아동의 반응을 이끌어 내고 이미지를 찾아 자유롭게 상상하도록 하였다. |
| 놀이 | <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> |
| 미술놀이활동 | <p>한 장의 도화지에 가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람이 먼저 색연필로 점과 선을 이용하여 난화를 그리고 진 사람이 점과 선을 이용하여 이어서 그리기를 4회 반복하기로 규칙을 정하였다. 연구자가 가위, 바위, 보 4회를 모두 이겼지만 A는 실망하지 않고 결과를 인정하였다. 연구자가 먼저 빨간 색연필로 난화를 그리고 A는 노란 색연필로 이어 그리기를 4회 반복하였다. A는 연구자와 함께 한 색연필 난화 이미지에서 “새 공룡”을 발견하고 제목을 붙였다.</p> |
| 미술활동 | <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> |
| 미술활동 | <p>놀이에서 연습하고 경험한 상상력을 미술활동으로 자연스럽게 이어나갔다. 30개의 점을 직접 찍은 후 서로 이어서 그린 후 점 속에 숨어있는 형태를 연상하여 표현하기에서 A는 “물고기 잠수함”을 연상하였다. A는 다양한 색과 점, 직선, 곡선, 지그재그선, 세모, 동그라미 모양의 패턴과 나비, 꽃, 하트 등의 문양으로 자유롭게 완성한 후 깊은 바닷속에 숨겨진 보물상자를 그려서 꾸미고 마무리하였다.</p> |

창의성
분석

“물고기 잠수함을 꼼꼼히 색칠하기가 힘들어요. 그래서 내가 하고 싶은 대로 예쁜 색과 패턴과 문양으로 꾸몄어요.” 에서 주체적인 모습과 자신만의 방식으로 탐구하여 개성있고 자유롭게 표현하는 “독창성”을 발휘하였다.

| 회기 | | 5회기 | | |
|-------|-----|--------|-----|------|
| 주제 | | 꼭꼭 숨어라 | | |
| 목표 분석 | 유창성 | 독창성 | 민감성 | 추가발견 |
| 발견여부 | | ○ | | |

평가

A는 난화에서 연상하여 이미지를 찾는 것을 조금 어려워하였고 미술활동에서는 맨 처음 상상한 물고기 잠수함 이외의 연상은 하지 않았다. 이유를 물으니 빨리 완성하고 싶은 마음이라고 솔직하게 대답하였다. 그러나 A는 면을 색으로 채우는 것이 아니라 다양한 패턴과 문양으로 그려보며 자신만의 방식으로 탐구하여 개성있게 표현하는 창작에의 주체성을 발휘하였다. 미술놀이활동 회기가 진행되는 동안 틀려도 괜찮고 정답이 정해져 있지 않다는 A를 지지해주는 연구자의 반응에 A는 수용받는 경험을 통해 점점 용기가 생겼고 자신의 생각대로 자유롭게 표현해도 된다는 자신감을 가지게 된 것으로 보인다.

6회기: 입 꼭! 나는 화가!



그림 8-1. 6회기 놀이-나의 장점

동물카드에서 A는 고슴도치와 물개, 하프물범 세 가지를 선택한 후 잠시 고민하더니 순하고 귀엽게 보여서 하프물범을 골랐다고 하였다. 연구자는 코끼리를 골랐다. 먼저 A는 자신의 장점으로 세 가지를 말하였다. “첫째, 미술을 좋아한다.” “둘째, 친구들과 말다툼 할 때 참을 때도 있다.” “셋째, 처음 듣는 노래도 음을 잘 따라 부른다.” 연구자는 A가 지닌 예술적 감각과 A의 참을성에 대해 칭찬으로 격려하였고 친구들과의 관계에서 서로의 장점을 인정하고 사이좋게 지내는 방법을 설명하였다. A는 고개를 끄덕이며 “네.” 라는 대답으로 긍정적인 반응을 보였다.

연구자는 “첫째, 책임감이 강하다.” “둘째, 마음이 여리다.” “셋째, 항상 노력한다.” 는 점을 장점으로 설명하였다. 연구자의 설명을 들은 A는 “맞아요, 책임감이 강하고 노력하면 두려움을 이겨낼 수 있어요. 저도 그림을 그리다가 틀리면 다시 고치고 또 고치고 실망하지 않고 노력하면 다시 좋게 완성되거든요.” 라고 큰 소리로 말하였다. 상대방의 장점을 인정하고 격려하는 이야기 나누기 과정을 통해 A는 연구자의 말을 끝까지 경청하고 연구자에게 공감하는 모습을 보였고 자신과 타인에 대한 긍정적인 관심을 나타내었다.



그림 8-2. 6회기 미술작품-달팽이, 개구리
30cm × 30cm

이어진 미술활동에서 A는 자신이 준비해 온 사진을 보고 캔버스에 연필로 스케치하였다. 비오는 날을 좋아하는 A는 우산을 쓰고 방긋 웃고 있었다. 아크릴물감을 처음 사용하는 A는 미리 준비한 도화지에 아크릴물감을 사용해 보며 아크릴물감의 장점에 대해서 자신의 느낌을 말하였다. “부들부들, 푹푹 스며 들어요. 빨리

마르고 물도 필요 없고 섞어도 예쁘고 번져도 예뻐요.”

A는 캔버스에 그린 자신의 모습을 아크릴물감으로 자유롭게 색칠하면서 살짝 기울어진 우산에서 빗물이 떨어지는 모습을 흰색 아크릴물감으로 툭툭툭 찍어서 표현하였고 물웅덩이에서 물이 튀는 모습도 흰색 아크릴물감으로 툭툭툭 찍어서 그려 넣었다.

연구자: 빨간색 장화를 신고 있구나!

A: 네, 비가 오면 장화를 신고 물웅덩이에서 침범침범 물을 튀기고 노는 게 재미있어요.

연구자:(그림에서 A의 얼굴 부분을 가리키며) 어머, 검은 눈동자를 먼저 색칠했네?

A: 검은색으로 먼저 색칠하고 마르면 흰색으로 눈동자 찍어도 되잖아요?

연구자: 와, 좋은 생각이다! 개성 있다.

A: 이런 생각하는 사람 저 밖에 없었죠?

연구자는 A에게 내재되어 있는 창의적인 생각을 주의 깊게 관찰하면서 지지하고 격려하여 자유롭게 표현하도록 도왔다.

“선생님, 캔버스에 파란색 물감을 색칠하고 곧바로 흰색 물감을 색칠하니까 크림처럼 부들부들해요. 겹치면서 예뻐요.” “비가 내리는데 밝은 비예요. 시원해요.”

A는 파란색과 흰색 아크릴물감을 혼합하여 비 내리는 느낌을 마음껏 표현하면서 우산에서 빗물이 떨어지는 모습은 파란색으로, 물웅덩이에서 물이 튀는 모습은 흰색 아크릴물감으로 다시 그려 넣었다. 자신의 투명한 우산은 하트 스티커를 하나씩 띄엄띄엄 붙이다가 본드 위에 한 움큼 뿌려서 완성하였다. 갑자기 스티커를 뿌려서 표현한 이유를 묻는 연구자에게 A는 아무렇지 않은 듯 “본드 위에 스티커를 왕창 뿌리면 어떻게 붙여지는지 궁금했어요.” 라고 대답하였다. 연구자는 “실제로 경험해 보니 느낌이 어때?” 라고 재차 질문하였고 “스티커가 서로 엉키기도 해요. 스티커를 붙이기 쉽기도 하고 불편하기도 해요.” 라고 대답한 A는 스티커의 엉킨 부분을 떼고 빈 공간에 새로운 하트 스티커를 정성스럽게 붙여서 완성하였다.

A: 선생님, 달팽이를 만들어도 돼요?

연구자: 그럼, 만들어도 되지. 어떤 재료로 만들 거니?

A: 어, 뽕뽕이 매체로 만들게요.

연구자: 동그라미 모양만 있는데 괜찮겠어?

A: 네, 괜찮아요. 뽕뽕이 모양이 큰 것, 중간 것, 작은 것 다 있어서 좋아요. 만들 수 있어요.

A는 뽕뽕이 매체를 활용하여 자신이 좋아하는 달팽이와 개구리, 지렁이, 잠자리를 빠른 손놀림으로 만들고 적절한 곳에 붙였다. 본드 사용은 연구자의 도움을 받았는데 본드를 사용할 때 주의점을 설명 들은 A는 “선생님, 조심하세요.” 라고 말하며 연구자를 배려하였고 “그래, 고마워.” 라며 연구자는 대답하였다. 연구자와 긍정적인 신뢰감이 형성된 A는 파란색과 은색의 뽕뽕으로 모루를 꼬아서 바람도 만든 후 적당한 위치에 붙이고 자신만의 작품을 완성하였다. “달팽이와 개구리”로 제목을 정한 A의 작품에 연구자는 엄지손가락을 들어 격려해 주었고 A도 자신의 작품에 만족한 듯 활짝 웃어 보였다.

연구자:(A의 작품을 감상하며) 상쾌한 느낌이다.

A: 나는 비 오는 날이 좋아요. 비가 오면 물웅덩이에 장화를 담그고 첨병첨병 물을 튀기고 놀아요. 지금 달팽이와 개구리가 놀고 있어요, 지렁이 친구도 만났어요. 개구리는 물웅덩이에서 개굴개굴 노래 불러요. 잠자리도 신났어요. 바람이 살랑살랑 불어서 시원해요.

연구자: 지금 기분이 어때?

A: (밝게 웃으며) 신나요. 캔버스 안에 제가 들어간 것 같아요.

작품설명을 마친 A는 갑자기 재미있는 생각이 떠올랐다며 흰색 아크릴물감을 붓에 묻히더니 달팽이와 개구리, 지렁이, 잠자리의 눈에 흰색 아크릴물감을 찍고 “우리는 5총사예요.” 라고 말하며 웃었다.

표 13-6. 미술놀이활동 6회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 중기단계/6회기 |
|-------|----------------------|
| 목표 | 창의성 증진-독창성, 개방성, 민감성 |
| 주제 | 입 꼭! 나는 화가! |
| 기법 | 강점 |

강점은 개인을 잘 나타내고 독특성 즉, 개성을 보여주는 긍정적인 성격특성을 뜻한다(강은심, 2015). 강점은 노력에 의해 개발이 가능하며 강점이 작동할 때 몰입, 활기, 열정이 생긴다(권민정, 2015). 자신의 강점 파악을 통한 자신감은 내적 동기유발이 되며 내적 동기는 스

스로 창작에 대한 열정을 갖는 태도로서 창의적인 사고와 행동으로 발전된다.

개입방법

자화상 그리기를 통해 내면세계와 감정, 마음의 상태를 표현할 수 있는 기회를 제공하였다. 처음 사용하는 새로운 매체인 아크릴물감을 준비하여 흥미와 호기심을 유발하였고 자유로운 자기표현을 통해 스스로 강점을 파악하여 자신감을 높일 수 있도록 하였다.



놀이

동물카드에서 자기와 닮은 한 장의 카드를 골라서 자신의 장점을 설명하고 상대방의 장점을 칭찬해 주는 이야기 나누기 활동을 하였다. A는 하프물범을 골랐고 연구자는 코끼리를 골랐다. 자신의 장점을 설명하고 연구자의 지지와 격려를 들은 A는 연구자의 장점을 설명 듣고 공감하는 모습을 보이며 연구자의 말을 끝까지 경청하였다. A는 자신과 타인에 대한 긍정적인 관심을 나타내었다.

미술놀이활동



미술활동

A는 자신의 사진을 보고 캔버스에 우산을 쓴 자신의 모습을 스케치하고 아크릴물감으로 색칠하였다. 아크릴물감을 처음 사용하는 A는 아크릴물감의 장점을 빠르게 파악하고 얇게도 색칠해 보고 두껍게도 색칠해 보면서 처음 사용하는 매체도 빠르게 습득하는 능력을 보였다. 비오는 날을 좋아하는 A는 달팽이와 개구리, 지렁이, 잠자리를 뽕뽕이 매체를 활용하여 만들고 배경에 붙였다. 살랑살랑 바람도 만들어 붙인 후 완성 작품의 제목은 “달팽이와 개구리”로 정했다.

창의성 분석

“우산에서 빗물이 떨어지는 모습은 파란색으로, 물웅덩이에서 물이 튀는 모습은 흰색 아크릴물감으로 다시 그려 넣었다.” 에서 민감성을 보았다. 그림 속 자신의 얼굴에서 눈동자를 설명하며 “검은색으로 먼저 색칠하고 마르면 흰색으로 눈동자 찍어도 되잖아요?” 라는 말에서 열려있는 “개방성”을 확인할 수

있었고 “이런 생각하는 사람 저밖에 없었죠?” 라며 새로운 표현방법에 대한 자신의 생각에 만족해하면서 스스로 특별하다고 하는 모습에서 “독창성”을 보였다. “캔버스에 파란색 물감을 색칠하고 곧바로 흰색 물감을 색칠하니까 크림처럼 부들부들해요.” 와 같은 말에서 “민감성”을 확인하였다. A는 새롭게 접하는 아크릴물감을 사용하면서 특징을 관찰하고 느낀 감정을 민감하게 발견하였다. 달팽이를 만들어도 되냐고 물으며 “뽕뽕이 매체로 만들게요. 뽕뽕이 모양이 큰 것, 중간 것, 작은 것 다 있어서 좋아요.” 와 같은 말에서 다양한 크기의 뽕뽕이를 활용하여 독창적이고 자신만의 개성적인 표현을 할 수 있는 능력을 보였다. “A는 뽕뽕이 매체를 활용하여 자신이 좋아하는 달팽이와 개구리, 지렁이, 잠자리를 빠른 손놀림으로 만들고 적절한 곳에 붙였다.” 에서는 “유창성”을 확인하였다. “파란색과 은색의 뽕뽕으로 모루를 꼬아서 바람도 만든 후 적당한 위치에 붙이고 자신만의 작품을 완성하였다.” 에서는 “독창성”이 표현되었다.

| 회기 | | 6회기 | | |
|-------|-----|-------------|-----|------|
| 주제 | | 입 꼭! 나는 화가! | | |
| 목표 분석 | 독창성 | 개방성 | 민감성 | 추가발견 |
| 발견여부 | ○ | ○ | ○ | 유창성 |

평가

자유로운 자기표현은 긴장과 스트레스를 완화시켜 문제가 되었던 감정을 초월하여 즐거움과 기쁨을 느끼며 카타르시스를 경험하게 한다(윤해정, 2021). 자신에게 새로운 매체인 아크릴물감 사용을 통해 자신감으로 열정을 나타낸 A는 자신이 사용할 재료를 스스로 결정하고 선택하여 자기주도적으로 작업하였다. 자신의 강점인 호기심을 발휘하여 뽕뽕이를 활용한 만들기 작업에서 주체적이고 자율적으로 아이디어를 생성하고 시각화하는 능력을 발휘하였다. A는 미술 활동 과정에서 몰입하였고 작품을 완성한 후 어깨를 들썩이며 신나는 감정을 표현하였다.

7회기: 여행의 추억



그림 9-1. 7회기 놀이-관찰놀이

4.5cm × 3.5cm 5.5cm × 3cm

“와, 천사점토다.” A는 자신이 가장 좋아하는 미술재료인 천사점토를 보더니 무척 기뻐하였다. 뭉개뭉개 구름을 만지는 것처럼 가볍고 기분 좋은 느낌이라고 천사점토의 촉감을 표현한 A는 연구자의 둥근 앞머리와 짧은 단발머리를 특징으로 만들고 앞머리가 옆으로 살짝 붙어서 더 멋지다고 하였다. “선생님, 드라이하세요?” “우리 엄마는 매일 아침 드라이해요.” “선생님은 원래 반곱슬머리여서 드라이 안 해도 드라이한 것처럼 보인단다.” “와, 좋겠다.” 서로 이야기를 나누며 A의 입술이 앵두처럼 예쁘다는 사실을 깨달은 연구자는 A의 도톰한 입술을 가리키며 아주 예쁜 입술을 가져서 부럽다고 말하였다. A는 연구자가 만든 입술을 바라보면서 자신의 입술을 오므리며 무척 부끄러워하였다.





그림 9-2. 7회기 미술작품-수영하는 우리가족

26cm × 24cm

천사점토를 손으로 반죽하고 있는 A에게 가족의 특징을 생각하면서 움직임이 있는 가족의 모습을 만들어 보자고 말하자 “나는 아빠가 두 명이예요. 한 명은 아빠, 한 명은 새아빠.” “그렇지만 이제는 지금 같이 사는 아빠를 새아빠라고 안 부르고 그냥 아빠라고 불러요,” 라고 말하였다. A는 천사점토에 매직으로 원하는 색을 입혀서 엄마, 남동생, 자신, 아빠 순서로 만들기 시작하였다. 아빠는 지금 같이 사는 아빠라고 강조하였다.

연구자가 엄마를 가장 먼저 만든 이유를 묻자 “그냥 좋아서요. 아이들은 엄마가 제일 좋잖아요.” 라고 대답한 A는 혼잣말로 “엄마는 단발머리가 특징이에요. 분홍색 옷으로 해야지.” 라고 말하였다. 빠른 손놀림으로 노란색 오리튜브를 타고 노는 남동생의 모습도 만들었다. 만들기에 집중한 A는 “내 동생은 순해요. 어찌지, 얼굴을 반대로 붙였네. 아, 떼어서 다시 붙이면 되지.” 라고 말하며 순간순간 자신이 실수한 부분에서 망설임 없이 스스로 문제를 해결하는 모습을 보였다. 실제 광 여행 때는 남동생이 엄마 뺏속에 있었고 남동생은 상상표현이라고 설명한 A는 남동생을 소중하게 생각하고 있었다.

A: (연구자를 바라보며) 선생님, 손과 발을 곧게 뻗고 이렇게 발을 힘있게 차면 앞으로 쪽쪽 나가요.

요즘 수영을 배우고 있다고 말한 A는 연구자에게 수영 포즈를 자신 있게 설명하면서 줄무늬 수영복이 자신의 특징이라고 하였다. 천사점토를 주무르며 혼잣말로 “아빠 특징은 안경이지. 아빠는 몸이 크지.” 라고 말한 A는 안경을 쓰고 보라색

공을 붙잡고 앉아있는 아빠의 모습도 만들었다. 배경을 꾸밀 때는 광에서 본 수영장 풍경을 생각하면서 수영장 주변의 예쁜 꽃은 자신이 좋아하는 분홍색의 작은 조화로 표현하고 투명하고 반짝이는 돌들이 많은 수영장 바닥은 하트 모양의 플라스틱 꾸미기 매체로 표현하였다. 자유롭고 자발적인 활동이 되도록 연구자는 편안한 분위기를 유지하면서 긍정적인 마음으로 지켜보는 역할을 하였다. 작품을 완성한 후 A는 스스로 작품설명을 시작하였다.

A: 수영하는 우리가족이에요.

광에 있는 수영장이예요. 남동생은 작은 수영장에서 혼자서 오리튜브를 타고 놀아요. 나는 큰 수영장에서 수영을 하고 있어요. 발치기를 잘해서 물이 튀고 있어요. 줄무늬 수영복은 내가 입고 싶어서 그렸어요. 엄마와 아빠는 나와 조금 떨어진 곳에서 공놀이해요. 엄마는 서서 공을 받을 준비를 하고 있고 아빠는 앉아서 공을 던지려고 해요. 수영장 주변은 깨끗하고 예쁜 꽃들이 가득 있어요. 바닥은 투명하고 반짝이는 돌들이 있어요. 광 여행은 정말 재미있어요.

연구자: 광 여행에 대한 느낌, 추억에 대한 느낌을 말해 줄래?

A: 물놀이가 좋았어요. 물이 정말 깨끗했어요. 저는 그때보다 지금 수영을 더 잘해요. 그리고 지금은 동생도 태어났고 그때는 새아빠를 삼촌이라고 불렀는데 지금은 아빠라고 불러요. 그래서 더 좋아요.

연구자: 지금 기분이 어때?

A: 행복해요.

표 13-7. 미술놀이활동 7회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 중기단계/7회기 |
|---|--|
| 목표 | 창의성 증진-민감성, 독창성, 개방성 |
| 주제 | 여행의 추억 |
| 기법 | 관찰 |
| <p>관찰은 대상을 어떻게 볼 것인가 하는 대상 인식 방법을 제시하는 것이다. 창의적 사고의 기본이 되는 민감성을 자극하여 다양한 감각을 일깨우고 사고의 폭을 넓혀준다(박천호 외, 2011).</p> | |
| 개입방법 | <p>아동이 선호하는 천사점토를 만지며 정서적인 안정감을 느끼도록 하였고 아동의 주관적 입장에서 가족의 특징을 발견하고 구체화시킬 수 있도록 편안한 분위기를 조성하였다.</p> |

놀이



미술놀이활동

천사점토를 가지고 놀면서 천사점토의 느낌과 촉감에 대한 이야기를 나누고 서로의 얼굴을 관찰하는 관찰놀이를 하였다. 인물의 특징에 대한 이야기를 나누고 천사점토로 상대방 얼굴의 특징을 만들었다. A는 연구자의 짧은 단발머리를 만들고 연구자는 A의 도톰한 입술을 만들었다.

미술활동



미술활동에서 가족의 특징을 생각하면서 움직임이 있는 가족의 모습을 천사점토로 만들었다. 가족과 함께 한 여행의 경험을 추억하면서 다양한 재료를 활용하여 배경을 꾸미고 “수영하는 우리가족” 이라고 제목을 붙였다. A는 남동생이 엄마 뱃속에 있을 때 가족과 함께 한 광 여행을 가장 즐거운 여행으로 기억하면서 행복한 느낌이라고 말하였다.

창의성 분석

“엄마는 단발머리가 특징이에요. 분홍색 옷으로 해야지.” “노란색 오리 튜브를 타고 노는 남동생의 모습도 만들었다.” “줄무늬 수영복이 자신의 특징이라고 하였다.” “A는 안경을 쓰고 보라색 공을 붙잡고 앉아있는 아빠의 모습도 만들었다.” 와 같은 말에서 “민감성”을 확인할 수 있었다. 남동생을 만들며 “어쩌지, 얼굴을 반대로 붙였네. 아, 떼어서 다시 붙이면 되지.” 에서는 미술활동 과정에서 문제가 생기면 스스로 해결하는 개방적인 사고능력을 발휘하였다. “수영장 주변의 예쁜 꽃은 자신이 좋아하는 분홍색의 작은 조화로 표현하고 투명하고 반짝이는 돌들이 많은 수영장 바닥은 다양한 색의 하트 모양의 플라스틱 꾸미기 매체로 표현하였다.” 에서도 고정관념에 얽매이지 않고 새로운 매체를 선택하여 표현하는 “개방성”이 보여진다.

| 회기 | | 7회기 | | |
|-------|-----|--------|-----|------|
| 주제 | | 여행의 추억 | | |
| 목표 분석 | 민감성 | 독창성 | 개방성 | 추가발견 |
| 발견여부 | ○ | | ○ | |

평가

다양한 활동에서 흥미로운 대상에 대한 관찰은 아동의 창의적 사고력에 도움을 준다(김하윤, 2018). 또한 점토는 자신의 부정적인 감정을 해소하고 포근함과 부드러움을 주어 심성을 순하게 만들며 주변 환경을 새롭게 재해석할 수 있는 미적 안목을 기르게 한다(강명한, 2013). A는 ‘아빠’ 라는 자연스러운 표현을 통해 새아빠를 긍정적으로 받아들이고 있었으며 가족이 함께 한 순간을 행복한 감정으로 소중하게 간직하고 있었다. 모든 경험은 과거의 경험으로부터 생겨나고 앞으로 경험할 것을 이끌어내듯이 A가 순수한 눈으로 가족의 특징을 발견하고 구체화 시킬 수 있는 여행의 경험 표현은 A의 창의성과 긍정적인 사고와 정서에 도움을 주었다. A는 연구자와의 놀이에서 관찰의 기회를 경험하고 가족의 특징을 발견하고 다양한 경험을 구체화시키는 미술활동 공간에서 편안한 안정감을 경험하고 있는 것으로 보여진다.

8회기: 상상의 친구



그림 10-1. 8회기 놀이-데페이즈망

29.8cm × 21.1cm

연구자의 커피를 가지고 온 A는 “선생님 고생한다고 엄마가 드리래요. 오는 길에 스타벅스에서 샀어요.” 라고 말하며 연구자에게 커피를 건넸다. “저는 케익을 샀어요. 엄마 차에 두고 왔어요” 라고 말하는 A에게 연구자는 고맙다고 말하며 커피를 한 모금 마시고 활동을 시작하였다.

놀이에서 A는 고양이 그림을, 연구자는 원숭이 그림을 고른 후 고양이와 원숭이

이미지를 서로 합하여 각자 완성하고 제목을 붙이고 이야기 나누는 활동을 하였다. A는 처음 접하는 기법을 낯설어하였고 연구자의 설명을 듣고도 잠시 망설이는 모습을 보여서 다시 자세히 설명하였다. 데페이즈망 기법에 호기심을 보이면서도 여전히 조금 어려워하는 A에게 연구자의 표현을 보고 모방해도 괜찮다고 말하였다. A는 연구자의 그림을 유심히 탐색하였다. 한참을 바라본 A는 “이제 알겠어요. 할 수 있어요.” 라고 말하며 도전하였다. 완성 후에 A는 연구자의 그림설명을 먼저 듣기를 원하였다. 연구자는 자신의 작품에 “야옹 원숭이 천사” 라고 제목을 붙이고 순하고 착한 야옹소리를 내는 원숭이 아기천사가 호기심이 발동하여 이곳저곳을 두리번거리는 모습이라고 설명하였다. A는 “진짜 천사 같아요.” 라고 연구자의 상상표현에 공감하며 자신이 표현한 “점박이 무늬 고양이” 를 소개하였다. 원숭이 귀와 원숭이 꼬리를 가져서 원숭이 색인 갈색으로 색칠하였고 연구자가 표현한 “야옹 원숭이 천사” 와 친구가 되고 싶다는 바람을 이야기하였다. 또한 “점박이 무늬 고양이” 는 “야옹 원숭이 천사” 의 날개가 부럽다고 말하였다. 연구자는 A의 도전정신과 상상표현에 대하여 격려하였다.



그림 10-2. 8회기 미술작품-하늘을 나는 수달

29.8cm × 21.1cm

A는 놀이에서 활용한 데페이즈망 기법을 새롭고 신선하게 느끼는 듯 미술활동에서 도전의지를 보였다. “선생님, 제 마음대로 골라도 돼죠?” A는 다양한 동물

이미지에서 ‘수달’ 과 ‘나비’ 를 신중히 고른 후 두 이미지를 합하여 자유롭게 그리고 색칠하였다. “하늘을 나는 수달” 이라고 제목을 붙인 A는 “하늘에 올라가서 모든 땅을 바라보고 싶어.” 라고 수달의 희망을 이야기하였다. 요즘 수영을 배우고 있어서 수영에 관심이 많은 A는 수영을 하면서 조개를 발견한 수달이 하늘에 올라가서 조개를 먹으려고 한다고 하였다. 연구자가 “조개껍질은 어디에 버릴까?” 라고 질문하자 “아, 구름 위에 쓰레기통이 있어서 괜찮아요.” 라고 즉각적으로 대답하면서 구름 위에 쓰레기통을 금세 그려 넣었다. 반갑다고 수달에게 웃으며 인사하는 구름의 표정을 그리면서 갑자기 같은 반 단짝 친구 은빈이가 보고 싶다고 하였다. 학교에 가면 자신도 구름처럼 친구들에게 먼저 반갑게 인사하겠다고 말하는 A에게 긍정적인 대인관계의 희망을 보았다. A는 작품 완성 후 스스로 자신의 작품을 설명하였다.

A: 하늘을 나는 수달이에요.

수달은 수영을 잘해요. 수영을 하다가 바닷가에서 조개를 발견했어요. 수달은 날개를 펼쳐서 하늘을 날아요. 하늘에서 조개를 먹으려고요. 구름 위에 쓰레기통이 있어요. 구름 친구들은 수달이 반가워서 다가왔어요. 수달에게 웃으며 인사해요. 수달은 지금 기분이 좋아요.

연구자: 수달과 나비 이미지를 선택한 이유가 있니?

A: 저는 수영을 잘하고 수달도 수영을 잘해서 좋아요. 나비는 “야옹 원숭이 천사” 의 날개가 부러워서 골랐어요.

연구자: 그랬구나, 상상하는 방법은 어땠어?

A: 연습을 해서 어떻게 표현하는지 이해가 됐어요.

연구자: 수달의 날개를 보라색과 하늘색 두 가지로 색칠했는데 특별한 이유가 있니?

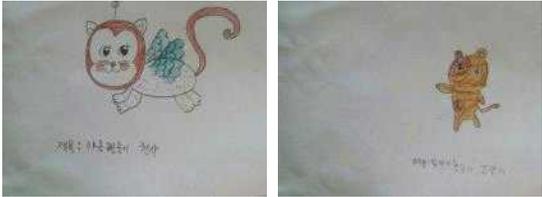
A: 보라색은 내가 좋아하는 블루베리에요. 하늘색은 파도예요. 수달이 하늘을 날고 있지만 원래는 바다에서 사니까 집을 잊지 말라고 날개에 파도를 그려서 색칠했어요.

연구자: 우와, 그렇구나. 아주 멋진 생각이다!

연구자: 이번 작품에 대한 소감을 듣고 싶어?

A: 내가 상상한 하늘을 나는 수달을 보니까 감동이 와요. 나는 뿌듯해요.

표 13-8. 미술놀이활동 8회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 중기단계/8회기 |
|---|--|
| 목표 | 창의성 증진-개방성, 민감성, 독창성 |
| 주제 | 상상의 친구 |
| 기법 | 데페이즈망 |
| <p>데페이즈망은 연관성이 전혀 없는 두 개의 다른 이미지를 조합하여 하나의 새로운 모습을 상상하기(합성), 다양한 관점에서 생각하고 낯설게 보기를 하는 것이다. 상상력은 내면의식의 능동적이고 창조적인 활동으로 개인의 잠재성을 실현하도록 영감을 주고 의미를 밝혀주는 데 중요한 역할을 한다(석예림, 2012). 상상력을 통한 상상표현은 아동의 창조적인 독창성을 길러주고, 다양한 감정표출을 가능하게 하여 정서적인 안정에 기여한다. 또한, 사고력이나 기억력 같은 지적 성장까지 가능하게 한다(안호범, 1993).</p> | |
| 개입방법 | 아동이 사실적 표현에 대한 강박 없이 자신의 상상력과 내면의 세계를 자유롭게 표현함으로써 잠재적 창의성을 발휘하도록 아동의 생각을 지지하고 격려하였다. |
| 미술놀이활동 |  |
| | <p>놀이에서 연구자와 A는 각각 선택한 그림 이미지를 서로 합하여 각자 완성하고 제목과 느낌 나누기를 하였다. A는 고양이 그림을 골랐고 연구자는 원숭이 그림을 고른 후 고양이와 원숭이를 합하여 각자 상상한 것을 이미지로 표현하였다. 연구자는 “야옹 원숭이 천사” 라고 제목을 붙였고 A는 “점박이 무늬 고양이” 라고 제목을 붙였다. A는 처음 접하는 기법을 낯설어하였으나 연구자의 격려를 통해 도전하였다.</p> |



미술
활동

이야기 나누기 과정에서 자신감이 생긴 A는 미술활동에서 수달과 나비 이미지를 골랐다. 수달과 나비 이미지를 합하여 상상하는 과정에서 A는 몰입하였고 스스로 다양한 의견을 내고 취합하며 자유롭게 상상하여 자신만의 그림을 그렸다. 완성한 작품을 자유롭게 감상하고 “하늘을 나는 수달” 이라고 제목을 붙인 A는 스스로 자신에게 감동스러워 하였다.

창의성
분석

“하늘에 올라가서 모든 땅을 바라보고 싶어.” 에서는 제목의 “개방성” 을 알 수 있다. 하늘을 나는 수달의 날개의 색을 설명하며 “보라색은 내가 좋아하는 블루베리에요. 하늘색은 파도예요.” 와 “수달이 하늘을 날고 있지만 원래는 바다에서 사니까 짐을 잊지 말라고 날개에 파도를 그려서 색칠했어요.” 와 같은 말에서는 스스로 대상에 의미를 부여하고 색과 형태를 통해 섬세하게 표현하는 “민감성” 을 발견하였다. “내가 상상한 하늘을 나는 수달을 보니까 감동이 와요. 나는 뿌듯해요.” 라고 말하며 자랑스러워하는 모습에서 “독창성” 을 확인하였다. “

| 회기 | | 8회기 | | |
|-------|-----|--------|-----|------|
| 주제 | | 상상의 친구 | | |
| 목표 분석 | 개방성 | 민감성 | 독창성 | 추가발견 |
| 발견여부 | ○ | ○ | ○ | |

평가

무한한 자유와 상상의 공간을 경험하게 하는 데페이즈망 기법은 일상적인 사물과 사물을 우연적으로 조합시켜 창의성을 발휘하게 한다(석예림, 2012). A는 수달과 나비를 조합하여 다른 관점에서 상상하는 방법을 즐기며 하늘을 날고 싶은 자유로운 자신의 내면의 모습을 작품에 반영하고 생각을 확장시켰다. 처음 접하는 데페이즈망 기법을 낯설어하면서도 호기심과 용기, 신선함을 가지고 탐색하고 도전하는 개방적인 모습을 보였다. 색과 형태를 통해 의미를 부여하고 개성있는 표현으로 잠재된 상상력을 마음껏 표현하였다. 또한 작품을 설명하는 과정에서 단짝 친구를 떠올리며 친구들과의 올바른 소통에 관한 변화된 감정을 나타내었다. 회기가 진행될수록 자신에 믿음과 긍정적인 자아상이 확립되고 있음이 나타났다.

c. 종결(9회기~10회기): 창의성 다지기

종결단계인 9~10회기에서는 창의성 다지기를 목표로 9회기 ‘넌 플러스!’에서 8회기의 작품인 상상의 친구를 재활용품을 이용하여 쓸모 있는 물건으로 만들기, 10회기 ‘내가 꿈꾸는 세상’에서는 천사점으로 나를 상징하는 것을 만들고 9회기 작품과 함께 내가 꿈꾸는 세상을 다양한 기법과 매체로 개성있게 작업하였다.

9회기: 넌 플러스!



그림 11-1. 9회기 놀이-풍선놀이

“선생님, 풍선 두 개 골라도 돼요?” 준비된 다양한 색의 풍선을 본 A가 말하였다. “풍선은 원하는 색으로 하나만 고를 거야.” 연구자의 설명을 들은 A는 “네.” 라고 대답하면서 오늘 활동이 다 끝나면 풍선을 한 개 더 줄 수 있냐고 질문하였다. 연구자는 긍정적인 눈빛으로 대답하였고 A는 이해한 듯 미소를 보였다.

가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람이 풍선을 먼저 고르기로 규칙을 정하였다. A가 노랑풍선을 먼저 고르고 연구자는 분홍풍선을 골랐다. 각자 풍선을 불고 난 후 매직으로 표정을 그렸다. A는 자신의 풍선을 노랑이라고 부르며 마음속에 스마일이라는 단어가 떠올랐으며 밝게 웃는 모습을 상상하였고 기대하는 표정이라고 설명하였다. “무엇을 기대하고 있을까?” 연구자의 질문에 A는 “아직 비밀이에요.” 라고 대답하였다. 연구자는 호기심 어린 눈으로 바라보는 표정이라고 연구자의 풍선을 설명하였다. A의 풍선 이름 노랑이를 따라서 연구자의 풍선을 분홍이라고 정했다고 하였다. “괜찮아요. 우리는 친구잖아요.” A의 대답에 연구자는 “어떻게 이렇게 예쁜 말을 하지?” A에 대한 연구자의 감정을 솔직하게 표현하였다. A는

기뻐하였고 스스로 흐뭇해하였다. 이야기를 나누는 도중에 갑자기 연구자의 풍선에 바람이 빠져서 쪼그라졌는데 그 모습을 지켜본 A가 “풍선이 커도 귀엽고 작아도 귀여워요.” “그대로 두면 좋겠어요.” 라고 자신의 의견을 말하였다. 연구자는 아동의 의견을 존중하여 분홍이를 노랑이 옆에 그대로 두었다.



그림 11-2. 9회기 미술작품-수달천사

12cm × 13cm

노랑이와 분홍이가 지켜보는 미술활동에서 A는 작은 생수 페트병을 잘라서 화분을 만들겠다고 하였다. 평소 학교에 갈 때 준비해 가는 500ml 생수 페트병이라고 설명하면서 학교 미술시간에 물통을 준비하지 못해서 생수를 다 마시고 페트병의 반을 잘라서 물통으로 사용한 적이 있다고 하였다. 연구자는 A가 원하는 대로 500ml 생수 페트병을 가위와 칼을 이용하여 잘라 주었고 A의 요구대로 실제 화분처럼 아래에 작은 구멍도 뚫어 주었다. A는 페트병 위에 천사점토를 얇게 펴서 꼼꼼히 붙이고 8회기 작품 ‘하늘을 나는 수달’을 입체적으로 만들었다. 화분으로 재탄생하는 과정에서 A는 집중력을 발휘하여 자신의 작품에 몰입하였다. A는 “수달천사”라고 제목을 붙였다.

A: 선생님, 지금 화분에 흙을 넣어보고 싶어요.

A: 우리 집 앞마당 흙을 종이컵에 담아 왔어요.

연구자: 아직 천사점토가 마르지 않았는데 그럼, 조심히 담아볼까?

A: 와, 좋아요. 흙을 담고 마삭나무를 심고 싶어요.

A:(신나는 듯 말을 이어가며) 할아버지 농장에서 키우는 나무예요. 마삭나무 앞에 무늬가 있어요. 그래서 무늬종 마삭나무라고 부른대요. 할아버지께서 알려 주셨어요.

A는 자신이 만든 화분에 할아버지께서 준비해 주신 무늬종 마삭나무를 정성스럽게 심고 수달천사가 좋아하는 나무라고 무척 즐거워하였다.

연구자:(수달 천사를 바라보며) 하늘을 나는 수달과 수달천사의 색이 다르구나, 설명해 줄래?

A: 수달천사는 천사라서 흰색이고 하늘을 나는 수달은 물속에 사는 수달이라서 황토색이에요. 서로 달라요.

연구자: 아, 그래서 서로 다른 색으로 표현했구나.

A: 네, 수달천사는 색을 입히지 않았어요. 천사점토가 흰색이니까요.

수달천사에 무늬종 마삭나무를 심은 A는 천사점토가 마르자 다양한 매체로 꾸미고 날개도 붙여서 마무리하였다.

A: 수달천사는 노래를 잘 부르고 음악을 좋아해요. 그래서 바다소리를 들려 주려고 소리를 들고 있어요.

A는 직접 소리에 귀를 대어 보더니 연구자에게도 귀를 대보라고 하여 연구자가 소리에 귀를 대고 바닷가 소리를 들어보았다. 섬세한 감각과 따뜻한 감성을 지닌 A는 마삭나무에서 빨리 꽃이 피면 좋겠다고 말하며 수달천사가 너무 마음에 들고 자신이 자랑스러워서 기분이 좋다고 기뻐하였다.

연구자: 작품설명을 듣고 싶어.

A: 수달천사예요. 수달은 마음이 따뜻해요. 사랑이 넘치는 천사예요.

바다소리가 궁금하면 소리에 귀를 대 보세요. 바다소리 들리죠? 수달천사는 나무와 꽃을 좋아해요. (화분 안의 나무를 가리키며) 이것은 무늬종 나무예요. 이름은 마삭이예요. 할아버지께서 아름다운 꽃이 핀다고 하셨어요. 꽃이 필 때까지 물도 잘 주고 잘 키울게요.

연구자: 생각이 참 훌륭하구나!. 작품에 대한 소감을 말해 줄래?

A: 나는 정말 훌륭해요. 수달천사가 정말 멋져요.

표 13-9. 미술놀이활동 9회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 종결단계/9회기 |
|---|--|
| 목표 | 창의성 다지기-유창성, 독창성, 개방성, 민감성 |
| 주제 | 넌 플러스! |
| 기법 | 재활용품 |
| <p>일반적으로 재활용품이란 물품의 용도를 바꾸거나 가공하여 다시 사용할 수 있는 폐품, 또는 그 폐품을 사용하여 만든 물품을 말한다(김한우, 2010). 재활용품은 흔히 사용하는 기존의 재료와는 달리 아동의 사고력을 자극할 수 있는 기회를 제공하게 되어 창의력 신장에 도움이 된다(조란영, 2006). 또한 버려진 자원을 재사용함으로써 환경을 보호한다는 의식을 심어줄 수 있다. 표현활동에서 주제를 표현하기 위해 적합한 재료를 수집하는 데도 적극적인 태도를 가지게 할 수 있으며 거기에 알맞은 표현기법을 활용할 수 있다(조란영, 2006).</p> | |
| 개입방법 | 이 세상에 존재하는 것은 모두 미술재료가 될 수 있다고 설명하며 쓰고 버린 폐품을 재활용함으로써 물질의 소중함을 느끼고 쓸모있는 물건으로 만들기를 통해 아동이 조형 활동의 즐거움을 느낄 수 있도록 하였다. |
| 놀이 | <p>각자 선택한 풍선을 불고 풍선 위에 매직으로 표정을 그린 후에 이야기 나누기를 하였다. A는 자신의 풍선을 노랑이로 불렀고 연구자도 노랑이를 모방하여 분홍이로 풍선 이름을 정했다. 이야기를 나누는 도중에 갑자기 연구자의 풍선에 바람이 빠져서 찢고라졌는데 A는 그대로 두면 좋겠다는 자신의 의견을 말하였다. 연구자는 아동의 의견을 존중하여 분홍이를 노랑이 옆에 그대로 두었다. 서로의 말에 귀를 기울이는 이야기 나누기 활동은 A의 정서에 긍정적 영향을 주었다..</p> |
| 미술놀이활동 | <p>미술 활동</p>  |
| <p>이어진 미술활동에서 준비한 재활용품에 대해 이야기를 나누고, 재활용품과 천</p> | |

사점토를 활용하여 8회기 작품인 상상의 친구를 쓸모있는 물건으로 재탄생시켰다. 천사점토를 재활용품에 꼼꼼히 붙이고 자신만의 화분으로 완성하였다. 할아버지 농장에서 가지고 온 마삭나무를 심고 “수달천사”라고 제목을 붙인 A는 무척 기뻐하며 자신이 훌륭하다고 말하였다.

창의성
분석

“학교 미술시간에 물통을 준비하지 못해서 생수를 다 마시고 페트병의 반을 잘라서 물통으로 사용한 적이 있다.” 라는 말에서 재활용품을 활용하는 아이디어의 “유창성”이 보여진다. “A는 페트병 위에 천사점토를 얇게 펴서 꼼꼼히 붙이고 8회기 작품 ‘하늘을 나는 수달’을 입체적으로 만들었다.”에서 알 수 있듯이 재활용품을 선택하여 평면작품을 입체작품으로 재탄생시키는 조형활동에서 개성적인 표현으로 독창성을 발휘하였다. 또한 “마삭나무 앞에 무늬가 있어요.”라고 하면서 잎을 섬세히 관찰하는 A의 모습에서 “민감성”을 확인할 수 있었다. “수달천사는 색을 입히지 않았어요. 천사점토가 흰색이니까요.”라는 말에서도 “민감성”을 확인하였다. A는 색을 입히지 않는 방식을 선택하며, 미술표현에서 색을 섬세하게 관찰하는 모습을 보였다. “수달은 마음이 따뜻해요. 사랑이 넘치는 천사예요.”라는 말에서 자신의 작품을 천사로 의인화하여 설명하며 수달천사라고 표현한 제목의 “개방성”을 확인하였다.

| 회기 | | 9회기 | | |
|-------|-----|--------|-----|-----|
| 주제 | | 년 플러스! | | |
| 목표 분석 | 유창성 | 독창성 | 개방성 | 민감성 |
| 발견여부 | ○ | ○ | ○ | ○ |

평가

A는 자신의 강점을 살려서 8회기의 평면작품을 입체작품으로 직접 만들어 보면서 자신감을 가지게 되었다. 낯익은 생수 페트병을 스스로 선택하여 작품구상을 하여 발상의 자유와 상상력 및 창의성을 발휘하였고 재사용의 실천을 통해 주변환경과 물건을 새로운 시각으로 볼 수 있게 되었다. 경험의 개방성과 표현의 다양성으로 아이디어를 이끌어내어 즐거움과 자유로움을 느끼며 자신감 있게 활동하였다. 나무를 잘 키우겠다고 스스로에게 약속을 하는 의전한 모습에서 자신을 믿고 존중하는 긍정적인 정서를 읽을 수 있었다. 미술놀이활동을 통해 A의 행동에 긍정적인 변화가 나타난 것으로 보인다. 재활용품을 활용하여 예술로 승화하는 과정을 통해 자아존중감, 성취감, 만족감이 향상되었다.

10회기: 내가 꿈꾸는 세상



그림 12-1. 10회기 놀이-이야기 꾸미기

오늘이 마지막 회기임을 언급하자 A는 아쉬운 마음을 표현하였다. “미술이 너무 즐겁고 재미있어요.” 가장 기억에 남는 활동이 무엇이었는지 묻자 8회기 “상상의 친구”가 가장 마음에 감동이 왔다고 기억하였다.

연구자와 A는 가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람이 단어카드를 먼저 고르기로 규칙을 정하였다. 가위, 바위, 보에서 이긴 A가 먼저 한글카드에서 ‘행복하다, 신나다’를, 연구자는 ‘사랑하다, 괜찮다’를 골랐다. A와 연구자 순서로 이야기 꾸미기를 2회 반복하였다. A가 먼저 “수영을 잘해서 행복하다.” 연구자가 “수영을 잘하는 행복한 A를 사랑한다.” 이어서 A가 “수영을 잘하는 행복한 A는 수영장 가는 날이 신난다.” 연구자가 “수영을 잘하는 행복한 A가 수영장 가는 날이 신난다고 하니 부럽다. 나는 수영을 못하지만 그래도 괜찮다.”고 마무리하였다. 연구자와 A는 이야기 만들기를 하면서 서로 버벅대기도 하였지만 상대방이 이야기를 이어서 잘 만들 수 있도록 기다려주고 배려해주었다. A는 연구자에게 “선생님, 수영에 한 번 도전하고 노력해보세요.” 연구자를 격려하였고 연구자는 A의 격려에 고맙다고 대답하였다.



그림 12-2. 10회기 미술작품-숲속 목욕탕
28cm × 31cm

천사점토의 촉감을 느끼면서 나를 상징하는 동물을 잠시 생각한 A는 털이 고운 하얀 고양이를 만들었다.

연구자: 고양이가 너의 상징인 이유를 설명해 줄래?

A: 고양이 이름은 코코예요. 코코는 재주가 많아요. 저도 재주가 많아요. 미술을 잘하고 특히 만들기를 잘해요. 아이디어가 많고 하고 싶은 일은 노력하고 친구들과 더 사이좋게 지내려고 노력해요.

블루베리를 좋아하는 A는 천사점토에 보라색 매직을 조금 색칠한 후 섞어서 코코 리본을 연한 보라색으로 표현하였다. 코코는 수영을 못해서 조개껍질 위에서 줄무늬 공을 가지고 놀면서 수영하는 자신의 모습을 상상하고 있다고 하였다. 코코는 숲속 목욕탕의 주인이고 인어공주가 코코를 도와서 숲속 목욕탕을 지킨다고 하였다. 진주조개를 들고 있는 인어공주를 만든 A는 연구자를 보며 질문하였다.

A: 선생님, 고양이 꼬리를 다른 모양으로 만들어도 돼요?

연구자: 어떤 꼬리를 만들고 싶어? 자세히 설명해 줄래?

A: 코코는 고양이 인어공주가 되고 싶어요. 그래서 고양이에게 인어공주 꼬리를 만들어서 붙여주고 싶어요.

연구자: 코코가 수영을 잘하고 싶구나?

A: 네, 지금 코코는 인어공주 꼬리를 가진 자기 모습을 상상하고 있어요.

연구자: 우와, 참 멋진 생각이구나.

연구자는 A의 창의적인 생각을 실천하도록 격려했고 A는 주황색 매직을 천사 점토에 섞어서 코코의 얼굴과 몸을 만들고 인어공주처럼 꼬리를 길게 만들었다. 코코 인어공주가 물범과 고슴도치와 함께 수영놀이를 하는 모습을 만들고 난 후 9회기 작품 수달천사와 함께 조개와 소라 등으로 배경을 꾸몄다. A는 수영을 한 후 목욕을 하면 기분이 개운하고 행복하고 신난다고 자신의 경험을 이야기하며 “숲속 목욕탕”이라고 제목을 붙였다. 이야기를 나누는 과정에서 A는 더없이 행복해 보였다.

연구자: 작품에 대한 설명을 자세히 듣고 싶어.

A: 숲속 목욕탕이에요.

내 이름은 코코예요. 하얀 고양이예요. 나는 부드럽고 따뜻해요. 나는 수영을 못하지만 재주가 많아요. 동물친구들과 친해요. 마음도 착해요. 나는 숲속 목욕탕 주인이에요. 인어공주는 숲속 목욕탕을 지키고 있어요. 지금 바닷가에서 발견한 진주조개를 자랑하고 있어요. 나는 인어공주처럼 꼬리를 가졌다고 상상해요. 조개껍질을 붙잡고 수영연습을 하고 있어요. 숲속 목욕탕에서 동물친구들과 수영도 하고 목욕도 하면서 놀아요. 그러면 기분이 개운하고 행복하고 신나요. 풀밭에서 수달천사가 우리에게 노래를 들려줘요. 평화롭고 행복해요.

연구자: 작품에 대한 느낌을 말해 줄래?

A: 내가 훌륭해요. 내 작품이 멋지고 자랑스러워요.

표 13-10. 미술놀이활동 10회기 내용 및 분석

| 단계/회기 | 종결단계/10회기 |
|-------|----------------------------|
| 목표 | 창의성 다지기-유창성, 독창성, 개방성, 민감성 |
| 주제 | 내가 꿈꾸는 세상 |
| 기법 | 입체조형 |

입체조형은 자신의 생각이나 감정 등 내면세계를 시각적으로 표현한 형태로, 다양한 재료와 기법을 통해 3차원의 공간에 자신이 표현하고자 하는 것을 손으로 직접 만들어 자연스럽게 표현하는 것이다(정선화, 2021). 또한 입체조형에서 점토는 감정을 환기시키는 중요한 역할을 하며 점토를 만지고 두드리는 과정에서 긍정적인 에너지가 표현된다(김민희 외, 2015).

개입방법 천사점토를 활용하여 자신을 상징하는 것을 만들어 자신의 내면세계 즉, 자신의 감정, 정서, 가치를 담아내도록 하였다(한석우, 2006). 스스로 직접 천사점토를 만지고 주무르고 반죽하면서 느낌을 체험하는 가운데 천사점토가 지니고 있는 특성을 파악하고 자신의 생각을 입체적으로 표현함으로써 상상력과 창의적인 능력이 발전될 수 있도록 하였다



놀이

연구자와 A는 각자 두 개씩 선택한 감정카드의 순서를 정하고 차례대로 이야기 만들기를 하였다. 가위, 바위, 보에서 이긴 A가 먼저 한글카드에서 ‘행복하다, 신나다’를, 연구자는 ‘사랑하다, 괜찮다’를 골랐다. A와 연구자 순서로 이야기 꾸미기를 2회 반복하여 이야기 만들기를 하였다. 이야기 만들기를 통해 연구자와 A 사이의 의사소통을 증가시켰다.

미술놀이활동



미술활동

내가 꿈꾸는 세상을 주제로 이야기를 나누는 A는 먼저 자신을 상징하는 털이 고운 하얀 고양이를 만들었다. A는 동물친구들과 함께 수영하는 모습을 생각하며 상상력을 발휘한 활동에서 천사점토를 활용하였고 만들기 과정 중에 자신의 생각과 의견을 자유롭게 말하고 적극적으로 반영하였다. 자연물 매체 등 필요한 재료들을 적절하게 사용하였다. 본드를 사용할 때는 연구자의 도움을 받고 자율적이고 능동적으로 자신만의 작품을 완성하였다. 9회기 작품과 함께 다양한 매체로 마무리 한 후 “숲속 목욕탕”이라고 제목을 붙였다.

창의성 분석

“블루베리를 좋아하는 A는 천사점토에 보라색 매직을 조금 색칠한 후 섞어서 코코 리본을 연한 보라색으로 표현하였다.” 에서 민감성을 확인하였다. “선생님, 고양이 꼬리를 다른 모양으로 만들어도 돼요?” 에서는 “개방성”을 보았다. “네, 지금 코코는 인어공주 꼬리를 가진 자기 모습을 상상하고 있어요.” 에서 독창성을 확인하였다. “A는 주황색 매직을 천사점토에 섞어서 코코의 얼굴과 몸을 만들고 인어공주처럼 꼬리를 길게 만들었다.” 와 같은 말에서도

“민감성”을 확인하였다. A는 색에 대해 민감하게 반응하여 미술표현에 이를 활용하는 능력을 보였다. “나는 인어공주처럼 꼬리를 가졌다고 상상해요.”와 같은 말에서 자신의 모습을 뿌듯해하며 스스로의 표현 아이디어를 새로운 것이라 판단하는 “독창성”을 확인할 수 있었다. “A는 수영을 한 후 목욕을 하면 기분이 개운하고 행복하고 신난다고 자신의 경험을 이야기하며 숲속 목욕탕이라고 제목을 붙였다.”에서 제목을 통한 “유창성”을 보았다.

| 회기 | | 10회기 | | |
|-------|-----|-----------|-----|-----|
| 주제 | | 내가 꿈꾸는 세상 | | |
| 목표 분석 | 유창성 | 독창성 | 개방성 | 민감성 |
| 발견여부 | ○ | ○ | ○ | ○ |

평가

입체조형을 통해 A는 자신의 생각과 감각에 의해 표현하는 방법과 문제를 해결해 가는 독창적 사고 능력을 갖게 되었다. 표현하고자 하는 대상에 대한 관찰과 생각 속에서 상상력을 발휘하였고 8회기 데페이즈망 기법을 활용하여 인어공주 꼬리를 가진 코코를 만들어서 친구들과의 관계변화를 자신만의 방식으로 긍정적으로 표현하였다. 경험을 통한 창의적인 사고, 적극적이고 자유로운 자기표현, 상상의 날개를 단 미술활동 과정을 통해 스스로 자기에 대한 인식이 긍정적으로 변하여 자아존중감이 향상되었음을 알 수 있었다. 작품 속 이야기에서 자신을 존중하고 타인을 배려하고 성취감, 만족감을 나타내었다. 매회기 미술놀이활동에서 다양한 기법과 재료 활용의 경험이 긍정적인 자기표현과 미적 감수성과 창의성을 증진시켜 준 것으로 보인다.

2. 미술놀이활동 단계별 창의성 분석

본 연구에서는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보기 위하여 프로그램 회기과정에서 단계에 따른 창의성 변화를 질적 분석하였다. 또한 매회기 미술놀이활동 후 작성한 작품감상 글쓰기 변화를 질적 분석하였다.

a. 단계에 따른 창의성 변화

미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보기 위해 프로그램 회기과정에서 단계에 따른 창의성의 변화를 관찰 기록하여 질적 분석하였다. 각 단계에 따른 창의성의 변화는 다음과 같다.

(1) 초기단계(1회기~2회기)

초기단계에서는 관계 형성 및 흥미유발이라는 목표에 맞게 미술놀이활동에 흥미를 느낄 수 있도록 새로운 미술매체와 일상적 미술매체의 다양한 기법 활용을 시도하였다. 또한 아동의 창의성은 안전하고 개방적이며 자유로운 분위기에서 발휘되므로(박영태, 2002) A가 연구자에게 긍정적 감정을 경험하고 친밀한 관계가 형성되도록 하였다. A와 연구자가 자신의 생각이나 감정 등을 서로 이야기 나누면서 상호작용의 방법과 커뮤니케이션 기능을 높여 관계 형성에 도움이 되도록 하였다. A와 연구자의 긍정적인 관계 형성은 곧 창의성 개발의 기초가 된다고 볼 수 있다(최한주, 2019). 1회기에서 A는 처음 접하는 슈링클스 매체를 보며 “이런 종이 처음 봐요. 어떻게 해요?”, 2회기에서 A는 일상의 친숙한 매체인 물감이지만 경험해 보지 않은 검은 도화지를 선택하여 새롭게 표현하며 “느낌이 흰색 도화지와 달라요. 더 선명해요. 잘 안 번져요.”와 같이 말하였다. 아동의 창의성은 다양하고 새로운 재료를 이용하여 자기만의 표현방법으로 재미있게 즐길 수 있을 때부터 시작된다고 하였다(임다은, 2018). A는 미술을 놀이로 인식하여 자연스럽게 접근하였으며(신지혜·김귀복, 2009) 연구자는 새로운 매체와 일상적 매체의 활용 방법을 통해 A의 흥미를 유발할 수 있었다. 1회기에서 만들었던 슈링클스 목걸이를 착용하고 학교 담임선생님께 자랑하였다고 연구자에게 기쁜 감정을 스스럼없이 말하였고 회기가 끝난 후에도 슈링클스 가방고리를 휴대폰 케이스에 걸고 다니며

즐거워하였고 스스로 만족감을 느끼고 있는 모습을 통해 관계 형성 및 흥미유발이라는 목표가 달성된 것으로 생각된다.

(2) 중기단계(3회기~8회기)

중기단계에서는 ADHD 아동의 창의성 증진을 목표로 유창성, 독창성, 개방성, 민감성을 각 회기마다 세 가지씩 다루었다. 특히 창의적 사고의 궁극적인 목표인 독창성(전경원·전경남, 2008)을 매회기에 포함하여 구성하였고 창의적 사고의 기본이 되고 사고의 폭을 넓혀주는 민감성(박천호 외, 2011)을 독창성 다음으로 많은 비중으로 포함하여 구성하였다. 연구자는 미술놀이활동 프로그램 내용을 A가 단계적으로 접근할 수 있도록 A의 발달수준, 개인성향, 선호매체를 파악하여 여러 가지 기법과 다양한 매체로 구성하여 미술놀이활동에 대한 이해를 돕고 자발적이고 능동적인 활동을 하도록 하였다. 이에 따라 A는 매회기마다 주어진 주제를 통해 다양한 생각과 새로운 시도를 하여 자신만의 독특하고 창의적인 작품을 완성할 수 있었다. 이러한 연구자의 역할은 A의 창의성 증진에 영향을 미친 것으로 생각된다. 중기단계인 3회기~8회기 미술활동에서 창의성 하위요인인 유창성, 독창성, 개방성, 민감성의 긍정적 변화를 발견할 수 있었다. 주어진 재료를 적극적으로 탐색하고 활용하면서 미술 재료에 대한 이해와 흥미를 바탕으로(김소형, 2020) 자신의 경험을 창의적으로 표현해 보는 기회는 유창성에 도움을 주었고 미술기법과 매체의 다양성을 활용하여 주체적으로 작업하는 과정은 독창성에 영향을 미쳤으며 미술놀이활동 과정에서 문제가 발생하면 자신만의 방법으로 해결해 나가는 과정에서 개방성을 발휘할 수 있었다. 또한, 색과 형태를 섬세하게 관찰하는 과정에서 발휘된 민감성은 창의성 변화에 긍정적인 효과를 미쳐 창의성 증진에 도움이 되었다. 미술놀이활동을 통해 다양한 아이디어로 독창적인 미술작품을 창조하면서 발현되는 집중력과 열정은 내적 동기를 유발시키고 내적동기는 작품을 통해 A 자신을 새롭게 재구성하는데 도움을 주었다(전순영, 2014).

미술놀이활동을 통해 A의 아이디어는 긍정적 자기표현으로 변화되었다. 자신의 생각을 나타낸 미술표현에는 A의 이야기가 포함되었다. A는 회기가 진행될수록 미술활동에 깊이 몰입하며 다양한 경험을 하였다. 주어진 미술매체와 기법을 탐색하고 자기표현하는 과정에서 과거 기억과 경험의 이야기들을 활용하여 상상력을 발휘하였다. 표현에서 연상하고 대상을 탐색할 때 과거 기억 중 경험한 일들을 회상하였고, 작품 제목을 정할 때에도 이를 참고하였다. 특히, 3회기 데칼코마니

활동에서 A와 나는 이야기를 통해 미술놀이활동이라는 흥미로운 경험뿐만 아니라, 이를 통해 자연스럽게 연결되는 과거 이야기를 미술표현에 녹여낸 것을 확인할 수 있었다. “빨간색을 보니까 갑자기 화산폭발이 떠 올랐어요. 학교도서관 과학책에서 봤어요. 모래사장은 작년 여름방학 때 놀러 간 바닷가 해수욕장이예요.” A는 데칼코마니 물감의 무늬를 보고 연상한 표현에서 평소에 자신이 경험한 이야기에 기반한 유창성을 나타내었다. 미술놀이활동에서 자신의 작품에 대해서 설명하고 서로 이야기 나누기 시간을 가졌는데 이때 연구자에게 받은 격려와 지지는 A가 자신의 아이디어와 생각, 희망을 자신감 있게 표현하는 데 도움이 되었다. 미술표현에서 A가 자신의 이야기를 녹여낸 것은 충분히 의미가 있다고 생각된다. 이러한 경험은 A가 자신의 삶을 미술로써 창의적으로 표현할 수 있는 자아로 성장하도록 도와주는 밑거름이 될 것이다(이소영, 2021).

A는 자유롭게 연상해보는 과정에서 미술놀이활동 초기 연구자의 작품을 모방하여 표현했다면 차츰 정해진 정답은 없으니 자신의 생각대로 표현해도 된다는 연구자의 의견을 참고하여 생각을 확장 시켜 확산적 사고를 발전시켰다. 미술매체에 대한 호기심을 가지고 자율적으로 자신만의 방법으로 완성해 나가는 과정에서 스스로 표현해 보려는 창작에의 주체성은 독창성 향상에 긍정적인 영향을 준 것으로 보인다. 4회기 종이판화 활동에서 “롤러가 고장 나서 처음에 놀랐어요. 그럴지만 손을 사용해서 완성했어요.” 라는 말에서 알 수 있듯이 문제가 발생한 상황에서 스스로 아이디어를 찾아서 다양한 시도를 해보는 성취경험은 내적 동기 향상을 도왔으며, 이를 통해 포기하지 않고 스스로 해낼 수 있다는 자기 확신(김소형, 2020)은 독창성 향상에 긍정적인 효과를 미쳤을 것으로 보인다. 미술놀이활동을 통해 섬세한 관찰력을 보인 A는 관찰한 것을 표현하기 위해 고정관념에서 벗어난 새롭고 독창적인 자신만의 방식으로 표현하는 방법을 선택하였다. 5회기에서 “물고기 잠수함을 꼼꼼히 색칠하기가 힘들어요. 그래서 내가 하고 싶은 대로 예쁜 색과 패턴과 문양으로 꾸몄어요.” 라고 말하며 다양한 색과 모양과 패턴을 활용하여 개성적인 표현방법으로 주체적으로 작품을 완성하였다. 이러한 독창성은 8회기까지 계속 발전되었다. 6회기 미술활동 과정에서 자신의 생각에 만족해하면서 “이런 생각하는 사람 저밖에 없었죠?” 라고 말하며 스스로 특별하다고 생각하고 자랑스러워하는 모습에서 독창적인 감정표현을 나타내었다. 8회기에서 “내가 상상한 하늘을 나는 수달을 보니까 감동이 와요. 나는 뿌듯해요.” 에서도 마찬가지로 자신을 특별하다고 생각하고 자랑스러워하였다. 타인에게는 새롭거나 적절하다고 평가되

기 어려운 부분도 있었으나 A는 독창적이고 개성 있는 미술표현이라고 스스로 자신을 평가하였다. 과정 중심 창의성의 독창성이 발휘되었다고 볼 수 있다. 연구자는 A의 이러한 반응을 인정해주고 적절한 피드백을 제공해주어 A의 창의적인 미술표현을 이끌어낼 수 있었다고 생각된다. 또한 자발적이고 주체적인 표현활동은 행동의 변화에도 긍정적인 영향을 미친 것으로 보인다. 미술놀이활동 과정에서 A는 규칙 경험과 이야기 나누기를 통해 연구자와 소통하며 상대방을 배려하고 인정하면서 인내심의 행동 변화를 보였다. 행동의 변화는 자발적이며 의지적으로 주어질 때 변화폭이 크다고 하였다(배숙경, 2015). A를 지지해주는 연구자의 반응에 A는 존중과 수용 받는 경험을 통해 스스로 자신의 행동을 성찰하고 뒤돌아볼 수 있는 용기가 생겼고 자신의 행동을 객관적으로 인식하고 스스로 조절할 수 있는 방법을 가지게 된 것으로 보인다.

A는 회기가 진행될수록 미술활동에서 새로운 방식에 도전하는 의지를 보였다. 6회기에서 아크릴물감으로 자신의 눈동자를 표현하면서 “검은색으로 먼저 색칠하고 마르면 흰색으로 눈동자 찍어도 되잖아요?” 라고 연구자에게 자신의 의견을 말하였다. A는 고정관념에 얽매이지 않고 새로운 경험과 생각을 자유롭게 표현하는 개방적인 태도를 나타내었고 자신과 가족에 대하여 새롭게 재해석할 수 있는 미적 안목을 기르는 관찰활동을 통해 문제를 스스로 해결하는 개방성을 발휘하였다. 7회기에 천사점도를 활용하여 남동생을 표현하는 과정에서 “어찌지, 얼굴을 반대로 붙였네. 아, 떼어서 다시 붙이면 되지.” 라고 스스로에게 말하였다. 미술활동에서 주체성을 통한 미술표현 경험은 자신감으로 이어져 A의 긍정적인 사고와 정서를 이끌어낼 수 있었다.

A의 섬세한 관찰력은 민감한 미술표현으로 발전되었다. A는 미술표현에서 작은 특징이나 변화까지 관찰하는 예민함을 보였다. 색과 형태에 대한 느낌과 반응을 예리하게 느끼고 자신만의 방식으로 표현하면서 스스로 대상에 의미를 부여하고 각각 다른 색과 형태로 자신의 감정을 담아 표현하는 모습을 보였다. 8회기에서 데페이즈망 기법으로 표현한 자신의 작품 “하늘을 나는 수달”의 날개의 색을 설명하며 “보라색은 내가 좋아하는 블루베리에요. 하늘색은 파도예요.”와 “수달이 하늘을 날고 있지만 원래는 바다에서 사니까 집을 잊지 말라고 날개에 파도를 그려서 색칠했어요.” 라고 말하는 A의 이야기에서 자신에게 의미 있는 민감성이 자극되고 발현되었음을 확인할 수 있었다. 이를 연구자가 놓치지 않고 적절한 반응을 통해 격려한 점이 A가 미술표현에서 색과 형태를 섬세하게 표현하는 데에 긍정

적인 영향을 줄 수 있었다고 생각된다. 더불어 미술활동을 하며 생긴 자신과 가족에 대한 관심과 사랑은 능동적이며 주체적인 미술표현으로 발전되었다. 자신과 가족을 대상으로 미술표현을 할 때, A는 미술표현 자체에 몰입하며 이를 즐기는 모습을 확인할 수 있었다. 이러한 즐겁고 긍정적인 경험은 자신감 향상으로 이어졌다.

중기단계에서 A는 자신의 경험과 지식, 자유로운 상상력을 통해 자신만의 독창적이고 창의적인 아이디어를 연상과정을 통해 미술표현으로 구체화하였다. 중기단계에서는 미술표현 의도, 스스로 의미 부여한 부분들을 찾을 수 있었다. A는 자신의 작품에 진지하게 몰입하였고 자신감이 나타났으며 자부심을 보였다.

(3) 종결단계(9회기~10회기)

종결단계에서는 창의성 다지기를 목표로 중기단계에서 증진된 유창성, 독창성, 개방성, 민감성을 마음껏 발휘할 수 있게 구성하였다. A가 선호하는 미술매체와 기법으로 구성하여 회기마다 큰 주제를 가지고 A가 자유롭게 상상하고 창의성을 발휘하여 과제를 해결하도록 하였다. 그 결과 A는 자신만의 독특한 사고력으로 스스로가 만족하고 성취감을 느낄 수 있는 작품들을 만들 수 있었다. A의 독창성이 증진된 것으로 보여진다. 종결단계인 9회기~10회기 활동에서 A는 초기 활동단계와 비교하여 볼 때, 창의성 하위요인인 유창성, 독창성, 개방성, 민감성의 면에서 발전을 나타냈으며, 자발적으로 표현하고 심리적으로도 안정된 모습을 보였다. 9회기에서 자신의 작품 ‘수달천사’를 설명하면서 “꽃이 필 때까지 물도 잘 주고 잘 키울게요.” 라고 말하며 자신을 믿고 존중하는 모습을 나타내었다. A는 자신의 생각과 바램을 미술활동 경험을 반영하여 상상력을 발휘하여 표현하였고 미술작품을 통해 자신에 대한 객관적인 인식의 태도가 나타났다. 10회기에서 자신을 상징하는 대상을 관찰하고 대상이 지닌 각각의 의미를 구분하여 색의 차이를 통해 자신의 풍부한 생각을 자유롭게 표현하였다. 또한 “숲속 목욕탕에서 동물친구들과 수영도 하고 목욕도 하면서 놀아요. 그러면 기분이 개운하고 행복하고 신나요. 풀밭에서 수달천사가 우리에게 노래를 들려줘요. 평화롭고 행복해요.” 라고 말하며 정확하게 자신의 의사를 전달하고 미술작품에 반영하였다. A는 자신이 지닌 생각을 수용하고 새롭게 표현하는 활동을 망설임 없이 발휘해도 된다는 자신에 대한 확고한 믿음을 갖는 미술활동을 하였다. 종결단계에서 “내가 훌륭해요.” “내 작품이 멋지고 자랑스러워요.” 라고 말한 A는 미술놀이활동 프로그램을 통해 스스로 성취감, 만족감, 자아존중감을 느낄 수 있게 되었다. 미술놀이활동을 통해

A는 창의성이 증진된 것으로 보여진다. A에게 미술놀이활동이 창의성 증진과 자율적이고 능동적으로 할 수 있다는 믿음을 주었다고 할 수 있다.

b. 단계에 따른 작품감상 글쓰기 변화

미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보기 위해 매회기 미술놀이활동 프로그램 후 작품감상 글쓰기를 작성하였다. 이 내용을 토대로 프로그램 회기과정에서 단계에 따른 변화를 관찰 기록하여 질적 분석하였다. 각 단계에 따른 작품감상 글쓰기 내용은 표 14와 같다.

표 14. 단계에 따른 작품감상 글쓰기 내용

| 회기 / 주제 | 미술작품 | 작품감상 글쓰기 내용 |
|----------------------------|---|---|
| 1회기 자유로운 나 초 기 |  | 제목: 나의 캐릭터 내가 만든 캐릭터를 그렸다. 분홍이다. 하트를 책에서 보고 그렸다. 귀여운 캐릭터도 책에서 보고 따라 그렸다. 지금 나의 감정: 기분이 좋다 |
| 2회기 팡팡 불꽃축제 |  | 제목: 훨훨 나는 나비 검은 도화지 위에 물감을 뿌렸더니 나비가 보여요. 지금 나의 감정: 기분이 좋아요 |
| 3회기 같은 세상 다른 우리 |  | 제목: 두 개의 세상 1. 바닷가 2. 화산폭발 바닷가의 돌고래 마그마 지금 나의 감정: 꾸미기를 하니까 예쁘고 기분이 좋다 |

| | | |
|--|---|--|
| <p>4회기 상상 놀이터</p> |  | <p>제목: 동물세상 동물친구들이 놀고 있고 쉬고 있다. 숲속 놀이터에서 놀고 있다. 눈사람이 눈을 뿌리고 있다. 지금 나의 감정: 뿌듯해요</p> |
| <p>5회기 꼭꼭 숨어라</p> |  | <p>제목: 물고기 잠수함 잠수함을 타고 바다로 떠나요. 깊은 바다에 보물상자가 있어요. 무지개 물고기처럼 보이는 잠수함이에요. 지금 나의 감정: 예뻐요. 내 작품이 좋아요</p> |
| <p>중 기 6회기 입 꼭! 나는 화가!</p> |  | <p>제목: 달팽이, 개구리 달팽이와 개구리가 친구들을 만나서 놀고 있어요. 나는 기분이 좋아요. 비가 와서 좋아요. 지금 나의 감정: 신나신나요</p> |
| <p>7회기 여행의 추억</p> |  | <p>제목: 수영하는 우리가족 광에 여행을 갔어요. 우리는 물놀이를 했어요. 행복했어요. 나는 지금 수영을 더 잘해요. 지금 나의 감정: 행복해요</p> |
| <p>8회기 상상의 친구</p> |  | <p>제목: 하늘을 나는 수달 수달이 바다에서 해엄을 쳤어요. 조개를 발견했어요. 수달은 하늘에서 조개를 먹어요. 수달은 기분이 좋아요. 지금 나의 감정: 감동해서 뿌듯해요</p> |

9회기
년
플러스!



제목: 수달천사

수달천사가 화분으로 변해서 나무를 키우고 있어요. 무늬종 마삭이에요. 나뭇잎에 무늬가 있어요.

잘 키울게요.

지금 나의 감정: 천사점으로 만들고 나니까 기분이 좋아요. 나는 훌륭해요

종
결

10회기
내가
꿈꾸는
세상



제목: 숲속 목욕탕

코코와 동물친구들이 숲속 목욕탕에서 놀아요. 수영도 하고 조개도 잡고 진주를 찾았어요. 즐거운 숲속 놀이터가 좋아요.

지금 나의 감정: 내가 이것을 만든 게 말이 안돼요. 너무너무 잘했어요. 훌륭해요

(1) 초기단계(1회기~2회기)

초기단계에서 미술에 호기심을 가지고 미술놀이활동을 통하여 자신에 대한 긍정성을 표현하였다. A는 미술작품을 통한 소극적인 자기표현과 자기개방을 하였다.

(2)중기단계(3회기~8회기)

중기단계인 창의성 증진과정에서 A는 상상력을 통한 창의적인 자기표현을 하였다. 3~4회기에서 창의적인 주제로 여러 가지 기법과 매체를 적절히 사용하면서 미술활동의 과정에서 자유롭게 자기인식을 하였고 5회기에서 다양한 색으로 표현한 자신의 작품을 통해 순수한 내면에 대한 긍정적인 표현 및 잠재력을 나타내었다. 6회기에서 자신의 감정 파악을 통한 자신감으로 처음 접하는 새로운 재료와 주어진 매체를 활용하여 창의성을 발휘하는 신나는 현재의 자기를 표현하였고 7회기에서 실제 가족과 함께 한 여행의 경험과 상상력, 관찰을 통한 감수성으로 주변 환경에 대한 탐색을 넓히는 창의적인 활동을 하였다. 과거 경험에서 촉발되어 현재

경험으로 이어진 활동을 통해 편안한 안정감을 경험하고 있는 자신의 현재 감정 상태를 표현하였다. 8회기에서 연구자의 격려와 지지를 통해 처음 접하는 미술기법에 대한 두려움을 떨쳐버리고 다양한 관점에서 낯설게 보기를 하였다. 생각의 확장을 통해 스스로에 대한 발전가능성과 감동이 나타났으며 회기가 진행될수록 자기 신뢰와 긍정적인 자아상이 나타났다.

(3)종결단계(9회기~10회기)

종결단계로써 창의성 다지기에서는 긍정적 시각으로 자신이 꿈꾸는 세상에 대한 희망과 의지를 표현하며 타인과의 관계에서 긍정적 감정을 드러내었다. 9회기에서 재활용품을 활용하여 8회기 평면작품을 입체적인 작품으로 만든 후 나무를 잘 키우겠다는 실현 가능성이 있는 목표를 통하여 현재 자신이 할 수 있는 것에 대한 자신감이 나타났다. 재활용품을 활용하는 경험의 과정을 통해 자신을 믿고 존중하는 모습과 긍정적인 행동의 변화가 보였다. 10회기에서 편안한 감정으로 자신의 강점을 최대한 발휘한 A는 친구들과 함께 즐겁고 행복하게 지내고 싶다는 바람을 자신만의 창의적인 방식으로 표현하였다. 미술놀이활동 과정에서 경험을 통한 생각의 확장으로 자기인식이 긍정적으로 변하여 자신을 존중하고 타인을 배려하는 모습을 보였고 자아존중감과 성취감, 만족감의 긍정적 변화가 나타났다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보기 위해 진행하였다.

연구 목적을 달성하기 위해 ADHD 아동 1명을 대상으로 미술놀이활동 프로그램을 진행하였고 초등 도형 창의성 검사의 변화를 사전-사후 양적 분석하고 미술놀이활동 회기과정에서 창의성 변화를 질적 분석하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 미술놀이활동은 ADHD 아동의 창의성 증진에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 미술놀이활동 회기과정에서 단계에 따른 창의성과 작품감상 글쓰기의 긍정적인 변화가 나타났다.

A. 결과요약 및 논의

앞서 요약한 내용과 같이 미술놀이활동은 ADHD 아동의 창의성 증진에 긍정적인 효과를 미치는 것으로 나타났다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 미술놀이활동을 경험한 ADHD 아동의 창의성이 유의미하게 상승하였고, 또한 창의성의 하위요인 유창성, 독창성, 개방성, 민감성의 영역에서 유의미한 변화가 나타났다. 유창성과 독창성은 창의성 점수에서 얻을 수 있는 우수한 점수로 변화를 보였고 민감성은 점수의 변화가 없었으나 사전-사후 모두 창의성 영역의 우수한 점수이다. 특히 독창성은 창의성 검사 점수에서 다른 하위요인보다 높은 상승률을 보이며 창의성 영역에서 가장 많은 점수의 변화가 나타났다. 이러한 결과는 프로그램에서 독창성에 높은 비중을 둔 부분에 대한 효과 입증이라고 생각된다. 자유로우며 새로운 사고와 행동을 추구하고 빠르게 문제에 접근하는 ADHD 아동의 충동성 특성이 독창적인 사고에 영향을 주어 하위요인 중 가장 높은 상승이 나타난 것으로 볼 수 있다. 유창성은 ADHD 아동의 생각하기도 전에 행동하는 충동성 특성이 창의적인 미술표현으로 발산되어 공감받고 지지받으면서 자기표현의 많은 반응들로 나타난 것으로 볼 수 있다. ADHD 아동의 상상적 사고와 호기심 성향은 많은 아이디어를 만들어 낼 수 있고 시각의 넓음과 더불어 사고의 범위를

넓게 해준다고 볼 수가 있다(배숙경, 2015). 미술놀이활동에서 연구자가 ADHD 아동의 개별적인 성향을 수용하고 존중하는 태도를 보이며 미술작품 결과물에 대해 격려와 지지, 공감의 반응을 통해 신뢰를 보인 점이 ADHD 아동의 독창성과 유창성의 증가로 이어진 것으로 생각된다. 단, 개방성 부분에서 상승이 나타나지 않았지만 영역별 백분위로 환산해보면 차이가 나타나지 않은 결과이고 평균은 상승한 수치로서 긍정적인 변화를 보였는데 이는 사후검사를 실시하는 날에 친아빠 집에 방문하는 일정으로 인한 개인적 요인의 작용으로 인해 창의성 검사 2 ‘자극도형으로 그리기’ 검사에 집중하지 못한 것으로 사료된다. 하지만 창의성 전체수준이 유의미하게 상승하였음은 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 긍정적인 효과가 있음을 나타내는 결과이다. 이와 같은 결과는 미술놀이활동이 아동의 창의성 증진에 효과가 있다는 선행연구의 결과(공마리아 외, 2019; 김주연, 2018)와 일치한다.

본 연구에서 실시한 미술놀이활동 프로그램은 ADHD 아동의 강점에 초점을 맞추어 창의성을 증진시키는 것을 목표로 하였다. 미술놀이활동을 통해 ADHD 아동은 자신을 긍정적으로 바라보고 이를 미술작품으로 표현하여 자신의 내적·외적인 모습과 강점 및 장점을 생각해 보는 경험을 하였다. 미술놀이활동 과정에서 지금의 자신을 긍정적으로 이해하고 인식하여 긍정적 자기표현을 함으로써 창의성 증진에 도움을 줄 수 있었다. 이러한 활동을 통해 유창성, 독창성, 개방성, 민감성이 긍정적인 변화를 보였다.

둘째, 미술놀이활동 회기과정에서 ADHD 아동의 창의성 변화를 질적으로 살펴본 결과 단계에 따른 창의성과 작품감상 글쓰기에서 긍정적인 변화가 나타났다.

본 연구에서 실시한 미술놀이활동 프로그램은 놀이와 미술활동을 통해 ADHD 아동이 긍정적 공감과 지지의 상호 교류를 경험하고, 성취감과 자신감을 갖도록 돕는 것을 목표로 두었다. 미술놀이활동 프로그램은 놀이와 미술활동, 이야기 나누기 경험을 통해 연구자가 ADHD 아동을 격려하고 지지하도록 도왔다. 이에 ADHD 아동은 회기가 진행될수록 활동에 대한 높은 몰입도를 보였고, 여러 가지 기법과 다양한 매체를 활용한 높은 자기표현 의지가 나타났다. 자신에게 필요한 매체를 자발적으로 선택하고 연구자와 자유로운 긍정적 피드백을 주고받는 모습이 관찰되었으며 완성된 자신의 작품을 보면서 성취감과 자신감을 보였다. 더불어 미술놀이활동에서 규칙을 수용하고 약속을 지키는 경험이 아동의 인내심을 향상시켜 상대방을 이해하고 배려하는데 도움을 주었고 예기치 않은 문제 상황에서 스스로 문제를 해

결하려는 적극적인 자세를 보이며 적절한 자기조절이 나타났으며 상상하고 연상하는 이미지에 대해 만족감을 나타내는 등 활동 과정을 통한 행동 관찰 부분에서도 유의미한 변화가 나타났다. 이와 같은 결과는 ADHD 행동 성향 아동대상 놀이 활용 집단미술치료 사례연구에서 신체활동을 접목한 놀이와 다양한 매체를 체험하는 창의적인 미술활동을 통해 감정 및 행동변화에 긍정적인 효과를 보였다고 밝힌 선행연구의 결과(고정순, 2017)와 일치한다.

단계에 따른 창의성의 변화를 살펴본 결과 창의성의 하위요인 중 유창성 부분에서 과거 기억과 경험을 통한 많은 아이디어가 미술표현에서 긍정적 자기표현으로 변화되었고 독창성 부분에서는 섬세한 관찰을 통한 개성적인 표현방법에서 자신이 특별하다고 생각하는 창의적인 감정표현의 긍정적인 변화가 나타났다. 개방성 부분에서 문제 상황에서 자신만의 방법으로 해결책을 찾는 모습을 통해 긍정적인 사고와 정서표현의 변화가 나타났고 민감성 부분에서는 대상을 섬세히 관찰하고 자신의 감정을 민감하게 표현하는 활동에서 자신감의 긍정적인 변화가 나타났다.

단계에 따른 작품감상 글쓰기 변화를 살펴본 결과 자신감 부분에서 자기이해 및 자신의 문제를 해결할 수 있다는 믿음에 대한 긍정적인 변화가 나타났다. 또한 자기표현을 통한 감정 발견으로 자신에 대한 인식 변화가 나타났고 긍정적인 관계를 통한 연구자의 격려와 지지는 창의성에 긍정적인 변화로 나타났다.

이와 같은 결과는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 긍정적인 효과가 있음을 나타내는 결과이다.

본 연구자는 미술놀이활동에서 연구자의 역할 즉, ADHD 아동에 대한 관점의 변화가 상당히 중요했던 것으로 생각된다. 연구자가 어떤 생각과 시선으로 ADHD 아동을 바라보고 접근하느냐에 따라 ADHD 아동이 느끼는 안정감과 미술활동에 대한 흥미의 정도가 달라진다고 생각된다. 연구자는 ADHD 아동의 다양한 상상과 공상, 그리고 자유분방한 사고와 태도를 있는 그대로 받아들이고 존중하였다. 미술놀이활동에서 연구자의 역할은 선입견 없는 시선, 격려와 지지, 다양한 미술매체 제공(Hurlock, 1972)뿐만 아니라, ADHD 아동이 더욱 흥미를 갖고 활동에 몰입할 수 있도록 편안하고 안전한 환경을 제공하고 창의적인 활동 내용을 강구하여 표현의 자유를 폭넓게 허용하여 표현의 기법을 길러주는 것이 효과적(최한주, 2019)이라고 생각한다. 연구자는 ADHD 아동이 선호하는 일상적 매체를 중심으로 하여 ADHD 아동이 느끼기에 가치 있고 특별한 새로운 매체와 재활용품을 적절히 활용하였다. 그 결과 ADHD 아동은 주어진 재료를 자신만의 방법으로 활용하여 주체적이고 독창적인 작품

활동을 즐기며 편안함과 자신감을 향상시킬 수 있었다. 본 연구자는 ADHD 아동의 잠재적인 창의성을 격려하고 인정하여 ADHD 아동 스스로 자신의 경험과 아이디어를 의미있게 해석할 수 있었다는 점에서 그 의의를 갖는다.

B. 제언

본 연구에서는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과에 대해 알아보았다. 이에 관한 연구 결과를 바탕으로 본 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 연구대상이 ADHD 아동 1명으로 진행된 단일사례로 연구 결과를 일반화하기에는 한계가 있다. 그러므로 후속 연구에서는 다수의 ADHD 아동을 대상으로 미술놀이활동을 적용하여 많은 표본 수의 확보를 통해 미술놀이활동 연구 결과의 효과성을 일반화할 수 있도록 한다.

둘째, 본 연구는 10회기라는 과정을 통해 ADHD 아동의 창의성 증진에 효과가 있음을 입증하였으나 추후검사를 하지 못하였다. 후속 연구에서는 추후검사도 실시하여 미술놀이활동 프로그램 효과의 지속성과 신뢰도를 높일 수 있도록 한다. 또한 ADHD 아동에 대한 부모의 양육태도를 위한 프로그램이 함께 적용된다면 보다 효과적이라 생각된다.

ADHD 아동의 창의성에 관한 미술놀이활동 선행연구가 부족하여 연구 결과를 비교하고 분석하는 데에 어려움이 있었지만, 본 연구에서는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 긍정적인 효과가 있음을 밝혔다. 특히, ADHD 아동에게 미술놀이활동 프로그램을 적용하여 긍정적인 자기표현으로 ADHD 아동의 창의성 증진에 기여할 수 있다는 점에서 의미가 있는 연구 결과이다.

참고문헌

- 강명한(2013). **창의성 함양을 위한 중등미술교육 지도방안 연구-점토공예를 중심으로-**. 석사학위 논문, 동아대학교교육대학원.
- 강은심(2015). **강점기반 집단상담 프로그램이 초등학생의 자아존중감에 미치는 영향**. 석사학위 논문, 한국외국어대학교 교육대학원.
- 건강보험심사평가원(2019). **보건의료빅데이터개방시스템 Healthcare Bigdata Hub**, <http://opendata.hira.or.kr/op/opc/olapMfrnIntrslInslInfo.do>. (In Korea).
- 고정순(2017). **지역아동센터 내 ADHD 행동성향 아동대상 놀이활용 집단미술치료 사례연구**. 석사학위 논문, 공주교육대학교 교육대학원.
- 공마리아·박재현·최한주(2019). **집단미술놀이활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 효과**. 한국아동심리재활학회. **놀이치료연구**. 23(1), 61-72.
- 교육부(2019). <https://www.moe.go.kr/main.do>
- 권민정(2015). **강점기반 집단상담이 초등학생의 자아존중감과 학교생활적응에 미치는 효과**. 석사학위 논문, 대구대학교 교육대학원.
- 권준수(2015). **정신질환의 진단 및 통계 편람**. 서울: 학지사.
- 김갑숙·이근매·정현희(2018). **미술치료사와 사회복지기관 종사자들의 미술치료사 역할에 대한 인식차이**. **미술치료 연구**. 25(3), 289-305.
- 김기숙(2012). **놀이식 신체체험 미술활동이 유아의 일상적 스트레스에 미치는 영향**. 석사학위 논문, 고려대학교 교육대학원.
- 김미경(2020). **ADHD 아동의 문제행동 개선을 위한 음악, 미술중심 융합예술치료 프로그램 효과성 연구**. 박사학위 논문, 계명대학교 일반대학원.
- 김미경·문장원·서은정·윤정룡·윤치연·이상훈(2007). **정서 및 행동장애아 교육**. 서울: 학지사.
- 김민희·김봉석·최지영(2015). **주의력, 실행 기능, 정서 조절 능력이 주의력결핍 과잉행동장애가 있는 아동, 청소년의 행동 문제에 미치는 영향**. **정서행동장애연구**. 31(3), 537-551.
- 김소형(2020). **입체조형 활동 집단미술치료가 유아의 창의성과 행복감에 미치는 효과**. 석사학위 논문, 건국대학교 예술디자인대학원.

- 김윤희(2010). 창의성 발달을 위한 아동미술지도방안 연구 : 도식기 아동을 중심으로. 석사학위 논문, 영남대학교 교육대학원.
- 김은실(2010). ADHD 아동의 주의산만과 공격성 감소를 위한 점도조형활동 중심의 미술치료사례연구. 석사학위 논문, 영남대학교 환경보건대학원.
- 김정규 외 5인(1989). 창의적인 유아미술활동. 문음사
- 김정원(2014). 목공놀이 프로그램이 ADHD 아동의 충동성 및 주의산만행동 감소에 미치는 효과. 석사학위 논문, 영남대학교 교육대학원.
- 김정희(2010). 놀이활동을 통한 초등미술 감상지도에 관한 실험연구: 2학년 즐거운 생활을 중심으로. 석사학위 논문, 경인교육대학교 교육대학원.
- 김주연(2018). 재활용 오브제 중심 미술놀이 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 석사학위 논문, 부산대학교 대학원.
- 김진영(2015). 스토리텔링을 활용한 자기소개서 쓰기 교육 방안. 석사학위 논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 김하윤(2018). 창의성 발달을 위한 아동미술 프로그램: 평면활동을 중심으로. 석사학위 논문, 강릉 원주대학교 교육대학원.
- 김한우(2010). 재활용품을 이용한 입체조형 지도 방안 연구-중학교 1학년 중심으로-. 석사학위 논문, 계명대학교 교육대학원.
- 김현아(2009). 미술치료가 아동의 창의성에 미치는 영향에 관한 연구: 한국화 매체를 중심으로. 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원.
- 김희자(2009). 다양한 기법의 우연 효과를 활용한 상상표현 지도 연구. 석사학위 논문, 전주교육대학교 교육대학원.
- 노윤아(2016). ADHD 아동을 위한 미술치료 단일사례연구: 정서 문제를 중심으로. 석사학위 논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 박선영(2009). 놀이 미술활동이 유아의 일상적 스트레스 감소에 미치는 영향. 석사학위 논문, 동아대학교 예술대학원.
- 박영태(2002). 창의성의 별. 서울: 학지사.
- 박윤지(2018). 드로잉을 활용한 창의적 미술교육 프로그램 개발. 석사학위 논문, 숙명여자대학교 원격대학원.
- 박완주 · 박신정 · 황선동(2015). 한국 학령기 ADHD 아동을 위한 인지행동중재의 효과 연구. **한국간호과학회**. 45(2), 169-182.
- 박천호 · 장유진 · 황의정(2011). 창의성 기법을 적용한 원예활동 프로그램이 유아

- 의 창의성에 미치는 효과. **한국 인간, 식물, 환경학회**, 14(3), 155-162.
- 배경란(2010). **미술활동이 주의력결핍 과잉행동장애 아동의 산만성 감소에 미치는 효과**. 석사학위 논문, 영남대학교 교육대학원.
- 배숙경(2015). **ADHD 성향 아동의 창의성 증가와 부주의성 및 과잉행동충동성 감소를 위한 인지학 집단미술치료프로그램 개발 및 효과**. 박사학위 논문, 조선대학교 대학원.
- 배희분·최연실(2019). 한국가족치료 연구에서의 단일 사례분석 「한국가족치료 학회지」와 「가족과 가족치료」 게재 논문을 중심으로. **Family and Family Therapy**, 27(1), 181-211.
- 서희원(2019). **국내 ADHD 아동 청소년 심리치료 프로그램의 효과에 관한 메타분석**. 석사학위 논문, 한양대학교 대학원.
- 석사라(2016). **창의성 기법을 활용한 이야기 나누기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향**. 석사학위 논문, 서울교육대학교 교육전문대학원.
- 석예림(2012). **데페이즈망 기법을 적용한 중학생의 상상력 육성 수업지도 방안**. 석사학위 논문, 숙명여자대학교 교육대학원.
- 손선아(2006). **칸타빌레 유아 음악 교수법이 유아의 창의성에 미치는 영향**. 석사학위 논문, 총신대학교 교육대학원.
- 송영복(2005). **창의력 중심의 미술교육연구: 우연적 표현기법을 중심으로**. 석사학위논문, 한남대학교 교육대학원
- 신지혜·김귀복(2009). 미술치료가 ADHD 아동의 문제행동과 또래관계에 미치는 효과. **한국생활과학회지**, 18(2), 341-351.
- 안호범(1993). **미술을 통한 교육: 교사용**. 보육사
- 유나라(2020). **난독증을 진단받은 아동의 자기효능감 향상을 위한 미술치료 단일 사례연구**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 유세희(2016). **입체표현활동을 통한 창의성 향상프로그램 연구: 초등학교 고학년 중심으로**. 석사학위 논문, 한남대학교 교육대학원.
- 윤혜정(2021). **음주운전 교통사고 피해 여성을 위한 미술치료 단일사례연구**. 석사학위 논문, 차의과학대학교 미술치료대학원.
- 이동표(2003). **그리기 표현력 신장을 위한 효과적인 발상지도에 관한 연구-초등학교 5~6학년을 중심으로-**. 석사학위 논문, 동아대학교 교육대학원.
- 이명주(2006). **주의력 결핍 과잉행동장애의 하위 유형에 따른 행동특성과 주의기**

- 제. 박사학위 논문, 부산대학교 대학원.
- 이명화(2005). 자기표현 미술활동이 ADHD 아동의 부적응 행동에 미치는 효과. 석사학위 논문, 대구대학교 특수교육대학원.
- 이명희(2006). 주의력결핍 과잉행동 아동의 부주의와 충동성 감소를 위한 인지중재 집단프로그램의 효과. 박사학위 논문, 서울여자대학교.
- 이미라(2010). 주의력 결핍 과잉행동 장애 수준에 따른 영재학생과 일반학생의 창의성과 과흥분성의 차이. 석사학위 논문, 인천대학교 교육대학원.
- 이미영(2008). 체험놀이미술을 통한 창의적 표현활동 연구-유아를 대상으로-. 석사학위 논문, 한양대학교 교육대학원.
- 이미지(2021). 학령기 ADHD 아동과 일반아동의 읽기 유창성 및 이해 특성에 대한 메타분석. 석사학위 논문, 명지대학교 사회교육대학원.
- 이민정(2017). 미술교육에서 집단지성과 창의성 신장에 관한 연구: 들뢰즈의 이론을 중심으로. **미술과 교육**, 18(1), 25-39.
- 이소영(2021). 원예활동을 활용한 미술표현에서 미니 창의성에 대한 내러티브 탐구. 석사학위 논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 이순주(2007). 언어적 매개체와 시각적 매개체를 이용한 비계설정이 아동의 창의성 신장에 미치는 효과 분석. **열린교육연구**, 5(1), 89-112.
- 이연주(2008). 종이접기활동이 ADHD 유아의 주의산만 및 충동성에 미치는 효과. 석사학위 논문, 대구대 특수교육대학원.
- 이영나(2007). ADHD 성향 아동의 창의성과 자기유능감 관계 연구. 박사학위 논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 이윤주 · 문명현 · 송영희 · 김미연 · 김예주 · 김여흠 · 지연정(2017). **알기 쉬운 상담연구방법**. 서울: 학지사
- 이충헌(2011). ADHD 아동을 위한 미술치료 게임 디자인 연구 만다라 기법 중심으로. 석사학위 논문, 광운대학교.
- 이혜선 · 최선남(2010). 미술치료사의 치료경험과 역전이 관리 능력이 치료성과에 미치는 영향. **미술치료연구**, 17(1), 149-164.
- 임규정(2011). 연상을 활용한 시각적 표현이 창의적 발상교육에 미치는 영향-특성화고등학교 디자인교육을 중심으로-. 박사학위 논문, 한양대학교 대학원.
- 임다은(2018). 아동의 창의성 발달을 위한 미술지도방안 연구-도식기 아동을 중심으로-. 석사학위 논문, 동국대학교 교육대학원.

- 장예원(2011). **놀이를 활용한 집단미술치료가 모자 보호시설 아동의 정서지능과 또래관계 향상에 미치는 효과**. 석사학위 논문, 원광대학교 동서보완의학대학원.
- 장혜경·최외선(2008). 인지행동 집단미술치료 프로그램이 ADHD 아동의 충동성과 자기통제력에 미치는 효과. **미술치료연구**, 15(3), 391-410.
- 전경원(2000). **창의학**. 서울: 학문사
- 전경원(2014). **창의성 교육의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 전경원·전경남(2008). **초등 도형 창의성 검사(전문가 지침서)**. 서울: 학지사
- 전순영(2014). **미술치료의 치유요인과 매체 수정판**. 서울: 하나의학사
- 정선화(2021). **놀이를 통한 입체조형 학습이 아동의 행동과 인식 변화에 미치는 영향-초등학교 3학년을 중심으로-**. 석사학위 논문, 한국교원대학교 대학원.
- 정여주(2016). 미술치료에서 미술의 특성과 창의적 과정의 치료적 의미. **미술치료연구**, 23(5), 1221-1237.
- 정유미(2016). **놀이를 활용한 집단미술치료가 학교 부적응 아동의 회복탄력성에 미치는 효과**. 석사학위 논문, 건국대학교 예술디자인대학원.
- 정훈희(2018). **놀이활동을 통한 아동미술교육 프로그램 연구**. 석사학위 논문, 조선대학교 교육대학원.
- 조나리·하주연(2010). ADHD 성향 아동과 일반아동의 창의적 특성 비교 연구: 초등학교 고학년을 중심으로. **창의력교육연구**, 10(2), 91-108.
- 조란영(2006). **폐품을 활용한 입체 표현 수업 프로그램**. 석사학위 논문, 경북대학교 교육대학원.
- 조석문(2015). **주의력결핍 과잉행동장애아의 창의성과 학습스타일 특성-하위유형별 특성-**. 박사학위 논문, 대구대학교 대학원.
- 조수철 외(2005). **산만한 우리 아이 어떻게 가르칠까?**. 서울: 샘터
- 조연순·성진숙·이혜주(2008). **창의성 교육-창의적 문제해결력 개발과 교육방법**. 서울: 이화여자대학교 출판부
- 채희주(2020). **발달장애 형제를 둔 비장애 아동의 자기표현을 위한 집단미술치료 단일사례연구**. 석사학위 논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 추미영(2010). **판화를 통한 창의적인 표현 지도 방안 연구-중학교 1학년을 중심으로-**. 석사학위 논문, 계명대학교 교육대학원.
- 최외선 외 3인(2013). **집단미술치료**. 서울: 학지사

- 최한주(2019). 집단미술치료가 아동의 창의성 증진에 미치는 효과. 석사학위 논문, 대구대학교.
- 최혜영(2014). ADHD 아동을 위한 창의성 증진 프로그램의 개발과 효과. 석사학위 논문, 충남대학교 대학원.
- 최희선(2006). 주의력결핍 과잉행동장애 아동을 위한 미술치료 프로그램 개발 연구. 석사학위 논문, 한국외국어대학교 교육대학원.
- 편하은(2019). 현대미술의 표현기법을 활용한 창의적 표현프로젝트 수업 연구. 석사학위 논문, 부산대학교 교육대학원.
- 표준국어대사전(2021). 사례연구. 2021년 5월 14일 검색.
<https://stdict.korean.go.kr>
- 학지사 심리검사연구소(인싸이트). 초등 도형 창의성 검사. 2021년 5월 4일 검색.
<http://www.inpsyt.co.kr>
- 한석우(2006). 입체조형: 이론과 실제. 서울: 미진사
- 한수정(2006). 아동의 스트레스를 위한 멀티테라피 미술놀이 프로그램 연구. 석사학위 논문, 건국대학교 디자인대학원.
- 홍성희(2004). 아동 미술교육을 위한 유연적 표현기법 연구. 석사학위 논문, 성신여자대학교 교육대학원.
- Amabile, Teresa M. 1989. 창의성과 동기 유발. 전경원 역. 서울: 창지사, 1998.
- American Psychiatric Association(2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5th deition(DSM-5). Washington, DC: Author.
- APA(2013). DSM-5 Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). 서울: 학지사.
- Baum, S. M., & Olenchak, F. R.(2002). The alphabet children: GT, ADHD, and more. Exceptionality, 10(2), 77-91.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C.(2007). Toward a Broader conception of creativity: A case of for “mini-c “creativity. Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, 1(2), 73-79.
- Cramond, B.(1994). The Relationship between Attention-Deficit Hyperactivity Disorder and Creativity. American Educational Research Association. New Orleans, LA, April 4-8.
- Cramond, B.(1994). Attention-deficit hyperactivity disorder andcreativity:

- What is the connection? *The Journal of Creative Behavior*, 28(3), 193-210.
- Creswell, J. W.(2015). **질적연구방법론-다섯가지 접근-** (조흥식 · 정선옥 · 김진숙 · 권지성 역). 서울: 학지사. (원서출판 2007).
- Davis, G. A.(1996). Measuring and predicting creativity: Issues and strategy. Paper presented at the conference entitled "The role of school, the family, and society in the development of creativity", University of Qatar, Doha. nt. New York: The Guilford Press.
- Erikson, E.(1950). *Childhood and society*. New York: Norton.
- French, B., Moon. S. M., & Jeon. K. N.(2011). Differential effects of divergent thinking, domain knowledge, and interest on creative performance in art and math. *Creativity Research Journal*. 23(1). 60-71.
- Freud, S.(1992). *Beyond the pleasure principle*. London and Vienna International: Psychological Press.
- Garmegy, N.(1985). Stress-resistant children: The search for protective factors. In Stevenson J. D.(ed.), *Recent Research in Developmental Psycho Pathology*. Pergamon Press. 213-233.
- Gilman, R., Huebner, E. S., & Furlong, M. J.(2009). *Handbook of positive psychology in schools*. Routledge.
- Guilford, J. P.(1967). Creativity: Yesterday, today, and tomorrow. *Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3-14.
- Harold, O. et al.(2014). Activities and accomplishments in various domains: relationship with creative personality and creative motivation in adolescence. *Roeper Review*. 36(2). 92-103.
- Honos-Webb, L.(2005). *The Gifted of ADHD: How to Transform Your Child's Problem into Strengths*. Oakland, CA: New Harbinger Publications.
- Hurlock, E. B.(1972). *Child development*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Jung, R. E., Mead, B. S., Carrasco, J., & Flores, R. A.(2013). The structure of creative cognition in the human brain. Department of Neurosurgery, University of New Mexico, Albuquerque, NM, USA.

- Kapitan, L.(2012). **미술치료학 연구법** (장연집 외 역). 서울: 시그마프레스. (원서출판 2011).
- Kaufman, J. C. & Beghetto, R. A.(2009). Beyond big and little: Thefour c model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1-12.
- Kilgour, M. and Koslow, S.(2009). Why and How do Creative Thinking Techniques Work?: Trading off Originality and Appropriateness to Make More Creative Advertising. *Journal of Academy of Marketing Science*, 37(3), 298-309.
- Kim, J., & Lee, S. K.(1985). *FormativePlay Education for Infants*. Seoul:Gyomoon.
- Nielsen, M. E., & Higgins, L. D.(2005). The eye of the storm: Services and programs for twice-exceptional learners. *Teaching Exceptional Children*, 38(1), 8-15.
- Nylund, D.(2008). *Treating Huckleberry Finn, 허클베리 핀 길들이기*, 김민화 역. 서울: 학지사
- Reis, S. M., & Ruban, L. M.(2005). Services and programs for academically talented students with learning disabilities. *Theory Into Practice*, 44(2), 148-149.
- Shaw, G. A.(1992). Hyperactivity and creativity: The tactic dimension. *Bullentin of the Psychonomic Society*, 30(2), 157-160.
- Silvia, P. J. et al.(2008). Assessing creativity with divergent thinking tasks: exploring the reliability and validity of new subjective scoring methods. *Psychology of Aesthetics. Creativity and the Arts*. 2(2). 68-85.
- Stake, R. E.(2000). **질적사례연구** (홍용희 · 노경주 · 심종희 공역). 서울: 창지사. (원서출판 1995).
- Sternberg, R, J. & Lubart, T. I.(1996). Investing in Creativity. *American Psychologist*, 51(7), 677-688.
- Torrance, E. P.(1977). *Creativity in the classroom; What research says to the teacher*. Washington, D.C: National Education Association.
- Torrance, E. P. (1990). *Torrance tests of creative thinking:*

norms-technicalmanual. Bensenville, Ill. :Scholastic Testing Service, Inc.

국문초록

미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과 -단일사례연구-

김도연

조선대학교 대학원

미술심리치료학과

지도교수 김택호

본 연구의 목적은 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과를 알아보는 데에 있다.

이를 위해 본 연구는 ADHD 아동을 대상으로 하였으며, 자발적 참여 의사를 밝힌 ADHD 아동 1명을 선정하여 2021년 6월 17일부터 2021년 8월 12일까지 주 1회, 매 회기 90분씩 총 10회기에 걸쳐 미술놀이활동 프로그램을 진행하였다. 본 연구의 자료 분석을 위해 미술놀이활동 회기과정을 관찰하고 음성녹음하고, 작품을 촬영하고 내용을 기록하고 분석하였다. 매회기 미술놀이활동 후 연구대상자의 작품감상 글쓰기를 작성하였다.

프로그램 실시결과에 대한 분석은 전경원·전경남(2008)의 초등 도형 창의성 검사(K-FC TES)를 실시하여 검사결과를 비교 분석하였으며 회기과정에서 단계에 따른 창의성의 변화와 작품감상 글쓰기의 변화를 분석하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 미술놀이활동은 ADHD 아동의 창의성 증진에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 미술놀이활동 회기과정에서 단계에 따른 창의성과 작품감상 글쓰기의 긍정적인 변화가 나타났다.

이상의 연구 결과를 종합해보면, 미술놀이활동 프로그램이 ADHD 아동의 창의성 증진에 효과적임을 알 수 있다. 미술놀이활동을 통해 ADHD 아동이 긍정적으로 자기를 이해하고 자기표현을 하여 자신의 강점을 발견하고 상상력을 발휘하였다. 또

한 미술놀이활동에서의 경험과 감정을 연구자와 자연스럽게 이야기 나누는 과정에서 긍정적 공감과 지지의 상호 교류의 경험이 ADHD 아동의 창의성에 긍정적인 영향을 미친 것으로 보인다.

이에 따라 본 연구는 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 효과적이라는 결과와 기초자료를 제공하였다. 본 연구는 ADHD 아동의 창의성이 증진되어 자신감을 가지고 행복하고 건강하게 성장하는 계기가 되기를 기대한다.

주요어: ADHD 아동, 창의성, 미술놀이활동

감사의 글

아쉬움을 뒤로한 채 석사과정을 마무리하며 지난 시간을 돌이켜보니 저를 한 걸음 더 성장하게 해 준 소중한 시간이었음을 느낍니다. 이 모든 과정에서 저에게 힘이 되어주셨던 여러분께 감사의 인사를 드리고자 합니다. 먼저, 저의 연구 과정에서 제가 헤맬 때마다 빛이 되어 주신 김택호 지도 교수님께 마음 깊이 감사의 말씀을 전합니다. 늘 따뜻한 마음으로 세심하게 조언해 주신 교수님의 훌륭한 모습을 본받는 제자가 되도록 노력하겠습니다. 언제나 밝고 유쾌한 모습으로 힘을 주시는 김승환 주임 교수님, 늘 온화한 미소로 애정 어린 조언을 해주신 문정민 교수님께 감사드립니다. 교수님들의 따뜻하고 소중한 가르침에 힘을 얻어 논문을 완성할 수 있었습니다. 따뜻하게 격려해 주신 김보현 교수님, 부드러운 모습으로 응원해 주신 황은일 교수님, 아울러 연구 참여를 허락해 주신 연구대상 A의 부모님과 A에게도 감사의 말씀을 전합니다. 또, 모든 과정에서 용기를 불어넣어 주신 장은영 선생님, 같은 길을 걸으며 함께 고민해준 석·박사 선생님들 감사합니다.

마지막으로 늘 사랑으로 지켜봐 주며 응원해 준 소중한 나의 친구 박철완에게 고마운 마음을 전합니다. 석사과정은 제게 새로운 출발의 첫걸음이자 더없이 행복한 시간이었습니다. 또 다른 시작을 앞두고 도움을 주신 모든 분의 마음을 기억하며 노력하는 삶을 살아가겠습니다. 감사합니다.

2021년 11월

김도연

부 록 목 차

| | |
|---|-----|
| 부록 1. 연구 참여 동의서 | 113 |
| 부록 2. 미술작품 및 정보사용 동의서 | 114 |
| 부록 3. 초등 도형 창의성 검사 1 ‘으뜸도형으로 그리기’ | 115 |
| 부록 4. 초등 도형 창의성 검사 2 ‘자극도형으로 그리기’ | 117 |
| 부록 5. 초등 도형 창의성 사전검사 결과지 | 118 |
| 부록 6. 초등 도형 창의성 사후검사 결과지 | 120 |
| 부록 7. 작품감상 글쓰기 내용 | 122 |

부록 1. 연구 참여 동의서

연구 참여 동의서

연구주제 : 미술놀이활동이 ADHD 아동의 창의성 증진에 미치는 효과
 연구자 : 김도연(조선대학교 일반대학원 미술심리치료학과 석사과정)
 지도교수 : 김택호 교수(조선대학교)

연락처:

본인 ()은 연구자 김도연의 연구를 위하여
 2021년 ()월 ~ 2021년 ()월까지
 자발적으로 연구에 참여할 것을 동의합니다.

본인은 다음 사항을 이해하였습니다.

1. 연구목적 및 연구과정이 잘 설명되었습니다.
2. 본인이 원할 경우 어느 때나 연구 참여를 중단할 수 있습니다.
3. 본인의 익명은 언제든지 유지될 것입니다.
4. 수집된 모든 자료는 다른 목적으로 사용하지 않고 철저히 보호될
이며, 연구 종료 후 파기될 것입니다.

본인은 또한 ()의 연구 결과가 연구자 김도연의 석사논문과 학회 발표물, 저서로 사용될 것을 이해하였습니다.

연구와 관련하여 의문, 질의가 있으시면 연구자 김도연에게 문의해 주십시오.

2021년 5월 21일

참여자

연구자



 (서명)


부록 2. 미술작품 및 정보사용 동의서

미술작품 및 정보사용 동의서

본 연구의 참여자는 미술놀이활동 진행기간 동안 제작된 작품의 사진 촬영을 허락하고, 이 작품의 사진들과 관계된 정보들을 다음과 같은 목적으로 사용하는 것을 동의합니다.

*연구를 위한 슈퍼비전

*논문, 학회 발표, 저서, 강의 등의 교육 자료의 목적

*연구 활동을 위한 전문학술지의 목적

모든 경우에 따라 참여자의 기록(설문 결과, 미술작품 결과물의 사진, 녹취) 활용시 참여자의 이름과 개인적 사항이 안전하게 보호될 것이며, 엄격히 비밀이 보장될 것을 약속드립니다. 또한 동의사항이 참여자의 의사에 따라 변화되거나 철회될 수 있음을 이해합니다.

참여자()은,는 위의 목적 하에

본인의 미술작품 및 정보사용의 활용에 동의합니다.

2021년 5월 21일

참여자
연구자

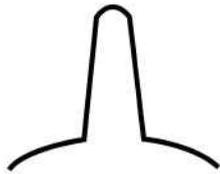


부록 3. 초등 도형 창의성 검사 1 '으뜸도형으로 그리기'

검사 1 으뜸도형으로 그리기

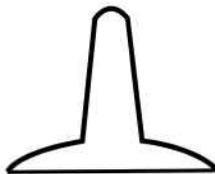
어떤 친구가  를 이용하여 '갓'을 그렸어요. 여러분은 무엇을 그릴 수 있을까요?
단, 보기와 다른 모양으로 그려보세요.

도형



무엇을 그릴까요?

보기

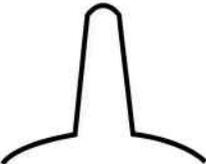
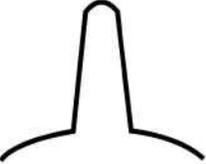
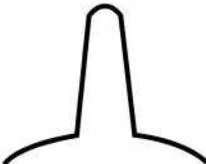
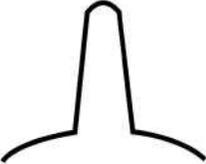
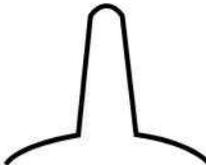
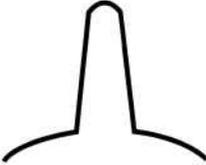


제목 : 갓

03

잠깐 기다리세요. 



| | |
|--|---|
|  <p>1. 제목 : _____</p> |  <p>2. 제목 : _____</p> |
|  <p>3. 제목 : _____</p> |  <p>4. 제목 : _____</p> |
|  <p>5. 제목 : _____</p> |  <p>6. 제목 : _____</p> |

05 뒷장으로 넘기세요. 

부록 4. 초등 도형 창의성 검사 2 ‘자극도형으로 그리기’

검사 2 자극도형으로 그리기

여기에 있는 도형들을 이용하여 재미있는 그림으로 완성해 보세요.

제목 : _____



부록 5. 초등 도형 창의성 사전검사 결과지

K-FCTES

Korean-Figural Creativity Test for Elementary school Students

초등 도형 창의성검사

K-FCTES

Korean-Figural Creativity Test for Elementary school Students
Score Report

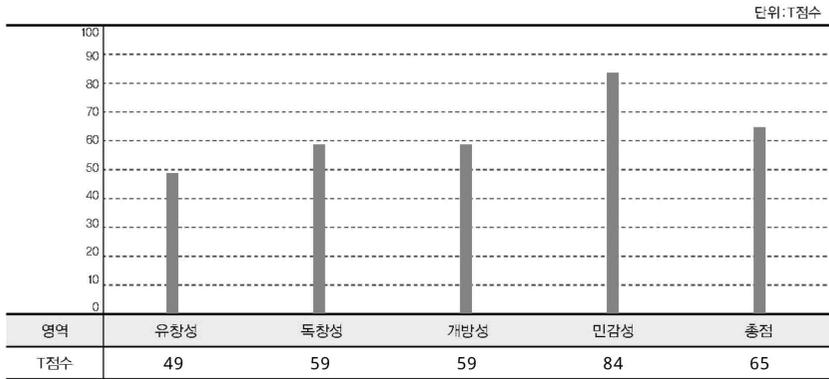
전경원 · 전경남

해석동영상을 확인하려면
스마트폰으로 스캔하세요.

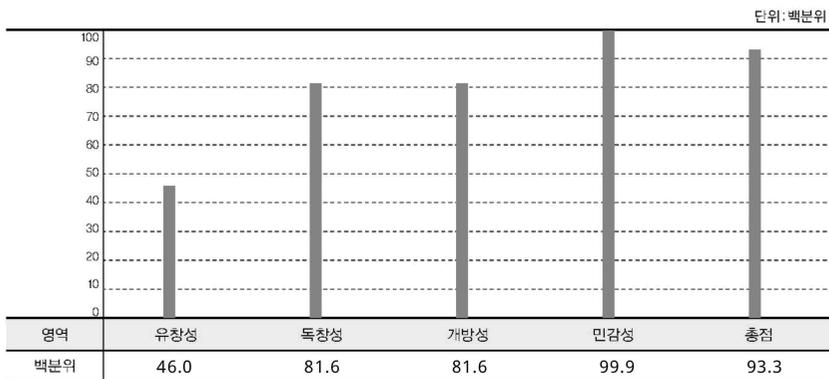


| | | | |
|------|------------|------|------|
| 검사자 | 초등학교 | 이름 | |
| 검사기관 | [초등학교 | 성별 | 여자 |
| 검사일 | 2021/06/03 | 생활연령 | 해당없음 |

영역별 T점수



영역별 백분위



| 수준 | 매우부족 | 부족 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|-----|------|----|----|----|------|
| T점수 | 33 | 45 | 50 | 53 | 67 |
| 백분위 | 6 | 35 | 50 | 65 | 96 |

※T점수 | T점수는 원점수를 평균 50, 표준편차 10인 표준 점수로 변환한 수치로써 50점을 기준으로 이보다 높은 점수는 평균보다 높고, 이보다 낮은 점수는 평균보다 낮다는 것을 의미합니다. 원점수가 T점수로 변환되었을 때, 검사 점수간의 비교가 가능합니다.

※백분위 | 백분위는 그 점수 미만에 놓여 있는 사례의 전체 사례에 대한 백분율을 의미하는 것으로 원점수가 백분위로 변환되었을 때, 전체 집단을 100으로 보기 때문에 한 개인의 상대적인 위치 파악이 가능합니다.

부록 6. 초등 도형 창의성 사후검사 결과지

K-FCTES

Korean-Figural Creativity Test for Elementary school Students

초등 도형 창의성검사

K-FCTES

Korean-Figural Creativity Test for Elementary school Students
Score Report

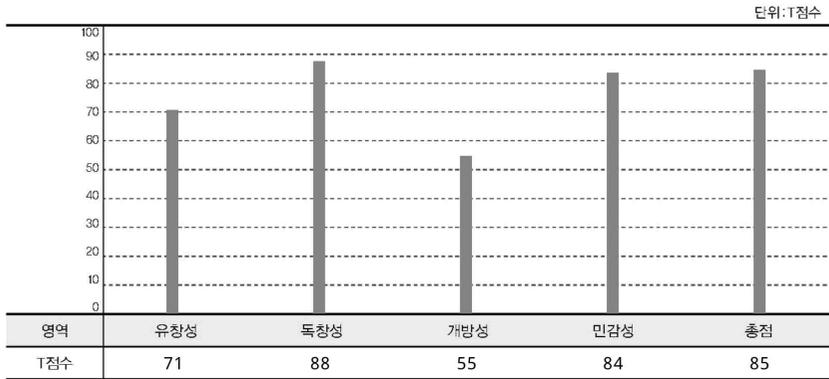
전경원 · 전경남

해석동영상을 확인하려면
스마트폰으로 스캔하세요.

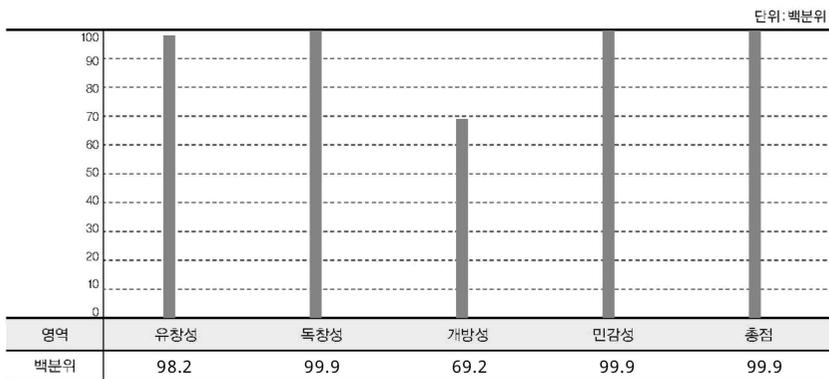


| | | | |
|------|------------|------|------|
| 검사자 | [초등학교] | 이름 | |
| 검사기관 | 초등학교] | 성별 | 여자 |
| 검사일 | 2021/08/19 | 생활연령 | 해당없음 |

영역별 T점수



영역별 백분위



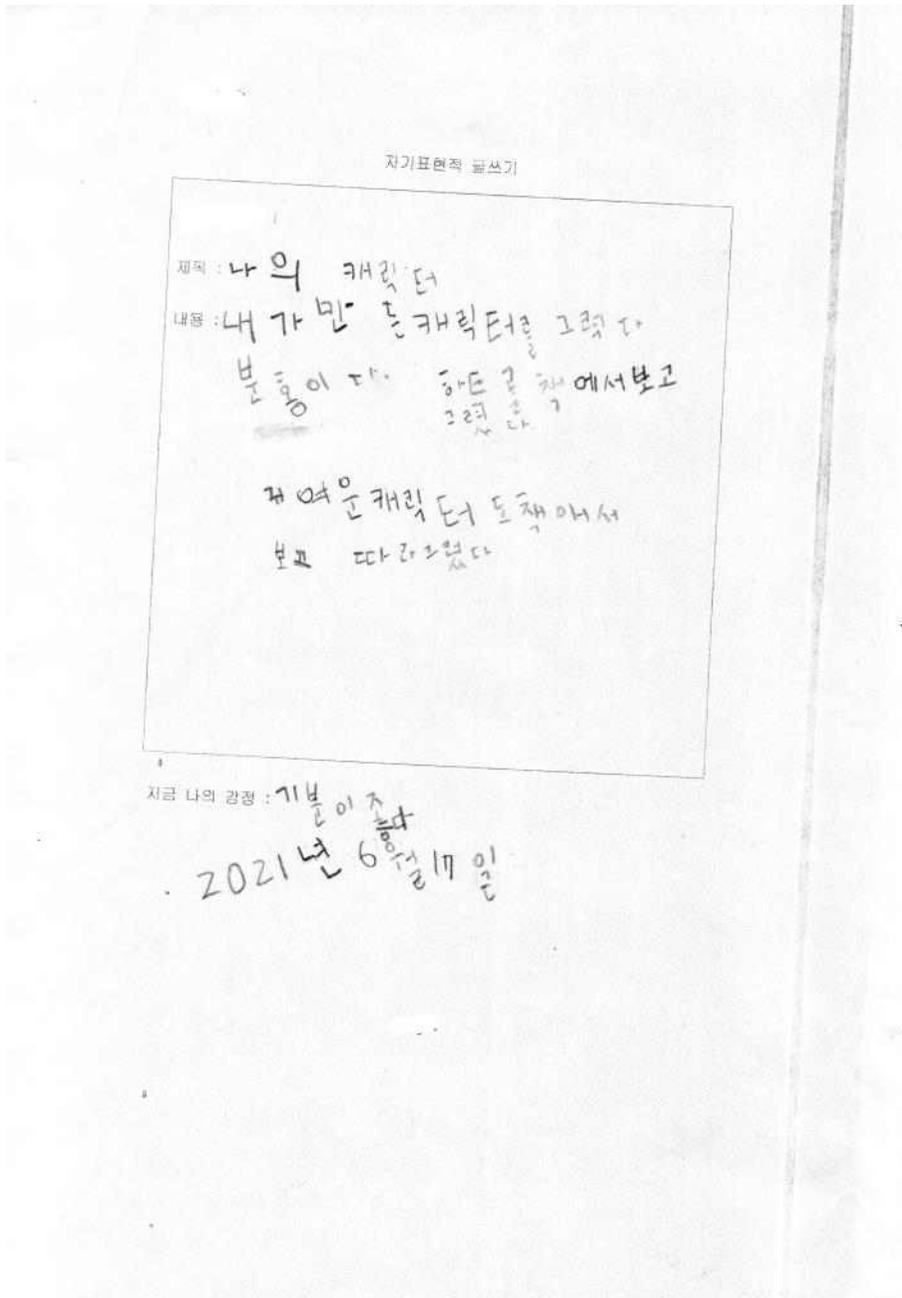
| 수준 | 매우부족 | 부족 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|-----|------|----|----|----|------|
| T점수 | 33 | 45 | 50 | 53 | 67 |
| 백분위 | 6 | 35 | 50 | 65 | 96 |

※T점수 | T점수는 원점수를 평균 50, 표준편차 10인 표준 점수로 변환한 수치로써 50점을 기준으로 이보다 높은 점수는 평균보다 높고, 이보다 낮은 점수는 평균보다 낮다는 것을 의미합니다. 원점수가 T점수로 변환되었을 때, 검사 점수간의 비교가 가능합니다.

※백분위 | 백분위는 그 점수 미만에 놓여 있는 사례의 전체 사례에 대한 백분율을 의미하는 것으로 원점수가 백분위로 변환되었을 때, 전체 집단을 100으로 보기 때문에 한 개인의 상대적인 위치 파악이 가능합니다.

부록 7. 작품감상 글쓰기 내용

1회기



2회기

자기표현적 글쓰기

제목 : *10월 11일 11월 2*
 내용 : *나는 나 배*
검은도화 위 에 물감
가뭇 떴 나
나비가 보여


지금 나의 감정 : *기쁘 이 좋아요*
2021년 6월 2일

3회기

자기표현적 글쓰기

제목 : 두개의 세상 1. 바다 가
 내용 : 바닷가의 돌 2. 화산폭발
 마그마

지금 나의 감정 : 걱 끼기 를 하나 가 예 뵈고
 기분미조 다
 2021년 7 월 1일

4회기

자기표현적 글쓰기

...
제목 : 동물세상
내용 : 동물 친구들이 놀고있고 쉬고있다
수소 노이터 애서 놀고있다
눈사람이 눈이 뿌리고있다

지금 나의 감정 : 뿌듯해요

2021년 11월 8일

5회기

자기표현적 글쓰기

제목 : 황기 잠수함
 내용 : 잠수함을 타고 바다로 떠나요
깊은 바다에 보물상자가 있어요
무지개 물고기처럼 보이는
잠수함이 에우

지금 나의 감정 : 기쁘고 오래 작품이 조용 아우
 2021년 7월 12일

7회기

자기표현적 글쓰기

제목: 스명하는우리가족
 내용: 고향에여행이
 우리는묘한놀이
 갔어요
 놀이를
 했어요
 행복
 해요
 나는
 지금
 스명
 을
 더
 즐
 기
 하
 고
 있
 습
 니
 다

지금 나의 감정: 행복해요

2021년 11월 21일

8회기

자기표현적 글쓰기

제목 : 하늘 나는 수달
 내용 : 수달이 바다에 서해엄을
 쳤어요 조개를 발견했어요
 수달은 하늘에서 조개를
 먹어요
 수달은 기분이 좋아요.

지금 나의 감정 : 감동해서 뿌듯해요.

2021년 11월 28일

9회기

자기표현적 글쓰기

제목 : 수달 천사
 내용 : 수달천사가 화분으로 변해서
 나무를 키우고 있어요. 변해서
 무브조마삭이예요.
 나무이 에 무브가 있어요
 잘 키울게요

지금 나의 감정 : 천사저
 기분이 좋아요 나 는
 2021년 8월 5일
 기쁘고
 만
 44가
 2021년 8월 5일

10회기

자기표현적 글쓰기

제목 : 스포속 목욕탕
 내용 :
 코로나와 동문친구들이 스포속목욕탕에서
 놀아요 친구들이 스포속목욕탕에서
 수명도하고 조개도 잡고 전국을 찾았어요
 즐거워 스포속놀이터가
 스포속놀이터가
 놀아요

지금 나의 감정 :

내가 이것을 만든게 말이안돼요
 너무너무 잘했어요
 2021년 8월 12일

8월 12일