



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](#)

석사학위논문

미술놀이가 감성지능에 미치는 영향

- 초등학교 3학년 중심으로 -



제주대학교 교육대학원

미술교육전공

박 보 경

2010 년 8 월

미술놀이가 감성지능에 미치는 영향

- 초등학교 3학년 중심으로 -

지도교수 손 일 삼

박 보 경

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2010 년 8 월

박보경의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2010 년 8 월

The Effects of Art Game on Emotional Intelligence

- With Focus on the 3rd Year Class of Elementary School -

Bo-Kyoung Park

(Supervised by Professor Il-Sam Son)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of
Master of Education

2010. 8.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Il-Sam Son , Prof. of Art Education

Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

미술놀이가 감성지능에 미치는 영향
- 초등학교 3학년 중심으로 -

박 보 경

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 손 일 삼

현대 사회의 다양하고 복잡한 환경으로 인해 사회 문제가 증가하고 있는데, 이런 문제 해결을 위한 방안으로 대두되고 있는 것이 감성지능(EI:Emotional Intelligence)에 관한 연구이다.

한 사회의 미래를 진단하려면 교육 제도는 물론 가정, 학교, 사회 전반의 분위기가 학생들에게 어떤 영향을 미치는가 살펴보아야 한다. 하지만 단순히 지능지수(IQ:intelligence quotient)만 높다고 이루어지는 것이 아니고 정서적·이성적 두뇌의 적절한 조화로 이루어진다.

감성지능은 다양한 표현을 할 수 있는 미술놀이에서 좀 더 큰 효과를 볼 수 있다. 미술놀이를 통해 아동은 자신의 내면을 다양하게 표현할 수 있다. 주제, 기법, 재료를 접할 수 있는 기회를 주어 미술을 이해할 수 있는 능력을 기르며 창의력을 높일 수 있다. 이처럼 감성지능은 미술놀이를 통해 좀 더 향상 시킬 수 있다.

본 연구는 미술 발달 단계 중 도식기에서 또래집단기로 접어드는 초등학교 3학년 학생을 대상으로 연구하였다. 이 시기는 자기중심성이 사라지고 자아의식이 한층 더 확대됨에 따라 도식화되었던 표현에서 벗어나 사실적인 묘사로 접어드는 시기이다. 시각과 지각의 발달로 사물의 형태를 잘 알게 되고 자기가 보고 느낀 그대로의 색과 대상과의 관계가 사실적으로 나타나는 시기이다. 이처럼 초등학교 3학년 학생은 시각적이며 구체적인 것에 빠르게 반응하는 시기이므로 미술놀이를 중심으로 학습한다면 감성의 효과를 높일 수 있고 학습자에게 본질적인 경험과 인식을 제공할 수 있다.

미술놀이 적용 전·후의 농·어촌과 도심 초등학교 3학년 학생들의 감성지능지수(EQ:emotional intelligence quotient) 변화의 차이를 분석한 결과 나타난 특징은 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 실험 전 두 집단의 정서표현, 감정이입, 정서활용을 검사 했을 때 차이가 없는 것으로 나타났고, 정서인식과 정서조절에서는 두 집단의 차이가 있었다.

둘째, 실험 후 농·어촌 초등학교 3학년 학생들의 집단에서는 자기감정 인식, 정서조절, 정서표현, 감정이입에서 상관관계가 있는 것으로 나타났고, 정서활용에서는 상관관계가 거의 없는 것으로 검증되었다. 또한 자기감정 인식, 정서표현에서는 감성지능지수가 향상되는 변화를 보여 미술놀이 학습의 효과가 있었다. 그러나 정서조절, 감정이입, 정서활용에서는 큰 차이를 보이지 않았다. 그렇지만, 도심 초등학교 3학년 학생들의 집단에서는 감성지능 5가지 하위요소 모두에서 상관관계가 있는 것으로 검증되었다. 자기감정 인식, 정서조절, 정서표현, 감정이입, 정서활용에서 유의수준 0.05 보다 작게 나타나 미술놀이 학습의 감성지능지수 향상에 효과가 있었던 것으로 검증되었다.

셋째, 실험 후 두 집단 간의 감성지능 5가지 하위요소에 대한 모든 항목의 유의확률이 0.000으로 학습의 차이가 있는 것으로 검증되었으며, 미술놀이 교수-학습에서도 뚜렷한 차이를 보였다. 농·어촌 아동들은 단순한 화면구성과 정적인 모습을 많이 보인 반면 도심 아동들은 표현에 있어서 장식적이고 화려하게 표현하며, 색상 선택에 있어서 고정적인 경향을 보였다. 환경에 따라 아동의 표현과 색채의 차이를 보이고 있음을 알 수 있었다.

이러한 결과를 종합해 보면 농·어촌 학생 집단에 비해 도심 학생 집단이 미술놀이를 통해 감성지능에 더 많은 영향을 받는다고 볼 수 있었다.

감성지능 검사를 통해서 분석한 결과 농·어촌 학생을 위해서는 5가지 요소에 관련해서 도심 학생과는 다른 환경적 요소와 흥미를 이끌고 자기 자신을 알고 타인을 알 수 있는 미술놀이 교수-학습 과정안을 개발해야 할 필요성이 있다.

본 연구를 통해 감성지능의 중요성을 인식하고 다양한 주제와 재료를 선정하여 사용할 수 있도록 미술놀이 교수-학습 과정안의 연구가 계속 이루어져, 학생들의 미술에 흥미를 갖고 참여하여 감성지능 향상에 도움이 되고자 한다.

※ 본 논문은 2010년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구방법	2
II. 미술놀이와 감성지능	3
1. 미술놀이와 교육	3
2. 감성지능과 교육	6
3. 미술놀이와 감성지능의 상관성	8
III. 감성지능을 위한 미술놀이 교수-학습	10
1. 감성지능을 위한 미술놀이 지도방안	10
2. 감성지능을 위한 미술놀이 교수-학습 과정안	14
IV. 미술놀이 교수-학습 과정안 적용에 따른 감성지능 결과 분석	46
1. 연구대상	46
2. 연구절차	47
3. 연구방법	47
4. 연구결과	48
V. 결론	55
참고문헌	57
ABSTRACT	59
부록	62

표 목 차

표 1. 미술놀이 교수-학습 지도 과정	10
표 2. 미술놀이 교수-학습 과정안 지도 계획	12
표 3. ‘내 마음속은 어떤 모습일까요’ 교수-학습 과정안	14
표 4. ‘내 마음속은 어떤 모습일까요’ 학습 결과물	16
표 5. ‘내 얼굴을 그려요’ 교수-학습 과정안	17
표 6. ‘내 얼굴을 그려요’ 학습 결과물	19
표 7. ‘실을 술술 풀어 봐요’ 교수-학습 과정안	20
표 8. ‘실을 술술 풀어 봐요’ 학습 결과물	22
표 9. ‘소리를 그려요’ 교수-학습 과정안	23
표 10. ‘소리를 그려요’ 학습 결과물	25
표 11. ‘다양한 모양 보고 그려요’ 교수-학습 과정안	26
표 12. ‘다양한 모양 보고 그려요’ 학습 결과물	28
표 13. ‘멋진 집을 지어 봐요’ 교수-학습 과정안	29
표 14. ‘멋진 집을 지어 봐요’ 학습 결과물	31
표 15. ‘식빵 위에 친구 얼굴을 그려봐요’ 교수-학습 과정안	32
표 16. ‘식빵 위에 친구 얼굴을 그려봐요’ 학습 결과물	34
표 17. ‘명화의 주인공이 되어 봐요’ 교수-학습 과정안	35
표 18. ‘명화의 주인공이 되어 봐요’ 학습 결과물	37
표 19. ‘마음의 색을 입혀요’ 교수-학습 과정안	38
표 20. ‘마음의 색을 입혀요’ 학습 결과물	40
표 21. ‘우리 함께 동화의 나라로 여행을 떠나요’ 교수-학습 과정안	41
표 22. ‘우리 함께 동화의 나라로 여행을 떠나요’ 학습 결과물	43
표 23. 연구 대상	46
표 24. ‘감성지능검사’ 하위 영역별 문항 분포와 채점기준	48
표 25. 농·어촌과 도심 초등학교 3학년 집단의 동질성 검증	50
표 26. 농·어촌 초등학교 3학년 감성지능 사전-사후 차이 검증	51

표 27. 도심 초등학교 3학년 감성지능 사전-사후 차이 검증 53
표 28. 사후 두 집단 간의 감성지능 차이 검증 54



I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

한 사람의 성공 가능성은 지능(20%)보다 감성(80%)이 더 큰 영향을 끼치므로 타인과 더불어 삶의 질을 향상시키는 감성, 보람, 적성, 건강, 성공 등 감성지수를 높이는 지도가 필요하다. 우리 주변에는 좋은 학교를 졸업한 수재임에도 불구하고 그리 성공하지 못한 사람을 종종 볼 수 있다. 이것은 높은 지능이 개인의 감성 능력을 발휘해야 하는 일상생활이나 사회생활에서의 적응과 관계가 적다는 것이며 현대 심리학자들 사이에서도 많은 연구가 나오고 있다. 자신의 감정을 알게 하며, 동시에 타인의 감정을 이해하기 위한 방안으로 대두되고 있는 것이 감성지능(EI:Emotional Intelligence)에 관한 연구이다.

감성지능이란 안정된 정서 상태, 삶에 동기 부여, 충동적인 감정을 조절, 타인의 감정을 배려하는 능력을 말한다. 이러한 능력들은 후천적인 교육을 통해서 향상될 수 있고, 교육을 통해 지속적으로 개발해야 한다. 책을 읽고 그림을 보고 음악을 감상하고 이야기를 듣고 생각을 하고 글을 쓰고, 그림으로 표현하면서 감성지능이 개발 된다. 또한 다양한 놀이를 통해 아동의 내면을 자유롭게 표출할 수 있기 때문에 감성지능을 향상시킬 수 있는 분야로 인식되고 있다.

이처럼 다양한 놀이 분야는 감성지능에 영향을 줄 수 있지만 본 연구에서는 미술과 놀이를 하나의 학습 수단으로 보아 감성지능에 미치는 영향을 알아보고자 한다.

미술놀이와 감성지능과의 상관적 관계에서 오는 교육적 가치를 분석하고, 학습 후 ‘감성지능검사’를 통해 감성지능지수(EQ:Emotional Intelligence quotient)의 변화와 그에 따른 영향을 중점적으로 연구하였다.

현재 초등학교 미술과 교수 학습법에 대해 알아보고, 외부 환경으로부터 다양한 자극과 정보의 영향을 많이 받는 시기의 초등학교 3학년 학생을 대상으로 미

미술놀이 교수-학습 과정안을 개발하여 성숙하고 긍정적인 자아개념을 갖도록 하는데 중요한 의의를 두고자 한다.

2. 연구 방법

본 연구를 위해 미술놀이와 감성지능에 대한 선행 연구와 초등 미술과 교수 학습법을 참고로 감성지능에 도움이 될 것으로 보이는 미술놀이를 선별하였으며, 초등학교 3학년 학생이 흥미를 갖고 참여할 수 있는 미술놀이 교수-학습 과정안을 개발하였다.

교수-학습 과정안 적용 전·후를 비교하기 위해 농·어촌과 도심 초등학교 3학년 학생 100명(농·어촌 50명, 제주도 50명)을 대상으로 감성지능지수 변화의 차이를 분석하였다.

본 연구에 사용되어진 감성지능 측정도구는 서울대학교 교육연구소 문용린(1999)교수가 개발한 ‘감성지능검사’를 사용하였다. 미술놀이 교수-학습 과정안 적용하기 위해 사전 감성지능지수 검사와 10주간의 미술놀이 교수-학습 과정안 적용 후의 감성지능지수를 검사 하였다.

미술놀이 교수-학습 과정안은 감성지능 하위요소인 자기감정 인식, 정서 표현, 감정 이입, 정서 조절, 정서 활용 5가지 요소로 나누어 개발하여 교육현장에서 실제로 적용시켜 보았다.

미술놀이 교수-학습 과정안 적용 전·후의 제주특별자치도 소재에 있는 농·어촌과 제주도 초등학교 3학년 학생을 비교하여 어떤 차이를 보이고 있는지 SPSS(Statistical Package for the Social Science) WIN 12.0을 사용하여 비교 분석하였다.

본 연구는 대상의 범위가 일부 농·어촌과 도심 초등학교 3학년 학생 100명으로 한정되어 있고, 측정도구는 문용린 교수가 개발한 감성지능검사에만 의존하기 때문에 본 연구에 대한 결과 해석에 있어서 주의를 필요로 한다.

II. 미술놀이와 감성지능

1. 미술놀이와 교육

놀이란 ‘즐거움을 얻기 위해 자발적으로 행하는 모든 활동’을 말한다. “놀이는 활동 그 자체에서 만족감을 찾을 수 있어야 하며 결과나 목적 지향적이기 보다 활동의 과정과 활동 그 자체가 주는 즐거움을 중시한다.”¹⁾

이러한 놀이는 ‘아동들에게 있어 학습의 수단이며, 실생활의 경험에서 비롯되는 움직임은 흥미와 즐거움을 제공하는 학습과 관계된다.’²⁾ 그러나 꽤 오랫동안 놀이는 흔히 하찮은 심심풀이로 생각되어 왔다. 이것은 놀이의 인식에 대한 개념이 없었기 때문이다. 하지만 오늘날 놀이는 교육적 학습 수단으로 연구되고 있고 이러한 놀이는 시대, 환경에 따라 변화하기에 다양한 분야에서 연구를 하고 있다. 교육적 학습 수단으로서의 놀이는 아동들에게 재미를 주며, 또한 창의성을 기를 수 있고, 이해력을 높이고, 어휘력이 풍부해지며, 집중력 및 문제 해결 능력을 키워주고 학습에 대한 동기유발도 된다.

아동들에게 놀이는 ‘자신의 내면을 표현하며, 주변 세계를 탐하고 실험하며 상호작용을 배워 나가는 하나의 방법이기도 하다. 또한 놀이는 기본적인 생활 형태를 배우며, 감정적 표현을 할 수 있고, 자아형성을 마련해 주는 매개체가 된다.’³⁾ 다시 말하면, 아동들은 자신의 감정과 생각을 쉽게 언어화할 수 없기 때문에 놀이를 통해서 표현하는 방법을 배워나간다. 이렇듯 놀이는 아동에게 가장 적절한 의사소통의 수단인 것이다.

위에서 살펴보았듯이 놀이를 통한 아동의 표현 활동은 본능적인 호기심과 대상을 탐구하는 지적 욕구가 잘 나타나 있는데 이는 미술의 주된 소재가 되며, 놀이의 자율성과 융통성은 아동의 창의적 학습을 촉진시킨다. 그러므로 이러한 놀

1) 유아교육교재편찬회(1993), 「유아 놀이지도의 이론과 실제」, 학문사, p.13.

2) 김말숙(2008), 「아동발달개론」, 학문사, p.105.

3) 김현주(2001), 「아동생활지도론」, 학문사, p.206.

이를 학습과 상호 대립의 관계로 생각하지 말아야 한다. 아동에게 있어서 놀이는 생활 그 자체이기 때문에 놀이를 하면서 학습이 이루어진다는 것을 이해하여 놀이와 학습을 상호 보완의 관계로 인식해야 한다.

놀이는 크게 행위 자체의 놀이와 구성 놀이로 나눌 수 있다. “행위 자체의 놀이적 성격을 부각시킨 미술 놀이는 자신의 신체를 이용하여 놀이의 자발성이나 재미와 밀접한 관련이 되며, 합리적인 작업 과정과 미술 작품이 갖는 기존의 의미를 넘어서는 미술로서, 목적이 없는 놀이이다.”⁴⁾ 이와 더불어 구성 놀이는 다양한 대상과 재료를 활용하여 무엇인가를 표현하는 미술놀이로 볼 수 있다.

본 연구에서는 구성놀이를 미술놀이와 같은 맥락으로 보고자 한다. 미술놀이는 “미술에서 쓰기를 이끌 수 있고 놀이는 아동이 구체적 상황으로부터 벗어나 추상적 사고를 하도록 이끌어 준다.”⁵⁾ 이러한 미술놀이를 통하여 자발적 행동특성과 흥미, 집중능력은 아동들에게 미술에 대한 적극적인 참여 동기를 부여, 상상의 세계를 제공, 창의력 향상, 표현력 신장에도 도움을 줄 수 있을 뿐만 아니라 인격을 형성하는데도 큰 영향을 미친다. 초등학교 3학년 학생들은 사실적인 표현과 공간 개념이 확대 되어, 세부적으로 표현하려는 특징을 지니고 있게 때문에 “그림을 그리고 색칠을 하고 공작을 할 때 자신의 분위기, 내적인 갈등, 전체적인 자아 이미지를 나타낸다. 그런 면에서 미술놀이는 아동의 심리적 상태를 평가하는 도구로 중요한 가치가 있다.”⁶⁾ 이러한 미술 놀이를 통해 아동의 상상력과 사고력, 추리력, 창의력을 훈련시키고 발전하게 하는데 도움이 된다. 이렇게 발달된 창의적 표현은 아동이 생각한 것을 표현하여 작품을 만들고 작품을 통해 의사를 전달하고, 타인의 감정과 생각을 이해하게 되므로 정서발달에 도움이 된다.

그러나 현재 진행되고 있는 미술교육에 있어서는 예전의 미술 지도방법을 답습하고 있는 실정이며 개개인의 흥미와 관심과는 거리가 먼, 교사의 일방적인 미술교육이 실시되고 있다. 다시 말하자면, 학습자의 개별적 관심이나 수준은 무시한 채 일률적이며 세부적인 교육과정으로의 획일적이고 객관주의적인 교육과정을 따르고 있으며, 또한 미술 교사의 전공에 그 비중을 두어 수업을 진행하는 예

4) 차승영(2006), “창의적 표현을 위한 미술교육연구:놀이체험을 통한 미술활동”, 성신여대 교육대학원, p.14.

5) William Crain저 송길연역(2005), 「발달의 이론」, 시그마프레스, p.308.

6) Fergus P.Hughes저 김광용역(2006), 「놀이와 아동발달」, 시그마프레스, p316.

가 비일비재하다. 미술놀이는 학생들이 교사의 지시를 따르기 보다는, 자기 자신의 경험으로 부터 아이디어를 도출하게 하는 것이 중요하다. 그러기에 교사는 학습동기와 흥미를 높이기 위해 창의적이며 재미있는 교수-학습 과정안을 지속적으로 개발해야 할 것이다.

“미술이란 원래 아무것도 없는 무의 상태에서 새로운 것을 만들어내는 과정이기 때문에 그림을 그리는 그 자체가 창조적 행위이다. 그러나 깊은 사고의 과정 없이 즐겁게 그리는 것만으로는 사회 발전에 필요한 고급 인력의 창의력은 키워지지 않는다.”⁷⁾ 그러기 위해 오늘날 아동 미술은 중점적 관심인 학습자 중심의 미술, 사고과정을 중시하는 미술, 실제적 경험과 관련된 미술, 상호작용을 통한 미술, 통합적 접근을 통한 미술이 이루어지도록 미술과 놀이가 상호 보완 되어야 할 것이다.

미술놀이와 미술교육이 서로 보완하여 이루어 낸 통합된 교육의 내용을 정리 하면 다음과 같다.

첫째, 정서발달을 돕는다. 미술놀이를 통해 감정을 표현하고, 정서순화를 하며, 타인의 감정과 생각을 이해할 수 있다.

둘째, 창의성을 발달시킨다. 미술놀이를 통해 다각적인 탐색을 하며 여러 가지 반응을 습득하게 되며, 창의적 경험을 위한 동기를 제공한다.

셋째, ‘자신과 타인의 다르다는 것을 인정하게 된다. 다양한 용구와 재료는 활동에 대한 선택을 제공한다. 이런 경험을 통해 자신의 개성을 알게 된다.’⁸⁾

넷째, 사고의 발달을 돕고 지적인 성숙을 돕는다. 아동의 그림은 나이에 따라 일정한 과정을 거쳐 발달한다. 사물을 경험하면서 자기와 동일시하고 확대된 시각을 지니게 된다면, 지적인 인지 영역이 넓어지게 된다.

다섯째, ‘표현은 다른 교과 학습 능력을 발달시킨다. 활동 중 무의식적으로 얻어나 수, 자연, 음악 등을 조합하여 표현함으로써 자연스럽게 교과 과정과의 통합 활동이 이루어진다.’⁹⁾

7) 배재영(2009), 「생각 뇌를 깨우는 그림 그리기」, 미진사, p.13.

8) 유아교육연구회(1993), 「아이는 놀이로 배운다」, 시간과공간사, p.145.

9) 박화운 외 2인(1996), 「엄마 아빠와 함께 즐기는 유아미술활동」, 시간과공간사, p.36.

이처럼, 미술놀이에서 시작되는 교육은 아동들에게 즐거움을 주어 적극적으로 참여 할 수 있는 동기 부여, 정서 발달, 창의성 발달은 물론 사물에 대한 관찰 능력과 탐구 능력, 표현 능력을 길러 준다. 따라서, 미술놀이를 통한 아동들의 창의력 신장을 촉진시킬 수 있는 교육, 아동의 성장에 효과를 낼 수 있는 미술놀이 공간과 미술놀이 교수-학습 과정안 개발에 힘써야 할 것이다.

2. 감성지능과 교육

‘감성’이란 용어는 오늘날 생겨난 단어가 아니다. 오랜 시간 동안 수많은 심리학자나 교육자, 철학자들이 심도 깊게 그 의미를 연구 해왔다. 그러나 감성의 성격이 모호한 바가 있어, 일반적으로 ‘감정’ 또는 ‘정서’ 등과 혼용되어 사용되기도 한다. “감정은 인간의 마음속에서 원초적, 본능적으로 일어나는 느낌을 말하는데 감정은 우리 의식의 기저를 이루고 있으며 일정 수준 이상으로 유발되지 않으면 의식의 대상이 되지 않는다. 반면 감성은 본능적이고 원초적으로 일어난 감정이 뇌의 이성적 부위의 통제를 거쳐 어느 정도 순화된 상태로, 사회성을 갖추고 유발되는 것이다.”¹⁰⁾

그동안 감성은 이성적인 부분과 대치된다고 여겨 그 중요성이 부각되지 못하였다. 이로 인해 교육 현장에서 감성을 어떻게 다루고 학습에 활용해야 하는지 잘 알지 못하였고, 교과과정이나 교육현장에 접목 시키는 일, 또한 어려웠다.

옥스퍼드 영어사전의 사전적 의미를 보면 “감성이란, 마음과 감정 그리고 걱정, 동요나 혼란 즉, 격렬하거나 흥분된 정신 상태”라고 정의하고 있다. 이 정의를 바탕으로 감성지능이란 자신과 타인의 정서를 인식하고, 표현할 줄 아는 능력 그리고 자신과 타인의 정서를 효과적으로 조절할 줄 아는 능력, 타인의 감정을 이해하고 공감할 줄 아는 능력, 자신의 삶을 계획하고 성취하기 위해서 정서를 이용하여 활용할 줄 아는 능력을 말한다.

또한 모든 학자들이 동의한 것은 아니지만 다수의 학자들에 의해서 감성에 일

10) 조주연, 이병승(2001), “감성의 뇌 과학적 기제와 초등학교 감성교육의 방향”, 한국초등교육학회, p.392.

정한 기본적 범주가 있음이 밝혀지게 되었는데 기본적인 요소는 분노, 슬픔, 공포, 기쁨, 사랑, 놀라움, 혐오, 수치 등이 있다.

이러한 “요소들이 걸썩된 사람은 주의력을 오로지 자기의 관심사에만 한정시켜 여러 가지 혼란을 가져와 기억력을 현저히 저하 시킨다. 또한 일반적으로 타인과 다른 세계에 대한 피상적인 이해만을 가지므로, 그들 자신을 발견하는 상황에서 어떤 중요한 특징들을 분명히 인식하지 못한다.”¹¹⁾고 하였다. 그 동안 이런 감성을 제대로 인식하지 못하고 학생들의 학습부진, 학교폭력의 문제들을 단지 지적인 능력의 문제로만 생각해왔다. 따라서, 이제까지의 지적인 능력을 강조하던 교육으로부터 전환이 필요함을 실감하면서 감성지능의 중요성을 발견하고 감성지능 중심의 교육이 필요하게 되었다.

21세기에 와서 많은 노력과 연습으로 감성은 길러질 수 있는 분야로 인식되어 각종 서적이나 매스컴에서 감성지능과 감성지능지수에 대한 그 중요성의 많이 언급되고 있다.

현대 사회는 반복의 사회가 아니며 매일 새롭게 바뀌는 신세계의 연속이다. 이러한 빠른 속도에 적응하기 위해 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 향상 시키는 교육이 지금 부각되고 있다. 급변하는 현대 사회에 적응하며 공동체의 삶을 살기 위한 능력을 키우기 위해 교육 활동 중에서 전격 양육이 반드시 고려되어야 하며 이 요소는 바로 감성지능이다. 감정을 느끼고 서로 나눌 줄 알며, 새로운 삶을 향해 전진할 줄 아는 인격양성을 위해 감성은 무한한 가능성을 지니고 있다.

그렇기 때문에 감성과 교육이 연관되어야 하며 주입식교육에서 벗어나 경험, 체험 등 다양한 프로그램으로 교육활동이 이루어져야 한다. 하지만 현 교육실정에서는 구체적이고 직접적으로 적용하지 못하고 있는 실정이며 미술과에서 뿐만 아니라 다른 과목에서도 감성교육이 이루어져야 할 것이다.

풍부한 감성의 교육을 통해 자아인식, 의사결정, 효과적인 의사소통, 동기부여, 그리고 타인과의 관계형성이 긍정적으로 이루어지고, 성숙된 인격을 지닌 사람이 될 수 있을 것이다. 이에 따른 우리의 교육도 감성에 바탕을 둔 진정한 의미의 전인교육이 뿌리 내려야 한다.

11) Daniel Goleman저 황태호역(1996), 「감성지능:성공과 행복은 IQ보다 EQ가 좌우한다!」, 비전코리아, p.208.

3. 미술놀이와 감성지능의 상관성

감성지능은 정서나 감성과 관련되고 미술은 또한 정서나 감성과 직결되는 교과이다. 그러나 현재 초등학교 미술교육은 아동들의 학년이 올라갈수록 점점 더 미술에 대한 흥미가 줄어들어 미술에서 점점 멀어지고 있다. 이로 인하여 감성교육 함양에 문제가 되고 있으며, 미술놀이를 통한 감성교육 함양의 중요함을 인식하는 것이 무엇보다 절실하다.

감성교육은 바람직한 특성의 정서적 내용을 가진 대상에 대해 직접적인 인식 작용을 일깨우는 일로 가능하다. 그것의 가장 빠른 길은 미술교육을 강화하는 일이다. '미술은 다양하고 즐거운 활동을 통하여 아동들의 기본적인 활동 욕구를 충족시켜 주고, 자율적이고 창의적인 놀이와 감상 활동을 할 수 있는 능력과 태도를 함양하여 정서적인 안정감과 심미성을 기르는 데 적합하다.'¹²⁾

미술 활동 중 놀이는 과정 속에서 감정을 정화하고 자기를 표현할 수 있으며 예술적인 활동으로까지 발전시킬 수 있다. 특히 미술놀이는 관찰하고, 탐색하며 표현하는 활동으로 스스로가 표현적 충동과 발상을 하며 그 느낌을 생동적이며 창의적으로 표현할 수 있게 한다. 이런 방법을 통해 아동들은 보다 정서적으로 풍부해 질 수 있으며, 창의적인 사고력과 표현력을 지니게 되고 조화로운 성격형성을 이루게 된다. 또한 '미술놀이 경험이 자신의 개성을 알고 타인과의 관계를 이해하고 기억하는 능력에 도움을 주며 다양한 재료의 사용을 통해 물체의 상호관계에 대한 주의력을 이끌어 준다.'¹³⁾ 이렇듯 미술놀이는 아동의 긍정적인 자아개념을 형성하게 하고 아동의 정서발달에 중요한 역할을 한다.

그렇다면, '미술놀이는 감성지능의 5가지 하위요소인 자기감정 인식, 정서 조절, 정서 표현, 감정 이입, 정서 활용 각각에 어떤 영향을 줄 수 있는가 살펴보아야 한다.'¹⁴⁾

12) 김미선(2008), 「미술과 지도방법 및 평가의 실제」, 국립특수교육원, p.2.

13) 유아교육연구회(1993), 「전개서」, p.145.

14) 한국미술교과교육학회(2003), 「현대 미술교육의 사상과 역사 미술교육 이론의 탐색」, 예경, p.107.

첫째, 미술놀이는 ‘자기감정을 인식 하는가’ 이다. 아동들은 생각을 언어로 표현하는데 능숙하지 않기 때문에 미술놀이를 통해 아동의 감정을 그대로 나타낼 수 있는 수단이 되고 아동의 표현한 것을 통해 자신이 감정을 파악할 수 있게 된다.

둘째, 미술놀이는 ‘자기감정 조절에 도움이 되는가’ 이다. 아동들은 사물을 그리고, 만드는 과정 속에서 자신의 희로애락을 담게 된다. 그 때 나타나는 즐거움이나 성취감을 통해서 아동의 감정이 순화되며 감정 조절도할 수 있게 된다.

셋째, 미술놀이는 ‘자기정서 표현 능력을 키워주는가’ 이다. 현상이나 대상에 대한 아동 각자의 느낌, 감정은 창조적인 행동을 유도하며 감동이 커질수록 풍부한 표현을 할 수 있게 된다.

넷째, 미술놀이는 ‘다른 사람의 감정을 이해하는 경험을 할 수 있는가’ 이다. 미술놀이를 통하여 얻어지는 결과물을 보고 상대방과 동일한 감정을 가지면 감정 이입이 가능하게 된다. 감정이입이 이루어질 경우 훨씬 더 깊고 폭 넓은 사회적 행동을 하게 되며, 그것이 반복되면서 다른 사람의 감정을 파악하는 경험을 할 수 있게 된다.

다섯째, 미술놀이는 ‘정서 활용에 도움이 되는가’ 이다. 협동 작업을 통해서 얻어지는 것들이 공동체 안에서 공유하는 목표를 달성하고 자신과 타인의 성공을 극대화시키며 협동정신을 통해 다른 사람들과 더불어 살 수 있는 능력을 기를 수 있게 된다.

이처럼 미술놀이가 본질적으로 감성지능의 주요 능력들과 불가분의 관계에 있으며, 미술놀이 속에서 자연스럽게 감성지능의 능력들이 길러질 수 있는 것이다.

그리하여 다양한 미술놀이를 통해 정서를 함양하고 순화하며, 감성지능을 높일 수 있도록 해야 한다. 그러나 현재 우리 교육에서는 감성의 중요성만 강조된 채 실행되고 있지는 못한 상황이다.

Ⅲ. 감성지능을 위한 미술놀이 교수-학습

1. 감성지능을 위한 미술놀이 지도방안

1) 미술놀이 프로그램 준비단계

앞에서 살펴본바와 같이 아동의 놀이는 생활 그 자체이며 성장에 큰 비중을 차지한다. 이런 놀이적 요소를 미술 교과에 접목시켜 미술에 대한 흥미와 관심을 갖게 하고 자연스러운 감성교육이 이루어지도록 표 1과 같은 교수-학습 지도 과정을 계획하였다.

표 1. 미술놀이 교수-학습 지도 과정

단 계	활 동	시 간	자료 및 유의점
도 입	인사 및 출석 확인	5분	
	동기 유발	10분	동기유발자료
전 개	활동 안내 감성 내용 발상하기 표현하기	20분	참고작품 유의점
	작품 설명하고 의견 듣기 감상 및 평가하기	10분	
정 리	정리 정돈	5분	

도입은 동기 유발, 발상과 표현은 자신의 감정을 표현하도록 하였다. 감상 및

평가에서는 타인의 감정을 읽을 기회를 많이 부여할 수 있도록 시간을 배부하여 계획하였다.

표 2에서는 미술적 현상을 탐구할 수 있는 상황을 제공하여 아동 스스로가 구성하고 조형적으로 실현할 수 있도록 ‘미술놀이 교수-학습 과정안을 다음 사항에 중점을 두어 개발하였다.’¹⁵⁾

첫째, ‘자기감정 인식’ - 자신이 현재 느끼는 감정, 기분이 어떤 것인지 인지한다. 이러한 감정은 적절한 말이나 행동, 표정으로 상황에 알맞게 표현할 수 있는 능력을 길러주고 아동이 편안한 마음으로 생활하며, 친구들과 간의 갈등을 해결하는데 도움을 주고자 한다.

둘째, ‘정서 조절’ - 아동기에 감정을 조절해 나가는 능력은 사회의 한 구성원으로서 대인관계를 맺고 유지하는데 영향을 준다. 감정을 적절하게 조절하고 일차적인 감정 상태에서부터 유발되기 쉬운 직설적인 행동을 후천적으로 습득된 행동양식으로 대처하는 것이 가능하다. 그리하여 정서 조절을 위하여 기쁜 일이나 즐거웠던 일을 생각하고 표현해 봄으로써 슬픈 감정을 치유하는 방법을 익히고 좋지 않은 상처나 감정을 다른 에너지로 변환시키는 능력을 기르는데 도움을 주고자 한다.

셋째, ‘정서표현’ - 인내, 양보, 책임, 생명 존중, 타인입장 존중, 주체의식 확인 자신의 성취를 위한 노력으로 낙천적인 생각을 갖고 어려움을 참고 목표를 향한 주의집중과 희생을 감수할 줄 아는 능력을 길러야 한다. 또한 부지런하고 끈기 있게 한 가지 과제에 몰입하고 무엇이 어떠한 실수를 하였을 때도 용기를 잃지 않고 하던 일을 추진할 수 있도록 하는데 도움을 주고자 한다.

넷째, ‘감정이입’ - 타인의 정서를 공유하는 것으로 타인에 대한 정서적 배려를 하는 행동을 말한다. 타인의 입장이 되어보고 그 느낌을 표현해 본다. 타인의 작품을 유심히 관찰해 작가의 의도나 생각을 알아보고 자신의 감정을 이입하여 표현함으로써 남을 배려한 마음을 기를 수 있도록 하는데 도움을 주고자 한다.

다섯째, ‘정서활용’ - 타인과 어울려 지내는데 필요한 능력이다. 친구들과 협동 학습을 통해 서로간의 갈등을 해결해 나가며 협동심을 기를 수 있도록 하는데

15) 한국미술교과교육학회(2003), 「전체서」, p.84.

도움을 주고자 한다.

표 2. 미술놀이 교수-학습 과정안 지도 계획

순서	수준별	내용요소	주 제	지도 시간	지도시기
1		사전검사	감성지능검사	1	6월 2주
2	기본 활동	자기감정 인식	내 마음속은 어떤 모습일까요	1	9월 2주
3			내 얼굴을 그려요	1	9월 3주
4		정서조절	실을 술술 풀어 봐요	1	9월 4주
5			소리를 그려요	1	9월 5주
6	심화 활동	정서표현	다양한 모양 보고 그려요	1	10월 2주
7			멋진 집을 지어 봐요	1	10월 3주
8		감정이입	식빵 위에 친구 얼굴을 그려봐요	1	10월 4주
9			명화의 주인공이 되어 봐요	2	10월 5주
10	확장 활동	정서활용	마음의 색을 입혀요	1	11월 1주
11			우리 함께 동화의 나라로 여행을 떠나요	2	11월 2주
12		사후검사	감성지능검사	1	11월 3주

표 2에서는 이와 같은 사항에 중점을 두어 자신의 생각과 느낌을 다양하게 활

용할 수 있는 능력을 기르며 재료 및 용구의 특성을 이해함과 동시에 이를 이용한 표현 능력을 기를 수 있게 하였다. 또한 학생들이 재미와 다양한 미술활동 속에서 미술의 가치를 발견하고 존중할 수 있는 능력과 태도를 기르게 함으로써 정서를 함양하고, 순화하며, 감성지능을 높일 수 있는 교육이 되도록 계획하였다.

2) 미술놀이 교수-학습 과정안 적용시 유의사항

교사는 아동의 정서적 표현에 무관심하게 되면 아동들은 강화·자극을 받지 못하게 되어 감성이 생성되지 못하게 된다. 그러므로 교사는 아동들의 정서반응에 대한 자극 제공자의 역할과 정서적 성숙의 모델로서 행동해야 한다.

감성지능 하위요소인 자기감정 인식, 정서 조절, 정서 표현, 감정 이입, 정서 활용 5가지 요소를 바탕으로 유의사항을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 아동 자신의 생각과 감정을 자유롭게 표현할 수 있도록 선과 색, 형태에 있어서 자신의 감정을 인식할 수 있도록 한다. 교사는 아동의 거부와 결정에 대한 선택권을 모두 아동의 자유의지에 맡긴다. 또한, 질문을 통하여 아동에게 자신의 작품을 감상하고 설명할 수 있는 기회를 많이 주어 느낌과 생각을 이야기할 수 있도록 하고 자신의 마음을 표현할 수 있도록 도움을 준다.

둘째, 정서 능력을 기르기 위해서 아동 스스로 의도한 대로 작품을 완성할 수 있도록 한다. 교사는 아동의 생각과 정서를 조절할 수 있도록 자유로운 수업분위기를 조성한다.

셋째, 아동 자신에게 자기 동기를 부여하기 위해서 스스로 목표를 설정하고 자신감과 성취감을 가질 수 있도록 한다. 교사는 아동이 다른 사람의 입장이 되어 볼 수 있는 기회를 제공한다.

넷째, 아동은 작품을 표현할 때 감정을 이입하여 경험과 생각을 구체화시켜 표현한다. 교사는 친구들의 작품을 감상하면서 나 아닌 다른 사람들의 표현 의도를 읽을 수 있도록 지도하며 토론의 기회를 준다.

다섯째, 아동은 서로 양보하고 배려하는 과정에서 공감과 친밀감을 형성 한다. 교사는 정서 활용인 대인관계 기술을 기르기 위해서 협동 작업의 기회를 가능한 많이 제공한다.

2. 감성지능을 위한 미술놀이 교수-학습 과정안

1) 내 마음속은 어떤 모습일까요

평소 자신의 마음을 구체적으로 생각해보지 않았던 아동들에게 내 마음속은 어떤 모습일까요? 어떤 생각을 하고 있을까? 생각하여 그릴 수 있도록 현재 느껴지는 감정들을 이야기 한다. 자신의 감정을 파악하여 다양한 모양의 기호나 도형으로 표현할 수 있도록 하고 공간 개념을 익힐 수 있도록 한다. ‘내 마음속은 어떤 모습일까요’ 지도 내용은 표 3과 같다.

표 3. ‘내 마음속은 어떤 모습일까요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/1
요 소	자기감정인식	연구자	박보경		
주 제	내 마음속은 어떤 모습일까요	준비물	교 사	PPT 자료	
			학 생	채색도구	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 감정을 다양한 기호나 도형으로 표현할 수 있다. • 자신의 감정과 색의 주는 느낌을 알 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생		교 사		
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결을 확인한다. • 본시 학습목표를 제시한다. 			

<p>발 상 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 눈을 감고 내가 느끼고 있는 감정에 대해 생각 한다. • 현재 어떤 감정들을 느끼는지 이야기 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 감정을 생각할 수 있도록 유도 한다. • 느껴지는 감정들을 이야기할 수 있도록 한다.
<p>표 현 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 속마음을 표현해 본다. • 원하는 재료를 선택하여 자유로운 방법으로 표현한다. • 끈은 선, 굵은 선, 회오리 선, 세모, 네모, 동그라미, 별 등 여러 가지 기호로 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 기호를 사용해서 표현할 수 있도록 한다. • 아동의 그림에 간섭하지 않고 자신의 작품에 몰두할 수 있도록 유도해 준다. • 그릴 때는 어떤 특정한 그림이 되도록 지시하지 않는다.
<p>감 상 및 평 가 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 내 마음속이 어떤 마음인지 이야기해 본다. • 번갈아 가면서 서로의 그림 대한 느낌을 이야기 한다. • 작품 설명에 귀 기울인다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 자신의 느낌을 말할 때, 생각을 감추거나, 눈치를 봐서 주저하지 않도록 유도한다. • 어떤 마음을 표현했는지 한명씩 발표할 수 있도록 한다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
<p>정 리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도구와 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 4. '내 마음속은 어떤 모습일까요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
 <p data-bbox="279 840 805 940">크레파스를 사용하여 자신의 내면을 도형과 곡선을 이용하여 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="821 840 1348 996">색연필로 부드러운 선을 사용하여 내면을 표현하였고, 물 스프레이를 사용하여 번지는 효과도 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="279 1361 805 1462">파스텔을 사용하여 자신의 내면을 부드러운 곡선과 원으로 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="821 1361 1348 1462">크레파스로 점을 찍고 부비면서 자신의 내면을 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="279 1809 805 1910">크레파스를 사용하여 자신의 내면을 직선과 원으로 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="821 1809 1348 1910">크레파스와 색연필을 사용하여 불꽃 모양으로 자신의 내면을 표현하였다.</p>

2) 내 얼굴을 그려요

사람은 누구나 자신의 내면과 외면이 다르다는 것을 인정하기 싫어하는 경향이 있다. 자신의 얼굴을 드러다 봄으로써 숨기고 싶어 하는 부분과 자신감이 있는 부분은 어디인지, 자신에 대해 긍정적 혹은 부정적으로 지각하고 있는지 인식한다. 또 다른 내가 누구인지 어떤 생각을 갖고 있는지 스스로에게 솔직하고 객관화 된 자신을 발견하여 그리도록 한다. ‘내 얼굴을 그려요’ 지도 내용은 표 5와 같다.

표 5. ‘내 얼굴을 그려요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/1
요 소	자기감정인식	연구자	박보경		
주 제	내 얼굴을 그려요	준비물	교 사	PPT 자료, OHP, 카메라	
			학 생	네임펜, 얼굴사진	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 얼굴을 보면서 내면의 자아를 표현할 수 있다. • 단순히 얼굴을 관찰하기보다 자신의 얼굴의 특징을 찾아 표현할 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생		교 사		
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 		<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출석을 확인한다. • 본시 학습목표를 제시한다. 		

<p>발 상 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 웃는 표정, 찡그린 표정, 화난 표정, 우는 표정, 재미있는 표정 등 다양한 표정을 지어보며 내 얼굴을 관찰하고 떠올려 본다. (거울로 내 모습 관찰하기) • 작품에 사용할 자신의 얼굴을 사진으로 찍어 관찰한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 표정을 지을 수 있도록 유도한다. • 작품에 사용할 얼굴 사진을 찍어준다.
<p>표 현 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 사진 위에 OHP필름을 놓고 네임펜으로 윤곽을 따라 그린다. • 윤곽에서 어떻게 색을 배치할지 나눠 그린다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사진과 OHP필름이 움직이지 않도록 테이프를 이용하여 붙여준다.
<p>감 상 및 평 가 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 그림으로 표현한 자신의 모습을 보고 자신을 한 번 더 인식해 보며 작품에 대한 설명을 한다. • 작품 설명에 귀 기울이며, 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 작품에 대해 발표할 수 있도록 한다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
<p>정 리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도구와 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 6. '내 얼굴을 그려요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
 <p>스쿠버 장비를 착용하고 있는 자신과 바다 속 모습을 투시적으로 표현하였다. 공간에 대한 주관적 상징적으로 표현하였다.</p>	 <p>자신의 얼굴 보다 특정 사물인 머리끈, 꽃, 나비 등을 강조하고 미화시켜 표현하였다.</p>
 <p>간결한 얼굴 표현과 노랑, 분홍, 파랑으로 포인트를 주어 옷을 표현하였다.</p>	 <p>얼굴이 붉어지는 특징과 입체감을 점으로 표현하였고, 배경과 옷에서는 장식성을 표현하였다.</p>
 <p>분홍색 얼굴의 특징을 나타내고자 얼굴색을 과장하여 표현하였다.</p>	 <p>눈썹과 머리카락을 다양한 색으로 표현하였고, 옷과 배경의 장식적인 면은 사랑하는 마음을 담아 표현하였다.</p>

3) 실을 술술 풀어 봐요

여러 종류의 색실로 긍정적인 감정과 부정적인 감정을 표현할 수 있음을 인식하고 서로 다른 감촉의 색실을 이용하여 자신의 감정을 조절하여 나타내도록 한다. '실을 술술 풀어 봐요' 지도 내용은 표 7과 같다.

표 7. '실을 술술 풀어 봐요' 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/1
요 소	정서조절	연구자	박보경		
주 제	실을 술술 풀어 봐요	준비물	교 사	PPT 자료, 색실	
			학 생	색실, 도화지, 풀, 가위	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 느끼고 있는 자신의 감정을 여러 종류의 색실로 표현한다. (좋음, 나쁨, 화남, 기쁨, 슬픔 등등) 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생	교 사			
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출석을 확인 한다. • 본시 학습목표를 제시한다. 			

<p>발 상 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 현재 느끼는 감정을 이야기 한다. • 여러 종류의 색실을 보며 실의 느낌을 이야기 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 감정을 이야기 하도록 유도한다. • 여러 종류의 색실에 대한 느낌을 이야기 하도록 한다.
<p>표 현 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 느끼는 감정을 여러 종류의 색실을 이용하여 모양이나 형태를 자유롭게 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 격식이나 틀에 맞춰 표현하지 않고 자신의 느낌을 자유롭게 표현할 수 있도록 도와준다.
<p>감 상 및 평 가 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 어떤 느낌을 표현한 것인지 자신의 작품에 대해 이야기한다. • 작품 설명에 귀 기울인다. • 서로의 작품을 감상하고 작품에 대해 이야기 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 작품에 대해 생각하고 발표할 수 있도록 한다. • 작품을 감상하고 서로의 작품에 대해 의견을 이야기를 할 수 있게 한다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
<p>정 리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 남은 실은 영키지 않게 색깔별로 정리한다. • 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 남은 실을 정리하는 방법을 가르쳐준다. • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 8. '실을 술술 풀어 봐요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
 <p data-bbox="284 813 798 909">혼돈되는 마음속을 시간의 흐름에 따라 변화되는 과정을 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="823 813 1345 909">좋아하는 친구를 생각하면서 느껴지는 감정을 파스텔 톤의 하트로 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="284 1256 798 1413">색실로 자신의 감정을 표현하는데 어렵다고 느껴 우울한 표정을 짓고 있는 모습을 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="823 1256 1345 1413">밤하늘의 무수히 많은 별과 야경처럼 아름답게 빛나고 있는 설레는 마음을 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="284 1751 798 1908">좋아하는 친구에게 꽃을 선물하면 기뻐할 것을 생각하며 선물을 준비하는 동안 설레고 기쁜 마음을 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="823 1751 1345 1848">돌아다니고 싶고 장난치고 싶은 마음을 색실에 담아 표현하였다.</p>

4) 소리를 그려요





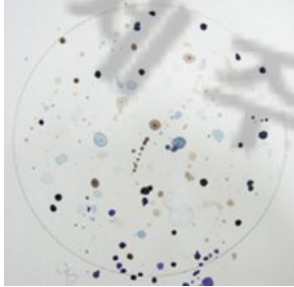
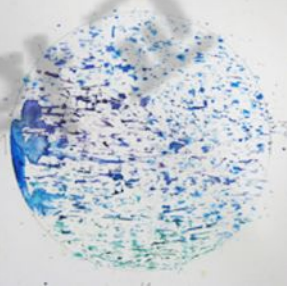
주제를 정하지 않은 상태에서 다양한 사물의 소리를 듣고 손으로 표현하는 활동이다. 사물의 소리를 들었을 때 어떤 감정이 생기며 이런 감정들을 어떻게 조절하여 표현할 것인지 생각하도록 한다. 이런 활동을 통해 소리에 대한 상상력을 키울 수 있으며, 자유로운 자기표현과 새로운 세계를 경험하도록 한다. ‘소리를 그려요’ 지도 내용은 표 9와 같다.

표 9. ‘소리를 그려요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/1
요 소	정서조절	연구자	박보경		
주 제	소리를 그려요	준비물	교 사	페트병, 콩 등 소리 나는 물건	
			학 생	도화지, 채색도구	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 주변의 사물에서 나는 소리를 듣고 표현 할 수 있다. • 붓이 아닌 손으로 물감을 만지면서 도화지에 자신의 감정을 조절하는 능력을 기를 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생		교 사		
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 		<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출석을 확인 한다. • 본시 학습목표를 제시한다. 		

<p>발 상 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 사물에서 나는 소리를 귀 기울여 듣는다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주변의 사물을 준비하여 소리를 들려준다. (페트병, 콩, 모래, 물, 장구 등 주변에 있는 소리)
<p>표 현 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 소리를 듣고 크게 나면 크게 동작하고, 소리가 멈추면 손 동작과 몸동작을 멈춘다. • 소리에서 느껴지는 색으로 바뀌가며 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 소리를 들려주며 소리에 맞춰 손과 몸동작을 하도록 한다.
<p>감 상 및 평 가 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 소리를 듣고 어떤 느낌을 받아서 표현 했는지 이야기 한다. • 작품 설명에 귀 기울이며, 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 손을 이용해서 창의적이고 활동적으로 표현 했는지 본다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
<p>정 리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 손에 물감이 묻은 채로 돌아다니지 않는다. • 도구와 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 10. '소리를 그려요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
	
<p>물방울 소리와 에어포장지 터뜨리는 소리를 듣고 표현하였다.</p>	
	
<p>징과 장구 소리를 듣고 표현하였다.</p>	
	
<p>병속의 모래와 콩 소리를 듣고 표현하였다.</p>	

5) 다양한 모양 보고 그려요

사람들은 똑같은 사물에 처해 있더라도 저마다 다른 표현을 한다. 다양한 형태의 모양을 보여주고 자심만의 생각을 표현하게 한다. 이를 통하여 타인이 어떻게 생각할지 모른다고 주저하지 않고 떠오르는 생각을 자유롭게 표현해 본다. 그로인해 창의성을 키울 수 있고 잠재력을 발견하여 개발 할 수도 있으며 자신감이 형성되도록 한다. ‘다양한 모양 보고 그려요’ 지도 내용은 표 11과 같다.

표 11. ‘다양한 모양 보고 그려요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/1
요 소	정서표현	연구자	박보경		
주 제	다양한 모양 보고 그려요	준비물	교 사	도형이 그려진 도화지	
			학 생	색연필, 싸인펜, 볼펜, 연필 등	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 모양을 보고 연상되는 그림이나 표현을 자유롭게 할 수 있다. • 새로운 생각과 느낌으로 또 다른 표현을 이끌어 낼 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생		교 사		
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 		<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결을 확인한다. • 본시 학습목표를 제시한다. 		

<p>발 상 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 선이나 도형이 그려진 도화지를 받는다. • 도화지에 표현된 모양을 보고 자유롭게 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사각형이나 원 등을 도화지에 그려준다. • 선이나 도형이 그려진 도화지를 준비하여 나누어 준다.
<p>표 현 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도화지를 받았을 때 처음 떠오르는 것을 생각을 표현한다. • 도화지에 표현된 모양을 보고 자유롭게 채색 도구나 표현 도구를 활용하여 그린다. • 그림은 색이나 주변을 꾸미는 것도 자유롭게 표현 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 너무 오래 생각하지 않고 자유롭게 표현할 수 있도록 한다. • 스스로 그릴 수 있도록 격려해 준다.
<p>감 상 및 평 가 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도화지에 그려진 모양을 보고 어떤 생각으로 표현한 것 인지 이야기 한다. • 같은 모양이라도 친구들마다 생각이 다르다는 것을 안다. • 작품 설명에 귀 기울이며, 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 도화지에 그려진 모양을 보고 어떤 느낌을 받고 표현한 것 인지 질문한다. • 다양한 생각과 개성을 인정하고 존중해 준다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
<p>정 리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도구와 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 12. '다양한 모양 보고 그려요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
 <p data-bbox="284 819 799 920">일정한 간격의 3개의 선을 보고 창문을 연상하여 집을 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="826 819 1342 920">일정한 간격의 3개의 선을 보고 샌드 위치를 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="284 1301 799 1402">일정한 간격의 3개의 선을 보고 인자하신 할머니의 주름을 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="826 1301 1342 1402">일정한 간격의 3개의 선을 보고 담벼락을 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="284 1778 799 1879">일정한 간격의 3개의 선을 보고 계단을 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="1134 1532 1342 1868">일정한 간격의 3개의 선을 보고 도화지 방향을 세로로 바꾸어 감옥의 창살을 표현하였다.</p>

6) 멋진 집을 지어 봐요

다양한 상상력을 가지고 집을 그려보게 한다. 마음속에 가지고 있는 미래의 내가 살고 싶은 집을 생각하며 지우개로 지워 표현한다. 이전까지는 연필이나 다른 그릴 수 있는 도구를 이용해서 그렸지만 지우개로 지워갈수록 형태가 보이는 새로운 경험을 하게 된다. 내가 건축가가 되어 살고 싶은 집을 파스텔과 지우개로 표현해 봄으로써 도구의 감촉을 알 수 있다. ‘멋진 집을 지어 봐요’ 지도 내용은 표 13과 같다.

표 13. ‘멋진 집을 지어 봐요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/1
요 소	정서표현	연구자	박보경		
주 제	멋진 집을 지어 봐요	준비물	교 사	PPT 자료, 정착제	
			학 생	도화지, 파스텔, 지우개,	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 미래의 집을 풍부한 상상력을 가지고 그릴 수 있다. • 지우개로 파스텔을 지우면서 기법을 배울 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생		교 사		
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결을 확인한다. • 본시 학습목표를 제시한다. 			

<p>발 상 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 건축가가 되어 짓고 싶은 집에 대해서 이야기 한다. • 파스텔 위에 지우개를 이용해 서 그림을 그렸을 때 효과와 촉감을 알 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 건축가라고 생각할 수 있도록 한다. • 지우개로 그렸을 때 효과를 알고 촉감을 느껴보도록 한다.
<p>표 현 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도화지에 여러 색의 파스텔로 색칠한다. • 색칠이 끝나면 지우개로 살살 지우며 살고 싶은 멋진 집을 지어본다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 도화지에 파스텔로 색칠할 수 있도록 한다. • 지우개로 지워가며 그림을 그릴 수 있도록 돕는다. • 파스텔 가루가 날리지 않도록 정착액을 뿌려준다.
<p>감 상 및 평 가 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 연필이나 다른 도구로 그렸을 때와 어떻게 다른 느낌이 나는지 이야기 한다. • 건축가가 되어 지은 집에 대해 이야기 한다. • 작품 설명에 귀 기울이며, 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 연필로 그린 그림과 어떻게 다른지 이야기 하도록 한다. • 건축가가 되어 지은 집에 대해 이야기 할 수 있도록 유도한다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
<p>정 리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 손에 묻은 파스텔을 깨끗이 씻고, 주위를 정돈한다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 14. '멋진 집을 지어 봐요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
 <p data-bbox="279 770 799 920">장식적 표현과 원근감의 표현에도 주의를 기울이고 평면적 해석에서 입체적 공간으로 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="826 770 1347 920">자신이 표현하고자 하는 주제를 화면의 중앙에 크게 그리고, 다른 사물들은 그것의 주위를 둥글게 둘러 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="279 1211 799 1361">알록달록한 무지개 색으로 배경을 처리하고 사물들을 나열하여 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="826 1211 1347 1361">집, 나무에 대한 사실적, 시각적 상정을 토대로 표현하였고, 또한 집의 중요성을 강조하기 위해 크게 그려 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="279 1711 799 1861">공간을 표현할 때 사물을 평면적으로 열거하여 사물의 멀고 가까움을 원근법으로 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="826 1711 1347 1861">아동 그림의 특징인 기저선이 그려져 있다. 아래쪽은 땅 위쪽은 하늘 중간은 공기라는 독특한 공간 개념을 표현하였다.</p>

7) 식빵 위에 친구 얼굴을 그려봐요

오늘의 주인공은 내 친구라고 생각하고 다른 친구들에게 소개하는 만들기를 한다. 먼저 친구의 얼굴을 직접 만지고 느껴보도록 한다. 평소 즐겨먹는 식빵과 과자를 이용하여 친구의 얼굴을 표현한다. 내가 느끼는 친구의 특징과 성격을 생각하고 다른 친구들에게 소개하기 위해 이것저것 물어보며 이러한 과정을 통하여 친구에게 더 많은 관심이 생기고 좋아하는 마음이 생기도록 한다. ‘식빵 위에 친구 얼굴을 그려봐요’ 지도 내용은 표 15와 같다.

표 15. ‘식빵 위에 친구 얼굴을 그려봐요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/1
요 소	정서활용	연구자	박보경		
주 제	식빵 위에 친구 얼굴을 그려봐요	준비물	교 사	식빵, 잼, 과자류, 일회용 접시, 랩	
			학 생	새콤달콤, 초코볼 등	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 친구의 얼굴을 직접 만지고 느끼면서 만들 수 있다. • 크고 작은 모양과 알록달록한 과자의 색깔이 아동의 시각적 효과를 발달시킬 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생		교 사		

도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결을 확인한다. • 본시 학습목표를 제시한다.
발 상 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 과자를 재료로 사용하여 아동들은 흥미를 갖는다. • 과자의 형태를 다른 시각으로 바라본다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 눈 여겨 보지 않았던 과자의 형태를 다른 시각으로 바라보며 조형 능력을 기르고 색상과 형태의 조화를 배울 수 있도록 한다.
표 현 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> • 식빵에 과자를 얹어 얼굴모양을 만들어 붓으로써 창의력과 색깔의 조화를 배운다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 식빵에 과자를 얹거나 잘라서 모양을 낼 수 있는 것을 알려주어, 다양하고 재미있는 표현을 할 수 있도록 지도 한다.
감 상 및 평 가 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 식빵에 표현한 친구의 얼굴이 어떤 감정을 보여주는지 이야기 한다. • 작품 설명에 귀 기울이며, 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 식빵에 표현한 친구의 얼굴이 어떤 감정을 보여주는지 이야기 하도록 지도한다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
정 리 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 식빵으로 만든 친구 얼굴을 선물한다. • 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 16. '식빵 위에 친구 얼굴을 그려봐요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
 <p data-bbox="284 846 766 882">항상 밝게 웃는 친구를 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="829 846 1353 940">꾸미기 좋아하고 긴 머리의 예쁜 여자 친구를 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="284 1321 798 1415">앞머리를 파마하고 꾸미기 좋아하는 친구를 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="829 1321 1353 1415">수줍음이 많아 얼굴의 빨개지는 친구를 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="284 1796 798 1890">안경을 쓰고 보조개가 매력적인 친구를 표현하였다.</p>	 <p data-bbox="829 1796 1353 1890">덧니와 큰 코가 특징인 친구를 표현하였다.</p>

8) 영화의 주인공이 되어 봐요

미술품에서 아름다움을 느끼고, 작품의 의미를 이해하며, 시대적, 문화적 배경을 이해하고 작품의 지니는 역사적 의의를 찾아볼 수 있다. 영화를 이용한 미술은 단순히 미술적 지식만을 증가시키는 것이 아니라 작품을 통해 주제, 표현 방법, 재료의 사용 등에서 작품이 지닌 의미를 보다 명확하게 이해할 수 있다. 여러 가지 재료와 기법을 통한 표현으로 즐거움과 함께 형태와 색채에 의하여 나타나는 감정을 효과적으로 나타낸다. 이러한 표현에서 나타나는 화면 구성력과 함께 창의적이며 개성적인 표현을 할 수 있다. 또한 영화 속의 주인공이 되어 생각해보고 내가 만약 그 시대 사람이라면 어떤 마음일까 생각해 보며 이야기를 만들어 본다. ‘영화의 주인공이 되어 봐요’ 지도 내용은 표 17과 같다.

표 17. ‘영화의 주인공이 되어 봐요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/2
요 소	감정이입	연구자	박보경		
주 제	영화의 주인공이 되어 봐요	준비물	교 사	영화 자료, PPT 자료	
			학 생	도화지, 채색도구	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 그릴 영화의 특징을 이해 할 수 있다. • 영화를 감상하고 작품의 주인공이 되어 표현해 보며 자신의 감정을 이입시켜 볼 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생		교 사		

도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결을 확인한다. • 본시 학습목표를 제시한다.
발 상 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 명화에 대한 설명을 듣고 그리고 싶은 작품을 선택한다. • 자신이 명화 속 주인공이라면 어떤 모습을 하고 있을지 이야기 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 마음에 드는 기법과 화가의 작품을 선택해 흥미를 지니도록 도움을 주며, 선택한 작품을 복사여 나눠준다. • 명화 속에서 어떤 모습을 하고 있을지 이야기 하도록 한다.
표 현 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> • 명화에 나타난 배경과 상황을 주의 깊게 관찰한다. • 명화 속의 주인공이 되었을 때 어떤 모습일지 상상하여 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 명화의 기법과 재료에 대해 설명한다.
감 상 및 평 가 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 명화 속 주인공의 되어 작품을 설명하고, 이야기로 만들어 친구들에게 소개한다. • 작품 설명에 귀 기울이며, 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 편하게 작품을 설명할 수 있도록 도와준다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
정 리 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 도구와 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업을 내용을 설명한다.

표 18. '명화의 주인공이 되어 봐요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
 <p>르누아르(1880) 이레느 깡 단베르 양의 초상을 보고 눈이 큰 자신의 모습으로 바꾸어 표현하였다.</p>	 <p>프 라 고 나 르 (1776) 책 읽는 여인을 보고 예쁜 드레스를 입고 책을 읽는 자신을 표현하였다.</p>
 <p>수르바란 (1658~1660) 소녀 마리아를 보고 시선의 처리는 그대로 하고 머리모양과 옷 색깔을 다르게 표현하였다.</p>	 <p>휘슬러(1872) 회색과 녹색의 조화 시슬리 알렉산더를 보고 자신도 알렉산더와 같은 옷을 입고 싶은 욕구를 표현하였다.</p>
 <p>마네(1866) 피리 부는 소년을 보고 천사의 날개를 달고 축구하는 모습을 표현하였다.</p>	 <p>벨 라 스 케 스 (1634) 왕자 발타자르 카를로스의 기마상을 보고 멋쟁이 말을 타고 있는 모습을 표현하였다.</p>

9) 마음의 색을 입혀요

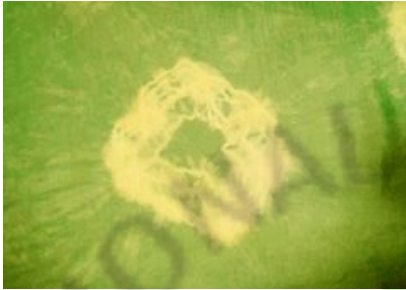

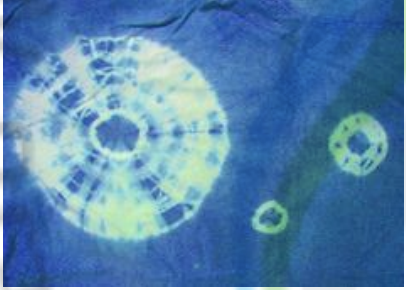



천을 바탕재료로 사용해서 재료의 촉감을 느낄 수 있다. 협동 작업으로 친구들과 협동성도 키우고 다양한 색을 만드는 경험을 한다. ‘마음의 색을 입혀요’ 지도 내용은 표 19와 같다.

표 19. ‘마음의 색을 입혀요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/1
요 소	정서활용	연구자	박보경		
주 제	마음의 색을 입혀요	준비물	교 사	염료, 매염제	
			학 생	하얀 천, 실, 고무줄	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 좋아하는 색을 선택하여 염색해 볼 수 있다. • 염료와 매염제의 특성을 알고 우리가 입는 옷의 염색되는 과정을 알 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생	교 사			
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결을 확인한다. • 본시 학습목표를 제시한다. 			
발 상 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 염료의 종류와 매염제의 특성을 이해한다. • 어떤 모양으로 색을 입힐 것인지 생각한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 염료와 매염제의 특성에 대해 이야기 한다. • 묶는 방법에 따라 다양한 모양으로 염색이 가능하다는 것을 인지시킨다. 			

<p>표 현 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 원하는 모양이 나올 수 있도록 실을 이용하여 묶는다. • 친구들과 협력하여 여러 가지 색의 염료를 물에 섞는다. • 한 가지 색 또는 여러 가지 색을 만들어 염색하여 다양한 색을 표현한다. • 매염처리를 하여 발색되는 현상을 방지한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 모양이 선명히 염색될 수 있도록 단단히 묶게 지도한다. • 염료가 물에 잘 풀릴 수 있도록 도와준다. • 매염처리를 하여 발색되는 현상을 방지할 수 있도록 한다.
<p>감 상 및 평 가 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 염색이 끝나면 실을 풀고 그늘에서 말린다. • 자신의 생각한 모양으로 염색되었는지 본다. • 작품 설명에 귀 기울이며, 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 염색이 끝나면 실을 풀고 말릴 수 있도록 도와준다. • 염색된 모양에 대해 설명할 수 있도록 한다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
<p>정 리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 염료가 손이나 옷에 묻지 않도록 한다. • 염료와 매염제를 하수구에 버리지 않는다. • 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 염료와 매염제를 수거한다. • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 20. '마음의 색을 입혀요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도심 아동의 작품
 <p>노란색 염료에 천을 담갔다 뻗 후 고깔 모양으로 접고 실로 묶어 녹색 염료로 염색하였다.</p>	 <p>콩을 천으로 감싸 고무줄로 묶어 선홍색 염료로 염색하였다.</p>
 <p>천을 고깔 모양으로 접어 실을 묶을 때 간격을 많이 두었고, 파란색 염료로 염색하였다.</p>	 <p>천을 고깔 모양으로 접어 다양한 간격으로 실을 묶어 노란색 염료로 염색하였다.</p>
 <p>계단 접기로 천을 접은 후 실로 묶고, 보라색 염료로 염색하였다.</p>	 <p>천을 구겨 실로 묶어 녹색으로 염색하고 염색이 안 된 부분이 위로 보이게 하여 실로 묶어 같은 녹색 염료로 염색하였다.</p>

10) 우리 함께 동화의 나라로 여행을 떠나요

동화책을 읽고 동화책 속 한 장면을 표현하게 한다. 주제에서부터 만들기 역할극까지 아동들이 협동하여 정할 수 있게 한다. 이러한 협동학습을 통하여 서로를 이해하고 사랑하는 마음을 기를 수 있게 한다. ‘우리 함께 동화의 나라로 여행을 떠나요’ 지도 내용은 표 21과 같다.

표 21. ‘우리 함께 동화의 나라로 여행을 떠나요’ 교수-학습 과정안

활동부서	방과 후 미술반	학 년	3학년	차 시	1/2
요 소	정서활용	연구자	박보경		
주 제	우리 함께 동화의 나라로 여행을 떠나요	준비물	교 사	동화책, 우드락, 접착제	
			학 생	고무찰흙, 요구르트 병, 색골판지, 가위	
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 동화책을 읽고 다양한 시각의 접근으로 발상능력을 향상될 수 있다. • 협동으로 재료를 선택하여 작업방법, 순서들을 고려하면서 제작하는 동안 협동심을 향상시킬 수 있다. 				
단 계	학 습 활 동				
	학 생		교 사		
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결 확인에 응답한다. • 학습목표 인지한다. 		<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출결을 확인한다. • 본시 학습목표를 제시한다. 		

<p>발 상 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 재미있게 보았던 동화책에 대해 제목과 내용을 소개한다. • 다양하게 나온 동화책 중 협동하여 주제를 정하고 재료를 선택한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 재미있게 읽었던 동화책에 대해 이야기 할 수 있도록 한다. • 다양하게 나온 동화책의 주제를 종합하여 정리해 준다. • 주제가 정해지면 사용하고 싶은 재료를 선택할 수 있도록 한다.
<p>표 현 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 주제가 정해지면 협동하여 주제에 맞는 만들기를 한다. (니모를 찾아서 - 고무찰흙과 요구르트 병) (토끼와 거북이 - 색 골판지) • 만든 작품을 우드락에 붙여 동화책의 내용을 연상하여 꾸며 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 서로 협동하여 만들 수 있도록 지도해 준다. (니모를 찾아서 - 고무찰흙과 요구르트 병) (토끼와 거북이 - 색 골판지) • 만든 작품을 우드락에 붙여 내용을 연상할 수 있도록 꾸미기를 지도한다.
<p>감 상 및 평 가 (10분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 벽에 걸린 완성된 작품을 보고 감상하고 이야기를 만들어 설명 한다. • 작품 설명에 귀 기울이며, 감상한다. • 완성된 작품을 통해 역할극을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 완성된 작품을 벽에 걸어준다. • 완성된 작품을 통해 역할극을 할 수 있게 한다. • 학생들의 작품 평을 종합하여 정리한다.
<p>정 리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도구와 주위를 깨끗이 정리하고 손을 씻는다. • 다음 시간 준비물을 메모한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 주위를 정돈하고 깨끗이 하는 습관을 기르도록 한다. • 다음 시간 준비물 및 수업 내용을 설명한다.

표 22. '우리 함께 동화의 나라로 여행을 떠나요' 학습 결과물

농·어촌 아동의 작품	도시 아동의 작품
	
<p>‘토끼와 거북이’, 경주의 마지막 장면을 색 골판지를 이용하여 찢고 자르면서 변화를 경험하며 표현하였다.</p>	<p>고무찰흙은 다양한 형태와 크기의 입체를 만들 수 있는 유용한 재료로 ‘니모를 찾아서’의 한 장면을 꾸미기 위해 여러 색깔의 물고기를 만들어 바다 속을 표현하였다.</p>

미술놀이 교수-학습 과정안과 학습 결과물은 표 3 ~ 표 22까지 내용은 다음과 같다.

표 4, 표 8, 표 10, 표 20 학습에서 나타난 특징을 살펴보면, 두 집단 모두 자신의 감정을 점·선·면으로 표현하였는데 이는 시각적 단순성을 나타내고 있다. 색은 생리적 조건, 심리적 감정과 정서의 표출의 강도를 나타내는데 남학생에 비해 여학생들이 색채에 관심도가 높았으며, 정서적이고 감정적이며 충동적으로 선택하여 표현하는 경향이 보였다.

농·어촌 아동들은 중앙원근법적인 표현을 보이고 있으며, 좌우 대칭인 구도가 주를 이루었고 결단적이고 안정된 경향의 일정한 직선과 강한 선을 사용하여 표현하는 경향이 보였다. 반면 도심 아동들은 하나의 형태를 반복하여 표현하였고 부드러운 선과 가늘고 약한 선으로 표현하는 경향이 보였다.

표 6, 표 16 학습에서 나타난 특징을 살펴보면, 얼굴은 사회적 욕구와 감수성을 표현하는 부분으로 자신의 내적 의사소통을 나타내는데 유용한 소재이다. 두 집단 모두 공존화 표현을 보이고 있는데 여러 면에서 본 모습을 한 화면에 나타내거나 다른 시간대에 일어난 여러 일들을 한 화면에 표현하고 있다. 또한 시공간의 동시표현을 하면서 아동들은 이야기하고 싶은 마음을 자신의 그림 속에서 여러 장면으로 표현하는 경향이 보였다.

농·어촌 아동들은 자연적 영향을 받아 자신의 개성을 표현하였으며, 도심 아동들은 화면 전체를 적극적으로 사용하였는데 이는 도시의 뻑뻑이 들어찬 아파트나 자동차처럼 배경처리에 있어서도 여백으로 남기지 않고 장식물로 변화를 주어 표현하는 경향이 보였다.

표 12 학습에서 나타난 특징을 살펴보면, 내용 및 소재표현에 있어서 농·어촌 아동들은 인물, 자연, 꽃, 집 등 자신에 대한 관심과 조화를 표현하는 경향이 보였고, 도심 아동들은 담벼락, 창살 등을 표현하였는데, 이는 접하는 주변 환경의 차이에서 나타나는 결과로 판단되어진다.

표 14 학습에서 나타난 특징을 살펴보면, 집은 1차적으로 자기 자신의 모습을 의미한다. 나무는 심리적 잠재의식이 표현으로 환경으로부터 얻은 경험과 관련되며, 아동의 신체적, 경제적인 배경을 나타낸다. 두 집단 모두 일정 공간 개념이 성립되어 있고 땅의 이미지와 평면·입체를 혼합하여 표현하는 경향이 보였다.

농·어촌 아동들은 좌우대칭인 구도를 주로 사용했으며 도심 아동들은 한쪽으로 치우친 구도를 주로 사용하여 표현하는 경향이 보였다.

표 18 학습에서 나타난 특징을 살펴보면, 두 집단 모두 옷에 대한 관심과 소녀와 소년의 차이가 분명한 명화를 선택하는 것을 볼 수 있었다. 자기중심적인 태도의 결과로 보다 완고하게 표현하였으며 옷 머리 등에 대해 강조하여 표현하는 경향이 보였다.

농·어촌 보다 도심 아동에게서 객관적 관찰과 명암과 질감, 양감 등을 표현하려는 경향이 보였다.

표 22 학습에서 나타난 특징을 살펴보면, 개별학습에서는 자신이 원하는 색을 사용해 자유롭게 만들었지만, 협동으로 꾸미기 작업을 할 때는 경쟁하는 모습도 보였으나 서로의 의견을 존중해주며 수렴하려는 모습을 볼 수 있었다.

농·어촌 아동들은 여러 가지 요소들을 사용해서 간결하고 정적으로 표현한 반면 도심 아동들은 주제를 다른 시각으로 바라보아 색색의 다양한 모양을 만들어 한 화면 속에 표현하였고 바다 속의 물고기들의 내뿜는 물방울의 표현으로 인해 동적인 화면을 구성하는 경향이 보였다.

이러한 결과는 아동이 처하고 있는 가정, 마을, 학교, 문화수준에 따라 다르게 나타난 것으로 보여진다. 아동의 미적 표현에서 환경적 여건에 의한 영향으로 결정되는데 아동을 둘러싼 주변 환경에 있는 다양한 요소들을 한데 어울려 표현하면서 자신의 일부를 보여주고 있다.

결국, 환경은 인간의 행동에 영향을 미치는 심리의 작용을 형성하고 있다. 앞으로 환경을 고려한 미술놀이 교수-학습법을 개발하여 감성지능 향상에 도움이 되도록 해야 할 것이다.

IV. 미술놀이 교수-학습 과정안 적용에 따른 감성지능 결과 분석

본 연구는 농·어촌과 도심 학생들에게 미술놀이 교수-학습 과정안을 바탕으로 실시한 수업 결과가 감성지능에 어떠한 영향을 미치는가에 대하여 예측하고자 한다. 이러한 연구 목적에 따른 연구 결과는 다음과 같다.

1. 연구대상

본 연구의 대상은 울동적, 장식적 표현에 집착하고 지각이 발달하여 열등감을 느끼며, 주관적 경험에 따라 색을 사용하는 경향에 접어드는 시기의 아동을 대상으로 연구하였다. 제주특별자치도 농·어촌에 소재하고 있는 3개 초등학교 3학년 학생과 제주시에 소재하고 있는 2개 초등학교 3학년 학생 100명을 대상으로 하였다. 농·어촌 50명, 제주도 50명 학생을 선정하였고 남학생과 여학생의 차이를 두지 않았다. 초등학교 3학년 학생은 또래집단기로 접어드는 시기로 자신에 대한 자각의 시기이다. 이 기간 동안 도식적 표현과 사실적 표현이 엇갈려 동시에 나타난다. 연구 대상의 구체적인 내용은 표 23과 같다.

표 23. 연구 대상

학교명	농·어촌	학교명	도심
OO초등학교	20	OO초등학교	25
OO초등학교	18		
OO초등학교	12	OO초등학교	25

2. 연구절차

본 연구는 감성지능지수에 대한 사전 검사를 실시하였다. 그 후 미술놀이 교수-학습 과정안 개발하여 농·어촌과 도심 초등학생 100명을 대상으로 수업을 진행하였다. 10주 동안의 수업 후 감성지능지수에 대한 사후 검사 순으로 진행되었다. 연구 기간은 2009년 06월 08일 사전 감성지능검사 작성 의뢰를 시작으로 2009년 09월 07일부터 2009년 11월 14일까지 미술놀이 교수-학습 과정안을 실시하였고, 2009년 11월 21일 사전 감성지능검사 작성 의뢰 실시하였다. 사후 검사는 미술놀이 교수-학습 과정안을 실시 전 감성지능 검사지와 동일한 것을 사용하였다. 초등학교 미술과 교수학습법을 참고로 연구자가 만든 미술놀이 교수-학습 과정안을 실시하였다.

3. 연구방법

본 연구에 사용된 감성지능 측정방법은 서울대학교 교육연구소 문용린(1999) 교수가 개발한 '감성지능검사'를 사용하였다. '1990년 미국 뉴햄프셔(New Hampshire)대학의 메이어(John Mayer)교수와 예일(Yale)대학의 셀로비(Peter Salovey)교수의 정의에 따라 문용린 교수에 의해 한국 상황에 맞게 구성요소에 입각하여 만들어지고 표준화된 검사이다.'¹⁶⁾

연구에 사용되어진 '감성지능검사'의 하위요인은 자기감정 인식, 감정 조절, 정서 표현, 감정 이입, 정서 활용 5가지 요인으로 구성 되어 있고, 37문항 67점으로 되어 있다.

본 연구에 사용되어진 '감성지능검사' 하위영역별 문항 분포 및 채점기준은 표 24와 같다.

16) 신미정(2005), "초등학생의 감성지능 계발을 위한 미술표현활동 프로그램 연구", p.25.

표 24. '감성지능검사' 하위 영역별 문항 분포와 채점기준

하 위 영 역	문 항 번 호	채 점 기 준	총 점
자기감정인식	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8	①번 : 2점 ②번 : 1점 ③번 : 0점	14점
정서조절	21, 22, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34	①번 : 2점 ②번 : 1점 ③번 : 0점	20점
정서표현	3, 10, 11, 12, 17, 18	①번 : 0점 ②번 : 1점 ③번 : 2점	12점
감정이입	9, 13, 14, 15, 16, 19, 20	①번 : 2점 ②번 : 1점 ③번 : 0점	14점
정서활용	23, 24, 29, 30, 35, 36, 37	①번 : 1점 ②번 : 0점	7점
합 계	37문항		67점

4. 연구결과

1) 자료처리

본 연구의 통계방법은 통계패키지 프로그램인 SPSS(Statistical Package for the Social Science) WIN 12.0을 사용하였다.

분석은 농·어촌과 도심 간의 동질성 검사를 통해 두 집단이 같은 환경에 있는지, 동일한 성격이나 특징을 가지고 있는지 파악하였다. 이를 위해 독립표본

t-검증¹⁷⁾을 이용하여 실시하였으며, 유의수준은 $p < .05$ 를 기준으로 하였다.

그 후 두 집단 내에서 사전-사후의 차이를 분석함으로써 미술놀이 교수-학습 과정안의 감성지능의 효과 발생 유무를 검정하였다. 또한 실험 후 두 집단 간의 차이를 분석하여 실험에 의한 차이가 두 집단 간의 유의한 정도의 차이인지를 검증하였다.

분석의 주된 목적이 집단 내 사전-사후 차이검증에 있으므로 평균값을 산출한 후 대응표본 t-검증(paired t-test)에 의해 그 차이 값의 유의성을 검증하였다. 두 집단의 사전 검사 득점과 사후검사 득점간의 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위해 독립표본 t-검증(Independent sample t-test)을 실시하였으며, 유의수준을 말하는 P의 값 $p < .05$ 수준에서 유의성 여부를 판단하였다.

여기서 유의성이란 통계학에서 말하는 차이를 말하며, $p < .05$, $p < .01$, $p < .001$ 로 수치가 내려갈수록 유의미한 차이가 많음을 의미한다.

(1) 동질성 검증

실험 전 두 집단이 동일한 조건일 것으로 가정하고 농·어촌과 도심 초등학교 3학년 학생의 동질성을 검증하였다. 독립표본 t-검증을 이용하여 비교 분석하였다. 그 결과 두 집단 간의 하위영역별 평균값은 표 25와 같다.

자기감정 인식과 정서조절은 농·어촌과 도시에 따라 다르게 밝혀졌으며, 정서 표현, 감정이입, 정서활용은 농·어촌과 도시의 차이가 없는 것으로 밝혀졌다. 자기감정 인식의 평균값이 농·어촌 8.44와 도심 10.46의 수치를 보였으며, 정서 조절에서도 농·어촌 11.52와 도심 13.38로 도시의 통계적 유의수준 하에서 더 높게 지각하는 것으로 밝혀졌다. 유의수준에서 차이가 없는 정서표현의 평균값은 농·어촌 7.44와 도심 8.34의 수치를 보였으며, 감정이입에서는 농·어촌 7.98과 도심 8.48, 정서활용에서도 농·어촌 4.58, 도심 4.88로 평균에서 거의 차이를 보이지 않았다.

17) t-검증 : 두 집단의 평균이 서로 유의미하게 차이가 있는지를 결정하기 위해 사용되는 모수적(某數的)검증기법.

t-검증에는 단일 표본 t-검증, 독립표본 t-검증, 대응표본 t-검증이 있다.

단일표본 t-검증 : 관찰된 평균이 기준에 설정된 특정 값과 차이가 있는지를 검증함.

독립표본 t-검증 : 2개의 독립된 집단의 구성원들로부터 나온 값의 차이를 검증함.

대응표본 t-검증 : 두 변수의 평균을 비교하여 사전-사후의 차이를 검증함.

표 25. 농·어촌과 도심 초등학교 3학년 집단의 동질성 검증

구분	총점	평균		표준편차 ¹⁸⁾		t-값	유의확률
		농·어촌 (n=50)	도심 (n=50)	농·어촌 (n=50)	도심 (n=50)		
자기감정 인식	14	8.44	10.46	2.643	2.541	-3.896	.000
정서조절	20	11.52	13.38	4.032	3.516	-2.459	.016
정서표현	12	7.44	8.34	2.779	2.404	-1.732	.086
감정이입	14	7.98	8.48	3.323	2.998	-.790	.431
정서활용	7	4.58	4.88	2.524	1.722	-.694	.489
합계	67	39.96	45.54				

이 결과 실험 전 두 집단 간의 동질성 검증에서는 정서표현, 감정이입, 정서활용에서는 차이가 없는 것으로 나타나 농·어촌과 도심 학생들은 동일한 조건임의 밝혀졌다. 그러나 자기감정 인식과 정서조절에서는 차이가 있는 것으로 검증되어 다른 조건이라는 가정에서 미술놀이 교수-학습을 실시하였다.

(2) 농·어촌 초등학교 3학년 감성지능 사전-사후 차이 검증

농·어촌 초등학교 3학년 학생의 감성지능 사전-사후 차이를 대응표본 t-검증으로 처리한 결과는 아래의 표 26과 같다.

여기서 두 변수의 상관관계가 얼마인지 보여주고 있다. 상관계수¹⁹⁾는 자기감정

18) 표준편차 : 표준편차가 0일 때는 관측 값의 모두가 동일한 크기이고 표준편차가 클수록 관측 값 중에는 평균에서 떨어진 값이 많이 존재.

19) 상관계수 : 사용하는 변수들 간의 관련성을 분석하기 위해서 실시하고, 만약 관련이 있다면 어느 정도 관련이 있는지를 파악하기 위해서 실시. ± 0.9 이상 매우 높음, $\pm 0.7 \sim \pm 0.9$ 미만 높음, $\pm 0.4 \sim \pm 0.7$ 미만 다소 높음, $\pm 0.2 \sim \pm 0.4$ 미만 낮음, ± 0.2 미만 상관관계가 거의 없다고 판단.

인식 0.503, 정서조절 0.400으로 다소 높은 상관관계가 있다는 것을 보여주고, 정서표현 0.224, 감정이입 0.355로 낮은 상관관계를 보이며, 정서활용 0.168로 상관관계가 거의 없는 것으로 나타났다. 그러나 정서활용을 제외한 4가지 하위 요소에서 상관관계를 보여 농·어촌 학생은 미술놀이 교수-학습의 감성지능에 상관관계가 있는 것으로 판단되었다.

유의확률은 자기감정 인식 0.026, 정서표현 0.006으로 유의수준 0.05 보다 작으므로 차이가 있다. 그러나 정서조절 0.298, 감정이입 0.061, 정서활용 0.833으로 유의수준 0.05 보다 크므로 유의한 차이가 아닌 것으로 검증되었다.

표 26. 농·어촌 초등학교 3학년 감성지능 사전-사후 차이 검증

구분	총점	평균		표준편차		상관계수	t-값	유의확률
		사전 (n=50)	사후 (n=50)	사전 (n=50)	사후 (n=50)			
자기감정 인식	14	8.44	9.22	2.643	2.073	.503	-2.297	.026
정서조절	20	11.52	12.10	4.032	2.852	.400	-1.052	.298
정서표현	12	7.44	8.62	2.779	1.615	.224	-2.894	.006
감정이입	14	7.98	8.88	3.323	2.353	.355	-1.916	.061
정서활용	7	4.58	4.50	2.524	1.374	.168	.212	.833
합계	67	39.96	43.32					

농·어촌 학생들은 자기감정 인식, 정서표현에서는 미술놀이 학습 후 감성지능 지수가 상승하는 효과가 나타났고, 정서조절, 감정이입, 정서활용에서는 큰 차이

를 보이지 않는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 농·어촌 초등학교 3학년 학생들은 미술놀이 교수-학습을 통하여 자신의 감정을 잘 파악하고 구체화하며 새로운 것에 도전하기를 좋아하는 것을 알 수 있었다. 그러나 구체적 표현을 하는 시기의 아동들에게는 정서조절에 해당하는 미술놀이 교수-학습이 감정을 효과적으로 조절하는데 큰 영향을 주지 못한 것으로 보이고, 감정이입에서도 타인의 입장이 되어서 감정을 느낄 수 있는 기회가 한정됨으로 인해 유의한 차이를 낼 수 없었다. 또한 정서활용에서는 학습 후 평균이 감소하였는데 이는 협동작품을 하는 과정에서 지나친 경쟁심으로 인하여 역효과가 나타난 것으로 보인다.

이로 인해, 미술놀이 교수-학습의 감성지능에 영향을 주지만 농·어촌 학생들에게는 큰 효과를 보지 못한 것으로 보인다.

(3) 도심 초등학교 3학년 감성지능 사전-사후 차이 검증

도심 초등학교 3학년 학생의 감성지능 사전-사후 차이를 대응표본 t-검정으로 처리한 결과는 아래의 표 27과 같다.

여기서 두 변수의 상관관계가 얼마인지 나타내 주고 있는 상관계수는 자기감정 인식 0.608, 정서조절 0.518, 정서표현 0.460, 감정이입 0.428로 다소 높은 상관관계가 있다는 것을 보여주고, 정서활용 0.232로 낮은 상관관계를 보이고 있다.

도심 학생들은 미술놀이 교수-학습의 감성지능 5가지 하위요소에 상관관계가 있는 것으로 판단되었다. 상관관계가 높은 만큼 미술놀이 교수-학습으로 인한 평균값이 상승폭도 농·어촌에 비해 큰 폭으로 상승함을 볼 수 있었다. 감정이입에서 평균값이 2.34점 상승하여 가장 많은 학습의 효과가 있었고, 정서활용에서는 평균값이 0.68로 가장 작은 학습의 효과를 보였다. 이와 같은 현상은 농·어촌 학생들에게서도 나타났는데 협동작품을 하는 과정이 타인을 존중하는 학습이기 때문에 이러한 경험이 적은 초등학교 3학년 학생들에게는 큰 효과가 나타나지 않은 것으로 보인다. 그러나 도심 학생들은 외부 환경으로부터 다양한 자극과 정보의 영향을 많이 받음으로 인해 미술놀이 교수-학습에 있어서도 빠르게 적응함을 볼 수 있다.

유의확률에서도 이를 증명해 주고 있는데 자기감정 인식 0.011, 정서조절 0.019, 정서표현 0.000, 감정이입 0.000, 정서활용 0.005로 유의수준 $p < 0.05$ 보다

작으므로 차이가 있는 것으로 판단된다.

표 27. 도심 초등학교 3학년 감성지능 사전-사후 차이검증

구분	총점	평균		표준편차		상관계수	t-값	유의확률
		사전 (n=50)	사후 (n=50)	사전 (n=50)	사후 (n=50)			
자기감정 인식	14	10.46	11.24	2.541	2.105	.608	-2.636	.011
정서조절	20	13.38	14.50	3.516	3.066	.518	-2.433	.019
정서표현	12	8.34	9.82	2.404	1.625	.460	-4.764	.000
감정이입	14	8.48	10.82	2.998	2.087	.428	-5.856	.000
정서활용	7	4.88	5.62	1.722	1.008	.232	-2.936	.005
합계	67	45.54	52.00					

따라서 본 연구에 제시된 미술놀이 교수-학습 과정안은 도심 초등학교 3학년 학생들에게서는 감성지능 5가지 하위요소인 자기감정 인식, 정서조절, 정서표현, 감정이입, 정서활용에서 영향을 미친다고 해석할 수 있다.

(4) 사후 두 집단 간의 감성지능 차이 검증

두 집단 간의 감성지능 사후 차이 검증 결과 아래의 표 28과 같다. 감성지능 5가지 하위요소인 자기감정 인식, 정서조절, 정서표현, 감정이입, 정서활용에서 유의확률이 0.000으로 유의수준 $p < 0.05$ 보다 작으므로 두 집단 간의 미술놀이 교수-학습 과정안을 학습하는데 차이가 있는 것으로 검증되었다.

표 28. 사후 두 집단 간의 감성지능 차이 검증

구 분	총점	평 균		표 준 편 차		t-값	유의확률
		농·어촌 (n=50)	도심 (n=50)	농·어촌 (n=50)	도심 (n=50)		
자기감정 인식	14	9.22	11.24	2.073	2.105	-5.123	.000
정서조절	20	12.10	14.50	2.852	3.066	-4.409	.000
정서표현	12	8.62	9.82	1.615	1.625	-3.900	.000
감정이입	14	8.88	10.82	2.353	2.087	-4.553	.000
정서활용	7	4.50	5.62	1.374	1.008	-5.255	.000
합 계	67	43.32	52.00				

본 연구 결과 두 집단 모두 미술놀이 교수-학습을 통해 감성지능이 향상되었지만 학습을 이해하고 해결하는데 정도의 차이가 있음을 알 수 있었다.

평균값의 상승폭이 자기감정 인식은 동일하게 상승하였고 다른 요소에서는 도심 초등학교 학생이 상승폭이 크게 나타나 도심 초등학교 3학년 학생들에게 학습의 효과가 더 있었다고 할 수 있는데 이는 많은 경험에 의한 결과의 차이로 보인다. 도심 학생들은 농·어촌 학생들에 비해 좀 더 미술놀이를 통해 감성지능의 함양될 수 있음을 보여주고 있는 결과였다.

그러나 큰 효과를 보지 못한 농·어촌 학생들을 위해서는 주제나 재료의 다양성만이 아니라 흥미를 이끌 수 있고, 자신을 표현하고 통제하며 조절할 수 있는 미술놀이 교수-학습 과정안을 개발하여 감성을 발달시킬 수 있도록 해야 할 필요성이 있다.

V. 결 론

현대는 다양한 분야에서 창의성과 감성을 필요로 하고 있으며 더 나은 삶을 영위하기 위한 발판으로 삼고 있다. 이에 따라 미술에서도 다양한 실험과 매체가 도입되면서 새로운 전환기를 맞고 있으며, 감성지능의 중요성도 더욱 강조되고 있다.

본 연구에서는 미술놀이와 감성지능과의 상관관계에서 오는 교육적 가치를 알아보고, 감성지능 5가지 하위요소인 자기감정 인식, 정서 조절, 정서 표현, 감정이입, 정서 활용으로 나누어 미술놀이 교수-학습 과정안을 개발하여 방과 후 미술반 아동에게 적용시켜 봄으로써 감성지능에 어떠한 영향을 미치는지 검증하고자 하였다.

또한 미술놀이 교수-학습 과정안 적용 전·후 '감성지능검사'를 통하여 미술놀이가 아동의 감성에 어느 정도 영향을 미치는지 분석 하였다. 본 연구의 주요 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 농·어촌의 초등학교 3학년 학생들은 학습을 통해 자기감정 인식, 정서 표현에서는 학습의 효과가 있었으나, 정서조절, 감정이입, 정서활용에서는 학습 후 큰 차이를 보이지 않았다.

둘째, 도심의 초등학교 3학년 학생들은 미술놀이 교수-학습 과정안 적용 후 감성지능 하위요소 5가지 모두에서 감성지능의 향상됨을 보였다.

이와 같은 연구 결과 두 집단에서 미술놀이 교수-학습 과정안을 해석하고 학습하는데 차이가 있었지만 감성지능을 향상시키는데 학습의 효과가 나타났음을 알 수 있다.

미술놀이 교수-학습을 통해 나타난 특징은 농·어촌이나 도심 학생들 모두 낮은 평균의 변화를 보인 정서조절 교수-학습처럼 추상적인 주제에 대해서는 난해한 모습을 보였지만, 정서표현에서와 같이 추상적이지만 형태가 제시되면 자신의

감정을 나타내는데 수월함을 보였다. 또한 가장 낮은 평균의 변화를 보인 정서활동 교수-학습에서는 협동학습에 익숙하지 않은 듯 경쟁심이 생기기도 하였는데 이는 혼자 문제를 해결하는데 익숙하기 때문에 오는 결과로 보인다. 두 집단의 다른 점은 농·어촌 아동들은 간결하고 주제의 특징만을 찾아 표현하는 반면 도심 학생들은 화려하고 장식적인 면을 강조하여 표현하는 경향이 보였다. 이는 환경적 영향을 배제할 수 없는데, 아동이 자주 보거나 접하는 기회가 바로 미술놀이 학습을 통해 나타난 환경적 요인이다.

미술은 감정, 정서, 창의성, 인격 등을 갖춘 사람으로 키우는데 기준이 되어야 하며 앞으로 교육현장에서는 감성지능의 중요성을 인식하여 후천적으로 개발·발전될 수 있도록 농·어촌과 도심 학생들에게 맞는 미술놀이 교수-학습을 개발하여 감성지능 향상에 도움이 될 수 있도록 힘써야 할 것이다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 고영희(1990), 「오른 뇌 방식으로 산다」, 서울:집현전.
- 김말숙(2008), 「아동발달개론」, 서울:학문사.
- 김명희(1993), 「놀이지도의 이론과 실제」, 서울:교문사.
- 김현주(2001), 「아동생활지도론」, 서울:학문사.
- 류재만(2004), 「초등 미술과 교수법」, 서울:교육과학사.
- 박정아(2004), 「유아 미술 활동지도」, 서울:창지사.
- 박화윤 외 2인(1996), 「엄마 아빠와 함께 즐기는 유아미술활동」, 서울:시간과공간사.
- 배재영(2002), 「아이들과 함께하는 재미있는 그림 그리기」, 서울:(주)우리교육.
- (2009), 「생각 뇌를 깨우는 그림 그리기」, 서울:미진사.
- 이성은(2003), 「아동문학교육 : 지식과 감성시대의 총체적 언어활동」, 서울:교육과학사.
- 유아교육연구회(1993), 「아이는 놀이로 배운다」, 서울:시간과공간사.
- 유아교육교재편찬회(1993), 「유아 놀이지도의 이론과 실제」, 서울:학문사.
- 윤영화 외 2인(1999), 「나는 지적인 사람인가 감정적인 사람인가」, 서울:학지사.
- 정광중 외 2인(2004), 「유아영재 언어기억 감성의 이론과 실제 IV」, 서울:청송.
- 한국미술교과교육학회(2003), 「미술교육 이론의 탐색」, 서울:예경.
- 허승희 외 2인(2002), 「아동의 상상력 발달」, 서울:학지사.
- Daniel Goleman저, 황태호역(1996), 「감성지능 : 성공과 행복은 IQ보다 EQ가 좌우한다!(하)」, 서울:비전코리아.
- Fergus P.Hughes저, 김광웅역(2006), 「놀이와 아동발달」, 서울:시그마프레스
- Willian Crain저, 송길연역(2005), 「발달의 이론」, 서울:시그마프레스

<학 위 논 문>

- 신미정(2005), “초등학생의 감성지능 계발을 위한 미술활동 프로그램 연구”, 부산

대학교 교육대학원.

이선화(2007), “놀이를 통한 미술 감상 지도 방안 연구:초등학교 3~4학년을 중심으로”, 한국교원대학교 교육대학원.

이정란(2002), “오감을 활용한 미술감성교육이 EQ에 미치는 영향:중학교1~2학년 중심으로”, 전북대학교 교육대학원.

조영미(1999), “미술활동을 통한 감성변화 연구”, 강릉대학교 교육대학원.

차승영(2006), “창의적 표현을 위한 미술교육연구:놀이체험을 통한 미술활동”, 성신여대 교육대학원.

<기 타 문 헌>

강애희(1999), “감성 계발 교육”, 제주도교육청, 교육제주104.

곽경주(2003), “(유아교육)감성 교육 프로그램 구안·적용을 통한 감성조절 능력 향상”, 교육제주도교육위원회 제119호.

김미선(2008), “미술과 지도방법 및 평가의 실제”, 안산:국립특수교육원.

김영근(1997), “역할극을 통한 감성교육”, 한국교육개발원, 교육개발107.

박종관(2000), “(교직원논단.2)EQ학습 개선이 인성에 미치는 영향”, 탐라교육원 제6호.

부희식(1997), “(교육논단)EQ를 높이는 敎育”, 교육제주도교육위원회 제97호.

안혜경(1997), “(그림이야기)예술-예민한 감성을 키워내 상호 이해를 도와 모두 그리고 각자의 행복을 추구하는 길”, 교육제주도교육위원회 제138호.

허철수(1988), “정서지능(EQ)의 하위 요소별 특성분석”, 제주청소년연구, 제주도 청소년종합상담실 제2집.

<ABSTRACT>

The Effects of Art Game on Emotional Intelligence
- With Focus on the 3rd Year Class of Elementary School -

Bo-Kyoung Park

Department of Art Education Major
Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea
Supervised by Professor Il-Sam Son

Due to the diverse and complex environment of modern society, social problems have been increasing and making researches on EI (Emotional Intelligence) have been gathering strength as the ways of solving such problems.

To diagnose the future of a society, what effects the educational system and the overall atmosphere of home, school and society have on the students should be examined. It can be fulfilled with not just high IQ (Intelligence Quotient) but appropriate harmony of emotion and rationality.

The emotional intelligence can have greater effects in art games in which diverse expressions can be made. Through art games, children can express their inner side diversely. Art games can cultivate the ability of children to understand art and heighten their creative power by providing them with the opportunity to gain access to themes, techniques, and materials of art. Thus the emotional intelligence can be further enhanced through art games.

This research was conducted on the elementary school students who were in the 3rd year class which is the transition period from the schematization stage to the peer group stage in the art development stage. This stage is the period in

which schematized expression is replaced by the realistic description as self-centeredness is disappearing and self-consciousness is further expanding.

Due to the development of vision and perception, students can perceive the forms of things well and express the relations with objects realistically as they see and feel them. As the 3rd year class of elementary school is the period in which students respond fast to visual and concrete things, if they are taught with emphasis being given on art games, it will enhance the effectiveness of emotion and provide the learners with essential experience and recognition.

The results of analyzing the differences in changes in EQ (Emotional Intelligence Quotient) of the 3rd year students of elementary schools in the farming and fishing villages and in the urban center before and after the art games were applied are summarized as follows.

First, there were no differences in the expression of emotion, empathy, and emotion utilization before the experiment between the two groups, but there were differences in the emotion recognition and the emotion adjustment between the two groups.

Second, it was found that there were correlations in the recognition of self-emotion, emotion adjustment, emotion expression, and empathy in the group of the 3rd year class students of elementary schools in the farming and fishing villages, but it was proved that there were hardly correlations in the emotion utilization. Also in the recognition of self-emotion and the emotion expression, the emotional intelligence quotient was enhanced, showing that the art games were effective in learning. However, there were no big differences in the emotion adjustment, empathy, and emotion utilization. But in the group of 3rd year class students of elementary schools, it was verified that there were correlations in the 5 subordinate factors of emotional intelligence. The learning with art games was found to be effective in enhancing the emotional intelligence quotient since the recognition of self-emotion, emotion adjustment, emotion expression, empathy and emotion utilization were found to be less than the significance level of 0.05.

Third, after the experiment, the significance probability was 0.000, showing that there were differences in all the items of the 5 subordinate factors of emotional intelligence between the two groups.

Based on these results, it can be said that the group of students in the urban center are influenced more through art games than the group of students in the farming and fishing villages.

Based on the results of analyzing through the emotional intelligence test, the development of teaching and learning programs of the art games are needed so that the students in the farming and fishing villages can have interest, that is different from the interest of the students in the urban center, and to know themselves and others, with regard to the 5 subordinate factors.

Researches on the teaching and learning programs of the art games should continue to be made so that students can recognize the importance of emotional intelligence and choose and use diverse themes and materials. It will also be helpful for the children to participate in art activities with interest and to enhance their emotional intelligence quotient.

* A thesis submitted to the Committee the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2010. 8

감성지능(E·Q) 검사

본 검사지는 미술놀이가 감성지능에 미치는 영향에 대한 기초 자료를 얻고자 개발된 검사지로 서울대학교 교육연구소 문용린(1999)교수가 개발한 '감성지능표준검사' 도구입니다.

질문에 대해 느끼고 생각하고 행동하는 대로 솔직하게 응답해 주시면 감사하겠습니다.

본 검사지는 연구 목적으로만 사용되는 것입니다.
감사합니다.

2009년

제주대학교교육대학원 미술교육

박보경

초등학교 _____ 학년 _____ 반

이름 : _____ (남 • 여)

다음 중 자신과 더 가깝다고 생각하는 번호에 ○표 하세요.

1. 나는 조회 때 선생님의 표정만 봐도 오늘 선생님의 기분이 어떤지 알 수 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

2. 나는 목소리와 말투만 들어도 그 사람의 기분이 좋은지, 나쁜지 알 수 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

3. 평소에 마음에 드는 친구에게 반갑게 인사하고 싶지만 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

4. 나는 내 기분이나 감정이 어떤지 정확하게 알 수 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

5. 나는 내가 화가 났는지 짜증이 났는지 잘 구별할 수 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

6. 나는 내가 슬픈지, 부끄러운지 잘 구별할 수 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

7. 나는 내가 싫증이 났는지 불안한지 잘 구별할 수 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

8. 나는 내가 마음이 뿌듯한지, 신나는지 잘 구별할 수 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

9. 친구도 없이 외톨이로 혼자 다니는 아이를 보면 불쌍하게 느껴진다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

10. 엄마가 나를 꼭 안아주실 때, 나도 엄마를 안아드리고 싶지만 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

11. 내 짝이 상을 받거나 칭찬을 받아서 좋아하는 것을 보고, 나는 속으로는 축하해주고 싶었지만, 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

12. 내 친구에게 슬픈 일이 생겼을 때, 나는 속으로는 그 친구를 위로해 주고 싶지만 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

13. 몸이 약한 친구를 보면 불쌍하고 걱정이 된다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

14. 친구가 선생님께 칭찬을 받고 좋아하면 나도 기분이 좋아진다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

15. 엄마나 친구가 기분이 나쁘면 나도 기분이 안 좋아진다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

16. 친구가 별을 받는 것을 보면 나도 야단맞은 것 같아 기분이 나빠진다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

17. 나에게 어려운 일이 생겨서 내 친구가 도와주었을 때, 나는 속으로는 고맙다고 말하고 싶지만 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

18. 평소에 좋아하는 선생님을 보았을 때, 나는 속으로는 달려가서 인사를 하고 싶지만 그렇게 하지 못한 적이 있다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

19. 울면서 학교에 가는 아이를 보면 나도 기분이 안 좋아진다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

20. 육교나 지하철에서 거지를 보면 마음이 아프고 불쌍하다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

21. 나는 우울할 때 즐거웠던 기억을 떠올려 보려고 노력한다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

22. 나는 평소에 기분을 좋게 가지려고 애쓰는 편이다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

23. 내가 열심히 한 숙제가 없어져서 속상할 때, 어떤 마음이 드나요?

- ① 나는 속상하지만 빨리 잊고 숙제를 다시 시작할 수 있다.
② 나는 잃어버린 숙제가 자꾸 생각나서 다시 하기 싫어진다.

24. 시험공부를 해야 하는데 엄마 친구 분들이 집에서 큰 소리로 이야기하고 계실 때, 어떤 마음이 드나요?

- ① 나는 시끄러워도 할 수 있는 공부를 해야겠다고 생각한다.
② 나는 엄마 친구들 때문에 시험을 망칠 것 같아서 짜증이 난다.

25. 나는 기분이 나쁜 일은 빨리 잊으려고 애쓰는 편이다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

26. 나는 행복한 순간의 느낌을 오래 간직하려고 노력한다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

27. 나는 일이 잘 안되어도 실망하지 않으려고 애쓴다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

28. 나는 다른 사람에게 좋은 인상을 주기 위해서 웃차림을 단정하게 하려고 애쓴다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

29. 친구와 내가 똑같이 잘못을 했는데도 선생님이 나만 야단치실 때 어떤 마음이 드나요?

- ① 나도 잘못했으므로 선생님의 야단을 기꺼이 받아들인다.
② 나만 야단치시는 선생님이 밋고 화가 난다.

30. 시험을 망쳐서 기분이 나쁠 때, 주로 어떻게 하나요?

- ① 오늘 시험은 빨리 잊고 내일 볼 시험공부에 집중할 수 있다.
② 오늘 본 시험이 자꾸 떠올라서 공부가 잘 안 된다.

31. 짝의 기분이 안 좋아 보일 때, 나는 조심스럽게 행동한다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

32. 다른 사람에게 좋은 인상을 주기 위해 나는 늘 웃으려고 노력한다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

33. 어머니(아버지)가 화 나셨을 때, 나는 잘 못하는 일이 없도록 조심한다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

34. 친구가 슬퍼 보일 때, 나는 기분을 좋게 해주려고 노력한다.

- ① 항상 그렇다 ② 가끔 그런 편이다 ③ 그렇지 않다

35. 내가 싫어하는 친구와 짝이 되면 어떻게 하나요?

- ① 그 친구의 좋은 점을 찾아보려고 노력한다.
② 그 친구와는 놀지 않고 다른 친구와 친하게 지낸다.

36. 나에게 대해 나쁜 이야기(욕이나 헐담)를 하는 사람이 있어서 기분이 나쁠 때, 어떻게 하나요?

- ① 기분을 바꿀 수 있는 다른 생각을 하려고 노력한다.
② 그 사람을 찾아가서 화를 내거나 따진다.

37. 내일이 시험인데 너무 덥고 졸려서 짜증이 날 때, 어떻게 하나요?

- ① 열심히 공부하는 친구들을 생각하면서 더 열심히 공부한다.
② 지금 공부해도 잘 안 될 것이므로 그냥 쉬거나 잠을 잔다.