석사학위논문

창의적인 아동미술표현을 위한 조형놀이 프로그램에 관한 연구

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

문 지 윤

2008년 8월

창의적인 아동미술표현을 위한 조형놀이 프로그램에 관한 연구

지도교수 강 민 석

문 지 윤

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2008년 8월 일

문지윤의 교육학 석사 학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ ㊞

위 원 _____ ㊞

위 원 _____ ㊞

제주대학교 교육대학원

2008년 8월

A Study on the Craft Programs for Creative Art Expression

Mun-ji yun

(Supervised by professor Min-seock Kang)

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

2008. 8.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Min-seock Kang, Prof. of Art Education

Department of Art Education

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION

CHEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

창의적인 아동미술표현을 위한 조형놀이 프로그램에 관한 연구

문 지 윤

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 강 민 석

빠르게 변화하는 현대사회에서 살아가는 아동들은 인간성 상실, 도덕성이 결핍된 사회 풍조 속에서 급격한 정서변화와 불안감을 안고 살아가고 있다. 이러한 아동들에게 전인교육의 측면에서 정서교육과 자아 존중감 형성은 무엇보다 필요한 과제이다.

인간의 감정과 정서를 어느 교과보다 많이 다루는 미술교과는 인간의 정신세계를 올바른 방향으로 이끌기 위해 더욱더 중요시되어야 한다.

하지만, 미술교육은 오랜 전통을 가진 기능중심의 미술수업, 교사주도형 학습형태에 안주하여 시대의 변화에 대응하는 노력을 소홀히 하고 있다. 이러한 시대에 맞지 않는 수업은 다양한 개성을 추구하는 오늘날의 아동들에게 그들의 사고와 정서를 자유롭게 표현해나갈 수 있는 길을 열어주지 못하며 오히려 미술에 대한 흥미와 관심을 위축시키는 결과를 초래하기도 한다.

따라서, 아동에게 창의적이고 적극적인 자세로 밝고 긍정적인 삶을 살아갈 수 있도록 하기 위해 새로운 수업방법인 조형놀이를 제시하고자 한다. 조형놀이는 놀이의 형식을 교육에 연관지어 관찰하고 흉내 내어 자유롭게 탐색하는 미술적 놀이로, 흥미와 표현의 욕을 유발시켜 창조적인 분위기를 조성해 줄 수 있다.

초등학교 1,2 학년에게 올바른 지도 방향과 동기를 부여할 수 있는 조형놀이 프로그램을 제시하고자 다음과 같은 내용으로 연구하였다.

첫째, 미술교육과 창의성에 대한 다양한 측면들을 탐색하였다.

둘째, 조형놀이의 특성과 교육적 의미를 살펴보았다.

셋째, 조형놀이의 프로그램을 재료나 평면기법을 통한 조형놀이, 입체나 평면위에 변형을 통한 조형놀이, 다른 예술분야나 교과와의 통합을 위한 조형놀이 등의 실제수업을 통하여 적용시켜 보았다.

넷째, 조형놀이 수업을 한 후, 아동의 조형놀이에 대한 설문지 결과를 조사하고 분석하였다.

다섯째, 앞으로의 조형놀이의 지도방향과 교사의 역할을 제시하였다.

본 연구 결과 조형놀이의 학습을 아동의 특성과 흥미에 맞게 구성하면 보다 재미있게 다양한 체험을 하고 표현할 수 있으며, 내면의 세계를 자연스럽게 표출하는데 효과적이다. 또한 아동들이 자신의 삶 속에서 미적대상을 찾아 가치를 발견하며 창의성을 지닌 인간으로 이끄는데 큰 역할을 한다. 그러므로 즐겁고 다양한 체험위주의 지속적인 수업연구를 통해 미술수업의 질을 향상시키려는 노력이 계속되어야 한다.

JEJU NATIONAL UNIVERSITY · SINCE 1952 · 제주대

※ 본 논문은 2008년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

목 차

국문초록 ····· i

Ⅰ. 서론 ····· 1

Ⅱ. 창의적 조형놀이의 이론적 배경 ····· 3
1. 미술교육에 있어서의 창의성의 의미 ····· 3
2. 조형놀이의 개념과 특성 ····· 9
3. 조형놀이의 교육적 의미 ····· 11

Ⅲ. 창의적 조형놀이의 프로그램의 실제 ····· 14
1. 조형놀이 교육에 대한 교과서 내용과 분석 ····· 14
2. 창의적 조형놀이 지도 프로그램 ····· 16
3. 조형놀이 프로그램에서 교사의 역할 ····· 42
4. 조형놀이 프로그램을 위한 바람직한 환경 ····· 43

Ⅳ. 프로그램 실시 결과 분석 ····· 46
1. 프로그램 실시 방법 및 절차 ····· 46
2. 프로그램 실시 결과 분석 ····· 47

Ⅴ. 결론 ····· 55

참고문헌 ····· 57
참고그림 ····· 60
Abstract ····· 63
부록 ····· 65

표 목 차

<표 1> 초등학교 즐거운 생활 내용 체계 ····· 15
<표 2> OHP 필름(film)과 쿠킹호일을 이용한 피카소 작품 따라잡기 ····· 19
<표 3> 목탄으로 그리는 소화기 ····· 20
<표 4> 잡지 그림 연상하여 꾸미기 ····· 21
<표 5> 비누방울로 바다 속 표현하기 ····· 22
<표 6> 모자이크를 통한 나만의 성 그림 ····· 23
<표 7> 허수아비 풍경 ····· 24
<표 8> 나뭇잎을 응용한 동물 꾸미기 ····· 25
<표 9> 신나는 불꽃놀이 ····· 26
<표 10> 톱니를 연상한 모빌 만들기 ····· 28
<표 11> 우드락을 활용한 우주여행 ····· 29
<표 12> 종이죽을 이용한 탈 만들기 ····· 30
<표 13> 움직이는 사람 ····· 31
<표 14> 지점토 인형 ····· 32
<표 15> 천연염색 ····· 33
<표 16> 곡식을 사용하여 곤충 표현하기 ····· 34
<표 17> 동요를 듣고 느낌 표현하기 ····· 36
<표 18> 내가 존경하는 위인 ····· 37
<표 19> 동화 듣고 그리기 ····· 38
<표 20> 까치와 호랑이 ····· 39
<표 21> 만화 캐릭터 그리기 ····· 40
<표 22> 걸리버 여행기 ····· 41
<표 23> 조형놀이 프로그램의 연구 절차 ····· 46
<표 24> 연구 대상자의 일반적 특성 ····· 48
<표 25> 다른 수업과 비교해 본 미술교과에 대한 흥미도 ····· 49
<표 26> 그리기와 만들기에 대한 흥미도 ····· 49

<표 27> 미술작품 제작 방법에 대한 흥미도 ····· 50
<표 28> 자료 제시에 관한 주제 이해 ····· 51
<표 29> 만들기 재료에 대한 분석 ····· 52
<표 30> 작품 감상활동에 대한 흥미도 분석 ····· 53
<표 31> 작품 제작의 자신감에 대한 분석 ····· 53

JEJU NATIONAL UNIVERSITY · SINCE 1952 · 제주대

그 림 목 차

<그림 1> OHP 필름(film)과 쿠킹호일을 이용한 피카소 작품 따라잡기 ····· 59
<그림 2> 목탄으로 그리는 소화기 ····· 59
<그림 3> 잡지 그림 연상하여 꾸미기 ····· 59
<그림 4> 비누방울로 바다 속 표현하기 ····· 59
<그림 5> 모자이크를 통한 나만의 성 그림 ····· 59
<그림 6> 허수아비 풍경 ····· 60
<그림 7> 나뭇잎을 응용한 동물 꾸미기 ····· 60
<그림 8> 신나는 불꽃놀이 ····· 60
<그림 9> 톱니를 연상한 모빌 만들기 ····· 60
<그림 10> 우드락을 활용한 우주여행 ····· 60
<그림 11> 종이죽을 이용한 탈 만들기 ····· 60
<그림 12> 움직이는 사람 ····· 61
<그림 13> 지점토 인형 ····· 61
<그림 14> 천연염색 ····· 61
<그림 15> 곡식을 사용하여 곤충 표현하기 ····· 61
<그림 16> 동요를 듣고 느낌 표현하기 ····· 61
<그림 17> 내가 존경하는 위인 ····· 61
<그림 18> 동화 듣고 그리기 ····· 62
<그림 19> 까치와 호랑이 ····· 62
<그림 20> 만화 캐릭터 그리기 ····· 62
<그림 21> 걸리버 여행기 ····· 62

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 미술교육은 과학시대에 대처하여 '미술을 통한 인간형성'의 교육 입장을 강조한다. 즉 감성적 체험에 의한 인식과정을 통하여 전인적인 인간형성에 기여하고자 한다.

그러나 우리나라의 미술교육은 아동을 바람직한 방향으로 성장할 수 있도록 도와주는 교육이라기보다는 주어진 교육과정 속에서 제한된 활동을 시키는 수동적인 교육적 자세를 보여주고 있다.

미술교과는 그 어느 교과보다도 아동을 자유롭게 한다. 아동에게 미술은 자율적인 자신만의 상상의 세계를 마음껏 보여줄 수 있는 자기만의 공간이다.

이러한 의미를 생각해 볼 때, 아동들의 표현능력을 길러주고 정서적으로 보다 풍부하고 창조적인 분위기를 조성해 줄 수 있는 미술활동의 방법 중 하나로 조형놀이를 들 수 있다. 놀이에 미술을 도입한 조형놀이는 어떠한 간섭이나 강요없이 자유롭게 탐색하여 표현하는 즐거운 활동으로 자신의 감정을 스스럼없이 드러내면서 동시에 그 속에서 인격형성을 꾀하는데 있다.

따라서 아동의 조형 활동이 표현하고자 하는 내면의 세계를 자유로운 자기표현을 통하여 기쁨과 자신감을 가지며 창의적인 표현이 되도록 탐구적이며 통합적인 미술지도의 제시가 요구된다.

본 연구에서는 기존의 일방적인 학습으로 인해 창의성이 감퇴되기 쉬운 초등학교 아동들을 대상으로 조형 활동에 대해 자발적인 마음으로 참여할 수 있도록 호기심과 동기유발을 시켜주어 조화로운 인격형성을 육성하는데 도움을 주고자 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구에서는 아동의 창의성 향상을 보다 효율적으로 개발할 수 있도록 하기 위해 이론적 접근과 아동미술의 표현을 위한 조형놀이 프로그램을 다음과 같은 절차에 따라 연구하였다.

첫째, 미술교육에 있어서 창의성이 갖는 개념과 의미를 문헌 연구를 통해 체계적으로 살펴보았다.

둘째, 아동의 조형놀이의 특성과 교육적 의미 등을 제시하고 놀이를 통한 조형표현이 아동의 창의적인 미술표현과 관계가 있음을 연구하였다.

셋째, 조형놀이 교육에 대한 초등학교 1·2학년 교과서 내용을 분석하였다.

넷째, 초등학교 저학년 아동에게 적용시킬 수 있는 조형놀이 프로그램을 탐색하여 지도방안을 제시하였다.

다섯째, 실험 학습을 토대로 창의적인 미술표현을 위한 조형 활동의 진행 방향과 교사의 역할에 관한 지도방안을 살펴보았다.

본 논문은 문헌자료와 선행 연구를 토대로 아동미술교육에 대한 전반적인 이론을 고찰하고, 이를 바탕으로 창의적인 표현으로 이끌어 낼 수 있는 조형놀이 프로그램을 적용한 후 그 결과를 분석하였다.

실험 수업에 활용한 조형놀이 프로그램은 미술 교육 문헌과 연구자의 미술교육 현장 경험을 토대로 제시하였다. 본 연구방법은 제주시 방과 후 학교 미술부 초등학교 1· 2학년 아동 42명(남 19명, 여 23명)을 대상으로 2007년 4월부터 12월까지 9개월 동안 일주일당 2시간씩 총 21개의 프로그램을 실시하였다. 실험수업 결과에 관한 조사는 설문지 조사 방법을 활용하였으며, 이를 바탕으로 전반적인 미술수업에 대한 흥미도, 표현방법, 참여태도 등을 분석하여 연구하였다.

Ⅱ. 창의적 조형놀이의 이론적 배경

1. 미술교육에 있어서의 창의성의 의미

창의성은 학습에 의해 향상 될 수 있으며, 반대로 가지고 있는 창의적인 잠재력은 사용하지 않을 때 감소한다고 한다. 따라서 초등학교 미술교육은 창의성을 강화하고 촉진 시킬 수 있는 교육활동이 제공되어져야 한다. 흔히 예술계에 종사하는 사람들을 창의적인 사람들이라고 일컫는 경우가 대부분인데 이는 미술교육이 창의성 교육의 원천임을 뒷받침 한다. 곧 창의성을 기르는데 미술교육이 중요한 역할을 하고 있다는 것을 의미한다.

1) 창의성의 개념

창의성의 개념은 사람에 따라 의미가 다르게 쓰여 지고 있으나, "일반적으로 창의성은 창의력과 독창력, 창조적 재능 등을 포함하는 의미를 가지고 있으며"[1] "독특하고 다양한 아이디어를 산출하는 정신적인 능력을 말하기도 한다."[2]

창의성에 대한 개념 파악을 위해 여러 학자들의 정의를 살펴보면 다음과 같다.

"창의성이 실제 학문적 관심의 중심으로 들어온 것은 길포드(Guilford)[3]에 의해서였다. 그는 창의성이 새롭고 신기한 것을 낳는 힘이라고 말하면서 창의성을 지적 특성인 사고력으로 보고 창의성의 요인으로서, 어떤 문제에 대한 감수성과 사고의 유창성, 사고의 융통성, 사고의 독창성, 사고의 치밀성 등을 들고 있다.[4]"

---

1) 이규선, 김동명, 전성수(1994),「미술교육학 개론」, 서울:교육과학사, p.49

2) 김말희(2001), "창의적인 회화표현력 신장을 위한 발상지도 방법 연구", 전북대학교 교육대학원 석사 학위논문, p.6

3) 길포드(Guilford, 1982 -1885):창의성이 포함된 지적구조모형을 제시하며 그중 확산적사고가 창의성의 중요한 지침이 된다고 주장하였다. 창의성을 구성하는 사고의 요인을 유창성, 융통성, 독창성으로 구성하였으며, 창의성성에 있어 지적능력을 강조하면서 지적능력의 하위요소 중 확산적 사고가 창의성과 관련이 있다고 하였다.

4) 윤종건 저(1991),「창의력」,서울:정민사, p.17

“머슬로우(A.H. Maslow)[5]는 창의성을 개인적인 것과 사회적인 것으로 분류하였는데 개인적인 창의성은 개인에게 있어서 새로운 가치, 경험 및 창조의 기쁨을 주는 것으로써 자기의 실현을 의미하고, 사회적인 창의성은 개인 뿐 만 아니라 사회적으로도 새로운 가치를 지닌 것으로 발명가, 예술가, 과학자 등의 특수한 사람에게서 볼 수 있는 재능을 말한다.”[6] 자기실현을 위한 부단한 노력과 경험의 누적에서 사회적인 창의성은 점차 길러 질 수 있다는 것이다.

“로웬펠드(V.Lowenfeld)[7]는 세계의 미술교육에 가장 광범위하게 영향을 미친 사람으로 이론과 실천을 겸비하여 창의성 중심의 미술교육을 전파시켰으며, 창의성을 새로운 것을 만들어 내는 능력으로 보고 있으며, 어떤 경우에는 남과는 다른 사고방식을 의미한다고 언급했다.

토랜스(Torrance,1972)[8]는 창의성을 기존의 지식들을 조합시켜 가능한 해답들을 만들어 내는 것으로, 이와 같은 해답들을 통해 실제로 적응해 나가는 정신적 과정으로 보았다.”[9]

이들 학자들의 연구 내용에서도 알 수 있듯이 미술교육에서 창의성의 개념은 하나의 목적으로 고려해야 할 만큼 매우 중요한 개념으로 보고 있으며 창의성을 새로운 사고, 새로운 방법의 발견, 새로운 형태의 창조 등 새로운 것을 생각하고, 찾아내고, 만드는 것이라고 정의 내리고 있다.

이것은 창의성을 “백지 상태에서 번뜩이는 그 무엇이 아니라 다양한 정보와 경험의 축적에 의한 많은 사고 과정 속에서 이뤄지는 것”[10]임을 강조하는 것이다.

그러므로 교육에서도 창의성 개발을 단순한 기회만 제공하는 방임에 의한 것

5) 머슬로우 (Abaham H. Maslow :1908~1970):미국의 심리학자,철학자,인본주의 심리학의 창설을 주도하였으며, 기본적인 생리적 욕구에서부터 사랑, 존중 그리고 궁극적으로 자기실현에 이르기까지 충족되어야 할 욕구에 위계가 있다는 욕구 5단계설을 주장하였다. 5단계 중 마지막 단계인 자아실현이 창의성과 중요한 연관이 있다고 설명하며 창의성을 자아실현의 정도에 달려있다고 주장하였다.

6) A.H. Maslow, 이영선 역(1982),「존재의 심리학」, 이화여대 출판부, p.212

7) 로웬펠드 (V. Lowenfeld:1903~1960, 오스트리아):로웬펠트는 프로이드의 영향을 받아 심리학적 연구방법을 미술교육연구에 적용하였다. 심리학적 지식과 배경을 토대로 어린이의 발달단계와 시각형, 촉각형 이론을 확립하였으며, 어린이의 작품 속에 나타난 자기표현과 창의적 가능성에 대해 연구하였다.

8) 토랜스(Torrance):미국의 유명한 심리학자로 1950~60년대에 창의성에 관한 많은 연구활동, 창의성 지능모형 개발 창의성 검사 연구 개발(TTCT),창의성의 개념을 능력 요인 이외에 지적기능 및 동기를 포함시켰다.

9) 김용권 저(2006),「신 개념 미술교육론」, 학연사, p.36

10) 이규선 외 5명(2000),「미술교육학」, 교육과학사, p.40

이 아니라 과학적이며 체계적인 프로그램과 지도에 의해 효과적으로 계발 될 수 있다는 사실을 분명하게 전제로 받아들여야 할 것이다.

2) 창의성 교육의 필요성

세계는 많은 변화를 겪고 있으며, 수많은 정보가 쏟아지는 시대를 주도하기 위한 신 교육체제에서 교육 내용의 핵심은 창의성교육과 인간성 교육에 달려 있다.

우리나라를 비롯한 세계 여러 나라에서는 창의성을 키우고 개발하는 것이 올바른 인성을 기르는 것과 더불어 교육의 중요한 목적이 된다. 학교 교육현장에서 가르치는 정규교과들은 개인의 창의성 개발이 교육과정의 중요한 영역으로 자리잡고 있으며, 정서함양, 창의성 계발은 모든 교과나 인간의 여러 활동과 관계가 있다.

"교육에서는 문화의 계승과 아울러 문화의 창조라는 미래의 기능이 있으므로 창의성 개발은 창의적인 인간 육성의 측면에서 교육의 중요한 기능의 일부분을 차지한다. 우리 교육의 현안 문제에서는 한국 교육의 개혁안을 발표하여 지금까지 산업화에 기여했던 우리의 양적 성장 중심의 교육을 가지고서는 고도의 창의력과 높은 품격을 지닌 인간을 요구하는 신 한국인을 길러낼 수 없다며 창의성 교육의 필요성을 이야기 하고 있다."[11] 이는 지금까지의 우리의 교육은 지식을 주입시켜 창의적 사고를 막는 주입식 교육이었고 이로 인해 인간의 감성과 창의성 등은 소홀히 다루어져 왔기 때문이다.

과거에는 창의성이 유전적 특성이며, 몇몇 뛰어난 천재들과 영재들만이 누릴 수 있다고 생각했으나 창의성의 차이는 타고난 재능만이 아니라 노력의 차이에 따라 달라질 수 있다. 그리고 미래사회를 살아갈 학생들에게 창의력은 무엇보다 중요하다. 모든 것이 하루가 다르게 변화하고 있는 현대에서의 창의성은 학교에서 배운 지식과 경험만으로는 환경의 변화에 제대로 적응할 수 없기 때문이다.

창의성은 늘 새롭고 가치로운 것을 자기 나름대로 찾고 만들 수 있는 창의적인 자세로 단조롭고 따분한 생활을 벗어나 날마다 즐거운 삶이 될 수 있게 끔하며, 가정이나 직장생활의 활력소로서도 중요한 역할을 하고 있다.

---

11) 임은성(2005), "아동미술교육에 있어서 창의력 신장을 위한 지도방안에 관한 연구", 원광대학교 교육대학원, p.34

즉, 창의성은 우리가 속해있는 사회의 발전과 개인의 자아실현, 생존을 위해 꼭 필요한 요소이며, 지금의 교육현실에서 미래사회가 가장 필요로 하는 것은 바로 창의성 교육의 중요성이라는 것을 인식해야한다.

3) 창의성 중심 미술교육론

미술교육은 우리 모두에게 내재하는 잠재적인 창의성을 신장하거나 개발하고자 한다. 창의성은 누구에게나 잠재되어 있는 보편적인 능력이며, 모든 교과가 함께 추구하는 특성이지만, 미술교과에서는 미술이 새로움의 표현이라는 특유의 성격으로 인하여 자기만의 자유롭고 독창적인 생각과 시각으로 스스로를 표현하는 것을 뜻한다.

"모든 아동들은 창의성을 가지고 있으며, 미술교육을 통해 잠재되어 있는 창의성을 계발시켜 주어야 하고, 미술교육의 가장 중요한 목표는 창의적인 사고의 주체인 개인을 발달시키는 것이라고 보았다. 인간의 상호관계에서 파생되는 갖가지 문제들과 인구의 증가, 국제사회에 대한 새로운 이해, 급격한 기술 변화에서 기인하는 여러 문제들은 교육을 통해 창의성을 개발해야 한다는 것을 보여준다는 입장이며, 창의성을 올바르게 기르는 교육이 바로 미래사회를 위한 교육이라고 보는 것이다."[12]

"창의성 중심 미술교육은 기능 중심 미술교육에 대한 반발로 대두된 이론으로써 여러 면에서 그와는 상이한 특징을 나타낸다. 그 대표적인 특징으로서 자유로운 자기표현의 추구와 미술을 통한 창의성을 육성, 표현과정의 중시 등을 들 수 있다. 먼저 창의성 미술교육에 가장 중요한 전제는 자유로운 자기표현의 보장에 있다. 이것은 어린이들의 마음이나 생각이 어른들과는 다른 것처럼 어린이의 미술표현도 어른들의 미술과도 다를 수밖에 없다는 가정 하에 이루어 진 것이다."[13]

"창의성 미술교육은 19세기 말부터 20세기에 걸쳐 미술교육의 중심이 된 사상으로, 창의성이란 말은 19세기 말부터 미술교육에 등장하여 치젝(Cizek.F)[14]이

12) 드웬펠드, 브리테인, 서울교육대학교 미술교육연구회 역(2004),「인간을 위한 미술교육」, 미진사, p.31

13) 고숙자 외 12명(2003),「미술교육론 이론의 탐색」, 예경, p.265

14) 치젝(Cizek.F:1865~1946. 오스트리아): 치젝은 조형교육을 통하여 아동중심주의를 실천한 교육자로 임화(臨畵)나 모사(模寫)뿐 아니라 대상의 사생, 원근법의 지도도 배제하고 어린이는 태어날 때부터 창조할 수 있는 능력을 갖고 있다고 주장하며 오직 어린이의 자발적인 표현법을 계발시키는데 중점을 두었다.

자주 사용했으며, 리드(Read. H)[15]와 로웬펠드에 이르러 미술교육의 가장 중심되는 개념으로 자리하였는데, 이들 학자들의 주장을 살펴보면 다음과 같다.

먼저, 치젝은 미술활동은 어린이의 창의적 상상력이 바탕이 되어야 한다고 강조하며, 자유로운 자기표현에 의한 미술교육의 실천은 세계 미술교육의 흐름을 창조주의 미술 교육사조로 바꾸어 놓는 직접적인 계기가 되었다.

다음, 리드도 역시 자유로운 자기표현을 통한 창의성 육성을 강조하고 '미술을 통한 교육'에서 찾고자 하였다. 이는 미술이 교육의 수단이 됨으로써 미술을 통하여 어린이의 창의적인 성장을 도모하고자 했던 것이다."[16]

이상의 학자들이 제시한 창의성 미술교육은 '결과'보다는 '과정'과 다양한 동기유발, 경험의 제공, 재료의 제시 등을 중요시 하고 있다. 미술활동 과정에 아동은 문제 해결을 하기 위해 자신들의 상상을 활용하게 되며 아동들은 문제를 해결하고 표현을 마무리할 때 자기 스스로 판단하는 방법을 배우게 된다.

이처럼 미술이 창의성을 기르는 데 적합한 것을 알 수 있지만 때때로 창의성 계발의 중요성을 무시하고 표현기능중심을 강조하여 표현결과만을 강조하기도 한다.

현재의 미술교육은 학생들이 타고난 감수성을 보다 자유로운 분위기 속에서 미적 체험으로 승화시키는 것이 아니라 획일화된 방법으로 주눅 들고, 타고난 미적감성마저도 말살시키는 것으로 많은 교육자들에게 지적받고 있다.

대부분의 미술수업 과정에서는 아동의 개인적인 능력에 맡겨버리거나 예시물을 베껴 그리는 것이 일반화 되어 버렸고, 교사가 임의적인 도움을 줌으로써, 표현기교는 뛰어나지만 창의성을 계발하는 데 있어 어려움을 초래하고 있다.

이러한 맥락에서 창의성 미술교육에 부합하기 위해서는 결과물만을 강조하여 손재주만을 기르는 것이 아니라 미술이 창의성을 계발하기 위해 적합한 과목이라는 것을 재인식하고 인간의 조화로운 성장을 돕고 아동의 잠재된 창의성을 계발하는 도구로 보아야한다. 또한 예술과 과학의 발달이 주로 창의력의 산물이기

---

15) 리드 (Read. H:1893~1968, 영국):영구의 시인, 문화비평가, 미술 비평가이며 예술 교육론자였다. 현대사회적 질병의 근원은 개인이 가지고 있는 자발적인 창조력의 억압에 있다고 생각을 갖고, 대부분의 어린이들에게 본래 갖추어져 있는 창조력을 육성함으로써 아동들을 분열되지 않은 균형 잡힌 인격으로 성취시키고 더 나아가서 공동사회의 내부에서 인격완성을 실현할 수 있다고 생각하였다.

16) 김용권, 전게서 , pp.51-53

에 교육에 있어 창의성 계발은 매우 중요하며 그에 가장 적합한 교과가 미술이라고 할 수 있다.

따라서 미술교육의 방향과 창의성에 대한 검토에 비추어 미술교육에서의 창의성에 대한 바른 접근은 다음과 같다.

"첫째, 창의성은 자유롭게 많은 기회를 부여한다고 해서 효과적으로 계발되기보다는 체계적이고 합리적인 교육에 의해 효율적으로 계발된다는 것이다.

둘째, 창의성은 백지 상태처럼 아무 것도 모르는 상태에서는 전혀 계발되지 않는 다는 점이다.

셋째, 창의성은 새로운 사고와 발견, 그리고 새로운 형태의 창조 등 새로운 것을 생각하고 발견하고 만들어 낸다는 것과 관련있다는 것이다.

넷째, 창의성은 감수성, 독창성, 융통성, 유연성 등 민감하고 독특한 우연적인 사고 과정을 기본 성격으로 한다는 것이다.

다섯째, 창의성은 자유롭고 모든 생각을 존중하며 개방적인 분위기가 필요하다는 점이다."[17]

이처럼 창의성 중심 미술교육은 미술교육의 무게중심을 아동에게로 옮겨 놓았으며, 미술이 인간에게 중요한 것이며 교육에서도 없어서는 안 되는 것이라는 인식을 확산시키는데 큰 역할을 하였다. 그리고 그동안의 미술교육은 결과중심, 작품 중심이었지만, 창의성 중심 미술교육에 의해서 발달단계에 맞는 표현과정에서 창의성이 계발된다는 주장에 의해 표현과정과 발달과정이 아동표현을 위한 중요한 이슈로 부각되었다.

그러나 창의성은 창의성 중심 미술교육에서 자유롭고 자발적인 미술표현과 지나친 창의성 중시로 인해 미술활동에 있어서의 기초 기능의 부족을 초래하게 된다. 아동들에게 자유로운 표현활동의 기회를 부여하고 계속적인 새로운 재료를 활용하여, 표현결과보다 표현과정을 중시하며 간섭을 하지 않는 수업은 교사의 소극성이나 방임에 흐르기 쉽다. 따라서 방임에 가까운 무조건적인 표현중심의 수업방식에서 벗어나 적극적인 교사의 세심한 지도가 필요하다.

---

17) The Getty Genter for Education in the Arts, Beyond creating(1985) : The place for art in America's schools, Los Angeles : The J. Paul Getty Trust, pp.33~41

2. 조형놀이의 개념과 특성

1) 조형놀이의 개념

놀이는 유희이며 즐거움인 동시에 강제성 없이 자발적으로 이루어지며, 활동은 힘차게 몸을 움직이고, 어떤 일의 성과를 거두기 위하여 애쓰는 것을 뜻한다. 즉, 조형놀이는 “어린이의 주된 특성인 놀이 행위에 조형 활동을 계획하여 창의적인 표현으로 재구성하는 것”[18]으로, 놀이를 이용한 조형 활동이다.

아동들은 놀이를 통해 스스로 배우고 스스로 생각을 하게 된다. “프뢰벨(Froebel)[19]은 ‘놀이’를 적극 권장하면서, 놀이란 아동에 있어서는 인간 발달의 최고의 표현이다. 그것은 놀이만이 아동의 내면세계의 자연스러운 표현이기 때문에 놀이는 아동의 제일 순수하고 제일 정신적인 산물이며 동시에 모든 단계와 모든 관계에 있어서 인간 생활의 반영인 것이다.”[20]

리드는 “놀이란 어린이가 세계를 발견하는 유일한 방법이며 정신적 평정을 가져다 줄 수 있는 가장 중요한 행위”[21]라고 하였다.

이들은 자유롭고 재미있게 자기 자신을 순수하게 드러낼 수 있는 놀이 활동 속에서 저절로 자신의 내면의 세계가 표출될 수 있을 때, 생동감 있는 예술적인 활동으로까지 발전될 수 있음을 뜻하고 있다. 즉, 자신의 조화로운 인격을 지닌 인간으로 성장하는데 놀이는 바로 인격형성의 기초가 되는 중요한 것이라고 설명하고 있다.

‘조형’이란 문자 그대로「형을 만드는 것」이다. 각종 재료를 사용하여 공간에 형태를 만드는 것이다. 이러한 조형은 물적, 공간적, 시각적 요소를 포함하는 개념이다. 여기서 조형이라는 용어를 사용하는 이유는 조형은 미술보다 넓은 개념으로 좀 더 현대적이고 미의 본질을 폭넓게 담고 있으며 재료에 인간의 행위나

---

18) 김정 , 이수경 (1985),「유아를 위한 조형놀이 교육」, 교문사, p.18

19) 프뢰벨(Froebel 1782~1852, 독일):세계 최초로 유치원을 창설하였으며, 아동의 내적인 심성은 자연물과의 친근을 통하여 발현된다고 주장하였다. 신성을 본성으로 한 인간의 자기활동을 놀이와 작업으로 보았다. 그의 저서 <인간의 교육>이 있다.

20) 주정일(1980), 「아동발달론」, 교문사, p.149

21) H. Read(1959), 「Education Through Art」, london: Faber and Faber, p.159

시도가 작용하여 가시적으로 형태가 만들어 지는 것으로 모두가 조형의 범위에 포함되기 때문이다.

“조형 활동은 성인이나 어린이에게 놀이적인 성격을 제공하고 그것으로 인하여 감정의 정화를 얻게 할 수 있는데 그러한 기능은 예술전반에 기본적으로 있는 특성이다. 그러나 조형 활동의 놀이적인 성격은 참여함으로써 제작하고 창작함으로써 생겨나는 기쁨이며 정신적인 만족이다. 하지만 조형 활동은 목표를 가지고 있으며 그것이 수업활동으로 제시된다는 것 등 놀이와는 다른 성격을 가지고 있다고 볼 수도 있다.”[22)]

“조형놀이를 통하여 표현되는 아동의 본능적인 호기심과 탐구하려는 욕구는 모든 아동들의 소중한 특징이며 조형 활동의 창조적인 태도와 깊은 연관성을 지니며 동시에 호기심과 탐구력 그 자체가 조형 활동의 주된 소재가 되는 것이다.”[23)]

또한 미술이 재미있기 위해서는 아동 스스로 미술이 흥미로워야 하고 즐거워해야 하므로 놀이와 가까워 져야 한다. 놀이의 교육적 기능과 조형 활동을 합한 조형놀이를 통해 아동들은 신체적, 정서적, 사회적 발달과 함께 지적 발달과 창의성의 발달을 스스로의 경험 속에서 이루어 나갈 수 있다. 이러한 조형놀이는 아동들의 순진무구한 동심과 접목시켜 교수, 학습 수단으로 삼고 있기에 그 교육적 효과가 크다고 할 수 있다.

2) 조형놀이의 특성

놀이와 미술활동을 접목 할 수 있는 교육 방법 중의 하나로 조형놀이는 아동들에게 조형을 즐기면서 생각 할 수 있게끔 하며. 즐거움의 요소를 통해 아동들의 자발적인 참여와 적극적인 동기를 유도할 수 있게 하여준다.

조형놀이는 아동들에게 관찰하고 흉내를 내고 자유롭게 탐색하며 표현하는 과정에서 생기는 자신감을 주어 조형능력을 향상시키고 자유로운 사고를 촉진하여 아동의 무한한 잠재력과 창의성, 조형성, 정서성과 더불어 표현능력을 향상 시켜 줄 수 있다.

“아동들은 조형적으로 나타내는 다양한 방법을 통해 자신의 경험에 형식을 부

22) 김정, 이수경 (1985),「조형놀이교육」총론부분

23) 김정 , 이수경, 상게서, p.18

여하게 되고 자신이 알고 있는 지식을 확장시켜 나간다. 아동의 예술적 잠재력은 형태를 남과 다르게 창작하려는 노력에서 길러질 수 있으며, 이것은 창의력의 근원이 된다. 미술활동은 아동의 잠재적인 창의력을 증진시킬 수 있는 효과적인 활동으로 인식되고 있다. 즉, 그림을 그리거나 무엇을 만드는 과정 속에서 자신이 느끼고 경험하는 세계를 자연스럽게 표현함으로써 창의적인 표현력을 기를 수 있다. 그러므로 자신의 창의적인 자질을 발휘할 수 있는 표현방법을 탐색할 기회를 제공해 주어야하며, 자기표현의 실현을 위하여 다양한 예술매체를 창의적으로 활용할 수 있도록 도와주어야 한다." 24)

초등학생들은 온종일 '놀이'를 하면서 보낸다고 해도 과언이 아니다. 놀이를 통해 그리고, 칠하고, 만들고 구성해보면서 자신의 생각과 아이디어를 경험해 보고 무언가를 성취해보면서 생활 속에서 쌓인 스트레스나 긴장 등을 해소하거나 기쁨을 느낀다. 어른인 우리들도 아동기 때 다양한 놀이를 경험하면서 성장했음을 기억할 것이다. 당시에 이러한 놀이를 통해 내적 갈등을 해소하고 발산하면서 불안과 두려움으로부터 정서적인 안정을 느꼈으며, 자기표출의 기회를 제공받았을 것이다.

물론 과거의 미술교육은 사실적으로 재현하는 실기능력 위주의 교육이었나, 미술교육은 전문적 기능을 지도하는 학습활동뿐만 아니라, 미술활동을 통해서 보고, 느끼고, 생각하면서 자기 표출을 하고 조형의 창조성을 발견하고 다양한 미적 경험을 갖게 하는 학습이다.

따라서 조형놀이는 작품의 결과나 기능보다는 표현활동과 진행과정에 중점을 두어 생동적·종합적인 활동으로 전개되도록 해야 할 것이다.

3. 조형놀이의 교육적 의미

아동들에게 교육적인 놀이의 개념으로써 훈련하여 프로그램을 개발시키려 하지 않고 아동들이 스스로 행동하고 자유롭게 즐기도록 내버려 두는 것이 더욱

24) 김정 외 10명(1998), 「미술교육학원론」,예경 p.93

좋은 방법이다. 효과적인 조형놀이 학습법은 자발적이고 자유로운 심성을 기본으로 하는데서 자연스럽게 유도되어져야 한다.

프뢰벨이 놀이를 성장 시 최고의 표현이며 동시에 모든 단계의 인간 성장 반영이라고 지적한 이후 놀이는 생활인 동시에 일로서 중요하게 인식되었다.

이러한 놀이를 미술에 적극 도입한 조형놀이를 논한 조형놀이의 학습적 기대효과를 정리해 보면 다음과 같이 제시 할 수 있다.

"첫째, 놀이는 아동들의 지각과 감각능력을 확장시키고 개발 시킬 수 있다.
둘째, 놀이를 통해 미술작품이나 미술개념에 대한 이해를 높일 뿐만 아니라 자신의 생각을 명료히 하고 자신의 주장에 대한 근거를 내는 등의 인지 능력을 신장 시킬 수 있다.
셋째, 놀이를 통해 미술개념이나 용어를 사용함에 있어서 언어 표현력을 높일 수 있다.
넷째, 놀이를 도입함으로써 놀이 활동과 학습 내용이 통합되고 놀이의 즐거움과 재미가 수업과 융합되면서 아동들은 곧 학습에 몰입하는 경험을 하게 된다.
다섯째, 미술교육에서는 놀이는 놀이하는 자의 정서가 별다른 부담이 없이 표출될 수 있으며, 놀이를 통해 부적절한 정서를 정화시킬 수 있다.
여섯째, 친구들과의 협동을 통한 놀이 활동에서는 교우 관계 증진 및 협동심과 같은 인성적인 성장을 기대 할 수 있을 것이다." 25)

이러한 이론적 근거를 바탕으로 "학생들의 성장과 발달을 위해서는 조형놀이가 중요한 교육적 매개체가 될 수 있음을 인식하고, 형식적인 교육에서 벗어나 다양한 감각 경험 놀이를 통해 학생들이 보다 적극적인 자세로 미적경험을 표현할 수 있도록 해주어야 한다."26)

그럼 이러한 중요성을 인식하고 조형놀이가 아동들에게 미치는 영향을 몇 가지로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 창의적인 자기표현의 기회를 통해, 조화로운 인성을 계발한다.

둘째, 내적동기를 강화함으로써 자발적인 인간으로 성장하게 한다.

---

25) 임금희(2005). "초등 미술교육에서 놀이의 유형에 따른 놀이 수업 사례", 한국교육대학교 미술교육학회, 16. pp.129~143

26) 강진순(2002), "미술교육에서 오감경험을 통한 조형놀이가 학습 성과에 미치는 영향에 관한 연구", 부산교육대학원, p.17

셋째, 광범위한 미적 경험을 통하여 풍부한 정서를 기를 수 있다.

넷째, 사회적인 성장과 신체적인 발달 및 운동기능의 협응력을 발달시킨다.

다섯째, 다양한 경험을 통하여 다른 교과의 학습효과를 증진시킨다.

이러한 이유에서 조형놀이 활동의 실제는 아동들에게 중요한 의미를 가지고 있으며 필요한 것이다.

조형놀이 교육을 통해 아동들에게 조형 능력을 향상시키고 그들의 지닌 잠재력과 사고력, 정서성 등을 함양하여 아동의 창조적인 성장을 도모할 수 있으며, 조형놀이를 자신들의 감성적인 정서에 도달하는 첫 단계로 이해되어야 한다.

따라서 본 연구에서는 놀이에 관한 내용을 체계화 시켜 개별성을 강조한 조형놀이 프로그램으로의 개발을 제시하였다.

JEJU NATIONAL UNIVERSITY · SINCE 1952 · 제주대

Ⅲ. 창의적 조형놀이의 프로그램 실제

초등학교의 미술교육은 부모에 의해 그림을 배우는 경우가 많아 배울수록 그림에 흥미를 잃거나 상상력과 창의력이 무시된 상품화된 듯한 그림으로 일관되고 있다.

특히 “아동기에는 아동 스스로 지적, 정서적, 사회적 발달을 도모해 가고 다양한 기능이 세련되고 정교해지는 시기이다.”[27] 이 시기의 아동들은 흥미와 재미를 통한 놀이학습을 통해 다양한 감각이나 동작에 의해 뇌의 연상사고나 감성과 함께 손놀림을 자유자재로 사용할 수 있도록 해야 한다.

그러므로 본 연구자는 흥미롭고 풍부한 조형 활동을 위한 놀이적 학습에 응용하는데 도움이 되고자 창의적인 표현을 위한 효과적인 조형놀이 프로그램을 제시 하였다.

1. 조형놀이 교육에 대한 교과서 내용과 분석

미술 교사는 효과적인 학습 방법을 위하여 충분한 사전 지식과 준비가 필요하다. 미술의 다양한 학습계획과 주제선정을 하여 지도하기 위해 먼저 교과서에 대한 분석이 필요하다. 미술활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 길러 창의성을 개발하며 심미적인 태도를 함양하고자 초등학교 1·2 학년 즐거운 생활의 내용을 살펴보았다.

현재 초등학교 저학년의 미술교육은 통합교육과정으로 즐거운 생활 교과서를 중심으로 수업이 이루어지고 있다.

“즐거운 생활은 초등학교 1·2 학년 아동들의 창의적인 표현과 신체적인 건강활동을 유도하고 확산적 사고에 의한 이해 중심으로 개개인의 개성을 강조한다.

27) 임정기 외 2명(2006),「미술교육의 이해와 방법」,예경, p.121

7차 교육과정에 의한 초등학교 저학년 (1·2학년) 통합교육과정은 미술활동을 통하여 표현 및 감상능력을 기르고, 창의성을 계발하여 심미적인 태도를 함양하는데 있다. 즐거운 생활의 영역은 '놀이와 표현','감상','이해'로 구성"[28]되었으며 아동들에게 다양하고 즐거운 활동을 통하여 아동들의 자율적이고 창의적인 놀이와 표현활동, 감상활동을 할 수 있는 능력과 태도를 함양하는 통합교과이다. 교과내용은 교과의 성격 및 목표에의 적합성, 학생들의 흥미와 관심, 상상력과 창의성 발달, 성장발달 단계 등을 고려하여 선정, 조직되었다.

<표 1> 초등학교 즐거운 생활 내용 체계

영역	초등학교	
	1학년	2학년
놀이와 표현	· 여러 가지 놀이하기 - 재미있는 놀이하기 · 생활에서 보고 듣고 느낀 것, 상상한 것 등을 재미있게 표현하기	· 여러 가지 놀이하기 - 재미있고 다양한 놀이하기 · 여러 가지 주제 표현하기 - 생활에서 보고 듣고 느낀 것, 상상한 것 등을 재미있고 다양하게 나타내기
감상	· 서로의 활동과 작품 감상하기 - 좋은 점, 재미있는 점, 아름다운 점 등을 찾아보기 · 문화 및 체육활동 관람하기 - 좋은 점, 재미있는 점, 아름다운 점 등을 찾아보기	· 서로의 활동과 작품 감상하기 - 좋은 점, 재미있는 점, 아름다운 점 특징 등을 찾아보기 · 문화 및 체육 활동 관람하기 - 좋은 점, 재미있는 점, 특징 등을 찾아보기
이해	· 신체의 움직임 요소 이해하기 - 신체, 공간, 속도, 무게, 방향, 관계 등을 이해하기 · 음악적 요소 이해하기 - 리듬, 가락, 셈여림, 빠르기, 음색 등을 이해하기 · 조형적 요소 이해하기 - 선, 색, 모양, 질감 등을 이해하기	· 신체의 움직임 요소 이해하기 - 신체, 공간, 속도, 무게, 방향, 관계 등의 변화 이해하기 · 음악적 요소 이해하기 - 리듬, 가락, 셈여림, 빠르기, 음색 등의 변화 이해하기 · 조형적 요소 이해하기 - 선, 색, 모양, 질감 등의 변화 이해하기

28) 교육부, 「초등학교 교육과정 해설」, 1997, p.146

즐거운 생활 교과의 내용영역은 놀이와 표현, 감상, 그리고 이해로 구성된다.

놀이와 표현영역에서는 여러 가지 놀이를 통하여 건강한 심신을 기를 수 있도록 하며, 다양한 표현활동을 통하여 생각이다 느낌을 창의적으로 나타내는 즐거움을 경험하는데 중점을 둔다.

감상영역은 서로의 활동과 작품, 문화 및 체육 활동 등에 흥미와 관심을 가지고 아름다움을 느낄 수 있도록 하는데 중점을 둔다.

이해영역은 다양한 활동을 통하여 신체적, 음악적, 조형적 활동에 필요한 기본요소를 이해함으로써 놀이와 표현, 감상 영역에 활용할 수 있는 기본능력과 태도를 가지도록 하는데 중점을 둔다.

즐거운 생활의 놀이와 표현, 감상, 이해 영역은 생활 중심의 활동 속에서 서로 유기적인 관계를 가지고 활발하게 전개되도록 한다.

이에 따라 아동들에게 다양하고 즐거운 활동을 제공하여 아동들의 기본적인 활동욕구를 충족시켜 주고, 자율적이고 창의적인 놀이와 표현활동, 감상활동을 할 수 있는 능력과 태도를 함양할 수 있도록 하고 있다. 그리고 이를 통하여 심신이 건강한 인간과 창의적인 인간, 심미적인 인간으로 자라도록 유도하고 있음을 볼 수 있다.

2. 창의적 조형놀이 지도 프로그램

1) 조형놀이 영역의 내용

미술과의 표현 영역을 평면표현과 입체표현, 조형탐색으로 나눈다면 여기서 평면표현은 2차원의 표현을 포괄하고 입체표현은 3차원의 표현을 포괄한다. 그러나 조형탐색의 경우는 새롭게 그 내용을 선정해야 하며 그 내용을 어떻게 선정하는가의 문제는 매우 중요하다. 그 내용에 대해서는 체계적인 연구가 필요하므로 그에 대한 방향을 제안하면 다음과 같다.

첫째, 재료나 기법에 대한 기본적인 표현 가능성 탐색이다. 재료와 기법에 대한 탐색은 매우 중요한 문제이며, 어떠한 주제를 무엇으로 표현할 것인가의 재료와 어떻게 표현할 것인가의 기법과 관련된다. 장르나 형식에 따른 재료나 기법이

이미 정해져 있는 경우가 많고 일정한 한계가 있으므로 스스로 가능성을 탐색하여 본 후 자신의 표현 의도와 맞는 기법을 정하여 표현 방법을 찾는 것이 좋다.

둘째, 2차원과 3차원 영역을 파괴하는 표현영역을 포함시켜야한다.

현대미술에서 평면과 입체로 구분하기 어려운 표현들이 많이 등장하고 있으므로 이를 미술교육에 적극 활용하여 아동들이 새로운 시각으로 미술표현을 탐색할 수 있도록 한다. 그것을 수용할 수 있는 영역이 바로 조형놀이 영역이다.

셋째, 다른 예술 분야나 교과와의 통합을 위한 조형놀이이다.

음악을 듣고 음악에서의 느낌이나 상황을 그림으로 그려본다거나 그림을 보고 시를 짓거나 동화나 영화를 보고 그 느낌이나 감동을 받은 장면을 미술로 표현해보는 활동 등, 역사 속의 사건들을 학습하고 느낌이나 상황을 나타내기가 있을 수 있다. 통합적인 조형놀이를 통해 열린 사고를 할 수 있도록 해야 한다.

조형놀이의 영역은 현대 미술의 다양한 표현 양상들을 도입할 수 있고, 아동들이 다양하게 급격하게 발달하는 미술매체를 탐색 할 수 있는 기회를 부여할 수 있다. 또한 미적안목이나 창의성, 조형능력을 기른다는 미술교육의 목적 달성에 크게 기여할 수 있다.

2) 조형놀이 지도 프로그램

이상에서 살펴본 바와 같이 창의적인 아동미술에 있어서 조형놀이의 중요성을 이해 할 수 있었다.

이를 바탕으로 제시된 프로그램은 활발하고 활동적인 표현의욕을 가진 8세~9세 아동들에게 다양한 재료와 표현기법을 통한 평면 조형놀이, 입체나 평면 위에 변형을 통한 조형놀이, 다른 예술이나 교과와의 통합을 위한 조형놀이의 프로그램을 연구하였다.

(1) 재료와 표현기법을 통한 평면 조형놀이

미술에서 재료와 표현기법에 대한 탐색은 무엇을 표현 할 때 무엇으로 어떻게 표현할 것인가와 연관되므로 매우 중요하다.

기존의 평면표현에서는 재료 자체에 대한 자유로운 탐색이 쉽지 않다. 물론 본격적인 표현에 들어가기 전에 약간씩 그 제재와 관련된 재료에 대해 탐색하기는

하나 그 재료의 특성과 표현 가능한 기법들을 다양하게 탐색해 볼 기회가 필요하다. 다양한 느낌을 경험하도록 해주고, 새로운 감각을 느낄 수 있도록 여러 재료들을 바꿔서 접할 수 있게 해주고, 그 재료들을 활용할 수 있게 하여 생동감 있고 개성 있는 창의적인 표현 능력이 향상되도록 한다.

이러한 표현 재료를 통한 다양한 표현 가능성 탐색을 통해 다음의 사항들을 이해하고 표현에 활용할 수 있어야 한다.

"・주변의 모든 것들이 조형 표현의 재료가 될 수 있다.

・재료를 통해 모든 표현 가능한 기법들을 탐색한다.

・조형표현에서 각 재료의 특성은 중요하다.

・표현주제에 가장 적합한 재료와 기법으로 표현해야 한다.

・표현재료와 기법에 적합한 용구를 선택하여 사용해야 한다."[29]

따라서 미술교육에 있어 다양한 조형적 경험을 통하여 창조성과 감정이 풍부한 인간성을 육성하고자 다음과 같은 효율적인 수업지도방안을 제시하여 본다.

29) 한국미술교과교육학회(2000),「미술교육학」, 교육과학사 , p.215

<표 2> OHP 필름(film)과 쿠킹호일을 이용한 피카소 작품 따라잡기

주 제	OHP 필름(film)과 쿠킹호일을 이용한 피카소 작품 따라잡기 <그림 1>
학습목표	· 종이가 아닌 OHP 필름과 쿠킹호일을 사용하여 다른 재료가 지닌 특성에 대해 알아본다. · 피카소의 작품을 감상하고 표현방법을 이해한다.
준비물	OHP필름, 쿠킹호일, 유성매직, 가위, 풀
표현방법 탐색	· 일반종이와 OHP필름과 쿠킹호일의 질감을 비교해본다. · OHP 필름위에 그린 면이 밑그림을 그림 쿠킹호일의 바탕과 겹쳐질 때의 면적대비를 느껴본다.
표현활동	① 쿠킹호일에 무늬가 있는 배경을 전체적으로 유성매직으로 그린다. ② OHP필름에 피카소의 작품(꿈)을 밑에 내려놓고 그 위를 따라 유성매직으로 그린다. - 종이와 다른 쿠킹호일과 OHP에 그리는 느낌을 이야기 나눈다. - 유성매직의 특성을 이야기 한다. ③ 유성매직으로 채색한 후 먼저 그린 쿠킹호일의 배경그림을 OHP필름과 풀로 겹쳐 붙여 이중그림을 만들어 본다. ④ 완성 후 서로의 작품에 대해 느낀 점을 이야기한다.
지도상의 유의점	· 아동이 재료에 대한 흥미를 느낄 수 있도록 단순한 형태와 다양한 색상의 표현 효과를 누릴 수 있도록 지도한다. · OHP 필름 위의 유성매직은 번 질수 있으므로 일정시간 건조시킨다.
응용학습	· 스테인드글라스와 같은 표현방법을 적용한다. · 원근감과 사물 크기가 형성되지 않은 아동들에게 적용하여 그려보게 한다.

<표 3> 목탄으로 그리는 소화기

주 제	목탄으로 그리는 소화기 <그림 2>
학습목표	목탄의 특성을 살려 정물화를 할 수 있다.
준비물	목탄, 정물(소화기), 화장지, 정착액
표현방법 탐색	·목탄의 재료에 대한 촉감과 그 특성을 알아본다. ·목탄의 특성을 살려 정물화에 적용하여본다. ·관찰시간을 충분히 주어 세부묘사가 가능하게 한다.
표현활동	① 앞에 놓인 정물(소화기)의 생김새에 관해 관찰하고 목탄의 사용법에 대해 설명한다. - 목탄은 부드러워 명암표현에 효과적이다. 헝겊이나 식빵으로 지운다. ② 정물(소화기)의 생김새를 파악하고, 연필로 외곽선을 스케치 한다. ③ 정물(소화기)을 명암을 살려 목탄으로 칠한다. - 빛이 오는 방향과 어둡고 밝은 부분 그리고 그림자를 칠하는 법을 알려준다. ④ 그림이 완성 한 후, 정착액을 뿌린 후 건조시킨다. - 정착액에 대해 알려준다.
지도상의 유의점	·목탄을 너무 많이 사용하여 번지지 않도록 주의시킨다. ·작품 보존을 위해 정착액을 사용하도록 한다.
응용학습	목탄과 비슷한 특징을 가진 파스텔, 콩테 등을 혼합하여 사용한 후 그 느낌을 비교하여 본다.

<표 4> 잡지그림 연상하여 꾸미기

주 제	잡지그림 연상하여 꾸미기 <그림 3>
학습목표	· 잡지의 그림을 통해 새로운 그림을 연상하여 어울리는 이미지를 표현한다. · 잡지를 오려 붙임으로써 손의 협응력을 기른다.
준비물	잡지, 가위, 풀, 싸인펜, 크레파스, 물감
표현방법 탐색	잡지를 통해 새로운 그림을 연상하여 재미있는 표현활동을 해본다.
표현활동	① 잡지의 그림들을 보고 연상하여 자신이 나타내고자 하는 그림을 말해본다. ② 잡지의 그림을 오려 화지에 붙인다. - 재미있는 부분과 대상이 잘 표현 된 부분을 찾아 오린다. ③ 그에 연상되는 배경을 싸인펜으로 그려준 후 크레파스로 채색한 후, 배경은 물감으로 채색을 한다. ④ 그림이 완성 된 후 아동들과 느낀 점을 이야기한다.
지도상의 유의점	다양하고 재미있는 표현을 위해 잡지의 그림의 선택을 자유롭게 하도록 한다.
응용학습	포토 몽타쥬를 응용하여 대상의 반을 오린 후 나머지 부분을 연상하여 그린다.

<표 5> 비누방울로 바다 속 표현하기

주 제	비누방울로 바다 속 표현하기 <그림 4>
학습목표	· 세제를 통하여 비누거품그림의 표현기법을 배운다. · 세제와 색종이를 통해 표현 할 수 있다.
준비물	수채화물감, 세제, 색종이, 사인펜, 색연필, 종이컵, 빨대
표현방법 탐색	· 수채화물감과 세제를 섞어 찍으면 거품무늬가 나타난다. · 색종이로 물고기를 접는 법을 배운다.
표현활동	① 수채화 물감에 세제를 섞는다. 빨대로 거품이 나도록 입으로 분다. ② 그리고 거품이 난 세제를 화지위에 찍는다. ③ 색종이로 바다 속에 사는 물고기를 접는다. ④ 거품무늬를 표현한 화지위에 색종이로 접은 물고기를 붙인다. ⑤ 바다 속을 상상하여 싸인펜으로 밑그림을 그리고 색연필로 채색한다. ⑥ 완전히 건조시킨 후 친구들의 작품을 감상하고 비교한다.
지도상의 유의점	· 거품을 만들 때 혼잡해지므로 엎지르지 않도록 주의한다. · 색종이를 접을 때 색종이 접는 법을 보며 스스로 할 수 있도록 지도한다.
응용학습	· 거품무늬를 붓으로 말고 손가락을 이용하여 아크릴판이나 유리 등에 표현 할 수 있다. · 작품을 완성 시킨 후 비누 방울 놀이에 활용 할 수 있다.

<표 6> 모자이크를 통한 나만의 성 그림

주 제	모자이크를 통한 나만의 성 그림 <그림 5>
학습목표	· 모자이크 기법을 통해 표현력을 기른다. · 종이의 성질을 알고 재료에 대해 흥미를 갖도록 한다.
준비물	잡지, 색종이, 신문지, 가위, 풀, 사인펜, 물감
표현방법 탐색	· 종이를 자르고 찢어 보는 과정에서 색의 조화와 변화에 따른 표현감각을 느낄 수 있다. · 모자이크 기법을 통해 입체감을 느낄 수 있다.
표현활동	① 내가 만약 '이 나라의 왕자와 공주라면?'을 상상하여 나만의 성을 스케치 한다. ② 잡지나 색종이를 크고 작은 모양으로 다양하게 자르거나 찢는다. ③ 찢은 종이를 다양하게 색을 고려하여 붙여 꾸민다. ④ 바탕은 수채화 물감으로 채색한다. ⑤ 완성 한 후 친구들과 감상하고 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 종이에 대한 흥미를 느낄 수 있도록 세부적인 표현보다 단순한 형태와 다양한 색상의 표현효과에 중점을 두도록 지도한다. · 모자이크 기법이라 시간이 오래 걸릴 수 있으므로 부분적인 묘사는 크레파스나 사인펜으로 채색하도록 한다.
응용학습	한지나 화장지를 찢거나 구겨 다양한 표현방법으로 부분적으로 응용하여 꾸며본다.

<표 7> 허수아비 풍경

주 제	참새와 허수아비 풍경 <그림 6>
학습목표	파스텔과 먹물의 사용법과 표현기법을 익힌다.
준비물	파스텔, 먹물, 정착액, 사인펜
표현방법 탐색	다양한 재료의 사용으로 표현기법에 따라 느낌을 다양하게 표출할 수 있다.
표현활동	① 참새와 허수아비에 대해 이야기 나눈다. - 허수아비는 벼이삭을 쪼아 먹는 참새의 피해를 마기 위해 논이나 둑에 세워진다. ② 허수아비 사진들을 보며, 허수아비가 서 있는 모습들을 관찰한다. ③ 가을느낌의 파스텔 색을 바탕에 칠 한 후 사인펜이나 유성매직으로 허수아비와 참새들과 벼들을 그린다. ④ 완성 후 파스텔 가루가 날리지 않도록 정착액으로 뿌린 후 건조시킨다.
지도상의 유의점	파스텔 사용 시 쉽게 묻고 더러워질 수 있으므로 휴지를 이용해 문지르거나 닦을 수 있는 물수건을 준비해 둔다.
응용학습	파스텔을 바탕에 칠한 후 지우개를 이용하여 억새꽃, 나무 등 풍경을 그려준다.

<표 8> 나뭇잎을 응용한 동물 꾸미기

주 제	나뭇잎을 응용한 동물 꾸미기 <그림 7>
학습목표	· 자연물의 아름다움과 미적 감각을 기른다. · 여러 가지 나뭇잎을 이용하여 재미있는 모양을 꾸밀 수 있다.
준비물	나뭇잎, 커피가루, 목공용 풀, 사인펜, 색연필
표현방법 탐색	· 직접 야외로 나가 나뭇잎을 직접 만져보며 체험해본다. · 커피를 응용한 흥미 있는 경험을 통하여 표현효과를 높인다.
표현활동	① 나뭇잎을 모으기 위해 직접 야외로 나가 나뭇잎의 색깔과 모양을 관찰하며 수집한다. ② 커피물을 화지 바탕에 칠 한 후 건조시킨다. ③ 건조시킨 후 나뭇잎과 나뭇가지 등을 이용하여 좋아하는 동물을 꾸며보며, 화지 위에서 자유자재로 놀이를 한다. ④ 만들 것이 구상 되었으면 화지위에 풀을 이용하여 알맞게 배치하여 붙인다. ⑤ 완성 한 후 친구들과 감상하고 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 나뭇잎을 모으는 과정에서 함부로 나무를 자르거나 나무에 올라가지 않도록 하며 땅에 떨어진 나뭇잎을 이용하도록 한다. · 다양하게 꾸밀 수 있도록 최대한 자유스러운 놀이를 통해 표현하도록 한다.
응용학습	· 나뭇잎에 물감을 칠해 찍어내기. 찰흙을 이용하여 동물이나 새를 꾸며본다.

<표 9> 신나는 불꽃놀이

주 제	신나는 불꽃놀이 <그림 8>
학습목표	크레파스 녹이기 기법을 응용하여 표현할 수 있다.
준비물	크레파스, 다리미, 신문지, 수채화물감
표현방법 탐색	크레파스 녹이기 기법을 통해 크레파스를 여러 번 겹쳐 칠하여 독특한 표면 질감을 나타내며 흥미를 느낀다.
표현활동	① 크레파스를 가위를 사용하여 다양한 색깔을 잘게 부숴 가루를 만든다. ② 선생님이 지도 하에 신문지를 덮고 다리미를 사용하여 열을 가해 크레파스를 녹인다. ③ 크레파스를 녹인 후 불꽃놀이를 구경하는 사람들과 배경을 그린 후 수채화 물감을 이용하여 채색한다. ④ 완성 한 후 친구들과 감상하고 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	다리미로 열을 가할 시에 위험하므로 주의시키고 선생님이 지도 하에 진행한다.
응용학습	· 크레파스를 녹여 고흐'별이 빛나는 밤에'를 따라한다. · 크레파스를 전자레인지에 넣어 녹인 후 우드락 위에 채색한다.

(2) 입체나 평면 위에 변형을 통한 조형놀이

현대 사회의 모든 것들이 급격하게 변화되면서 현대미술도 다양한 변화들이 시도 되고 있다. 조형표현에서도 장르를 허물고 평면표현과 입체표현의 영역을 넘나드는 조형표현들이 늘어나고 있는 가운데 구분하기 어려운 작업들이 이루어지고 있다.

그런 표현으로는 우선 평면표현 기초 위에 입체표현을 하는 기법이 있다. 즉 화지에 그림을 그린 후 그 위에 입체적인 물체를 붙이거나 콜라주처럼 평면 화지 위에 입체적인 것들을 구성하여 표현하는 방법과 평면 자체를 파괴하는 기법이 있을 수 있다. 그리고 평면이었던 작품을 입체로 전환하는 방법이 있다. 평면 화지에 그림을 그리고 그것을 전개도로 오려서 입체를 구성한다거나, 두꺼운 종이에 그림을 그리거나 오린 후에 오려서 입체로 구성할 수도 있다. 이러한 작업들을 아동에게 표현 가능한 것들로 재구성하여 실시해 보았다.

<표 10> 톱니를 연상한 모빌 만들기

주 제	톱니를 연상한 모빌 만들기 <그림 9>
학습목표	톱니를 연상하여 점과 선의 연결에 따라 형성되는 조형요소를 안다.
준비물	하드보드지, 털실, 유성매직, 색연필
표현방법 탐색	· 점, 선, 면의 조형요소와 표현방법을 느낄 수 있다. · 싸인펜으로 점묘, 선묘, 면묘의 표현 감각을 느끼고 체험할 수 있다.
표현활동	① 톱니를 연상하여 하드보드지에 그린 후 잘라낸다. ② 하드보드지에 유성매직으로 점, 선, 면 모양을 원하는 디자인을 그린다. ③ 털실로 들어간 모서리에 시작할 실의 한족 끝을 고정시킨 후, 모서리끼리 감고 교차시켜 원하는 모양을 만든다. ④ 감은 후 실 끝을 고정하여 전체 형태를 완성한다. (여러 색을 교차하여 사용하여도 좋다.) ⑤ 완성 한 후 친구들의 작품을 감상하고 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	여러 실을 사용하다 보니 엉킬 수가 있으므로 주의하도록 지도한다.
응용학습	우드락이나 두꺼운 화지위에 핀을 고정시키거나 펀치로 구멍을 뚫어 실을 연결하여 적절한 구성을 표현한다.

<표 11> 우드락을 활용한 우주여행

주 제	우드락을 활용한 우주여행 <그림 10>
학습목표	· 판화의 특징에 대해 이해한다. · 우주를 상상하여 자유롭게 나타낼 수 있다.
준비물	우드락, 4B연필, 수채화물감, 롤러, A4용지
표현방법 탐색	· 우드락의 재료사용과 형태변화를 탐색할 수 있다. · 연필로 눌러 그려줌으로써 생기는 성질을 이용하여 입체감을 표현하는 방법을 익혀본다.
표현활동	① 판화의 특징에 대해 이야기 나눈다. ② 우드락에 연필로 먼 미래의 우주를 상상하여 밑그림을 그린다. ③ 밑그림을 따라 뾰족한 이쑤시개나 핀으로 눌러 그린다. ④ 수채화 물감을 밑그림 위에 채색한다. ⑤ 종이를 위에 올려놓고 롤러로 힘을 주고 민다. ⑥ 완성한 후 건조시킨 후 친구들과 감상하고 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 밑그림을 따라 뾰족한 이쑤시개나 핀으로 눌러 그릴 시 약하게 하면 잘 나타나지 않으므로 힘 있게 누를 수 있도록 지도한다. · 수채화 물감은 되도록 물의 양을 적게 하고 어두운 색으로 하도록 지도한다. · 롤러를 힘 있게 밀려면 서서 작업하는 것이 좋다.
응용학습	아연판에 뾰족한 것으로 눌러 그려 모빌을 만든다.

<표 12> 종이죽을 이용한 탈 만들기

주 제	종이죽을 이용한 탈 만들기 <그림 11>
학습목표	· 종이죽을 만드는 과정을 이해하고 탐색할 수 있다. · 전통문화를 이해할 수 있다.
준비물	신문지, 화장지, 목공용풀, 물풍선, 수채화물감
표현방법 탐색	종이죽을 직접 주물러 보고, 느낌을 말해보며 종이죽을 직접 만들 수 있음을 느끼게 한다.
표현활동	① 신문지와 화장지를 이용한 조형 놀이를 통해 자유스럽게 찢어 보거나 구겨본다. ② 찢은 신문지와 화장지를 물에 3-4일간 불린다. ③ 불린 신문지와 화장지를 물기를 빼고 목공용 풀과 잘 섞어 반죽을 하여 종이죽을 만든다. ④ 반죽한 종이죽을 풍선 위에 풀을 이용해 접착시켜 탈의 형태를 만든다. ⑤ 탈을 건조시킨 후 물감으로 채색한다. ⑥ 완성한 후 친구들과 감상하고 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 신문지와 화장지를 찢거나 구겨가며 자유스럽게 즐길 수 있도록 환경을 조성해 준다. · 제작과정이 오래 걸리므로 연결 흐름이 끊기지 않도록 한다.
응용학습	부조 형태로 반입체적인 인물, 동물, 물고기 등 만든다.

<표 13> 움직이는 사람

주 제	움직이는 사람 <그림 12>
학습목표	인체의 구조에 대해 알고 움직이는 동작을 이해한다.
준비물	두꺼운 화지, 유성매직, 크레파스, 할핀
표현방법 탐색	· 여러 가지 재료와 용구를 사용함으로써 호기심을 자극하고 시도해보는데 유용하다. · 만들고 난 후 움직이는 재미있는 놀이를 할 수 있다.
표현활동	① 선생님이 가지고 온 예시작을 보며 제작방법을 듣는다. ② 우리의 인체구조에 대해 이해한다. ③ 두꺼운 표지에 자신의 모습을 스케치 한 후, 크레파스로 채색한다. ④ 채색 한 것을 가지고 몸, 팔, 다리 세부분으로 나눠 오린다. ⑤ 오린 것을 가지고 끝부분에 칼집을 내고 할핀으로 부분별로 연결시켜준다. ⑥ 완성 한 후 친구들과 작품들을 감상한 후 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 칼을 사용할 때는 위험할 수 있으므로 주의시킨다. · 할핀으로 고정할 때에는 칼집을 조금만 내도록 하며 손을 다칠 수가 있으므로 주의시킨다.
응용학습	인물 말고도 동물이나 곤충 등을 표현한다.

<표 14> 지점토 인형

주 제	지점토 인형 <그림 13>
학습목표	점토의 성질을 파악하고 입체적인 형태를 표현할 수 있다.
준비물	지점토, 수채화 물감, 우드락, 종이끈
표현방법 탐색	·점토를 주물러보고 느껴봄으로써 점토의 성질을 이용한 여러 가지 가능성을 제시한다. ·점토가 입체적인 작품을 만드는 손쉬운 재료임을 느낀다.
표현활동	① 선생님의 설명을 듣고 제작과정을 PPT 자료를 통해 본다. ② 점토의 수채화물감을 섞어 원하는 다양한 색의 점토를 만든다. ③ 종이끈을 가지고 인체의 뼈대를 만든다. ④ 만든 뼈대 위에 점토로 움직이는 인물의 형태를 만들어 붙인다. ⑤ 우드락 위에 만든 작품을 알맞게 배치하여 붙인다. ⑥ 완성한 후 친구들과 작품을 감상하고 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	·점토의 성질을 설명하며 직접 만지며 체험할 수 있도록 지도한다. ·오래 주무르면 신체온도에 따라 갈라지는 성질이 있으므로 유의한다.
응용학습	생활용품인 코일링 기법으로 생활그릇을 만든다.

<표 15> 천연염색

주 제	천연염색 <그림 14>
학습목표	· 여러 가지 방법으로 물을 들여 아름다운 무늬를 꾸밀 수 있다. · 천연염색에 대해 알고 재료의 특성을 안다.
준비물	치자열매, 소금, 광목천 또는 흰 티, 세숫대야, 실
표현방법 탐색	염색기법은 접는 방법에 따라 생기는 무늬를 관찰하고, 물감이 스며들며 생기는 색채혼합의 원리를 안다.
표현활동	① 천연염색이 좋은 점을 알고, 염색할 수 있는 천연재료와 염색무늬기법을 PPT자료를 통해 보여준다. ② 광목천이나 흰 티에 실을 가지고 무늬내고 싶은 기법으로 묶는다. ③ 치자열매를 관찰하고 염색할 수 있는 소금물을 만들어 염색한다. ④ 큰 그릇에 치자열매를 풀고 가져온 광목천이나 흰 티를 가장자리에서부터 담근다. ⑤ 30분정도 시간이 지난 후 수돗물에 헹군 후 묶은 실을 풀어 그늘에 말린다. ⑥ 그늘에 완전히 말린 후 다림질 후 친구들과 나온 무늬를 감상한 후 직접 입어보거나 생활품을 만들어 체험해본다.
지도상의 유의점	· 치자열매를 염색할 경우 물이 빠지지 않도록 소금을 넣어준다. (소금을 넣는 이유를 말해준다.) · 염색할 물에 광목천이나 흰 티를 담글 시 얼룩지지 않도록 가장자리부터 담글 수 있도록 지도한다. · 무늬를 내기위해 실을 감을 때는 단단하게 묶도록 지도한다.
응용학습	한지를 염색하여 여러 가지 곤충을 만든다.

<표 16> 곡식을 사용하여 곤충 표현하기

주 제	잡곡을 사용하여 곤충 표현하기 <그림 15>
학습목표	· 재료의 다양성을 알고 입체감을 살린 표현으로 눈과 손의 협응력을 기른다. · 점묘화 표현방법에 대해 배운다. · 곤충의 종류와 생김새에 대해 알아본다.
준비물	잡곡, 목공용 풀, 하드보드지, 곤충사진
표현방법 탐색	· 직접 잡곡을 관찰 한 후, 직접 만져보며 체험해본다. · 점묘법을 통해 선묘와 면묘를 표현한다.
표현활동	① 집에서 가지고 온 잡곡들의 생김새들을 살펴본다. ② 곤충들의 사진을 보고 자신이 표현 하고자 하는 곤충을 선택하여 하드보드지에 스케치 한다. ③ 스케치를 한 하드보드지 바탕에 잡곡을 목공용 풀을 이용하여 접착시킨다. ④ 벽면에 매달 수 있도록 끈으로 고리를 만들어 준다. ⑤ 다른 아동들과 작품을 비교하여 감상 한 후 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 친구들과 공용으로 사용할 수 있도록 하여 다양하게 재료를 접할 수 있도록 하며, 재료 사용 시 혼잡해지지 않도록 주의시킨다. · 목공용 풀은 시간이 지나면 접착이 떨어질 수 있으므로 단단히 접착하도록 주의시킨다. · 복잡한 곤충보다 단순한 곤충을 선택하여 표현하도록 한다.
응용학습	콜라쥬를 활용한 다양한 재료의 탐색을 위해 자연물(나뭇잎, 꽃, 돌멩이 등), 재활용품 등을 활용하여 본다.

(3) 다른 예술 분야나 교과와의 통합을 위한 조형놀이

‘미술’이란 과목은 교과목의 특수성으로 타 과목과 상호 연계 할 수 있고 여러 통합적인 역할을 수행할 수 있는 아동의 창의성을 개발시키는데 가장 적합한 교과목이라 할 수 있다. 다른 예술 분야나 교과와의 통합을 통해 상상력이 풍부한 방법으로 재구성 하는 경험을 함으로써 어린이들은 자신들의 생각을 새롭게 표현하게 된다.

미술은 대상이나 현상을 보는 일에서 출발한다. 보고, 파악하는 일, 즉 봄으로써 인식하는 일을 우리는 시지각이라 부른다. 예전에는 시각과 사고를 분리하여 생각하려는 경향이었으나 요즘에는 감각과 지각, 사고들을 구별하지 않기 때문에 미술에서 통합교육이 필요함을 보여주고 있으며 미술도 하나의 사고 작용이고 그 핵심적인 사고는 모든 인간 활동과 창의적인 사고에 아주 중요한 역할을 하는 것이다. 즉 미술을 다른 예술이나 교과와 통합적으로 지도함으로써 통합적인 조형탐색을 하게하여 열린 사고를 할 수 있도록 해야 한다.

미술을 다른 예술이나 교과와 통합하는 조형놀이 지도의 예를 들어보면 다음과 같다.

< 표17 > 동요를 듣고 느낌 표현하기

주 제	동요를 듣고 느낌 표현하기 <그림 16>
학습목표	음악을 듣고 가사의 내용을 형상화하여 추상적인 느낌을 표현 할 수 있다.
준비물	동요카세트, 신문지, 수채화물감, 붓, 사인펜 ,색연필
표현방법 탐색	· 기존 화지 말고 보다 큰 신문지를 이용하여 그려본다. · 음악에 나타난 가사와 리듬, 음감을 따라해 본다.
표현활동	① '우산' 동요을 듣고 다같이 따라 불러보고 감상하여 느낌을 이야기 나누며 동작으로 따라해 본다. ② 음악을 들으며 신문지에 자유롭게 선적인 요소를 살려 표현한다. ③ 가사를 생각하며 신문지를 이용하여 가사 속 우산을 만들어 본다. ④ 사인펜과 색연필, 수채화 물감을 통해 가볍게 터치를 하여 모양을 꾸며준다. ⑤ 작품을 완성한 후 친구들과 감상하고 느낌 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 좁은 장소보다 넓은 장소에서 동적인 표현을 할 수 있도록 지도한다. · 음악은 충분히 여러 번 듣고 느낌을 대화를 통해 주고받는다.
응용학습	· 신문지로 큰 종이배와 비행기를 접어 기존의 색종이와 크기 대비를 비교한다. · 다른 부재료를 붙여 가며 리듬, 음감을 표현한다.

<표 18> 내가 존경하는 위인

주 제	내가 존경하는 위인 <그림 17>
학습목표	· 내가 존경하는 위인전을 읽고 느낌과 장면을 상상하여 그 모습을 표현한다. · 위인전을 읽어 봄으로써 역사에 대한 의미를 안다.
준비물	역사책, 한지, 잡지, 먹물, 수채화 물감
표현방법 탐색	위인의 느낌을 한지와 먹물을 통해 연출하여 꾸민다.
표현활동	① 집에서 미리 존경하는 위인전을 읽고 온다. - 이순신 장군이야기, 단군의 이야기, 한석봉이야기 등 ② 위인전을 읽고 중요한 사건이나 기억에 남는 장면을 친구들과 혹은 선생님과 이야기 나눠본다. ③ 마음에 드는 위인의 모습을 상상하여 가장 기억에 남는 모습을 표현한다. ④ 인물의 표현이 잘 나타나도록 두각시켜 표현한다. ⑤ 연필로 스케치 한 후, 먹물로 따라 그린 후 색연필 또는 크레파스, 수채화 물감을 사용하여 채색한다. ⑥ 완성 한 후 친구들 작품을 감상 한 후 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	묘사할 때는 구체적인 장면을 떠올릴 수 있도록 충분한 이야기를 나누도록 한다.
응용학습	역사 속 원시인이 되어 동굴 벽화를 그린다.

<표 19> 동화 듣고 그리기

주 제	동화를 듣고 그리기 <그림 18>
학습목표	동화를 듣고 이야기를 형상화하여 표현할 수 있다.
준비물	동화책, 수채화 물감, 크레파스
표현방법 탐색	동화 속의 주인공이 되어보고 어떤 일이 일어났는지 발표해 본다.
표현활동	① 집에서 미리 읽고 온 동화책 또는 동영상 자료를 통하여 동화'콩쥐 팥쥐'를 들려준다. ② 친구들과 동화 속 이야기를 듣고 느낀 점을 이야기 나눈다. ③ 동화 속에 나오는 이야기 중 가장 기억에 남는 부분을 상상하여 스케치 한다. ④ 스케치 한 후 색연필과 크레파스로 채색한 후 수채화물감으로 마무리 한다. ⑤ 작품을 완성한 후 친구들과 감상하고 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 동화책을 보고 따라 그리지 않고 자신만의 그림을 독창적으로 그리도록 유도한다. · 주인공의 성격이 잘 드러나도록 이야기를 충분히 나누는 시간을 갖도록 한다.
응용학습	· 시각적인 동화 말고도 음악을 듣고 소리를 표현하기. · 이야기를 듣고 그 뒤에 이어질 모습 상상하여 그리기. · 무대나 소품을 만들어 역할극을 해보기.

<표 20> 까치와 호랑이

주 제	까치와 호랑이 <그림 19>
학습목표	우리의 전통 민화인 까치와 호랑이를 감상하고 응용해본다.
준비물	민화(호작도), 먹물, 흰접시, 붓, 벼루, 화선지, 수채화 물감
표현방법 탐색	· 먹물을 사용하여 전통 민화의 다양한 선 표현을 해본다. · 민화에서 표현된 동물의 특징적 요소를 자유롭게 그려본다.
표현활동	① 우리의 전통 민화에 대해 알아보고 작품들을 감상하고 느낀 점을 이야기 나눈다. - 초충도, 화조도, 호작도, 문자도, 십장생도 등 ② 호작도인 '까치와 호랑이'의 작품을 감상하여 이야기 나눈다. - 작품을 보고 감상하며 느낀 점을 이야기 나눠보며, 까치와 호랑이를 어떠한 방법으로 묘사했는지 알아본다. ③ 선생님 설명을 듣고 나눠준 까치와 호랑이 작품을 화선지에 스케치 한다. ④ 스케치에 따라 먹과 물의 번짐의 차이를 알며 먹물로 그리며 수채화 물감으로 조화롭게 채색한다. ⑤ 완성 한 후 작품을 감상하고 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 먹의 번짐에 대해 알고 화선지에 나타나는 변화를 이해하도록 선 연습을 많이 해 본다. · 작품을 보고 그릴 경우 잘 안될 경우 좌절하여 흥미를 잃을 수 있으므로 자신감을 불어넣어준다. · 먹물로 사용 시 혼잡하지 않도록 주의시킨다.
응용학습	매화나무 그리기, 사군자 그리기 먹물을 응용하여 그리기.

<표 21> 만화 캐릭터 그리기

주 제	만화 캐릭터 그리기 <그림 20>
학습목표	· 다양한 캐릭터에 대해 알 수 있고, 만화제작방법에 대해 안다. · 창의적이고 독창적인 캐릭터를 그릴 수 있다.
준비물	만화책, 캐리커쳐 사진, 크레파스, 수채화 물감
표현방법 탐색	둘리, 포켓몬스터, 유희왕 등 캐릭터를 그리는 과정을 통해 흥미를 유발시키고, 창의적인 표현을 할 수 있다.
표현활동	① 선생님이 보여주는 다양한 캐릭터들을 감상하며 이야기 나눈다. ② 각자 준비해온 참고작품을 보면서 다양한 형태로 움직여 몸으로 표현해 본다. ③ 주변의 인물이나 동물, 식물 중 하나를 선택하여 특징을 살려 캐릭터를 스케치한다. ④ 사인펜이나 크레파스를 이용하여 채색한다. ⑤ 그린 캐릭터를 친구들과 감상 한 후 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 기존의 캐릭터를 모방하기보다 창의적이고 독창적인 캐릭터를 제작할 수 있도록 한다. · 주변의 인물이나 동물, 식물을 묘사할 때 어려워할 수 있으므로 특징을 잘 살릴 수 있도록 느낀 점을 이야기 나눈다.
응용학습	캐릭터를 응용하여 만화를 그려 이야기 꾸민다.

<표 22> 걸리버 여행기

주 제	걸리버 여행기 <그림 21>
학습목표	신체놀이를 통해 친구들과 협동하여 동화 속 주인공을 표현함으로써 협동심과 표현력을 기른다.
준비물	동화책, 전지, 색종이, 크레파스, 수채화 물감, 사인펜
표현방법 탐색	· 동화 속 주인공을 신체놀이를 통해 연출해본다. · 기존 화지와 큰 전지를 크기 대비를 통해 자유롭게 그려본다.
표현활동	① 선생님이 들려주는 걸리버 여행기를 듣고 친구들과 5명씩 팀을 이뤄 이야기를 나눈다. ② 주인공 걸리버를 결정하여 큰 전지 위에 동작을 취해 누우면 다른 친구들이 걸리버 주인공을 따라 바깥 라인을 스케치한다. ③ 걸리버 주인공을 색종이 찢어 붙이거나 부재료를 붙이며 색연필과 크레파스, 수채화 물감을 이용하여 채색하여 꾸며준다. ④ 작품을 완성 한 후 팀별로 친구들에게 이야기를 들려주고 감상하여 느낀 점을 이야기 나눈다.
지도상의 유의점	· 팀별로 협동하여 전체가 다 참여 할 수 있도록 적극성을 유도한다. · 걸리버 주인공을 익살스럽게 표현할 수 있도록 충분한 신체놀이를 통해 주인공을 표현할 수 있도록 지도한다.
응용학습	전지를 이용하여 종이옷 또는 망토, 왕관, 요술봉과 같은 소품을 만들어 역할극을 연출한다.

3. 조형놀이 프로그램에서 교사의 역할

교사는 아동들의 성장에 직접적으로 관여하여 아동미술의 전 과정에 영향을 미친다. 또한 창의적인 미술활동을 하도록 동기를 조성하고 환경을 구성하는 주역이라 할 수 있으므로 아동의 창의적 사고를 억제하거나 저해하는 요인을 제거하고 창의적인 사고를 증진, 자극시킬 수 있는 다양한 학습프로그램을 사용하는 것이 좋다.

조형놀이에서의 교사들은 아동들의 조형 활동을 위한 바람직한 태도와 역할은 무엇인지 살펴보았다.

첫째, 아동들이 사용할 수 있는 평면재료 외에 종이, 색종이, 잡지, 점토, 나뭇잎 등 다양한 조형 활동을 호기심을 갖고 직접 경험해 볼 수 있는 기회를 갖게 한다.

둘째, 조형놀이를 할 수 있는 가장 적절한 시기를 통해 지도하여야 한다. 학년마다 제시방법이 같거나 서로 위계 없이 제시되어서는 조형놀이가 효과적으로 이루어질 수 없기 때문이다.

셋째, 조형놀이를 통해 아동의 관찰력과 창의력을 길러 줄 수 있어야 한다. 자신이 느끼고 경험하는 세계를 통해 창의적인 표현을 기를 수 있다.

넷째, 교사는 결과 작품을 기대하지 않고 작품을 만드는 표현 활동 과정을 중요하게 여기는 지도자여야 한다.

조형놀이를 할 때 교사들은 다음과 같은 점을 유의해서 지도하여야 할 것이다.

첫째, 교사들은 조형 활동에 필요한 사전준비를 철저히 하고, 조형 활동 중에 생길 수 있는 이외의 상황에 대처해 나갈 수 있는 준비가 되어있어야 한다.

둘째, 아동들에게 새로운 주제나 기법을 소개할 때는 효과적이고 적절한 발문법을 사용하여 호기심과 흥미, 관찰력을 불러일으키는데 도움을 주도록 한다.

셋째, 교사는 아동들의 흥미와 표현의욕을 갖고 그리고 싶은 마음이 생기도록 칭찬을 아끼지 않으며, 자신감을 불어넣어 주는 입장이여야만 한다.

넷째, 활동이 끝나고 결과만으로 끝내지 말고 친구들의 작품을 볼 수 있는 기회를 주어, 상대방에 대한 이해 및 생각의 폭을 넓힐 수 있게 한다.

이와 같이 교사의 지도력은 아동의 창의력과 표현능력에 중요한 작용을 한다.

교사는 기존의 방법으로 반복적인 수업이 아닌 최소한의 간섭과 통제를 배제하여 자유롭게 자신을 표현 할 수 있는 다양한 재료와 표현기법들을 연구하고 제시하는 창의적인 미술수업을 진행하여야한다.

4. 조형놀이 프로그램을 위한 바람직한 환경

조형놀이는 아동의 전체적인 생활경험 속에서 미술교과가 결과물로서의 우열이 아닌 활동과정을 즐기는 일이여야 한다. 또한 아동들의 활동은 그들을 둘러싼 환경의 영향을 크게 받고 있다는 전제하에 조형놀이 프로그램을 위한 바람직한 환경을 제시한다.

1) 재료

“조형놀이는 교사의 획일적인 재료선정으로 교과서 위주의 재료나 인공적으로 상품화된 것을 사용하게 되면 작품제작과정에서나 결과에 창의성이 결여된 동일한 작품만 나오게 되는 양상을 빚게 되는 것이다.”[30]

“미술작품은 개성적인 자기표현이므로 적절한 표현을 위해서는 다양한 재료를 필요로 한다. 실제로 표현 재료가 풍부하면 그만큼 경험을 적절하게 표현할 수 있는 재료를 고르기가 쉽다. 따라서 다양한 조형적 표현을 하기 위해서는 다양한 재료의 사용에 익숙해져야 한다. 아직 어리다고 색상수가 적은 크레용만 제공하는 것은 좋지 않다. 그리기에 필요한 크레용, 색연필, 매직 외에도 여러 가지 크기와 질의 종이, 붓, 찰흙 등 다양한 표현재료를 주어 이것들을 활용하면서 표현하는 경험을 어릴 때부터 쌓아가는 것이 중요하다.”[31]

한 장의 도화지를 가지고도 도화지 위에 그림을 그리는 행동 외에도 찍기, 자르기, 붙이기, 연결하기, 뭉치기 등의 여러 가지 조형적인 시도가 나올 수 있다.

또한 신문지, 포장지 나아가 모래, 흙, 돌멩이 등 자연재료들 까지도 훌륭한 재

30) 정동철(1988), 「놀이 미술교육과 이야기 하는 삶의 장」, 초등교육연구논총

31) 김향미(1996), 龍擇武久,「미술교육에의 제언」, 교육미술연구 제3호, p.19

료가 될 수 있는 것처럼 아동들의 흥미와 관심을 갖고 있는 재료들은 무한하다.

좋은 재료를 아동들에게 제공하기 위해서는 아동과 교사가 항상 미술과목에 활용될 만한 재료를 수집할 수 있도록 하고, 이를 위해 재료수집 보관실과 재료 선반, 재료상자 그리고 테이프, 비닐 끈 등의 다양한 보조 재료들을 비치하여 아동들이 자유롭게 활용할 수 있는 활동의 장을 마련해야 한다.

재료의 양에서도 많을수록 좋다는 의미는 아니지만 풍부한 재료는 대담하면서, 다양한 활동을 유발시킨다. 같은 양의 재료를 준비했을 때는 거의 비슷한 크기의 완성작으로 크기가 한정되어있는데 충분히 재료를 사용할 수 있도록 허용될 경우는 아동들의 발상이나 표현활동에 많은 자극을 주는 계기가 될 수 있다.

즉, 조형놀이는 아동 개개인이 재료를 통해 다양한 감각경험을 느낄 수 있도록 하며, 기존의 상업적인 재료는 한정된 경험밖에 기대할 수 없으므로 여러 가지 방향으로 발상이 확산되는 것이나 창의적인 활동을 유발시킬 만한 재료가 바람직하다.

2) 장소

아동들의 미술활동에서 장소는 가장 중요한 환경 요건의 하나이다. 무한한 상상력과 표현력을 좁은 교실의 딱딱한 의자 위에서 일정하게 주어지는 활동영역이나 소재로 억압해서는 안 될 것이다.

바람직한 조형놀이를 위한 학습 환경은 내적 환경 공간인 교실에서 외적 환경 공간인 교실 밖으로 활동영역을 넓혀 주어야 한다.

“조형놀이에 있어서 장소의 문제는 미술활동의 제재에 따라 교실이 아닌 실외로 나가서 해야 하는 경우가 있는데, ‘실내가 더럽혀지지는 않을까’, ‘교실 벽을 손상시키지 않을까’ 하는 잠재적 우려 때문에 아동들의 자유로운 발상이나 활동을 억압시키는 결과로 초래할 수 있다.”[32)]

아동의 놀이를 중심으로 한 미술활동에 있어서 장소의 문제는 지도목표, 아동들의 학습경험이나 인원, 재료의 질과 양 등에 다양한 조건으로부터 통합적으로 판단되어야 하겠다.

이상에서 알 수 있는 바와 같이 조형놀이를 활성화시키기 위해서는 선택의 자

32) 강소영(2006), “놀이를 통한 아동미술활동에 관한 연구”, 조선대 교육대학원, p.27

유가 허용되는 환경이어야 하며, 학생들이 다양한 재료와 도구의 사용이 가능하도록 해야 한다.

Ⅳ. 프로그램 실시 결과 분석

1. 프로그램 실시 방법 및 절차

본 연구에서 제시한 조형놀이 프로그램은 연구자가 현장에서 수업을 통하여 아동의 창의적인 미술표현에 효과가 있다고 생각되는 방법과 재료들을 제시 하여 진행하였다. 수업은 재료나 표현기법을 통한 조형놀이, 입체나 평면 위에 변형을 통한 조형놀이, 다른 예술이나 교과와의 통합을 위한 조형놀이 등을 주제별로 영역을 나누어 진행하였다.

본 연구자가 개발한 조형놀이 프로그램 학습은 2007년 4월~2007년 12월까지 9개월 동안 일주일당 2시간씩 총 36회 중에서 21개의 프로그램을 실시하였다. 그리고 아동의 흥미와 수준에 맞는 것을 선정하여 초등학교 1학년과 2학년 아동 42명(남 19명, 여 23명)을 대상으로 5-6명씩 그룹을 나누어 진행하였다.

본 연구 절차를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

<표 23> 조형놀이 프로그램의 연구 절차

단 계	연구 내용	연구 기간
기초연구	· 국내 외 미술교육 관련 문헌 탐색 · 연구주제 선정, 실험 반 대상 선정	2006. 3~ 2007. 2
예비연구	· 연구계획에 따른 실천 프로그램 계발 · 프로그램 예비연구수업 및 분석	2007. 3~ 2007. 4
본 연구	· 다양한 프로그램 실시 · 사후 설문지 조사 실시	2007. 4~ 2007. 12
결과분석	· 프로그램실시 결과 통계처리 및 분석 · 해석 및 결론 도출	2008. 1~ 2008. 3

<표 23>에서 보면 2008년 3월과 4월에는 예비수업 프로그램을 통해 아동들의 흥미도가 높은 프로그램을 개발하였다.

총 3월 둘째 주부터 12월까지 9개월 동안 조형놀이 프로그램을 실시하였으며 결과 분석을 위해 12월 마지막 주에 설문지 작성법을 실시하였다. 이 설문지 문항은 총 9문항이며 각 문항 당 최대 3분씩 실시하여 설명을 포함하여 작성하는데, 걸린 시간은 총 15~20분이다. 2008년 1월과 2월에는 설문지 통계 처리 및 분석 그리고 결론을 도출하였다.

본 연구자는 설문지를 통하여 아동들이 조형 활동에 관한 관심과 영역, 재료에 대한 흥미도 등에 조사를 하였다. 이는 아동의 조형 활동에 대한 흥미와 관심을 조사함으로써 그들에 대한 이해를 돕고, 프로그램 계획 참고를 하고자 하였다.

설문지 작성 시에는 아동의 이해를 돕고자 교사가 설문지 내용을 설명하였고, 결과 분석은 백분율을 통하여 분석하였다.

2. 프로그램 실시 결과 분석

아동의 흥미와 능력수준에 맞는 조형놀이 프로그램을 제시하여 실시한 결과 아동들이 내적 동기 유발과 흥미를 불러 일으켰으며, 자유로운 자기 표현활동을 통해 무한한 상상력과 창의력이 많이 발휘되었다. 무엇보다도 다양한 조형놀이 프로그램을 통해 시각적 경험에 국한된 미술학습에서 벗어나 촉각적 감응을 통한 새롭고 흥미로운 즐거운 조형놀이 학습을 할 수 있는 활동의 장이 되었다.

그 중에서도 물감을 혼합한 지점토 인형 만들기와 우드락을 활용한 판화 수업은 교사의 새로운 제재 제시 방법에 대해 즐겁고 적극적인 참여 욕구가 보였다.

아동의 자유로운 표현과 창의성을 향상시키기 위해서 발상적인 질문이나 경험하지 못한 다양한 재료를 체험하고, 재료에 대한 기법이라든가 관심이 많은 소재를 제시하였다. 이를 통해 개성적이며 독창적인 표현이 많이 연출되었으며 아동들의 높은 관심과 참여 욕구를 보여 창의적인 발상도 점차 늘었다.

1) 조형놀이 프로그램의 연구 대상

본 연구의 연구대상자는 다음과 같다.

<표 24> 연구대상자의 일반적 특성

구 분		인원수(명)	백분율(%)
성 별	남	19	45
	여	23	55
과거 미술학원 수강 여부	예	22	52
	아니오	20	48
현재 미술학원 수강 여부	예	3	7
	아니오	39	93
계		42	100

위 <표 24>를 보면 총 42명 중 성별로는 남학생 45%과 여학생 55%이 비슷한 분포를 이루며 과거에 미술학원 수강여부별로는 과거에 미술학원을 수강한 학생과 수강하지 않은 학생은 52%와 48%로 비슷하였다. 현재 미술학원 수강여부별로는 현재 미술학원을 수강하지 않는 학생이 93%로 대부분을 차지하였으며, 현재 수강하는 학생은 7%로 매우 적었다.

2) 설문조사 결과

(1) 조형놀이에 대한 흥미도 분석

<표 25> 다른 수업과 비교해 본 미술교과에 대한 흥미도

문 항	응답자(명)	백분율(%)
① 매우 재미있다.	14	33
② 재미있다.	19	45
③ 그저 그렇다.	4	10
④ 재미없다.	·	·
⑤ 잘 모르겠다.	5	12
계	42	100

<표 26> 그리기와 만들기에 대한 흥미도

문 항	응답자(명)		백분율(%)	
성 별	남	여	남	여
① 만들기가 재미있다.	10	6	53	26
② 그리기가 재미있다.	4	1	21	4
③ 둘 다 재미있다.	5	16	26	70
④ 둘 다 재미없다.	·	·	·	·
계	19	23	100	100

<표 27> 미술작품 제작 방법에 대한 흥미도

문 항	응답자(명)	백분율(%)
① 혼자서 작업하는 것이 더 좋다.	3	7
② 여럿이 함께 작업하는 것이 더 재미있다.	39	93
계	42	100

아동들의 미술교과에 대한 흥미도를 살펴본 결과는 <표 25>와 같이 다른 교과시간에 비해 미술시간이 재미있는가에 대한 조사는 총 42명 중에서 매우 재미있다고 응답한 학생이 33%(14명)이고 재미있다고 응답한 학생은 45%(19명)로 미술시간이 다른 교과시간에 비해 대부분 많은 흥미를 느끼고 있음을 알 수 있다.

<표 26> 결과에서의 그리기와 만들기 영역에서는 남자 아동과 여자 아동의 차이가 많이 났다. 남자 아동들은 만들기 영역에 19명 중 10명(53%)으로 그리기에 비해 만들기를 더 좋아한다는 결과가 나왔고, 여자 아동 23명 중 16명(70%)이 그리기와 만들기 둘 다 좋다고 하였다. 이는 남자 아동이 여자 아동에 비해 활동적이고 공간의 변화에 많은 관심이 나타났다는 것을 알 수 있다.

그리고 <표 27>에서의 작품을 제작하는 방법에 있어서는 협동제작에 높은 관심을 나타내고 있다. 전체 42명 중에서 39명(93%)의 아동이 여럿이 함께 작업하는 것이 더 재미있다고 응답하였다.

위에 내용을 살펴보면 그리기보다 만들기 분야에 남·녀 아동학생들 모두 많은 관심을 보이고 여럿이 함께 작업하는 것에 더 흥미를 느끼고 있으므로 교사들은 창의적인 작품을 제작할 수 있게 하기 위해서는 아동들의 창의적이고 개성적인 표현력이 향상되도록 적절한 활동이 전개되어야 할 것이다.

미술교과는 아동의 직접적인 활동으로 이루어지며 일반적인 가치함양을 목표로 하기보다 아동의 개성과 창의성을 계발하는 것을 겨냥하는 교과이므로 미술교사는 아동의 다양하고 창의적인 표현을 이끌어 낼 수 있어야 한다.

(2) 창의적인 미술 표현에 관한 분석

<표 28> 자료 제시에 관한 주제 이해

문 항	응답자(명)	백분율(%)
① 선생님의 설명을 듣고 작업하는 것이 더 쉽다.	31	74
② 사진자료를 보고 작업하는 것이 더 쉽다.	5	12
③ 다른 친구들의 작품을 보고 작업하는 것이 더 쉽다.	4	9
④ 혼자 하는 게 더 좋다.	2	5
계	42	100

<표 28>결과를 살펴보면 미술시간에 어떤 자료가 주제를 이해하는데 도움을 주는가에 응답한 결과 총 42명의 아동 중 31명(74%)의 아동이 선생님의 설명을 듣고 그리는 것이 더 도움이 된다고 응답하였다. 이 결과를 통해 교사는 수업 전에 다양한 자료 제시와 간접 경험을 위해 철저한 사전 준비가 필요하다.

아동의 창의적인 작품을 제작할 수 있게 하기 위해서 교사들은 다양한 자료제시를 할 수 있다. 주제에 맞는 자료의 제시에서 활동 목표에 적합한 자료가 제시되어야만 발상과 표현이 자유롭게 이루어 질 수 있다.

기존 수업에서의 교과서의 삽화 그림이나 교사가 준비한 참고작품 정도로는 학생들에게 흥미와 동기를 유발시키는데 흡족하지 못한다. 다양한 슬라이드 자료, VTR자료, 실물환등기, 컴퓨터와 인터넷을 이용하는 방법 등 멀티미디어를 활용한 간접적인 체험이 이루어 져야 하며, 오감을 자극시키기 위해 교실을 떠나 미술관과 동물원, 공장 등을 견학 하는 등 직접 관찰을 통한 체험이 이루어 질 때 창의성을 부각 시킬 수 있는 생동감 있고 다양한 표현이 나타나게 된다.

본 연구를 통해 아동의 내적 학습 동기를 위해서는 수업을 하기 전에 교사와 아동들 간의 충분한 대화를 통해 서로의 경험을 주고받을 수 있는 기회를 제공

해줘야 한다는 사실을 알 수 있었다. 표현하고자 하는 내용, 재료나 용구의 선택과 사용방법에 대해 여러 가지 폭 넓은 관련지식과 정보를 탐색함으로써 창의적인 사고를 자극하여 아동이 자신의 생각을 자기 나름대로 표현 할 수 있게 하는 것이 중요하다.

(3) 재료 활용도에 대한 분석

<표 29> 만들기 재료에 대한 분석

문 항	응답자(명)	백분율(%)
① 종이를 이용해서 만들기 하는 것이 가장 좋다.	6	14
② 찰흙이나 지점토를 이용해서 만드는 것이 가장 좋다.	18	43
③ 생활용품을 이용해서 만드는 것이 가장 좋다.	6	14
④ 자연물을 이용해서 만드는 것이 좋다.	4	10
⑤ 내가 스스로 준비한 재료가 가장 좋다.	8	19
계	42	100

<표 29>의 만들기 재료의 흥미도 결과는 총 42명의 아동 중 18명(43%)의 아동이 찰흙이나 지점토를 이용해서 만드는 것에 높은 흥미를 가지고 있었다.

본 연구에서는 전통적인 몇몇 재료와 기법을 벗어나려고 노력하였다. 조형놀이 프로그램을 통해 아동들의 다양한 표현 가능성을 느껴보게 하였고 다각적인 시도를 하는 동안 미술에 대한 흥미와 자신감을 느낄 수 있었다.

대부분의 아동들은 쉽게 접할 수 있는 크레파스와 물감으로 표현하지만 창의적인 작품을 제작하기 위해서는 다양한 체험을 접하여 여러 감각을 익히고 새로운 재료들을 사용함으로써 늘 접하는 재료에 대한 지루함에서 벗어나야 한다. 이를 위해 교사들의 많은 노력과 다양한 재료의 제시가 중요하다.

(4) 자기 표현력과 감상영역에 대한 분석

<표 30> 작품 감상활동에 대한 흥미도 분석

문 항	응답자(명)	백분율(%)
① 매우 재미있다.	14	33
② 재미있다.	19	45
③ 그저 그렇다.	8	19
④ 재미없다.	1	3
계	42	100

<표 31> 작품제작의 자신감에 대한 분석

문 항	응답자(명)	백분율(%)
① 선생님의 도움 없이도 작품을 제작할 수 있다.	28	67
② 선생님의 도움이 있어야 작품을 제작 할 수 있다.	13	31
③ 선생님의 도움이 있어도 자신이 없다.	1	2
계	42	100

<표 30>는 작품 감상활동에 대한 흥미도를 조사한 결과 전체 42명 중에서 14명(33%)의 아동이 매우 재미있다라고 응답하였으며 19명(45%)의 아동이 재미있다라고 응답하였다. 상당한 아동이 작품제작 후에 감상활동에 대해 관심을 가지고 있는 것으로 나타났다.

또한 <표 31>의 작품제작의 자신감에 대한 설문에서는 전체 42명의 아동 중에서 28명(67%)의 아동이 선생님의 도움이 없이도 작품을 제작할 수 있다고 응

답하였다.

창의성을 키우기 위해서는 작품 제작 과정에서만 아니라 작품을 완성하여 평가하는데서 나타나므로 자신과 친구들의 작품이 다르게 표현 한 것에 대해서 이야기를 나누는 자기 평가를 통해 작품을 보는 안목을 길러나가는 것이 중요하다고 본다.

그리고 작품평가를 통해 자기와 친구들의 작품을 보고 표현 특징을 발견할 수 있는 분별력을 가지며, 작품제작에 대한 자신감도 가지게 되는 것이다.

위의 분석에서 보여 지는 바와 같이 아동이 미술교과에 대해 흥미를 가질 수 있도록 교사는 활기차게 수업을 진행하여야 한다.

아동이 활동하기 전에 주제에 대해 흥미를 가질 수 있도록 적절한 동기부여를 하고 다양한 재료와 기법을 사용하여 아동 스스로 창의적인 표현을 할 수 있도록 지도하여야 한다. 그리고 여러 번의 시행착오를 통해 스스로 여러 재료와 표현 기법들을 자신에게 맞춰 활용 할 수 있도록 한다. 작품 완성 후에는 다른 사람의 작품도 존중할 줄 알고 자신이 작품에 대해서도 자신 있게 설명 할 수 있도록 아동의 눈높이에 맞춰 함께 이야기 해보는 것이 좋다.

Ⅴ. 결 론

미래사회의 교육은 현재 옳다고 믿는 것을 그대로 따르거나 암기하는 것이 아닌 자신이 해결해야 할 문제를 스스로 찾아내고 이들 문제에 바르게 접근하여 건전한 해결책을 제시하는 창의적 사고를 가진 인재를 기르는 것이며, 이 교육을 통해 추구하고자 하는 것이 바로 창의성 교육이다.

창의성 중심의 미술교육에서는 자유로운 자기표현을 강조하고 표현결과보다는 표현하는 과정을 중시하고 있으며, 현대미술은 새로운 재료기법의 탐구로 급격한 변화를 추구하고 있다.

이러한 사회의 변화 속에서 아동미술교육에서도 고정 관념을 깨뜨리는 독특하고 다양한 재료와 소재, 기법을 도입함으로써 아동의 흥미와 내적욕구를 충족시킬 수 있어야 한다. 이 점을 고려해볼 때, 다양한 재료와 놀이를 활용한 미술표현활동은 아동의 창의성을 계발시키기에 적합하다.

조형놀이는 미술 표현활동과 자발적인 놀이행위를 통해 친숙하게 다가가 자신의 감정을 자연스럽게 나타낼 수 있으며, 자신들의 상상의 세계를 마음껏 표출하여 창의성을 신장 할 수 있는 가장 효과적인 학습방법이다.

이에 본 연구에서는 초등학교 1·2학년의 남녀 아동 42명을 대상으로 아동들의 창의성 개발에 도움을 줄 수 있다고 여겨지는 조형놀이 프로그램을 제시하고 적용하였다.

제시된 조형놀이 프로그램은 초등학교 1·2학년 교과과정을 참고하여 재료와 표현기법을 통한 조형놀이, 입체나 평면 위에 변형과 전환을 통한 조형놀이, 다른 예술 분야나 교과와의 통합을 위한 조형놀이로 구분하였다.

아동에게 본 프로그램을 적용해 본 후 조형 활동에 대한 전반적인 태도와 작품 제작에 대한 흥미도와 실험 수업 후의 작품분석을 통해서 조형놀이 프로그램은 자기표현의 자신감, 재료 활용에 대한 태도를 향상시켜 줌을 검증하였다. 또한 설문지를 통하여 아동들은 미술시간에 다양한 재료를 접하고 놀이를 하면서 호기심을 느끼게 되었고 미술활동에 적극적인 성취의욕을 갖게 되었음을 알 수

있었다.

다양한 조형놀이 프로그램을 적용해 본 결과 다음과 같은 교육적 효과를 얻을 수 있었다.

첫째, 조형놀이를 통해 다양한 소재와 방법들을 경험함으로써 미술에 대한 흥미를 가지게 되고 자신감을 기를 수 있었다.

둘째, 조형놀이 통해 자신의 감정을 자유롭게 발산함으로써 즐거움을 느끼며 정서적인 안정을 통해 조화로운 인성계발에 도움을 줄 수 있었다.

셋째, 자신들의 상상의 세계를 마음껏 표출함으로써 상상력과 사고력으로 창의력을 신장시키는데 도움을 주었다.

넷째, 다른 친구들의 작품을 감상하고 비평하면서 작품을 바라보는 시각을 다양하게 하여 미적안목을 키울 수 있게 되었다.

본 연구에서 조형놀이를 통해 다음과 같은 지도방법이 필요하다는 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 조형 활동은 다양한 재료와 소재들을 직접 보고 만지고 느끼는 체험적인 활동중심으로 이루어져야 한다.

둘째, 즐거운 조형놀이를 이루기 위해서는 아동의 흥미와 관심을 불러일으킬 수 있는 다양한 놀이 형태의 통합적인 학습 활동이 이루어져야 한다.

셋째, 아동의 무한한 상상력과 경험을 자극시키기 위한 동기부여가 이루어져야 한다.

넷째, 아동의 감춰져 있는 감정이나 내면세계를 자연스럽게 표출할 수 있는 수업 분위기를 조성해야 하며, 재미있는 실기수업을 할 수 있는 환경이 조성되어야 한다.

조형놀이 프로그램을 진행 한 결과 대다수의 아동들이 재미있는 수업을 원한다는 것을 알 수 있었고, 이를 위해 교사들은 수업 전에 지도내용과 아동들의 반응 및 분위기 등을 고려하여 철저히 수업을 준비해야하며, 체계적이고 적극적인 자세로 수업에 임해야 할 것이다.

이를 바탕으로 앞으로의 미술수업은 다양한 재료와 여러 가지 표현방법을 통해 아동이 조형 활동에 즐겁고 흥미를 느낄 수 있는 미술수업이 될 수 있기를 기대한다. 또한 교사들은 창의적인 지도방법 및 프로그램에 대한 계발이 체계적이고 효율적으로 활용될 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

<단행본>

고숙자 외 12명(2003), 「미술교육이론의 탐색」, 예경

교육부(1997), 「미술과 교육과정 해설」

교육부(1997), 「초등학교 교육과정 해설」

김정 외 10명(1998), 「미술 교육학 원론」, 예경.

김정 · 이수경(1985), 「유아를 위한 조형놀이 교육」, 교문사.

김정 · 이수경(1985), 「조형놀이 교육」.교문사

김용권(2006), 「신 개념 미술교육론」,학연사.

윤종건(1991),「창의력」, 정민사.

이규선, 김동명, 전성수(1994), 「미술교육학 개론」, 교육 과학사.

이규선 외 5명(2000), 「미술교육학」, 교육과학사.

임정기, 이성도, 김황기(2006), 「미술교육의 이해와 방법」, 예경.

주정일(1980), 「아동발달론」, 교문사.

<논 문>

강소영(2006), “놀이를 통한 아동미술활동에 관한 연구”, 조선대학교 교육대학원.

강진순(2002), “미술교육에서 오감경험을 통한 조형놀이가 학습 성과에 미치는 영향에 관한 연구”, 석사학위논문, 부산대학교 교육대학원.

김말희(2001), “창의적인 회화표현력 신장을 위한 발상지도 방법 연구”, 석사학위 논문, 전북대학교 교육대학원.

김윤정(2005), “창의적인 표현 활동을 위한 조형놀이 프로그램 연구, -초등학교 3학년 중심으로”, 석사학위논문, 제주교육대학교 교육대학원.

김지택(1996), “미술교육에서 창의성 개념에 대한 연구”, 청주교육대학교 논문집, 제33집.

김혜후(2008), “미술활동에서 다양한 놀이를 통한 표현력 향상 방안-초등학교 4학년을 중심으로”,석사학위논문, 공주대학교 교육대학원.

신주연(2007), “재료활용을 통한 아동미술 조형 활동에 관한 연구”,석사학위 논문, 경성대학교 교육대학원.

이현주(2003), “아동미술에서 조형놀이의 활용방안”, 석사학위논문, 동국대학교 교육대학원.

임은성(2005), “아동미술교육에 있어서 창의력 신장을 위한 지도방안에 관한 연구”, 석사학위논문, 원광대학교 교육대학원

추지영(2004), “아동의 창의성 향상을 위한 미술교육 연구-미술지도 방안과 교사 역할을 중심으로”, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.

홍승아(2006), “창의적인 아동화 그리기 지도 방안-저학년 중심으로”,석사학위논문, 전남대학교 교육대학원.

<기타문헌>

김향미(1996), 籠擇武久, 「미술교육에의 제언」,교육미술연구 제3호.

드웬펠드, 브리테인, 서울교육대학교 미술교육연구회 역(2004),「인간을 위한 미술교육」, 미진사.

A.H. Maslow, 이연성 역(1982), 「존재의 심리학」, 이화여대 출판부.

임금희(2005). 「초등 미술교육에서 놀이의 유형에 따른 놀이 수업 사례」, 한국교육대학교 미술교육학회.

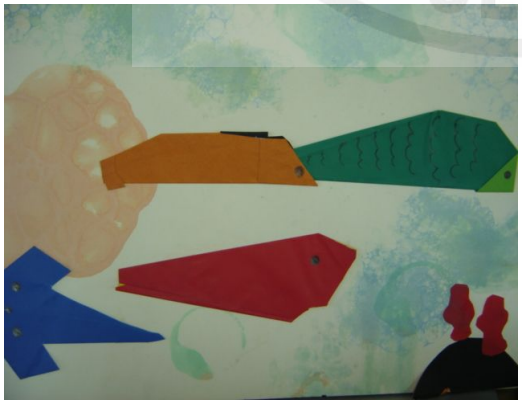
정동철(1988), 「놀이 미술교육과 이야기 하는 삶의 장」, 초등교육연구논총.

.H. Read(1959), Education through Art ,(London: Faber and Faber,

C. S. Whiting(1961), Creative Thinking, New york: Reinhold publishing corporation,

The Getty Genter for Education in the Arts, Beyond creating : The place for art in America's schools, Los Angeles : The J. Paul Getty Trust, 1985

그 림 목 차

<table>
<tr><td> </td><td>
</td></tr>
<tr><td><그림1> OHP 필름(film)과 쿠킹호일을 이용한 피카소 작품 따라잡기</td><td><그림2> 목탄으로 그리는 소화기</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td><그림3> 잡지 그림 연상하여 꾸미기</td><td><그림3> 잡지 그림 연상하여 꾸미기</td></tr>
<tr><td>  </td><td> </td></tr>
<tr><td><그림4> 비누방울로 바다 속 표현하기</td><td><그림5> 모자이크를 통한 나만의 성 그림</td></tr>
</table>

<그림6> 허수아비 풍경	<그림7> 나뭇잎을 응용한 동물 꾸미기
<그림8> 신나는 불꽃놀이	<그림9> 톱니를 연상한 모빌 만들기
<그림10> 우드락을 활용한 우주여행	<그림11> 종이죽을 이용한 탈 만들기

<table>
<tr><td> </td><td>
</td></tr>
<tr><td><그림12> 움직이는 사람</td><td><그림13> 지점토 인형</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td><그림14> 천연염색</td><td><그림15>곡식을 사용하여 곤충표현하기</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td><그림16> 동요를 듣고 느낌 표현하기</td><td><그림17> 내가 존경하는 위인</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td><그림18> 동화 듣고 그리기</td><td><그림19> 까치와 호랑이</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td><그림20> 만화 캐릭터 그리기</td><td><그림21> 걸리버 여행기</td></tr>
</table>

<Abstract>

A Study on the Craft Programs for Creative Art Expression

Mun Ji-yun

Art Education Major at the Jeju University Education Graduate School

Advisor Kang-Minseok

Children are facing rapid change of emotion and anxiety in this rapidly changing contemporary society where the loss of humanity and lack of morality are prevalent. Nothing is more important than the emotional education and the formation of self-esteem from the perspective of human education for those children.

Fine art, which deals with the emotion and sentiment of human more than any other subjects, needs to take an added significance in order to help shape the spiritual world of human in the right way.

Fine art education, however, has been confined to the traditional function-oriented fine art class and teacher-led learning, not responsive enough to cope with the change in the times.

That type of outdated class does not allow contemporary children to explore ways to express their ideas and emotions freely in this age where people put their own distinctive characteristics above anything else. Rather, it leads children to lose their interest in fine art.

Therefore, this researcher tries to suggest craft programs, a new way of class that may encourage children to lead optimistic and positive lives with creativity. Craft program, a form of fine art play, combines the pattern of

play with education, enabling children to observe and imitate in their free exploration. Also, it increases their interest and desire for expression, helping form creative environment.

To suggest craft program which may motivate 1st and 2nd graders of elementary school appropriately, the focus of this research was as follows:

First, it explored various aspects of fine art education and creativity.

Second, it considered characteristics of craft program and its educational meaning.

Third, the craft program was applied to real class, such as the craft program using materials or plane technique, craft program using the transformation on three-dimensional surface or plane, craft program designed for integrating with other field of art or textbooks, and others.

Fourth, it examined and analyzed the outcome of survey on children's craft program following the craft play class.

Fifth, it suggested the future direction of craft play and role of teacher.

The findings of this study indicated that craft play learning allowed children to experience and express various things and helped them express their inner world in a natural way, if designed to fit the characteristics and interest of children.

Furthermore, craft play learning play a significant role in helping children identify object of beauty and its value in their own lives and grow into creative human. Therefore, constant efforts need to be made to attain the improvement of fine art class through continued research in class that focuses on pleasant and various experiences.

※ This paper is the thesis for master course in the Education Science which was submitted to the Committee of Education Graduate School at Jeju University in August 2008.

<부록>

설 문 지

어린이 여러분 안녕하세요?
이 설문지의 내용은 어린이 여러분들에게 좀 더 흥미있고 재미있는 미술시간을 위하여 의견을 조사하는 것입니다. 여러분이 느끼는 그대로 답해주시기 바랍니다.
다음의 질문에 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 "○"를 표시해 주시면 됩니다.

제주대학교 교육대학원 미술교육 전공

문 지 윤 드림

※ 다음의 내용을 잘 읽고 자기의 생각과 가장 맞는 곳에 ○표를 하세요.

♣ 학생의 성별은?
① 남 ② 여

♣ 학생은 미술학원에 다녀본 적이 있습니까?
① 예 ② 아니오

♣ 학생은 현재 미술학원에 다니고 있습니까?
① 예 ② 아니오

1. 학생은 다른 시간에 비해 미술시간이 재미있나요?
① 매우 재미있다. ② 재미있다. ③ 그저 그렇다.
④ 재미없다. ⑤ 잘 모르겠다.

2. 학생은 만들기와 그리기 중 어떤 영역이 더 재미있나요?
① 만들기가 재미있다. ② 그리기가 재미있다.
③ 둘 다 재미있다. ④ 둘 다 재미없다.

3. 학생은 만들기에 대한 흥미도는 어느 정도 인가요?
① 매우 흥미가 많다. ② 흥미가 많다.
③ 그저 그렇다. ④ 전혀 흥미가 없다.

4.미술시간에 혼자서 작업을 하는 것과 여럿이 함께 작업하는 것 중에 어느 것이 더 재밌습니까?
① 혼자서 작업하는 것이 더 재미있다.
② 여럿이 함께 작업 하는 것이 더 재미있다.

5. 미술시간에 어떤 자료가 수업내용을 이해하는데 도움이 되나요?
① 선생님의 설명을 듣고 작업하는 것이 더 쉽다.
② 사진자료를 보고 작업하는 것이 더 쉽다.
③ 다른 친구들의 작품을 보고 작업하는 것이 더 쉽다.
④ 혼자 하는 게 더 좋다.

6. 어떤 재료를 이용해서 만들기 하는 것이 가장 좋은가요?
① 종이를 이용해서 만드는 것이 가장 좋다.
② 찰흙이나 지점토를 이용해서 만드는 것이 가장 좋다.
③ 생활용품을 이용해서 만드는 것이 가장 좋다.
④ 자연물을 이용해서 만드는 것이 가장 좋다.
⑤ 내가 스스로 준비한 재료가 가장 좋다.

7. 작품을 만들고 난 후 친구들과 작품에 대하여 이야기 하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?
① 매우 좋다. ② 좋다. ③ 그저 그렇다.
④ 싫다. ⑤ 매우 싫다.

8. 학생은 선생님의 도움이 없이도 작품을 제작할 수 있습니까?
① 선생님의 도움 없이도 작품을 제작할 수 있다.
② 선생님의 도움이 있어야 작품을 제작할 수 있다.
③ 선생님의 도움이 있어도 자신이 없다.

9. 학생은 미술수업에 대해 어떻게 생각하나요?
① 매우 좋아한다. ② 좋아한다. ③ 그저 그렇다.
④ 좋아하지 않는다. ⑤ 전혀 좋아하지 않는다.

-지금까지 응답해 주셔서 감사 합니다.~