

석사학위논문

초등학교 미술교육에서 상상화의  
주제 및 표현에 관한 연구

-제주도 초등학교 아동을 대상으로-

지도교수 부 현 일



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

박재춘

2000년 8월

# 초등학교 미술교육에서 상상화의 주제 및 표현에 관한 연구

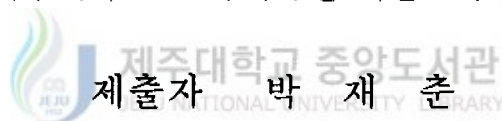
- 제주도 초등학교 아동을 대상으로 -

지도교수 부 현 일

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2000年 4월 일

제주대학교 교육대학원 미술교육전공



박재춘의 교육학 석사학위 논문을 인준함

2000년 7월 일

심사위원장 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

초등학교 미술교육에서 상상화의  
주제 및 표현에 관한 연구  
-제주도 초등학교 아동을 대상으로-

박 제 춘

제주대학교 교육대학원 미술교육전공  
지도교수 부 현 일

아동들은 환상, 공상의 세계에서 재미있게 즐거움을 찾는 잠재력을 가지고 있다. 상상화는 아동들이 좋아하는 분야이지만 실제적으로 표현하는데 있어서는 주제가 한정되고 표현 방법이 다양하지 못해 적극적인 발상과 주제의 참신성을 찾으려는 노력을 하여야 할 것이다.

따라서 본 연구는 이러한 문제점을 해결하기 위하여 제주도내 초등학교에서 이루어지고 있는 상상화 실태를 분석하고 주제표현, 이미지표현, 표현 재료에 따른 다양한 지도 방안을 찾아내는데 목적을 두고 있다.

제주도내 초등학교 2, 4, 6학년 아동 649명과 남녀 교사 262명을 대상으로 상상화에 대한 일반적인 내용, 표현재료, 아동들이 즐겨 그리는 상상화 주제와 교사들의 상상화 지도 실태를 분석하였는데 저, 중, 고학년에 따라 상상화에 대한 생각이 다르고, 남녀별로 표현 주제가 차이가 있음을 알 수 있었다.

실태 분석에 따르면 상상화 지도가 어렵다가 58.8%, 상상화가 다른 분야보다 창의성과 상상력이 가장 돋보인다는 교사의 답변이 61.8%를 웃도는 반면에 학기당 상상화 지도 시간은 4시간 이하이거나 별도로 지도하지 않는다가 35.9%였으며, 상상화 지도시 가장 중요하며 어려운 단계는 발상이라고 반응하였다.

※ 본 논문은 2000년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

이러한 실태를 토대로

첫째, 우주와 바다에 관련된 주제를 가장 많이 표현하고 있었는데 다양한 주제 표현을 위하여 선이나 주어진 형태를 연상하여 그리기, 신문에 있는 그림과 사진을 활용하여 그리기 등 재미있고 창의적인 지도 방법을 제시하였다.

둘째, 듣기 활동과 보는 활동을 통한 이미지 표현을 강조하였는데 이야기를 듣고 상상하여 그리기, 소리나 음악 듣고 그리기, 영화 보고 그리기, TV와 영화 보고 그리기 등 창의성을 위주로 한 지도의 방법을 제시하였다.

셋째, 크레파스, 연필, 수채물감 등 한정된 재료를 사용하는 아동들에게 발달 단계에 적합한 재료를 선정, 탐색하여 다양한 스케치 및 채색 재료와 표현 방법을 제시하였다. 이러한 표현 방법은 흥미를 유발하고, 부가적인 효과를 가져올 수 있다.

본 연구의 분석과 지도를 통한 결론은 상상화에 관심도 많고 표현하기를 좋아하고 있지만 폭넓은 주제 표현을 하고 있지 못하고, 재료 사용이 크레파스, 수채화물감, 연필 등에 한정되고 있다는 것이다.

상상의 세계는 넓기 때문 다양한 이야기가 그림으로 표현된다면 상상화 교육을 통해 아동들은 자기 내면의 감정 표현은 물론 나아가 심상의 세계와 독창성의 신장과 조화로운 인격 형성의 계기를 얻게 될 것이며, 독서교육, 교과 교육에까지 큰 영향을 끼칠 것이다.

본 연구에서 제시하지 못한 상상화 지도 방법이 많으리라 여기며 흥미를 갖고 그리고 싶어하는 많은 아동들이 보다 창의적이며 개성적이고 다양한 방법으로 표현할 수 있는 많은 지도 방법이 연구되길 바란다.

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성과 목적 .....	1
2. 연구의 내용 .....	2
3. 연구의 방법 .....	2
II. 이론적 배경 .....	4
1. 상상화의 특징 .....	4
2. 상상화의 유형 .....	5
3. 상상화의 표현 .....	7
4. 상상화 주제 분포의 일반적인 특징 .....	8
III. 상상화에 대한 실태 분석 .....	10
1. 설문 분석 관점과 방법 .....	10
2. 설문 결과 분석 .....	11
IV. 상상화 지도의 실제 .....	29
1. 상상화의 주제 표현 .....	29
2. 상상화의 이미지 표현 .....	33
3. 재료와 표현 방법 .....	42
V. 결론 .....	48
참 고 문 헌 .....	50
Abstract .....	52



# 표 목 차

<표1> 설문 응답 교사 현황 .....	11
<표2> 지역별, 남녀별 설문 참여 학생수 현황 .....	11
<표3> 그리기 영역별 흥미도 .....	12
<표4> 상상화에 대한 관심도 .....	13
<표5> 상상화를 그리는 방법 .....	14
<표6> 스케치 재료에 대한 흥미도 .....	15
<표7> 채색 재료에 대한 흥미도 .....	16
<표8> 상상 주제 분포도 .....	17
<표9> 주제- '우주' 분포도 .....	19
<표10> 주제 - '바다' 분포도 .....	21
<표11> 상상화 지도의 어려움 .....	23
<표12> 아동들이 제일 그리고 싶어하는 그림 영역 .....	23
<표13> 상상화 지도 효과에 대한 생각 .....	24
<표14> 상상화 지도시 미술교과의 활용도 .....	24
<표15> 상상화 지도 시간 .....	25
<표16> 상상화 주제 지도 방법 .....	25
<표17> 상상화 지도시 가장 중요한 단계 .....	26
<표18> 상상화 지도시 가장 어려운 단계 .....	26
<표19> 좋은 상상화를 그리기 위한 지도 방법 .....	27
<표21> 상상화 평가 기준의 비중도 .....	27
<표22> 상상화 지도의 문제점 .....	28
<표23> 이야기 듣고 그리기 수업안 .....	34
<표24> 음악 듣고 그리기 수업안 .....	37
<표25> 명화 보고 그리기 수업안 .....	39
<표26> TV나 영화 보고 그리기 수업안 .....	41
<표27> 상상하여 나타내기의 다양한 표현 방법 .....	45
<표28> 다양한 표현 활동을 활용한 수업안 .....	47

## 그림목차

<그림1> 주어진 선 그림 .....	30
<그림2> 시냇가에서 고기 잡기 .....	30
<그림3> 구름자동차 .....	30
<그림4> 청룡열차 .....	30
<그림5> 야구 .....	31
<그림6> 차를 타고 .....	31
<그림7> 옷놀이 .....	32
<그림8> 농구 .....	32
<그림9> 배를 끌고 가는 걸리버 .....	32
<그림10> 난쟁이 나라의 독수리 .....	32
<그림11> 거인과 노는 아이들 .....	35
<그림12> 도망가는 아이들 .....	35
<그림13> 울타리의 아이들 .....	35
<그림14> 울타리를 쌓는 거인 .....	35
<그림15> 동물의 사육제 .....	38
<그림16> 빼꾸기 결혼식 .....	38
<그림17> 선으로 나타내기 .....	38
<그림18> 선으로 나타내기 .....	38
<그림19> 샤갈의 작품 “나와 마을” .....	40
<그림20> 마을에 비친 태양 .....	40
<그림21> 마을과 집 .....	40
<그림24> 바닷속 .....	59
<그림25> 안경 쓴 얼굴 .....	59
<그림26> 잠수함 .....	59
<그림27> 풍차 .....	59
<그림28> 도르레를 사용하는 여인들 .....	59

<그림29> 멧돼지 .....	59
<그림30> 오리구경 .....	60
<그림31> 로켓구경 .....	60
<그림32> 잠수함 끌어당기기 .....	60
<그림33> 조각 만들기 .....	60
<그림34> 허수아비 나라 .....	60
<그림35> 허수아비 뱃속의 나라 .....	60
<그림36> 태양열차 .....	61
<그림37> 미래주차장 .....	61
<그림38> 우주다리 .....	61
<그림39> 물고기자동차 .....	61
<그림40> 용궁 .....	61
<그림41> 계 잠수함 .....	61
<그림42> 양치는 소년 .....	62
<그림43> 달려오는 농부들 .....	62
<그림44> 선녀와 나무꾼 .....	62
<그림45> 개구리와 소 .....	62
<그림46> 알리바바와 40명의 도둑 .....	62
<그림47> 열려라 참깨 .....	62



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

아동의 그림에는 많은 이야기가 담겨져 있다. 자신의 감정과 욕구 또는 희망을 호소하는 방법으로 그림을 그리기 때문이다. 그들이 그리는 것은 외계가 아니고 내적 세계이며 감수성에 비친 정 의 표현이다.<sup>1)</sup>

아동화는 언어를 대신해서 아동의 정서와 욕구 등을 전달해 주는 언어의 상징이다. 따라서 아동화는 아동이 획득한 개념과 생활의 흥미, 관심, 욕구와 감정 등이 숨겨진 인격이 투영된 일종의 자화상의 표현으로 볼 수 있다. 아동의 미적 표현에 대한 이러한 관점은 아동들에게 좋아하는 그림을 그리게 하여 그들이 성취하지 못한 욕구를 발산하도록 이끌고 환경이나 경험을 통해서 아동 스스로 자각하고, 사고하여 행동하도록 도와주는 것이야말로 창의적인 표현 활동의 단계로 이끄는 미술 교육의 역할이다.

바람직한 미술교육의 목적을 미국의 교육학자 로슨(D. Lawson)은 “아동의 성장 발달을 돕는데 있다<sup>2)</sup>”라고 했고, 김춘일(金春一)은 “어린이의 창의성, 미적 정서, 조형 기능을 기르는데 있다<sup>3)</sup>.” 라고 하였다. 다시 말해서 미술교과는 생활 속에서 미적 안목을 자연스럽게 가꾸며, 창의적이고 개성적인 창작 능력을 가르쳐 전인적인 인간을 기르려는 교과<sup>4)</sup>로 인간의 심성을 바르게 키워 그것을 바탕으로 풍부한 삶과 창의적인 생활에 기여하도록<sup>5)</sup> 하는데 있다.

어린이의 조형활동은 대부분 흥미와 욕구를 중심으로 하여 이루어진다. 이것은 어린이들에게 있어 역동적이고 통합적인 활동이다.<sup>6)</sup> 어린이들이 표현하는 모습을 자

1) 한국교육대학 미술교육연구회(1984), 「미술교육」, 형설출판사, p.254.

2) 권상구(1991), 「아동미술교육」, 미진사, p. 12.

3) 김춘일(1985), 「아동미술론」, 미진사, pp 35~38.

4) 신경욱(1997), “열린교육을 통한 미술과 교수·학습 방안”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원 .p.1.

5) 유덕희 외(1991), 「예능교육」, 한국방송통신대학교 출판부, p 234

6) 로웬펠드 외(1993), 「인간을 위한 미술 교육」, 서울교대미술연구회 역, 미진사, p. 125

세히 관찰해보면 가장 흥미를 느끼는 것을 먼저 크게 나타내고, 차차 다음 흥미로 옮겨간다. 여기에서 그들의 상상과 꿈의 세계는 활발히 펼쳐지며, 한편 자기의 생각을 강력히 주장하는 개성도 엿볼 수 있게 된다.<sup>7)</sup>

본 연구의 조사에서 도내 어린이들은 상상화에 관심이 높고 자유롭게 상상이나 꿈을 그려나가는 것을 매우 좋아하고 있다. 어린이들의 상상화를 보면 환상, 공상이 종종 나타난다 이 공상이나 상상이 성인의 눈으로 볼 때에는 보잘 것 없고 유치하더라도 인정해 주고, 이것이 그들에게는 예술성이고 과학성임을 알아야 한다.

특히 저학년으로 갈수록 호기심이 왕성한 시기로 아동들은 무한한 상상의 세계에 호기심을 갖게 된다. 그러므로 상상화에 나타난 아동의 표현과 주제를 연구하는 것은 아동의 호기심과 미술 표현에 의한 창의성과 개성적인 창작 능력을 기를 수 있어서 꼭 의미가 있는 일이라 할 수 있다.

본 연구의 목적은 아동의 회화 영역 가운데서 제주도내 2, 4, 6학년 아동들이 즐겨 그리는 상상화의 주제와 재료의 특징과 표현 방법을 살펴 미술 지도의 기초 자료를 마련하고, 상상화의 효과적인 지도 방법을 모색하는데 있다.

### 3. 연구의 내용



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

- 본 연구의 목적을 달성하기 위한 내용은
- 첫째, 상상화 지도에서 상상화의 특징과 유형, 상상화의 표현 특징과 과정, 상상화 주제의 일반적인 특징에 관하여 문헌을 살펴 보고
  - 둘째, 상상표현에 대한 아동과 교사의 실태를 파악한 후 아동들이 즐겨 그리는 주제 및 표현 재료와 방법을 분석하고
  - 셋째, 아동들에게 상상의 이미지가 다양한 주제로 표현될 수 있는 지도방법을 제시 하였다.

### 4. 연구의 방법

---

7) 이인태(1990), 「유아미술활동」, 동문사, p22

첫째, 제주도내 아동을 저, 중, 고학년으로 나누어 저학년은 2학년을, 중학년은 4학년을, 고학년은 6학년을 연구 대상 아동으로 선정하고 2개 시에 4개 학교, 2개 군 지역에 4개 학교를 표집 대상 학교로 정하였다.

둘째, 제주도내 학교의 교사를 무작위로 선정하여 설문지를 500부 배부하고 그 중에서 남녀, 교직경력을 고려한 후 262부를 분석하였다.

셋째, 설문지는 아동 13문항, 교사 18문항을 택일식과 기술식으로 병행하여 사용하였다.

넷째, 주제분석은 상상 주제 6개를 주어 가장 많이 그리고 싶어하는 주제를 찾아보았고, 가장 많은 아동이 선호한 우주, 바다 주제를 자세히 조사하여 그 특징을 저, 중, 고학년별, 남녀별로 어떤 차이가 나는지 알아보았다.

다섯째, 본 연구자의 학급 아동 2학년 40명에게 상상화 지도 방법을 적용하였다.



## II. 이론적 배경

### 1. 상상화의 특징

상상화는 독일의 Gendachtnis<sup>8)</sup>에서 그 어원을 찾을 수 있는데 기념, 회상, 추억, 기억력, 기념물 뜻을 가지는 단어이다. 어린이에게 상상화를 그리게 하는 것은 기억이나 상상에 의하여 그림을 그리게 하여 마음속에 있는 것을 마음껏 펼쳐놓아 자기 표현을 즐기게 하자는 것이다.

상상화 하면 생각하여 표현하는 그림이라는 것 정도는 어린이부터 성인에 이르기까지 알고 있는 것이다. 그러나 어떻게 지도되어야 하고 어떠한 교육적 의미가 내포되어 있으며 이 활동을 통하여 무엇을 추구해야 하는지에 대하여는 깊이 생각하지 않는 것 같다. 상상화는 문자 그대로 생각하여 떠오르는 영상을 화면에 표현하는 활동으로써 '인간의 기억력, 사고력, 추구력 등 지적인 성장과<sup>9)</sup> 정서적 감동을 느끼게 하는 활동이다.'<sup>10)</sup> 이러한 활동을 통하여 자아의 재발견과 주관의식의 확고한 의미 부여는 자기발견과 확신에 중추적인 영향을 끼치게 되므로 현대 미술교육에서 가장 많이 쉽게 일선에서 적용시키는 영역이기도 하다.

상상화는 인간 내면의 다양한 감정 표출은 물론이며 나아가서는 심리적인 심상의 세계와 창조적인 독창성의 신장, 인간 완성에 크게 기여하는 그리기 교육의 중핵적인 역할을 하는 영역이다.

상상화 활동을 통하여 무엇을 가르쳐야 지적으로나 정서적, 창의적, 활동적으로 변화를 가져 올 수 있느냐에 지도목적에 세워야만 더욱 의의가 있는 것이다. 이러한 상상화 교육을 통하여 심리학자, 교육학자는 아동심리연구의 자료로 활용하게 되고, 발달단계와 교육과정, 교과과정의 제정에 적용시키게 된다.

어린이는 상상화교육을 통하여 더욱 바람직하게 성장, 발달되어 가며 미술가가 아

8) Gendachtnis : 독일어로 기념, 회상, 추억, 기억력이란 뜻

9) 안호범(1993), 「미술을 통한 교육」, 보육사, p.42

10) 박유정(1996), “ 창의성 개발을 위한 국민학교 상상화 지도의 연구”, 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, p.36.

년 인간으로서의 역할을 수행할 수 있는 교육의 근간이 될 수 있다.

## 2. 상상화의 유형

상상화에는 목적과 방법에 따라 발산화, 회상화, 기억화, 청상화, 구상화, 환상화, 공상화, 생활화로 유형을 분류할 수 있는데<sup>11)</sup> 아동들은 상상화하면 공상화와 환상화를 떠올린다. 그것은 상상화의 유형이 많음에도 지금까지 공상과 환상에 대해서 더 많이 그려 왔기 때문이다.

1) 발산화(發散畵) : 이 유형의 그림은 자유화법으로서 어린이 각자의 신체적, 정신적인 욕구, 갈망, 바램 또는 불만을 화면이라는 공간에 욕구 감정 발산장의 역할을 하게 하는 방법이다. 친구에게 구타 또는 억압을 당했을 때는 그림의 표현 방식을 떠나 마구 긁고, 문질러 자기 저항을 하는 방법, 또는 가장 가지고 싶은 것과 하고 싶은 말의 낙서, 체력의 충만에 의한 마구 긁기의 활동 등 주로 심리적 발산의 의미가 강조되는 활동의 그림이다.

2) 회상화(回想畵) : 이 그림은 각자의 생활을 영화 필름과 같이 여러 가지 장면이나 주제가 어울려서 표현되는 내용, 즉 이야기의 연결이 강조되는 그림으로서 한가지 주제 속에서도 동화와 같은 이야기가 전개되는 그림을 말하며, 이야기의 체계와 조직력에 중점이 있다.

3) 기억화(記憶畵) . 얼핏 생각하기에는 회상화와 같은 유형으로 생각할지 모르나 이 그림은 화면 자체와 내용, 장면이 다른 의미를 가지고 있는 것이다. 덧붙여 말하면 지나간 자기의 생활 중에서 가장 인상 깊었던 것이나 생각난 점을 주제를 통하여 과장하고 생략하며, 또는 첨가하여 강한 메시지를 전달하여 주는 주제 의식이 강조된 그림이라고 할 수 있다.

특히 이 그림은 일상적이 아닌 특이한 사건 또는 행사, 경축일이 주된 제제가 될 수 있으며, 어디까지나 평소의 생활 속에서 없어지는 제제가 아닌 특별한 기억을 요하는 그림이다.

4) 구상화(構想畵) 이 그림은 경험에 의한 감동, 인상적인 것보다는 다분히 의도적

---

11) 안호범(1993), 전계서, pp. 43~45.

표현으로서 조형성이 강조된 작품으로 주제에 의한 합리성과 논리성에 근간을 둔 표현방법이라고 할 수 있다. 화면을 주제에 의하여 꾸며나가는 작업으로서 심상정보 다 시각성이 큰 비중을 둔 작품 활동이라고 해석할 수 있으며 회화적 표현 능력과 판단력, 추구력에 중점을 둔다.

5) 환상화(幻想畵) : 비현실적이고 비과학적이며 비논리적인 꿈의 세계를 나타내는 그림이라고 할 수 있다. 어린이에게는 성인과 같이 학문과 생활의 경험에서 고정된 관념이 아닌 환상의 세계를 생활 속에서 항상 체험하고 있기 때문에 표현에 가장 다양하고 풍부한 제재의 방법이 되겠다.

새와 이야기하고 꽃과 생활하며 동물들과 어울리며 우주공간을 자유자재로 날며 노래하는 천진스러운 세계를 시각의 관념에 의한 기법을 무시한 채로 가장 자유롭게 표현할 수 있는 유형이다.

이러한 유형의 그림은 자유스럽고 GNP(Gross National Product 국민총생산고)가 높은 나라의 어린이들에게서 많이 볼 수 있다. 그러나 우리 나라의 어린이에게는 이상할 만큼 현실적인 소재가 지배적인 주류를 이루고 있음은 매우 안타까운 일이다. 이 유형에서 꿈과 같은 순진한 미지의 세계에 중점을 둔다.

6) 공상화(空想畵) : 환상화와 엇비슷하게 느껴지지만 이 그림은 과학적인 논리성과 현실의 발전을 예상한 공상의 세계를 표현한다. 즉 40~50여년 전까지만 해도 달나라의 신비를 벗기지 못하였고, 집안에서 모든 정보를 수집, 처리할 수 있는 과학의 힘도 공상에 불과하였다. 그러나 인간은 끝없는 도전과 연구의 노력으로 어제보다 오늘, 오늘보다 내일을 위하여 꾸준히 과학을 발전시켜 생체공학에서부터 첨단반도체까지 정복하였고 또 앞으로 새로운 세계도 끊임없이 개발하여 가고 있다. 이러한 의미에서 어린이에게 현실을 근거로 한 미지의 세계를 꿈꾸도록 과학적인 상상력을 길러주자는데 본 의도가 있는 활동으로서 매우 흥미롭게 참여하는 유형이다.

이러한 유형에서 특히 우를 범할 수 있는 요소는 만화에서의 공상세계를 그대로 답습할 가능성이 많으므로 만화적인 표현 요소만 배제된다면 더 밀도 높은 과학적인 사고력이 향상될 수 있다고 본다. 다만 제재 자체가 만화영화 등에서 이미 익힌 내용을 발전시킨다거나 변형시켰을 때 더 큰 의미가 있게 된다. 지도자는 이러한 공상의 세계를 무한히 발전시킬 수 있는 동기유발에 많은 자료가 제시되면 더욱 효과적이라 하겠다.

7) 청상화(聽想畵) : 청상화의 용어를 정의한다면 한마디로 귀로 듣고 그림으로 표현하는 작업이라 말할 수 있다. 이 청상화의 범주로는 이야기 그림 등 여러 가지 영역에 걸쳐 실시할 수 있다. 즉 귀로 듣고 각자의 심상세계를 시각 언어로서 재정리, 재구성을 통하여 대상, 내용, 장면을 선정하고 과장, 생략, 첨가하는 자기확신에 의해 표현하는 환상의 세계, 공상의 세계가 잘 나타나 있는 제재가 청상화이다. 어린이의 세계를 가장 적나라하게 표출시킬 수 있는 그림 지도법으로 본 연구의 실제에서도 청상화 방법을 여러 가지 제시하였다.

### 3. 상상화의 표현

상상화의 표현 특징을 보면

첫째, 환상적 표현<sup>12)</sup>으로 유아기에 어린이들은 환상적인 사고를 많이 한다. 현실적으로 이루어지기 어려운 일들을 생각해내는 것이다. 어린이들은 그들의 내면의 눈이 외계보다 더 중요하다고 믿고 있기 때문이다. 내면의 눈으로 본 세계를 그들 나름대로 표현하고자 애쓴다. 하늘나라로 간다면, 바닷속을 찾아서 등과 같이 현실적이지 아닌 것을 현실과 비교하고 초월하여 가면서 그려 간다.

둘째, 과학적 내용 등의 공상적 표현으로 과학영화나 소설 또는 텔레비전 등에서 그 내용을 자기 나름대로의 세계로 재구상하여 비약시켜 표현한다.

셋째, 사물의 관찰을 통한 표현으로 현미경에서 본 것이나 또는 조그마한 것을 관찰한 이야기를 통하여 확대시켜 그 내용을 다양하게 그려간다.

넷째, 몽타주 표현으로 사진이나 그림을 오려 공상적, 환상적 표현을 한다

다섯째, 사실적이고 묘사적인 표현뿐만 아니라 생략, 강조 등 사물의 변형 및 추상성을 띤 표현도 권장한다.

상상화는 표현하는 사람의 의식에 따라 크게 두 가지로 분류하여 볼 수 있다.

첫째는 무엇이든 생각나는 대로 표현하여 가는 감정다입형의 자기발산적 표현과정이고,

둘째는 주어진 제재 속에서 제재에 맞는 대상과 내용, 장면을 화면에 구성하여 나

12) 권상구(1991), 「아동미술교육」, 미진사, p. 30.

가는 표현방법이라 할 것이다. 다시 말하면 전자는 무계획성에서 시작되어 계획적으로 이끌어지는 방법이고, 후자는 계획에 의하여 치밀한 실천으로 표현하는 방법이다. 이 두 가지 방법중에서 일선에서 대체적으로 후자의 방법을 많이 쓰는 이유는 연간학습계획에 의한 교육목적 달성을 위하여 자연히 제재를 제시하게 되고, 치밀히 전개함으로써 교육효과를 실증할 수 있게 되기 때문이기도 하다. 그러나 전자의 방법을 절대 무시할 수 없는 것은 무한하게 신장시킬 수 있는 창의력의 계발과 수시 점검되어야 할 심상적 내면의 세계를 발견하거나 문제되는 점을 해결하기 위하여는 수시로 필요에 따라 전자의 방법도 자주 이용되어야 한다. 만일 전자의 방법을 너무 적용시키면 자칫하면 소재의 빈곤으로 같은 대상, 내용, 장면이 반복되어 무기력하기 쉽고, 교육목적 도달에 차질을 가져올 우려도 많다.

상상에 의한 자유표현과 표현 의욕은 3~9세까지 거의 평행으로 진행된다. 경험을 토대로 상상의 세계로 뻗는 표현은 민화, 동화 등에 의해 시각적으로 정착되는 힘을 기른다.<sup>13)</sup>

#### 4. 상상화 주제 분포의 일반적인 특징

주제는 아동의 흥미를 느낄 수 있는 것을 선택하되 같은 것이 반복되지 않도록 한다. 교사가 주제를 주면 아동들이 다른 주제를 요구하는 경우가 많은데 교사는 아동들의 요구를 무조건 수용하거나 반대로 무조건 부정해서는 안된다<sup>14)</sup>

교사가 학년에 따라 주제를 달리해서 지도할 필요는 없다. 아동에게 문제가 되는 것은 주제 그 자체가 아니고 주어진 주제를 그림으로 변환시키는 것과 표현방법이다. 따라서 전학년에 같은 주제가 주어져도 대개의 경우 문제가 되지 않는다. 주제가 같아도 학년에 따라 표현방법이 각기 다르며 그 내용도 다르게 나온다.

로웬펠드(Victor Lowenfeld)는 '어린이의 그림에는 유아들 자신에게 시선을 돌리는 소재가 많다고 하였다 그리고 유아 그림 소재로 그들의 많은 경험이나 즐거운 행위가 상당 부분을 차지하기 때문에 그를 위해서 어린이들끼리의 소풍이나 장난 등의

13) 김 정(1989), 「아동의 미술교육 연구」, 창지사, p 214

14) 문형준(1995), 「아동미술실기교실」, 미진사, p26



기회를 제공해야 한다'고 했다.<sup>15)</sup>

일반적으로 가장 많이 등장하는 상상화의 주제는 우주, 바닷속, 지하도시 등이다. 만일 아동이 너무 틀에 박힌 상상화를 그린다면 상상화는 본래의 가치를 잃어버리게 된다. 따라서 상상화의 주제나 표현방법은 아동이 부담을 느끼지 않은 한도내에서 새로움을 지녀야 한다. 교사는 아동의 상상화에 새로움을 담길 수 있도록 해야 하는데 무엇보다도 생각의 폭을 넓힐 수 있도록 자극을 주는 것이 중요하다.

과거에 본 것, 체험한 일들을 생각해 내는 것이 기억이다. 그러나 우리들은 아직 못본 남극이나 달세계를 상상할 수도 있다. 이것은 사진이나 영화, 텔레비전을 통해서 본 바가 있기 때문이다. 상상화에서 주제는 과거에 지각한 바 있는 것에서 나오는 것으로, 그러한 재료가 없으면 상상은 불가능하다.

과거의 지각에 의한 재료를 기초로 하여 주제를 생각하고 새로운 상을 만들어내는 것이라고 말할 수 있다. 이 상상력은 인간의 생활에서 큰 의의를 지닌다. 왜냐하면 우리는 상상력에 의하여 미지의 세계를 이해하고, 좁은 개인적 경험의 테두리에서 벗어나 넓은 지식을 얻을 수 있게 되는 것이기 때문이다. 그러한 지식이 상상화를 그릴때 좋은 자료가 되어 준다.



---

15) 로웬펠드 외(1993), 전계서, p26

# Ⅲ. 상상화에 대한 실태 분석

## 1. 설문 분석 관점과 분석 방법

### 1) 설문 분석 관점

본 설문지는 교사와 아동 두 영역으로 나누었고, 분석 관점을 아동에게는 3개의 관점과, 교사 4개의 관점으로 총 7개의 관점을 분석하였다.

#### (1) 아동 설문 관점

첫째, 상상화에 대한 아동들의 일반적인 생각으로 상상화에 대한 흥미도와 관심도를,

둘째, 상상화를 그릴 때 아동들의 재료사용과 표현방법으로 스케치 재료와 채색 재료, 상상화 표현에 대한 아동들의 생각을 분석하였고,

셋째, 상상화 주제에 대한 분석으로 학년별, 남녀별 반응을 분석하였다.

#### (2) 교사 설문 관점

첫째, 상상화에 대한 교사들의 일반적인 생각을 분석하였고,

둘째, 지도과정에서 미술 교과서 활용과 지도 시간, 지도 방법에 대한 분석을 하였고

셋째, 상상화 평가기준에서의 교사들이 비중도를 알아 보았고

넷째, 상상화 지도의 문제점을 분석하였다.

### 2) 조사 및 분석 방법

#### (1) 조사 대상

제주도내 교사중 500명에게 설문지를 발송하여 456부 (회수율91.2%)가 회수되었고 설문 응답 및 분석 대상 교사는 <표1> 과 같이 남녀 및 경력을 고려하여 표집

을 정리하였다.

<표1> 설문 응답 교사 현황

경 력	설문 응답교사			설문지 분석 대상 교사		
	남	여	계	남	여	계
5년 미만	10	67	77	10	25	35
5 ~10년	16	58	74	16	25	41
11 ~15년	10	37	47	10	25	35
16 ~20년	15	77	92	15	25	40
21 ~25년	9	80	89	9	25	34
26 ~30년	19	25	44	19	25	44
30년 이상	14	19	33	14	19	33
계	93	363	456	93	169	262

본 연구의 기초 자료로 삼은 표집 학교는 시지역 초등학교 4개교 491명, 남제주군, 북제주군 지역(6학년) 4개교158명, 총 649명을 임의로 선정하였는데 자세한 내용은 <표 2> 와 같다.

<표2> 지역별, 남녀별 설문 참여 학생수 현황

구 분		학교수	학 생 수							
			2학년		4학년		6학년		계	
			남	여	남	여	남	여	남	여
지 역 별 현 황	제 주 시	2	40	45	34	43	40	45	114	133
	북제주군	2	17	18	19	12	16	15	52	45
	남제주군	2	10	10	9	14	10	8	29	32
	서귀포시	2	48	39	31	41	43	42	122	122
계		8	115	112	93	110	109	110	317	332

(2) 자료 처리 방법

본 설문지의 내용을 4개의 주제로 연관성 있게 세부 질문까지 작성하였고, 응답 결과와 빈도는 백분율로 통계처리 하였다.

## 2. 설문 결과 분석

### 1) 아동의 관점

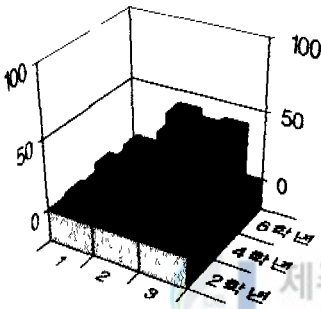
(1)상상화에 대한 아동들의 일반적인 생각 분석

① 그리기 영역별 흥미도

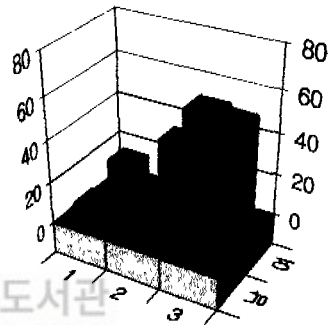
<표3> 그리기 영역별 흥미도

내용	구분	학년별						성별				총계	
		2학년		4학년		6학년		남		여			
		빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
1.경험한것 그리기		24	10.6	30	14.8	26	11.9	27	8.5	53	16.0	80	12.3
2.보고 그리기		40	17.6	53	26.1	99	45.2	79	24.9	113	34.0	192	29.6
3.상상하여 그리기		163	71.8	120	59.1	94	42.9	211	66.6	166	50.0	377	58.1
계		227	100	203	100	219	100	317	100	332	100	649	100

학년별 그리기 영역 흥미도



남녀별 그리기 영역 흥미도



<표3>에서 보면 그리기 영역 중 상상하여 그리기는 저학년 71.8%, 중학년 59.1%로 다른 영역보다 많은 아동이 좋아하고 있고, 고학년은 상상하여 그리기가 42.9%, 보고 그리기가 45.2%로 나타났는데 그것은 고학년이 의사실기(擬寫實期)<sup>16)</sup>에 속해 대상을 눈에 보이는 대로 시각적 수준에서 사실적으로 묘사하기 때문에 보고 그리기가 상상하여 그리기보다 높은 것으로 나타났다. 저학년이 다른 학년에 비해 가장 많은 반응을 보이는 것은 역동적이며 활발한 표현 의욕을 갖는 시기로<sup>17)</sup>, 자기 중심적, 환상적인 표현을 많이 하기 때문인 것으로 분석된다. 이 분석을 통해 저학년 아동에게 맞는 상상화 지도 방법이 매우 절실하다. 또 남녀별로 비교하여 보면 남아가

16) 권상구(1995), 전계서, p.48.

의사실기(pseudo-naturalistic stage, 12-14세, 로웬펠드의 발달 단계중 하나

17) 황인관(1998), "초등학교 저학년의 흥미 유발을 위한 조형놀이 프로그램 연구", 석사학위 논문, 한국교원대학교 대학원, p.36.

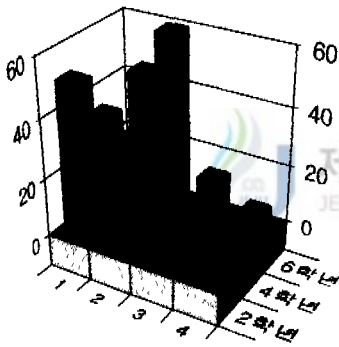
66.6%로 여아 50.0%보다 상상화에 많은 흥미를 갖고 있다는 것을 알 수 있다.

② 상상화에 대한 관심도

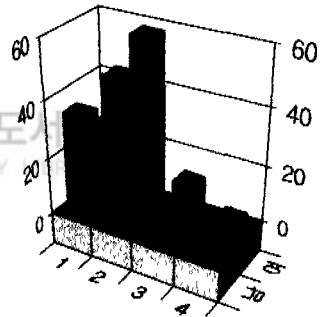
<표4> 상상화에 대한 관심도

내용	구분	학년별						성별				총계	
		2학년		4학년		6학년		남		여			
		빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
1.관심이 많다		118	52.0	71	35.0	44	20.1	112	35.3	83	25.0	195	30.0
2.보통이다		80	35.2	107	52.7	131	59.8	162	51.1	194	58.4	356	54.9
3.관심이 적다		21	9.3	16	7.9	30	13.7	25	7.9	42	12.7	67	10.3
4.전혀 관심이 없다		8	3.5	9	4.4	14	6.4	18	5.7	13	3.9	31	4.8
계		227	100	203	100	219	100	317	100	332	100	649	100

학년별 상상화에 대한 관심도



남녀별 상상화에 대한 관심도



<표4>에서 보면 상상화에 관심 많은 아동이 저학년 52.0%, 중학년 35.0%, 고학년 20.1% 순서로 저학년으로 갈수록 관심이 높고, 고학년으로 갈수록 관심이 감소한 것으로 나타났다. 고학년으로 갈수록 상상화에 대한 관심이 적은 것은 자신의 시각 세계에 대해 좀더 분석적이고 사실적으로 생각하기 때문이다. 상상화에 대한 관심이 많은 저학년에 대한 지도 방법이 특히 필요하다. 남녀별로 비교하여 보면 남아가 35.3%로 여아 25.0%보다 높게 나타났는데 이것은 차분하고 정적인 여아에 비해 동적이고 활발한 남아들의 성격을 잘 나타내 주고 있다.

(2)표현 방법 및 재료에 대한 분석

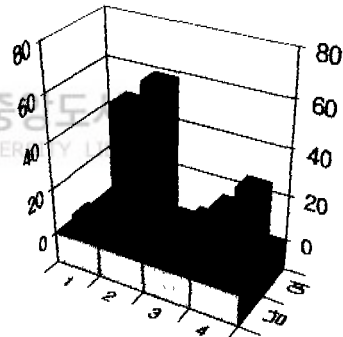
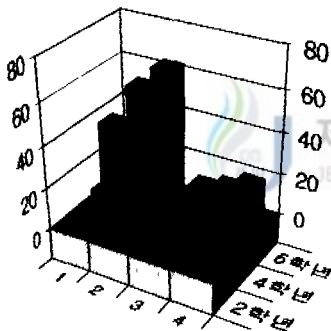
① 상상화 표현 방법

<표5> 상상화를 그리는 방법

구분 내용	학년별						성별				총계	
	2학년		4학년		6학년		남		여			
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
1.교과서의 그림을 그대로 그린다.	8	3.5	16	7.9	17	7.8	23	7.2	18	5.4	41	6.3
2.주제를 정해서 마음대로 그린다.	125	55.1	128	63.0	139	63.5	191	60.3	201	60.6	392	60.4
3.잘 그리지 못한다.	8	3.5	3	1.5	22	10.0	10	3.2	23	6.9	33	5.2
4.자신있게 그린다.	86	37.9	56	27.6	41	18.7	93	29.3	90	27.1	183	28.1
계	227	100	203	100	219	100	317	100	332	100	649	100

학년별 상상화 표현 방법

남녀별 상상화 표현 방법



<표5>에서 아동들이 상상화를 그려 가는 방법을 보면 저학년 55.1%, 중학년 63.0%, 고학년 63.5%의 아동이 그리고 싶은 주제를 스스로 정해서 그리고 있는 것으로 나타났고, 28.1%의 아동이 자신 있게 그린다고 응답하고 있다.

교과서의 그림을 거의 그대로 보고 그리는 아동이 적다는 것은 매우 바람직하고, 그리고 싶은 주제를 스스로 정해 마음대로 그린다가 50%이상 나타난 것은 상상화 표현의 밝은 조명을 비춰 주고 있어서 동기 유발을 통해 호기심을 자극하여 다양한 주제를 잡는 지도가 필요하다.

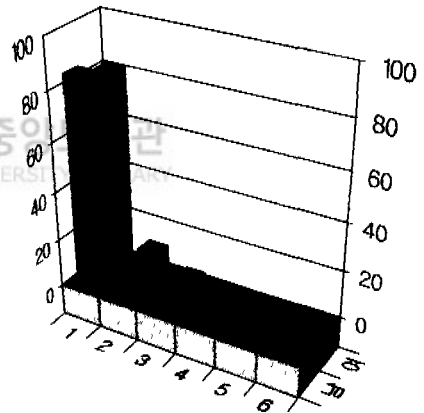
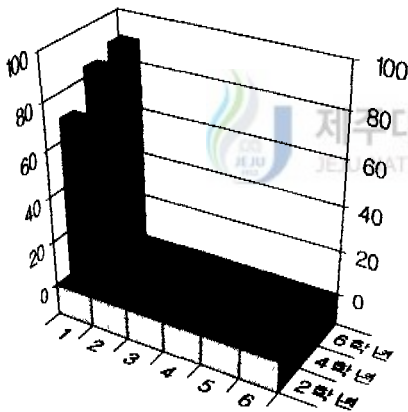
② 스케치 재료 분석

<표6> 스케치 재료에 대한 흥미도

구분 내용	학년별						성별				총계	
	2학년		4학년		6학년		남		여			
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
1.연필	165	72.7	177	87.2	200	91.3	272	85.8	270	81.3	542	83.5
2.크레파스	43	19.0	11	5.4	3	1.4	20	6.3	37	11.2	57	8.8
3.그림물감	11	4.8	11	5.4	6	2.8	15	4.7	13	3.9	28	4.3
4.먹물	0	0	0	0	2	0.9	1	0.3	1	0.3	2	0.3
5.사인펜	5	2.2	3	1.5	6	2.7	5	1.6	9	2.7	14	2.2
6.색연필	3	1.3	1	0.5	2	0.9	4	1.3	2	0.6	6	0.9
계	227	100	203	100	219	100	317	100	332	100	649	100

학년별 스케치 재료

남녀별 스케치 재료



<표6>에서 스케치를 할 때 주로 사용하는 재료를 보면 연필, 크레파스, 그림물감 순으로 나타났고, 83.5%의 아동이 연필을 주로 사용하고 있고, 저학년 72.7%, 중학년 87.2%, 고학년 91.3%로 고학년으로 갈수록 연필로 스케치를 많이 하고 있다. 그것은 연필로 스케치를 하면 지울 수 있기 때문인데 그림이 잘못될 것에 대한 걱정과 두려움이 많아 저학년으로 갈수록 지울 수 있는 연필을 많이 사용하고 있다. 남녀별로 비교하여 보면 남아가 85.8%, 여아 81.3%보다 연필을 많이 사용하고 있다.

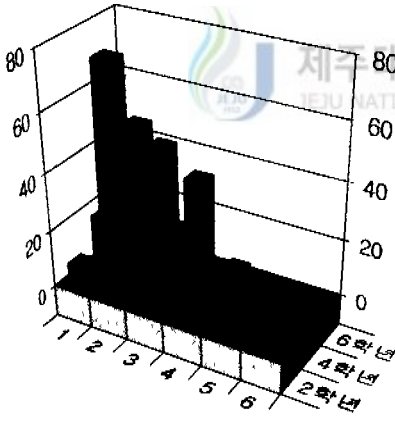
여러 가지 방법과 재료를 이용하여 스케치하고, 그림을 그리다가 틀려도 지울 필요 없이 대담하게 스케치하는 지도가 필요하다

③ 채색 재료 분석

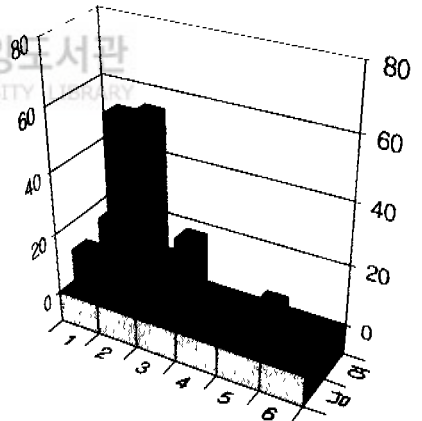
<표7> 채색 재료에 대한 흥미도

내용 구분	학년별						성별				총계	
	2학년		4학년		6학년		남		여			
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
1.연필	17	7.5	36	17.7	50	22.8	44	13.9	59	17.8	103	15.9
2.크레파스	180	79.3	108	53.2	88	40.2	192	60.5	184	55.4	376	57.9
3.그림물감	12	5.3	43	21.2	70	32.0	63	19.9	62	18.7	125	19.3
4.먹물	0	0	2	1.0	8	3.7	5	1.6	5	1.5	10	1.5
5.사인펜	15	6.6	11	5.4	3	1.3	10	3.2	19	5.7	29	4.5
6.색연필	3	1.3	3	1.5	0	0	3	0.9	3	0.9	6	0.9
계	227	100	203	100	219	100	317	100	332	100	649	100

학년별 채색 재료



남녀별 채색 재료



<표7>에서 나타난 것을 보면 전체적으로 크레파스로 색칠을 많이 하고 있는데 저학년이 79.3%, 중학년이 53.2%, 고학년이 40.2%의 반응을 보이고 있다. 고학년이 연필을 많이 사용하는 것은 연필 데생을 많이 하기 때문이다. 남녀를 비교하여 보



남아가 여아보다 크레파스로 바탕을 칠하는 아동이 많다. 50%이상의 아동이 크레파스를 주로 사용하고 있어 크레파스의 다양한 표현 방법과 물감이나 파스텔, 먹물 등 다양한 재료의 활용에 대한 지도가 필요하다.

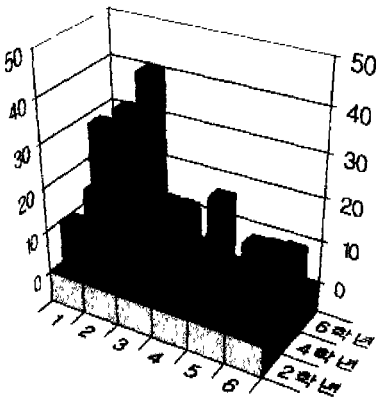
(3) 주제 표현에 대한 분석

① 상상 주제 분포도

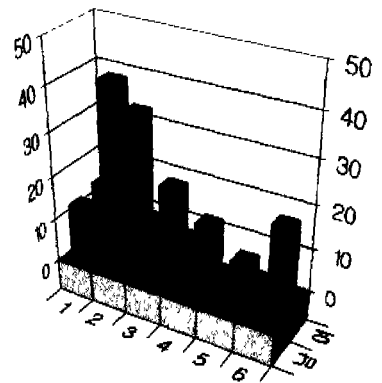
<표8> 상상 주제 분포도

구분 내용	학년별						성별				총계	
	2학년		4학년		6학년		남		여		빈도	%
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%		
1.옛날이야기	27	11.9	31	15.3	30	13.7	41	12.9	47	14.2	88	13.6
2.우주 이야기	82	36.1	73	36.0	89	40.6	135	42.6	109	32.8	244	37.6
3.바닷속	45	19.8	36	17.7	26	11.9	47	14.8	60	18.1	107	16.5
4.상상의 동식물	26	11.5	20	9.8	36	16.5	42	13.3	40	12.0	82	12.6
5.상상의 나라	12	5.3	14	6.9	18	8.2	24	7.6	20	6.0	44	6.8
6.나의장래 꿈,	35	15.4	29	14.3	20	9.1	28	8.8	56	16.9	84	12.9
계	227	100	203	100	219	100	317	100	332	100	649	100

학년별 주제분포도



남녀별 주제분포도



<표8>과 같이 상상화에서 가장 많이 그리는 주제는 2학년은 우주에 대한 것, 바다에 대한 것, 나의 장래 꿈, 옛날 이야기 순이고, 4학년은 우주에 대한 것, 바다에 대한 것, 옛날 이야기, 나의 장래 꿈 순이며, 6학년은 우주에 대한 것, 상상의 동물이나 식물, 옛날 이야기, 우주와 바다를 제외한 상상의 나라 이야기 순으로 나타났다.

모든 학년에서 가장 많이 나타난 주제는

첫째, 우주에 대한 것으로 과학의 달 행사시 우주에 대한 상상을 많이 그려왔고, TV나 책, 공상 영화 등을 통해 우주에 대해 많은 간접 경험을 하였기 때문이라고 생각된다.

둘째, 그리고 싶어하는 주제는 바닷속에 대한 것으로 2학년 19.8%, 4학년 17.7%로 나타났는데 6학년은 상상의 동물이나 식물이 17.7%로 두 번째 선호하고 있는 주제였다. 이것은 저, 중학년 때의 바다에 대한 막연한 상상을 벗어나고 있다는 것을 알 수 있다.

남아와 여아 모두 상상하면 우주, 바다에 대한 생각이 많이 차지하고 있지만 세 번째부터 남녀의 주제에 대한 생각이 분명히 구분되고 있어 표현 주제도 각기 동성의 성격을 좇아 그린다고 볼 수 있다.

남아가 여아보다 우주에 대한 주제를 더 많이 택하고 있고, 여아는 나의 꿈이나 옛날 이야기 표현을 남아보다 많이 나타내고 있다.

상상의 나라 중 우주, 바다를 제외한 나라의 이야기도 무한히 펼칠 수 있는 주제로 2학년은 5.3%, 4학년은 14.3%, 6학년은 8.2%로 낮게 나타났다. 땅속의 나라, 여러 물건들의 나라, 가보지 않은 미지의 나라 등 여러 세계를 상상할 수 있도록 발상 단계에서 다양한 이야기와 충분한 자료 활용으로 다양한 주제를 표현할 수 있는 지도가 필요하다

## ② 주제 - '우주' 분석

아동들이 가장 선호하는 주제 중 우주에 대한 내용을 분석한 결과는 <표9>와 같다.

<표9> 주제- '우주' 분포도

내용	구분	학년별						성별				총계	
		2학년		4학년		6학년		남		여			
		빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
외계인나라,우주인		36	15.9	24	11.8	31	14.2	40	12.6	51	15.4	91	14.0
우주에 사는 생물		16	7.0	5	2.5	6	2.7	19	5.9	8	2.4	27	4.2
우주여행,우주탐사		20	8.8	31	15.3	22	10.5	32	10.1	31	9.3	63	9.7
신비한 행성		22	9.7	16	7.9	23	10.5	32	10.1	29	8.7	61	9.3
우주도시		12	5.2	10	4.9	22	9.9	20	6.3	22	6.6	44	6.8
UFO		3	1.3	8	3.9	2	0.9	7	2.2	6	1.8	13	2.0
우주 쓰레기		2	0.8	1	0.5	1	0.5	2	0.6	2	0.6	4	0.6
우주에서 본 지구		4	1.8	2	1.0	1	0.5	5	1.6	2	0.6	7	1.1
은하수		1	0.4	2	1.0	4	1.8	3	0.9	4	1.2	7	1.1
우주기지		4	1.8	1	0.5	1	0.5	3	0.9	3	0.9	6	0.9
우주정거장		5	2.2	6	3.0	12	5.5	15	4.7	9	2.7	24	3.7
우주선		28	12.3	23	11.3	17	7.8	33	10.4	34	10.2	67	10.3
달나라		2	1.3	6	3.0	6	2.7	7	2.2	7	2.1	14	2.2
우주세계,우주나라		17	7.5	28	13.8	15	6.8	27	8.5	33	9.9	60	9.3
뜨거운 태양		2	0.8	4	2.0	1	0.5	2	0.6	5	1.5	7	1.1
우주전쟁,우주정복		2	0.8	4	2.0	5	2.3	8	2.5	3	0.9	11	1.7
우주에 있는 집		9	4.0	1	0.5	6	2.7	6	1.9	10	3.0	16	2.5
우주 교통		7	3.1	5	2.5	8	3.7	9	2.8	11	3.3	20	3.1
우주놀이동산		4	1.8	1	0.5	3	1.4	1	0.3	7	2.1	8	1.2
화성탈출		4	1.8	1	0.5	4	1.8	6	1.9	3	0.9	9	1.4
블랙홀 탐험		4	1.8	1	0.5	3	1.4	6	1.9	2	0.6	8	1.2
우주의 별나라		7	3.1	11	5.4	15	6.8	11	3.5	22	6.6	33	5.1
우주모습		2	1.3	1	0.5	0	0	3	0.9	3	0.9	6	0.9
별자리		1	0.4	1	0.5	0	0	2	0.6	0	0	2	0.3
미래의 우주		1	0.4	0	0	0	0	1	0.3	0	0	1	0.1
토성과 외계인		5	2.2	1	0.5	4	1.8	5	1.6	5	1.5	10	1.5
목성탐험		1	0.4	0	0	0	0	1	0.3	0	0	1	0.1
우주해적		1	0.4	1	0.5	0	0	2	0.6	0	0	2	0.3
우주에 있는 나		4	1.8	4	2.0	2	0.9	3	0.9	7	2.1	10	1.5
ET와 우리들		1	0.4	0	0	0	0	1	0.3	0	0	1	0.1
우주괴물		0	0	1	0.5	2	0.9	3	0.9	0	0	3	0.4
우주학교		1	0.4	2	1.0	0	0	2	0.6	1	0.3	3	0.4
계		227	100	203	100	219	100	317	100	332	100	649	100

우주와 관련된 주제가 매우 다양하게 나왔다. 2학년은 외계인 15.9%로 가장 많고, 우주선, 행성들의 이야기, 우주여행, 우주나라의 모습, 우주에 사는 생물체 순이다.

4학년은 우주여행 15.3%로 가장 높고 우주나라의 모습, 외계인, 우주선, 행성들의 이야기, 별나라 순으로 나타났다.

6학년은 외계인 14.2%로 가장 높고 우주여행, 행성이야기, 우주도시건설 등이 비슷한 분포로 나타났다

저학년은 막연한 우주에 대한 동경, 우주선을 타고 여행을 하고 싶거나 우주의 행성들을 보고 싶은 단순한 주제이지만 고학년은 우주도시를 어떻게 건설할 것인지, 태양계에 있는 많은 행성들이 어떻게 생겼고 어떻게 움직이고 있는지, 우주 정복을 누구와 할 것인지, 인간이 착륙한 달은 어떻게 생겼고 무엇을 설치할 것인지 등 우주에 대한 상상의 내용이 구체적이고 과학적인 사실과 가까운 주제로 변하고 있다.

남녀별로 우주에 대한 분석은 남아가 외계인 12.6%, 여아가 15.4%로 남녀 모두 외계인과 우주선에 관심이 가장 높게 나타났고, 그 다음 남아는 우주 탐사, 신비한 행성 순으로 동적이고 모험적인 대담한 활동 주제를 선호하였고, 여아는 우주나라의 모습, 우주 여행, 신비한 행성 등 조용히 움직이는 느낌의 주제를 선택하고 있었다. 이것으로 보아 남녀의 성격에 따라 주제도 다르게 나타남을 알 수 있다.

앞으로 인간은 지구외의 다른 곳에 대한 연구가 활발해지고 가장 지구와 가까운 달, 화성에 대한 관심이 높아지고 있는 만큼 인간과 우주가 관련된 주제 표현 지도도 필요하다

### ③ 주제 - '바다' 분석

아동들이 두번째로 많이 선호하는 주제 바다에 대한 내용을 분석해보면 <표10>과 같다.

<표10> 주제 - '바다' 분포도

구분 내용	학년별						성별				총계	
	2학년		4학년		6학년		남		여			
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
물고기	34	15.0	31	15.3	33	15.1	52	16.4	46	13.9	98	15.1
바닷속 생물들	25	11.0	13	6.4	22	10.1	36	11.4	24	7.3	60	9.2
바다여행	20	8.8	26	12.8	13	5.9	31	9.8	28	8.4	59	9.1
해저도시	12	5.3	24	11.8	44	20.1	51	16.1	29	8.7	80	12.3
해저나라	3	1.3	9	4.4	7	3.2	13	4.1	6	1.8	19	2.9
바다놀이동산	4	1.8	1	0.5	4	1.8	4	1.3	5	1.5	9	1.4
오염된 바닷속	3	1.3	0	0	3	1.4	4	1.3	2	0.6	6	0.9
바다 교통	2	0.9	2	1.0	1	0.5	2	0.6	3	0.9	5	0.7
바닷속궁전	11	4.8	1	0.5	2	0.9	10	3.2	4	1.2	14	2.2
바닷속모습	13	5.7	32	15.8	14	6.6	24	7.6	35	10.5	59	9.1
잠수함	5	2.2	7	3.5	4	1.8	7	2.2	9	2.7	16	2.5
바다마을	6	2.6	3	1.5	2	0.9	4	1.3	7	2.1	11	1.7
바닷속집	1	0.4	4	1.9	7	3.2	0	0	12	3.6	12	1.8
바닷속괴물	1	0.4	1	0.5	2	0.9	2	0.6	2	0.6	4	0.6
바다목장	1	0.4	1	0.5	4	1.8	4	1.3	2	0.6	6	0.9
인어공주	13	5.7	4	1.9	13	6.1	1	0.3	29	8.7	30	4.6
바닷속 사람들	1	0.4	5	2.5	8	3.7	3	0.9	11	3.3	14	2.2
물고기와 우리들	2	0.9	0	0	1	0.5	1	0.3	2	0.6	3	0.4
불가사리	1	0.4	1	0.5	1	0.5	1	0.3	2	0.6	3	0.4
미래의 바다	2	0.9	0	0	2	0.9	3	0.9	1	0.3	4	0.6
화산분출	1	0.4	0	0	0	0	1	0.3	0	0	1	0.1
용궁	15	6.6	9	4.4	16	7.3	24	7.6	16	4.8	40	6.2
고기잡이	2	0.9	1	0.5	2	0.9	2	0.6	3	0.9	5	0.7
심해나라	2	0.9	0	0	0	0	1	0.3	1	0.3	2	0.3
바닷속 도시	8	3.5	4	1.9	1	0.5	3	0.9	10	3.0	13	2.0
물고기들의 축제	3	1.3	0	0	0	0	1	0.3	2	0.6	3	0.4
해수욕장	1	0.4	0	0	2	0.9	3	0.9	0	0	3	0.4
바닷속나라	15	6.6	20	9.8	0	0	10	3.2	25	7.5	35	5.4
물고기와 해녀	1	0.4	2	1.0	2	0.9	2	0.6	3	0.9	5	0.7
바다로 간 토끼	1	0.4	0	0	1	0.5	2	0.6	0	0	2	0.3
바다로봇	1	0.4	0	0	1	0.5	2	0.6	0	0	2	0.3
상어잡기	1	0.4	0	0	0	0	3	0.9	3	0.9	6	0.9
깨끗한 바다	6	2.6	0	0	0	0	1	0.3	1	0.3	2	0.3
스쿠버와 물고기	2	0.9	1	0.5	1	0.5	2	0.6	2	0.6	4	0.6
식인상어	2	0.9	0	0	4	1.8	4	1.2	2	0.6	6	0.9
돌고래와 수영하기	2	0.9	0	0	0	0	1	0.3	1	0.3	2	0.3
해저공원	2	0.9	0	0	2	0.9	1	0.3	3	0.9	4	0.6
물귀신	1	0.4	1	0.5	0	0	1	0.3	1	0.3	2	0.3
계	227	100	203	100	219	100	317	100	332	100	649	100

바다와 관련된 주제도 매우 다양하게 나왔다. 2학년 아동들이 가장 많이 표현하고 싶어하는 것은 바닷속에 있는 물고기와 관련된 것 15.0%로 가장 많고, 그 다음 바닷속 생물들, 바다여행, 바닷속 나라의 모습, 인어공주, 바닷속 궁전, 해저도시 순이었다.

4학년은 바닷속 모습이 15.8%로 가장 많고 바닷속에 사는 물고기, 바다여행, 바닷속 나라, 해저 도시, 바닷속 생물체 순이었다.

6학년은 해저도시가 25.7%로 제일 많고 바닷속에 사는 물고기, 바닷속 생물체, 바다여행 순이었다.

저학년 아동들은 바다여행, 바닷속 모습에 대해 궁금하여 가보려고 바다여행, 모습 구경 등을 많이 그리고 싶어하는데 고학년으로 갈수록 해저나라에 궁금증을 갖고 해저도시를 건설하고 바닷속에 누가 사는지, 바닷속에 어떤 집이 있는지, 바다괴물이 있는지, 놀이 동산은 어떻게 꾸며졌는지 등 바닷속 세계에 인간 세계에 있는 것들이 어떻게 되어 있는지에 많은 관심을 갖고 있다.

고학년은 자원 고갈에 따른 해저개발과 관련하여 바다에 많은 시설을 설치하고 싶은 마음이 잘 나타났다고 본다.

남녀별로 보면 모두 물고기에 가장 많은 관심을 나타냈고, 남아는 해저도시건설 16.1%, 바닷속 생물들 11.4%, 바다여행 9.8%, 바닷속 모습 7.6%, 용궁 7.6% 순이고, 여아는 바닷속 모습 10.5%, 해저도시 8.7%, 인어공주 8.7%, 바닷속 나라 7.5%, 바닷속 생물 7.3% 순이었다.

저학년 아동들은 바닷속의 모습을 많이 표현하고 있고, 고학년으로 갈수록 해저 도시, 바닷속 사람들에 관심을 나타내었다.

남아들은 바닷속 생물들, 해저도시에 두드러진 관심을 보이고, 여아들은 바닷속의 집, 인어 공주, 물고기에 흥미를 갖고 있었다. 여아가 남아보다 두드러진 주제는 인어공주가 남아는 0.3%인데 여자는 8.7%로 동화 속에 나오는 인어공주에 대한 강한 동경과 인상이 여자 어린이 속에 남아 있음을 알 수 있다.

바닷속 세계에 대한 생각이 매우 다양하므로 개성적이고 창의적인 개념화되지 않는 표현을 할 수 있도록 교사의 지도가 필요하다.

## 2) 교사의 관점

### (1) 상상화에 대한 교사들의 일반적인 생각

#### ① 상상화 지도의 어려움

<표11> 상상화 지도의 어려움

구분 내용	빈도	%
경험한 것 그리기	28	10.7
보고 그리기	80	30.5
상상하여 그리기	154	58.8
계	262	100

<표11>에서 보면 상상화 지도가 어렵다는 반응이 58.8%가 나왔고, <표12>에서 아동들이 그리고 싶어하는 영역은 경험한 것 그리기와 상상하여 그리기를 좋아하는 것으로 나타났다. 다른 영역에 비해 상상화가 어렵다는 것은 실지 보이지 않은 세계를 표현하기 때문이며 경험이 적은 아동은 어렵게 느끼는 것으로 많은 직접, 간접적인 경험이 필요하고, 상상화에 대한 지도 방법이 요구된다.

#### ② 아동들이 제일 그리고 싶어하는 그림 영역

<표12> 아동들이 제일 그리고 싶어하는 그림 영역

구분 내용	빈도	%
경험한 것 그리기	111	42.4
보고 그리기	43	16.4
상상하여 그리기	108	41.2
계	262	100

#### ③ 상상화 지도 효과에 대한 생각

<표13> 상상화 지도 효과에 대한 생각

구분 내용	빈도	%
그리기 영역에서 창의성과 상상력을 기를 수 있는 가장 좋은 방법이다	162	61.8
다른 그리기 영역도 지도하면 창의성과 상상력을 충분히 기를 수 있다.	79	30.2
지도할 해도 창의성과 상상력은 별로 길러지지 않는다	21	8.0
계	262	100

<표13>에서 상상화가 창의성과 상상력을 기를 수 있는 영역으로 61.8%가 응답을 하고 있는데 아동기가 가장 상상력이 풍부한 시기이기 때문 호기심을 불러 일으켜 충분한 상상력이 표현될 수 있도록 창의적인 상상화 지도 방법이 필요하다.

(2) 상상화 지도 과정 분석

① 상상화 지도시 미술교과의 활용도

<표14> 상상화 지도시 미술교과의 활용도

구분 내용	빈도	%
교과서의 참고작품을 그대로 보고 그리게 한다	3	1.1
참고작품으로만 활용한다	223	85.1
활용하지 않는다	36	13.8
계	262	100

상상은 남의 작품을 그대로 보고 그리는 것이 아니고 자신의 생각과 상상에 의해 만들어지는 것으로 보고 있기 때문 교과서의 참고 작품을 그대로 그리도록 하는 교사는 1.1%에 불과하였고, 교사의 작품도 하나의 참고 작품으로 보고 책을 덮은 후 그리도록 하고 있다. 85.1%가 참고 작품을 이용한 지도를 하고 있는 것으로 나타났는데 참고 작품없이 그리는 것보다는 참고 작품을 활용하는 것이 동기 유발이 더 잘되어 좋은 작품이 나올 수 있지만 참고 작품을 제시하는 시간은 매우 중요하므로 적절한 시간에 제시하고 적절한 때에 제거하여야 할 것이다.



② 상상화 지도 시간

<표15> 상상화 지도 시간

구분 내용	빈도	%
1~2시간	38	14.5
3~4시간	74	28.2
5~6시간	24	9.2
시간이 있을때마다	32	12.2
별도로 지도하지 않는다	94	35.9
계	262	100

교육과정 시간외에 상상화 지도를 하고 있는가에 대한 질문에 적은 시간이나마 지도하고 있는 교사가 64.1%로 나타났다. 그리기 영역이 보고 그리기, 상상하여 그리기, 경험한 것 그리기 등 다양한데 교육과정 외에 상상화지도를 위해 시간을 할애하는 것은 힘든 일이라고 보고 있다. 고학년은 교과 진도 따라가기가 힘들어 특별히 그리기 시간을 두고 있는 교사들이 적다고 하였다.

저학년은 즐거운 생활 시간외 다른 교과에 상상화 관련 내용이 많이 나오므로 타 교과 시간에 미술교육을 연계시킨 방법이 필요하고, 아침 자율학습 시간이나 재량활동 시간을 활용한 지도 시간도 생각해 볼 필요가 있겠다.

③ 상상화 주제 지도 방법

<표16> 상상화 주제 지도 방법

구분 내용	빈도	%
상상단원을 제시하고 아동스스로 상상하여 자유롭게 그리도록 한다	83	31.7
한 가지 상상 주제를 정해준 후 그 주제에 맞게 그리도록 한다	59	22.5
다양한 주제가 나오도록 이야기를 나눈 후 그리도록 한다	118	45.0
순회하며 아이들이 표현한 그림 이야기를 들어가며 지도한다.	2	0.8
계	262	100

<표16>에서 보면 45.0%의 교사들이 '상상하여 그리기'란 단원이 나왔을 때 다양한 주제가 나올 수 있도록 아동들과 이야기를 나누거나 한 가지 주제가 정해져도 아동 입장에서 서로 다른 내용이 나오게 한다는 교사도 22.5%가 되었다.

상상화 지도시 순회하며 아동 개개인의 표현한 내용을 들을 수 있는 것도 좋은 지도 방법중의 하나이므로 이외에도 다양한 지도 방법이 필요하다.

④ 상상화 지도시 가장 중요한 단계

<표17> 상상화 지도시 가장 중요한 단계

구분	빈도	%
내용		
준비	4	1.5
발상	104	39.7
구상	59	22.5
표현	88	33.6
감상	7	2.7
계	262	100

<표17>,<표18>에서 상상화 그리기에서 가장 중요하며 어렵게 여기는 단계를 39.7%의 교사가 발상으로 보고 있는데 흥미 유발이나 도입단계에서 주제 결정과 표현 방법을 결정짓는 중요한 단계이므로 이 단계에 대한 특별한 지도 방안이 필요하다.

⑤ 상상화 지도시 가장 어려운 단계

<표18> 상상화 지도시 가장 어려운 단계

구분	빈도	%
내용		
준비	4	1.5
발상	222	84.7
구상	28	10.7
표현	8	3.1
감상	0	0
계	262	100

⑥ 좋은 상상화를 그리기 위한 지도 방법

<표19> 좋은 상상화를 그리기 위한 지도 방법

구분 내용	빈도	%
칭찬을 많이 해 준다	8	3.1
참고 작품을 많이 보여 준다	60	22.9
아동들이 상상할 수 있는 시간을 충분히 준다	85	32.4
자유롭게 그리도록 가만히 지켜만 본다	1	0.4
공상, 상상 이야기를 많이 들려 준다	108	41.2
계	262	100

아동들에게 좋은 상상화를 그릴 수 있도록 하는 방법으로 상상화와 관련된 이야기를 많이 들려주기 41.2%, 그 다음은 참고 작품이나 그 외 자료 활용으로 들고 있다. 아동들은 시각이나 청각적인 자료를 활용하면 보다 더 풍부한 이미지를 표현할 수 있기 때문 발상 단계에서 자료 활용은 매우 중요하므로 지도 자료에 대한 개발과 연구가 필요하다.

(3) 상상화 평가 기준의 비중도



<표21> 상상화 평가 기준의 비중도

구분 내용	빈도	%
뚜렷한 주제	27	10.3
풍부한 상상 내용	164	62.6
짜임새 있는 화면 구성력	26	9.9
표현 기법의 다양성	14	5.3
성실한 표현 자세	7	2.7
전체적인 분위기	24	9.2
계	262	100

<표21>에서 상상화도 다른 그림과 같이 작품과 표현 태도를 보고 평가하는데 표현된 내용이 얼마나 풍부한 상상력이 들어있는지에 62.6%, 개성적이며 표현하고 싶은 주제가 뚜렷한지에 10.3%의 비중을 두고 있으며, 짜임새있는 화면 구성력이 9.9%로 나타났다. 평가에서 가장 비중을 두고 있는 풍부한 상상을 표현하려면 발상

단계에서 교사의 적극적이고 창의적인 지도 방법이 필요하다.

(4) 상상화 지도의 문제점

<표22> 상상화 지도의 문제점

구분 내용	빈도	%
상상화에 대한 지도 방법이 어렵다	145	55.4
상상화 지도 자료 부족	63	24.0
아이들 상상력 부족	19	7.3
상상화에 대한 아이들의 관심 부족	20	7.6
상상화 지도 시간 부족	15	5.7
계	262	100

<표22>에서 상상화 지도의 어려움을 묻는 질문에서는 55.4%가 어렵다는 반응을 나타내었다. 그 이유로 상상화 지도 방법의 어려움과 지도 자료 부족과 아이들 상상력 부족 순으로 답하였다.

교사들이 문제점으로 가장 많이 뽑는 지도 방법에 대한 연구와 지도 자료 부족에 따른 자료 확충, 정부의 자료 제작에 따른 지원이 이루어져야 할 것이다.

## IV. 상상화 지도의 실제

### 1. 상상화의 주제 표현

교사는 어린이가 대상 및 주제의 특성을 스스로 발견하여 의도적으로 표현하도록 함으로써 발상력과 구상력의 향상을 기대할 수 있다. 지도 계획에 있어서도 막연한 공상이나 연상이 아니라 주제에 대한 조건을 제시하고 그 조건에 따라 주제를 탐구적으로 구상하고 표현할 수 있도록 한다<sup>18)</sup>. 특히 대상의 특성과 변화를 경험할 수 있도록 하고 아름다움, 안정감, 평화, 공포심, 불안감, 색의 감정, 선이나 형태의 감정 등의 의도적인 조건을 제시하여 표현할 수 있고, 또 느낌을 상상으로 표현 할 때 자유롭고 즐겁게 표현할 수 있게 한다. 그리고 어린이들이 선택할 수 있는 주제와 재료, 표현 방법도 제한 없이 마음껏 표현할 수 있는 수업이 될 수 있어야 한다.

어린이들은 대단히 주관적이기 때문에 대부분의 소재나 주제가 아동자신이나 아동과 가까운 것을 중심으로 확대하여<sup>19)</sup> 나간다. 그림 속에서나마 자기가 주인공이 되어 불가능한 세계에서 가능한 세계로 상상하는 즐거움을 갖는다<sup>20)</sup>. 그래서 여러 가지 상상의 이미지를 그림으로 표현하는 것은 많은 생활 경험과 고도의 정신적인 작용이 필요하므로 수업전 미리 주제를 주어 충분한 구상을 할 수 있어야 한다

#### 1) 연상 표현 활동을 통한 주제 표현

##### (1) 주어진 선을 이용하여 연상되는 그림 그리기

상상은 연상에 의해서 떠오르는 우연하고 단편적인 이미지들을 다듬거나 하나의 의미있는 형태로 조작하는 것을 의미한다.<sup>21)</sup>

18) 박태환(1993), "국민학교 회화 지도에서 다양한 재료를 활용한 표현 방법에 관한 연구", 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, p. 32

19) 현용두(1999), "그림 일기에 나타난 특성에 관한 연구" 석사학위논문, 제주대학교 교육대학원

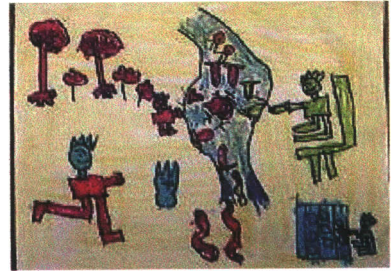
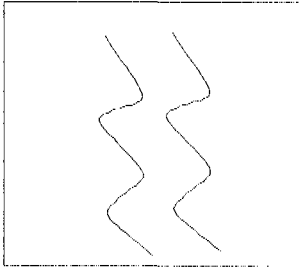
20) 이면순(1984), 「현대유아미술교육」,보육사, pp. 153~154

21) 박유정(1996), 전개서, p 60.

우주나 바닷속의 이야기를 많이 그리는 아동들에게 자유로운 선을 주고 상상하여 형태를 만들게 하면 전혀 생각하지 않았던 주제들이 나온다.

아동들에게 도화지의 가운데에 자유로운 선을 2개 긋도록 한다. “이 선은 어디에 있는 선일까? 이 선을 이용하여 그림을 그려 보자. 이 선을 보면 어떤 모습이 떠오르는지 말해 보자.” 라고 유도하면 다양한 주제가 있는 그림이 된다.

① 지도작품



<그림1> 주어진 선 그림

제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY  
<그림2> 시냇가에서 고기 잡기  
2학년. 남자



<그림3> 구름자동차  
2학년. 여자



<그림4> 청룡열차  
2학년. 남자

## 2) 신문의 그림을 이용한 주제 표현

일상의 교육 속에서 신문은 우리에게 많은 정보를 준다. 신문을 학습에 활용한 신문활용교육(NIE) 프로그램이 많이 나와 교실에서 여러 교과에 적용하고 있다.

신문을 활용하면 상상력이 풍부해지고, 다양한 정보를 활용할 수가 있고, 신문자료로 인성, 도덕교육도 이루어질 수가 있다<sup>22)</sup>. 이러한 신문의 좋은 점을 찾아 미술 시간에는 신문의 그림이나 사진을 주로 이용하여 오리고, 붙이고, 보고 그리고, 상상하여 이어 그리는 방법을 할 수가 있다. 그 중에서 공상, 환상의 주제를 많이 그리는 아동들에게 신문의 그림을 부분적으로 보여주고 완성하는 활동은 재미있는 주제가 많이 나올 수 있다.

### (1) 지도작품

#### ① 신문의 얼굴을 오려 붙이기



<그림5> 야구  
2학년 남자



<그림6> 차를 타고  
2학년 협동작

22) 이정균(1995), 「신문으로 공부하는 399가지 방법」, 도서출판 민, p. 7.



② 그림의 부분을 생략하여 상상하여 그리기



<그림7> 윷놀이  
2학년 남자

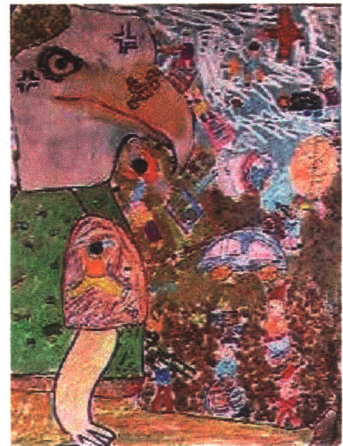


<그림8> 농구  
2학년 남자

③ 신문의 그림에 이야기를 상상하여 표현하기



<그림9> 배를 끌고 가는 걸리버  
4학년 협동작



<그림10> 난쟁이나라의 독수리  
4학년 협동작



## 2. 상상화의 이미지 표현

### 1) 듣기 활동을 통한 이미지 표현

어린이들은 표현과정을 통해 자신의 느낌과 개념, 생각등을 구체화시키고 발달시킨다. 어린이의 미적 발달은 저절로 길러지는 것이 아니라 표현 기회를 부여하고 체계적이고 구체적인 동기 부여를 통해서 스스로 자신을 표현할 수 있도록 해야만 발전한다.<sup>23)</sup> 아동이 상상하는 이미지를 잘 표현할 수 있도록 본 연구에서는 듣기와 보는 활동을 중심으로 지도에 힘썼다.

#### (1) 이야기를 듣고 상상하여 그리기

교사의 재미있는 이야기를 듣고 있는 순간에 어린이들은 자기가 이야기 속의 주인공이 되기도 하고<sup>24)</sup> 이야기 속에 도취되어 버리는 수가 많다. 이처럼 이야기 듣기를 좋아하는 어린이들에게 이야기 중에서 감명이 되는 부분에 대해 상호 아이디어를 교환함으로써 어린이들 각자의 새롭고 개성적인 이미지를 마음껏 표현하도록 한다. 어린이들이 재미있게 생각하고 있는 동화를 주제로 하여 상상한 장면을 창의적으로 그리게 하는데, 어린이들이 좋아하는 동화를 교사가 들려주고 이야기의 줄거리와 감동적인 장면에 대해서 구체적으로 살펴본 다음 어린이들이 생각하는 장면을 자기 나름대로 그리도록 한다.

이야기 듣고 그리기는 교사나 친구들의 이야기를 듣고 발상을 할 수 있도록 하는 것이다. 상황이나 등장하는 인물, 상황들을 서로 통합시켜 생각하고, 연결시키고, 재구성해 보고, 이를 다시 종합해 새로운 상상을 유도하는 것도 좋은 방법이다.<sup>25)</sup> 어린이들은 경험한 것 그리기와 상상하여 그리기에서 이야기자료를 제공 받기를 가

23) 김동영 외(1994), 「미술교육학 개론」, 교육과학사, P. 222.

24) 이면순(1978), 전계서, P. 28.

25) 원혜영(1997), “창의적 표현을 위한 이미지 발상에 관한 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, P. 54.

장 원하고 있는 것으로 나타났다.26)

① 이야기 듣고 그리기 수업안

<표23> 이야기 듣고 그리기 수업안

제 재	재미있는 이야기	
지도과정	교사 및 아동 활동	자료 및 유의점
준 비	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 들을 준비가 잘 되었나?</li> <li>· 도화지, 화구 준비를 잘 하였나?</li> <li>· 분위기가 무르익었나?</li> </ul>	이야기자료 녹음자료
발 상 및 구 상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 참고작품에 나타난 느낌이나 생각을 이야기해 보자.</li> <li>· 이야기에 나오는 사람이나 동물은 무엇인가?</li> <li>· 마음속에 계속 남아 있는 장면을 이야기해 보자.</li> <li>· 재미있는 장면을 말해보고 소리를 흉내내보자</li> <li>· 이야기를 듣고 어떤 생각이 들었나?</li> <li>· 이야기 중에서 어떤 장면을 그리고 싶은가?</li> <li>· 그리고 싶은 장면의 내용을 정해보자.</li> <li>· 정한 내용을 제목으로 써 보자</li> </ul>	참고작품 도화지 TP용지 사인펜 연필 볼펜 네임펜
표 현	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그리고 싶은 장면을 손가락으로 스케치해 보자</li> <li>· 이야기의 중심 되는 것부터 스케치 해보자</li> <li>· 중심외의 내용도 스케치하자</li> <li>· 구상한 대로 색칠해 보자</li> </ul>	화구일체, 채색용구 다양한 화지 · 모방하지 말고 독창적으로 그린다.
감 상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 독특한 이미지가 표현된 그림을 찾아 칭찬하자</li> <li>· 작품 속에 나타난 자기의 생각을 이야기해 보자</li> <li>· 주제, 장면의 내용, 강조된 부분을 이야기해 보자</li> </ul>	완성작품 · 남의 작품에서 상상력과 창의력을 발견하여 참고하게 한다.

② 지도 작품

○ 동화제목 : 오스카 와일드( Oscar Wilde )의

“저만 알던 거인(The selfish Giant)”

이 동화는 ‘아름다운 정원을 가진 거인이 동네 아이들이 자기 집 정원에서 노는 것을 싫어하다가 결국에는 자기의 이기심을 뉘우치고 담장을 허물어 아이들이 마음 놓고 들어와 놀게 하였으며 죽어서 천국에 가게 되었다’27)는 이야기로 우리가 가진 무엇인가를 친구에게 아낌없이 내어줄 수 있을 때 참다운 우정을 발견하게 된다

26) 박진숙(1994), “아동의 표현력 신장을 위한 도입과정에 관한 연구”, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, P. 24.

27) 오스카 와일드(1959), 「저만 알던 거인」, 이미림 역(1977), 분도출판사, pp.5~60.

는 교훈을 담고 있다.

③ 동화 듣고 그린 아동 작품



<그림11> 거인과 노는 아이들  
2학년 남자



<그림12> 도망가는 아이들  
2학년 남자



<그림13> 울타리의 아이들  
2학년 여자



<그림14> 울타리를 쌓는 거인  
2학년 남자

## (2) 소리나 음악 듣고 그리기

음악을 들으면 감동과 느낌이 있듯이 음악에 미술을 도입하는 것은 매우 효과가 있다. 청각자료를 활용하는 것은 창의적 표현 활동에 도움을 주는 것은 물론 정신세계를 풍부하게 해 준다.<sup>28)</sup> 아동에게 어떤 소리나 음악을 들려줌으로써 자유롭게 상상되고, 공상되는 느낌을 그림으로 표현할 수 있다.

아동들은 다양한 소리를 들으며 자연스럽게 자신이 연상한 것에 대해 충분히 여러 가지로 표현할 수 있게 된다. 그것은 같은 소리를 들었더라도 그 소리를 받아들이는 아동의 느낌은 개인별로 다르게 느낄 수 있고, 같은 사람이라도 자신의 그때 그때의 환경이나 심리 상태 등에 따라 상상되는 것이 다를 수 있기 때문이다.<sup>29)</sup>

소리나 음악을 듣는다는 것은 단순히 수동적 수용이어서는 안된다. 음악의 각종 원천을 이용하여 주의를 기울이게 하든지, 들어서 느끼게 하든지, 또는 소리의 근원에 대해서 생각하도록 하는 것이다.<sup>30)</sup> 다시 말해서 여러 가지 방법으로 소리에 반응하는 것을 조장하는 것이다.

### ① 음악 듣고 그리기 수업안



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

28) 김영방(1993), "우연의 효과를 통한 표현력 신장과 흥미도에 관한 연구", 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, p.73.

29) 이혜경(1995), "청각적 미술지도를 통한 아동의 상상력 계발에 관한 연구", 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, P. 49.

30) 원혜영(1997), 전개서, P. 50.

<표24> 음악 듣고 그리기 수업안

제 재	음악 듣고 그리기	
지 도 과 정	교사 및 아동 활동	자료 및 유의점
준 비	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음악을 들을 준비가 잘 되었나?</li> <li>· 도화지, 화구 준비를 잘 하였나?</li> <li>· 분위기가 무르익었나?</li> </ul>	참고작품 이야기자료
발 상 및 구 상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음악에 나오는 사람이나 동물은 무엇인가?</li> <li>· 재미있는 장면을 말해보고 소리를 흉내내보자</li> <li>· 음악을 듣고 어떤 생각이 들었나?</li> <li>· 음악 중에서 어떤 장면을 그리고 싶은가?</li> <li>· 그리고 싶은 장면의 내용을 정해보자.</li> <li>· 정한 내용을 제목으로 써 보자</li> </ul>	녹음자료 도화지 사인펜 연필 볼펜
표 현	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음악을 들으며 그 느낌을 손으로 움직여 보자.</li> <li>· 음악을 줄로 그어본다면 어떤 줄이 될까?</li> <li>· 그리고 싶은 장면을 손가락으로 스케치해 보자</li> <li>· 음악의 중심 되는 것부터 스케치 해보자</li> <li>· 중심외의 내용도 스케치하자</li> <li>· 구상한 대로 색칠해 보자</li> </ul>	화구일체 채색용구 다양한 화지
감 상	· 독특한 이미지가 표현된 그림을 찾아 칭찬하자	완성작품

② 지도작품

○곡명 : 생상스 ( Saint-Saens, Charles Camile )의

“동물의사육제”(The carnival of the animals)

이 곡은 생상스(1835~1921)가 오스트리아의 소도시 쿠르덤에서 사육제 마지막 날의 음악회를 위하여 작곡한 것으로<sup>31)</sup> 여러 가지 악기를 재미있고도 훌륭하게 짝지어서 여러 가지 동물의 이미지와 함께 축제의 기분을 잘 나타내고 있다.

제 3곡 : 당나귀가 황야를 바쁜 듯이 뛰어 다니는 야성적인 모습

제 4곡 : 거북이가 매우 느리게 움직이는 모습

제 6곡 : 캥거루가 긴 다리로 어색하게 뛰어다니는 모습

제 13곡 : 백조가 물 위를 우아하고 부드럽게 움직이는 모습

31) 교육부(2000), 「즐거운 생활 2-1 교사용지도서」, 국정교과서주식회사, pp. 140~141.

③ 음악 듣고 그린 작품



<그림15> 동물의 사육제  
2학년 남자



<그림16> 빼꾸기 결혼식  
2학년 여자



<그림17> 선으로 나타내기  
2학년 남자



<그림18> 선으로 나타내기  
2학년 여자



## 2) 보는 활동을 통한 이미지 표현

시각화란 보이지 않는 무엇인가를 머릿속에 그려볼 수 있는 능력으로 미술 및 창의성 전반에 걸쳐 중요한 요소이다. 어린이들은 나면서부터 시각적으로 주변 환경을 연관시킨다. 그러나 이미지를 만드는 능력은 때로 제한적이기 때문에 상상력을 발달 시킴으로써 미술적 재능을 발달시켜야 한다.<sup>32)</sup> 그런 점에서 본다는 것은 이미지 표현에 매우 중요한 것이다.

### (1) 명화 보고 그리기

#### ① 명화 보고 그리기 수업안

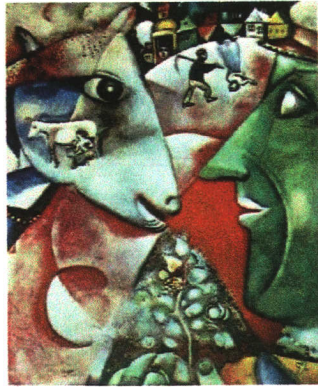
<표25> 명화 보고 그리기 수업안

제 재	명화 보고 그리기	
지 도 과 정	교사 및 아동 활동	자료 및 유의점
준 비	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 명화를 볼 준비가 잘 되었나?</li> <li>· 도화지, 화구 준비를 잘 하였나?</li> <li>· 분위기가 무르익었나?</li> </ul>	참고작품 이야기자료 녹음자료
발 상 및 구 상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 명화에 나오는 사람이나 동물은 무엇인가?</li> <li>· 독특한 장면을 말해보자.</li> <li>· 명화를 보고 어떤 생각이 들었나?</li> <li>· 명화 중에서 어떤 장면을 그리고 싶은가?</li> <li>· 그리고 싶은 장면의 내용을 정해보자.</li> <li>· 정한 내용을 제목으로 써 보자</li> </ul>	
표 현	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그리고 싶은 장면을 손가락으로 스케치해 보자</li> <li>· 명화의 중심되는 것부터 스케치 해보자</li> <li>· 중심외의 내용도 스케치하자</li> <li>· 구상한 대로 색칠해 보자</li> </ul>	화구일체 채색용구 다양한 화지
감 상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 독특한 이미지가 표현된 그림을 찾아 칭찬하자</li> </ul>	

32) Peggy Davison Jenkins, (1995), 「재미있는 미술공부」 김수영역(1995),교육과학사,p.31.

② 지도 작품 : 샤갈( Chagall Marc )<sup>33)</sup>의 “나와 마을”(Moi Et Le Village)

○작품 해설 : 나와 마을의 거리를 친밀하게 해 주는 것이 심정에 의한 질서화(秩序化)의 힘이다. 이 힘이 소와 나를 같은 원안에 접근시키고, 인물과 집들을 흡수하여 도치(倒置)시키고 박살 당하는 소를 희생과 무구(無垢)의 상징인 작은 흰 소로서 표현하였다.<sup>34)</sup>



<그림19>  
샤갈의 작품  
“나와 마을”

③ 샤갈의 “나와 마을” 그림을 보고 그린 작품



<그림20> 마을에 비친 태양  
2학년 남자



<그림21> 마을과 집  
2학년 여자

33) 샤갈(1887~), 러시아 태생인 프랑스 화가, 몽환적인 색조와 비현실적인 구성으로 그의 그림에는 어릴 때의 추억, 신비, 농민적 서정 등이 잘 나타나 있다.

34) 김낙준(1976), 「세계미술전집 제 9권」, 금성출판사, p.81.



(2) TV나 영화 보고 그리기

인간은 무의식적으로 상상을 하고 연상을 하며 공상을 한다. 원자탄이 실제로 발명되기 훨씬 이전에 원자탄을 묘사하는 공상이 있었기에 만들어 질 수 있었던듯이 인간에게 있어 상상은 미술을 이루는 재료와 같다.

어린이들 역시 상상력은 풍부하다. 실제로 그들은 수업중에 연필을 들고 비행기를 생각하며 무의식적으로 소리를 내는 것을 볼 수 있다. 이러한 어린이들의 상상력은 매우 소중한 것이고 이것이 그림으로 표현된다.

어린이들의 상상은 경험과 매우 관계가 있다. 어린이가 연필로 비행기를 상상할 수 있는 것은 비행기를 실제로 보았거나 TV나 영화를 통해 보았기 때문에 가능하다. 즉 상상은 과거에 지각한 사실의 경험으로부터 가능하다. 어린이의 상상을 풍부하게 해주는 많은 경험을 제공할 때 창조적인 상상표현은 가능하다.

<표26> TV나 영화 보고 그리기 수업안

제 재	TV나 영화 보고 그리기	
지 도 과 정	교사 및 아동 활동	자료 및 유의점
준 비	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 비디오를 볼 준비가 잘 되었나?</li> <li>· 도화지, 화구 준비를 잘 하였나?</li> <li>· 분위기가 무르익었나?</li> </ul>	참고작품 이야기자료 녹음자료
발 상 및 구 상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 영화에 나오는 사람이나 동물은 무엇인가?</li> <li>· 영화를 보고 어떤 생각이 들었나?</li> <li>· 영화 중에서 어떤 장면을 그리고 싶은가?</li> <li>· 그리고 싶은 장면의 내용을 정해보자.</li> <li>· 정한 내용을 제목으로 써 보자</li> </ul>	도화지 사인펜
표 현	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그리고 싶은 장면을 손가락으로 스케치해 보자</li> <li>· 영화의 중심되는 것부터 스케치 해보자</li> <li>· 중심외의 내용도 스케치하자</li> <li>· 구상한 대로 색칠해 보자</li> </ul>	화구일체 채색용구 다양한 화지
감 상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 독특한 이미지가 표현된 그림을 찾아 칭찬하자</li> </ul>	

### 3. 재료와 표현 방법

어린이들은 환상, 공상의 세계에서 재미있게 활동하며 거기에서 즐거움을 찾는 잠재력을 가지고 있다. 이러한 잠재력은 사물에 대한 어린이의 객관적 사고의 발달로 상상 표현이 계획적인 구상과 스케치를 통해 다양한 재료와 표현 방법으로 표출될 수 있어야 그들의 상상은 생명력을 갖게 된다. 미술 재료는 이 세상의 모든 것이 될 수 있다<sup>35)</sup> 교과서에 실린 참고작품에 사용되는 재료는 학습 동기 유발을 위하여 가급적 많이 제시 못하는 어려움이 있고, 본 연구에서 분석한 재료 사용의 실태를 보면 크레파스나 물감, 연필에 국한되어 있다. 주변에서 쉽게 구할 수 있는 다양한 재료들로도 좋은 그림이 될 수 있다는 열린 마음으로 새로운 재료의 개발에도 관심을 갖고 창의롭고 자유로운 표현이 되어야 한다. 따라서 교사는 교과서의 참고 작품에 나타난 재료를 고집할 것이 아니라 지역 실정에 맞는 다양한 재료를 제시해줘야 한다.

본 절에서는 교과서에 나타난 상상하여 나타내기의 분석 관점을 다음과 같이 선정하고 그것을 준거로 재료와 표현 방법을 알아보았다.

첫째, 재료의 분석으로 어린이가 자신의 상상을 다양하게 나타낼 수 있는 화지 및 화지 대응재료, 스케치 재료, 채색 재료가 제시되어야 한다.

둘째, 표현 방법의 분석으로 참고 작품이 어린이의 상상을 마음껏 표현할 수 있도록 다양한 재료에 의한 표현 방법을 제시한다.

#### 1) 다양한 표현 재료

##### (1) 화지 및 화지 대응 재료의 특성

화지 및 화지 대응 재료는 스케치 및 채색 재료의 특성에 따라 표현 효과가 달라지며 표현이 가능하기도 하고 불가능하기도 하다.

화지 재료는 학교에서 가장 많이 쓰는 도화지 외에 포장지, 벽지, 사포, 신문지, 화선지, 색지, 마블링한 종이, 헌 달력, 골판지 등 다양한 모양과 색깔의 화지가 있다.

35) 이규선 외(1995), 「미술 교육학 개론」, 교육과학사, p. 273

도화지는 깨끗해서 어린이에게 그리고 싶은 욕구를 가지게 하나 너무 깨끗하기 때문 표현하기가 겁이 나고 늘 사용하던 종이류이므로 새로운 흥미를 갖지 못하는 경우가 있다.

화선지는 흡수성이 강하고 가볍다. 번지는 효과를 이용할 수 있고 농담 표현이 잘 되지만 물이 묻으면 잘 찢어진다.

색지는 바탕색으로 표현 효과를 살릴 수 있어 부분적으로 색을 칠하지 않아도 되며 자신이 이용하고 싶은 색지를 선택할 수 있어서 좋다.

현 달력은 윤기가 있거나 없는 종이에 따라 표현에 부담 없이 사용할 수 있고 주변에서 구하기 쉽다. 또 인쇄된 숫자 위에 표현을 하면 독특한 효과를 얻을 수 있다.

포장지는 자체에 여러 가지 무늬가 있어 다양한 표현에 이용할 수 있으나 물감이 나 크레파스를 사용하기가 어렵다.

골판지는 골이 진 정도가 다양하여 굵거나 뜯기 표현에 이용할 수 있다.

## (2) 스케치 및 채색 재료의 특성

많은 아동들이 크레파스, 수채화 물감을 주로 쓰고 있는데 칼라잉크, 사인펜, 유성 매직, 먹물, 아크릴물감, 파스텔, 마블링물감, 잉크, 펜, 초 등의 재료를 사용할 수 있다.

수채화 물감은 사실기의 아동에게는 매우 유용한 재료이다. 색상 혼합에 따른 다양하고 선명한 색상의 효과를 얻을 수 있지만 잘못 혼색하면 탁한 색상에 싫증을 느끼며 자주 사용하지 않으려고 한다. 선명하고 투명한 효과와 불투명한 효과로 중후한 멋을 지닌 재료이기도 하다.

아크릴 물감은 수용성 채색 재료로 사용이 간단하고, 여러 번 겹치면 선이나 형, 질감을 나타내는데 아주 효과적이다.

먹은 구하기 쉽고 변색이 없으며 먹의 농도와 양을 조절하면 다양한 선과 면의 표현을 만들어 낼 수 있다

크레파스는 많은 어린이가 사용하는 재료로 잘게 부수어 떨어뜨리고 다리미를 이용하여 열을 가하면 환상적인 분위기와 배수효과를 살려 표현할 수 있다.

파스텔은 회화 재료 중 색감이 가장 아름답다. 재료를 직접 손에 쥐고 그리므로 감

성이 손끝을 통하여 그림이 나타나는 즐거움이 있고 색감이 선명하고 화려하며 온화하고 부드럽다. 또 다른 물감과 섞어 쓰기가 용이하며 그럴 때 힘이 들지 않는다. 몇 번이고 수정이 가능하며 어떤 재료에 표현이 가능하다.

매직은 굵고 강한 선을 표현하기에 적당하다.

채색 용구로 붓을 많이 쓰고 있는데 대담한 선과 다양한 표현에 적합하다.

붓 대용 재료로 손가락, 칫솔, 대나무, 실, 철사, 나이프, 페인트 붓, 나무젓가락, 빨대, 단단하게 구긴 종이 등 주변의 재료를 활용하는 것이 바람직하다.

## 2) 효과적인 표현 방법

어린이가 자신의 생각과 느낌을 마음껏 표현할 수 있도록 하기 위해서는 다양한 표현 재료와 표현 방법을 탐색하여 표현 할 수 있도록 안내하고 적용할 수 있는 방법 모색이 필요하며 그 표현 능력이 학습에 의해 발달될 수 있도록 구체적이고 체계적인 학습 계획이 제공되고 지도되어야 한다.

아동들은 크레파스나 그림물감, 사인펜으로 칠하는 게 대부분이다. 선묘, 점묘, 번지기, 홀리기, 뿌리기, 뜯어내기, 구기기, 붙이기, 찍기 등 다양한 표현 방법을 제시하는 것이 바람직하다.

재료와 용구의 특성을 살려서 그리는 여러 가지 재미있는 방법을 <표27>과 같이 제시하였다. 이러한 다채로운 표현 방법은 크레파스나 수채화 물감을 주로 칠하는 아동들을 신기하고 흥미로운 미술 세계로 이끌게 되어 활기를 넣을 수 있고 주위에서 쉽게 구할 수 있는 재료와 용구를 이용하여 새로운 기법을 찾아낼 수 있어 보다 창의적인 표현이 될 것이다.

<표27> 상상하여 나타내기의 다양한 표현 방법<sup>36)</sup>

순	표현방법	표 현 재 료		
		화지 및 화지 대응	채색 및 스케치	기 타
1	데칼코마니 (Decalcomanie)	도화지, 색지, 흡수성이 강한 종이	수채화물감, 포스터칼라, 먹물, 잉크, 붓, 소독저, 사인펜	접시, 실, 모래, 바렌
2	마블링 (Marbling)	도화지, 색지, 흡수성이 강한 종이	유성마블링물감, 포스터칼라, 막대, 스프레이	물통, 긴막대
3	포토몽타쥬 (Photo-montage)	도화지, 색지, 인쇄용지	사인펜, 수채화물감, 사인펜	칼, 가위, 각종 사진, 잡지, 화장지, 풀, 스프레이
4	프로타주 (Frottage)	갱지, 도화지, 얇은 종이, 모조지	색연필, 크레파스, 연필	나무껍질, 철망, 끈, 돛자리, 나뭇잎, 동전, 메달, 빗
5	종이를 구기거나 찍기	도화지, 색지, 신문지, 달력	수채화물감, 펜, 칼라잉크, 막대, 붓	접시
6	떨어뜨리기 (Dropping)	도화지, 한지, 두꺼운 종이, 색지	수채화물감, 포스터물감, 아크릴물감, 잉크, 붓	접시, 스포이드, 플라ستيك시럽병
7	뿌리기 (Sprinkle)	도화지, 색지, 신문지	칼라잉크, 수채화물감	스프레이, 칫솔, 철망, 망사, 나뭇잎, 구슬, 삼베천, 빗, 끈
8	로올리기법 (Roller techniques)	도화지, 벽지, 화선지, 골판지	포스터물감, 수채화물감, 등사잉크, 유화물감, 로올러, 붓	각종 끈, 조각칼, 유리판
9	뜯어내기 (Take down)	골판지, 하드보드지, 벽지, 색종이	수채화물감, 먹물, 붓펜	풀, 바늘, 송곳, 못, 가위, 드라이버, 굵을 수 있는 재료
10	그올리기 (Sooting)	도화지, 색지	수채화물감, 유성매직	양초, 성냥, 접착제
11	뒹아내기 (Washing)	흡수력이 강한 종이, 와트만지, 목탄지, 켄트지	수채화물감,	붓, 솔, 스폰지, 형겅
12	떨어뜨리기 (Dropping)	도화지, 표지	수채화물감, 잉크, 먹물, 유성물감, 아크릴물감	접시, 붓
13	물감을 고무풍선에 넣어 터지게 하기	2절 크기의 도화지, 큰달력	칼라잉크, 수채화물감, 포스터물감	붓, 작은 풍선, 깔대기, 압정, 막대

36) 권상구(1995), 전계서, pp 120~181

순	표현방법	표 현 재 료		
		화지 및 화지 대응	채색 및 스케치	기 타
14	비누방울 터지게 하기	도화지, 화선지	먹물,크레파스,사인펜,수채화물감,	빨대,비눗물
15	번지기 (Blotting)	켄트지,화선지,한지,와트만지,	수채화물감,먹물,잉크	붓,접시,형겉
16	불기방법 (Blow techniques)	켄트지, 도화지	수채화물감,수성잉크,염료	에어브러시. 빨대
17	실그림 (Thread picture)	켄트지, 도화지	칼러잉크,염료,수채화물감,먹물	붓,실
18	손가락그림 (Finger painting)	켄트지,두꺼운 종이	수채화물감	수성플,나이프,접시
19	스치기 (Sweeping)	켄트지,두꺼운 종이	먹물,잉크,수채화물감	붓 큰 것,접시,아크릴판
20	스크래치 (Scratch)	켄트지,두꺼운 종이	크레파스	송곳,못,굵을 수 있는 재료,나이프
21	흘리기 (Spill)	도화지	수채화물감,먹물	성냥,붓,양초,팔레트
22	모노타이프 (Monotype)	두꺼운 종이,도화지	잉크, 수채화물감,유화물감	글라스, 나이프,아크릴판
23	손바닥 찍기 (Paim printing)	4절켄트지, 도화지	수채화물감	붓,팔레트
24	모자이크 (Mosaic)	켄트지, 도화지	색지,색종이, 신문지,잡지	색유리,풀,가위,본드
25	나이프기법 (Knife techniques)	판지, 도화지	수채화물감포스터물감	아크릴판 나이프
26	모래그림 (Sand picture)	도화지	모래	풀

### 3) 다양한 표현 방법을 활용한 수업안

<표28> 다양한 표현 방법을 활용한 수업안

단계	중심요소	교수 · 학습 활동		자료 및 유의점
		교사	아동	
준비	제재제시	· 상상과 관련된 주제를 발표해 보자	· 연상, 공상, 희망등의 상상을 다양하게 발표한다.	
발상 및 구상	참고 작품 제시	· 참고작품을 보고 어떤 모습이 상상되는지 발표해 보자 · 주위에서 본 얼룩의 모양이나 색을 보고 상상한 경험을 이야기해 보자. · 알 수 없는 형체를 상상하여 표현하는 방법을 이야기해 보자	· 참고작품에서 느껴지는 다양한 상상을 발표한다. · 얼룩이나 흔적을 보고 상상한 경험을 발표한다.	· 책에 물감이 쏟아진 흔적, 빗물에 얼룩진 천장의 자국 등  · 어린이가 재료를 탐색하여 독창적으로 표현할 수 있도록 분위기를 조성한다. · 표현 과정에서 다양한 재료를 이용할 수 있게 한다.
표현	표현 방법과 재료 생각하기	· 상상과 연계시킬 표현 방법과 필요한 재료를 발표해 보자.	· 훌리기, 불기, 떨어뜨리기 등을 발표한다.	
	표현 방법 결정	· 어린이 자신이 모양이나 얼룩을 표현할 방법을 정하게 한다.	· 자신이 생각한 표현 방법에 필요한 재료를 발표한다.	
	표현 방법 탐색	· 다양한 표현 방법으로 제작할 수 있도록 안내하고 지도한다.	· 표현할 방법을 구체적으로 생각하여 정한다 (뿌리기, 훌리기, 떨어뜨리기, 찍기, 번지기, 불기 등)	
	표현 방법 적용	· 다양한 표현 방법으로 제작한 작품 중 자신의 상상과 연계시킬 작품을 선정하여 다양한 선으로 표현하게 한다	· 다양한 표현 방법으로 모양과 색이 나타나게 제작한다.	
감상	작품감상	· 친구의 작품과 자신의 작품을 비교해 보자.	· 연상되는 것의 특징이 나타나게 여러 가지 재료의 선을 사용하여 구체적으로 표현한다.	
정리		· 작품을 정리하면서 칭찬하기	· 자신의 표현과 친구의 표현에서 잘된 점을 찾아본다.	

## V. 결론

제주도내 초등학교 어린이들이 학년별, 남녀별로 상상화 주제 및 표현 재료와 방법을 어떻게 나타내고 있으며, 교사들은 상상화 지도를 어떻게 하고 있는지에 대한 것을 설문 조사를 통하여 알아본 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 상상화에 대한 흥미와 관심은 저학년이 높고 고학년은 의사실적 표현기로서 상상화보다 보고 그리기에 많은 관심이 있고, 남아가 여아보다 상상화에 대한 관심이 높은 것으로 나타났다.

둘째, 회화시간에 남녀 모두 연필로 주로 스케치를 하고 크레파스로 바탕을 칠하는 경우가 많았는데 남아가 60.5%, 여아가 50.4%로 가장 많이 쓰는 크레파스는 남녀별로 큰 차이가 나지 않았다.

셋째, 상상화의 주제가 2, 4, 6학년 모두 우주와 바다와 관련된 내용이 많았다. 남아가 여아보다 우주에 대한 주제를 더 택하고 있고, 여아는 나의 꿈이나 옛이야기 표현을 남아보다 많이 하고 있다.

넷째, 우주와 관련된 주제를 분석한 결과 내용이 다양했는데 TV, 과학행사, 자원개발, 공상영화 등의 영향으로 외계인, 우주여행, 우주도시건설, 우주선 등의 주제를 선호하는 아동이 많았다.

다섯째, 바다와 관련된 내용은 과학의 발달에 따른 해저개발, 수중 탐험 등의 영향으로 해저도시 개발, 신기한 물고기, 수중탐사 등 주제가 다양하였다.

따라서 본 연구는 이상의 분석에 나타난 내용을 참고로 하여 상상화 지도 방법을 다음과 같이 제시하여 보았다.

첫째, 우주, 바다의 한정된 주제를 폭넓은 주제로 바꾸기 위해 연상하여 그리기, 신문의 그림을 활용하여 그리기 등의 방법을 제시함으로써 다양한 주제 표현이 되도록 하였다. 미술과 수업에서 다양한 재료를 선택하여야겠다.

둘째, 상상하면 공상이나 환상의 표현에 치중되어 왔다. 그러나 상상의 범위는 넓다. 이야기를 듣고 그리거나 음악이나 소리를 듣고 그리기, 영화 보고 그리기, 영화 보고 그리기 등 다양한 형태의 지도 방법을 제시하였다.



셋째, 재료를 다양하게 사용하면 우연한 효과를 얻을 수 있으나 아동들은 연필, 크레파스와 물감으로 스케치나 채색을 하는데서 벗어나지 못하고 있다. 그 해결방안으로 어린이들의 상상을 마음껏 표현할 수 있도록 다양한 재질과 모양의 화지를 제공하고, 물감 떨어뜨리기, 뿌리기, 뜯어내기, 붙이기, 접어 누르기, 굽기 등 다양한 표현 방법을 제시하였다.

본 연구를 통해 얻어진 결론은 아동은 상상화에 관심이 많고 표현하기를 좋아하고 있지만 폭넓은 주제 표현을 못하고 있다는 것이다 TV영상매체에서 많이 다루고 있는 우주, 바다에 대한 생각에서 벗어나 미지의 세계나 생활속의 일들, 많은 나라에 대한 상상 등 다양한 이야기가 펼쳐진다면 아동들의 상상은 미술교육은 물론 인성교육, 독서교육, 교과교육에 까지 큰 영향을 끼칠 것이다.

45%의 교사가 아동과 많은 이야기를 나눈 후 그리기 지도에 임하고 있다는 것은 참고작품, 파워포인트 자료, 파일 자료, CD자료, 듣기 자료 등의 자료개발이 활발히 이루어진다면 상상화 교육은 더 발전가능성이 있다.

아동의 생활과 경험이 곧 아동화의 표현 주제가 되기 때문에 풍부하고 다양한 소재를 발굴하기 위해서는 많이 보고, 듣고, 느끼고, 활동할 수 있어야 한다. 직접이든 간접이든 경험을 넓히는 것은 상상화 교육만이 아니라 모든 교육에 필요한 것이다.

앞으로 미술 교육의 본연의 과제인 아동 개인의 인격형성과 정서 발달을 위하여 상상화의 주제와 표현에 관한 연구가 계속 관심을 가지고 연구되기를 바란다.

## 참 고 문 헌

### ※ 국내서

#### <단행본>

- 교육부(2000), 「즐거운생활 2-1 교사용 지도서」, 국정교과서주식회사.
- 권상구(1991), 「아동미술교육」, 미진사.
- 김낙준(1976), 「세계미술전집 제9권」, 금상출판사.
- 김동영 외(1994), 「미술교육학 개론」, 교육과학사.
- 김봉권(1998), 「미술지도 이렇게 하자」, 미술공론사.
- 김 정(1989), 「아동의 미술교육연구」, 창지사.
- 김 정 외(1992), 「유아미술지도」, 한국방송대학교출판부.
- 김춘일(1985), 「아동미술론」, 미진사.
- 문형준(1995), 「아동미술실기교실」, 미진사.
- 서울교대미술교육연구회(1997), 「유아미술교육학」, 학문사.
- 안호범(1993), 「미술을 통한 교육」, 보육사.
- 유덕희 외(1991), 「예능교육」, 한국방송통신대학교 출판부.
- 이규선 외(1995), 「미술교육학 개론」, 교육과학사.
- 이면순(1978), 「현대유아미술교육」, 보육사.
- 이인태(1990), 「유아미술활동」, 동문사
- 이정균(1995), 「신문으로 공부하는 399가지 방법」, 도서출판 민.
- 임영서(1998), 「유아 미술활동」, 정민사.
- 차동채 외(1995), 「아동미술의 지도와 이해」, 미진사.
- 한국교육대학 미술교육연구회(1984), 「미술교육」, 형설출판사.
- 로웬펠드외(1993), 「인간을 위한 미술교육」, 서울교대미술연구회 역, 미진사
- Oscar Wilde(1959), 「저만 알던 거인」, 이미림 역(1977), 분도출판사.
- Peggy Davison Jenkins,(1995), 「재미있는 미술공부」, 김수영 역 (1995), 교육과학사

<논문>

- 김영방(1993), “우연의 효과를 통한 표현력 신장과 흥미도에 관한 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원
- 김옥두(1990), “음악감상을 통한 회화적 창의성 신장에 관한 연구”, 석사학위논문, 원광대학교 교육대학원
- 김혜숙(1992), “아동화의 주제 변화에 관한 경험적 요인 분석”, 석사학위논문, 계명대학교, 교육대학원
- 박유정(1996), “창의성 개발을 위한 국민 학교 상상화 지도의 연구”, 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원
- 박진숙(1994), “아동의 표현력 신장을 위한 도입과정에 관한 연구”, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원
- 박충렬(1998), “초등학교 회화에서 추상적 표현력 신장에 관한 연구”, 석사학위논문, 청주교육대학교 교육대학원.
- 박태환(1993), “국민학교 회화 지도에서 다양한 재료를 활용한 표현, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원
- 신경옥(1997), “열린교육을 통한 미술과 교수·학습 방안”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원
- 원혜영(1997), “창의적 표현을 위한 이미지 발상에 관한 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원
- 이혜경(1995), “청각적 미술지도를 통한 아동의 상상력 계발에 관한 연구”, 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원
- 진순찬(1993), “아동화에 있어서 소재 및 색채분포와 표현기법에 관한 일반적 특징 연구, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 황인관(1998), “초등학교 저학년의 흥미 유발을 위한 조형놀이 프로그램 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원
- 현용두(1999), “그림 일기에 나타난 특성에 관한 연구” 석사학위논문, 제주대학교 교육대학원

<abstract>

A Study on the Theme and Expression of Imaginary Picture  
in Elementary Art Education

- for elementary school children in Cheju Island -

Park, Jae - Choon

Department of Art Education,  
Graduate School of Education, Cheju National University  
Cheju, Korea

Supervised by Professor Bu, Hyun - Il

One of child potentialities is to find an interest and joy in a fantastic, imaginary world. And imaginary picture is one of children's favorite things, but it's needed to try to hit upon a good idea and look for novel themes, because the themes of imaginary picture are virtually limited and there aren't yet a variety of means to express imagination

The purpose of this study was to prepare diverse teaching methods about how to express theme or image or how to utilize materials, by analyzing the reality of education related to imaginary picture in elementary school in Cheju Island.

The subjects in this study were 649 2nd, 4th or 6th graders and 262 male or female teachers in elementary school in Cheju Island. As a result of surveying the general ideas on imaginary picture, materials in use, children's favorite theme, and teacher's education of imaginary picture, it's found that the children's ideas on imaginary picture depended on their grade, and their favorite themes also were different according to gender.

58.8% of the teachers investigated found it difficult to teach imaginary picture, and 61.8% believed imaginary picture was a field where creativity and imagination could be exerted best. On the other hand, 35.9% responded that they taught that picture just in

---

※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of master of education in August, 2000

four classes or less during a semester or that they scarcely educated it. The most critical but difficult stage of imaginary picture education was to conceive an idea.

Based on the above-mentioned situation, the following attempts were made:

First, the most common theme was the universe or the sea. To enlarge the scope of theme, interesting and creative teaching methods were presented, like association-based drawing or newspaper-utilized drawing.

Second, listening and visual activities were emphasized as a means of image expression. Creativity-centered teaching methods were recommended, such as drawing an imaginary picture by listening to a story, sound or music, by appreciating famous pictures, or by watching TV or movie.

Third, the children currently utilized very limited range of materials like pastel crayon, pencil or water colors. A wider variety of sketch or color materials that would fit children's developmental stage were selected and recommended, and how to use them was explained. This could draw more interest and produce additional good results.

The findings of this study showed that the children had a limited range of theme and also used just limited range of materials, including pastel crayon, water colors or pencil, even though they were interested in imaginary picture a lot and were fond of imaginary expression.

As the world of imagination is very broad, imaginary picture education that can help children express diverse things in picture will serve as an opportunity for them to do inner emotional expression, improve mental world and originality, and build a good character. Furthermore, that also will give a big impact on reading education or subject matter education.

There will be a lot of additional imaginary picture teaching methods that aren't mentioned in this study, and it's expected that much more teaching methods will be produced to lead children, who want to draw a picture with great interest, into more creative, original and diverse worlds.

## 미술과 상상화에 관한 설문지(교사용)

안녕하십니까?

이 설문지는 아동 미술교육에서 상상화에 관한 지도 자료를 수집하고자 작성한 것입니다. 이 자료는 보다 새롭고 효과적인 미술 지도 방안을 탐색하는 연구자의 연구 목적에만 이용될 것입니다. 선생님이 응답해 주시는 하나 하나는 아동 미술교육의 밑거름이 될 것입니다. 바쁘시겠지만 설문에 성의껏 응답해주시면 대단히 고맙겠습니다.

(응답요령)

다음 각 문항에 따라 물음에 알맞은 것을 골라 ( )안에 번호를 쓰거나 해당 사항이 없을시는 기타의 ( )안에 선생님의 고견을 적어 주시면 고맙겠습니다.

1999년 11월

제주대학교 교육대학원 미술교육전공

박 재 춘 드림

- |   |
|---|
| 1. 성별 : 남( ), 여( )  |
| 2. 학교소재지 : 제주시내( ), 북군관내( ), 서귀포시관내( ), 남군관내( )   |
| 3. 담당학년 : ( )학년, 아동수( )명  |
| 4. 교직 경력 : 5년 미만( ), 5-10년( ), 11-15년( ), 16-20년( ),<br>21-24년( ), 25-30년( ), 30년 이상( ) |
| 5. 미술 전담 교사 : 전담한다( ), 전담 안한다( )  |

1. 회화 영역중 선생님께서 지도하기가 가장 어려운 영역은 어느 것입니까? ( )  
① 경험한 것 그리기    ② 보고 그리기    ③ 상상하여 그리기
2. 상상화 지도를 하실때 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하십니까?----- ( )  
① 상상화에 대한 지도 방법이 어렵다.  
② 상상화 지도 자료가 부족하다  
③ 아이들의 상상력이 부족하다.  
④ 상상화에 대한 아동들의 관심이 부족하다.  
⑤ 상상화 지도 시간이 부족하다.  
⑥ 기타( )



12. 좋은 상상화를 그리기 위해서 교사가 할 수 있는 가장 중요한 방법은 무엇이라고 생각하십니까?----- ( )
- ① 칭찬을 많이 해 준다  
 ② 참고 작품을 많이 보여 준다.  
 ③ 아동들이 상상할 수 있는 시간을 충분히 준다.  
 ④ 자유롭게 그리도록 가만히 지켜만 본다.  
 ⑤ 공상, 상상이야기를 많이 들려 준다.
13. 아동들이 상상화 밑그림을 그릴 때 어떤 재료를 가장 많이 쓰는지 세 개만 골라 순서대로 번호를 써 주십시오. ( )→( )→( )
- ① 연필      ② 크레파스      ③ 그림물감  
 ④ 먹물      ⑤ 사인펜      ⑥ 색연필
14. 아동들이 상상화 바탕을 칠할때 어떤 재료를 가장 많이 쓰는지 세 개만 골라 순서대로 번호를 써 주십시오 ( )→( )→( )
- ① 크레파스      ② 그림물감      ③ 파스텔      ④ 먹물      ⑤ 사인펜
15. 상상화 지도시 다양한 기법이나 다양한 재료로 지도하신 적이 있습니까? ( )  
 예) 다양한 기법 : 신문지 붙이기, 긁어 그리기, 찍어 나타내기, 털실이나 곡식 붙이기, 색종이 붙이기 등 여러 가지 방법
- ① 지도한 적이 조금 있다  
 ② 지도한 적이 많다  
 ③ 지도한 적이 없다
16. 상상화 평가시 가장 큰 비중을 두는 부분을 무엇이라고 생각하십니까? ( )
- ① 뚜렷한 주제      ② 풍부한 상상내용      ③ 짜임새 있는 화면 구성력  
 ④ 표현 기법의 다양성      ⑤ 성실한 표현 자세      ⑥ 전체적인 분위기
17. 선생님께서는 상상화 지도시 문제점이 무엇이라고 생각하시는지 간단히 서술하여 주십시오  
 ( )
18. 아동들이 훌륭한 상상 그림을 그릴 수 있는 지도 방법이 있으면 써 주시기 바랍니다  
 ( )

감사합니다.



## 미술과 상상화 학습에 관한 설문지 (아동용)

어린이 여러분, 안녕하십니까?

이 설문지는 여러분의 미술과 학습 방법을 좀더 좋은 방법으로 인도하기 위해 그 기초 자료를 수집하고자 작성한 것입니다. 여러분의 성적과는 전혀 영향이 없고 조사하는 선생님의 연구 통계 자료에만 사용하므로 솔직하게 대답해 주세요

(응답요령)

선생님의 묻는 내용을 잘 읽고 여러분의 생각과 맞거나 비슷한 것을 골라 ( )안에 번호를 써 주거나 좋은 생각이 있으면 글로 써 주세요.

1999년 11월 일  
제주대학교 교육대학원 미술교육전공  
박재춘

- |                                 |
|---------------------------------|
| 1. ( ) 초등학교, ( )학년              |
| 2. 나이 : ( )살                    |
| 3. 성별 : 남( ), 여( )              |
| 4. 미술학원에 지금 다니고 있다( ), 안 다닌다( ) |

1. 내가 좋아하는 과목은 무엇입니까? ----- ( )  
① 도덕 ② 국어 ③ 사회 ④ 수학 ⑤ 자연  
⑥ 체육 ⑦ 음악 ⑧ 미술 ⑨ 실과
2. 미술과 학습 영역 중에서 가장 좋아하는 영역은? ----- ( )  
① 그리기 ② 찰흙으로 만들기 ③ 꾸미기와 만들기  
④ 서예 ⑤ 감상
3. 그리기중에서 가장 좋아하는 부분은 어느 것입니까?----- ( )  
① 경험한 것 그리기 ② 보고 그리기 ③ 상상하여 그리기
4. 상상화에 대하여 어떻게 생각합니까? ----- ( )  
① 관심이 많다 ② 보통이다 ③ 관심이 적다 ④ 전혀 관심이 없다
5. 그리기 중에서 나의 생각과 상상을 가장 잘 표현할 수 있는 그림은 어느 것이라고 생각합니까?----- ( )  
① 경험한 것 그리기 ② 보고 그리기 ③ 상상하여 그리기
6. 상상화 밑그림을 그릴 때 어떤 재료를 많이 쓰는지 세 개만 골라  
순서대로 번호를 써 주십시오. ( )→( )→( )  
① 연필 ② 크레파스 ③ 그림물감 ④ 먹물 ⑤ 사인펜 ⑥ 색연필

7. 상상화 바탕을 칠할때 어떤 재료를 가장 많이 쓰는지 세 개만 골라 순서대로 번호를 써 주십시오 ( )→( )→( )  
 ① 크레파스 ② 그림물감 ③ 파스텔 ④ 먹물 ⑤ 사인펜
8. 상상화를 그릴 때 가장 그리고 싶은 주제를 골라 순서대로 번호를 기입하여 주십시오. ( )→( )→( )  
 ① 옛날 이야기에 나오는 내용 ② 우주에 대한 것  
 ③ 바닷속에 대한 것 ④ 상상의 동물이나 식물  
 ⑤ 우주나 바다를 제외한 나라 ⑥ 나의 장래 꿈, 희망
9. 상상화 그리기 시간에 어떻게 그림을 그리니까? -----( )  
 ① 교과서에 나온 그림을 보고 거의 그대로 그린다.  
 ② 내가 그리고 싶은 주제를 정해서 마음대로 그린다.  
 ③ 상상화가 어려워 어떤 내용을 그릴지 잘 몰라 그리지 못한다.  
 ④ 상상화가 재미있고 쉬워서 자신있게 그린다.
10. 상상의 세계나 상상의 동물을 그리는 것을 어떻게 생각합니까?----- ( )  
 ① 재미있고 흥미롭다. ② 흥미는 있지만 어렵다.  
 ③ 흥미는 없지만 열심히 그린다. ④ 흥미가 없어서 잘 그리지 않는다.
11. 우주를 상상하여 그린다면 어떤 내용을 그리겠습니까?  
 그림 제목과 그리고 싶은 것들을 써 주세요  
 그림제목 : ( )  
 우주속에 그리고 싶은 것들 ( )
12. 바닷속을 상상하여 그린다면 어떤 내용을 그리겠습니까?  
 그림제목 : ( )  
 바닷속에 그리고 싶은 것들 ( )
13. 내가 가장 그리고 싶은 상상화 제목을 자세하게 써 주세요  
 제목 : ( )

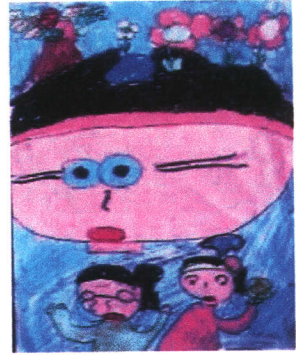
열심히 답해 주셔서 고맙습니다.

# 상상화 작품

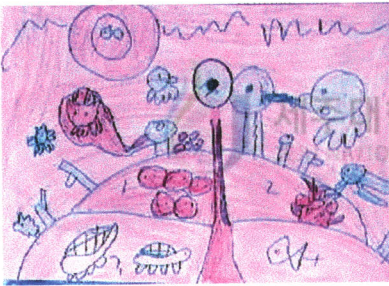
◆ 주어진 그림을 연상하여 그리기



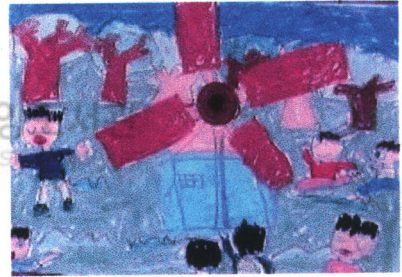
<그림24> 바닷속



<그림25> 안경쓴 얼굴



<그림26> 잠수함



<그림27> 풍차



<그림28> 도르래를 사용하는 여인들



<그림29> 멧돼지

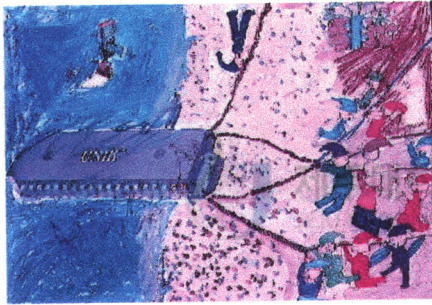
◆ 신문의 그림을 이용하여 그리기



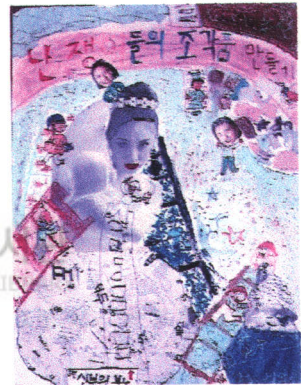
<그림30> 오리구경



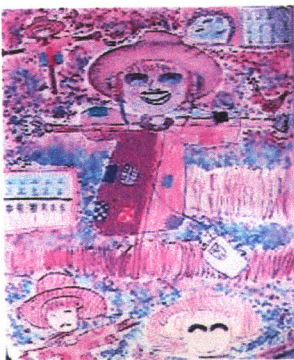
<그림31> 로켓구경



<그림32> 잠수함 끌어당기기



<그림33> 조각만들기



<그림34> 허수아비 나라



<그림35> 허수아비 뱃속의 나라



◆ 상상의 세계 그리기



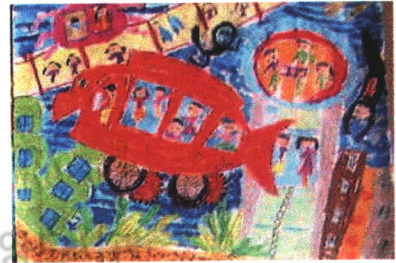
<그림36> 태양열차



<그림37> 미래주차장



<그림38> 우주다리



<그림39> 물고기자동차



<그림40> 용궁

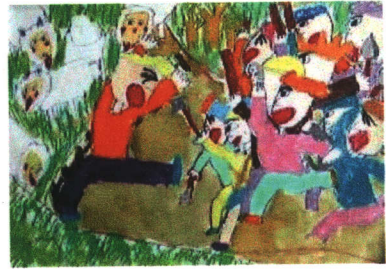


<그림41> 게 잠수함

◆ 이야기 듣고 그리기



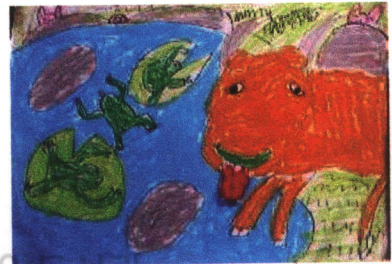
<그림42> 양치는 소년



<그림43> 달려오는 농부들



<그림44> 선녀와 나무꾼



<그림45> 개구리와 소



<그림46> 알리바바와 40명의 도둑



<그림47> 열러라 참깨