



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

생각의 도구를 통한 추상표현 지도 방안 및 효과 연구

- 초등학교 5학년을 중심으로 -

Research on guideline for abstract expression
instruction

through thinking tools and its effect

- Focusing on elementary school 5th graders -

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

박신영

2014년 7월

석사학위논문

생각의 도구를 통한 추상표현 지도 방안 및 효과 연구

- 초등학교 5학년을 중심으로 -

Research on guideline for abstract expression
instruction

through thinking tools and its effect

- Focusing on elementary school 5th graders -

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

박신영

2014년 7월

생각의 도구를 통한 추상표현 지도 방안 및 효과 연구

- 초등학교 5학년을 중심으로 -

Research on guideline for abstract expression instruction
through thinking tools and its effect

- Focusing on elementary school 5th graders -

지도교수 양 경 식

박 신 영

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2014 년 7월

박신영의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주교육대학교 교육대학원

2014년 7월

국문초록

본 연구는 ‘생각의 탄생’에 소개된 생각의 도구 개념을 적용하여 창의적 사고와 표현에 중점을 둔 추상표현 지도를 교육현장에서 어떻게 적용할 것인가에 대한 방법을 모색하고, 이를 초등학교 5학년 학생들에게 적용한 후, 학생들의 창의적 사고능력 및 자아개념의 향상 효과를 파악하는데 있다. 본 연구에서는 사물을 보는 객관적인 시각이 발달하는 시기인 초등학교 5학년 학생들을 대상으로, 생각의 도구 개념에 기초하여 느낌이나 생각을 자유롭게 표현하는 추상표현 학습을 통해 창의적 사고능력을 배양할 수 있도록 하였으며, 자유로운 추상표현활동 속에서 자신의 의미를 발견하고 자신의 내면을 새롭게 보게 됨으로서 자신의 내적세계를 인식하여 확고한 자아개념을 창조하도록 돕고자 하였다. 생각도구는 관찰-변형-상상-유추-패턴 간의 유기적 관계를 통해 통합된다. 그에 따라 본 연구의 5차시 수업은 생각의 도구를 통한 추상표현의 원리를 적절히 응용하여 자신의 느낌과 내면을 창의적으로 표현하고, 주제와 재료의 특성을 살려 의도한대로 효과적인 표현을 할 수 있도록 하였다. 이에 먼저 초등 미술교육과정과 생각의 도구, 추상미술에 관한 문헌 및 선행연구 검토를 실시하였으며, 수업의 제재로서 연구대상의 수준을 고려하여 학습요소를 추출하고 추상표현 수업지도안을 구성하였다. 그리고 수업효과에 관한 실증으로써, 수업 프로그램을 학생들에게 적용한 후 그 효과를 정량적으로 검증하기 위하여 학생들의 창의적 사고능력과 자아개념의 변화를 수업적용 사전·사후로 나누어 비교·측정하였다.

초등학교 5학년 학생 59명을 대상으로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여시킨 후, 그 결과를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 창의적 사고능력 증진의 효과를 측정한 결과, 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여한 초등학생들은 사후점수에서 창의적 사고능력 전체와 융통성, 정교성, 종합하는 능력의 요소가 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여 이전보다 더 높게 향상된 것으로 파악되었으며, 이는 통계적으로 유의미하게 나타났다. 둘째, 자아개념 발달의 효과를 측정한 결과, 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여한 초등학생들은 사후점수에서 자아개념 전체와 자기존중감, 대인관계능력에 대해 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여 이전보다 더 높게 향상된 것으로 파악되었으며, 이는 통계적으

로 유의미하게 나타났다.

결국, 생각의 도구 추상표현지도 프로그램은 초등학생의 창의적 사고능력과 자아 개념 발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. 또한 생각의 도구에서 제공하는 창의적 사고의 틀과 추상미술표현교육에 대한 확대 적용이 요구되며, 본 연구는 이러한 교육적 문제해결의 가능성을 탐색해보는 과정으로서 그 의의가 있다고 하겠다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
2. 연구문제	6
3. 연구의 방법 및 내용	7
4. 연구의 제한점	8
II. 이론적 배경	10
1. 추상미술의 이해	10
2. 로버트 루트번스타인의 ‘생각의 도구’	27
3. 초등미술에서 추상표현	34
4. 창의적 사고능력 및 자아개념	43
III. 추상표현지도의 실제와 적용	50
1. 생각의 도구를 통한 추상표현 학습요소 및 수업모형	50
2. 기초실태조사	55
3. 추상표현지도의 방법 및 단계	58
4. 수업의 실제	62
IV. 수업의 효과검증	68
1. 연구설계 및 효과검증방법	68
2. 창의적 사고능력의 향상 효과	73
3. 자아개념의 향상 효과	75
V. 논의 및 결론	79

영문초록

참고문헌

부록

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

현대사회의 구성원들은 세계화, 정보화 시대에 다양하며 복잡한 변화를 경험하고 급변하는 사회 속에서 살아가고 있다. 고도의 정보화 시대로 변화되는 과정에서 단순한 모방과 답습은 이미 과거의 생활양식이 되었다. 이러한 현대 사회에 효과적으로 대응하기 위하여 융통성 있게 대처할 수 있는 능력, 창의성을 발휘하여 지식을 창출하고 활용할 수 있는 능력이 요구된다.

교육의 패러다임도 시대의 흐름에 맞춰 이동하고 있다. 획일적이고 단선적이며 안정성을 상징으로 하던 학교교육에서 개방적이고 다차원적인 교육을 특징으로 하는 새로운 교육패러다임 이동이 이뤄지고 있는 것이다. Piaget는 ‘교육의 근본적 목적은 과거 세대가 이루어 놓은 것을 단순히 반복하는 인간을 키우는데 있는 것이 아니라 새로운 것을 하는 사람, 즉 창조하고 발명할 수 있는 사람을 키우는데 있다’고 하였다.¹⁾ 이와 같이 새로운 교육 패러다임에서는 시대가 요구하는 창의적 표현능력을 발휘할 수 있는 사람을 필요로 하는 것이다.

따라서 학교교육은 주어진 것들을 수용하는 교육이 아니라 학습자의 숨어 있는 능력과 재능을 신장시키는 교육을 활성화해야 한다는 분위기가 고조되고 있다. 이러한 교육이 이뤄지기 위해 기존지식을 전수하고 전달하는 수동적인 자세의 학교교육은 보다 활동 중심적이고 능동적인 자세의 학교 교육으로 전환이 요구된다. 즉, ‘가르치는’ 학교로부터 ‘스스로 배우는 학교교육’의 전환이 필요하다. 가르치는 학교로부터 스스로 배우는 학교교육으로의 전환은 학교교육이 학생들에게 스스로 배울 수 있는 교육내용과 교육방법을 포함한 학교 환경을 제공해야 함을 시사한다.²⁾

1) Torrance, E. P. (1971). Creativity in the Educational Press. In S. L. Gerald(Eds.), Creativity and its cultivation. Chicago: Aldine Publishing Company, p.218.

더욱이 미술교과는 다른 교과에 비해 시대가 요구하는 다차원적인 교육을 실시할 수 있는 교육적 속성을 가지고 있다. 급변하는 현대 사회에서 미적 가치를 발견하고 그것을 창의적으로 표현함으로써 삶을 풍요롭게 만들어가는 것이 무엇보다도 중요하다. 이와 함께, 미술활동은 언어로 자신의 마음이나 생각하는 바를 모두 표현하기 힘든 발달기 아동들에게 내적 표현의 수단이 된다. 이를 통하여 말로 표현하지 못한 여러 가지 감정들을 자신이 인식하거나 또는 인식하지 못하는 사이에도 자연스럽게 심상을 표출하게 된다. 그리고 심상을 표현하는 과정에서 자신의 생각과 의도를 다시 한 번 생각해 볼 기회를 갖게 된다.³⁾

하지만 현행 학교 미술교육은 수업시수의 부족과 입시과목에서의 배제로 인해 아동의 내면세계를 표현한 개성적이고 주관적인 부분의 반영이 어렵고, 미술 교육 본질에 부합한 진정한 의미의 표현력 함양과 평가가 이루어지지 못하고 있는 실정이다.

따라서 이와 같은 의미에서 미술표현의 다양한 장르 가운데 수업의 적용과 교수방법이 비교적 용이하고, 아동의 발달적 요소를 도모할 수 있는 활동으로서 추상표현활동을 제안할 수 있다.⁴⁾

현대미술의 주된 흐름인 추상미술의 개념과 다양한 표현은 고정된 우리의 인식이나 시각의 틀을 벗어나게 하였으며, 새로운 시각 예술세계에 눈을 뜨게 하였다. 뿐만 아니라 추상미술은 디자인의 여러 분야에 응용되어 현재 우리의 생활과 밀접하게 관련을 맺고 있다. 나아가 아동이 성인이 되어 현대미술과 추상미술의 조형미를 올바르게 이해하고 향유하기 위해선 학교에서부터 올바른 미술교육이 선행되어야 한다.

앞서 언급한 바와 같이 학교 미술교육의 목적은 미술활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고 창의성을 개발하며, 심미적인 태도를 함양하는 것이다. 학

2) 김지택(2001). 창의성 교육으로서 미술교육 필요성에 대한 논의. 청주교육대학교논문집 38. pp.25-41.

3) 박정은(2006). 추상미술의 조형요소를 활용한 아동의 창의력을 신장시키는 프로그램에 관한 연구. 아동미술. Vol.5. pp.139-153.

4) 김진엽(2008). 다원론 시대의 미학과 미술교육. 문화예술교육연구. Vol.3 No.2. pp.27-34.

교의 미술교육은 미술교과서를 통한 다양한 조형 활동으로 미적체험을 확장하고, 미적인 교육의 힘을 육성하여 전인적 인격으로서의 자기성장을 돕는데 그 진정한 목적이 있다. 이러한 교육목표와 학생의 성취욕구에 적합한 교육내용과 지도결과가 일관성 있게 연계되고 수행되려면, 내적 정신활동의 깊이가 더해지는 초등학교 교과과정에서 미적 소양의 함양과 창의성의 개발을 위하여 추상미술에 대한 지도는 효과적 방법이다. 추상미술은 창의적이고 자유로운 미술로서, 추상미술의 지도과정은 자연과 조형물을 보면서 아름다움을 느끼게 하고, 생활 속에서 미적표현활동으로 연계하며, 아동 내면의 창조적 인간성을 일깨워 미적 안목을 높이는 중요과정으로서 필요와 의미가 있다. 눈에 보이는 대상의 재현학습은 학생들의 창의적 활동을 높이지 못하며, 미술에 대한 흥미를 잃게 한다. 하지만 추상미술은 사물을 보는 관념적 시각을 버리고 구체적인 형태에 구속되지 않으며 선, 색, 형 등의 순수한 조형요소나 균형, 리듬, 통일 등의 조형원리로 표현된다. 그러므로 학생 자신만의 추상적 조형미를 발견하고 자유로운 시각과 미의식에 대한 새로운 사고의 유입을 위해서 추상회화의 지도는 필요하다.⁵⁾

추상미술교육을 통해 대상 자체만이 아니라 대상에 대한 자신의 생각이나 느낌이 중요하다는 것을 알게 되면 학생들은 숙달된 표현기능만 필요한 것이 아니라 대상을 보고 생각하는 힘의 중요성을 인식하게 될 것이다. 또한 자신이 표현하고자 하는 것을 결정하고 그것을 추구하면서 스스로 표현 기법을 터득해 나아가기도 할 것이다. 즉, 기존의 어떻게 표현할 것인가의 수동적 관점에서, 무엇을 생각하느냐가 우선시되는 능동적 관점으로 나아가, 학생들 스스로 미술에 만족을 느낄 수 있게 될 것으로 생각된다.

그런데, 창의적 사고와 표현능력을 생각하는 방식의 학습과 꾸준한 노력으로 누구나 얻을 수 있는 능력이라고 볼 때, 남들보다 먼저 문제를 인식하고, 해결방법을 찾아내며, 막연한 상상을 현실로 옮기는 방법에 대한 학습, 즉 창의적 사고와 표현능력을 교육하기 위한 교수방법의 이론적 틀이 요구된다. 그

5) 김춘일·윤정방(2007). 아동미술교육 : 이론과 실제. 서울 : 미진사, pp.109-113.

에 관하여 최근 로버트 루트번스타인의 “생각의 탄생”⁶⁾에서는 창조적인 작업을 하는 과학자나 수학자, 예술가들이 사용하였던 13가지 생각도구를 소개하고 있다. 루트번스타인에 의하면 창조적 사고에 대한 접근법은 통합적이고 모든 분야를 아우르며 “상상하면서 분석하고, 화가인 동시에 과학자가 되는 것, 이것이 바로 최고의 상태에 이른 종합지적인 사고의 모습”이라고 하였다. 또한 종합적 이해는 감각적 인상과 느낌, 지식과 기억이 통합적인 방법으로 결합되는 것이며 과학자들이 ‘공통적인 문제 해결법’이라고 인식하는 것을 예술가들은 ‘공유된 영감’으로 이해하며 과학이든 예술이든 모든 ‘해답’은 동일한 창조행위를 통해 구해진다고 하였다. 그러면서 창조적 사고력을 증진시키는 13가지 생각도구의 사용방법을 습득하여 사용한다면 창의적 사고와 표현능력을 향상시킬 수 있음을 강조하고 있다.

그러나 기존의 초등미술교육에서 추상표현에 관한 연구들에서는 주로 창의성을 중심으로 한 교수방법을 제안하고 있는데, 이들 연구는 단순히 추상미술의 교육적 장점에만 주목하여 이론적 체계성이 부족하거나, 추상표현의 사고과정이 가지는 발달적 의의를 면밀히 반영하지 못한 아쉬움이 있다.

특히 미술은 단지 표현 기법만을 배우는 것이 아니라 느낌이나 생각을 자유롭게 표출할 수 있어야 한다. 어떠한 형식의 구애도 없이 자신을 표출하고 서로의 느낌이나 생각을 공유함으로써 새로운 소통의 장이 만들어지고 이러한 소통 속에서 창의성이 나온다고 볼 수 있다. 특히 추상표현에서는 학생들이 자신의 감정이나 내면세계를 바라보고 이를 개성에 따라 표현하게 된다. 이런 관점에서 추상미술은 표현양식의 폭이 넓고 형태의 제한을 받지 않아 개성적인 처리가 가능하므로 자기표현력이 향상되고, 자신의 내적 이미지가 점차 가시화되어 실제의 형태로 구성되어가는 창조의 경험에서 많은 미적 체험을 하게 되며, 새로운 방법을 탐구하는 과정에서 창의적 성장이 이루어진다. 이러한 탐구과정은 창의적 사고능력을, 자신의 내적 이미지를 표현하는 능력의 향상은 자아개념을 기르는데 연관성을 지닌다.⁷⁾

6) Root-Bemstein, R.(2007). 생각의 탄생. 서울: 에코의 서재.

따라서 본 연구에서는 사물을 보는 객관적인 시각이 발달하는 시기인 초등학교 5학년 학생들을 대상으로, 생각의 도구 개념에 기초하여 느낌이나 생각을 자유롭게 표현하는 추상표현 학습을 통해 창의적 사고능력을 배양할 수 있도록 한다. 더불어, 추상표현활동은 대상의 세계를 연구하고 경험하게 되며, 자유로운 표현의 세계 속에서 자신의 의미를 발견하고 자신의 내면을 새롭게 보게 된다. 이러한 과정 속에서 자신의 내적세계를 인식하여 확고한 자아개념을 창조하도록 도울 수 있다. 특히 초등학교 5학년 시기는 초기 사춘기에 접어드린 연령대이므로, 자기 통제방식, 적절한 행동의 내면화, 사회적 문제 해결능력, 자신의 문제에 대한 통찰력을 증진시키는 중재가 요구되는데, 그에 관한 교육적 방안으로 추상미술표현이 긍정적 효과가 있을 것으로 기대된다.⁸⁾

결국 본 연구의 목적은 ‘생각의 탄생’에 소개된 생각의 도구 개념을 적용하여 창의적 사고와 표현에 중점을 둔 추상표현 지도를 교육현장에서 어떻게 적용할 것인가에 대한 방법을 모색하고, 이를 초등학교 5학년 학생들에게 적용한 후, 학생들의 창의적 사고능력 및 자아개념의 향상 효과를 파악하는데 있다.

2. 연구문제

본 연구의 목적은 초등학교 미술과에서 생각의 도구 개념을 적용한 추상표현지도에 따른 5학년 학생들의 창의적 사고능력과 자아개념의 향상 효과를 검증하는데 있다. 이와 같은 목적을 달성하기 위하여 설정된 연구문제는 다음과 같다.

7) 바탕소미술교육연구소 편(2013). 기를 살리는 창의 미술 : 21세기 창의교육 교과서. 서울 : 바탕소, pp.252-260.

8) 백양희(2013). 자아상 탐색을 통한 집단미술치료가 학교부적응 청소년의 자존감 향상 및 불안 감소에 미치는 효과. 미술치료연구. Vol.20 No.3. pp.523-545.

첫째, 초등학생의 생각의 도구 추상표현지도 적용이 창의적 사고능력의 유의미한 향상을 가져올 것인가?

둘째, 초등학생의 생각의 도구 추상표현지도 적용이 자아개념의 유의미한 향상을 가져올 것인가?

3. 연구의 방법 및 내용

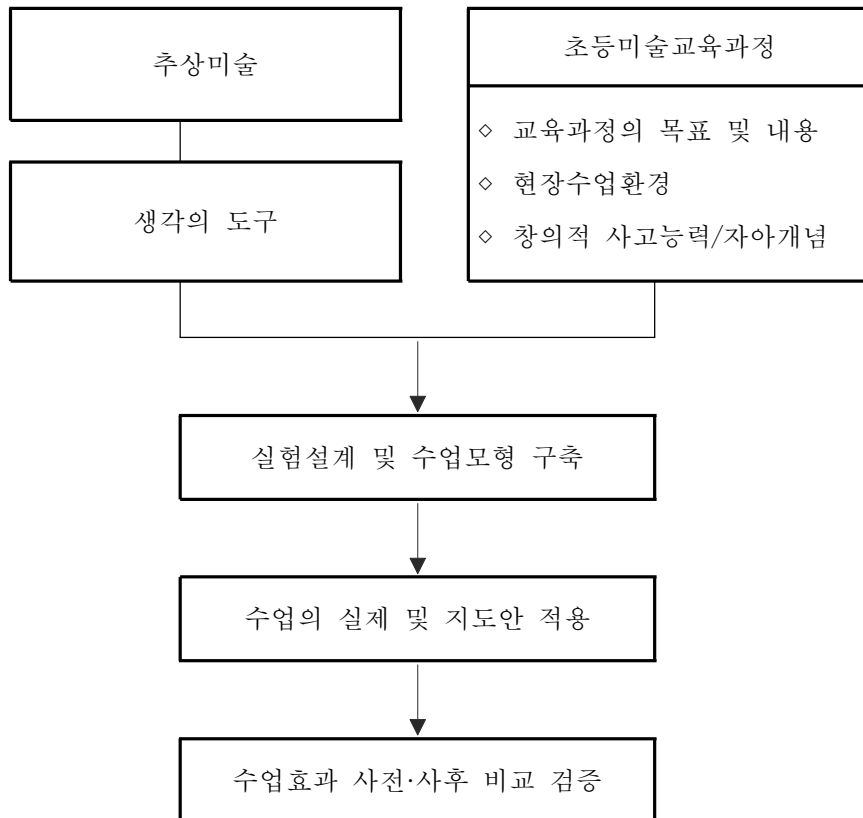
본 연구는 초등학교의 미술수업에 있어 효과적인 추상표현 지도방법에 대한 논의이며, 현행 교육과정의 취지에 맞추어 생각의 도구에서 제시하는 개념적 모형을 수업에 적용하여 학생들의 창의적 사고능력과 자아개념을 높이는데 목표를 지니고 있다.

이에 먼저 초등 미술교육과정과 생각의 도구, 추상미술에 관한 문헌 및 선행연구 검토를 실시한다. 다음으로, 수업의 제재로서 연구대상의 수준을 고려하여 학습요소를 추출하고 추상표현 수업지도안을 구성한다. 마지막으로 수업 효과에 관한 실증으로써, 수업 프로그램을 학생들에게 적용한 후 그 효과를 정량적으로 검증하기 위하여 학생들의 창의적 사고능력과 자아개념의 변화를 수업적용 사전·사후로 나누어 비교·측정하였다.

본 연구의 대상자는 초등학교 5학년 학생들을 중심으로 이루어지며, 교실에서의 5주간 주 1회, 총 5차시 수업을 중심으로 프로그램을 적용하고자 한다.

본 연구의 전체적인 연구설계 순서도는 <그림 1>과 같다.

<그림 1> 연구설계 순서도



4. 연구의 제한점

본 연구는 사회과학 연구방법의 특성상 다음과 같은 일반적인 제한점을 가진다.

첫째, 본 연구는 제주지역 A 초등학교 5학년 2개반을 대상으로 삼았다.

둘째, 생각의 도구를 활용한 추상표현 지도방안의 학습내용은 미술과의 표현 영역으로 제한한다.

셋째, 로버트 루트번스타인의 13가지 생각의 도구를 모두 활용하는 데에는

물리적 한계가 있으므로 본 연구와 관련이 깊은 생각의 도구 영역을 탐색하여 적용하도록 한다.

넷째, 본 연구는 단일집단 사전사후설계(one group pre-post design)로 진행되어, 통제집단과의 비교를 통한 결과의 영향요인을 면밀히 파악하는데는 제한이 있다.

II. 이론적 배경

1. 추상미술의 이해

1. 추상미술의 개념

추상(抽象)이라는 말은 라틴어 ‘abstrahere’에서 유래된 것으로 이는 “어떤 대상에서 근원적인 것을 추출한다”는 의미를 갖고 있다. 추상의 미학적 개념도 그와 비슷하여 표상에서 공통되는 측면이나 성질을 뽑아내어 사유의 대상이 되는 ‘정신작용’ 또는 ‘어떤 속성이나 특성을 추출하여 파악하는 심적 작용’을 의미하며 사전적으로는 ‘대상의 전체에서 공통되는 특성의 요약, 발췌’를 말한다.⁹⁾

「세계철학대사전」에서는 “추상이란 일반적으로 사물에서 표상되는 모든 징표 중에서 하나며 또는 몇 개를 분리하여 그것만을 독립시켜서 사유의 대상으로 하는 정신작용을 의미 한다.”고 되어있다.¹⁰⁾ 이때 사물의 특징으로부터 거리가 먼 것은 제거·분리되고 공통된 요소만이 추출된다.

추상의 미학에 의미를 부여한 사람은 독일의 미술가인 보링거(W. Worringer, 1881~1865)이다. 그는 1908년 <추상과 감정이입>을 발표하면서 인간이 자연에서 벗어나고자 할 경우 추상충동이 일어나고 그것이 미술에 반영된다고 주장했다. 그는 ‘실제’라는 것이 더 이상 중요한 것이 아니라는 것을 강조하면서 현대미술은 ‘추상적이며 기하학적 어떤 예술’을 요구한다고 말하고 있다. 또한 그의 저서를 살펴보면 특정시대를 자연주의 미술 또는 추상 미술이 주를 이루게 되는 원인을 예술이 인간과 자연과의 대응 관계라고 할 때 인간이 자연에 대해 만족이나 행복함을 느끼는 경우엔 자연주의 미술의 경향을 추구하는 것에 반해 자연에 대해 억눌림이나 불안감을 느끼는 경우에는 인간

9) 오광수(1994), 추상미술의 이해, 서울: 일지사, p.41.

10) 편집부(1976), 세계철학대사전, 학원사, p.536.

의 내면에 추상충동이 일어나는데 이로 인해 추상미술의 경향을 나타낸다고 설명하고 있다. 또 “감정이입이 유한한 시간적 존재로서의 인간이라는 사실을 행복한 마음으로 인정하는데 반해, 추상은 시간을 공간으로 변형시킴으로써 시간의 흐름을 정지시켜 놓으려는 욕망에 근거하고 있다”고 말했다. 그런 만큼 추상은 생성계로부터 탈출하고자 하는 노력 속에서 초월적인 것을 추구하는 것이라고 말할 수 있다.¹¹⁾

즉, 추상의 정신적인 배경은 불확실성의 시대를 반영한 것이라고도 말하고 있는 것이다. 그리고 초월적인 것이라 함은 대상을 그대로 모방하는 것이 아닌 비재현적인 의미인 것이다. 그것은 대상에서 나타나는 어떠한 대상을 말하는 것이 아니라 대상 외의 어떤 것에 관심을 두고 있음을 의미한다. 다시 말해, 선과 색이 주제가 될 수도 있고, 움직이는 것들, 속도나 방향감, 혹은 공기나 냄새, 맛 등과 같은 비시각적인 것들이 중심이 되어 표현될 수도 있다는 점에서 추상의 대상적 표현이라는 것과 같다.

추상회화에서의 추상의 뜻은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 그 하나는 대상에서 비본질적인 것을 버리고 본질적인 것만을 파악하려는 추상이고, 또 하나는 구상과 반대되는 말로 대상과는 전혀 무관한 비구상적 성격을 강조하려는 추상이다. 이런 점에서 칸딘스키나 몬드리안의 작품을 보면, 그것은 자연적 대상을 전혀 상상할 수 없는 순수한 선과 색의 묶음이라 할 수 밖에 없다. 칸딘스키가 자신의 강한 내적 충동을 선과 색으로 격렬하게 표현하였다면, 몬드리안은 형태에 있을 수 있는 최소한의 질서를 선과 색의 비례로 냉정하게 표현하였다는 점에서 미술사에서 뜨거운 추상과 차가운 추상의 대표적 화가로 불린다.¹²⁾

이처럼 추상회화는 물적·객관적인 대상을 떠나 주관적 순수구성을 표현하는 관념미술로서 구체적인 형태를 배제하고 선, 색, 형 등의 순수한 조형요소나 균형, 리듬, 통일 등의 조형원리만으로 표현된다. 즉, 우리가 그림을 보면서

11) Harhes, K.(1988), The Meaning of Modern Art : A Philosophical Interpretation 오병남·최연희 역, 현대미술 - 그 철학적 의미, 서울: 서광사, p.115, 재인용.

12) 이일(1992), 서양미술의 계보, 에이피인터내셔널, pp.76-78.

무엇을 그렸는지 알 수 없다고 한다면 그것은 그림자체가 아니라 그림 속의 대상을 일컫는 말로 비구상적인 것을 강조하는 추상의 예가 될 수 있겠고, 자연대상을 단순화시키는 과정을 통해서 결국에는 순수한 기하학적 요소인 점, 선, 면 등만이 남게 될 때는 본질적인 것만을 파악하려는 추상이 될 것이다. 따라서 추상화란 대상의 재현에서 벗어나 작가의 느낌이나 생각 또는 우주나 사물에 있는 기본질서를 순수한 조형요소와 조형원리로 표현하는 그림이라고 할 수 있다.¹³⁾

2. 추상미술의 전개

추상미술은 일반적으로 현대 서양 미술로부터 비롯된 미술사조로 생각이 되지만, 본래 고대 원시 미술부터 시작되었을 뿐만 아니라 동양의 회화나 미학 사상에서는 이 추상적 요소들을 일찍이 기원전 수백 년 전부터 다루어지고 있었다.¹⁴⁾

신석기 시대의 고인돌, 선돌도 모양으로 보면 일종의 추상 조각이며, 바위에 선각(線刻)된 동그라미, 세모, 네모 등 무늬와도 같은 상징적인 문양도 추상화의 일종이다. 뿐만 아니라 비잔틴 미술의 모자이크, 중세미술의 스테인드 글라스도 구체적인 형상보다 선과 색의 신비한 아름다움만 표현한 점에서 추상화라 할 수 있으며, 우리나라의 사찰에서 볼 수 있는 단청도 하나의 추상적 문양이라고 할 수 있다.

미술에 있어 추상미술의 역사는 19세기말에 시작된다. 19세기 후반, 사실적 표현에 집착하여 현실세계의 형태나 질감을 희생시킨 인상파에 대한 반동으로 후기 인상파가 생겼다. 후기 인상파는 즉시 추상미술을 바로 탄생시키진 못했지만, 추상회화의 기본원리가 되는 색채와 형태, 표현력에 영향을 미쳤다.

1865년부터 빛과 대기에 의해 점차 변모하는 사물의 외양을 포착하기 위해

13) 김해성(1991), 현대미술을 보는 눈, 서울: 열화당, pp.56-60.

14) 윤난지(2006), 추상미술과 유토피아, 미술사학보, Vol.27, pp.221-255.

하나의 주제를 선정하고 집중적으로 작업한 모네의 팔레트에서의 감산혼합에서 화면 위에 원색을 그대로 사용하여 시각에 의한 병치혼합으로 옮겨 가면서 점묘화(Divisionnisme)를 탄생시켰다. 자연을 색채로 치환한 모네의 방식은 나중에야 인정받고 추상표현주의(Expressionnisme Abstrait)의 선구자적 위치를 차지한다.¹⁵⁾

특히 모네의 <건초더미> 연작으로부터 직접적인 영향을 받은 칸딘스키는 ‘추상’의 가능성을 발견하였으며, 화가가 될 결심을 하기도 하였다. 또한 세잔은 선, 면, 공간과 구성, 그리고 색채를 통해 자연이 감추고 있는 수많은 가능성들을 표현하려고 하였으며, 대상에 대한 해석과 표현방식에 대한 문제점도 제기하였다. 그는 자연을 옮기는 것이 아니라 꾸미는 것으로 표현했으며 자연의 법칙을 찾아내어 작가의 감각에 의하여 새롭게 구성하는 것이라 하였다. 그는 자연과 대등한 조화를 가진 미술의 법칙을 만들어 회화를 거의 추상적으로 재구성하는데 까지 접근하여 추상회화의 선구자라 할 수 있다.¹⁶⁾

<그림 2-1> 모네 - 건초더미 연작



알프레드 바(Alfred Barr)는 추상미술을 다음과 같은 두 가지의 전통으로 구분해 주고 있다.

하나를 인상파에서 세잔느를 거쳐 큐비즘을 형성하여 기하학적·구성적 운동으로 확대되어 가는 지적·구조적·건축적 방향이며, 다른 하나는 인상파에

15) 이일(1992), 서양미술의 계보, 에이피인터내셔널, p.80.

16) 민주식(2010), 추상미술의 미학적 원리 : 개념과 장르적 특성을 중심으로, 미술사학보, Vol.34, pp.5-29.

서 출발하여 고갱을 거쳐 마티스의 포비즘, 칸딘스키의 초기표현주의, 다시 표현적 추상으로 확대되어 가는 신비적·자발적·비합리적 방향이다. 후자의 경우는 초현실주의와도 관계되며, 직관적·정감적이며 곡선적·장식적이고 낭만적이라고 할 수 있다. 전자를 정신적인 면에서 큐비스트·기하학적인 전통으로, 후자를 표현주의·비기하학적 흐름으로 보고 있는 것이다.¹⁷⁾

그 시작은 1910년대 초의 프랑스, 독일, 러시아에서 볼 수 있고, 1920년 전후에 급속히 발전해 갔으며 다시 1930년대에는 그 모두가 파리에 집결되어 국제적 운동으로 전개됨으로써 현대미술을 양분하는 커다란 영역이 전개된 것이다.

1932년 <추상창조>가 조직되어 추상예술의 국제적 단결을 실현시켰지만, 이 그룹은 4년 동안의 활동 중 추상예술의 한계점에 도달하여 제2차 세계대전을 끝으로 추상미술의 활동이 정체되기에 이른다.

제 2차 세계대전 후의 미국에서는 활발한 추상미술의 일파가 나타나 큰 영향을 주었다. 회화에 있어서는 가장 정열적인 표현주의의 잭슨 폴록(Jackson Pollock), 윌렘드 쿠닝(Willem de Kooning)에서 보다 한층 비개성적인 작품의 마크 로트코(Mark Rothko), 바넷 뉴먼(Barnet Newman)까지, 또 차갑고 억제된 다양한 기법에 이르기까지 범위가 확대되었다. 이들은 미술의 본래적인 요소였던 포름(Forme) 조차도 부정하여 비정형적인 표현을 즐겨 다루었고, 또 그린다는 행위자체에 중점을 두었다. 유럽에서는 막스빌(Max Bill)이나 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely) 등이 요소주의의 원리를 추구하며, 또 루치오 폰타나(Lucio Fontana)나 조르지마티(Georges Mathieu) 등은 자유추상, 혹은 유럽에서 앙포르멜(Artinformel)이라고 불리어지는 예술을 새로운 극한으로 이끌어가게 된다.¹⁸⁾

17) 오광수(2003), 추상미술의 이해, 일지사, pp.77-78.

18) 김현화(2002), 20세기 미술사 : 추상미술의 창조와 발전, 서울: 한길아트, pp.191-197.

<그림 2-2> 잭슨폴록 - No5



1940년대 중반부터 성행한 추상표현주의는 유럽에 근거를 두었지만, 잭슨 폴록의 ‘오토마티즘 기법’을 이용하여 ‘액션 페인팅’이라는 개성적인 스타일로 미국을 지도적 위치에 올려놓았다. 추상표현주의는 오토마티즘에 힘입어 형상성을 초월하고자 하였고 무의식속에서 오히려 자연에 가까운 형상을 제작함으로써 지시성과 방향성을 가진 형상을 거부하였으며 현대미술을 새로운 영역으로 확장시키는 전환점이 되었다.¹⁹⁾

20세기를 전후하여 이미지의 표현은 커다란 방향전환을 가져왔고, 그 형식이 구체적인 이미지의 재현에서 탈피하여 가시적인 자연과의 관계가 모호해지고 형태 또는 화면에 대한 재조명이 시도되면서 형상의 측면보다는 화면 위에 형성되어진 매체가 강조되기 시작하였으며, 회화는 화가의 감정, 감성의 내적 패턴을 직접적으로 전달하는 수단의 영역으로 부각되었다. 이러한 추상회화가 20세기에 들어와서 서서히 양식적으로 형태를 가다듬고 현대의 특유한 표현 형태로 확립해 오늘의 세대에는 아주 자연스럽게 일반화되었다.²⁰⁾

19) 김향숙(2010), 서양 미술의 이해, 서울 : 한양대학교출판부, p.241.

20) 마순자(2005), 추상미술, 그 의미의 다의성, 서양미술사학회논문집, Vol.24, pp.129-149.

3. 추상미술의 조형요소와 원리

조형이란 ‘여러 가지 재료를 사용하여 형태를 만든다’는 의미를 지니며, 이는 사람이 재료와 도구를 가지고 조형행위를 통해 조형물을 만든다는 것이다. 회화에서는 작가의 창의적인 공간 형성의 기본요소를 연관시키고, 나아가 종합적 조립을 통해 주어진 소재의 질량이나 공간의 유한성을 초월한 미적 소유주를 표출하는 것을 말한다.²¹⁾

이러한 조형은 일반적인 모든 미술작품에 적용되겠지만 특히 추상회화에 있어서 조형요소와 원리는 무엇보다도 중요한 부분을 차지하고 있다고 할 수 있다. 왜냐하면 추상회화는 자연대상과 단절하고 점, 선, 면, 색 등의 조형요소들을 기본으로 하여 작가의 내면의식을 표현하기 때문이다.

따라서 추상표현의 이해와 지도에 있어서 필수적이라 할 수 있는 조형요소와 원리에 대하여 자세히 알아보도록 한다.

1) 조형요소

(1) 점

점의 기하학적 정의는 크기가 없고 위치만 가지는 것이지만, 조형예술에서의 점은 모든 요소 중에서도 가장 근본적인 요소를 가지고 있다고 할 수 있다. 추상적인 사고나 상상 속에서 점이란 우리가 생각해 볼 수 있는 가장 작고 가장 둥그런 것이다.이런 의미에서 가장 이상적으로 작은 원이라고 할 수 있다. 즉, 점의 둥그런 형태는 아주 미세한 톱니 모양의 가장 자리를 지닐 수 있다. 찢어진 것일 수도 있고, 반대로 대범하고 둥그스름하게 보일 수도 있으며, 서로 상이한 관계에 있을 수도 있다. 이때 어떠한 경계도 확인될 수 없으며, 점의 세계는 제한적이지 않게 된다. 이와 같이 크기와 형태에 상응해, 점

21) 윤민희(2008), 새로운 조형예술의 이해, 서울 : 예경, pp.62-63.

이라는 것이 원래 기본적으로 풍기고 있는 울림은 다양하다.²²⁾

확대경을 통해 보면 작은 반점, 작은 덩어리, 작은 결정, 그리고 생각할 수 있는 범위 내의 온갖 형태는 관찰할 수 있지만 상을 수축시키면 모든 형식은 점이 되어 버린다. 비록 외적으로 보아 모난 형태의 경우라도 결코 그 고유성을 완전히 상실하지 않는다. 끝이 예리한 것이나 각을 통해서 확실하게 느껴지는 공격성은 고유의 특성이며 이것은 일정한 딱딱함과도 결속된다. 점은 그것이 존재하는 곳에 머물러서 그 특징을 계속 드러낸다.²³⁾

점의 기능의 첫 번째는 ‘형’ 그 자체로서, 두 번째는 우리 눈으로 하여금 점들을 연결시켜 하나의 선을 만들어내는 연속적인 패턴으로서, 세 번째는 커다란 형태를 이루기 위해 서로 어우러지는 방법이 있다.²⁴⁾

점은 제한적이지 않으면서, 시간적으로는 가장 간결한 형태이고 가장 단순하지만, 점은 반복을 통해 새로운 효과를 창출한다. 점의 반복이란 내적인 동요를 상승시키는 강력한 수단이며 동시에 단순한 리듬을 만드는 수단이기도 하다. 더 나아가 이 리듬은 또한 어떤 예술에서든지 일차적인 조화를 피하는 수단이 되고 있으며 점은 모든 예술분야에서 찾아볼 수 있는 요소로서 그 내적인 힘을 통해 예술가의 의식을 대변하는 일차적 요소이다. 예술작품에서 점 자체는 비록 생명을 잃지만, 이 점으로부터 하나의 자립적인 생명을 가진 새로운 본질을 만들어내는 형태와 요소가 탄생된다.²⁵⁾

(2) 선

선은 묘사의 기본단위로서 형태를 만들어 내기 위해 사용되거나 대상, 색채, 음영 따위의 배열을 통하여 안정된 화면을 구성해 내는 것을 돕는 수단으로 사용된다.

22) Kandinsky, W.(1987), 점, 선, 면, 차봉희 역, 서울: 열화당, p.47.

23) 윤민희(2008), 새로운 조형예술의 이해, 서울 : 예경, pp.74-79.

24) 윤애근(1998), 교양미술사, 전남대학교출판부, p.34.

25) 윤민희(2008), 새로운 조형예술의 이해, 서울 : 예경, pp.74-79.

선은 점이 움직여 나간 흔적, 다시 말해 점이 만들어 낸 소산이며 자연에서는 중심에서 뻗어나가고 중심과 연결되어 움직인다. 그리고 운동으로 이루어진 무한한 다양성을 지니고 있다. 또한 선의 종류에 따라서 다양한 형용사를 생각해 볼 수 있다. 예를 들면 신경질적인, 격노한, 행복한, 자유스러운, 조용한, 흥분한, 우아한, 춤추는듯한 등의 여러 가지 표현이 가능할 것이다. 이러한 기본적인 요소로 나타낼 수 있는 힘은 매우 큰 것이다.²⁶⁾

선묘를 중심으로 하는 동양화의 경우 재능뿐 아니라 작가 정신을 표출하는 효과조차도 있다고 보았다. 그러나 일반적으로 회화에서의 선은 묘사의 기본 단위로서 사용되어 중요한 요소가 될 수 있다. 더구나 회화에서는 기본적으로 색채를 다루기 때문에 그 효과는 드로잉과는 다르다. 형태의 외곽을 나타내기 위해 의도적으로 선을 사용하기도 하고 색채를 사용할 때 선의 기법을 이용하여 색칠된 면을 부드럽게 처리하지 않고 그것이 마치 선의 반복 같은 붓 자국을 남기는 경우도 있다. 이처럼 선은 대상, 색채, 음영 따위의 배열을 통하여 안정된 화면을 구성해 내는 것을 돕는 수단으로 사용된다.²⁷⁾

(3) 면

면은 작품의 내용을 수용하는 물질적인 평면을 뜻하며, 점의 확대, 선의 이동이나 폭의 확대 등에 의해서 성립되므로, 1차원인 선과는 달리 넓이를 갖게 되는 2차원의 세계이다.²⁸⁾

점이라는 원초적 요소에서 발생한 선은, 그 자체의 활동을 통해 면으로 나아간다. 면은 기초 평면이라고도 하는데, 기초 평면이란 작품의 내용을 담는 물질적인 화면을 말하기도 하며 두 개의 수평선과 두 개의 수직선에 의해서 한계가 정해지고, 이렇게 구획됨으로써 그 주변 영역에서 자립적인 본질로서 표현된다.

26) Lauer, D. A, & Pentak, S.(2011), Design Basics, 조형의 원리, 서울: 미진사, p.114.

27) 박윤금, 권영민, 김경희, 김미나(2004), 공간조형의 이해와 탐구, 서울 : 보성각, pp.21-23.

28) 민경우(1995), 디자인의 이해, 서울: 미진사, p.180.

면을 통한 추상회화를 살펴보면 기하학적인 면들로 구성된 작품들을 많이 볼 수 있다. 몬드리안은 자연의 외형을 환기시키는 모든 대상을 제거하고 수평선과 수직선의 만남이 만드는 사각의 형태들과 색채의 상호반응으로 이루어진 작품세계를 구현하였다.

말레비치는 기하학적인 정사각형을 이성의 창조물이며 절대주의의 가장 객관적인 형태요소라고 주장하였다. 그는 "정사각형은 잠재의식의 형태가 아니다. 그것은 직관적인 이성의 창조물이다. 새로운 미술의 얼굴, 정사각형은 담담하고 싱싱한 갓난아기이다. 미술에서 순수한 창작의 첫 걸음, 그 이전에는 단지 순진하게 왜곡된 형태들과 자연의 모방물들만이 존재했었다"고 사각형을 설명하였다.²⁹⁾

이처럼 특정 이미지를 동원하지 않은 채 단순한 사각의 면만을 이용해도 충분히 추상적인 이미지를 표현할 수 있음을 알 수 있으며, 선, 색채와 함께 면은 추상회화를 표현함에 있어 빼놓을 수 없는 중요한 구성요소이다.

(4) 형태

형태는 빛이나 색과 같은 시각적 요소와 더불어 공간을 규정하는 성격을 말한다. 그것은 크든 작든 간에 측정할 수 있는 넓이를 가진 명암과 색과 선의 영역이다. 이러한 형태의 다양성은 제한이 없으며 대칭인 것 뿐 아니라 비대칭적인 것, 균형 잡힌 것과 불균형적인 것, 정적인 것과 동적인 것 또는 외향적인 것과 수동적인 것 등 무한한 범위를 포함한다.³⁰⁾

형태의 발전과정은 점에서 선으로 그 다음 면으로 진화된다. 모든 형태는 단독으로 그 자체의 생명과 존재의 권리를 가지고 있으며 회화란 형태의 본질을 파악하는 작업으로 이를 실현시키기 위하여 내면적인 감성이 토대가 되어야 한다. 형태는 시간과 공간의 요소를 지니며 내적 필요성에서 태어난 감정

29) 김현화(2002), 앞의 책, p.120.

30) 이광미(1981), 시각예술의 이해, 서울: 지구문화사, p.79.

과 지식의 결합이므로 눈에 보이는 외면의 모습이 중요한 것이 아니라 형태가 지니고 있는 본질적인 울림과 생명이 중요하다.³¹⁾

(5) 색채

본능적이고 시각적인 색채는 조형요소 중에서 가장 감각적이며 과학적이고 구성적인 요소이다. 세상에 존재하는 모든 물체는 각각 고유한 색을 가지고 있지만, 그것은 빛의 조건이나 시간에 따라 달리 보인다. 즉, 색은 빛의 산물이기 때문에 빛이 변할 때 색채 또한 변하게 된다. 풀을 예로 들면, 새벽에는 회색에 가까울 것이고, 정오에는 연둣빛을 띠는 것이며, 한밤중엔 군청색으로 보일 것이다. 이처럼 사물의 색깔은 빛에 따라 부단히 변화한다.³²⁾

또한, 색채는 우리의 감정과 느낌에 호소하기 때문에 정서적인 측면을 표현하는 데 매우 효과적이라고 할 수 있다. 그 기본적인 예로써 차가운 색과 따뜻한 색의 구별을 들 수 있다. 노란색이나 오렌지색 그리고 빨간색은 본능적으로 따뜻한 느낌을 주며 따라서 포근하고 행복하며 유쾌한 기분을 불러일으킨다. 반면에 파란색이나 초록색 같은 차가운 색은 조용하고 차분한 느낌을 나타낸다.

<표 2-1> 색채의 연상과 상징³³⁾

청 색	구상성	바다, 창공, 물, 호수, 제복, 먼 산, 푸른 사과, 액체, 여름 하늘, 소다수, 지중해, 가스 불꽃, 캅테일
	추상성	희망, 청춘, 이성, 시원한 맛, 스마트, 잔잔함, 청결, 정의, 진진, 슬픔, 젊음, 심원, 광대, 과거, 동경, 침묵, 적막, 용기, 장쾌, 고독, 피로, 연인, 자유, 투명
자 색	구상성	와인, 승복, 가스 불꽃, 야회복, 계곡, 포도, 뽕나무 열매, 높은 산, 형광등, 날이 저문 하늘, 등나무 꽃
	추상성	내 마음대로, 적막감, 슬픔, 죄, 거만, 신비, 숭고함, 고전 의식, 고독, 격식,

31) 한석우(2006), 입체조형 : 이론과 실제, 서울 : 미진사, pp.46-48.

32) 김진한(2002), 색채의 원리, 서울 : 시공사, pp.11-14.

33) 박은주(1991), 색채조형의 기초, 미진사, p.10, 재구성.

		우아함
백 색	구상성	구름, 토끼, 흰 옷, 안개, 창문, 간호원, 눈, 크립, 이, 손수건, 화장지, 국화, 와이셔츠
	추상성	청결, 허무, 평화, 냉기, 무, 단순함, 미래, 정숙, 가능성, 공간, 결백, 순결, 자유, 완전함, 공포, 신앙, 신선함
흑 색	구상성	석탄, 타이어, 구멍, 피아노, 비구름, 밤하늘, 경유, 기관차, 그림자, 연기, 카메라, 목탄, 눈동자
	추상성	악마, 폐쇄, 절망, 중압감, 사심, 오점, 고통, 슬픔, 후회, 외지, 범죄, 냉혹함, 무한함, 종료
적 색	구상성	피, 소방차, 와인, 저녁 해, 립스틱, 사과, 불꽃, 토마토, 떨어지는 잎, 심장, 신호, 딸기, 장미꽃, 입술, 금붕어, 램프
	추상성	정열, 에너지, 위험, 혁명, 폭발, 과거, 흥분, 투쟁, 감동, 거절, 사랑, 열렬, 연소, 생명, 광기, 동란, 정지, 결혼, 격동, 참을 수 없는 더위, 노기, 격정, 절교
등 색	구상성	태양, 감, 굴, 등대, 불꽃, 중국 요리, 열화, 당근, 스키웨어, 아침 노을, 가로등, 화롯불, 터널 내 외등, 오렌지 주스, 전구
	추상성	따뜻함, 양기, 우울, 명랑, 즐거움, 희망, 신선, 정열, 암전하고 싹싹함, 행운, 우정 전진, 괴로움, 가정, 애정, 건강, 진심, 원기, 허용, 열
황 색	구상성	레몬, 모자, 별, 해바라기, 바나나, 오리의 입, 헬멧, 태양, 배추꽃, 기린, 달, 장미, 벼, 사막
	추상성	활발, 공해, 교통안전, 광기, 현대문화, 주의, 행동, 불안전, 원기, 영광, 미래, 경쾌, 용기, 우울, 저능, 기쁨, 불안, 미숙, 유년 시대
녹 색	구상성	잔디, 나뭇잎, 공원, 오아시스, 바다. 진행 신호, 참외, 산림, 교원의 나무, 신록, 에머랄드, 해초, 식물, 초목, 호수
	추상성	평화, 잔잔함, 생명감, 안전, 훈풍, 온화, 경계, 정의, 신비, 건강, 합리적 사고, 안식, 청결, 성실, 침착함, 성장, 안심

색면 추상화가들은 캔버스 위에 제스처의 흔적보다는 색채의 가치에 관심을 두었고, 선의 표현적인 충격에 반대되는 것으로 색채의 망막적인 효과를 탐구하였다. 화면 구성에서 분리된 부분들 사이에는 아무런 관계가 없다. 하지만 대신에 전체 표면은 통일적으로 매끈하며 전체적으로 색면을 나타낸다. 또한 화면 밖으로 확장되듯 캔버스의 표현 효과와 강렬한 색채는 회화 자체의 물리적 성질을 초월하는 무엇인가를 암시한다. 극단적인 추상성을 지님에도 불구하고, 색면추상은 감정과 의미를 전달하려는 항구적인 열망을 내포하고 있다.

또한 강조를 위해 사용되는 일반적인 수단으로서 무엇보다 색채는 직접적이고 효과적인 방법이 될 수 있는 것이다.³⁴⁾

이와 같은 관점에서 색채가 지닌 특성은 추상회화에서 독특하고 강한 효과를 표현하는 데 중요한 역할을 수행한다고 할 수 있다.

2) 조형원리

(1) 통일과 변화

통일은 질서를 유지하는 것을 말한다. 평온하고 정리된 느낌을 주나 안정감이 지나쳐 지루한 느낌을 줄 수 있다. 변화는 구성요소들을 다르게 하는 것을 말하며 보는 사람으로 하여금 흥미와 재미를 느끼게 한다. 그러나 지나치면 무질서 하게 보일 수 있다. 그러므로 전체적인 통일감 속에서 변화가 있어야 한다.

통일은 감각적으로 미술 기법 상에서 미적 관계의 결함이나 질서를 말한다. 구성요소나 그 부분의 관계에 있어서 이질적 요소가 강하고 극단적으로 변화에 치우칠 때에는 혼란과 무질서가 초래된다. 그러나 통일에 지나치게 치중하면 단조롭고 무미건조해지기 쉬우므로 적당한 변화와 통일이 있어야 한다. 그리고 리듬, 비례, 균형 등이 종합적으로 관계할 때 통일감을 줄 수 있다.

통일성을 주는 방법으로는,³⁵⁾ 첫째, 각기 분리된 요소들이 서로 연결되어 있는 것처럼 보이게 만드는 방법, 즉 근접에 의한 것으로서 구성요소들을 서로 밀착시켜 놓는 것이다.

둘째, 시각적 통일성을 주기 위해 가장 널리 사용되는 방법으로는 반복이 있다. 이것은 단어 자체가 일러주고 있듯이 여러 부분을 서로 연결시키기 위해 그 무엇인가를 반복시키는 것을 말한다. 반복되는 요소로는 색깔이나 형태,

34) 윤민희(2008), 앞의 책, pp.84-85.

35) 박윤금, 권영민, 김경희, 김미나(2004), 앞의 책, pp.112-114.

또는 텍스처나 방향, 각도 등 여러 가지가 있을 수 있다.

셋째, 연속에 의한 것으로, 이것은 매우 분명하긴 하지만 근접이나 반복보다도 미묘한 방법이다. 연속은 말 그대로 어떤 것이 '연속되는 것'을 뜻한다. 따라서 보는 사람의 눈길이 어떤 요소에서 그 다음의 요소로 자연스럽게 옮겨 가게 된다. 연속은 다양한 형태의 계획적인 배치이며, 따라서 그것들의 외곽선은 줄을 이루게 된다. 그러므로 형태는 하나에서 또 다른 것으로 연속된다. 이처럼 통일성을 주는 방법은 근접, 반복, 연속 등이 있지만 그러한 형태를 지나치게 통일시키면 만족감 대신 오히려 싫증을 불러일으킬 수도 있다. 무질서해 보일 뿐만 아니라 읽어들 수 없는 것이 된다. 또한 다양성을 지닌 변화가 없다면 그것은 생명력이 없고 지루하며 재미없는 것이 된다. 따라서 지나치게 혼동을 주는 다양성이나 지나친 통일성, 그 어느 것도 바람직하지 않다.

(2) 대비와 비례

대비는 서로 반대되는 요소가 대비되어 상호 특징이 강하게 부각되며, 이로 인하여 전체적으로 대비의 강한 효과가 있게 되는데, 이 때 얻어지는 어울림을 대비라고 한다. 또한 주제나 보조를 대조시켜 줌으로써 전체적으로 그 종속관계의 통일을 갖게도 한다. 이러한 대비는 강도 있는 변화를 효과 있게 나타낸다.

밝고 어두움, 크고 작음, 멀고 가까움, 부드러움과 딱딱함, 차갑게 느껴지거나 따뜻하게 느껴지는 것 등, 크기와 특성의 차이에서 오는 상대적인 느낌은 모든 조형 활동에 나타나는 대비들이다. 여기서 알맞은 대비는 동적이고 극적인 흥미를 일으키는데 도움을 주지만, 서로 특성이 크게 다른 강한 대비는 오히려 분위기를 해칠 수 있으므로 조심해야 한다.³⁶⁾

한편, 길이에 대한 대비현상으로 우리는 비례개념을 얻을 수 있다. 비례는 모든 물체의 가로, 세로의 비율에 따라서 그 느낌이 달라지는데, 이렇게 어떤

36) 박윤금, 권영민, 김경희, 김미나(2004), 앞의 책, pp.122-125.

영역 안에서 크기 관계를 나타낼 때 그 비율을 비례라고 한다. 전체와 부분, 혹은 부분과 부분간의 사이에서 크기의 상호 관계를 나타내는 것으로, 서로의 상대적인 크기 관계 사이에서 형성되는 것이 비례라 할 수 있다. 가장 대표적인 것이 황금비례로, 자연 형태에서 도입되는 것이 일반적이다. 건축에서의 찾아볼 수 있는 비례에서부터 종이의 가로와 세로의 비례에 이르기까지 생활 전반에 많이 활용된다.³⁷⁾

(3) 리듬과 반복

리듬이라는 말은 원래 음악에서 나온 용어로서 우리말로선 울동이라고 표현하고 있다. 미술에서의 리듬은 다양한 부분의 조직과 통일을 위한 미적 형식 원리의 하나로서 음의 강약, 고저 등에서 나타나는 시간적 질서를 말한다.

예를 들어 억양이라든가 농담, 명암 등이 규칙적으로 반복 배열됨으로써 균형이 유지되고 강화되는 경우이다. 이러한 리듬은 반복된 형태나 구조, 연속하는 선, 단속된 선 등에서 보여지는 경우가 많다. 작품 그 자체가 정지되어 있는 상태라 하여도, 그것을 보는 시선이 그와 같은 선이나 형 또는 형태 요소의 배열을 따른다 할 때, 시선이 시간적으로 운동한다는 데서 리듬을 느끼게 된다는 것이다.³⁸⁾

이와 함께, 일정한 간격을 두고 단위가 되풀이 되는 것을 반복이라고 한다. 반복은 음악, 무용 등에서는 시간적 간격으로 생긴다. 단순한 반복은 단조롭고 용이하지만 시각적 반복의 변화를 가진 연속적인 리듬을 되풀이할 경우에는 매력적인 것으로 되며 이러한 복잡한 연속 리듬에 의한 반복을 교차라고 한다.

같은 형이나 색 등이 화면에 균형적으로 반복되었을 때 통일감과 안정감을 갖게 해주며, 반복이 지나칠 경우에는 흥미가 없어지고 지루하거나 싫증을 내

37) 문찬, 김미자, 김선영, 박혜경, 이지희, 정혜옥(2012), 기초조형 Communicating, 파주: 안그라픽스, pp.171-172.

38) 문찬, 김미자, 김선영, 박혜경, 이지희, 정혜옥(2012), 앞의 책, pp.151-154.

게 된다.³⁹⁾

(4) 균형

미술에서의 균형이란 작품의 요소들 간의 시각적인 균형감으로 수평적, 수직적, 방사선적, 사선적인 모든 방향과 위치에서 이루어진다. 사람은 어릴 때부터 균형감각을 개발하게 되며 주위의 균형을 살펴보게 된다. 따라서 균형의 결여, 즉 불균형은 우리를 불안하게 만든다. 순간적인 불균형은 자칫 넘어질 것 같은 운동선수의 동작 속에서 볼 수 있으며, 우리는 위험하게 기울어져 있는 나무나 바위, 그리고 가구나 사다리 같은 것들을 조심스레 피하게 된다. 우리는 위험성이 없는 디자인이나 그림에서 조차 균형 잡힌 것을 더욱 편안하게 느낀다.

균형을 결정짓는 요인은 무게와 방향이다. 여기서 무게는 회화적 공간에 있어서의 위치, 크기, 형, 방향, 색채, 내용상의 관심 등에 따라서 달라진다. 또 방향은 위치의 영향을 받는다. 어떤 구성 요소는 무게는 이웃한 사물을 끌어당길 것이고 그것들에게 방향성을 부여한다. 이러한 요인들이 서로 보완하거나 상대적으로 버티면서 전체의 균형을 이루는 것이다.⁴⁰⁾

우리가 지금까지 보아온 많은 그림들은 의식적으로 균형을 잡아 놓은 것들이지만 그렇다고 이러한 균형감을 깨뜨린 작품들이 없는 것은 아니다. 주제의 특성을 살리기 위해 어떤 화가는 일부러 불편하거나 불안한 느낌을 자아내는 그림을 만들어 내기도 하는데 이럴 경우 불균형은 유용한 수단이 될 수도 있다.

(5) 대칭

39) 윤민희(2008), 앞의 책, pp.93-94.

40) Fichner-Rathus, L.(2005), Understanding Art, (새로운) 미술의 이해, 최기득 역, 서울 : 예경, pp.84-85.

축을 중심으로 접었을 때 도형이 완전하게 겹쳐지는 것을 말하며, 안정된 느낌을 강하게 줄 수 있다.⁴¹⁾

(6) 강조

형태가 같거나 면적인 같은 경우 대비가 되는 색채로서 강조를 줄 수가 있으며, 색채가 동일한 경우에는 형태나 면적을 대조시킴으로써 강조를 줄 수가 있다. 평범한 색과 형의 구성에서 어느 한 부분을 다른 요소로 강조하게 되면 화면의 짜임새에 생동감을 더해 줄 수 있다.⁴²⁾

(7) 점이(점증)

가운데를 중심으로 선이 밖으로 팽창하여 나선형으로 돌아가며 나타나는 점의 효과는 방향성을 느끼게 해준다. 선, 크기 외에도 색이 점차적으로 밝아지거나 어두워지는 명도의 변화에서도 같은 효과를 볼 수 있다. 또는 보는 방향에 따라 하나의 시작점에서 출발하여 밖으로 퍼지는 효과에서도 점의 원리를 발견할 수 있다.⁴³⁾

(8) 조화

두개 이상의 요소, 또는 부분간의 상호 관계에 대한 내적 가치 판단으로서, 통일된 전체로서 높은 감각적 효과를 발휘할 때 일어나는 현상을 말한다. 즉, 부분과 부분, 또는 부분과 전체 사이에 안정된 관련성을 주면서도 공감을 일으킬 때 조화가 성립된다. 이러한 연관성은 선, 형, 색, 질감 등이 비슷할 때 동질감에서 오는 통일감에 의해 나타나며 조화를 나타낼 수 있으며, 또한 대

41) Fichner-Rathus, L.(2005), op. cit., p.86.

42) 이충우(2010), 조형디자인의 발상, 공주 : 공주대학교 출판부, pp.106-108.

43) 권상구(2008), 디자인과 생활, 서울 : 미진사, p.123.

비나 변화를 통해 조화를 표현할 수 있다.⁴⁴⁾

2. 로버트 루트번스타인의 ‘생각의 도구’

본 연구의 추상표현지도에서 초점을 두고 있는 것은 학생들이 다양한 관찰과 생활 속 경험을 통해, 사물을 보는 관념적 시각을 버리고 구체적인 형태에 구속되지 않으며 선, 색, 형태 등의 순수한 조형요소나 균형, 리듬, 통일 등의 조형원리로 표현하는 것에 있다. 즉, 학생 자신만의 추상적 조형미를 발견하고 자유로운 시각과 미의식에 대한 새로운 사고의 유입을 통해서 미술작품으로 표현하는 창의적인 활동 과정인 것이다. 이러한 인식과 사고의 과정은 창조적 행위라고 할 수 있으며, 통합적이고 내면화된 이해가 요구되는데, 루트번스타인⁴⁵⁾은 ‘창조적인 작업’의 연장(tool)으로서 ‘생각을 위한 도구’의 유용성에 대해 논의하였다.

1) 생각의 도구에 대한 개념 및 유형

Robert Root-Bernstein은 미시건 주립대학 생리학과 교수이자, Macarthur Fellowship 수상자이며 ‘창조적 과학경영론’의 창시자이다. 그의 저서 “생각의 탄생”⁴⁶⁾에서는 생리학자인 Root-Bernstein의 생리학적 관점이 창조의 발생자인 인간을 세밀하게 관찰하고 연구하는데 있어 책을 구성하는 데 기준이 되고 있다.

Root-Bernstein은 이 시대를 창조적으로 이끄는 위대한 전인들을 조사하면서, 그들의 창조력에 매우 공통된 부분이 있다는 것을 알게 되었고, 이것을 생

44) 권상구(2008), 앞의 책, p.118.

45) Root-Bemstein, R.(2007). 생각의 탄생. 서울: 에코의 서재.

46) Root-Bemstein, R.(2007). 생각의 탄생. 서울: 에코의 서재.

리화적인 관점에서 세포를 분석하듯이 찾아내었다. 이러한 세포학적 관점에서 인간 사고를 조직적으로 분석한 후 분석된 역사적 자료와 사실을 근거로 오늘날의 우리의 모습을 비교하여 인간의 창의성을 외부로 나타난 사고방식 뿐아닌 내부의 세밀한 사고방식으로까지 연결시켜 살펴보고자 하였다.

이러한 분석과정을 통해 Root-Bernstein은 레오나르도 다빈치, 아인슈타인, 파블로 피카소, 마르셀 뒤샹, 리처드 파인먼, 버지니아 울프 등 역사 속에서 뛰어난 창조성을 발휘한 사람들이 과학, 수학, 의학, 문학, 미술, 무용 등 분야를 막론하고 공통적으로 사용한 13가지 발상법을 세부적으로 추출하여 생각의 단계별로 정리하였다. 이러한 과정을 통해 추출된 13가지 발상법을 생각의 탄생에서는 “13가지 생각도구”라고 정의하였고, 그 내용은 <표 2-2>와 같다.

<표 2-2> 생각의 탄생에 기초한 13가지 생각도구 모음

<p>○ 관찰(Observing)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보고, 듣고, 만지고, 냄새 맡고, 맛을 보고, 몸으로 느끼는 모든 것이다. 관찰은 수동적인 ‘그냥 보기’가 아니라 적극적인 ‘주목 하기’이고, ‘흘러듣기’가 아니라 ‘경청하기’이다. - 제퍼스 존스, 조지아 오피스, 앙리 마티스, 빈센트 반 고흐, 서머싯 몸, 다프네 뒤 모리에, 헨리 필딩, 칼 폰 프리시, 콘라드 로렌츠, 올리비에 메시앙, 이고트 스트라빈스키, 로베르트 슈만, 프랜시스 세이모어, 헤이든 등 - 미술, 문학, 과학, 음악, 무용, 의학
<p>○ 형상화(Imaging)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 머릿속으로 어떤 영상을 떠올리는 능력, 즉 심상, 이미지를 만들어 내는 능력이다. 내면의 눈, 내면의 귀, 내면의 코, 내면의 촉감과 몸 감각을 사용할 구실과 기회를 만들어 지속적으로 연습하면 후천적인 노력으로 습득 가능하다. - 찰스 스타인메츠, 니콜라 테슬라, 테네시 윌리엄스, 찰스 디킨스, 헨리 밀러, 루치아노 파비로티, 헨리 코웰, 피터 캐루터, 아인슈타인 등 - 공학, 문학, 음악, 과학, 수학
<p>○ 추상화(Abstracting)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 추상화란 복잡한 현실에서 출발하되 불필요한 것을 도려내가면서 사물의 본질을 파악하여 단순화하는 과정이며, ‘단하나의 변수’만 제외하고 모두 제거함으로써 의미를 발견하려고 애쓰는 과정이다. - 피카소, 찰스 토머슨, R. 윌슨, 커밍스, 폴 디랙, 헨리 무어, 마르셀 뒤샹, 폴 피세, 머스 커닝햄 등

<p>- 미술, 과학, 문학, 무용</p>
<p>○ 패턴인식(Recognizing pattern)</p> <p>- 어떤 사물과 대상으로부터 일관된 법칙을 발견해 내는 능력, 패턴이란 반복되는 모양, 경향, 양식 등 일정한 방향성을 의미한다. 패턴 인식은 지각과 행위의 일반 원칙을 끌어내며 예상의 근거를 마련한다.</p> <p>- 아서 괴슬러, 모리츠 C. 에셔, 주세페 아르침볼도, 막스 에른스트, 레오나르도 다빈치, 윌리엄 워드워드, 레너드 번스타인, 칼 프리드리히 가우스, 베케너, 토마스 웰러 등</p> <p>- 문학, 미술, 음악, 수학, 과학, 의학</p>
<p>○ 패턴형성(Forming pattern)</p> <p>- 둘 이상의 구조적인 요소나 기능적인 작용을 결합하여 새로운 패턴을 만들어 내는 능력이다.</p> <p>- 에밀리 카메 크누그와레예, 심하 아론, 바흐, 조지프 푸리에, 버지니아 울프 등</p> <p>- 미술, 음악, 수학, 문학, 무용, 과학</p>
<p>○ 유추(Analogizing)</p> <p>- 유추란 둘 혹은 그 이상의 현상이나 복잡한 현상들 사이에서 기능적 유사성이나 일치하는 내적 관련성을 알아내는 것을 말하며, 알려진 것과 알려지지 않은 것 사이에 다리가 될 수 있다.</p> <p>- 막스 플랑크, 헬렌켈러, 에어빈 슈뢰딩거, 다윈, 토머스 맥서스, 움베르토 에코, 호머, 노구치 이사무, 에셔, 캐시 토스니, 바흐 등.</p> <p>- 과학, 경제학, 공학, 문학, 미술, 발생학, 음악</p>
<p>○ 몸으로 생각하기(Bodythinking)</p> <p>- 우리가 사고하고 창조하기 위해 몸의 근육 속에 저장된 근육의 움직임과 긴장, 촉감 등을 떠올릴 때 비로소 '몸의 상상력'이 작동한다. 사고하는 것은 느끼는 것이고, 느끼는 것은 사고하는 것이다.</p> <p>- 올리버 색스, C. S. 세링턴, 엘리엇 켈드, 하워드 가드너, 잭슨 폴록, 로댕, 헨리무어, 레너드 번스타인, 아인슈타인, 오스타 슐레머, 피카소, J. B. 스콧 할데인 등.</p> <p>- 의학, 과학, 무용, 심리학, 미술, 음악, 수학</p>
<p>○ 감정이입(Empathizing)</p> <p>- 감정이입은 다른 사람의 몸과 마음을 통해 세계를 지각하는 것이다. 자신의 위치를 문제 혹은 대상 속으로 옮겨 놓음으로써 '통찰'을 얻을 수 있다.</p> <p>- 대니얼 데이루이스, 이사도라 던컨, 클라우디오 아라우, 윌리엄 카를로스 윌리엄스, 앙리 베르그송, 트르 하이에르달, 제인구달, 아인슈타인, 한네스 알프벤 등.</p> <p>- 문학, 무용, 음악, 의학, 철학, 역사학, 과학</p>
<p>○ 차원적 사고(Dimensional thinking)</p> <p>- 어떤 사물을 평면으로부터 3차원 이상의 세계로 혹은 사건을 넘어서 다른 세계로 옮길 수 있는 상상력을 의미한다.</p> <p>- 아그네스 드 밀, 에드윈 A. 애벗, 레오나르도 다빈치, 알브레히트 뒤러, 제논, 조지아 오키</p>

<p>프, 카르로 루비아 등.</p> <p>- 무용, 문학, 의학, 과학, 건축학, 미술, 수학, 공학</p>
<p>○ 모형만들기(Modeling)</p> <p>- 모형은 어떤 대상이나 개념을 보는 사람이 즉각 인식할 수 있도록 실체를 축약하고 차원을 달리 표현해야 하며, 실제, 혹은 가정적 실제상황을 염두에 두고 필요한 규칙과 자료, 절차를 이용하는 시뮬레이션이다.</p> <p>- 피에트 몬드리안, H. 조지웰스, 제임스 워드 손, 스트라빈스키, 로더 세션스, 필립 클래스, 마계뜨, 마담터소, 플레밍, 리누스 파올링 등.</p> <p>- 문학, 수학, 과학, 음악, 미술, 의학</p>
<p>○ 놀이(Playing)</p> <p>- 놀이는 내면적이고 본능적인 느낌과 정서, 직관, 쾌락을 선사하는데, 우리 자신만의 세계와 인격, 게임과 규칙, 장난감, 퍼즐을 만들게 하여 지식을 변형시키고 새로운 이해를 가능하게 한다.</p> <p>- 플레밍, 파울 예를리히, 리처드 파인먼, 장 피아제, 제롬 레밀슨, 알렉산더 콜더, 루이스 캐럴, 펜로즈, 찰스 아이브스, 페리 프레이즈 등.</p> <p>- 과학, 심리학, 문학, 수학, 음악, 무용</p>
<p>○ 변형(Transforming)</p> <p>- 여러 가지 생각도구를 혼히 연속적, 혹은 동시에 사용하여 생각도구끼리 영향을 주고받거나 작용하게 하는 것을 가리켜 변형, 혹은 변형적 사고라고 부른다.</p> <p>- 라에톨리, 해럴드 에드거튼, 올덴버그, 반 브뤼겐, 조지 펄, 셔먼 스타인, 막스 빌, 리처드 파이먼, 파울 클레 등.</p> <p>- 과학, 공학, 미술, 음악, 수학</p>
<p>○ 통합(Synthesizing)</p> <p>- 지적으로 알고 있는 것과 감각적으로 경험한 것이 능동적으로 결합되어 완벽하게 이해하는 것이다. 시너지학, 복합지, 종합지는 공감각적 형태의 감각 융합 현상, 통합을 통한 지식의 완전한 이해는 미래 시대가 요구하는 지식의 형태이다.</p> <p>- 블라디미르 나보코프, 제임스 라이트힐, 칸딘스키, 자코브, 데이비드 호크니, 마거릿 미드, 알렉산드르 스크랴빈, 헬렌켈러, 모리스, 오토 피에네 등.</p> <p>- 문학, 미술, 과학, 인류학, 음악</p>

각각의 개념에 관해 간단히 살펴보면 다음과 같다.⁴⁷⁾

관찰(Observing)은 세상에 관해 처음 경험하게 되는 지식으로 듣고, 만지고,

47) Root-Bemstein, R.(2007). 생각의 탄생. 서울: 에코의 서재.

냄새 맡고, 맛을 보고, 몸으로 느끼는 감정을 의미한다. 또한 이런 느낌과 감각을 다시 불러내거나 어떤 심상으로 만들어 머릿속에 떠올리는 능력을 형상화(Imaging)로 분류할 수 있다. 실제로 과학자나 화가, 음악가들은 그들이 실제로 보지 못한 것을 마음의 눈으로 보고, 아직 세상에 나온 적이 없는 노래나 음악을 들을 수 있으며, 한번도 만진 적 없는 어떤 것들의 질감을 느낄 수 있는 것들을 사례로 들 수 있다.

추상화(Abstracting)는 수많은 감각적 경험과 감각적 형상을 느끼기 위해 필수적으로 필요한 사고단계로서 대개 패턴인식(Recognizing pattern)과 패턴형성(Forming pattern)으로 나뉜다. 이때 패턴인식은 자연의 법칙과 수학의 구조를 발견하는 일 뿐만 아니라 언어와 춤, 음악의 운율을 발견하는 것이고 패턴형성(Forming pattern)을 한다는 것은 단순한 요소들을 예상외의 방법으로 조합하는 것에서 출발한다. 이때 다른 사물에 대한 중요한 특질과 기능을 공유하고 있음을 깨닫는 일이 바로 유추(Analogizing)이다.

몸으로 생각하기(Bodythinking)는 몸의 감각과 근육의 움직임, 감정들은 보다 정련된 사고의 단계로 뛰어 오르는 사고를 의미한다. 감정이입(Empathizing)은 몸으로 생각하는 것과 긴밀하게 연결되어 있으며 자신을 잊고 사물과 하나가 되는 것이다. 차원적인 사고(Dimensional thinking)란 어떤 사물을 평면으로부터 끌어내어 3차원 이상의 시간을 통과하여 심지어 다른 세계로 옮길 수도 있는 상상력을 일컫는다.

모형 만들기(Modeling)는 어떤 대상과 개념을 모형으로 만드는 것은 차원적 사고, 추상화, 유추, 손재주의 결합을 요구하는 작업이다. 놀이(Playing)는 또 다른 통합적인 생각도구로 몸으로 생각하기, 감정이입, 역할연기와 모형 만들기 등의 생각도구들을 바탕으로 이루어진다.

변형(Transforming)은 나머지 다른 생각도구들을 한데 엮어서 하나로 기능하여 전체로 만들고 각각의 기술을 다른 기술들과 상호접합 시킨다. 통합(Synthesizing)은 지금까지의 생각도구들의 완결로서 통합된 지식 안에서는 관찰, 형상화, 감정이입과 기타 생각도구들이 유기적으로 작용할 수 있다.

Root-Bernstein은 이것을 통합적 이해 혹은 종합지라고 언급하였는데 이는 생각도구들을 가르치는 일의 최종목표라고 할 수 있다.

2) 추상표현지도에서 생각의 도구의 의의

생각의 탄생에서 제시하는 13가지 생각도구는 다음과 같은 유기적 관계와 교육적 의의를 가지고 있다.

첫째, 생각의 탄생에서 저자는 생각의 도구는 창조적인 사람들이 실제 사용했던 사고방법에 크게 의존하고 있고, 그들이 스스로 사용했다고 말한 것들이며 확인된 것이라고 설명하고 있다. 이는 생각도구 자체가 실제 적용 가능한 도구이며 오랜 기간 검증된 경험의 도구임을 입증하고 있다.

둘째, 생각도구들이 환상과 실재사이에 통합적 이해를 가능하게 하는 특징이 있다. 기존의 창의성 교육방법들이 창의성을 인지적 측면에서만 국한한 것에 비해, 생각도구는 머리로 생각하고, 몸으로 움직이며, 대상에 자신의 감정까지 이입시키는 방법 등 13가지 도구들을 사고하고 행동하며, 변형·활용하여 사용함으로써 창의력 훈련의 효과를 극대화 할 수 있다.

셋째, 생각도구들은 13가지 생각 도구가 독립적 학습이 가능하며, 반면 서로 연합하여 학습이 가능하다는 큰 장점을 가지고 있다. 기존의 사고기법이 단일 활동에 단일 기법만이 사용가능했다면, 생각도구들은 두 가지 이상의 생각도구가 연합하여 학습할 때 더 큰 효과를 낼 수 있다. 예를 들어 관찰하고, 관찰한 사물을 형상화하여, 몸으로 표현할 수 있고, 패턴을 형성할 수도 있다. 이러한 생각도구는 창의성이 요구되는 다양한 상황과 창의성을 발휘해야 하는 학생의 특성에 맞게 변형되고 통합되어질 수 있다.

넷째, 생각도구의 대부분은 이미 우리에게 학습의 방법 면에서 매우 친근하고 밀접하다. 이는 타 교과 수업시간에 사용한 적이 있는 도구들이 대부분이다. 예를 들어 과학시간에 관찰과 형상화, 추상화의 도구들을 사용하였고, 몸

으로 생각하기, 놀이들은 저학년 통합교과에서부터 역할극, 예체능 교과에서 자주 사용하던 도구들이다. 여기에 창조성의 본질을 이해하고 있는 교사의 자연스러운 의도만 있다면, 사고기법을 연습하는 번거로움이 없이 각 교과에서 자연스레 물 흐르듯 훈련되어질 수 있는 도구들이 대부분이다.

마지막으로 생각도구의 가장 중요한 특징은 훈련을 통해 학습이 가능하다는 것이다. 창조성의 본질을 이해하고 있는 사회라면 교실에서 창조성을 키워내려 노력할 것이다. 생각도구의 학습 용이성은 교육과정을 통해 체계적인 교육이 진행될 때 학년과 학생의 수준에 맞는 가장 적합한 학습 방법인 도구로 선택되기에 충분한 것이 장점이다.

그런데, 추상표현활동 역시 학생들이 가지고 있는 생각이나 느낌, 감정 등을 미술적인 매체로 드러내는 과정이다. 추상표현은 창의성에 가장 쉽게 접근할 수 있는 표현활동 중 하나이며, 학습자가 가지고 있는 기본 표현 욕구를 충족시켜 줄 수 있다.⁴⁸⁾

첫째, 추상표현 활동은 어린이가 가지고 있는 기본 욕구를 표현활동을 통하여 충족시켜줄 수 있다. 어린이에게 가장 먼저 나타나는 표현은 난화이며, 이것은 어린이의 기본적인 움직임 능력이 갖추어졌을 때부터 시작한다. 이는 표현에 대한 욕구를 반영하는 것이다. 점차 어린이가 성장하면서 자신의 표현에 성장 정도를 반영하게 되고 개성, 정서 등이 나타나게 되며 의사소통의 매체로 활용된다.

둘째, 미술은 자신의 생각이나 느낌을 표현하는 영역이다. 특히 어린이는 자신의 생각이나 느낌, 감정 등을 미술적인 매체로 자유롭고 솔직하게 표현하여 미술을 자아표현의 훌륭한 방법으로 활용한다. 어린이들은 이런 표현을 통해 자신과 대화하면서 만족감을 경험하며, 자신의 내면상태와 감정을 가시화하고 표출하므로 정서를 함양할 수 있게 된다.

셋째, 표현활동을 통하여 개성을 반영하고 발견하게 된다. 인간에게는 획일

48) 김윤화(2000), 초등미술교육에서 추상미술지도의 방향 모색에 관한 연구, 사향미술교육논총, Vol.7, pp.91-112.

화보다는 개성이 무엇보다도 중요하며 개성 있는 자기 자신의 표현이 개인뿐만 아니라 문화를 구별 짓게 된다. 미술에서는 다른 교과목과 달리 형식화된 틀이 없다. 모든 표현이 개방되어 있으며, 모든 표현을 나름대로 의미 있는 것으로 보고 존중한다. 특히 추상표현에서는 남다른 표현이 강조되므로 어린이들은 자신들의 생각이나 느낌, 감정을 자유롭게 창의적으로 자신의 개성을 표현하게 된다.

넷째, 추상표현은 관념의 세계를 실제로 표현하는 것이다. 이 과정에서 어떻게 차원을 전환할 것인가의 문제가 대두되고 거기서 많은 표현방법들이 동원될 수 있다.

다섯째, 아무리 교육적으로 좋은 활동도 접근하기 어려우면 효과적으로 그 역할을 수행할 수 없다. 추상표현 활동은 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 표현매체로 활용할 수 있으므로 누구나 표현활동에 쉽게 접근할 수 있으며 간단한 재료와 용구로도 다양한 표현이 가능하다. 또한 추상표현 활동은 언제 어디서나 쉽게 표현활동을 할 수 있다.

이상 살펴본 내용으로 볼 때, 추상표현 활동은 어린이들의 심리적인 욕구를 미술활동을 통하여 충족시킬 수 있으며, 나아가 표현과정에서 생각의 도구를 활용할 수 있게 하여 창의적인 표현력 증진에 긍정적인 효과가 있을 것으로 기대된다.

3. 초등미술교육에서 추상표현

1) 미술교육에서 표현활동의 의의

표현의 사전적 의미는 ‘보임, 들어서 나타냄(expression), 내면성·정신적·주체적인 것의 외면적·감정적 형상화, 또는 그 형상화된 것, 곧 몸짓·언어·

예술' 등이다. 일상생활에서 표현은 외적으로 드러내지는 것들을 포함하는 말이며 이는 미술에서도 내적인 이미지를 여러 가지 재료와 용구를 활용하여 외부로 가시화하는 활동을 말한다. 미술은 시각 예술이므로 여러 가지 재료를 활용하여 형상으로 나타내서 보여지는 상태이다.⁴⁹⁾

미술에 있어서 표현은 한마디로 정의하기 어려운 용어이나, 일반적으로 작품을 제작하는 활동을 뜻하며 감상활동과 대비되는 활동으로 이해된다. 반면 표현은 작가가 작품을 제작하는 과정과 결과뿐만 아니라 감상자가 감상하는 활동을 포함하는 광의의 의미가 될 수도 있다. 이에 관하여 박이문⁵⁰⁾은 표현을 과정, 환기, 전달, 속성소의 4가지 측면에서 정의하였다. 표현을 과정이라고 했을 때는 작가의 작품 창작 과정을 중심으로 정의한 것이고, 전달이라는 측면에서는 작품과 작가, 감상자와의 관계를 의미하므로 작품 감상을 포함하게 되지만 이것은 미술교육 전반에 일반적으로 적용할 수 있는 의미는 아니므로 본 연구에서는 표현을 작품을 창작하는 활동으로 한정하고자 한다.

인간을 인간답게 하는 것은 사람들마다 갖고 있는 특성에 의한 개성화이다. 미술 표현은 사람들의 특성을 표현할 수 있는 하나의 방법으로 개인을 개성화시키고 문화를 구분 짓는다. 예술의 본질을 표현이라고 하는 것은 작품을 창작하는 목적이 대상의 객관적인 사실들을 서술해서 정보를 제공하는 것이 아니라 작가의 생각과 느낌을 통해 대상을 나타내는 의미라고 할 수 있다. 따라서 표현은 사람들 개개인에 내재되어 있는 특성을 외부로 표출함으로써 사람들 사이에 개성을 창출하고 그것이 인간의 고유함을 드러내는 역할을 하는 것이다. 작가는 표현으로 자신을 개성화하고 자아를 표명한다. 竹內敏雄⁵¹⁾은 미술 표현이란 인상 또는 감정의 표현이라고 하였다.

미술은 자기표현의 또 하나의 형태를 제공한다.⁵²⁾ 모든 사람이 미술가는 아니지만 그와 같은 방식으로 자기표현을 할 수도 있는데 이것은 보통 사람의

49) 네이버 사전, <http://dic.naver.com/search.nhn?ie=utf8&query=expression>

50) 박이문(1983). 예술철학, 문학과 지성사, p.85.

51) 竹內敏雄(1961). 美學事典. 안영길 외 역(1990). 미학예술학사전, 미진사, p.202.

52) UNESCO(1969). The arts and man. Paris: Imprimeries de Bobigny, p.34.

표현도 그 수준에는 차이가 있지만 미술가의 표현과 질적으로 다르지 않으므로 가능한 것이다. 미술가뿐만 아니라 일반 대중들에게도 표현이란 자신을 나타내고 개성화할 수 있는 중요한 수단이며 자연스런 현상이라 할 수 있다.

Eisner⁵³⁾는 표현이란 “단순하게 감정을 발산하는 문제가 아니라 재료를 이용하여 감정이나 이미지, 생각을 변형시키는 것이라고 주장하였다.” 미술에서 표현은 다양한 재료를 활용하여 내적인 이미지를 가시화하는 과정과 결과인데, 이러한 외적인 형태 제작에 그치는 것이 아니라 내적인 사유를 변화시키는 것이 되기도 한다.

미술 표현은 미술교육에서도 핵심이 되는 활동이라 할 수 있다. 미술이 표현으로 가시화되지 않는다면 미술품은 존재하지 않을 것이고, 이를 감상하는 활동도 있을 수 없기 때문이다. 미술 표현은 학생들에게 자신의 생각과 느낌을 외부로 표출할 수 있는 매개체이며 분출구이다. 또한 미술교육에서 표현활동이 중요한 의의를 갖는 것은 체험으로써 미술을 이해하게 한다는 점이다.

학생들은 표현과정을 통하여 자신의 내적 이미지가 점차 가시화되어 실제의 형태로 구성되어가는 창조의 경험에서 많은 미적 체험을 하게 되며, 이것은 감상활동에서는 체험하기 어려운 부분이다. 미술 표현은 학생 중심의 체험 활동으로 미술을 자연스럽게 이해하는 것이므로 단순한 지식 전달로는 이해하기 어려운 영역을 경험에 의해 습득하는 것이다. 학생들 스스로 표현활동을 계획하고 재료와 용구를 활용하여 창작하면서 성취에 따른 즐거움을 경험하게 된다.

2) 2009 개정교육과정에 나타난 초등학교 미술의 특성과 목표

2007 개정 교육과정 이후 새로 개발된 2009 개정 교육과정이 2013년도 초등학교 1~2학년, 중학교 1학년을 시작으로 2015년까지 모든 학교 및 학년에 적

53) Eisner, E. W.(1994). *Cognition and curriculum reconsidered*. Second Edition. New York: Teachers College, p.69.

용되고 있다. 이것은 2009년 12월 23일 선진교육체제를 구상하여 ‘미래형 교육과정’이라는 이름으로 새로운 교육과정을 과학기술자문회의에서 제안하였다. 이 내용을 교육과학기술부에서 구체화하였고 2009년에 개정되었다고 하여 공식적인 명칭은 ‘2009개정 교육과정’으로 하였다. 2009 개정 교육과정을 반영하기 위해 새롭게 제작되는 교과서들을 2014년부터 도입하기로 하였으나, 1년 앞당겨져 2013년부터 새로운 교과서를 반영하여 운영된다.

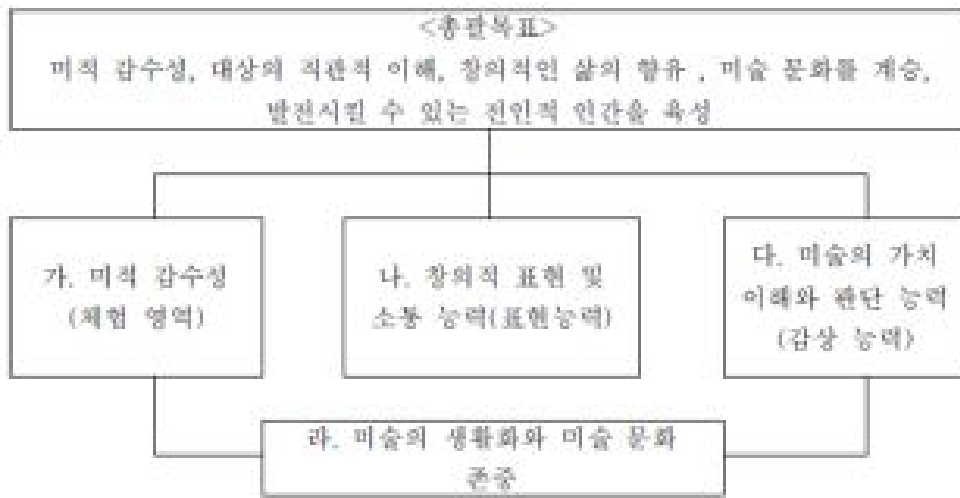
2009 개정 교육과정은 지금까지 세계화, 국제화로 나아가는 현 시대의 흐름에 발맞추어 글로벌 창의인재 육성이 가능한 구조로의 개편을 필요로 하고 있다는 점에서부터 시작된다. 지식정보화 시대로서 학습 경험의 ‘양’보다는 ‘질’을 강조하고 전문화, 다변화되고 있는 사회와 다양한 교육 수요자들의 요구들을 반영하기 위해서는 교육과정의 다양화와 특성화가 필요하다고 보고 있다.

2009개정 교육과정의 개정 방향은 ‘하고 싶은 공부, 즐거운 학교’가 될 수 있도록 학생의 지나친 학습 부담은 감축하고, 학생들의 학습 흥미를 유발하며, 단편적 지식·이해 교육이 아닌 학습하는 능력을 기르고, 지나친 암기중심 교육에서 벗어나 폭넓은 인성을 기르는 교육으로의 변화를 추구하는 것이다.

이러한 배경에 따라 2009 개정 미술과 교육과정에서는 미술 교과 교육의 목표를 <그림 2-3>과 같이 제시하고 있다.⁵⁴⁾

54) 교육과학기술부(2011). 교육과학기술부 고시 제 2011-361호 [별책13] 미술과 교육과정. 서울: 교육과학기술부.

<그림 2-3> 2009 개정 교육과정 미술과 목표 체계



2007 개정 미술과 교육과정에서 총괄목표로 제시한 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평 능력, 미술 문화의 향수와 능력과 태도의 함양에서 2009 개정 미술과 교육과정에서는 창의적 표현 능력, 비평능력 대신 대상의 직관적 이해, 창의적인 삶의 향유로 바뀌었고 미술 문화의 향수 능력과 태도 대신 미술 문화를 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 것으로 바뀌었다. 또한 미적 감수성을 내용으로 하던 미적 체험 영역이 체험 영역으로 바뀌었다.

미술과 목표 체계가 2007 개정 미술과 교육과정에서 2009 개정 미술과 교육과정으로 바뀌면서 약간의 변화는 있었지만 큰 틀은 비슷하게 유지되고 있다.

<표 2-3> 2007 개정미술과 교육과정과 2009 개정 미술과 교육과정의 내용 체계 비교

영역	2007 개정 5, 6학년	2009 개정 5, 6학년
체험	(1) 자연 환경 자연 환경의 아름다움을 발견하고 그 특징을 이해하기	(1) 지각 주변 대상이나 현상, 자신의 특징을 발견하고 다양한 방법으로 나타내기
	(2) 시각 문화 환경 시각 문화 환경의 아름다움을 발견하고 그 특징을 이해하기	(2) 소통 시각 문화의 소통 방식을 이해하고 활용하기
표현	(1) 주제 표현 주제의 특징과 느낌을 다양하게 표현하기	(1) 주제 표현 체계적인 발상을 통하여 주제의 특징과 느낌을 효과적으로 표현하기
	(2) 표현 방법 여러 가지 재료와 용구, 표현 방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현하기	(2) 표현 방법 다양한 표현 방법의 특징을 이해하고 효과적으로 표현하기
	(3) 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리를 활용하여 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기	(3) 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리의 특징을 이해하고 효과적으로 표현하기
	(4) 표현 과정 표현 과정을 탐색하기	
감상	(1) 미술 작품 미술 작품의 특징을 분석하고 감상하기	(1) 미술사 미술의 시대적, 지역적 특징을 알아보고 문화적 전통을 이해하기
	(2) 미술 문화 미술 문화의 특징과 중요성을 이해하기	(2) 미술 비평 미술 비평 활동의 과정과 방법을 익히기

2007 개정 미술과 교육과정과 2009 개정 미술과 교육과정의 내용체계를 비교하면 영역이 미적체험, 표현, 감상에서 체험, 표현, 감상으로 바뀌었으며 체험 영역 안의 내용이 자연 환경과 시각 문화 환경에서 지각과 소통으로 바뀌었다. 표현영역에서는 표현과정이 없어지고 감상 영역의 미술 작품과 미술 문

화가 미술사와 미술 비평으로 바뀌었다.

<표 2-4> 2009 개정 미술과 교육과정의 내용 영역별 지도

내용영역	지도
체험	1) 생활 속에서의 직접적인 체험활동을 통하여 주변 환경과 자신에 대한 미적 감수성을 기를 수 있도록 한다. 2) ‘표현’ 및 ‘감상’ 영역과의 연계성을 고려한다. 3) 생활 속에서 미술의 소통 방식을 이해하고 활용할 수 있도록 한다. 4) 교과 간 통합적 접근을 통하여 미적 체험을 확장할 수 있게 한다.
표현	1) 다양한 자료와 방법을 활용한 탐색 활동 및 발상 지도를 통하여 학생들의 표현 동기를 높인다. 2) 주제표현, 표현 방법, 조형 요소와 원리가 표현 과정에서 유기적으로 통합되도록 한다. 3) 표현 활동을 계획할 때에는 환경 문제를 고려한다. 4) 표현 재료와 용구의 선택 및 활용 방법에 대한 지도가 충분히 이루어지도록 하며, 안전에 유의한다. 5) 서로의 작품 감상을 통하여 표현 과정과 결과를 스스로 점검하고 다음 활동에 반영하도록 지도한다. 6) ‘체험’ 및 ‘감상’ 영역과의 연계성을 고려한다. 7) 교과 간 통합적 접근을 통하여 표현을 확장할 수 있게 한다.
감상	1) 학습 내용과 관련된 미술가, 미술작품, 미술사 관련 정보와 일화 등을 활용하여 감상에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다. 2) 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 사회 문화적 배경 등 다양한 감상 관점을 활용하여 종합적인 안목을 가지게 한다. 3) 작품은 성, 인종, 민족, 지역, 시대, 양식별로 비교 감상하고, 문화적 다양성과 차이를 이해하도록 지도한다. 4) 미술 용어와 비평 방법을 이해하고 글쓰기, 발표 및 토론 등에 활용한다. 5) 미술사 영역의 교수·학습 활동에서 다루어진 미술 작품의 수준과 범위는 학습자의 수준을 고려하여 선정한다. 6) 박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다. 7) 전통 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 전통 미술자료와 문화 공간을 적극 활용한다. 8) ‘체험’ 및 ‘표현’ 영역과의 연계성을 고려한다. 9) 교과 간 통합적 접근을 통하여 감상을 확장할 수 있게 한다.

3) 5학년 아동의 추상표현 발달특성

본 연구의 대상인 초등학교 5학년 학생들의 일반적인 특징은 미술에 대한 이해의 폭이 넓어지고 기능이 섬세해지며 미술에 대한 자아의식이 긍정적 또는 부정적으로 굳어지는 중요한 시기이다. 이 시기의 학생들은 미술용어와 미술의 흐름에 대한 이해, 서로의 작품을 감상을 통해 자신의 아이디어로 창출하여 더 좋은 작품세계를 이끌어 나갈 수 있는 능력, 미술 감상능력, 여러 가지 재료와 용구사용 능력이 발달한다. 이는 곧 모든 것이 좀 더 복잡한 개념을 형성하는 수단으로 활용할 수 있는 것을 의미한다. 이들은 스스로의 독립적인 작업 방식에 따라 오랜 시간 동안 작업을 할 수 있게 된다. 그러므로 발상과 정보 탐색을 통하여 주제를 선정할 수 있도록 고무 시킬 필요가 있으며, 자신의 관심분야를 정하고 관련된 아이디어를 해석하고 활용하도록 도와주어야 한다. 또한 유연하고 탐구적인 태도, 자발적인 표현 욕구를 가지고 표현과정에 적극적으로 참여하는 태도를 가지도록 해야 한다. 뿐만 아니라 독창성을 존중하고 자신의 창의적인 사고와 미적 감정을 살려 표현을 할 수 있게 해주어야 하며, 표현활동에 대한 반성적 사고에 기초한 창의적인 표현능력을 길러 주도록 해야 한다.⁵⁵⁾

이 시기의 학생들의 추상표현 발달특성을 살펴보면 다음과 같다.⁵⁶⁾

첫째, 형태적 사실기에 속하는 초등학교 5학년 학생들은 실제적 표현에 관심을 가지고 대상과 닮게 표현하려고 애쓰는 시기이다. 즉, 대상을 객관적인 관찰을 통하여 사실적인 표현에 주로 관심을 갖는 사실적 표현 단계에 속한다고 볼 수 있다. 이 때 사실의 의미는 미술가들에게 볼 수 있는 진정한 의미의 사실주의와는 구별하기 위하여 의사실적 표현, 시각적 사실표현이라고 말하기도 한다.

둘째, 인물을 표현함에 있어서 대상을 객관적으로 관찰하여 표현한다. 인물

55) 교육과학기술부(2008). 초등학교 교육과정 해설(V). 대한교과서, p.213.

56) 이규선(2005). 미술교육학. 교육과학사, pp.110-113.

표현함에 있어 이전 시기보다 남녀의 의상 차이가 명확하게 드러난다. 즉, 단순한 남녀의 성별을 차이를 의상으로만 구분하려 하지 않고 자세의 변화, 주름의 유무 등 세부적인 표현활동이 드러난다. 그리고 인체의 해부학적인 특징에도 관심을 가지고 관찰함으로써 형태의 묘사가 상세해진다. 이전 상징적 표현시기에서 보였던 것과 같은 전체와 부분의 불균형은 사라져 가지만, 아직까지는 동세를 표현함에 있어서 어색함이 남아있기도 한다.

셋째, 공간 표현함에 있어 원근표현과 중첩표현을 지각하게 되면서 공간의 깊이를 생각할 수 있게 된다. 이 시기의 학생들은 공간을 점차 인식하면서 가까운 것은 크고, 먼 것은 작게 보이는 현상에 관심을 기울인다. 사물의 원근을 상하관계나 중첩으로만 취급하지 않고 깊이에 대한 관념이 한걸음 전진하는 것이다. 그러나 이러한 새로운 공간 체험 속에서 많은 학생들이 표현력과 조형력을 상실하고 개념적인 표현에 빠질 수 있게 될 수 있다. 따라서 학생들은 미술에 대한 관심과 흥미를 잃게 될 수 있는 부정적인 효과를 초래하기도 한다.

넷째, 눈에 보이는 객관적인 사실에 집착하면서 상상과 감정, 순수함은 서서히 사라지고 개념화되고 피상적인 표현활동으로 창의성이 결핍되기 쉽다. 즉, 눈에 보이는 객관적 사실을 접하고 새로운 공간체험 속에서 많은 학생들이 표현력과 조형력을 상실하고 고정관념적인 표현에 빠질 수 있다. 이 시기의 학생은 미술활동을 통해 실패를 경험하거나 요구에 적절하게 대응하지 못하면 표현 의욕이 상실되는 현상이 생기게 시작한다. 또한 이러한 사실적 표현과 객관적인 사실에 집착으로 학생들은 눈으로 본대로 관찰한대로 나타내야하는 부담을 느낄 수 있다.

즉, 손과 눈의 불협화로 대상을 그 대상답게 표현하는 것에 어려움을 통감하게 된다. 그 결과 새로운 것의 창조보다는 기존의 것을 수용에 만족하고, 스스로 제작하는 과정을 피하려하는 하는 경우도 엿보인다. 이러한 심리적인 고충은 미술표현의 욕구나 충동을 억제, 둔화시키고 이전 시기까지 왕성했던 미술표현의 욕구와 기능의 발달을 수평상태로 머물게 하는 현상을 초래한다. 반

면에 높은 성공의 기회를 갖고 스스로 새롭고 창조적인 경험하게 되면 자신의 창의적인 사고와 미적 가치를 살려 표현할 수 있게 된다. 따라서 이 시기의 학생들은 이러한 표현의 위기를 스스로 극복 할 수도 있고, 적절한 지도와 훈련을 통하여 극복될 수도 있다.

4. 창의적 사고능력 및 자아개념

1) 창의적 사고능력

(1) 창의적 사고능력의 개념

창의적 사고에 대해서는 학자에 따라 다양한 정의를 내리고 있다. Gilford⁵⁷⁾는 확산적 사고, 혹은 발산적 사고를 창의적 사고로 정의한 바 있다. 이 확산적 사고는 문제에 접근하여 충분한 시간 동안에 많은 아이디어를 산출해내는 문제의 해결방법이다. 즉 ‘어떤 방법으로, 또는 어떻게 하면 될까?’하고 여러 가지 다른 방법으로 시도해보고 사고도 하기 때문에 이 창의적 사고요소는 문제해결에서 중요한 위치를 차지한다. 그래서 창의적 사고에는 문제를 찾는 발견능력과 더불어 해결력이 포함된다.

Torrance⁵⁸⁾에 따르면 창의적 사고란 곤란한 문제에 직면하여 그것을 해결하기 위하여 추측하고 가설을 세워 검증하며 또 다른 자료들을 수집하고 검증하여 그 결과를 전달하는 과정이라 한다. 일반적으로 창의적 사고는 잠재력 사고를 표출하기 위해 많은 아이디어를 생산해내는 능력을 기르기 위한 발산적 사고와 함께 이러한 다양한 아이디어를 분류해서 유용한 것을 골라낼 줄 아는 능력인 수렴적 사고를 포함한다.

57) Gilford, J. P. (1950). "Fundamental statistics in psychology and education", MacGraw-Hill.

58) Torrance, E. P. (1962). Guiding creative talent. Englewood Cliffs. NY: Prentice-Hall.

그러나 초등학교 학생들은 중·고등학생보다 발달단계가 낮고 집중력 면에서도 상대적으로 낮다. 이런 초등학생의 발달단계와 짧은 집중시간을 고려할 때, 그 사고 수준에도 적절한 구분이 있을 것으로 생각할 수 있다.

(2) 창의적 사고능력의 구성요인

창의적 사고능력과 관련되는 구성요인에 대한 연구를 살펴보면 학자마다 조금씩 다르게 제시하고 있으나 공통요인으로 유창성, 독창성, 정교성, 융통성의 4가지를 들 수 있다. 본 연구에서는 Renzulli⁵⁹⁾가 정리한 바에 따라 창의적 사고능력의 구성 요인을 살펴보고자 한다.

가. 유창성(fluency)

유창성은 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출해내는 양적 사고 능력이다. 즉 사고에 대한 한계를 정하지 않고 마음껏 사고하는 것이다. 창의적 사고의 궁극적인 목적은 보다 독창적이며 질적으로 우수한 아이디어를 산출하려는데 있다. 그런데 이 목적에 너무 얽매다 보면 오히려 사고를 방해하고 제한할 수 있다. 따라서 창의적 사고활동에서는 자율성과 사고의 한계를 정하지 않고 많은 아이디어를 산출하는 단계가 필요하다.

초기 단계의 아이디어가 가장 좋은 아이디어가 될 경우는 드물며 계속적으로 보다 많은 아이디어를 산출하는 과정에서 더 나은 아이디어를 얻을 가능성이 높다.⁶⁰⁾

나. 융통성(flexibility)

59) Renzulli, J. S.(1979). What makes giftedness: A reexamination of the definition of the gifted and talented. Ventura, CA: Ventura Country Superintendent of Schools Office.

60) 정아름(2010). 창의적 사고 기능을 활용한 과학 글쓰기 지도방안의 개발 및 적용. 서울교육대학교 대학원 석사학위논문, p.15.

융통성은 경직되고 고정적인 사고방식에서 벗어나 다각적이고 다양한 자유로운 사고를 하는 능력을 말한다. 유창성이 일정한 시간에 만들어 낸 아이디어의 수가 얼마나에 중점을 둔다면 융통성은 사고의 전환의 유연성, 아이디어 간의 다양성에 초점을 둔다는 점에서 차이가 있다.

다. 독창성(originality)

독창성은 문제 사태에 대하여 통상적인 것에서 탈피하여 독특하고 참신한 아이디어를 산출해내는 사고 능력이다. 즉, 기존 지식의 통합이나 재구성이 아니고 희귀하고 참신한 새로운 것을 만들어내는 것이다. 융통성이 사고전환의 유연성 정도에 의한 것이라면 독창성은 각각의 반응 내지 아이디어들이 다른 사람의 아이디어와 얼마나 차이가 나는가 하는 비범성, 참신성의 정도에 초점을 둔다는 점에서 차이가 있다.⁶¹⁾

라. 정교성(elaboration)

정교성은 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 구체적이고 정밀한 것으로 발전시키는 사고 능력이다. 정교성은 특정한 일을 계획, 검증 및 분석하는 경우에 필요한 능력으로 처음에 떠오른 아이디어를 발전시켜 훌륭한 아이디어가 되도록 정교하게 다듬는 활동으로 창의적 사고의 최종적인 산출과 관련하여 아주 중요하다고 할 수 있다.

이상에서 창의적 사고능력의 구성요인을 유창성, 융통성, 독창성, 정교성의 네 가지로 살펴보았다. 이 외에도 창의성의 정의적 요인으로 민감성, 자발성, 독자성, 근면성, 호기심, 변화에 대한 개방성 등의 정의적 특성을 들기도 한다.⁶²⁾

61) 정아름(2010). 앞의 논문, p.16.

2) 자아개념

(1) 자아개념의 개념

자아개념이란 자기 이미지를 포함해서 한 개인의 자신에 대한 견해를 구성하는 모든 요소로 정의된다.⁶²⁾ 자기란 의식적으로 알고 있는 우리 자신의 일부분이다. 자아개념의 획득은 총체적인 인식세계에서부터 초점을 벗어나 나타나게 되는 다른 사람과의 차별화 과정을 포함하고, 자신이 누구이며 무엇을 하는지에 대해 보다 명확하게 정의한다. 본 연구의 자아개념이란 한 개인이 자기 자신에 대해 어떻게 생각하고 느끼는지에 대한 종합적인 견해와 태도를 뜻하는 것으로, 개인의 독특한 인지체계를 통해 구축한 일정한 자기상이다. 또한 이것은 태도 및 행동의 방향을 잡아주는 역할을 하여 개인의 자아실현을 도와주는 중요한 개념이라고 할 수 있다.⁶⁴⁾

자아개념(self-concept)은 사람 속에 존재하는 실재가 아니라 자아에 대한 여러 가지 인지적인 신념의 집합체로써, 자신에 대한 지각과 평가로 정의된다. 자아개념은 개인적으로는 자신이 타인과 구별되는 독특한 존재라고 인식하는 데서 시작되며, 환경적으로는 자신이 속한 사회의 준거에 의해서 자신을 비추어 보고, 자신의 ‘의미 있는 타인(significant others)’에 의해 평가되어지는 자신에 대한 지각을 통해 형성된다.⁶⁵⁾

자아개념은 의미상 유사해 보이는 자아존중감과 비교해 보면 그 개념이 더 명확해 진다. 자아개념(self-concept)은 자기 존재에 대한 인지적 측면인 반면, 자아존중감(self-esteem)은 감정적인 측면이다. 다시 말하면, 자아개념은 자기

62) 정아름(2010). 앞의 논문, p.18.

63) 이미숙(2005). 집단미술활동 프로그램이 초등학생의 자아개념 및 정서에 미치는 효과, 석사학위논문, 한서대학교 교육대학원, p.2.

64) Rogers, C. R. (1961). On becoming a person, Boston: Houghton-Mifflin, p.69.

65) 허혜경, 김혜수(2002). 청년발달심리학. 학지사, p.126.

존재에 대한 지각인 반면에 자아존중감은 자기 자신에 대한 긍정적 또는 부정적인 느낌이나 견해를 말한다.⁶⁶⁾

장휘숙(2000)은 자아개념의 주요 세 가지 기능을 다음과 같이 제시하고 있다.

첫째, 개인이 일생동안 경험하는 기쁨과 고통의 균형을 조절하며, 둘째, 자아존중감(self-esteem)을 유지시키고, 셋째, 효과적으로 대처할 수 있는 방식으로 경험을 조직한다. 이를 통해 자아개념은 인간의 정의적 행동 특성에서 중요한 부분을 차지하며, 심리적인 안녕(psychological well-being)과 정신 건강에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 즉, 자아개념이란 자신의 신체적 특징, 개인적 능력, 가치관, 성격, 흥미, 역할, 사회적 지위 등을 포함한 ‘나’는 누구인가에 대한 지각과 판단을 의미한다고 할 수 있다.

이러한 자아개념은 성장과정에서 부모나 형제, 친구, 선생님 등 중요한 타인들과의 접촉경험을 통하여 형성되는 것으로서 성격의 중요한 한 부분으로 자리 잡게 되는데, 이는 특별한 계기가 없는 한 비교적 일생동안 변치 않고 그대로 유지되면서 개인의 일상행동에 많은 영향을 미치게 된다.⁶⁷⁾ 예컨대 학업이나 일에 대한 태도, 진로를 선택하는 방식, 친구나 동료에 대한 태도, 삶을 살아가는 태도 등에 많은 영향을 미친다는 것이다. 즉 자기에 대한 인식은 그 상이 어떻게 형성되느냐에 따라 삶에 대한 태도 및 행동도 달라지고 삶을 바라보는 관점도 달라지게 한다. 그만큼 자기의 가치에 대한 고유한 이미지는 자기의 삶을 보다 풍요롭게도, 보다 불행하게도 만드는 중요한 관념이라고 할 수 있다.

이상의 견해들을 정리해 보면 자아개념이란 한 개인이 자기 자신에 대해 어떻게 생각하고 느끼는지에 대한 종합적인 견해와 태도를 뜻하는 것으로 개인의 독특한 인지체계를 통해 구축한 일정한 자기상이다. 또한 이것은 태도 및 행동의 방향을 잡아주는 역할을 하여 개인의 자아실현을 도와주는 중요한 개

66) 장휘숙(2000). 전생애 발달심리학: 인간발달. 박영사, p.105.

67) 김정규 (2000). 성신자아개념검사 실시요강. 한국가이던스, p.10.

념이라고 할 수 있다.

(2) 초등학교 고학년의 자아개념

자아개념은 유아기부터 지속적으로 발달하며 연령이 증가함에 따라 점점 더 정교하게 세분화되는 동시에 보다 일관성 있게 전체적으로 통합하게 된다. 청소년기의 시작점인 초등학교 고학년 시기는 급격한 신체변화와 성적인 성숙, 그리고 인지적·정의적 변화가 일어나는 시기이다. 청소년기의 정신적 성숙은 추상적 사고능력을 보여주며, 자신을 기술하거나 판단하는 방식에 있어서 아동과 큰 차이를 보인다. 구체적 상황에 국한 시키거나 전체적인 특성으로 자신을 간단히 기술하는 아동기에서 벗어나 자신에 대한 논리적이고 객관적인 평가가 이루어져 좀 더 현실적인 자아개념을 가지기 시작한다.

Piajet는 ‘형식적 조작기’에 해당되는 초등학교 고학년 시기는 직관적·감각적이기보다는 논리적 사고와 합리적 사고를 할 수 있고, 상상과 추리를 통해 문제를 해결할 수 있게 된다고 말한다.⁶⁸⁾

이 시기의 형식적 조작사고의 특징인 추상적 사고능력과 조망·수용능력은 자아개념 발달에 결정적인 영향을 주는 인지적 요인이 되고 있다. 그 결과 학생들은 자신의 견해와 타인의 견해차를 인식할 수 있으며, 나아가 ‘의미 있는 타인’들로부터의 피드백을 참조로 하여 자신의 외모, 능력 및 행동을 객관적이고 편견 없이 이해할 수 있게 된다.⁶⁹⁾

초등학교 고학년들은 자신의 실제적 존재에 대한 자각인 현실적 자아개념(actual self-concept)과 자신이 되기 원하는 이상적 자아개념(ideal self-concept)을 가지고 있다. 이 시기 학생들은 이상적인 자아를 향해 노력하며 그것을 향해 자신을 개선하는 이 과정에서 자기 발달이 이루어진다.

초등학교 고학년 시기의 학교교육은 학생들이 이상적 자아를 향해 노력하고

68) 김춘일(2002). 중등미술교육론. 교육과학사, p.35.

69) 허혜경, 김혜수(2002). 청년발달심리학. 학지사, p.29.

자신을 개선하면서 자기 발달을 이루어 긍정적 자아개념을 형성하도록 도와야 한다. 자아개념은 일회성의 지각 또는 태도로 결정되어지는 것이 아니라, 지속적인 판단과 결정 속에 형성되어지며 이는 다음 양식과 행동에 영향을 미친다.⁷⁰⁾ 따라서 성인기를 준비하는 초기 사춘기이자 청소년기의 시작에 형성되어지는 자아개념은 매우 중요한 발달과제라고 할 수 있다.

70) 김은숙 (2005). 중학생의 타인에 대한 칭찬활동이 자아개념에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, p.28.

Ⅲ. 추상표현지도의 실제와 적용

1. 생각의 도구를 통한 추상표현 학습요소 및 수업모형

교과서는 교육과정을 바탕으로 하여 교육의 기본적인 방향과 이념을 실현하는 실질적인 도구로서 학생들에게 교육과정이 지향하는 바를 실제적으로 전달하는 역할을 한다. 목표와 내용을 학생 수준 맞게 선정하고 조직하여 교육과정을 잘 실현시키고 교육의 질을 결정하는 데 교과서의 역할은 매우 중요하다.

현재 5, 6학년 미술교과서는 교학사, 금성출판사, 두산동아에서 각 1권씩과 천재 교육에서 각 저자별로 3권으로 총 6권이다. 6종의 5, 6학년 미술교과서는 새 교육과정의 목표를 도달하기 위하여 각 영역별 필수 학습 요소에 따른 내용을 각각 창의적으로 구성하고 영역별 내용의 분배도 서로 다르게 하고 있는데 이를 함축적으로 잘 나타내고 있는 것이 바로 단원구성이라고 볼 수 있다. 본 연구의 대상이 사용하는 두산동아 출판사의 미술교과서 단원 구성은 다음 <표 3-1>과 같다.

<표 3-1> 두산동아 미술교과서 단원구성

1. 자연과 함께하는 미술
2. **다양한 색의 변화**
3. **색으로 본 세상**
4. 광고 읽기
5. 생활 속 미술
6. 판화로 본 생활 모습
7. 우리들의 일상
8. 관찰하여 나타내기
9. 움직이는 사람들
10. 그림에 담은 풍경
11. 유쾌한 상상

12. 이것도 미술 재료
- 13. 추상으로 나타내기**
14. 쉽게 배우는 수묵 채색화
15. 판본체, 궁체 쓰기
16. 궁체와 함께
17. 웃음을 주는 디자인
18. 민속 공예로의 여행
19. 건축 모형 만들기
20. 사진으로 본 세상
21. 우리가 만든 애니메이션
22. 알쏭달쏭 현대 미술 친하게 지내기
23. 전통 미술 이야기
24. 우리들의 전시

추상적 표현은 새롭고 다양하게 변해 가는 확장된 미술영역에 속한다. 따라서 아동들은 지금까지와는 다른 방법과 다양한 재료의 활용을 통하여 체험해봄으로써 고정 관념에서 벗어난 새로운 사고를 할 수 있게 한다.

위의 표에서 굵은 글씨는 추상표현과 관련된 단원이다. 조형요소·원리를 기초로 하는 추상적 표현은 3학년 교육과정에서부터 단계적으로 도입하여 5, 6학년에서는 ‘추상으로 나타내기’라는 단원에서 직접적으로 다루고 있다. 또한 ‘다양한 색의 변화’와 ‘색으로 본 세상’에서는 색의 변화를 살려 표현하는 방법을 다루고 있다. 특히 ‘추상으로 나타내기’ 단원은 여러 가지 재료와 표현기법을 활용하여 주제를 나타내는 다양한 방법, 대상을 정하고 특징 관찰하기, 대상을 단순화하는 과정, 특징을 단순화해서 표현하기, 선, 형, 색 등을 강조해서 표현하기, 주제의 느낌을 살릴 수 있는 선과 형, 색을 탐색하기, 느낌과 상상을 표현하기 등을 다루고 있어, 생각의 도구에서 제시하는 관찰, 변형, 상상, 유추, 패턴 등을 통한 추상표현을 적용할 경우 효과를 극대화할 수 있다.

그런데, 초등학교 고학년(5, 6학년) 단계는 미술에 대한 이해의 폭이 넓어지고, 기능이 섬세해지며, 미술에 대한 자아 의식이 긍정적 또는 부정적으로 굳

어지는 중요한 시기이다. 이 시기의 학생들은 미술 용어와 미술의 흐름에 대한 이해, 서로의 작품 감상 및 미술품 감상 능력과 여러 가지 재료와 용구 사용 능력의 발달 등 모든 것이 조금 더 복잡한 개념을 형성하는 수단으로 활용할 수 있게 된다. 고학년 학생의 운동 감각 기능과 기민성은 한편으로는 표현적이고, 한편으로는 기능적인 면으로 발전한다. 또한, 스스로의 독립적인 작업 방식에 따라 오랜 시간 동안 작업할 수 있게 된다.

하지만 학년이 올라갈수록 눈에 보이는 객관적인 사실에 집착하면서 상상과 감정, 순수함과 같은 것이 서서히 사라지고 어딘가 피상적이고 창의성이 결핍되기 쉽다. 이러한 이유는 정신의 발달, 신체의 급격한 발달, 그리고 청소년 초기로서의 사춘기적인 심리적인 동요가 모든 사물에 대한 차츰 보편적, 객관적인 눈을 뜨게 하기 때문이다. 대상을 눈으로 본 대로 관찰한 대로 나타내야 한다는 부담을 가지며 대상을 그 대상답게 표현하는 일에 어려움을 통감하게 되는 것이다.

그리고 눈에 순응하는 손의 불협화와 자기비판이 묘화에 대한 표현 의욕을 둔화시켜버린다. 그 결과 언어나 기타 영역의 활동으로 출구를 터 나가는 경우가 많다. 또, 새로운 것의 창조보다는 오히려 이미 있는 것의 수용에 만족하고 이제는 손을 가지고 스스로 제작하는 수고로움을 피하려 드는 경우도 엿보인다. 이러한 심리적 고충은 미술 표현의 욕구나 충동을 억제, 둔화시키고 중학년까지 왕성했던 미술 표현의 욕구와 기능의 발달을 수평 상태로 머물게 하는 현상을 초래한다. 이 위기를 미술적으로 극복할 것인가 아닌가가 매우 중요하다. 즉, 이 위기를 자력으로 극복할 수도 있고, 적절한 지도와 훈련을 통하여 극복될 수도 있을 것이다.

그러나 사실기의 초등학교 고학년이 반드시 모든 사물에 대한 흥미나 관심을 잃는 것은 아니다. 이 시기는 인생에 있어서 가장 미묘하고 섬세하며, 마음의 움직임이 격한 시기이고 대상이 사람이나 자연 할 것 없이 모두 마음을 설레게 하기에 족한 것이다.

미술 표현 활동에 있어서 객관적인 표현 활동과 함께 중요한 것은 경험한

것과 느낌이나 마음과 같은 감정을 표현하는 것이다. 고학년의 발달 단계에서 표현의 유형은 객관적 표현의 시각적 표현 유형과 감정적 표현의 촉각적 표현 유형, 그리고 두 유형의 중간 유형으로 나뉜다. 따라서 학생의 주된 표현 유형을 이해하고 그에 알맞은 지도가 이루어져야 자유로운 표현 능력, 표현 의욕 신장이 가능해 질 것이다.

특히 눈에 보이는 대상의 재현만으로는 학생들의 창의적 활동을 저해하고, 흥미를 잃게 한다. 사물을 보는 관념적 시각을 버리고 학생 자신만의 추상적 조형미를 발견하고 자유로운 시각과 미의식에 대한 새로운 사고의 유입을 위해서 추상표현의 지도가 필요하며, 그 구체적인 교육방법의 체계로서 생각의 도구가 유용한 것이다.

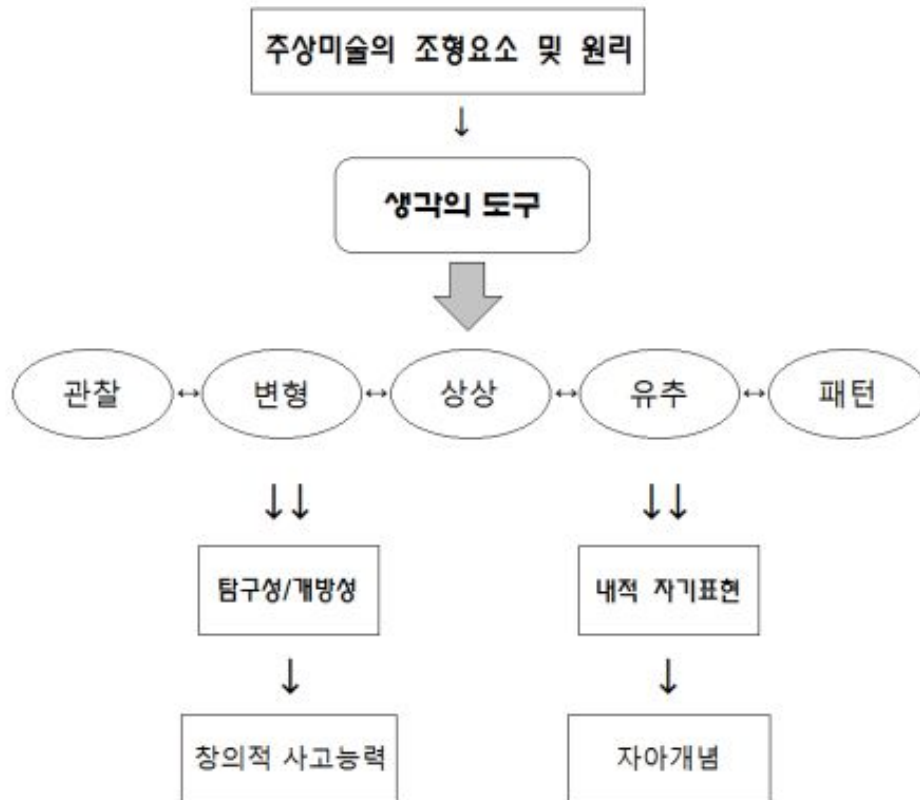
루트벤스타인은 관찰은 미술뿐만 아니라 과학에서도 가장 기본이 되며 수동적인 것이 아니라 적극적이며 모든 종류의 감각정보를 활용한 다양한 관찰을 의미한다고 하였다. 그리고 학습자들은 관찰과 다양한 경험 속에 흠어져 있던 규칙을 발견하고 이를 자신만의 기호로 상징화하고 단순화시켜 패턴인식을 하게 된다. 패턴인식 과정에서의 단순화 과정은 추상화 같은 의미로서 감각적 형상들이 너무 복잡하기 때문에 이 과정에서 몇 가지 원칙들로 줄여나가는 데 있어 필수 과정이다. 또한 여러 생각도구들의 상호작용 및 자신만의 깨달음을 다른 사람이 이해할 수 있는 형태로 변형할 필요성에 의해 사고의 변형이 일어나며, 변형적 사고는 기존의 경계를 허무는 창조적 작업의 전형이 되며 필연적으로 종합적 이해를 초래한다고 하였다.

결국 생각도구는 관찰-변형-상상-유추-패턴 간의 유기적 관계를 통해 통합되며, 이러한 통합적 사고의 체계는 상상하면서 분석하고, 화가인 동시에 과학자가 되는 것이라 볼 수 있고, 이것이 바로 최고의 상태에 이른 종합지적인 사고의 모습이며 통합적 이해 혹은 종합지야말로 생각도구를 가르치는 최종목표라 할 수 있다.

따라서 이론적 배경을 포함하여 이상의 논의들을 토대로 본 연구에서 생각의 도구를 통해 추출한 초등학교 미술과 추상표현 지도모형은 다음과 같이 개

념화할 수 있다.

<그림 3-1> 생각의 도구를 통한 추상표현 지도모형



미술은 대상의 형식을 있는 그대로 그리거나 만드는데 관심을 갖기보다 새롭게 해석하고 다양하고 개성 있게 표현하는데 더 많은 관심을 쏟는다. 특히 현대 미술을 움직이는 중심적인 축은 아방가르드(Avant-garde) 정신으로 새로운 것만이 미술이 될 수 있고 작품이라 칭할 수 있다. 새롭지 않은 작품은 더 이상 미술이 아닐 정도로 표현 세계에 있어서 창의성은 훨씬 더 강조된다. 창조적인 표현은 창의적인 조형 사고 그리고 독특한 시(視)각으로 대상

(object)의 개성적이며 다양한 해석 등에 기인한다.

현행 미술교육에 대한 문제점으로 창의성에 대한 발상·구상의 참신성과 새로운 표현 방법, 재료의 다양한 실험 등 표현 과정의 여러 부분에 대해 지적하는 일이 많겠지만, 보다 근본적인 것은 창의적 사고와 그 이면의 자기이해에 있다. 여기에는 대상(사물)을 있는 그대로 볼 뿐만 아니라 새롭고 보다 풍부한 상상력으로 자신만의 개성으로 해석하고 이해하는 것이 우선되어야 한다. 창작자는 이 세상 누구의 작품과도 닮지 않은 자기만의 작품, 자신의 목소리를 신는 작업을 원할 것이다. 미술교육은 다양한 물성의 체험과 기법의 실험을 통해 보다 개성적이며 새로운 조형 세계와 자기표현으로 이어지는 독창성을 강조한다.

그렇다면 현재 미술과 교육에서 창의성을 기르고 독창적인 자기표현으로 이어지는 수업을 하고 있는가?에 대한 질문을 해본다면 현장 교사도 대학의 교수도 학교 밖의 학부모도 “우리의 미술교육은 그렇지 못하다”고 할 것이다.

그렇다면 미술교과에서 창의적 사고능력과 자아개념을 어떻게 기르고 개발시킬 수 있는가? 만약 이 문제를 누군가에 의해 해결 할 수 있다면 미술교육의 가장 큰 문제를 해결하는 것이기에 미술교육의 일대 진보이지만, 해결의 실마리를 발견하기는 무척이나 어려울 것 같다. 따라서 본 연구 역시 이러한 교육적 문제해결의 가능성의 탐색해보는 새로운 과정으로서 그 의의가 있다고 하겠다.

2. 기초실태조사

본격적인 수업지도안 구성과 실험처치 전, 본 연구의 대상을 포함하여 해당 초등학교 5학년 학생들에게 미술교과와 추상표현에 대한 인식을 기초실태로서 간단하게 설문조사하였다.

기초실태조사의 표본은 총 130명이었고, 기재미비로 인한 16명의 설문지를 제외한 114명의 설문지를 분석대상으로 하였다. 설문조사의 방법은 연구자가 응답자에게 설문지를 나눠준 후 자기기입식으로 이루어졌다. 조사 대상자의 성별로는 남학생 56명, 여학생 58명으로 나타났다.

기초실태 조사결과는 다음과 같다.

<표 3-1> 미술교과와 추상표현에 대한 인식

항목	응답빈도(%)
<u>미술교과 선호도</u>	
아주 좋아한다	35 (30.7)
대체로 좋아한다	63 (55.3)
별로 좋아하지 않는다	15 (13.2)
매우 싫다	1 (0.9)
<u>좋아하는 미술활동</u>	
감상	11 (9.6)
그리기	75 (65.8)
만들기	28 (24.6)
<u>추상미술에 관한 이해</u>	
무엇인지 잘 안다	31 (27.8)
대충은 알 것 같다	25 (21.7)
잘 모르겠다	52 (45.2)
관심없다	6 (5.2)
<u>추상표현수업의 참여의도</u>	
해보고 싶다	85 (75.2)
하기 싫다	12 (9.7)
모르겠다	17 (15.0)

먼저 미술교과의 선호도, 즉 미술과목을 좋아하는지 질문한 결과, ‘아주 좋

아한다'와 '대체로 좋아한다'는 80% 이상으로 나타나, 대부분의 학생들이 미술 교과에 대한 높은 선호도를 보여 주었다.

좋아하는 미술활동에 대해서는 세분화하지 않고 일상 미술수업에서 대표적인 활동을 제시하였는데, 65.8%의 학생이 그리기를 좋아하였고, 다음으로 만들기, 감상활동의 순으로 나타나, 대부분의 학생이 표현활동에 관심을 가진 것으로 파악되었다.

그리고 추상미술이 무엇인지 아는가에 관한 질문에 대해, 잘 모르겠다(45.2%) > 무엇인지 잘 안다(27.8%) > 대충은 알 것 같다(21.7%)의 순으로 나타나, 상당수의 학생들이 추상미술에 대한 이해가 전반적으로 부족한 것으로 파악되었다.

마지막으로 추상미술이 무엇인지 간단히 설명하고, 추상표현수업에 참여해 볼 의향이 있는지 질문하였다. 그에 따라 75.2%의 학생들이 큰 관심을 보여, 현장에서 학생들의 요구를 반영한 추상표현지도가 이루어질 필요성이 있음을 알 수 있었다.

3. 추상표현지도의 방법 및 단계

미술교육의 목적이 우수한 작품을 제작하는 미술가를 양성하는 데만 있지 않고, 학생들의 미적 감수성과 상상력을 통한 개성적 창조성을 발휘시켜 바람직한 인간성을 계발하고 육성하는 데 있다고 할 때, 창의성과 정서를 발달시키고 긍정적인 자아형성에 도움을 줄 수 있는 미술교육의 확대가 요구된다.

현재 학교미술교육은 정물화, 풍경화, 소묘 등의 획일적인 주제와 사실적 묘사를 중시하는 구상표현에 치우친 회화교육이 주로 행하여지고 있고, 현대미술에서 중요하게 자리 잡은 추상미술을 가르치는 교육은 매우 좁은 입지를 가지고 있다. 구상표현은 눈에 보이는 표현대상을 정확하게 재현해야 한다는 부담감 때문에 표현능력이 숙달되기 이전의 학생들로 하여금 미술에 대한 흥미를 잃게 만든다. 반면 추상표현은 구체적인 형에 구속받지 않고 사물 또는 심상으로부터 추상된 이미지를 순수한 조형 요소를 가지고 표현하는 미술 활동이다. 이는 점·선·면 등 추상의 기본 구성 요소와 원리의 이해를 통해 사물을 보는 관념적 틀을 해체하고, 사물의 본질을 보는 새로운 시각을 형성시킨다. 또한, 추상 표현의 다양성은 표현 영역의 확장을 가져오고, 학생들이 생활 주변 속에서 미를 발견하고 감상할 수 있는 미적 감수성을 극대화시킨다. 이와 같이 고정된 인식의 틀에서 벗어나 억제된 내면의 세계를 표현하는 기회를 제공하고, 추상의 이해와 감상을 통해 사물의 본질을 보는 새로운 시각과 창의적 능력을 형성시켜 주기위해 추상표현 교육의 확대가 필요하다.

구체적인 자연의 형태에서 벗어나 순수한 조형 요소로만 표현하는 추상표현의 이해와 적용을 위한 본 연구의 추상표현지도는 생각의 도구 원리를 활용하여 표현학습 중심의 5차시로 계획된다.

추상표현지도의 실행목표는 다음과 같다.

첫째, 추상표현 지도를 위한 추상의 의미, 조형 요소와 원리를 체계화하여 이해시킨다.

둘째, 생각의 도구를 통한 추상표현지도를 위해 교수-학습자료를 수집·제작하여 학습에 활용한다.

셋째, 생각의 도구를 통한 추상표현의 원리를 적절히 응용하여 자신의 느낌과 내면을 창의적으로 표현하고, 주제와 재료의 특성을 살려 의도한대로 효과적인 표현을 할 수 있도록 한다.

이상과 같은 목표를 통해, 생각의 도구 추상표현 프로그램을 구안·적용하기 위해 우선 <표 3-2>와 같이 “생각의 탄생”에서 로버트 루트벤스타인이 제시한 13가지 생각도구 사용의 예를 통해 생각도구 활동들의 기법과 내용을 분석하고, 추상표현활동에서 생각 도구를 활용할 수 있는 핵심영역활동들을 추출하여 <표 3-3>과 같이 수업단계를 구성하였다.

<표 3-2> 생각의 도구의 추상표현 활동방법 예시

생각도구	활동방법
관찰	<ul style="list-style-type: none"> · 오감각적관찰: 시각, 청각, 미각, 촉각, 후각 · ‘수동적인 보기’가 아닌 ‘적극적 관찰’ · 세속적인 것의 장엄함 · 재발견한 일상의 가치들
형상화	<ul style="list-style-type: none"> · 사물을 그리는 능력 · 동물을 형상화한 건축물 · 탑을 형상화한 드레스 · 풀꽃 형상화 드레스 · 물리학을 상상한 아인슈타인
추상화	<ul style="list-style-type: none"> · 눈이 아닌 마음으로 본 피카소 · 추상화는 단순화이다 · 한 가지 특징만 잡아내기
패턴인식	<ul style="list-style-type: none"> · 프로타주, 데칼코마니, 그라타주, 쪽매붙임 작품, 조각 맞추기, 큐빅 · 자연 속의 패턴
패턴형성	<ul style="list-style-type: none"> · 반복적 패턴 형성 · 대칭적 패턴 - 바흐 · 모아제효과 · 탱그램

유추	<ul style="list-style-type: none"> · 양자론과 음악 사이의 유사성 · 헬렌켈러의 유추 · 뉴턴의 유추 · 유추해석 · 질병유추
몸으로 생각하기	<ul style="list-style-type: none"> · 사고하는 것은 느끼는 것이고 느끼는 것은 사고하는 것이다 · 잭슨 폴록의 액션 페인팅 · 문제를 온 몸으로 느끼는 과학자, 수학자
감정이입	<ul style="list-style-type: none"> · 칠판지 연구 제인구달 · 가장 완벽한 이해는 ‘자신이 이해하고 싶은 것’이 될 때이다 · 타인의 눈으로 보기
차원적사고	<ul style="list-style-type: none"> · 원근법의 발명 · 종이비행기 만들기, 약도그리기, 걸리버 여행기 · 차원적 사고를 키워주는 기하학 모형
모형만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 군사작전의 모형이 되는 전쟁게임 · 전염병을 막은 공중위생모형 · 인체모형 · 의사결정모형
놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 창조적 통찰 - 1. 실습놀이, 2. 상징놀이, 3. 게임놀이 · 젓가락 행진곡 · 일가지고 놀기
변형	<ul style="list-style-type: none"> · 유전자 변형 · 문제의 변형, 형태 변형 · 상상을 통한 변형 · 생각도구의 전이
통합	<ul style="list-style-type: none"> · 통합 다중지능 감각놀이 · 생각도구의 통합 · 공감각적 사고

<표 3-3> 수업단계구성

회기	생각도구 영역	제재	활동목표	창의적 사고능력	자아개념
1	관찰	곤충	대상을 객관적으로 바라보고 특징을 살려 표현한다.	유창성 정교성	정서안정
2	변형	꽃, 자연물	주변 대상을 단순화하여 추상으로 표현할 수 있다.	융통성 개방성	정서안정
3	상상	상상의 공간	다양한 재료를 사용하여 상상의 세계를 표현할 수 있다.	유창성 융통성	자기존중
4	유추	친구	친구에 대하여 주제단어를 정해 추상으로 표현할 수 있다.	독창성 개방성	대인관계
5	패턴	조각보	규칙을 찾아내고 이를 이용하여 조각보를 만들 수 있다.	정교성 종합능력	문제해결

4. 수업의 실제

1) 관찰을 통한 추상표현

생각의 도구	관찰	
추상표현단계	관찰을 통한 추상표현	
학습 목표	대상을 객관적으로 바라보고 특징을 살려 표현한다.	
추상표현과정	교수 · 학습 활동	생각의 도구(◆) 유의점(*)
도입과 안내	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> • Chuck Close의 초현실주의 작품 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 재미있고 색다르게 표현된 점 찾아보기 ◎ 크로키, 데생, 스케치 기법 알아보기 ◎ 학습 목표 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>대상을 객관적으로 바라보고 특징을 살려 시각의 한계점까지 이를 표현할 수 있다.</p> </div>	*PPT자료
추상 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 곤충사진들을 보며 특징 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> - 평소 생각하던 곤충의 모습과 정밀한 사진 속의 곤충모습에서 다른 점 발견하기 - 실재보다 더 실재 같은 표현을 위한 대상의 특징을 생각해 보기 ◎ 크로키, 데생, 스케치로 곤충 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> • 작품을 만들기 전에 일의 순서를 정해본다. • 계획한 대로 표현해 본다. • 다양한 기법과 재료를 사용한다. 	◆ 관찰 *잡지나 신문의 사진들 *다양한 재료를 사용할 수 있도록 준비한다. 언제든지 더 좋은 생각이 들때는 바꿔서 할 수 있도록 한다.
감상	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 작품감상 <ul style="list-style-type: none"> • 곤충을 관찰 표현하면서 느낀 점 발표해 보기 • 친구들의 작품을 감상한 느낌 발표하기 ◎ 주변 정리 및 차시 예고 	

2) 변형을 통한 추상표현

생각의 도구	변형
추상표현단계	변형을 통한 추상표현 단계
학습 목표	주변 대상을 관찰하고 추상으로 표현할 수 있다.

추상표현과정	교수 · 학습 활동	생각의 도구(◆) 유의점(*)
도입과 안내	<p>◎ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 몬드리안의 작품(빨강, 파랑, 노랑의 구성) 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 누구의 작품일까요? - 무엇을 그린 그림일까요? • 몬드리안 작품의 단순화 과정 살펴보기  <p>◎ 학습 목표 확인</p> <p>주변 대상을 단순화하여 추상으로 표현할 수 있다.</p>	<p>*PPT자료</p> <p>*동영상자료 http://www.youtube.com/watch?v=ln2d6GjX0fg&feature=player_detailpage</p>
추상 표현하기	<p>◎ 주변의 대상을 관찰하고 단순화 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 주변 대상을 나타내는 사진을 살펴보고 따라 그리기 • 따라 그리기를 하며 발견한 모양을 단순화 하기 • 사진에서 관찰한 색을 단순화 하기 • 단순화한 그림에서 일정한 규칙을 발견하기 • 규칙을 이용하여 패턴만들기 (사진자료)  <p>◎ 추상으로 표현할 재료 선택하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 재료에서 적절한 재료를 선택하고 수집하 	<p>◆ 관찰, 변형 규칙</p> <p>*사진속에서 조형의 요소와 원리를 발견할 수 있도록 지도한다. 학습지에서 따라 그리기를 할 때 잘 그려야한다는 심리적 위기를 주지 않도록 한다.</p>

	기	
	<ul style="list-style-type: none"> • 재료를 어떻게 사용할지 계획하기 ◎ 추상으로 표현하기 • 최종 단순화 된 그림의 밑그림 그리기 • 계획한 대로 추상으로 표현하기 	
감상	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 작품감상 • 완성된 작품을 친구들과 비교하여 스스로 평가하기 ◎ 주변 정리 및 차시 예고 	

3) 상상을 통한 추상표현

생각의 도구	상상
추상표현단계	상상을 통한 추상표현
학습 목표	다양한 재료를 사용하여 상상의 세계를 표현할 수 있다.

추상표현과정	교수 · 학습 활동	생각의 도구(◆) 유의점(*)
도입과 안내	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 동기유발 • 르네 마그리트의 작품 감상 - 재미있고 색다르게 표현된 점 찾아보기 ◎ 콜라주 기법 알아보기 • 콜라주 작품을 보며 방법 알아보기 ◎ 학습 목표 확인 <p>다양한 재료를 사용하여 상상의 세계를 표현할 수 있다.</p>	*PPT자료
추상 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 사진들을 보며 상상의 세계 구상하기 - 배경은 어디로 할까?(바다, 땅속, 우주, 하늘 등) - 중심이 되는 사진은 어디에 놓을까? - 작은 것은 크게 생각해 보기 - 큰 것은 작게 생각해 보기 <p>◎ 콜라주로 상상의 세계 표현하기</p>	<p>◆ 상상</p> <ul style="list-style-type: none"> *잡지나 신문의 사진들 *학습지 <p>*다양한 재료를 사용할 수 있도록 준비</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • 작품을 만들기 전에 일의 순서를 정해본다. • 계획한 대로 표현해 본다. • 다양한 재료를 사용할 수 있도록 한다. • 작품을 하다 더 좋은 생각이 들면 다르게 바꿔 보기도 한다. 	한다. 언제든지 더 좋은 생각이 들 때는 바꿔서 할 수 있도록 한다.
감상	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 작품감상 • 상상의 세계를 표현하면서 느낀 점 발표해 보기 • 친구들의 작품을 감상한 느낌 발표하기 ◎ 주변 정리 및 차시 예고 	

4) 유추를 통한 추상표현

생각의 도구	유추
추상표현단계	유추를 통한 추상표현
학습 목표	친구에 대하여 추상으로 표현할 수 있다.

추상표현과정	교수 · 학습 활동	생각의 도구(◆) 유의점(*)
도입과 안내	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> • 친구를 찾아라! -사물을 보여주고 누구의 물건인지 찾기 ◎ 학습 목표 확인 	*친구들 물건
추상 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 친구에 대하여 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> • 모듈별로 주제 단어(사랑, 우정, 배고픔, 미움, 공포, 행복, 슬픔)중에서 한 주제를 선택하여 이야기 나누기 • 모듈의 주제 단어에서 또 다른 단어들을 유추하기 • 유추한 단어들에서 모양이나 색으로 유추하기 ◎ 친구 나타내기 	<p>◆ 유추, 형상화</p> <p>*주제 단어에 맞는 경험이나 생각을 나눌 수 있는 충분한 시간을 제공하고 이야기 속에</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 모듬의 한 명을 전지위에 눕히고 그리기 그린 친구의 모양대로 자르기 <p>◎ 추상으로 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 모듬에서 의견을 나눈 모양과 색깔로 색종이 오리기 오린 색종이를 친구를 나타낸 밑그림에 붙이기 	서 유추한 단어들이나 색으로 형상화될 수 있도록 지도한다.
감상	<p>◎ 작품감상</p> <ul style="list-style-type: none"> 모듬별로 완성된 작품에 대하여 발표하기 작품을 감상한 느낌 발표하기 <p>◎ 주변 정리 및 차시 예고</p>	

5) 패턴을 통한 추상표현

생각의 도구	패턴	
추상표현단계	패턴을 통한 추상표현	
학습 목표	규칙을 이용하여 조각보를 만들 수 있다.	
추상표현과정	교수 · 학습 활동	생각의 도구(◆) 유의점(*)
도입과 안내	<p>◎ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> 규칙을 찾아라! <ul style="list-style-type: none"> 보여주는 자료화면에서 규칙을 찾도록 한다. 패턴을 이용한 작품이 실생활에서 어떻게 이용되는지 알아보도록 한다. <p>◎ 학습 목표 확인</p> <p>규칙을 이용하여 조각보를 만들 수 있다.</p>	*PPT자료
추상 표현하기	<p>◎ 규칙 찾기 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> 직각삼각형 모양의 한지들을 배열해 보면서 규칙을 만들어 본다.(미션수행-풍차 만들기, 꽃 만들기, 계단 만들기, 다리 만들기 등등) 	<p>◆ 놀이, 패턴</p> <p>*조각 색종이</p> <p>*조각 한지를</p>

	<p>◎ 조각보로 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 패턴을 이용하여 조각보를 구상하여 본다. • 색종이 조각과 색을 생각하며 패턴을 만든다. • 화지위에 만들어진 패턴을 옮겨 풀로 붙인다. 	<p>가지고 다양한 규칙을 만들어 볼 수 있게 한다.</p>
감상	<p>◎ 작품 감상</p> <ul style="list-style-type: none"> • 패턴을 만들면서 느낀 점 발표해 보기 • 친구들의 작품을 감상한 느낌 발표하기 <p>◎ 주변 정리 및 차시 예고</p>	

IV. 수업의 효과검증

1. 연구설계 및 효과검증방법

1) 연구대상 및 절차

본 연구에서는 생각의 도구 추상표현지도 수업모형을 활용한 초등미술수업 적용을 통하여 창의적 사고능력과 자아개념 증진 효과를 알아보기 위해 선행 연구에서 사용된 측정도구로 창의적 사고능력 및 자아개념 검사를 5주간 5차시의 수업 사전-사후로 실시하였다.

창의적 사고능력 및 자아개념에 대한 효과 검증은 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 시작 전에 사전검사를 실시하고 5주 후 프로그램이 마무리되는 시점에 사후검사를 실시하여 비교 검증하도록 하였다.

한편, 본 연구를 수행하기 작년 2013년 제주 지역 A 초등학교에 재학 중인 5학년 2개반 남녀 학생 59명을 표본으로 삼았으며, 연구윤리 확보를 위하여 실험처치 전 학생들과 학부모들에게 연구취지를 설명하고 동의를 얻었다.

본 연구의 설계는 2개 학급을 하나의 실험집단으로 설정하여, 단일집단에 의한 사전-사후 실험설계로 이루어져 있으며, 표본 선정에 있어서는 개인 및 학급간 격차를 최소화하고자 노력하였다. 연구대상의 현황을 표로 나타내면 다음과 같다.

<표 4-1> 연구대상의 특성

	구분	인원
학급	5학년 B반	29
	5학년 C반	30
	계	59
성별	남	31
	여	28
	계	59

2) 측정도구 및 분석방법

본 연구에 사용된 검사도구는 초등학교 5학년 학생 59명을 대상으로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여시킨 후 창의적 사고능력 및 자아개념의 변화를 측정하기 위해 기존 연구를 통해 구조화되어 검증된 설문지를 사용하였다.

(1) 창의적 사고능력 검사

본 연구에서는 창의적 사고능력을 측정하기 위해 Lowenfeld & Brittain,⁷¹⁾ 김춘일,⁷²⁾ 임선하⁷³⁾가 제시하는 창의성 하위요소를 본 연구 의도에 알맞게 유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력으로 분류하여 창의적 사고능력 하위요소로 선정하였다.

창의적 사고능력의 평가 관점은 선정한 창의적 사고능력 하위요소와 초등학교 5학년 미술 교사용 지도서를 참고하여 본 연구의 대상인 5학년 수준과 미술과 추상표현지도에 맞춰 수정·보완하였다.

창의적 사고능력 척도의 표현영역은 주제표현, 표현방법, 조형요소와 원리, 표현재료와 용구로 구성하여 작성하였고, 각 표현영역에 따른 창의성 하위요소를 제시하여 총 6개의 항목으로 이루어졌다. 각 문항의 평가관점 및 내용 타당도에 관하여 미술교육전문가 2인과 경력 15년 이상의 초등학교 교사 3인으로부터 검증받았다.

평정척도는 리커트 평정척도 5단계로 구분하여 매우 그렇다(5점), 그렇다(4점), 보통이다(3점), 그렇지 않다(2점), 전혀 그렇지 않다(1점)로 교사 및 훈련된 평정자 3인이 평가하도록 구성하였다.

71) Lowenfeld, V. & Brittain, W. L. (1993). 인간을 위한 미술교육. 서울교육대학교 미술교육연구회 역, 미진사 (원저 1987 출판).

72) 김춘일(1984). 미술교육론. 홍성사.; 김춘일(1999). 창의성 교육 그 이론과 실제. 교육과학사.

73) 임선하(1993). 창의성에의 초대. 교보문고.

창의적 사고능력 측정도구와 채점기준은 다음 <표 4-2>와 같고 평가기준은 <부록>에 첨부하였다.

<표 4-2> 창의적 사고능력 채점기준

표현영역	창의적 사고능력 하위영역	평가관점	평가척도				
			5	4	3	2	1
주제표현	유창성	주제와 수업목표를 정확하게 인지하여 주어진 수업시간 동안 많은 양의 아이디어로 작품을 구성하였다.					
	독창성	새롭고 참신한 아이디어를 바탕으로 주제를 개성 있게 표현하였다.					
표현방법	융통성	주제와 내용에 알맞은 표현기법을 선택하고 재료의 특징을 살려 효과적으로 표현하였다.					
	개방성	사물 고유의 색과 형태로만 표현하지 않고 스스로 판단에 따라 색과 형태를 선택하여 다양한 표현을 하였다.					
조형요소와 원리	정교성	조형요소와 원리를 이해하고 형, 색, 공간, 구도 등을 조화롭게 구성하였다.					
	종합하는 능력	조형요소와 원리를 이해하고 부분과 전체를 조화롭게 구성하였다.					

본 연구에서 3인의 평정자를 두고 평정자 간 창의적 사고능력 하위영역 문항들의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였다. 일반적으로 신뢰도의 척도인 Cronbach's α 값은 정해진 기준이 없지만 .60 이상이면 분석하는데 큰 문제가 없는 것으로 본다. 따라서 본 연구에서 측정한 3인의 평정

자 간의 창의적 사고능력 영역의 문항들은 신뢰도 .70 이상으로 나타나 측정 도구로서 분석하는데 신뢰성의 문제가 없는 것으로 파악되었다.

<표 4-3> 창의적 사고능력의 신뢰도

표현영역	창의적 사고능력 하위영역	사전 신뢰도	사후 신뢰도
주제표현	유창성	.805	.844
	독창성	.864	.856
표현방법	융통성	.711	.812
	개방성	.739	.848
조형요소와 원리	정교성	.736	.792
	종합하는 능력	.748	.839

(2) 자아개념 검사

본 연구의 자아개념 검사는 Deusinger(1986)의 프랑크푸르트 자기개념검사 (Frankfurter Selbst konzept skalen)와 Battle(1992)의 문화공평 자기존중감 검사(Culture Free Self Inventory)를 바탕으로 김정규⁷⁴⁾가 한국 실정에 맞게 86문항으로 제작한 성신 자아개념검사 척도이다.

자아개념 검사척도는 전체 자아개념 및 4개의 하위척도로 나누어지는데, 자아존중감(19문항), 정서안정성(16문항), 대인관계능력(16문항), 문제해결능력(17문항)으로 구성되어 있다.<부록>

본 검사도구는 각 문항에 대해 리커트 평정척도 5단계로 구분하여 매우 그렇다(5점), 그렇다(4점), 보통이다(3점), 그렇지 않다(2점), 전혀 그렇지 않다(1

74) 김정규 (2000). 성신자아개념검사 실시요강. 한국가이던스.

점)로 자기기입법에 의해 응답하도록 구성하였으며, 점수가 높을수록 자아개념 수준이 높게 평가되도록 부정문항은 역산처리하였다.

본 검사도구에 대한 Cronbach's α 계수는 각각 .910, .875, .901, .893이며 총 자아개념 척도의 신뢰도는 .966이다. 또한 실험처치 전 검사도구의 문항에 대한 적절성을 검토하고, 초등학교 5학년 수준에 맞게 수정·보완하였다.

<표 4-4> 자아개념 척도의 하위요인과 문항구성 및 신뢰도

요인	문항수	신뢰도
자기존중감	19	.910
정서안정성	16	.875
대인관계능력	16	.901
문제해결능력	17	.893
전체	68	.966

3) 분석방법

각 검사도구는 본 연구의 대상이 아닌 5학년 학생 14명을 표본으로 예비조사를 실시하여 적절한 수준으로 평가기준 및 방법, 문장과 어휘 이해를 고려하였다.

이러한 검사도구를 활용하여 생각의 도구 추상표현지도 프로그램을 실시하기 전 사전 검사를 실시하고 5차시의 수업 프로그램을 마친 뒤 사후검사를 실

시하여 사전, 사후 검사의 측정 결과를 비교 분석하면 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 학생들의 창의적 사고능력과 자아개념 증진에 효과가 있는지 알 수 있을 것이다.

본 연구는 연구대상을 하나의 실험집단으로 두어 검증하였으며, 수집된 자료는 SPSS 21.0 버전으로 통계처리하여 t-test를 통해 집단 내 사전·사후 점수의 차이를 비교검증방법으로 분석하였다.

2. 창의적 사고능력의 향상 효과

본 연구는 초등학교 5학년 학생 59명을 대상으로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여시킨 후 창의적 사고능력 증진의 효과를 측정하기 위해 주어진 추상표현과제에 대한 수업 전과 수업 후의 창의적 사고능력 정도를 창의적 사고능력 검사도구를 이용하여 평가하였다.

창의적 사고능력 검사에 관한 항목은 6개 영역(유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력)으로 구성되어 있다.

연구대상을 하나의 실험집단으로 두어 검증하였으며 수집된 자료는 SPSS 21.0 버전으로 통계처리 하여 t-test를 통해 사전·사후 점수를 비교 분석하였다.

생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여가 학생들의 창의적 사고능력 발달에 미치는 효과를 살펴보기 창의적 사고능력 전체 점수와 6개 하위 영역에 대한 사전-사후의 차이를 하나의 표로 살펴본 결과는 <표 4-5>에 나타난 바와 같다

<표 4-5> 창의적 사고능력 및 하위요소의 향상 효과

	사전		사후		t	p
	M	SD	M	SD		
유창성	3.52	.76	3.80	.59	1.55	.123
독창성	3.63	.61	3.95	.55	1.96	.052
융통성	2.92	.69	3.37	.64	2.34*	.020
개방성	2.90	.47	3.12	.60	1.27	.207
정교성	3.02	.29	3.24	.60	2.19*	.039
종합하는 능력	3.33	.40	3.83	.63	2.67**	.008
전체	3.23	.33	3.55	.36	3.00**	.003

p<.01**, p<.05*

먼저 유창성과 독창성은 사후점수가 사전점수보다 다소 높았으나 유의미한 차이는 없었다. 융통성은 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여에 따라 사후점수가 사전점수보다 더 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다.

개방성은 사후점수가 사전점수보다 다소 높았으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 정교성은 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여에 따라 사후점수가 사전점수보다 더 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다. 종합하는 능력 또한 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여에 따라 사후점수가 사전점수보다 더 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다.

전체적으로 창의적 사고능력은 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여에 따라 사후점수가 사전점수보다 더 높았으며, 통계적으로도 유의미한 차이를

보였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여한 초등학생들은 사후점수에서 창의적 사고능력 전체와 융통성, 정교성, 종합하는 능력의 요소가 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여 이전보다 더 높게 향상된 것으로 나타났다.

이는 본 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 생각의 도구에 기초하여 태도, 사고, 표현을 적절히 배분하고, 체계적인 교수방법론의 도입을 통해 창의적 사고능력 배양을 위한 근본적 목표에 주안점을 두어, 수업과정 등에서 긍정적 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다.

3. 자아개념의 향상 효과

본 연구는 초등학교 5학년 학생 59명을 대상으로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여시킨 후 자아개념 발달의 효과를 측정하기 위해 자아개념 검사 설문지를 이용하여 자아개념의 하위요소인 자기존중감, 정서안정성, 대인관계능력, 문제해결능력을 구분하여 진단하도록 하였다.

연구대상을 하나의 실험집단으로 두어 검증하였으며 수집된 자료는 SPSS 21.0 버전으로 통계처리 하여 t-test를 통해 사전·사후 점수를 비교 분석하였다.

먼저, 자아개념의 하위요소인 자기존중감은 자신을 가치 있고 긍정적인 존재로 평가하는 것을 말한다. 자기존중감의 유의미한 변화를 알아보기 위하여 실시한 사전 사후 검사의 결과는 <표 4-6>과 같다.

<표 4-6> 자기존중감의 향상 효과

	M	SD	t	p
사전	25.22	4.95	.288***	.000
사후	27.98	3.51		

p<.001***

<표 4-6>에서 보는 바와 같이 유의확률이 .000로 나타나 생각의 도구 추상 표현지도 프로그램이 자기존중감의 신장에 크게 유의미한 영향을 끼쳤음을 알 수 있다.

다음으로, 자아개념의 하위요소인 정서안정성은 불안과 상반되는 개념으로 정서가 안정되면 주변상황에 동요되지 않고 자신의 감정이나 일을 편안하게 유지할 수 있다. 정서안정성의 사전 사후 검사 결과는 <표 4-7>과 같다.

<표 4-7> 정서안정성의 향상 효과

	M	SD	t	p
사전	21.84	4.03	.282	.041
사후	22.82	3.82		

<표 4-7>에서 보는 바와 같이 유의확률이 .041로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 정서안정성의 신장에 약간의 영향을 끼쳤으나 그다지 유의미한 관계는 아니라는 것을 알 수 있다.

세 번째로 대인관계능력은 타인의 정서를 이해하고 주변사람들과 원만한 관계를 유지하는 능력을 의미한다. 대인관계능력의 사전 사후 검사의 결과는 <표 4-8>과 같다.

<표 4-8> 대인관계능력의 향상 효과

	M	SD	t	p
사전	24.10	5.32	.344***	.001
사후	26.29	5.87		

p<.001***

<표 4-8>에서 보는 바와 같이 유의확률이 .001로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 대인관계능력의 신장에 유의미한 향상 효과가 있었다는 것을 알 수 있다.

넷째, 문제해결능력은 전반적인 생활에서 지적, 정서적, 사회적 문제를 인식하고 이를 해결할 방법을 강구하는 능력으로, 본 문제해결능력의 사전 사후 검사 결과는 <표 4-9>와 같다.

<표 4-9> 문제해결능력의 향상 효과

	M	SD	t	p
사전	13.04	2.07	.545	.327
사후	13.22	1.72		

<표 4-9>에서 보는 바와 같이 유의확률이 .327로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 문제해결능력의 신장에 큰 영향을 주지 못했음을 알 수 있다. 따라서 생각의 도구 추상표현지도 프로그램을 짜임새있는 교수지도방법으로 완성하기 위해서 프로그램의 구성내용을 보완할 필요가 있음을 의미한다. 특히 상관계수가 .545로 나타났는데 이는 원래 문제해결능력이 높았던 연구대상은 활동 후에도 높은 문제해결능력 점수를 받는 경향이 있었음을 의미한다. 따라서 문제해결능력의 신장을 위한 체계적, 장기적인 지도방법이 요구된다.

마지막으로 본 검사에서의 자아개념은 자기존중감, 정서안정성, 대인관계능력, 문제해결능력 등의 하위 요소로 이루어지며 모든 요소들을 합한 점수가 종합 자아개념 점수가 된다. 자아개념의 증진을 위해서 구안된 생각의 도구 추상표현지도 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 전체 자아개념의 사전 사후 검사의 결과는 <표 4-10>과 같다.

<표 4-10> 전체 자아개념의 향상 효과

	M	SD	t	p
사전	84.21	11.18	.359***	.000
사후	90.33	10.06		

p<.001***

<표 4-10>에서 보여주는 전체 자아개념의 검사 결과는 유의확률 .000으로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 학생들의 자아개념 증진에 매우 유의미한 효과를 나타냈음을 알려주고 있다. 따라서 본 생각의 도구 추상표현지도 프로그램은 자아개념의 발달을 위해 적용할만한 가치가 있었음을 의미한다.

V. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 ‘생각의 탄생’에 소개된 생각의 도구 개념을 적용하여 창의적 사고와 표현에 중점을 둔 추상표현 지도를 교육현장에서 어떻게 적용할 것인가에 대한 방법을 모색하고, 이를 초등학교 5학년 학생들에게 적용한 후, 학생들의 창의적 사고능력 및 자아개념의 향상 효과를 파악하는데 있다.

본 연구에서는 사물을 보는 객관적인 시각이 발달하는 시기인 초등학교 5학년 학생들을 대상으로, 생각의 도구 개념에 기초하여 느낌이나 생각을 자유롭게 표현하는 추상표현 학습을 통해 창의적 사고능력을 배양할 수 있도록 하였으며, 자유로운 추상표현활동 속에서 자신의 의미를 발견하고 자신의 내면을 새롭게 보게 됨으로서 자신의 내적세계를 인식하여 확고한 자아개념을 창조하도록 돕고자 하였다.

이에 먼저 초등 미술교육과정과 생각의 도구, 추상미술에 관한 문헌 및 선행연구 검토를 실시하였으며, 수업의 제재로서 연구대상의 수준을 고려하여 학습요소를 추출하고 추상표현 수업지도안을 구성하였다. 그리고 수업효과에 관한 실증으로써, 수업 프로그램을 학생들에게 적용한 후 그 효과를 정량적으로 검증하기 위하여 학생들의 창의적 사고능력과 자아개념의 변화를 수업적용 사전·사후로 나누어 비교·측정하였다.

본 연구에서는 생각의 도구 추상표현지도 수업모형을 활용한 초등미술수업 적용을 통하여 창의적 사고능력과 자아개념 증진 효과를 알아보기 위해 선행연구에서 사용된 측정도구로 창의적 사고능력 및 자아개념 검사를 5주간 5차시의 수업 사전-사후로 실시하였다.

생각도구는 관찰-변형-상상-유추-패턴 간의 유기적 관계를 통해 통합된다. 그에 따라 본 연구의 5차시 수업은 생각의 도구를 통한 추상표현의 원리를 적절히 응용하여 자신의 느낌과 내면을 창의적으로 표현하고, 주제와 재료의 특성을 살려 의도한대로 효과적인 표현을 할 수 있도록 하였다.

초등학교 5학년 학생 59명을 대상으로 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여시킨 후, 그 결과를 논의하면 다음과 같다.

첫째, 창의적 사고능력 증진의 효과를 측정하기 위해 주어진 추상표현과제에 대한 수업 전과 수업 후의 창의적 사고능력 정도를 창의적 사고능력 검사 도구를 이용하여 평가하였다. 창의적 사고능력 검사에 관한 항목은 창의적 사고능력 전체와 6개 하위영역(유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력)으로 구성되어 있다.

수집된 자료를 통계처리 하여 t-test를 통해 사전·사후 점수를 비교 분석한 결과, 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여한 초등학생들은 사후점수에서 창의적 사고능력 전체와 융통성, 정교성, 종합하는 능력의 요소가 생각의 도구 추상표현지도 프로그램 참여 이전보다 더 높게 향상된 것으로 파악되었으며, 이는 통계적으로 유의미하게 나타났다.

결국 본 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 생각의 도구에 기초한 체계적인 추상미술 교수방법론의 도입을 통해, 창의적인 태도, 사고, 표현을 적절히 배분하도록 함으로서, 전반적인 창의적 사고능력에 도움을 주었으며, 특히 주제와 내용에 알맞은 표현기법을 선택하고 재료의 특징을 살려 효과적으로 표현하고, 조형요소와 원리를 이해하고 형, 색, 공간, 구도 및 부분과 전체를 조화롭게 구성할 수 있는 능력을 길러준 것으로 볼 수 있다.

이는 생각의 도구가 제시하고 있는 사고체계와 개방적 미술수업환경이 학생들의 유연한 사고를 도와 이를 미적 요소를 통해 표현할 수 있도록 한 것이라 판단된다.

둘째, 자아개념 발달의 효과를 측정하기 위해 자아개념 검사 설문지를 이용하여 자아개념 전체 및 그 하위요소인 자기존중감, 정서안정성, 대인관계능력, 문제해결능력을 구분하여 진단하도록 하였다.

수집된 자료를 통계처리 하여 t-test를 통해 사전·사후 점수를 비교 분석한 결과, 생각의 도구 추상표현지도 프로그램에 참여한 초등학생들은 사후점수에서 자아개념 전체와 자기존중감, 대인관계능력에 대해 생각의 도구 추상표현

지도 프로그램 참여 이전보다 더 높게 향상된 것으로 파악되었으며, 이는 통계적으로 유의미하게 나타났다.

결국 본 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 생각의 도구에 기초한 체계적인 추상미술 교수방법론의 도입을 통해, 전반적으로 자기 자신에 대한 긍정적인 인식과 신념을 가질 수 있도록 하였으며, 특히 자신을 가치 있고 긍정적인 존재로 평가하며, 타인의 정서를 이해하고 주변사람들과 원만한 관계를 유지하는 능력을 발달시키도록 하는데 유용한 것으로 평가할 수 있다.

이는 초등학교 5학년 시기가 사춘기 초기로서 자신의 내면을 이해하고 타인과의 관계성을 배우며 스스로 통제하는 방법을 아는 것이 주요 발달과제임을 고려할 때, 추상표현의 과정에서 얻어지는 심오한 정신적 체험이 적응치료적 효과를 보여준 것으로 해석할 수 있다.

결론적으로, 미술교육의 목적이 우수한 작품을 제작하는 미술가를 양성하는 데만 있지 않고, 학생들의 미적 감수성과 상상력을 통한 개성적 창조성을 발휘시켜 바람직한 인간성을 계발하고 육성하는 데 있다고 할 때, 창의성과 정서를 발달시키고 긍정적인 자아형성에 도움을 줄 수 있는 미술교육의 확대가 요구된다. 이에 앞서 언급한 바와 같이, 현재 미술과 교육에서는 창의성을 기르고 독창적인 자기표현으로 이어지는 수업을 하고 있지 못하므로, 생각의 도구에서 제공하는 창의적 사고의 틀과 추상미술표현교육에 대한 확대 적용이 요구된다고 볼 수 있으며, 본 연구는 이러한 교육적 문제해결의 가능성을 탐색해보는 과정으로서 그 의의가 있다고 하겠다.

본 연구의 한계점과 향후 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에선 실험대상을 제주 지역에 위치한 초등학교 5학년 학생을 대상으로 5회기의 단기간 동안 진행되었으나, 앞으로의 연구에서는 다양한 연령의 아동들을 대상으로 장기간의 수업 효과를 검증하는 후속연구가 있어야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 생각의 도구 추상표현지도가 창의적 사고능력과 자아개념의 일부 요인에서는 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 따라서 전인적인

창의성 개발 미술교육으로써의 생각의 도구 추상표현지도 프로그램이 제 역할을 하기 위해서는 아동의 발달특성을 고려하여 내용면에 대한 보완 연구가 필요할 것이다.

셋째, 본 연구에서는 대표적인 5가지 중심 생각의 도구만을 다루었지만, 후속 연구에서는 13가지 생각도구 모두를 계열성에 따라 적용하고, 그에 맞는 적절한 평가도구의 개발 연구가 진행될 필요가 있다.

Abstract

Research on guideline for abstract expression instruction through thinking tools and its effect

- Focusing on elementary school 5th graders -

The purpose of this study is to search for measures to apply abstract expression instruction method in the education field by using the concept of thinking tools introduced in 'Sparks of Genius' and to measure its effect on improvement in creative thinking ability and self-conception after actual application to elementary school 5th graders. The subjects of this study are elementary school 5th graders which is the period that objective perspective on objects is being developed. It was intended to improve their creative thinking ability by abstract expression learning method that lets the students freely express their feelings and minds based on the concept of thinking tools. During abstract expression activities, the students are expected to find their identity and have a new perspective on their inner side to create a firm self-conception by recognizing their inner world. Thinking tools are integrated by organic relations between observation-transformation-imagination-conjecture-pattern. Therefore, the 5th instruction conducted for this study is composed of helping the students creatively express their feelings and inner side by properly applying the principles of abstract expression through thinking tools and teach them use effective expressions corresponding to their intentions by making use of given topics and subjects. First of all, a review was conducted on documents and preceeding researches regarding elementary school art curriculum, thinking tools and abstract art. Next, learning factors

and extracted and teaching guide on abstract expression was composed by considering the level of study subjects. In addition, in order to prove the effect of instruction, class programs were applied and quantitative effect analysis was conducted by classifying the changes of students' creative thinking ability and self-conception into before and after the class.

The study result by participation of 59 elementary school 5th graders to abstract expression instruction program using thinking tools is as follows. First, as a result of measuring improvement on creative thinking ability, the participating students demonstrated significant improvement on their overall creative thinking ability, flexibility, sophistication, and integration after the class. Second, as a result of measuring improvement on self-conception, the participating students demonstrated significant improvement on their overall self-conception, self-respect and interpersonal relation skills after the class.

After all, it is identified that abstract expression instruction using thinking tools has positive impact on developing creative thinking ability and self-conception of elementary school students. Also, expanded application of creative thinking framework provided in thinking tools on abstract artistic expression education and the significance of this study is in the process of searching for its possibility of educational problem solving.

참고문헌

- Torrance, E. P. (1971). Creativity in the Educational Press. In S. L. Gerald(Eds.), Creativity and its cultivation. Chicago: Aldine Publishing Company.
- 김지택(2001). 창의성 교육으로서 미술교육 필요성에 대한 논의. 청주교육대학교논문집 38. pp.25-41.
- 박정은(2006). 추상미술의 조형요소를 활용한 아동의 창의력을 신장시키는 프로그램에 관한 연구. 아동미술. Vol.5. pp.139-153.
- 김진엽(2008). 다윈론 시대의 미학과 미술교육. 문화예술교육연구. Vol.3 No.2. pp.27-34.
- 김춘일·윤정방(2007). 아동미술교육 : 이론과 실제. 서울 : 미진사, pp.109-113.
- Root-Bemstein, R.(2007). 생각의 탄생. 서울: 에코의 서재.
- 바탕소미술교육연구소 편(2013). 기를 살리는 창의 미술 : 21세기 창의교육 교과서. 서울 : 바탕소.
- 백양희(2013). 자아상 탐색을 통한 집단미술치료가 학교부적응 청소년의 자존감 향상 및 불안 감소에 미치는 효과. 미술치료연구. Vol.20 No.3. pp.523-545.
- 오광수(1994), 추상미술의 이해, 서울: 일지사.
- 편집부(1976), 세계철학대사전, 학원사.
- Harthes, K.(1988), The Meaning of Modern Art : A Philosophical Interpretation 오병남·최연희 역, 현대미술 - 그 철학적 의미, 서울: 서광사.
- 이일(1992), 서양미술의 계보, 에이피인터내셔널.

- 김해성(1991), 현대미술을 보는 눈, 서울: 열화당.
- 윤난지(2006), 추상미술과 유토피아, 미술사학보, Vol.27, pp.221-255.
- 민주식(2010), 추상미술의 미학적 원리 : 개념과 장르적 특성을 중심으로, 미술사학보, Vol.34, pp.5-29.
- 김현화(2002), 20세기 미술사 : 추상미술의 창조와 발전, 서울: 한길아트.
- 김향숙(2010), 서양 미술의 이해, 서울 : 한양대학교출판부.
- 마순자(2005), 추상미술, 그 의미의 다의성, 서양미술사학회논문집, Vol.24, pp.129-149.
- 윤민희(2008), 새로운 조형예술의 이해, 서울 : 예경3.
- Kandinsky, W.(1987), 점, 선, 면, 차봉희 역, 서울: 열화당.
- 윤애근(1998), 교양미술사, 전남대학교출판부.
- Lauer, D. A, & Pentak, S.(2011), Design Basics, 조형의 원리, 서울: 미진사.
- 박윤금, 권영민, 김경희, 김미나(2004), 공간조형의 이해와 탐구, 서울 : 보성각.
- 민경우(1995), 디자인의 이해, 서울: 미진사.
- 이광미(1981), 시각예술의 이해, 서울: 지구문화사.
- 한석우(2006), 입체조형 : 이론과 실제, 서울 : 미진사.
- 김진한(2002), 색채의 원리, 서울 : 시공사.
- 박은주(1991), 색채조형의 기초, 미진사.
- 문찬, 김미자, 김선영, 박혜경, 이지희, 정혜욱(2012), 기초조형 Communicating, 파주: 안그라픽스.
- Fichner-Rathus, L.(2005), Understanding Art, (새로운) 미술의 이해, 최기득 역, 서울 : 예경.
- 이충우(2010), 조형디자인의 발상, 공주 : 공주대학교 출판부.
- 권상구(2008), 디자인과 생활, 서울 : 미진사.
- Root-Bemstein, R.(2007). 생각의 탄생. 서울: 에코의 서재.
- 김윤희(2000), 초등미술교육에서 추상미술지도의 방향 모색에 관한 연구, 사향미술교육논총, Vol.7, pp.91-112.

- 네이버 사전, <http://dic.naver.com/search.nhn?ie=utf8&query=expression>
- 박이문(1983). 예술철학, 문학과 지성사.
- 竹内敏雄(1961). 美學事典. 안영길 외 역(1990). 미학예술학사전, 미진사.
- UNESCO(1969). The arts and man. Paris: Imprimeries de Bobigny.
- Eisner. E. W.(1994). Cognition and curriculum reconsidered. Second Edition. New York: Teachers College.
- 교육과학기술부(2011). 교육과학기술부 고시 제 2011-361호 [별책13] 미술과 교육과정. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부(2008). 초등학교 교육과정 해설(V). 대한교과서.
- 이규선(2005). 미술교육학. 교육과학사.
- Gilford, J. P. (1950). "Fundamental statistics in psychology and education", MacGraw-Hill.
- Torrance, E. P. (1962). Guiding creative talent. Englewood Cliffs. NY: Prentice-Hall.
- Renzulli, J. S.(1979). What makes giftedness: A reexamination of the definition of the gifted and talented. Ventura, CA: Ventura Country Superintendent of Schools Office.
- 정아름(2010). 창의적 사고 기능을 활용한 과학 글쓰기 지도방안의 개발 및 적용. 서울교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 이미숙(2005). 집단미술활동 프로그램이 초등학생의 자아개념 및 정서에 미치는 효과, 석사학위논문, 한서대학교 교육대학원.
- Rogers, C. R. (1961). On becoming a person, Boston: Houghton-Mifflin.
- 허혜경, 김혜수(2002). 청년발달심리학. 학지사.
- 장휘숙(2000). 전생애 발달심리학: 인간발달. 박영사.
- 김정규(2000). 성신자아개념검사 실시요강. 한국가이던스.
- 김춘일(2002). 중등미술교육론. 교육과학사.
- 허혜경, 김혜수(2002). 청년발달심리학. 학지사.

- 김은숙 (2005). 중학생의 타인에 대한 칭찬활동이 자아개념에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Lowenfeld, V. & Brittain, W. L. (1993). 인간을 위한 미술교육. 서울교육대학교 미술교육연구회 역, 미진사 (원저 1987 출판).
- 김춘일(1984). 미술교육론. 흥성사.
- 김춘일(1999). 창의성 교육 그 이론과 실제. 교육과학사.
- 임선하(1993). 창의성의 초대. 교보문고.
- 김정규 (2000). 성신자아개념검사 실시요강. 한국가이던스.

부록 1. 창의적 사고능력 평가기준

평가 영역	창의성 하위 영역	평가기준				
		5	4	3	2	1
주제 표현	유창성	주제를 매우 정확하게 인지하여 주어진 수업시간 동안 아주 많은 양의 아이디어로 화면 구성하였다.	주제를 정확하게 인지하여 주어진 수업시간 동안 많은 양의 아이디어로 화면 구성하였다.	주제를 인지하고 주어진 수업시간 동안 보통 양의 아이디어로 화면 구성하였다.	주제를 인지하지 못하고 주어진 수업시간 동안 적은 양의 아이디어로 화면 구성하였다.	주제를 인지하지 못하고 주어진 수업시간 동안 아이디어를 생성하지 못하였다.
	독창성	아주 새롭고 참신한 아이디어를 바탕으로 주제를 매우 개성 있게 표현하였다.	새롭고 참신한 아이디어를 바탕으로 주제를 개성 있게 표현하였다.	새로운 아이디어를 바탕으로 주제를 표현하였다.	평범한 아이디어를 바탕으로 주제를 표현하였다.	아이디어를 생성하지 못하며, 주제를 표현하지 못하였다.
표현 방법	융통성	주제와 내용에 매우 알맞은 표현기법을 선택하고 다양한 재료의 특징을 살려 아주 효과적으로 표현하였다.	주제와 내용에 알맞은 표현기법을 선택하고 재료의 특징을 살려 효과적으로 표현하였다.	주제와 내용에 맞는 표현기법을 선택하고 재료의 특징을 살려 표현하였다.	주제와 내용에 맞지 않는 표현기법을 선택하고 재료의 특징을 잘 살리지 못하고 표현하였다.	주제와 내용에 아주 맞지 않는 표현기법을 선택하고 재료의 특징을 아주 잘 살리지 못하고 표현하였다.
	개방성	사물 고유의 색으로만 표현하지 않고 스스로 판단에 따라 색을 선택하여 매우 다양한 색으로 표현을 하였다.	사물 고유의 색으로만 표현하지 않고 스스로 판단에 따라 색을 선택하여 다양한 색으로 표현을 하였다.	사물 고유의 색으로만 표현하지 않고 스스로 판단에 따라 색을 선택하여 표현 하였다.	사물 고유의 색으로만 색을 선택하여 표현하였다.	사물 고유의 색으로도 표현하지 못하고 한 가지 색으로만 표현하였다.
조형요소와 원리	정교성	조형요소와 원리를 아주 잘 이해하고 형, 색, 공간, 구도 등을 매우 조화롭게 구성하였다.	조형요소와 원리를 잘 이해하고 형, 색, 공간, 구도 등을 조화롭게 구성하였다.	조형요소와 원리를 이해하고 형, 색, 공간, 구도 등을 구성하였다.	조형요소와 원리를 이해하지 못하고 형, 색, 공간, 구도 등을 조화롭게 구성하였다.	조형요소와 원리를 아주 이해하지 못하고 형, 색, 공간, 구도 등을 아주 조화롭게 구성하였다.
	종합하는 능력	조형요소와 원리를 아주 잘 이해하고 부분과 전체를 매우 조화롭게 구성하였다.	조형요소와 원리를 잘 이해하고 부분과 전체를 조화롭게 구성하였다.	조형요소와 원리를 이해하고 부분과 전체를 구성하였다.	조형요소와 원리를 이해하지 못하고 부분과 전체를 조화롭게 구성하였다.	조형요소와 원리를 아주 잘 이해하지 못하고 부분과 전체를 매우 조화롭게 구성하였다.

부록 2. 자아개념 검사도구

성신자아개념 검사

다음은 여러분의 일상생활에 대한 질문들입니다. 누구나 자신의 생활방식이 있기 때문에 맞고 틀린 답은 따로 없습니다. 읽어 보시고 자신에게 해당되는 정동(일시적으로 왈각 치솟는 감정)에 따라 대답해 주시면 됩니다. 답은 다섯 가지 보기 중에서 하나를 골라 O표를 해주세요.

1 나는 쉽게 감정이 잘 상한다

① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

2 사람들 앞에서 말을 잘 못 꺼내겠다

① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

3 자주 긴장되고 불안하다

① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

4 사람들이 내 의견을 존중한다

① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

5 나는 내 친구들보다 못하다

① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

6 나는 신경이 좀 예민한 편이다

① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

7 나도 다른 사람들만큼 똑똑하고 능력있다

① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

8 때로는 내 자신이 무가치한 사람같이 느껴진다

① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

- 9 친구들의 성공소식을 들으면 나는 패배자가 된 것 같다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 10 나보다 똑똑한 사람을 보면 피해버린다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 11 나는 미래를 자신감 있게 바라본다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 12 나는 소중한 사람이다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 13 어려운 일이 생기면 회피해 버린다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 14 나는 대체로 사람을 믿는 편이다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 15 나는 사람들과 어울리는 기술이 있다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 16 어려운 일을 당하면 어찌할 바를 모른다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 17 나는 내 자신이 싫다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 18 앞으로 내게 탁월 일을 해낼 자신이 있다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 19 여러 사람 앞에서 내 주장을 펴기가 힘들다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 20 나는 가족들로부터 사랑 받는다고 느낀다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다



21 내 자신에 만족하는 편이다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

22 어떤 사람들로부터 사랑 받는다고 느낀다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

23 내 자신에 만족하는 편이다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

24 사람들이 나를 대수롭지 않게 보는 것 같다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

25 내 문제는 내가 해결할 수 있다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

26 사람들과 쉽게 어울리는 편이다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

27 하려고 마음먹은 일은 해내는 편이다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

28 차라리 태어나지 않았더라면 하는 생각을 가끔 한다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

29 할 말이 있어도 여러 사람 앞에서는 못하겠다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

30 내가 할 수 있는 일과 없는 일을 잘 가려서 한다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

31 친구와 생각이 달라도 반대의견을 말하지 못한다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

32 이제까지 실패보다는 성공했던 일이 더 많았던 것 같다

- ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

- 33 혹시 사람들에게 나쁜 인상을 줄까봐 신경을 많이 쓴다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 34 우리 가족들은 나를 믿는다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 35 나는 사람들에게 호감을 주는 것 같다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 36 사람들이 내 생각을 지지해 주지 않아도 소신을 굽히지 않는다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 37 나는 인생에서 패배자인 것 같다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 38 사람들이 내 말에 귀 기울이지 않는다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 39 나는 자주 이랬다 저랬다 한다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 40 나는 내 자신이 자랑스럽다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 41 나도 다른 사람들만큼 잘 생겼다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 42 나는 별로 친구가 없다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 43 사람들이 어떻게 볼까 많이 의식하며 행동하는 편이다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 44 사람들이 모여 이야기하고 있으면 선뜻 들어가기 어렵다
 ① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

- 45 여러 사람 앞에서 내 의견을 말하는 것이 어렵다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 46 생각이 다르면 상대가 높은 사람일지라도 말하는 편이다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 47 무슨 일을 해도 끝까지 해내는 일이 별로 없다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 48 사람들의 신뢰를 별로 받지 못한다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 49 내가 처리한 일들에 대해서는 만족하는 편이다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 50 나는 대체로 행복하다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 51 가끔 사소한 일로 잘 빠친다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 52 다른 사람의 도움 없이도 중요한 결정을 내릴 수 있다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 53 모임에 나가면 다들 나보다 똑똑한 것 같아 가만히 있다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 54 누가 나에게 적극적으로 관심을 보이면 불안해진다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 55 내 생각과 다른 사람이 있으면 불안하다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 56 어디를 가든 내 밥그릇을 찾아 먹을 수 있다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다

- 57 어려운 상황이 되면 친구들이 나를 외면할 것이다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 58 나는 너무 예민하다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 59 대부분 내가 선택한 행동에 대해 후회가 없다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 60 문제가 생길 때마다 겁부터 난다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 61 충분히 생각하고 나서도 결정을 잘 못 내리겠다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 62 사람들이 나를 좀 대하기 어려워하는 것 같다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 63 다른 사람의 말에 따라 내 행동이 많이 좌우된다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 64 내 나이 사람들과 비교해서 성공한 편이다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 65 웬지 모르게 늘 불편함을 느낀다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 66 관계가 나빠질까봐 상대의 무리한 요구도 들어 줄 때가 많다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 67 나는 자주 우울해진다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다
- 68 나도 다른 사람만큼 많은 일을 잘 해낼 수 있다
① 아주 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 아니다 ⑤ 전혀 아니다