



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

그림책을 활용한 창작 미술
프로그램 연구

- 초등학생 3~6학년을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

고도희

2023년 8월



그림책을 활용한 창작 미술 프로그램 연구

- 초등학생 3~6학년을 중심으로 -

지도교수 손 일 삼

고 도 희

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 6월

고도희의 교육학 석사학위 논문을 인준함

| | | |
|-------|-----|---|
| 심사위원장 | 강민석 | Ⓜ |
| 위원 | 손일삼 | Ⓜ |
| 위원 | 이수목 | Ⓜ |

제주대학교 교육대학원

2023년 6월



A Study on Creative Art Program
Using Picture Books
- Focusing on the 3rd to 6th graders
of elementary school student -

Do-hee Ko
(Supervised by professor Il-sam Son)

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

2023. 6.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Min-Seock Kang, Prof. of Art Education
Thesis director, Il-sam Son, Prof. of Art Education
Thesis director, Su-Mok Lee, Prof. of Art Education

2023. 6.

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

그림책을 활용한 창작 미술 프로그램 연구

-초등학생 3~6학년을 중심으로-

고 도 희

제주대학 교육대학원 미술교육전공

지도교수 손 일 삼

모든 개개인에게는 그 내면에 자신만의 독자적인 세계와 경험이 담긴 서사가 존재한다. 다만 아동에게는 자신의 내면세계를 외부로 표현할 수 있는 언어능력이 어른에 비해 정교하지 않기 때문에, 그림을 통해 그 감정과 생각을 표현할 수 있는 미술교육활동이 필요하다.

연구자는 그와 관련한 미술 프로그램으로 자신의 경험을 토대로 이야기를 창작하고 그림으로 표현하는 그림책 창작 활동이, 아동에게 남과 같은 보편적인 세계관을 이해함과 동시에 보다 주관적인 자신의 세계에 대한 이해를 돕기 때문에 매우 적절하다고 생각했다. 이러한 그림책은 글과 그림이 결합한 새로운 예술 장르로서, 아동의 창작 활동에 그 예술적 의미를 부여할 수 있다. 아동은 자신의 독자적인 세계관을 그림책으로 표현하는 과정 속에서, 이분법적인 생각에서 벗어나 개인의 다양성을 추구하여 인류의 다원적 가치를 복원하는 포스트모더니즘의 태도를 체험할 수 있기 때문이다.

정보화 시대가 도래된 이후 일관된 하나의 정답을 찾는 것이 더 이상 불가능해진 것을 넘어 불필요한 상황이 되면서, 개개인에게는 자신에 대한 정체성을 확립하는 것이 점차 중요해졌다. 우리나라 교육부가 고시한 2022 개정 미술과 교육과정에 의하면 이전의 2015 개정 미술과 교육과정의 ‘자기 주도적 미술학습능력’

과 ‘미술 문화 이해 능력’의 내용을 바탕으로 새롭게 ‘정체성 역량’과 ‘공동체 역량’이 등장하였다.

이 같은 시대흐름에 맞춰 연구자는 그림책과 관련한 포스트모더니즘의 이론과 함께 2022 개정 교육과정을 연계하여 ‘그림책을 활용한 창작 미술 프로그램’을 구안하였다. 프로그램은 총 17차시로, 단계별로 ‘자기탐색단계→ 구상단계→ 제작단계→ 공유단계’로 이루어져있으며, 제주특별자치도 제주시에 위치한 ‘○’지역 아동센터의 초등학생 저학년을 제외한 3~6학년을 중심으로 적용하였다.

그 결과로 학습자는 주도적으로 자기 자신만의 이야기를 그림으로 풀어냄으로써 스스로에 대한 이해를 높일 수 있었으며, 서로의 그림책을 감상하는 활동을 통해 타인의 세계 또한 수용하면서 보다 협력적인 의사소통을 기반으로 공동체에 대한 공감적 이해도 동시에 기를 수 있었음을 확인했다.

이를 바탕으로 연구자는 앞으로 학습자가 처한 상황과 개별적 특성을 고려한 다양한 그림책 창작 미술프로그램이 많은 미술교육 현장에서 적용될 수 있다면 곧 시행될 2022 개정 미술과 교육과정이 요구하는 다양한 역량을 갖춘 인재를 양성하는데 도움이 될 수 있을 것이라 생각한다. 또한 그림책 창작과 관련한 미술 프로그램 외에도 이후 여러 미술 프로그램이 개선되어 청소년기 이전부터 많은 아동에게 올바른 자아상과 건강한 정체성을 확립하는데 긍정적인 도움이 될 수 있기를 기대하는 바이다.

※ 본 논문은 2023년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

목 차

| | |
|---------------------------------|----|
| <국문초록> | i |
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 | 1 |
| 2. 연구의 내용 및 방법 | 2 |
| II. 그림책 창작의 미술 교육적 가치 | 4 |
| 1. 포스트모더니즘과 그림책 창작 | 4 |
| 2. 미술과 교육과정의 연관성 | 9 |
| III. 그림책을 활용한 창작 미술프로그램 | 21 |
| 1. 프로그램 구성 | 21 |
| 2. 단계별 교수학습지도안과 학생작품 | 30 |
| 1) 자기탐색 단계(1~5차시) | 30 |
| 2) 구상 단계(6~8차시) | 40 |
| 3) 제작 단계(9~15차시) | 47 |
| 4) 공유 단계(16~17차시) | 59 |
| IV. 그림책 창작 미술 프로그램의 결과 분석 | 63 |
| 1. 프로그램 효과 | 63 |
| 2. 프로그램의 한계점 | 66 |
| V. 결론 | 67 |
| 참고문헌 | 71 |
| <Abstract> | 73 |

표 목 차

| | |
|--|----|
| <표 1> 포스트모더니즘과 그림책 | 6 |
| <표 2> 2015 개정 교육과정과 2022 개정 교육과정의 내용요소 | 9 |
| <표 3> 2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상 | 10 |
| <표 4> 2015 개정 교육과정이 추구하는 핵심역량 | 11 |
| <표 5> 미술과 교육과정의 교과 역량 비교 | 12 |
| <표 6> 2022 개정 교육과정 미적 체험 영역과 내용체계 | 14 |
| <표 7> 2022 개정 교육과정 미적 체험 영역과 성취기준 | 15 |
| <표 8> 2022 개정 교육과정 표현 영역 내용체계 | 16 |
| <표 9> 2022 개정 교육과정 표현 영역 성취기준 | 17 |
| <표 10> 2022 개정 교육과정 감상 영역 내용체계 | 19 |
| <표 11> 2022 개정 교육과정 감상 영역 성취기준 | 20 |
| <표 12> 구성단계별 프로그램 내용과 영역 | 23 |
| <표 13> 전체 프로그램 구성안 | 24 |
| <표 14> 전체 프로그램 단계별 영역별 분류 | 28 |
| <표 15> 수강생 세부 특성 | 29 |
| <표 16> ‘나만의 캐릭터 디자인하기’ 수업 지도안 | 31 |
| <표 17> ‘나만의 캐릭터 디자인하기’ 수업 결과물 | 32 |
| <표 18> ‘착한 감정 VS 나쁜 감정?’ - 2·3 차시 수업 지도안 | 34 |
| <표 19> ‘착한 감정 VS 나쁜 감정?’ - 2·3 차시 수업 결과물 | 35 |
| <표 20> ‘나도 화가처럼, 감정을 그려요!’ 수업 지도안 | 37 |
| <표 21> ‘나도 화가처럼, 감정을 그려요!’ 수업 결과물 | 38 |
| <표 22> ‘사각, 사각! 연필로 쓰는 감정일기’ 수업 지도안 | 39 |
| <표 23> ‘사각, 사각! 연필로 쓰는 감정일기’ 수업 결과물 | 40 |
| <표 24> ‘경험에 상상력을 더해요!’ - 6 차시 수업 지도안 | 41 |
| <표 25> ‘경험에 상상력을 더해요!’ - 7 차시 수업 지도안 | 42 |

| | |
|---|----|
| <표 26> ‘이야기를 그림으로 생각해요’ 수업 지도안 | 43 |
| <표 27> 학생 C 의 구상단계(6·7·8 차시) 수업 결과물 | 45 |
| <표 28> 학생 F 의 구상단계(6·7·8 차시) 수업 결과물 | 45 |
| <표 29> 학생 D 의 구상단계(6·7·8 차시) 수업 결과물 | 46 |
| <표 30> 학생 H 의 구상단계(6·7·8 차시) 수업 결과물 | 46 |
| <표 31> ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 지도안 | 47 |
| <표 32> 학생 A의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 49 |
| <표 33> 학생 B의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 50 |
| <표 34> 학생 C의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 51 |
| <표 35> 학생 D의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 52 |
| <표 36> 학생 E의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 53 |
| <표 37> 학생 F의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 54 |
| <표 38> 학생 G의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 55 |
| <표 39> 학생 H의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 56 |
| <표 40> 학생 I의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물 | 57 |
| <표 41> ‘그림책을 완성해요’ 수업 지도안 | 58 |
| <표 42> ‘그림책을 완성해요’ 수업 결과물 | 59 |
| <표 43> ‘그림책을 낭독해요’ 수업 지도안 | 60 |
| <표 44> ‘우리의 성장을 확인해요’ 수업 지도안 | 61 |
| <표 45> ‘우리의 성장을 확인해요’ 수업 결과물 | 62 |

그림목차

| | |
|-------------------------------|----|
| <그림 1> 영화 ‘인사이드 아웃’ 포스터 | 33 |
|-------------------------------|----|

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

아동에게도 어른이 끼어들 수 없는 자신만의 세계가 분명 존재한다. 다만, 다수의 아동이 자신의 감정이나 생각을 논리적인 어른의 언어체계를 사용하여 구사하는 것이 매우 어렵기에 아동의 생각이나 감정을 온전하게 이해하기가 힘들 뿐이다. 연구자는 아동에게 자신의 내면세계를 효과적으로 표현하는데 그림책 창작활동이 매우 적절하다고 생각했다.

우선 그림책 창작 활동은 자신의 경험을 토대로 이야기를 창작하고 그림으로 표현하여, 아동에게 남과 같은 보편적인 세계관을 이해함과 동시에 보다 주관적인 자신의 내면에 대한 이해를 가능하게 한다. 또한 그림책은 예술의 한 장르로, 그림책을 창작하는 과정 속에서 아동은 이분법적인 생각에서 벗어나 개인의 다양성을 추구하는 포스트모더니즘의 예술적 가치를 체험할 수 있다.

그림책 창작과 관련한 다양한 프로그램 연구는 이미 국내에서도 활발하게 이루어져왔다. 그러나 연구대상이 대학생이나 중·고등학생으로 진행되었거나, 심리학과 관련한 치유목적, 또는 그림책 작가를 양성하기 위한 목적에 더 많은 비중을 차지하고 있다. 혹은 아동을 대상으로 이루어진 연구임에도 미술교과보다는 국어교과에 편중되어있으며, 미술교과를 중심으로 이루어졌어도, 다수의 학생을 대상으로 매우 단기적인 기간 내에 프로그램이 이루어졌기에 아동의 긍정적인 변화를 질적으로 연구하기에는 부족한 측면이 있다. 물론, 그 외에도 위 같은 문제가 어느 정도 보완된 연구들도 있지만, 그 수가 현저히 적어 다양한 교육 현장에 적용하기에 무리가 있으며, 보통 2007 개정 교육과정이나 2015개정 교육과정을 분석하여 이루어진 내용이다.

정보화 시대가 도래된 이후 일관된 하나의 정답을 찾는 것이 더 이상 불가능해진 것을 넘어 불필요한 상황이 되면서, 개개인에게는 자신에 대한 정체성을 확

립하는 것이 점차 중요해졌다. 이 같은 흐름 속에서 우리나라 교육부가 고시한 2022 개정 미술과 교육과정에 의하면 이전의 2015 개정 미술과 교육과정의 ‘자기 주도적 미술학습능력’과 ‘미술 문화 이해 능력’의 내용을 바탕으로 새롭게 ‘정체성 역량’과 ‘공동체 역량’이 등장하게 되었음을 알 수 있다. 그에 따라 연구자는 앞으로 시행될 예정인 2022 개정 미술과 교육과정을 중심으로 내용을 분석하고 이를 토대로 아동을 대상으로 한 새로운 그림책 창작 미술 프로그램 연구가 필요하다 고 생각했다.

연구자가 새롭게 구안한 ‘그림책을 활용한 창작 미술 프로그램’은 학습자가 주도적으로 자기 자신만의 이야기를 그림으로 풀어냄으로써 스스로에 대한 이해를 높일 수 있으며, 서로의 그림책을 감상하는 활동을 통해 타인의 세계 또한 수용하면서 보다 타인과의 협력적인 의사소통을 기반으로 공동체에 대한 공감적 이해도 동시에 기를 수 있다. 연구자는 2022개정 미술과 교육과정의 내용을 토대로 아동의 그림책을 활용한 창작 미술프로그램 연구를 통해 많은 아동이 그림책 창작 프로그램과 같은 삶을 위한 예술로써의 여러 미술활동을 경험하여, 이후 질풍노도의 청소년기에 들어서기 전부터 올바른 자아상과 정체성을 확립하는데 도움이 되고자 하는데 그 목적이 있다.

2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 여러 이론적 배경을 토대로 프로그램을 개설하고 실제로 교육 현장에서 적용하여 그 효과를 분석하는 실험연구다. 구체적인 연구 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 이론적 고찰을 통해 아동의 그림책 창작활동이 가진 미술 교육적 가치를 살펴보았다. 이를 위해 먼저 연구자는 문헌연구를 통해 포스트모더니즘이 추구하는 ‘불확정성, 탈정전화, 다양성, 인간가치의 회복’과 같은 흐름이 그림책에 어떠한 영향을 주었는지 알아본 뒤, 포스트모더니즘과 관련해 아동의 그림책 창작활동이 갖는 예술적 의미를 파악하였다. 또한 2015 개정 교육과정과 2022 개정 교

육과정을 비교하고, 2022 개정 미술과 교육과정의 교과영역을 중심으로 아동의 그림책 창작활동과의 연관성을 분석하여 우리나라 교육과정과 관련한 그림책 창작의 미술 교육적 가치를 정리하였다.

둘째, 앞선 이론내용을 토대로 연구자의 ‘그림책을 활용한 창작 미술프로그램’을 설계하고 실제로 적용하였다. 프로그램은 아동의 그림책 창작과 관련한 ‘포스트모더니즘의 가치’를 고려하여, 2022 개정 미술과 교육과정의 교과영역인 ‘미적 체험 - 표현 - 감상’에 따라 단계별로 ‘자기탐색 단계→ 구상 단계→ 제작 단계→ 공유 단계’로 구성하였다. 해당 프로그램은 3~6학년 전체를 대상으로 17차시의 총괄적인 교수·학습지도안을 설계하였으나, 아쉽게도 수업을 적용하고자한 지역아동센터에 초등학교 4학년 학생이 부재함에 따라, 3·5·6학년에게만 적용하였다.

셋째, 학생들의 그림과 완성된 그림책, 활동지 내용, 면담내용, 설문지 내용의 자료를 통합적으로 수집하여 연구자의 프로그램으로 인한 아동의 긍정적 변화를 파악한 뒤 ‘그림책 창작 미술 프로그램’으로 얻을 수 있는 교육적 효과와 그 한계를 분석하였다.

넷째, 본 연구의 결론을 정리하고자 앞에서 적용하였던 연구자의 그림책을 활용한 창작 미술 프로그램을 통해 얻을 수 있는 교육적 효과를 중심으로 본 연구과정의 전체 결과 내용을 요약하였다.

II. 그림책 창작의 미술 교육적 가치

본 장에서는 프로그램을 구성하기 전에 그림책을 창작하는 활동이 가진 미술 교육적 가치에 대해 알아보하고자 한다. 그를 위해서 우선 포스트모더니즘과 관련한 아동의 그림책 창작활동의 가치를 찾고 그 후 그림책을 창작하는 활동이 한국의 미술과 교육과정 속에서 어떠한 연관성이 있는지를 알아보하고자 한다.

1. 포스트모더니즘과 그림책 창작

모더니즘 이후 등장한 포스트모더니즘은 인류에게 다양한 변화를 가져왔다. 그 변화는 교육, 철학, 과학, 정치, 예술 등 다양한 분야에 새로운 방향성을 제시했으며 우리 삶에도 큰 영향력을 끼쳤다. 연구자는 이처럼 우리사회에 밀접한 연관이 있는 포스트모더니즘이 과연 예술의 한 장르로서 인정받고 있는 그림책에는 어떠한 영향을 주었는지를 알아본 뒤, 그러한 내용을 바탕으로 아동의 그림책을 창작하는 활동이 포스트모더니즘과 관련했을 때 어떤 가치가 있는지 그 의미를 파악하고자 한다.

1) 포스트모더니즘

포스트모더니즘은 2차 세계대전 이후에 미국을 중심으로 본격적으로 시작되었다. 1970년대 미국은 베트남 전쟁의 패배, 마틴 루터 킹 목사 암살, 흑인 인권 운동 등 매우 불안한 시대 속에서 기존권위에 대한 반발이 퍼져나갔다.¹⁾ 계속된 전쟁으로 인해 사람들의 생활은 궁핍해졌고 정신도 피폐해져감에 따라 인간의 이성적 사고를 중시했던 기존의 모더니즘에 사람들은 점점 의구심을 가지기 시작했다. 매우 이성적인 사고를 경배했던 모더니즘을 따라간 사회는 결국 인간을

1) 김옥동(2004), 「포스트모더니즘」, 민음사, pp.27~33.

비이성적이고 폭력적인 전쟁으로 이끌었고 그 끝은 전쟁의 승패에 상관없이 모든 인류에게 허무함과 상실감만 남겼기에 인류는 이전과는 새로운 양상 속에서 답을 찾으려는 움직임을 시작한 것이다. 전 세계의 사회적 혼란 속에서 젊은 세대는 기성 전통과 권위에 반발하는 반문화가 빠르게 확산되었고, 여성의 권리와 동성애 운동 등 이전에 모더니즘 사회 아래에 탄압받았던 사람들의 목소리에 힘이 실리게 되었다. 또한 사람들은 산업화에 따른 물질적 풍요만을 추구하는 기성 세대에 반대하고, 인간 가치의 회복과 사람들 간의 관계회복을 꿈꿨다²⁾.

모더니즘을 반대하는 탈 모더니즘 속에서 탄생한 포스트모더니즘은 많은 예술과 문학 등 삶의 다양한 부분에 큰 영향을 끼쳤다. 용어에서도 그 의미와 성격이 드러나듯이 포스트모더니즘(Post-Modernism: 모더니즘 이후)은 모더니즘과는 다른 성격을 보여준다. 모더니즘이 이분법적이고 객관적이며 명료한 답을 추구하고 매우 고정적이며 남성중심의 이성적 사고를 중시한다면 포스트모더니즘은 가변성, 불확정성, 다양성, 해체, 이동성을 지향한다.³⁾ 즉 정리하자면 포스트모던은 중세 때부터 이어진 근대의 이분법을 비판하고, 이분법에 의해 억압되었던 다원적 가치를 복원하는 하나의 실천적인 운동으로써 발전한 것이다.⁴⁾

2) 그림책과 포스트모더니즘

문학과 예술의 두 영역을 넘나드는 그림책에서도 자연스레 포스트모더니즘의 흐름이 반영되었다. 그 중 포스트모더니즘의 불확정성, 탈정전화, 다양성, 인간가치의 회복과 같은 특성이 그림책에 투영된 내용을 간단히 하자면 아래와 같다.

포스트모더니즘의 불확정성은 그림책에서 열린 결말의 형태를 가져왔다. 탈정전화는 그림책에서 작가의 권위만큼 독자의 해석이 중시되는 태도의 변화를 가져왔다. 다양성은 고급과 저급문화의 경계를 흐림으로서, 원작을 비판적으로 패러디하거나 대중적 캐릭터가 그림책에 등장하는 모습을 보여주었다. 인간가치의 회복은 작품의 결과뿐 아니라 작품을 창작하는 과정 그 자체도 의미 있게 여기는 태도를 가져왔다. 그 세부내용은 다음<표 1>과 같다.

2) 채사장(2015), 「지적대화를 위한 넓고 얇은 지식 :철학,과학,예술,종교,신비 편」, 한빛비즈, p.48.

3) 김현화(2019), 「현대미술의 여정」, 한길사, pp.525~529.

4) 채사장(2015), 전계서, p.52.

<표 1> 포스트모더니즘과 그림책

| | 그림책에서의 포스트모더니즘의 반영내용 |
|-------------------------------|---|
| 불확정성 ↓ 열린 결말 | 결과는 없고 정해진 답이 없는 모든 현상에서 찾을 수 있는 포스트모더니즘의 불확정성은, 독자에게 자유로운 상상력으로 답을 해야 하는 책임을 넘겨주었다. 이후 그림책에서는 전통적인 닫힌 형태의 결말이 아닌 열린 결말로 이야기가 종결되기도 한다. |
| 탈정전화 ↓ 독자의 권위 | 포스트모더니즘의 탈정전화는 종교, 합리성, 과학 등과 같은 우리 문화의 지배적인 거대 담론을 불변의 진리로 여기지 않기 때문에 ‘권위의 해체’를 가져왔다. 이는 그림책 작가의 의도를 파악하는 ‘작가의 권위’ 외에 작품에서의 독자의 해석과 참여도 중요시되었다. |
| 다양성 ↓ 대중문화의 수용과 원작의 패러디 | 다양성은 고급과 저급문화의 경계를 흐리게 해, 대중문화처럼 무시되었던 주변문화의 파워가 급부상하게 되었다. 이후 그림책에서도 전통적 표현 방식 외에 만화적 표현방식이나 대중적 캐릭터가 인물로 등장하는 등의 방식이 보다 폭 넓게 사용될 수 있으며, 동화 원작을 패러디하여 원작의 내용을 비판적으로 개작한 그림책이 등장하기도 했다. |
| 인간가치의 회복 ↓ 창작과정 중시 | 모더니즘이 외부현실을 분석하고 합리적인 결론을 도출하는 것에 주 관심을 가졌다면 포스트모더니즘은 인간가치의 회복을 위한 자기 반영에 의미를 두었다. 예술에서는 작품의 결과보다 자신이 반영되어 작품을 창작하는 그 과정 자체를 중요하게 여기게 된다. |

출처: 심경석 외(2022), 「그림책 읽기와 보기」, 코기토, pp.213~214.

3) 포스트모더니즘과 아동의 그림책 창작

아동의 그림책 창작 활동은 포스트모더니즘이 추구하는 방향과 관련하여도 그 예술적 의미를 부여할 수 있다. 그림책은 글과 그림이라는 두 가지의 다른 특성을 지닌 기호체계가 결합하여 만들어진 서사공간으로, 일종의 종합예술로 볼 수

있다.⁵⁾ 그림책의 글과 그림이라는 유기적인 결합을 설명하기 위하여, 여러 학자들은 ‘글과 그림의 행복한 결혼’⁶⁾이나 ‘두 개의 다른 실 가닥이 서로 엮어 만들어진 옷감’ 또는 ‘음향과 영상으로 이루어진 영화’에 비유하였다.⁷⁾ 연구자는 여러 학자의 주장을 토대로 그림책을 이성적인 표현 방식이라 할 수 있는 글과 감성적 표현이라 할 수 있는 그림이 결합된 새로운 예술 장르로 해석하였다.

대개 다른 미술활동이 그러하듯이 이분법적 생각에서 벗어나 개인의 다양성을 추구하는 포스트모더니즘의 성격에 따라, 그림책 창작 또한 마찬가지로 작가 개인의 생각과 가치관을 어떠한 지배적 구속 없이 표현할 수 있는 자유행위라는 의미에서 포스트모더니즘의 가치를 찾을 수 있다. 따라서 연구자가 설계하고 실행하고자 하는 아동의 그림책을 활용한 창작 미술프로그램 활동에서도 다음과 같이 포스트모더니즘을 바탕으로 그 미술적 가치와 의미를 발견할 수 있다.

첫째로, 성인이 아닌 아동을 창작자의 위치로 가져왔다는 점이 그러하다. 그림책을 ‘아동’이 창작한다는 것은 언어로 능숙하게 표현하지 못하는 아동의 미세한 생각과 느낌을 감성적인 그림으로 풀어낼 수 있다는 점에서 이성적인 가치를 추구하는 모더니즘에서 벗어나는 미술적 표현방식이라 할 수 있다. 아동에게 독자가 아닌 성인과 같은 주도적인 생각을 표현할 수 있는 ‘창작자의 권위’를 부여한 것은, 아동의 생각과 가치관을 존중하는 태도가 그림책 창작활동을 계획한 미술프로그램 전체에 내재되어있기 때문이다.

둘째로, 작가의 의도를 받아들이는 수동적 독자역할에서 벗어나, 포스트모더니즘이 강조하는 창조적인 해석을 통한 ‘능동적인 감상자의 역할’을 아동에게도 가능하게 했다는 점이다. 그림책 창작활동을 통해 제작된 아동의 창작그림책은 단순히 제작 자체로 활동이 완성되는 것이 아니라 창작과정을 중시하고 독자의 해석을 중시하는 포스트모더니즘의 방향성에 따라 작품을 서로 공유하여 그 내용을 해석하는 감상활동까지 이어갈 수 있다. 아동은 서로의 작품을 감상하고 능동적으로 해석한 뒤 각자 자신이 느낀 생각과 감정을 이야기하면서 창작자인 또 다른 아동에게 새로운 시각을 제공한다.

5) 그림책사랑교사모임(2023), 「그림책 수업을 고민하는 선생님을 위한 활동 백과사전 그림책 활동100」, (주)학교도서관저널, p.4.

6) 현은자 외(2004), 「그림책의 그림읽기」, 마루벌, p.29.

7) 심경석 외(2022), 「그림책 읽기와 보기」, 코기토, p.86.

셋째로, 아동이 그림책을 창작하는 활동에서는 개연성에서 벗어난 창의적 표현이 가능하다는 점을 짚을 수 있다. 아동은 성인에 비해 이야기를 창작하는 과정에서 개연성이 부족할 수 있다. 그러나 이 같은 부분은 모더니즘의 맹목적인 합리성 추구에서 벗어난 전개가 될 수 있다. 이성적 가치에 따른 탄탄한 서사구조는 더 이상 포스트모더니즘에서 가장 중요한 부분이 아니다. 그 보다는 아동의 감정과 생각을 그림으로 표현하는 과정에서 감수성의 함양과 어른이 생각하지 못한 기발한 창의적 표현이 더 중요한 것이기 때문이다.

넷째로, 아동의 대중문화가 그림책 창작을 통해 예술작품으로 수용된다는 점이다. 그림책에서는 작가의 의도를 그림으로 표현하기 위해 그들이 무의식적으로 알고 있던 시각적인 문화가 녹아들어간다. 이 과정에서 포스트모더니즘이 추구한 다양성이 예술에서의 고급과 저급의 경계를 허물었던 것처럼, 아동들끼리 공유되는 대중적 취향이 그림책에 강하게 반영된 표현방식이 드러날 수 있다. 예를 들어 다수의 아동들이 좋아하는 대중적인 캐릭터나 상업적 애니메이션 속의 캐릭터가 작품에 등장할 수 있으며, 자주 접하는 귀여운 장난감이나 말풍선과 같은 만화적 표현이 그림책에 담기는 것이다.

다섯째로, 아동이 그림책을 창작하는 과정에서 포스트모더니즘이 추구하는 인간가치의 회복이 가능하다는 점이다. 다양한 시각적 예술을 접하며 영감을 얻고 자신만의 이야기를 그림으로 구상하며 수정과 보완을 거쳐 그림책을 제작하고 또 서로의 작품을 감상하기까지의 전 과정은, 성인 어른에게도 많은 시간이 걸리듯이 아동에게도 다른 미술활동보다 더 많은 시간이 요구된다. 그러나 이처럼 오랜 과정을 밟아 작품을 완성하는 것은 작품의 결과만을 중시하는 것이 아니라 작품을 창작하는 과정자체에 즐거움과 의미를 찾는 포스트모더니즘의 가치를 실현할 수 있게 된다.

이처럼 아동은 그림책을 창작하면서 이전에 생각해보지 않았던 나와 자신의 세상에 대한 탐구를 오랜 시간동안 지속적으로 해나가기 때문에 스스로에 대한 자아를 성찰할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 또한 그림책을 창작하는 과정 그 자체를 중시하여 작품의 지속적인 수정과 보완을 거치는 시간은, 이후 아동이 전인격적인 발달을 통해 성숙한 인간으로서 자아상을 확립하는 데에도 큰 기여를 한다는 측면에서 그 가치가 있다.

2. 미술과 교육과정의 연관성

연구자는 그림책을 활용한 창작 미술 프로그램을 본격적으로 개설하기에 앞서 그림책을 창작하는 미술활동이 우리나라 교육과정과 어떤 부분에서 연관성이 있는지에 대한 구체적인 분석이 필요하다고 생각했다. 따라서 가장 최근의 개정된 교육과정인 2022 개정 교육과정과 2015 개정 교육과정을 비교하여 현재 우리나라의 교육과정의 방향을 파악하고, 앞으로 시행될 2022 개정 미술과 교육과정을 중심으로 그림책을 창작하는 미술 프로그램이 어떻게 우리나라 미술 교육과정 내용과 연계될 수 있는지를 미술교과의 각 영역 별로 분석하고자 한다.

1) 2015개정 교육과정과 2022개정 교육과정의 변화

2015개정 교육과정에서 2022개정 교육과정으로 넘어가면서 두 교육과정의 변화를 알아보기 위해 다음과 같이 교육과정이 ‘추구하는 인간상’과 중점적으로 기르고자 하는 ‘핵심역량’ 및 ‘교과 역량’에 따라 그 내용을 비교하고자 한다. 우리나라 교육과정의 총론에 근거한 각 내용에 대한 정의는 다음<표 2>와 같다.

<표 2> 2015개정 교육과정과 2022개정 교육과정의 내용요소

| | |
|----------|--|
| 추구하는 인간상 | 초·중등 교육을 통해 학생들이 갖출 것으로 기대하는 특성을 나타낸 것. 교육의 본질과 방향을 제시하는 기능을 한다. |
| 핵심역량 | 추구하는 인간상을 구현하기 위해 학교 교육의 전 과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 능력. |
| 교과역량 | 각 교과가 지닌 고유한 특성과 교육가치에 따라 학생들에게 길러주고자 하는 기본 역량. |

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.3.

(1) 교육과정이 추구하는 인간상

2022 개정 교육과정은 2015 개정교육과정의 발전 방향을 계승하면서 미래 사회를 살아갈 학생들이 주도적으로 삶을 이끌어가는 능력을 함양할 수 있도록 개선했다. <표 3>은 2015 교육과정의 중점과 추구하는 인간상의 내용이다.

<표 3> 2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상

| 교육과정의 중점: ‘바른 인성을 갖춘 창의·융합형 인재’ 양성 |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 개척하는 자주적인 사람 • 기초 능력의 바탕위에 다양한 발상과 도전으로 새로운 것을 창출하는 창의적인 사람 • 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 인류문화를 향유하고 발전시키는 교양 있는 사람 • 공동체 의식을 가지고 세계와 소통하는 민주 시민으로서 배려와 나눔을 실천하는 더불어 사는 사람 |

출처: 교육부 고시(2015), “제2015-80호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.1, p.3.

2015 교육과정을 계승한 2022 교육과정은 “포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람”⁸⁾으로 성장하는데 중점을 두었다. 추구하는 인간상은 2015 교육과정과 크게 다르지는 않으나 “전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 개척하는 자주적인 사람”⁹⁾에서 “전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 스스로 개척하는 자기주도적인 사람”¹⁰⁾으로 개선되었다는 점에서 학습자의 ‘자기 주도성’을 더 강조했다는데 그 차이가 있다.

(2) 교육과정이 추구하는 핵심역량

교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 교과 교육을 포함한 학교 교육 전 과정을 통하여 중심으로 그리고자하는 2015 교육과정의 핵심 역량은 ‘자기 관리 역량’, ‘지식정보처리 역량’, ‘창의적 사고 역량’, ‘심미적 감성 역량’, ‘의사소통 역량’, ‘공동체 역량’이다. 2015 교육과정이 추구하는 핵심역량의 큰 틀은 2022 개정 교육과정에서도 이어지고 있다. 2015 교육과정이 추구하는 핵심역량의 세부 내용은 다음<표 4>와 같다.

8) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.4.

9) 교육부 고시(2015), “제2015-80호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.1.

10) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.5.

<표 4> 2015 개정 교육과정이 추구하는 핵심역량

| | |
|-----------|--|
| 자기관리 역량 | 자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 역량 |
| 지식정보처리역량 | 문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 처리하고 활용할 수 있는 역량 |
| 창의적 사고역량 | 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 역량 |
| 심미적 감성 역량 | 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는 역량 |
| 의사소통 역량 | 다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 역량 |
| 공동체 역량 | 지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 가지고 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 역량 |

출처: 교육부 고시(2015), “제2015-80호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.2.

총 6가지인 2015 개정 교육과정의 핵심역량 중 ‘의사소통 역량’이 2022 개정 교육과정에는 ‘협력적 소통 역량’으로 개선되었다. 그 세부내용은 “다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하여 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 협력적 소통 역량”¹¹⁾이다.

(3) 미술과 교육과정 교과 역량

현재 2015 개정 교육과정에서는 ‘미적 감수성’, ‘시각적 소통 능력’, ‘창의·융합 능력’, ‘미술 문화 이해 능력’, ‘자기 주도적 미술 학습 능력’을 교과 역량으로 시행하고 있다. 이와 관련하여 2022 개정 교육과정에서는 ‘심미적 감성역량’, ‘시각적 소통 역량’, ‘창의·융합 역량’, ‘정체성 역량’, ‘공동체 역량’으로 구성하였고 2015 개정 교육과정에 비해 핵심적인 부분을 추려 내용을 간소화했다.

이 둘의 교과역량을 비교하면, 기존의 ‘미술 문화 이해 능력’은 ‘공동체 역량’으로, ‘자기 주도적 미술 학습능력’은 ‘정체성 역량’으로 개선하여, 보다 그 내용이 학습자의 ‘주도적인 사고능력’과 ‘협력적인 의사소통’에 초점을 두었음을 알 수 있다. <표 5>는 2015 개정 교육과정과 2022 개정 교육과정에 관한 교과 역량의 세부 내용을 정리한 것이다.

11) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.6.

<표 5> 미술과 교육과정의 교과 역량 비교

| 2015 개정 교육과정 | | 2022 개정 교육과정 | |
|-------------------------|---|--------------|--|
| 역량 | 내용 | 역량 | 내용 |
| 미적 감수성 | 다양한 대상 및 현상에 대한 지각을 통해 자신의 느낌과 생각을 이해하고 표현하며 미적 경험에 반응하면서 미적 가치를 느끼고 내면화 할 수 있는 능력 | 심미적 감성 역량 | 대상과 현상을 미적으로 지각하고 반응하면서 심미적 감성을 기른다. |
| 시각적 소통 능력 | 변화하는 시각 문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 비판적으로 해석하며, 이를 활용한 미술 활동을 통해 소통할 수 있는 능력 | 시각적 소통 역량 | 다양한 매체에 기반한 시각 문화를 비판적으로 이해하고 활용하여 시각적으로 소통한다. |
| 창의·융합 능력 | 자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현하고 미술 활동 과정에 타 분야의 지식, 기술, 경험 등을 연계, 융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력 | 창의·융 합 역량 | 다양한 미술 활동을 통해 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하며 경험과 사고를 유연하게 통합하고 확장한다. |
| 미술 문화 이해 능력 | 우리 미술 문화에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고, 유연하고 개방적인 태도로 세계미술 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 능력 | 공동체 역량 | 미술 문화의 다원적 가치를 존중하며 협력적 의사소통을 통해 공동체 문화의 발전에 기여한다. |
| 자기 주도적 미술학습 능력 | 미술활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발 및 성찰하여, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중 및 배려하며 협력할 수 있는 능력 | 정체성 역량 | 미술을 매개로 주도적으로 사고하고 행동하며 세계와의 관계에서 자신을 이해한다. |

출처: 교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, pp.3~4.

교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, p.4.

2) 2022 개정 미술과 교육과정과 그림책 창작활동의 연관성

2022년 개정된 미술과 공통 교육과정은 “총론에서 제시한 인간상 및 역량과 연계하여 심미적 감성 역량, 창의·융합역량, 시각적 소통 역량, 정체성 역량, 공동체 역량을 미술과 학습을 통해 기를 수 있는 교과 역량으로 설정하였으며, 이 교과 역량을 토대로 학생은 대상과 현상에 대한 미적 체험을 바탕으로 느낌과 생각을 표현하고 감상하는 활동을 통하여 자신과 세계를 이해하고 미술 문화 창조해 주도적으로 참여할 수 있다.”¹²⁾ 고 개시하였다.

그림책 창작활동은 아동 자신의 경험을 바탕으로 한 느낌과 생각을 그림과 글이라는 이야기로 표현하고 제작한 뒤 완성된 작품을 타인과 감상하는 활동을 통하여 자신과 세계를 이해하고 미술 문화를 창조하는 과정이 이루어진다. 또한 아동 자신의 이야기를 그림책으로 창작하는 전 과정은 본인의 이야기를 표현한다는 면에서 아동의 주도적인 참여가 기본 바탕으로 녹아들어야만 가능하며, 이후 아동의 정체성을 확립하는데 많은 도움이 될 수 있다. 즉 그림책을 창작하는 미술 프로그램은 자기 주도성을 강조하는 2022 개정 교육과정의 추진방향과, 정체성 역량을 개설한 미술과 교육과정에 매우 부합하다고 볼 수 있다.

따라서 연구자는 보다 구체적인 부분에서의 미술교육과정이 연계된 그림책 창작이라는 미술프로그램의 연관성을 확인하기 위해 미술과 교육과정의 내용체계에 따라 그 내용을 분석하였다. 연구자는 아래와 같이 2022개정 미술과 교육과정 속 미적체험, 표현, 감상의 각 영역 별로 그림책 창작프로그램과 연결할 수 있는 내용요소 및 성취기준을 선별하였으며, 선별한 내용을 그림책 창작하는 활동과 연계하여 ‘그림책을 활용한 창작 미술 프로그램’의 교육적 가치를 파악하였다.

(1) 미적 체험 영역

2022 개정 미술 교육과정에 따르면, 미적 체험 영역은 “감각과 사고의 연결을 통해 미적 감수성을 기르고 앎을 확장하며 자신과 세계의 의미와 가치를 성찰하고 소통하게 한다.”¹³⁾ 고 기재되어있다. 미적 체험영역과 관련한 내용 체계 중 그림책 창작활동과 관련지을 수 있는 내용요소를 선별하면 <표 6>과 같다.

12) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, p.3.

13) 상계서, p.4.

<표 6> 2022 개정 교육과정 미적 체험 영역 내용체계

| | | |
|----------------|---|--|
| 핵심 아이 디어 | <ul style="list-style-type: none"> • 미적 체험은 감각을 깨워 미적 감수성을 풍부하게 하며 미적 가치를 발견하도록 한다. • 대상과 현상을 관찰하고 지각하는 경험은 앎을 확장하고 자신을 성찰하게 한다. • 이미지에 대한 비판적 이해는 시각적 소통과 문화적 참여의 토대가 된다. | |
| 구분 | 내용 요소 | |
| 범주 | 초등학교 3~4학년 | 초등학교 5~6학년 |
| 지식 이해 | <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 감각 • 대상의 특징 • 생활 속 미술 | <ul style="list-style-type: none"> • 감각과 매체의 역할 • 자신과 환경의 관계 • 이미지와 의미 |
| 과정 기능 | <ul style="list-style-type: none"> • 감각을 활용하여 탐색하기 • 대상에 반응하여 느낌과 생각을 나타내기 | <ul style="list-style-type: none"> • 감각과 매체를 활용하여 탐색하기 • 대상과 상호 작용하여 의미 발견하기 • 이미지를 해석하고 활용하기 |
| 가치 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 미적 탐색에 대한 호기심 | <ul style="list-style-type: none"> • 주변 환경에 대한 민감성 |

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, p.6.

그림책을 창작하는 과정에서 아동은 자연스럽게 자신의 경험을 토대로 이야기를 만들어가게 된다. 그리고 아동의 경험 속에는 아동이 감각을 통해 느꼈던 감정이 내제되어있다. 자신의 이야기를 만들기 위해서는 미적 체험을 통해 자신을 탐색하는 과정이 우선적으로 필요하다. 자신이 무엇을 좋아하는지, 무엇을 잘하고, 어려워하는지, 또 싫어하는 것은 무엇인지 등에 대해 스스로 자신을 탐색하다보면 자연스럽게 내가 좋아하는 대상에 대한 느낌과 생각을 구체화하고 표현하고자하는 이야기의 주제를 뽑을 수 있다.

이처럼 대상에 관한 자신의 느낌과 생각을 나타내는 과정은 자신만의 고유한 이야기를 표현하기 위해 꼭 필요한 과정이다. 마찬가지로 아동은 그림책을 창작하면서 여러 미적체험을 통해 나와 관련한 대상을 찾고 그 속에서 개인적 의미를 발견하면서 자신을 성찰하게 된다.

다음은 미적체험 영역에서의 초등학교 3~6학년의 성취기준을 살펴보고자 한

다. 미술 교육과정 내에서 제시된 내용 중 그림책 창작 프로그램과 연결 지을 수 있는 성취기준을 선별하면 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 2022 개정 교육과정 미적 체험 영역 성취기준

| | | |
|------------|-------------------------------------|---|
| 초3·4 학년 | [4미01-02] [4미01-03] | <ul style="list-style-type: none"> 주변 대상을 체험하며 떠오른 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타낼 수 있다. 미적 탐색에 호기심을 갖고 참여하며 자신의 감각으로 대상의 특징을 이해할 수 있다. |
| 초5·6 학년 | [6미01-01] [6미01-02] [6미01-03] | <ul style="list-style-type: none"> 다양한 감각과 매체를 활용하여 자신과 대상을 탐색할 수 있다. 자신이나 주변 환경에서 찾은 감각적 특징, 느낌, 생각 등을 관련지어 나타낼 수 있다. 주변 환경에 대한 민감한 태도로 대상과 상호 작용하며 새로운 의미를 발견할 수 있다. |

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, pp.8~15.

선별한 성취기준의 키워드는 ‘자신, 주변, 대상’과, ‘특징, 의미, 연관’이라 할 수 있다. 즉 자신과 주변 대상을 탐색하여 그 둘 사이의 특징을 연관 지을 수 있으며 자신만의 의미를 창조한다는 것으로 해석할 수 있다. 이는 그림책 창작활동 중 특히 인물 창작과 관련이 있다. 그림책을 만들기 위해서는 주인공 캐릭터가 반드시 필요하다. 아동의 경험을 토대로 만든 이야기속의 주인공은 당연히 이야기의 창작자이며 경험의 주체인 아동과 내밀한 관련이 있다.

아동은 자신을 상징할 주인공을 제작하기 위해 자신과 주변대상을 탐색하면서 특징을 분석하는 과정을 거친다. 나를 표현하는 주인공 캐릭터를 제작하기 위해 외면적인 특징은 물론 내면적인 특성을 담아내려면 자신이 좋아하는 것과 싫어하는 것을 생각해보고 좋아하는 주변 대상과 나의 특징 속에서 연관 지을 수 있는 의미를 만들어내야 하기 때문이다.

(2) 표현 영역

2022 개정 미술 교육과정에 따르면, 표현 영역은 “다양한 발상과 매체를 통해 느낌과 생각을 시각화하고 성찰하여 창의적으로 문제를 해결하는 가운데 예술적

성취를 경험하게 한다.”¹⁴⁾ 고 게시되어 있다. 표현 영역과 관련하여 그림책 창작 활동에서 꼽을 수 있는 장점이 있다면, 바로 표현 방식의 다양성이라 할 수 있다. 그림책에는 초현실적 인물이 등장하는 판타지 그림책부터 정보전달을 목적으로 하는 정보 그림책까지 다양한 장르가 존재¹⁵⁾하기에 그에 따른 표현방식에도 특정한 구애가 없다.

즉 만화적 표현부터 사실주의적 표현까지 다양한 표현방식이 허용되기 때문에 오히려 아동은 자신의 생각과 감정을 형식에 얽매이지 않고 더욱더 풍부하게 표현할 수 있는 것이다. 표현영역과 관련한 내용 체계 중 그림책 창작활동과 관련 지을 수 있는 내용요소를 선별하면 <표 8>과 같다.

<표 8> 2022 개정 교육과정 표현 영역 내용체계

| | | |
|----------------|--|---|
| 핵심 아이 디어 | <ul style="list-style-type: none"> 표현은 자신의 느낌과 생각을 시각화하는 창의적 사고와 성찰의 순환 과정으로 이루어진다. 다양한 발상은 아이디어와 주제를 발전시키고 표현의 토대가 된다. 작품 제작은 표현 재료와 방법, 조형 요소와 원리 등을 선택하고 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 과정을 통해 예술적 성취를 경험하게 된다. | |
| 구분 | 내용 요소 | |
| 범주 | 초등학교 3~4학년 | 초등학교 5~6학년 |
| 지식 이해 | <ul style="list-style-type: none"> 표현 주제 기본적인 표현 재료와 용구 조형 요소의 특징 | <ul style="list-style-type: none"> 표현 주제와 발상 표현 재료와 용구, 디지털 매체 조형 요소와 원리의 관계 |
| 과정 기능 | <ul style="list-style-type: none"> 관찰과 상상으로 아이디어 만들기 표현 방법을 익히기 의도를 가지고 작품을 제작하기 타 교과와 관련짓기 | <ul style="list-style-type: none"> 다양한 방법으로 아이디어 연결 표현 방법을 탐색하여 활용하기 과정을 돌아보며 작품 발전시키기 타 교과와 융합하기 |
| 가치 태도 | <ul style="list-style-type: none"> 표현에 대한 흥미 자기 작품을 소중히 여기는 태도 | <ul style="list-style-type: none"> 주변 환경에 대한 민감성 |

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, p.7.

먼저 이야기를 구성하기 위해서는 관련대상에 대한 관찰과 상상력이 필요하다. 또한 여러 아이디어를 결합하여 보다 창의적인 표현방법을 찾아내야한다. 그러기

14) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, p.3.

15) 현은자·김세희(2021), 「그림책의 이해1」, 사계절, p.52.

위해서 창작자는 다양한 재료의 사용법을 익힌 뒤 자신의 의도에 맞게 재료를 선택하여 그림을 표현할 수 있어야 한다. 또한 보다 성숙한 표현활동이 이루어지려면 이야기의 전개에 맞게 인물의 감정이나 상황 속 분위기를 표현하고자 어울리는 조형요소와 원리를 활용할 수 있어야한다. 마지막으로 그림책 창작활동은 창작할 이야기의 소재를 다양한 교과범위에서 연계한다면 얼마든지 상황에 따라 다양한 교과와 융합될 수 있다는 가능성이 열려있다.

다음으로는 표현 영역에서의 초등학교 3~6학년의 성취기준을 살펴보고자한다. 미술 교육과정 내에서 제시된 내용 중 그림책 창작 프로그램과 연결 지을 수 있는 성취기준을 선별하면 다음 <표 9>와 같다.

<표 9> 2022 개정 교육과정 표현 영역 성취기준

| | | |
|------------|---|---|
| 초3·4 학년 | [4미02-01] [4미02-02] [4미02-03] [4미02-04] | <ul style="list-style-type: none"> • 관찰과 상상으로 아이디어를 떠올려 표현 주제를 구체화할 수 있다. • 기본적인 표현 재료와 용구의 특성을 이해하고 사용 방법을 익힐 수 있다. • 조형 요소의 특징을 자유롭게 탐색하며 주제 표현에 알맞게 활용할 수 있다. • 표현 의도를 가지고 작품을 제작하며 자기 작품을 소중히 여길 수 있다. |
| 초5·6 학년 | [6미02-01] [6미02-02] [6미02-03] [6미02-04] [6미02-05] | <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 방법으로 아이디어를 연결하여 확장된 표현 주제로 발전시킬 수 있다. • 다양한 표현 재료와 용구를 탐색하여 작품 제작에 활용할 수 있다. • 조형 요소의 어울림을 통해 조형 원리를 이해하고 주제 표현에 연결할 수 있다. • 주제 표현에 의지를 갖고 표현 과정을 돌아보며 작품을 발전시킬 수 있다. • 미술과 타 교과의 내용과 방법을 융합하는 활동을 자유롭게 시도할 수 있다. |

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, pp.8~15.

위의 내용을 토대로 공통되는 단어를 모아 성취기준의 키워드를 뽑자면, ‘아이디어, 표현 주제, 표현 재료, 조형요소와 원리, 표현 의도’ 등을 들 수 있다. 이를 그림책 창작활동과 연계해 해석하자면 아래와 같다.

그림책을 창작하기위해선 먼저 작품에 대한 구체적인 구상이 필요하다. 아동은 관심 있는 대상을 관찰하고 거기에 자신의 상상력을 더해 독특한 아이디어를 모았다면 그 중 표현하고 싶은 내용을 선택해 이야기의 주제를 선정할 수 있다. 그 후 그 주제에 관한 이야기를 짜고 각 장면에 들어가야 할 이미지를 구상하게 된다. 이 때 그리려는 각 이미지에 어울리는 선이나 색감 같은 조형요소를 생각하고 인물의 감정이나 이야기의 상황을 보다 잘 그려낼 수 있는 대비나 반복과 같은 조형원리를 녹여내 각 장면을 표현하는 과정을 밟을 수 있다.

또한 아동은 이 같은 계획을 실행하기 위하여 다양한 재료를 탐색하고 자신이 표현하고자했던 의도에 맞게 재료를 선택해 작품 활동을 진행하게 된다. 이러한 창작 경험을 통해 아동은 실제 그림책이 제작되는 과정을 이해할 수 있고 자신의 작품을 소중히 여길 수 있다. 더불어 교사의 재량에 맞게 그림책 내용을 구성함에 있어 타 교과와 관련한 내용을 융합할 수 있다면 보다 풍성한 수업이 이루어질 것이다.

(3) 감상 영역

2022 개정 미술 교육과정에 따르면, 감상 영역은 “다양한 삶과 문화가 반영된 미술과의 만남으로 미적 판단 능력을 기르고 자신과 공동체를 이해하며 미술 문화의 다원적 가치를 존중하게 한다.”¹⁶⁾ 고 제시되어있다. 다양한 미술 작품을 감상하는 것은 아동의 그림책 창작활동에도 도움이 된다. 그림책은 작품 속에 작가 내면의 이야기가 숨겨져 있으며, 미술작품과 마찬가지로 눈에 보이지 않는 생각이나 느낌이 시각적으로 표현 되었다는 공통점이 있다. 따라서 아동은 자신의 내면을 그림책으로 표현하는 활동을 하는데 있어, 다양한 미술 작품의 감상을 통해 영감과 아이디어를 얻을 수 있다. 감상영역과 관련한 내용 체계 중 그림책 창작활동과 관련지을 수 있는 내용요소를 선별하면 <표 10>과 같다.

16) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, p.3.

<표 10> 2022 개정 교육과정 감상 영역 내용체계

| | | |
|----------------|--|---|
| 핵심 아이 디어 | <ul style="list-style-type: none"> • 감상은 다양한 삶과 문화가 반영된 미술과의 만남으로 자신과 공동체의 문화를 이해하게 한다. • 작품의 내용과 형식에 관한 맥락적 이해와 비평은 미적 판단 능력을 높인다. • 감상은 서로 다른 관점을 이해하여 삶에서 미술 문화의 다원적 가치를 존중하도록 한다. | |
| 구분 | 내용 요소 | |
| 범주 | 초등학교 3~4학년 | 초등학교 5~6학년 |
| 지식 이해 | <ul style="list-style-type: none"> • 미술 작품과 미술가 • 미술 작품의 특징 • 미술 전시 | <ul style="list-style-type: none"> • 미술 작품의 배경 • 미술 작품의 내용과 형식 |
| 과정 기능 | <ul style="list-style-type: none"> • 자세히 보고 질문하기 • 작품에 관한 느낌과 생각 설명 • 미술 전시 및 행사 참여 | <ul style="list-style-type: none"> • 작품과 배경을 연결하기 • 다양한 방법으로 분석하기 |
| 가치 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 감상관점 존중 • 미술 문화에 관한 관심 | <ul style="list-style-type: none"> • 서로 다른 관점의 존중 |

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, p.7.

감상영역을 통해 다양한 미술작품을 자세히 살펴보고 여러 질문을 하면서, 아동은 작품 속 내재된 작가의 의도를 추리할 수 있다. 구상이나 추상 혹은 반 구상 및 반 추상으로 표현된 여러 작품을 보면서 아동은 자신의 느낌과 생각을 설명하고 동시에 다른 사람의 의견을 듣는다. 이런 과정 속에서 아동은 서로 다른 관점을 존중하고 수용하는 태도 또한 기를 수 있다. 또한 보이지 않는 감정이나 생각을 시각적으로 표현한 예술가들의 다양한 작품을 감상하면서 아동은 추상적인 자신의 감정이나 생각을 그림으로 표현하는데 실마리를 얻기도 하고 처음보다 발전된 표현결과를 도출하는 등 많은 도움을 얻을 수 있다.

그림책을 창작하는 프로그램에서는 감상 영역을 보다 주도적으로 활용하기 위해 본인의 작품을 전시할 수 있다. 학습자가 스스로 그림책을 창작한 뒤에 서로의 완성된 그림책을 감상하는 활동으로도 발전되는 것이다. 서로의 창작그림책을 감상하다보면 미처 생각하지 못했던 방향에서 새롭게 자신의 작품을 바라볼 수 있고 나의 세계관과 다른 사람의 세계관을 그림책을 통해 간접경험하면서 다양

한 관점을 수용하는 가치관을 형성할 수 있다. 즉 감상영역을 그림책 창작이라는 미술활동에 접목시키면, 아동은 더욱더 성숙한 자세로 자신의 내면을 성찰할 수 있다. 다음으로는 감상 영역에서의 초등학생 3~6학년의 성취기준을 살펴보고자 한다. 미술 교육과정 내에서 제시된 내용 중 그림책 창작 프로그램과 연결 지을 수 있는 성취기준을 선별하면 다음 <표 11>과 같다.

<표 11> 2022 개정 교육과정 감상 영역 성취기준

| | | |
|------------|-------------------------------------|--|
| 초3·4 학년 | [4미03-01] [4미03-02] [4미03-04] | <ul style="list-style-type: none"> • 작품을 자세히 보고 작품과 미술가에 관해 질문할 수 있다. • 미술 작품의 특징과 작품에 관한 자신의 느낌과 생각을 설명할 수 있다. • 작품 감상에 흥미를 가지고 참여하며 작품에 대한 자신의 감상 관점을 존중할 수 있다. |
| 초5·6 학년 | [6미03-01] [6미03-04] | <ul style="list-style-type: none"> • 미술 작품을 작품이 만들어진 시대적, 지역적 배경 등과 연결하여 이해할 수 있다. • 다양한 방법을 활용하여 작품을 감상하며 작품에 관한 서로 다른 관점을 존중할 수 있다. |

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」, pp.8~15.

성취 기준의 내용을 토대로 공통되는 키워드를 추려낸다면 ‘작가, 작품의 특징, 작품의 배경, 느낌과 생각, 관점의 존중’ 등으로 요약할 수 있다. 위 같은 감상 영역에 해당하는 여러 성취기준은 그림책을 창작하기위한 과정 중 작품을 구상하거나 제작할 때에 아동에게 영감을 주는 선례로서 적용할 수 있으며, 혹은 작품을 모두 완성한 후에 그림책을 전시하는 활동 속에서도 연계할 수 있다.

지금까지 연구자의 그림책을 활용한 창작 미술프로그램을 개발하기 위한 이론적 토대를 살펴보았다. 그 내용은 다음과 같이 ‘포스트모더니즘과 그림책 창작’, ‘미술과 교육과정과의 연관성’으로 그 내용을 분류했으며, 연구자는 이를 통해 그림책 창작의 미술 교육적 가치를 확인하고자 하였다.

Ⅲ. 그림책을 활용한 창작 미술프로그램

본 장에서는 초등학교 3학년에서 6학년을 대상으로 미술교육 과정과 연계된 그림책 창작활동을 진행하기 위해 연구자가 설계한 총 17차시의 전체 프로그램을 게시하고자한다. 먼저, 프로그램의 구성을 위한 내용을 설명하고자 전체적인 구성안을 제시한 뒤, 4단계별(:자기탐색-구상-제작-공유)로 분류된 미술 프로그램 교수·학습지도안과 함께 그에 따른 학생의 작품을 순차적으로 정리하였다.

1. 프로그램 구성

1) 프로그램 내용

연구자는 그림책 창작이라는 미술활동을 통해 아동이 자신의 내면세계를 이해하고 이를 미술로 표현하는 하나의 해소 과정을 경험함으로써, 보다 능동적으로 나와 세상을 이해하며 타인을 수용하고 공감할 수 있는 건강한 자아를 형성하는데 도움이 되고자 본 프로그램을 계획하였다. 아동의 창의적인 미술표현으로써 그림책을 창작하기 위해서는, 4단계인 ‘자기탐색 단계 → 구상 단계 → 제작 단계 → 공유 단계’에 따라 총 17차시의 수업으로 구성하였다. 그림책 창작을 위한 구성 단계별 프로그램의 세부 내용은 다음과 같다.

(1) 자기탐색 단계

먼저 자기탐색 단계는 1차시에서 5차시의 수업으로 이루어졌다. 1차시에서는 그림책을 창작하기 전 자신의 내면에 대한 탐색활동을 기초로 나를 닮은 캐릭터를 디자인한다. 2·3차시에는 감정을 소재로 다룬 영화 애니메이션을 감상하여 다양한 감정을 이해하고 올바르게 수용하는 태도를 기른다. 또한 4차시에서는 자신의 감정 중 긍정적 감정과 부정적 감정을 추려내어 그림으로 표현하는 활동과

5차시에서 감정과 관련한 글을 일기처럼 표현하는 활동을 통해 자신의 깊은 내면을 탐색하여 표현하고자하는 주제를 스스로 찾을 수 있는 능력을 키운다.

(2) 구상 단계

두 번째, 구상 단계는 6차시에서 8차시인 총 3회의 수업으로 이루어졌다. 이 단계에서는 자기탐색 단계에서 활동했던 내용을 토대로 하여 자신의 경험과 감정을 글로 적은 뒤 그림책의 내용과 그림을 6개의 장면으로 계획하고 구상하는 활동이 진행된다. 이 단계에서는 아동의 상상력을 극대화하여 창의적 구상능력을 키우는 것을 중점으로 한다.

(3) 제작 단계

세 번째, 제작 단계는 9차시에서 15차시인 총 7회의 수업으로 이루어졌다. 이 단계에서는 앞선 구상단계에서 계획한대로 6개의 장면을 모두 그림으로 표현하는 활동이 주로 진행된다. 또한 조별활동을 통해 그림책의 표지를 제작하는 활동도 포함된다. 이 단계에서는 작품을 표현하는 데 있어서 개인의 능동적이고 자기주도적인 학습태도를 기르며 동시에 타인과의 의사소통을 통해 협업하는 협동능력을 키울 수 있다.

(4) 공유 단계

마지막, 공유 단계는 16차시에서 17차시로 이루어졌다. 이 단계에서는 완성한 자신의 그림책을 사람들 앞에서 낭독하고 그림책 속 자신의 작품들을 설명하는 활동을 진행한다. 각자 자신의 이야기를 공유하면서 서로의 감정을 수용하고 자신의 장점을 새롭게 발견하는 시간을 통해 올바르게 긍정적인 자아를 확립하는 과정을 밟을 수 있다.

이처럼 자기탐색, 구상, 제작, 공유 단계를 거친 4가지의 구성단계에 따른 프로그램 내용을 2022 개정 미술 교육과정의 3영역인 미적체험, 표현, 감상 영역과 관련지어 정리하면 <표 12>와 같다.

<표 12> 구성단계별 프로그램 내용과 영역

| 구성 단계 | | 자기탐색 단계 5회 (1~5차시) | 구상 단계 3회 (6~8차시) | 제작 단계 7회 (9~15차시) | 공유 단계 2회 (16~17차시) |
|-----------------------------------|-------------|---------------------------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 목적 | | 그림책 창작을 위한 자기탐색 감정이해 감정표현 | 그림책 창작을 위한 구상 계획 | 그림책 창작을 위한 작품 제작 | 창작 그림책 전시 |
| 활동 | | 캐릭터 디자인 영화 감상 감정 그리기 감정일기 쓰기 | 이야기 쓰기 전체 그림 러프스케치 | 6장면 그림 그리기 표지 디자인 | 그림책 발표하기 감상하기 |
| 2022 개정 미술과 교육과정 교과영역 | 주 영 역 | 미적 체험 | 표현 | | 감상 |
| | 부 영 역 | 감상 | 미적 체험 | 감상 | 미적 체험 |

(5) 그림책 창작 미술프로그램 전체 구성안

본 프로그램은 1주당 1회 90분으로 구성되었으며 구성단계에 따라 주제와 목표, 그리고 활동내용을 선별하여 계획하였다. 17차시로 구성된 프로그램은 편의상 진행시기에 따라 초기(1~4차시), 중기(5~8차시), 후기(9~14차시), 말기(15~17차시)로도 나눌 수 있다. 전체 프로그램 구성안은 <표 13>과 같다.

<표 13> 전체 프로그램 구성안

| 차시 시 기 | 차 시 (90 분) | 주제 | 활동목표 | 활동내용 | 준비물 | |
|--------------|---------------------|-----------------------------|---|--|--------|--------------------------|
| 초 기 | 1 | 나만의 캐릭터 디자인 하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 마인드맵을 통해 나를 이해할 수 있다. • 나를 닮은 캐릭터를 디자인 할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 수업이해를 위한 오리엔테이션 <ul style="list-style-type: none"> - ‘창작그림책’이란? - 이야기의 구성요소 (인물, 사건, 배경) • 마인드맵을 통한 자기이해 <ul style="list-style-type: none"> -나의 장단점, 취향, 성격 등을 인지한다. • 나의 이미지를 바탕으로 캐릭터 디자인하기 <ul style="list-style-type: none"> -이름, 성격, 특징, 능력, 취향, 생김새 등 | 교 사 | PPT |
| | 2 | 착한 감정 vs 나쁜 감정? | 감정의 다양성을 존중하는 태도를 기를 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션 ‘인사이드 아웃’을 관람한다. <ul style="list-style-type: none"> -감정의 다양성을 인지한다. -감정에 선과 악은 없음을 이해한다. | 교 사 | PPT, 영화 영상. 활동지 |
| | 3 | | | <ul style="list-style-type: none"> • 감정에 대한 생각 나누기 <ul style="list-style-type: none"> -다양한 감정의 종류와 그 필요성에 대한 나의 생각을 말한다. | | 학 생 |

| | | | | | | |
|----|---|----------------------|--|---|----|----------------------------|
| | 4 | 나도 화가 처럼, 감정을 그려요! | <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 작품을 감상하여 느낌을 자유롭게 말할 수 있다. • 다양한 재료를 사용해 감정을 그림으로 표현할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 감정과 관련한 다양한 작품을 감상한다. - 감정과 연관된 구상작품과 추상작품을 감상한다. - 화가의 작품들이 어떤 감정을 표현한 것 같은지, 그리고 왜 그렇게 표현했는지 유추해본다. | 교사 | 작품 사진 PPT, 예시 작품 |
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • 감정을 그림으로 표현하기 - 보이지 않는 감정을 어떻게 표현하면 좋을지 생각해 본다. (구상/추상) - 내가 느꼈던 감정 중에 표현해보고 싶은 것을 골라 시각적으로 표현해 본다. (색감/재료) | 학생 | 도화지 다양한 색채 도구, 필기 도구 |
| 중기 | 5 | 사각, 사각! 연필로 쓰는 감정 일기 | 나의 경험을 토대로 감정과 관련한 스토리를 구상할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 감정 인지하기 - 감정카드 중 내가 알고 있는 감정을 활동지에 나열해 본다. - 나열한 감정 중 하나를 택해 관련된 나의 일화를 떠올려본다. | 교사 | 감정 카드, 활동지 |
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • 개인적 경험을 토대로 스토리 만들기 - 나의 일화를 중심으로 자신의 감정에 관한 이야기를 일기형식으로 구상하여 작성해본다. - 내가 쓴 이야기의 주제는 무엇일지 생각하여 주제를 선정한다. | 학생 | 필기 도구 |

| | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------|-------------------|--|--|------|---|----|---------|----|-----------|----|-----------------|
| | 6 | 경험에 상상을 더해요! | 나만의 이야기를 창작할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> 주제와 어울리는 이야기의 전체적인 구조를 짠다. 구체적인 이야기 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> -이야기의 구성요소에 따라 나의 창작 이야기를 구체적으로 작성할 수 있다. <p style="text-align: center;">**이야기의 구성요소</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>등장인물</td> <td>주인공과 주변인물</td> </tr> <tr> <td>배경</td> <td>언제, 어디서</td> </tr> <tr> <td>사건</td> <td>해결과정과 깨달음</td> </tr> </table> | 등장인물 | 주인공과 주변인물 | 배경 | 언제, 어디서 | 사건 | 해결과정과 깨달음 | 교사 | 활동지 예시 작품 |
| | 등장인물 | | | 주인공과 주변인물 | | | | | | | | |
| 배경 | 언제, 어디서 | | | | | | | | | | | |
| 사건 | 해결과정과 깨달음 | | | | | | | | | | | |
| | 7 | | | | 학생 | 필기 도구 | | | | | | |
| | 8 | 이야기를 그림으로 생각해요 | 창작한 이야기의 내용을 6개의 그림으로 구상할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> 전체 글의 흐름에 따른 6개의 그림 계획하기 (러프 스케치) | 교사 | 활동지 | | | | | | |
| | | | | | 학생 | 필기 도구 | | | | | | |
| 후기 | 9 | 감정과 생각을 그림으로 표현해요 | 다양한 방법과 재료를 선택하여 나의 감정과 생각을 그림으로 표현할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> 감정과 스토리에 어울리는 그림 그리기 <ul style="list-style-type: none"> -내가 표현할 감정의 특징과 전달할 이야기의 중요한 부분을 생각해본다. -내가 표현할 감정과 스토리에 어울리는 표현방식과 재료를 고려하여 밑그림을 그린다. -밑그림 위에 다양한 재료와 어울리는 색상을 선택하여 채색한다. | 교사 | 다양한 작품 사진 | | | | | | |
| | 10 | | | | | | | | | | | |
| | 11 | | | | 학생 | 활동지 도화지 필기 도구, 색채 도구 | | | | | | |
| | 12 | | | | | | | | | | | |
| | 13 | | | | | | | | | | | |
| | 14 | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | |
|--------|----|--------------------|--|--|----------|----------------------------------|
| 말 기 | 15 | 그림책을 완성해요 | <ul style="list-style-type: none"> • 그림을 보완해 창작 그림책을 완성할 수 있다. • 동료와의 원활한 소통을 통해 책 표지를 제작할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 책 표지 제작 및 보완하기 <ul style="list-style-type: none"> -제목에 어울리는 책 표지를 조별로 협력하여 제작한다. -각자 작품 속 그림의 전체적인 보안 및 수정을 통해 완성도를 높인다. | 교사 | 칠판, 투표지 |
| | | | | | 학생 | 펼기 도구, 도화지 색채 도구 |
| | 16 | 그림책을 낭독해요 | <ul style="list-style-type: none"> • 완성된 나의 작품을 설명할 수 있다. • 친구의 작품을 감상하고 서로의 생각을 자유롭게 말할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 완성된 그림책 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> -창작동화 낭독을 하여 다른 사람들 앞에서 작품을 소개한다. -친구의 작품을 감상하고 서로의 느낀 점을 공유한다. -인상 깊었던 작품에 대해 이야기를 나눈다. | 교사 | 완성된 그림책 PPT. |
| | | | | 학생 | | |
| | 17 | 우리의 성장을 확인해요 | 수업을 통해 변화된 나의모습을 발견할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> • 제본되어 완성된 나의 그림책을 받고 수업을 마무리한 소감을 공유한다. | 교사 | 활동지 완성된 그림책 |
| | | | | 학생 | 펼기 도구 | |

다음은 본 연구자의 17차시의 전체 프로그램을 각 주제에 따른 차시별, 진행 시기별, 활동구성 단계별, 2022 개정 미술과 교육과정에 해당하는 주 교과영역별로 구분하여 분류한 내용을 표로 정리한 것이다.

<표 14> 전체 프로그램 단계별 영역별 분류

| 주제 | 차시 | 진행 단계 | 구성 단계 | 주 영역 |
|------------------------|----|-------|-------|-------|
| 나만의 캐릭터 디자인하기 | 1 | 초기 | 자기탐색 | 미적 체험 |
| 착한 감정 vs 나쁜 감정? | 2 | | | |
| 나도 화가처럼, 감정을 그려요! | 3 | | | |
| 사각, 사각! 연필로 쓰는 감정일기 | 4 | 4회 | 5회 | 5회 |
| 경험에 상상력을 더해요! | 5 | 중기 | 구상 | 표현 |
| 이야기를 그림으로 생각해요 | 6 | | | |
| | 7 | 4회 | 3회 | 10회 |
| 감정과 생각을 그림으로 표현해요 | 8 | | | |
| | 9 | 후기 | 제작 | 10회 |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | 6회 | 7회 | |
| 그림책을 완성해요 | 15 | | | |
| 그림책을 낭독해요 | 16 | 말기 | 공유 | 감상 |
| 우리의 성장을 확인해요 | 17 | | | |
| | | 3회 | 2회 | 2회 |

2) 연구대상 및 프로그램 진행 방법

본 연구는 연구자의 의도에 따라 초등학교 저학년을 제외한 3~6학년을 대상으로 프로그램을 설계하였으나, 제주특별자치도 제주시에 위치한 ‘ㅇ’지역 아동센터에 초등학생 4학년이 부재함에 따라 3·5·6학년만을 중심으로 프로그램을 적용하였다. 본 프로그램은 총 9명의 수강생을 대상으로 일주일에 1회씩 각 90분의 수업이 총 17차시에 걸쳐 약 4개월 동안 연속적인 과정 속에서 진행되었다. 연구대상자의 세부적인 특성은 다음 <표 15>와 같다.

<표 15> 수강생 세부 특성

| 대상자 | 나이 | | | 성별 | | 학년 | | |
|-----|-----|-----|-----|----|---|----|----|----|
| ㉠ | 13 | | | 남 | | 초6 | | |
| ㉡ | 12 | | | 남 | | 초5 | | |
| ㉢ | 12 | | | 여 | | 초5 | | |
| ㉣ | 12 | | | 남 | | 초5 | | |
| ㉤ | 12 | | | 여 | | 초5 | | |
| ㉥ | 10 | | | 여 | | 초3 | | |
| ㉦ | 10 | | | 남 | | 초3 | | |
| ㉧ | 10 | | | 여 | | 초3 | | |
| ㉨ | 10 | | | 여 | | 초3 | | |
| 계 | 10살 | 12살 | 13살 | 남 | 여 | 초3 | 초5 | 초6 |
| 9 | 4 | 4 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 1 |

본 프로그램은 구성 단계에 따라 차시별 수업 내용이 지속적으로 연결된다는 특성을 지니고 있다. 따라서 연구자는 질적인 측면을 고려하여 모든 과정을 연계하기 위해, 활동전반에 대한 학습자의 수행과정을 개인과 집단으로 나눠 보이는 대로 관찰해 기록하는 ‘관찰법’과, 해당 학생별로 전반적인 수행과정을 연결하여 작품의 내용을 분석하여 기술하는 ‘포트폴리오’ 방식을 병행하였다.

3) 지도 시 유의 사항

- 첫째, 나와 상대방의 다양한 감정을 존중하고 수용하는 태도를 지도한다.
- 둘째, 생각이나 감정을 표현하는데 오답은 없다는 것을 알려주어 보다 자신감 있는 표현활동을 이끌어낸다.
- 셋째, 자신만의 독창적인 생각을 이끌어낼 수 있도록 자유로운 분위기를 조성한다.
- 넷째, 다양한 재료의 사용법을 알려주어, 표현활동에 제약이 없도록 돕는다.
- 다섯째, 감정과 생각을 다양하게 표현할 수 있도록 여러 시각 자료를 제공한다.
- 여섯째, 상대방의 의견과 작품을 존중하는 포용적인 태도를 지도한다.

2. 단계별 프로그램 교수·학습지도안과 학생작품

본 연구자의 프로그램의 진행 결과는 ‘1차시 수업지도안 - 1차시 수업결과물’로, 각각 표와 함께 병렬적 구조 안에서 설명이 전개되는 것을 기본으로 한다. 다만 수업 프로그램이 앞서 설명한 4단계인 ‘자기탐색 단계’, ‘구상 단계’, ‘제작 단계’, ‘공유 단계’로 나누어 있기 때문에, 수업 결과물도 각 단계별 특성에 따라 약간의 차이를 두어 다른 방식으로 전개된다.

1) 자기 탐색단계

자기탐색 단계에서는 1차시에서 5차시까지의 수업결과가 각각 ‘수업지도안-수업결과물’의 병렬적 구조 안에서 설명이 전개된다. 단, 1차시와 4차시에서는 느낌과 생각을 그림으로 표현하는 작품 활동이 이루어졌기 때문에 수업결과물이 그림 작품으로 제시되지만, 주로 생각을 글로 정리하는 활동지 작성 위주의 2~3차시와 5차시에서는 대표학생의 활동지를 중심으로 수업결과물을 제시했다.

(1) 1차시 - 나만의 캐릭터 디자인하기



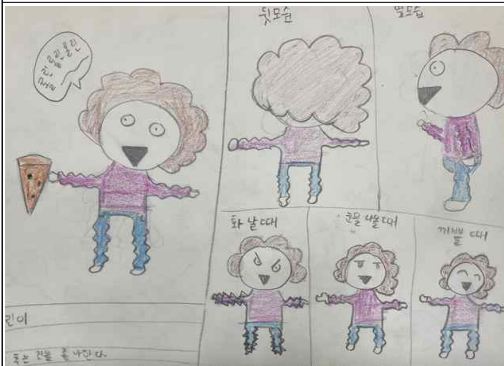

1차시에서는 이야기를 만들기 위해 나를 닮은 주인공 캐릭터를 창작하는 활동을 진행했다. 먼저 학생들에게 자신만의 창작 그림책을 제작하기 위해서는 이야기가 있어야하고, 이야기를 구성하기 위해서는 인물, 사건, 배경이 필요하다는 것을 설명했다. 해당차시에서는 그 중 첫 번째인 바로 ‘인물’을 제작하는 시간임을 안내했다. 이와 관련하여 아동이 좋아하는 다양한 캐릭터의 이미지를 예로 들어 ‘캐릭터 디자인’에 대해 설명했다.

학생들이 독창적인 인물을 창작할 수 있도록 하기 위하여, 연구자는 우선 마인드맵을 통해 스스로 본인이 무엇을 좋아하고 싫어하며 어떤 성격을 가지고 있고 무엇을 잘하며 무엇을 못하는지 등을 탐색하도록 했다. 이를 통해 학습자의 자신에 대한 이해를 도왔으며, 그 내용을 바탕으로 본인이 원하는 이상적이 모습이 반영되거나, 혹은 자신의 자아가 반영된 세상에 하나밖에 없는 캐릭터를 창작하는 수업을 진행했다. 이에 관한 세부 프로그램 지도안은 <표 16>과 같다.

<표 16> ‘나만의 캐릭터 디자인하기’ 수업 지도안

| | | | |
|---------------|---|--|----------|
| 주제 | 나만의 캐릭터 디자인하기 | 차시 | 1 |
| 학습 목표 | <ul style="list-style-type: none"> • 마인드맵을 통해 나를 이해할 수 있다. • 나를 닮은 캐릭터를 디자인 할 수 있다. | 진행 단계 | 초기 |
| 학습 자료 | 캐릭터 디자인 사례 이미지 PPT 자료, 그림 동화책 | 구성 단계 | 자기 탐색 |
| 준비물 | 8절 도화지, 필기도구, 색연필 | | |
| 학습단계 (90분) | 활동내용 | 유의점 | |
| 도입 (15분) | <ul style="list-style-type: none"> • 인사 • 수업이해를 위한 전반적인 프로그램 소개 • 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 | 동기부여를 할 수 있는 분위기 형성 | |
| 전개 (65분) | <ul style="list-style-type: none"> • 이야기의 구성요소를 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> -동화책 『일곱 난쟁이와 백설 공주』를 예로 들어 이야기의 구성 요소인 ‘인물, 사건, 배경’이 무엇인지 이해한다. • 구체적인 활동 내용을 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> -실제 캐릭터를 보여주면서 캐릭터 디자인에 대한 학생들의 이해를 높인다. • 마인드맵을 통한 자기이해 <ul style="list-style-type: none"> -나의 장단점, 취향, 성격 등을 마인드맵을 통해 적어나간다. -마인드맵에서 정리한 나의 모습을 바탕으로 캐릭터를 구상한다. • 나의 이미지를 바탕으로 캐릭터 디자인하기 <ul style="list-style-type: none"> -캐릭터의 성격, 특징, 능력, 취향, 생김새를 구체적으로 상상하여 이미지를 제작하고 어울리는 이름을 짓는다. -캐릭터의 다양한 표정도 그려보고, 앞모습, 옆모습 뒷모습도 함께 디자인 한다. | <p>학생들이 좋아하는 캐릭터를 가지고 와서 흥미를 유발한다.</p> <p>학생들의 창의적인 생각이 표현될 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다.</p> | |
| 정리 (10분) | <ul style="list-style-type: none"> • 다음 차시 활동 안내 • 주변 정리 및 인사 | 다음수업안내 시 주의를 집중시킨다. | |

<표 17> ‘나만의 캐릭터 디자인하기’ 수업 결과물

| 결과 | 내용 |
|--|--|
|  | <p>평소 친구들에게 문어를 좋아하는 것으로 유명한 아동이다. 좋아하는 음식인 망고와 잘하고 싶은 태권도를 결합하여 검은 띠를 두르고 망고를 머리에 단 문어 캐릭터를 완성하였다.</p> <p>캐릭터의 이름은 ‘태망문’으로, ‘태권도를 잘하고 망고를 좋아하는 문어’의 줄임말이다.</p> |
|  | <p>자신이 좋아하는 레고 장난감에 장난을 좋아하고 체력이 약한 자신을 투영하였다. 레고 장난감이 쉽게 분리되는 모습은 마치 자신이 지쳐 움직이지 못할 때와 비슷하고, 쉬면 금방 괜찮아지는 자신처럼 장난감도 조립하면 바로 작동할 수 있는 것과 같다고 설명했다. 레고 장난감의 각진 부분을 잘 살려서 캐릭터를 표현하였다.</p> |
|  | <p>메사에 긍정적이며 자존감이 높은 아동이다. 핑크색을 좋아하는 취향과 곱슬머리를 가진 자신의 외모적 특징을 함께 반영하여 캐릭터를 창작하였다. 팔과 다리 부분을 흐물거리게 그렸는데, 이는 팔다리를 흔들며 웃긴 춤을 추는 것을 좋아하는 자신의 모습을 캐릭터에 표현한 것이다.</p> |
|  | <p>매끄러운 곡선과 똑바른 직선을 그리는 것을 중요시하여 지우개를 자주 사용해 여러 번 그림을 수정하였다. 깔끔하고 완벽하게 그림을 잘 그리려는 의지가 높아 작품을 완성하는데 시간이 부족할 때가 있다. 귀여운 동물 캐릭터를 좋아해 자신이 좋아하는 사과를 머리에 얹은 펭귄 캐릭터를 만들었다.</p> |
| <p>대부분의 학생들이 처음에는 마인드맵을 통해 자신을 탐색하는 시간을 어려워했다. 그러나 충분한 시간을 주고 긍정적인 피드백을 지속해서 받으니 이후 서로 다른 모습을 가진 자신만의 캐릭터를 그리는 것에 호기심을 가지고 적극적인 자세로 임했다.</p> | |

(2) 2~3차시 - 착한 감정 vs 나쁜 감정?

이야기를 학생들이 직접 구상한다는 것은 학생들의 생각과 감정이 고스란히 그림책에 녹아든다는 것이다. 이야기를 창작하면 필연적으로 개인의 경험과 그에 따른 주관적 감정이 자연스럽게 그림과 글에 담겨 표현되기 때문이다. 따라서 본 연구자는 학생들이 자신만의 창작 그림책을 제작하기에 앞서, 먼저 ‘감정’에 대한 올바른 이해가 반드시 선행되어야 한다고 생각했다. 부정적 감정표현에 관한 아동의 인식을 개선하고자 2차시와 3차시에 걸쳐서 <Inside Out 2015>이라는 영화 애니메이션을 함께 관람하고 소감을 작성하는 활동을 진행하였다. 총 94분의 상영시간으로 이루어져있는 영화 <인사이드 아웃>은 초등학교생인 주인공 ‘라일리’가 본래 거주하던 곳에서 이사하면서 갑자기 변화한 환경에 적응하기 위해 겪는 감정적 어려움을 중심으로 이야기가 전개된다. 이 영화의 독특한 점은 주인공 라일리가 감정적 변화를 겪고 있는 상태를 ‘라일리의 머릿속’이라는 공간 안에서 감정들이 의인화된 각각의 캐릭터¹⁷⁾로 표현되었다는 점이다.



<그림 1> 영화 ‘인사이드 아웃’ 포스터

출처: 구글 이미지 검색

연구자는 이 같은 영화의 표현 방식이 눈에 보이지 않는 감정을 이해하는데 있어 아동에게 매우 적절한 매체로 사용될 수 있다고 보았다. 영화 <인사이드 아웃>을 통해 아동은 흑백논리에서 벗어나 모든 감정에는 우열관계가 없으며 선과 악으로 단순하게 역할을 나눌 수 없다는 것을 이해하고, 본인 스스로가 느끼는 여러 감정을 존중하고 수용할 수 있는 태도를 기를 수 있었다. 이에 관한 세부 프로그램 지도안은 <표 18>과 같다.

17) 영화 속 주인공인 ‘라일리’의 머릿속에는 여러 감정이 의인화되어서 표현되었다. 그 각각의 감정은 다음과 같이, 항상 긍정적인 ‘기쁨이’, 주관이 확실한 ‘까칠이’, 화를 내는 ‘버럭이’, 걱정이 많은 ‘소심이’, 우울한 ‘슬픔이’라는 캐릭터로 구성되어있다.

<표 18> ‘착한 감정 vs 나쁜 감정?’ - 2·3차시 수업 지도안

| | | | |
|----------------------------|--|---|----------|
| 활동 주제 | ‘착한 감정 vs 나쁜 감정?’ | 차시 | 2~3 |
| 학습 목표 | · 감정의 다양성을 존중하는 태도를 기를 수 있다. | 진행 단계 | 초기 |
| 학습 자료 | PPT 자료, 활동지, 영화 애니메이션 ‘인사이드 아웃’ 영상 | 구성 단계 | 자기 탐색 |
| 준비물 | 필기도구 | | |
| 학습 단계 (180분) | 활동내용 | 유의점 | |
| 1차시 도입 (30분) | <ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 활동지①의 발문을 통해 감정의 선입견 파악하기 【활동지 질문내용】 1)내가 싫어하는 감정은 무엇인가요? 2)그 이유는 무엇인가요? | 질문을 통한 집중과 호기심 형성 | |
| 1·2차 영화 관람 (100분) | <ul style="list-style-type: none"> · 영화 애니메이션 <인사이드 아웃>을 관람한다. 【초점】 1)주인공 ‘라일리’의 감정이 어떻게 변화할까? 2)영화 속 착한 감정은 무엇이고, 나쁜 감정은 무엇일까? 3)과연 착한 감정과 나쁜 감정이 따로 존재할까? : 영화를 통해 감정에 선악은 없으며 다양한 감정을 수용하는 올바른 태도에 대해 생각할 수 있도록 지도한다. | 영화를 보면서 무엇에 초점을 두고 관람해야하는지 설명한다. | |
| 2차시 전개 (40분) | <ul style="list-style-type: none"> · 활동지②의 발문을 통해 부정적 감정이 존재하는 이유에 대한 나의 생각을 작성하고 공유한다. 【활동지 질문내용】 1)영화가 우리에게 알려주고 싶은 말은 무엇일까요? 2)내가 싫어한다고 적었던 감정은 왜 필요할까요? 나의 생각을 적어보세요. | 활동지의 질문 내용을 아동이 잘 이해하고 있는지 순회지도하여 점검한다. | |
| 정리 (10분) | <ul style="list-style-type: none"> · 다음 차시 활동 안내 · 주변 정리 및 인사 | | |

<표 19> ‘착한 감정 vs 나쁜 감정?’ - 2·3차시 수업 결과물

| 활동지 | 대표학생 I | 대표학생 D | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|-----|-----|------|----|----|------|-----|----|------|----|-----|-----|-----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|----|----|----|----|----|-----|--|----|-----|----|----|----|------|-----|----|------|----|-----|-----|-----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|----|----|----|----|----|
| | ① 결과물 | <p>우리가 느낄 수 있는 감정의 종류는 아주 많아요!</p> <table border="1"> <tr><td>희망</td><td>두려움</td><td>신남</td><td>사랑</td><td>질투</td><td>부끄러움</td></tr> <tr><td>그리움</td><td>만족</td><td>너그러움</td><td>놀람</td><td>편안함</td><td>축은함</td></tr> <tr><td>무서움</td><td>행복</td><td>실망</td><td>고마움</td><td>속상함</td><td>자신감</td></tr> <tr><td>기쁨</td><td>서운함</td><td>포근함</td><td>외로움</td><td>즐거움</td><td>슬픔</td></tr> <tr><td>짜증</td><td>용기</td><td>화남</td><td>미움</td><td>감동</td><td>뿌듯함</td></tr> </table> <p>1번 그 중에서 내가 느끼기 싫은 감정에 동그라미 표시를 해볼까요? 2번 동그라미로 표시한 감정 중에 내가 제일 느끼기 싫은 감정은 무엇인가요? 3번 그 감정을 느껴본 적이 있다면, 어떤 때 느꼈나요? 왜 그 감정이 싫은지 그 이유를 함께 써주세요.</p> <p>친구가 내말을 무시해서 짜증나고 화났다. 왜냐하면 자꾸 말하는 데 말을 끊고 끼어들기 때문이다</p> | 희망 | 두려움 | 신남 | 사랑 | 질투 | 부끄러움 | 그리움 | 만족 | 너그러움 | 놀람 | 편안함 | 축은함 | 무서움 | 행복 | 실망 | 고마움 | 속상함 | 자신감 | 기쁨 | 서운함 | 포근함 | 외로움 | 즐거움 | 슬픔 | 짜증 | 용기 | 화남 | 미움 | 감동 | 뿌듯함 | <p>우리가 느낄 수 있는 감정의 종류는 아주 많아요!</p> <table border="1"> <tr><td>희망</td><td>두려움</td><td>신남</td><td>사랑</td><td>질투</td><td>부끄러움</td></tr> <tr><td>그리움</td><td>만족</td><td>너그러움</td><td>놀람</td><td>편안함</td><td>축은함</td></tr> <tr><td>무서움</td><td>행복</td><td>실망</td><td>고마움</td><td>속상함</td><td>자신감</td></tr> <tr><td>기쁨</td><td>서운함</td><td>포근함</td><td>외로움</td><td>즐거움</td><td>슬픔</td></tr> <tr><td>짜증</td><td>용기</td><td>화남</td><td>미움</td><td>감동</td><td>뿌듯함</td></tr> </table> <p>1번 그 중에서 내가 느끼기 싫은 감정에 동그라미 표시를 해볼까요? 2번 동그라미로 표시한 감정 중에 내가 제일 느끼기 싫은 감정은 무엇인가요? 3번 그 감정을 느껴본 적이 있다면, 어떤 때 느꼈나요? 왜 그 감정이 싫은지 그 이유를 함께 써주세요.</p> <p>: 희망 그 감정을 느껴본 적이 있다면, 어떤 때 느꼈나요? 왜 그 감정이 싫은지 그 이유를 함께 써주세요.</p> <p>희망 버릴 때 느꼈고, 희망 버릴 때 느꼈고, 그 때만 안되면 안았을 느끼고, 그 때만 느끼고, 느끼는 느낌이 결국 외로움 느낄 것만 같아서</p> | 희망 | 두려움 | 신남 | 사랑 | 질투 | 부끄러움 | 그리움 | 만족 | 너그러움 | 놀람 | 편안함 | 축은함 | 무서움 | 행복 | 실망 | 고마움 | 속상함 | 자신감 | 기쁨 | 서운함 | 포근함 | 외로움 | 즐거움 | 슬픔 | 짜증 | 용기 | 화남 | 미움 | 감동 |
| 희망 | 두려움 | 신남 | 사랑 | 질투 | 부끄러움 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 그리움 | 만족 | 너그러움 | 놀람 | 편안함 | 축은함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 무서움 | 행복 | 실망 | 고마움 | 속상함 | 자신감 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 기쁨 | 서운함 | 포근함 | 외로움 | 즐거움 | 슬픔 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 짜증 | 용기 | 화남 | 미움 | 감동 | 뿌듯함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 희망 | 두려움 | 신남 | 사랑 | 질투 | 부끄러움 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 그리움 | 만족 | 너그러움 | 놀람 | 편안함 | 축은함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 무서움 | 행복 | 실망 | 고마움 | 속상함 | 자신감 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 기쁨 | 서운함 | 포근함 | 외로움 | 즐거움 | 슬픔 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 짜증 | 용기 | 화남 | 미움 | 감동 | 뿌듯함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 내용 | <p>I학생은 나쁜 감정으로 ‘화남’,과 ‘짜증’을 골랐다. 언제 그런 감정을 느꼈는지에 대해서는 자신이 말하고 있는데 친구가 끼어들었을 때라고 답했다. 친구가 자신을 무시하는 것 같아 화가 나고 짜증이 났었다고 설명했다.</p> <p>D학생은 나쁜 감정으로 ‘희망’을 골랐다. 그 이유로는 어려운 상황에서 희망을 잃지 말라는 소리를 듣고 희망을 가졌을 때가 있었다고 설명했다. 그러나 기대했던 것만큼 일이 풀리지 않아서 결국 실망을 느끼게 되었고 그 감정이 미움을, 그 뒤에는 외로움을 가져왔다고 답변했다.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 활동지 | 대표학생 C | 대표학생 A | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ② 결과물 | <p>우리가 느낄 수 있는 감정의 종류는 아주 많아요!</p> <table border="1"> <tr><td>희망</td><td>두려움</td><td>신남</td><td>사랑</td><td>질투</td><td>부끄러움</td></tr> <tr><td>그리움</td><td>만족</td><td>너그러움</td><td>놀람</td><td>편안함</td><td>축은함</td></tr> <tr><td>무서움</td><td>행복</td><td>실망</td><td>고마움</td><td>속상함</td><td>자신감</td></tr> <tr><td>기쁨</td><td>서운함</td><td>포근함</td><td>외로움</td><td>즐거움</td><td>슬픔</td></tr> <tr><td>짜증</td><td>용기</td><td>화남</td><td>미움</td><td>감동</td><td>뿌듯함</td></tr> </table> <p>1번 영화 ‘인사이드 아웃’을 재미있게 보았나요? 그러면 그 영화가 우리에게 알려주고 싶은 말은 무엇일까요? 나쁜 감정은 없지만, 감정 때문에 나쁜 행동을 할 수도 있다. 그리고 사랑은 감정을 여기서 가지도 다양하게 느낄 수 있다. 2번 내가 제일 싫어했던 감정은 왜 필요할까요? 나의 생각을 적어주세요! 괴롭힘을 할 때 필요하고 자신의 기분이 속상할 때 OFF 수 있다.</p> | 희망 | 두려움 | 신남 | 사랑 | 질투 | 부끄러움 | 그리움 | 만족 | 너그러움 | 놀람 | 편안함 | 축은함 | 무서움 | 행복 | 실망 | 고마움 | 속상함 | 자신감 | 기쁨 | 서운함 | 포근함 | 외로움 | 즐거움 | 슬픔 | 짜증 | 용기 | 화남 | 미움 | 감동 | 뿌듯함 | <p>우리가 느낄 수 있는 감정의 종류는 아주 많아요!</p> <table border="1"> <tr><td>희망</td><td>두려움</td><td>신남</td><td>사랑</td><td>질투</td><td>부끄러움</td></tr> <tr><td>그리움</td><td>만족</td><td>너그러움</td><td>놀람</td><td>편안함</td><td>축은함</td></tr> <tr><td>무서움</td><td>행복</td><td>실망</td><td>고마움</td><td>속상함</td><td>자신감</td></tr> <tr><td>기쁨</td><td>서운함</td><td>포근함</td><td>외로움</td><td>즐거움</td><td>슬픔</td></tr> <tr><td>짜증</td><td>용기</td><td>화남</td><td>미움</td><td>감동</td><td>뿌듯함</td></tr> </table> <p>1번 영화 ‘인사이드 아웃’을 재미있게 보았나요? 그러면 그 영화가 우리에게 알려주고 싶은 말은 무엇일까요? 사람은 한 감정을 느끼는 게 아니라 많은 감정이 있다는 것 같다. 2번 내가 제일 싫어했던 감정은 왜 필요할까요? 나의 생각을 적어주세요! 무서움이 필요한 이유는 자신감과 용기를 올려주기 위해서다.</p> | 희망 | 두려움 | 신남 | 사랑 | 질투 | 부끄러움 | 그리움 | 만족 | 너그러움 | 놀람 | 편안함 | 축은함 | 무서움 | 행복 | 실망 | 고마움 | 속상함 | 자신감 | 기쁨 | 서운함 | 포근함 | 외로움 | 즐거움 | 슬픔 | 짜증 | 용기 | 화남 | 미움 | 감동 |
| 희망 | 두려움 | 신남 | 사랑 | 질투 | 부끄러움 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 그리움 | 만족 | 너그러움 | 놀람 | 편안함 | 축은함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 무서움 | 행복 | 실망 | 고마움 | 속상함 | 자신감 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 기쁨 | 서운함 | 포근함 | 외로움 | 즐거움 | 슬픔 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 짜증 | 용기 | 화남 | 미움 | 감동 | 뿌듯함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 희망 | 두려움 | 신남 | 사랑 | 질투 | 부끄러움 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 그리움 | 만족 | 너그러움 | 놀람 | 편안함 | 축은함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 무서움 | 행복 | 실망 | 고마움 | 속상함 | 자신감 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 기쁨 | 서운함 | 포근함 | 외로움 | 즐거움 | 슬픔 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 짜증 | 용기 | 화남 | 미움 | 감동 | 뿌듯함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 내용 | <p>3차시에서 학습자는 화가 난 감정이 무조건 나쁜 것이 아니라 화가 나서 하는 행동들이 나쁜 행동일 수 있다는 것을 수업을 통해 구분할 수 있게 되었다.</p> <p>C학생은 자신이 생각하는 슬픔이 필요한 이유에 대해서는 다른 사람의 아픔을 이해하기 위해 슬픔이 필요하다고 답했다. 또 기분이 속상할 때 어떻게 하면 달라지는지 알 수 있기 때문에 점점 더 강해질 수 있다고 말했다. A학생은 자신이 제일 싫어하는 감정은 무서움이었는데, 무서움이 필요한 이유는 무서움을 극복했을 때 더 큰 자신감과 용기를 키울 수 있기 때문이라고 답했다. 또 자신을 위협에서 지키기 위해서는 무서움이란 감정을 느낄 수 있어야만 한다고도 답변했다.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

(3) 4차시 - 나도 화가처럼, 감정을 그려요!

4차시에서는 눈에 보이지 않는 자신의 내면 속 감정을 아동이 직접 시각적으로 표현하는 활동을 진행하였다. 이를 위해서 본연구자는 먼저, 감정을 표현한 여러 미술 작품을 학생들에게 보여주었다. 다양한 작품을 함께 감상하면서 학생들은 자유롭게 본인의 생각과 느낌을 말하고 공유했다.

본 수업에서 감상한 작품으로는 독일의 표현주의 화가인 에드바르트 뭉크(Edvard Munch, 1863~1944)¹⁸⁾, 개성적인 붓 터치로 자신의 감정을 표현한 빈센트 빌런 반 고흐(Vincent Willem van Gogh, 1853~1890)¹⁹⁾, 도시와 군중속의 고독을 표현한 에른스트 루트비히 키르히너(Ernst Ludwig Kirchner, 1880~1938)²⁰⁾, 색면 회화의 대표적인 작가인 마르쿠스 로스코비츠(Marcus Rothkowitz, 1903~1970)²¹⁾의 작품을 보여주었고, 그 외 표현주의 작가에 영향을 받고 활동하는 동시대 추상표현주의 한국 작가인 지젤 박(Gisele Park)²²⁾과 류현욱(1971~)²³⁾의 작품 등도 감상했다. 학생들은 작품 감상을 통해 구상과 추상 중 어떤 방식으로 표현할 때 더 효과적으로 자신의 감정이 잘 드러날 수 있는지 고민할 수 있었다.

이후 연구자는 학생 개개인의 감정을 다채롭게 표현할 수 있도록 다양한 물성의 건식재료를 준비한 뒤, 자신의 표현의도에 따라 학습자가 직접 표현 도구를 선택할 수 있도록 지도했다. 이를 통해 연구자는 아동이 부정적 감정을 회피하기 보다 제대로 직면하여 작품으로 승화함으로써 올바른 자아상을 확립하는데 도움이 되고자했다. 이와 관련한 세부 프로그램 지도안은 다음 <표 20>과 같다.

-
- 18) 에드바르트 뭉크(Edvard Munch)는 노르웨이 출신의 표현주의 화가다. 주로 생과 죽음의 문제 그리고 인간 존재의 근원에 존재하는 고독, 질투, 불안 등을 응시하는 인물을 작품의 주제로 그려 표현했다.
 - 19) 빈센트 빌런 반 고흐(Vincent Willem van Gogh)는 네덜란드 출신의 화가로 흔히 후기인상주의를 대표하는 화가로 알려져 있다. 강렬한 색채와 개성적인 붓 터치가 드러나게 작품을 표현했으며 대표작으로는 <별이 빛나는 밤에>, <해바라기>, <밤의 카페 테라스> 등이 있다.
 - 20) 독일 출신의 표현주의 화가이자 판화가인 그는 날카로운 형태와 차가운 색감을 주로 이용하여 차가운 도시의 풍경이나 냉소적으로 느껴지는 도시인을 표현했다.
 - 21) 마르쿠스 로스코비츠(Marcus Rothkowitz)는 러시아 출신으로 '색면 추상'이라 불리는 미국 추상표현주의의 선구자다. 거대한 캔버스에 스며든 모호한 경계의 색채 덩어리를 통해 인간의 근본적인 감성을 표현했다.
 - 22) 지젤 박은 한국의 서양화가로 홍익대학교 미술대학원 회화 석사과정을 마쳤고 에이치컨템포러리 갤러리에서 <有, 토피아> 전시를 통해 수평적인 선과 부드러운 파스텔 톤의 색채로 추상작을 선보였다.
 - 23) 류현욱은 한국의 서양화가로 영남대학교 대학원 서양화를 전공한 대구출신의 작가다. 신라갤러리에서 'New New Generation'전과 시공갤러리에서 '싸이키 psyche'전을 통해 작가로 데뷔했다. 내면을 바라보고 그 내용을 은유화, 추상화하는 회화작업을 선보인바 있다.

<표 20> ‘나도 화가처럼, 감정을 그려요!’ 수업 지도안

| | | | |
|-------------------|--|---|----------|
| 활동 주제 | ‘나도 화가처럼 감정을 그려요!’ | 차시 | 4 |
| 학습 목표 | <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 작품을 감상하여 느낌을 자유롭게 말할 수 있다. · 다양한 재료를 사용하여 감정을 그림으로 표현할 수 있다. | 진행 단계 | 초기 |
| 학습 자료 | 다양한 예술작품 사진, 예시작품. | 구성 단계 | 자기 탐색 |
| 준비물 | 필기도구, 도화지, 다양한 색채도구 | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | 유의점 | |
| 도입 (15분) | <ul style="list-style-type: none"> · 인사 및 오늘의 학습목표와 활동내용 안내. · 감정과 관련한 다양한 작품 감상 <ul style="list-style-type: none"> - 감정과 연관된 구상작품과 추상작품을 감상한다. - 발문을 통해 화가의 작품들이 어떤 감정을 표현한 것 같은지, 왜 그렇게 표현했는지 유추해본다. | 주의집중 분위기 형성 | |
| 전개 (65분) | <ul style="list-style-type: none"> · 감정을 그림으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 보이지 않는 감정을 어떻게 표현하면 좋을지 생각 한다. - 내가 느꼈던 감정 중에 두 가지 감정을 택해 그림으로 표현해본다. 【생각하기】 <ol style="list-style-type: none"> 1) 내가 잘 알고 잘 표현할 수 있는 감정은 무엇일까? (부정적 감정 중 하나 선택/ 긍정적 감정 중 하나 선택) 2) 나는 구상과 추상 중 무엇이 더 효과적일까? 3) 나는 어떤 재료를 사용하면 더 효과적일까? 3) 나는 어떤 색을 사용하면 더 효과적일까? · 게임과 발표 <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 통해 친구의 작품을 보고 어떤 감정을 표현한 것인지 맞춰본다. - 발표자는 자신이 그린 감정이 무엇이고, 왜 이렇게 표현했는지 설명한다. | <p>학생들이 다양한 재료를 탐색 할 수 있도록 시범을 통해 재료 사용법을 알려준다.</p> <p>발표를 통해 비슷한 감정이어도 전혀 다르게 표현될 수 있다는 것을 확인시켜준다.</p> | |
| 정리 (10분) | <ul style="list-style-type: none"> · 다음 차시 활동 안내 · 주변 정리 및 인사 | 주의 집중 | |

<표 21> ‘나도 화가처럼, 감정을 그려요!’ 수업 결과물

| 결과 | | 내용 |
|---|--|--|
| 긍정적 감정 | 부정적 감정 | |
|  <p>자신감</p> |  <p>짜증</p> | <p>자신감은 온 세상에 나만 있고 내가 세상의 주인공 같을 때 느끼는 모습을 표현했다. 밝게 빛나는 태양아래 자신의 에너지가 뻗어나가는 모습이라 설명했다.</p> <p>자신이 느끼는 짜증을 표현하기 위해 먹물처럼 번지는 검정 붓 펜과 날카로운 질감을 가진 볼펜을 사용했다. 짜증이라는 감정을 가시처럼 돌아난 조형들로 표현했다.</p> |
|  <p>희망</p> |  <p>불안</p> | <p>어려운 상황 속에서 갖게 되는 희망을 부드러운 노란색 파스텔을 사용하여 어둠 속에서 빛을 내는 모습으로 시각화했다.</p> <p>다른 사람의 비난이나 날카로운 말들을 들을 때 고통스러워 머리를 감싼 모습을 표현했다. 상처를 주는 타인의 따가운 시선은 날카로운 빨간 화살로, 불안한 감정이 요동치는 모습을 검정색 선들이 구불거리는 형태로 표현했다.</p> |
|  <p>편안함</p> |  <p>두려움</p> | <p>자신의 촉각적 감각을 표현하는 방식으로 작품을 완성했다. 편안함을 느낄 때의 기분을 폭신한 침대위에 자신이 좋아하는 곰인형과 함께 잠에 들 때 느낌과 비슷하다고 설명했다. 반대로 자신이 무서워하는 색인 빨간색을 배경에 칠해 두려운 상황을 표현했다. 두려움을 느낄 때, 몸이 굳는 것 같은 감각을 좁은 감옥에 갇혀 몸을 움직일 수 없는 것 같다고 말했다.</p> |
| <p>학생들은 다양한 작품을 보고 연구자의 질문에 성실히 답하면서 자신의 느낌과 생각을 적극적으로 표현하였다. 그 후 자신이 표현하고 싶은 감정을 스스로 선택하고 작품을 완성하기 위해 사용할 다양한 재료 또한 직접 선택하였다. 먹이 담긴 붓 펜이나 목탄, 파스텔, 얇은 색연필 등 이전에 사용해본 적 없던 재료를 탐색하는 것에도 호기심을 가지고 참여하였다.</p> | | |

(4) 5차시 - 사각, 사각! 연필로 쓰는 감정일기

5차시에서는 자신의 감정에 관한 일화를 글로 적어나가는 활동을 진행하였다. 해당차시에서 아동은 자기 자신의 감정에 대해 깊게 탐색하는 과정을 밟는다. 이는 이후 구상 단계인 6~7차시에서 활용될 충분한 소스를 마련하여, 아동이 자신의 스토리를 창작하는 활동을 수행함에 있어 보다 원활하게 작업하는데 도움을 준다. 세부 프로그램 지도안은 다음 <표 22>와 같다.

<표 22> ‘사각, 사각! 연필로 쓰는 감정일기’ 수업 지도안

| | | | |
|-------------------|---|--|----------|
| 활동 주제 | ‘사각, 사각! 연필로 쓰는 감정일기’ | 차시 | 5 |
| 학습 목표 | · 나의 경험을 토대로 감정과 관련한 스토리를 쓸 수 있다. | 진행 단계 | 중기 |
| 학습 자료 | 감정카드 ²⁴⁾ , 활동지 | 구성 단계 | 자기 탐색 |
| 준비물 | 필기도구 | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | 유의점 | |
| 도입 (15분) | · 인사 · 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 | 주의집중 분위기 형성 | |
| 전개 (65분) | · 감정 인지하기 - 감정을 표현하는 30가지의 단어 카드 중 내가 알고 있는 감정은 무엇인지 나열해 본다. - 나열한 감정 중 하나를 택해 해당 감정과 관련된 나의 일화를 떠올려 본다. · 개인적 경험을 토대로 스토리 만들기 - 나의 다양한 감정과 관련한 일화를 선택한다. - 일화를 중심으로 자신의 감정변화에 관한 이야기를 일기형식으로 구상하여 작성해 본다. - 내가 쓴 이야기를 통해서 전달하고 싶은 내용은 무엇인지 생각한다. | 지도 중 알게 된 학습자 개인의 사적인 내용을 누설하지 않도록 주의한다. | |
| 정리 (10분) | · 다음 차시 활동 안내 · 주변 정리 및 인사 | | |

<표 23> ‘사각, 사각! 연필로 쓰는 감정일기’ 수업 결과물

| | 대표학생 E | 대표학생 I |
|------|---|---|
| 활동지 | <p style="text-align: center;"><사각, 사각! 연필로 쓰는 나의 감정일기></p> <p>이름 <input type="text"/> 나이 13</p> <p>• 내가 느낀 감정을 솔직하게 글로 표현해보아요 • 그 감정을 느꼈을 때 있었던 일들을 써보아요</p> <p>나 혼자 있을 때 외로움이 가장 많이 느껴질 때가 많다. 진짜 친구들이랑 놀고 싶을 때 핑계가 다지 않는다. 외로움을 느끼면 친구가 별로 없다 친구가 많이 없어서 좋게 하는 방법을 몰라서 외로움이 많 이 없어서 잘 못한다 친구들이랑 지내기가 싫어 친구 친구를 잃은 것 같았다 그래서 숙제에서 혼자 있는데 많이 생각하고 친구들 거리 두는 걸 지켜 보면서 혼자 울어왔다 그래서 수업 할 때 슬픔에 잠겼을 때가 많다 그래서 내가 그 학년에 외로움이 없을까? 그리고 친구랑 잘 못 때 왜 그러냐, 어떻게 할 때 방법을 알려줘?</p> | <p style="text-align: center;"><사각, 사각! 연필로 쓰는 나의 감정일기></p> <p>이름 <input type="text"/> 나이 12살</p> <p>• 내가 느낀 감정을 솔직하게 글로 표현해보아요 • 그 감정을 느꼈을 때 있었던 일들을 써보아요</p> <p>내가 싫어하는 감정엔 슬픔이다 왜냐 하면 예쁜 들면 도대체 어떻게 할 때 돈 받고 받을 때 받아쓰기 할 때 어떤 때 어떤 경기도 단위로 가다가 (2, 2, 2, 2) 친구가 내 말을 당시 할 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때 친구 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때 그 나 전 걸 어떤 때 어떤 때 어떤 때 5학년 때 한 개 시키는 시간 때 내가 뭐 하냐고 말하면 내 말은 무시 해서 어떤 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때 친구 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때 친구 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때 어떤 때</p> |
| 관련내용 | <p>외로움이라는 감정과 관련한 자신의 경험을 적었다. 처음 학교에 입학해 새로운 반 친구들을 사귀어야 했을 때의 어색한 감정과 혼자만 친구가 없는 것 같다는 불안함과 외로움에 관한 글이다.</p> | <p>자신이 힘들었을 적의 여러 일화를 짧게 나열하고, 어떻게 슬픔을 극복했는지 여러 방법을 알려주는 글을 작성했다. 게임에서 질 때, 코로나에 걸려서 밖에 나갈 수 없었을 때, 받아쓰기 시험을 잘못 봤을 때, 친구가 내 말을 무시할 때 등의 일화와 당시 감정을 적었다.</p> |

2) 구상 단계

구상 단계에서는 6차시부터 8차시의 수업이 해당된다. 총 3회에 해당되는 각각의 수업지도안이 먼저 제시되고, 그 이후 6차시에서 8차시의 수업 결과물을 하나의 표로 연결해서 대표학생의 것만을 제시했다.

(1) 6~7차시 - 경험에 상상력을 더해요!

5차시에 작성한 감정일기를 바탕으로 내가 겪은 경험에 나의 상상력을 더하여 이야기를 창작하는 활동을 진행하였다. 1차시에서 창작했던 캐릭터를 주인공으로 가져와, 어울리는 배경과 사건을 구상하고 주인공에게 나의 경험과 감정을 대입하는 방법을 통해 6컷의 이야기를 만들어갔다. 세부 지도안은 다음과 같다.

24) 연구자가 사용한 감정카드는 ‘한국감정연구소 휴나에듀’에서 자체 제작한 제품으로 언어발달, 정서발달, 사회성 발달, 감각발달에 도움이 되어 시중에서 교육용으로 판매된다. 정확한 모델명 ‘휴나에듀 다정다감공감학교 교육용 감정카드’에는 ‘놀람, 서운함, 두려움, 뿌듯함, 부끄러움, 만족, 슬픔, 무서움, 사랑, 외로움, 속상함, 미움, 질투, 실망, 신남, 자신감, 용기, 즐거움, 측은함, 짜증, 화남, 너그러움, 편안함, 희망, 행복, 포근함, 기쁨, 감동, 그리움, 고마움.’의 총 30가지의 감정으로 구성되어있다.

<표 24> ‘경험에 상상력을 더해요!’ - 6차시 수업 지도안

| | | | | | | | | | | | |
|---------------|--|-------------|--------------|------|------------------|------|----------------|----|-----------------|---|--|
| 활동 주제 | ‘경험에 상상력을 더해요!’ | 차시 | 6 | | | | | | | | |
| 학습 목표 | · 나만의 이야기를 창작할 수 있다. | 진행 단계 | 중기 | | | | | | | | |
| 학습 자료 | 예시작품, 활동지 | 구성 단계 | 구상 | | | | | | | | |
| 준비물 | 필기도구 | | | | | | | | | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | 유의점 | | | | | | | | | |
| 6차시 도입 (15분) | <ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 · 이야기의 구성요소 복습하기 -1차시에 배웠던 이야기의 구성요소인 ‘인물, 사건, 배경’을 기억하고 있는지 점검한다. | 주의집중 분위기 형성 | | | | | | | | | |
| 6차시 전개① (65분) | <ul style="list-style-type: none"> · 내가 만든 캐릭터 다시 보기 -1차시에 완성했던 내가 만든 캐릭터를 살펴보며 인물의 특징을 이야기에 녹여본다. · 경험에 상상력 더하기 -5차시에 작성한 감정일기에서 내가 말하고 싶었던 내용을 다시 상기해본다. -5차시에 서술한 내가 겪은 경험에 나만의 상상력을 더해 본다. · 주제와 어울리는 이야기의 대략적인 구조를 짚는다. -활동지에 이야기의 구조에 따라 나의 창작이야기를 6컷으로 구성한다. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>1컷</td> <td>내가 만든 캐릭터 소개</td> </tr> <tr> <td>2-3컷</td> <td>내 일화를 바탕으로 사건 창작</td> </tr> <tr> <td>4-5컷</td> <td>갈등을 해결하는 과정 창작</td> </tr> <tr> <td>6컷</td> <td>주인공의 깨달음과 주제 전달</td> </tr> </table> | 1컷 | 내가 만든 캐릭터 소개 | 2-3컷 | 내 일화를 바탕으로 사건 창작 | 4-5컷 | 갈등을 해결하는 과정 창작 | 6컷 | 주인공의 깨달음과 주제 전달 | <p>글을 자유롭게 쓸 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다.</p> <p>순회지도하여 도움이 필요한 아동을 도와준다.</p> | |
| 1컷 | 내가 만든 캐릭터 소개 | | | | | | | | | | |
| 2-3컷 | 내 일화를 바탕으로 사건 창작 | | | | | | | | | | |
| 4-5컷 | 갈등을 해결하는 과정 창작 | | | | | | | | | | |
| 6컷 | 주인공의 깨달음과 주제 전달 | | | | | | | | | | |
| 정리 (10분) | <ul style="list-style-type: none"> · 다음 차시 활동 안내 · 주변 정리 및 인사 | | | | | | | | | | |

<표 25> ‘경험에 상상력을 더해요!’ - 7차시 수업 지도안

| | | | | | | | | | | | |
|---------------|--|-------------|--------------|------|---------------------------------|------|------------------------------|----|-----------------|---|--|
| 활동 주제 | ‘경험에 상상력을 더해요!’ | 차시 | 7 | | | | | | | | |
| 학습 목표 | · 나만의 이야기를 창작할 수 있다. | 진행 단계 | 중기 | | | | | | | | |
| 학습 자료 | 예시작품, 활동지 | 구성 단계 | 구상 | | | | | | | | |
| 준비물 | 필기도구 | | | | | | | | | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | 유의점 | | | | | | | | | |
| 6차시 도입 (15분) | <ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 · 이야기의 구성요소 복습하기 -1차시에 배웠던 이야기의 구성요소인 ‘인물, 사건, 배경’을 기억하고 있는지 점검한다. | 주의집중 분위기 형성 | | | | | | | | | |
| 7차시 전개② (65분) | <ul style="list-style-type: none"> · 내가 만든 캐릭터 다시 보기 -1차시에 내가 만든 캐릭터에 자신이 겪은 일과 느꼈던 감정을 대입해 재밌는 이야기를 구상해본다. · 지난시간에 이어서 구체적인 이야기 작성하기 -지난시간에 적었던 6개의 활동지 위에 교수자가 개별로 표시한 피드백을 안내한다. -활동지에 이야기의 구조에 따른 주인공의 감정에 초점을 두고 6개의 창작이야기를 완성한다. <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>1컷</td> <td>내가 만든 캐릭터 소개</td> </tr> <tr> <td>2-3컷</td> <td>내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 상상해 글로 적어본다</td> </tr> <tr> <td>4-5컷</td> <td>갈등을 해결하는 주인공의 감정변화를 글로 표현한다.</td> </tr> <tr> <td>6컷</td> <td>주인공의 깨달음과 주제 전달</td> </tr> </table> | 1컷 | 내가 만든 캐릭터 소개 | 2-3컷 | 내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 상상해 글로 적어본다 | 4-5컷 | 갈등을 해결하는 주인공의 감정변화를 글로 표현한다. | 6컷 | 주인공의 깨달음과 주제 전달 | <p>글을 자유롭게 쓸 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다.</p> <p>순회지도하여 도움이 필요한 아동을 도와준다.</p> | |
| 1컷 | 내가 만든 캐릭터 소개 | | | | | | | | | | |
| 2-3컷 | 내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 상상해 글로 적어본다 | | | | | | | | | | |
| 4-5컷 | 갈등을 해결하는 주인공의 감정변화를 글로 표현한다. | | | | | | | | | | |
| 6컷 | 주인공의 깨달음과 주제 전달 | | | | | | | | | | |
| 정리 (10분) | <ul style="list-style-type: none"> · 다음 차시 활동 안내 · 주변 정리 및 인사 | | | | | | | | | | |

(2) 8차시 - 이야기를 그림으로 생각해요!


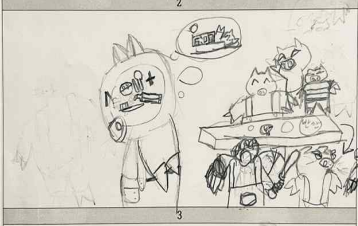

8차시에서는 6~7차시에 작성한 6컷의 스토리에 따라 그림책의 전체장면을 러프 스케치로 구상하는 활동을 진행하였다. 본 차시에서는 이전차시에서 창작한 이야기에 따라서 내면의 감정을 시각적 이미지로 구상하기 위해, 이전의 4차시- ‘나도 화가처럼 감정을 그려요!’에서 표현했던 결과물을 발전시켜 이미지를 구상하였다. 4차시에서는 자신이 느꼈던 감정을 그림으로 표현했다면 이번에는 내가 창작한 캐릭터의 감정에 이입해 주인공의 상황과 감정을 6개의 그림으로 구상하는 것이다. 이와 관련한 세부 프로그램 지도안은 다음 <표 26>과 같다.

<표 26> ‘이야기를 그림으로 생각해요’ 수업 지도안

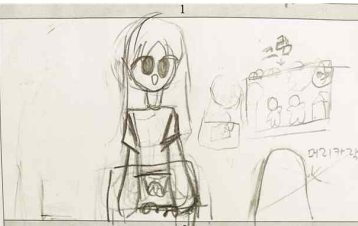
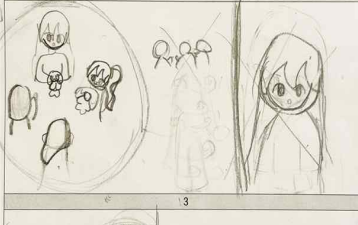

| | | | |
|-------------|---|-------------|----|
| 활동 주제 | ‘이야기를 그림으로 생각해요!’ | 차시 | 8 |
| 학습 목표 | · 창작한 이야기의 내용을 6컷의 그림으로 구상할 수 있다. | 진행 단계 | 중기 |
| 학습 자료 | 8차시 러프스케치 활동지, 표현주의 작가의 작품들 | 구성 단계 | 구상 |
| 준비물 | 필기도구, 6·7차시 활동지, | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | 유의점 | |
| 도입 (15분) | <ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 지난시간에 완성한 이야기가 적힌 6·7차시 활동지와 함께 러프스케치를 위한 새로운 활동지를 나눠준다. · 이전 학습 복습 <ul style="list-style-type: none"> - 4차시에 그렸던 작품들을 다시 살펴보면서 감정을 그림으로 표현했던 감각을 되살려본다. | 주의집중 분위기 형성 | |

| | | | | | | | | | | |
|---------------------|--|--------------|--------------------|------|---------------------------------------|------|---|----|-----------------------|--|
| <p>전개 (65분)</p> | <p>· 전체 글의 흐름에 따른 6컷의 러프스케치 구상하기 -러프 스케치가 무엇인지 간단하게 설명한다. -감정을 그림으로 표현했던 4차시 활동을 생각하면서 이번에는 내가 쓴 이야기의 내용과 이야기 속 인물의 감정을 어떻게 하면 그림으로 표현할 수 있을지 생각해본다.</p> <p>【생각하기】</p> <p>1) 이야기의 내용을 그림으로 어떻게 표현하면 좋을까? 2) 주인공의 보이지 않는 감정을 어떻게 표현할까? (캐릭터의 표정, 자세, 배경표현) 3) 이 장면은 구상과 추상 중 무엇이 더 효과적일까? 4) 이 부분은 어떤 재료를 사용하면 더 효과적일까? 5) 이 부분은 어떤 색을 사용하면 더 효과적일까? 6) 배경엔 무엇을 그릴까? (사건이 일어나는 장소나 시간이 드러나도록 표현, / 또는 인물의 감정이 잘 드러나도록 표현)</p> <p>-생각한 내용을 바탕으로 각 6컷의 이야기에 해당되는 전체 내용을 6컷의 대략적인 그림으로 그려본다.</p> <table border="1" data-bbox="472 1256 1137 1715"> <tr> <td>1컷</td> <td>내가 만든 캐릭터를 소개하는 그림</td> </tr> <tr> <td>2-3컷</td> <td>사건을 설명하거나 내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 표현하는 그림</td> </tr> <tr> <td>4-5컷</td> <td>사건이 해결되는 모습, 혹은 갈등을 해결하는 과정에서 주인공의 감정을 표현하는 그림</td> </tr> <tr> <td>6컷</td> <td>주인공의 깨달음과 주제를 전달하는 그림</td> </tr> </table> | 1컷 | 내가 만든 캐릭터를 소개하는 그림 | 2-3컷 | 사건을 설명하거나 내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 표현하는 그림 | 4-5컷 | 사건이 해결되는 모습, 혹은 갈등을 해결하는 과정에서 주인공의 감정을 표현하는 그림 | 6컷 | 주인공의 깨달음과 주제를 전달하는 그림 | <p>그림을 자유롭게 그릴 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다.</p> <p>순회지도하여 활동하는데 어려움을 겪는 아동에게 필요한 도움을 제공한다.</p> |
| 1컷 | 내가 만든 캐릭터를 소개하는 그림 | | | | | | | | | |
| 2-3컷 | 사건을 설명하거나 내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 표현하는 그림 | | | | | | | | | |
| 4-5컷 | 사건이 해결되는 모습, 혹은 갈등을 해결하는 과정에서 주인공의 감정을 표현하는 그림 | | | | | | | | | |
| 6컷 | 주인공의 깨달음과 주제를 전달하는 그림 | | | | | | | | | |
| <p>정리 (10분)</p> | <p>· 다음 차시 활동 안내 · 주변 정리 및 인사</p> | <p>주의 집중</p> | | | | | | | | |

<표 27> 학생 C의 구상단계(6·7·8 차시) 수업 결과물

| 대표 학생 C의 결과물 | | |
|---|--|---|
| 6-7차시 : 창작이야기 일부 | 8차시 : 러프스케치 일부 | 관련내용 |
| <p>1</p> <p>인물 소개 나는 육꿀이야 난 고기를 좋아하지만 마 이 약상사 그래서 자주 무릎내져</p> |  | <p>이야기는 고기를 좋아하는 ‘육꿀’이라는 이름의 꼬마돼지 주인공이, 형제와 쥐는 갈등을 소재로 만들어졌다.</p> |
| <p>2</p> <p>어느 날 저녁 나는 집에 있었어 난 형이 두명 있어 하지만 =어는 작은 형이 있었어 나는 밥먹고 양치하고 잘 생각이었어</p> |  | <p>‘마음이 아프다’는 통각을 그림으로 전달하기 위해, 비유적으로 같이 마음에 쫓힌 모습을 그렸다. 부정적 감정을 해소하는 과정 또한 매우 섬세하고 솔직하게 표현되었다.</p> |
| <p>3</p> <p>하지만 작은 형은 날 괴롭히기로 좋아했어 작은 형은 내가 밥을 먹은 때 내머리를 손으로 툭툭 쳐대서 나는 차지 말고 만능밥이 고기 잘 인 형은 반으로 내 머리를 칠려고 했어 난이 내 머리에 닿자 나는 크게 소리를 쳤어 그래서 엄마가 나한테 시끄럽다며 나를 혼냈어 나는 칼에 걸린 것 같이 얼얼해서 울음을 터트렸어</p> |  | |

<표 28> 학생 F의 구상단계(6·7·8 차시) 수업 결과물

| 대표 학생 F의 결과물 | | |
|---|---|--|
| 6-7차시 : 창작이야기 일부 | 8차시 : 러프스케치 일부 | 관련내용 |
| <p>1</p> <p>안녕 나는 아라야 나는 휘미가 그림그리기야 그리고 내가 좋아 하는 것은 가족 보편이들이야 그리고 나는 밥을 먹고 친구들과 놀아가는 색은 파랑색이 하늘이 색이야</p> |  | <p>주인공 캐릭터인 ‘아라’가 친한 친구들과 놀고 있어도 가끔 소외감을 느끼는 상황과, 그런 상황을 어떻게 극복하는지에 대한 내용으로 이야기를 만들었다.</p> |
| <p>2</p> <p>내가 친구 한대 친구들이랑 놀고 있으면서 인형놀이를 하고 인형이 크면 놀다 보니까 친구들이 나만 빼고 이야기 라고 놀고있었어.</p> |  | <p>남들과 다른 자신만의 표현을 하는 것에 수줍음이 많은 아동이다. 여러 고민 끝에 러프스케치를 완성할 수 있었다.</p> |
| <p>3</p> <p>그러서 나 혼자있느니가 왜지 내가 두명인간이 돼봐 같아서 그리고 말하고싶어도 왜지 번이기가역상할 것 같아서 그냥 말 할 수 없었어.</p> |  | |

<표 29> 학생 D의 구상단계(6·7·8 차시) 수업 결과물

| 대표 학생 D의 결과물 | | |
|---|----------------|--|
| 6-7차시 : 창작이야기 일부 | 8차시 : 리프스케치 일부 | 관련내용 |
| <p>1</p> <p>안녕! 내 이름 '오카'야! 나는 밖에서 내가 지내던 곳을 돌거나 나뭇가리도 돌아다니며 대는 걸 좋아해! 근데 그게 알까? 나는 감정에 따라 색이 변하 는 난 이제 집에 가야 돼.. 인형.. 인형..</p> | | <p>‘오카’라는 이름을 가진 이 캐릭터는 감정에 따라 몸의 색이 변한다는 특징이 있다. 바이러스에 걸려 밖에 나가지 못하는 상황을 어떻게 이겨내는지에 대한 이야기를 창작했다.</p> <p>주인공이 느끼는 심리적 압박감을 몸 안에 어두운 감정이 실 뭉치처럼 엉켜 있는 모습으로 표현하기도 했다.</p> |
| <p>2</p> <p>~다음 날~</p> <p>나 요즘 놀지 못할 것 같아.. 왜냐하면 지금 유감하는 바이러스에 걸려버렸거든.. 나 너무 무용해.. 이 세상에 혼자인 것 같아.. 하늘색으로 변해버렸어.. 너무 슬퍼..</p> | | |
| <p>3</p> <p>난 현안을 받아들이기 힘들어.. 이런 내가 싫어.. 영양도 부족한 것 같아.. 난 그냥 잠이나 잘래..</p> | | |

<표 30> 학생 H의 구상단계(6·7·8 차시) 수업 결과물

| 대표 학생 H의 결과물 | | |
|--|----------------|---|
| 6-7차시 : 창작이야기 일부 | 8차시 : 리프스케치 일부 | 관련내용 |
| <p>1</p> <p>한명네이름은 팽돌이야! 나는 좋아하는 음식은 사과랑생선이야! 근데우리집에서는나만사과를 좋아 하 다른사람이 왜진짜맛만 사과를 좋아 하지 않는 건지 궁금해했어! 근데 사과 껍질에서 단일문 말해줄게!</p> | | <p>말을 잘하고 싶은데 눈물부터 나서 곤란했던 자신의 경험에 상상력을 더해 이야기를 창작했다. ‘팽돌이’라는 팽귄 캐릭터에 맞게, ‘남극 팽귄 학교’를 배경으로 이야기가 진행된다.</p> <p>점점 고개를 들고 자신의 입장을 설명하는데 성공하는 캐릭터의 모습을 그림으로 표현했다.</p> |
| <p>2</p> <p>내주채우신간이피아가가 갑자기 생겼어! 생선만 먹으면 그게이대기에서생각하려고 개인적감정인건봐보고영양 타고놀면서 조금씩되고 흡수해서먹었는데 덕분에 진장고마움 이후 건강속상했다.</p> | | |
| <p>3</p> <p>그래서체류선 책임이맡고 나서 다음에 대해 말해 줄래하는데 체류선이대문에 못 들어오게 해서선사나하 태깅하고 해는데 자신이인고내췌생선이오선생님 가운뎃을 점자선이업었다.</p> | | |

3) 제작 단계

제작 단계에서는 9차시에서 15차시의 총 7회의 수업이 진행된다. 9차시부터 14차시는 같은 내용의 활동이 반복되기 때문에 각 6개의 지도안이 아닌 통일된 하나의 수업지도안만 제시한다. 그 후 9차시에서 14차시의 수업결과물에 해당하는 학생들의 그림책 작품을 개별적으로 제시하였다. 15차시는 다시 ‘수업지도안- 수업결과물’인 병렬적 형식으로 제시했다. 15차시의 수업결과물은 조별활동으로 진행되었기 때문에 학생의 개별결과물은 제시되지 않았다.

(1) 9~14차시 - 감정과 생각을 그림으로 표현해요

9차시부터에서 14차시까지 총 6회에 해당하는 본 수업은 앞에서 계획한 리프스케치에 따라 1회에 한 장면씩, 모두 6장의 장면을 그려나가는 활동이다. 연구자는 각각의 장면을 그릴 때, 학습자 스스로가 본인이 구상한 리프스케치에 따라 자신의 표현의도에 어울리는 재료와 표현방식을 선택하여 작품을 제작할 수 있도록 다양한 재료를 준비했다. 이와 관련한 지도안은 다음 <표 31>과 같다.

<표 31> ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 지도안

| | | | |
|-------------|--|-------|-------------|
| 활동 주제 | ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ | 차시 | 9~14 |
| 학습 목표 | · 다양한 방법과 재료를 선택하여 나의 감정과 생각을 그림으로 표현할 수 있다. | 진행 단계 | 후기 |
| 학습 자료 | 7차시의 활동지, 8차시 리프스케치 활동지, 다양한 작품사진 | 구성 단계 | 제작 |
| 준비물 | 필기도구, 도화지, 다양한 색채도구 | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | | 유의점 |
| 도입 (15분) | <ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 - 자신이 완성한 이야기가 적힌 7차시 활동지와 8차시의 리프스케치 활동지를 나눠준다. | | 주의집중 분위기 형성 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|---|--|-----|----|--------------------|------|----|---------------------------------------|------|----|------|----|--|------|----|------|
| 전개 (65분) | <ul style="list-style-type: none"> • 전체 글의 흐름에 따른 6컷의 러프스케치 살펴보기 -8차시에 계획한 러프스케치를 바탕으로 오늘 그릴 장면을 생각해 본다. | <p>자신의 의도대로 그림을 자유롭게 표현할 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다.</p> <p>다양한 재료를 탐색하고 선택할 수 있도록 여러 재료를 준비해 둔다.</p> | | | | | | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <tr> <td>9차시</td> <td>1컷</td> <td>내가 만든 캐릭터를 소개하는 그림</td> </tr> <tr> <td>10차시</td> <td>2컷</td> <td rowspan="2">사건을 설명하거나 내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 표현하는 그림</td> </tr> <tr> <td>11차시</td> <td>3컷</td> </tr> <tr> <td>12차시</td> <td>4컷</td> <td rowspan="2">사건이 해결되는 모습, 혹은 갈등을 해결하는 과정에서 주인공의 감정을 표현하는 그림</td> </tr> <tr> <td>13차시</td> <td>5컷</td> </tr> <tr> <td>14차시</td> <td>6컷</td> <td>주인공의 깨달음과 주제를 전달하는 그림</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 감정과 스토리에 어울리는 재료와 표현 방식 탐색 -재료를 사용하는 방법 또한 짧은 시범을 통해 설명한다. -준비한 재료: 다양한 색과 굵기의 색연필과 볼펜 파스텔, 크레파스, 4B연필, 2B연필, 목탄, 붓펜, 사인펜, 매직, 수채화색연필, 등 -4차시에 감상했던 화가의 작품들을 다시 살펴보면서 감정을 그림으로 표현할 수 있는 다양한 방식을 생각한다. • 감정과 스토리에 어울리는 그림 그리기 -내가 표현할 장면에서 주인공이 느끼는 감정의 특징과 전달해야 할 이야기의 중요한 부분을 생각해 본다. -오늘 내가 표현할 장면에 해당하는 감정이나 스토리에 어울리는 표현 방식과 재료를 고려하여 밑그림을 그린다. -밑그림 위에 다양한 재료와 어울리는 색상을 선택하여 채색한다. | | 9차시 | 1컷 | 내가 만든 캐릭터를 소개하는 그림 | 10차시 | 2컷 | 사건을 설명하거나 내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 표현하는 그림 | 11차시 | 3컷 | 12차시 | 4컷 | 사건이 해결되는 모습, 혹은 갈등을 해결하는 과정에서 주인공의 감정을 표현하는 그림 | 13차시 | 5컷 | 14차시 |
| 9차시 | 1컷 | 내가 만든 캐릭터를 소개하는 그림 | | | | | | | | | | | | | | |
| 10차시 | 2컷 | 사건을 설명하거나 내 감정을 바탕으로 주인공의 감정을 표현하는 그림 | | | | | | | | | | | | | | |
| 11차시 | 3컷 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12차시 | 4컷 | 사건이 해결되는 모습, 혹은 갈등을 해결하는 과정에서 주인공의 감정을 표현하는 그림 | | | | | | | | | | | | | | |
| 13차시 | 5컷 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14차시 | 6컷 | 주인공의 깨달음과 주제를 전달하는 그림 | | | | | | | | | | | | | | |
| 정리 (10분) | <ul style="list-style-type: none"> • 다음 차시 활동 안내 • 주변 정리 및 인사 | | | | | | | | | | | | | | | |

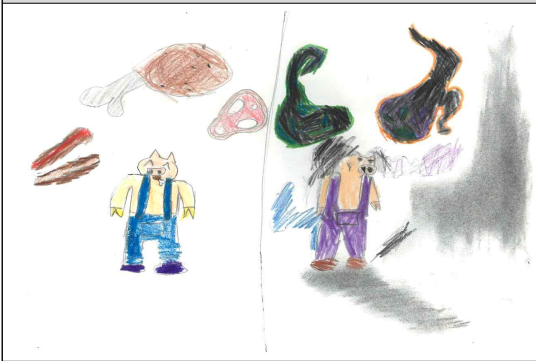


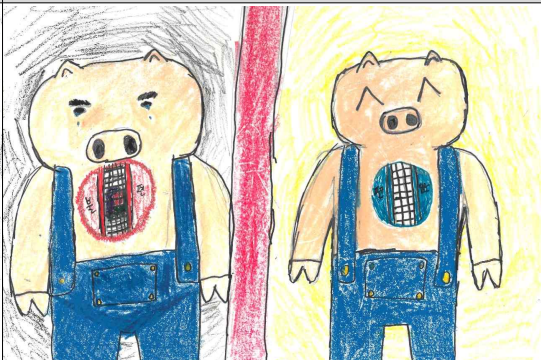

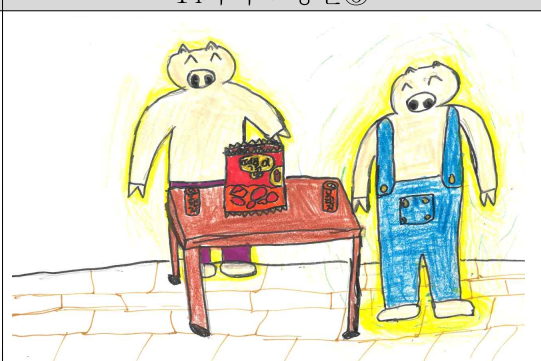
<표 32> 학생A의 '감정과 생각을 그림으로 표현해요' 수업 결과물

| 학생 A의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|--|--|--|------|
| 작품 소개 | 주인공 '롤린이'는 춤추는 것을 좋아하고 분홍색을 좋아하며 곱슬머리를 가진 자신을 투영하여 만든 캐릭터이다. 아들은 사고 싶은 장난감을 얻기 위해 마트에서 엄마에게 울며 떼를 썼던 일화를 가지고 당시 느꼈던 자신의 감정을 바탕으로 상상력을 더해 자신만의 스토리를 만들었다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시 : 장면② | |
|  | |  | |
| 11차시 : 장면③ | | 12차시 : 장면④ | |
|  | |  | |
| 13차시 : 장면⑤ | | 14차시 : 장면⑥ | |
|  | |  | |
| <p>장난감을 사달라고 엄마에게 조를 때 장면③에서 인물들의 진이 빠진 모습을 색이 빠진 것으로 표현한 점이 인상적이다. 매주 자신이 이번에 어떤 장면을 그림으로 그려야 하는지를 스스로 잘 알고 있었으며 자신이 쓴 이야기의 상황을 어떻게 표현하면 좋을지에 대한 뚜렷한 자기의사를 가지고 있었다.</p> | | | |

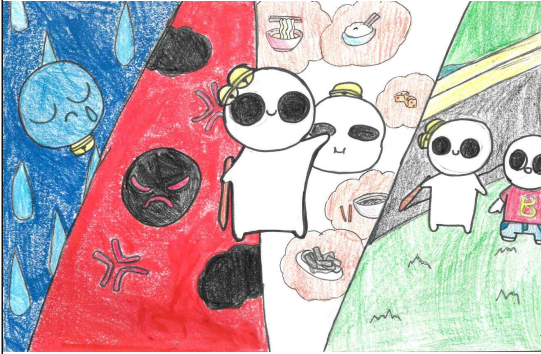

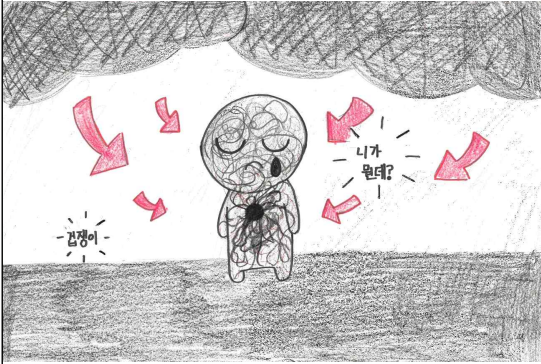
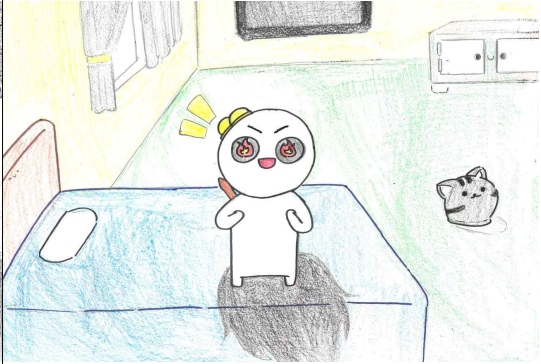
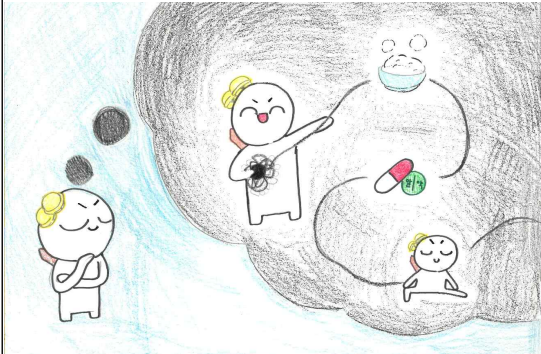

<표 33> 학생B의 '감정과 생각을 그림으로 표현해요' 수업 결과물

| 학생 B의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|--|--|--|------|
| 작품 소개 | 주인공 '태망문'은 망고를 좋아하고 태권도를 잘하고 싶은 자신을 반영하여 만든 문어 캐릭터이다. 만들고 싶었던 조개 성을 만들지 못하게 되어 화가 난 문어 캐릭터를 통해 화가 날 때 화를 해소하는 올바른 방향을 찾아가는 방법을 전하고 있다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시 : 장면② | |
|  | |  | |
| 11차시 : 장면③ | | 12차시 : 장면④ | |
|  | |  | |
| 13차시 : 장면⑤ | | 14차시 : 장면⑥ | |
|  | |  | |
| <p>타인과 말로 의사소통하는 것에는 어려움을 겪고 위축되어있는 것과 달리 자신이 좋아하는 문어를 통해 그려낸 이야기에는 유희와 재치가 가득했다. 장면④에서는 혼란스러운 주인공의 감정을 홍수가 난 것 같다고 표현했고, 장면⑤에서는 계속 화만 내면 구워진 문어꼬치가 될 거라는 그림에서 아동의 놀라운 표현력을 알 수 있었다.</p> | | | |

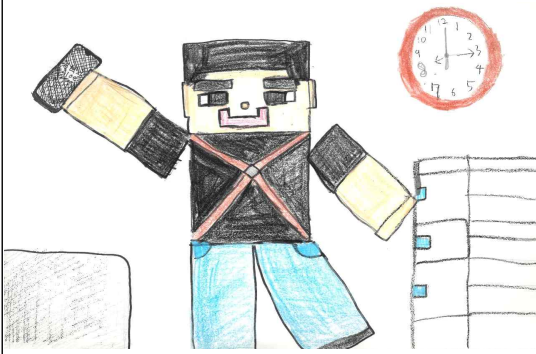





<표 34> 학생C의 '감정과 생각을 그림으로 표현해요' 수업 결과물

| 학생 C의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|--|---|--|------|
| 작품 소개 | 주인공 '육꿀이'는 고기를 좋아하는 자신의 모습을 반영하여, 동화책 『아기돼지 삼형제』 속 영리한 막내 돼지에서 영감을 받아 만들어졌다. 아들은 형제와 다툼 후 서운함과 억울함을 느꼈던 경험을 소재로 하여 자신만의 상상력을 더해 다음과 같은 그림책을 만들었다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시 : 장면② | |
|  | |  | |
| 11차시 : 장면③ | | 12차시 : 장면④ | |
|  | |  | |
| 13차시 : 장면⑤ | | 14차시 : 장면⑥ | |
|  | |  | |
| <p>장면①과②에서 목탄이라는 생소한 재료를 활용하여 주인공의 우울한 감정을 잘 표현했다. 장면④에서는 마음속에 그물을 그려 넣어 감정을 참아야 할 때는 그물 속에 찌꺼기가 걸려 불편하다고 했고, 반대로 시원하게 울고 나면 그물 속 감정이 비워져 속이 편안하다고 표현했다. 내면을 시각화하는데 있어 매우 창의적인 발상이 돋보인다.</p> | | | |

<표 35> 학생D의 '감정과 생각을 그림으로 표현해요' 수업 결과물

| 학생 D의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|--|---|--|------|
| 작품 소개 | 코로나 팬데믹을 겪을 때 아동이 느꼈던 두려움과 그 극복과정을 이야기의 소재로 활용하였다. 코로나 바이러스에 걸려서 힘들었던 경험에 자신의 상상력을 더해 '오카'라는 캐릭터를 창작하고 경험에 비롯된 내면의 감정을 그림으로 풀어냈다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시 : 장면② | |
|  | |  | |
| 11차시 : 장면③ | | 12차시 : 장면④ | |
|  | |  | |
| 13차시 : 장면⑤ | | 14차시 : 장면⑥ | |
|  | |  | |
| <p>공간을 입체적으로 구성하는 능력과 스토리를 그림으로 풀어내는 미술적 표현 능력이 뛰어났다. 자기탐색 단계에서 희망과 불안이라는 감정을 그림으로 표현했던 활동을 발전시켜서, 주인공이 느끼는 불안과 우울을 장면③처럼 마음에 검은 실이 엉켜있는 것으로, 희망이란 감정은 장면⑤처럼 엉켜있던 실을 술술 풀어내는 모습으로 그렸다.</p> | | | |

<표 36> 학생E의 '감정과 생각을 그림으로 표현해요' 수업 결과물

| 학생 E의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|--|---|--|------|
| 작품 소개 | 주인공 '아너이'는 레고 블록으로 이루어진 장난감 캐릭터다. 아동은 처음으로 친한 친구와 크게 싸우고 난 뒤 어떻게 화해하는지에 대한 과정과, 당시에 본인이 느꼈던 감정을 바탕으로 자신이 창작한 캐릭터의 감정을 생각해 그림책으로 표현했다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시 : 장면② | |
|  | |  | |
| 11차시 : 장면③ | | 12차시 : 장면④ | |
|  | |  | |
| 13차시 : 장면⑤ | | 14차시 : 장면⑥ | |
|  | |  | |
| <p>장난감이 나처럼 학교에 간다면 어떤 일들이 생길지를 상상해 작품을 만들었다. 평소 좋아하는 레고 블록장난감의 특징을 잘 관찰하여, 각진 형태와 몸통과 분리되는 팔과 다리와 같은 특성을 잘 살려 표현했다. 장면⑥처럼 네모얼굴과 세모얼굴을 가진 여러 장난감 캐릭터가 등장해 해당 아동이 가진 유쾌한 요소들이 작품에 잘 표현되어있다.</p> | | | |

<표 37> 학생F의 '감정과 생각을 그림으로 표현해요' 수업 결과물

| 학생 F의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|--|---|--|------|
| 작품 소개 | 새로운 환경 속에서 친구를 사귈 때 겪는 감정적 어려움을 이야기의 소재로 가져왔다. 아동이 친구들 사이에서 느꼈던 소외감이란 감정과 친구들 간의 오해를 극복해가는 과정이 그림 속에 솔직하게 표현되어있다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시~11차시 : 장면② | |
|  | |  | |
| 11차시~12차시 : 장면③ | | 13차시 : 장면④ | |
|  | |  | |
| 14차시 : 장면⑤ | | 장면⑥ | |
|  | |  | |
| <p>자주 수정을 반복하다보니 시간이 부족해 장면을 5개로 줄였다. 장면②에서 소외감을 느끼는 주인공을 마치 혼자만 투명인간이 된 것처럼 흐릿하게 색칠했다. 장면⑤는 주인공이 친구와 오해를 풀 뒤 용기를 얻게 된 모습을 반짝이는 보석이 마음속에 가득 찬 것으로 그렸다. 주인공의 성장과정과 그 내면의 감정이 진솔하게 잘 표현 되었다.</p> | | | |

<표 38> 학생G의 '감정과 생각을 그림으로 표현해요' 수업 결과물

| 학생 G의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|--|---|------------|------|
| 작품 소개 | 천사학교를 다니는 어린천사 '정은'이라는 주인공이 현장체험학습으로 인간 세상에 있는 '레고 랜드'를 방문하게 되면서 겪는 일을 이야기로 만들었다. 기대했던 만큼 일이 풀리지 않았을 때에도 포기하지 않고 주변인들의 도움을 받아 문제를 해결하는 과정이 이야기에 담겨있다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시 : 장면② | |
| | | | |
| 11차시 : 장면③ | | 12차시 : 장면④ | |
| | | | |
| 13차시 : 장면⑤ | | 14차시 : 장면⑥ | |
| | | | |
| <p>평소 만화 속 판타지 세계관을 동경해 만화적 그림 표현을 하는데 자신감이 있는 아동이다. 작품을 제작하는 단계에서 매우 활기찬 태도로 수업에 임하여, 레고 랜드에 가서 느꼈던 본인의 여러 감정들을 직접 만든 창작 캐릭터에 잘 대입했다. 또한 창작한 세계관에 어울리도록 이야기를 각색했다는 점에서 해당아동의 창의력이 엿보였다.</p> | | | |

<표 39> 학생H의 ‘감정과 생각을 그림으로 표현해요’ 수업 결과물

| 학생 H의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|---|---|--|------|
| 작품 소개 | 주인공 ‘펭돌이’는 피아노를 연주하는 것과 사과를 먹는 것을 좋아하는 펭귄 캐릭터다. 감정이 격해지면 눈물부터 나서 자신의 생각을 다른 사람에게 말하는 것이 어려웠던 본인의 경험을 바탕으로 상상력을 더하여 상황을 극복해가는 주인공의 성장과정을 그림책으로 제작했다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시 : 장면② | |
|  | |  | |
| 11차시 : 장면③ | | 12차시 : 장면④ | |
|  | |  | |
| 13차시 : 장면⑤ | | 14차시 : 장면⑥ | |
|  | |  | |
| <p>‘펭돌이’라는 펭귄 캐릭터에 어울리도록 배경을 남극펭귄 학교로 하여 이야기를 짜임새 있게 구성했다. 처음에는 힘든 상황 중에 ‘펭돌이’의 고개가 숙여 있지만 점점 고개를 들고 자신의 입장을 설명하는 모습을 그려 넣어 주인공의 성장하는 과정과 그 속에서 변화하는 주인공의 감정을 날씨에 비유하여 그림으로 표현했다.</p> | | | |

<표 40> 학생I의 '감정과 생각을 그림으로 표현해요' 수업 결과물

| 학생 I의 수업 결과물 | | 차시 | 9~14 |
|--|---|--|------|
| 작품 소개 | 주인공 '초롱이'는 가족을 사랑하고 사교적인 자신의 성격을 투영한 버섯 캐릭터이다. 아동은 다양한 상황 속에서 경험했던 불편한 감정들을 초롱이라는 캐릭터를 통해 묘사한다. 어려움을 극복할 수 있었던 자신만의 방법을 소개하고자 여러 단편적인 일화를 모아서 그 내용을 그림책으로 표현했다. | | |
| 9차시 : 장면① | | 10차시 : 장면② | |
|  | |  | |
| 11차시 : 장면③ | | 12차시 : 장면④ | |
|  | |  | |
| 13차시 : 장면⑤ | | 14차시 : 장면⑥ | |
|  | |  | |
| <p>자신이 겪은 일들 중 힘들었던 여러 일화를 단편적으로 모아서 각 상황을 극복한 자신만의 방법을 소개하는 형식으로 이야기를 제작했다. 다양한 상황을 그림으로 표현하는 과정이 오히려 지루하지 않아 해당학생에게 더 잘 맞았고, 아동도 남들과 다른 방식으로 자신의 이야기를 그린다는 것에 큰 자부심을 가지고 수업에 참여했다.</p> | | | |

(2) 15차시 - 그림책을 완성해요

15차시에서는 각자 자신의 작품을 보완하여 다듬은 후에 책의 표지를 디자인하여 제작하는 활동을 진행하였다. 이번에는 2개의 조를 구성하여 서로 협력해 책의 앞표지와 뒤표지를 제작했다. 해당 차시에서는 무엇보다 협력이 중요함으로 공평하게 모두의 캐릭터가 등장할 수 있는 표지를 제작하는 방향으로 수업을 이끌어나갔다. 이와 관련한 세부 프로그램 지도안은 다음 <표 41>과 같다.

<표 41> ‘그림책을 완성해요’ 수업 지도안

| | | | |
|-------------|--|-------------------------------------|----|
| 활동 주제 | ‘그림책을 완성해요!’ | 차시 | 15 |
| 학습 목표 | <ul style="list-style-type: none"> · 보완 과정을 통해 각자 그림책을 완성할 수 있다. · 동료와의 원활한 소통을 통해 책 표지를 제작할 수 있다. | 진행 단계 | 후기 |
| 학습 자료 | 다양한 그림책의 표지이미지. | 구성 단계 | 제작 |
| 준비물 | 필기도구, 도화지, 다양한 색채도구, 가위, 풀 | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | 유의점 | |
| 도입 (15분) | <ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 | 주의집중 분위기 형성 | |
| 전개 (65분) | <ul style="list-style-type: none"> · 작품 보완하기 <ul style="list-style-type: none"> -각자 자신의 6컷의 그림 중 보완할 부분을 찾는다. -색칠을 보다 꼼꼼히 하는 등 그림의 완성도를 높여 마무리한다. · 책 표지제작하기 <ul style="list-style-type: none"> -2개의 조로 나뉘 각각 앞표지와 뒤표지 제작을 맡는다. -책 제목에 어울리는 책표지를 조별로 구상한다. -각자의 주인공 캐릭터를 그리고 오린다. -오린 캐릭터를 새 도화지에 어울리도록 배치하고 붙인다. -표지의 배경을 꾸미고 채색하여 책 표지를 완성한다. | 조원의 다양한 의견이 반영될 수 있도록 올바른 태도를 지도한다. | |
| 정리 (10분) | <ul style="list-style-type: none"> · 다음 차시 활동 안내 · 주변 정리 및 인사 | | |

<표 42> ‘그림책을 완성해요’ 수업 결과물

| | 결과 | 내용 |
|-----------------------|--|---|
| A 조 앞 표 지 |  | <p>각 이야기의 주인공이 함께 있을 수 있는 장소인 해변을 배경으로 선택해 화면을 구성했다. 천사캐릭터는 하늘에, 문어캐릭터는 바다에, 낙서하는 것을 좋아하는 캐릭터와 장난을 좋아하는 장난감 캐릭터는 모래 위에서 놀고 있는 모습으로 조화롭게 표현했다.</p> |
| B 조 뒤 표 지 |  | <p>이야기 속에 등장하는 주인공들이 둥근 원을 그려 함께 모여 있는 모습을 구성했다. 둥글게 모여 앉아있는 캐릭터들이 서로의 이야기를 경청하고 대화를 나누면서 내면의 감정을 공유하고 응원하는 모습을 표현했다고 한다.</p> |

4) 공유 단계

마지막 단계인 공유 단계에서는 각각 ‘수업지도안- 수업결과물’의 방식으로 전개된다. 다만 16차시는 완성된 작품을 사람들 앞에서 발표하는 수업으로 진행되었기 때문에 따로 수업 결과물은 제시하지 않았다. 17차시는 수업을 마무리하면서 서로의 소감을 공유하는 시간이었다. 결과물로는 학생들이 완성한 이야기가 제본된 실제 그림책의 일부 장면을 첨부했다.

(1) 16차시 -그림책을 낭독해요

16차시에서는 자신이 만든 창작 그림책을 사람들 앞에서 발표하고 감상하는 활동을 진행하였다. 15차시까지의 오랜 시간을 들여 만든 자신의 작품을 공개하는 것이기에 학생들의 자긍심과 성취감을 느낄 수 있는 매우 중요한 시간이다. 해당차시에서 본 연구자는 모두가 빠짐없이 자신의 작품을 발표하고 함께 감상

하는 시간을 마련하였다. 이를 통해 연구자는 아동이 서로의 세계를 이해하고 존중하는 태도로 함께 공감하면서 이후 자신의 자아를 확립하는 과정에, 보다 긍정적인 부분을 확보할 수 있도록 하고자 하였다. 이와 관련한 세부 프로그램 지도안은 다음 <표 43>과 같다.

<표 43> ‘그림책을 낭독해요’ 수업 지도안

| | | | |
|-------------|---|-------|--|
| 활동 주제 | ‘그림책을 낭독해요!’ | 차시 | 16 |
| 학습 목표 | <ul style="list-style-type: none"> · 완성된 나의 작품을 설명할 수 있다. · 친구의 작품을 감상하고 생각을 자유롭게 말할 수 있다. | 진행 단계 | 말기 |
| 학습 자료 | 완성된 그림책 PPT, | 구성 단계 | 공유 |
| 준비물 | | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | | 유의점 |
| 도입 (15분) | <ul style="list-style-type: none"> · 인사 · 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 | | 주의집중 분위기 형성 |
| 전개 (65분) | <ul style="list-style-type: none"> · 작품을 발표하고 감상하는 올바른 태도알기 <ul style="list-style-type: none"> - 작품을 발표할 때의 적절한 목소리 크기와 분명한 발음, 올바른 자세에 대한 설명을 듣고 발표를 준비한다. - 친구의 작품을 들을 때, 경청하는 자세와 수용하는 마음가짐에 대한 설명을 듣고 바른 청자의 태도를 준비한다. · 완성된 그림책 발표와 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 제비뽑기 혹은 ‘가위 바위 보’로 발표 순서를 정한다. - 순서대로 창작동화를 낭독하여 자신의 작품을 소개한다. - 친구의 작품을 감상하고 서로의 느낀 점을 공유한다. - 서로 인상 깊었던 작품에 관해 이야기를 나누며 잘한 점에 대해 칭찬한다. | | <p>학생이 편안한 분위기에 서 작품을 발표할 수 있는 분위기를 만든다.</p> <p>서로 긍정적인 피드백이 이뤄질 수 있도록 지도한다.</p> |
| 정리 (10분) | <ul style="list-style-type: none"> · 다음 차시 활동 안내 · 주변 정리 및 인사 | | |

(2) 17차시 -우리의 성장을 확인해요

본 연구자는 학생들의 그림을 모아 스냅스(snaps)²⁵라는 사이트를 이용해 편집과정을 거쳐 제본을 맡겼다. 이후 17차시에서는 제본되어 완성된 제작물인 창작 그림책을 학생들에게 나눠주었다. 본 차시는 학생들이 제본되어 나온 자신의 창작 그림책을 직접 보고 만지면서 지난과정의 결실을 느낄 수 있는 매우 뜻 깊은 시간이었다. 이와 관련한 세부 프로그램 지도안은 다음 <표 44>와 같다.

<표 44> ‘우리의 성장을 확인해요.’ 수업 지도안

| | | | |
|-------------|--|-------|---------------------------------|
| 활동 주제 | ‘우리의 성장을 확인해요’ | 차시 | 17 |
| 학습 목표 | · 프로그램을 통해 변화된 나의 모습을 발견할 수 있다. | 진행 단계 | 말기 |
| 학습 자료 | 활동지, 제본되어 완성된 창작 그림책 | 구성 단계 | 공유 |
| 준비물 | 필기도구 | | |
| 학습 단계 (90분) | 활동내용 | | 유의점 |
| 도입 (15분) | · 인사 · 오늘의 학습목표 및 활동내용 안내 | | |
| 전개 (60분) | · 제본되어 나온 실제 그림책을 살펴본다. -제본되어 완성된 그림책을 순서대로 받는다. -제본된 그림책의 내부와 외부를 확인하며 감상한다. · 수업을 마무리하면서 소감을 공유한다. -활동지를 받고 질문에 대한 답을 생각한다. 【활동지 질문내용】 1)수업을 하면서 가장 좋았던 점은 무엇인가요? 2)수업을 하면서 힘들었거나 아쉬웠던 점은 무엇인가요? 3)수업을 하면서 나에게 생긴 좋은 변화는 무엇인가요? | | 진솔한 소감을 작성할 수 있는 충분한 분위기를 형성한다. |
| 정리 (15분) | · 주변 정리 및 마지막 인사 | | |

25) 스냅스(snaps)는 소비자에게 쉽게 편집할 수 있는 AI기술을 제공하여 상품을 직접 디자인할 수 있도록 한 플랫폼이다. 본 연구자는 학생들의 작품을 그림책으로 제본하기위한 편집과정으로 해당 사이트를 이용했다. 사이트의 주소는 <https://www.snaps.com/> 이다.

<표 45> '우리의 성장을 확인해요.' 수업 결과물

| | | 제본된 그림책 결과 | | |
|----|--|---|--|------|
| | | 뒤표지 | 앞표지 | |
| 표지 | |  <p>이 책은 2022.12 지역아동센터 학생들의 창작 작품입니다.</p> |  <p>뽀뽀 뽀뽀, 감정일기 글 / 그림 : 지역아동센터 아이들</p> | |
| | 외부 | 앞면 |  | 뒷면 |
| 내부 | | p.44 | <p>물루랄라~! 내 이름은 '물린이'야. 나는 피자와 춤추는 걸 좋아해. 난 하루에 춤을 한 번도 안 춘 적이 없어. 그러니까 아마도 물린 춤은 내가 제일 잘 출걸! 왜 그렇게 춤을 자주 추냐고? 물린 춤을 추면 스트레스가 풀리고 기분이 좋거든!</p>  <p>08. 여덟번째 이야기</p> | p.45 |
| | <p>제본되어 완성된 창작그림책은 총 55페이지로 구성되었으며 한권의 책에 9명의 학생들이 창작한 9가지의 이야기가 각 6쪽씩 담겨있다. 책을 받기 직전에 학생들은 모두 기대에 부풀어있었으며 각자 책 한권씩을 받은 후에는 자신이 만든 이야기가 실제 책으로 나왔다는 사실을 실감하느라 흥분해있었다. 자신이 만들었기에 이미 다 알고 있는 내용이지만 소중하게 한 장씩 넘겨가면서 천천히 책을 읽어가는 학생들의 모습에서는 수업을 통해 이룬 결실에 대한 만족감과 뿌듯한 감정을 확인할 수 있었다.</p> | | | |

IV. 그림책 창작 미술 프로그램의 결과 분석

1. 프로그램의 효과

본 절에서는 프로그램의 결과를 분석하고자 수업진행 중 이루어졌던 학생들의 그림과 활동지, 수업 후 소감문을 바탕으로 전반적인 수업의 효과와 만족도를 파악하였고 수업 중 이루어진 학생의 면담내용과 연구자의 관찰내용을 토대로 다음과 같이 프로그램의 효과를 정리하였다. 그 효과는 다음과 같이 7개의 항목으로 그 내용을 정리할 수 있다.

첫째, 자기의사 표현에 학습자의 자신감이 향상되었으며 그 내용에도 명확성이 높아졌다. 자신의 이야기를 창작하기 위하여 학습자의 자기탐색은 매우 필연적인 학습 단계였다. 처음에 학생들은 자신이 좋아하는 것이 무엇인지에 대한 단순한 질문에도 답변하는 것을 어려워했다. 학생들은 자기탐색과 가장 관련 깊은 ‘1차시-나만의 캐릭터 디자인하기’에 해당 하는 수업을 통해 자신이 무엇을 좋아하고 무엇을 잘하는지에 대한 고민을 할 수 있었다. 이후 ‘4차시- 나도 화가처럼 감정을 그려요!’에서는 자기의사를 표현하는데 소극적이고 수동적인 모습에서 벗어나 연구자의 질문에도 적극적인 태도로 자신의 생각을 표현할 수 있었고, 그 내용에서도 모호했던 이전과 달리 구체적인 답변으로 자신의 의견을 전달할 수 있었다.

둘째, 감정에 대한 올바른 이해를 바탕으로 작품 활동을 통한 부정적 감정이 해소되었다. 2차시와 3차시에서 다양한 감정을 소재로 다룬 영화 애니메이션 <인사이드 아웃>을 감상하고 이야기를 나누는 활동을 통해 학생들은 감정을 선과 악으로 나눌 수 없으며 부정적인 감정도 우리에게 반드시 필요하다는 것을 이해할 수 있었다. 또한 ‘4차시-나도 화가처럼 감정을 그려요!’에서 감정을 그림으로 표현한 다양한 화가들의 작품을 감상하고 이를 토대로 아동은 자신이 과거에 경험했던 부정적인 감정을 그림으로 표현하는 활동을 통해 좋은 방향으로 감정을 해소할 수 있었다. 이와 관련하여 한 학생은 사후 설문조사에서 ‘수업을 하

면서 가장 좋았던 점은 무엇인가요?’에 대한 연구자의 질문에 ‘그림책으로 이야기를 만들면서 안 좋았던 기억과 감정을 재미있는 이야기로 바꿔서 그림으로 그리다보니 그 때 감정이 별거 아닌 것처럼 느껴지고 마음이 가벼워져서 좋았다.’라고 답변한 내용에서도 그 효과를 확인할 수 있다.

셋째, 자신과 자신의 감정에 대한 올바른 수용과 함께 긍정적 자기애가 형성되었다. 아동은 그림책을 창작하는 과정에서 자신에 대한 새로운 발견을 하게 되었으며, 더불어 자신과 자신의 감정을 있는 그대로 존중하는 태도를 길러 긍정적인 자기애를 형성할 수 있었다. 이야기를 창작하는 과정에서 아동은 자신을 투영한 캐릭터를 주인공으로 등장시켰는데, 대부분 그 주인공은 자신이 잘하고 싶은 것을 결국 잘하게 되는 모습으로 캐릭터를 창조했음을 확인할 수 있었다. 또한 이야기에서는 자신이 과거에 했던 잘못된 행동을 숨기지 않고 그대로 보여준 뒤, 그 문제를 해결하는 과정을 보여주었다. 이를 통해 아동이 자신에 대한 올바른 수용이 이루어졌으며 긍정적인 자기애를 형성할 수 있었음을 알 수 있다.

넷째, 타인에 대한 이해가 넓어졌으며 구성원간의 상호작용 속에서도 협동적인 태도로 작품을 제작할 수 있었다. 아동은 그림책을 창작하면서 자연스럽게 자신의 과거를 돌아보고 자신과 주변사람들에 대한 재해석을 하게 된다. 초반에는 자기중심적으로 사건을 해석하다가 점차 타인의 과거 행동도 이해하며 자신을 반성하는 성찰적 태도를 보였다. 또한 ‘15차시-그림책을 완성해요!’에서는 책의 표지를 창작하기 위한 조별활동이 있었는데, 모두의 이야기가 한권의 책에 들어가기 때문에 아동은 서로의 의견을 조율하여 표지를 구성해야했다. 이때 아동은 한쪽의 캐릭터만 주인공으로 보이지 않도록 주의하면서 협력적 의사소통을 통해 서로의 구역과 역할을 정하여 표지를 완성할 수 있었다.

다섯째, 그림책 창작을 통해 자기세계에 대한 주도적이고 능동적인 표현능력이 형성되었다. 아동은 그림책을 통해 자신의 상상 속 세계를 글과 그림으로 표현함에 따라 점차 자기 주도적이고 능동적인 태도를 보였다. 초반에는 자리의 배치에 따라서 여러 학생의 그림이 옆 친구와 시각적으로 유사한 모습을 보이기도 했다. 주도적으로 표현하기보다는 그림을 잘 그리는 친구의 작품을 그대로 모방하는데 익숙했기 때문이다. 그러나 그림책의 이야기는 아동의 개인적인 경험을 바탕으로 자신만의 상상력을 부여 개별적인 취향이 담기게 된다. 따라서 아동은 그림책을

창작하는 활동을 통해서 남들과 다른 나만의 캐릭터와 그 이야기를 제작함에 있어 보다 주도적이고 능동적인 표현능력을 기를 수 있었다.

여섯째, 비유와 상징을 통한 작품의 창의적 발상표현이 형성되었다. 아동은 그림책 창작과정에서 자신과 자신의 감정에 대한 새로운 의미를 발견하고 그를 다른 대상과의 비유와 상징을 통해 창의적인 방식으로 생각을 표현할 수 있었다. 아동은 그림책을 창작하는 과정에서 주인공 캐릭터에 자신을 투영하여 이야기를 제작했다. 따라서 자신을 있는 그대로 사실적으로 표현하기보다는 자신과 관련한 비슷한 특성을 지닌 동물이나 사물로 상징하여 이야기를 만들었다. 즉, 이야기 속 인물의 슬픔이나 기쁨과 같은 추상적인 감정을 시각적으로 표현하기 위하여 다른 구상적인 대상을 빌려와 비유하는 과정에서 창의적인 발상이 이루어졌다.

일곱째, 작품을 수정 및 보완하는 작품창작 과정에서 표현능력의 발전과 함께 학습자의 자기성찰이 이루어졌다. 아동은 그림책을 창작하는 과정 속에서 이루어지는 수많은 수정과 보완을 통해 보다 더 발전된 표현방식으로 그림을 그릴 수 있었다. 또한 이후 완성된 그림책을 살펴보면 그 내용에도 자신을 성찰하는 과정이 자연스럽게 녹아있음을 확인할 수 있었다. 특히 ‘5차시-사각, 사각! 연필로 쓰는 감정일기’에서 아동은 자신의 감정과 관련한 일화를 작성하고, 이를 이후 ‘6차시-경험에 상상력을 더해요!’에서 일화를 각색해 이야기를 창작하게 되면서 더 발전된 표현방식과 함께 과거 자신의 행동과 생각에 대한 성찰이 이루어졌다. 마찬가지로, ‘4차시-나도 화가처럼, 감정을 그려요!’에서 자신의 감정을 그림으로 표현하고 이후 ‘9~14차시-감정과 생각을 그림으로 표현해요’에서 발전된 표현 형태로 그림책 캐릭터의 감정을 그림으로 표현하는 그 과정에서도 성찰적 태도가 녹아있음을 확인할 수 있었다.

2. 프로그램의 한계점

본 절에서는 연구자가 프로그램을 진행했을 당시 상황과 관련하여, 프로그램을 활용할 때 고려되어야 할 사항 및 프로그램을 적용한 결과 생긴 한계점을 정리하고자 한다.

연구자는 연구를 진행하기 전부터 해당 지역아동센터의 미술 강사로서 근무하고 있었기에, 이미 알고 지내왔던 학생들로 프로그램을 적용했다는 특수한 상황이 있었음을 고려해야 한다. 따라서 연구자에 대한 아동의 신뢰도와 친밀도가 프로그램 시작 전에 이미 형성되어 있었기에, 수업을 진행하는 동안 학생들과 호흡을 맞추는데도 큰 어려움 없이 순조롭게 진행될 수 있었다. 또한 지속적인 아동의 성장과정을 지켜봐왔기에 각 아동의 개별적인 발달특성과 성향을 미리 파악하고 예측하여 수업을 계획할 수 있었다는 점도 프로그램을 진행하는데 있어서 큰 영향을 미쳤으리라 생각한다. 즉 초면의 학생들과 마주해야 하는 강사가 위 같은 상황을 전혀 고려하지 않고 본 프로그램을 그대로 적용한다면 학습자가 버거워할 수 있다. 다음으로는 이 같은 프로그램을 적용한 결과, 발생한 연구의 한계점을 정리하고자 한다.

첫째, 아동이 선택할 수 있는 재료가 한정되어 표현 활동을 하는데 제약이 있었다. 해당 프로그램은 학습자가 자신의 표현의도에 맞는 재료를 직접 선택하는 주도적인 과정을 통해 보다 창의적이고 다양한 방식의 작품 결과를 얻으려 하였다. 그러나 프로그램을 적용하는 과정에서 여건이 여의치 않아 주로 건식재료만을 다루게 되었다. 따라서 아동이 표현하고자 했던 본래의 의도를 효과적으로 전달하는데 있어서 표현매체에 한계가 있었다.

둘째, 모든 아동이 시간적 측면에서 동일한 환경을 제공받지는 못했다는 변수가 있었다. 프로그램을 통한 학생들의 변화를 질적으로 파악하고자 연구자는 약 4개월간 17차시의 장기프로젝트를 진행했다. 그러나 그동안 학교의 방학과 개학으로 인해 학생들의 스케줄에 변동사항이 생겨나면서 일부학생들은 수업시작 30분 후에 오거나 수업을 마치기전에 가야했다. 따라서 연구내용이 모든 학생을 동일한 조건 속에서 분석한 결과가 아니라는 점에서 한계가 있다.

V. 결론

본 연구는 2022개정 미술 교육과정이 강조하는 ‘자기 주도적 미술 학습능력’과 ‘정체성 역량’을 향상할 수 있는 방안으로, ‘그림책을 활용한 창작 미술프로그램’을 제주지역 아동센터에 제안하여 교수· 학습지도안을 개발하고 학생들에게 해당 프로그램을 적용하는 실험 연구방법을 사용하였다.

아동의 그림책 창작 미술프로그램의 교육적 가치를 알아보고자 포스트모더니즘과 관련한 이론적 고찰을 통해 그림책 창작활동에 대한 미술 교육적 가치를 파악하였다. 아동의 그림책 창작 활동은 이분법적인 생각에서 탈피하여 개인의 다양성을 추구하는 포스트모더니즘의 성격에 따라, 지속적인 수정과 보완에 기반한 창작과정을 통해 아동의 생각과 가치관을 자유롭게 표현함으로써 자아성찰을 동반한 인간 가치의 회복을 실현하다는 면에서 그 가치를 찾을 수 있었다.

또한 아동의 그림책 창작활동을 통해 충족할 수 있는 2022 개정 미술과 교육과정의 내용을 각 교과 영역별로 분석하여 그림책 창작활동의 미술 교육적 가치를 보다 분명하게 하였다. 그림책 창작 활동은 아동 자신의 경험을 바탕으로 본인의 느낌과 생각을 그림과 글이라는 이야기로 표현하며 타인과 완성작을 감상하는 활동을 통해, 자신과 세계를 이해하고 미술 문화를 창조할 수 있다. 이는 2022 개정 교육과정이 강조하는 학습자의 ‘자기주도성’과, ‘정체성 역량’을 개설한 미술과 교육과정의 추진방향에 매우 부합함을 확인할 수 있었다.

프로그램은 아동의 그림책 창작활동과 관련한 ‘포스트모더니즘의 가치’와 2022 개정 미술과 교육과정의 ‘미적체험 - 표현 - 감상’의 교과영역을 고려하여, 단계별로 ‘자기탐색 단계→구상 단계→제작 단계→공유 단계’인 총 17차시로 설계하였다. 자기탐색 단계에서는 주 교과영역인 ‘미적체험’을 중심으로 아동이 그림책을 창작하기 전에 필요한 자기 탐색과 감정이해 및 감정 표현활동으로 이루어졌다. 구상 단계에서는 주 교과영역인 ‘표현’을 중심으로 아동이 그림책을 창작하기 위한 전체적인 이야기와 그림을 계획하는 활동으로 구성했다. 제작 단계에서는 구상단계와 마찬가지로 주 교과영역인 ‘표현’을 중심으로 아동이 그림책을 창작

하기위한 본격적인 작품 표현활동으로 이루어졌다. 마지막 공유 단계에서는 주 교과영역인 ‘감상’을 중심으로 아동이 완성한 자신의 그림책을 낭독하고 감상하며 이야기를 나누는 활동으로 마무리했다.

연구자는 그림책을 활용한 창작 미술프로그램의 효과를 확인하고자 제주특별자치도 제주시에 위치한 ‘ㅇ’지역 아동센터의 9명의 학생들을 대상으로 적용하였다. 프로그램은 3~6학년을 대상으로 설계했으나 해당지역아동센터에 4학년이 부재하여 3·5·6학년만 참여했다. 프로그램 적용 후 ‘완성된 그림책과 학생의 그림, 연구자의 관찰기록, 면담내용, 활동지, 설문내용’을 근거로 프로그램의 효과를 분석하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 학습자의 자기의사 표현에 자신감이 향상되었으며 그 내용에도 명확성이 높아졌다. 그림책을 통해 자신의 이야기를 창작하기 위해선 학습자에게 자기탐색 단계가 반드시 필요했다. 자기탐색 과정을 통해 학생들은 자신에 대한 이해가 높아지게 되어 이전의 소극적이고 수동적인 모습에서 벗어나 점차 적극적인 태도로 자신의 생각을 말할 수 있었으며, 그 내용도 모호했던 이전과 달리 구체적인 내용으로 자신의 의견을 전달할 수 있었다.

둘째, 감정에 대한 올바른 이해를 바탕으로 작품 활동을 통해 부정적 감정이 해소되었다. 프로그램 초반에 다양한 감정을 소재로 다룬 영화 애니메이션을 감상하고 이야기를 나누었다. 이를 통해 학생들은 감정을 선과 악으로 나눌 수 없으며 부정적인 감정도 우리에게 반드시 필요하다는 것을 이해할 수 있었다. 또한 아동은 그림책 창작활동을 통해 과거 안 좋았던 기억과 감정을 재미있는 이야기로 각색하고 그림으로 그리면서 부정적 감정이 해소되는 경험을 할 수 있었다.

셋째, 자신과 자신의 감정에 대한 올바른 수용과 함께 긍정적 자기애가 형성되었다. 아동은 그림책을 창작하는 과정에서 자신에 대한 새로운 의미를 발견하게 되었고 이를 통해 자신과 자신의 감정을 있는 그대로 존중하는 태도를 기를 수 있었으며, 더불어 긍정적인 자기애를 형성할 수 있었다.

넷째, 타인에 대한 이해가 넓어졌으며 구성원간의 상호작용 속에서 협동적으로 작품을 제작할 수 있었다. 아동은 그림책을 구상하기위해 자연스럽게 자신의 과거를 돌아보고 자신과 주변사람들에 대한 재해석을 하면서, 자기중심적이던 사고에서 벗어나 타인의 행동을 이해하며 자신을 반성하는 성찰적 태도를 보였다. 또

한 아동은 조별활동을 통해 서로의 구역과 역할을 정하여 책 표지를 완성할 수 있었다. 상호간의 의견을 조율하여 협력적 의사소통을 통해 한쪽의 캐릭터만 주인공으로 보이지 않도록 주의하면서 책의 표지를 제작했다.

다섯째, 그림책 창작을 통해 자기세계에 대한 주도적이고 능동적 표현능력이 형성되었다. 그림책의 이야기는 학습자의 개인적 경험을 바탕으로 본인만의 상상력을 부여 개별적 취향이 담기게 된다. 따라서 아동은 그림책을 창작하는 과정을 통해서 남들과 다른 나만의 캐릭터와 그 이야기를 창작함에 따라 자연스럽게 자기 주도적이고 능동적인 표현능력을 기를 수 있었다.

여섯째, 비유와 상징을 통한 작품의 창의적 발상표현이 형성되었다. 아동은 그림책 창작과정에서 자신과 자신의 감정에 대한 새로운 의미를 발견하고 그를 다른 대상과의 비유와 상징을 통해 창의적인 방식으로 자신의 생각을 표현할 수 있었다. 아동은 캐릭터를 창작하는 과정에서 캐릭터에 자신을 투영하여 이야기를 만들었으며, 이야기 속 인물의 추상적인 감정을 시각적으로 표현하기 위하여 다른 구상적인 대상을 빌려와 비유하는 과정 속에서 창의적인 발상이 이루어졌다.

일곱째, 작품을 수정 및 보완하는 작품창작 과정에서 표현능력의 발전과 함께 학습자의 자기성찰이 이루어졌다. 아동은 그림책을 창작하는 과정 속에서 이루어지는 수많은 수정과 보완을 통해 보다 더 발전된 표현방식으로 그림을 그릴 수 있으며, 이후 완성된 그림책을 살펴보면 그 내용에 자신을 성찰하는 과정이 자연스럽게 녹아있음을 확인할 수 있었다.

‘그림책을 활용한 창작 미술프로그램’은 2022 개정 미술과 교육과정에서 추구하는 교수·학습 방향에 따라, 수업 전반에 아동의 주도적인 참여와 연구자와의 협력적인 의사소통을 기본적인 전제로 하여 다양한 학습자를 고려한 맞춤형 교수·학습으로 미술활동이 이루어졌다. 학생이 직접 창작한 그림책의 내용은 주로 아동이 직접 경험한 감정과 관련한 일화를 토대로 본인의 상상력을 더해 이야기를 각색했다는 점에서 학습자의 삶과 직접적인 관련성을 띄고 있었다.

따라서 본 연구는 그림책 창작을 통해 아동이 주도적으로 자기 자신만의 이야기를 그림으로 풀어냄으로써 스스로에 대한 이해를 높일 수 있었으며, 서로의 그림책을 감상하는 활동을 통해 타인의 세계 또한 수용하면서 이후 상호간의 협력적인 의사소통을 기반으로 공감적 이해도 동시에 기를 수 있는 미술 프로그램을

개발했다는데 의의가 있다. 이를 바탕으로 연구자는 앞으로 학습자가 처한 상황과 개별적 특성을 고려한 그림책 창작 미술프로그램이 많은 미술교육 현장에서 적용될 수 있다면 곧 시행될 2022 개정 미술과 교육과정이 요구하는 다양한 역량을 갖춘 인재를 양성하는데 도움이 될 수 있을 것이라 생각한다. 또한 그림책 창작과 관련한 미술 프로그램 외에도 여러 미술 프로그램이 개선되어 청소년기 이전부터 많은 아동에게 올바른 자아상과 건강한 정체성을 확립하는데 긍정적인 도움이 될 수 있기를 기대하는 바이다.

참고문헌

<단 행 본>

- 그림책사랑교사모임(2023), 「그림책 수업을 고민하는 선생님을 위한 활동
백과사전 그림책 활동100」, (주)학교도서관저널.
- 김옥동(2004), 「포스트모더니즘」, 민음사.
- 김현화(2019), 「현대미술의 여정」, 한길사.
- 심경석 외 2인(2022), 「그림책 읽기와 보기」, 코기토.
- 오현숙 외 3인(2019), 「아동미술의 이론과 실제」, (주)학지사.
- 이주연 외 8인(2020), 제4판 「미술교육과 문화」, (주)학지사.
- 채사장(2015), 「지적대화를 위한 넓고 얇은 지식: 철학,과학,예술,종교,신비 편」,
한빛비즈.
- 현은자·김세희(2021), 「그림책의 이해1」, 사계절.
- 현은자 외 3인(2004), 「그림책의 그림읽기」, 마루별.

<학 술 논 문>

- 김수영(2023), “2015 개정 교육과정과 2022 개정 교육과정 문서의 비교분석”,
한국교육과정개발원.
- 김황기(2021), “실천적 성찰체험으로서의 미술창작의 가치”, 「미술교육논총」,
제35권, 4호. 대구교육대학교.
- 박소연·이향근(2022), “학습자의 자기서사 그림책 창작과 자기 이해 양상”,
「새국어교육」, 제131호, 서울교육대학교.
- 박종욱·신지현(2020), “그림책창작 미술치료 프로그램이 대학생의 진로결정자기
효능감과 진로결정수준에 미치는 효과”,
「미술치료연구」, 제 27권, 제5호(통권 110호), 건국대학교.
- 이주경·서은희(2022), “놀이치료사의 자기 성찰적 그림책창작 과정에 대한
내러티브 탐구”, 「미술치료연구」, 제29권, 제6호,

가천대학교.

조성숙(2016), “은유적 사고를 통한 자기표현 미술수업 사례연구”,

「미술교육논총」, 제30권, 1호.

지상선·현은자(2022), “청소년의 방과 후 학교 그림책 창작 프로그램을

매개로한 그림책 치료에 대한 현상학적 연구”,

「한국콘텐츠학회논문지」, 제22권, 제6호, 성균관대학교.

최유경(2021), “의미 만들기로서의 미술창작을 위한 글쓰기의 역할

: 영국 중·고등학교 미술교육 평가제도 및 실제를 중심으로”,

「미술교육논총」. 제35권, 4호, University College London.

<학 위 논 문>

김한나(2016), “그림책 창작 교육 방법 연구”, 석사학위논문,

한국교원대학교 대학원.

신선혜(2019), “그림책 창작과정을 통한 ‘자기이해’ 경험 연구”, 서울교육대학교

교육전문대학원.

장신영(2005), “그림책 구성을 활용한 학습방안 연구: 중학교 1학년을 중심으로”,

국민대학교 교육대학원.

<기 타 문 헌>

교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」.

교육부 고시(2015), “제2015-80호[별책 1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」.

교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」.

교육부 고시(2015), “제2015-74호[별책 13]”, 「미술과 교육과정」.

<참 고 사 이 트>

스냅스(snaps) <https://www.snaps.com/>

구글 이미지검색 <https://www.google.com/search>

<ABSTRACT>

A Study on Creative Art Program Using Picture Books
- Focusing on the 3rd to 6th graders
of elementary school student -

Do-hee Ko

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

Every individual has a narrative containing his or her unique world and experience. However, since children are less sophisticated than adults in their language ability to express their inner world externally, art education activities are significant to express their emotions and thoughts through paintings.

The researcher thought that the “picture book creation activity,” which creates and expresses stories based on one’s experience as an art program, was relevant to help children understand not only a universal worldview but also their subjective world. Picture books, a new art genre combining writing and painting, can give artistic meaning to children’s creative activities. Children can experience a postmodernism attitude that restores humanity’s pluralistic values by pursuing individual diversity away from dichotomy thoughts while expressing their worldview in picture books.

Since the advent of the information era, which makes finding a unified

answer impossible and unnecessary, it has become increasingly important for individuals to establish their identity. The 2022 revised art curriculum announced by the Ministry of Education of South Korea brings “identity competency” and “community competency” out newly based on the “self-directed art learning ability” and “art culture understanding ability” of the previous 2015 revised art curriculum.

In line with this trend, the researcher devised a “creative art program using picture books” by linking the 2022 revised curriculum with the postmodernism theory. The program consists of a total of 17 sessions, consisting of the “self-exploring stage → planning stage → producing stage → sharing stage,” and was applied mainly to 3rd to 6th graders of elementary school students at one local children’s center located in Jeju-si, Jeju-do.

As a result, learners could improve their understanding of themselves by expressing their own stories through picture book activities. Furthermore, by appreciating each other’s picture books, they could accept the world of others and develop a sympathetic understanding of the community based on more cooperative communication with others.

Based on this, the researcher believes that if various art education sites adopt picture book-creating art programs that consider the various situations and individual characteristics of learners in the future, it will foster talented people with diverse abilities required by the upcoming 2022 revised art curriculum. In addition to art programs related to picture book creation, the author hopes that more various art programs will be improved afterward, which will help many children establish the proper self-image and healthy identity before adolescence.

※ This thesis is a master’s degree thesis submitted to the Jeju National University Graduate School of Education Committee in August 2023.