creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

김 향 미 교수지도

석사학위 청구논문

미술치료 기법을 적용한 미술교육 프로그램 개발연구

-초등학교 저학년 꾸미기와 만들기 수업을 중심으로-

2008

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

이 수 정

미술치료 기법을 적용한
미술교육 프로그램 개발연구

-초등학교 저학년 꾸미기와 만들기 수업을 중심으로-

김 향 미 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2008년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

이 수 정

인 준 서

이수정의 석사학위논문을 인준함

심사위원_____ ㊞

심사위원_____ ㊞

심사위원_____ ㊞

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

교육의 역할은 인간이 지닌 무한한 잠재력을 개발 시켜 그 잠재된 가능성을 발현토록 하는 데 있다. 그러나 인간의 인지능력과 정서를 함양시켜야 할 교육이 주지교과로의 과도한 몰입으로 인해 인간의 균형 있는 성장과 발달로 유도하지 못하고 있음은 실로 안타까운 현실이다.

또한 오늘날의 학교 환경은 다양한 사회, 환경적 변화에 의해 여러 다양한 문제를 내포하게 되는데 이러한 문제들은 학생들에게 정신적, 육체적으로 많은 스트레스를 안겨주고 있다.

이러한 정서적 문제를 해결하고, 인간의 인지와 정서를 동시에 만족시키며 사고를 창의적으로 확장시킴으로써 인간을 올바르게 성장시켜 줄 방안으로서 미술교육은 점차 그 가치와 필요성이 커지고 있다 하겠다.

창의적인 미술활동은 인간 내면의 감정을 표현하고, 올바른 감정 표출을 통해 자신의 감정을 정화, 순화시켜 치유하는 능력을 지니고 있으며, 이러한 미술활동에 내재된 미술의 치료적 효과를 바탕으로 하는 미술치료를 교육현장에 적용해 보는 접근방법도 매우 시사적이다.

따라서 미술치료의 효과에 근거한 미술활동을 교과에 적용함으로써 그 효용을 구체화시키고 따라서 미술치료가 지니는 예방적 차원의 효과를 미술교육프로그램에 활용하는 방안을 모색하는 것을 본 연구의 목적으로 삼았다.

이와 같은 연구 목적을 실현하기 위해, 본 연구에서는 다음과 같이 내용을 구성하였다.

제 Ⅰ장 서론에서는 현대교육의 왜곡된 현상에 대응한 미술교육의 필요성 및 미술이 지니는 치료적 효용을 통한 정서순화를 목적으로 하는 미술교육 프

로그램의 필요성을 제시하였다.

제 Ⅱ장 이론적 배경에서는 연구의 이론적 바탕이 되는 미술교육과 아동미술교육의 정의와 목적에 대해 살피고, 미술치료에 대한 이론적 배경을 검토함으로써 미술교육과 미술치료의 이론적 접점에 대해 고찰하였다.

제 Ⅲ장에서는 개발, 제시 될 미술교육 프로그램의 적용 대상인 초등학교 저학년의 미술적 표현특성과 프로그램의 주 내용으로 선정된 꾸미기와 만들기의 목적과 효과를 살펴 미술치료 기법과의 연계성을 모색하였다.

제 Ⅳ장에서는 미술치료를 적용한 미술교육 프로그램을 주로 꾸미기와 만들기 활동을 중심으로 구안, 제시하고 이를 교육현장에 적용하여 그 결과를 도출하였다.

제Ⅴ장에서는 미술활동 프로그램을 실시한 결과와 내용을 통해 본 연구에 대한 결론을 제시하였다.

나아가, 이와 같은 내용 구성 및 프로그램 적용 결과를 통해 미술활동에 대한 미술치료의 적용 가능성을 알아보고 향후의 시사점을 제안하고자 한다.

목차

논문개요

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 연구의 필요성과 목적 ····· 1
2. 연구의 내용과 방법 ····· 4

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 6
1. 미술교육의 개념 및 특성 ····· 6
1) 미술교육의 개념 ····· 6
2) 아동미술교육 ····· 10
3) 우리나라 아동미술교육의 특성 및 동향 ····· 14
2. 미술치료의 개념 및 효과 ····· 22
1) 미술치료의 개념 ····· 22
2) 미술치료의 기법과 효과 및 장점 ····· 25
3) 예방적 차원에서의 미술치료 ····· 37
3. 미술교육과 미술치료의 비교 및 관련성 ····· 39
1) 미술활동이 지니는 심리치료 효과 ····· 39
2) 미술교육과 미술치료의 차이점 ····· 42

Ⅲ. 꾸미기와 만들기 수업의 개념과 교육적 가치 ····· 46
1. 초등학교 저학년 어린이의 미술적 표현 특성 ····· 46

2. 꾸미기와 만들기 교육의 목적 및 효과 ····· 53
1) 꾸미기와 만들기 교육의 목적 ····· 53
2) 꾸미기와 만들기의 효과 ····· 57

Ⅳ. 미술치료의 미술교육 적용에 대한 활용방안 ····· 65
1. 프로그램의 개발 및 진행 ····· 65
1) 현 교과서의 미술교과 단원 ····· 66
2) 본 연구의 미술활동에 적용된 미술치료기법 ····· 69
3) 프로그램의 진행 ····· 72
2. 프로그램 실시 결과 및 분석 ····· 95

Ⅴ. 결론 ····· 109

참고문헌

ABSTRACT

표목차

<표-1> 1학년 즐거운 생활 교과서 단원 ····· 66

<표-2> 2학년 즐거운 생활 교과서 단원 ····· 67

<표-3> 3학년 미술 교과서 단원 ····· 68

<표-4> 프로그램 1. - 거북이 만들기 ····· 73

<표-5> 프로그램 2. - 기마인물상 만들기 ····· 75

<표-6> 프로그램 3. - 과일 만들기, 접시꾸미기 ····· 78

<표-7> 프로그램 4. - 나의 몸 ····· 81

<표-8> 프로그램 5. - 나의 얼굴 ····· 83

<표-9> 프로그램 6. - 문어, 꽃게 등 바다 생물 만들기 ····· 86

<표-10> 프로그램 7. - 복주머니 만들기 ····· 88

<표-11> 프로그램 8. - 나만의 시계 ····· 90

<표-12> 프로그램 9. - 봉선화 화분 만들기 ····· 92

<표-13> 프로그램 10. - 로봇 만들기 ····· 94

<표-14> 프로그램 1. - 거북이 만들기 학습결과 ····· 96

<표-15> 프로그램 2. - 기마인물상 만들기 학습결과 ····· 97

<표-16> 프로그램 3. - 과일 만들기, 접시꾸미기 학습결과 ····· 98

<표-17> 프로그램 4. - 나의 몸 학습결과 ····· 100

<표-18> 프로그램 5. - 나의 얼굴 학습결과 ····· 101

<표-19> 프로그램 6. - 문어, 꽃게 등 바다생물 만들기 학습결과 ····· 102

<표-20> 프로그램 7. - 복주머니 만들기 학습결과 ····· 103
<표-21> 프로그램 8. - 나만의 시계 학습결과 ····· 104
<표-22> 프로그램 9. - 봉선화 화분 만들기 학습결과 ····· 106
<표-23> 프로그램 10. - 로봇 만들기 학습결과 ····· 107

도판목차

<도판-1> 거북이 만들기 1 ····· 96
<도판-2> 거북이 만들기 2 ····· 96
<도판-3> 거북이 만들기 3 ····· 97
<도판-4> 거북이 만들기 4 ····· 97
<도판-5> 기마인물상 만들기 1 ····· 98
<도판-6> 기마인물상 만들기 2 ····· 98
<도판-7> 과일 만들기, 접시꾸미기 1 ····· 99
<도판-8> 과일 만들기, 접시꾸미기 2 ····· 99
<도판-8> 과일 만들기, 접시꾸미기 3 ····· 100
<도판-10> 과일 만들기, 접시꾸미기 4 ····· 100
<도판-11> 나의 몸 1 ····· 101
<도판-12> 나의 몸 2 ····· 101
<도판-12> 나의 얼굴 1 ····· 102
<도판-13> 나의 얼굴 2 ····· 102
<도판-14> 나의 얼굴 3 ····· 102
<도판-15> 문어, 꽃게 등 바다생물 만들기 1 ····· 103
<도판-16> 문어, 꽃게 등 바다생물 만들기 2 ····· 103
<도판-17> 복주머니 만들기 1 ····· 104
<도판-18> 복주머니 만들기 2 ····· 104

<도판-19> 나만의 시계 1 ····· 105
<도판-20> 나만의 시계 2 ····· 105
<도판-21> 나만의 시계 3 ····· 105
<도판-22> 나만의 시계 4 ····· 105
<도판-23> 봉선화 화분 만들기 1 ····· 106
<도판-24> 봉선화 화분 만들기 2 ····· 106
<도판-25> 봉선화 화분 만들기 3 ····· 107
<도판-26> 봉선화 화분 만들기 4 ····· 107
<도판-27> 로봇 만들기 1 ····· 108
<도판-28> 로봇 만들기 2 ····· 108
<도판-29> 로봇 만들기 3 ····· 108
<도판-30> 로봇 만들기 4 ····· 108

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

인간에게 있어 교육이란 자신의 가치를 높이고자 하는 행위이며 과정으로 즉, 인간을 인간답게 하는 일이라 하겠다.

아직 미성숙하지만 무한하게 발전 할 수 있는 가능성을 지닌 학습자인 영. 유아를 사회 구성원으로 성장하게 하기 위한 목표와 장기적인 내용을 가지고 그 가능성을 발휘할 수 있도록 이끌어 주는 것이 교육이라 할 수 있겠다. 그러나 인간을 이렇듯 무한하게 발전시켜야할 교육이 그 순수한 목표를 상실해 가고 있으며「교육인간학」의 저자인 교육철학자 넬러(G, Kneller)는 이러한 현실을 “우리 어린이 들은 교육공장(educational factories)에 몰려있다. 거기서 그들은 나름의 개성적 특성을 무시당한 채 가공되고 있다.” 라고 지적하고 현대교육의 근본적인 검토와 개선을 주장하고 있다.

즉, 오늘날의 교육은 이미 정해진 동조성(同調性)[1]과 객관성이 존중되면서 교육 목표를 달성하기 위한 일련의 프로그램의 수행과정에 전념하고 있으며 이는 마치 공장에서의 제품생산과정과 그 모습이 흡사하다 하겠다. 결과적으로 학교에서의 교육은 비인간화를 가속시키고 ‘인간을 위한 교육’이 ‘인간을 소외한 교육’으로 전락하고 있는 것이다.

이러한 현상의 원인인 교육을 도구적인 것 중심으로 삼았던 과거의 시각에

---

1) 동조성(同調性) - 1. 주위사람과의 사이에 벽을 두지 아니하고 잘 어울리는 성질, 2. 사회생활에서 남과 같은 행동양식을 취하는 일. 이것의 정도는 그 사회나 집단의 행동이나 응집도에 비례한다.

서 벗어나 인간 내부의 인지적인 능력과 정서적인 측면을 포함한 사회적응 능력을 좀 더 조화롭고 균형 잡힌 형태로 발전시키기 위해서는 교육의 근본적인 교정이 필요한 것이다.

인간의 인지와 정서의 기능을 가장 증폭시키고 앞서 말한 동조성과 객관성에 기인한 사고를 확장시켜 창의적이고 독창적인 사고를 할 수 있도록 해 줄 수 있는 것, 즉 지성과 감성, 부분과 전체, 특수성과 보편, 추상적인 것과 구체적인 것을 동시에 추구할 수 있는 것이 예술이며 예술이라는 큰 범주 안에서 특히 미술은 창조적 사고와 상상력을 필요로 한다. 감각, 감정, 사고, 모든 것을 연결 지어 하나의 새로운 형태로 구성하는 능력을 가지며 미술을 통해 사고의 확장을 꾀 할 수 있다. 따라서 인간의 정서 발달, 사회성발달, 그리고 현재 교육에서 무엇보다 강조되는 창의성 발달과 올바른 자아형성을 돕는 교육으로서 미술교육은 그 가치와 의미가 특히 크다 하겠다.

이러한 점에서 미술이 가지는 많은 능력 중에 정서적인 측면에 있어서 오늘날 가장 주목되는 부분이 바로 미술의 치료적인 능력일 것이다.

앞서 언급 한 바 현대 사회의 인간내면에 대한 인식의 부재는 인간을 소외시키는 현실을 초래하였고 결국 인간의 심리적, 정신적 문제를 야기 시키게 하였다. 이러한 문제를 해결하기 위해 미술교육의 중요성은 강조되었고 미술활동의 치료적 효능은 ‘미술치료’라는 심리치료의 한 영역으로 중요한 위치를 차지하게 되었다.

나아가, 미술치료는 미술을 통해 정서적 갈등과 심리적 증상을 완화시키고 원만하고 창조적인 삶을 영위할 수 있도록 도와주는 심리치료법이다.

미적 표현을 통해 자신의 무의식의 세계를 파악하고 그 활동을 통해 심리적

갈등이나 정서적 어려움을 감소시켜 정화, 승화기능으로 문제를 해결한다.

또한 오늘날 급변하는 현대사회 속에서 겪게 되는 많은 스트레스와 여러 심리적 고통들을 해결하고 극복하기 위해서 더욱 미술치료의 필요성이 강조되고 있다.

현재 미술교육과 미술치료는 서로의 영역이 다소 나뉘어져있는 실정이다. 그러나 근래에 들어 많은 방향에서 두 영역간의 장점을 교집합으로 하는 새로운 접근이 다각도로 시도되고 있다.

이는 기존의 표현활동 중심의 미술교육에서 점차 미술을 통한 자신의 감수성, 창의적 표현 능력, 비평능력을 강조하고 있는 현재 미술교육의 목표에 근접하게 하는 방법이라 하겠다. 한편 학교현장에서는 여러 가지 형태로 겪고 있는 많은 심리적, 정신적, 육체적 스트레스로 인해 미술치료를 통한 마음의 치유를 필요로 하는 학생들이 점차 늘어나는 실정인 것을 감안하여 미술치료의 치료적 기능을 다각도로 수용하여 미술이 지니는 최고의 능력인 정서적 측면의 기능을 배가시키고 이를 미술교육에 활용하는 방안이 모색되어져야 할 때이다.

이러한 이유에서 미술활동에 내재되어 있는 미술의 치료적 기능과 그 장점을 활용한 미술교육 프로그램이 요구된다. 또한 미술치료가 일부 특수한 문제아동이나 환자들의 치료 중심으로 이루어지는 것이 아니라 미술치료가 지니는 심리적 고통에서의 해방과 내적 정화의 기능을 충분히 이용하여 그 치료적 활동을 미술교육의 입장에서 이해하고 수용하려고 한다.

이에 본 연구는 미술치료 활동을 미술교육에 적용하여 학교 내에서의 그 활용을 목표로 하며 미술교육에서 미술치료를 적용한 교육 프로그램이 학생들의 심리적 안정과 창의성 함양에 미치는 영향 관계에 대한 고찰을 연구의 목적으로 한다.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구는 미술치료의 다양한 치유의 기능과 효과를 미술교육에 적용한 프로그램의 실시를 통해 학생들의 심리적 안정과 창의성 함양, 그리고 예방적 차원으로써의 방안을 알아보고 미술치료의 교육적 활용가능성을 알아보기 위한 것으로 연구의 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 각종 문헌 및 선행연구를 통해 미술교육과 아동의 미술교육, 그리고 미술치료의 개념과 의미에 대해서 알아본다.

둘째, 미술교육과 미술치료의 공통점과 차이점 비교, 검토함으로써 두 영역 간의 교육적 접점을 찾는다.

셋째, 프로그램 실시 대상인 초등학교 저학년의 미술적 표현 특성을 검토한다.

넷째. 본 연구의 프로그램 주제인 꾸미기와 만들기의 개념과 교육적 가치를 살펴보고 그 선정의 이유를 밝힌다.

다섯째, 미술치료기법이 적용 된 꾸미기와 만들기를 중심으로 한 프로그램을 개발한다.

여섯째, 개발된 프로그램을 미술교육 현장에 적용하고 거기에서 도출된 결과를 바탕으로 미술교육에 대한 미술치료 적용의 시사점을 모색한다.

단, 본 연구는 다음과 같은 제한점을 둔다.

첫째, 미술치료의 여러 진단도구를 통해 학생들의 문제점을 파악하지 않는다. 이는 본 연구가 지향하는 바가 진단을 통해 발견된 병증에 대한 증상치료에 있는 것이 아니라 미술활동을 통해 학생들의 정서적인 면의 순화

와 정화를 통한 인성교육에 있으며 미술치료를 미술 교육적 활동에 연계 시켜 그 치료적 효능을 기대하는 예방적 차원에 있기 때문이다.

둘째, 프로그램의 적용 대상과 장소가 포괄적인 형태인 일반학교 내 학생이 아니라 선택적 교육현장이므로 연구의 결과물이 특정 집단에 한정된 결과일 수 있다는 제한점을 갖는다.

셋째, 본 연구에서의 미술치료에 대한 미술교육적 해석은 연구자의 주관적인 견해 일 수 있다.

본 연구에서 실시되는 프로그램은 미술교육과 미술치료관련 문헌 및 연구를 바탕으로 하되 연구자의 주관적인 해석에 의해 개발되었다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 미술교육의 개념 및 특성

1) 미술교육의 개념

미술은 미적체험을 본질로 하고 있으며 인간은 그 체험의 행위 주체로서 행위에 따른 결과물을 도출하는 과정, 그리고 결과물을 통해 그 본질을 향유하며 인간의 내면에 잠재되어 있는 기능, 감정, 상상력 등을 개성적인 방법으로 표출하도록 한다. 인간의 가장 본질적인 욕구를 표현하고 만족시켜주는 것이 미술의 본질이라고 이해될 수 있을 것이다.

작품 제작 과정에서의 물성 경험을 포함한 미적 체험과 이해 그리고 제작 이후 작품 감상 등의 과정을 총칭하여 미술이라 한다면 작품은 외형적으로 미술의 형식과 조형 구조, 조형 어법 등의 조형성 등을 갖게 된다. 제작 과정은 발상에서 마무리에 이르는 창작 체험을 말한다. 그리고 완성 후 이루어지는 작품 감상은 작품 속에 내재되어 있는 미적 가치에 대한 체험 즉, 감상활동과 미적 가치에 대한 활동이다. 따라서 미술은 조형활동과 감상활동 등을 통해 각 개인의 자아를 심화시키는 것은 물론 가치의 세계를 보여줌으로써 인류의 문화적 정체성과 개인의 자아 정체성을 형성시켜 준다.

미술교육은 이러한 미술의 본질과 교육이 합쳐져 행해지는 활동으로 미술의 본질을 이해시키고 미술표현을 할 수 있도록 하며 미적 체험, 미적 가치 판단 능력 등을 교육하는 것이다.

일반적으로 종래의 미술교육은, 미술을 ‘통한’ 교육보다는 미술을 ‘가르치는’ 교육이라고 생각하기 쉬우나 미술교육이란 일반 주지교과와는 달리 지

식의 축적보다는 미술활동을 통한 자아 형성과 가치세계의 표현 등을 목적으로 하며, 인간의 사회적인 모습과 또 다른 모습인 독특한 개성과 새로운 생각을 해내는 독창적인 면을 가지고 있음을 인식하고 조형교육에 의해 이를 성장시키고자 하는 것이다.
이것은 미술교육이 다른 어떤 교과로도 대체될 수 없는 중요한 이유 중의 하나이다.

이와 같은 미술교육의 특성과 더불어 그 목적은 다음과 같다.

미술활동을 크게 나누면 앞서 말한 바와 같이 시각적인 형태로 작품화하여 나타내는 표현활동이 있고 그것을 내면적으로 받아들여 즐기는 감상활동이 있다. 이 표현과 감상활동은 모든 예술이 가지는 속성이기도 하다. 따라서 미학적으로 미술경험의 특성을 그리고 교육학적으로는 미술교육의 특성을 생각해 볼 수도 있을 것이다.

미술교육의 특성은 아이디어를 시각적 형태로 표현한다는 미술형식의 면에서 조형성을 , 그 형식 속에 담긴 내용면에서 창의성을 그리고 그러한 내용과 형식이 감상이 되고 이해된다는 면에서 정서성과 미술지식 등으로 요약 할 수 있다.[2] 따라서 미술교육의 목적은 미적정서, 창의성, 조형기능, 미술 관련 지식을 길러 주는데 있다.

첫째, 미술교육은 아름다운 것에 반응하게 하고 미적정서를 풍요롭게 한다.

본래 교육의 목적이 조화된 인간성 육성에 있었음에도 불구하고 현대의 교육은 지나치게 인지적인 면에 치중해 왔다. 사고의 기억이 우선시 되어 감각이나 감수성 등을 위하나 정서 교육이 소홀히 다루어져왔다. 그로인해 현대사

2) 김춘일, 윤정방 『아동미술교육』, 미진사, 2007, p.33

회는 경이로운 문명을 이룩했음에도 불구하고 한편으로는 조화로운 인격형성에는 많은 문제가 있다고 지적한다. 이런 문제를 극복하기 위해서는 예술 활동을 통해 아름다움을 창조해 내고 즐기는 가운데 미적 정서를 기르고 미적, 도덕적 확립할 수 있다고 보고 있다.

둘째, 창의성을 길러 준다. 인간의 내면에 잠재해 있는 창의력을 존중하고 그것을 최대한 신장시키려는 것이 미술교육의 목적인 것이다.

창의성은 격변하는 현대사회가 교육에 기대하는 커다란 요구이며 이 창의성을 길러 주는데 가장 효과적이고 중심적인 역할을 하는 것이 미술교육인 것이다.

미술을 통한 교육에서는 인간이 마음으로 느낀 것, 머리로 생각한 것 등을 그림으로 또는 입체로 나타내는 표현활동을 통해 이뤄진다. 반면 원리와 법칙을 강조하는 지적 교육에는 이러한 심상의 표현 보다는 기억, 이해, 논리 등 인지적 훈련을 중심으로 학습을 전개하며 모르는 것을 가르치는 주지적 학습형태를 띠는데 반해 미술활동은 각 나름의 생각을 적극적이고 창의적으로 표출하게 한다.

창의적 형태는 사람마다 독창성 및 풍부한 상상력이 그것을 형태화되는 표현의 과정을 거쳐 비로소 구현된다. 상상이란 인간의 밖에 존재하는 어떤 객관적인 것이 아니라 소재가 어떠한 계기로 인해 감수성에 의해 포착되고 이것이 여러 가지로 조작, 구성되어 새로운 이미지를 나타내는 것이다.

표현 전에는 마음속에 잠재적 형태는 분명하게 설명할 수 없는 다양성, 유동성을 가진다. 이것을 어떠한 질서로 붙잡아 구체화하는 작업이 곧 창조이다. 이 창조는 경험된 소재가 아직 경험되지 않은 상상에 의해서구체화 된다. 따라서 창조는 경험과 상상의 만남으로 구체화되는데 여기서 개인의 감정과 사

고가 중요하게 작용한다. 그래서 미술활동에 개성적 표현이라는 의미가 부여되는 것이다.

창조란 외적인 간섭이나 억압을 극복하고 자기만의 것을 의연하게 표현하는 일이다. 이러한 표현은 새로운 것으로 나타난다. 그 이유는 사람은 언제나 새로운 것을 찾기 때문이다. 미술교육은 누구의 것도 아닌 자기만의 자유롭고 새롭고 가치 있는 표현, 즉, 창의성을 다른 무엇보다도 존중하고 그것을 기본 성격으로 한다.

셋째, 조형기능을 발달시켜 준다. 형태를 그리고 꾸미고 만드는 조형 행위는 미술행위의 기본이다. 이것은 새로운 의미의 형태를 낳게 하는 필수적인 행위이다. 형태의 산출은 먼저 개인의 인성(지성, 감성, 의지, 기능 등)이 반영되는 개별성을 갖는다. 조형이란 자신의 아이디어를 물리적 조건과 조화시켜 형태화하는 일종의 정신적인 적응과 조절의 과정이다. 그런데 하나의 개성은 사회 속에서 형성되기 때문에 그의 감각과 의식은 곧 그 사회의 성격을 드러낸다. 따라서 조형 형태의 산출은 개별성과 더불어 사회적 동조성(同調性)을 반영한다. 다시 말하면 나와 사회가 서로 소통하여 드러나는 만남의 표출이다.

조형활동은 물질을 다루는 경험이다. 따라서 다른 교과에서는 주로 기호, 언어, 개념 들을 다룬다. 현대인은 환경 속에 살면서 환경을 그대로 경험하지 못한다. 문자와 언어와 브라운관이 전달하는 개념과 도식에 얽매이게 된다. 그러나 조형활동은 체험적이고 직관적(直觀的)인 활동으로서 대상과 감각적으로 직접 대화하는 통로이다. 미술은 이 직접적 경험에 의하여 사물을 다루고 상징을 만든다.

또 조형활동에는 재료(materials)와 용구(tools)가 필요하고, 그것을 다루

는 조형감각과 기능이 있어야 한다. 조형요소를 구성하여 형태화하는 의식(머리)과 감정(마음)과 기능(손)이 있어야 한다. 이러한 활동을 통하여 조형 기능이 발달한다. 조형기능의 발달은 미의식의 심화와 증대를 가져다주며, 궁극적으로는 미적 감동과 기쁨을 느끼는 행복감으로 이어진다.

넷째, 미술과 관련된 지식을 제공한다. 미술은 동굴 벽이나 돌에다 그림을 그리기 시작한 시대 이래로 인간의 역사와 문명 속에 자리잡아왔다. 그것은 이제 배제할 수 없고, 굳이 낱낱이 골라낼 수 없을 만큼 인간의 역사, 문화, 생활 속에 깊고 넓게 침투해 있는 경험이요 지식이요 삶의 실재이다. 그래서 그것은 문화와 지식으로 굳어지고 다듬어져서 '교육'에 의해 전달되고 또 점점 새로워진다. 그것은 우리의 교양을 이루는 거대한 지식이요 상식이 되어 있다. 이 미술 관련의 지식은 미술교사, 미술시간, 또는 미술활동에 의해서 비로소 책임 있게 가르쳐진다. 미술 관련 지식은 교육받은 사람의 교양이 되고, 우리 사회의 문화를 형성하며 우리의 사회적 ,문화적 공감대, 즉 동조성을 이루게 하는 힘이 된다. 그것을 미술교육이 책임지는 것이다.[3)]

2) 아동미술교육

미술교육에 있어 아동미술인 경우는 아동의 연령별, 능력별 수준에 적절한 재료와 표현의 기회를 제공해 줌으로써 아동 개인이 열려 있는 가능성 즉, 창의성을 촉진시키며, 결과가 어떻게 평가 될 것인가 보다는, 그 과정이 무엇을 제공할 것인가에 더 몰두하게 된다. 즉 아동들은 외적 기준보다 내적 기준에 더 반응하게 되며, 자발적이고 본능적인 방법으로 미술을 제작한다.

---

3) 김춘일, 윤정방, 상게서, pp.33~35

미술교육은 미술재료를 가지고 무작위로 작업을 하는 행위, 때로는 자기의 생각을 표현하기 위하여 재료를 짜 맞추는 행위들을 통하여 아동들이 어떤 결과에 대한 기대보다 표현하는 과정에서 기쁨과 자기만족을 느끼게 하고, 최종적으로는 자기가 기대한 작품을 소유한다는 즐거움도 가지게 한다. 또한 다른 사람의 작품을 관찰하거나 살펴봄으로써 특정 시대나 다른 나라의 독특한 사회적, 문화적, 정치적 상황들을 개인의 감정이나 시각적 표현으로서의 작품도 이해하게 된다.

이와 같은 사항들의 일부 또는 전체가 미술교육에서 다루어지고 있는데, 이러한 내용들일지라도 아동들의 연령이나 능력 그리고 교사의 관점에 따라 지도하는 내용이나 표현하는 방법이 바뀔 수도 있고, 다르게 표현될 수도 있으므로 교사는 과제를 수행해 나갈 수 있는 방법에 대한 기술상의 지도를 필요로 할 것이다. 그러므로 무엇보다 중요한 것은 아동을 위한 미술교육에 있어서의 기술의 지도는 반드시 미술교육의 목적과 목표를 잘 알고 의미 있는 목표를 명료히 한 다음 이루어져야지 기술적인 면을 강조하거나 표현위주의 교육 방법이 되면 안 될 것이다.

바람직한 미술 경험은 미술실 안이나 어떤 특정 지역으로 제한할 필요는 없다.

아동들을 위한 우리나라 교육의 동향을 보면 열린 교육의 일환으로 학생 위주의 교육, 수요자 중심의 교육, 자기 주도적 교육 방법을 강조하고 있다. 이때의 교사의 역할이라고 하는 것은 학생들이 활동을 창의적으로 하기 위한 안내자 역할을 하면 되게 되어 있다.

그러나 자칫 잘못 판단하면 교사의 간섭이 아동의 창의성이나 개성을 손상할 우려가 있다고 생각하고 학생의 지도를 소홀히 하거나 방임하여 교육의 본질

을 이탈하는 결과를 초래할 수도 있는 것이다.

아동들이 미술 활동에 쉽게 접근할 수 있고 흥미를 느낄 수 있도록 하려면, 무엇보다 교사의 역할(가정에서는 부모님의 역할, 학원에서는 학원 지도자의 역할)이 중요하며, 아동들로 하여금 무엇을 나타내고 있는가를 밝혀 자기들의 활동에 대한 명확성을 더해 주면 아동들은 목표 도달을 위해 자기 의지대로 쉽게 과정을 풀어 나갈 수 있을 것이다.

일상 경험 속에서 시각적 표현을 생동감 있게 지도하는 교사들의 공통적인 특징을 보면 학생들로 하여금 표현하기 전에 반드시 생동감 있는 감각을 느끼게 하거나 생활 경험을 하게하며, 지도의 방법은 고정적이나 관념적이 아닌 유동적이면서 다양한 지도 방법을 택한다. 주제를 제시할 때도 한 가지만을 고집하지 않고, 다른 선택의 여유를 주며, 언어와 행동은 부드러우면서도 적극적이며 활기 있고 성실하게 한다. 그러기 위해서는 교사는 학생들이 활동하는 시간 언제나 이 시간에 무엇을 어떻게 전개한다는 분명한 지도 목표를 가지고 있어야 한다.[4)]

아동미술은 아동들이 개방된 미술경험을 통하여 자기표현과 의사소통을 하며, 창의성을 발전시키고, 자신의 감정이나 시각적 표현을 통하여 조형의 세계로 창조하고 발전시키는 예술의 한 영역이라고 볼 수 있다. 그러나 아무리 좋은 씨앗이라 할지라도 씨앗만 뿌리고 정성을 다하여 가꾸지 않으면 잘 자라게 할 수 없을 것이다.

이와 같이 사람의 성장도 좋은 환경과 정성을 다한다면 조화된 인격을 갖춘 훌륭한 사람이 될 수 있다는 것이다. 이처럼 훌륭한 인격과 조화로운 성격을

---

4) 심영옥, 유시덕 『미술교육과정의 이해』, 창지사, 2008, pp.16~17

지닌 사람으로 살 수 있도록 하는 것은 바로 교육을 힘이라고 할 수 있다.
또한 아동미술은 아동이 그리고 꾸미고 만드는 통합적인 작업 활동을 말하는 것으로, 이러한 노작 활동을 통하여 표현의 즐거움을 맛보게 하며, 개성과 창의력을 신장 시켜 바람직한 인간을 형성하기 위한 미술이다. 아동들은 읽고 쓰는 능력이 그다지 발달되지 않았기 때문에 그들 나름대로 다른 표현 수단을 사용하는데, 그러한 표현 방법 중 하나가 미술이다. 미술은 아동들의 생각과 개념을 이해하는 열쇠가 되며, 보다 중요한 것은 미술을 아동들로 하여금 자신의 생각에 구체적으로 접근하게 함으로써 스스로를 보다 깊이 이해할 수 있게 해 준다는 점이다.
그러나 일반적으로 미술교육이라고 하면 실기 능력이나 지식을 얻는 것으로 생각하고, 아동의 정서적 발달이나 감성과 감정을 키우는 일에 소홀한 점이 있었다. 또한 미술교육을 특수하게 타고난 소질이 있는 사람에게 손재주를 길러주는 것이라는 편협한 생각을 한 사람도 많았으나, 미술교육의 큰 역할은 현대사회의 고도한 과학문명과 치열한 생존경쟁 등에서 오는 인간의 불안과 갈등을 해소해 주면서 보다 균형 있는 인간 형성을 위하여 정서적인 생활을 할 수 있는 사람의 생각· 감정· 지각 등을 고루 길러 주는 일을 하는 것이다.

학교 교육으로서의 미술과 교육은 미술을 통한 인간 형성이라는 목적을 달성하기 위한 하나의 교과로서, 창작과 감상의 다양한 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창조성을 계발하며, 정서를 함양함으로써 전인적 인간을 육성하는 교과이다. 즉 미술교육은 표현이나 감상 활동을 통하여 예술적인 면이 향상 발전되며, 교육적인 면으로는 미적 감수성, 정서성, 창조성 등의 인격적인 면을 기를 수 있는 내용들을 경험할 수 있다는 것이다. 바꾸어 말하면,

오늘날의 미술교육은 손재주를 기르는 교육이 아니라 궁극적인 목표는 전인적 인간 육성이라고 볼 수 있다.[5)]

3) 우리나라 아동미술교육의 특성 및 동향

(1) 우리나라 아동미술교육의 특성

우리나라 아동미술교육의 특성은 다음과 같이 세 가지 관점으로 살펴 볼 수 있다.

첫째, 우리에게 가장 널리 알려져 있는 견해는 정서 교육으로서의 미술 교육이다. 이는 아름다운 대상과 자주 접할 수 있는 기회를 제공함으로서 미적 감성을 예민하고 풍부하게 하며, 정서를 점차 순화된 상태로 전환시킨다는 관점이다, 이는 시각적 경험에 의하여 미적 정서를 기르고 미적 가치관을 확립하며 나아가 조화롭게 원만한 인간 형성을 도모하는 것이다.

둘째, 창조성의 육성을 위한 미술교육이다, 아동들에게 독특하고 다양한 창조적인 경험을 할 수 있는 기회를 제공함으로서 창의적인 사고력과 창조적인 표현력을 기를 수 있다는 관점이다.

창의성은 잠재적인 감성을 최대한 밖으로 표출함으로써 나타나는 것이다, 창조적인 활동은 사람마다의 독창성 및 풍부한 상상력을 형태화 하는 표현과 결합되어야 비로소 이루어질 수 있다. 즉, 잠재적인 형태에 질서를 부여하고 구체화하여 나타내 보이는 것이 곧 창조인 것이다. 창조에는 개인의 감정과 사고가 중요하게 작용하며, 개성의 신장과도 연결 지을 수 있다. 특히 미술과 교육은 자기만의 자유롭고 새로운 독창적인 표현, 즉 창의적인 사고와 창조적인 성격으로 한다.

---

5) 심영옥, 유시덕, 상게서, pp.17~18

미술은 수동적인 수용 활동이 아닌 아동 스스로가 자신을 표현하고자 하는 적극적인 표현 활동으로 미술활동 그 자체가 창조성을 지니고 있다.

셋째, 여러 형태의 미술활동을 경험함으로써, 만들고 그리는 등의 이른바 표현 능력을 기른다는 관점이다. 재료와 도구를 능숙하게 다루어 자신이 생각과 감정을 표현하는 가장 전형적인 예술 교육의 관점이다. 이러한 관점들은 미술교육이 가지는 기본적임 특성이라고 볼 수 있다 .

우리는 이러한 전통적인 미술교육의 관점 외에도 또 다른 시각에서 미술교육의 특성을 생각해 볼 수 있다.

첫째, 인간학적 관점이다. 과거의 교육적 관점들은 흔히 아동의 내면세계를 이해하려는 노력보다는 이미 설정된 어떤 목표에 아동을 접근시키려는 노력에 치중하는 경향이 많았다. 산업혁명 이래 만연하는 실증 과학적 입장에 부응하고 있는 현대의 교육은, 사물을 관찰, 분석하듯 객관적, 수량적으로 파악한 지식을 아동에게 일방적으로 제공함으로써 사실상 아동 내면의 인간적 욕구보다는 실리적, 실용적 필요를 강조해 왔다. 반면 교육 인간학은 좀 더 새로운 시각으로 아동이라는 인격체를 이해함에 있어서 좀 더 포괄적이고 총체적인 접근을 강조한다.

미술활동은 아동의 내면세계를 이해할 수 있는 통로로서 중요한 역할을 한다. 아동들의 지각 및 표현 활동은 자신을 드러낼 수 있는 기회를 제공하며, 주변의 다른 사람에게 자유롭게 생각이나 느낌을 전달할 수 있는 주요 수단이 될 수 있다, 이러한 의사소통은 곧 환경과의 원만한 상호 작용을 촉진하는 역할을 하게 된다.

둘째, 인간 심리학적 관점이다. 인간과의 상호 작용이 가급적 원만하게 이루

어지도록 하기 위해서 아동의 인식 특성을 면밀하게 분석하여 그 발달 가능성을 최대한 증대시키자는 것이다.

오늘날 미학, 예술학, 심리학, 교육학 등의 이론을 기저로 한 미술의 교육적 기능에 관한 이론 및 실천적인 연구가 크게 발전되고 있지만 이러한 연구 역시 미술과 교육의 본질적인 특성이라 할 수 있는 미적 교육, 정서 교육, 개성 교육, 창조 교육, 생활 교육을 바탕으로 하고 있다. 즉, 미술 자체를 교육하는 측면보다는 미술을 통한 인간 형성 측면의 교육 기능을 보다 강조하는 입장으로 형성되고 있는 것이다.[6)]

(2) 우리나라 아동미술교육의 동향

1970년 이후에는 감성적 직관, 미적 체험을 중시하는 감성교육론과 시각적 감수성의 체계적 훈련, 시지각의 중요성이 미술교육에서 강조되고 있다.
최근 우리나라 아동미술교육의 주요 동향으로 통섭[7)]과 통합의 원리를 강조하며 통합 교육과정을 위주로 교육과정을 편성하고 주장하고 있는 추세이다.

이미 미국의 NAEA(The National Art Education Association)에서는 미술을 창작(Art Production), 미학(Aesthetic), 미술사(Art History), 미술 비평(Art Criticism),의 네 분야로 보고 통합된 연속적인 교수 프로그램으로서 미술교육을 제안하였고 이는 우리나라 아동미술교육에도 많은 영향을 끼치고 있다. 즉, 미술과 교육을 통하여 생활 속에서 자연스럽게 키워나가야 할 미적 안목, 창의적이고 개성적인 창작 능력, 문화적, 역사적, 맥락 속에서 미술 문화의 가치

6) 심영옥, 유시덕, 전게서, p.20
7) 통섭 - 1.사물에 널리 통함, 2.서로 사귀어 오감,

에 대한 이해, 미술품을 볼 수 있는 능력 등을 고루 갖추도록 하는 것이다.

첫째, 창작은 미술 활동에서의 제작 적 측면을 의미하며 창조적으로 사고하고, 느끼며, 표현할 수 있는 능력, 다양한 매체를 기술적으로 사용할 수 있는 능력을 길러주기 위한 학습 활동이다.

둘째, 미학은 미적으로 바라볼 수 있는 안목, 미술 작품이나 자연 환경이 지닌 미적 의미와 가치를 발견하는 능력을 키워주기 위한 학습 활동이다. 미술 작품의 표현적 특성을 깨닫거나 대상에 대해 미적 반응을 한다거나 주위환경에 대해 미적 관심을 갖는 등 미적 감각 능력을 지닐 수 있도록 한다. 즉, 시각적인 관찰과 풍부한 경험을 통해 표현 특성을 인지하고 미적인 반응을 할 수 있는 능력을 길러준다.

셋째, 미술사는 미술 작품이 지니는 문화적, 역사적 맥락 속에서 미술의 의미를 관찰하고, 그 시대적 배경이나 문화적 배경, 시대별 · 양식별 미술 작품의 특성을 이해하며, 문화유산의 가치를 깨닫게 하는 학습 활동이다. 이러한 학습 경험을 통하여 문화유산에 대한 지식을 얻고, 미술의 특성을 이해하며, 문화유산을 애호하고 보존하려는 태도와 능력을 기른다.

넷째, 미술비평은 미술 작품에 대한 설명이나 분석, 이해 및 비판적 평가를 할 수 있는 능력, 미술 작품을 선택하고 가치 판단의 타당한 이유를 제시할 수 있는 능력을 길러주기 위한 학습 활동이다.

현재 우리나라의 아동미술교육은 창의성 중심의 흐름에 있으나 실질적으로는 기능 중심 교육의 현상을 벗어나지 못하고 있는 실정이다. 20세기 초부터 치젝(F. Cizek)이나 로웬펠드(V. Lowenfeld)의해 강조되어 온 창의성을 위한 유아나 아동미술을 중요성을 인식은 하고 있었으나 사회적인 여건이나 입

시위주의 교육의 흐름으로 인해 학생의 개성이나 창의성을 발전시킬 수 있는 교육이 실시되지 못했던 것이다.

그러나 최근 들어 통합 미술교육의 흐름에 맞추어 여러 가지 새로운 제도와 방법들이 빠르게 흡수되는 면도 없지 않으나, 중요한 것은 제도나 새로운 프로그램의 이용이나 새로운 프로그램이 운영된다 하더라도 무분별하게 시도된다면 오히려 아동들의 창의성 발달에 저해의 요인이 될 수도 있다.

올바른 인간형성을 위한 창의성을 높이는 학생 위주의 교육을 위해서는 우선 미술교육은 소비자 중심의 교육이어야 한다. 그러기 위해서는 지금까지의 표현과 실기 중심의 미술교육은 진지하게 재검토되어야 한다. 또한 지각과 판단, 개선을 가능하게 하는 것은 미술의 소비자들에게 중요한 미적 안목을 길러 주어야 한다. 따라서 미적 안목을 갖기 위해서는 미술의 제반 현상을 알고 있어야 한다.

이처럼 학생 위주의 창의성 교육은 궁극적인 목적을 떠나서라도 진정한 인간을 위한 바람직한 미술교육의 방향이다.

바람직한 미술교육이 되려면 우선 교사의 적극적인 태도와 노력이 중요한 요소가 된다. 창의성 중심의 미술교육은 표면적으로는 미술교육을 통해 창의성을 계발한다는 강한 신념을 가지고 학생들의 자유로운 자기표현을 강조하기 때문에 교사의 간섭을 극도로 경계하면서 아동들이 표현하는 과정에서 간섭해서는 안 되며, 성인의 관점에서 미술을 바라보아서도 안 된다고 한다.

미술교육에서 아동들의 자유로운 표현을 통한 창의성 계발을 지나치게 강조하다보면 자칫 교사의 자세는 소극적이 되거나 아동이 혼자 표현하고 해결하도록 내버려두는 방임적인 자세를 가질 수 있다. 그러나 교사가 방임적이어서는

절대 교육이 되지 않는다. 방임은 교육이라 할 수 없으며, 간섭과 지도는 분명히 다르다. 간섭은 학생들의 표현 과정에 의미 없이 끼어들어 아동들의 생각이나 느낌의 표현을 방해하는 것이지만, 지도는 아동들이 바람직한 방향으로 가도록 자극하고 격려하고 이끌어 주는 활동이다. 그렇게 하기 위해서 교사의 지도 방법은 적극적이면서도 합리적이고 체계적이면서 흥미로워야 한다.

그러나 적극적이고 체계적으로 지도하더라도 가장 경계해야 할 것은 그 지도가 기능이나 기법을 위한 암기식이거나 일방적인 설명식이거나 지식 전달식 지도가 되면 안 될 것이다. 교사는 많은 미술경험 중에서 아동들에게 가장 필요한 것이 무엇인지를 파악하여 그 내용을 선정하고 목표를 설정하며, 그 내용을 지도할 적기를 찾고 효과적인 동기 부여 방법을 모색하는 역할을 수행해야 한다. 그리고 학습내용은 쉽고, 재미있고, 체계적이고 전달 내용이 확실하도록 지도되어야 하며, 이해 내용에 대한 학생들의 직접적인 경험이 표현되도록 하는 것이 좋다.

이와 같은 교육을 위해서는 학생들에게 알맞은 프로그램과 참고 자료를 개발하고 그것을 적당한 장소에 비치하는 문제도 중요하다. 또한 표현과 감상이 분리되지 않고 함께 이루어지도록 하는 것도 잊지 말아야 한다.

창의성은 아무 것도 없는 상태에서 표현만 한다고 해서 계발되는 것이 아니라, 자기표현만큼 미술에 대한 이해와 감상도 중요하고, 창의성 못지않게 미적 안목과 조형능력도 중요하며, 표현과정 못지않게 결과도 중요하다. 이러한 측면에서 교사의 많은 역할과 자질이 매우 중요함을 말할 수 있다.

아울러 정보화, 과학화, 세계화되어 가는 현대사회에서 우리나라 아동미술교육은 한국적 특성과 정체성을 찾기 위한 전통 교육이 강조되고 있다. 전통은

관습이나 인습과는 구별된다. 인습이나 관습은 주관적인 가치 판단에 의하지 않고 객관적인 존재로서 과거로부터 현재에 전해지는 사상이나 관행, 행동들을 말하며 그것은 과거로부터 연속성을 가진 문화유산이다.

전통은 단순한 과거 유산만을 의미하는 것이 아니라 과거와 관련을 두면서 현재의 생활을 풍부하게 하고 미래의 새로운 문화를 창조하는 데 밑거름이 되는 것이다. 그리고 한 민족의 문화를 일관성 있게 해 주고 다른 민족의 문화와 구별해 주는 전통 문화는 외래성과 고유성을 함께 간직한다. 좋은 미술교육이란 옛날의 전통을 그대로 답습하기 보다는 새롭게 창달되고 재창조되는 것이다.

앞으로 문화의 시대가 전개될 것이라고 많은 학자들이 예견하고 있는데 이런 시대에 대비 하여 유·아동기부터 전통문화의 우수성과 중요성을 반드시 지도해야 한다. 우리의 미술 문화도 앞으로의 세계무대에서 큰 역할을 담당할 수 있기 때문에 미술로서 한국을 표현할 수 있도록 지도해야 한다.

전술한 NAEA가 제안한 바를 바탕으로 하는 미술교육이 총체적이고 통합적인 면에 중점을 두고 있다면 근래에 와서는 이에 덧붙여 다문화주의 미술교육을 강조하고 있다.

다문화주의 미술교육은 그 동안 서구의 백인 남성 위주의 세계관과 교육관에서 탈피하여 소수민족과 여성, 빈민 등의 다양한 문화와 미술을 수용하고자 하는 시각문화 이해 교육을 추구하고 있다.

우리나라는 단일 민족이라는 특성과 조선후기 쇄국 정책 등으로 인해 국민정서상 다른 나라와 타 민족에 대한 이해와 수용이 편협한 편이다. 그러나 이러한 태도로는 오늘날과 같은 국제화·세계화 시대에 있어서 새로운 미술문화의 흐름을 제대로 이해할 수 없으며 이 시대가 요구하는 미적 안목을 갖춘 미

술 소비자를 육성하는데 한계가 있다.

이에 반해 다문화 미술교육은 사회, 역사, 인류학, 과학 등 인문 사회학을 포괄하며 미술과 더불어 보편적이고 일반적인 것으로 개별적, 경제적, 도덕적, 사회적인 것을 다룬다.

또한 교사는 학생들에게 관련된 질문을 던지고 스스로 그것에 대해 생각할 수 있도록 경험과 기회를 제공하며 자신의 존재에 대해 스스로 깨우치도록 하는 방법을 사용한다. 학생들은 여러 가지 접근방법을 통해 다양한 견해를 추출해 내고 그와 관련된 의견을 수렴하며, 궁금한 것들에 대해서는 교사에게 질문한다. 이러한 학습 방법은 학생들에게 문화에 대한 다양성을 이해시키고 생각하게 하며 감상하도록 이끌 수 있다.

다문화 미술교육은 궁극적으로 작가들의 다양한 작품성과 의도, 기법 그리고 지역적 특성과 문화적인 요소를 포괄함으로써 학생들에게 일상생활 속에서 미술의 역할과 그에 관련한 지식을 갖도록 하는 것이 중요하다.[8] 미술을 통해 다른 문화를 이해하도록 하여 인간에 대한 이해의 폭을 넓히게 할 뿐만 아니라 전통문화에 대한 관심을 확대시키고 정체성을 발견하도록 하며 다른 문화를 존중하게 하고 미술을 새롭게 이해하도록 할 것이다.

한편, 교육인적자원부가 발표(2007.12.13)한 새 교육과정의 주요 개정 내용을 보면, 실생활 중심 교육과정의 특성을 반영한다고 되어있다. 기존의 수준별 내용의 틀을 유지하되, 수준별 내용간의 차별성과 계열성을 강화하면서 아동의 생활 경험, 요구, 필요 등을 고려한 다양한 교육이 이루어질 수 있도록

---

8) 김혜숙, 「미술교육에 있어서의 다문화적 접근과 적용」, 예체능교육연구, 1997, pp.119~120

하고 있다. 이론과 실제가 다르지 않은 자신의 일상생활에 직접 적용하고 활용할 수 있는 실용적인 미술교육은 미술교육의 궁극적인 목적 달성과 더불어 다양한 효과를 경험하게 될 것이다.[9)]

2. 미술치료의 개념 및 효과

1) 미술치료의 개념

미술치료(art therapy)는 미술을 매개수단으로 인간이 자기 자신을 발견하게 하고, 이를 새로운 삶에 연결시키도록 도와주는 활동으로서 인간의 한계점과 잠재력에 보다 객관적 인식을 마련하도록 하는 활동이다. 즉, 미술치료는 모든 시각매체를 사용하여 인간의 손상된 부분에 올바른 변화를 줌으로써 인격을 통합하도록 도와주는 과정이라고 정의 할 수 있다.

미술(art)과 치료(therapy)라는 두 가지 영역에서 탄생한 미술치료는 미술, 심리학, 정신의학, 인간학, 사회학 등의 여러 학문이 상호 관련을 맺고 있으며 그 이론적 관점과 방법적 관점이 학자마다 다르기 때문에 어떤 한 가지 개념으로 정의하기는 어렵다. 용어에 있어서도 회화요법, 묘화요법, 그림요법 등 다양하게 사용되고 있으며 영어의 art therapy 도 예술치료, 예술요법, 미술치료, 회화요법, 등 여러 가지 단어로 번역되고 있다.

그러나 울만(Ulman)은 미술치료가 어떤 영역에서 어떻게 활용되고 있는 간에 공통적으로 부여된 의미는 시각예술이라는 수단을 이용하여 인격의 통합, 혹은 재통합을 돕기 위한 시도라고 말한다.

---

9) 심영옥, 유시덕, 전게서, pp.21~23

미술치료의 목적은 육체적, 정신적 질병을 앓고 있는 환자의 상태와 문제를 파악하여 미술활동의 치유적 기능을 통해 이들이 격고 있는 고통을 덜어 주고, 환자의 사고를 긍정적으로 변화시켜 환자 스스로 자신의 상처를 치유할 수 있는 내면의 힘을 키우도록 하는데 있다.

미술치료는 그림을 그리거나, 조각을 하거나 하는 인간의 조형활동(창작활동)을 통해서 개인이 가진 갈등을 조정하고 동시에 자기표현과 승화 작용을 통하여 자아성장을 촉진시킬 수 있도록 한다. 그리고 이러한 자발적인 조형활동은 개인의 내적 세계와 외적 세계간의 조화를 이룰 수 있도록 도와준다.

미술치료의 가장 큰 장점은 이처럼 내담자가 외부의 힘을 빌려 수동적으로 병을 치료하는 것이 아니라 자발적으로 치료에 참여한다는 데 있다.
스스로 자신을 치유할 수 있다는 것은 다른 치료와 구분되는 매우 특별한 의미를 지니는데, 이를 통해 얻어진 내면의 힘은 내담자가 보다 긍정적인 시각으로 세상을 바라 볼 수 있도록 해주며, 또한 미술활동을 통해 자신에게 잠재되어 있던 창조성을 발견하는 소중한 기회를 얻을 수도 있다.

미술치료는 모든 사람이 예술가일 수는 없지만 누구나 잠재된 창조성을 가지고 있다는 전제에서 출발한다. 이러한 창조성은 지난 수십 년간 우리가 원한다면 우리의 내면에서 계발 할 수 있는 능력, 인간의 잠재된 능력으로 정의되어 왔으며, 로저스(C. Rogers)와 같은 인본주의 심리학자는 창조성을 강조하여 창작과정이 자아실현을 하기 위한 능력의 한 부분이라고 여겼다. 인간에게 있어 자아실현은 삶을 더욱 의미 있게 해주고, 능력을 고양시키며, 인간이 가진 완전한 잠재성에 도달할 수 있도록 해준다.[10)]

---

10) 유미,『현장적용을 위한 미술치료의 이해』, 한국학술정보, 2007, pp.19~20

미술치료에 대하여 여러 가지 정의를 내리고 있긴 하지만, 대부분 두 가지 범주에 속하게 된다. 첫 번째 범주는 미술활동의 창작과정에 내재하는 치유력에 대한 믿음이다. 이런 시각에는 미술활동 과정이 치료적이라는 생각이 내포되어있다. 여기에서 제작과정은 치료로서의 미술이라고 말 할 수 있다.미술활동은 상상력을 동원하여 진실하고 자발적으로 자기 자신을 표현하는 기회이며, 개인적인 변화와 감정적 보상, 성취감으로 이끌어가는 경험이 된다. 이러한 시각에 보면 창조적인 작업과정 그 자체가 제작경험의 성장과 건강증진을 가능하게 한다.

미술치료의 두 번째 정의는 미술이 상징적인 의사소통의 도구라는 생각을 기본으로 한다. 작품이 갈등이나 감정, 주제를 전달하는데 효과적이라는 점을 강조한다. 심리치료는 이러한 접근법을 기본으로 하므로 그림의 이미지는 직관력을 갖고 내담자와 치료사간의 언어적 소통능력을 증진시킨다는 점에서 중요하다. 치료적 도움과 지지를 바탕으로 미술은 새로운 이해와 직관을 촉진시킬 수 있으며, 이는 문제를 해결하고 갈등을 해소하고, 긍정적 변화, 성장, 치료를 이끌 수 있는 새로운 개념을 형성하도록 도와준다.

실제로 대부분의 미술치료사들은 자신들의 활동 속에서 미술활동의 창작과정에 내재하는 치유력에 대한 믿음과 미술심리치료의 두 가지 입장을 공유하고 있다. 달리 말하면 미술활동이 치유의 과정이 될 수 있다는 입장과 미술작품이 치료에 관련이 있는 정보를 전달한다고 하는 두 가지 개념을 공유한다는 것이다. 치료자들은 미술치료를 할 때 그들 자신의 철학과 개인적인 요구와 목표 따라 어떤 하나의 입장이 더 강조될 수도 있는 것이다.[11)]

---

11) Cathy A. Malchiodi,『미술치료』, 최재영, 김진연 공역, 서울 조형교육, 2000,

2) 미술치료의 기법과 효과 및 장점

미술치료의 기법은 크게 진단적 기법과 치료적 기법으로 나눌 수 있다. 앞에서 언급했듯이 그림검사를 통한 진단으로써의 미술은 본 연구에서 제외하기로 하였으므로 그림검사에 따른 자세한 상징과 내용 해석 없이 간단히 그 기법만을 언급하기로 하며 그 각각의 기법은 다음과 같다.

(1) 진단도구로서의 미술치료기법

심리적인 장애를 지닌 사람을 진단하고 치료하는데 있어 가장 주된 수단은 바로 언어이다. 그러나 언어는 개인이 느낌과 생각들을 담아내는데 한계가 있으며 혹은 자신을 왜곡해서 드러내는 등의 우려를 범하기도 한다. 무엇보다도 알지 못하는 마음의 작용, 무의식을 표현하기에는 큰 제한이 있다. 따라서 언어를 매개로 하는 객관적 심리검사를 보완 해 줄 검사가 필요한데 이런 차원에서 그림이 갖는 의미는 매우 크다고 할 수 있다.

내담자(환자)의 창작품 속에는 의식과 무의식이 함께 내포되어 있으며 상징으로 나타난다. 상징은 감정의 무의식과 의식에 뿌리를 두고 내담자의 성격이나 행동, 내적 충동, 감정, 정신세계 등이 어떤 형태로 나타나는가 하는 미술의 진단적 측면을 뜻한다.[12)]

여러 가지 미술활동을 통하여 내담자의 심리상태를 전달하는 방법에는 크게 자유화를 통한 심리진단법과 과제화를 통한 심리진단법이 있다. 자유화에 의한 심리진단법은 내담자 스스로 제재 및 표현 방법 등을 선택하여 사용하게 하고 그 결과를 공간의 이용, 색채, 그림의 내용 등을 통해 분석하는 방법이다.

---

pp.16~17
12) 유미, 전게서, pp.43~44

과제화에 의한 심리진단법은 내담자의 이상행동에 의한 내면의 욕구와 근원을 잘 알 수 있는 작업으로 가족, 산, 친구, 나무 등의 과제를 주고 그 결과를 표현의 상징과 그 의미를 통해 분석, 진단하는 방법이다.[13)]

한편 진단을 위한 그림검사에서는 주의해야할 점은 검사자의 자질이다. 검사자는 무엇보다 검사의 목적을 분명히 알아야 하며 검사과정에 대한 훈련과 객관적 해석에 대한 지식이 겸비되어야 한다. 또한 검사자는 중립적인 태도를 지키며 지시사항을 자의적으로 바꾸는 일이 없어야 한다. 검사일시와 시간 검사를 받는 조건 등을 사전에 검사하려 최적의 상태에서 검사대상자가 검사를 받을 수 있도록 배려하여야 한다. 이러한 점에 있어서 검사자는 검사대상자가 낯 설은 상황에서 이완할 수 있는 '정서적 분위기'를 만들어 줄 수 있는 태도를 가져야 한다.[14)]

● 진단종류

① DAP(Draw A Person)

인물화는 자아상의 투사인 동시에 무의식 세계의 동기나 욕구를 종합적이면서 객관적으로 표현해 주는 중요한 구실을 한다. 인물화는 머리, 얼굴, 손, 발 몸, 어깨, 목, 등 신체 각 부분에 대하여 자아성의 표현방법을 구별할 수 있고, 여러 가지 상, 자세, 연령, 복장으로 성격을 추리할 수 있다.[15)]

② HTP(House-Tree-Person)

---

13) 권준범, 「미술심리치료검사를 활용한 미술교육 프로그램에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, 2003, p.39
14) 정여주, 『미술치료의 이해』, 학지사, 2003, p.136
15) 옥금자, 『청소년 임상 미술치료 방법론』, 도서출판 하나의학사, 2005, p.180

진단도구로 가장 많이 사용되고 있으며 치료전의 상태와 치료 후의 상태를 진단하는데 유용하다. 집-나무-사람 검사는 성인 환자들의 통합적 성격, 환자의 성숙도를 알기 위해 고안되었으며 8세 이상의 아동들에게 적용되었다.

검사에서 집, 나무, 사람의 세 가지 대상이 선택 된 것은 모든 인간이 영, 유아기 때부터 가장 가까이에서 접하는 것으로 그에 대해 신뢰성을 가지고 있기 때문이다. 인간에게 가장 친숙한 이 세 가지 그림을 자유롭게 그림으로써 억제된 정서를 나타낼 수 있다.[16]

③ KHTP(Kinetic House-Tree-Person)

HTP(집-나무-사람)그림검사에 대한 보완으로서 집-나무-사람을 한 종이에 그리게 하여 세 요소의 상호 역동성을 파악하는 그림검사로 이 검사는 다른 동적 심리검사(동적 가족화, 동적 학교화 등)들과 상호 연관성을 가지고 있다.

④ DAF(Draw A Family) · KFD(Kinetic Family Draw)

가족 내에서 그 사람의 자아개념과 관련된 측면 그리고 대인관계 영역에서의 그 사람의 감정을 표출하도록 이끄는데 도움을 주며 가족 치료적 측면에서 볼 때 KFD는 의식적, 무의식적 투사기법으로써의 진단, 치료하는데 있다.[17]

⑤ 빗 속의 사람 그리기(Draw-A-Person-In-The-Rain)

이 검사는 인물화 검사의 변형으로 외적인 스트레스 요인을 비가 오는 상황으로 상징화하여 그 속에 사람이 보이는 자세를 그림으로 관찰하는 것이다.

⑥ LMT(Landscape-Montage-Technique)

LMT(풍경구성법)은 초기에는 정신분열환자를 대상으로 모래상자요법[18]의

16) 정여주, 전게서, p.164
17) 옥금자, 전게서, p.182
18) 로웬펠드(V. Lowenfeld)에 의해서 1929년에 어린이들을 위한 심리요법의 하나

가능성을 결정하는 예비검사로 고안되었으나 최근에는 진단, 평가의 검사 차원뿐 아니라 치료적으로도 활용되고 있다. 종이에 강, 산, 밭, 길, 집, 나무, 사람, 꽃, 동물, 돌 10가지를 차례로 그리게 하고 마지막으로 검사자가 그리고 싶은 것을 그리게 한 후 각각의 주제들이 가지고 있는 상징과 의미를 분석하는 기법이다.

⑦ 자유화검사

검사자 스스로 무엇이든 자유스럽게 그리도록 하고 색채사용, 선과 형태, 공간의 사용과 그림의 내용을 분석한다. 검사자의 정서, 성격, 에너지의 양, 통제력등을 파악 할 수 있다. 그러나 이와 같은 분석방법은 아직 신뢰도나 타당도에서 동의를 얻지 못한 부분이 있으므로 해석에 대한 제한성에 유의해야 한다.[19)]

⑧ 그 밖의 그림 진단검사

* 나무그림검사-열매가 달린 나무를 한그루 그리게 하여 검사자의 질병상태를 파악하는 그림검사

* KSD(Kinetic School Draw)-학교의 친구와 선생님을 포함해서 그림을 그리게 하여 검사자의 학교생활을 분석한다. KFD 함께 받아보면 더 효과적이다.

* 콜라주(Collage)검사-콜라주 기법은 미술활동에 거부감을 가지는 검사자에게 많이 사용되는 검사기법으로 잡지나 신문 등에 나와 있는 그림이나 내용 중 자신이 붙이고 싶은 내용을 붙여 만드는 방법으로 비교적 쉬워 부담이 적고 감정의 전달이 용이하다는 장점이 있다.

로서 고안되어 지금까지 발전해온 치료요법으로서의 모래상자요법은, 모래상자를 이용하여 자유롭게 놀면서 자신의 감정을 발산하고 자신의 내면세계를 스스로 표현하는 것으로 아동의 문제행동을 치유해나가는 치료요법

19) 유미, 전게서, p.44

(2) 치료로서의 미술치료기법

미술의 치료적 성격이 의미하는 것은 미술활동을 통하여 내담자의 문제 성격이나 행동이 경감되는 현상이라고 할 수 있다. 미술치료의 목적이 환자마다 다르듯이 미술치료 과정도 내담자마다 다르다. 어떤 내담자는 미술을 통해 한 번도 표출한 적이 없는 감정을 안전하게 발산하는 것을 경험한다. 어떤 사람은 미술을 통해 생각을 표현하고 불분명했던 생각들을 정리하기도 하고 , 혼란이 정화되기도 한다. 내담자는 미술을 통해 자신의 계획을 가다듬기도 하고 과거를 재구성하기도 한다. 어떤 때는 미술활동 자체에 기분이 좋아져서 치료가 되기도 하고 자기 작품이 너무 마음에 들어서 치료가 되기도 한다. 그러나 어떤 때에는 미술작품을 부수고 찢으며 분노를 삭여 치료가 되기도 한다. 미술작품은 내담자에게 또 하나의 자아이다. 그 대상은 치료사와의 상호작용을 통해 더욱 명료하게 의식 위로 떠오르게 된다.

인지적인 깨달음과 정서적인 카타르시스(catharsis)를 바탕으로 내담자는 자기 자신과 만나게 되고 궁극적으로 변화의 에너지가 발생한다.

미술활동을 통해 심리치료 효과를 얻을 수 있는 방법은 매우 다양하다. 미술 표현 그 자체가 감정의 발현이며 자신의 생각과 창의력을 조형언어로 표현하는 것으로 심리적 치료 효과를 내재하고 있다. 대부분의 미술활동은 치료적 목적을 가지고 계획하여 실시한다면 정도의 차이는 있지만 효과를 볼 수 있기 때문이다. 따라서 미술치료에서 활용 가능성이 높은 기법을 몇 가지 살펴보면 다음과 같다.[20]

① 난화에 의한 미술치료기법

---

20) 권준범, 전게서, p.47

난화는 인간의 발달과정의 한 부분으로 아동들은 자기 마음대로 선을 긋는 난화를 그리면서 그림 그리기를 시작한다. 그래서 그림을 잘 그리지 못한다고 생각하는 성인을 대상으로 한 미술치료에서도 종종 난화 그리기를 시도한다. 즉 난화는 미술표현에 대한 저항감을 감소시킨다. 난화법은 자연스럽게 선을 그린 후 그것을 이미지화 하여 그림 형체를 만들어 '그림연극' 처럼 상호 이야기를 만들어 가는 것이다. 이를 개량시킨 것이 난화 상호 이야기법인데 이는 치료자와 내담자가 서로 역할을 교환함으로써 관계형성에 도움이 되며, 내담자가 자신의 무의식을 난화 속에 투영시켜 형상화함으로써 보다 쉽게 무의식을 의식화시켜 주고 내담자 스스로 자신의 문제를 인식할 수 있게 해준다. 최근에는 표현이 부족한 환자에게 난화와 콜라주를 합친 기법도 사용되고 있다.

② 테두리 법

내담자에게 도화지를 제시하면서 환자가 보고 있을 때 용지에 테두리를 그려서 건네주는 방법이다.

정확하게 절단되어 각이 져 있는 도화지는 간혹 내담자들에게 거부감을 줄 수 있다. 도화지에 테두리를 그려 줌으로써 그림 그리는 것을 자극하고, 그리는 것에 대한 저항과 공포를 줄일 수 있어서 자아가 허약한 내담자들에게 많이 사용되고 있다. 테두리를 그릴 때는 자를 사용하지 않으며 또한 원이나 테두리를 그려주고 그 안에 그림을 그리거나 채색하게 하는 방법은 과잉행동이나 주의산만 등을 통제할 수 있으며, 심리적 지지도 해 줄 수 있다.

③ 출발용지(Starter Sheet) 법

그림을 그리는데서 오는 저항이나 공포, 수줍음 등을 줄여서 그림 그리기를 자극하고 촉진 시키는데 사용한다. 장애 아동이나 정신질환자에게 많이 사용

된다. 예를 들어 종이에 치료사가 직접 얼굴의 윤곽 그려주거나 붙여주고 내담자는 그림을 완성해 간다. 장애아동의 묘화 시작 단계에서 거부감이 있을 때 유용하며, 그림 그리기에 자신 없는 아동들에게도 그림그리기를 촉진시킬 수 있는 역할을 한다.

④ 만다라 그리기

만다라는 원래 불교의 성전이나 사찰에서 중생의 성불을 위해 제작된 것으로 미술치료에서도 큰 의미를 가지는 치료기법 중 하나다. 만다라 명상이나 그리기는 심리적인 불안에서 벗어나 정신을 집중하는 동시에 이완하면서 긴장을 완화시킬 수 있다.

만다라를 제작하는 것은 그 순간 우리가 누구인지를 보여주는 개인적인 상징을 만들어가는 것이라 할 수 있으며 자신의 발전을 가져다줄 확실한 통로로 사용 될 수도 있다. 융(C. Jung)은 자신의 체험을 통해 만다라 그리기의 치유적 의미를 발전시켰으며, 환자들의 무의식의 심리를 통해 표현하는 만다라의 상징의 의미를 심리분석에 적용하였다. 융에 의하면 만다라를 그리는 것은 인간에게 내적 기쁨과 질서와 생명의 의미를 찾아주는 치료적 작업이다. 크레파스나 색연필, 색종이, 등을 이용할 수 있으며, 자유연상이나 그림을 그린 후 시를 써서 자신의 심상을 표현하기도 한다. 색채를 사용 할 경우 환자의 기억과 감정을 통용하는데 유용하다.

⑤ 핑거페인팅(Finger Painting)

물감을 손에 묻혀 종이 위에 찍거나 바르거나, 문지르는 등 자유스런 작업을 한다. 경쾌한 음악을 들으면 더 효과적이다. 미술치료 초기나 후기에 사용한다. 정서의 안정과 거부, 저항의 감소, 감정의 이완 등의 효과를 가진다. 또한

작업을 촉진시키거나 스트레스 해소에도 큰 도움이 된다.

⑥ 놀이기법

물감을 이용한 기법(핑거페인팅, 데칼코마니, 손도장이나 발도장 찍기 등), 찰흙놀이 들은 정서의 안정과 거부, 저항의 감소, 이완 등의 효과를 줄 수 있고 작업을 촉진시키며, 스트레스 해소에 많은 도움을 주는 기법이다. 또한 미술재료나 기법을 탐색하는 초기과정을 통해 미술표현에 대한 거부감을 줄일 수 있고 흥미를 유발시킬 수 있다.

⑦ 콜라주기법

콜라주기법은 거부의 감소, 분노의 표출, 희망에 대한 상징 등 다양하게 활용될 수 있다. 표현이 쉽고 그리기보다 정확하게 감정을 전달할 수 있어서 그리기에 대한 거부감이 있는 내담자에게 용이하다. 그러나 선택할 수 있는 사진이 많아야 한다는 단점이 있다. 자기감정 나타내기, 가족이나 친구에게 말하고 싶은 것, 주고 싶은 선물 등 많은 주제를 통해 감정을 표현 할 수 있어서, 문제 예방 및 대처방법을 알아 가도록 한다.

⑧ 점토활용기법

점토활동은 미술치료에서 자주 다뤄지는 활동으로 아동 뿐 아니라 청소년, 성인, 노인들 모두가 쉽게 매료되고 쉽게 접근하는 재료이다. 어떠한 형태든 만들 수 있으며 부착과 제거가 쉽고 실험적 자세로 수정을 거듭하면서 진지하게 추구할 수 있다. 점토를 주무르고 누르고, 손가락으로 찔러 보거나 서로를 붙여보는 이러한 과정은 놀이 형태로 접근하는 경우가 많아, 치료현장에서 내담자들을 쉽게 이완된 상태로 이끌 수 있다. 또한 입체적인 표현을 하기 쉽고 유연하므로 자유자재로 각자의 생각을 표현할 수 있으며, 이러한 활동을 통해

손의 기능뿐만 아니라 손과 눈의 협응, 움직임과 균형을 얻게 된다.

점토활동의 장점 중 하나는 실패에 대한 두려움을 가지지 않아도 된다. 점토가 마르기 전에는 만들었던 것을 뭉개고 다시 만들 수 있기 때문이다. 점토작업에서 손과 손가락은 훌륭한 도구가 된다. 그리고 이러한 활동을 통해서 에너지와 원기가 강화되고 신진대사의 활력을 얻게 되어 치료적 역할을 하게 된다. 초기 단계에는 아동의 긴장을 돕는 방법으로 자유놀이 표현이 사용되고, 자아상 만들기, 찰흙을 이용한 공동작품 만들기 등 다양한 활동이 이루어진다.

⑨ 신체 본뜨기(Body Tracing)

큰 종이를 바닥에 깔고 내담자를 위에 눕게 한 다음 몸을 따라 선을 본을 뜬 다음 자유롭게 자신이 느끼는 자신의 신체에 대해 표현하는 게슈탈트 미술치료의 한 방법이다. 게슈탈트치료의 목표는 자기인식의 증가이며 이 방법 역시 신체의 모양을 통한 깨달음으로 자아의식을 증진시키는 것이 목적이다. 신체를 통하여 받은 무의식 속의 요소를 수용하는 데 효과 있는 방법이며 다양한 목적으로 사용된다.

신체장애인의 신체에 대한 이미지나 자아개념이 부정적일 때 이를 높이기 위해 자주 사용되며, 섭식 환자에게도 효과적인 기법이다.

⑩ 공동화(작품)기법

이 기법은 대인관계를 새롭게 형성하고 연습해 나아 갈 수 있다. 집단에서 한 화면에 혹은 하나의 조형물을 완성해 나가면서 타인이 마음을 이해하게 되며 서로의 관계성을 생각 해 볼 수 있다. 새로운 대인 관계 형성과 상호 작용에 많은 도움을 주는 작업이다.[21]

---

21) 유미, 전게서, pp.61~68

이 밖에도 감정차트 만들기, Self Box만들기, 그림에 말풍선을 만들어 글 넣어 표현하기 등 다양한 방법들을 통해 자기를 표현하고 이해하는 다양한 방법들이 있으며 치료사는 내담자의 상황이나 증상에 따라 새로운 방법들을 개발할 수도 있다.

(3) 미술치료의 장점

미술은 인간의 주위를 환기시키는 동시에 긴장을 풀어준다. 그것은 미술적 형태와 색채감이 인간 육체의 긴장, 정신적 피로감이나 육체적 피로감을 풀어주며 해방감을 느끼게 해주기 때문이다. 따라서 미술치료는 내담자가 적극적으로 미술창작 활동을 하게 함으로써 미술이 줄 수 있는 긍정적인 심리적 효과들을 치료로써 활용하는 것이다. 이러한 미술치료의 장점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 미술은 무의식의 심상을 표현한다.

우리는 심상(image)으로 생각한다. 즉, 말이란 형태를 취하기 전에 심상으로 사고한다. 예를 들어 '어머니' 란 말을 하기 전에 어머니의 심상을 떠올리게 되며 가족이란 단어를 말하기 전에 가족에 대한 심상이 떠오를 것이다. 따라서 삶의 초기 경험은 심상의 중요한 요소가 된다. 미술치료는 언어적 치료법에서처럼 말로 해석되기보다는 심상으로 표현된다. 심상으로서의 미술은 내적이미지를 표현하는데 적합한 수단이 되며, 또한 이미지의 중요한 원천은 감정이 되므로, 이미지를 통해 은폐되거나 알아차리지 못했던 감정이 형상화될 수 있다. 즉, 예술매체는 종종 심사의 표출을 자극하여 창조적 과정으로 나가게 된다.

둘째, 미술은 비언어적 수단이므로 통제가 적어 내담자의 방어를 감소시킨다.

심상과 밀접한 관련이 있는 것은 바로 '언어' 이다. 언어는 주로 우리의

의식 속에서 이루어지며, 그렇기 때문에 이성의 통제를 받는다. 그러나 미술은 비언어적 수단이므로 비교적 통제를 적게 받는다. 예상치 않았던 표현이 작품 속에 나타나기도 하며 자신의 의도와 전혀 다르게 표현도기도 한다. 이것은 미술치료의 가장 흥미 있는 잠재서의 하나로 이처럼 예상치 않았던 인식은 가끔 내담자의 통찰이나 학습, 성장으로 유도되기도 한다.

셋째, 구체적 유형의 자료를 즉시 얻을 수 있다.

미술작업을 통해서 눈으로 볼 수 있고 만질 수 있는 자료가 생산된다. 그리고 이런 자료는 미술치료사와 내담자 사이에 다리를 연결한다. 저항이 많은 환자들의 경우 직접 다루기보다는 그림을 통해서 접근하는 것이 더 쉽다. 그림이나 조형물은 내담자와의 대화를 이어주는 중요한 매개체가 될 수 있다.

또한, 내담자의 감정이나 사고 등이 하나의 사물로 구체화되기 때문에 언젠가는 자신도 모르게 자신의 작품을 보고 자신의 실존을 느끼기도 한다. 어떤 내담자는 단 한 번의 작업으로 이런 감정을 느끼기도 하지만 저항이 강한 내담자의 경우 더 오랜 시간이 걸릴 수도 있다.

넷째, 미술은 자료의 영속성이 있어 회상할 수 있다.

미술작품은 보관이 가능하기 때문에 환자가 만든 작품을 필요한 시기에 재검토하여 치료효과를 높일 수 있다. 때로는 통찰이 일어나기도 하며 내담자 자신도 모르게 자신의 작품을 감상하며 당시의 감정을 회상하게 되기도 한다. 또한 작품의 변화를 한 눈에 이해할 수 있으며 치료 팀의 회의에서도 작품을 통해 내담자의 목소리를 생생하게 들을 수 있다. 한편 구체적 대상이 되는 미술은 내적 현실이 가장 깊은 체험인 동시에 거리 두고 보기를 가능하게 한다. 미술활동을 통한 치료가 강력한 치유적인 힘을 갖는 이유는 바로 강렬한 내적

경험을 거리를 두고 볼 수 있기 때문이다. 이 때 진정한 통찰인 들여다보기가 가능하기 때문이다. 구체적 유형의 자료를 갖는 미술은 영속성이 있어서 수시로 접근이 가능하고 회상이 가능하며, 작품의 변화를 통해 치료과정에 대한 이해와 새로운 통찰력을 얻을 수 있다.

다섯째, 미술은 공간성을 지닌다.

공간성은 경험을 복제한 것이라고 말 할 수 있으며, 미술표현은 공간 속에서의 연관성들이 발생하므로 가깝고 먼 곳, 결합과 분리 등 특정한 속성이 표현되어 개인과 집단 역동을 이해하는데 용이하다. 언어는 일차원적인 의사소통방식이어서 대체로 한 가지씩 순서에 따라 나간다. 그러나 미술은 어떠한 규칙을 따를 필요가 없다. 미술은 공간적인 것이며 시간성이 없기 때문에 인물의 표현, 상황, 감정, 장소 등의 관계가 한 공간에 표현된다.

여섯째, 미술은 창조성이 있으며 에너지를 유발시킨다.

미술 작업을 시작하기 전에 개인의 신체적 에너지는 다소 떨어져 있지만, 작업을 진행하고, 토론하고, 감상하는 등의 과정을 통해 대체로 내담자들은 활기를 띠게 된다. 이것은 단순한 신체활동이라기보다 '창조적 에너지'의 발산으로 해석된다. 즉, 미술활동은 큰 원을 그리는 팔의 움직임, 못을 박거나 흙을 내리치는 공격적 행동, 세밀한 작업을 위한 조심스런 손놀림과 호흡의 조절, 미술매체가 가진 촉각적적인 특징과 그것을 다루는 경험 등을 통해 신체적 차원에서의 경험을 환기시킬 수 있으며, 신체적 에너지를 발산시켜 미술활동 자체가 주는 감각 운동적 즐거움을 준다.[22)]

일곱째, 자아존중감을 향상 시킬 수 있다.

---

22) 유미, 전게서, pp.41~43

처음에 환자들은 예쁘게 보이는 것에 연연하는 등 그림에 대해 많은 신경을 쓴다. 그러다가 차츰 치료를 해나가면서 작품이 갖는 의미가 중요함을 알게 되고, 그러면서 다른 사람들 눈에 어떻게 보이는가 하는 문제는 이차적인 것이 되고 자신의 눈에 의미 있고 가치 있는 대상을 갖게 된다.

미술치료 활동은 고통을 덜기 위해 강렬한 감정을 표출하는 과정을 통해 감정적 해방을 경험하게 한다. 그리고 자신이 가지고 있던 위축이나 조증, 신경증 등의 문제를 미술로 표현하면서 감정의 정화를 경험하게 된다. 내담자들은 미술작품을 제작하면서 기분을 환기시키고 이완시키는 생리학적 반응은 감정적 스트레스를 완화시켜서 내적 안정과 평안을 준다. 이러한 감정적 문제를 해결하기 위한 창작활동은 자신감을 심어주고 나아가 자아존중감을 높여준다.

3) 예방적 차원에서의 미술치료

치료적 차원에서의 미술치료접근이 정신적, 신체적 문제로 고통 받고 있는 내담자의 증세를 완화시키거나 치료하기 위해 적용하는데 반해, 예방적 미술치료는 일반인을 대상으로 개인의 긍정적인 자아상을 발전시키기 위해 미술활동을 적용하는 것을 말한다.

치료적 차원에서의 미술치료는 내담자에게 정서적으로 새로운 발전을 유도하며 무의식의 내용을 의식화시킨다. 그러나 예방적 차원은 미술치료를 '내담자'에게 국한하는 관점에서 벗어나 광의적 의미로 보는 것이다. 예방적 차원에서의 접근은 일반적인 사람을 대상으로 현재의 소극적인 요소들을 감소시키며, 더욱 긍정적인 자아상을 발전시킬 수 있도록 하는 것이다. 즉 치료적 차원의 접근이 드러난 문제를 최대한 줄이려는 것, 다시 말해, 발생한 문제를 해결하려하는 것이 초점이

라면, 예방적인 차원의 접근은 문제를 발생하게 하는 원인들을 줄이려 하는 것이며 나아가서 긍정적인 요소를 더욱 발전시키려는 것이다. 그리고 예방적 차원에서는 문제 자체의 발생을 예방하기 위해 현재에는 문제화되지 않았으나 차후 문제가 될 가능성이 있는 소극적인 원인들을 감소하게 하여 문제의 발생을 예방하려는 것에 초점을 두고 있다.

실제 그림 그리기는 많은 사람들에게 그 자체로서도 중요한 의미를 부여할 수 있는데, 사람들은 무의식에서 우러난 그림을 그림으로써 이제까지와는 다른 자율적 표현 출구를 경험하여, 자신에 대한 낡은 편견을 버리고 이를 해소하며 극복할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 그림을 그리는 과정은 분열, 억압, 불안, 무기력증을 감소시키며, 더 나아가 인간성을 성숙시키고 발전 할 수 있도록 도와준다. 또한 그림을 그림으로써 내적 심상들과 접촉하여 자연스러운 개성화 과정이 진척된다.[23)]

학교 현장 안에서 아동이나 청소년을 상대로 하는 예방적 미술치료가 무엇보다 필요하리라 본다.

병적증상은 아니지만 과도한 스트레스와 학교 내 에서 문제 행동을 일으킬 수 있는 요인들이 많은 학생들에게 발견되어지며 다소 주의가 산만하고, 충동적이고, 공격적인 행동을 보이거나 이와는 반대로 위축되거나 수동적인 행동을 나타내어 원활한 학교생활을 영위하지 못하는 학생들도 증가하고 있다.

이러한 학생들은 집중적 치료를 요구하지는 않지만, 학교에서 문제 행동을 일으킬 수 있는 요소를 가지고 있으므로 예방적 차원에서 보살핌을 통해 보다 활기찬 학교생활을 할 수 있도록 도와 주어야할 것이다.

---

23) 정은영,「미술교육을 통한 예방적 차원에서의 미술치료」, 동국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001, p.9

3. 미술교육과 미술치료의 비교 및 관련성

위에서 살펴보았듯이 다양하고 많은 장점을 가진 미술치료를 미술교육에 도입하기 위해서는 미술교육과 미술치료가 가지는 공통점과 차이점을 확인하고 두 영역간의 교육 현장에 적용 가능한 교집합을 찾아보아야 할 것이다.

1) 미술활동이 지니는 심리치료 효과

미술교육에 미술치료의 적용 가능성이 있다고 생각되는 부분은 미술활동이 지니는 심리치료 효과에 기인한다.

미술은 인간의 주위를 환기시키는 동시에 긴장감을 완화시켜 준다. 그것은 미술적 형태와 색채감각이 인간이 육체의 긴장, 정신적 피로감이나 육체적 피로를 풀어주며, 해방감을 느끼게 해주기 때문이다. 그림을 통해 내담자의 정신상태를 이해 할 수 있고, 그림을 그리게 함으로써 정신적인 문제들이 호전되어 가는 것을 볼 수 있다. 이는 미술이 인간의 본능적 창조를 미술활동을 통해 아름답게 승화시킨다는 큰 의미를 가지고 치료적 역할을 하기 때문이다. 미술활동을 통한 심리치료는 임상을 통해 많은 검증을 받고 있으며 미술활동의 심리치료 요인을 살펴보고 미술교육입장에의 영향을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 조형활동에 의한 심리적 만족감을 준다.

조형은 '재료의 인간의 행위나 시도가 작용하여 가시적로 형태가 만들어지는 것' 모두를 포함하는 의미이다. 조형능력은 미(美)라는 형이상학을 가시화시키고, 만 질 수 있도록 구체화시키는 것으로 정신을 물질화 시키는 능력이다. 이러한 조형활동이 심리적 만족감에 어떤 영향을 줄 수 있는지를 살펴보면, 개인적 표현욕구나 충동이 제작활동을 통하여 표출됨으로써 순수한 개인적 만족감 및 쾌감을 가져다준다. 또한 공상이나 본인과는 다른 현실을 경험하고 싶은 충동이 있는

데 이를 경험하게 하여 강한 충동을 표현함으로써 심리적 안정감을 가져다주고 감정을 겉으로 표출되고 싶은 강한 충동을 표현하게 하여 심리적 안정감을 주고 인간은 현실과는 다른 가식적이고 장식적인 생활을 꿈꾸기도 하는데 이를 표현하게 하여 심리적 대리만족을 얻을 수 있게 한다.

둘째, 창의적 표현에 의한 잠재능력을 실현하게 한다.

인간의 정신은 매우 역동적인데 이 역동성을 이해하고 환경에 적극적으로 대처하도록 하는 것이 인간의 창의성이다. 인간이 창작 활동은 새로운 작품을 만드는 과정을 의미하는데, 이 과정에서는 예술적 가치를 더하게 하는 창의적 사고과정이 일어난다. 이러한 창의성은 무의식과정에서 일어나며 제재의 선택부터 작품의 완성까지 계속해서 발휘된다.

셋째, 감성발견에 의한 정서적 안정감을 준다.

감성은 특정 느낌이나 감정을 느낄 수 있는 능력이며, 정서는 어떤 대상에 의해 야기되거나 혹은 대사에 지향되어 일어나는 내적 감정이나 감각작용인 것이다.

심리학에서 마음의 문제가 해결되어 감정이 정화, 순화되는 것을 카타르시스라 하는데 미술활동은 마음속에 담고 있는 감정을 해소하여 카타르시스를 느끼는데 효과적이다. 자신의 마음속에 있는 감정이나 경험을 미술활동을 통하여 다른 사람에게 시각적으로 전달하는 모든 과정이 감정을 정화시키며, 은유적인 상징으로 충격적인 장면을 표현 할 경우 심리적 충격을 극복하는 첫 걸음이 되기도 한다. 이처럼 미술활동은 감성의 발견 및 정화를 통해 정서적 안정감 형성을 가능하게 한다.

넷째, 무의식 표현에 의한 자기이해를 가능하게 한다.

미술작품에는 자신이 기쁨과 슬픔 등 폭넓은 감정이 자신도 모르게 표현된

다. 사람들은 이러한 미술활동을 통해 자신도 알지 못하던 자신이 내면을 이해하게 되며 억제된 감정을 치유할 수 있는 기회를 갖는다.

프로이드는 꿈과 감정, 사고가 무의식적으로 시각적 형태로 나타난다고 하였다. 고통스런 기억들이 완전히 잊혀지지 않고 무의식에 남아서 계속 영향을 미치게 되고 이러한 영향력을 제거하지 못하면 정신적, 신체적 증상으로 나타난다고 보았다. 미술은 인간이 가지는 이러한 숨겨진 무의식의 세계를 시각적으로 표출하여 자기 자신을 이해할 수 있게 하고, 억제되었던 감정과 사고를 표출하여 치료적 효과를 얻게 된다.

다섯째, 자아표현에 의한 자아존중감을 증대시킨다.

자아(ego)는 인간이 자신의 동일성이나 연속성을 의식하는 주체로서, 인간이 자신의 잠재력과 가능성을 최대한으로 발휘하는 것을 자아실현이라고 한다. 자아를 연구하는 학자들은 자아의 핵심을 자긍심, 즉 자아존중감으로 본다. 이런 자아존중감은 자신에 대한 확신과 긍정적인 자아관이 형성될 때 기러지며, 자기 자신을 잘 알게 되기 시작하면서 자아존중감은 증가된다.

따라서 자아존중감을 높이기 위해서는 자신의 감정, 희망, 야심을 표현해야하며 자아의 목소리와 욕구, 두려움, 자랑스러움과 같은 자신의 내면의 목소리를 스스로 알아야한다. 미술은 이를 위한 매우 효과적인 활동이며, 이런 활동을 통해 즐거움을 느끼게도 되어 자아존중감이 높아지게 된다.[24)]

---

24) 고금자, 「자기표현과 이해를 위한 자화상 표현 프로그램 개발 연구」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007, pp.19~22

2) 미술교육과 미술치료의 차이점

미술교육과 미술치료의 공통점은 미술이라는 예술 형태를 기본으로 두고 있다는 것이다. 또한 아동 및 청소년에게 미술치료를 실시하는 미술치료사는 이론과 기법에 있어서 미술교육을 근거로 하는 경우가 많다. 여기에 아동과 청소년의 창의성을 미적으로 표출할 수 있는 프로그램이나 방법 및 기법을 함께 연구하고 있다.

일각에서는 미술치료와 미술교육을 엄격히 다른 것으로 구분하고 있으며 그들의 입장은 미술치료와 미술교육은 미술재료를 매개로 하여 사용하기 때문에 자칫 “같다”라고 생각할 수 있지만 미술치료는 미술교육과 차별된 영역 중의 하나로 미술치료는 미술의 미적 요소와 제작기술의 습득이 치료 목표에 뒤따라오는 종속적인 것으로서 작품의 결과보다는 미술작업 과정을 통한 치료자와의 상호작용과 과정 자체에 비중을 두며 즉, 미술 작품의 잘하고 못한 완성도보다는 미술 과정에서 치료자와 대상자가 서로 참여하고 상호작용하는 과정(processing)을 더 중요시한다는 것이다.

미술치료는 발달이 목적이 아니라 개선이 목적이며 개개인 아동의 상황이나 상태에 맞추어서 방법이나 접근이 달라지는데, 즉 획일적인 계획이 가능하지 않다는 것이다. 물론 요즈음의 미술교육의 입장도 이러한 점에서는 유사하다. 그러나 가장 큰 차이점은 교육적인 발전이 아닌 치료적인 개선이라는 점이다. 아동이 가지고 있는 문제 행동 혹은 감정들을 해결하려는 것이다. 이런 점에서 미술교사가 미술치료사가 될 수는 없다.

그러나 크레이머(E. Kramer)[25]가 미술교사로서의 역할을 수행하면서 자신의

---

25) 크레이머(E. Kramer)－1915 오스트리아 生, 예술가, 미술치료사, 아동미술치료에

경험을 통해 치료적인 방향으로의 미술을 발전 시켰던 것처럼 미술이 얼마나 큰 가능성을 가지고 있는가를 알고 그러한 매체에 대한 활용을 이해하는 교사라면 미술을 통해 아동과의 의사소통 혹은 가능성을 감지할 수 있으리라 생각한다.

이상 미술교육과 미술치료의 차이를 요약해 보면 다음과 같다.

우선, 목표에 있어 미술교육은 인지, 정서, 운동, 협응력 등의 모든 영역의 통합적인 성장을 목적으로 하나, 미술치료는 손상된 특정부분의 성장에 초점을 둔다.

또한 전문성의 차이를 들 수 있다. 미술교육이 미적 요소와 기술의 습득에 어느 정도 비중을 둔다면, 미술치료는 미적 요소나 기술의 습득은 치료목적에 종속적인 것이고 미술작업 과정 자체에 좀 더 비중을 둔다.

나아가 미술교육에서의 작품은 개인의 창의성과 감성을 표현하는 미적 조형물인데 반해 미술치료에서의 작품은 내담자와 치료사와의 의사소통의 통로이며 내담자의 감정 표출의 역할을 한다.

그러나 미술치료는 치료하는 의학적 입장을, 미술교육은 교육이라는 입장을 취하므로 서로 차이를 갖지만 미술교육과 미술치료는 미술활동을 중심으로 이루어지기 때문에 작품보다는 과정상의 변화를 중시하고 그 과정상에는 창의성, 사고력 증진이

많은 연구를 했으며, 그림의 치료적 속성은 그림에 대한 환자의 연상을 통하여 자기표현과 승화작용을 함으로써 자아가 성숙하는데 있다고 보았다. 즉 미술작업을 통하여 환자 자신의 파괴적, 반사회적 에너지를 분출함으로써 그것을 감소시키거나 전환시킨다고 주장하고 있다. 또한 환자는 미술작업 과정에서 자신의 원시적 충동이나 환상에 접근하면서 갈등을 재 경험하고 자기훈련과 인내를 배우는 과정 속에서 그 갈등을 해결하고 통합한다는 것이다. 치료자의 역할은 환자가 만든 작품을 해석하는 것이 아니라 승화와 통합과정을 도와주는 것이라고 하였다. 그래서 크레이머의 견해를 가리켜 작품을 만드는 과정 자체를 치료라고 보고, '치료로서의 미술(Art as therapy)'로 표현하였다.

나 안정감, 만족감 등의 감정적 목표가 중점으로 차지한다는 공통점을 갖는다. 26)

한편, 미술치료를 어떻게 미술교육에 적용시키고 활용할 것인가에 대해 고려하기 위해서는 미술치료에서의 '치유'와, 미술교육에서의 '창조'의 본질적인 의미를 확인해 볼 필요가 있겠다.

미술표현의 잠재적인 역량은 창조적인 표현에 있으며 창조는 우주의 섭리를 발견하여 이를 인간적으로 해석하고 표현하는 것이다. 미술을 통한 인간의 지각작용에는 표현 주체가 대상을 보고 느끼고 인식한 것뿐만 아니라, 평소 경험했던 내용도 포함된다. 아울러 미술교육의 중심을 이뤄온 표현활동은 이미지를 만드는 일에 그 뿌리를 두고 있다. 이는, 표현활동이 본래 주위의 사물을 지각하고 인식하는 일에서 한 걸음 더 나아가 적극적으로 다가서는 행위라는 성질로 설명될 수 있다. 미술시간에 처음 주제나 재료가 제시되었을 때 아동들은 각자의 몸과 마음을 움직여 그에 대한 이미지를 떠올리고 최종적으로 특정한 상상의 세계를 완성하도록 하는데 그 목적이 두어진다.

미술치료에서 내담자는 미술활동 속에서 언어만으로는 제대로 표현되지 못했던 것에 구체적인 형태를 부여하고자 노력한다. 이렇게 형태를 부여하는 일은 바로 이미지를 형성한다는 것을 의미하며 이로써 미술치료의 장에 있어서도, 미술교육 속에서 아동들이 경험하는 것과 같은, 자신의 내부 세계와 외부 세계의 연결고리로서의 미술활동이 추구되고 있음을 알 수 있다. 이처럼, 자유롭게 상상하거나 이미지의 세계를 만드는 것은 미술교육에 있어서도 미술치료에 있어서도 불가결한 활동이며, 바로 여기에 교육의 배후에 자리한 성장과 변화라는 목적, 치료의 배후

---

26) 노유미,「초등학교 저학년 미술교육에 활용할 수 있는 미술치료 연구」, 목포대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006, pp.22~23

에 있는 치유라는 목적의 접점이 나타난다. 바이텔(K. R. Beittel)은 상상력에 대한 형이상학적인 고찰을 통해 ‘치유력’과 ‘창조력’이 한 장의 종이의 이면이라는 사실이 한층 명확해졌다고 지적한 바 있다.

어떤 표현 활동을 통해 그 양상을 구체적으로 재현시키고 재고할 수 있는 형태를 만듦으로써 생활의 모든 대상은 자신에게 의미 있는 것으로 다가오게 되며, 따라서 이미지와 상상의 세계를 만들어 나가는 것은 스스로의 삶에 의미를 부여하는 일로 연결된다. 미술활동이 지니는 이러한 성질이, 성장을 포함한 다양한 갈등 속에서 아동들과 성인에게 변용의 계기를 마련해줄 가능성을 지니고 있는 것이다.

개인의 감정을 둘러싼 절실한 체험이 미술이라는 유연한 시점을 통해 구체화되고, 그것이 감상자에게 어떻게 전달될 것인가 하는 점에 모든 지성과 상상력을 발휘한다면 주제표현에 성공한 표현자는 상대로 하여금 공감을 느끼게 했다는 기쁨을 만끽할 수 있다.

이와 같이 현실 속에서는 발휘되지 못했던 감성이나 사고를 작용시켜 그 결과 자신이 처해진 현실을 조형적으로 대상화시킴으로써 인간적 의미를 향유하게 되는 경우도 적지 않다. 한편 이를 중심으로 한 일련의 제작 체험은 스트레스나 억눌린 감정에 대해 수용적인 성격에서 작용적, 적극적인 접근으로 전환시키고 그에 대한 적응력을 익히게 해 준다는 점에서 미술표현의 특성인 동시에 미술치료와도 상통되는 부분이 있다. 따라서 미술교육 역시 생활의 제 영역에 있어서 병리로부터 탈피시킨다는 ‘치유’로서의 일면, 즉 미술치료적 측면을 함께하고 있음이 분명하다.[27]

---

27) 김향미, 「미술교육에 있어서 미술치료적 관점의 적용에 관한 연구」, 조형교육 제 26호, 2005, pp.128~130

Ⅲ. 꾸미기와 만들기 수업의 개념과 교육적 가치

1. 초등학교 저학년 어린이의 미술적 표현 특성

아동들은 처음에는 되는 대로 끼적거리지만 곧 어느 정도 통제를 하게 된다. 점차 나이가 들어가면서 근육에 자신감을 느끼며 유사한 움직임들을 반복하여 나타낼 수 있게 되고, 시각적으로 고려하여 배치하는 능력도 길러지게 된다.

아동들의 흥미가 끼적거림처럼 단순한 근육운동의 반복에서 바뀐다는 것은 의미있는 변화이며 아동의 발달은 자신의 그림과 주변 세계와의 관계를 이해하게 되고, 그림이 다른 사물을 상징한다는 사실도 알게 된다. 아동들이 명료하지 않더라도 사물에 관해 생각할 수 있다는 것은 지적 발달에 큰 영향을 주는 계기가 된다.

많은 심리학자, 학습이론가, 미술교육자들이 아동의 성장 발달에 관심을 가지고 연구를 지속해 왔으며 그 중 로웬펠드는 아동의 미적 능력의 발달단계에 대하여 연구하였다.

본 논문에서는 로웬펠드의 연구에 따른 아동의 발달단계를 통해 프로그램 실시 대상자인 초등학교 저학년 아동들의 미술표현의 특성에 대하여 알아보려고 한다.

로웬펠드는 아동의 순차적 발달을 매우 중요시하며 아동이 태어나 성장하면서 일정단계를 거치며 순차적으로 발달해 간다고 주장하는데 그는 미술능력의 발달단계에서 감각이 주변 환경과 처음에 접촉하게 되고 아동이 이러한 감각 경험에 반응 하면서 그림이 시작된다고 보았다. 만지고 보고 조작하고, 맛보고, 듣는 것을 그림그리기의 근본 바탕으로 보았으며, 그는 아동의 미적 표현 발달 단계를 다음과 같이 나누고 있다.[28)]

① 난화기(The Scribbling Stage, 2～4세)

영어의 Scribble은 "아무렇게나 그리다", "휘갈겨 그리다"의 뜻으로 난화(亂畵), 착화(錯畵) 등으로 해석된다. 자기표현이 최초로 시작되는 단계로서 무의미한 선을 아무렇게나 마구 그려놓는 시기를 무질서한 난화기(Disordered Scribbling)라 하며, 자기표현의 첫 단계이다. 낙서를 시작 한 후 약 6개월 정도 지나면 유아는 자신의 움직임과 종이 위에 그려진 흔적과의 사이에 시각과 근육 활동 간의 협응이 시작된다. 이때를 통제된 난화기(Controlled Scribbling), 라고도 한다. 유아가 3세 정도가 되면 행동을 통한 사고가 그림을 통한 사고로 바뀌고 상징적인 활동이 시작되는데 무의식적 접근이 점차 의식적인 접근이 되어 자신이 그려 놓은 난화에 이름 붙이기 시작하는데 이때를 이름 붙이는 난화기(Named Scribbling)라 한다.

② 전도식기 (The Pre schematic Stage, 4～7세)

시각적 대상과 관련되는 묘사적 표현이 시작되는 재현의 첫 시도단계이다. 아동은 자신의 표현에서 대상과의 관계를 발견하게 된 사실에 큰 만족감을 가진다. 일반적으로 사실적 표현의 첫 상징은 사람으로 머리를 나타내는 하나의 원과 주로 다리나 몸을 나타내는 두 개의 세로선으로 그려진다. 반복을 통해 한정된 개념을 발달시키며 모든 대상을 자기중심적으로 표현한다. 감정적으로 좋아하는 색채를 택하며 대상에서 볼 수 있는 색채와는 거의 관계가 없다.

③ 도식기 (The Schematic Stage, 7～9세)

사물의 개념을 습득하는 시기로서 사물에 대한 감각이 지각을 이루게 되고, 이러한 경험이 여러 번 얻어질 때 하나의 '개념'이 형성되며, 그것이 그림에서

---

28) 심영옥, 유시덕, 전게서, pp.168~170

도식적 상징으로 표현하여 개념화된 형태를 반복적으로 표현한다. 도식(Schema)이란, 의도적인 경험으로 변화시키지 못할 정도로 반복해서 상징적으로 표현되는 것이다. 또한 이 시기 아동이 자신을 기저선(base line)이라 불리는 상징에 의해 환경을 부분으로 이해하는 최초의 인식으로 기저선 위에 모든 것을 놓게 되며, 기저선과 대응되는 하늘선(sky line)이 나타난다. 이탈적이고 주관적인 공간표현(subjective space representation)으로 전개도식 표현(folding over), 평면과 정면이 혼합된 그림, 시공간의 동시표현(space and time representation), 투시법(X-ray)에 의한 표현을 하기도 한다. 색도 상징적으로 반복하여 칠하며 디자인 감각이 조금씩 나타난다.

④ 또래집단기 (The Gang Age, 9~11세)

이 시기 아동들의 가장 뚜렷한 특징은 자신이 같은 나이 또래집단(Gang)의 일원임을 인식하게 된다는 점이다.

미술훈련을 받지 않은 성인의 묘사와 놀랄 만큼 흡사하며 자아와 주변의 자연에 대한 인식이 확대 된다. 사실적 표현의 경향이 나타나지만 객관적 자연주의적 관점이 아닌 아직도 사실적 개념으로 대상을 상징화하여 묘사한다.

중첩(Overlapping)에 대해 인식하게 되며 기저선 사이에 있는 공간을 인식하게 되며 위에서 본 모습을 표현한다. 인물의 모습이 크게 경직되는 것을 볼 수 있고, 사물의 세부적인 묘사로 인해 때로는 전체의 모습이 변형되기도 하며 색채의 차이점과 유사성에 대한 인식이 증가하게 된다.

⑤ 의사실기 (The Pseudo-Naturalistic Stage, 11~13세)

이 시기는 초등학교 고학년과 중학교에 해당하며 아동이 자신의 작품에 대해 점차 비판적이 되어 자발적인 활동으로서의 미술활동의 마지막 단계이다. 신체

발달과 언어 발달이 극도로 왕성해 지고 외계의 인식적 지능에 표현기능이 따라가지 못 하는 데 대한 갈등을 느껴 미술표현이 점차 침체되는 시기이다.

사실적인 표현을 하려고 애쓰며 시각형 (Visually minded)과 비시각형 (Nonvisually minded) 중간형으로 구분되기 시작하는데 사실적으로 표현하려 애쓰는 시각형과 주관적인 경험에 대한 해석에 보다 관심을 기울이는 비시각형 경향이 나타난다. 관찰묘사에 의존하려 하며 삼차원적 공간표현이 나타나기 시작한다. 즉, 입체와 원근, 배경, 비례의 표현이 나타나며 색에 있어서도 사물의 색과 같은 색을 칠하게 된다.

⑥ 결정기 (The Period of Decision, 13~17세)

자기 비판적 의식이 개인의 모든 창조적 작품을 지배하는 시기로 예술적 표현기로서 자기의 개성을 발견하고 의사에 따라 대상을 탐구하고 변화시켜 표현한다. 창조적 표현이 점차 없어지고 많은 아동들이 이 시기부터 그림에 대한 흥미를 잃게 되는 청년기의 위기로서 결정의 단계로 본다. 환경을 창의적으로 받아들이며 표현유형이 객관적 · 인식적 표현이 지배적인 '시각형'(Visual Type), 주관적 · 감정적 표현을 주도하는 '촉각형(Haptic Type)', 두 가지 표현 특성이 모두 나타나는 '중간형' 등 3가지 표현유형이 결정되는 시기이다.

로웬펠드는 아동의 단계적 미술표현의 발달을 이와 같이 보았으며 그 중 본 연구의 프로그램 실시 대상인 도식기에 해당하는 초등학교 저학년 아동들의 미술표현 발달단계의 특성에 대해 좀 더 구체적으로 요약하면 다음과 같다.

첫째, 도식화된 표현을 한다. 이러한 특성이 이 연령 대 아동기를 명명하게 한다.

이 시기의 아동들은 사물의 형태를 반복해 표현해 보고, 정형적이고, 표준화된 것, 즉 도식적인 그림을 그리게 된다. 도식이란 계속적인 반복을 통해서 이

루어지는 하나의 개념이다. 그러나 이 도식의 내용은 아동의 성격이나 성별, 성장배경, 가정교육, 교육방식, 개성에 따라 각각 다르게 나타나기도 한다.

둘째, 자기중심적 표현을 한다.

도식화 단계를 아동 심리 면에서 보면 미분화 시기에서 분화되려는 경향을 나타낸다. 그러므로 아동화를 연구하는 사람에게는 가장 흥미 있는 시기이다.

셋째, 사물에 눈을 떠가는 시기로 주관적인 자기표현과 객관성이 공존하는 시기이다. 적극적이고 생기가 넘치는 표현활동을 하게 되며 사물에 대한 이해가 발달되어 객관적인 표현을 하려는 의욕이 나타난다. 그리하여 환상적 표현이 사라지고 주관적으로 사물을 보던 자기표현이 점차 객관적으로 사물을 보고 표현하여 그림의 기준을 모델에 얼마나 접근했느냐에 따라 스스로를 평가하는 시기이다.

넷째, 기저선이 등장하기 시작한다. 이는 기저선이라 불리는 상징에 의해 표현은 외부를 이해하는 최초의 의식적인 인식인 것이다. 도식기의 아동은 공간에 일정한 질서가 있다는 것을 알게 되고, 나무나 집을 기저선 위에 표현한다.

기저선이 등장하게 된 후 아동은 모든 사물들을 기저선 중심으로 표현하게 된다. 기저선을 인식하게 되었다는 것은 아동이 사물과 사물을 서로 연관시킬 수 있는 능력과 공간에 대한 관념이 생기게 되었다는 것이다.

다섯째, 아동들의 그림 속에서 공간을 표현하는 가장 일반적인 수단으로 기저선을 사용하지만 때로는 정서적인 경험에 의해 이러한 도식유형을 사용하지 않게 되는데 이런 이탈적인 공간표현을 주관적인 공간표현이라고 한다. 자주 사용되는 전개도식 표현은 이런 주관적인 공간표현의 한 예라고 할 수 있다. 전개도식 표현은 사물들을 거꾸로 그릴 때도 기저선에 대해 사물이 수직으로

그림으로써 공간 개념을 창조하는 과정을 의미한다.

여섯째, 시공간의 동시표현이 나타난다. 시공간의 동시표현이란 다른 시간의 연속이나, 공간적으로 뚜렷한 인상을 하나의 그림에 표현하는 것으로 단일 공간 안에 다양한 시간과 사건이 동시에 표현되는 것을 말한다.

일곱째, 투시법(X-ray)에 의한 표현을 하는 시기이다. 아동들이 그림을 그리다가 그림 속의 표현 중에서 내부가 외부보다도 더 중요하다고 느꼈을 때에는 시각적으로 불가능하다는 것을 확실하게 인식하지 못하므로 내부와 외부를 동시에 그린다. 그래서 그림은 투명한 그림처럼 내부까지 보이게 된다. 이러한 경우는 아동에게 있어서 눈에 보이는 시각적인 내용보다도 정서적으로 무엇이 중요하며 무엇에 관심이 있는가를 알 수 있게 한다.

여덟째, 색채와 대상과의 관계를 발견한다. 도식화 이전의 단계에서는 색채에 대하여 정서적 관계만이 표현 되었으나, 이 시기부터 객관적이고 사실적인 색을 사용하게 된다. 이러한 객관적 색채를 발견한 아동은 같은 사물에 대하여 같은 색채를 몇 번이고 반복하여 색채에 있어서 명확한 관계를 확립해 간다.

아홉째, 도식기 아동의 그림에서 성인들은 디자인적 특성을 많이 발견하게 된다.

디자인이 중요한 특징 가운데 하나는 리듬이며, 이러한 리듬은 종종 아동의 그림에서 형태의 반복으로 나타나고 있다. 이시기에 그린 도형이나 그림을 잘 살펴보면 아동들이 공간을 처리하는 방식이 조형감각을 길러줌을 알 수 있다. 그러나 이러한 모든 것은 아동의 발달과정의 일부로서 자연스런 것이다. 선천적인 공간개념과 형태나 도식을 반복하려는 타고난 욕구 때문에 아동은 타고난 디자이너라고 할 수 있다. 따라서 이 시기의 아동에게 의식적인 접근을 하게 하거나 디자인의 기초를 가르치는 것은 부자연스러운 강요일 뿐 아니라 아

동의 선천적인 표현 욕구에 간섭하는 일이 되므로 아동 그림의 전형적인 자발성과 자유성에 방해가 된다.

열 번째, 도식기의 아동에게 찰흙은 새로운 사고를 자극한다.

찰흙의 본성은 가소성에 있는데 이러한 빚는 대로 자유롭게 형태를 변화시킬 수 있는 찰흙의 성질은 개념을 발달시키는 아동에게 가장 유익하게 사용할 수 있다. 이러한 가소성이란 재료의 본성으로 인해 개념의 융통성 있는 사용이 이뤄지기 때문이다. 입체적이고 가소성이 있는 재료의 기능은 계속적으로 변화하는 형태에 대한 적응성이 있다. 그림은 시공간의 동시표현을 제외하고는 하나의 사전에 대한 동시성의 개념을 요구하는 반면, 찰흙으로 제작하는 과정은 계속적인 변화를 가능하게 한다. 형태의 위치와 모양에서 덧붙이거나 떼어내어 계속적인 변화를 가능하게 한다. 이것이 찰흙의 가장 큰 장점이라 하겠다.

열한 번째, 도식기의 아동은 미술경험의 모든 분야와 심리적인 발달에서 인간과 공간, 색채, 대상에 대한 명확한 개념을 전체적으로 형성하게 된다. 교사는 이때에 고정된 형태 상징이 아니라 살아 있는 경험으로써 이러한 개념을 활용하는 기회를 제공해야 한다. 동기부여를 통해 아동이 환경의 한 부분으로 의식할 수 있도록 자극하는 분위기를 조성해야 한다. 이 단계의 동기부여는 우리(we-나와 다른 누군가에 대한 인식을 고무시키는), 활동(action-무엇을 하고 있는지를 의미하는), 장소(where-깊이나 거리가 아닌 특정하게 제한 된 장소에 대한 적극적인 묘사와 관련된) 와 같은 말로 특정화 할 수 있다. 이러한 동기부여를 통해 어린이가 자신과 환경을 좀 더 민감하게 인식하도록 해야 하며 의미 있는 그림을 그리도록 강렬한 욕구를 자극하고 발달시켜야한다. 그리고 아동이 재료와 주제에 모두 융통성 있게 접근하도록 격려해 주어야 한다.[29)]

2. 꾸미기와 만들기 교육의 목적 및 효과

1) 꾸미기와 만들기 교육의 목적

꾸미기와 만들기는 실용성과 아름다움이 동시에 충족될 수 있도록 어떤 것을 계획하고 만들고 꾸미는 일이다. 꾸미기는 디자인에서 유래된 말로 형과 색, 재질감의 구성연습을 통하여 구성 재료의 표현가능성과조형적인 감각을 체득하여 이를 실제생활에 적용하고자 하는 것이다. 오래 전부터 철학자들은 인간의 능력을 이성적인 것, 감성적인 것, 운동기능적인 것으로 보았는데 교육 심리학자들도 최근에 같은 생각을 제시했다.

블룸(B. Bloom)은 학교에서 가르치는 교과의 목표들을 정서와 의지, 인지적, 운동 감각적인 것으로 구분할 수 있다고 주장하였다. 이러한 이야기들은 결국 인간의 능력을 크게 지적, 정서적, 기능적인 세 가지로 볼 수 있다는데 거의 의견이 같음을 보여준다. 그런데 오늘의 교육실제에 있어서는 지적인 것만을 지나치게 강조하고 있다. 여기서 교육이 잘못되고 있고 아동의 조화적인 성장을 저해하고 있으며 결과적으로 아동은 자라면서 또 자라나서 심한 갈등과 불만을 느끼게 된다.[30] 좀 더 인간의 조화적 본성에 입각한 올바른 교육이 이루어질 수 있도록 노력한다는 점에서 지적이며 정서적이고 기능적인 면이 골고루 작용하는 만들기, 꾸미기 활동을 통해 조화적 성장을 촉진하는 일은 매우 중요한 것이다.

꾸미기와 만들기 교육에 있어 아동의 적응 표현 활동 중 평면 표현은 디자인이라 할 수 있고 입체표현은 공예라고 할 수 있는데 일반적으로 인간의 생활에서 유

---

29) Lowenfeld & Brittain, 『인간을 위한 미술교육』, 서울교육대학교 미술교육 연구회, 미진사, 1993, pp.133~168

30) 문형준, 『아동미술 실기교실』, 미진사, 1995, pp.47~48.

용한 것으로의 목적을 가지고 보다 아름답게, 보다 사용 목적에 알맞게, 합리적으로 계획하고 색이나 형체 등을 써서 창조적으로 표현하거나 표현되어 있는 것을 만드는 것을 공예라 지칭한다.

초등학교 교육과정에서 디자인은 꾸미는 것과 알리는 것, 즉 주로 시각적 효과를 주로 하는 영역을 지도하고 있고, 공예는 쓸모를 생각하여 만들기로 지도하고 있다. 디자인에는 본래 용구의 미적 설계가 포함된다. 용구란 실용적인 사용의 기능을 가진 생활 전반에 걸친 도구를 말하고 설계란 형태고안을 의미하는데 사회에서는 디자이너의 역할이 새로운 형태를 고안해 내는 데서 끝나고, 그 다음의 제작이라는 작업은 기술자에 일임되기도 한다. 그러나 아동들의 교육에서는 제작과정까지도 포함하므로 아동들은 만들면서 형태를 생각해낸다. 그런데 아동들에게 있어서 제작활동이란 형태(물건)의 생산보다는 그 발견에 있다. 즉 형태를 만드는 가운데 그 기능적 형태의 특징을 체득하게 되는 것이다. 그러므로 이 활동은 막연한 모방이 아니라 기능적형태의 본질을 의식하는 활동이다. 이와 같이 초등학교에서의 꾸미기와 만들기 단원은 우리 생활주변의 평면, 입체, 공간적인 기능 형태의 발견에 그 특성이 있다. 그러므로 가정이나 학교의 조건에 따라 서로 다른 종류의 재료들의 잠재적인 기능형태를 발견하고 그것을 구체화시키는 태도 와 기능을 기르는데 의의를 찾을 수 있다.[31] 이러한 꾸미기와 만들기 교육의 목적을 구체적으로 알아보면 다음과 같다.

첫째, 시지각 기능을 향상시켜준다.

눈에 보이는 대상의 형상을 파악, 조작하여 단순화하고 재구성해서 하나로 이미지화하고, 적절한 재료를 다루어 그것을 현실적인 물체로서 형체화하는 지적이며

31) 안영기, 김춘일,『꾸미기와 만들기』, 미진사, 2001, pp.214~218

실제적 작업 과제이다. 아동의 인지 및 정서 발달은 외부생활과의 원만하고 충분한 지각 경험을 바탕으로 촉진시키므로 꾸미기와 만들기의 지도는 매우 기초적이고 기본적인 교육의 과업인 것이다.

둘째, 손 기능을 발달시킨다.

손 기능의 발달도 유아기와 아동 전기가 가장 중요한 결정기로서, 이때 적절하고 다양한 꾸미기와 만들기 등의 조작 기능이 충분히 이루어져야만 제대로 발달하게 된다.

셋째, 인지 발달을 도와준다.

경험주의 철학이나 심리학에 의하면 지적 능력은 외부세계에 대한 지각 경험을 바탕으로 이루어진다. 이것은 결국 환경에 대한 지각경험을 바탕으로 지적능력이 육성됨을 의미하여, 이러한 생각을 주어 적절하고 유익한 학습경험이 쌓아가도록 해야 한다는 것이다. 이에 따라 아동에게 있어서는 지각, 손의 기능뿐만 아니라 재료용구의 성질을 알고 활용하는 일, 대상의 형태를 자신의 것으로 만들어 적용하고 재현하는 일 등은 매우 고차적인 인지활동인 것이다.

넷째, 창의성을 발달시킨다.

꾸미기와 만들기에서의 창의성은 연상력, 상상력, 기억력, 응용 및 판단력 등의 사고력이 요구되고 독특하고 참신한 패턴이나 형태를 생각하고 만들어 내는 '독창성'과 어떤 고정관념에 얽매이지 않고 생각하는 '개방성'은 그 중에서 가장 좋은 창의성의 한 핵심이라고 할 수 있다. 이러한 창의성은 근본적으로 아동이 어렸을 때부터 생활 습관 속에서 의도적으로 교육될 때 비로소 소기의 성과를 거둘 수 있고 나중에 아동이 어른이 되었을 때 그의 생활 전반에 서광처럼 다시 빛나게 되는 것이다.

다섯째, 주의 집중력을 강화시켜준다.

아동은 만들고, 꾸미고, 다시 고치고 하는 활동 속에서 발전, 심화되어 가는 지속적인 주의 집중의 과정을 체험하고 이러한 경험은 아동으로 하여금 근면, 노력, 탐구, 인내를 학습하게 해주며 그 결과가 성취되었을 때 '희열'을 맛보게 하여 진실로 '일하는 존재'로서의 삶의 보람을 경험하게 된다.

여섯째, 표현력을 발달시킬 수 있다.

꾸미기와 만들기는 어떤 쓸모 있는 패턴을 물건의 형태에 결부시켜서 그 형, 색, 입체 속에 자신이 보고, 느끼고, 생각한 것을 시각적으로 드러내는 표현성을 가진다. 표현력을 북돋워 주고 단계적으로 길러서 미적이고 보다 질 높은 형태를 만들게 한다.

일곱째, 긍정적 지각을 형성하게 한다.

아동이 자신의 생각을 꾸미기와 만들기를 통하여 표현하는 즐거움을 느낄 때, 결과적으로 자신에 대한 긍정적, 성공적인 감정과 의식을 가지게 하고, 이것이 누적되면서 확고한 긍정적 자아의식이 형성되게 해 준다. 이러한 긍정적 지각은 아동으로 하여금 개방성, 적극성, 진취성, 성취동기, 자율성을 강하게 가지게 하는 것이다.

여덟째, 미적 정서를 발달시킨다.

미술은 기본적으로 아름다움을 창출하는 과정으로서 대상, 자료, 작품, 환경 속에서 아름다움을 경험하게 해 주기 때문에 아동의 정서를 안정되고 순화되게 하며 보다 미적인 것을 추구하는 태도와 미적 감정을 고양시킨다. 이 점에서 조형교육은 아동의 미적 정서 함양에 상당히 중요한 영향을 미친다는 것이 과거나 현재의 예술교육의 기본 목적 중 하나가 되고 있는 것이다.

아홉째, 예술에 대한 관심을 증진시키다.

어려서의 관심은 커서도 지속된다. 어려서 그리고 만들고 꾸미고 하는 일에 남다른 관심과 흥미와 재주를 보였다면 그는 성장이나 성장 이후 좀 더 고상하고 아름다우며 풍요로움을 그의 생활 속에 반영하여 물건을 고르거나 주문할 때, 또는 손수 만들어 쓸 때, 획일화된 우리의 살림살이와 그 환경을 질적으로 향상시키는데 기여할 것이다

2) 꾸미기와 만들기의 효과

아동들은 본능적으로 주위환경에 민감하게 반응하고, 호기심이 많기 때문에 생활 주변의 세계를 탐닉하고 사물에 관심을 갖기 시작한다. 사물이 손에 잡히는 대로 만져도 보고 그려도 보고 나름대로 무엇인가를 표현하려고 노력한다.

아동들의 이 같은 내적인 동기를 충족시켜 줄 수 있는 입체표현 활동은 그들의 욕구나 흥미, 창조의 본능을 자극하여 새로운 것을 발견하고 창작하는 기쁨을 주는 기회를 제공하게 된다. 초등학생의 꾸미기와 만들기 활동의 교육적 효과는 다음과 같다.

첫째, 표현능력을 길러준다.

꾸미기와 만들기 활동은 아동들에게 제한된 어휘로 표현하지 못한 욕구 불만이나 갈등 등을 표현하는 기회를 제공할 수 있다.

꾸미기와 만들기 활동을 통해 교사와 친구들과 이야 기를 주고받으면서 자신의 작품이나 친구들의 작품에 대해서 이야기하고, 질문하면서 언어의 사용이 명확해지고 미적인 감수성도 발달하게 된다. 아동들에게 여러 가지 방법으로 자신의 생각을 표현할 수 있는 기회를 많이 가지게 함으로써 자신의 능력에 대한 신뢰와 긍정적인 자아개념을 발달시키고, 자신감을 가진 건강한 아동으로 성장할 수 있다.

둘째, 정서발달을 돕는다.

아동들은 다양한 재료로 꾸미기와 만들기 활동을 하면서 새로운 창작의 기쁨과 함께 재료에 대한 이해를 하게 되고, 자신의 작품이나 친구의 작품을 비교 관찰 및 감상을 통해서 미적인 정서를 기르게 된다.

최근 많이 강조되는 감성지수를 높이는 하나의 방안이 미술과 관련된 활동에서 찾을 수 있을 것이다. 지식위주의 교육에서 벗어나 지성과 감성이 잘 조화를 이루는 성인으로 성장할 수 있도록 아동미술교육에서부터 노력을 기울여야 한다.

새로운 상황에 대한 적응은 사고와 상상력에서 융통성이 있어야만 가능하다. 정서적인 적응이 힘든 아동은 일반적으로 새로운 상황에 대한 적응력이 매우 낮다. 창의적으로 표현하는 데 정서적으로 자유롭고 억제당하지 않은 안정감이 필요하다. 아동은 자신의 표현활동에서 다루어지는 여러 재료와 매체로부터 비롯되는 우연한 상황에 쉽게 적응할 수 있을 것이다. 그래서 정서적으로 안정된 아동은 자신의 경험세계와 훌륭하게 동일화할 수 있는 용이함과 유연성을 갖게 된다.

셋째, 창의적인 성장을 하게 한다.

창의적인 성장은 아동이 자신을 표현하기 시작하면서부터 시작된다.

아동은 처음으로 옹알이를 시작하면서, 또는 사물에 이름을 붙여 그 형태를 처음으로 찾아내면서 창의적인 성장을 시작한다. 그것은 자기 자신의 형태이고 그 자신의 발견이며 동시에 그것이 창조이다. 그러한 사물자체에 대한 단순한 표현으로부터 보다 복잡한 형태의 창조에 이르기까지에는 많은 중간단계가 있다. 창의적인 성장은 바로 이러한 단계를 통해 이루어진다.

아동들이 다양한 재료를 활용하여 자신의 생각과 느낌을 표현하는 과정 속에서, 개개인의 독특한 방법으로 자신의 아이디어를 조형화하여 새로운 것을 창의적으로 표현하게 된다.

넷째, 사회성 발달을 돕는다.

인간의 성장에 있어서 가장 중요한 것 중의 하나는 그가 속한 사회에서 협력하며 살아가는 능력이다. 사회성의 발달은 아동 자신의 경험을 통해서 이루어진다. 이런 중요한 첫 단계를 위해서 창조활동은 더 없이 좋은 기회가 된다. 아동은 작품을 제작하는 과정에서 자신과 자신의 욕구를 발견할 수 있을 뿐만 아니라 다른 사람의 욕구와 동일화하는 것을 배우게 된다.

주위의 여러 사람들과 생활하면서 사회의 문화와 관습을 배우게 된다. 입체 표현활동을 통해 교사와 친구들과 함께 아이디어, 재료, 용구 등을 함께 공유하면서 양보와 협력하는 생활태도를 익히고 단체생활의 기본질서를 배우며 남과 협력하면서 살아가는 방법을 터득하게 된다. 아동들이 꾸미기와 만들기 활동을 하다 보면 협동 작업을 하게 되는데, 이런 과정을 통해서 서로의 생각을 이해하게 되고 협력하는 생활태도를 배우게 된다.

다섯째, 지적 성장을 하게 한다.

일반적으로 지적 성장은 자신과 환경에 대한 인식이 발달하는 데서 볼 수 있다. 이는 아동의 입체표현에서 그가 표현할 수 있는 그의 지적 기민성을 나타낸다. 아동이 입체표현을 할 때 능동적이고 자유롭게 사용할 수 있는 지식은 그의 지적 수준을 반영하는 것이다. 주제를 세부적으로 완벽하게 표현하고 있는 입체작품은 지적 능력이 높은 아동의 작품에서 볼 수 있다. 아동이 성장해감에 따라 세부묘사는 그에게 또 다른 의미를 가지게 될 것이다.

재료나 용구를 다루다보면 사용 방법을 알게 되면서 자신의 아이디어를 어떻게 표현할까 고민하게 되고, 이러한 고민을 통해서 탐구하고 문제를 해결하게 되면서 지적 성장은 이루어진다.

여섯째, 신체적이고 감각적인 기능을 향상시킨다.

꾸미기와 만들기 표현은 온몸을 움직이면서 작업을 하게 된다. 이런 동적인 장점은 눈과 손, 크고 작은 근육과의 협응력을 발달시켜 주게 된다.

의자에 앉아서 하는 지적인 학습에서보다 몸 전체를 움직이면서 활동하는 입체작업은 아동들의 신체근육을 발달하고 이는 신체적인 성장으로 이어지게 된다.

아동의 창의적인 작업에 의한 신체발달은 시각과 근육운동간의 협응과 아동 스스로 자신의 몸을 조절하고 신체기능을 사용하는데서 볼 수 있다. 찰흙을 만지고 다루는 움직임 같은 단순한 기능으로 시작하여, 조절할 수 없는 동작을 소극적으로 즐기는 수준부터 가위질하기, 종이 찢어 붙이기, 나무에 못 박기 등 신체의 각 동작들이 능동적으로 협응하는 수준까지 아동은 점차 신체적인 성장을 하게 된다.

꾸미기와 만들기 활동에서 신체활동에 직접 관여하는 것들만이 신체를 발달시키는데 도움을 준다고 할 수 없다. 창작에는 아동의 신체활동이 의식적이든 무의식적이든 반영되고, 자신의 창작품에 완전히 자아 동일화한다는 사실은 이러한 창조활동을 통하여 신체를 조절하는 능력을 성장시키고 있음을 설명해 주고 있다.[32)]

이와 같이 꾸미기와 만들기를 통한 미술활동은 아동들로 하여금 좀 더 적극적으로 작품에 몰입하게 하는 효과를 지니고 있다.

특히 꾸미기와 만들기의 특징은 다양한 여러 재료들을 접하는 경험과 활동을 통해 평면회화 활동보다 더 풍부하게 예술적 성장을 신장시킬 수 있는 기회와 여건을 제공받는다. 주어진 재료를 가지고 무엇을 만들거나 꾸민다는 것은 다양한 재료 속에서 질서를 발견하는 것이며 자기 나름대로의 아이디어가

---

32) 손현선, 「미술교육에 있어서 꾸미기와 만들기 프로그램 연구」, 경기대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003, pp.13~16

형체로써 나타나는 것으로 작업자에게는 커다란 희열을 가져다준다. 즉 꾸미기와 만들기 활동은 아동 스스로 다양하고 풍부한 재료의 직접적인 체험을 통해 재료가 주는 여러 형태의 발상과 느낌을 자신의 추상적이고 관념적인 생각과 조율하고 그것을 주어진 재료를 통해 구체적인 형태로 창의적이고 개성 있게 표현하려는 마음가짐을 가짐으로써 이를 통해 아동들은 체험적 기초가 확대, 심화되고 나아가 여러 영역의 발달을 할 수 있게 된다.

또한 꾸미기와 만들기 활동은 평면 회화 활동보다 체계적으로 사고하는 능력을 신장시키는데 효과적이다.

아동들은 꾸미기와 만들기를 통해 자신들이 만들 것을 미리 계획하고 논리적으로 만들어갈 과정을 생각하며 그 생각한 순서에 따라 체계적으로 접근해 들어가게 된다. 즉 아동들은 자신이 꾸미고 만들 것에 대해 접근하면서 차근차근 계획을 세우고, 재료를 단계적으로 다루며 만들 것의 어떠한 위치에 어떻게 배치할 것인가, 부분과 전체를 어떻게 조율할 것인가, 용도에 따라 어떻게 사용할 것인가 등의 상호 관계를 지각하게 되며 작업을 진행하면서 체계적으로 사고하는 능력을 기르게 된다.

이와 더불어 선행 연구결과를 살펴보면 아동들은 평면 회화 활동보다 꾸미기와 만들기를 더 선호한다는 것을 알 수 있다.

김미자[33]의 연구 결과에 따르면 일반 평면 회화 활동의 선호도가 16.5%인데 반해 꾸미기와 만들기에 대한 선호도는 55.5%에 달했으며 제작과정이 흥미롭고 스스로 창의력이 길러진다는 것을 느끼게 되고 생활에서 이용 가능한

33) 김미자, 「초등미술교육의 꾸미기와 만들기에 대한 조사 연구」, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1994, pp.60~62

것들이 많은 것을 선호하는 이유로 밝히고 있다. 또한 송옥순[34]의 연구 결과에서는 미술교과 중 아동들이 좋아하는 영역으로 꾸미기와 만들기 영역을 꼽았으며 그 선호도 역시 44.3%에 달했다. 연구자는 조사를 통해 꾸미기와 만들기 학습이 실생활에 미치는 영향이 크다고 보고하고 있다. 김효선[35]의 연구에서는 평면 회화 활동의 선호도가 여학생의 경우 30.2%, 남학생이 27.8%인데 반해 꾸미기와 만들기를 포함한 입체 표현 활동의 선호도는 여학생이 69.8%, 남학생이 72.2%로 나타나 아동들은 미술활동에 있어 꾸미기와 만들기를 선호하는 것으로 나타났다.

이러한 선호도는 곧 활동에 대한 참여도와 집중, 몰입의 정도와 비례하게 되는데 자신이 선호하는 활동일수록 아동은 더욱 더 흥미를 가지고 열성적인 자세로 작품제작에 임하게 된다.

이와 같이 꾸미기와 만들기는 아동의 판단, 추리, 계획하는 능력을 길러주며 창의적인 발상과 상상을 가능하게 하고 상호관계를 지각하게 하는 등 인지적인 기능의 발달을 도와준다. 또한 작품 제작을 통한 자기표현과 자신감을 획득하게 하고 시지각의 발달과 더불어 손과 눈의 협응, 여러 대·소 근육의 발달 등 운동기능에 이르기까지 거의 모든 영역에서 아동에게 영향을 미친다.

본인이 꾸미기와 만들기에 주목하는바 역시 꾸미기와 만들기가 아동의 여러 발달 영역에 고루 도움을 줄 수 있다고 판단하기 때문이다.

앞서 미술치료의 관점에서 미술은 창조성이 있으며 에너지를 유발시킨다고

---

34) 송옥순, 「초등학교 미술교과서에서 꾸미기와 만들기 영역의 학습지도방법에 관한 연구」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998, pp.32~33
35) 이효선, 「초등학교 미술교과서 참고작품 재료 분석 및 개선방안」, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004, pp.11~14

보았고 미술치료 작업을 진행, 토론, 감상하는 과정을 통해 내담자는 활기를 띠게 되며 이것은 단순한 신체활동이라기보다 '창조적 에너지'의 발산으로 보았다. 미술치료에서 활동은 팔의 움직임, 못을 박거나 흙을 내리치는 공격적 행동, 세밀한 작업을 위한 조심스런 손놀림과 미술매체가 가진 촉각적적인 특징과 그것을 다루는 경험 등을 통해 신체적 차원에서의 경험을 환기시킬 수 있으며, 내적 에너지를 발산시켜 미술활동 자체가 주는 감각 운동적 즐거움을 얻는다고 보았는데 이와 같은 내용은 꾸미기와 만들기가 아동의 창의성의 성장을 촉진시키고 작업에 의한 신체발달, 즉 시각과 근육운동간의 협응과 아동 스스로 자신의 몸을 조절하고 신체기능을 향상시킨다고 보는 입장을 함께 한다.

또한 미술치료는 자아존중감을 향상시킬 수 있다고 보았다.

미술치료 활동은 고통을 덜기 위해 강렬한 감정을 표출하는 과정을 통해 감정적 해방을 경험하고 자신이 가지고 있던 위축이나 우울감, 신경증 등의 문제를 미술로 표현하면서 감정의 정화를 경험하게 된다고 밝히고 있으며 미술작품의 제작을 통해 기분을 환기, 이완시켜 감정적 스트레스를 완화시킴으로써 내적 안정과 평안을 얻는다. 이러한 감정적 문제를 해결하기 위한 창작활동은 자신감을 심어주고 나아가 자아존중감을 높일 수 있다.

꾸미기와 만들기 또한 긍정적 지각의 형성을 도와 어린이가 자신의 생각을 미술활동을 통해 표현하는 즐거움을 느낄 때, 그 결과로 자신에 대한 긍정적이고 성공적인 감정과 의식을 가지게 되며, 이것이 누적되면서 확고한 긍정적 자아의식이 형성된다고 보았다. 이러한 긍정적 지각은 어린이로 하여금 개방성, 적극성, 진취성, 성취동기, 자율성을 강하게 촉진시킬 수 있는 것이다.

이처럼 여러 가지 효능들이 미술치료와 꾸미기, 만들기 활동에 함께 내포되어

있다. 따라서 두 활동의 이러한 유사점에 기초하여 꾸미기와 만들기 활동에 미술치료의 효능을 적용함으로써 미술의 치료적 효과와 예방 차원의 효과를 더욱 확대시킬 수 있으리라 생각된다.

Ⅳ. 미술치료의 미술교육 적용에 대한 활용방안

본 장에서는 앞에서 살펴 본 꾸미기와 만들기의 교육적 의의와 목적, 그리고 아동의 발달과정과 미술치료의 효능을 적용하여 초등학교 1~3학년 어린이들에게 흥미롭고, 창의적인 표현을 유도하는 꾸미기, 만들기 교육 프로그램을 제시 하도록 하였다.

만들고 꾸미는 활동은 그 활동 자체가 아동들로 하여금 제작하는 즐거움을 줄 수 있어야 함은 물론이고 각 학년 미술교과에서 적용 가능한 것이어야 할 것이다.

적절한 교육내용과 아울러 관심과 흥미를 유발할 수 있도록 하고 모양과 쓸모, 재료와 용구의 특성을 살려 만들고 꾸밀 수 있도록 하였고 그 안에서 행해지는 미술활동에 미술치료적 효능을 적용함으로써 미술치료의 효능을 접목한 교육 프로그램의 가능성을 제시하였으며, 프로그램에 의해서 제작된 결과물은 미술치료의 효능과 연결지어 해설하도록 하였다.

1. 프로그램의 개발 및 진행

본 연구는 2007년 10월 22일부터 2008년 3월 28일까지 경기도 용인시 기흥구 영덕동에 위치한 ‘미술큐’ 미술학원 원생 중 초등학교 1~3학년 학생 22명 아동을 대상으로 개발 교육안을 실시해 보았고 수업시간은 미술학원이라는 특성 상 주 1회 60분의 시간을 기본으로 실시하였다.

사용된 교육안은 미술치료에서 치료적 도구로 사용되고 있는 여러 미술 기법과 그 효능을 만들기, 꾸미기 활동에 대입시켜 그 학습결과를 통해 미술치료의 기법 혹은 효능을 미술교육현장에 적용시켜 보고자 하는데 그 목적이 있다.

1) 현 교과서의 미술교과 단원 (2008학년도)

연구 개발된 프로그램을 미술교과에 보다 효과적으로 적용하기 위하여 개발 프로그램과 교육적 목표와 활동 영역이 서로 연계되는 미술교과를 확인하기 위해 초등학교 1, 2학년 즐거운 생활과 3학년 미술교과서의 각 단원과 미술 활동 내용을 살펴보았다.

1, 2학년 즐거운 생활은 미술, 체육 음악의 세 과목을 통합하여 다양한 형태의 단원이 구성되어 있었고 3학년의 경우는 독립적인 미술교과를 구성하여 미적체험, 표현활동, 감상활동의 세 영역으로 구성되어 있었는데 각 단원을 정리하면 다음의 표 1, 2, 3과 같다.

<표-1> 1학년 즐거운 생활 교과서 단원

학기	교과서 단원명	미술활동
1	1. 씩씩한 어린이	내 모습그리기
	2. 안전하게 지내요	교통안전 표지판 만들기
	3. 들로 산으로	재미있었던 일 그리기
	4. 즐거운 우리 집	가족과 즐거웠던 일 그리기 소꿉놀이에 필요한 것 만들기 가족놀이에 필요한 놀잇감 만들기
	5. 아름다운 우리 마을	우리 마을 꾸미기
	6. 날아라 하늘로	비행기 접기
	7. 장단에 맞추어	음악, 체육 활동
	8. 색의 나라	여러 가지 색으로 나타내기
	9. 야! 신나는 여름방학이다.	여러 가지 방법으로 배 만들기

2	1. 파란 하늘 아래서	운동회에서 재미있었던 일 그리기
	2. 옛날 옛적에	옛날이야기를 주제로 역할놀이 그리기 탈 만들기
	3. 한가위	찰흙으로 만들기- 송편, 과일, 채소
	4. 풍선놀이	풍선나라 상상하여 나타내기
	5. 어린음악대	악기 만들기
	6. 똑같아요	대칭모양 만들기
	7. 정다운 이웃	연하장과 카드 만들기
	8. 꼬마눈사람	겨울놀이 그리기
	9. 즐거운 민속놀이	팽이 만들기

<표-2> 2학년 즐거운 생활 교과서 단원

학기	교과서 단원명	미술활동
1	1. 만나서 반가워요	친구의 얼굴 나타내기
	2. 즐거운 우리교실	우리교실 꾸미기
	3. 꼭꼭 숨어라	음악, 체육활동
	4. 찾아보세요.	여러 가지 모양 표현하기 여러 가지 모양으로 재미있게 만들기 손가락으로 봄의 풍경 표현하기
	5, 이만큼 자랐어요.	그림자를 이용하여 나타내기
	6. 올라가고 내려가고	음악, 체육활동
	7. 우리들 세상	민속의상과 장신구 만들기 여러 가지 인형 만들기 놀이에 필요하나 것 만들기

	8. 우리나라 좋은 나라	우리나라를 나타내는 것 그리기 우리나라를 나타내는 것 만들기
	9. 뻐꾹뻐꾹	새의 날개 만들기
	10. 숲 속의 나라	동물 탈 만들기
	11. 신나는 물놀이	바닷속 풍경 표현하기
2	1. 오뚝이처럼	오뚝이 만들기
	2. 열차여행	여러 가지 모양으로 열차 나타내기
	3. 큰 공 작은 공	음악, 체육 활동
	4. 줄놀이	선으로 여러 가지 모양 나타내기
	5. 둥글게 둥글게	종이날개 만들기
	6. 가을풍경	나뭇잎으로 꾸미기 재미있었던 일 그리기
	7. 꿈의 세계	꿈의 세계 나타내기
	8. 우리들 자랑	안내장 만들기
	9. 겨울놀이	연 만들기
	10. 우주탐험	우주선 만들기

<표-3> 3학년 미술 교과서 단원

	교과서 단원	미술활동
1	자연의 아름다움	자연에서 볼 수 있는 여러 가지 선과 형의 느낌을 표현하기
2	생활 속의 이야기	경험한 것 생각한 것 표현하기
3	여러 가지 색	여러 가지 색 표현하기, 색의 느낌에 대해 이야

		기하기
4	표정과 느낌	작품에 대한 느낌 표현하기, 여러 가지 표정의 얼굴 표현하기
5	찰흙의 세계	찰흙의 표현을 재미있게 꾸미기, 마을 만들기
6	움직이는 놀잇감	움직이는 놀잇감 만들기
7	붓의 성질	붓의 사용법과 자세, 붓을 이용한 여러 가지 모양 표현하기
8	판본체로 쓰기	붓을 이용해 판본체로 글씨 쓰기
9	문자와 초대장	문자를 재미있게 꾸며보기. 초대장 만들기
10	의상과 장신구	전통의상과 장신구 만들기, 미래 의상과 장신구 만들기
11	아름다운 실내	여러 가지 장식물과 재료로 실내를 아름답게 꾸미기
12	우리고장의 미술품	우리고장의 미술품 감상하기

2) 본 연구의 미술활동에 적용된 미술치료기법

미술치료에서 미술활동은 매 치료회기 마다 대상에 따라 다양하게 적용된다. 보통 치료회기 당 약 90분 정도의 치료시간을 갖는데 미술활동에 치료시간을 모두 사용하지 않는다. 약 40~50분 정도의 활동시간을 사용하며 그 후에는 치료사와 함께 활동결과에 대한 피드백의 시간을 갖는 것이 일반적이다. 또한 본인이 활동한 결과물을 치료 과정과 치료 상태, 치료 결과를 확인하기 위해서 치료가 끝날 때 까지 가져가지 않는다. 그러나 본 연구에서는 앞서 언급한 바와 같이 60분을 미술활동에 사용하며 완성된 작품을 자신이 소유하게 하여 자신의 작품에 대한 애착심을 고취시킨다.

본 연구내용과 관련된 활동에서 미술치료의 효능을 정리하면 다음과 같다.

① 찰흙활동(지점토 활동)

찰흙활동은 소근육 발달에 도움을 준다. 찰흙을 힘껏 쥐고 굴리고 형태를 만들려는 활동에 의해 인간의식의 깊이를 끌어내게 된다. 또한 찰흙을 통한 미술치료과정은 창조성 개발에 필수적인 촉각과 시각적 기능을 모두 이끌어 낸다. 자유로운 표현을 통해 자신을 쉽게 드러낼 수 있으며 감정의 이완을 촉진시킨다.

② 만다라 그리기

아동의 소근육 운동에 도움을 주며 산만하고 흥분된 상태에 있거나 집단 작업의 시작이나 시험을 치기 전에 만다라를 그리게 하면 전체적으로는 고요해지며 집중 할 수 있는 효과를 얻을 수 있다.

자신에게 침잠하게 되고 고요해지며 정신의 집중과 이완을 할 수 있으며 불안이 사라지고 긴장이 완화된다.[36]

③ 자아상 나타내기

자아상을 나타내는 가장 좋은 방법으로는 신체 본뜨기를 들 수 있다.

신체 본뜨기를 통해서는 자신의 신체상을 표현하며 자신에 대해 깊은 자각을 할 수 있다. 신체 본뜨기를 통해 자신을 깊게 들여다보는 계기를 마련해 볼 수 있는데 자신을 본뜬 그림에 자신을 새롭게 표현하거나 장점을 찾아 그려보거나 자신의 미래상을 꾸며 보는 등의 활동을 통해 올바른 자아상을 성립해 가도록 유도할 수 있다. 자아상을 나타내는 다른 방법으로는 거울을 보고 자신을 직접 그려보는 방법도 취할 수 있겠다. 자신을 세심하게 관찰하고 표

---

36) 정여주, 『만다라와 미술치료』, 학지사, 2001, pp.34~37

현하는 과정을 통해 자신에 대한 깊은 자각을 할 수 있으며 올바른 자아상 성립에 도움을 준다.

④ 감정표현하기

자신의 감정에 대해 그려 봄으로써 누구나 다양한 감정을 가질 수 있음을 알게 하고 자신의 감정을 외적으로 표현할 수 있도록 도와준다.

화를 내거나 울 때 어떠한 이유로 그러한 감정을 느꼈는지를 생각해 보고 그러한 감정을 제대로 표현할 수 있도록 하여 부정적인 감정을 현명하게 풀어내는 방법을 찾을 수 있게 한다.

⑤ 신문지 찢기

신문지를 찢는 활동은 집중력을 향상시키기도 하고 소근육을 발달시키는 효과가 있다. 또한 신문지를 지속적으로 찢는 활동을 통해 감정의 이완을 경험할 수 있으며 감정을 외부로 발산시키는 효과를 경험할 수 있다. 특히 신문지에 자신이 싫어한다던지 스트레스의 원인이 되는 것들을 마음속으로 그리면서 찢는 활동은 억압된 감정, 분노를 방출하여 감정의 정화를 유도할 수 있다.

⑥ 종이접기

종이접기는 모서리와 모서리를 맞춰 접고 각을 이등분하는 등의 접는 활동을 통해 손을 정교하게 움직이는 활동을 하게 한다.

종이접기를 통해 자기 통제와 집중력을 높일 수 있으며 창의력과 미적 감각, 수학적 능력을 키울 수 있다.

⑦ 자유화 그리기

자유화는 자유롭게 주제를 선택하여 그림을 그리게 하는 것으로 주제는 물론 방법까지 아동 스스로가 결정하여 그리게 하는 것으로 진단과 치료에 모두

활용할 수 있다. 아동의 자발적인 표현은 무의식을 표출하는데도 도움을 줄 수 있으며 현재의 생각, 욕구, 감정 등을 파악할 수 있게 한다.

⑧ 공동화(협동작품) 기법

공동작업을 통한 미술활동은 대인관계를 연습하고, 새롭게 형성해 나가는 기법들이라 할 수 있다. 공동화 그리기, 공동작품 만들기, 공동 벽화 그리기 등 다양하게 사용된다. 규칙에 의한 비언어적 기법의 공동화 기법은 타인의 마음을 읽어보며 서로를 탐색하는 과정을 통해 대인관계를 연습할 수 있는 방법이라고 할 수 있다.

3) 프로그램의 진행

프로그램 1. – 거북이 만들기

- **선정이유**

프로그램에 적용되어진 미술치료의 기법은 찰흙활동으로 미술치료에서 찰흙을 통한 활동은 재료의 가소성 때문에 작품에 대한 실패감이 적어 활동에너지가 강화되며 활력을 갖게 된다. 찰흙을 주무르고 누르고 찌르거나 하는 과정에서 '퇴행'을 경험 할 수 있기 때문에 쉽게 감정의 이완을 기대할 수 있다.

또한 유연하고 자유로운 표현으로 손의 기능과 눈의 협응을 유도할 수 있다. 따라서 감정의 이완과 안정을 통해 정서적인 순화를 돕고 유연한 표현을 통한 자유로운 표현 능력의 향상과 신체 감각 기능의 발달을 돕고자 본 활동을 선정하였다.

- **기대효과 : 감정의 이완과 안정, 정서의 순화, 자유로운 표현능력 신장**

<표-4> 프로그램 1. - 거북이 만들기

활동 명	찰흙활동 - 거북이 만들기	
활동목표	만들고자 하는 형태를 찰흙으로 균형감 있고 움직임이 껴지게 만들어본다.	
학습준비물	교사	바다거북이 사진, 바닷속 사진, 바다생물 사진
	학생	도자기용 찰흙, 찰흙 주걱, 이쑤시개 등
교과서 적용단원	2학년 1학기 즐거운 생활 - 바닷속 풍경 표현하기 3학년 - 5. 찰흙의 세계	

학습 과정	학습 요소	교수-학습 활동내용	유의 사항
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	바닷속 생물, 바다거북이 사진을 본다. 만들게 될 거북이를 간단하게 그려본다.	
전개		● 찰흙을 주무르기도 하고 치대보기도 하고, 가늘게 만들어보기도 하고 다시 하나로 뭉쳐보기도 하면서 찰흙의 가소성을 느껴본다. ● 찰흙을 어느 정도 느껴보았으면 하나의 덩어리로 뭉쳐 체중을 실어 주물러 주면서 공기를 뺀다. ● 일정량의 찰흙을 길게 막대 모양으로 늘려 1.5~2cm정도가 되게 한다. ● 길게 늘려 진 찰흙을 같은 길이 2개와 (약 10cm남짓) 그보다 2~3cm 긴 한 토막을 준비한다. ● 먼저 긴 토막을 맨 밑에 깔고 같은 길이의 토막을 십자고 엇갈려 놓되 짧은	

		것끼리는 평행이 되게 한다. ● 긴 토막의 한 부분을 뾰족하게 꼬리처럼 만든다. ● 앞 뒤 다리와 머리의 길이에 비례하여 적당량의 찰흙을 평평하게 펴서 거북이 등을 잘 눌러 붙인다. 떨어지지 않게 잘 눌러 붙이며 각자 나름의 거북등을 표현해 준다. ● 이쑤시개나 찰흙 칼을 이용해 누르거나 선을 그어 자유롭게 거북이등의 질감을 표현한다. ● 거북이의 등이 다 꾸며 졌으면 길게 펼쳐져 있던 머리를 들어 올려 등판과 잘 눌러 붙여준다. 이때 좌, 우로 돌려 목의 동세를 주면 좋다. 들어 올린 거북이 머리를 만들고 이쑤시개 등을 이용해 거북이의 눈과 입을 표현해 준다. ● 앞 뒤 다리도 구부려 세우거나 하여 거북이의 움직임을 표현해 주고 다리의 갈퀴 등, 세부표현을 한다. ● 다 만들어진 거북이는 그늘에서 완전히 마를 때 까지 건조 시킨다. ● 아크릴 물감을 이용해 거북이에 채색하여 작품을 완성한다.	아크릴 물감을 사용한 붓은 바로 빨아 붓이 굳지 않도록 주 의 한다.
정리		주변을 정리하여 수업을 종료한다.	

프로그램 2. - 기마인물상 만들기

● 선정이유

앞서 밝힌 바와 같이 찰흙을 통한 미술치료의 효능은 활동 에너지를 강화시키고 미술활동으로의 몰입을 쉽게 이끌 수 있다.

재료에 대한 통제가 약하기 때문에 결벽증이 없다면 쉽게 재료에 접근가능하고 소근육을 활성시켜 준다. 작업에 자신 없어하던 아동들도 붙였다, 떼었다를 반복하면서 점차 자신감을 가지고 적극적으로 활동에 임하게 되는데 이러한 이유로 찰흙활동을 프로그램에 적용하게 되었다. 또한 2학년 '우리나라를 나타내는 것 만들기' 단원에 적용하여 기마인물상을 재현하는데 청동처럼 표현하여 채색을 통해 다양한 표현이 가능함을 알게 한다.

한편, 유약을 발라 소성하면 작품의 완성도를 높일 수 있는데 장기보존 가능하고 완성도가 높을수록 아동들은 작품에 높은 애착심을 보인다.

● 기대효과 : 감정의 이완과 안정, 정서의 순화, 자유로운 표현능력 신장

<표-5> 프로그램 2. - 기마인물상 만들기

활동 명	찰흙활동 - 기마인물상 만들기	
활동목표	우리나라를 나타내는 것에 대해 창의적으로 표현해 본다. 우리나라전통 자기, 토기에 대해 알아본다. 찰흙을 통해 대상을 자유롭게 표현해 보고 청동처럼 채색 해 본다.	
학습준비물	교사	우리나라 전통 도자기, 토기 자료 기마인물형토기 자료, 청동재료의 사진 자료 폼 보드, 플라스틱 컵, 접착제, 아크릴물감,
	학생	도자기용 찰흙, 찰흙 주걱, 이쑤시개, 수채화

		물감, 붓
교과서 적용단원	2학년 1학기 우리나라 좋은 나라 – 우리나라를 나타내는 것 만들기 3학년 – 5. 찰흙의 세계	

학습 과정	학습 요소	교수-학습 활동내용	유의 사항
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	우리나라를 나타내는 사진을 본다. 기마인물형 토기 사진을 자세하게 관찰한다.	
전개		● 기마인물형 토기에서 말과 인물의 모습을 자세하게 관찰하고 어떠한 것들을 표현해야 할지 생각해 본다. ● 찰흙을 주무르기도 하고 치대보기도 하고, 가늘게 만들어보기도 하고 다시 하나로 뭉쳐보기도 하면서 찰흙의 가소성을 느껴본다. ● 찰흙을 어느 정도 느껴보았으면 하나의 덩어리로 뭉쳐 체중을 실어 주물러 주면서 공기를 뺀다. ● 적당한 크기의 덩어리를 둥글게 다듬어 말의 몸통을 만들고 다리를 붙여 말의 기본 형태를 만든다. ● 몸통의 앞쪽에 이쑤시개를 꼽고 말의 목과 머리를 붙인다. ● 말을 만든 후 말 위의 사람 형태를 만드는데 적당한 크기의 찰흙을 갈라 다리를 만들어 주고 말 등에 이쑤시개를	

		꼽아 사람을 앉힐 수 있게 한다. ● 말 위에 사람을 붙인 후 팔을 잘 눌려 붙인다. ● 조그맣게 찰흙을 떼어 사람의 투구, 갑옷, 말의 장식품이나 끈 등을 자세하게 표현한다. ● 사람의 얼굴표정과 말의 표정, 그리고 기마인물의 특징 등을 자세하게 표현하여 완성한다. ● 완성품은 그늘에서 완전히 말린다. ● 작품이 놓일 받침대를 폼 보드로 만들어 주는데 지름이 약 10~12cm정도 되게 원형으로 하거나 작품에 적당한 크기로 하여 잘라낸다. ● 잘라낸 폼 보드를 수채 물감이나 유성 사인펜을 이용해 꾸며준다. ● 잘 말려진 찰흙 작품에 아크릴 물감(초록색+검정색)을 꼼꼼하게 색칠한다. ● 밑 색으로 바른 아크릴 물감이 마르면 금색 또는 동색의 아크릴 물감을 손가락으로 문질러 청동의 느낌이 나도록 한다. ● 채색된 기마인물과 받침대를 접착제로 붙여 작품을 완성한다.	폼 보드를 자를 때는 손을 다치지 않도록 주의한다.
정리		주변을 정리하여 수업을 종료한다.	

프로그램 3. – 과일 만들기, 접시꾸미기

● **선정이유**

종이를 통한 다양한 미술치료 기법 중에 신문지 찢기는 이미 많이 알려져 있으며 체험 미술프로그램에서 많이 사용되고 있다.

무엇인가를 찢는다는 것은 실제 생활에서는 대체적으로 금기되어 있는데 이러한 제약 없이 무언가를 찢을 수 있다는 것은 활동에 폭발적으로 반응하게 한다.

본 프로그램에서는 종이를 찢으면서 스트레스를 해소하고 이를 통해 감정의 순화를 도모하려는 의도로 신문지를 찢었다가 다시 뭉쳐서 과일을 만드는 활동을 실시해 보았다.

지점토 안에 넣을 신문지를 찢는 행위는 감정의 발산을 도모하는 활동인 반면 과일을 담을 원형접시를 꾸미는 활동은 만다라와 같다. 만다라 활동은 산만하고 흥분된 상태를 고요하게 하고 자신에게 집중하게 하여 산만함을 줄일 수 있다. 따라서 신문지를 찢어 외부로 발산하며 격해졌던 감정을 만다라 활동을 통해서 다스리게 한다.

● **기대효과 : 감정의 발산, 정서 순화, 집중력 강화, 표현 능력 신장**

<표-6> 프로그램 3. – 과일 만들기, 접시꾸미기

활동 명	지점토(찰흙)활동 – 과일 만들기, 접시꾸미기	
활동목표	대상을 면밀하게 관찰하여 자세히 표현해 보도록 한다. 주변의 대상에 대한 관심을 유도하고 관찰력을 증진시킨다.	
학습준비물	**교사**	관찰 할 과일, 투명 락카, 플라스틱 접시, 아크릴물감
	학생	지점토, 신문지, 종이테이프, 수채화물감, 붓,

		유성사인펜
교과서 적용단원	1학년 1학기 즐거운 우리 집 – 소꿉놀이에 필요한 것 만들기 1학년 2학기 한가위 – 송편, 과일 만들기 3학년 – 5. 찰흙의 세계	

학습 과정	**학습 요소**	**교수–학습 활동내용**	**유의 사항**
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	귤, 사과, 배, 오렌지 등 준비된 과일들을 자세히 관찰한다.	
전개		● 몇 개의 조를 만들고 각 조마다 과일들을 자세히 관찰한다. ● 신문지를 찢으면서 감정을 발산해 보고 찢은 신문지를 한데 모아 과일의 형태로 단단하게 뭉쳐본다. ● 뭉쳐진 신문지를 종이테이프로 붙여 과일의 형태를 완성한다. ● 지점토를 넓게 펴서 뭉친 지점토를 감싸 과일의 형태를 완성해 간다. ● 지점토에 물을 묻혀 작업하면 표면도 매끄러워지고 붙이기도 용이 해진다. ● 과일의 형태가 완성되면 과일의 꼭지 또는 잎사귀 등도 표현하도록 한다. ● 귤이나 오렌지를 만들 경우 겉 표면의 질감을 느낄 수 있도록 뾰족한 것으로 찍어 표현해 준다. ● 다 만들어진 과일은 그늘에서 지점토가 완전히 굳을 때 까지 말려준다.	지점토에 너무 많은 물을 묻 히 지 않 도 록 한다.

		● 플라스틱 접시는 유성사인펜이나 아크릴 물감을 이용해 그림을 그린다. (원안에 규칙적인 그림을 배열하여 그리거나 또는 자유로운 그림을 그리는 만다라활동은 그림을 그리는 동안 정신을 집중하게 하는 동시에 이완을 하게하고 긴장을 완화시키는 효과를 기대할 수 있다.) ● 그늘에서 잘 말려진 과일 등은 수채화 물감을 이용해 채색한다. 각 과일의 색들을 잘 살펴 다채로운 색상을 띠는 과일을 자세하게 채색한다. ● 채색을 마친 과일들은 물감이 다 마르면 투명락카를 도포하여 작품을 완성한다.	
정리		주변을 정리하고 수업을 마무리 한다.	

프로그램 4. - 나의 몸

● **선정이유**

미술치료에서 자신의 신체에 대한 자존감을 높이기 위한 방법으로 신체 본뜨기를 많이 사용하는데 이 방법을 변형하여 본 프로그램을 구성해 보았다.

신체본뜨기를 통해서는 자신의 신체상을 표현하며 자신에 대해 깊은 자각을 할 수 있으며 또한 자신을 깊게 들여다보는 계기를 마련해 볼 수 있는데 자신을 본뜬 그림에 자신을 새롭게 표현하거나 장점을 찾아 그려보거나 자신의 미래상을 꾸며 보는 등의 활동을 통해 올바른 자아상을 성립해 가도록 유도할 수 있다.

인체 비례를 아직 제대로 인식하지 못하는 시기이기 때문에 사람을 그리면 이 시기의 아동들은 대개 도식화된 사람을 그리게 된다. 이런 아동들에게 자세히 자신의 신체를 살펴보게 함으로써 자신에 대해 새롭게 인식하게 하고 올바른 자아상을 심어주는데 본 프로그램의 목적이 있다.

● **기대효과 : 올바른 자아상 성립, 인체 비례와 동세에 대한 인식, 표현능력 신장**

<표-7> 프로그램 4. - 나의 몸

활동 명	나의 몸	
활동목표	인체의 다양한 동작 사진을 보며 팔과 다리, 몸통의 움직이게 하는 관절의 확인하여 신체구조를 탐색해 본다.	
학습준비물	**교사**	아동의 사진 자료, 성장에 관한 문헌 및 자료 남, 여 성별 차에 대한 사진자료 및 문헌자료
	학생	두꺼운 도화지, 수채화 물감, 붓, 할핀, 가위, 접착제
교과서 적용단원	1학년 1학기 씩씩한 어린이 - 나의모습 그리기 2학년 1학기 이만큼 자랐어요. - 그림자를 이용하여 나타내기	

학습 과정	**학습 요소**	**교수-학습 활동내용**	**유의 사항**
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	사람을 움직이게 하는 관절이 어디 인지 잘 살핀다.	
전개		● 두꺼운 도화지에 사람의 형태를 그린다. 형태를 그릴 때에는 오려서 겹쳐 붙여야 하므로 약간씩 길게 그려준다. ● 그려진 형태의 윤곽선을 따라 가위를	

		이용해 오려낸다. ● 조각의 모양, 방향등을 잘 살펴 신체의 어떤 부분에 해당하는지 다시 잘 배치해본다. ● 움직임의 특징을 생각하여 움직임들 만들어본다. ● 제일 먼저 몸통과 머리를 연결한다. 조각의 가장자리를 겹쳐 송곳으로 구멍을 낸 후 할핀으로 고정한다. 할핀의 끝을 양쪽으로 벌려 고정시킨다. ● 몸통에 팔과 손, 다리, 발을 차례로 할핀을 이용해 고정한다. ● 얼굴과 팔다리가 완성되면 움직여 인체의 움직임을 확인해 본다. ● 수채물감을 이용해 색을 칠하여 옷도 입히고 하여 사람을 완성한다. ● 색지를 잘라 머리카락을 붙이고 다양한 재료로 꾸며주며 완성한다.	송곳과 할핀을 사용할 때는 다치지 않도록 주의한다.
정리		주변을 정리하고 수업을 마무리 한다	

<표-8> 프로그램 5. - 나의 얼굴

● **선정이유**

얼굴 표정을 통해 자신 혹은 타인의 감정을 확인하게 하는 프로그램이다. 언제, 어떤 때, 그런 감정을 느꼈는지를 제대로 인식하고 타인에게 자신이

감정을 설명할 수 있도록 하여 자신의 감정에 대한 지지와 격려를 얻기도 하고, 과도한 감정 표현은 지적 받게 하여 자신의 행동을 수정할 계기를 마련해 줄 수 있다.

학교라는 집단 내에서 자신의 감정을 올바르게 표현할 수 있게 하고 친구들의 감정도 이해하게 하여 올바른 대인관계를 형성하는 법을 고취하고자 하였다.

따라서 본 프로그램은 거울을 보고 얼굴과 감정을 나타내는 활동을 통해 나와 다른 사람의 감정을 이해하고 사회성을 함양하며 자신을 확인하는 과정을 통해 올바른 자기상을 완성하도록 하는데 목적이 있다.

● **기대효과 : 올바른 감정 표현과 자기상 확립, 바람직한 대인관계 형성**

<표-8> 프로그램 5. - 나의 얼굴

활동 명	나의 얼굴	
활동목표	POP-UP BOOK 만드는 과정과 방법을 이해한다. 다양한 감정과 얼굴표정을 연결 지어 이해한다.	
학습준비물	**교사**	POP-UP BOOK 예시 작, 다양한 얼굴 표정 사진
	학생	A3 종이(색지), 가위, 연필, 유성사인펜, 수채화물감, 붓
교과서 적용단원	2학년 1학기 만나서 반가워요 - 친구 얼굴 표현하기 3학년 - 4. 표정과 느낌	

학습 과정	**학습 요소**	**교수-학습 활동내용**	**유의 사항**
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	표정을 지을 때 왜 그랬는지를 옆에 적어보고 그때의 감정에 대해서도 이야기	

		해본다.	
전개		● 종이를 가로로 펼쳐, 세로로 4개의 면(4등분)이 생기도록 가로로 2등분 접는다. ● 펼치면 8개의 면이 만들어지는데 종이 전체를 세로로 2등분해서 반으로 접은 후, 접힌 쪽에서부터 중심선을 따라 한 면만 가위로 오린다. ● 종이를 다시 펼치면 한가운데에 가위로 오린다. 이번엔 종이를 가로로 2등분해서 아래쪽으로 내려 접는다. ● 손으로 양쪽 끝을 잡은 채 중심점을 향해 안으로 밀어 넣는다. 이렇게 하면 종이의 가운데 부분에 공간이 생기는데 종이 전체가 십자 모양이 될 때까지 계속해서 중심점을 향해 밀어준다. ● 한쪽 면은 앞표지로, 또 한쪽 면은 뒤표지로 정한 다음, 나머지 종이를 한 방향으로 몰아서 책 모양을 완성한다. ● 다시 펼쳐 왼쪽과 오른쪽의 양끝을 중심선에 맞춰 접은 후 각 면의 중간쯤에서 안쪽으로 2㎝ 정도 들어가게 수평으로 잘라준다. ● 가위로 자른 부분을 접었다가 접었던 부분을 원래의 상태로 다시 펼친다. 종이 전체를 다시 펼친 후 반으로 내	

		려 접어 중앙으로 밀어 넣어 다시 책을 만들어 준다. ● 각각의 면을 펼쳐서 팝 업 부분을 조심스럽게 밖으로 빼내면 코 모양이 만들어진다. ● 코 모양을 중심으로 해서 얼굴을 그려주고 다양한 표정을 그려준다. ● 친구의 표정을 잘 관찰하여 그려본다. ● 거울을 보면서 다양한 표정을 지어보고 얼굴표정과 감정을 연결 지어 그림을 그려 본다. ● 다양하게 그려진 얼굴을 크레파스, 색연필, 사인펜 등을 이용하여 채색하여 책을 완성한다.	
정리		주변을 정리하고 수업을 마친다.	

프로그램 6. – 문어, 꽃게 등 바다 생물 만들기

● **선정이유**

앞서 제시한 신문지 찢기를 통한 감정 발산을 유도하는 프로그램이다.

마음속에 쌓여 있는 스트레스를 풀어내도록 신문지를 찢으며 감정을 발산하고 찢어진 신문지를 다시 뭉쳐서 분산되었던 정신을 다시 집중하게 하도록 한다. 감정의 올바른 분출을 유도하고 이완되었던 마음을 가다듬을 수 있는 계

기를 마련하기 위해 본 주제를 선정하였다.

● **기대효과 : 감정 발산, 스트레스 해소, 정서 순화, 주의집중, 표현능력 신장**

<표-9> 프로그램 6. - 문어, 꽃게 등 바다 생물 만들기

활동 명	문어, 꽃게 등 바다 생물 만들기	
활동목표	종이를 이용하여 구기거나 접기, 말기 등의 방법으로 형태를 만들 수 있음을 확인한다.	
학습준비물	**교사**	가는 철사, 니퍼, 바다생물 사진 및 자료
	학생	신문지, 수수깡, 종이테이프, 접착제, 칼
교과서 적용단원	2학년 1학기 신나는 물놀이 - 바닷속 풍경 표현하기	

학습 과정	학습요소	교수-학습 활동내용	유의 사항
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	바다사진 및 자료 확인하기 다양한 바다생물의 사진 바다 속 모습 사진 보기	
전개		● 문어를 만들기 위해서 신문지를 길게 찢는다. ● 찢은 신문지를 둥글고 크게 뭉쳐 문어의 머리를 만든다. ● 머리에 신문지를 말아 문어 입도 붙여준다. ● 신문지를 반으로 접은 후 철사를 넣어 말아주고 테이프를 감아 문어 다리를 총 4개 만든다. ● 4개의 다리를 엇갈려 붙여 8개로 만	

		들어 준다. 꼼꼼히 테이프를 붙여가며 문어를 완성시킨다. ● 다 만들어진 문어에 자신이 원하는 색으로 채색한다. ● 채색을 마치면 색색의 수수깡을 잘게 잘라 다리에 붙여서 빨판을 꾸며준다. ● 각자 만든 문어를 세워보고 바다이야기를 나눈다.	
정리		주변을 정리하며 수업을 마무리한다.	

프로그램 7. – 복주머니 만들기

● **선정이유**

종이접기는 학교에서도 자주 사용되는 미술활동이며 아동들에게 흥미를 유발시키고 주의집중력을 향상시키는 미술치료 효과를 가진다.

종이접기를 통해서 아동들은 상황집중과 자기통제를 경험하게 되는데 종이접기는 쉬운 것부터 시작하여 점차 복잡한 접기로 이행한다.

활동을 통해 손끝의 조작 능력을 향상시키고 손과 눈의 협응을 꾀할 수 있다. 또한, 구성력을 향상시키고 작품을 완성하면서 자기효능감을 갖게 된다.

따라서 입체접기를 통해 조작능력을 향상시키고 창의력, 구성력, 논리적 사고를 높이고자 본 주제를 프로그램에 적용하게 되었다.

● **기대효과 : 상황집중, 자기통제, 자기효능감 증대, 구성력, 논리적 사고 증진**

<표-10> 프로그램 7. - 복주머니 만들기

활동 명	종이접기- 복주머니 만들기	
활동목표	종이접기를 통해 입체를 만들어 보고 나만의 개성 있는 복주머니를 만들어본다.	
학습준비물	교사	전통문양, 실물 장신구, 참고문헌, 사진 자료
	학생	색지, 한지, 오방색 종이, 끈, 접착제
교과서 적용단원	2학년 1학기 우리나라 좋은 나라 -우리나라를 나타내는 것 만들기 3학년 - 10, 의상과 장신구	

학습 과정	학습요소	교수-학습 활동내용	유의사항
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	다양한 장신구와 민속용품들을 알아본다.	
전개		● 정사각형 종이를 대각선으로 접어 삼각형으로 접는다. ● 다시 반을 접어 펼친 후 가운데를 반으로 세로 가로 방향으로 접었다 편다. 펼친 종이를 방석 접기를 한다. ● 방석접기를 한 상태에서 가로 세로 3등분하여 총 9면이 접히도록 한다. ● 방석접기를 다 편 후 양모서리를 가운데 중심을 향해 접어준다. ● 펼쳐진 양 끝이 위와 아래로 오게 하고 가운데 접혀진 부분의 세 칸의 양쪽 칸을 대각선으로 접었다 편다. 정중앙 칸은 바닥이 될 수 있도록 하는	

		데 양 옆을 벽으로 세우면서 접혀진 선을 따라 입체를 완성한다. ● 다 접혀진 복주머니의 앞을 위에서 1/3 위치에서 안 쪽으로 접어주고 뒤쪽을 앞을 향해 덮어준다. ● 뚜껑을 열고 닫을 수 있게 띠를 두른다. ● 딱지를 만들어 띠를 붙이고 딱지 밑에 장식을 붙여 복주머니를 완성한다.	
정리		주변을 정리하고 수업을 마친다.	

프로그램 8. – 나만의 시계

● **선정이유**

적용된 자유화는 그리기는 난화그리기와는 구분된다.

난화그리기는 낙서와 같은 그림을 통해 미술표현에 대한 저항감을 감소하게 하여 그림을 잘 그리지 못한다고 생각하는 성인 내담자에게 종종 시도되고 있다. 반면 자유화는 주제를 자유롭게 선택하여 그리게 하는 것으로 주제는 물론 방법 까지 아동 스스로가 결정하여 그리게 하는데 이를 통해 아동의 관심사를 파악하게 해주는 효과가 있다. 자유롭게 주제를 선택하는 과정에서 자신만의 개성을 드러낼 수 있으며 여러 가지 재료와 자신만의 작품을 통해 창의성을 증진시키기 위해 적용되었다.

● **기대효과 : 아동의 심리 상태와 욕구 및 감정 파악, 창의성 증진**

<표-11> 프로그램 8. - 나만의 시계

활동 명	나만의 시계	
활동목표	주변 환경을 아름답게 꾸밀 수 있는 생활 장식품을 만들어 본다.	
학습준비물	교사	접착제, 시계, 다양한 장식품 사진
	학생	폼 보드, 유성사인펜, 수채화물감, 다양한 꾸미기재료
교과서 적용단원	2학년 1학기 즐거운 우리교실 - 우리 교실 꾸미기 3학년 11.아름다운 실내 - 실내꾸미기	

학습 과정	학습 요소	교수-학습 활동내용	유의 사항
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	다양한 실내 장식품을 감상한다. 쓸모 있고 개성 있는 작품을 구상한다.	
전개		● 시계에 대해 공부해 본다. ● 초침, 분침, 시침에 대해서 공부한다. ● 시계바늘의 움직임이 어떻게 이뤄지는지 알아본다. ● 원안에서 각 시간이 어떻게 배치되어 있는지 확인한다. 12↔6 , 3↔9 ● 시계 판을 자기가 꾸미고 싶은 방식으로 꾸민다.(수채화 물감을 이용하여 시계의 판을 자기가 그리고 싶은 것들을 그리기도 하고 사인펜 등을 이용하여 자신이 좋아하는 캐릭터나 그림 등을 그려 본다. ● 자신이 그린 시계 판에서 12시의 위치	

		를 정하고 30° 마다 표시하여 각 시간을 표시하는데 먼저 12시, 6시, 3시 9시의 자리를 표시하고 각 사이에 30° 씩 표시하여 각시간의 위치를 표시한다. ● 시간을 표시한 자리에 숫자를 적어 넣거나 여러 가지 방법을 이용하여 각 시간을 나타낸다. (별, 꽃잎, 잎사귀 등 다양한 무늬를 붙일 수 도 있다.) ● 가운데에 시계를 꼽아 완성한다. ● 뒤에 걸 수 있도록 고리나 끈을 달아준다.	
정리		주변을 정리하고 수업을 마무리한다.	

프로그램 9. – 봉선화 화분 만들기

● **선정이유**

자유화는 자유롭게 주제를 선택하여 그림을 그리게 하는 것으로 주제는 물론 방법까지 아동 스스로가 결정하여 그리게 하는 것으로 진단과 치료에 모두 활용할 수 있다. 아동의 자발적인 표현은 무의식을 표출하는데도 도움을 줄 수 있으며 현재의 생각, 욕구, 감정 등을 파악하기 위해 프로그램에 적용되었다.

또한 씨앗을 심는 활동을 통해 생명에 대한 귀중함을 느끼게 하고 아울러 자신에 대한 소중함을 함께 인식시키고자 본 주제를 선정하였다.

나아가 화분을 개성 있고 조화롭게 꾸며 주변 환경을 아름답게 해 줄 수 있

는 장식품이 되도록 한다.

● **기대효과 : 아동의 심리상태와 욕구, 감정의 파악, 창의성 증진, 자기 존중감 신장**

<표-12> 프로그램 9. - 봉선화 화분 만들기

활동 명	화분을 꾸미고 씨앗 심기 - 봉선화 화분 만들기	
활동목표	주변을 아름답게 하는 장식품을 만들어 본다. 씨앗을 심고 가꾸며 자라나는 과정의 관찰을 통해 자연의 신비로움 과 생명의 귀중함을 공부한다.	
학습준비물	**교사**	봉선화 씨앗, 부엽토, 모종삽
	학생	플라스틱 화분, 유성사인펜
교과서 적용단원	2학년 1학기 즐거운 우리교실 - 우리 교실 꾸미기 3학년 11.아름다운 실내 - 실내꾸미기	

학습 과정	**학습요소**	**교수-학습 활동내용**	**유의사항**
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	식물의 성장과정을 알아본다.	
전개		● 화분의 4면을 본인이 생각한 재미있는 그림으로 유성사인펜을 이용해 그림을 그려준다. (그리는 주제에 대해서는 특별한 제한은 없지만 가급적 식물과 관련된 그림을 그릴 수 있도록 유도한다.) ● 사인펜은 손의 힘이 약한 아동들에게 편한 재료로 크레파스처럼 힘들이지	

		않아도 그림을 완성 할 수 있어 아동들이 선호하는 재료이다. 특히 유성사인펜은 플라스틱의 표면에 잘 그려지고 지워지지 않기 때문에 재활용 작품들을 만들 때 PET병 등에 그림을 잘 그릴 수 있다. ● 화분의 4면에 자유롭게 그림을 그리고 난후에 꾸밀 수 있는 재료로 화분에 꾸며준다. ● 꾸며진 화분에 부엽토를 2/3정도 깔고 봉선화 씨를 뿌린 후 씨를 덮고 물을 준다. ● 물을 주고 햇빛이 비치는 곳에 두어 싹이 나도록 둔다. ● 가끔씩 물을 주며 관찰한다.	
정리		주변을 정리하고 수업을 마무리한다.	

프로그램 10. - 로봇 만들기

● **선정이유**

집단에서 여러 명이 함께 하나의 조형물을 완성해 나가면서 타인의 마음을 이해하고 배려하여 서로의 관계성에 대한 인식을 새롭게 하는데 주안점을 둔 프로그램이다.

미술치료에서 협동화나 협동작품을 만드는 활동은 상호작용과 새로운 대인관계 형성에 많은 도움을 주는 작업으로 상호 협동을 통해 사회성을 증진하고

거대한 작품의 완성을 통해 자존감과 성취감을 고양시키는 효능이 있다.

학교라는 단체 생활을 통해 원만한 교우관계를 형성하고 나아가 대인관계를 새롭게 형성하고 연습해 나갈 수 있도록 하기 위해 본 활동을 적용하였다.

● **기대효과 : 올바른 대인관계 형성, 자존감과 성취감 고양, 표현능력 신장**

<표-13> 프로그램 10. - 로봇 만들기

활동 명	협동작품 만들기 - 상자와 재활용품을 이용한 로봇 만들기	
활동목표	상자를 쌓고 붙여가며 서로 서로 협동해 가며 공동 작품을 완성한다. 각 부분을 어떻게 표현할 것인가 역할 분담을 정하고 계획적이고 창의적으로 만들기를 한다.	
학습준비물	**교사**	아크릴 물감, 다양한 로봇사진자료
	학생	각종 빈 종이상자, 빈 병, 접착제, 접착테이프, 붓, 가위
교과서 적용단원	2학년 2학기 우주탐험 - 상상의 우주선 만들기	

학습 과정	**학습 요소**	**교수-학습 활동내용**	**유의 사항**
도입	학습목표 제시 학습자료 숙지	다양한 로봇 자료를 확인한다. 만들 로봇의 형태를 생각한다.	
전개		● 준비되어진 많은 상자들을 살펴 어떠한 형태를 만들 수 있는지 생각하고 각자 만들 부분을 정한다.(막연하게 조합하면 무게 중심이 맞지 않아 로봇이 쓰러질 염려가 있으므로 교사는 무게중심을 맞출 수 있도록 안내한다.)	

		● 상자를 쌓고, 붙인다. 다리를 튼튼하게 조합하여 넘어지지 않도록 주의한다. ● 빈 상자들을 쌓고 붙이고 잘 조합하여 로봇을 완성해 간다. ● 완성된 로봇에 아크릴물감으로 채색한다. ● 아크릴 물감은 마른 후 덧칠이 가능하므로 자유롭게 채색한다. ● 물감을 통해 넓은 면을 자유롭게 칠하는 과정을 통해 감정의 발산을 꾀한다. ● 꼼꼼하고 개성 있게 채색하여 로봇을 완성한다.	빈 상자를 이용하므로 넘어지지 않도록 중심을 잘 잡아 튼튼하게 만든다.
정리		주변을 정리하고 수업을 마무리한다.	

2. 프로그램 실시 결과 및 분석

미술치료기법을 적용하여 개발된 미술교육프로그램을 현재의 미술교과와 연계하여 초등학교 저학년을 대상으로 실시하였다.

프로그램에 참여한 아동들은 대체적으로 높은 집중도를 보이며 만들기, 꾸미기에 몰입을 하였으며 각 학생마다 자신만의 독특하고 개성 있는 창의적인 작품을 보여주었고 활동을 마친 후 자신의 작품을 뿌듯해 하며 큰 애착을 보였는데 각 프로그램 활동의 결과를 다음과 같이 정리하였다.

<표-14> 프로그램 1. - 거북이 만들기

활동 명	찰흙활동 - 거북이 만들기
학습결과	
찰흙을 주무르게 하는 시간을 통해 아동들의 자연스러운 감정 이완을 유도 할 수 있었다. 처음에는 차갑고 딱딱했던 찰흙들이 주무르는 동안에 온도가 올라가면서 "선생님 말랑말랑 해져요", "부드러워요" 등의 반응을 보였다. 특히, 거북이 등을 만들면서 다양한 아동들의 개성이 드러났는데 콕콕 찍거나 하는 표현이나 선을 그어서 나타내는 표현보다는 가늘게 늘려내는 작업을 좋아하였고, 찰흙을 실처럼 길게 늘려 가늘게 쌓아올리는 방법을 선호하였다. 활동 초기 찰흙을 주무를 때에는 책상에다가 쾅쾅 내리치거나 주먹으로 퍽퍽 치거나 손가락으로 꾹꾹 찌르는 등 과격하고 거친 행동을 보였다. 그러나 몇 분정도 지나자 이러한 거친 정서를 배출하던 아동들은 점점 난폭하게 다루던 찰흙을 형태를 만들어 내기 위하여 조물조물 거리기 시작하였고 세세한 거북이의 등껍질을 표현하기 위하여 집중하고 작품에 몰입하고 있었다. 주변의 친구들의 작품을 살피며 친구들의 표현을 보며 따라 하기도 하고 혹은 변형시켜가면서 자기만의 개성적인 거북이 등을 만들고 있었다.	
<도판-1> 거북이 만들기 1	**<도판-2>** 거북이 만들기 2

<도판-3> 거북이 만들기 3	**<도판-4>** 거북이 만들기 4
● 프로그램에서는 아크릴 물감으로 채색하도록 구성하였으나 미술학원에서는 공방에 맡겨 유약을 발라 도자기로 완성하였다. 학교에서도 여건이 된다면 도자기로 소성하여 완성하는 것이 완성도를 높일 수 있는 방법이 될 것이다.	

<표-15> 프로그램 2. - 기마인물상 만들기

활동 명	찰흙활동 - 기마인물상 만들기
학습결과	
찰흙은 노인이나 성인들에게서 큰 치료효과를 볼 수 있다고 미술치료에서는 보고 있는데 그 이유는 찰흙을 주무르는 활동 속에서 성인들이 과거로 돌아가는 '퇴행'의 감정이완을 경험한다고 보기 때문이다. 아동에게도 찰흙의 활동은 매우 좋은 효과를 경험하게 하는데 찰흙을 주무르고 책상에 내리치면서 감정의 이완을 경험할 수 있다. 또한 주어진 사진을 관찰하여 대상과 유사하게 만들거나 혹은 자신만의 개성스런 작품의 완성도 지적 발달과 성취감을 형성할 수 있다. 프로그램의 활동 초기에는 작품을 만드는데 집중하기보다는 찰흙의 가소성에 대해 더욱 깊게 심취하였다. 주무르고 손으로 내려치기도 하고, 여러	

개로 나눴다가 다시 하나로 뭉쳐 보기도 하고, 혹은 가늘고 길게 늘려보기도 하고 한참을 찰흙의 특성을 만끽하였다. 그러다가 자신들이 만들어야 하는 대상에 몰입하면서 조형 활동을 하기 시작하였다.

처음에는 자신 없어하던 아동들도 붙였다가 떼었다가를 반복하면서 점차 자신이 만족할 만한 형태가 나오기 시작하자 점차 자신감을 가지고 적극적으로 작품을 제작하였다. 아동에 따라 관찰 대상과 흡사하게 만드는 아동이 있는가 하면 말이 아닌 여우를 타고 사냥을 하는 사냥꾼을 만드는 아동까지 저마다의 개성적인 표현을 통해 작품을 완성하였다.

아동들은 찰흙 활동을 통해 자신이 할 수 없을 것 같이 어려워 보였던 작품을 본인이 직접 만들 수 있게 되었다는 뿌듯함과 자신감을 보여주었다.

<도판-5> 기마인물상 만들기 1

<도판-6> 기마인물상 만들기 2

<표-16> 프로그램 3. - 과일 만들기, 접시꾸미기

활동 명	지점토(찰흙)활동 - 과일 만들기, 접시꾸미기
학습결과	
지점토는 찰흙과는 다르게 조작에 다소 어려움이 있어 제작하는데 어려움을 보이는 아동들도 있었다. 대상을 관찰하고 모델을 따라 과일을 만드는	

과정을 통해서 손과 눈의 협응력을 증진시킬 수 있으며, 조형능력을 향상시킬 수 있다. 또한 대상이 가지는 고유의 색, 고유의 질감에 대한 느낌을 작품에 표현하게 함으로써 대상을 현실감 있게 표현할 수 있는 능력을 함양시킬 수 있다.

수채화물감을 사용하는 활동을 통해 색이 서로 섞이는 것을 경험하며 감정의 이완을 느낄 수 있다. 수채물감은 점토와 더불어 통제가 낮은 재료 중에 하나인데 선을 넘기지 않게 칠하는 기법은 자기통제를 강하게 필요로 하지만 젖은 종이에 번지게 하는 기법은 감정의 이완을 경험하게 한다.

지점토에 과일의 색을 칠하면서 사과를 표현할 때에는 사과가 지닌 오묘한 색상을 표현하기 위해 아동들은 여러 색들을 겹쳐 칠하면서 작품을 완성해 갔다. 또한 과일을 담는 접시는 그 원형의 속성으로 인해 만다라를 그리는 효과를 경험할 수 있는데 만다라 활동의 특징은 활동하는 동안에 집중하게 하는 것이다. 놀랍게도 과일에 색을 칠할 때에는 다소 소란하던 아동들도 유성사인펜이나 아크릴 물감으로 접시를 꾸밀 때에는 너무나 강한 집중을 보여 주었다.

대체적으로 규칙적인 도식, 특히 자신이 좋아하거나 제일 잘 그릴 수 있는 것을 그리는 아동들이 많았으며 여자 아동들이 남자 아동들에 비해 다양한 색상을 사용하였다.

<도판-7> 과일만들기, 접시꾸미기 1

<도판-8> 과일만들기, 접시꾸미기 2

<도판-9> 과일만들기, 접시꾸미기 3

<도판-10> 과일만들기,접시꾸미기 4

<표-17> 프로그램 4. - 나의 몸

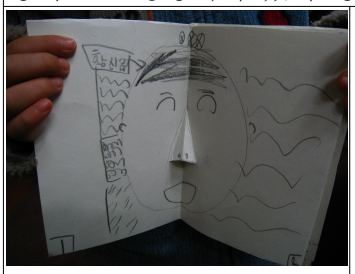
활동 명	나의 몸
학습결과	
도식기 아동들에게 사람을 별도의 교육 없이 그리라고 하면 인체 비례는 물론이고 관절 역시 무시되어 그려지는 경우가 많다. 활동을 하기 전 우선 내 몸이 어디 어디서 움직이는가를 확인하도록 하였다. 얼굴과 목, 목과 몸통, 어깨, 허리, 고관절, 무릎, 손목, 발목이 움직일 수 있음을 확인하고 자신의 몸을 움직여가며 꺾이고 움직이는 부분을 아동들은 찾아나갔다. 예시작으로 만든 사람을 보며 아동들의 반응은 처음에는 '징그럽다', '이상하다' 는 반응을 보였지만 움직이는 자신의 모습을 그려가면서 그러한 반응은 점점 사라졌다. 인체의 비례에 있어서도 아동들은 팔의 길이가 얼마나 길었는지 발의 크기가 얼마나 컸는지를 알아가면서 점차 사람의 일반적인 비례에 가깝게 사람을 완성해가고 있었다. 이러한 자신의 몸에 대한 활동은 자신을 깊게 들여다보는 계기를 마련할 수 있다. 자신의 몸에 대한 소중함과 자기 존중감을 향상시키고 긍정적인 자신의	

미래상과 더불어 올바른 자아상을 성립할 수 있도록 유도하였다.	
<도판-11> 나의 몸 1	**<도판-12>** 나의 몸 2

<표-18> 프로그램 5. - 나의 얼굴

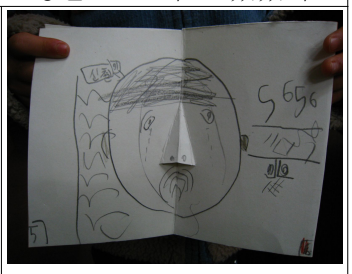
활동 명	나의 얼굴
학습결과	
아동들에게 POP UP BOOK은 신기한 체험이 된다. 기본적인 POP UP BOOK 인 3면 책을 접어보고 그 안에 얼굴 표정을 그려 보았다. 아동들에게 책 접는 법을 설명하면 아동들은 대체적으로 그 원리를 처음에는 어렵게 받아들인다. 그러나 책을 직접 만들어보고 튀어나오는 부분을 보면서 POP UP BOOK의 원리를 이해하게 된다. 책에 얼굴 표정을 그려 넣는 활동은 미술치료에서 자신의 감정을 나타내기 위해 가장 빈번하게 사용되는 기법으로 자신의 감정을 올바르게 표현하고 부정적인 감정을 현명하게 풀어내기 위한 방법으로 사용된다.	

아동들에게 거울을 보게 하고 여러 상황들을 떠올리게 한 후 그 상황에 따른 표정을 지어 보게 하고 그 표정들을 표현해 보도록 유도하였다. 대체적으로 감정과 표정에 있어 긍정적인 태도를 보였으며 그 연관관계도 정상적으로 형성되어 있어 상황에 따른 적절한 감정과 표정을 표현하고 있었다.



<도판-12> 나의 얼굴 1

<도판-13> 나의 얼굴 2



<도판-14> 나의 얼굴 3

<표-19> 프로그램 6. - 문어, 꽃게 등 바다 생물 만들기

활동 명	문어, 꽃게 등 바다 생물 만들기
학습결과	
신문지를 통한 발산 작업을 유아의 놀이에서부터 다양하게 사용되어진다. 신문지 찢기와 체험 미술에서 사용됨은 물론이고 신문지 죽을 만들어 그 죽을 던지는 게임, 등 여러 형태의 발산 작업으로 다양하게 이용되고 있다. 문어와 꽃게를 만들기에 앞서 아동들에게 문어와 꽃게의 습성을 설명하고 형태의 특징에 대해서 학습하였다. 신문지를 찢고 구기는 것으로 활동을 시작하는데 아동들에게 신문지를 찢으라고 하자 굉장히 폭발적인 반응을 보이면서 행동에 옮긴다. 찢는 행위는 대체적으로 실제 생활에서 금기시되어 있기 때문에 더욱 스트레스를 발산하게 하는 효과를 지니고 있는 듯하다. 찢어진 신문지를 한데 뭉쳐 하나의 공처럼 만들어 문어의 머리를 만들거나 꽃게의 몸통을 만들고 신문지 안에 철사를 넣고 비틀어 문어나 꽃게의 다리를 완성한다. 신문지를 찢고 뭉치고	

비틀고 하는 과정을 통해 아동들의 억압된 감정의 발산을 유도할 수 있다. 문어 다리를 4개나 만들어야 하기 때문에 만들 때는 다소 힘들어 하지만 4개의 다리가 엇갈려 8개의 다리를 만들고 차츰 문어의 모습을 나타내기 시작하면서 아동들은 점점 작업에 몰입하였다.
<도판-15> 문어, 꽃게 바다 생물 만들기 1

<도판-16> 문어, 꽃게 바다 생물 만들기 2

<표-20> 프로그램 7. - 복주머니 만들기

활동 명	복주머니 만들기
학습결과	
설 연휴를 맞이하면서 진행된 프로그램으로 수업을 시작하면서 복주머니의 용도와 함께 복조리 세뱃돈의 의미도 더불어 학습하게 하였다. 다양한 복주머니 접기의 형태가 있는데 입체를 선택하여 아동들로 하여금 주머니 안에 무엇인가를 넣을 수 있게 하였다. 입체가 만들어지는 종이접기는 일반 종이 접기에 비해 접는 횟수나 방법이 어려운 경우가 많은데 이 복주머니의 경우도 단순한 형태의 접기가 아닌 중급이상의 수준이라 할 수 있다. 이처럼 어려운 활동을 아동이 경험했을 때 스스로의 힘으로 작품이 완성 하게 되면 아동은 큰 성취감을 갖게 된다. 또한 모서리를 맞대거나 정확	

하게 이등분하고 맞추는 작업을 통해 아동은 손끝 조작능력을 향상시킬 수 있게 된다. 복잡한 입체 종이접기를 하게 되면 아동들은 여러 번 접는 과정과 입체로 접어 올리는 방법에 대해 어려움을 호소하게 되는데 그때에 교사는 직접 접어주기보다는 아동이 직접 접을 수 있도록 천천히 설명하도록 하여야 한다. 이는 아동들이 작품에 대한 결과보다 활동하는 과정에서 문제에 부딪혔을 때 이를 극복하려는 의지, 그리고 그 과정의 결과로 얻어지는 성취감을 배가시키기 위함인 것이다. 본 활동을 통해서도 아동들은 자신이 접은 복주머니에 대한 대단한 성취감과 만족감을 보였다.

<도판-17> 복주머니 만들기 1

<도판-18> 복주머니 만들기 2

<표-21> 프로그램 8. - 나만의 시계

활동 명	나만의 시계
학습결과	
시계의 시침, 분침, 초침의 개념을 잘 모르고 있는 아동들이 상당히 많았다. 미술활동을 시작하기 전 시계 보는 법과 시계 판에서의 숫자의 위치들을 설명해주고 작품에 임하였다. 원형이든 사각형이든 그 형태의 선택부터 시계 판 안에 그려질 그림까지 본인의 자유의사에 의해 결정하게 하였다. 미술치료에서는 적극적이고 내적 에너지가 강한 아동들의 그림의 경우 다양한 색채와 힘찬 필압을 보이는 반면 소극적인 아동은 대상의 크기도 작고	

단조로운 그림을 그린다고 보고 있는데 프로그램에 참여한 아동들 중 대체로 활기차고 내적 에너지가 강한 아동들의 그림은 대상이 크고 화면 안에 가득 차게 그려 넣은 반면 조용하고 소극적인 아동들은 그림이 대체적으로 약한 선으로 표현되어 있고 크기도 작은 편이었다. 또한 시계 판 안에 그려진 그림들은 이야기를 가지고 있기보다는 그때그때 떠오르는 이미지를 나열하는 식의 그림들이 대부분이었는데 재미있게도 여자아동의 경우는 구름이나 꽃, 하트, 여자아동들과 주제들이 많이 등장하고 남자아동들의 경우는 로봇이나 우주선과 같은 주제들이 많이 나타났으며 이로 인해 그림을 통해 아동들의 평소 성격과 관심사를 알 수 있었다.

<도판-19> 나만의 시계 1

<도판-20> 나만의 시계 2

<도판-21> 나만의 시계 3

<도판-22> 나만의 시계 4

<표-22> 프로그램 9. - 봉선화 화분 만들기

활동 명	화분을 꾸미고 씨앗 심기 - 봉선화 화분 만들기

학습결과

식목일에 즈음하여 실시된 프로그램으로 식물의 씨앗이 싹이 트고 자라나는 과정을 통해 생명의 귀중함을 느끼게 하는 것이 목표인 프로그램이다.

우선 플라스틱 화분에 유성 사인펜을 이용하여 자유롭게 그림을 그리도록 하였다. 시계 만들기 때와 마찬가지로 자유로운 주제를 그릴 때에는 아동들은 자신이 가장 관심 있거나 잘 그릴 수 있는 주제들을 선택하여 그리는 경향을 보였다. 네 면을 자유롭게 그리게 한 후 봉선화 씨앗 심기를 하였다.

대체적으로 자기 화분이 생긴다는 생각에 화분에 강한 애착을 보였으며 집으로 가져가면서 "선생님 얼마 만에 싹이 나와요?" 하고 몇 번이나 되묻기도 하였다. 대략 일주일이 지나자 아동들은 학원에 오자마자 "선생님 화분에 새싹이 엄청 많이 났어요!" 하고 자랑을 하기 시작하고 지속적으로 화분에 대한 애정을 표시하였다.

작은 씨앗이 싹을 틔우고 자라나는 과정을 경험하면서 아동들은 생명의 위대함과 소중함을 배우는 계기가 되었다.

<도판-23> 봉선화 화분 만들기 1

<도판-24> 봉선화 화분 만들기 2

<도판-25> 봉선화 화분 만들기 3

<도판-26> 봉선화 화분 만들기 4

<표-23> 프로그램 10 - 로봇 만들기

활동 명	협동작품 만들기 - 상자와 재활용품을 이용한 로봇 만들기
학습결과	
잔뜩 쌓여진 많은 상자들을 본 아이들은 멈칫 무엇을 해야 할지를 몰라 하는 듯 하더니 어느새 각 팀을 이뤄 작품을 만드는데 몰입하기 시작했다. 안타깝게도 미리 작품 계획서를 작성하고 그에 맞춰 작품을 제작하는 방법을 선택하지 못하였다. 그러나 아동들은 주어진 조건과 재료를 살피고 주체적으로 생각하면서 활동에 임하였다. 서로의 의견을 피력하느라고 소란스러울 것을 예상했었지만 예상 외로 아동들은 서로에게 "이건 어떨까?", "이렇게 해볼까?" 물어가며 작업에 몰두하고 있었다. 협동작업 미술치료에서 기대하는 효과가 바로 이러한 타인의 마음을 이해하고 배려하면서 원만한 대인관계를 형성하고 올바른 사회성을 증진해 나가는 것이라 하겠다. 또한 거대한 로봇을 완성하고 난 후의 아동들은 누구나 할 것 없이 자신이 만들었다는 성취감과 함께 강한 애착심을 보여주었다.	

<도판-27> 로봇 만들기 1

<도판-28> 로봇 만들기 2

<도판-29> 로봇 만들기 3

<도판-30> 로봇 만들기 4

Ⅳ. 결론

오늘날의 미술교육은 미술을 통한 전인적 인격 형성과 미술교육의 특성을 살려 표현 및 감상능력을 기르고, 창조성을 기르며, 정서를 함양하는 것을 목적으로 한다. 그러나 정작 실제 교육 현장에서는 좀더 잘 그려 보이는 기술적인 방법을 알려주기 일쑤이고, 아동의 자유로운 발상에 의해 그려진 흥미롭고 창의적인 표현보다는 사실적이고 객관화된 성인의 눈높이에 맞춰진 그림을 지도하는 일이 빈번하게 일어나고 있다.

또한 미술이 가지는 여러 가지 기능 중에 미술활동을 통해 아동의 감정을 순화시키고 인격형성에 도움을 줄 수 있는 효용이 있음에도 불구하고 실제 교육 현장에서는 그러한 효과를 제대로 발휘하지 못하고 있는 실정이다.

이러한 점에 착안하여, 아동을 지도하는 교사의 입장에서 그들에게 올바른 취지와 목적을 가진 미술교육을 하고자하는 의도에서 본 연구를 실시하게 되었다.

초등학교에 입학하는 아동들은 학교라는 새로운 사회를 경험하게 되며 학교생활의 시작은 많은 교과의 경험과 함께 다양한 과목에 대한 부담감을 느끼게 되기도 한다. 이러한 과중한 인지적 측면의 교육은 아동에게 스트레스를 주기도 한다. 그 결과 많은 아동들이 정서적 불안을 경험하는 경우가 많은데 근래에는 학교 내에서 이러한 정서적 문제를 안고 있는 아동들을 위해 특별한 수업시간을 정하여 심리치료를 시행하는 곳이 많으며 그 치료방법 중에 하나가 바로 미술치료이다. 그러나 심리적 장애 및 문제를 안고 있는 아동을 모아 치료에 주안을 둔 미술치료활동을 하는 것도 중요하지만 정규 교과과정 속에 미술치료의 효능을 적용하여 교육적으로 활용한다면 더 큰 효과를 기대할

수 있으리라 본다. 그러나 많은 선행연구를 보면 대체적으로 진단도구로서의 기법을 이용해 학생들에게 주어진 주제를 그리게 하고 그 그림을 해석하고 분석하는 방법을 채택하여 적용하려는 시도가 많았다.

이러한 방법은 결국 미술치료를 학생들을 진단하는 진단도구만 사용하게 된다. 이러한 진단은 몇 가지 문제점을 지니는데 그 중 하나는 아동의 그림을 진단하다 보면 가끔 기계적인 해석에 의해서 그 의미가 왜곡되기 쉽다는 점이다. 따라서 진단그림을 해석할 때에는 아동이 처해 있는 환경과 여러 상황을 연계하여 다각적으로 분석해야 하며 아동의 그림을 진단하는 기법을 적용할 때에는 각별한 주의가 필요하다 하겠다. 이러한 이유로 아동의 그림을 진단하는 진단도구로서의 미술치료기법 관점보다는 치료로서의 미술치료기법을 미술교과 활동과 연계시켜 적용해보는 것이 미술치료를 미술교육에 적용하는 더 자연스럽고 친숙한 방법이 될 수 있으리라 사료된다.

즉, 미술치료를 교육적으로 활용한 미술교육 활동을 통해 불안정한 아동의 정서를 안정시켜주고 표현이 부족한 아동에게는 마음속에 내재된 의미를 의사소통 할 수 있는 기회를 줄 수 있기 때문에 아동의 정신건강에 크게 기여할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구에서는 평소 연구자가 지도하던 초등학생들을 대상으로 미술치료 교육프로그램을 구안, 적용해 보았으며 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

1. 거북이 만들기, 기마인물상 만들기, 과일 만들기

찰흙과 지점토를 재료로 하는 프로그램에서는 자유로운 감정의 이완을 유도할 수 있었으며 본인이 표현하고자 하는 것을 자유롭게 나타내면서 자신만의 개성적인 작품을 완성하고 지적 발달과 성취감을 형성하는 것을 알 수 있었다.

2. 접시 꾸미기

만다라 그리기를 통한 과일접시와 받침대를 꾸미는 활동은 산만하고 흥분된 상태의 아동들을 집중시키는데 좋은 효과가 있었다. 프로그램을 진행하면서 지점토에 물감으로 채색할 때는 부산하던 아동들이 원형의 접시를 꾸미는 동안에는 꾸미기에 집중하면서 차분하게 활동에 임하는 모습을 보여주었다.

3. 나의 몸

도식적인 인체 상을 나타내는 아동들에게 인체의 비례에 대해 새로운 인식을 하게하고 각 관절의 움직임에 따른 동세의 변화를 파악할 수 있는 계기가 되었다.

4. 나의 얼굴

자신의 감정을 그려봄으로써 누구나 다양한 감정을 가질 수 있음을 알게 하고 자신의 감정을 올바르게 표현하는 법을 습득하게 되었다. 아동들은 자신들의 감정표현에 있어 긍정적인 태도를 보였으며 상황에 따른 적절한 감정과 표정을 표현하고 있었다.

5. 과일 만들기, 문어, 꽃게 등 바다생물 만들기

신문지를 찢는 활동을 통해 감정을 외부로 발산하고 이완시키는 효과를 경험할 수 있는데 아동들은 폭발적인 반응을 보이며 신문지를 찢으면서 스트레스를 발산하였다. 신문지를 찢고 뭉치고 비틀고 하는 과정을 통해 아동들이 억압된 감정을 발산시키고 감정을 이완하고 있음을 확인할 수 있었다.

6. 복주머니 만들기

복잡한 입체 종이접기를 통해 아동들은 상황에 집중하게 되고 자기통제를 경험하며 구성력을 향상시키게 된다. 프로그램을 통해 어려운 종이접기를 완성했다는 성취감과 함께 높은 완성도에 따른 아동들의 자기효능감을 증진시키

는 기회가 되었다.

7. 나만의 시계, 봉선화 화분 만들기

자유롭게 장식품을 꾸미고 만들게 함으로써 작품을 통해 자신의 개성을 마음껏 나타낼 수 있었다. 다양한 캐릭터와 자신들이 좋아하는 로봇이나 대상을 나타내고 있었으며 그러한 표현들로 인해 각기 아동들의 관심사와 심리상태를 파악할 수 있었다. 또한 실제 생활에서 장식효과가 뛰어난 시계와 화분을 제작함으로 해서 아동들은 자기 작품에 대한 강한 애착과 자긍심을 나타내고 있었다.

8. 로봇 만들기

학교라는 단체에서 원만한 교우 관계와 대인관계를 형성하는데 도움을 주는 협동작품 프로그램을 통해 아동들은 올바른 사회성을 증진해 나가게 된다.

프로그램을 통해 아동들은 주어진 조건과 재료를 살피고 서로 상의해 가면서 주체적으로 생각하고 활동에 임하는 모습을 보여주었다.

작품을 어떻게 제작할 것인가에 대한 이야기와 상호작용을 통해 아동들은 타인의 마음을 이해하고 배려하는 등의 모습을 보여주었으며 거대한 로봇을 완성했다는 강한 자긍심과 작품에 대한 애착심을 나타내었다.

종합해 보면 각 프로그램을 통해 아동들은 평소 그림을 그릴 때보다 훨씬 집중도가 높게 나타났고 자신의 작품에도 높은 애착을 보인다는 사실을 확인할 수 있었다.

또한 아동들이 꾸미기와 만들기 활동을 통해 작품을 만들고 완성해가는 과정 속에서 자신의 미술활동에 대해 자부심을 느끼며 자기에 대한 자긍심 및 자아존중감 역시 높아지는 것을 알 수가 있었다. 또한 원생 중에 다소 산만하고 집중력이 떨어지던 아동과, 말이 거칠고 공격적인 성향을 보이던 아동도

점차로 작품에 몰두하는 시간이 길어짐을 알 수 있었다.

한편, 미술치료를 적용한 미술교육 프로그램이 아동들에게 정서적 인지적으로 뚜렷한 효과가 있음을 확인할 수 있었으나 다음과 같은 문제점도 제기되었다.

우선 앞서 연구의 제한점에서 언급했듯이 미술학원이라는 특수한 집단을 대상으로 프로그램이 적용, 실시되었기 때문에 학원 내에서는 아동들의 변화에 대해서 확인할 수 있었지만 실제 학교 현장이나 일상생활에서도 정서적으로 순화되고 인지적인 향상과 더불어 어떠한 변화를 보였는지에 대한 확인이 구체적으로 이루어지지 못했다는 문제점이 남았다.

아울러 각 프로그램의 목적이 미술치료를 미술교육에 적용하여 학생들의 정서에 도움을 줄 수 있도록 하는 예방적 차원에 있기 때문에 미술학원에서 이루어지는 수업을 통해 단기간에 얻어진 결과보다는 장기적인 프로그램의 개발을 통해 양적, 질적으로 충분한 결과를 도출하는 것이 더욱 객관적인 연구 결과가 될 수 있으리라 생각된다.

이러한 연구를 토대로, 향후 미술교육에 대한 미술치료의 적용에 있어서 보다 객관적인 결과가 도출되고 양자가 통합적으로 접목된 교과내용이 구체화된다면 학교 내에서 미술교과를 통해 아동들의 심리적 정신적인 문제발생을 상당부분 예방하고 건전하고 올바른 자아를 형성하는데 큰 기여를 할 수 있을 것이다.

나아가, 향후 미술교육 연구자는 물론 전문 미술치료사와의 연계적인 후속 연구를 통해 좀 더 객관적인 프로그램의 개발이 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

단행본

김춘일, 윤정방 『아동미술교육』. 미진사, 2007

문형준, 『아동미술 실기교실』, 미진사, 1995

심영옥 유시덕 『미술교육과정의 이해』, 창지사, 2008

안영기, 김춘일 ,『꾸미기와 만들기』, 미진사, 2001

옥금자, 『청소년 임상 미술치료 방법론』, 도서출판 하나의학사, 2005

유미,『현장적용을 위한 미술치료의 이해』, 한국학술정보, 2007

이근매, 최외선 『미술치료의 실제』, 교육과학사, 2003

정여주, 『미술치료의 이해』, 학지사, 2003,

_____ 『만다라와 미술치료』, 학지사, 2001

한국미술교과교육학회, 이규선, 김동영 외 『미술교육학』, 교육문화사, 2007

한국미술문화 연구회 『반갑다 미술교과서』, 미진사, 2007

번역서

Lowenfeld & Brittain 『*Creative and Mental Growth* 인간을 위한 교육』, 서울교육대학교 미술교육연구회 역, 미진사, 1993

Cathy A. Malchiodi, 『미술치료』,최재영. 김진연 공역, 서울 조형교육, 2000

학위논문

고금자 「자기표현과 이해를 위한 자화상 표현 프로그램 개발 연구」
– 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007

고연희 「초등미술교육의 효과를 위한 미술치료법의 활용방안」
– 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005
권준범 「미술심리치료검사를 활용한 미술교육 프로그램에 관한 연구」
–홍익대학교 대학원 박사학위 논문, 2003
김미자 「초등미술교육의 꾸미기와 만들기에 대한 조사연구」
– 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1994
김민경 「정서순화를 위한 미술교육 프로그램 연구」
– 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006
김향미 「미술교육에 있어서 미술치료적 관점의 적용에 관한 연구」
– 조형교육 제 26호, p.121~135, 2005
노유미 「초등학교 저학년 미술교육에 활용할 수 있는 미술치료 연구」
–목포대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006
문지원 「미술심리치료의 이론 및 그 적용 가능성 연구」
– 대구 효성 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위 논문 , 2000
박소영 「초등학교 미술지도안 개발에 관한연구」
– 용인대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002
방영주 「오늘날 청소년 문제 대안으로써의 미술치료」
– 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007
백중열 「초등교육에서 미술치료의 이해와 역할에 관한 연구」
– 한국미술학회, 미술교육논총 제20권 1호, pp. 217~240, 2006
손현선 「미술교육에 있어서 꾸미기와 만들기 프로그램 연구 –초등학교 저학년 아동을 대상으로」

-경기대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003

송옥순 「초등학교 미술교과서에서 꾸미기와 만들기 영역의 학습지도 방법에 관한 연구」- 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1998

이효선 「초등학교 미술교과서 참고작품 재료분석 및 개선방안」
- 경희대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004

정은영 「미술교육을 통한 예방적 차원에서의 미술치료」
-동국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001

황향숙 「미술교육의 확장-치유적 기능으로서의 미술교육」
- 한국미술교육학회 미술교육논총, 제19권 2호, pp.415~438, 2005

ABSTRACT

A study on the Art Education Program Development through applying Art Therapy

– Focusing on 'decorating' and' making' of the Low grade in elementary school–

Lee, Su Jung
Major in Fine Art Education
The Graduate School of Education
Sung shin Women' University

The mission of education is to help students to develop their unlimited potential, leading them to realize what they have. And education has to improve students' cognition ability and sentiments but have been failed to lead them to be well balanced human beings because it excessively focuses on major subjects.

In addition, current school surroundings have lots of problems which

was attributed by social and environmental changes and it is causing a lot of mental and physical stresses to students.

As the one of the way to help students to grow up properly, art education is increasingly being valued because it is expected to resolve students' emotional problems, satisfy their cognition and sentiments, and enhance their creative thinking.

Creative art activities are able to make the students to express their internal feelings, leading them to purify their feeling through the proper expression of their feelings. By purifying their feelings, students can resolve their emotional problems. Based on such therapeutic effects of art activities, some suggestions can be made for the application of art therapy in the education field.

Therefore, this study aimed at seeking the way to utilize the problem prevention effects of the art education program by specifying the effects of art therapy through the application of art activities to art curriculum

For this, the following contents were included in this study.

In chapter I, introduction, in response to distorted modern education, the necessity of art education and the art education program aimed at purifying students' sentiments through the therapeutic effects of art were presented.

In chapter II, theoretical background, the definitions and purposes of

art education and child art education, which constitute the theoretical background of this study, were discussed. In addition, the theoretical juncture between art education and art therapy was examined through investigating the theoretical background of art therapy.

In chapter III, the artistic expression features of first through third year elementary school students, the subjects to whom the art therapy program is delivered, and the purposes and effects of the main contents of the program, making and decorating, were examined in connection with art therapy techniques.

In chapter IV, the art therapy-applied art education program was devised mainly based on making and decorating, and then presented and applied in the education field to generate the results of this study.

In chapter V, on the basis of the contents and results of the art activity program, the conclusion of this study was made.

Based on the content of the program and the results of program application in the education field, the possibility of utilizing art therapy was examined and some suggestions were made for future studies.