

박 영 근 교수지도
석사학위 청구논문

아동미술교육에 있어서 창의적인 프로그램에 관한 연구

- 조형놀이 프로그램에 관한 연구 (6세~8세를 중심으로) -

2004

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

주 혜 리

논문개요

미래사회에 가장 중요하고 필요한 인간의 특성으로 창의성을 꼽을 수 있다. 미술은 시각표현을 통하여 자신의 생각이나 감정을 창조, 발전시키는 예술의 한 영역이며, 창작과 감상의 다양한 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고 창조성을 계발하며, 정서를 함양함으로써 전인적 인간을 육성하는 기본 바탕의 교육이다. 창의성 미술교육의 가장 큰 특징은 ‘자유로운 자기표현의 강조’와 ‘표현 과정의 중시’ 그리고 ‘미술을 통한 창의성 계발의 강조’이다.

오늘날 미술교육은 과학시대에 대처하여 ‘미술을 통한 인간 형성’의 교육 입장을 강조하고 있다. 이러한 점에서 볼 때, 미술교육은 아동의 흥미와 경험에 맞는 체험과 표현의 자유를 주어 각자 독특한 시각과 표현 능력을 키워줄 책임이 있는 것이다. 아동들은 배우지 않고, 경험하지 않은 것을 표현하거나 생각하기가 어렵다. 따라서 무조건적인 표현 중심의 수업에서 벗어나 교사가 적극적이고, 체계적으로 지도해야 한다. 또한 아동 미술표현은 발달과정에 맞게 적기 교육이 이루어져야 하며, 아동이 생활 속에서 자유롭게 표현 할 수 있는 미술지도가 요구된다. 이에 알맞은 미술교육의 방법 중 하나로 동기부여를 바탕으로 한 조형놀이가 있다.

조형놀이란 아동의 생활에 있어 형식을 교육에 연관지어 관찰하고, 흥내 내며 자유롭게 탐색하는 놀이로서, 아동의 표현활동은 놀이의 태도로 나타나며, 놀이는 재미있고 자유로운 자기 표현이라는 특성을 지닌다.

미술의 구조는 탐색할 수 있는 특성이 내포되어 있다. 아동들에게는 재료가 주는 질감이나 촉감 자체 하나만 가지고도 질적 탐색이 일어날 수 있다.

재료와 도구를 다룰 때 일어나는 탐색적 특징뿐만 아니라 그들 상상의 세

계를 유영할 수 있는 기회들을 제공하여 준다. 탐색활동을 거친 조형놀이는 아동의 올바른 성장과 발달을 돕는 교육의 의의를 지니고 있다. 이것은 아동을 이해하고 그들의 창의적인 성장을 촉진하기 위하여 큰 잠재력을 지니고 있다. 아동 미술교육의 표현 학습은 예술 활동의 여러 분야와 연관지어진 재미있는 조형놀이를 통하여 학습 동기를 유발시킬 수 있는 것이 바람직하다고 본다.

이에 본 연구는 아동 미술교육에 있어서 올바른 지도의 방향과 동기를 부여 할 수 있는 조형놀이의 프로그램을 재료를 통한 평면 조형놀이, 평면 위에 변형과 전환을 통한 조형놀이, 다른 예술 및 교과와의 통합을 위한 조형놀이의 프로그램을 통해 결과를 분석하여 아동들의 세계를 인정하고 이해하며 스스로 미적 활동에 참여할 수 있도록 지도 방안을 모색해 보려 한다.

앞으로 미술교육은 아동에게 창의성 계발과 조화로운 인격 형성에 도움을 줄 수 있도록 새롭고 다양한 프로그램 발전에 끊임없는 노력과 연구가 계속되어야 하겠다.

목 차

논문개요	
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 범위 및 방법	3
II. 이론적 배경	4
1. 창의성 중심 미술교육	4
1) 창의성의 개념	4
2) 창의적 구성 요소	6
2. 창의성 교육의 필요성	8
3. 창의성 중심 미술교육론	10
III. 미술활동에서의 동기 부여	14
1. 동기의 본질	14
2. 동기 발생 환경	14
3. 아동의 동기적 수준	16
4. 미술프로그램의 체계적 접근으로서 동기 부여	17
IV. 미술교육에 있어서 창의성 신장을 위한 지도 방법	18
1. 조형놀이의 개념.....	18
2. 조형놀이의 특성.....	19
3. 조형놀이의 교육적 의미	20
V. 조형놀이 프로그램	24
1. 프로그램의 필요성.....	24

2. 조형놀이 내용	25
3. 창의적 조형놀이 지도 프로그램	27
1) 재료를 통한 평면 조형놀이	27
2) 평면 위에 변형과 전환을 통한 조형놀이.....	38
3) 다른 예술 및 교과와의 통합을 위한 조형놀이	49
VI. 프로그램 실시 결과 분석	60
1. 조형놀이에 대한 흥미도 분석	61
2. 창의적인 미술 표현에 관한 분석	63
3. 재료 활용도에 대한 분석	64
4. 자기 표현력과 감상영역에 관한 분석	65
VII. 결론	67

참고도판

참고문헌

ABSTRACT(영문초록)

부록

표 목 차

〈표 1〉 핑거 페인팅	28
〈표 2〉 OHP 필름(film)을 이용한 바다 속 표현.....	29
〈표 3〉 에어캡(air-cap)을 이용한 별집 꾸미기.....	30
〈표 4〉 나뭇잎 찍어 나무 만들기.....	31
〈표 5〉 목탄으로 그린 사랑하는 우리 선생님	32
〈표 6〉 아연판을 이용한 자화상	33
〈표 7〉 색테잎과 스폰지로 꽃밭 만들기.....	34
〈표 8〉 롤러(Roller)를 이용해 기차길 표현하기.....	35
〈표 9〉 에어캡(air-cap)위에 동물 그리기	36
〈표 10〉 거울을 보는 원숭이.....	37
〈표 11〉 거미와 거미줄.....	39
〈표 12〉 점토를 이용한 기린 만들기	40
〈표 13〉 폼폼으로 달팽이 만들기.....	41
〈표 14〉 종이컵을 이용한 돼지가족.....	42
〈표 15〉 수수깡 물고기	43
〈표 16〉 혼합재료를 이용한 친구들 표현하기	44
〈표 17〉 계란껍질로 악어 만들기.....	45
〈표 18〉 소포용지로 만든 인형.....	46
〈표 19〉 병뚜껑을 이용한 로봇.....	47
〈표 20〉 점과 선으로 만든 조형작품	48
〈표 21〉 동요 속의 코끼리.....	50

〈표 22〉	크레파스를 녹여 고풍처럼 표현하기	51
〈표 23〉	나만의 케익 만들기.....	52
〈표 24〉	잭슨 폴록의 작품을 감상한 후 표현하기	53
〈표 25〉	우리의 장승 만들기.....	54
〈표 26〉	우리집 만들기	55
〈표 27〉	사포에 펼쳐진 우주.....	56
〈표 28〉	왕관과 요술봉	57
〈표 29〉	한국화 감상 후 민화 그리기.....	58
〈표 30〉	혼합재료를 이용한 꽃꽂이.....	59
〈표 31〉	다른 수업과 비교해 본 미술 수업에 대한 흥미도	61
〈표 32〉	그리기와 만들기에 대한 흥미도	61
〈표 33〉	미술작품 제작방법에 대한 흥미도	61
〈표 34〉	주제 선호도에 대한 분석	62
〈표 35〉	자료 제시에 관한 주제 이해도 분석	63
〈표 36〉	만들기 재료에 대한 분석	64
〈표 37〉	그리기 재료에 대한 분석	64
〈표 38〉	감상 활동의 흥미도에 대한 분석.....	65
〈표 39〉	작품 제작의 자신감에 대한 분석.....	65
〈표 40〉	자기 작품 설명의 자신감에 대한 분석	65

도 판 목 차

〈도판 1〉	핑거 페인팅	70
〈도판 2〉	핑거 페인팅	70
〈도판 3〉	핑거 페인팅	70
〈도판 4〉	OHP 필름(film)을 이용한 바다 속 표현	70
〈도판 5〉	에어캡(air-cap)을 이용한 별집 꾸미기	70
〈도판 6〉	에어캡(air-cap)을 이용한 별집 꾸미기	70
〈도판 7〉	나뭇잎 찍어 나무 만들기	71
〈도판 8〉	목탄으로 그린 사랑하는 우리 선생님	71
〈도판 9〉	아연판을 이용한 자화상	71
〈도판 10〉	색테잎과 스폰지로 꽃밭 만들기	71
〈도판 11〉	롤러(Roller)를 이용해 기차길 표현하기	72
〈도판 12〉	에어캡(air-cap)위에 동물 그리기	72
〈도판 13〉	거울을 보는 원숭이	72
〈도판 14〉	거미와 거미줄	72
〈도판 15〉	점토를 이용한 기린 만들기	72
〈도판 16〉	폰폼으로 달팽이 만들기	73
〈도판 17〉	종이컵을 이용한 돼지가족	73
〈도판 18〉	수수깡 물고기	73
〈도판 19〉	혼합재료를 이용한 친구들 표현하기	73
〈도판 20〉	계란껍질로 악어 만들기	73
〈도판 21〉	계란껍질로 악어 만들기	73

〈도판 22〉	소포용지로 만든 인형	74
〈도판 23〉	병뚜껑을 이용한 로봇	74
〈도판 24〉	점과 선으로 만든 조형작품	74
〈도판 25〉	동요 속의 코끼리	74
〈도판 26〉	동요 속의 코끼리	74
〈도판 27〉	크레파스를 녹여 고풍처럼 표현하기.....	75
〈도판 28〉	나만의 케익 만들기	75
〈도판 29〉	잭슨 폴록의 작품을 감상한 후 표현하기.....	75
〈도판 30〉	우리의 장승 만들기	75
〈도판 31〉	우리집 만들기	75
〈도판 32〉	우리집 만들기	75
〈도판 33〉	사포에 펼쳐진 우주	76
〈도판 34〉	왕관과 요술봉	76
〈도판 35〉	한국화 감상 후 민화 그리기	76
〈도판 36〉	혼합재료를 이용한 꽃꽂이	76

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

미래 사회에 가장 중요하고도 필요한 인간의 특성을 창의성을 꼽을 수 있다. 미술교육의 중요한 목표는 창의성을 기르고, 계발하는 것에 있다.¹⁾ 변해 가는 사회 속에서 미적 가치를 발견하고 그것을 표현함으로써 자신의 생활을 명랑하고 윤택하게 만들려는 의지 및 능력이, 오늘을 살아가고 내일에 적응해야 하는 아동들에게는 무엇보다도 필요하다.

아동들이 생활 전반에서 자연미와 조형미를 발견하고, 자연, 조형, 생활과의 관계 속에서 보고, 느끼고, 생각하는 것을 그리거나 만들거나 꾸미는 등의 조형활동을 통해서 아름다움을 느끼고, 아름다운 마음을 기르며, 미적 문화를 창조 할 수 있는 심미적인 정서를 함양함으로써 궁극적으로 바람직한 인간성을 기르는 것이 아동미술의 목표이다. 그 중에서 ‘창의성’ 또는 ‘창조성’은 미술교육에 있어서 가장 중요시되는 목표이다.

아동 미술교육에 있어서 중요한 것은 기능의 숙달이나 눈에 보이는 결과를 중점을 두는 결과 중심의 미술이 아니라, 자유로운 표현과정에 초점을 두고 아동이 지니고 있는 개성과 소질, 잠재된 창의력을 발견하고 생동적이며 종합적인 표현 활동으로 실현되도록 이끌어 주어 조화로운 인격형성을 꾀하는데 있다. 그러므로 아동들에게 조형활동은 자율적이며 표현의욕과 함께 창조와 표현의 즐거움이 수반되어야 하며, 비로소 진정한 의미로서 아동 내면의 세계가 표출되었다고 할 수 있다.

교육의 목적은 창의성을 키우는 것과 올바른 인성을 함양함으로써 집약되

1) V. Lanier, The Visual Arts & the Elementary Child, N.Y.:Teachers College Press, 1983, p.144

며, 교육은 이 두지를 조화 있게 추구하여야 한다.

미술교육의 궁극적인 목표는 전수된 방법이나, 기능만을 습득시켜 훌륭한 기능인으로서의 미술가를 완성시키는 것이 아니라 생활에서 가능한 여러 가지 다양한 경험과 체험을 가질 수 있게 하여 아동의 능력을 표현활동이라는 즐거운 행위를 통해서 스스로 창작할 수 있는 창의적 표현 능력과 미적 감수성을 지닌 조화로운 인간으로 성장시키는데 있다.

아동에게 흥미와 표현의욕을 유발시켜 표현능력을 길러주고 정서적으로 보다 풍부하고 창조적인 분위기를 조성해 줄 수 있는 미술활동의 방법 중 하나로 조형놀이가 있다.

조형놀이는 자유스러운 표현에 있어 재미와 자신의 감정 표현을 스스로없이 표현하는 방법인 동시에 그 속에서 자신의 미적 감성을 성장시킬 수 있다. 아동의 조형표현은 율동, 음악, 연극 등의 다양한 예술활동들이 서로 긴밀한 연관을 가지며, 종합되고 체험적인 놀이로 이끌어지는 것이 바람직하다고 하겠다. 또한 아동의 조형활동은 그들의 느낌과 감정의 표현이므로, 자유로운 자기표현을 통해 기쁨과 자신감을 가지며 주체적 자율적 참여의 욕구는 창조를 낳게 되는 것이므로 기존의 교육방법의 순환이나 기능 숙달, 작품위주의 도구적 미술이 아닌 미술교육의 목적에 부합되는 탐구적이며 통합적인 올바른 미술지도 방법의 제시가 요구된다.

조형놀이는 즐거운 자기표현에 의한 미적 정서의 함양 및 창의성 계발이라는 측면에서 아동의 조화로운 인격형성을 도모하는데 그 중요한 의미가 있다. 따라서 본 연구는 교사의 간섭이나 지시, 기존의 학습으로 인해서 오히려 창의성을 감퇴되기 쉬우며 도식화된 표현이 많이 나타날 수 있는 6~8세 아동들을 중심으로 미술 작품이나 기능에 초점을 두는 것이 아니라, 아동들로 하여금 조형활동에 대해 어떤 두려움이나 어려움 없이 자발적인 마

음으로 참여하게 하여 자유스럽고 재미있게 자신의 감정을 표현하는 가운데서 각자의 개성과 흥미를 유발시켜주어 창의적인 예술표현으로 승화시키고 조화로운 인격 형성을 꾀하는데 그 목적이 있다.

2. 연구 범위 및 방법

본 논문은 이상의 필요성에 따라, 아동미술 교육에 있어서 창의적인 프로그램을 위하여 미술교육과 교육학의 관련 문헌과 선행연구를 중심으로 아동미술교육의 특징과 조형적 표현의 의미, 창의성 중심미술교육의 필요성 및 창의성 중심 미술교육론에 대한 목적, 특징을 살펴본다.

그 이론에 근거하여 아동의 흥미와 동기를 유발시켜 창의적인 표현을 할 수 있는 조형놀이를 제시하였으며, 실험수업 적용 후 그 결과를 분석하였다.

조형놀이 실험 분석에 관한 조사에서는 실험 후의 작품분석과 설문지 조사방법을 활용하였으며, 실험 수업은 미술교육 문헌과 미술활동모형, 연구자의 아동 미술교육 현장 경험을 토대로 조형놀이 프로그램을 실험하였다.

또한 본 연구에서는 연구대상을 활발한 표현 의욕을 갖고 있는 6세~8세의 남, 여 아동을 대상으로 하였으며, 조형놀이에 대한 설문지 조사 방법을 통하여 활동에 대한 반응을 분석하고, 그 결과를 근거로 창의적인 조형활동놀이 진행 방법에 대해 방향을 제시하고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 창의성 중심 미술교육

1) 창의성의 개념

창의성이란 일반적으로 창의력, 독창력, 창조적 재능 등을 포함하는 의미로, 경험의 재생이 아닌, 다른 방법에 의한 문제해결의 방법과 태도 또는 생산적 사고나 확산적 사고에 의한 새로운 아이디어의 산출이나 새로운 유형의 사고능력을 말하기도 한다. 창의성은 전문적인 이론이 통하지 않는 유일한 것으로, 창의성이란 누구에게나 있는 것이며 타고난 것이 아니다.²⁾ 창의성에 관한 명확한 정의를 내리기 어려운데 이는 창의성이 개념적으로나 행동적으로 만족스럽게 합의 할 만한 깨끗한 정의를 내리기 어려운 복합적인 능력에 속하기 때문이다.³⁾ 창의성에 관한 개념과약을 위해 학자들의 정의를 살펴보면 다음과 같다.

메슬로우(Maslow, 1908~1970)⁴⁾는 창의성을 크게 두 가지로 구분하였는데, 하나는 사회전체에 대하여 크게 새로운 것도 아니지만 그 개인에게는 새로운 것이며 생활에 도움을 주거나 창조의 기쁨을 주는 ‘자아실현’ 이라는 개인적 창의성이며, 다른 하나는 그 개인뿐 아니라 사회전체에 대하여 새롭고 일정한 수준이하의 질을 가진 ‘특수재능의 창의성’ 인 사회적 창의성이다.⁵⁾

2) Forster, J.T. Some effects of school experience on the general intelligence and creativity of culturally disadvantaged children, Dissertation Abstracts 27, 2067A, 1966, p.46

3) 김춘일, 미술교육론, 흥성사, 1984, p.34

4) A. H. maslow, 1908~1970, 미국심리학자

아이스너(Ellidt. W. Eisner, 1933~)는 미술작품에서 창의성의 유형을 분석하면서 창의성의 유형을 다음의 네 가지로 구분하였다.⁶⁾

첫째, 한계 확장하기이다. 일반적인 대상의 한계를 확장하거나 재 규정하는 과정을 말한다. 한계 확장하기는 주어진 것의 한계를 확장함으로써 또 다른 가능성을 찾아내는 능력이다.

둘째, 발명하기이다. 이것은 본질적으로 새로운 대상이나 물체의 결합을 창안하기 위해 이미 알려진 것을 사용하는 과정으로, 일반적인 경계를 단순히 확장하는 일 이상을 말한다.

셋째, 한계 깨뜨리기이다. 한계 깨뜨리기는 일반적인 생각에 대한 거부나 반전이며 ‘주어진 것’에 대한 의문제기로 정의할 수 있다. 한계 깨뜨리기는 기존의 이론에서 차이와 한계를 발견하고 그것들 자체의 경계를 포함하는 새로운 전체를 발전시켜 나가는 과정이다.

넷째, 미적으로 조직하기이다. 이것은 대상 안에 있는 고도의 일관성이나 조화의 존재로 설명할 수 있다. 이것은 사물에 질서와 통일성을 적용한다. 앞서 언급된 한계 확장하기, 발명하기, 그리고 한계 깨뜨리기에서의 분명한 특징은 참신함이다. 즉 대상에 대한 새로운 사용법이나 새로운 대상 자체가 창조되는 것이다.

이 밖에 창의성을 ‘새롭고 신기한 것을 낳는 힘’ - 길포드(J. P Guilford, 1897~1988), ‘생산적 사고와 창조적 사고를 표현하는 복잡한 심리과정으로서 인내성과 성취, 변화개선을 구하는 태도, 그리고 아주 큰 소신을 낳게 하는 정열 같은 것’ - 테일러(F. W. Taylor, 1856~1915), 또는 ‘창의력은 열반과 같이 정형이 없다.’ 라고 하였다.

5) D.W. mackinnin, identification of Creativity in Jeachers and students, state of University of New York at Buffalo, 1963

6) Eisner, Educating Atristic Vision, N.Y. : The macmillan Pub. Co.Inc., 1972, pp.98~101

이상으로 창의성의 정의를 살펴 본 결과 창의성은 ‘어떤 주어진 체제 내에서 의미 있는 변화를 초래하는 산물을 만드는 능력, 또는 관계가 없다고 생각되었던 사실들 사이에서 관계를 찾아내거나 유사점이 없다고 생각되었던 아이디어들 사이의 공통성을 발견하여 기존요소를 새롭게 조절함으로써 새로운 것을 생산해 내거나 문제를 해결 할 수 있는 능력’ 이라고 정의 할 수 있다.

2) 창의적 구성 요소⁷⁾

창의성의 중요성을 인식하는데 창의성은 어떤 요소로 구성되어 있는가를 살펴보면 학자들마다 다소 의견의 차이는 있지만, 창의성은 여러 가지 능력 및 성향으로 구성되어 있는 것으로 보았다.

한국교육개발원에서는 창의성에 대한 각각의 구성요소를 창의적 사고의 기능과 창의적 사고의 경향으로 분류하고 세분화하여 창의성에 대한 설명을 돕고 있다.

① 창의적 사고의 기능적 측면

창의적 사고의 과정에서 개인이 동원하는 사고의 기능은 다음과 같이 정리할 수 있다.

가. 사고의 유창성은 사고의 속도에 해당하는 것으로 특이한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하는데 필요한 초기기능이라고 정의할 수 있으며, 언어·표현·연상·아이디어의 유창함 등이 포함된다.

나. 창의성의 기본이라 할 수 있는 민감성이다. 주변환경에 대해 민감한 관심을 보이고, 이를 통해 새로운 탐색 영역을 넓히는 힘이다. 문제에 한 민감성을 높이기 위해서는 일상적인 것들에 대하여 유심히 관찰하고 문제 제기하는 것이 중요하고 사물이나 일에 대해서도 항상 관심을 기울

7) 서울특별시 교육청, 창의적 신장을 돕는 중학교 미술과 학습 평가방법, 1997, pp.9~12

이는 것이 필요하다.

다. 융통성은 아이디어 변형의 힘이라고 할 수 있는데 사고의 폭이 해당되며 고정적인 사고 방식이나 시각을 변화시켜 다양한 해결책을 찾아내는 것이다. 또한 평범한 방식이 아닌 다른 형태의 사고방식으로 문제를 해결하는 능력이다.

라. 독창성은 새로움에 해당되는 것으로 참신하고 독특한 아이디어 찾아냄으로서 효율적인 문제해결 방안을 구하려는 것이다. 창의적 사고의 최종 목표는 독창적인 아이디어를 얻는 데 있다.

마. 정교성은 사고의 깊이를 말하며 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 구체적으로 발전시키는 능력, 아이디어를 세부적으로 뼈와 살을 붙이는 능력을 말한다.

② 창의적 성향 측면

창의적 성향은 인간의 내적 성향으로 창의적 사고능력이 완성된 인간의 성취를 위해 작용하는 과정에서 개인에게 요구되는 태도적 특성이다.

가. 자발성은 어떠한 문제에 직면하였을 때 아이디어를 자발적으로 산출하려는 성향이나 태도를 말한다. 문제에 대해 적극적 태도로 접근하였을 때 창의적 사고가 이루어진다.

나. 독자성은 자신이 생각하고 있는 아이디어에 대한 가치를 인정하고 다른 사람의 평가에 구애받지 않으려는 성향이나 태도를 말한다. 자신이 아이디어가 다른 사람들의 의견에 휩쓸리지 않고, 그 아이디어의 가치를 잠정적으로 인정하고 발전시키려는 태도가 필요하다.

다. 집착성은 문제를 해결하기 위하여 많은 정보를 수집하고, 문제가 해결될 때까지 끈기 있게 기다리는 특성에 해당한다. 문제에 대한 집착이 창

의적 사고를 가능하게 한다.

라. 호기심은 언제나 사물에 대해 의문을 가지고 끊임없이 질문을 제기하려는 태도에 해당되며 어떤 사물이나 현상의 이면에 대하여 의문점을 갖는 태도에 해당된다.

이와 같이 창의성은 아이디어를 산출하는 능력인 민감성, 유창성, 융통성, 독창성 및 정교성과 이를 뒷받침하는 인성과 태도인 자발성, 독자성, 집착성, 호기심으로 구성되어 있다.

모든 사람들에게 잠재되어 있다고 믿는 이러한 창의적 사고 능력과 창의적 성향과 태도를 함양함으로써 개인 및 사회생활을 더욱 ‘새롭고 의미 있게’ 영위하게 하는 것이 창의성 교육의 진정한 목적이 있다고 하겠다.⁸⁾

모든 것이 빠르게 변화하고 다원화, 전문화되는 현대와 미래사회에서는 상황에 슬기롭게 능동적으로 대처하면서 새로운 것을 꾸준히 탐구하고 산출해 내는 창의성은 더욱 중요한 가치와 필요성을 갖는다.

2. 창의성 교육의 필요성

창의성 교육이 필요한 가장 중요한 이유는 창의성 자체가 우리들에게 중요하기 때문이며,⁹⁾ 특히 오늘날에 들어와서는 변화 없는 삶이란 곧 퇴보를 의미하며, 변화란 새롭게 생각되어지는 창의성에 의해 움직이게 되는 점이다. 이런 창의성을 가장 직접적으로 접하고 효과적으로 향상시킬 수 있는 것은 교육기관을 통한 창의성 교육이다.

지금까지 우리 교육은 학생 개인이 잠재적 능력을 발견해서 최대한 자기

8) 김춘일, 창의성 교육 그 이론과 실제, 서울 교육교학사, 1999 참고

9) 박병기, 창의성 교육의 기반, 서울 교육과학사, 1998, p.23

실현을 하도록 도와주는데 교육의 목적이 있었던 것이 아니라 출세와 경쟁에 이기는 사람을 길러내는데 목적을 두었기 때문에 지금에 와서 교육 전반의 방향을 잃어가고 있는지 모른다. 창의성 교육은 이처럼 교육기관의 문제점을 극복하는 길이기도 하다.

오스본(Osbon, 1888~1966)에 의하면 대부분의 아동들은 높은 창의력을 지니고 있으나 교육에 의해 상상력이 약화되고 오히려 비판력이 높아지고 있다고 보고 있다. 이것은 아동들의 타고난 창의성을 보존하고 발달시키기 위해 의도적으로 노력하지 않으면 기계적인 기능의 습득에 의하여 창의성이 저하되는 것을 뜻하고 있다. 또한 창의성의 차이는 타고난 재능만이 아니라 노력의 차이에 따라 달라질 수 있다. 창의성은 교육에 의해 육성되어야 하며 아동들의 창의성은 저절로 무엇인가 이루어 질 것이라는 막연한 기대와 구체적인 대안이 없는 상태에서는 스스로의 무력함을 조장할 수 있으므로 창의성의 개발에 대한 책임이 크다.

다음과 같은 기본전제가 주어졌을 때 창의성은 교육에 의해 신장되어 질 수 있을 것이다.

가. 창의성은 천부적인 것도 있겠으나 노력에 의해 신장될 수 있으며 선천적인 노력에 의하여 신장될 수 있으므로 교육에 의해 창의성의 신장도도 할 수 있다.

나. 창의성은 내용에 국한되는 것이 아니라 과정에서 어떤 유형의 사고를 경험하게 되느냐가 중요하다. 곧 창의적 표현 교육에 있어서 과정과 적절한 방법에 의하여 창의성의 신장을 가져 올 수 있다.

다. 창의성은 그 신장에 필요한 경험이 장기간에 걸쳐서 연속적으로 제공되어야 한다는 것이다. 단시간 내에 성과를 기다함은 오히려 성급한 판단을 하여 창의성 신장에 해가 되므로 창의적 표현에 대한 지도 또한 장기

간에 걸쳐 연속적으로 주어져야 할 것이다.

미술교육을 통한 개발은 상상력을 발휘할 수 있게 생각하고 느끼는 폭넓은 표현의 자유를 허용하고 표현의 기법을 길러주는 것이 중요하다. 보다 새롭고 가치 있는 것을 자기 나름대로 찾고 만들어 낼 수 있는 능력은 개인의 자아실현뿐만 아니라 한 사회의 발전과 시민의 복지에 크게 이바지 할 것이다.¹⁰⁾

3. 창의성 중심 미술교육론

창의성 중심 미술교육은 기능 중심 미술교육에 대한 반발로서 대두된 이론으로 20세기 초부터 등장하였다.

창의성이란 말은 19세기말부터 미술교육에 등장하여 치첵(Franz Cizek, 1865~1946)이 자주 사용하였으며 로웬펠드(V. Lowenfeld, 1903~1960)에 이르러 미술교육의 가장 중심의 개념으로 인식되었다. 치첵(Franz Cizek)이 자유로운 자기 표현에 의한 미술교육의 실천을 주장한 이후 창의성 중심 미술교육은 세계적으로 급속하게 보급되었다. 이는 허버트 리드가 주장한 ‘미술을 통한 교육’으로 대변된다. 이는 미술을 통해 교육에서 목표로 삼고 있는 것을 성취하고자 하는 이론으로, 이 사조의 특징은 자유로운 자기 표현을 통한 창의성 육성에 있었다. 창의성 중심 미술교육의 주된 배경으로는 아동 중심 교육사조, 심리학의 발달, 표현주의 미술의 등장 등을 들 수 있다. 그 중에서도 인간 내면의 직접적인 표현을 강조하는 표현주의 미술사조의 경우, 아동의 내면 세계를 자유롭게 표현하도록 하는 미술교육으로 연결되었다.¹¹⁾

10) 손재연, 미술교육에 있어서의 창의성에 관한 연구, 조선대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997, p.31

이러한 창의성 중심 미술교육의 대표적 특징으로 자유로운 자기표현의 추구와 미술을 통한 창의성의 육성, 표현과정의 중시 등을 들 수 있다.

창의성 중심 미술교육의 가장 중요한 전제는 아동의 자유로운 자기 표현의 보장에 있다. 이는 아동들의 마음이나 생각이 어른의 그것과는 다른 것처럼, 아동의 미술표현도 어른의 미술과는 다를 수밖에 없다는 상정 하에 이루어진 것이다. 그러므로 아동은 자신들에게 간섭이나 제재가 주어지지 않을 때 잠재된 자신의 창의성을 최대한 발휘할 수 있으며, 교사는 아동의 자기 표현을 간섭하지 않고 주의 깊게 관찰하면서 성장의 발달 과정에 맞게 조력해 주어야 한다고 주장한다.

창의성 중심 미술교육의 주장들은 종래의 ‘미술의 교육’, ‘미술을 위한 교육’을 ‘미술을 통한 교육’이라는 관점으로 바꾸어 놓았다. 즉 미술교육에 있어서 중요한 것은 미술작품의 제작이나 그것을 위한 표현기능이 아니라, 미술을 통하여 자신을 표현하고, 그 과정에서 창의성을 계발하며 나아가 조화로운 인격을 형성하는 것이라 하였다. 그러므로 자유로운 자기 표현을 통한 창의성 계발을 위해서는 표현의 결과보다 과정에 중점을 둔다. 이들은 ‘미술 교육’과 ‘미술’도 구분한다. ‘미술교육’이 아동의 표현과정을 중시하는 반면, ‘미술’은 작품의 결과에 관심을 두고 있다고 보았으며, 전자가 창작과정에서 각 아동들에게 미술이 미치는 효과에 관심을 기울이는 것에 비해, 미술은 재료와 기법을 통한 조화로운 구성에 관심을 두어 최종적인 결과를 강조한다고 구분하였다.¹²⁾

창의성 중심 미술교육은 미술을 인간의 조화로운 성장을 돕고 잠재력을 계발시켜 주는 도구로 본다. 또한 예술과 과학의 발달이 주로 창의력의 산

11) 김정, 미술교육총론, 서울 학연사, 1993, p.42

12) Al-Muhammam A. Toward a strategy for implementing discipline-based art education in Kuwait, Doctoral dissertation, The Florida State University, 1989, pp.97~99

물이기에 교육에 있어서 ‘창의성 계발’은 매우 중요하며 가장 좋은 교과가 미술이라고 생각한다. 창의성을 중심으로 하는 미술교육은 확산적 사고를 촉진하며, 창의성의 요소인 감수성, 유창성, 융통성, 독창성, 재조직력, 구성하고 추상하며 종합하는 능력 등을 발달시킨다고 보았다. 또한 미술교육을 통해 길러진 창의성은 다른 모든 교과에 전이되며, 사회생활에 활용될 수 있다고 그 효용성을 강조하였다.

따라서 미술교육의 방향과 창의성에 대한 검토에 비추어 미술교육에서의 창의성에 대한 바른 접근¹³⁾은 다음과 같다.

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

나. 창의성은 백지 상태처럼 아무 것도 모르는 상태에서는 전혀 계발되지 않는다는 점이다.

다. 창의성은 새로운 사고와 발견, 그리고 새로운 형태의 창조 등 새로운 것을 생각하고 발견하고 만들어내는 것과 관련한다는 것이다.

라. 창의성은 감수성, 독창성, 융통성, 유연성 등 민감하고 독특하고 유연한 사고 과정을 기본 성격으로 한다는 것이다.

마. 창의성은 자유롭게 모든 생각을 존중하며 개방적인 분위기가 필요하다는 점이다.

이와 같이 창의성 중심 미술교육은 미술교육의 무게 중심을 미술의 표현 기능과 아동들에게 옮겨 놓았다. 또한 미술교육의 위상을 인간과 교육의 중요한 것으로 정립시키는 데 기여하였으며, 미술교육에서의 표현과정과 발달

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

과정의 중요성을 인식하게 하였다.

그러나 창의성은 창의성 중심 미술교육에서 주장하는 것처럼 자유로운 표현 기회를 많이 부여한다고 해서, 또는 간섭을 하지 않고 표현결과보다 표현과정을 중시한다고 해서, 계속적으로 새로운 재료로 많은 표현활동을 한다고 해서 자연적으로 계발되는 것이라고 보기 어렵다. 아동들에게 표현의 기회를 많이 부여하고 간섭을 하지 않는 수업은 방임에 흐르기 쉬우며, 아동에게 표현의 모든 권한을 맡겼을 경우 창의적인 표현을 하기보다는 시간이 갈수록 자기가 자신 있는 표현으로 도피할 가능성이 훨씬 높기 때문이다. 아동들은 배우지 않고 경험하지 않은 것을 표현하거나 생각하기가 어렵다. 따라서 방임에 가까운 무조건적인 표현 중심의 수업에서 벗어나 교사가 적극적이고 체계적으로 지도해야 한다. 또한 아동 미술표현의 발달 과정에 맞게 적기교육이 이루어져야 하며 아동들의 삶 속의 창의성을 향상시킬 수 있는 미술지도가 필요하다.¹⁴⁾

14) 한국초등미술교육학회, 초등미술과 교육학, 교육과학사, 1997, p.276

Ⅲ. 미술활동에서의 동기 부여

1. 동기의 본질

동기의 사전적 의미는 ‘마음을 먹거나 행동을 하게 하는 원인이나 근거다.’ (우리말 큰 사전, 1995)라고 정의했다.

동기의 본질적 작용에 대해 구체적인 체계화로 구성해 볼 수 있다.

가. 어떠한 행동이 일어날 원인 작용

나. 원인 작용을 바탕으로 한 과정 작용

다. 과정 작용을 바탕으로 한 성취 작용으로 위계화 시킬 수 있다.

즉 어떤 무엇의 발생에서 마무리까지 지속적으로 작동하는 체제적 통합성을 갖는 역할을 한다고 볼 수 있다.

2. 동기 발생 환경

일반적으로 아동들은 교사가 유쾌하고 이해심이 많으며 학습 과제가 잘 누적되어 졌을 때 열심히 배우려 한다. 자연 발생적으로 일어난 동기이든 의도적 유도에 의해서 발생한 동기이든 간에 동기 부여를 미술 활동 전체에 포함시키는 세밀한 미술 활동 계획이 필요하며 그로 인해 성공적 미술 활동이 일어날 수 있다.

가. 미술 활동에서 가능한 동기 발생 환경

- 환경에서 일어나는 자발적 동기화
- 미술 활동 계획에 포함된 동기 발생 요소
- 활동에 대한 호기심, 흥미

- 상상적 세계에 대한 호기심, 흥미
- 교사의 동기 발생 분위기 조성

나. 미술 활동의 본질적 요소가 주는 동기 발생 환경

- 주제에 대한 호기심, 흥미
- 재료에 대한 호기심, 흥미
- 방법에 대한 호기심, 흥미
- 도구에 대한 호기심, 흥미

미술 활동에서 이해해 보면 동기로 충만한 아동은 똑같은 수준의 활동 과제라고 할지라도 동기 부여가 원활히 이루어지지 않은 아동에 비하여 쉬운 과제로 될 수 있다. 이는 이미 내면에 동기 부여가 잘된 아동은 쉽게 미술 활동에 몰입할 수 있지만 반대로 그렇지 못한 아동은 어떤 활동의 주제를 주어도 미적거리거나 옆 아동의 눈치를 보거나 과제가 어렵다고 졸라대기도 하는 특징으로 나타난다. 아동의 마음을 움직이는 조건이 형성되지 않은 상태에서는 질적으로 활동할 수 없다. 따라서 창의적 활동의 원동력이 되는 에너지의 지속적 공급이 필요함을 알려준다. 외부적 에너지는 동기 부여의 측면으로 접근 가능하다.

켈러(J. M. Keller, 1983)가 제시한 동기 유발의 주요한 차원은 동기 유발 준거로 활용할 수 있다.

가. 흥미로서 학습자의 호기심이 유발되었는가, 그리고 유발된 호기심은 시간이 흘러도 유지되고 있나를 고려한다.

나. 관련성으로서 학습자가 수업에 대하여 개인적 요구를 충족시켜 주는가 또는 개인적 목적을 달성하도록 스스로 지각하는가를 고려한다.

다. 기대감으로서 학습자가 지각한 성공의 가능성과 성공 여부가 학습자

자신의 통제에 달려있다고 지각하고 있는가를 고려한다.

라. 만족감으로서 학습자의 내재적 동기와 외재적 보상에 대한 반응을 고려한다.

최적의 동기수준을 보장하기 위해서 교사는 부정적 태도나 실패에 대한 두려움 같은 것을 제거해야 한다. 미술 활동에서는 의도대로 반드시 구성된다는 보장이 없다. 이것은 상당한 우연성과 비의도적 측면이 있기 때문이다. 미술 활동에서 일어나는 뜻밖의 우연성은 오히려 새로운 발견의 기쁨을 주는 계기가 되기도 한다. 따라서 교사는 미술 활동의 다양한 방법, 재료, 우연적 특성 등에 대해 적절한 경험적 지식을 갖추고 있어야 성공적 동기 부여를 지속적으로 할 수 있으며 아동들을 충만한 내재적 동기로 가득 차게 할 수 있다.¹⁵⁾

3. 아동의 동기적 수준

인간이 어떠한 일을 할 때 가장 효과적 능률을 기대할 수 있는가에 대한 물음이 일상의 다양한 부분에서뿐만 아니라 미술과 교육의 영역에서도 제기되고 있는 질문이다.

아동이 갖는 동기적 수준은 어떤 일을 구체적으로 접근하고 부딪히고 해결하는 척도가 될 수 있다. 예를 든다면 보다 강렬한 행동은 더 높은 수준의 동기에서 나온 결과라고 간주하는 것이다.

정서적으로 어떤 무엇에 대한 유대가 강화된 도식기의 한 아동은 자신의 경험에서 어떤 부분에 특별한 느낌들을 가지고 있을 수 있고 표현 활동에서 비례를 무시한 확대로 나타날 수 있다. 그것은 동기의 수준이 곧 표현 활동

15) 이명호, 창의적 아동 미술교육, 창지사, 2003, pp.22~23

의 수준을 가늠할 수 있는 한 예가 되는 것이다.

동기의 또 다른 수준으로는 외적 동기 유발과 내적 동기 유발이 있는데 외적 동기 유발은 주로 외부로부터 생겨나는 것으로 어떤 목적에 도달하기 위해서 무엇인가를 할 때 외적으로 동기 유발된다. 내적 동기 유발은 내면으로부터 생겨나는 것으로 가장 중요한 요소는 흥미이며 자신감, 자아 결정 등이 여기에 포함된다.

미술 활동은 스스로 구성시키는 활동에 더 많은 비중을 두고 노작을 통한 활동과정을 중요시한다는 특징으로 미루어 내적 동기와 더 많이 관련시킬 수 있다.

4. 미술 프로그램의 체계적 접근으로서 동기 부여

아동의 미술 활동은 원인, 과정, 결과의 맥락 지식의 매개문제이다. 현재의 미술교육은 결과와 과정 중심으로 치우쳐 있다고 볼 수 있다. 따라서 미술 활동에서 아동이 제대로 된 교육적 강화에 이르고자 한다면 체계적 접근을 반드시 필요로 하게 된다. 즉, 부분별 단편적 활동으로는 활동 효과의 극대화를 이루지 못한다. 미술 활동에서 단편적 영역의 왜곡된 활동이 아니라 체계적인 접근은 활동에 대한 호기심, 흥미뿐만 아니라 그것의 성공적 표현과 표현 후의 마무리 활동까지를 순조롭게 함으로써 성취감, 정서적 만족감을 극대화할 수 있다. 이는 곧, 맥락적 접근을 함으로써 선행 지식을 활용하여 살아있는 경험들로 재구성시킬 수 있으며, 유기적 경험의 구조화가 가능해진다.¹⁶⁾

16) 이명호, 창의적 아동 미술교육, 창지사, 2003, pp.24~25

IV. 미술교육에 있어서 창의성 신장을 위한 지도 방법

1. 조형놀이의 개념

창작표현 활동인 조형활동은 인간이 지닌 감성을 풍부하게 하고 시각과 지각을 향상시켜 줌으로써, 창조하는 주체적인 표현 과정을 통해 미적 정서가 향상되고 올바른 조형활동의 경험은 아동의 조화로운 성장 발달에 도움을 준다. 이러한 조형활동의 한 방법에 있어 아동의 올바른 성장을 도울 수 있는 훌륭한 매개체로서의 놀이가 있다. 프뢰벨(Froebel, 1782~1852)은 놀이란 아동에 있어서는 인간 발달의 최고의 표현이며, 놀이만이 아동의 내면 세계의 자유스러운 표현이기 때문에 그것은 아동의 가장 순수하고, 정신적인 산물인 동시에 모든 단계와 관계에 있어 인간 생활의 반영이라 하였다.¹⁷⁾

놀이를 통하여 표현되는 아동의 본능적인 호기심과 탐구하려는 욕구는 모든 아동의 특징이며, 조형활동의 창조적인 태도와 깊은 연관성을 지닌다. 동시에 호기심과 탐구력 그 자체가 조형활동의 주된 소재가 되는 것이다. 조형학습과 놀이를 일체화한다는 것은 아동이 지니는 본래적인 활동인 놀이에 새로운 발상을 고무시켜 표현 성향을 높이고 조형 활동의 기쁨과 동시에 성취감을 발달시키는 것을 뜻한다.

조형놀이는 아동의 주된 특성인 놀이 행위에 조형활동을 계획하여 창의적인 표현으로 재구성하는 것¹⁸⁾으로써 아동은 자신의 외부에 존재하는 사물을 인식해 가며 차츰 사물을 다루는 능력을 획득해 가고 신체적, 사회적, 정서적 발달과 함께 지적발달, 창의성 발달을 이룩해 갈 수 있으며, 동시에 아동

17) 주정일, 아동발달론, 교문사, 1980, p.149

18) 김정·이수경, 아동을 위한 조형놀이 교육, 교문사, 1994, p.25

에게 잠재되어 있는 무한한 예술적 가능성을 개발시킬 수 있다.

2. 조형놀이의 특성

아동에게 있어 놀이는 그들 생활의 일부분이며, 아동의 발달에 중요한 영향을 끼친다. 놀이란 아동이 세계를 발견하는 유일한 방법이며 정신적 평정을 가져다 줄 수 있는 가장 중요한 행위¹⁹⁾이며, 이는 자유스러우며 재미있게 자기 자신을 순수하게 드러낼 수 있는 놀이 활동 속에서 비로소 자신의 참다운 내면의 세계가 진실 되고 자연스럽게 표출될 수 있음을 의미하며, 그런 활동 과정 속에서 억눌린 감정을 정화하고 자기를 생동감 있게 표현할 수 있으며 예술적인 활동으로까지 발전될 수 있음을 뜻하는 것이다.

놀이의 형식을 취한 조형놀이는 관찰하고 흉내를 내거나, 자유롭게 탐색하며 표현하는 즐거운 활동으로 지시나 강요 없이 스스로 표현적 충동과 발상을 가슴으로 느끼게 하며, 그 느낌을 생동적이며 창의적으로 표현하게 한다. 이러한 활동은 아동을 보다 정서적으로 풍부하게 해주며 창의적인 사고력과 표현력을 길러주어 조화로운 인격 형성을 돕는데 큰 도움을 준다. 미술교육은 아동이 조형 학습을 통하여 스스로의 표현에 따르는 경험을 얻게 하고 예술적인 감상 능력을 기르며 더 나아가서는 인간 형성, 즉 자아 형성을 돕는 교육²⁰⁾이므로 최종적인 작품 및 기능의 결과에 중점을 두기보다는 진행되는 과정상의 활동을 중요시하며 자유롭게 재미있게 표현하는 가운데 저절로 창의성 계발과 아동의 정서적, 사회적, 지적, 신체적 발달을 도모해야 할 것이다.

오늘날 미술경향의 필연적이고 중요한 움직임의 하나로 과정예술(Process art)을 들 수 있는데 이 과정예술이란 1960년대 미술가의 비 연극적인 행위

19) H.Read, 전게서, p.159

20) 장송희, 중학생 미술과 활동에 관한 흥미도 연구, 조형교육, 1987, pp.3~41

에 의한 표현 형식인 해프닝(Happening)과 이벤트(Event) 그리고 미술가의 신체를 이용하여 표현하는 행위인 퍼포먼스(Performance)의 개념과 긴밀하게 연관되어진 것으로 작품의 최종 단계로 일반적인 목적 실현을 목적으로 두지 않고 그것을 위한 절차나 작품을 만들어 가는 과정을 중요시하며 작품의 주제로 삼고 있다.

이러한 경향은 아동의 조형교육에서도 나타나는데, 아동 조형교육의 궁극적인 목표는 훌륭한 예술가나 미술가를 양성하게 위한 기능을 기르는 것이 아니라, 다양한 미적 경험을 갖게 하여 미의식과 스스로 창작할 수 있는 표현활동과 진행과정에 중점을 두어 생동적·종합적인 활동으로 전개되도록 해야 할 것이다.

아동들의 미술 활동은 어디까지나 무한한 가능성을 전제로 한 조형모색이기 때문에²¹⁾ 교사와 아동이 작업과정을 통해 보다 새로운 차원에서 미적 창조력을 창출해 낼 수 있는 다양한 표현의 경험이 필요하다.

이런 점에서 볼 때, 미술적 놀이인 조형놀이는 재미있고 즐거운 표현 활동이라는 특성을 가지며, 아동에게 잠재된 무한한 가능성을 발견하고 조화로운 인격 형성 발달을 돕는 잠재력을 가진다.

3. 조형놀이의 교육적 의미

미술과의 표현 영역이 평면표현과 입체표현으로 크게 나누어 볼 수 있는데 근래에 와서 조형놀이가 미술과에 점차 대두되는 이유를 살펴보면 다음과 같다.²²⁾

가. 조형놀이 영역으로 현대미술의 다양한 양상들을 교육에 도입시킬 수

21) E.W.Eisner, Education Artistic Vision, Macmillan Pub. Co. Inc., 1972, p.96

22) 한국초등미술학회, 초등미술과 교육학, 교육과학사, 1997, p.365~378

있다는 것이다. 현대미술은 그 양상이 급격하게 변하고 있으며 다양하고 파격적인 표현들이 등장하고 있다. 교육에서는 아동이 현대미술의 다양한 양상들을 이해하고 감상할 수 있는 기초를 마련해 주어야 하기에 현대미술에서 이루어지고 시도되고 있는 표현과 작업들을 학생들에게 접할 수 있는 기회를 마련해 주어야 한다. 그렇지만 현대미술의 모든 양상을 조형 놀이에 도입할 수는 없으므로 그 흐름의 기본 개념이나 핵심적인 논리가 되는 것을 선정하여 아동의 수준에 맞게 도입해야 하는 것이다.

나. 학생에게 자유롭게 형식에 얽매임 없이 표현할 수 있는 기회를 부여할 수 있다는 것이다. 아동이 미술시간에 각 영역의 이름이 있음에 따라서 표현상의 창의력과 상상력을 제한할 가능성이 있다. 그러므로 학생들이 자유롭게 자신의 내면이나 표현주제를 어떤 형식에 구애받지 않고 각자의 개념, 상상, 생각, 관찰, 느낌 등이 제한 없이 반영될 수 있는 길을 열어주는 것이 필요한 것이다.

다. 아동의 미술 이해지도에 있어서도 조형놀이 영역이 필요하다는 것이다. 미적 안목을 높이기 위해서는 표현과 이해, 감상이 통합되어 지도되어야 하며,²³⁾ 표현영역에서 이해나 감상과 통합하여 지도할 수 있는 영역이나 제제가 필요하다. 조형놀이는 아동이 자유롭게 조형을 즐기는 영역이기 때문에 이해나 감상과 통합시켜 지도하기가 쉬울 것이다.

라. 아동의 미적 안목과 조형능력, 창의성을 높일 수 있는 좋은 기회를 부여할 수 있다는 점이다. 미술교육의 목적이 미적 안목의 육성과 조형능력의 함양, 창의성 계발에 있다고 볼 때, 조형놀이는 이런 목적을 달성하는데 아주 좋은 기회를 부여할 수 있는 지도가 가능한 영역이다.

23) 이규선·김동영·전성수, 전제서, p.293

다. 교사의 재량권을 넓히고 방임적인 미술을 방지하기 위해서도 조형놀이
는 필요하다. 그 동안 미술교육에서 창의성을 가장 강조하면서도 좋은
결과를 많이 보지 못했던 것은 창의성을 계발한다는 생각으로 간섭 없는
방임적인 표현지도에 치우쳤기 때문이다. 아동의 창의성이 저절로 무엇인
가 이루어질 것이라는 막연한 기대와 구체적 대안이 없는 방임 상태에서
는 스스로 무력감을 조장²⁴⁾할 뿐이다.

조형놀이 지도는 표현을 통해 이해와 감상을 통합하여 지도하는 영역이고
교사가 재량권을 가지고 학생에게 지도할 수 있는 여지가 많다.

창의적·정서적·사회적인 목적을 지닌 조형놀이는 아동의 일상생활을 보
다 즐겁게 영위하도록 도와주며 그들 자신의 사고와 느낌과 창의적인 상상
력을 마음껏 펼칠 수 있도록 도와준다. 또한 그것은 그들이 여러 가지 재료
를 다루는 경험 및 능력을 길러주며 주위 환경을 보다 개성적으로 꾸미려는
의지와 인위적인 디자인에 대한 미의 인식을 넓히고 예술가 적인 취향을 기
르도록 도와준다. 그러기 위하여 보다 폭넓은 조형놀이의 미적 경험이 되어
야 하며, 아동다운 자기 표현이 중시되어야 한다.

조형놀이의 궁극적인 목표를 생각할 때, 미술교육이 아동들에게 어떤 특
정한 소질이나 지도만을 가르치는 방향으로 의도된다면, 한 차원 낮은 기능
적인 육성으로 전락하게 될 것이다. 따라서 미술교육은 다양한 미적 경험을
통해 미적 감수성·정서·창의성을 기르는 데 중점을 두어야 하며 아동에게
예술가적 품성을 기대하는 ‘예술 교육적’ 관점을 취해야 할 것이다.

그러므로 표현의 결과보다는 표현 과정을 중요시하며 표현에 대한 즐거움
과 자신감, 또 자유스러운 분위기에서의 자기 표현 활동을 중점에 두어 생
동적·종합적인 활동을 전개하여 원만하고 조화로운 인격 형성을 도모해야

24) 이병인, 창의성 계발을 위한 국민학교 디자인 교육의 방법론, 한국교원대 석사학위
논문, 1993, p.20

할 것이다.

이와 같이 아동의 조형표현은 자기 표현이 근본임을 인식하고 조형놀이를 통한 경험이 아동에게 미치는 교육적 의의를 살펴보면 다음과 같다.

- 창의적인 자기 표현을 통하여 조화로운 인성을 계발한다.
- 내면적인 정화의 효과를 지닌다.
- 아름다운 자연이나 훌륭한 미술품 등을 감상하거나 이용 가능한 재료를 탐색하고 관찰하는 가운데 시각과 지각을 예민하게 해준다.
- 탐구력 및 조작을 통하여 지적인 성장을 꾀한다.
- 광범위한 미적 경험을 통하여 풍부한 정서를 기를 수 있다.
- 민주 시민으로서 지녀야 할 사회적인 성장을 꾀한다.
- 신체적인 발달 및 운동기능의 협응력을 발달시킨다.
- 조형놀이를 통한 다양한 경험은 다른 교과 학습 효과를 증진시켜준다.

이상과 같이 조형놀이를 통한 다양한 프로그램의 학습은 아동의 전인적이고 자발적인 교육에 있어서 바람직한 효과를 가져다주며 아동을 이해하고 그들의 창의적인 성장을 촉진하기 위한 큰 잠재력을 지니고 있다고 할 수 있다.

V. 조형놀이 프로그램

1. 프로그램 필요성

이 프로그램 제시의 주안점은 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 이용하여 미술작품으로 나타낼 수 있다는 자신감을 갖게 하고, 협동제작을 통하여 사회성과 각자의 역할을 배우며, 미술표현의 조형감과 더불어 창의력, 감성력을 기르는 데 있다.

일반적으로 학교 미술 활동은 많은 아동 수, 제한된 시간과 공간, 다양한 재료 이용상의 문제점 등 여러 가지 여건에 의해 상투적인 방법과 재료로 일률적인 조형 활동 형태로 반복 진행되고 있다.

아동미술 교육의 목표는 조형활동의 경험을 통하여 표현 감상 능력과 창조성 계발에 따른 정서 함양에 그 뜻이 있으므로, 작품 제작 위주의 기능성 뿐만 아니라 미적인 감각을 지닌 예술적 의미의 교육이 필요하다고 본다.

우선 흥미롭고 즐거운 마음으로 참여할 수 있는 다양한 활동 내용과 방법이 제시되어야 하며, 과정에 중심을 두어 창의적이며 아름다운 정서를 지닌 인성 교육에 힘써야 할 것이다.

미술교육의 핵심인 창의성은 여러 가지 경험에 의해서 크게 신장될 수 있으므로 교사의 성의와 적극적인 참여 여부에 따라 아동의 잠재능력이 크게 나타날 수 있다.

미술교육은 일률적인 구조에 속박되지 말고 아동들의 흥미와 경험에 맞는 체험과 표현의 자유를 주어 각자 독특한 개성과 사물에 대한 고정된 시각에서 벗어나 정서에 맞는 다양한 표현 방법과 내용, 재료의 체험을 제공하며 미적 정서와 창의성을 지닌 인간으로 육성해야 할 것이다.

활동적이며 활발한 표현 의욕을 갖고 있는 아동미술의 황금기인 6세~8세 아동들에게 다양한 내용과 재료 활동 방법을 통한 평면 조형놀이, 평면 위에 변형과 전환을 통한 조형놀이, 다른 예술 및 교과와의 통합을 위한 조형놀이의 프로그램을 제시하고 연구하여 본다.

2. 조형놀이의 내용

미술과 표현 영역에서 평면표현은 2차원의 표현을 포괄하고 입체표현은 3차원의 표현을 포괄하게 한다. 그러나 조형놀이의 경우 새롭게 그 내용을 선정해야 하며, 어떤 근거에 의하여 어떤 내용을 선정할 것인가의 문제는 매우 중요한 사항이다. 내용 선정에 있어서는 여러 가지 검토와 체계적인 연구가 필요하다고 보여지는데 그 대체적인 방향을 살펴보면 다음과 같다.

가. 재료나 기법에 대한 기본적인 표현 가능성의 탐색이다. 무엇으로 표현할 것인가의 방법은 무엇으로 표현할 것인가의 재료와 어떻게 표현할 것인가의 기법과 관련된다. 장르나 형식에 기반을 둔 표현의 경우 재료나 기법이 이미 정해져 있는 경우가 많다. 그러므로 조형놀이의 영역에서 재료나 기법에 대해 자유롭고 다양하게 탐색할 수 있는 기회를 부여하는 것이 좋다. 종이를 가지고 다양하게 탐색할 수 있는 기회를 부여하는 것이 좋다. 종이를 가지고 다양한 기법을 탐색해 보거나 찰흙으로 여러 가지 형태를 만들어보는 활동 같은 것이 여기에 해당한다. 종이를 가지고 찢어보고, 잘라보고, 구겨보고, 구멍을 뚫어보고, 태워보고, 물에 적셔보고, 두드려보고, 비틀어보는 등의 기본 활동을 통해 그 가능성을 탐색해 본 후 자신의 표현의 의지에 맞는 기법을 정하여 스스로 표현과 연결시킬 수 있는 것이다.

나. 2차원과 3차원으로 구분하기 어려운, 즉 차원을 넘나드는 표현영역을 포함시켜야 한다. 현대미술의 표현에서는 평면표현에 어떤 오브제, 즉 나무나 물감 튜브, 공구 등의 실물을 붙여 표현하거나, 캔버스 자체를 잘라서 실제적인 공간을 주는 등의 표현이 등장하고, 화지에 콜라주로 여러 가지 재료를 붙여 표현하거나 실 등으로 엮어서 나타내기도 하며, 종이를 입체화시켜 표현하기도 한다. 이러한 모든 것들은 그것이 입체표현과 평면 표현의 구분을 어렵게 하며 그런 차원을 넘나드는 혁신적인 표현들을 교육에서 도입해야 한다. 그것을 수용할 수 있는 영역이 바로 조형놀이 영역인 것이다.

다. 다른 예술과의 통합을 위한 조형놀이이다. 교육이 자아실현을 목적으로 한다고 할 때, 그 자아는 인성의 통합된 한 형태이다. 자아는 한 개체가 외부와의 접촉을 통한 경험과 사회화를 통해서 점진적으로 자신을 인식하게 하는 것이다. 그런 자아의 형성이나 실현은 조화롭고 균형 있는 삶의 영위를 돕는 통합적 학습의 과정으로 가능하다. 그래서 미술자체 내의 여러 장르를 넘어서고 통합하는 다양한 조형표현도 필요하지만, 다른 예술영역과 미술을 통합하는 활동이나 다른 교과와 미술을 통합하여 조형을 탐색해 볼 수 있는 시간이 마련되어야 한다.

이것은 아동에게 유연하고 융통성 있는 창의적인 사고를 할 수 있는 기회를 부여할 것이다. 미술이 다른 예술이나 교과 영역과 따로 분리된 것이 아니라 삶 속에서 하나가 되어야 할 것이며, 조형놀이 영역을 통해 급격하게 발달하는 미술 매체를 탐색할 수 있는 기회를 부여하는 것은 아주 중요한 일인 것이다.

3. 창의적 조형놀이 지도 프로그램

조형놀이 지도는 앞에서 본 지도의 내용에 바탕을 두어 세 가지 측면에서 프로그램 진행이 이루어진다. 그 구체적인 적용방안을 살펴보기로 한다.

1) 재료를 통한 평면 지도 프로그램

평면표현에서는 재료 자체에 대한 자유로운 탐색을 하기가 쉽지가 않으므로 조형놀이의 영역에서는 기본 재료에 대하여 자유롭고 다양하게 탐색해 볼 필요가 있다. 이것은 아동들이 기존의 일상화된 표현만 하게 하는 것에서 벗어나 재료 그 자체로 가능한 모든 기법과 표현들을 시도해 봄으로써 새로운 표현양식을 발견할 수 있고 자신의 표현의도에 맞는 방법을 모색할 수 있다. 현대의 아동미술은 주변의 이용 가능한 모든 것들을 활용하여 자신의 주제를 표현하고자 하며 재료에 얽매이지 않고 가장 잘 표현해 줄 재료와 기법을 찾는다. 이러한 다양한 표현재료를 이용한 탐색을 통해 다음의 사항들을 이해하고 표현활동에 활용하도록 한다.

- 주변의 모든 것들이 조형표현의 재료가 될 수 있다.
- 재료를 통해 모든 표현 가능한 기법들을 탐색한다.
- 조형표현에서 각 재료의 특성은 중요하다.
- 표현주제에 가장 적합한 기법으로 표현해야 한다.
- 표현재료와 기법에 적합한 용구를 선택하여 사용해야 한다.

〈표 1〉 핑거 페인팅 (Finger painting)

학 습 목 표	핑거 페인팅을 통한 창의적인 표현활동을 해본다. 〈도판 1〉
준 비 물	우드락, 풀, 수채물감
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 풀에 대한 촉감과 그 특성을 알아본다. · 풀의 특성을 새롭게 그림에 적용하고 자유롭게 그려본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 우드락 판을 준비한다. ② 우드락 판 위에 풀을 흘려본다. 〈도판 2〉 ③ 물감과 섞어 자유롭게 손가락으로 그려본다. 〈도판 3〉 ④ 결과물을 보며 만든 과정과 결과에 대한 느낌을 이야기하여 본다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 밀폐공간이 아닌 환기가 가능한 곳에서 작업한다. · 많은 양의 풀을 엮지르지 않도록 주의한다. · 풀에 거부감을 느끼지 않도록 사전 설명을 한 후 적극적인 작업이 되도록 유도한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 풀과 다른 재료를 혼합하고, 다양한 표현을 발견하여 본다.

〈표 2〉 OHP 필름(film)을 이용한 바다 속 표현

학 습 목 표	OHP 필름의 특성을 알고, 면적대비와 원근감에 따른 배경 사물을 인지할 수 있다. <도판 4>
준 비 물	OHP 필름, 화지, 물감, 크레파스, 유성매직
표 현 방 법 탐 색	<ul style="list-style-type: none"> · 일반종이와 OHP 필름의 질감을 비교해본다. · OHP 필름 위에 첨가된 면이 밑그림과 겹쳐질 때 면적 대비를 느껴본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 화지의 1/3 면적에 크레파스로 바다 밑의 풍경을 그린다. ② 나머지 부분에 물감을 이용하여 물결 모양의 붓터치로 바다를 표현한다. ③ 쉼트지 위에 OHP 필름을 겹쳐 이중그림을 만들어 본다. ④ ①의 면적을 고려 한 후, OHP 필름 위에 유성매직으로 바다에 서식하는 생물을 그려 넣는다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 복잡한 형태가 나오지 않도록 그린다. · 물감이 마른 후, OHP 필름을 집착하고, 겹치는 공간을 형성하도록 유도한다. · 필름지 위의 유성매직을 일정시간 건조시킨다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 배경의 사물크기가 형성되지 않은 아동들에게 구도를 분할하여 그려보게 한다.

〈표 3〉 에어캡(air-cap)을 이용한 벌집 꾸미기

학 습 목 표	꿀벌의 여러 가지 활동과 양봉법을 알고, 판화의 표현기법을 알 수 있다. <도판 5, 6>
준 비 물	에어캡, 물감, 화지, 색상지, 가위, 풀, 크레파스
표 현 방 법 탐 색	<ul style="list-style-type: none"> · 벌집의 형태를 관찰한 후, 육각형을 그려본다. · 벌집 조밀도와 에어캡의 음·양각을 비교하고, 에어캡의 질감을 느끼며 터트려 본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 꿀벌이 하는 활동과 양봉법에 대해 이야기한다. ② 면에서 나타나는 음·양각에 대해 설명한다. ③ 에어캡에 물감을 문힌 후, 색상지에 찍어본다. ④ ③의 색상지를 육각형 모양으로 오린다. ⑤ 화지에 양봉하는 모습과 그 밖의 벌집 주위 배경을 그린 후, ④를 접착한다. ⑥ 물감으로 바탕을 채색한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 에어캡 위에 물감을 바를 때 농도를 너무 묽지 않게 하여 찍는다. · 양봉법보다 아동이 이해하기 쉬운 꿀벌의 생활에 초점을 맞춘다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 에어캡을 음·양각적 특성을 살려 판화기법 뿐 아니라 직접 아크릴로 채색하여 콜라주로 나타낸다.

〈표 4〉 나뭇잎 찍어 나무 만들기

<p>학 습 목 표</p>	<p>나무의 습성과 나무가 우리에게 필요한 이유를 알고 나무에 어울리는 이미지를 표현한다. 〈도판 7〉</p>
<p>준 비 물</p>	<p>나뭇잎, 화지, 락카, 칼, 가위, 색종이, 매직, 크레파스, 물감, 붓</p>
<p>표 현 방 법 탐 색</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 야외에서 나무를 관찰 한 후, 직접 만져본다. · 사실적인 표현을 하기 위해 낙엽을 주워 그려보고 락카 페인팅을 해 본다.
<p>표 현 활 동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 각자 나무에 대한 특징에 관해 이야기 해 본다. ② 나무의 외곽 본을 뜬 후, 가위로 오린다. ③ 화지 위에 ②를 임시 고정 후 락카를 뿌린다. ④ 나무 몸에 가지를 붙이고, 실제 나뭇잎을 보고 색종이를 올려 잎을 나타낸다. ⑤ 나무를 바탕으로 이야기 그림을 만든다. ⑥ 완성작품을 놓고 과정과 느낌을 발표해본다.
<p>유 의 점</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 야외에서 나무 및 자연물에 훼손 없도록 주의시킨다. · 여러 종류의 나무를 비교·설명 할 수 있을만한 충분한 관찰시간을 둔다. · 환기가능한 곳에서 락카를 사용한다.
<p>응 용 학 습</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 나뭇잎을 조합하여, 동물 형태를 구성하여 본다. · 천 위에 물감이 묻은 나뭇잎을 찍어 텍스타일로 활용한다.

〈표 5〉 목탄으로 그린 사랑하는 우리 선생님

<p>학 습 목 표</p>	<p>선생님께 사랑과 존경심을 갖고, 목탄을 이용하여 나만의 특별한 선생님을 그릴 수 있다. <도판 8></p>
<p>준 비 물</p>	<p>화지, 목탄, 파스텔, 정착액</p>
<p>표 현 방 법 탐 색</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 목탄과 파스텔의 부드러운 성질을 이용해 그린다. · 번지는 특성으로 가볍게 문질러 본다. · 관찰 시간을 충분히 두어 세부묘사가 가능하게 한다.
<p>표 현 활 동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 사랑하는 선생님의 역할과 생김새에 관해 관찰하고 목탄의 사용에 앞서 주의사항을 알려준다. ② 선생님의 특징을 파악하고, 외곽선을 스케치한다. ③ 머리카락, 이목구비 등 주요 부위는 목탄으로 칠한다. ④ 배경은 파스텔로 채색한다. ⑤ 그림이 완성 된 후, 정착액을 뿌리고 건조시킨다.
<p>유 의 점</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 밀폐공간이 아닌 환기가 가능한 곳에서 작업한다. · 목탄과 파스텔이 번지지 않도록 유의한다. · 작품을 보존하기 위해 정착액을 꼭 뿌려준다.
<p>응 용 학 습</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 목탄과 콩테, 오일파스텔과 수성파스텔로 혼합하여 그리고 느낌을 비교하여 본다.

〈표 6〉 아연판을 이용한 자화상

학 습 목 표	자신 얼굴의 개성 있는 부분을 알고, 아연판의 질감과 선의 다양한 표현방법을 배운다. 〈도판 9〉
준 비 물	아연판, 음·양각도구, 부식액, 연필, 지우개, 얇은 종이, 손거울, 종이 테잎, 우드락, 본드
표 현 방 법 탐 색	<ul style="list-style-type: none"> · 외곽선을 따라 이루어지는 면의 분할을 느껴본다. · 음·양각을 통해 부식액을 뿌리고, 문지른다. · 특징 있고 대담한 선 표현을 해 본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 손거울을 보고 자신의 얼굴을 관찰하며 특징을 말해본다. ② 종이 위에 자신의 얼굴을 스케치한다. ③ 아연판 위에 ②를 종이테잎으로 임시고정 시킨다. ④ 얼굴과 배경에 도구를 힘있게 눌러 음각화 한다. ⑤ 부식액을 뿌리고 문지른다. ⑥ 부식액이 마르면 아연판을 우드락에 붙여 두께를 준다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 부식액이 마르지 않도록 빠른 시간 안에 골고루 문질러 준다. · 밀폐된 공간에서 작업하지 않는다. · 날카로운 옆면에 마스킹 테이프를 붙인 후 작업한다. · 부식액은 잘 지워지지 않기에 각별히 주의한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 아연판의 반사되는 특징을 살려 다른 소재로 이용할 수 있다. · 아연판 위에 스테인드 글래스 물감으로 그려 재미있는 표현을 할 수 있다.

〈표 7〉 색테잎과 스폰지로 꽃밭 만들기

학 습 목 표	유사색과 보색을 알고, 면적대비에 대한 색의 착시 현상에 대해 설명 할 수 있다. 〈도판 10〉
준 비 물	화지, (종이)색테잎, 스폰지, 물감, 크레파스, 붓, 물통
표 현 방 법 탐 색	<ul style="list-style-type: none"> · 색상환으로 기본색을 설명하고, 꽃잎의 특징을 살려 (종이)색테잎으로 찢어 붙인다. · 물감을 묻힌 스폰지로 재미있는 질감을 나타낸다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 자신이 만들고자 하는 꽃밭에 대해 대화한다. ② 기본색과 유사색 보색에 대해 설명한다. ③ 크레파스로 밑그림을 그린 후, 채색한다. ④ 꽃과 자라는데 필요한 빛과 물, 영양분 등을 색테잎으로 붙인다. ⑤ 기본 바탕은 여러 가지 색의 물감을 준비하여 스폰지의 표면질감으로 찍는다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 지나치게 전문적인 색 설명은 피한다. · 스폰지에 물이 많지 않도록 한다. · 색테잎을 효율적으로 찢을 수 있게 시범을 보인다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 색테잎을 이용하여 직선 작업을 할 수 있다. · 공간이 넓은 배경화면에 스폰지를 찍어 표현하면 재미있는 질감이 나온다.

〈표 8〉 롤러(Roller)를 이용해 기차길 표현하기

학 습 목 표	기차의 형태를 그릴 수 있고, 원통의 단면을 통해 재미있게 표현한다. <도판 11>
준 비 물	롤러, 화지, 색상지, 잉크, 크레파스, 잡지, 가위, 풀
표 현 방 법 탐 색	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 재질에 롤러를 밀어본다. · 잉크를 묻힌 롤러를 여러 방향으로 밀어보고, 표현된 모양을 관찰한다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 생활에서 롤러를 사용 할 수 있는 것을 발표해본다. ② 기차길의 특징을 이야기 한 후, 개성 있는 방법으로 밑그림을 그려본다. ③ 롤러로 기차길 위치에 잉크나 물감을 발라 밀어본다. ④ 잉크나 물감이 밀리며 나타나는 효과를 살펴본다. ⑤ 색상지로 기차를 만들어 화지에 붙인다. ⑥ 창문 부분에 잡지에서 발췌한 다양한 사람 얼굴을 오려 붙인다. ⑦ 크레파스로 기차 형태를 완성 한 후 물감으로 채색한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 롤러에 묻힐 용액은 색상은 화지에 비해 명·채도 차이가 많은 색을 사용한다. · 롤러 표현을 부각시키기 위해 선 자세로 힘있게 밀도록 한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 파레트에 여러 가지 색을 짠 후, 그라데이션 효과를 내어 재미있는 표현을 한다.

〈표 9〉 에어캡(air-cap)위에 동물 그리기

학 습 목 표	에어캡의 용도와 재질적 특성을 알고, 좋아하는 동물을 자세히 묘사할 수 있다. 〈도판 12〉
준 비 물	에어캡, 유성매직, 동물사진 또는 모형
표 현 방 법 탐 색	<ul style="list-style-type: none"> · 일정하지 않은 면을 그릴 때, 힘의 세기와 선의 방향에 대해 살펴본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 낙타의 특징과 서식하는 환경에 대해 이야기한다. ② 유성매직으로 낙타와 배경을 그리고, 채색한다. ③ 건조 후, 친구들의 그림과 비교하여 장·단점을 발표해 본다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 에어캡의 재질 상 유성매직으로 그린 후 필히 건조시킨다. · 비슷한 동물과 차별화 되도록 낙타의 특징을 틸틈이 알려준다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 에어캡을 터트린 후, 공기가 있던 자리에 물감을 주입하여 색 비닐을 만든다.

〈표 10〉 거울을 보고 있는 원숭이

학 습 목 표	판화에 대해 알고 표현할 수 있으며, 거울에 비친 모습을 그릴 수 있다. 〈도판 13〉
준 비 물	우드락판, 포스터물감, 화지, 크레파스, 롤러(Roller), 칼, 원숭이 사진자료 또는 모형, 전신 거울
표 현 방 법 탐 색	<ul style="list-style-type: none"> · 판화를 우드락을 통해 나타내본다. · 원숭이의 형태에 관한 자료를 보고, 특징을 파악한다. · 거울을 보며 대칭을 배워본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 원숭이 자료를 보고, 흉내내어 본다. ② 원숭이의 얼굴을 우드락에 그린 후, 윤곽을 따라 가위로 오리고, 눈과 코는 칼로 오린다. ③ ②에 포스터 물감을 롤러에 묻혀 밀어본다. ④ 화지에 우드락과 종이판화를 대칭 되게 붙인다. ⑤ 물감이 마르는 동안 전신거울을 이용해 대칭 되는 자신의 몸을 관찰한다. ⑥ 화지 양쪽에서 원숭이가 거울을 보고 있는 것처럼 몸을 완성하고 배경을 꾸민다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 동물 형태에 대한 자유로운 사고를 할 수 있게 한다. · 왼쪽과 오른쪽을 명확히 인지시킨다. · 원숭이의 특징적 얼굴 형태가 나타나도록 지도한다. · 칼 사용시 위험성을 필히 설명한 후, 주의시킨다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 원숭이 얼굴을 자세히 그려 프로타주 기법으로 표현 할 수 있다.

2) 평면 위에 변형과 전환을 통한 조형놀이

현대미술에서는 장르를 허물고 각 영역을 넘나드는 조형표현이 늘어나고 있는 가운데 평면표현과 입체표현으로도 구분하기 어려운 작업들이 많이 이루어지고 있다. 조형놀이 영역에서는 입체와 평면을 떠나서 아동이 자유롭게 자신이 생각하고 표현하고자 하는 의도와 기회를 부여하고 표현의 지평을 넓히는 조형표현을 추구할 필요가 있다. 그런 표현으로는 우선 평면 표현에 기초를 두고 입체를 표현하는 기법을 사용한다.

즉 화지에 그림을 그리고 그 위에 입체적인 물체를 붙이거나 평면 화지 위에 입체적인 것들을 구성하여 표현하는 방법이다. 평면 위에 다른 재료를 이용하여 새로운 작품으로 전환시켜 또 다른 입체 공간으로 구성할 수 있다. 이런 재료를 이용한 방법을 아동에게 표현 가능한 것들로 실시하여 보았다.

〈표 11 거미와 거미줄〉

학 습 목 표	주제와 밀접한 관계 요소를 파악하고, 표현 할 수 있다. 〈도판 14〉
준 비 물	스티로폼 볼, 유성매직, 털실, 호일, 털실, 본드, 칼, 크레파스, 물감, 붓, 화지
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 볼의 형태를 다양한 각도에서 잘라 단면을 살핀다. · 호일을 구기거나 말아 여러 느낌을 만들어 본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 거미의 활동에 대해 알아본다. ② 호일을 말아 거미줄을 만든다. ③ 볼을 잘라 거미의 몸을 나타내고, 접착한다. ④ 화지에 만든 형태를 배치하고, 배경을 그린다. ⑤ 스티로폼 볼에 유성매직으로 무늬를 넣고, 그 밖의 주변 환경을 채색한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 많은 재료를 사용하기 보다 주제가 확연히 드러나도록 강조한다. · 재질에 따른 접착제를 사용하도록 한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 호일 위에 유성매직으로 그림을 그린다. · 호일을 감아 나선형을 만들어 달팽이를 표현한다.

〈표 12〉 점토를 이용한 기린 만들기

학 습 목 표	점토의 성질을 파악하고, 그것을 통해 입체적인 형태를 구현할 수 있다. 〈도판 15〉
준 비 물	점토, 밀대, 도구, 우드락, 털실, 수수깡, 빵끈, 본드, 모조 눈
표 현 방 법 탐 색	<ul style="list-style-type: none"> · 점토를 주물러 보고, 느낌을 말하고, 효과적으로 이용할 수 있도록 여러 가지 가능성을 제시한다. · 기린의 특징을 잡아 부조로 표현하고, 입체작품을 만드는 손쉬운 재료가 점토임을 느끼게 한다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 기린의 모형을 보고 특징을 관찰한다. ② 우드락 판을 준비한 뒤, 기린의 윤곽을 잡는다. ③ 모조 눈을 붙이고, 털실을 이용하여 갈기와 무늬를 자유롭게 표현한다. ④ 우드락 판에 배경을 만들어 붙이고, 수수깡으로 구름형태를 만든다. ⑤ 빵끈을 잘라 초원을 표현한다. ⑥ 완성 후, 자신의 작품에 대해 이야기 해 본다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 점토에 대한 물성에 대해 자세히 설명한다. · 점토를 오래 주무르면 신체온도에 의해 말라 갈라짐이 있으니 유의한다. · 구체적인 표현이 아니더라도 느낌이 잘 나타난 표현이 좋은 작품임을 알도록 한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 코일링 기법으로 도자기를 만들어 본다. · 점토를 문쳐 기린을 입체적으로 만들어 본다.

〈표 13〉 폰폼으로 달팽이 만들기

학 습 목 표	점으로 자유로운 선을 표현할 수 있다. 〈도판 16〉
준 비 물	화지, 폰폼, 본드, 크레파스, 물감, 붓
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 점적 요소인 폰폼을 배열하여 선을 만들어 본다. · 나선형을 이용해 느낌을 표현한다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 달팽이의 습성과 날씨에 대해 이야기한다. ② 달팽이의 형태를 관찰한다. ③ 달팽이집을 나선형으로 그린다. ④ 폰폼을 나선 위에 접착하고 건조시킨다. ⑤ 배경을 꾸밀 때 원근감을 주어 재미있게 표현한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 환기가 가능한 곳에서 작업한다. · 폰폼 사이에 공간이 없도록 촘촘히 붙인다. · 색상 배열이 의도적으로 이루어지게 유도한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 폰폼을 실과 바늘로 엮어 장신구를 만들어 본다.

〈표 14〉 종이컵을 이용한 돼지 가족

학 습 목 표	실생활의 물체가 용도와는 달리 의도적으로 미술재료로 활용될 수 있음을 알 수 있다. 〈도판 17〉
준 비 물	종이컵, 본드, 화지, 크레파스, 물감, 붓
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 종이컵에 음료를 따라 마신 뒤, 구겨본다. · 실생활에서 사용되는 물체의 용도가 미술 작품에 변환되어 쓰여진 작품을 감상한다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 돼지의 대표적 특징인 코를 흉내내어 본다. ② 종이컵을 구겨보고, 종이컵 밑면에 콧구멍을 그린다. ③ 가족 구성원에 대해 얘기 한 후, 돼지 크기와 수를 결정한다. ④ 화지에 종이컵을 배열하고, 돼지를 그려 넣는다. ⑤ 돼지 가족이 어떤 일을 하고 있는지 부연 설명을 그리고, 채색한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 종이컵을 붙일 때 알맞은 접착제를 사용하여 떨어지지 않도록 한다. · 종이컵 코를 표현한 돼지와 크레파스로 코를 표현한 돼지의 차이점을 비교하도록 한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 종이컵을 이용하여 다양한 동물 몸통을 만든다. · 종이컵을 잘라 하와이-호놀룰루 의상을 표현한다.

〈표 15〉 수수깥 물고기

학 습 목 표	점이 모여 면이 될 수 있음을 알고, 높낮이에 따른 느낌을 이야기 할 수 있다. <도판 18>
준 비 물	수수깥, 화지, 수수깥, 칼, 가위, 본드, 모조 눈
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 물고기의 형태를 그려보고, 점으로 찍어 면을 채운다. · 수수깥을 부러트리거나, 칼이나 가위로 잘라본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 화지에 물고기 형태를 크게 그린다. ② 바다 속 풍경을 묘사한 뒤 채색한다. ③ 수수깥을 잘라, 본드로 접착한다. ④ 모조 눈을 붙이고, 물고기에 이름을 지어준다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 밀폐공간이 아닌 환기가 가능한 곳에서 작업한다. · 수수깥의 단면이 깨끗하게 잘려 잘 붙여지도록 지도한다. · 수수깥 사이공간이 넓지 않도록 촘촘히 붙인다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 수수깥으로 입체적 작품을 만든다. · 수수깥으로 글자를 만들어 문자 그림을 그려본다.

〈표 16〉 혼합재료를 이용한 친구들 표현하기

학 습 목 표	혼합재료를 이용하여 구체적 묘사를 할 수 있다. 〈도판 19〉
준 비 물	우드락 판, 본드, 빵끈, 털실, 종이노끈, 비닐끈, 수수깡, 본드, 셀로판지, 가위, 유성매직
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 친구의 성격이 나타나는 표정을 그려본다. · 머리카락의 모양을 관찰하고, 여러 종류의 끈을 만져보고, 잘라본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 우드락 판을 준비한다. ② 우드락 판 위에 유성매직으로 친구의 모습을 재미있게 그려본다. ③ 머리카락 부분에 알맞은 느낌의 선을 선택하여 자유롭게 붙여본다. ④ 이목구비를 자세히 묘사한 후, 부분적으로 채색한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 작품을 감상할 때 재미있는 모양은 서로 칭찬하여 성취감을 맛보도록 한다. · 옆 친구를 따라하지 않고 자신만의 그림을 만들도록 유도한다. · 영역을 어느 정도 나눠주어 소외되는 아동이 없도록 한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 혼합재료를 이용한 자신만의 상상력을 동원하여 풀라주 작업을 한다.

〈표 17〉 계란 껍질로 악어 만들기

학 습 목 표	독창적인 재료를 통하여 질감을 다양하게 표현 할 수 있다. 〈도판 20, 21〉
준 비 물	화지, 계란 껍데기, 본드, 크레파스, 아크릴 물감, 붓
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 계란 껍데기를 만져보고 느낌을 이야기한다. · 계란 껍데기를 발로 밟아보고, 잘게 부순다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 악어의 생활 습성에 대해 이야기 나눈다. ② 악어와 늪지대를 그려본다. ③ 악어의 등 부분에 본드를 적당량 칠한다. ④ 잘게 부서진 계란 껍데기를 붙인다. ⑤ 크레파스와 물감으로 채색 한 후, 결과물에 대한 과정과 느낀 점을 발표해 본다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 밀폐공간이 아닌 환기가 가능한 곳에서 작업한다. · 등 부분에 본드를 칠할 때, 본드가 쏟아지지 않도록 주의한다. · 계란 껍질이 너무 잘게 부서지지 않도록 주의한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 계란 껍질로 공룡이나 거북이 등껍질 같이 단단한 질감을 표현해 본다.

〈표 18〉 소포용지로 만든 인형

학 습 목 표	면과 면 사이의 공간 형성이 입체를 만들 수 있음을 알 수 있다. 〈도판 22〉
준 비 물	소포용지, 가위, 스탬플러, 신문지, 크레파스, 물감, 붓
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 움직임을 통해 신체놀이를 해본다. · 좋아하는 인형에 대해 대화하고, 신문지를 구겨본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 신체의 특징에 대해 이야기한다. ② 소포용지 위에 실제 크기와 비슷한 형태를 크레파스로 스케치 한다. ③ 물감으로 채색한 후, 건조시킨다. ④ 소포용지 2장을 겹쳐 윤곽에서 여분을 잡고 올린다. ⑤ ④의 한 부분을 스탬플러로 찍어 공간을 만든다. ⑥ 공간 속에 구긴 신문지를 넣고 마무리한다. ⑦ 각자 인형을 가지고 인형극을 해본다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 실제 아동 크기와 비슷하게 그리도록 지도한다. · 윤곽선 바깥쪽 여분을 충분히 주도록 한다. · 2장이 잘 겹쳐지도록 중간 부분에 스탬플러를 찍어 놓는다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 소포용지 위에 다양한 주제의 그림을 그린다. · 소포용지로 종이 옷을 만들어 본다.

〈표 19〉 병뚜껑을 이용한 로봇

학 습 목 표	재활용품으로 미술품을 만들어 볼 수 있다. 〈도판 23〉
준 비 물	여러 가지 뚜껑, 우드락, 접착제, 락카, 유성매직
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 병뚜껑을 나열해 놓고, 색상과 질감을 느껴본다. · 병뚜껑을 쌓아 올려보고, 특색 있는 모양을 만든다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 사람과 로봇의 차이를 이야기 해 본다. ② 로봇의 형태를 구상하고, 밑그림을 그려본다. ③ 우드락에 은색 락카를 뿌려 색다른 질감을 만든다. ④ 밑그림을 바탕으로 병뚜껑을 나열 후 접착한다. ⑤ 유성 매직으로 표정과 장식을 그린다. ⑥ 배경은 ③의 질감이 도드라지도록 주의하며 매직으로 꾸민다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 밀폐공간이 아닌 환기가 가능한 곳에서 작업한다. · 병뚜껑의 재질에 따라 알맞은 접착제를 사용한다. · 락카를 뿌릴 때 뭉치지 않게 약하게 여러 번 뿌린다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 뼈대를 만들고 병뚜껑을 붙여 다양한 입체작품을 만들 수 있다. · 병뚜껑으로 평면 배경을 꾸며 재미를 더 한다.

〈표 20〉 점과 선으로 만든 조형작품

학 습 목 표	점과 선이 어울려진 하나의 입체를 만들 수 있다. 〈도판 24〉
준 비 물	우드락, 스티로폼, 이쑤시개, 물감, 붓
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 스티로폼 볼을 만져보고 튕겨 본 후, 이쑤시개를 꽂아본다. · 느낌을 통해 자유롭게 연결해 본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 통에 가득 담겨진 스티로폼 볼을 가지고 놀아본다. ② 하나의 스티로폼에 여러 개의 이쑤시개를 꽂는다. ③ 하나의 스티로폼에 하나의 이쑤시개를 꽂아 길게 이어본다. ④ 탐색 후, 각자 원하는 대로 창의적 형태를 만든다. ⑤ 완성 후, 우드락 판에 붙여 채색한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 스티로폼 볼을 많이 준비하여 개수에 대한 부담이 없게 한다. · 이쑤시개는 양면이 갈려진 것으로 준비한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 구체적인 동물이나 사물을 표현 해 본다.

3) 다른 예술과의 통합을 위한 조형놀이

현대 사회의 모든 것들이 급격하게 변하고 있고 예술이나 교육에서도 예외는 아니다. 교육은 기본적인 교육의 강화와 융통성 있는 교육으로 전개되어야 한다. 통합교육은 이런 점을 가능하게 해주고 인간에게 가장 핵심적이고 본질적인 것이 무엇인지를 찾고 그것을 중심으로 주변 것들을 통합하여 교육할 수 있으며, 기존의 관념이나 교과에 얽매이지 않는 융통성 있는 교육을 가능하게 하기 때문이다.

이 융통성은 아동들의 선택의 폭을 넓히는 쪽으로, 또는 자아의 통합에 기여하는 쪽으로 전개되어야 한다. 예전에는 지각과 사고를 분리하여 생각하는 경향이였으나 요즘에는 감각과 지각, 사고들이 능동적 탐색과 선택, 추상 등 정신적 조작과 관계되어 있다고 인정하기 때문에 그것을 분리하지 않을 뿐만 아니라 시지각과 시감각도 구별하지 않는다. 이러한 것들은 미술에서 통합교육이 필요함을 보여주고 있으며 미술도 하나의 사고작용이고 그 핵심인 시각적 사고는 모든 인간활동과 창의적인 사고에 아주 중요한 역할을 하는 것이다. 그래서 미술은 다른 예술이나 교과와 통합적으로 지도함으로써 아동들에게 통합적인 조형놀이를 하게 하여 열린 사고를 할 수 있도록 해야 한다.

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

〈표 21〉 동요 속의 코끼리

학 습 목 표	음악을 듣고 가사에 실린 구체적 내용을 형상화할 수 있으며, 추상적 느낌까지 표현 할 수 있다. 〈도판 25, 26〉
준 비 물	카세트, 소포용지, 신문지, 크레파스, 물감, 붓, 화지
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 기존 형태보다 크기가 큰 소포용지를 이용하여 그려본다. · 음악에 나타난 가사와 리듬, 음감을 따라해 본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① ‘생상스’의 동물사육제 중 5번 ‘코끼리’와 ‘코끼리 아저씨’를 감상하고 따라해 본다. ② 음악을 들으며 신문지를 자유롭게 찢어본다. ③ 화지에 느낌을 선적 요소로 표현해 본다. ④ 가사를 생각하며 신문지를 이용하여 코끼리 모양을 만들고, 소포용지에 붙인다. ⑤ 크레파스로 그리고, 물감을 이용하여 붓으로 가벼운 터치를 넣어 준다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 소포용지가 펼쳐질 충분한 공간을 확보하여 동적 표현을 가능하게 하여 적극성을 유도한다. · 코끼리 형태를 만들 때, 양감을 살리도록 지도한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 신문지로 종이배나, 비행기를 접어 기존 색종이와 크기의 대비를 느끼게 한다.

〈표 22〉 크레파스를 녹여 고희처럼 표현하기

학 습 목 표	고흐 작품을 감상하고, 표현기법의 특징을 알고 표현함으로써 이해하도록 한다. 〈도판 27〉
준 비 물	고흐 작품집, 크레파스, 물감, 초, 성냥, 화지
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 크레파스를 겹쳐 칠해보고, 불에 녹여 독특한 질감을 나타내 본다. · 선적 표현을 중첩시켜 채색해 본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 고흐 작품을 감상하며 표현기법에 대한 설명과 특징을 이야기한다. ② 고희처럼 그리는 여러 가지 방법에 대해 각자 실험하고, 발표한다. ③ 감상 중 기억에 남는 작품을 비슷하게 그려본다. ④ 크레파스로 짙고 굵은 선적표현을 한 뒤 물감으로 채색한다. ⑤ 크레파스를 양초에 녹여 터치감을 준다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 양초 사용시 아동들에게 주의를 요한다. · 흰색과 노란색 크레파스는 탄소 성분이 있어 불이 붙을 수 있으므로 너무 오래 불에 녹이지 않도록 한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 녹인 크레파스로 쇠라의 점묘법을 이용하여 그린다. · 크레파스로 그린 부분을 손가락으로 번지게 하여 그려본다.

〈표 23〉 나만의 케익 만들기

학 습 목 표	식품을 이용하여 실생활과 밀접한 놀이를 함으로써, 친숙한 주변 환경을 이해할 수 있다. 〈도판 28〉
준 비 물	밀가루, 대야, 도구, 물, 수채물감, 케익상자, 초
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 밀가루의 부드러운 느낌이 물에 닿았을 때 어떻게 변화하는지 알아보고, 반죽하여 본다. · 물감을 섞어 독특한 밀가루 색을 만들어 본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 밀가루를 만져보고 느낌을 이야기한다. ② 색깔 별로 대야를 준비하고, 밀가루에 물과 물감을 넣어 반죽한다. ③ 밀대를 밀어 비슷한 크기의 도우를 3장 정도 만든다. ④ ③을 겹친 후, 원하는 색상을 골라 예쁘게 장식한다. ⑤ 완성된 케익 위 초를 꼬고 불을 붙인 후 붙어본다. ⑥ 조립상자를 접고 포장한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 밀가루와 물의 양을 조절하여, 점력이 생기도록 한다. · 부패되기 쉬우므로, 냉장고에 보관하고, 일정 기간 이후 패기하여야 한다. · 작업 후 손을 닦을 때, 작은 밀가루 덩어리들이 하수구에 막히지 않게 가는 채를 받혀 방지한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 실제적으로 쿠키나, 빵을 만들어 오븐에 구워 요리를 해본다.

〈표 24〉 잿슨 폴록의 작품을 감상 후 표현하기

<p>학 습 목 표</p>	<p>잿슨 폴록의 작품을 감상한 후, 물감을 통해 떨어뜨리기, 흘리기, 뿌리기를 하여 표현의 자유로움을 느낄 수 있다. 〈도판 29〉</p>
<p>준 비 물</p>	<p>여러 색의 물감, 통, 붓, 전지, 수건</p>
<p>표현방법 탐색</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 물감을 자유롭게 떨어뜨리고, 흘리고, 뿌리면서 물감의 우연효과 또는 의도적 효과를 보며 내면의 세계를 표현 해 본다.
<p>표 현 활 동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 잿슨 폴록의 작품을 감상하고, 설명한다. ② 기법에 대해 관찰하고, 통에 물감과 물을 적당히 섞는다. ③ 교사가 먼저 물감을 이용하여 시범을 보이고, 아동들에게 적극적인 활동을 하도록 유도한다. ④ ③위에 여러 색의 물감을 겹쳐 우연히 나타나는 형상을 찾아보고 느낌을 이야기 해본다.
<p>유 의 점</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 활동적인 점을 고려해 넓은 공간을 확보한다. · 아동들이 흥미를 느끼고 스스로 표현하도록 한다. · 누구의 결과가 좋고 나쁨을 규정지어 주는 것은 좋지 않음을 인지시킨다.
<p>응 용 학 습</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 서로 번져 혼색이 되어 나타나는 아름다운 색을 관찰함으로써 색의 어울림에 대해 느껴보도록 한다.

〈표 25〉 우리의 장승 만들기

학 습 목 표	장승이 세워진 이유와 해학적 표정을 관찰하고, 재료에 따라 어떤 형태가 있는지 배우고 표현한다. 〈도판 30〉
준 비 물	랩 심, 한지, 풀, 칼, 나무 조각, 노끈, 분드
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 장승의 느낌을 한지로 통해 연출해 본다. · 랩 심을 가로와 세로방향으로 놓아진 느낌을 이야기 해본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 자료집 감상 후, 장승이 세워진 이유를 설명하고 재미있는 표정에 대해 이야기 나눈다. ② 랩의 심을 빼어 한지로 감싸고, 장승의 주제에 맞는 장신구를 독특하게 꾸며본다. ③ 익살스런 표정을 종이로 오려 붙이거나 그린다. ④ 결과물을 보며 만든 과정과 결과에 대한 느낌을 이야기하여 본다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 익살스런 표정이 드러나도록 이목구비를 부각시킨다. · 칼 사용시 주의를 요한다. · 장승의 크기나 굵기가 고르지 않음을 유의해 랩 심 외의 다른 소재도 적극 이용한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 랩 심 위에 종이죽을 발라 도깨비 방망이를 만든다. · 랩 심을 반으로 가르고, 조각 내어 수영장 미끄럼틀을 조립하여 본다.

〈표 26〉 우리집 만들기

학 습 목 표	과자를 이용하여 면을 만들고 장식을 주어 동화 속의 멋진 집을 만들어 본다. 〈도판 31, 32〉
준 비 물	여러 종류의 과자, 접착제, 판, 색골판지
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 과자를 먹으면서 흥미를 유발시키고 크기 순서대로 쌓으면서 건축물의 구조성을 이해한다. · 크기와 모양을 조화롭게 배열해보고, 질감을 느껴보면서 창의적인 작업을 한다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 헨델과 그레텔에 나오는 과자로 만든 집에 대해 자유롭게 상상해 보고 이야기한다. ② 집의 크기나 장식모양에 대해 밑그림을 그려본다. ③ 모양과 크기, 질감을 효과적으로 배열하여 재미있게 표현해 본다. ④ 판과 과자사이에 접착을 하고, 어울리는 색 골판지를 골라 지붕을 만든다. ⑤ 문패를 만들고, 원하는 곳에 부착한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 무너지는 현상도 작업의 한 요소임을 설명한다. · 글루건 사용시 주의를 요한다. · 무리하여 한꺼번에 많은 양을 붙이기 보다 전체적 분위기를 고려한 후 붙인 후, 장식을 하도록 한다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 과자를 이용하여 생활 속 사물을 만들어 본다. · 화지에 얼굴을 그린 후 과자로 꾸며본다.

〈표 27〉 사포에 펼쳐진 우주

학 습 목 표	사포의 질감을 살려 창의적인 표현을 하고, 우주에 대한 상상력을 높인다. 〈도판 33〉
준 비 물	사포, 우드락, 핸디코터, 아크릴 물감, 크레파스, 붓
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 사포의 표면 질감을 만져보고 이야기한다. · 거친 나무를 대고 밀어본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 우주에 대한 릴레이 이야기를 해본다. ② 외계인의 생김새와 여러 행성, 우주선에 대해 발표한다. ③ 사포 위에 크레파스로 상상의 우주를 그린다. ④ 배경을 효과적으로 나타내기 위해 크레파스를 녹이거나 물감을 짝어 표현한다. ⑤ 우드락 판 위에 사포를 붙이고 핸디코터를 액자 형태로 발라 질감을 표현한다. ⑥ 아크릴 물감으로 채색한다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 밀폐공간이 아닌 환기가 가능한 곳에서 작업한다. · 핸디코터를 바를 때, 손에 묻지 않도록 유의한다. · 핸디코터를 채색할 때, 질감을 최대한 살린다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 재질의 사포를 모자이크하여 그리면 다양한 질감을 느낄 수 있다.

〈표 28〉 왕관과 요술봉

<p>학 습 목 표</p>	<p>동화 속 주인공을 관찰하여 상징되는 물건을 혼합 재료를 이용하여 형상화하고, 역할극을 할 수 있다. 〈도판 34〉</p>
<p>준 비 물</p>	<p>골판지, CD, OHP 필름, 백업, 펀치, 접착테잎, 가위, 풀, 폼폼, 유리테잎, 기타 재료</p>
<p>표현방법 탐색</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 동화 속 주인공의 상징되는 물건을 발표해 본다. · 혼합재료를 만져보고, 구상한다.
<p>표 현 활 동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 아동이 좋아하는 동화 속 주인공에 대해 이야기 해본다. ② 사용하지 않는 CD에 혼합재료를 이용하여 개성있게 꾸며준다. ③ OHP 필름을 말아 투명봉을 만들고 한 부분에 칼로 홈을 파서 ②를 부착한 뒤, 테잎으로 마감한다. ④ 투명봉 안에 폼폼을 넣고, 필름지로 막는다. ⑤ 골판지를 이용하여 왕관모양을 오리고, 장식한다. ⑥ 왕관 끝에 구멍을 뚫고, 고무줄을 연결한다. ⑦ 작품이 완성되면 역할놀이를 해본다.
<p>유 의 점</p>	<ul style="list-style-type: none"> · CD와 투명봉을 연결할 때 아동의 활동에 떨어지지 않도록 연결하여 준다. · 각 재료에 알맞은 접착제를 사용한다.
<p>응 용 학 습</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 무대를 꾸미거나 뒷배경을 그린다. · 망토나 수염 등 다른 소품을 적극 이용하여 실감나게 역할극을 연출한다.

〈표 29〉 한국화 감상 후 민화 그리기

학 습 목 표	한국화(민화)를 감상하고, 상징적 의미를 파악하며 수묵채색화를 그려본다. 〈도판 35〉
준 비 물	민화자료, 화지, 붓펜, 화선지, 먹, 벼루, 물감, 붓, 천, 서진, 흰 접시
표현방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 수묵화를 감상하고 먹에 대한 탐색을 위해 다양한 선 표현을 해 본다. · 민화에서 표현된 동물의 특징적 요소를 자유롭게 그려본다.
표 현 활 동	<ol style="list-style-type: none"> ① 수묵화를 보고, 표현된 그림에 대한 특징을 발표한다. ② 호랑이의 실제적 모습과 민화에서 표현된 호랑이의 특징에 관해 관찰하고 화지에 붓펜으로 그려본다. ③ 화선지에 먹으로 자유로운 표현을 하며 먹과 물의 번짐을 느껴본다. ④ 화선지 위에 붓으로 호랑이와 까치를 그려본다. ⑤ ④ 건조 후, 조화롭게 채색한다. ⑥ 결과물을 놓고, 표현에 있어 재미있는 요소를 발표하고 칭찬해준다.
유 의 점	<ul style="list-style-type: none"> · 먹의 번짐에 대해 자연스럽게 이해하도록 화선지 위에 선 연습을 많이 해 본다. · 같은 주제로 여러 작품 그려본다.
응 용 학 습	<ul style="list-style-type: none"> · 물과 먹의 양에 따라, 붓의 면적에 따라 다양한 점·선·면을 표현을 하여 추상화를 그려본다.

〈표 30〉 혼합재료를 이용한 꽃꽂이

<p>학 습 목 표</p>	<p>재료의 특성을 살려 주제표현을 사실적으로 하며, 높낮이의 조화를 느끼고 이를 표현 할 수 있다. 〈도판 36〉</p>
<p>준 비 물</p>	<p>아크릴 물감, 스티로폼 볼, 테잎, 철사, 빵끈, 오아시스, 백업, 이쑤시개, 셀로판지, 폼폼, 수수깥</p>
<p>표현방법 탐색</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 스티로폼 볼의 특성을 활용하여 혼합 재료를 꽃거나 접착하여 연결하여 본다. · 철사를 자유롭게 구부려 보고, 테잎으로 감아본다.
<p>표 현 활 동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 여러 가지 꽃에 관한 자료를 보고 화지에 그려본다. ② 스티로폼 볼을 수수깥과 이쑤시개로 연결 한 후, 아크릴 물감으로 채색하여 본다. ③ 스티로폼 볼에 빵끈, 백업, 폼폼 등 여러 재료를 이쑤시개를 이용하여 연결한다. ④ 다양한 모양의 꽃을 만든 후, 오아시스에 높낮이를 달리하여 조화롭게 꽃꽂이한다. ⑤ 색 철사를 이용하여 독특한 구조물을 연출한다.
<p>유 의 점</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 만들기에 앞서 재료를 효과적으로 사용 할 수 있도록 여러 기법을 설명한다. · 이쑤시개 연결 시 튼튼한 조형을 위해 깊숙이 연결한다. · 철사와 이쑤시개는 안전하게 사용하도록 유의한다.
<p>응 용 학 습</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 유성락카와 혼합 스프레이를 이용하여 방향성 있게 뿌려 새로운 재질감을 부여하도록 한다.

VI. 프로그램 실시 결과 분석

본 연구에서 제시한 조형놀이 프로그램은 연구자가 현장에서 수업을 통하여 아동의 창의적인 미술표현에 효과가 있다고 생각되는 내용과 방법, 재료들을 제시하였다.

이 조형놀이 프로그램은 아동의 흥미와 수준에 맞는 것을 선정하여 6~8세 아동 60명 (남21명, 여39명)을 대상으로 수업을 실시하였다.

수업은 재료를 통한 조형놀이, 평면 위에 변형과 전환을 통한 조형놀이, 다른 예술과의 통합을 위한 조형놀이 등 주제별로 영역을 정하여 2003년 9월부터 2004년 2월까지 일주일당 2시간씩 6개월 동안 실시하였다.

그리고 설문지를 통하여 아동들이 조형활동에 관한 관심과 영역, 재료에 대한 흥미도, 감상활동 등에 대한 조사를 하였다, 이는 아동의 조형활동에 대한 흥미와 관심을 조사함으로써 그들에 대한 이해를 돕고, 프로그램 계획 시 참고를 하고자 하였다. 설문지 사용에 대하여 아동의 이해를 돕기 위하여 교사가 설문지 내용을 설명하였다. 설문 결과 분석은 각각 백분율을 통계 처리하고 해석하였으며 알기 쉽도록 표로 나타내었다.

아동의 흥미와 능력 수준에 부합되는 내용과 방법으로 다양한 조형놀이 프로그램을 제시하여 적용해 본 결과 아동에게 내적 동기유발과 흥미를 불러 일으켰으며, 독특한 자기표현 활동에 적극성을 띄고 유연한 상상활동으로 창의적인 표현이 많이 나타났다. 특히 백토를 이용한 흙 놀이와 밀가루 반죽놀이를 이용한 케익 만들기에서는 교사의 제재 제시 방법에 대하여 즐겁고 적극적인 참여 욕구가 보였다. 여러 가지 재료를 경험을 한 후 창의적인 발상이 많이 나타났으며 사물에 대한 인식이 많이 바뀌고 표현활동에 있어 개성적이며 독창적인 표현이 많이 연출되었다.

1. 조형놀이에 대한 흥미도 분석

〈표 31〉 다른 수업과 비교해 본 미술 수업에 대한 흥미도

문 항	인 원 수	백 분 율
1. 다른 수업보다 재미있다.	54	90
2. 다른 수업과 별 차이 없다.	3	5
3. 다른 수업보다 재미없다.	2	30
4. 잘 모르겠다.	1	2
계	60	100

〈표 32〉 그리기와 만들기에 대한 흥미도

문 항	인 원 수		백 분 율	
	남	여	남	여
1. 그리기가 더 재미있다.	3	15	9	38
2. 만들기가 더 재미있다.	15	21	82	54
3. 둘 다 재미있다.	3	3	9	8
4. 둘 다 재미없다.	·	·	·	·
계	21	39	100	100

〈표 33〉 미술작품 제작방법에 대한 흥미도

문 항	인 원 수	백 분 율
1. 여럿이 함께 제작하는 것이 더 재미있다.	56	93
2. 혼자서 제작하는 것이 더 재미있다.	4	7
계	60	100

〈표 34〉 주제 선호도에 대한 분석

문항	인원수	백분율
1. 생활주변의 주제	12	20
2. 상상의 주제	29	48
3. 대상을 관찰한 주제	9	15
4. 자신이 선택한 주제	10	17
계	60	100

다른 놀이를 통한 학습에 비하여 미술시간이 재미있는가에 대한 조사는 총 60명 중 54명(90%)명의 아동이 재미있다고 응답하였다. 이것을 통하여 다른 놀이에 비해 미술시간이 많은 흥미와 즐거움을 느끼고 있다는 것을 알 수 있다. 그리기와 만들기 영역에서는 남·여 아동들 모두 만들기 영역을 선호하였고, 특히 남자 아동들은 만들기 영역에 21명 중 15명(82%)이 그리기에 비해 만들기를 많이 선호하는 결과가 나왔다. 여자 아동들은 그리기 부분에서는 39명 중 15명(38%)이, 만들기는 21명(54%)이 좋아한다는 결과가 나왔다. 여자 아동들이 남자 아동들에 비하여 그림 그리는 것을 더 좋아하기는 하지만, 만들기 영역에서는 남·여 아동들 모두 만들기 영역을 선호한다는 결과가 나왔다. 이는 아동들이 공간의 변화에 대한 관심이 많다는 것을 알 수 있었고, 작품을 하는 과정에 있어 단체로 협동하여 제작하는 것에 더 높은 관심을 나타내고 있었다.

주제에 대한 아동들의 응답은 상상하여 그리는 것이 재미있다고 60명 중 29명이 응답했다. 결과로 보아 아동들은 정형화된 그림보다는 상상력과 자신의 감성을 자유롭게 표현하는 그림을 더 선호한다는 것을 알 수 있었다. 이는 교사들이 아동들에게 작업이 창의적인 표현이 될 수 있도록 중요성과 필요성이 요구된다.

2. 창의적인 미술 표현에 관한 분석

〈표 35〉 자료 제시에 관한 주제 이해

문 항	인 원 수	백 분 율
1. 교사의 설명을 듣고 표현하는 것이 쉽다.	38	63
2. 사진자료 등을 본 후 표현하는 것이 쉽다.	10	17
3. 다른 사람의 작품을 본 후 표현하는 것이 쉽다.	7	12
4. 스스로 표현하는 것이 좋다.	5	8
계	60	100

창의적인 작품을 제작하기 위해서 아동들에게 다양한 자료제시를 할 수 있다. 주제에 맞는 자료의 제시에서 활동 목표에 적합한 자료가 제시되어야 발상과 표현이 자유롭게 이루어 질 수 있다. 슬라이드, 사진자료, 인터넷 등을 이용하여 자료 제시가 다양화되고, 오감의 자극을 통한 제재 제시가 이루어 질 때 창의성을 부각시킬 수 있는 표현이 나타나게 된다.

본 연구에서 수업실시 후 아동들이 표현하고자 하는 재료와 관련한 이야기를 교사와 함께 이야기를 나누어 보고, 더 좋은 방법을 찾아 나가는 것이 아동에게 스스로 할 수 있는 학습 동기를 유발하여 적극적인 태도와 창의적인 표현에 접근 할 수 있다.

미술시간을 통하여 주제에 맞는 자료제시가 도움을 줄 수 있는가에 응답한 결과 60명중 38명(63%)이 선생님의 설명을 듣고 작업을 하는 것이 더 도움이 많이 되었다고 응답하였다. 결과를 통하여 교사는 수업 전에 다양하고 철저한 자료 준비가 필요하겠다.

3. 재료 활용도에 대한 분석

〈표 36〉 만들기 재료에 대한 분석

문 항	인 원 수	백 분 율
1. 종이를 이용해서 만드는 것이 좋다.	4	7
2. 생활용품을 이용해서 만드는 것이 좋다.	20	33
3. 흙 또는 밀가루를 이용해서 만드는 것이 좋다.	36	60
계	60	100

〈표 37〉 그리기 재료에 대한 분석

문 항	인 원 수	백 분 율
1. 종이 위에 그리는 것이 좋다.	10	17
2. 다양한 재료를 붙여 그리는 것이 좋다.	32	53
3. 기법을 통하여 그리는 것이 좋다.	18	30
계	60	100

미술 작업에 필요한 여러 자료 중에서 아이들에게 보다 흥미와 관심을 갖게 해 줄 수 있는 그리기 재료에 대한 분석은 다양한 재료를 붙여 표현하는 콜라주의 쓰일 수 있는 재료를 60명중 32명(53%)이 선호하는 것을 알 수 있었다. 또한 만들기 재료의 흥미도 결과는 36명(60%)이 흙 또는 밀가루를 이용한 만들기에 높은 흥미가 있었다.

그리기와 만들기 미술활동의 모든 분야에서 새로운 기법과 다양한 재료는 표현방식의 흥미와 자유로움을 줄 수 있다는 것을 알려주었고, 교사들의 많은 노력과 다양한 재료의 제시의 필요성과 중요성을 갖게 한다.

4. 자기 표현력과 감상영역에 대한 분석

〈표 38〉 감상 활동의 흥미도에 대한 분석

문 항	인 원 수	백 분 율
1. 친구들과 작품에 대하여 이야기 나누는 것이 재미있다.	49	82
2. 친구들과 작품에 대하여 이야기 나누는 것이 재미없다.	3	5
3. 좋을 때도 있고 싫을 때도 있다.	6	10
4. 잘 모르겠다.	2	3
계	60	100

〈표 39〉 작품 제작의 자신감에 대한 분석

문 항	인 원 수	백 분 율
1. 스스로 제작할 수 있다.	42	70
2. 교사의 도움이 필요하다.	13	22
3. 잘 모르겠다.	5	8
4. 자신이 없다.	·	·
계	60	100

〈표40〉 자기작품 설명의 자신감에 대한 분석

문 항	인 원 수	백 분 율
1. 자신있게 할 수 있다.	48	80
2. 어느정도 설명할 수 있다.	10	17
3. 잘 모르겠다.	2	3
4. 설명할 수 없다.	·	·
계	60	100

감상활동을 통하여 아동이 다른 아동의 작품들을 감상 할 수 있도록 하며, 다른 친구들의 표현 특징을 발견할 수 있고, 서로의 다양성과 차별성 표현의 특징을 발견 할 수 있는 분별력을 가질 수 있다.

감상활동의 흥미를 조사한 결과 전체 60명 중 49명(82%)이 흥미 있다고 대답하였고, 제작 과정에 있어 자신감에 대한 질문에서는 42명(70%)이 스스로 작업하는 것에 대한 자신감을 보였다.

또 다른 사람들에게 나의 작품에 대하여 설명 할 수 있느냐는 60명중 48명(80%)이 자신 있다고 응답하였다.

아동 스스로 그들의 작품을 보고 평가 할 수 있는 안목을 기를 필요가 있다고 보며, 작품제작 뿐만 아니라 감상활동 역시 창의성을 도모 할 수 있는 방안이라 할 수 있겠다.

VII. 결 론

현대의 창의성 중심의 아동 미술교육에서는 새로운 소재와 기법의 탐구로 급격한 변화를 추구하고 있다. 이러한 변화에 따라 아동 미술교육도 이에 맞게 변화되고 있으며, 아동들의 미술표현과 유사한 점이 많아 놀이와 다양한 미술활동을 결합한 조형놀이에 많은 영향을 주었다.

아동미술교육에 있어 표현 활동에 대한 창의성 계발을 위하여, 여러 재료를 통한 아동들의 주관적인 표현의도에 따라 자유롭게 표현할 수 있도록 다양한 표현활동의 기회를 제공하는 지도 방법 및 아이디어를 제안하였다.

이론적인 배경을 살펴보기 위해 아동미술의 특징, 미술활동에 있어서의 동기부여, 조형놀이의 개념과 특성 등을 서술하였으며 수업을 적용할 수 있는 프로그램을 제시하였고, 아동들의 발달 특성에 고려하여 여러 미술교육 문헌과 연구자의 현장경험을 바탕으로 구성하여 흥미와 능력수준에 맞는 조형놀이 프로그램을 제시함으로써 아동의 조형활동이 흥미롭고 창의적인 표현으로 유도되도록 하였다.

제시된 조형놀이 프로그램은 내용과 방법에 따라 재료와 다양한 표현기법을 통하여 기본 조형놀이, 평면 위에 변형과 전환을 통한 조형놀이, 다른 예술과의 통합을 위한 조형놀이를 구분하였으며 아동이 조형활동에 흥미 유발과 창의성 계발에 충분히 도움을 줄 수 있다고 여기는 프로그램을 적용하였다.

현장에서 교사들은 아동들을 지도 할 때 재료나 기법을 바꾸거나, 사물을 다양한 방법으로 관찰시키거나 또는 표현형식의 변화를 주어 창의성 있는 작품을 감상함으로써 아동들을 창의적인 놀이 형태의 미술 수업을 할 수 있도록 지도 할 수 있다.

이러한 사항들을 고려한 프로그램을 아동들에게 적용해 보았다.

그 후, 아동의 수업 과정중의 태도와 흥미도 관찰, 실험 수업 후의 작품을 통해서, 조형놀이 프로그램은 아동의 조형활동에 대한 흥미도, 자기표현의 자신감, 미적 정서 및 창의적 표현력과 더불어 재료 활용에 대한 탐구적 태도를 향상시켜 준다는 것을 검증하였다. 또한 설문지를 사용하여 아동들의 조형활동에 대한 전반적인 내용을 살펴 본 결과로는 대부분의 아동들은 미술시간에 높은 흥미와 자신감을 보여주었고 상상적 표현에 높은 관심을 나타내었으며, 다양한 재료를 통한 미술작업을 더 선호한다는 것을 알 수 있었다.

조사 결과 남·여의 성별에 따른 차이는 크게 없었으나 조형부분에 있어 만들기를 통한 미술작업은 여자 아동보다 남자 아동의 선호도가 높으며, 활동 자체에 있어서도 참여도와 관심이 높았다.

조형놀이는 놀이 속에 잠재되어 있는 흥미와 자유로운 자기 표현을 기초로 하는 놀이 형태로 이루어져야 하며, 조형활동에서 중요한 것은 기능이나 결과로서의 행위가 아니라 조형활동 과정에 있으므로 아동의 내적 흥미와 관심, 그리고 창의성이 표출될 수 있도록 즐거운 시간을 제공하는 것이 중요하다고 생각된다.

아동 스스로가 재료의 특성을 발견하고 주변의 다양하고 풍부한 재료를 활용할 수 있도록 그 특성에 아이디어를 접합시켜 창의적인 노력이 이루어질 수 있도록 해야 하며, 그에 따른 교사의 다양한 교재 제기의 노력이 뒷받침되어야 한다고 본다.

활동의 과정에 있어서도 협동제작을 통해 사회적 성장을 꾀하고, 협동심을 기를 수 있었으며, 자신의 작품을 다른 사람에게 설명하는 기회를 가지므로써 자신을 나타낼 수 있는 자신감을 길러줄 수 있다고 본다.

창의적인 아동미술 교육은 아동들에게 가르쳐야 할 지도내용 선정이 먼저 잘 되어야 하고, 교사는 체계적이고 적극적으로 지도하며, 아동들이 자유롭고 능동적으로 자신의 생각을 재미있게 작업 할 수 있는 분위기가 조성될 때 효율적으로 계발된다고 할 수 있다.

본 연구에서 제시한 조형놀이의 프로그램은 다양한 조형표현의 가능성을 발견하고 이를 개선 발전시켜 다양한 재료를 통하여 조형표현의 가능성을 체험할 수 있으며 교사들은 창의적인 지도 방법 및 프로그램에 대한 계발이 활성화시키고 지속적으로 활용되어야 할 것이다.

도판



<도판 1> 핑거 페인팅



<도판 2> 핑거 페인팅



<도판 3> 핑거 페인팅



<도판 4> OHP 필름(film)을
이용한 바다 속 표현



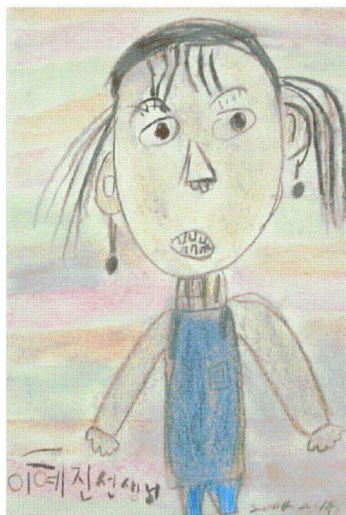
<도판 5> 에어캡(air-cap)을
이용한 벌집 꾸미기



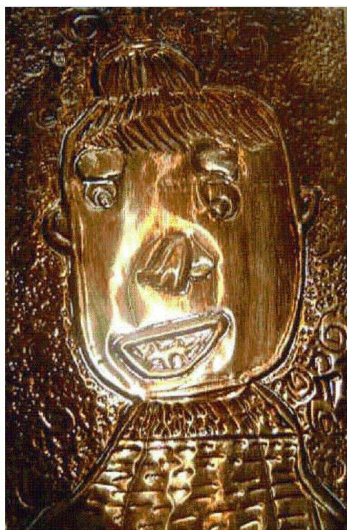
<도판 6> 에어캡(air-cap)을
이용한 벌집 꾸미기



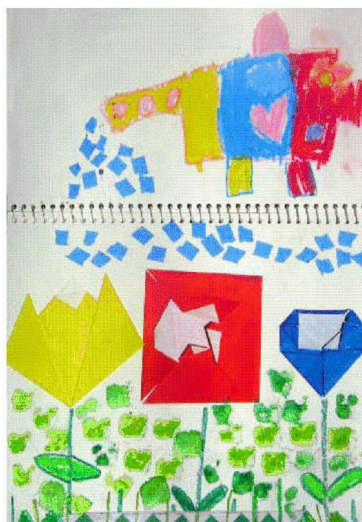
〈도판 7〉 나뭇잎 찍어 나무 만들기



〈도판 8〉 목탄으로 그린 사랑하는 우리 선생님



〈도판 9〉 아연판을 이용한 자화상



〈도판 10〉 색테잎과 스폰지로 꽃밭 만들기



〈도판 11〉 롤러(Roller)를 이용해
기차길 표현하기



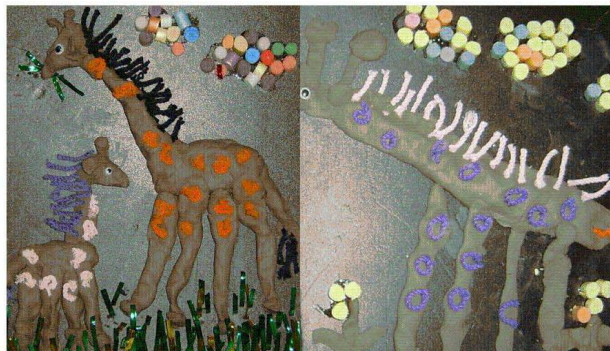
〈도판 12〉 에어캡(air-cap)위에
동물 그리기



〈도판 13〉 거울을 보는 원숭이



〈도판 14〉 거미와 거미줄



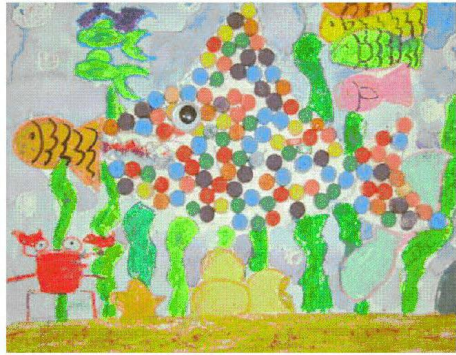
〈도판 15〉 점토를 이용한 기린 만들기



<도판 16> 폰폼으로 달팽이 만들기



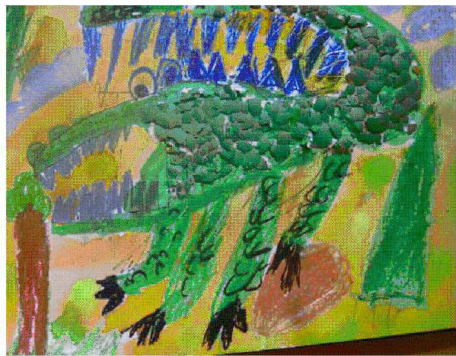
<도판 17> 종이킴을 이용한 돼지가족



<도판 18> 수수깡 물고기



<도판 19> 혼합재료를 이용한 친구들 표현하기



<도판 20> 계란껍질로 악어 만들기



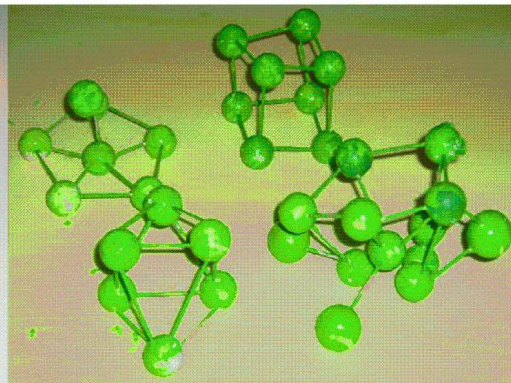
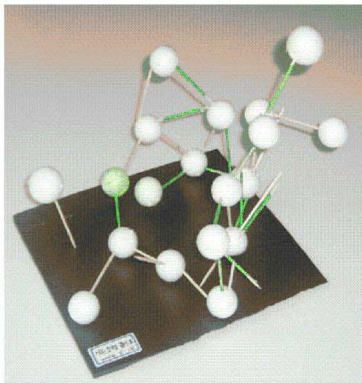
<도판 21> 계란껍질로 악어 만들기



〈도판 22〉 소포용지로 만든 인형



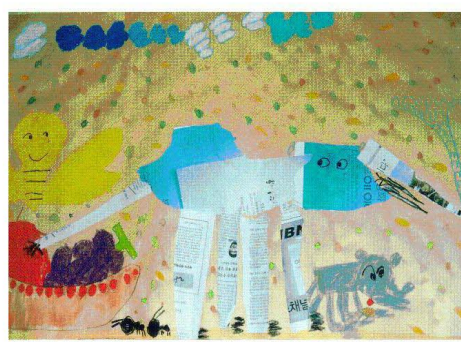
〈도판 23〉 병뚜껑을 이용한 로봇



〈도판 24〉 점과 선으로 만든 조형작품



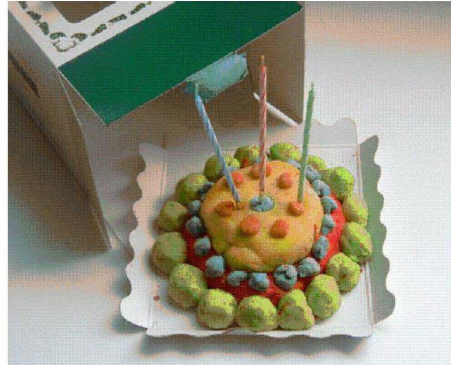
〈도판 25〉 동요 속의 코끼리



〈도판 26〉 동요 속의 코끼리



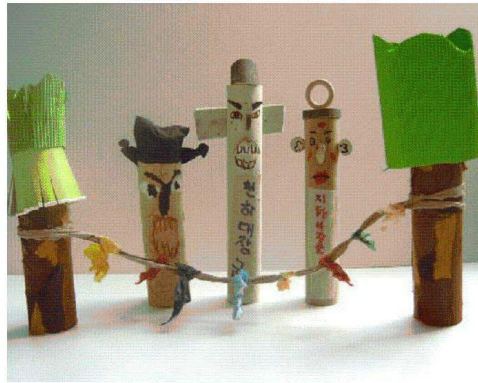
<도판 27> 크레파스를 녹여
고흐처럼 표현하기



<도판 28> 나만의 케익 만들기



<도판 29> 잭슨 폴록의 작품을
감상한 후 표현하기



<도판 30> 우리의 장승 만들기



<도판 31> 우리집 만들기



<도판 32> 우리집 만들기



〈도판 33〉 사포에 펼쳐진 우주



〈도판 34〉 왕관과 요술봉



〈도판 35〉 한국화 감상 후
민화 그리기



〈도판 36〉 혼합재료를 이용한
꽃꽂이

참 고 문 헌

〈국내서적〉

- 김춘일, 미술교육론, 홍성사, 1984
- 김 정, 미술교육총론, 학연사, 1993
- 김 정 · 이수경, 아동을 위한 조형놀이 교육, 교문사, 1994
- 김춘일, 창의성 교육, 그 이론과 실제, 서울 교육과학사, 1999
- 교대미술협회, 미술교육, 학문사, 1983
- 노재우, 미술 교육론, 학문사, 1982
- 박병기, 창의성 교육의 기반, 서울 교육과학사, 1998
- 서울특별시 교육청, 창의적 신장을 돕는 중학교 미술과 학습 평가방법, 1997
- 이광미 역, 시각 예술의 이해, 서울 지구출판사, 1994
- 장송희, 중학생 미술과 활동에 관한 흥미도 연구, 1987
- 주정일, 아동발달론, 교문사, 1980
- 한국 초등 미술학회, 초등미술과 교육학, 교육과학사, 1997
- E.P.코헨, R.S.게이너, 아동 미술의 실제, 서울대 미술교육학회 역. 서울 미진사, 1997

〈논문〉

- 김계영, 교사의 창의성 수준에 따른 유아의 창의성 발달에 관한 연구, 성신
여자대학교 교육대학원, 1999
- 손재연, 미술교육에 있어서의 창의성에 관한 연구, 조선대학교 교육대학원,
1997
- 이병인, 창의성 계발을 위한 국민학교 디자인 교육의 방법론, 한국교원대 석
사학위논문, 1993
- 이정민, 창의적인 미술 표현을 위한 프로그램 연구, 석사학위 논문, 이화여
자대학교 교육대학원, 1994
- 임수연, 초등미술교육에 있어서 창의적 신장을 위한 지도방안, 홍익대학교
산업미술대학원, 2000

〈국외서적〉

- Al-Muhannam A. Toward a strategh for implementing descipline-based
art education in kuwaiy, Doctoral dessertation, The Florida State
University, 1989
- D.W. mackinnin, identification of Creativity in Jeachers and students,
state of University of New York at Buffalo, 1963
- Eisner, Educating Artistic Vision, N.Y. : The Macmillan Pub. co. inc.,
1972
- Forster, J.T. Some effects of school experience on the general
intelligence and creativity of culturally disavantaged children,
Dissertaton Abstracts 27. 2067A. 1966

Gaitskel et al. Children and their Art, N.Y. : Harcourt Brace, 1982

H. Read. Education through Art, Faber, 1958

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

V. Lanier, The Visual Arts & the Elementary Child, N.Y. : Teachers
College Press, 1983

Viola, Wilhelm, Child Art and Franz Cizek, Reynal and Hitchcock, 1936

ABSTRACT

A Study on Creative Program of Fine Art Education for Children

-Focusing on Program of Making Plastic Forms

(for the children at the age of 6~8)

Joo, Hye-Ree

Major in Fine Art Education

Graduate School of Education

SungShin Women's University

It is said that one of the most important elements needed in the future is creativity.

Fine art is part of art in basis of education where you create your thoughts or emotions and develop by visual expressions, you can build up the ability to express, observe, and observations, and by fostering emotions to raise all-round human being.

The greatest characteristic of creative fine art education is emphasis on free self-expression and development of creativity through fine art as well as stress on expression process.

Today, fine art education puts its importance of their educational position on 'forming human by fine art' to get ready for the coming scientific times.

By these points, fine art education should not be bound in the flat structure, but must give the freedom of experience and expression to fit the child's interest and experience, so it has the responsibility to build up individual character and special visuality and ability to express about the object.

Children find it difficult to think or express what they have never learned and experienced. Therefore, teachers should guide them on a systematic and positive basis, avoiding unconditional expression-centered classes. In addition, it is essential in art education for children to choose the right time for individual children based on developmental stages and help them to find expression materials themselves from daily life.

One of the ways to meet these kind of needs, there is molding play. Molding game is a examining, imitating, freely investigating play related to education in a form of play which is very important part in child's life, and it shows child's expression actions into an attitude of play and playing has a specialty of fun and expressing oneself freely.

Art consists of detectible feature in nature. Children may have a desire for quality detection even with quality or feeling from touch of material. In addition to detectible feature happening at the time of handling with materials and tools, it provides them with opportunities to stimulate their imagination. Making plastic forms through detecting is educationally

helpful for the right growth and development of children, and has a great potential to understand children help them to grow to be a creative person. In the expression class of fine art education for children, it is desirable to motivate them to learn through making exciting plastic forms associated with many different fields of arts.

Therefore, this study is to find program to suggest the right direction of guidance and offer motivation for art education for children in order to understand the world of children and help them to willingly participate in the art activities.

Fine art education in the future should be done on the basis of constant effort and research to develop various new programs to help children to grow to be a creative person with harmonious personality.

부 록

설 문 지

이 설문지의 내용은 여러분에게 좀 더 흥미있고 재미있는 미술시간을 위하여 의견을 조사하는 것입니다. 솔직한 의견을 말해 주시기 바랍니다.

2004. 3

성신여자대학교 교육대학원 미술교육 전공
주 혜 리

1. 현재 미술수업은 다른 수업에 비교할 때 어떻습니까?

- ① 다른 수업보다 재미있다.
- ② 다른 수업과 별 다른 차이가 없다.
- ③ 다른 과목보다 재미가 없다.
- ④ 잘 모르겠다.

2. 미술작업에서 그리기와 만들기 중 무엇이 재미있는 작업입니까?

- ① 그리기가 재미있다.
- ② 만들기가 재미있다.
- ③ 둘 다 재미있다.
- ④ 둘 다 재미없다.

3. 미술시간에 혼자서 작업하는 것과 단체가 함께 작업하는 것 중 어느 것이 더 재미있습니까?

- ① 단체로 작업하는 것이 재미있다.
- ② 여럿이 함께 작업하는 것이 재미있다.

4. 어떠한 주제를 표현하는 것이 더 재미있습니까?

- ① 생활 주변의 주제를 표현한 것이 재미있다.
- ② 상상 속의 주제를 표현하는 것이 재미있다.
- ③ 대상을 관찰하여 자세히 표현하는 것이 재미있다.
- ④ 자유롭게 주제를 선택하여 표현하는 것이 재미있다.

5. 미술시간에 작업을 할 때 수업 내용을 이해하는데 어떤 자료가 도움이 되겠습니까?

- ① 교사의 설명을 듣고 표현하는 것이 쉽다.
- ② 사진자료 등을 보고 표현하는 것이 쉽다.
- ③ 다른 작품을 보고 표현하는 것이 쉽다.
- ④ 스스로 하는 것이 좋다.

6. 만들기를 할 경우 어떤 재료를 이용하여 작업을 하는 것이 가장 좋습니까?

- ① 종이를 이용하여 만드는 것이 가장 좋다.
- ② 생활용품을 이용하여 만드는 것이 가장 좋다.
- ③ 흙 또는 밀가루를 이용해서 만드는 것이 가장 좋다.

7. 그리기를 할 경우 어떤 재료를 이용하여 작업을 하는 것이 가장 좋습니까?

- ① 종이 위에 그리는 것이 가장 좋다.
- ② 다양한 재료를 붙여 표현하고, 그리는 것이 가장 좋다.
- ③ 기법을 이용하여 그리는 것이 가장 좋다.

8. 작품을 만들고 난 후 친구들과 작품에 대하여 이야기를 나누는 것이 재미있습니까?

- ① 작품에 대하여 친구들과 이야기를 나누는 것이 재미있다.
- ② 작품에 대하여 친구들과 이야기를 나누는 것이 재미없다.
- ③ 좋을 때도 있고, 싫을 때도 있다.
- ④ 잘 모르겠다.

9. 작품을 만들 때 스스로 작품을 제작 할 수 있겠습니까?

- ① 스스로 제작 할 수 있다.
- ② 교사의 도움이 필요하다.
- ③ 잘 모르겠다.
- ④ 자신이 없다.

10. 완성된 작품에 대하여 친구들에게 설명 할 수 있겠습니까?

- ① 자신 있게 할 수 있다.
- ② 어느 정도 설명 할 수 있다.
- ③ 잘 모르겠다.
- ④ 설명 할 수 없다.