

김 정 희 교수지도
석사학위 청구논문

창의적 표현을 위한 미술교육연구

- 놀이체험을 통한 미술활동 -

2006

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

차 승 영

창의적 표현을 위한 미술교육연구

- 놀이체험을 통한 미술활동 -

김 정 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2006년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

차 승 영

인 준 서

차승영의 석사학위 논문을 인준함

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

창의적 표현을 위한 미술교육연구

차승영

논문개요

미술은 인간의 감정, 느낌, 정서 등 내면의 표현이며, 인간은 미술활동을 통해서 자신의 다양한 감정과 사고를 자유롭게 표현하고 발산한다. 또한 미술표현 과정에서 또 다른 자신의 모습을 나타내보면서 새로운 경험을 하게 된다. 미술표현이 자유로운 자기표현이 되기 위해서는 미술활동 과정이 흥미롭고 즐거우며 자연스런 분위기가 되어야 한다. 특히 아동의 미술활동은 어떤 형식이나 결과를 요구하기 보다는 아동의 자유로운 활동이 고려되어야 한다. 아동의 활동에는 그들만의 독특한 시각과 사고로 각자의 느낌과 감정을 솔직하고 자유롭게 표현하며 과정 자체를 즐기려는 특징이 있다. 때문에 정서적으로 자유로운 분위기를 주지 않으면 아동의 개성적인 표현이 억제되어 독창적인 표현에 자신을 잃고 모방하려고 한다.

새로운 것에 흥미를 갖고 창조해 보려는 활동은 아동에게 기쁨을 주는 경험이며, 아동에게 있어서 가장 창조적인 표현이 놀이와 미술에서 나타난다. 본질적으로 자발성, 재미 등을 근간으로 하고 있는 놀이와 미술은 깊은 연관성을 갖고 있다. 따라서 아동의 놀이와 미술활동의 공통적 요소를 밝히고 이를 활용한 수업은 아동의 자율적인 활동을 끌어낼 수 있다.

놀이를 통한 미술활동은 자유롭게 탐색하여 표현하는 즐거운 활동으로 지시나 강요 없이 스스로 표현적 충동과 발상을 느끼게 하며 그 느낌을 생동적이며 창의적으로 표현하게 한다. 아동은 즐겁게 표현하는 과정에서 미술활동에 대해 자신감과 적극성을 갖게 된다. 이러한 주체적 자율적 참여 욕구는 자연스럽게 '창조'의 결과로 나타나게 된다. 때문에 아동의 미술활동에 재미와 흥미를 줄 수 있는 놀이적 요소가 필요하다. 놀이를 통한 미술활동은 아동의 정서를 풍부하게 해주며 상상력 훈련을 통해 창의적인 사고력과 표현력을 길러 주고 나아가 예술적인 감상 능력과 자아의 형성을 돕는다. 이러한 관점에서

본 연구는 놀이를 통한 미술활동을 통해 창의적 표현을 돕고자 미술교육에 놀이적 요소를 활용한 효과적인 지도방안을 모색해 보고자 한다.

서론에서는, 아동의 놀이 활동을 통한 미술교육의 연구목적을 밝히고 다양한 놀이유형과 미술활동과의 연계를 통한 창의적 발상 유도를 연구 내용으로 제시하였다.

본론에서는, 놀이에 대한 제 이론을 통해 놀이 활동에 나타난 창의적 표현을 살펴본 후 미술활동 과정에서 얻을 수 있는 창의성을 알아보았다. 그리고 미술과 놀이의 공통적 요소를 발견하여 그것을 전제로 미술교육에 있어서 놀이적 요소의 활용과 가치를 검토하였다. 놀이를 통한 미술활동 방안을 모색해 보면서 아동발달에 따른 놀이의 유형을 조사하고 발달단계에 맞는 미술활동과 연관 지어 효과적인 활용방안을 제시하였다.

결론에서는, 놀이체험을 통한 미술 활동이 아동의 창의성 신장에 효과적임을 확인하고 놀이를 통한 미술활동과정에서 아동 스스로 창의하는 능력을 키움으로써 결과적으로 창의적 표현을 할 수 있음을 밝혔다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구목적	1
2. 연구의 내용과 범위	2
II. 본론	3
1. 놀이 활동	3
1) 놀이의 역사	3
2) 놀이 활동을 통한 창의적 표현	10
2. 놀이와 미술	12
1) 미술활동과 창의적 표현	12
2) 미술에서의 놀이적 요소	13
3. 미술교육에의 놀이적 요소 도입	15
1) 미술교육에서의 놀이적 가치	15
2) 아동의 발달단계에 따른 놀이의 유형	17
3) 아동 발달단계에 따른 미술표현	19
4. 아동 미술에 나타난 놀이의 유형	22
1) 감각을 자극하는 기법놀이	22
2) 연상놀이	26
3) 구성놀이	28
4) 물, 바람, 모래를 이용한 놀이	32
5) 역할놀이	34
6) 교수-학습 과정 안	36
III. 결론	41
참고문헌	
참고도판	
ABSTRACT	

표 목 차

표-1) 로웬펠드의 미술표현 단계(2-9세/ Lowenfeld)	20
표-2) 풍선 매달기 놀이 (학습지도안)	37
표-3) 골판지 상자로 터널 만들기 (학습 지도안)	39

도 판 목 차

도1> 다양한 모양의 선긋기

도2> 물감 찍기 놀이

도3> 세제 거품을 이용한 연상그림

도4> 종이를 꼬아 물들인 염색 놀이

도5> 학생작품, 상상의 인물

도6> 학생작품, 식물이 된 인물

도7> 상자 쌓기 놀이

도8> 마리케 반 바르메르담 - 매달기 작품

도9> 마리케 반 바르메르담 「 무 제 」

도10> 박 상호. 「 역사의 교차로 」 2002 광주비엔날레 설치 작품.

도11> 학생작품, 식빵과 오브제를 이용한 가면

도12> 학생작품, 도깨비 가면

도13> 학생작품, 외계인 가면

도14> 학생작품, 강시 가면

도15> 프랭크 스텔라 - 「 아 마 벨 」 설치 작품.

I. 서론

1. 연구목적

아동미술교육의 목적은 미술활동을 통해서 아동의 정서 함양과 창조적 사고력, 사물을 인지하는 관찰력, 표현능력 등을 신장하는 것에 있다. 미술활동과정에서 아동 스스로 적극적인 참여와 의욕이 있을 때 비로소 미술교육의 목적인 창의성과 독창적인 표현의 신장을 기대할 수 있다. 따라서 창의적인 미술활동을 위해서 무엇보다 선행되어야 하는 것이 재미와 흥미를 통한 아동의 동기유발이다.

동기유발을 위해 필요한 미술교육의 요소는 '재미'에 있다. 미술시간은 재미있어야 하며 신나고 즐거운 시간이 되어야 한다. 아동이 미술을 좋아하는 이유에는 활동이 자유롭고 동적활동으로 인한 즐거움이 있기 때문이다. 이렇게 즐거운 미술활동이 되기 위해서는 미술에 놀이의 개념이 도입되어야 한다. 놀이 체험을 통한 미술활동은 아동에게 즐거움을 제공하여 생각한 것을 자유롭게 표현할 수 있도록 만들어 줄 수 있으며 아동이 스스로 미술활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 유도해 준다. 또한 아동은 재미있게 미술활동 하는 과정에서 생각하고 상상하는 경험을 하게 되어 창의력을 키울 수 있다.

본 연구의 목적은 놀이의 개념을 도입한 미술활동을 통해서 아동이 활동자체에 흥미와 재미를 느껴 스스로 생각하고 표현하는 미술활동을 만들고자 한다. 다양한 놀이 활동에 나타난 창의적 요소를 미술 표현과 연관 지어 새로운 구성능력을 키워 줌으로써 창의적 표현활동을 유도 할 수 있는 장을 마련해 보고자 한다.

2. 연구내용과 범위

본 연구 내용은 문헌 및 자료를 바탕으로 놀이의 이론과 역사를 살펴보고 놀이 활동하는 과정에서 나타나는 창의적 표현을 알아보았다. 또한 미술활동에서 얻을 수 있는 창의성을 연구하고 미술과 놀이의 공통적 요소를 찾아 미술교육에서의 놀이적 가치를 서술하였다. 아동 발달과정에서 나타난 자유로운 놀이 활동을 학습의 매개체로 활용하기 위해 미술표현 발달단계에 따른 아동의 표현의 특징과 유형을 알아보았다. 아동의 표현 특징과 유형에 맞는 미술수업을 연구하여 수업과정에서 아동이 자율적으로 작업하고 창의하게 되는 점을 밝혀 보았다.

놀이를 통한 미술활동 과정에서 얻을 수 있는 창의적 경험은 아동으로 하여금 다양한 표현을 가능하게 하며 아동은 이것을 바탕으로 독창적인 표현을 할 수 있음을 알아보았다.

II. 본 론

1. 놀이 활동

1) 놀이의 역사

놀이의 사전적 의미는 즐거움을 얻기 위해 스스로 하는 활동을 의미한다. 그만큼 놀이는 활동 자체가 즐거움과 만족을 주고 어떠한 강제성 없이 자발적으로 행해진다. 특히 아동의 활동에는 일과 놀이의 구분이 없으며 아동에게는 놀이가 곧 일인 것이다. 따라서 아동은 놀이 활동을 통해서 새로운 기능을 얻고, 사회적 습관도 터득할 수 있게 된다.

이러한 놀이에 대한 관점은 시대적 상황에 따라 변화하여 그에 따라 아동의 놀이를 보는 견해 역시 차이를 보였다. 그러므로 각 시대의 놀이를 보는 관점과 아동관의 변화를 살펴봄으로써 놀이에 대한 이해를 도울 수 있고 또한 오늘날 아동의 발달과 학습에 있어서 놀이의 중요성을 알 수 있다.

아동의 놀이에 관한 학자들의 다양한 관점과 견해를 통해서 놀이가 아동의 성장과 발전에 어떠한 기여를 하는지 알아보았다. 대체적으로 소극적으로 생각하던 놀이에 대한 개념이해가 현대로 올수록 인간에 대한 전반적인 이해의 수준까지 확장되어 온 것을 알 수 있었다.

고대나 중세시대까지의 아동의 놀이를 살펴보면, 아동의 놀이가 허용되긴 하나 지극히 제한적인 수준을 벗어나지 못했다. 건전한 신체 발육과 기초적인 교양을 위한 유희활동등 대부분 어른의 생활을 위한 준비 활동으로 간주했다. 아동 놀이에 대한 관점의 획기적인 변화는 근대이후 도덕학자와 심리학자들의 출현과 함께 아동기에 대한 엄격한 입장을 비판하면서 시작되었다. 대표적 학자들로 코메니우스¹⁾, 로크²⁾, 루소³⁾, 페스탈로치⁴⁾ 들 수 있다. 이들은 어린이

1) 코메니우스(Comenius, 1592~1670) 체크의 교육 개혁가. 인문주의 교육에 반대하

들이 비자연적인 생활이나 제약에서 해방되어 자연적인 발달과 순서를 따라 감각적인 교육을 받아야 한다고 강조했다. 특히 루소의 자연주의 사상은 인간의 재능과 독창성의 회복에 많은 영향을 미쳤으며, 당시의 기독교도들에 의해 믿어져왔던 성악설을 부정하고 성선설을 주장하였다. 루소의 이러한 인간관은 그의 교육사상 전체에 잘 나타나 있으며, 아동의 놀이에 대한 관점도 피력되어 있다. 루소의 교육사상을 실제에 적용한 사람은 페스탈로치였다. 그는 인간의 모든 능력은 씨앗의 형태로 주어져 있다고 하여 유아를 미완성의 ‘발달 가능 체’라고 인식하고 ‘아동으로부터의 교육’, ‘자기활동의 원리’를 주장하였다. 그러므로 유아의 감정 상태를 고려하여 유아에게 적합한 방법으로 가르쳐야 하며 머리와 손과 마음의 조화된 상태를 강조했다. 또한 창조의 기쁨, 풍부한 감정, 신체의 강건함 등에 유아교육의 중요한 목표를 두었던 점에서 그의 놀이에 대한 기본적인 역할과 정신을 찾아볼 수 있다. 근대의 학자들이 놀이에 대한 관심과 중요성을 인식한 반면, 현대의 학자들은 놀이를 통한 학습의 가능성을 열고 아동의 발달에 있어서 놀이의 역할을 강조하고 연구하였다.

프뢰벨⁵⁾은 놀이를 통해서 아동이 자발적으로 활동하며 아동의 내적 힘을 발현 시킬 수 있다고 하였다. 그는 놀이를 즐거움이나 쾌락을 추구하는 것으로 보기보다는 내면세계의 각성자로서의 놀이의 기능을 강조하였다. 그의 이러한 새 교육 사상은 유치원 교육 운동에 많은 영향을 미쳤으며 유치원 아동기에 대한 자유로운 태도의 배양과 모든 어린이를 사랑스럽고 자상하게 양육할 필요가 있음을 자극하는 계기가 되었다.

여 실제생활과 관련된 교수4단계 설 주장

2) 로크(Lock, 1632~1740) 영국의 철학자. 교육에 있어 지·덕·체가 조화된 인격교육을 강조

3) 루소(Rousseau, 1712~1778) 프랑스의 교육학자. 그의 저서 『에밀』에서 자연주의 교육사상을 주장

4) 페스탈로치(Pestalozzi, 1746~1827) 스위스의 교육 개혁가. 자연주의 교육철학을 바탕으로 노작교육을 주장

5) 프뢰벨(Froebel, 1782~1852) 독일의 교육가. 유치원을 처음 창설한 사람

20세기에 들어와서 유치원 교육의 확장과 더불어 심리학 이론의 발전은 아동관의 많은 변화를 가져왔다. 20세기 진보주의 이론⁶⁾에 기초한 아동의 연구는 과학적이고 체계적인 연구방법을 기초로 실제적인 측면에서 교육과정에 놀이를 활용할 것을 고려했다. 프뢰벨이 놀이에 은유적 상징을 고려하여 놀이의 중요성을 인식 하였다면, 진보주의자들은 놀이를 유아의 발달을 도모하는 직접적인 수단으로 간주하여 유아놀이의 특성을 ‘작업’으로 서술하였다.⁷⁾

이와 같이 놀이에 대한 개념은 현대로 오면서 아동의 발달과 교육에 있어서 그 중요성이 확장되어 활발히 연구되고 있으며 최근에는 실제 교육과정에 놀이를 도입하여 놀이중심 교육과정을 나타나게 하였다. 오늘날 많은 유아교육 프로그램이 놀이중심으로 구성되고 있으며 놀이하는 과정에서 학습하고 학습한 것을 바탕으로 아동이 새로이 구성하고 계획하는 교육방법이 진행되고 있다.

레지오 에밀리아 프로그램⁸⁾은 이러한 놀이중심 교육과정의 대표적 유형이다. 프로그램 구성은 유아들의 관심이나 놀이, 일상, 경험에 따라 유아에 의해 시작되고 유아에 의해 주도되며 유아에 의해 전개된다. 또 다른 예로 독일의 발도르프 유치원⁹⁾을 들 수 있다. 발도르프 교육학에서 생각하는 아동 학습의 기본 형태를 모방이다. 교사는 아동에게 어떤 행동방식을 요구하지 않고 교사의 행동과 환경구성을 통해 아동의 개성을 존중한다. 그러므로 교육활동은 자유 놀이와 서클 활동의 형태로 이루어지며 교육의 중추는 놀이를 통해서 창의적이고 다양한 예술적인 경험을 하도록 하려는데 초점을 둔다.¹⁰⁾

아동의 놀이는 제한적인 지식이나 습관 형성을 위한 좁은 범위에서 점차 아

6) 전통적 교육의 편협성과 형식주의에 대한 반발로 19세기 유럽과 미국에서 일어난 교육이념

7) 고문숙·이혜주·임영심·황정숙 공저 『어린이 놀이지도』 정민사, 2001, p56

8) 진보주의 교육이념, 피아제, 비고츠키의 발달이론 등의 영향을 받은 이탈리아의 놀이중심 교육과정

9) 인지학의 창시자인 오스트리아의 슈타이너(Steiner, 1861~1925)가 세운 학교

10) 전계서, pp58~59

동의 자기활동, 자연주의적 교육 방법을 통해서 아동의 자유로운 놀이 활동을 강조하는 방향으로 발전해 왔다. 이는 과거에 아동을 성인들의 축소판으로 보던 인식에서 벗어나 아동에 대한 신뢰와 존중심을 기본 바탕으로 하는 아동관의 변화가 있었기에 가능하였다. 따라서 강요에 의한 학습이 아니라 놀이 형태의 학습 방법을 이용하게 되었고, 전체가 집단으로 획일적인 내용을 학습하기 보다는 개인의 관심을 중심으로 선택의 자유를 주고 개별화된 상호작용을 장려하는 교육방법으로 발전되고 있는 것이다.

놀이가 유아의 발달에 미치는 영향에 대해서 많은 심리학자들과 교육학자들이 관심을 갖고 다양한 관점에서 놀이이론을 제시하였다. 즉, 유아가 왜, 어떻게 놀이를 하며 발달에 어떠한 영향을 받는지에 대해 답하고자 하는 것이 놀이 이론이다.

(1) 놀이이론

놀이이론들은 인간의 에너지 발산의 수단인 신체발달이나 인간 종족의 진화론적인 역사를 반영하는 본능적인 기제를 설명하는데서 출발한다. 유기체는 생존을 위해 에너지를 산출하는데 필요한 만큼 사용한 후 남은 에너지를 즐거움을 향유하는데 소모하게 되는데 쉴러¹¹⁾에 의하면 인간은 기본 욕구를 충족시키기 위해 일을 하는데 이러한 기본 욕구가 충족된 후에 남겨진 과잉에너지의 소산이 놀이라는 것이다. 생명을 유지하기 위한 과정에서 사용되는 에너지가 생명을 유지하기 위해 쓰이지 않으면 다른 방향으로 소비하게 되고 유아들은 이를 놀이에서 발산하는 것이다.

패트릭¹²⁾은 현대 사회에서 인간은 고도의 집중력이나 추상적인 추리, 또는

11) 쉴러(F. Schiller, 1759~1805) 독일의 극작가·시인·문학 이론가. 미적활동의 성격과 이것의 사회적 기능과의 관계정의

12) 패트릭(Patrick, 1916) 20세기 초 철학자. 인간은 놀이를 통해 소모된 에너지를 복구한다고 주장하면서 놀이를 통한 휴식이론을 성립.

섬세한 동작을 필요로 하는 활동을 하게 되는데 이러한 활동으로 인한 피로를 운동이나 놀이를 통해서 해소한다고 말한다. 그는 유아들이 피곤하고 쉬고 싶을 때 놀이를 통해 에너지를 공급받는다고 보았다.

그로스¹³⁾는 놀이의 목적을 미래 생활에 필요한 본능을 강화하는 것이라고 보았다. 인간과 동물은 불완전한 상태로 태어나게 되는데 이러한 불완전한 능력을 발달시키기 위해서 놀이를 통한 연습이 필요하다는 것이다. 그는 놀이를 함으로써 미성숙한 본능적 행동이 연습될 뿐만 아니라 이러한 행동들이 점차 발달되어 지적 행동으로 변하게 된다고 지적함으로써 오늘날 놀이를 유아의 인지 발달과 연관시키는 심리학자나 교육학자들과 의견을 같이 한다.

홀¹⁴⁾은 유아기의 놀이과정에서 원생동물류에서 인간에 이르기까지의 진화 과정이 재현되어 나타날 뿐 아니라 인류의 전 역사가 반복되어 나타난다고 보았다. 그는 원시적 본능이 놀이를 통해 반복되면서 점점 없어지고 대신에 유아는 보다 복잡한 현대사회에서 적응할 준비를 한다고 하였다.¹⁵⁾

현대로 오면서 놀이 이론은 왜 놀이를 하는가와 같은 단순한 놀이의 목적보다는 놀이의 존재에 대한 설명과 함께 유아발달에서 놀이의 역할을 규명하고 있다.

정신 분석 이론의 주창자인 프로이트¹⁶⁾는 놀이가 어린이의 정서 발달에 중요한 역할을 한다고 하였다. 그에 따르면 놀이는 정서적 충격을 받은 시간과 관련된 부정적 감정들을 어린이 스스로 소거시키게 하는 정화의 효과가 있다는 것이다. 놀이를 통해 역할 바꾸기를 함으로써 나쁜 정서들을 긍정적으로 소화할 수 있고 부정적인 감정들을 다른 대상이나 사람에게 전이함으로써 나

13) 그로스(Groos, 1861~1946) 독일의 철학자·미학자. 예술발생을 생물 심리학의 입장에서 고찰. 유희본능에서 예술이 발생한다고 봄.

14) 홀(Hall, 1844~1924) 미국의 심리학자. 아동심리학·교육심리학의 창시자

15) 오영희·박정옥·박영양 공저, 『유아를 위한 놀이 이론과 실제』 21세기사, 2005, p59

16) 프로이트(Freud, 1856~1939) 오스트리아의 신경학자. 정신분석학 창시자

쁜 감정들을 해소할 수 있다. 놀이를 통해 내적인 갈등이나 현실의 어려움을 극복하고 반복 충동을 통해서 그 경험을 점차 약화 시켜 정서적 사건을 극복할 수 있는 것이다. 이렇듯 아동의 놀이는 복잡한 정서의 자연스런 표현 수단 이 된다.

클라인¹⁷⁾은 유아기적 발달의 이해를 놀이에서 찾았다. 그녀에 따르면 아동은 놀이를 통해 불안을 탐색하고 극복하며, 환상을 극화시켜 갈등을 해결 하려고 한다는 것이다. 그녀는 아동이 놀이상황에서 심리적으로 억압된 여러 가지 문제 즉, 감정·불안·공포·공격성·적대감등을 놀이 감에 투사시켜 상징적으로 발산하는 것을 발견하였다. 이러한 투사를 통해 아동은 문제 자체를 해소 시키는 감정 정화를 하게 되며 놀이 활동을 통해 자신의 문제에 대한 통찰을 갖게 된다고 보았다.

놀이가 정서 발달에 미치는 영향력은 다른 사람의 정서에 감정이입하게 된다는 점이다. 감정이입이란 타인에 대한 조망을 의미하는데 아동은 놀이 중에 감정이입의 기회를 많이 경험하게 된다.

에릭슨¹⁸⁾은 놀이의 정신 분석적 이론을 정상적 성격 발달에 적용시킴으로써 확장시켰다. 그는 단계적으로 나타나는 놀이의 형태가 어린이의 심리 사회적 발달 단계를 반영한다고 하였다. 놀이행동에 사회적 발달 정도가 표출되며 놀이는 현실을 숙달시키는 원동력이 된다는 것이다. 그는 놀이 발달 단계를 세 단계로 구분하고 있는데, 첫 번째 단계에서는 자신의 신체를 가지고 노는 시기로 놀이를 통해 유아는 자신의 세계를 탐색하고 점차 외부로 관심을 기울이게 된다. 두 번째 단계에서는 장난감이나 사물을 놀이 대상으로 하는 시기이다. 이 놀이는 현실 사회에 적응하기 위한 기술들을 숙달시키는데 중요한 의미가 있다. 세 번째 단계에서는 다른 사람들과 함께 놀이하는 시기로 유아

17) 클라인(Klein, 1882~1960) 오스트리아 태생의 영국 정신 분석학자.

18) 에릭슨(Erikson, 1902~1994) 독일 태생의 정신분석학자. 심리 사회적 발달단계 제시

는 주변 사물에서 숙달시킨 법칙들을 다른 사람과 함께 놀이를 함으로써 놀이 영역을 확장시켜 나가고 자아를 조절하는 방법을 배우게 된다.

놀이에 관한 인지이론에서는 놀이를 어린이에게서 나타나는 지적인 능력의 거울이라고 본다. 피아제¹⁹⁾는 인지발달에는 단계가 있다고 하였는데, 어린이는 그들의 인지발달 수준에 맞는 놀이 형태를 한다고 한다. 2세 이하의 유아는 아직 상징적인 표현을 할 만한 인지적 능력을 갖추지 못했기 때문에 감각 기관과 신체운동 능력을 활용한 반복 연습놀이를 하게 되며 다음단계의 기초가 된다. 전조작기에서 유아는 자기중심적인 특징을 보이며 놀이에서도 자신의 욕구에 따라 새로운 세계를 만들어 가는 상징 놀이가 나타난다. 구체적 조작기의 어린이는 인지적 경험과 함께 구조화된 놀이로서 게임을 이해하며, 게임에 적용되는 규칙을 지키는 경험을 연속적으로 하게 된다. 피아제는 유기체가 환경에 적응할 때 자신의 인지구조에 맞추기 위해 현실을 수정하는 동화의 작용과 현실에 인지구조를 맞추기 위해 기존의 인지 구조를 수정하는 조절이라는 두 과정의 조화가 필요하다고 하였다. 그는 놀이를 통해 새로 터득한 기술을 반복, 연습하고 통합한다고 하면서 놀이의 연습과 통합적인 역할을 강조하였다.

비고츠키는²⁰⁾ 놀이에 발달을 이끄는 요소가 있다고 하였는데 그는 놀이에서 유아가 일상적인 행동을 넘어서는 수준의 행동을 보여 준다고 하였다. 유아들은 처음으로 사회에 관한 지식을 접하게 되면 그것이 나중에 개념적 이해로 형성되는 과정을 겪게 된다. 그 과정에서 놀이는 새로운 방법으로 생각하고 문제를 해결하는 것을 가능하게 해주는 정신적 지지 역할을 하게 되는 것이다. 비고츠키에 의하면 놀이의 본질적 특성은 자기-저항, 즉 사회적 규칙을 따르는 것이다. 놀이에서 즉각적인 욕망을 상상놀이 상황에서 역할에 종속시키는 것과 이의 규칙들은 '새로운 형태의 욕망'이 된다. 이런 방식으로 놀이는

19) 피아제(Piaget, 1896~1980) 스위스의 심리학자. 인지 발달단계에 따른 교육추창

20) 비고츠키(Vygotsky, 1978) 러시아의 심리학자, 사회성 발달단계 제시

앞으로 아동이 실제 행동과 도덕성의 기초적인 수준이 될 많은 성취들을 깨닫게 함으로써 근접발달 지역을 창출하게 되고, 상상놀이에서 만든 규칙에 의해 어린이들은 사회의 규범과 기대를 보다 잘 이해하게 된다.²¹⁾

2) 놀이를 통한 창의적 표현

아동의 활동은 자유롭고 놀이적인 특성이 강하게 나타난다. 아동은 놀이를 통해 주어진 환경을 재조직하며 창조하고 변형시키는 경험을 하게 된다. 아동은 놀이를 통해 학습을 할 뿐 아니라 자연스런 자기표현의 매개체로 여러 가지 감정들을 발산시킨다. 놀이를 통해 감정을 발산시킴으로써 표면에 떠올리고 외부로 끌어내어 그것과 직면하여 조절하거나 버리게 된다. 놀이를 통해 긴장 해소가 이루어지면, 아동은 자신의 힘이 자기 내부에 있음을 인식하고 심리적으로 더 성숙해지게 된다. 그러므로 놀이는 ‘무의식적인 욕구와 감정 표현을 할 수 있는 아동의 언어’라 할 수 있다.

아동은 자신의 외부 환경을 통제할 수 없다고 느낄 때 놀이세계로 찾아들며 놀이를 통하여 적대감, 거부감 및 좌절 등의 억압된 감정들을 표현함으로써 건전한 해방감을 얻게 된다. 따라서 놀이는 아동이 일상적인 현실에 강제로 조절당하는 것에 대한 대항이며, 자아중심적인 세계를 보호하는 일이라 할 수 있다. 그러므로 아동의 정서적 건강이 놀이를 통해 촉진될 수 있는 것이다.

놀이 이론에서 살펴본 정서적 측면에서의 놀이의 역할은 아동의 감정을 조절하고 발산하는데 그 중요성이 있다. 아동은 장난감을 가지고 놀면서 상상력을 키우고 현실적으로 편안한 마음으로 표현할 수 없는 자신의 일부를 나타내기도 하는데 이렇게 정서적으로 건강하고 자유로울 때 창의적 표현이 나타날 수 있으므로 아동에게 있어서 가장 창조적인 표현 수단이 놀이 활동에 있는 것이다.

21) 정진·성원경 공저, 『유아 놀이와 게임』, 학지사, 2004, pp17~29

부르너²²⁾는 놀이가 창의성과 융통성을 촉진시킨다고 강조하면서, 아동은 놀이를 할 때 어떠한 목표의 성취보다는 놀이하는 과정에 더 비중을 두는 것을 지적하였다. 기존에 사용해 보지 못한 새롭고 일상적이지 않은 행동들을 실험해 보면서 이러한 새로운 아이디어와 행동의 조합이 놀이에서 발생하고 아동은 그것을 실제 생활의 문제들을 해결하는데 사용할 수 있다.

서튼 스미스²³⁾는 아동의 상상놀이에서 나타나는 상징적인 전환이 아동의 정신적 융통성에 영향을 미친다고 강조하면서 이러한 가정이 기존의 사고방식에서 아동을 자유롭게 해주고 새롭고 창의적인 방법으로 생각하게 해준다고 하였다. 그는 이러한 창의적 아이디어나 행동의 연합이 촉진되어 그것이 나중에 또 다른 적응의 목적을 위해서 사용될 수 있다고 말한다.

피아제와 비고츠키에 의하면 창의성은 상상적 놀이에서 나온다. 그들은 상상과 공상이 유아들에게 나타나는 두 개의 창의적 요소라고 보았다. 상상은 현재 나타나지 않은 사람, 장소, 사물, 상황 등에 대해 풍부하고 다양한 심상 또는 개념을 형성하는 능력이다. 공상은 현실세계와 비슷한 것이 거의 없는 심상 또는 개념을 만들기 위해서 특히 명백한 상상을 이용하는 것이다. 그러므로 창의적인 게임놀이나 모의놀이, 구성놀이는 아동에게 상상을 자주 할 수 있게 해준다.

모의 놀이는 아동이 성인의 활동이나 외부 현상을 모방함으로써 자신이 세계에 대한 구성적 창조를 하게한다. 또한 게임놀이에서는 새로운 상황에서의 문제 해결을 위한 호기심과 동기를 유발하여 변화된 환경에서 아동이 탐구하도록 부추기고 무엇인가 새로운 것을 발견하게 만든다. 여러 가지 재료를 탐색하고 표현하는 구성놀이는 지각에 대한 경험의 확대에 의해 전체적인 비례, 대칭 등을 고려한 표현력의 신장을 가져올 수 있다. 다양한 매체나 표현 방법

22) 부르너(Bruner, 1915) 미국의 심리학자·교육학자, 아동의 학습 및 인지에 대한 연구로 교육제도에 영향을 미쳤다.

23) 서튼 스미스(Sutton-Smith, 1967) 진화론에 근거하여 '적응의 다양성'이란 놀이에 관한 이론을 연구함.

을 활용한 놀이는 아동의 감각의 세계를 한 차원 넓혀주어 상상력의 확대와 발전을 도모할 수 있다. 때문에 창의적 표현인 놀이는 아동의 창의력을 최상의 수준으로 계발할 수 있게 해준다.²⁴⁾

2. 놀이와 미술

1) 미술활동과 창의적 표현

표현한다는 것은 생각하고 느끼고, 그리고 독특한 것을 감지하여 명백하게 진술할 수 있는 기술과 힘을 의미한다. 특히 미술활동은 인간 생활에서 매우 중요한 창의성과 관련되어 있다. 미술을 통한 창작 활동은 아동의 생각과 느낌을 자발적, 창의적으로 표현하는 과정이며, 자기 나름대로 감동과 개성을 표현하는 작업이다. 그리기와 꾸미기와 만들기, 조형하기 등의 비언어적인 방법으로 표현하면서 아동은 재료를 사용하는 새 방법을 찾아내고 이전에 사용했던 낡은 방법을 바꾸는 과정에서 새로운 생각이 확장되며 문제를 발견하고 그것을 해결하는 과정에서 창의적 능력을 향상시킨다. 특히 다양한 미술활동을 통해 아동은 생산적 사고나 확산적 사고에 의한 새로운 아이디어 산출이나 새로운 유형의 사고를 신장시키게 되므로 미술활동은 창의성 발달의 중요한 요소라고 할 수 있다.²⁵⁾

미술활동에 있어서 창의성을 중요한 개념으로 정착시킨 로웬펠드²⁶⁾는 미술을 통해 인간교육을 강조하면서 미술에서 가장 중요한 것은 창의성 계발이라고 하였다. 창의적인 미술활동의 기본요소 중의 하나는 아동과 주위환경과의 관계이며, 아동의 모든 미술활동 경험은 주위환경과 동화하고 그것에 아동 자신을 투영하는 끊임없는 과정이다. 아동은 방대한 양의 정보를 감각을 통해

24) 양옥승, 『유아의 창의성 계발을 위한 사회표현 탐구적 놀이』, 정민사, 2003, p22

25) 김정규외 5인, 『창의적인 유아미술활동』, 문음사, 1989, pp54~55

26) 로웬펠드(Lowenfeld) 미술교육학자. 미술표현 발달단계제시

받아들이고 그것을 자신의 심리적 자아에 통합하고 자신의 미적 욕구에 알맞게 조형요소를 만들어 새로운 형태에 적용하게 된다.

미술활동 과정에서 다양한 실험과 탐색을 하게 되는데, 실제로 거의 모든 예술가들은 창작하기 전에 재료에 대해 탐색하는 데 시간을 많이 소요한다. 화가는 팔레트에 색채를 탐색해 보고, 서예가는 글씨를 쓰기 전에 먹을 탐색하는 과정을 거친다. 창의적과정중 탐색하는 시간에 아동은 재료를 조작해보고, 실험해 봄으로써 다양한 재료의 가능성과 한계를 발견하게 되고, 재료를 다루는 방법을 알게 된다. 탐색단계에서 아동은 재료의 특징을 파악할 뿐 아니라 특정 재료들을 사용하는 다양한 기술을 발견하며, 창의적인 과정에서 다른 단계로 전이하는데 필요한 기술을 개발해 내기도 한다. 예를 들면, 여러 유형의 종이가 있을 때 아동은 찢고, 자르고, 둥글게 말고, 접고, 비틀고 구기는 등 종이에 따라 반응이 다를 것을 발견하게 될 것이다. 이렇게 재료의 탐색을 통한 창의적 경험이 바탕이 되어 표현활동을 하기 위해서는 많은 자극과 다양한 경험이 필요하다. 아동에게 그들 자신이 선택한 방법과 자료를 갖도록 허용해 주어 자유롭고 자발적인 활동이 되도록 지원하는 환경 또한 중요하다.²⁷⁾

2) 미술에서의 놀이적 요소

미술과 놀이의 관련성을 적극적으로 언급한 초기 학자로 쉴러는 놀이 본능이란 개념으로 조형예술의 기원을 설명하였다. 그에 따르면 놀이란 직접적인 욕구를 만족시킨 후 여분의 생명력을 바탕으로 현실의 행동을 동기가 없이 즐겁게 모방하는데 이용하는 것이다. 쉴러는 미를 통해서 인간은 인간성을 실현하게 된다는 것을 강조하면서, 미술의 기원 즉, 미술가가 미술 행위를 하게 되는 동기를 놀이 이론을 통해 설명하였다.

현대의 미술에서도 놀이의 비생산적, 무목적적인 행위와 밀접히 관련되어

27) 정문자 외 3인, 『창의적 유아 미술교육』, 신광출판사, 2000, pp15~16

있는 것을 볼 수 있는데, 예를 들어 행위를 강조한 미술 퍼포먼스²⁸⁾는 미술가 자신의 신체를 이용함에 있어서 놀이의 자발성이나 재미와 밀접히 관련되며, 합리적인 작업 과정과 일종의 상품이라는 미술 작품이 갖는 기존의 의미를 넘어서는 미술로서, 놀이의 무목적적인 특성을 보여준다. 현대 미술에서는 미술가의 행위에서 보여 지는 자발성, 몰입 등의 특징과 더불어 그것이 행위 자체로 끝난다는 점에서 비생산성이라는 놀이적 요소가 강조되고 있다.

다양한 현대 미술을 바탕으로 하여 미술과 놀이의 관계를 보여주고 있는 전시들을 통해서 유희와 놀이적 요소를 주제로 한 미술작품들을 만날 수 있다. 회화, 만화, 사진, 설치, 영상미술 등에서 그 놀이적 특성을 찾아볼 수 있는데 특히 만화나 애니메이션, 모자이크 퍼즐놀이, 그림자놀이, 가면놀이, 가상공간 체험 등은 그 놀이적 특징을 강조한 전시작품으로 보여 진다.

참여 미술가들은 자신의 작업에 즐거워하며 자신의 재미를 위해 작업을 한다는 점을 강조하고 있다. 작업에서 나타나는 유희적 요소는 예술과 관련된 규율, 규범, 틀을 깨는 실험적 미술의 형태로 나타나기도 한다. 전시에서 보여지는 다양한 놀이형태로 장난감놀이, 그림자놀이, 모래놀이, 가상현실놀이 등이 있으며 여러 가지 놀이를 활용한 미술작품을 만날 수 있다. 전시의 구성은 관람자가 직접 참여하도록 되어있으며 작품 앞에서 직접 내용을 같이 만들어 볼 수 있도록 하였다.

놀이에서 놀이하는 사람이 자발적으로 참여하지 않으면 놀이가 이루어 지지 않듯이 미술가 뿐 아니라 관람자가 놀이에 참여하도록 유도함으로써 관람자의 재미와 흥미를 고려한 점을 볼 수 있다. 이는 놀이의 중요한 특징일 뿐 아니라 미술의 중요한 기능이기도 하다.²⁹⁾

28) 퍼포먼스란 예술의 매체로서 신체와 행위를 사용하는 미술로, 모티브를 단순하게 반복하여 합리적 작업에 대항하는 미술이다. 또한 상품화될 수 있는 작품이 아니라 아이디어를 부각시켜 탈 물질화하여 기존의 미술작품의 의미를 거부한 미술이다.

29) 안금희, 『미술교육에서 놀이의 가치와 유형』 미술교육논총, 제18권 2호, 2004

3. 미술교육에의 놀이적 요소 도입

1) 미술교육에서 놀이적 가치

학습과 놀이를 대립적으로 인식하기보다는 조화를 이룰 수 있는 것으로 인식하는 것은 놀이 연구자뿐만 아니라 교육자에게 있어서도 매우 중요한 일이다.

미술교육에 있어 놀이 연구는 대체적으로 인지적, 정서적, 사회적 측면 등의 가치를 언급하고 있다. 인지적 가치와 관련하여, 교육 분야에서 역할 놀이는 여러 교과활동에서 널리 활용되고 있다. 특히 감상 분야에서 역할 놀이를 적용한 예를 쉽게 볼 수 있다. 예를 들어 아동이 미술가의 전문 매니저가 되어 특정 미술가의 작품을 학습한 뒤 그 미술가의 작품의 특징과 중요성을 미술관이나 갤러리에 알리는 편지를 작성해 보는 역할놀이를 제시할 수 있다. 미술사와 관련된 역할놀이는 아동의 미흡한 미술 개념이나 용어 사용 능력을 개발할 수 있으며, 미술에 대한 자신의 관점을 보다 넓힐 수 있는 기회를 제공한다.

미학적 이슈는 역할놀이의 적극적 활용이 돋보일 수 있는 학습 소재이다. 예를 들어 자신의 개인적 신념과는 상관없이 미술 이론을 근거로 특정 역할을 맡거나, 실제 생활 속 인물 즉, 학부모, 어린이, 마을 지도자, 경찰관 등의 역할을 맡아 역할놀이를 진행할 수도 있다. 이때 역할 놀이의 상황은 가상의 상황일 수도 있으며, 실제 미술계에서 벌어졌던 사건을 상황으로 설정할 수도 있다. 이러한 역할 놀이는 아동으로 하여금 자신의 생각의 근거를 갖고 명료히 하고, 대안을 찾으려는 인지능력을 높일 수 있도록 하며, 고정적인 미술의 울타리를 넘어서 세계에 대한 인식 능력을 신장시킨다. 또한 놀이하나는 과정에서 미술 개념이나 용어를 사용함으로써 이전에 배운 미술 개념이나 용어 등을 자유롭게 활발히 사용하는 기회를 통해 언어 표현력을 기를 수 있다.

미술 행위 자체의 놀이적 성격을 부가시킨 놀이로서, 미술 놀이가 있다. 미술 놀이는 일반적인 놀이 유형에 따르면 구성 놀이에 해당한다. 이때 구성 놀이란 다양한 대상을 활용하여 무엇인가를 만드는 것과 같이 사물을 구성하는 놀이를 말한다. 자유롭게 놀이하는 과정에서 놀이하는 사람의 정서가 별다른 부담이 없이 표출될 수 있으며, 놀이를 통해 부적절한 정서를 정화시킬 수 있다. 그리고 놀이를 도입함으로써 놀이 활동과 학습 내용이 통합되고 놀이의 즐거움과 재미가 수업과 융합되면서 아동은 학습에 몰입하는 경험을 하게 된다. 이러한 놀이 경험에 의한 긍정적 정서는 결국 놀이와 학습을 구분하기 보다는 통합적인 것으로 인식하는 계기를 제공한다. 그러므로 놀이 경험에서의 재미와 기쁨은 아동에게 긍정적인 자아개념, 자율성, 인내심, 성취감 등의 건전한 정서를 형성하게하고, 놀이 속에서 자신과 다른 친구들의 다양한 정서를 이해할 수 있는 기회를 갖게 된다.

무엇보다도 미술 교육에 있어 놀이의 중요한 가치는 아동의 지각과 감각 능력을 확장시키고 개발시킬 수 있다는 점이다. 미술표현이나 감상 활동에서 주변 세계와 사물을 섬세하게 지각하는 능력뿐만 아니라 여러 가지 재료와 매체에 대한 감각 능력의 신장은 매우 중요한 학습 요소이다. 이러한 능력은 사실을 아는 지식 혹은 명제적 지식보다는 무엇을 할 줄 아는 방법적 지식을 필요로 한다. 미술 놀이에서 예를 들어, 모래 쌓기 놀이를 통해서 모래라는 재료의 특징을 감각적으로 터득하고 이를 다양하게 표현해 봄으로써, 감각 능력뿐만 아니라 미술 표현력을 신장시킬 수 있다.

사회적 측면에서의 가치를 들면, 친구들과의 협동을 통한 놀이 활동에서 아동의 교우관계 증진 및 협동심과 같은 인성적인 성장을 기대할 수 있는 점이다. 놀이 활동을 통해서 친구와의 상호작용을 함으로써 사회적 성장을 가져올 수 있다.³⁰⁾

30) 안금희, 『미술교육에서 놀이의 가치와 유형』 미술교육논총, 제18집, 2004

2) 아동 발달단계에 따른 놀이 유형

(1) 7세 이전 아동 놀이의 특징

놀이는 유아들에게만 일어나는 현상이 아니라 유아기를 벗어난 7-10세 아동에게서도 다양하게 나타난다. 7세 이전의 유아들에게서는 신체운동을 활용한 놀이로 소 근육을 이용하거나 모방을 통한 역할 놀이가 적당한 시기이다.

감각을 이용해 탐색하는 활동에 흥미가 있으므로 물감, 찰흙 모래와 같은 놀이재료를 다루는 것이 좋다. 손가락 그림 그리기와 물놀이 등은 즐거운 활동으로 제공 될 수 있다. 또한 조작활동으로 조각 퍼즐, 구슬 꿰기, 점토 만지기를 제공하고 오리고 붙이기 등 기구사용과 함께 다양한 질감의 종이를 접하게 하여 아동의 상상을 자극할 수 있게 한다.

상상놀이는 주로 가족 역할과 가정생활에 대한 내용으로 이루어지게 된다. 다른 영아와 함께 있는 것을 좋아하나 나누고 협력하는 능력은 제한적이어서 요구가 많고 자기 고집이 세기 때문에 자율성을 고려한 놀이 활동을 진행해야 한다.

상상력이 풍부해지는 3세정도 부터는 극 놀이에 흥미를 나타내고 성인의 역할을 모방하여 남성과 여성의 적절한 성역할을 인식하여 놀이한다. 3세가 지나면서 사회성이 발달되어 또래와의 사회적 상호작용이 나타나며 점차 사회적 극 놀이에 적극적으로 참여하는 것을 알 수 있다. 따라서 이러한 특성을 고려한 놀이가 요구된다. 상상놀이를 위해 다양한 소품을 제공한다거나 풍부한 상상력을 바탕으로 한 블록의 구성을 통해 여러 가지 구조물을 만들게 하도록 한다. 비의도적이긴 하나 노력하여 얻은 결과에 관심을 갖기 시작하여 자신의 창작물을 보여주기를 좋아하고 자신의 작품이 무엇인지도 이야기 할 수 있는 시기이다. 그러므로 다양한 미술재료, 그림 붓, 이젤, 크레용, 펜, 가위, 종이 등을 제공하는 것도 좋은 방법이다.

대·소 근육의 발달이 점점 향상되면 한발로 서서 균형을 잡을 수도 있고 롤러스케이트를 타기도 한다. 정글짐, 터널, 평균대 등을 다양한 방법으로 이용하여 활동하고 쉽게 공을 잡고 던질 수도 있다. 소 근육도 정교해져서 신발 끈 묶기 등의 활동도 할 수 있다. 자신이 관찰 한 것을 다른 사람에게 이야기 할 수도 있고, 자신만의 이야기와 노래를 만든다. 또래와 놀이하기를 좋아하고 가족 이외에 세계에 대해 호기심을 갖는다. 유아들은 오리기, 그리기, 색칠하기, 블록 쌓기 등 다양한 구성놀이를 하며 의도를 지니고 결과물에 대한 계획도 세울 줄 안다. 신체 운동기술이 세련되고 극 놀이가 활발해지며, 손과 협응 능력이 발달하므로 운동 기술을 시험해 볼 수 있는 대 근육, 놀잇감과 블록, 극 놀이에 필요한 다양한 소품, 소 근육을 활용한 조작놀이가 필요하다.

5세 경 부터는 점차 자기중심성에서 벗어나 또래와 규칙을 만들고 규칙을 지키려고 노력하며 그룹 게임을 좋아하게 된다. 그리고, 오리고, 색칠하기를 좋아하며 지나칠 정도로 정확히 만들려고 애쓰며 다른 친구 것과 자신의 작품과 비교하는 경향이 나타난다. 그러므로 다양한 미술재료를 제공하여 그들의 창의적인 표현을 장려하며 다양한 판 게임을 제공하여 규칙을 인식하고 조정하도록 해야 한다. 유아가 놀이 계획을 세우고 완전히 마무리 하도록 하는 기술 지향의 놀이 자료들은 알맞은 지시가 있어야 하고, 유아와 성인이 함께 작업할 수 있어야 한다.

상상 놀이의 내용은 매우 다양해져서 일상적으로 경험하는 가정생활 내용뿐만 아니라 텔레비전이나 책에 나오는 여러 유형의 인물이나 사건을 표현하여 때로는 유아 스스로 내용을 꾸며서 상상놀이를 하기도 한다.³¹⁾

(2) 7-10세 놀이의 특징

자기중심적인 유아기를 벗어나 사춘기에 들어가기 전의 과도기적인 단계로

31) 최석란, 『놀이와 유아발달』, 양서원, 2005, pp191~192

학령 전기 유아들보다는 현실적이고 조직적이지만 사춘기 아동들에 비해 융통성이 많은 놀이를 한다. 블록 놀이는 6~8세 아동들에게도 선호도가 높으며 레고와 같은 장난감 끼우기, 톱니 연결하기, 사물 연결하여 끼우기 같은 활동의 장난감을 익숙하게 사용한다. 놀이 집단이 큰 역할을 하며, 리더 역할을 하는 아동이 생긴다. 집단끼리 경쟁하는 놀이나 게임을 하며 집단 내의 규칙을 정하여 이를 지키는 놀이를 한다. 인형극이나 동물극과 같은 공연을 가작화하여 의상과 소품을 준비하여 극화 할 수 있다.

이 시기의 아동은 발달해 가면서 현실에 적응하려는 노력을 많이 하게 되는데 그러한 노력은 놀이와 운동의 결합된 형태로 나타난다. 다양한 운동과 지적 기술을 발달시키고 다듬는데 커다란 자부심을 가지게 한다. 한편으로는 아동의 근면성을 증진하는 것이고, 다른 한편으로는 또래 집단의 승인을 촉진시키는 것이기도 하다. 이것은 또다시 사고 활동으로 전환되는 기반이 된다. 사고활동이 논리적이고 질서 정연한 방식으로 진행되기 때문에 여러 가지 주변의 정보를 수집하는데 강렬한 열정을 가지게 된다.

이 시기 동안 아동의 놀이는 노래나 의식들로 가득 차 있으며 놀이를 체계화 한다. 그것들은 학생들의 사고의 규칙성이나 의식의 사회화 관련 정도를 반영하며 질서화 되어 진 체계를 습득하는 것은 아동에게 어떻게 사회적 규칙을 지키고 도덕적 질서를 따르는 것인지 가르쳐 주게 된다. 따라서 아동이 점점 더 논리적으로 질서 정연한 행동으로 진행하게 되고, 이들의 놀이도 규칙이 있는 놀이 형태가 많이 나타나게 된다.³²⁾

3) 아동 발달단계에 따른 미술표현

로웬펠드는 아동을 제대로 이해하고 창조적인 성장을 촉진시키기 위해서 아동의 순차적인 발달을 강조했으며, 아동의 성장과 관련된 창조적인 표현 발달

32) 전계서, pp193~195

단계를 연구하였다.

그는 아동의 발달 단계를 정확하게 연구하여 그에 맞는 주제, 동기부여, 재료 등이 주어져야 한다고 강조하면서 미술표현 발달단계를 제시하였다. 로웬펠드의 발달단계를 정리하면 다음과 같다.

표-1) 미술표현 단계(2-9세/ Lowenfeld)

단계	주요특징
난화기 (2-4세)	<ul style="list-style-type: none"> - 무실서한 난화기 : 주변 환경과 접하면서 감각적으로 반응하여 그린다. - 조절하는 난화기 : 동작이 반복되어 시각과 근육 활동 간의 협응이 시작된다. 선이 일정한 반복으로 나타난다. - 명명하는 난화기 : 무의식적 접근이 점차 의식적인 접근이 되어 자신이 그려 놓은 난화에 이름을 붙이기 시작한다.
전도식기 (4-7세)	<ul style="list-style-type: none"> - 표현된 것과 대상과의 관계를 발견하기 시작하며 아는 바를 그린다. - 반복을 통해서 한정된 개념을 발달시킨다. - 인물, 나무, 해, 산 등을 주로 그리며 모든 것을 자기중심적으로 표현한다.
도식기 (7-9세)	<ul style="list-style-type: none"> - 자신과 대상과의 관계를 공식화하고 그것을 도식화하여 표현한다. - 중요한 부분을 과장하고 중요하지 않은 부분을 생략하며 주관적인 인물과 공간 개념을 표현한다. - 기저선(base line)이 나타나 바닥이나 땅을 나타낸다.

난화란 미분화된 상태를 말한다. 아무런 목적 없이 충동적인 표현과 방법은 유아의 지속적인 성장에 매우 중요하기 때문에 난화는 유아의 발달과 밀접한 관련을 맺는다.

난화의 발달순서는 낙서같이 마구 그리는 난화기 초기에서 점차 조절된 팔 움직임에 의하여 원이나 수평·수직운동을 반복하여 표현하게 된다. 난화기 말기에는 초보적인 회전운동에 의해 원의 형태가 나타나게 되고 손의 움직임과 상상의 세계를 연결하여 자신의 그림에 이름을 붙이게 된다.

이시기에는 그리기를 강요하기 보다는 그릴 수 있도록 자연스런 유도가 필요하며 유아에 대한 관심과 이해가 중요하다. 색의 사용 보다는 재료의 표현을 용이하게 하여 근육운동지각 동작을 조절하려는 욕구가 우선되어야 한다.

수채화 물감처럼 묽어서 쉽게 흘러내리는 재료보다는 농도가 짙고 색상이 선명한 포스터물감과 크레용, 백묵과 칠판, 매직, 색연필 등을 제공하여 근육운동을 도와주도록 하며 신문지나 벽지, 포장지 등과 같은 여러 가지 인쇄와 색깔을 지닌 재질은 피하는 것이 좋다. 이 시기에는 흰 종이 위에 여러 가지 향과 색소를 섞어 혼합한 물감 풀로 만든 핑거페인팅 활동이 좋다.

전도식기에 들어서서는 차츰 의식적인 표현 단계로 접어드는 시기이다. 자기의 생각을 전달하기 위해 기호로서 도식적이고 상징적으로 표현한다. 이 시기의 그림은 경험한 것이나 이미 알고 있는 내용을 그리며 본능적인 욕구에 의해 좋아하는 대상을 표현한다. 이 발달단계동안 유아는 끊임없이 새로운 개념을 찾게 되어 재현 상징들도 계속 변하게 되며 그림마다 개인차가 심하게 나타난다. 또한 같은 대상을 표현한 다양한 형태를 보게 되는 창의성이 발달하는 시기이다.

공간 표현은 질서가 없고 자기를 중심으로 대상을 배열하며 색의 사용은 자기의 감정이나 정서에 따라 색채를 사용한다. 활동 과정에서 그림을 고쳐 주거나 비평하기보다 대화를 통해 동기 유발시켜 알아갈 수 있도록 한다.

미적 경험을 풍부하게 해주어 주변 환경에 대한 인식과 감수성을 자극시켜 주는 것이 좋으며, 정형화된 화지 보다는 화지의 모양이나 형태, 색의 변화를 주어 스스로 탐색을 하도록 유도 하도록 한다.

도식기에는 사물에 대한 개념이 형성되고 그 특징을 객관화시키려는 노력에

의해 인물과 공간과 사물에 대한 도식이 나타나게 된다. 이시기에 중요한 것은 유아의 제안에 개방적이고 긴장되어 있으면서도 융통성 있는 분위기를 만드는 것이다. 적절한 동기 부여로 유아 자신의 행동에 대한 인식을 높이도록 자극하고 주제를 줄때도 개별적인 흥미를 갖고 동일화 하는 기회를 갖도록 넓은 의미의 주제가 주어져야 한다.

이 시기에는 시각적인 자극보다 자신의 아이디어를 표현하는데 용이한 재료를 제공하는 것이 좋다. 또한 지나친 간섭과 지시 보다 자발성을 중심으로 자유롭고 자신 있는 표현력이 길러지도록 지도 되어야 한다.³³⁾

4. 아동 미술에 나타난 놀이의 유형

아동은 발달단계에 따라 놀이하는 방식과 표현이 다르며 자신이 할 수 있는 표현으로 놀이를 하고 미술활동을 한다. 때문에 아동에게 적절한 놀이유형과 미술활동을 통합한 다양한 수업을 제공하여 창의적 표현을 길러주어야 한다. 미술 활동을 즐겁게 하면서 생각하게 하는 수업은 아동이 자발적으로 참여하게 하는 적극적인 동기를 부여해 줄 수 있다. 또한 표현에 자신감을 주어 자유로운 사고를 촉진하고 아동의 무한한 잠재력과 창의성과 더불어 표현 능력을 향상 시켜준다.

이번 장에서는 아동미술에 나타난 놀이 유형을 살펴보고 놀이를 통한 미술 활동 과정에서 나타나는 창의적인 생각을 알아보았다. 그리고 다양한 놀이유형이 미술 활동과 통합되었을 때 나타난 수업의 가능성과 효과를 제시하였다.

1) 감각을 자극하는 기법놀이

주제를 정하고 결과물을 예상하기 어려운 유아에게 적절한 놀이 활동 프로

33) 이숙재, 『유아를 위한 놀이의 이론과 실제』, 창지사, 2000, p.14

그림이다. 위험하지 않은 다양한 재료들을 탐색하게 하여 아동의 감각을 자극 시켜주는 활동이 되도록 한다. 친구나 선생님과 소통보다는 자기활동을 위주로 수업을 해야 함으로 자율적인 분위기를 조성해 주도록 한다.

(1) 선긋기를 이용한 놀이³⁴⁾

준비물; 도화지 크레파스 또는 색연필

<활동과정>

- ① 도화지위에 자유롭게 점찍기 놀이를 한다.
- ② 크레파스나 색연필로 점과 점 사이를 자유롭게 이어본다.
- ③ 점과 점이 이어져서 나타난 도형이나 형태에 대해 생각해보고 이야기한다.

<창의과정>

점과 선에 대한 이해를 바탕으로 다양한 형태를 경험하고 크레파스나 색연필을 이용해 색을 표현할 수 있다.

(2) 물감 찍기 놀이³⁵⁾

준비물; 물감 스탬프, 종이, 찍을 수 있는 여러 가지 도구, 스펀지

<활동과정>

- ① 오목한 그릇에 스펀지를 넣고 포스터물감을 부어 스탬프를 만든다.
- ② 과일이나 야채 또는 생활에서 쓰이는 오브제를 이용해 찍기 놀이를 한다. 이때 물체의 생김새에 따라 굴러도 보고 여러 방향으로 찍어본다.
- ③ 찍혀서 나온 모양들을 보고 자유롭게 연상하고 상상해 본다.

<창의과정>

손을 이용한 감각적인 활동을 함으로써 신체놀이를 즐길 수 있으며 다양한 모양들을 이용해 아동의 상상력을 키울 수 있다.

34) 도1>의 그림은 선을 이용한 여러 가지 표현을 한 그림이다.

35) 도2>의 그림은 다양한 모양의 찍기 놀이를 한 그림이다.

(3) 핑거 페인팅

준비물; 도화지, 크레파스, 밀가루 풀, 포스터 칼라, 나이프, 플라스틱 통, 신문지

<활동과정>

① 몇 덩어리의 밀가루 풀에 각각 다른 색의 포스터물감을 섞어서 풀 물감을 만든다.

② 도화지 위에 풀 물감을 사용해 손가락으로 그린 후 말린다.

<창의과정>

풀의 미끄러운 성질을 이용해 쉽게 그림을 그릴 수 있으며 즐겁게 재료를 탐색해 보는 시간이 될 수 있다.

(4) 소금 그림

준비물; 도화지, 붓, 풀, 가위 다양한 굵기의 소금, 수채물감, 팔레트

<활동과정>

① 도화지 전체에 자유롭게 물감을 칠한다.

② 물감이 마르기전에 소금을 뿌린다.

③ 그림이 건조되는 과정을 보면서 소금이 물감을 밀어내는 모양을 관찰한다.

<창의과정>

소금이 물감을 밀어내는 과정과 무늬를 관찰하고 상상력을 기른다.

(5) 세제거품 그림³⁶⁾

준비물; 도화지, 빨대, 그릇, 세제 액, 컵, 물감, 붓, 신문지, 물

36) 도3>의 그림은 거품을 이용한 연상그림으로 아동의 독특하고 재미있는 생각을 끌어내는데 도움이 된다.

<활동과정>

- ① 컵에 물을 붓고 세제를 푼 후 물감이나 색소를 섞는다.
- ② 붓으로 젖고 빨대로 불어서 거품을 만든다.
- ③ 거품이 올라오면 화지를 올려놓고 찍는다.

<창의과정>

세제의 성질을 알고 비누거품으로 다양한 표현을 할 수 있다.

(6) 색 얼음조각 그림

준비물; 도화지, 색소 또는 물감, 얼음 틀, 상자

<활동과정>

- ① 여러 가지 얼음 틀에 색소와 물을 섞어 얼린다.
- ② 얼음조각으로 화지에 굴리거나 얼음 막대로 그린다.
- ③ 색깔이 혼합되는 과정을 살피고 느낌에 대해 이야기한다.

<창의과정>

재료를 다양한 방법으로 사용하여 창의력이 길러진다.

(7) 휴지를 꼬아서 물감으로 물들이는 염색놀이³⁷⁾

준비물; 휴지, 물감, 붓, 크레파스

<활동과정>

- ① 휴지를 길게 찢어서 돌돌 말아 종이끈을 만든다.
- ② 붓에 물감을 묻혀 종이끈에 염색한다.

<창의과정>

물감의 번지는 성질로 신비스러운 색 표현이 가능하며 그리기보다 자유롭고 다양한 표현을 할 수 있다.

37) 도4>은 종이를 꼬아서 만들거나 접기를 이용한 물들이기 기법을 나타낸 것이다.

2) 연상놀이

여러 가지 사물이나 모양을 보고 비슷하거나 관련 있는 것을 연상하는 활동은 다양한 생각을 유도할 수 있고 아동의 상상력을 자극하여 창의성을 길러 줄 수 있다. 주변에 대한 관심과 상상 활동이 많아지는 3세정도 부터 활용하면 효과적인 활동이 될 수 있다.

(1) 구멍 난 종이에 창의적 표현하기

준비물; 다양한 모양의 구멍이 있는 종이, 크레파스

<활동과정>

- ① 도화지에 크기와 모양이 다른 구멍을 내어 아동에게 나눠준다.
- ② 구멍을 보고 연상되는 것을 생각해 본다.
- ③ 크레파스로 각자 표현해본 후 친구들과 비교하며 이야기한다.

<창의과정>

생각하면서 그리는 활동이 되어 아동의 상상력을 자극해 준다. 친구들의 표현을 감상하면서 다양한 발상을 할 수 있다.

(2) 부분을 보고 창의적 표현하기

준비물; 여러 가지 사물, 가위, 풀, 본드, 색연필, 도화지

<활동과정>

- ① 도화지위에 사물의 일부분을 고정시켜준다.
- ② 제시된 사물의 일부분으로 표현할 수 있는 여러 가지 형태를 상상해 보고 그중 하나를 선택하여 색연필로 그린다.
- ③ 것이 잘 표현되었는지 친구들과 비교해보고 다른 사물을 이용하여 같은 방법으로 해본다.

<창의과정>

사물에 대한 고정관념을 버리고 다양한 형태로 표현할 수 있다.

(3) 인물 변형하여 표현하기³⁸⁾

준비물; 도화지, 채색도구, 다양한 표정의 사진자료

<활동과정>

- ① 다양한 표정의 얼굴 모습을 지어본다.
- ② 그리고자 하는 특징과 표정을 어떻게 변형시킬 것인가 생각한다.
- ③ 고정관념을 깨뜨리고 인물을 변형하거나 상상하여 그려본다.
- ④ 인물의 특징과 표정이 잘 나타나도록 선 과점, 작은 도형을 사용 하여 표현한다.

<창의과정>

인물 표현에 대한 다양한 표현 방법을 접하여 창의적 발상을 키울 수 있다.

(4) 어떤 꽃이 필까요?

준비물; 도화지, 색연필, 테이프, 꽃씨, 풀, 색도화지

<활동과정>

- ① 도화지 아래쪽에 꽃씨를 놓고 테이프로 고정시킨다.
- ② 꽃씨가 땅속에 묻어 있는 것처럼 색도화지를 이용하여 땅처럼 오려서 풀로 붙인다. 꽃씨 부분은 오려내어 보일 수 있도록 한다.
- ③ 아동은 꽃씨를 보고 어떤 꽃이 피어날까 상상해 본다.
- ④ 다양한 꽃씨를 보고 색연필로 그린다.

38) 도5, 도6>은 인물 표현방식에 변화를 주어 실제 사람이 아닌듯한 상상의 모습을 나타낸 그림이다.

<창의과정>

실제 꽃을 관찰해 보기도 하며 직접적인 체험을 바탕으로 연상한 생생한 느낌을 표현 할 수 있다.

(5) 이야기 뒷부분 상상하여 표현하기

준비물; 동화책, 크레파스, 도화지

<활동과정>

- ① 동화책을 읽다가 결정적인 순간에 이야기를 멈춘다.
- ② 뒤에 전개될 내용을 상상해서 그려본다.
- ③ 친구들의 작품과 비교 감상해본 후 표현된 그림에 대해 이야기 한다.

<창의과정>

뒤에 전개될 이야기를 상상해 봄으로써 이야기 구성능력을 기를 수 있다. 상상력과 창의적인 사고력을 기를 수 있다.

3) 구성놀이

여러 재료를 이용하여 평면 구성, 입체 구성 등 다양한 방법으로 연출한다. 재료가 가진 특성을 파악하여 효과적으로 이용하고 다양한 방법의 구성으로 인하여 재미있는 놀이가 된다. 무엇을 꾸미는 것은 다양한 재료 속에서 질서를 발견하는 것이며 또한 여러 가지 재료 속에서 질서를 발견하여 이용할 수 있는 가능성을 확장 시킨다.

(1) 쌓기 놀이³⁹⁾

준비물; 다양한 크기의 상자 20개 정도, 나무 조각(삼각형, 사각형), 아크릴

39) 도7>은 상자를 꾸며서 쌓은 구성놀이 방법을 이용한 작품이다. 작품의 크기나 모양의 제한이 없기 때문에 자유로운 놀이가 된다.

물감, 넓은 붓, 물통, 색지, 투명테이프, 가위

<활동과정>

- ① 강당이나 운동장과 같이 조금 넓은 장소를 선택하여 역동적이고 활발한 활동을 할 수 있게 한다.
- ② 상자나 나무 조각 등을 활용하여 아동의 키보다 높은 구조물을 쌓아 만든다. 구조물의 형태는 사람, 동물, 건물, 탑, 혹은 추상적인 형태 등 다양하게 표현할 수 있다.
- ③ 형태를 만들어 나가면서 필요하면 아크릴 물감, 색지와 테이프 등을 사용하여 색을 칠하거나 무늬를 추가할 수 있다.
- ④ 나이가 어린 아동에게는 친근하고 일상적인 주제로 활동하고 고학년인 경우 설치 미술이나 제시된 참고 작품에 대한 설명을 해주어 새로운 미술의 개념을 생각해 보도록 지도한다.

<창의과정>

여러 가지 형태의 구조물을 쌓아가는 활동을 통해 아동들은 창의적인 구성능력과 사고력을 향상시킬 수 있다. 만들어 놓은 작품을 감상하면서 일상적으로 갖고 있었던 크기와 부피에 대한 감각과 느낌에서 벗어나 새로운 시각과 감각의 세계를 맞볼 수 있다.

(2) 스티로폼 공을 연결하여 만들기

준비물; 다양한 크기의 스티로폼 공, 이쑤시개, 포스터물감, 본드

<활동과정>

- ① 공의 크기를 다양하게 이용하여 이쑤시개를 연결해 준다.
- ② 구조물이 형성되도록 만들어 준다.
- ③ 구조물에 물감을 칠해 준다.

<창의과정>

스티로폼공과 공 사이를 이쑤시개로 연결하여 하나의 구조물을 만들어 가

면서 자유로운 표현이 연출될 수 있다.

(3) 풍선 매달기 놀이 프로그램⁴⁰⁾

준비물; 음료수 캔, 여러 가지 모양의 풍선, 리본 끈, 색종이, 풀, 작은 돌

<활동과정>

- ① 다양한 모양의 풍선에 적당한 양의 공기 넣는다.
- ② 색종이로 여러 가지 모양을 오려서 풍선에 붙인다.
- ③ 음료수 캔을 색종이로 꾸미고 돌 맹이를 넣어서 바닥에 세울 수 있게 만든다.
- ④ 리본 끈을 바닥에서 천장까지 닿을 수 있도록 여유 있게 자른다.
- ⑤ 리본 끈 중간에 풍선을 묶고 리본의 한 쪽 끝은 천장에 붙이고 다른 한 쪽 끝은 음료수 캔에 묶는다.
- ⑥ 공간 사이로 걸어 다니며 감상한다.

<창의과정>

풍선을 이용하여 재미있는 실내 공간을 만들 수 있다.

(4) 오브제를 활용한 구성놀이

준비물; 주변의 여러 가지 물체

<활동과정>

- ① 다양한 물체를 미리 준비한다.
- ② 여러 가지 주변의 물체를 자세히 보면서 연상되는 이미지 떠올려 본다.
- ③ 부여하는 의미에 적절하도록 가능한 한 물체의 원형을 살려 물체를 조 작해 본다.

40) 도8, 도9> 매달기 작업. 공간을 구성하여 다양한 체험을 할 수 있다.

<창의과정>

아동들이 가질 수 있는 미술에 대한 선입견 즉, 그린다거나 주제를 부여받는다는 등의 생각을 새롭게 환기시켜 다양한 표현의 방식을 이해할 수 있게 한다. 의미를 부여할 물체들을 아동 스스로 선택하고 조합하게 함으로써 조형 활동의 다양한 즐거움을 맛보고 내부로부터 미적 동기를 유발할 수 있다.

(5) 늘어놓는 방법을 이용한 놀이 프로그램

준비물; 스티로폼 작은 공, 탁구공

<활동과정>

- ① 은하수의 이미지를 떠올려 보며 상상해 본다.
- ② 탁구공을 바닥전체에 흩어 놓는다.
- ③ 탁구공을 모아도 보고 흩어지게도 하면서 은하수의 이미지를 표현해 본다.
- ④ 탁구공 사이를 지나가면서 흩어지고 모이는 모양을 감상해 본다.
- ⑤ 입으로 공을 불어서 탁구공이 움직이는 모양을 감상한다.

<창의과정>

은하수의 아름다운 모습을 상상하여 표현할 수 있다.

(6) 결합하는 방법의 놀이 활동⁴¹⁾

준비물; 골판지 상자 여러 개, 테이프, 마분지 여러 장

<활동과정>

- ① 골판지 상자를 여러 개 준비한다.
- ② 각 상자의 아래와 위를 펼친다.
- ③ 펼쳐진 부분을 다른 상자와 연결하여 터널 모양으로 길게 만든다.

41) 도10>박 상호. 「역사의 교차로」 2002 광주비엔날레 설치 작품.

- ④ 상자 터널이 두 갈래로 나누어지고 다시 하나로 합쳐지게 하는 등 다양한 공간의 표현이 되도록 한다.
- ⑤ 연결된 종이상자 위에 마분지를 이용해서 반원의 지붕을 만들고 마분지의 양쪽을 테이프로 붙인다.
- ⑥ 터널을 통과 하면서 놀이를 한다.

<창의과정>

종이상자로 터널을 만들어 공간을 구성하고 재미있게 즐길 수 있다.

4) 물, 바람, 모래를 이용한 놀이 활동

자연환경 속에서의 놀이 활동은 자연의 조건을 최대한 이용하여 더욱 흥미로운 활동이 된다. 물위에 설치할 수 있는 작품을 구상하여 보거나 바람개비를 만들어 바람에 의해 바람개비가 돌아가는 모습은 새로운 느낌을 줄 수 있다.

모래는 촉감이 부드럽고 쉽게 형태를 만들고 해체할 수 있어서 아동들이 매우 좋아하는 놀이 재료이다. 물을 뿌려가며 굵거나 파거나 쌓거나 다른 오브제를 결합하여 즐겁게 놀이 활동을 할 수 있다.

(1) 모래 놀이

준비물; 나무젓가락, 모종 삽, 물뿌리개

<활동과정>

- ① 모둠별로 표현 주제를 의논한다.
- ② 물뿌리개에 물을 넣어서 마른 모래 위에 뿌려 모래를 적신다.
- ③ 각자 자기가 표현할 영역을 정한다.
- ④ 모종삽 등을 이용해서 모래를 파거나 쌓거나 굴을 뚫어 조형 활동을 한다.

- ⑤ 주변에 있는 쓰레기 나무젓가락 등을 함께 활용하여 모래 조형작업을 완성한다.

<창의과정>

모래의 특성을 이용하여 쌓거나 구멍을 뚫는 방법으로 표현 할 수 있다.

(2) 리본 막대로 표현하기

준비물; 나무막대, 색 리본 띠, 가위, 테이프

<활동과정>

- ① 막대에 리본 띠를 나선형으로 감는다.
- ② 막대를 다 감고 남은 리본 띠를 막대의 끝에 테이프로 고정시킨다.
- ③ 리본 띠의 색이 어울리도록 하여 막대로 모래에 꽂아 고정시킨다.
- ④ 막대들을 가로로 길게 꽂거나 직사각형 모양으로 꽂는 등 모양을 달리 하여 꽂아본다.
- ⑤ 바람에 리본 띠가 나부끼는 모습을 감상하고 선의 아름다움을 느낀다.

<창의과정>

리본 띠를 바람에 날려보는 활동을 통해 선의 아름다움을 이해하고 느낄 수 있다.

(3) 비오는 날 표현하기

준비물; 대형비닐, 분무기

<활동과정>

- ① 대형 비닐의 네 귀퉁이를 잡아서 들고 비닐 아래에 여러 명 들어간다.
- ② 분무기로 비닐위에 물을 뿌린다.
- ③ 물 떨어지는 소리나 물방울이 움직이는 모양을 관찰한다.
- ④ 역할을 바꾸어서도 해본다.

<창의과정>

비오는 날의 느낌을 재료를 이용해 표현할 수 있다.

5) 역할놀이

모의 놀이에서 성인의 생활이나 외부 현상에 대한 모방은 아동 자신의 세계에 대한 안목을 키워주는 활동으로 창조적 기능을 지닌다. 모의 놀이를 활용한 수업은 시나리오에 따라 매우 다양한 학습내용을 제공할 수 있다. 창의적 모의 놀이를 통해 아동은 사람들이 서로 다른 신념을 갖고 있다는 것을 인식하고, 이러한 신념에 따라 미술에 대한 질문이나 토론을 하면서 자신의 입장을 갖는다. 이러한 모의 놀이를 통해 아동은 자신의 신념을 보다 세련되게 할 뿐만 아니라 자신과 다른 관점을 가진 사람들의 의견에 공감하는 능력도 개발할 수 있다. 점차 자기중심성에서 벗어나 상징적인 사고가 발달하기 시작하는 아동부터 활용하면 창의적인 사고와 인지 능력 신장에 효과적이다.

(1) 가면놀이⁴²⁾

준비물; 한지, 바가지 또는 풍선, 포스터물감, 투명 락카

<활동과정>

- ① 한지를 작게 잘라서 물에 풀어 넣어 불린다.
- ② 불린 한자와 물풀을 섞어서 종이죽을 만든다.
- ③ 바가지나 풍선위에 종이죽을 올리면서 가면 모양을 만든다.
- ④ 말린 후 채색하고 투명 락커를 뿌린다.
- ⑤ 각자 맡은 역할의 가면으로 놀이 활동을 한다.

<창의과정>

풍선위에 종이죽을 말려 만드는 과정과 놀이가 통합되어져서 각자의 가면

42) 도11>, 도12>, 도13>, 도14> 여러 가지 성격의 가면 만들기 작품.

을 만들기 때문에 재미있고 독창적인 표현이 될 수 있다.

(2) 환경 조형물 선정을 위한 역할극 놀이⁴³⁾

준비물; 인터넷 자료, VCR 자료, 신문 자료, 역할극을 위한 준비물

<활동과정>

- ① 주변에서 볼 수 있는 혹은 인터넷 자료를 활용하여 다양한 환경 조형물에 관한 자료를 제시하고 그 기능과 역할에 관하여 설명한다.
- ② 모듈별로 환경 조형물 관련 역할극을 제작한다.
- ③ 역할극 제작에 앞서 작품을 감상하고 역할극 구성 시 각자 인물의 입장이 잘 드러나도록 근거와 이유를 명백히 한다.
- ④ 역할극 계획이 완성되면, 전체가 각 모듈별로 역할극을 10분 정도로 발표한다.
- ⑤ 역할극이 끝나면 제시된 관점들을 모아 정리하고 환경 조형물의 여러 가지 기능을 인식하도록 한다.

< 환경조형물에 대한 여러 가지 의견 예시 >

* 미술은 아름다워야 합니다.

무엇을 표현했는지 사람들이 알아볼 수 있어야하고 시각적으로 즐거움을 주어야 한다고 생각합니다.

* 환경 조형물은 일반 사람들이 이해할 수 있는 것이어야 합니다.

환경 조형물이란 미술관의 미술작품과는 조금 다른 역할을 합니다. 미술관의 작품은 작가의 세계를 표현 하였기에 일반사람들이 이해하지 못할 수도 있으나 공공장소에 놓이는 환경 조형물은 그 지역사람들이 즐길 수 있고 아름답다고 느낄 수 있는 작품을 제시하여야 합니다.

* 환경 조형물은 놓일 장소의 특징을 잘 반영해야 합니다.

43) 도15> 프랭크 스텔라 「아 마 벨」 설치 작품.

특정한 장소에 놓인 만큼 주변의 경관과 어울리는 조형물을 설치해야 합니다.

* 아름답지 않아도 미술이 될 수 있습니다.

역사상 많은 미술품들이 단지 아름답지 않다는 이유만으로 처음에는 사람들이 좋아하지 않았습니다. 그러나 시간이 지남에 따라 사람들의 관심과 평가가 달라져 예술품으로 인정받는 경우가 있습니다. 예를 들어 에펠탑과 같은 환경조형물도 처음에는 기괴한 고철구조가 주변 경관을 해친다고 환영을 받지 못했습니다.

<창의과정>

학생들은 환경조형물의 조형적, 문화적 의미와 가치를 등을 이해하고 미술에 대한 서로 다른 관점을 접해 볼 수 있으며, 자신의 관점을 설득력 있게 이야기 할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 학생들이 가상의 역할을 정하여 표현 하면서 다양한 사고와 비판능력이 길러진다.

6) 교수-학습 과정 안

(1) 풍선 매달기 놀이 프로그램

① 제재: 풍선을 이용한 구성놀이

< 매달기 방법의 놀이를 이용한 작품을 감상한 후 이를 참고하여 풍선으로 각자 재미있게 공간을 구성해 본다.>

② 학습목표

풍선을 이용하여 재미있고 새로운 공간을 만들 수 있다.

③ 준비물

음료수 캔, 여러 가지 모양의 풍선, 리본 끈, 색종이, 풀, 작은 돌

표-2) 풍선 매달기 놀이 (학습지도안)

주제	풍선으로 실내 꾸미기		수업형태	협동학습
본시 학습목표	▶ 풍선을 이용하여 실내 공간을 아름답게 꾸밀 수 있다.		감상자료	마리케 반 바르메르 담. 무제.
사전활동	▶ 공기주입기를 이용하여 풍선에 바람을 넣고 묶는다. ▶ 음료수 캔을 꾸미고 모래를 넣어서 입구를 테이프로 막는다.			
학습과정	학습내용	교수-학습 활동		자료 및 유의점
		교사의 발문과 조언	아동 활동과 예상반응	
도입	동기유발	▶ 풍선을 만지면 어떤 느낌을 주는지 말해보자. ▶ 풍선은 어디에 사용되는가?	▶ 말랑말랑하다. ▶ 부드럽다. ▶ 풍선치기놀이나 생일 축하 할 때 사용한다.	
	학습목표 제시	▶ 이번시간에는 풍선으로 교실을 재미있게 장식해보도록 하자.	▶ 재미있겠다. ▶ 빨리 해보고 싶다.	
	참고작품 제시	▶ 참고작품은 어떤 재료로 어떻게 표현한 것인가? ▶ 어떤 느낌이 드는가?	▶ 예쁜 색의 비닐풍선과 리본으로 표현 하였다. ▶ 놀이터에 온 것 같다.	풍선. 색종이. 가위. 풀.
전개	활동방법 및 순서제시	▶ 풍선을 사용할 때 유의점은 무엇인가? ▶ 어떤 방법으로 공간을 꾸밀 수 있을까?	▶ 고무풍선은 잘 터지므로 조심해서 다루어야 한다. ▶ 리본 끈 중간에 풍선을 묶으면 될 것 같다.	음료수캔. 공기주입기. 감상 작품.



과정 1> 탐색활동



과정 2> 매달기 작업



과정 3> 풍선 매달아 연결

학습과정	학습내용	교수-학습 활동		자료 및 유의점
		교사의 발문과 조언	아동 활동과 예상반응	
전개	표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 활동순서를 알아보자. ▶ 활동 순서대로 구성 활동을 해보자. ▶ 공간 사이로 다니면서 감상해 보자. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 활동 순서를 이해한다. ▶ 역할을 분담하여 구성 활동을 한다. ▶ 작품 사이로 다니면서 감상하고 느낌을 이야기 한다. 	리본 끈의 한쪽 끝은 미리 천정에 매달아 둔다. 작품 사이로 다니면서 감상하기.
정리	감상 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 재미있었던 것이나 느낀 점을 이야기 해보자. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 활동 후 느낌을 자유롭게 이야기 한다. 	

(2) 골판지 상자로 터널 만들기

① **제재** : 종이 상자로 결합하여 터널 만들기

< 결합하고 재구성한 작품을 감상한 후 이 방법을 이용하여 창의적인 구성을 한다. >

② **학습목표**

골판지 상자로 터널을 만들고 공간을 꾸미고 재미있게 즐길 수 있다.

③ **준비물**

크기와 모양이 다양한 골판지 상자 여러 개, 테이프, 마분지 여러 장.

표-3) 골판지 상자로 터널 만들기 (학습 지도안)

주제	골판지 상자로 터널 만들기		수업형태	협동학습
본시 학습목표	▶ 종이 상자로 터널을 만들 수 있다.		감상자료	박 상호. 역사의 교차로.
사전 활동	▶ 몸이 들어 갈 수 있는 크기의 골판지 상자 수집하기			
학습 과정	학습 내용	교수-학습 활동		자료 및 유의점
		교사의 발문과 조언	아동 활동과 예상반응	
도입	동기유발 학습목표 제시	▶ 골판지 상자의 쓰임새를 알아보자. ▶ 골판지 상자로 어떤 놀이를 할 수 있는지 생각해 보자. ▶ 골판지 상자를 이용하여 터널을 만들어 보자.	▶ 물건을 담을 때. ▶ 상자로 놀잇감을 만들 수 있다. ▶ 부드럽다. ▶ 울퉁불퉁하다. ▶ 큰 집을 만들 수 있다. ▶ 터널을 만들 수 있다. ▶ 재미있을 것 같다.	
	참고작품 제시	▶ 참고작품은 어떤 재료로 어떻게 표현한 것인가?	▶ 나무를 서로 연결해서 삼각형의 집처럼 만들었다.	참고 작품

학습 과정	학습 내용	교수-학습 활동		자료 및 유의점
		교사의 발문과 조언	아동 활동과 예상반응	
전개	<p>활동방법 및 순서제시</p> <p>구상하기</p> <p>표현하기</p> <p>놀이하기</p>	<p>▶어떤 방법으로 연결할 수 있을까?</p> <p><활동순서> 1) 상자를 길게 연결하여 테이프로 붙인다. 2) 마분지로 터널 위를 반원으로 씌워서 상자에 테이프로 붙여서 완성한다.</p> <p>▶어떤 모양의 터널을 만들 것인지 의논해 보자. ▶구상한 대로 표현 활동해 보자. ▶활동이 끝나면 터널을 통과해 보자.</p>	<p>▶상자의 아래위를 뜯어서 서로 붙이면 길게 연결된다. ▶상자의 연결부분에 접착테이프로 붙이면 된다. ▶모듬별로 의논하여 구상한다. ▶활동 순서대로 역할을 분담하여 조형 활동을 한다. ▶터널을 통과하는 놀이를 한다.</p>	<p>활동 순서 제시. 골판지 상자. 가위. 접착테이프. 마분지. 어떤 공간을 구성할 것인지 구상한다. 조형물을 이용하여 놀이하기.</p>
정리	감상 및 정리	▶수업을 하면서 재미있었던 것이나 부족했던 점을 이야기 해보자.	▶활동 후 느낌을 자유롭게 이야기 한다.	

Ⅲ. 결 론

본 연구는 아동 미술교육에서 창의성 신장을 위해 놀이에 관한 제 이론과 연구를 고찰해보고 미술교육에 놀이의 개념을 도입한 수업을 개발하기 위함이다.

미술에 놀이의 개념을 도입한 수업을 연구하기에 앞서 놀이를 통한 창의성 신장에 관해 살펴보았다. 그리고 미술표현 과정에서 얻을 수 있는 창의성을 조사한 후 미술에서의 놀이적 요소를 밝혀 미술을 놀이로 또한 놀이에서 곧 학습으로 연결될 수 있는 길을 마련해 보고자 하였다. 놀이의 자유롭고 자발적이며 재미있는 특성을 미술교육과 접목할 수 있도록 하기 위해서 놀이의 교육적 가치에 대해 조사하여 놀이와 학습이 공존할 수 있는 발판을 마련하였다.

본 연구에서 살펴본 아동미술에의 놀이의 유형은 실제적으로 학습과 연결되어 아동의 창의성을 길러줄 수 있다.

놀이의 개념이 도입된 미술활동은 아동의 지각능력과 융통성을 길러주어 창의적 사고를 유도해 주는데 그 효과를 살펴보면 다음과 같다.

놀이의 개념이 도입된 미술활동은 재료를 탐색하는 단계에서부터 구성하고 완성하는 단계까지 아동의 융통성 및 창의성을 발달시킴을 알 수 있다. 아동은 놀이를 하면서 목적을 달성하려고 노력하기 보다는 부담 없이 새로운 시도를 해 볼 수 있기 때문에 놀이과정에서 행동을 선택하는 기회를 많이 갖게 되어 사고의 폭이 넓어진다.

여러 가지 재료를 활용한 기법놀이 활동은 다양한 재료를 탐색하고 감각을 자극하는 활동으로 구성된다. 언어적 사고가 미숙한 아동의 신체적 감각을 자극하여 재료의 특징을 감각적으로 터득하게 하므로 아동의 개성적인 표현을 신장 시켜준다.

역할놀이에서의 가작화 경험은 아동의 정신적 융통성에 영향을 미쳐서 아동으로 하여금 기존의 고정된 사고방식에서 벗어나 새롭고 독특한 방식의 사고를 하도록 유도하여 창의성을 증진시킨다.

연상놀이는 사물의 여러 가지 모양을 통해 아동의 상상의 세계를 확장시켜 일상에서 볼 수 없는 것을 상상하고 창조하게 한다.

구성놀이에서는 다양한 재료를 이용하여 평면, 입체 등으로 구성하고 연출

해 볼 수 있다. 미술활동과정에서 아동은 재료의 특성을 이해하고 활용하여 즐겁게 놀이를 한다. 아동은 재료를 구성하는 과정에서 과거에 사용하던 표현 이외의 영역까지 체험할 수 있어 창의적인 생각과 시도를 하게한다.

모래, 물 등 자연을 이용한 놀이 활동은 아동이 좋아하는 놀이재료로 표현의 형태나 내용 또한 다양하다. 놀이과정이 즐거운 수업이 되므로 친구들과 협동 작업으로 만들어 볼 수도 있고 작업 크기의 제한이 없기 때문에 보다 자유롭고 흥미로운 활동이 된다.

이렇듯 놀이를 통한 미술교육의 효과는 아동의 창의성 신장에 큰 잠재력을 지닌다. 놀이의 개념이 도입된 미술활동을 통해 아동은 활동의 재미, 자발성, 몰입의 경험을 느껴 학습과 자연스럽게 연계시킬 수 있다. 아동의 놀이에는 스스로 탐구하여 표현하는 힘이 있는바 놀이를 통한 미술수업은 아동이 활동과정에서 새로운 것을 창조해내고 조직하여 자신만의 독특한 결과를 얻을 수 있다.

이를 위해서는 교사의 자질과 물리적 여건등도 중요하다. 물리적 여건에 관해서는 우선 다양하며 적절한 놀이재료와 용구의 제공이 무엇보다 필요하다. 그리고 교사의 자질과 관련하여 놀이지도 시 교사의 개방적 태도가 전제되어야 한다. 왜냐하면 활동의 주체는 아동이며 교수-학습의 최종 목적도 아동의 창의적 표현능력의 신장이기 때문이다. 또한 학습 개념과 내용이 놀이와 연계되는 놀이 활동을 개발하여 다양한 놀이 수업의 경험을 제공해 줄 수 있는 능력을 갖추어야 할 것이다.

참고 문헌

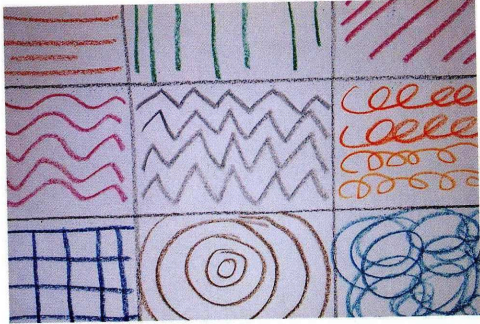
단행본

- 김일태, 『 미술활동으로 미술자아개념 EQ, IQ 기르기 』, 양서원, 2001
김정규 외, 『 창의적인 유아미술활동 』, 문음사, 1989
고문숙 외, 『 어린이 놀이지도 』, 정민사, 2001
양옥승, 『 유아의 창의성 계발을 위한 사회표현 탐구적 놀이 』, 정민사, 2003
오영희 외, 『 유아를 위한 놀이 이론과 실제 』, 21세기사 2005
이숙재, 『 유아를 위한 놀이의 이론과 실제 』, 창지사, 2000
이현순 외, 『 유아를 위한 창의적인 조형활동 』, 형설사, 2005
정문자 외, 『 창의적 유아 미술교육 』, 신광출판, 2000
정진 외, 『 유아 놀이와 게임 』, 학지사, 2004
최석란, 『 놀이와 유아발달 』, 양서원, 2005

정기 간행물

- 안금희, 『 미술교육에서 놀이의 가치와 유형 』 미술교육논총, 제18권, 2004
안금희, 『 초등미술교육에서 놀이의 유형에 따른 놀이수업사례 』 미술교육논총, 제16권,
2004

참고 도판



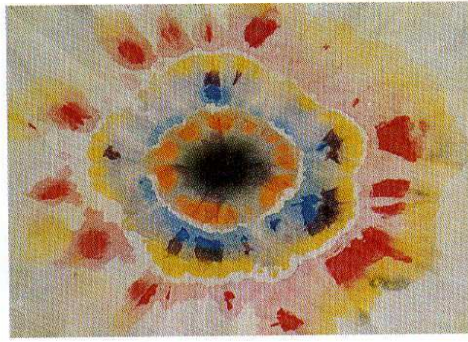
도1> 다양한 모양의 선긋기



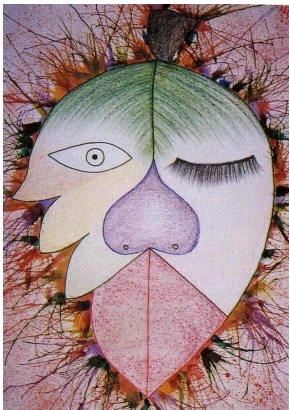
도2> 물감 찍기 놀이



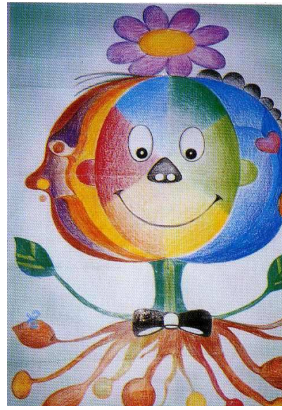
도3> 세계 거품을 이용한 연상그림



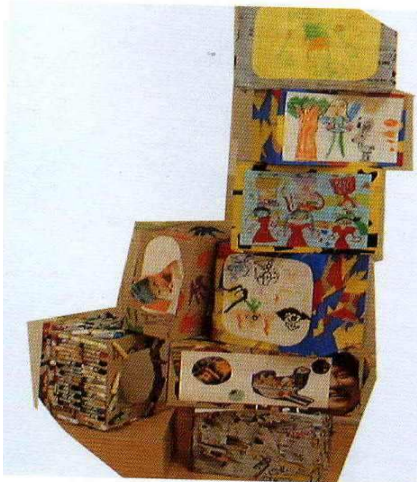
도4> 종이를 꼬아 물들인 염색 놀이



도5> 상상의 인물



도6> 식물이 된 인물



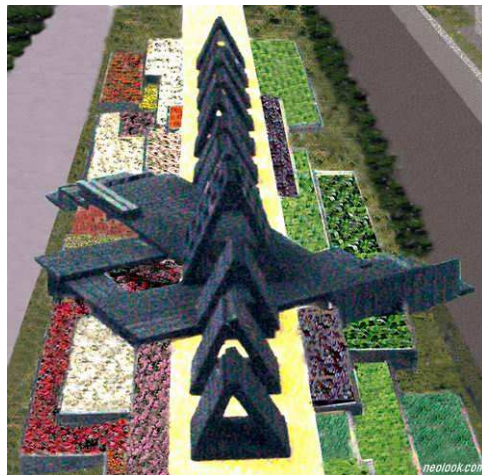
도7> 상자 쌓기 놀이



도8> 매달기 작품



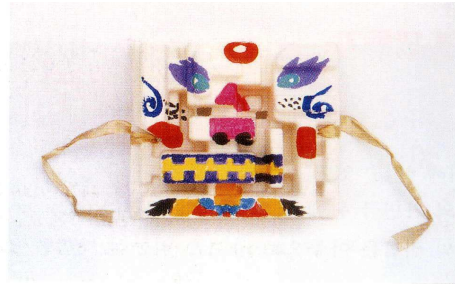
도9> 마리케 반 바르메르담 작품



도10> 박 상호. 「역사의 교차로」



도11> 식빵과 오브제를 이용한 가면



도12> 도깨비 가면



도13> 외계인 가면



도14> 강시 가면



도15> 프랭크 스텔라
「아 마 벨」 설치 작품.

ABSTRACT

A Study on Art Education for Creative Expression

– Art Activity through Game Experience –

Cha Seung-Young

Major in Fine Art Education

Department of Education

The Graduate School of Education

Sungshin Women's University

Art is the internal expression such as emotion, feeling and sentiment in a human being. And, a human being freely expresses and manifests his or her diverse emotions and thoughts through art activity. Also, the process of artistic expression enables new experience while allowing you to show another own looks. In order that artistic expression becomes free self-expression, the process of art activity needs to become interesting, pleasant and natural atmosphere. In particular, children's art activity needs to be considered children's free activity rather than requiring any form or result. Children's activity has a characteristic that frankly and freely expresses own feeling and emotion with their own unique vision and thought, and that tries to enjoy the process itself. Thus, in case of being not given emotionally free atmosphere, children's individual expression is inhibited, thereby trying to imitate with losing oneself in originative expression.

Activity, which attempts to create with having interest in a new thing, is the experience that gives pleasure to children. And, the most creative expression in children is manifested from game and art. Game and art, which are based intrinsically on spontaneity and enjoyment, are deeply being associated each other. Accordingly, school teaching, which clarifies a common element in children's game and art activity and utilizes this, can bring out children's autonomic activity.

As art activity through game is the pleasant activity that freely searches and then expresses, it allows oneself to feel expressive impulse and conception without instruction or compulsion, and enables that feeling to be expressed vividly and creatively. In the process of expressing pleasantly, children come to have confidence and positivity in art activity. This desire for subjective and autonomic participation comes to appear naturally as the result of 'creation.' Thus, it is required a playing element that can offer amusement and interest to children's art activity. Art activity through game makes children's emotion rich, allows creatively thinking and expressive power to be nurtured through a training of imagination, and further helps the ability in artistic appreciation and the formation in ego. In this viewpoint, this study is aimed to seek for an effectively instructional plan that takes advantage of a playing element in art education, in a bid to help creative expression through art activity of using game.

In the introduction was clarified a purpose of a research in art education through children's game activity, and presented the inducement in creative conception through connection between diversely game types and art activity, as the contents of a research.

In the main subject was examined creative expression that appeared in game activity through all theories on a game, and then was inquired into the process of creative expression that was indicated in art activity. And, in art and game were discovered a common element and then were examined utilization and value in a playing element in terms of art education, with assuming it. It tried to seek for a plan of art activity through game, and presented an effectively utilization plan, by inquiring into a type of game depending on children's development and by connecting it with art activity in line with a developmental stage.

In the conclusion was identified that art activity through game experience is effective in strengthening children's creativity, and was clarified that the process of art activity through game allows children themselves to be nurtured the creative ability, resulting in enabling creative expression.