

개정 누리과정에 따른 유아미술교육을 위한 놀이의 의미

존 듀이의 관점을 중심으로

The Meaning of Play for Early Childhood Art Education in Accordance
with the Revised Nuri Program

Focusing on John Dewey's Point of View

주 저 자 : 이민영 (Lee, Min Young)

경인여자대학교 아동미술보육과 부교수
mylee12@kiwu.ac.kr

Abstract

Early childhood education has emphasized the need to use play as a teaching-learning method for children to enjoy and learn. As a way of integrating play into the early childhood curriculum, it has mentioned the necessity of the curriculum of integrating preschool-led activities represented by teacher-led activities and free play as a structured play. This was realized through the revised Nuri process in July 2019. This study proposes the meaning of play in early childhood art education, focusing on the continuity and interactivity of experience, focusing on Dewey's approach to play. Through this, we correctly understood the meaning of play in early childhood art education, and suggested the direction of development of early childhood art education in which young children voluntarily participated and found pleasure and aesthetic experience in art activities.

Keyword

Play(놀이), Early Childhood Art Education(유아미술교육), John Dewey(존 듀이)

요약

그동안 유아교육에서는 유아가 즐겁게 즐기며 학습할 수 있도록 교수학습 방법으로 놀이를 활용해야할 것을 강조하여 왔으며, 유아교육과정에 놀이를 통합하는 방법으로 교사 주도 활동과 자유 놀이로 표현되는 유아 주도 활동을 하나의 구조놀이로써 통합하는 교육과정의 필요성을 언급해왔다. 이는 2019년 7월 개정 누리과정을 통해 현실화되었다. 이에 본 연구에서는 개정 누리과정의 예술경험 영역 미술활동의 개선점에 주목하여 놀이로서 유아미술교육을 위한 연구를 교육방법으로서 놀이를 접근하는 듀이의 관점을 중심으로 유아미술교육에서 놀이의 의미를 경험의 계속성과 상호작용성에 주목하여 제안하였다. 이를 통하여 유아미술교육에서 놀이의 의미를 올바르게 이해하고 유아가 자발적으로 참여하고 미술활동과정에서 즐거움과 미적경험을 찾는 유아미술교육의 발전 방향을 제시하였다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 놀이의 이해

- 2-1. 놀이의 개념
- 2-2. 놀이의 특성

3. 존 듀이의 놀이

3-1. 놀이의 의미

3-2. 교육방법으로서의 놀이

4. 유아미술교육을 위한 놀이

- 4-1. 개정 누리과정 특징
- 4-2. 놀이와 유아미술교육

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

만3~5세 유아의 국가교육과정인 누리과정에 새롭게 개정되었다. 4차 산업시대라는 새로운 시대적 요구에 맞는 인재상으로 놀이하는 인간이라는 인간의 본질적 특성과 교육과 놀이를 구분하지 않고 보다 자유로운 유아의 참여와 과정을 중시하는 개정 누리과정은 유아 미술교육 분야에서도 유아의 놀이성이 살아나는 미술활동을 구상하고 실현해야하는 과제를 안게 된 것이다. 특히 최근 유아의 미술활동이 창의성 개발에 집중하고 있었던 가운데, 개정 누리과정에서 강조하는 유아에게 놀이를 교육방법으로 적용한 미술활동을 제안하고 발전시켜야 하는 것은 내적인 만족과 외적인 만족을 함께 실현하는 유아미술교육의 나아갈 바를 명확히 밝혀주고 있다. 이에 본 연구에서는 놀이를 교육방법으로 접근하는 듀이의 이론을 중심으로 놀이와 같은 경험을 창출하는 유아미술교육을 위한 지침을 제시하기로 한다.

1-1. 연구 목적 및 방법

개정 누리과정에 따른 유아미술교육을 위한 놀이의 의미를 조명하고자 하는 본 연구는 놀이에 대한 개념을 듀이의 관점에서 설명하여 교육방법으로서 놀이에 대한 접근을 명확히 하고 놀이의 성격을 올바르게 반영한 유아미술교육 방향을 제시하는데 연구의 목적을 두고 있다. 본 연구는 문헌 중심과 교육현장의 실제성에 중점을 둔 연구로 이를 위하여 먼저 놀이에 대한 이해를 돕기 위해 일과 놀이를 비교하여 설명하고 교육방법으로서 놀이를 바라보고, 이를 통한 경험을 중요시하는 듀이의 이론을 적극 활용한다. 또한 기존 누리과정과 개정 누리과정의 예술경험 영역의 미술활동 부분의 변화에 주목하여 유아가 놀이하듯이 미술활동에 참여하여 보다 풍부한 미적 경험을 누릴 수 있도록 듀이가 제시한 교육방법으로서 놀이가 갖추어야 할 경험의 계속성과 상호작용성의 적용 방안을 제시하는 연구 방법을 사용한다.

2. 놀이의 이해

2-1. 놀이의 개념

인간은 누구나 놀이를 한다. 놀이는 누군가에게는 쉽고 누군가에게는 에너지 충전의 시간이자 누군가에게는 소중한 바람이기도 하다. 특히 유아기의 놀이는

하루의 전부가 되기도 하고 발달과 학습의 시간이 된다. 이렇듯 놀이의 개념은 각자 다르게 받아들여지는 성격이 크기 때문에 하나로 모아서 설명하기에는 어려움이 있다. 본 연구는 유아를 위한 개정 누리과정의 지표인 놀이의 의미를 탐색하는 과정에 있으므로 유아의 놀이에 주목하여 놀이의 개념을 설명하기로 한다.

유아교육의 선구자인 프리벨(Fröbel)¹⁾은 ‘유아의 가장 순수하고 자유로운 정신의 표현이 놀이라고 정의했다. 놀이는 원래 재미에 목적을 둔 활동이지만 학습, 유연성 그리고 창의성을 진시킴기도 한다. 가족 해체나 질병, 외상과 같은 심각한 생활 사건을 경험했던 어린 아이들에게 놀이는 다시 작업하고 재건할 수 있는 두 번째 기회를 제공하며 심지어 정신 건강 전문가와 놀이할 수 있다는 행운만으로도 외상을 겪은 개개인을 치유하기도 한다.’²⁾ 이렇듯 놀이의 유아의 발달과 성장에 주요한 영향을 미친다. 실제 미국의 총기난사 사건 범인을 검거한 후 조사를 하던 가운데 범인의 아버지가 유아기부터 지속적으로 놀이를 금기시키고, 어떠한 놀이에도 참여하지 못하도록 학대하며 양육한 것이 밝혀지면서 인간의 발달 과정에 놀이가 함께 하는 가치를 새삼 돌이켜보게 된 사건이 있었다. 이렇듯 유아의 성장과 한 인간의 삶에 중요한 영향을 미치는 놀이의 개념을 일과 비교하여 설명하여 보기로 한다.

놀이는 활동 그 자체에서 만족감을 찾을 수 있어야 하며 결과나 목적 지향적이기 보다 활동의 과정과 활동 그 자체가 주는 즐거움을 중요시한다. 반면에 일은 타자의 혹은 타의에 의해서 어떠한 목적을 달성하기 하여 이루어지는 목적 지향인 활동을 말한다. 유아의 입장에서 볼 때 놀이는 그들이 하고 싶어 하는 것을 하는 것 (to do what they to do) 을 말하며, 일은 그들이 꼭 해야 하는 일, 또는 하지 않으면 안 되는 것을 말하는 것(to do what they have to do) 이라고 할 수 있다.³⁾ 놀이의 개념을 이해하기 위한 여러 학자의 견해 가운데 일과 비교한 가장 명료한 이론으로 프로스트와 클레인(Frost & Klein, 1979)의 다음 표1>을 소개한다.

1) Friedrich Wilhelm August Fröbel: 독일의 교육가로 세계 최초의 유치원을 세운 유아교육의 선구자이며 주요 저서로 「인간교육」, 「어머니와 애무의 노래」 등이 있다.

2) Nancy Boyd Webb, 권영민 외 역, 위기에 처한 아이들을 위한 놀이치료, 학지사, 2006, p.9

3) 유아교육재편찬회 편, 유아놀이지도의 이론과 실제, 학문사, 1997, p.13

[표 1] 놀이-일 연속체

놀이 (일의 특성일 수도 있음)		일 (놀이의 특성일 수도 있음)
능동적	↔	수동적
자발적	↔	강요적
재미 있음	↔	단조롭고 고됨
목표 없음	↔	외적 목표에 구속
스스로 시작함	↔	타인에 의해 착수됨
진지함	↔	무사안일함

놀이의 개념을 설명하기 위해 일과 비교한 표1)4)은 놀이와 일을 연속선상에 제시하고 있다. 놀이는 능동적이며 자발적이고 재미있는 활동임에 반해 일은 타인에 의한 수동성과 강요적인 성격이 강하고 놀이에 비하여 단조롭고 고된 것임을 설명하고 있다. 또한 놀이가 특별한 목표를 가지지 않고 진행되는데 반하여 일은 외적인 목표를 달성하기 위한 활동이며 놀이는 진지하게 참여하는데 비하여 일은 다소 수동적이며 무사안일함을 지향하는 마음으로 참여하게 되는 성격을 가지고 있음을 보여주고 있다. 이외에도 다양한 놀이에 대한 연구에서 정의하는 놀이의 개념을 종합하여 보면 놀이는 정서적 즐거움(pleasure)과 인지적 흥미(interest)를 만족시키는 활동으로 일반적으로 놀이는 즐거움을 지향하는 활동이고 특별히 유용성을 지향하는 일과 구분되는 듯하지만, 놀이와 일의 뚜렷한 구분은 어렵다는 것을 알 수 있다.

2-2. 놀이의 특성

유아는 놀이를 통해 세상을 탐구하고 모방하며 배워 나간다. 또한 놀이를 통해 성취와 경쟁을 경험하며 성인이 되어 살아가는데 필요한 경험과 힘을 기른다. 유아의 놀이가 특별한 목적을 가지고 있지 않은 가운데 자발적으로 즐거움을 추구하는 활동이 놀이라고 정의하였을 때 놀이는 다음과 같은 일반적 특성을 가진다.

2-2-1 내적동기(Intrinsic Motivation)

놀이를 위한 동기는 개개인의 내적인 동기 유발에서 시작된다. 즉 유아는 놀이하고 싶을 때 놀이에 참여하며 외부의 힘에 영향 받지 않고 능동적으로 놀이를 선택하고 참여한다.

각자의 놀이에 참여하고자 하는 내적 동기가 다르므로, 유아들은 놀이 시 다양한 선택과 활동을 보인다.

2-2-2 과정지향성(Process Orientation)

유아는 놀이를 하면서 놀이의 결과보다는 활동 그 자체에 초점을 두고 놀이한다. 놀이에는 목표에 대한 부담감이 없으므로 보다 활동이 다양하고 융통성 있는 시간을 경험하게 된다. 또한 놀이하는 자체가 즐겁고 기쁜 일로 유아에게 놀이는 그저 즐거운 과정이다. 유아는 놀이의 목표에 대한 부담이 없으므로 활동이 다양하고 융통성이 있다. 또한 유아의 놀이는 어떤 외적 목적을 지니지 않으며 실제 목적보다는 놀이의 과정에 참여하는 것만이 중요한 가치가 되는 활동이다.

2-2-3 비실제성(Non-Reality)

유아는 실제 상황과 상상의 상황을 구분하여 놀이지 않는다. 마치 실제처럼 몰입하고 움직이지만 상상의 놀이 상황을 설정한 경우도 있으며, 상상의 놀이상황을 설정하여 참여하는 것 같지만 유아가 처한 실제 상황일 때도 있다. 유아를 위한 놀이치료가 효과를 보이는 것도 이러한 놀이의 특성 때문이다. 놀이는 유아의 현실과 상상을 모두 반영하는 활동이다. 이러한 놀이의 비실제적 특성을 통해 유아의 놀이 속에서 형성된 ‘마음속의 실제’가 일상생활 속에서 형성된 ‘외현적 실제’보다 우선한다는 특별함을 이해하는 것이 중요하다.

2-2-4 자율성(Free Choice)

유아의 활동에서 외부의 규제로부터 자유로운 선택은 중요한 요소이다. 킹(King)에 의하면, 유아는 블록 쌓기와 같은 활동을 자신이 자유롭게 선택하면 놀이라고 생각하는 반면, 교사의 지시에 의해 활동을 하게 된다면 일이라고 생각한다.5) 놀이 활동을 위한 규제가 있는 경우도 있으나, 놀이 안에서 자유롭게 변경가능한 것도 놀이가 가지는 자율성이라는 특성이다.

2-2-5 정서적 만족(Positive Affect)

놀이는 재미있고 즐거운 활동으로 유아는 놀이를 하

4) Frost, J. L. & Klein, B. L., Children's Play and Play grounds, Boston: Allyn & Bacon, 1979, p.21

5) King, N. R, Play : The Kindergartners' Perspective. The Elementary School Journal, 80(2), 1979, pp81-87

면서 매우 즐거워하고 기뻐한다. 때로는 놀이 진행 과정에서 즐거움과 기쁨이 드러나지 않더라도 유아는 놀이를 통하여 즐거움과 기쁨을 경험한다. 놀이는 기쁨과 즐거움과 같은 긍정적 정서를 바탕으로 활동적이고, 적극적으로 유아가 활동에 참여하는 것이다. 유아는 진행되는 것에 대한 수동적이거나 무심하기보다는 신체적으로나 심리적으로 몰입해야 한다. 놀이 활동을 전개할 때 주의집중 그리고 자신이 하고자하는 활동을 숙달하려는 의도를 가지고 참여해야 한다.⁶⁾

3. 존 듀이의 놀이

3-1. 놀이의 의미

유아는 하루 종일 수없이 다양한 놀이를 한다. 유아의 놀이는 역할 놀이, 조작 놀이, 신체 놀이로 크게 구분할 수 있다. 역할 놀이는 아이들이 성인이나 다른 사람의 역할을 모방하면서 하는 놀이이다. 예를 들어 다양한 교육활동에도 쓰이는 병원 놀이나 오랜 기간 아이들을 통해 행해지고 있는 소꿉장난 등이 있다. 이러한 놀이는 어떠한 역할을 ‘하면서 노는 것’이라 설명할 수 있다. 조작 놀이는 이와는 달리 어떠한 대상을 ‘가지고 노는 것’이다. 장난감을 가지고 놀거나 자연물을 가지고 노는 것, 퍼즐을 맞추는 것 등이 조작 놀이의 예시이다. 신체 놀이는 문자 그대로 신체를 움직여서 하는 놀이로서 뒹꾸기, 오르기, 추격하기, 공놀이, 스케이트 타기 등이 그것에 속한다.⁷⁾ 그러나 유아들의 하루 모습을 관찰하여 보면 대부분 이 세 가지 영역의 놀이를 하고 있으나, 그렇지 않은 경우도 있다. 교사와 함께 학습활동에 참여하거나 자연에 대한 실습으로 나무를 심거나 청소를 하는 경우는 놀이가 아니지만, 성인들의 일과는 구분되는 상황이다. 일은 목적과 함께 보수가 따라오는 것이니 유아들의 이러한 시간은 놀이라고 설명할 수도 없고, 일이라고도 설명할 수도 없다. 매우 단순하게 느껴지지만, 복잡한 면이 있는 유아의 놀이를 교육철학의 관점에서 볼 때, 놀이를 아동 발달의 이해 수단으로 파악하는 대표적 학자는 디어든(R. F. Dearden)이며, 교육방법으로 적용 가능한 것으로 파악하는 대표적 학자는 듀이(John Dewey)이다.⁸⁾ 듀이(John Dewey)⁹⁾는 놀이와 일을 각각의 것으로 구분

하지 않는다. 듀이는 놀이와 일의 관계를 두 가지 관점에서 설명하고 있다.

첫째, 놀이는 목적이 없는 단순한 유희적인 활동에 그치는 것이 아니라는 관점이다. 정상적인 활동의 범주 속에서 이루어지는 놀이는 일과 마찬가지로 행위자의 마음에서 그리는 목적이 있다. 다만, 놀이에 있어서는 활동 이상의 다른 결과를 목적으로 하지 않는 경우가 있어 활동 그 자체가 목적이 되기도 한다. 듀이는 목적과 관련하여 생각하였을 때, 놀이와 일이 본질적인 차이를 가지고 있다고 해석하지 않았다. 그는 ‘예견되는 결과가 비교적 명확하고 장기적인 성격을 가지고 있고 그것을 이루는 데에 지속적인 노력이 필요할 때, 놀이는 일로 바뀐다.’¹⁰⁾고 설명하고 있다. 이것은 놀이에 비하여 일이 목적에 도달하기 위한 과정이 다소 길고, 많은 생각을 필요로 하는 면에서 차이가 있다는 것이다. 그러나 놀이와 일이 별개의 것이 아니고 다만 유아들은 성인에 비해 집중하거나 숙련에 필요한 시간을 견디는 힘이 약하다는 특성과 더불어 놀이는 목적을 이루는데 필요한 시간과 사고의 시간이 비교적 짧다는 면에서 유아는 먼저 놀이에 몰두할 수 있다는 것을 이해하도록 도와준다. 이렇게 놀이를 통해 상황에 집중하고 성취하는 것을 경험한 유아는 성장하면서 자기중심적이거나 자기 충족적인 활동에서 벗어나 수업과 일에 참여하는 힘을 기를 수 있다고 바라보는 듀이의 관점은 자기 충족적 활동인 놀이와 일은 우리가 회복해야 할 중요한 가치임을 시사하고 있다.

둘째, 놀이와 일의 흥미 측면에서의 관계이다. 듀이는 놀이가 사람을 즉각적으로 몰두시키는 매력을 가지고 있다고 하였다. 어린 시절 시간이 얼마나 흘렀는지를 모르고 놀이에 몰두한 경험을 가지고 있는 사람이라면 누구나 공감이 되는 부분이다. 이것은 놀이가 가지고 있는 흥미에 따른 자발적 참여라는 성격을 의미한다. 일반적으로 놀이는 흥미 위주이지만 공부나 일은 흥미 요소를 배제하고 절제하며 훈련해야하는 개념으로 인식하고 있는 가운데 듀이는 ‘흥미 있는 놀이와 그렇지 않은 일’로 구분하는 이분법적인 사고를 다음과 같이 비판하였다. 진정한 흥미의 원리는 학습할 사실과 행위를 성장하는 자아와 동일시하는 데 있다. 그것은 아이 자신의 성장 방향을 가리키며 아이가 자기 자신

6) 지성애, 유아놀이지도, 정민사, 1998, pp.8-9참조

7) 김무길, 놀이의 교육적 성격:듀이와 디어든을 중심으로, 교육철학 제35집 Vol.35, 2006, p.170

8) 앞의 논문, p.168

9) 존 듀이(John Dewey):어린이들의 환경은 가정에서 학교

와 사회로 확대되어야 하며, 어린이의 성장발달을 위해 더 자유롭고 풍부한 인간 접촉과 상호 작용 그리고 사회적 활동이 필요하다고 생각한 실용주의 철학자이자 교육자.

10) Dewey, 이홍우 역, 민주주의와 교육(Democracy and Education), 교육과학사, 1916/2018, p.316

이고자 할 때 절대적으로 요청되는 무엇이다. 성장이란 현재보다 나은 상태를 향한 성장인데, 그 나은 상태 즉 도달점이 머릿속에 살아 있어서 아이의 행동을 좌우할 때 그것이 곧 아이의 흥미가 된다. 나아가 이런 기존의 1차적 흥미(직접적 흥미) 달성에 기여하는 것이라면 무엇이나 2차적 파생적 흥미(간접 적 흥미)가 된다. 이 것이 곧 생소한 무엇이 '흥미롭게' 되는 이치이다.¹¹⁾

3-2. 교육방법으로서의 놀이

듀이는 놀이와 일을 상반되는 개념으로 설명하던 이전 학자들과는 달리 놀이와 일이 가지는 내적인 의미가 그리 상반되는 것만은 아님을 주장한다. 오히려 놀이와 일을 명확하게 구분하는 것은 그릇된 사회적 조건의 영향이며, 놀이와 일은 둘 다 마음속으로 바라는 것들을 생각하고 실현하기 위한 과정임을 설명한다. 그러므로 앞서 설명한 바와 같이 듀이의 관점에서 놀이는 단순하고 목적이 없는 유희에 지나지 않는 행동이 아닌 것이다. 듀이는 아동이 현재의 행위 자체에 몰입할 수 있는 놀이 성향을 간직한 채로 성장한다면, 어른이 되어서도 본인이 도달하고자 하는 목표를 이루기 위해 매 순간 자기 충족적인 활동을 할 수 있게 될 것이다. 이런 의미에서 듀이는 아이들이 가지고 있는 놀이 성향과 놀이 자체를 수업이나 공부와는 다른 별개의 것으로 보지 않는다.¹²⁾ 또한 듀이는 교육에서 일반적으로 흥미와 노력이 상반되는 것으로 설명되지만, 흥미는 활동을 선택하고 지속해내는데 매우 중요한 요소로 주목하고 있다. 더 나아가 듀이가 말하는 진정한 흥미란 '자아가 어떤 객관적 대상을 포함하는 일련의 활동에 자신을 일체화하고 그것에 온 마음을 다하여 몰입해 있음'¹³⁾을 이야기한다.

듀이는 진정한 교육은 모두 경험을 통해서 이루어지는 것이다. 이는 '경험의 문제와 관련하여 교육은 경험 내에서의, 경험에 의한, 경험을 위한 발달이라고 정의할 수 있다'¹⁴⁾고 말한 듀이는 교육에 있어서 '경험'을 중요시 하였다. 여기서 경험이란 성장을 저해하거나 옳지 못하게 이끄는 비교육적인 경험은 제외한 교육적

경험을 말한다. 듀이가 말하는 교육적 놀이가 가능하기 위해서는 그의 '경험'의 원리를 살펴보아야 한다. 듀이가 말하는 교육적 놀이가 가능하기 위해서는 그의 '경험'의 원리를 살펴보아야 한다. 경험이 교육적인 경험인지 그렇지 못한 비교육적인 경험인지를 구분할 수 있는 기준은 경험의 '계속성'과 '상호작용'이다. 듀이는 '어떤 경험이 교육적인 경험인지를 평가하는 방법은 그 경험의 상호작용과 계속성의 정도를 측정하고 평가하는 것'¹⁵⁾이라 말한다.

3-2-1 경험의 '계속성'

모든 경험은 경험을 하는 사람을 어떤 식으로든지 변화시키며, 또한 그 변화는 우리가 원하는 원하지 않은 뒤따라오는 경험에 영향을 미친다. 현재의 경험을 통하여 어떤 습관을 습득한 사람은 뒤에 오는 경험을 할 때에 어떤 점에서 이전의 자신과는 다른 사람이라고 보아야 한다. 어떤 경험도 지금 까지 있었던 모든 경험의 결과를 배경으로 하여 이루어질 뿐만 아니라 뒤에 오는 경험에 반드시 영향을 미치게 되어 있다.¹⁶⁾라고 설명하고 있는 듀이는 삶을 경험의 연속되어지는 과정이라고 본다. 그러므로 유아의 경험이란 성인의 경험이란 모든 현재의 경험은 지난 시간의 영향을 받으며 앞날에 영향을 주고 있는 상호연관성을 지니고 있다는 것이다. 이러한 경험의 계속성에 대하여 그는 '특정한 방향으로의 발달은 계속적인 성장에 기여할 때에만 교육의 기준이 될 수 있는 것이지, 계속적인 성장에 기여하지 못한다면 그것은 교육의 기준으로 볼 수 없다'¹⁷⁾고 구분하며 또 하나의 경험인 놀이 상황에서도 교육적인 놀이와 비교육적인 놀이를 판단하는데 적용하도록 권하고 있다. 예를 들어 유아가 놀이에 참여하며 사고하는 과정에서 발달하는 습관이나 태도가 지속적인 성장을 위하여 바람직한가에 대한 판단이 필요한 것이 놀이의 교육적 가치를 분별해내는 듀이의 경험의 계속성이라고 할 수 있다.

3-2-2 경험의 '상호작용'

듀이는 상호작용에는 외적인 요소와 내적인 요소가 있다고 한다. 이 두 가지 요소는 정상적인 경험을 할 때 함께 작용하여 서로 상호작용을 한다. 이것을 우리

11) Dewey, 조용기 역, 흥미와 노력 그 교육적 의미(Intrest and Effort in Education), 교우사, 1913/2010, p. 27

12) 전경화, 놀이의 교육적 의미, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2019, p.22

13) 이태영·양은주, 듀이의 철학적 어린이 이해와 '아동중심'의 교육적 의미, 교육사상연구, 28(2), 2014, p.125

14) Dewey, J. 이홍우 역, 민주주의와 교육(Democracy and Education 1916), 교육과학사, 2018, p.113

15) Dewey, J. 박철홍 역, 경험과 교육(Experience and Education 1963), 문음사, 2018, p.141

16) 전개서, pp124-125

17) 전개서, p.128

는 ‘상황’이라고 볼 수 있다. 듀이에게 있어서 경험의 상호작용은 내적인 요소와 외적인 요소가 빚어내는 일종의 상황인 것이다.

그에 따르면 경험은 인간이 자신의 삶을 대하는 태도를 만들어준다. 어떠한 경험을 하면서 성장하였는가에 따라 같은 상황에서도 다른 반응을 보이는 성인으로 성장한다는 의미이다. 학대받은 아이가 학대하는 부모가 되고, 사랑받으며 자란 아이가 자녀에게 사랑을 베푸는 부모가 되는 것처럼 각자의 경험이 쌓여 자신의 태도를 결정하는데 영향을 미친다는 것에 대하여 이견을 제시할 사람은 없을 것이다. 다만 교육에서는 이러한 경험의 상호작용을 위하여 외적인 요소인 올바른 교육 환경의 제공 및 교사의 태도와 내적인 요소로 교사와 유아와의 정서적 유대감과 건전한 민감성을 유지하여 유아의 필요를 파악하고 상호작용하려는 자세가 필요하다. 특히 교사는 상호작용 원리에 따라 유아의 필요를 파악할 때 유아의 발달에 따른 능력 또한 이해하여야 하며, 이를 바탕으로 교육적 경험이 이뤄지도록 계속성의 원리를 지켜낼 수 있도록 유아의 성장이 바람직한 방향으로 이뤄지고 있는가에 대한 관심과 지도를 꾸준히 이어나가야 한다.

4. 유아미술교육을 위한 놀이

4-1. 개정 누리과정의 특징

누리과정은 교육부 관할의 유치원과 보건복지부 관할의 어린이집에서 각기 다르게 운영되던 만3~5세 교육과정의 통합을 위하여 2012년에 만들어지고 2013년부터 전면 시행된 국가 교육과정으로 ‘누리교육과정’과 ‘누리과정’을 혼용하여 사용하고 있다. 국가수준 교육과정인 누리과정의 도입은 교사들에게 교육과정 개발에 대한 부담감을 줄여주고, 교수활동을 지원해주는 안내서이자 지침서의 역할을 해왔으나 최근 국가수준 교육과정의 강화가 교사의 전문성을 저해하는 측면이 있고, 교육현장의 수준과 국가에서 설정한 수준의 균형이 맞지 않는 사례 등의 해결과 함께 새로운 시대를 준비하는 교육의 발전을 위해 2019년 7월 개정 누리과정이 발표되었다. 본 연구는 개정 누리과정에서 강조하는 놀이 개념의 활동을 유아미술수업에 어떻게 적용할 것인가에 대한 논의를 하고자 하는 것이므로 누리과정 중 예술경험 영역을 중심으로 변화의 내용을 설명하기로 한다.

[표 2] 기존 누리과정 예술 경험[미술활동]

내용 범주	범주별 하위 내용	연령별 세부내용		
		3세	4세	5세
아름 다음 찾아 보기	미술적 요소 탐색하기	자연과 사물의 색, 모양, 질감 등에 관심을 갖는다.		
예술적 표현 하기	미술 활동 으로 표현 하기	다양한 미술활동을 경험해본다.	다양한 미술활동으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.	자연과 사물에서 색, 모양, 질감, 질감을 탐색한다.
		협동적인 미술활동에 참여한다.	협동적인 미술활동에 참여한다.	협동적인 미술활동에 참여한다.
	통합적 으로 표현 하기	미술활동에 필요한 재료와 도구에 관심을 가지고 사용한다.	미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다.	음, 움직임과 춤, 미술, 극놀이 등을 통합하여 표현한다.
		예술 활동에 참여하여 표현 과정을 즐긴다.	예술 활동에 참여하여 표현 과정을 즐긴다.	예술 활동에 참여하여 표현 과정을 즐긴다.
예술 감상 하기	다양한 예술 감상 하기	다양한 음악, 춤, 미술작품, 극놀이 등을 듣거나 본다.	다양한 음악, 춤, 미술작품, 극놀이 등을 보고 즐긴다.	다양한 음악, 춤, 미술작품, 극놀이 등을 보고 즐긴다.
	전통 예술 감상 하기	우리나라의 전통예술에 관심을 갖는다.		

2020년 3월부터 적용되는 2019개정 누리과정의 핵심은 ‘유아중심’, ‘놀이중심’의 교육과정이다. 유아가 충분한 놀이경험을 통해 배우고 익히도록 하는 교육과정으로 앞서 설명한 듀이의 놀이에 대한 관점과 일치하는 부분이 크다. 또한 기존의 누리과정이 3~5세 유아를 연령별로 나누어 세부내용이 369개였으나, 개정을 통해 연령을 통합하는 동시에 59개로 간략화 한 것이 특징이다. 세부내용은 간략화 하였으나 기존과 동일하게 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구로 구성된 5개 영역은 유지된다. 개정을 통해 가장 눈에 띄는 변화는 교사의 부담 완화이다. 현장의

교사들이 과다하게 일일교육계획을 작성하는 업무의 부담을 줄이고 활동 주제와 유아의 놀이를 일치시켜야 한다는 부담감이 완화되었다는 부분도 눈여겨 볼 변화이다. 예술경험 영역은 위의 표2> 기준 누리과정 예술경험 영역의 [미술활동]이 다음 표3>의 개정누리과정 예술경험 영역의 미술활동으로 바뀌었다.

[표 3] 개정 누리과정 예술 경험[미술활동]

내용 범주	내 용
아름다움 찾아보기	자연과 생활에서 아름다움을 느끼고 즐긴다. 예술적 요소에 관심을 갖고 찾아본다.
창의적 으로 표현하기	다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
예술 감상하기	다양한 예술을 감상하며 상상하기를 즐긴다. 서로 다른 예술 표현을 존중한다. 우리나라 전통 예술에 관심을 갖고 친숙해진다.

표2>와 표3>을 비교하여 보면, 연령 구분이 없이 예술 경험 영역이 유아가 연령에 따른 발달과업을 이루는 것이 아닌 스스로 관심을 갖게 되고 미술 표현을 즐기며 상상이라는 표현을 통해 보다 창의적인 미술활동에 주목하고 있음을 알 수 있다. 또한 서로 다른 예술 표현을 존중한다는 내용이 추가됨으로서 문화다원주의 사회의 예술적 포용력과 문화적 소통능력을 갖추는 것이 중요함을 반영한 미술활동 내용으로 구성된 것이 바람직하다. 그리고 누리과정이 개정되면서 미술활동의 가장 두드러진 특징은 ‘아름다움 찾아보기’를 자연과 생활에서 아름다움을 느끼고 즐기는 내용을 새롭게 제시하고 기존의 ‘통합적으로 표현하기’를 ‘창의적으로 표현하기’로 제시하는 것은 유아들의 미술활동이 보다 자유롭게 유아의 경험 중심으로 재해석되었다. ‘예술 감상하기’에서 상상하기와 전통예술에 친숙해짐 등을 강조한 점 또한 유아가 미술활동에 참여하는 과정이 놀이이자 예술 경험 창출 의미로 발전하고 있는 것은 유아 미술교육의 나아갈 바를 명확히 보여주고 있다.

4-2. 놀이와 유아미술교육

개정 누리과정에서 강조하고 있는 놀이로서의 유아 미술활동은 듀이가 놀이를 교육방법으로 바라보는 관점과 일치한다. 앞서 설명한 듀이의 놀이에 대한 개념과

교육방법으로서의 놀이에서 정리한 바와 같이 유아의 미술활동은 다양한 교육적 경험을 창출할 수 있는 즐거운 놀이이자 미술교육이다. 이를 보다 구체적으로 실현하기 위해서는 개정 누리과정에서 제시하고 있는 유아미술교육의 듀이가 설명한 교육으로서의 놀이에서 언급한 다음 두 가지에 주목하여 유아 미술교육을 위한 놀이의 의미를 조명해볼 수 있다.

4-2-1. 유아미술교육과 경험의 계속성

듀이가 제시한 경험의 계속성은 유아의 성장을 조건으로 한다. 유아는 미술활동을 통해 지속적인 반복보다는 새로운 세계를 탐색하는 경험을 늘리고, 미술재료를 사용한 경험이 축적되어 조금씩 자신만의 미술놀이를 창출하도록 하여야 한다. 유아들은 정해진 생활주제를 고르게 학습하고 미술활동 또한 생활 주제 안에서 제시되는 상황이지만, 그 안에서 유아는 정체되기 보다는 성장하는 놀이로서의 미술활동에 참여하도록 하여야 한다는 의미이다.

이를 위해서는 자연과 생활에서 아름다움을 느끼고 즐기도록 도와야 한다. 이전 누리과정에서는 ‘관심을 갖는다’ 또는 ‘탐색하기’라는 표현을 썼으나 ‘즐긴다’라는 표현으로 바뀐 점은 유아들의 미술활동에서 놀이성을 강조하고 있음을 반영하고 있다. 이를 위하여 유아미술교육은 듀이가 설명하고 있는 예술경험에 주목하여야 한다. 미술놀이는 찰하고 흥내를 내거나, 자유롭게 탐색하며 표하는 즐거운 활동으로 지시나 강요 없이 스스로 표 충동과 발상을 가슴으로 느끼게 하며 그 느낌을 생동이며 창의적으로 표하게 한다. 이러한 활동은 유아들에게 보다 정서적으로 풍부하게 해 주며 창의인 사고력과 표현력을 길러 주어서 조화로운 인격형성을 돕는데 큰 잠재력을 지닌다.¹⁸⁾ 유아들의 보다 풍성한 미술놀이를 위해서 교사는 먼저 자연과 생활을 탐색할 수 있는 활동의 도입 부분에서의 시간을 방해하거나 지나치게 개입하지 않도록 활동 목표 자체를 미술작품의 완성성에 두는 것을 삼가야 한다. 또한 미술활동의 특성인 다양한 재료를 충분히 경험할 수 있도록 재료를 스스로 선택하여 활동하도록 돕는 미술교구 준비가 필요하다. 지금까지 유아미술교육 현장에서는 생활주제에 따라 미술활동을 정하고 활동에 참여하는 모든 유아가 동일한 재료를 각자의 방식으로 사용하거나, 교사의 지도하에 재료를 사용하는 방법을 익혀서 미술작품을 완성하도록 진행되어 왔다. 그러나 놀이로서의 미술활동

18) 백은경, 미술놀이 프로그램을 통한 유아의 창의성신장에 한 연구, 수원대학교 석사학위논문, 2007, p.17

이 실현되기 위해서는 작품의 완성에 활동의 목표를 두지 않고 아름다움을 즐기고, 스스로 재료를 선택하여 활동하는 과정 중심의 유아미술교육이 이뤄져야 한다.

미술놀이는 다양한 미적경험을 통해 미적 감수성, 정서, 창의성을 기르는데 중점을 두어야 하며 유아들에게 예술가적 품성을 기대하는 ‘예술 교육적’ 관점을 취해야 할 것이다. 그러므로 표현의 결과보다는 과정을 중요시하며 표현에 대한 즐거움과 자신감 또 자연스러운 분위기에서의 자기 표현활동에 중점을 두어 생동적, 종합적인 활동으로 전개되도록 해야 할 것이다.¹⁹⁾

4-2-2. 유아미술교육과 경험의 상호작용

여러 연구자들이 유아의 놀이를 정의하기 위해 제시한 기준에서 공통으로 들어가는 놀이의 특성은 내적동기, 비실제성, 긍정적 정서, 과정중심 이다. 이러한 놀이의 특성은 조형 활동에서도 동일하게 나타난다. 특히 듀이의 놀이가 교육방법이 되기 위해 필요하다고 설명한 경험의 상호작용에서의 외적인 요소와 내적인 요소 또한 이와 맥락을 같이 한다. 유아미술교육 현장에서의 외적인 요소는 교사의 태도와 활동환경이라면 내적인 요소는 유아의 개인적 경험과 교사의 정서적지지, 교육적 효능감 정도로 구분할 수 있다. 경험의 상호작용이 긍정적으로 이뤄지는 미술활동을 위해서는 유아의 경험을 이해하여야 한다. 미술활동은 본래 ‘유희(遊戱)’이다. 즉 즐겁게 놀며 장난한다는 의미인 것이다. 이러한 미술활동이 본질적 즐거움 보다 교육과정으로서의 성격이 강조되지 않도록 유아가 미술활동을 통해 어떠한 경험을 표현하는가와 미술활동이 유아에게 창출하는 경험의 내용에 귀를 기울여야 한다. 언어발달이 완성되지 않는 유아일수록 미술치료 효과가 높은 것은 이러한 특성 때문이기도 하다. 언어로 자신의 감정과 경험을 표현하기에는 미숙하지만 미술활동에서는 보다 자연스럽게 자신의 마음을 드러내기 때문이다. 교실에서 이뤄지는 유아미술교육 또한 이러한 경험이자 놀이로서의 미술활동의 가치에 중점을 두도록 하는 것이 개정 누리과정에서 지향하는 놀이로서의 활동이다. 미적경험과 경험중심 교육을 강조한 듀이는 미적경험에 대하여 최종적이며, 완결적인 수업에 중점을 두기 보다는 활동 가운데 일어나는 상황과 갈등 등을 유아와 함께 겪어나가는 과정중심의 수업

을 완성적 경험으로서의 교수라고 설명한다. 유아와 함께 활동하는 교실에서는 예상치 못하는 다양한 상황이 벌어진다. 미술활동도 예외는 아니며 유아들은 각자의 방식으로 감정을 표현하고 미술활동을 하고 싶어 하는 것은 당연하다. 미술활동이 가지고 있는 놀이성을 회복하는 것은 이러한 과정이 하나의 완성적 경험으로서의 교육이라는 듀이의 조언을 염두에 두어야 한다.

놀이 같은 미술활동을 실현하는 것은 미술을 매체로 하는 놀이로 받아들이는 것이 적합하다. 유아에게 있어 가장 즐거운 일은 놀이를 할 때이다. 또한 놀이는 유아의 생활인 동시에 일이며 억압되었던 자신의 놀이를 통해 마음을 자연스럽게 표현할 수 있다. 놀이 활동은 결과가 중요한 활동이 아니며, 유아가 내면적으로 만족하는 과정을 강조하는 것이다. 놀이 활동을 통해 유아는 감각의 발달을 도모할 수 있으며 유아의 성장에 있어 문제 해결력에도 긍정적인 영향을 미친다. 더불어 놀이를 통해 억압되었던 감정을 표출하며 감정적인 해소를 할 수 있고, 자기 자신을 표현할 수 있다. 이러한 놀이 활동에 미술활동을 접목하여 다양한 방법으로 자신을 더욱 개방적으로 표현하게 되기 때문에 유아에게 있어 놀이 미술은 감정과 정서를 표현하는 수단이 된다.²⁰⁾

유아가 놀이과정에 참여하듯이 새로운 미적경험을 얻기 위해서는 교사가 스스로 미술활동에 참여하고자 하는 마음이 생길 수 있는 내적 동기 활성화를 위한 다양한 활동의 도입을 구상하여야 한다. 통합교육을 적극 활용하여 활동을 미술에 제한하지 않고, 예술경험 영역을 통합적으로 이해하여 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 자연탐구 영역과의 통합적 활동을 실천할 때 유아들은 활동의 확장으로 미술매체를 사용하여 표현하고자 하는 내적인 동기가 발현되며, 이를 지지하며 적절히 지도할 수 있다고 느끼는 교사의 효능감이 더해졌을 때 유아들의 미술활동은 내적인 요소가 충분히 만족된다. 또한, 외적인 요소로서의 보다 다양한 미적 경험을 창출하는 환경과 사용이 자유롭고 안전한 미술매체의 제공이 동반되면 유아는 외적인 요소 또한 만족한 상태에서 진정한 놀이로서의 미술을 경험하게 된다. 프리벨(A. Foebel)은 저서 ‘인간 교육’에서 놀이는 어린이의 생활 그 자체이기 때문에 놀이를 잘 지도하는 것이 곧 어린이의 생명을 꽃 피게 하는 것이라고 말했다. 따라서 유아에게 있어서 놀이는 삶 그 자체라

19) 앞의 논문, p.18

20) 김하경, 놀이 미술을 위한 유아미술 교구 디자인 연구, 경북대학교 석사학위논문, 2018, p.16

고 할 만큼 큰 의미를 지니고 있으며 생생한 학습 과정에서 활동, 사고, 학습에서 중요한 문제를 제공한 다²¹⁾고 하였다. 유아에게 있어 놀이의 중요성이 강조 되는 개정 누리과정에서의 유아미술활동을 위한 놀이는 듀이의 교육방법으로서 놀이의 의미에 주목하여 보다 자유롭고 과정중심적인 활동으로 재탄생할 수 있다.

5. 결론

경험으로서 교육과 교육방법으로서 놀이를 지지하는 듀이의 관점에서 설명하여 교육방법으로서 놀이에 대한 접근을 명확히 하고 놀이의 성격을 올바르게 반영한 유아미술교육 방향을 제시하고자 한 본 연구를 통해 표현과 창의성 향상에 주목하던 유아미술교육에 유아 활동의 본질인 놀이의 의미를 올바르게 이해하는 방향을 제시하였다.

기존의 유아교육에서 미술활동은 유아 스스로 계획한 활동과 교사가 계획한 활동으로 구분되어 왔고, 여기서 유아가 스스로 계획한 활동이 자유놀이에 속하여 왔으나 이제 개정 누리과정을 통해 유아미술활동은 정서적 흥미를 바탕으로 과정에서 즐거움을 찾는 가운데 미적 경험을 창출하는 놀이가 되어야 한다. 본 연구를 통해 유아미술교육을 위한 놀이의 의미를 재조명한 것을 바탕으로 앞으로 놀이로서의 유아미술교육현장 활성화화를 기대한다.

참고문헌

1. 권영민 외 역, Nancy Boyd Webb, [위기에 처한 아이들을 위한 놀이치료], 학지사, 2006
2. 박철홍 역, Dewey, 경험과 교육(Experience and Education 1963), 문음사, 2018
3. 유아교육재편찬회 편, [유아놀이지도의 이론과 실제], 학문사, 1997
4. 이홍우 역, Dewey, 민주주의와 교육(Democracy

- and Education 1916), 교육과학사, 2018
5. 조용기 역, Dewey, 흥미와 노력 그 교육적 의의(Interest and Effort in Education 1913), 교우사, 2010
6. 조용환, [가상놀이의 경계에 대한 이해], 양서원, 1990
7. 지성애, [유아놀이지도], 정민사, 1998
8. 김무길, [놀이의 교육적 성격: 듀이와 디어든을 중심으로], 교육철학 제35집 Vol.35, 2006
9. 이태영·양은주, 듀이의 철학적 어린이 이해와 ‘아동중심’의 교육적 의미. 교육사상연구, 28(2), 2014
10. 김하경, 놀이 미술을 위한 유아미술 교구 디자인 연구, 경북대학교 석사학위논문, 2018
11. 백은경, 미술놀이 프로그램을 통한 유아의 창의성신장에 한 연구, 수원대학교 석사학위논문, 2007
12. 전경화, 놀이의 교육적 의미: 존 듀이의 관점, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2019
13. Frost, J. L. & Klein, B. L., Children's Play and Play grounds, Boston: Allyn & Bacon, 1979
14. King, N. R, Play : The Kindergartners' Perspective. The Elementary School Journal, 80(2), 1979

21) 조용환, 가상놀이의 경계에 대한 이해, 양서원, 1990, p.303