

Arts Propel 기반 어린이 디자인교육에 관한 연구

감성지능 발달을 중심으로

A Study on Design Education for Children based on Arts Propel
Focusing on Emotional Intelligence Development

주 저 자 : 이민영 (Lee, Min Young)

경인여자대학교 아동미술보육과

mylee12@kiwu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kids.2021.4.52>

접수일자 2021. 11. 19. / 심사완료일자 2021. 12. 15. / 게재확정일자 2021. 12. 25.

Abstract

The OECD Education 2030 project explains that students should 'anticipate' the future, 'action' to create the future they want, and 'reflect' the result and continue to grow. have. This study tried to re-examine the meaning of perception, creation, and reflection that Arts Propel has in line with the needs of the times. To investigate this, an effective children's design education program applied with Arts Propel was developed for 5-year-olds, and the appropriateness of the application of design education for children was verified by analyzing the effect of the program as a change in emotional intelligence development. As a result of conducting the emotional intelligence test before and after participating in the project in the experimental group and the comparison group, the application of Arts Propel showed positive development in the emotional intelligence growth of children. In particular, among the factors of emotional intelligence, the development of self-emotional control of others and empathy of others was drawn as a significant result.

Keyword

Arts Propel(아트프로펠), Emotional Intelligence(감성지능), Children's Design Education(어린이 디자인교육)

요약

OECD교육2030 프로젝트에서는 학생들이 미래를 '예측'하고, 자신이 원하는 미래를 만들기 위해 '행동'해야 하며, 그 결과를 '성찰'하며 계속 성장해 나아가야 한다고 설명하고 있다. 본 연구는 이러한 시대적 요구에 맞춰 Arts Propel 이 가지고 있는 지각과 창조, 반성의 의미를 재조명하고자 하였다. 이를 알아보기 위해 만 5세 어린이를 대상으로 Arts Propel을 적용한 효과적인 어린이 디자인교육 프로그램을 개발하고, 프로그램의 효과를 감성지능 발달의 변화로 분석하여 어린이 디자인교육 현장 적용의 적합성을 검증하였다. 실험집단과 비교집단의 사전 감성지능 검사와 프로젝트 참여 후 감성지능 검사를 실시한 결과 어린이들의 감성지능 성장에 Arts Propel의 적용은 긍정적인 발전을 보였다. 특히 감성지능 요인 가운데 타인의 자기감정 조절과 타인의 감정이입이 발전이 유의미한 결과로 도출되었다. 이것은 Arts Propel 단계를 추가한 디자인 작업을 통해서 사회와 문화적 맥락에서 탐구하고 자신의 경험을 이야기하는 경험과 타인의 작품을 비평하고 제안하는 과정에 참여하면서 어린 아동기의 학생들이 자신의 감정을 조절하고, 타인의 감정을 이해하는 능력이 향상된 것으로 다음 세대의 주인공인 어린이들이 예측, 성장, 성찰을 경험하게 해주는 의미 있는 연구 결과이다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 어린이 디자인교육

- 2-2. 감성지능 이해

3. Arts Propel 이해

- 3-1. Arts Propel 개념
- 3-2. Arts Propel 구성 및 평가
- 3-3. Arts Propel에서 미술교육

4. Arts Propel 기반 어린이 디자인교육

4-1. Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 적용

4-2. Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 효과

5. 결론

1. 서론

1-1. 연구 배경

최근 국내외 교육과정은 역량을 중심으로 미래 사회에 부응하는 방향으로 나아가고 있다. 미래 사회는 지식이 많은 사람보다는 지식을 잘 활용할 수 있는 사람을 필요로 한다. 또한 자연과 생명을 존중하며 다른 사람과 함께 살아가는 바른 인성을 갖추고, 창조적 사고로 지속 가능한 사회를 만들어 갈 수 있는 역량을 갖춘 사람이 필요하다. 이러한 역량을 반영하여 개정된 「2015 개정 초·중등학교 교육과정」은 학습자의 경험을 강조하며, 학습경험의 질 개선을 위하여 '배움을 즐기는 행복 교육'을 추구하고 있다. 1) 이는 그대로 이어져 2019 개정 누리과정에서도 유아가 주도하는 놀이를 통해 배움을 얻을 수 있는 유아 중심 교육과정으로 이어졌다. 즉, 유아가 주도적으로 놀이를 통해 배움을 구현함으로써 창의적 사고로 지속 가능한 사회를 만들 수 있는 역량의 기초를 쌓기를 바라는 것이다.

이를 위해 본 연구에서는 어린이 디자인교육이 창의적 사고와 문제해결 능력 함양에 목적을 두고 있음에 주목하였다. 이는 개정 누리과정에서 지향하는 인재상에 부합하기 때문이다. 또한 기존의 어린이 디자인교육이 새로운 아이디어 전개 및 표현으로 마무리되는 구성이 일반적인 점에 대하여 Arts Propel이 가지고 있는 지각(Perception), 전개(Production), 반성(Reflection)의 단계를 적용함으로써 어린이 디자인교육의 보다 발전된 수업모형을 제안할 필요성을 가지고 있음에 연구의 필요성을 두고 있다. 또한 현대를 살아가는데 필요한 정서적 역량 가운데 자신의 감정을 알고 타인을 이해하는 감성능에 주목하여 Arts Propel을 적용한 효과적인 어린이 디자인교육 프로그램의 효율적인 측면을 찾아보고자 한다.

1-1. 연구 목적 및 방법

본 연구의 목적은 Arts Propel을 적용한 효과적인

1) 교육부, 2019 개정 누리과정 해설서, 2019, p.12.

참고문헌

어린이 디자인교육 프로그램을 개발하고, 프로그램의 효과를 감성지능 발달의 변화로 분석하여 어린이 디자인교육 현장 적용의 적합성을 검증하는 데 있다. 이를 위하여 먼저 유아의 예술 경험으로서 디자인교육과 감성지능이 가지는 교육적 가치를 이론적 측면에서 되짚어보고, 다중지능이론에 기반을 둔 예술교육 방법인 Arts Propel에 대하여 개념과 선행연구를 중심으로 살펴보기로 한다.

어린이 디자인교육에 있어서 Arts Propel 적용의 효과를 검증하기 위하여 서울 지역 만5세 어린이를 대상으로 한 Arts Propel 기반 어린이디자인교육 프로그램을 설계하여 24명의 유아를 대상으로 총 4회에 걸쳐 프로그램에 참여하도록 지도한다. 디자인교육 프로그램의 효과는 Arts Propel에서의 반성(Reflection) 단계가 주는 효과를 좀 더 알아보기 위해 감성지능 측정 툴을 사용한다. 이를 통해 연구의 목적인 Arts Propel을 적용한 효과적인 어린이 디자인교육 프로그램의 적용 가능성과 타당성을 검증하여 어린이 교육 현장 적용에 대한 결론을 얻고자 한다.

2. 이론적 배경

2-1. 어린이 디자인교육

현대 사회를 살아가는 우리는 '디자인(Design)'이라는 단어에 익숙하다. 우리는 공간과 사물을 소구하는데 있어서 디자인에 중점을 두고 감성적 충족을 추구하는 삶을 살아가고 있다. 오늘날 어린이 교육이 창의적 사고와 소통을 중요하게 여기는 점은 디자인의 가치와 역할과 맥락을 같이하고 있다고 하여도 과언이 아니다.

어린이 디자인교육은 생의 초기부터 디자인적 사고를 경험하고 미적이며 실용적인 창작활동을 경험할 수 있다는 점에서 주목받고 있다. 특히 디자인교육의 시의성을 강조하는 빅터 파파넵(Victor Papanek)은 「인간

을 위한 디자인이라는 저서에서 디자인이란 인간이 자신의 환경과 또한 그 자신까지도 창조할 수 있는 인류에게 있어서 가장 강력한 도구라고 언급하였다. 즉 인간은 젊은 세대들에게 가르친 내용과 방법에 따라 사회나 문화가 구성된다고 보고 디자인교육을 중등 교육 이후의 직업적이고 업무적인 연구가 아닌 유치원에서부터 초, 중, 고에 도입되어야 한다고 강조한다.²⁾

즉, 디자인 조기교육의 목적은 디자인의 생활화를 통해 디자인 참여와 높은 안목을 키우고 삶의 가치를 높이는 것, 디자인을 기초로 한 교육을 토대로 창의적인 사고력을 키우고 문제해결력을 개발하는 것, 디자인 교육을 통해 자신의 생각을 표현하는 예술과 이를 발전시키는 기술, 그리고 평가를 위한 과학을 총체적·통합적(디자인 통합능력)으로 이해하고 활용할 수 있는 지혜를 습득하는 것이다.³⁾

이러한 디자인교육의 특징은 개정 누리과정에서 추구하는 인간상인 창의적이고 감성이 풍부하여 더불어 사는 삶을 잘 영위할 수 있는 성인으로 성장하기를 기대할 수 있는 중요한 교육의 장이 된다. 우리는 유연한 생각의 틀과 창의적인 사고의 문이 열려있는 어린이에게 디자인 사고를 경험하는 것을 통해 창의적 사고력 발달과 미적 표현 능력 향상을 돕고 나아가 생활 속에서 문제를 인식하고 해결하기 위해 탐색하고 구상해내는 주도적이고 창의적인 삶의 태도 기초를 마련해주기 위해 조기 디자인교육에 더욱 주력하여야 한다.

2-2. 감성지능 이해

감성지능(Emotional intelligence)은 자신의 정서와 타인의 정서를 이해하면서 자신의 감정표현을 효과적으로 조절하고 타인의 감정에 공감하는 능력으로 가족, 친구 등 모든 인간관계를 유연하게 이끌어갈 수 있는 심리적인 능력을 말한다. 현대인들이 대인관계에 어려움을 겪거나 유년기에 소외감 등의 심리적 고통을 호소하는 많은 사례가 감성지능의 결여에서 비롯된다. 신체와 정서가 발달하는 시기의 건강한 감성지능 함양이 중요한 까닭은 살아가면서 관계를 갖는 되는 많은 타인과의 원활한 대인관계 맺기 뿐 아니라 자신의 정서를 이해함으로써 자신을 사랑하고 존중하며 살아가는 방법을 배우는 기초가 되기 때문이다.

2) 이성애, 인지 발달적 상호작용에 기초한 유아디자인 교육 방법 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2013, p.6.

3) 황주연, BBVE(Brain Based Visual Education)를 활용한 디자인 조기교육 프로그램에 관한 연구, 국민대학교 석사학위논문, 2009, p.14.

Mayer와 Salovey가 1990년대에 정서지능 영역을 정서 인식과 정서 표현, 정서의 반영적 조절과 정서의 사고 촉진, 정서 지식의 활용으로 4영역 4수준으로 제시한 후, Goleman은 앞의 구분과 미세한 차이를 두고 있으나 자기감정 인식, 자기감정 조절, 자기 동기화, 타인의 감정이입, 대인관계 기술의 다섯 가지 요소로 정리하였다. 이 다섯 가지 요인의 개념을 통해 감성지능에 대한 이해를 돕고자 한다.

① 자기감정 인식

무엇을, 어떻게, 왜 느끼는지 아는 사람만이 자신의 감정을 조절하고 다른 사람과의 관계에서도 갈등을 줄일 수 있기 때문에 자기감정 인식이 감성지능의 5 가지 주요 능력의 바탕이 된다. 우리 몸이 내보내는 신호에 관심을 두고 이런 신호들을 불러일으키는 것이 무엇인지 정확하게 인식하는 것이 중요하다. 그러기 위해서는 첫째, 감정들을 있는 그대로 받아들이고 둘째, 감성적 신호에 주목해야 하며, 마지막으로 감정을 해석하지 말고 있는 그대로 받아들여야 한다.⁴⁾

② 자기감정 조절

자신이 느끼는 감정을 잘 알고 그 감정을 적절하게 다루어 표현하는 능력이다. 즉 자신의 감정을 그대로 표출하기 보다는 통제하고 조절하여 전달하는 것으로 부정적인 감정에 의해 긍정적인 감정이 불필요한 영향을 받는 악순환을 막을 수 있는 정서 조절의 중요한 지시대가 된다.

③ 자기 동기화

자신에게 동기를 부여함으로써 스스로 행동하고자 하는 마음을 갖게 하는 단계이다. 스스로 동기를 부여하였을 때 목표를 달성하기 위하여 통제와 절제가 원활하게 작용하고 충동의 역제가 수월해진다. 어린이의 자기 동기화를 위해서는 자신이 신뢰받고 있다는 믿음과 선택과 의사결정에 참여하도록 하는 것이 유익하다.

④ 타인의 감정이입

다른 사람의 감정을 이해하기 위해서 다른 사람의 입장이 되어서 생각해보는 단계이다. 여기에는 언어뿐만 아니라 표정, 몸짓 등과 같은 비언어적인 커뮤니케이션 요소에 대한 해석도 동반된다. 이를 통해 상대방의 말을 경청하는 태도와 타인의 감정을 헤아려보려는

4) 최영선, 그림책을 활용한 감정코칭 활동이 유아의 감성지능과 친사회적 행동에 미치는 영향, 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2020, p.14.

정서적 여유를 가지게 되어 더욱 성숙한 감정교류를 가능하게 한다.

⑤대인관계기술

타인과 자연스럽게 소통하며 원만하게 관계를 맺으며 살아가는 능력이다. 문제가 생겼을 때 자신과 타인의 감정을 존중하며 해결해나가기려는 태도를 통해 대인관계 기술은 향상된다.

본 연구에서 Arts Propel을 적용한 어린이 디자인교육 프로그램의 효율성을 감성지능 변화를 통해 검증하고자 하는 것은 이러한 감성지능이 가진 개인의 정서적 만족감과 친사회적 행동의 향상에 Arts Propel 도입이 주는 영향을 알아보기 위함이다. Sami(1999)는 자신의 능력과 기술에 대한 개인의 믿음이 자아 효능감(self-efficacy)이며 이는 사회적 관계에서 나타나는 정서와 관련되어 있다고 보고 감성지능과 감성적 유능성(emotional competence)을 동일시하였다. 그는 감성지능이 개인이 속한 사회-문화적 특성 간의 상호작용 관점에서 이해되어야 한다고 주장하였으며 감성 능력은 사회의 도덕적, 윤리적 가치와 관련된 성숙에 관련되어 있다고 보았다. 이와 같은 사회적-문화적 관점에서 교육을 통해 길러주어야 할 유아의 감성능력을 다음의 다섯 가지 구성요인으로 개념화하였다.⁵⁾

① 밝게 삶을 바라보는 능력과 관련된 낙관론(optimism), ② 잠재력을 실현하고 목표에 달성하는 자아실현(self-actualization), ③ 자신과 타인 그리고 전반적으로 삶에 만족할 줄 아는 능력에 해당하는 행복감(happiness), ④ 타인에게 정서적으로 의존하지 않는 독립성(Independence), ⑤ 자신이 속한 사회집단에 대한 소속감과 동일시 할 수 있는 능력과 관련된 사회적 책임감(socialresponsibility)

3. Arts Propel 이해

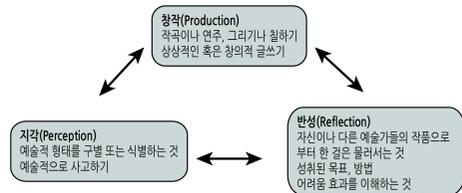
3-1. Arts Propel 개념

Arts Propel 1967년 하버드 교육대학원에서 예술 교육을 통해 교육을 개선하고자 연구한 Project Zero에서 출발하였다.

구성주의 인식론에 뿌리를 두고 있는 다중지능이론 발달의 모태가 된 Project Zero는 하버드 대학교 대학

5) 윤수진, Arts Propel에 기초한 통합적 유아 예술프로그램 개발 및 적용 효과. 성균관대학교 박사학위논문, 2010, p.83

원에 부설된 교육 연구기관으로 1967년 예술을 통해 교육을 개선하고 연구하는 교육철학자인 Nelson Goodman⁶⁾에 의해 개설되었다. Goodman은 예술을 인간의 의사소통 방법 중 하나로 보고, 예술교육을 중요한 인지적 활동으로 연구하였다. 예술 분야에서의 기틀을 마련한다는 의미에서 Zero라는 이름이 주어졌고, 주 연구영역은 예술 분야였다. 아동의 예술적, 심미적 발달, 예술 작품의 심미적 지각, 예술에서의 문제해결 및 창조, 커리큘럼 구성과 평가 실제 등을 포함한다.⁷⁾ 이후 예술 영역에서 출발한 연구를 점차 모든 영역의 학문 분야로 확대되어 진행되었고, 연구 대상 또한 소수의 학생들을 넘어서 학교, 교육단체들에 이르고 있다. 예술을 통한 인지적 활동을 많은 학자들이 인정하고 실험하면서 예술이 가치는 가치가 교육적으로 인정 받는 계기가 되었다.



[그림 1] Arts Propel

[그림 1]⁸⁾은 Arts Propel의 요소를 통해 Arts Propel이 가지는 선순환적인 구조를 보여주고 있다. Arts Propel에서 PROPEL은 지각(Perception), 창작(Production), 반성(Reflection)의 약자이다. 특히 끝에 있는 'L'은 Learning을 강조하는 의미이다. 즉 모든 과정에서 Learning을 뜻한다. Arts Propel의 수업과 평가는 서로 분리되지 않으며 자연스러운 유기체를 이룬다.

교수 원리이며 평가의 요소이기도 한 세 가지 능력인 창작, 지각, 반성은 주로 과제, 포트폴리오, 반성적 면접의 세 가지 방식에 의해 평가된다. 과제(Project)

- 6) 넬슨 굤맨(Nelson Goodman, 1906-1998): 예술에 있어 중요시되는 상징체계 즉 기호체계(상징체계)와 그 이면에 존재하는 상징화의 방법들을 설명하고 분류하였다.
- 7) 이자현·강현석, Arts PROPEL 프로젝트 학습에 기초한 미술 감상교육 과정의 분석적 탐구, 중등교육연구53(3), 2005, p.16.
- 8) 강선아, 아트프로펠을 활용한 초등미술교육프로그램에 관한 연구, 한남대학교 석사학위논문, 2014, p.7.

혹은 과업(Task)은 모든 유형의 수행평가에서 중요시된다. 이는 개인 및 집단이 노력해야 하는 일종의 목표로서 현실 세계에서 성인들이 부딪히는 문제들과 유사하다. 현재까지 학습한 모든 지식과 오랜 시간을 요구한다. 포트폴리오(Portfolio)는 학생들이 오랜 기간에 걸친 작업들을 체계적으로 수집한 것을 의미한다. 반성적 면접은 학생이 교사와 대화하는 가운데 스스로를 설명하는 것이다.⁹⁾

3-2. Arts Propel 구성 및 평가

Gardner와 Winner가 정리한 Arts Propel 기반 학습의 구성요소는 다음 [표 1]과 같다. [표1]의 Arts Propel 기반 학습의 구성요소에 따르면 지각 단계에서는 기존 작품이나 작품의 재료와 표현 요소들을 자세히 조사 관찰하는 단계로 학습자들의 새로운 창작 작품이 이전 작품들과의 역사적, 비판적 지각 위에 이뤄지기를 바라는 것을 알 수 있다. 또한 창작 단계에서 다양한 표현원리와 요소, 자료 등을 적극적으로 활용함으로써 학습자 주도적인 자유롭고 창의적인 창작 단계를 중요시하고 있다.

[표 1] Arts Propel 기반 학습의 구성요소

단계	구성요소
지각	작품이나 재료 요소 들을 자세히 조사 관찰하는과정
창작	조형 표현원리와 요소, 관련 자료 등을 사용하여 예술적 작품을 창작 또는 연주하는 적극적인 참여 단계
반성	작품을 창작하고 있는 과정이거나 완성된 작품의 창작 과정에대한 질문을 통해 창작의 목적, 창작의 어려움, 효과 등을 이해하고자 하는 사고 단계

마지막 반성 단계가 지나는 특징은 작품을 완성한 후뿐만 아니라 창작의 중간 과정에서도 질문과 대화를 통해 창작자의 고충과 작품이 가져올 효과에 대해 검증하도록 구성되어 있음을 알 수 있다. 대부분의 평가나 반성이 작품의 완성단계 이후에 이뤄지는 예술 수업의 구성과는 사뭇 다르다.

[표 2] Arts Propel 기반 학습의 평가 요소

단계	평가 요소
지각	<ul style="list-style-type: none"> 작품을 관찰하고 구별하는 능력 재료의 탐색과 특징을 인식하는 능력 문화와 전통의 관점에서 작품을 관찰하는 능력 경험을 감각적으로 인식하는 능력
창작	<ul style="list-style-type: none"> 지각한 문제에 대한 창의적인 아이디어 구상 능력 자신의 생각과 감정을 표현하는 능력 상징의 다양성 추구 능력 작품 제작 재료 사용 숙련도와 표현 기법의 세련도
반성	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 작품의 장점과 단점을 파악하는 능력 다른 사람의 작품을 평가하는 능력 작품의 미적 수준에 대한 감각 비평과 더불어 제안을 하는 능력 다른 사람의 작품으로부터 배우는 태도 예술적 목적을 이루고자 노력하는 태도

Gardner와 Winner가 정리한 Arts Propel 기반 학습의 평가 요소는 위의 [표 2]와 같다. Arts Propel 기반 학습의 단계별 평가 요소를 살펴보면 먼저 지각의 단계에서 단순히 작품을 관찰하는 것을 넘어서서 문화와 전통의 관점에서 작품을 관찰할 것을 요구하고 있는 점과 창작의 단계에서 예술적 상징을 생성하고 이를 다양하게 적용할 것을 평가하는 부분은 창작자로서 하여금 보다 깊은 고민과 표현의 폭을 넓힐 것을 요구하고 있음을 알 수 있다. 마지막 반성 단계에서는 자신의 작품 제작에 대한 성찰 뿐 아니라 다른 사람의 작품을 통해 아이디어를 얻고 배우는 태도를 요구함으로써 예술 활동이 개인적 창작 활동을 넘어서 사람과 사람간의 연결고리이자 문화적, 역사적 연속성 안에 있음을 인식하기를 요구하는 부분이 특징적이다.

3-3. Arts Propel에서의 미술교육

Arts Propel에서의 미술교육은 창의성 중심 교육이나 학문 중심 미술교육인 DBAE와는 다음과 같은 차이를 보인다.

먼저 창의성 중심 미술교육에서는 개별적 작품 제작과 자유로운 접근을 중요하게 여기면서 감상을 중요하게 여기지 않지만, Arts Propel에서의 미술교육은 프로젝트 중심으로 토론과 상호작용, 학습자의 흥미가 반영

9) 앞의 논문, p.171.

된 관련 작품 감상을 중요한 요소로 자리하고 있다. 또한 DBAE에서는 지식 중심의 통합적이고 선행적 교육 과정의 전달 및 학습 내용에 대한 이해를 바탕으로 한 표현과 결과를 중요시하여 지식의 전수와 표현기능 교육에 중점을 두고 있지만, Arts Propel에서의 미술교육은 순환적 의미의 제작 활동 중심의 교육과 구조적 교육과정을 비판하며 통합적이고 유기적인 교육과정 안에서 미술을 말하고 있다.



[그림 2] Arts Propel 미술교육

또한 개인적 사고와 감정의 표현을 중시하며 예술적인 감각은 가르치는 것이 아니라 다양한 관점과 의견 교환을 통해서 학습자가 스스로 형성하는 것이라는 점을 강조하고 있다. 결국 교사는 교육과정을 구성해주는 역할을 하고 학습자 스스로 의미를 탐구하여 창작을 통해 과정 속에서 반석을 통한 지식을 재구조화를 이루고자 하는 것이다. 이러한 Arts Propel에서의 미술교육이 가지는 특징은 위의 [그림 2]와 같다.

Arts Propel에서의 어린이 미술 활동과 직접적 연관이 있는 주요 입장을 소개하면 다음과 같다. 첫째, 어린 아동들(10세 이하)에게는 작품 활동이 강조되어야 한다. 이것은 아동들은 직접 참여할 때 가장 효과적으로 배우고 스스로 탐구할 수 있는 기회를 제공하는 것이 중요하기 때문이다.

둘째, 감각적, 역사적, 비판적, 그리고 다른 '주변 예술적인 활동은 아동 자신의 작품과 연결되어야 한다. 예술 활동에 관련된 전반적인 것을 이해 할 기회를 가짐으로써 아동 자신의 작품을 더욱 제작하고 매력가운데 자신의 작품의 관련성을 이해할 때 교육의 큰 효과를 기대할 수 있다. 셋째, 예술교육 과정은 예술적인 매체를 '생각' 할 수 있는 교사나 다른 사람에 의해 소개되어야 한다. 교사는 미술을 논리나 언어에 의한 것이 아니라 '시각적 혹은 공간적으로' 생각할 수 있는 사람을 통하여 교육이 이루어질 때 효과적인 교육과정이 실현 될 수 있다.¹⁰⁾ 는 부분이 해당 된다.

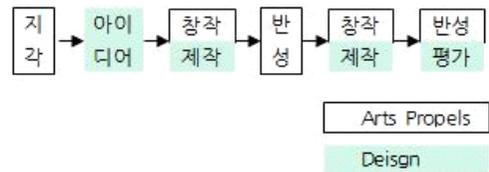
10) 하워드 가드너, 다중지능의 이론과 실제, 김명희, 이경희, 양서원, 2001, pp. 198-200.

4. Arts Propel 기반 어린이 디자인교육

4-1. Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 적용

본 연구에서는 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육의 효율을 알아보기 위하여 A지역 유치원에 재학 중인 만 5세 어린이 24명을 대상으로 총 4회의 디자인교육프로그램을 진행하였다. 만 5세 어린이는 로웬펠드(Lowenfeld)의 아동미술 발달단계에 따르면 전도식기와 도식기에 해당한다. 이 시기의 어린이는 재현을 시도하고 사물에 대한 개념을 형성하는 시기로 지각과 창작, 반성이 적용되는 디자인 수업이 가능하다.

동일 주제를 가지고 실험집단의 아동 12명은 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램으로 진행하였고, 비교집단 아동 12명은 같은 주제를 일반적인 미술 디자인 수업으로 전개하였다. 프로그램 참여의 효과를 감성지능의 변화에 주목하여 측정해보기 위해서 활동에 참여하기 전 사전 검사를 실시하였다. 사전 검사와 사후 검사 모두 유아의 감성지능을 측정하기 위하여 이승은, 이영석이 개발한 '유아용 감성지능 척도 (Emotional Intelligence Test for Children:EITC)'¹¹⁾를 수정하여 사용한 오유경¹²⁾의 감성지능 평가 틀을 사용하여 사전 검사와 사후 검사를 동일하게 실시하였다. 이에 대한 설명은 다음의 교육 효과에서 설명하기로 한다.



[그림 3] Arts Propel 기반 디자인 프로세스

비교집단의 어린이들은 아이디어 도출과 제작, 평가로 진행되는 일반적인 디자인 수업에 참여하였고, 실험집단의 어린이들은 [그림 3]과 같은 Arts Propel의 지각, 창작, 평가의 단계를 비교하여 도출한 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램에 참여하였다. 실험집단 어린이들은 아이디어 도출 단계 이전에 관찰과

11) 이승은, 유아용 감성지능 척도의 개발 및 타당화 연구, 성균관대학교 대학원, 석사학위논문, 2004

12) 오유경, 만 4-5세 유아의 감성지능과 친사회적 행동 증진을 위한 유아 통합미술활동 프로그램의 개발 및 효과, 경희대학교 석사학위논문, 2013, pp.100-

탐색 및 인식의 단계인 지각 단계가 들어가고 이후 이를 통한 개선을 위한 아이디어 도출이 이어지며, 디자인에서 제작은 Arts Propel에서 창작과 동일한 과정이다. 특징적인 것은 제작 이후 Arts Propel의 반성 단계가 추가되어 디자인 활동을 마무리하기 전에 평가와 비평의 단계를 거친 후 다시 창작의 단계를 통해 최종 반성 및 평가의 단계가 도출되는 과정을 경험하였다.

[표 3] Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램

활동 주제	
1	표지판 만들기
2	운동기구를 만들어요.
3	호랑이 옷을 만들어요.
4	환경을 보호하기 위해 필요한 것 만들기

두 집단 모두는 다음 [표 3]과 같이 동일한 주제의 활동에 참여했다. 프로그램의 내용은 유아교육 기관 원장 재직 경력 5년 이상의 현장 전문가 2인과 유아교육학 박사 2인의 검수를 받아 진행되었다. 개정된 누리과정의 다양한 영역에 대한 어린이들의 생각을 들어보고자 신체·건강 영역, 사회관계 영역, 자연 탐구 영역, 예술 경험 영역을 고르게 계획하였다. 초기에는 8회기 정도의 활동이 계획되었으나, 어린이 감성지능 평가가 대면으로 이뤄지고 활동 또한 대면으로 이뤄져야 함에 따른 어려움으로 인해 4회기로 프로그램을 압축하여 진행하였다.

주제	운동기구를 만들어요	누리과정 해당 영역	신체운동·건강 영역 예술 경험 영역
생활주제	즐거움 운동과 휴식	대상 연령	만 5세
활동 목표	운동기구의 모양과 특징에 대해 안다. 사용하기 편리한 운동기구를 생각한다. 다양한 재료를 통해 사용하고 싶은 운동기구를 만든다. 자신이 만든 운동기구를 사용하여 신체활동을 즐긴다.		
자료	긴 휴지심, 페트병, 색종이, 매직, 풀, 가위, 테이프 등		
사진			
활동 방법	단계	내용	
	지각	운동기구를 사용해본 경험에 대해 이야기한다. 운동기구를 사용하면 좋은 점/재료의 종류/재료의 느낌/무게/편리하게 생각되는 점/ 불편했던 점 등	
	아이디어	어린이 운동에 적합한 운동기구를 생각해보자.	
	창작·제작	긴 휴지심과 페트병을 주재료로 운동기구를 만든다. 만드는 과정에서 느낀 어려움을 이야기한다. 제작하고 있는 운동기구의 장점을 설명한다. 제작하고 있는 운동기구의 단점을 설명한다.	
	창작·제작	앞의 반성 단계에서 생각한 단점을 보완하도록 한다. 반성 단계에서 감상한 다른 친구의 작품에서 얻은 아이디어를 활용한다.	
반성·평가	완성된 작품을 발표한다. 자신이 작품에서 가장 노력한 부분을 소개한다. 다른 친구의 작품을 감상하고 느낀 점을 이야기한다. 다른 친구의 작품에 추가되면 좋겠다고 생각하는 점을 이야기한다.		
참고사항	지도상의 유의점 ① 어린이들이 자유롭게 생각을 이야기하도록 돕는다. ② 운동기구를 사용하는 과정에서 안전에 주의한다.		

[그림 4] Arts Propel 기반 프로그램 계획안 사례

[그림 4]는 실험집단 어린이들이 참여한 Arts Propel 기반 디자인 프로세스를 적용한 수업계획의 사례이다. ‘운동기구를 만들어요.’를 주제로 한 누리과정의 신체운동·건강 영역과 예술 경험 영역이 함께 해당하는 활동이다.

본 프로그램의 특징에 맞도록 활동 방법에 지각과 아이디어 도출, 창작, 반성, 창작, 반성 및 평가의 단계를 도입하여 활용하도록 구성된 활동 계획안으로 참여한 어린이들이 기존에 경험한 미술수업과의 차이를 보이고 있다. 일반적인 미술 또는 디자인 수업에는 없는 지각 단계와 두 번의 반성 단계 추가를 통해 자신의 작업에 좀 더 책임감을 가지고 진지하게 참여하는 모습을 볼 수 있었다. 총 4회에 걸친 프로그램은 모두 동일한 순서로 활동이 전개되었다.

4-2. Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 효과

본 연구에서는 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육의 효율을 알아보기 위해 활동에 참여하는 모든 어린이의 감성지능 사전 검사를 실시하였다.

[표 4] 유아의 감성지능 측정 척도

	①놀람 ②화남 ③슬픔 ④기쁨
	①놀람 ②화남 ③슬픔 ④기쁨
	①놀람 ②화남 ③슬픔 ④기쁨
	①놀람 ②화남 ③슬픔 ④기쁨
	①놀람 ②화남 ③슬픔 ④기쁨
	①놀람 ②화남 ③슬픔 ④기쁨

어린이 감성지능 측정 척도는 먼저 감성지능 척도를 알아보기 위해서 [표 4]와 같이 다양한 상황의 표정을 제시하고 상대방의 표정을 보고 감정을 이해하는 부분과 추상적인 이미지를 보고 감성을 느끼는 것을 알아

보는 검사이다.

[표 5] 어린이 감성지능 하위 요소 검사자용 문제지 사례 (정답 1점 / 오류 0점)

타인의 감정이입 (이야기 문제)	
다음의 이야기를 잘 듣고 이야기 속 주인공의 기분이 어떻게 잘 생각해 보아 주세요.	
수연이는 양치질도 잘하고, 세수도 하고, 잠잘 준비를 막 끝내고 엄마한테 “안녕히 주무세 요” 라고 인사하고 자기 방으로 돌아왔어요. 그런데 방으로 들어오자마자 갑자기 ‘우르릉 쿵’ 번쩍번쩍 천등번개가 치기 시작했습니다. 이때 수연이의 기분은 어떻게요?	
① 무서움 ② 신이남 ③ 화남 ④ 슬픔	
아침마다 일어나기 싫어하던 경민이가 오늘은 일찍 일어나서 아침부터 신바람이 나서 웃고 노래까지 부르면서 유치원으로 달려갔어요. 유치원에서는 오늘까지만 가고 내일부터는 신나는 방학이 시작 된대요. 이때 경민의 기분은 어떻게요?	
① 화남 ② 기쁨 ③ 우울함 ④ 슬픔	
...	

[표 5]13)는 어린이 감성지능 하위 요소 검사자용 문제지의 일부분으로 감성지능의 하위 요소인 자기감정 인식, 자기감정 조절, 자기 동기화, 타인의 감정이입, 대인관계 기술로 나누어 각 각의 요소에 따른 상황이 나 어떠한 기분이들까? 또는 어떤 기분이면 좋을까? 하는 방식으로 각 요소별로 5-7개의 문항으로 구성되어 교사의 설명과 지도 아래 어린이가 자유롭게 판단하여 체크 하도록 실시하였다. 사전 검사와 사후 검사는 동일한 문항지로 진행하였으며, 실험집단과 비교집단의 차이를 알아보기 위해 SPSS 18.0 Program을 사용하여 프로그램 참여가 유의미한 영향을 미치는가를 분석하였다.

Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램 적용에 따른 감성지능의 사전 검사와 사후 검사 점수는 다음 [표 6]과 같다.

[표 6] 감성지능 측정 사전과 사후 평균과 표준편차

	실험집단(N=12)		비교집단(N=12)	
	M	SD	M	SD
사전 검사	22.88	3.87	22.88	3.18
사후 검사	27.72	4.63	20.25	3.25

위의 [표 6]에서 보는 바와 같이 어린이의 감성지능의 사전 및 사후 검사 점수의 평균을 살펴본 결과 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램을 적용한 실험집단의 사전 검사 점수는 평균 22.88점(SD=3.87), 사후 검사 점수는 평균 27.72점(SD=4.63)으로 평균 4.84점이 향상되었다. 반면 비교집단의 경우 사전 점수는 평균 22.88점(SD=3.18), 사후 검사 점수는 평균 20.25점(SD=3.25)으로 평균 2.63점이 감소하였다. 즉 이와 같은 결과는 본 연구의 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램이 어린이의 감성지능에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 보여준다.

또한 감성지능의 하위 요인별 변화에서는 5가지 요인 가운데 타인의 감정이입과 자기감정 조절에서만 유의미한 차이를 보여서 프로그램 참여가 어린이가 타인의 감정을 이해하고 다른 사람을 존중하고 배려하는 자세에 긍정적인 영향을 받은 것으로 나타났다. 이는 대상 연령이 만 5세임을 감안했을 때 자기 동기화, 타인의 감정이입, 대인관계 기술은 향후 성장하면서 배우고 익혀나가야 하는 감성지능 요인임을 시사하는 측면도 있다.

5. 결론

디자인 수업에 Arts Propel의 지각과 반성 단계를 추가하여 도출한 Arts Propel 기반 디자인교육 프로그램이 어린이의 감성지능에 영향을 미치는가를 알아보기 위해 진행 한 본 연구는 다음과 같은 결론에 도달하였다.

첫째, Arts Propel 기반 프로그램이 가진 지각과 반성 단계를 통해 어린이들이 자신의 디자인 작업 활동에 보다 진지하고 책임 있는 태도를 갖는 것을 알 수 있다. 아이디어를 도출하기 전에 관련 작품을 관찰하고 재료를 탐색하고 나아가 관련된 경험을 이야기 나눔으로써 현재 참여하는 활동에 대한 의미를 지각하게 된 것이다. 또한 도출된 아이디어를 미술 활동으로 표현하는 과정에서도 작품이 완성되기 전에 반성 단계가 추

13)앞의 논문, p.124.

가되어 다른 사람의 작품을 통해 배우고, 현재 자신의 활동을 점검해보는 태도를 갖게 되었다.

둘째, 감성지능의 향상을 기대할 수 있다는 점을 들 수 있다. 본 연구의 실험집단 어린이들이 4회기 동안 프로그램에 참가하면서 보다 많은 이야기를 나누고 타인의 작품과 감정을 대하는 과정을 경험한 것이 앞서 감성지능 측정 사전 검사와 사후 검사에서 보여준 유의미한 결과를 통해 Arts Propel 기반 어린이 디자인 교육 프로그램이 어린이의 감성지능에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 확인하였다.

셋째, 감성지능을 구성하는 요소 가운데 특히 타인의 감정이입과 자기감정 조절에서 유의미한 변화를 보인 것을 통해 작품을 구상하기 전 지각 단계와 2회에 걸친 반성 단계를 통해 어린이 디자인교육이 미술 활동 중 하나로 머물기보다는 살아가고 있는 문화와 탐색을 바탕으로 한 자신의 발견 과정이기도 하다. 특히 반성 단계에서 스스로 자신의 작품의 장점과 단점을 이야기하고, 다른 사람의 작품에 대하여 비평과 더불어 제안을 해보도록 지도하는 것을 통해 타인의 감정이입과 자기감정 조절 능력이 향상된 것으로 분석된다. 이는 기존의 작품 감상을 넘어서 다른 관점에서 제안해봄으로써 보다 발전적인 소통을 경험하게 되는 것이다. 따라서 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램은 어린이의 감성지능 발달에 긍정적인 발전을 기대할 수 있다는 것이 검증되었다. 또한 본 연구의 한계점 및 향후 발전 방향은 다음과 같다.

첫째, 실험집단이 작고, 프로그램 참여 횟수가 다소 아쉽다. COVID-19 상황 중으로 유치원에 안정적으로 등원하여 본 연구의 모든 과정에 참여할 수 있는 어린이의 수가 제한적이었던 점은 아쉬움으로 남는다. 프로그램 운영도 초기 계획보다 적게 운영되어 보다 풍부한 데이터를 기반으로 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램이 어린이 감성지능 발달에 미치는 영향을 도출하지 못한 점 또한 후속 연구에서 보다 많은 표본을 얻을 수 있는 환경에서 풍성한 결과를 바탕으로 감성지능 발달에 긍정적인 영향을 미침을 증명해 내기를 바란다.

둘째, 프로그램 참여 어린이의 연령이 만 5세로 국한된 점이다. 보다 다양한 연령층의 어린이가 프로그램에 참여하여 연령에 따른 감성지능 발전의 차이를 알아보는 것은 의미 있다. 본 연구의 결과에서 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램에 참여한 실험집단 어린이들이 자기감정 조절과 타인의 감정이입에서 유의미한 발전을 보였지만, 실험집단의 연령이 높아지

면 자기 동기화, 대인관계 기술 등에도 의미있는 변화를 보여줄 것이라 예측된다. 그러나 본 연구는 만 5세 어린이들이 Arts Propel 기반 어린이 디자인교육 프로그램에 참여하여 감성지능 발달에 긍정적인 영향을 받았다는 것을 증명하였고 이는 앞으로 어린이 디자인교육에 적극 활용될 수 있는 발전적인 프로그램임을 검증 한데에 연구의 가치와 의의를 둔다.

참고문헌

1. 교육부, 개정 누리과정 해설서, 교육부, 2019
2. 류지후 외, 유아를 위한 조형 활동의 통합적 접근, 창지사, 2002
3. 하워드 가드너, 다중지능의 이론과 실제, 김명희, 이경희, 양서원, 2001
4. 이승은, 유아 감성교육 프로그램 실제, 미래유아교육학회 추계학술대회, 미래유아교육학회, 2002
5. 이자현·강현석, Arts PROPEL 프로젝트 학습에 기초한 미술 감상 교육 과정의 분석적 탐구, 중등교육연구53(3), 2005
6. 강선아, 아트프로펠을 활용한 초등 미술교육 프로그램에 관한 연구, 한남대학교 석사학위논문, 2014
7. 오유경, 만 4-5세 유아의 감성지능과 친사회적 행동 증진을 위한 유아 통합미술활동 프로그램의 개발 및 효과, 경희대학교 석사학위논문, 2013
8. 이성애, 인지 발달적 상호작용에 기초한 유아디자인 교육 방법 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2013
9. 이승은, 유아용 감성지능 척도의 개발 및 타당화 연구, 성균관대학교 대학원, 석사학위논문, 2004
10. 윤수진, Arts Propel에 기초한 통합적 유아 예술 프로그램 개발 및 적용 효과, 성균관대학교 박사학위논문, 2010
11. 황주연, BBVE(Brain Based Visual Education)를 활용한 디자인 조기교육 프로그램에 관한 연구, 국민대학교 석사학위논문, 2009
12. 최영선, 그림책을 활용한 감정 코칭 활동이 유아의 감성지능과 친사회적 행동에 미치는 영향, 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2020