

다중지능 성장을 위한 유아통합미술교육 프로그램 연구

A study on the integrated art education program for children
for multi-intelligence growth

주 저 자 : 이민영 (Lee, Min Young)

경인여자대학교 아동미술보육과 교수

mylee12@kiwu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2020.4.136>

접수일자 2020. 11. 15. / 심사완료일자 2020. 12. 14. / 게재확정일자 2020. 12. 24.

Abstract

This study attempts to break away from viewing human intelligence from the traditional concept. Therefore, the purpose of this study is to present an integrated art education program for children through the linkage between Gardner's multi-intelligence theory and the revised Nuri course, which reflects the various characteristics of human intelligence and explains it with unique intelligence. Project Spectrum, a preschool curriculum based on the theory of multiple intelligences, explains expressive activities, artistic activities, and appreciation activities for toddlers to develop core activities in the eight areas of multiple intelligences. and The linkage between multi-intelligence and early childhood art education was conceived and proposed, focusing on the integration of the revised Nuri course art experience and other activities. In particular, by presenting an integrated art education program for young children that integrates Nuri course intelligence and intelligence and can achieve the integration of course areas and areas, the direction of the integrated art education program for young children in the field of early childhood education.

Keyword

Multiple Intelligence Theory, Nuri course, Integrated Art Education for Young Children

요약

본 연구는 인간의 지능을 전통적인 개념에서 바라보는 것을 벗어나 보다 다양한 특성을 반영하여 고유한 지능으로 설명한 가드너의 다중지능이론과 유아의 경험이 미래를 만든다는 관점에서 개정된 누리과정의 영역의 연계를 통한 다중지능 성장을 위한 유아통합미술교육 프로그램을 구상하여 제시하는데 목적을 두고 있다. 다중지능이론 기반의 유치원 교육과정인 프로젝트 스펙트럼(Project Spectrum)에서는 유아가 다중지능의 8가지 영역에서 핵심활동을 발달시키기 위해 표현활동, 예술활동, 감상활동을 설명하고 다중지능과 유아미술교육의 연계를 개정된 누리과정의 예술경험영역과 기타 활동영역의 통합을 중심으로 구상하여 제안하였다. 특히 지능과 지능의 통합이자 누리과정 영역과 영역의 통합을 이룰 수 있는 유아통합미술교육 프로그램을 제시하여 영유아 교육현장 맞춤형 유아통합미술교육 프로그램의 방향을 보여준다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 다중지능이론의 개념
- 2-2. 유아미술교육의 중요성

3. 다중지능과 유아미술교육

3-1. 다중지능이론 적용

3-2. 다중지능이론과 유아미술교육

4. 다중지능 성장을 위한 유아통합미술교육 프로그램

- 4-1. 유아통합미술교육 개요
- 4-2. 다중지능 성장을 위한 유아미술교육 프로그램

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

유아는 현재를 통해 미래로 성장해나간다. 따라서 유아기에 보다 다양한 지능이 고루 발달하도록 돕는 교육은 미래를 위한 경험이라는 양분으로 작용하기 마련이다. 본 연구는 인지발달의 성과에 집중하는 우리의 교육 현실을 넘어서 인간이 가지는 지능의 다양성에 주목하는 다중지능 이론을 통해 각자의 다름이 사회를 구성하고 발전시킬 수 있다는 데 동의하는 데에서 출발하였다. 특히 하나의 지능이 우수한 사람보다는 고르게 지능이 발달하면 하나의 분야에서 특출 나지는 않아도 여러 방면에서 유능한 인재로 성장할 수 있으므로 유아미술교육을 통해 지능과 지능이 연결되어 문제를 해결하거나 생각의 고리를 연결해보도록 하는 교육이 필요하다는 점에 주목하였다. 이를 위해 우리나라 유아교육의 기본 틀인 누리과정에서 추구하는 자신의 소중함을 알고 자주적이며 창의적인 사고를 하고 나아가 감성이 풍부하고 타인과 자연을 존중하고 배려하는 태도를 지니도록 돕는 다중지능 발전을 위한 유아통합미술 교육 프로그램을 제안하여 유아미술교육의 다중지능기반의 통합적 운영을 제시하는데 목적을 둔다.

2. 이론적 배경

2-1. 다중지능이론의 개념

새 천년에는 '상징 분석가'와 '변화의 대가' 이 두 새로운 거장들이 높이 평가받을 것이라고 예견한 하워드 가드너(Howard Gardner)가 발달심리학을 공부하기 시작할 무렵에는 대부분의 발달심리학자들이 인지 발달의 최종단계를 '과학적 사고'라고 규정지었다. 가드너는 인지 발달의 최종단계를 인간은 누구나 과학자처럼 사고할 수 있게 된다고 말하는 이전의 발달심리학자들의 의견에서 특정 분야의 학자들이 세상을 한 가지 잣대로 재단하려는 것에 의문을 갖고 음악가, 화가, 무용가 등의 다양한 분야의 예술가들의 능력은 과학적 사고와 다른 방향에서 연구되어야 하는 인지능력을 가지고 있다고 바라보았다. 여기서 지금의 다중지능 이론이 출발하였다. 이후 1983년 가드너의 '마음의 틀'이라는 책에서 처음으로 다중지능이 소개되었다.

가드너는 전통적 지능 개념은 주지과목(국어, 영어, 수학, 과학 등)이 학업성적을 예언하는 데는 비교적 적절한 편이나, 예체능 능력을 예언하지 못하고, 실제 생

활과 관련된 능력을 간과하고 있으며, 아동 및 청년기와 다른 성인기 지적 능력을 고려하지 못한다고 비판하였다. 그는 지능이란 현실 생활에서 당면한 문제를 해결하는 능력 또는 특정 문화상황에서 해결해야 할 새로운 문제를 창출해 내는 능력 이라고 정의하였고, 지능이란 모든 인간이 가질 수 있는 일반적 가능성 또는 능력이라는 관점을 추구하였다.¹⁾

아이마다 개성이 다르고 잘하는 것과 관심을 갖는 분야도 다르다. 수학공부 한 시간은 몸을 비틀고 힘들어해도, 피아노는 두 시간이라도 즐겁게 연주하는 아이가 있고, 그림그리기를 힘들어하지만 축구에는 몰입하여 시간이 가는 줄 모르고 즐기는 아이가 있다. 아이들은 이렇게 다름을 가지고 태어나거나 성장하게 된다. 그러나 자녀의 학업성과에 따라 성인이 되어서 그 아이가 살아가는 환경과 여건이 결정된다고 믿는 신념이 강한 문화 속에서 논리·수학 지능이 부족한 아이는 늘 부모의 고민거리라 되는 것이 현실이다. 다름을 알면서도 같은 경쟁에서 우위에 서기를 바라는 마음을 타할 수는 없으나, 우리는 영유아기의 교육의 틀이 되는 표준교육과정과 누리과정에서 왜 '놀이'를 중심으로 이야기하고 있는가에 대한 답을 가드너의 다중지능 이론을 다시 한 번 고찰하여 봄으로서 그 의미를 찾아 갈 수 있다.

가드너는 인간의 지능을 언어와 수학 중심의 전통적인 틀에서 벗어나 인간의 지능은 세 가지 요소로 이루어져 있는데 첫째는 일상생활에서 접하는 실질적인 문제들을 해결하도록 돕는 기술이고, 둘째는 문화적으로 가치 있는 물건을 창조하거나 제공하는 능력이며, 셋째는 심리학적인 잠재력으로 이는 새로운 지식을 습득하도록 돕는 문제를 발견하도록 돕는다. 가드너는 이처럼 명백히 구별되는 지능의 존재를 지지하는 증거들을 제시하였다. 이를 테면, 화가나 작곡가, 수학자들이 특정 영역에서 뛰어난 두각을 드러내지만 다른 영역 언어나 수리에 있어서는 보통의 수준을 나타내는 경우가 있으며 또한 어떠한 장애나 결핍으로 인해 언어영역을 담당하는 뇌의 한 부분이 손상되었지만 자연관찰에 뛰어난 능력을 가지고 있는 사람도 있음을 찾아내었다²⁾ 이후 가드너는 논리 수학 지능, 공간 지능, 음악 지능, 신체 운동 지능, 대인관계 지능, 개인이해 지능, 자연관찰 지

- 1) 콕이랑, 다중지능-정서지능 및 학문적 자아개념의 관계 연구, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013, p.2.
- 2) Waterhouse, L., Multiple Intelligences, the Mozart Effect, and emotional intelligences: A critical review, Educational Psychologist, 4(4), 2006, pp207-225.

능의 총 8가지 지능 능력을 발견하였다. 이것은 인간에게 구별되는 8가지 능력이며, 이 능력이자 지능들은 독립적이며 각 지능에 따른 행동이나 학습적인 효과는 다르게 나타난다. 각 지능의 특성은 다음과 같다.

①언어 지능(Verbal/Linguistic Intelligence)

구어와 문어에 대한 민감성, 언어 학습 능력, 특정한 목표를 달성하기 위한 언어 활용 능력 등을 포함하고 있어³⁾ 언어지능이 우수한 사람으로는 법률가, 웅변가, 작가, 시인들이 해당된다. 영유아기에 유난히 말을 빨리 하거나 글을 익히는 것이 빠른 아이들은 언어 지능이 우수한 경우에 해당되며 이러한 성향의 아이들은 성장하면서 글짓기, 토론 등의 활동에서 두각을 나타내기 쉽다.

②논리 수학 지능(Logical-Mathematical Intelligence)

수학적 조작을 수행하거나 논리적으로 문제를 분석하고 문제를 과학적인 방법으로 탐구하는 능력을 뜻한다. 논리 수학 지능이 뛰어난 사람은 과학자, 수학자, 논리학자 등이 있다. 가드너 이전의 스위스의 심리학자 삐아제의 경우는 논리-수학지능에만 초점을 두고 지능을 연구하였다. 시험을 치르는 사람에게는 논리 수학 지능과 함께 언어지능이 높은 것이 최상의 성과를 얻게 할 것이다. 그렇기 때문에 기존의 지능 검사에서는 문제의 문맥을 잘 파악하는 언어지능과 논리적으로 사고하는 논리-수학지능이 높은 사람의 지능이 높게 측정되었을 것임은 당연하다.

③공간 지능(Spatial Intelligence)

예술 분야의 사람들에게 중요한 지능 가운데 하나인 공간 지능은 좀 더 다양한 분야의 사람들에게 적용되는 능력이다. 좁은 공간에서 항해와 비행기 조종을 연습하고 실제 드넓은 자연에서 배를 조정하거나 비행기를 조종하게 될 때는 그 어떤 경우보다 공간 지능이 필요하다. 또한 커다란 돌을 조각해 나가면서 예술작품으로 만들어내는 조각가, 환자를 수술하는 외과의사, 건축가, 그래픽디자이너 등 시각적으로 유사한 객체 간의 미묘한 차이를 파악하는 능력이 필요한 수많은 사람들에게 공간 지능은 매우 중요하다.

④음악 지능(Musical Intelligence)

음악지능은 음악을 연주하거나 작곡하고 창조해내는 데 필요한 지능이다. 음악을 창조고 연주하기 위해서는 음악에서 사용하는 양식을 이해해야한다. 이러한 면에

서 가드너는 음악지능과 언어지능의 구조가 유사하다고 하였으며, 언어를 언어지능이라고 부르고, 음악을 음악적 재능이라고 부르는 것은 옳지 않으며 음악지능이라고 정의하였다.

⑤신체 운동 지능(Interpersonal Intelligence)

문제를 해결하거나 사물을 아름답게 꾸미기 위해서 몸 전체나 일부분을 이용하는 능력을 말한다.⁴⁾ 운동선수, 배우, 무용가들이 신체 운동 지능이 높으며 역할극, 무술, 연극 등의 분야에서 두각을 나타내는 이들도 신체 운동 지능이 우수한 경우에 해당된다.

⑥대인 지능(Intrapersonal Intelligence)

가드너가 인성 지능(Personal Intelligence)라고 묶은 두 가지 지능 가운데 하나인 대인 지능은 타인과의 소통을 의미한다. 상대방의 욕구와 의도, 동기를 이해함으로써 보다 원활하게 문제를 해결해 나갈 수 있게 되는 능력이다. 이 능력은 협력과 프로젝트 수행에 유용하며 교사, 정치인, 사회복지사, 종교인 등의 직업을 갖는데 도움을 준다.

⑦개인이해 지능(Interpersonal Intelligence)

가드너가 인성 지능(Personal Intelligence)라고 묶은 두 가지 지능 가운데 두 번째 능력인 개인이해 지능은 자신을 심층적으로 이해하는 능력으로 자신의 욕구, 두려움, 능력 등을 잘 다루어 자신의 삶을 효과적으로 이끌어갈 수 있는 지능이다. 개인이해 지능이 우수하면 타인과 더 효율적인 관계를 맺으며 살아갈 수 있고, 자신의 행동의 동기를 파악할 수 있기 때문에 반성적 사고와 집중력이 높게 된다. 개인이해 지능이 우수한 사람들은 정신적 리너나 심리학자, 철학자의 길을 걷는 경우가 많다.

⑧자연관찰 지능(Naturalist Intelligence)

가드너가 앞의 7개의 지능을 발견하고 13년 후 새롭게 추가한 자연관찰 지능은 자신이 살아가고 있는 환경의 동물과 식물군을 비롯한 방대한 종(種)들에 대한 탁월한 전문지식과 인식력을 갖춘 경우를 말한다. 자연관찰 지능이 높은 사람들은 조경, 농사, 동물훈련사 등의 일에 종사하며 관찰, 견학, 동식물 기르기 등의 활동을 즐겨한다.

가드너는 8가지 지능으로 다중지능 이론을 소개하면서 모든 지능은 독립적이며, 지능의 우선순위는 없이 모두 각각의 고유함을 가지고 있으며 나아가 지능은 서로 상호작용한다고 전제하였다. 수학문제를 잘 풀어

3) 만용린 역, 하워드 가드너 지음, 다중지능 인간 지능의 새로운 이해, 김영사, 2001, p.55.

4) Ibid., p.55.

내기 위해서 언어 지능과 논리 수학 지능이 필요하다는 점에서도 이는 가드너의 전제가 일상 속에 쉽게 이해되는 부분이다. 앞서 소개한 8가지 지능 가운데 가드너는 다가오는 세대에는 그 어떤 지능보다 자기이해 지능의 중요성이 강조될 것이라고 예견하였다. 이러한 가드너의 예견은 현대를 살아가는 모든 이들의 삶의 문제 중심에 건강한 자존감과 자신의 욕구와 두려움을 대면하고 긍정적인 시선으로 헤쳐나가지 못하는 데에서 얻어지는 정서적 어려움과 소통의 문제가 있다는 점에서 적중한 부분이 크다.

가드너는 아동의 다양한 장점을 강점지능으로 보고 그 능력을 중심으로 교육하는 것을 권하였으며, 먼저 자신의 강점에서 자신감을 얻으면 약점에 대한 대안적 교육 방안이 마련된다고 하였다. 이러한 이론에 근거하여 학교 교육에 적용하기 위해서 Gardner는 다음의 내용을 주장하였다. 우선은 학교에서의 평가가 학생간의 개인 차이를 찾아내는 것보다는 학습자 각자의 강점지능과 약점을 파악하여 적절한 교육과정 내용과 방법을 연결하여 평가하여야 한다 하였으며, 교사는 다중지능 이론에 근거하여 아동의 지능을 파악할 수 있도록 도울 수 있어야 한다고 하였다. 그러나 실제 학교 교육 현실에서 그의 주장들을 수업에 적용하기가 수월하지 않다. 학생 개개인의 지능을 파악하고, 그에 따른 수업내용 제공과 평가의 과정이 필요한 것은 모두가 동의하여도, 우리 교육의 현실에서 학급당 학생 수의 문제와 강점 및 약점 지능 파악을 위한 관찰 및 평가가 이루어지기에는 환경적 제약이 크며, 각 교과별로 서로 다른 지능의 표현대로 학습할 내용을 재구성한다는 것이 쉬운 일은 아니다. 그렇다면 다중지능이론은 학업성취가 떨어지거나 학업에 의욕이 없고, 학업생활에 위축되어 있는 아동들에게 강점과 약점을 지능으로서 발견하고 발달을 도모할 수 있도록 돕는 수업으로 활용된다면 다중지능이론이 아동에 대한 이해의 폭을 넓히고 자신감을 줄 수 있는 자료로 활용될 수 있을 것이다.⁵⁾

2-2. 유아미술교육의 중요성

인간은 태어나서 언어를 익히기 이전부터 무언가를 긁적거리고자 하는 본능적 욕구를 가지고 있다. 특히 유아기에는 양육자로부터 충분한 사랑을 받으며 자신에 대한 긍정적 자아감을 갖고 건강하게 성장하는 것이 가장 이상적인 발달이다.

5) 이수경, 초등학교 영재 판별을 위한 다중지능적 접근의 타당도 연구, 한국교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007. p.17.

현대에는 사회의 필요에 따라 유아교육이 중요해지고 있다. 산업이 발달하고 변화하면서 어머니들의 취업률이 늘어남에 따라 가정과 직업이 모두 변화해야 하였고, 이러한 사회의 변화로 인하여 유아를 양육하는 책임이 어머니위주의 양육에서 가족 모두의 책임으로 확장되었다. 그래서 가정 내에서 양육이 힘들거나 양육하는 과정에서 부족하거나 문제시 되는 부분들을 보완하여 양육을 대신해 줄 수 있는 유치원, 어린이집, 탁아소, 유아미술학원 등의 기능이 중요시되고 있으며 이러한 교육현장에서 이루어지는 유아미술교육은 유아의 지적·정서적·신체적·창의적 발달을 도모할 수 있다는 점에서 유아교육의 중요한 부분을 차지한다.⁶⁾ 이러한 의미에서 유아미술교육의 중요성은 다음과 같다.

첫째, 미술활동은 유아들이 자신의 감정과 상상을 표현할 수 있는 기회를 제공한다. 유아는 자신의 생각이나 느낌, 감정 등을 미술적인 매체로 자유롭게 솔직하게 표현하여 미술을 자아표현의 훌륭한 방법으로 활용한다. 자아표현은 오스트리아의 미술학자 치첵(Cizek)이나 오스트리아 미술 교육자인 로웬펠드(V.Lowenfeld) 등에 의해 특히 강조되었는데, 이들은 미술을 조화로운 인간형성과 창의성 계발의 한 방법으로 보고 외부로부터 주어지는 간섭이 없는 자유로운 자아표현을 통해 유아가 마음껏 자신의 내면을 표현하도록 하였다.⁷⁾

두 번째는 유아들은 미술활동을 통해 시지각의 발달과 함께 새로운 경험을 하게 된다는 점이다. 인간은 외부의 정보의 80% 이상을 눈을 통해 받아들인다. 유아미술교육은 이렇게 중요한 시지각을 넓히고 다양한 경험을 하도록 도움으로서 유아들이 새로운 세계를 받아들이는데 윤택유의 역할을 하게 된다. 시지각(Visual Perception)은 시각에 의한 지각을 말하며, 사진기가 대상을 있는 그대로 받아들여 기록하는 것과 같은 기계적인 작용이 아니라 대상을 구조적으로 파악하는 인간 나름의 독특한 힘이다. 우리의 눈은 빛을 모으는 기관이지만 모두 감지하기는 힘들기 때문에 대표적인 것과 마음속에서 특별히 찾고자 하는 이미지에 의해 보는 것이다.⁸⁾ 마찬가지로 유아도 하나의 사물을 보는 것을 통해 자신이 찾고자 하는 이미지를 각자의 방식으로 지각하는 과정을 겪게 되므로 유아기의 풍부한 시지각

6) 김내선, 유아미술교육 재료의 사용시태와 그 개선방안 연구, 조선대학교 석사학위논문, 1993, p.6.

7) 서울교육대학교 미술교육연구회, 미술교육학개론, 교육과학사, 1994, p.25.

8) 서울대미술교육연구회 옮김, E.P. 코헨; R.S. 게이너, 아동미술교육의 실제, 미진사, 1992, p.104.

발달과 경험은 매우 중요하다.

마지막으로 유아미술의 중요성은 유아의 창의성 발달과 즐거운 삶을 살아가도록 돕는 데에서 찾을 수 있다. 미술에서의 표현은 작가의 독특한 개성과 삶의 경험에 의존한다. 개성은 한 개체로 다른 개체와 구별할 수 있게 하는 독자적인 제 특성의 통일적 총체를 말한다.⁹⁾ 쏟아지는 정보와 눈부신 기술과 문화 발전 가운데 인간의 생각하는 능력, 곧 창의성이 가장 필요하며 유아기의 교육과정에서부터 창의성 성장의 토대를 마련해야 한다. 미술교육에서 창의성은 먼저 어린이에게 가르쳐야 할 미술 교육이 잘 선정되고 그것을 교사가 체계적이고 적극적으로 지도하며, 어린이들이 자유롭게 자기 생각을 발표하고 표현할 수 있는 개방적인 분위기가 조성될 때 더 효율적으로 계발된다고 할 수 있다.¹⁰⁾ 또한 유아는 자유롭게 풍성한 미술활동을 통해 아름다움을 추구하는 것을 익히게 되고 표현과 감상을 통해 즐거움을 경험하므로, 이러한 경험은 유아의 삶의 아름다움을 존중하고 즐겁게 살아가는 성품을 갖고 성장하는데 긍정적인 영향을 미치는 데에서 유아 미술교육의 중요성을 찾아볼 수 있다.

3. 다중지능과 유아미술교육

3-1. 다중지능이론 적용

다중지능이론의 대표적인 사례 가운데 유치원 교육과정인 프로젝트 스펙트럼(Project Spectrum)에서의 미술활동을 중심으로 다중지능이론의 유아미술교육 적용을 살펴보면 다음과 같다.

프로젝트 스펙트럼은 하버드 프로젝트 제로 연구진에 의하여 9년간 3차례의 프로젝트 개발로 이루어졌다. 1차 프로젝트(1984년- 1988년)에서는 특정 영역에서 지적인 강점을 확인하고 4세 유아를 평가 가능한지 발견해 내는 것을 목표로 7가지 영역(언어, 수학, 음악, 미술, 사회성, 과학, 신체)에 대한 평가활동을 구성하였다. 그리고 2차 프로젝트(1988년-1989년)에서는 학업 성취에 위험이 있는 유아들을 포함한 연령이 많은 유아들을 대상으로 연구하며 이 시기에 이루어진 연구에서는 평가활동의 하위영역까지 활용한 도구를 개발하였

다. 이 때 유아가 8가지 영역에서 핵심 활동을 발달시키도록 돕는 학습센터 활동을 구성하였고 초등학교에 스펙트럼 접근법에 기초한 조언프로그램까지 창출하였다. 마지막 3차 프로젝트(1990년-1992년)는 학업 성취에 어려움이 있는 유아의 강점을 찾고 개발하여 학습 수행능력이 향상될 수 있는지에 초점을 두었다.¹¹⁾

다중지능 이론을 바탕으로 한 프로젝트 스펙트럼은 유아 개인별 인식이 다르고 교육환경이 다르기 때문에 유아가 가진 개인적인 인지능력의 장점과 흥미를 찾아서 개발하는데 목적이 있다. 이를 통해 유아들은 시각 세계를 인지하고 공간의 정보를 표현하는 능력을 향상시키는데 미술교육의 목표를 둔다. 따라서 미술활동 내용은 선, 색, 질감, 구성에 대한 미적요소를 탐색하고 감상과 작품에 대한 문화적 배경에 대해 알아감으로써 미적지각을 발달시키게 된다. 이를 위해서는 다양한 미술재료와 도구로 표현활동을 돕는 것이 필요하다. 이러한 프로젝트 스펙트럼 학습에서는 미적 지각과 제작 활동이 병행하게 된다. 미적지각은 예술 작품과 환경 속에서 미적 요소(색, 선, 모양, 형태, 세부묘사 등)를 탐색하고, 예술 작품의 모양과 작품 감상을 통해 형성하며 제작활동은 다음 그림1)과 같이 세 가지 측면에서 활동하도록 한다.



[그림 1] 프로젝트 스펙트럼

첫째, 표현활동은 눈에 정확히 보이는 것을 표현하며, 전체 속에서 물체를 인식가능하게 표상하고, 섬세한 묘사와 적절한 색을 선택하여 사용한다. 둘째, 예술활동은 미적요소를 여러 가지로 사용할 수 있고, 추상적인 특징이나 표정을 전달한다. 셋째, 탐구 활동은 재료 사용에 독창성과 융통성을 발휘하며 제목이나 주제를 적절히 표현한다.

3-2. 다중지능이론과 유아미술교육

11) 손지영, 다중지능을 활용한 미술 프로그램 개발 연구, 동아대학교 교육대학원 석사학위논문, 2016 p.46.

9) 한국미술교과교육학회 서울교육대학교 미술교육연구회, 유아미술교육학, 학문사, 2004, p.54.

10) 이운경, 유아미술의 표현과 발달에 관한 연구, 목포대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012, p.10.

엄밀하게 말해 “예술적 지능은 없다.”고 말한 가드너는 예를 들어 어떤 사람이 언어를 일상의 설명의 방법으로 사용하는 경우, 그는 언어적 지능을 미적으로 사용하지 않는다. 하지만 언어가 은유적으로 감정이 드러나게 언어의 형식적이고 심미적인 속성을 부각시키는 방식으로 사용 될 경우, 이때 언어적 지능을 예술적으로 사용되었다고 볼 수 있다. 어떤 지능이 미적인 목적으로 발휘되는지 그렇지 않은지는 개인적이고 문화적인 결정에 좌우된다는 입장이다.¹²⁾ 이처럼 가드너는 예술의 이용은 아동이 인간 능력으로 이론 가장 훌륭한 업적으로 알게 하는 가장 좋은 방법이며, 그들 문화에 기여하게 하는 뛰어난 길이기도 하다. 그리고 아동들에게 이러한 기회가 주어진다면, 그들은 정서적 기쁨과 신비로움을 느낄 것이라고 말한다. 그는 예술 영역이 학생들의 장점을 계발하는데 가장 효과적인 한 분야라고 한다. 그러므로 많은 아동들이 예술 영역에 하나 이상의 장점을 가지고 있기 때문에 교육은 이런 경험을 제공해야 한다는 것이다.¹³⁾

이처럼 전통적인 학교교육이 논리 수학적 지식과 언어 지능 중심으로 이뤄진 것에 대해 다중지능이론은 교사가 다양한 영역에 대한 교육프로그램을 통해 유아들의 개별적 욕구를 충족시키며 잠재력을 향상시키기를 권하는 면에서 유아미술교육의 중요성을 뒷받침해주고 있다. 가드너는 최근 초기 아동기 미술의 인지적 측면과 발달에 관한 연구를 주도하면서 생후 첫 18개월, 생후 18개월-24개월, 36개월경, 48개월경, 5-7세를 각각의 아동성장의 파동단계로 구분하여 설명하고 있다. 본격적인 유아미술교육의 시기를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

어린이집과 유치원에서 본격적인 예술경험 활동을 시작한다고 볼 수 있는 생후 36개월 전후는 두 번째 파동이 형성되는 시기로 국지적 지도 작성(Topographical Mapping)이라 불리는 파동형성이 일어나는데, 유아들은 이때 시각적 상상을 통해 실제 사물의 공간적 관계성(Spatial Relationship)을 표현할 수 있다. 예를 들어 두 개의 원을 붙여놓고 위의 것을 머리라고 하는 현상을 말한다.¹⁴⁾

48개월경의 유아는 수치적 관계성(Numerical Relationship)을 활용하기 시작한다. 예를 들어 표현하고자

12) 전성수, 다중지능(MI)이론이 미술교육에 주는 시사점 연구, 사향미술교육논총 제9집, 2001, p.93.

13) Ibid., p.94.

14) 이경희 옮김, 하워드 가드너, 마음의 틀, 문음사, 1996, p.370.

하는 사람의 수만큼의 사람을 그리고, 눈의 개수를 세어보기도 한다. 의사소통과 상호작용이 가장 활발하게 일어나는 유아교육 시기인 5-7세의 파동형성은 교육적으로 가장 중요한 사건이 일어나는 시기이다. 이 시기의 유아는 자신만의 기호체계(National Systems)를 고안해내기 시작한다. 유아들은 자신이 만들어낸 시각적 상징을 이용하여 그림을 그리고 자신의 경험이나 목적을 가진 그림을 그린다. 가드너는 인간에게는 이러한 체계를 창조하려는 성향이 본래 있는 것이라도 본다.¹⁵⁾

다중지능이론에서 미술은 감각에 의한 경험을 구체화하는 활동이라는 점에서 유아들에게 놀이중심의 미술교육을 장려하는 오늘날의 유아교육의 방향은 다중지능이론을 충분히 반영하고 있다. 또한 유아들이 미술활동을 하면서 다양한 활동 영역을 통합적으로 경험하도록 하는 지도하는 것은 유아미술교육을 통해 한 가지 영역의 지능만이 발달하는 것이 아니며 보다 통합적인 영역의 지능이 발달하도록 돕는 것은 현대 유아미술교육의 나아갈 방향이기도 하다. 이를 실현하기 위해 개정 누리과정을 기반으로 다중지능 성장을 위한 유아통합미술교육 프로그램을 제안하기로 한다.

4. 다중지능 성장을 위한 유아통합미술교육 프로그램

4-1. 유아통합미술교육 개요

다중지능이론 기반의 유치원 교육과정인 프로젝트 스펙트럼(Project Spectrum)에서는 유아가 다중지능의 8가지 영역에서 핵심활동을 발달시키기 위해 표현활동, 예술활동, 감상활동을 설명하였다. 현대의 유아미술교육에서 이를 적용하며 발전시키기 위해서 다음의 표2>와 같이 다중지능과 연계할 수 있는 누리과정의 영역을 적용할 수 있다. 이를 중심으로 다음의 다중지능의 성장을 위한 유아통합미술교육 프로그램을 제안 한다.

4-2. 다중지능 성장을 위한 유아통합미술교육 프로그램

① 언어, 개인이해 지능과 공간지능 통합 유아미술교육 프로그램

언어지능과 공간지능을 통합적으로 발달시키기 위한

15) 이혜림, 다중지능 이론에 근거한 아동 체험미술놀이 프로그램 개발 연구, 상명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012, p.21.

표 2] 가드너의 다중지능과 누리과정 영역

다중지능	누리과정 영역
언어 지능	의사소통
개인이해 지능	
논리 수학적 지능	
자연탐구 지능	자연탐구
공간 지능	예술경험
음악 지능	
신체 운동적 지능	신체운동 건강
대인관계 지능	사회관계

활동은 누리과정에서 의사소통 영역과 예술경험 영역의 통합과 같다. 이를 위한 유아통합미술교육프로그램의 예는 다음 표3)과 같다.

표 3] 유아통합미술교육 프로그램1

누리과정	의사소통+예술경험
다중지능	언어 지능+개인이해 지능+ 공간 지능
생활주제	협동하여 동화 이야기를 만든다.
대상연령	3-5세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 영역/ 듣기와 말하기/ 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.[개인이해지능] 의사소통 영역/ 책에 관심을 가지고 상상하기를 즐긴다.[언어지능] 예술경험 영역/미술활동으로 표현하기.[공간지능]

활동자료



도입

• 교사가 동화 [백설공주]를 손가락 인형을 통해 들려준다.
• 백설공주 이야기의 뒷부분을 상상하여 만들기로 한다.

전개

• 백설공주는 어떤 생각이 들었을까?
• 나도 백설공주처럼 두려웠던 기억이 있을까?
• 유아는 자신의 경험을 떠올리게 된다.
• 난장이 친구들은 모두 백설공주를 좋아했을까?
• 내가 난장이 친구라면 어떤 생각을 했을까?
• 타인에 대한 감정에 대한 경험을 불러온다.
• 백설공주는 동화 속 이야기 이후에는 어떻게 지냈을까?
• 다음 이야기를 상상하도록 한다.
• 상상한 백설공주 이야기의 다음 편을 손가락

	인형으로 이야기해보자 • 자신이 상상한 이야기를 미술활동으로 표현한다.
마무리	• 유아의 상상하여 동화 만들기 결과물보다는 과정에 참여한 모습들을 격려하고 칭찬한다.
참고	• 전래동화가 가지고 있는 성격화에 대한 고정관념을 가지지 않도록 남성과 여성이 다양한 사회적 역할을 할 수 있음에 대해 사고의 폭을 넓혀주도록 주의하여 지도한다.

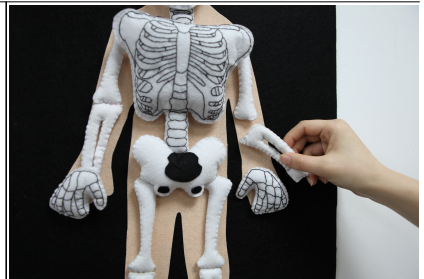
② 자연탐구 지능과 공간 지능 통합 유아미술교육 프로그램

논리 수학적 지능과 자연탐구 지능은 누리과정에서 자연탐구 영역에 해당된다. 이를 예술경험 영역인 미술 활동이자 공간 지능과 통합적으로 발달시키기 위한 유아통합미술교육프로그램의 예는 다음 표4)와 같다.

표 4] 유아통합미술교육 프로그램2

누리과정	자연탐구+예술경험
다중지능	논리 수학적 지능+자연탐구 지능+ 공간 지능
생활주제	우리 몸의 규칙을 알아보아요.
대상연령	3-5세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 영역/ 생활 속에서 탐구하기/ 주변에서 반복되는 규칙들을 찾는다.[논리 수학적 지능] 자연탐구 영역/ 자연과 더불어 살기/생명과 자연환경을 소중히 여긴다.[자연탐구 지능] 예술경험 영역/미술활동으로 표현하기.[공간지능]

활동자료



도입

• 교사가 인간은 모두 다르게 생겼어도 뼈의 구조가 같다는 것을 설명해준다.
• 우리 몸의 뼈는 어떻게 구성되어 있을까에 대한 궁금증을 갖도록 지도한다.

전개


• 우리 몸의 뼈는 몇 개일까요?
• 손으로 만져지는 뼈가 있나요?
• 모두 다른 생김새를 하고 있지만 뼈의 구조와 개수가 같은 것은 자연에서 반복되는 규칙과 비슷한 것이라는 점을 설명한다.
• 내 몸의 뼈는 어떤 역할을 할까요?
• 뼈를 소중히 여기고, 몸을 소중히 여겨야 하는 이유는 무엇일까요?

	<ul style="list-style-type: none"> 교구를 통해 중요한 뼈의 생김새를 눈으로 익히고 직접 배치해 보도록 한다. 인간의 뼈는 하나의 자연 속의 규칙인 것처럼 주변 동물들이 비슷한 모습의 규칙을 가지고 있는 것을 그림으로 표현해달라고 지도한다.
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 유아의 관찰과 탐구하고자 하는 태도를 칭찬하고 우리 몸의 소중함과 자연의 소중함에 대해 건강한 개념을 갖고자 노력하도록 한다.
참고	<ul style="list-style-type: none"> 유아의 관찰과 탐구하고자 하는 태도를 칭찬하고 우리 몸의 소중함과 자연의 소중함에 대해 건강한 개념을 갖고자 노력하도록 한다.

③ 논리 수학적 지능과 공간 지능 통합 유아미술교육 프로그램

논리 수학적 지능은 누리과정의 자연탐구영역의 내용과 연결되며, 이를 미술활동과 연계한 통합 유아미술교육 프로그램의 예는 다음과 같다.

[표 5] 유아통합미술교육 프로그램3


누리과정	자연탐구+예술경험
다중지능	논리 수학적 지능+공간 지능
생활주제	채소를 심어요!
대상연령	3-5세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 영역/ 생활 속에서 탐구하기/ 물체를 세어 수량을 알아본다.[논리 수학적 지능] 예술경험 영역/미술활동으로 표현하기.[공간지능]
활동자료	
도입	<ul style="list-style-type: none"> 야채에 대한 동요를 다 함께 부른다. 평소 좋아하는 야채와 싫어하는 야채에 대하여 이야기를 나눈다.
전개	<ul style="list-style-type: none"> 주사위를 굴려서 나오는 숫자만큼의 야채를 심는 놀이에 대하여 설명한다. 놀이에 참여는 데 필요한 규칙을 스스로 정해 보도록 지도한다. 순서대로 주사위를 굴리고 나오는 숫자를 보고 야채밭에 야채를 심도록 한다. 주사위를 굴려서 나오는 숫자만큼 야채밭의 야채를 뽑는 활동으로 확장한다. 숫자에 대한 경험이 반복되도록 충분한 활동 시간을 주도하도록 한다.

	<ul style="list-style-type: none"> 야채를 키우는데 필요한 것들에 대하여 생각해 보도록 하고 자유롭게 발표하도록 한다. 야채를 키우는데 필요한 물조리개, 모자, 삽 등을 미술활동시간에 재활동품을 가지고 만드는 시간으로 확장한다.
마무리	<ul style="list-style-type: none"> 유아의 수 개념 발달이 각자 차이가 있으므로 반복적으로 게임에 참여하면서 자연스럽게 수 개념을 익히도록 노력한 점을 칭찬하고 격려한다.
참고	<ul style="list-style-type: none"> 물체를 세어 수량을 알아보는 활동과 자연(야채)를 키우는데 필요한 물건을 만들어보는 활동이 자연스럽게 이어지도록 한다.

④ 대인관계 지능과 공간 지능 통합 유아미술교육 프로그램

대인관계 지능은 누리과정의 사회관계영역의 내용과 연결되며, 이를 미술활동과 연계한 통합 유아미술교육 프로그램의 예는 다음과 같다.

[표 6] 유아통합미술교육 프로그램4

누리과정	사회관계+예술경험
다중지능	대인관계 지능+ 공간 지능
생활주제	친구는 지금 어떤 느낌일까요?
대상연령	3-5세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> 사회관계 영역/ 더불어 생활하기/ 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.[대인관계 지능] 예술경험 영역/미술활동으로 표현하기.[공간지능]
활동자료	
도입	<ul style="list-style-type: none"> 짜깁 친구와 마주보고 안도록 하고 말을 하지 않도록 하고 서로의 표정을 관찰하도록 한다. 지금 친구의 표정은 어떤 느낌일까요? 친구의 표정을 보고 지금 친구가 어떤 느낌을 표현하고 있는가에 대해 이야기하도록 한다.
전개	<ul style="list-style-type: none"> 서로 상대방에게 자신이 지은 표정이 어떤 의미였는가에 대해 이야기해주도록 한다. 다양한 표정 교구에 표정을 만들고 “이런 표정은 언제 지을까요?” 하고 질문하여 자유롭게 답을 하도록 한다. 친구의 표정을 보고 어떤 느낌일까를 아는 것이 왜 중요한가에 대해 자연스럽게 이해하도록 반복적으로 다양한 표정과 그 표정의 의미에 대해 생각해보도록 활동한다. 서로의 표정과 감정, 생각을 존중하며 생활하는

	<p>것의 필요성에 대해 깨닫는 시간이 되도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 표정을 감출 수 있는 것은 무엇이 있을까요? 라는 질문을 통해 미술활동시간에 가면 만들기로 이어나간다. • 가면을 만들고 이후 시간에 역할 놀이로 확장할 것을 예고한다.
마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 상대방의 감정을 공감하고 존중하기 위해서는 표정뿐 아니라 말과 행동도 중요함에 대해 알아갈 수 있도록 지도한다.
참고	<ul style="list-style-type: none"> • 간혹 상대방의 표정에서 감성적인 자극을 받는 것을 어려워하는 유아에게는 좀 더 많은 시간을 통해 상대방의 감정을 느끼는 연습이 되도록 지도하는 계획이 필요하다.

5. 결론

본 연구는 인간의 지능을 언어와 수학 중심의 전통적인 틀에서 벗어나 일상생활에서 접하는 실질적인 문제들을 해결하도록 돕는 기술이자 문화적으로 가치 있는 물건을 창조하거나 제공하는 능력이며 심리학적 잠재력으로 이는 새로운 지식을 습득하도록 돕는 문제라고 바라본 가드너의 다중지능이론과 우리나라 영유아들에게 제공되는 개정 누리과정의 영역들이 가지는 연계성을 바탕으로 미술활동프로그램을 구성하였다. 특히, 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구로 구성되어 건강하고 자주적이며, 창의적인 사고력과 감성, 더불어 살아가는 사람이라는 인간상을 추구하는 개정 누리과정은 가드너의 다중지능이론에서 바라보는 지능에 대한 관점과 접목시키는 것은 통합예술교육으로서 유아미술교육의 교육적 가치를 더욱 강조하게 되는 결과를 보인다.

이는 하나의 우수한 지능을 바탕으로 살아가기 보다는 여러 가지 복합적 지능의 고른 발달을 통해서 보다 건강한 자존감을 가지고 더불어 살아가는데 유능하며 창조적인 사람으로 키우고자 하는 개정 누리과정에서 실현하고자 하는 인간상임과 동시에 우리 미래의 역량이 되기 때문이다. 본 연구에서 제안한 다중지능 성장을 위한 유아통합미술교육의 방향은 유아미술교육이 나아갈 바를 짚어보는 현장맞춤형 연구 자료가 될 것이다.

참고문헌

1. 교육부·보건복지부, 2019 개정 누리과정 해설서, 2019
2. 민용린 역, 하워드 가드너, [다중지능 인간 지능의 새로운 이해], 김영사, 2001
3. 서울교육대학교 미술교육연구회, [미술교육학개론], 교육과학사, 1994
4. 서울대미술교육연구회 옮김, E.P. 코헨, R.S. 게이너, [아동미술교육의 실제], 미진사, 1992
5. 이경희 옮김, 하워드 가드너, 마음의 틀, 문음사, 1996
6. 한국미술교과교육학회, 서울교육대학교 미술교육연구회 지음, [유아미술교육학], 학문사, 2004
7. 광이랑, '다중지능, 정서지능 및 학문적 자아개념의 관계 연구', 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013
8. 김내선, '유아미술교육 재료의 사용시태와 그 개선방안 연구', 조선대학교 학사논문, 1993
9. 손지영, '다중지능을 활용한 미술 프로그램 개발 연구', 동아대학교 교육대학원 석사학위논문, 2016
10. 이수경, '초등학교 영재 판별을 위한 다중지능적 접근의 타당도 연구'. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2007
11. 이윤경, '유아미술의 표현과 발달에 관한 연구', 목포대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012
12. 이혜림, '다중지능 이론에 근거한 아동 체험미술놀이 프로그램 개발 연구', 상명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012
13. 유승연, Gardner의 다중지능 이론을 활용한 아동미술 프로그램의 방향 모색에 관한 연구, 미술교육논총 제20권 1호, 2006
14. 전성수, 다중지능(MI)이론이 미술교육에 주는 시사점 연구, 사형미술교육논총 제9집, 2001
15. Waterhouse, L., MultipleIntelligences, theMozartEffect, andemotional intelligences: A criticalreview, EducationalPsychologist, 4(4), 2006.