



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

푸드아트테라피를 활용한 미술
표현 프로그램 연구

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

김 연 주

2021년 8월

푸드아트테라피를 활용한 미술 표현 프로그램 연구

지도교수 손 일 삼

김 연 주

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2021년 6월

김연주의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2021년 6월

A Study on Art Expression Program Using Food Art Therapy

Yun-Ju Kim
(Supervised by Professor Il-Sam Son)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of
Master of Education

2021. 6.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Il-Sam Son, Prof. of Art Education
.....
.....
.....

(Name and signature)

.....
Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램 연구

김 연 주

제주대학교 교육대학원 미술교육전공

지도교수 손 일 삼

청소년기는 아동에서 성인으로 넘어가는 과도기로 신체적, 정서적, 사회적, 인지적 발달이 이루어지는 중요한 시기이다. 청소년은 발달상의 급격한 변화로 인해 심리적 불안과 정체감의 혼란을 경험하며 이는 자칫 문제행동으로 이어질 수 있다. 오늘날 우리나라 청소년은 미술 정체기 속에서 창작에 대한 소극적인 태도를 보이며 미디어에 과도하게 노출되어 자신을 깊이 생각하고 이해하는 시도가 부족한 상황이다. 그런 까닭에 청소년은 자신을 올바르게 이해하고 바람직한 방식으로 정서를 순화하며 개인의 경험과 내면세계를 탐색함으로써 긍정적인 자아개념을 확립할 수 있는 기회가 마련되어야 한다.

미술은 인간의 삶에서 다양한 방식으로 개인의 내부 구조를 나타내주는 중요한 수단이다. 특히, 청소년은 미술표현을 통해 자신을 자유롭게 표현함으로써 불안한 정서를 완화하고 억압된 욕구, 잠재력, 상상력 등을 표출하여 발달상의 위기를 극복할 수 있다.

미술표현 활동의 다양한 영역 중에서도 푸드아트테라피는 푸드 매체를 활용하여 내면세계를 표현하는 과정을 통해 긍정적인 사고와 자아 성장을 유도하는 미술치료 기법이다. 푸드아트테라피는 자연 재료로부터 심리적 안정감을 느끼고 신체적 감각에 집중할 수 있도록 하며, 상상력을 자극하여 독창적인 작품 활동을 가능하게 해준다는 점에서 효과적인 예술치료의 한 장르로서 자리매김 하고 있

다.

본 연구는 청소년의 자기 표현력 향상과 긍정적인 자아개념 확립을 위해 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램을 개발하고 적용하여 결과를 도출하고자 하였다. 이를 위해 제주특별자치도 제주시에 소재한 ‘ㅇ’지역 아동센터의 중학생 1, 2학년층을 대상으로 프로그램을 진행하였다. 미술표현 프로그램은 단계별 구성 요소에 따라 4단계로 나누어 총 8차시로 구성하였으며, 청소년의 내면을 다루는 다양한 주제를 여러 가지 곡류를 사용하여 독창적인 예술작품으로 표현할 수 있도록 프로그램을 계획하고 진행하였다. 그 결과로 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램의 효과를 확인할 수 있었으며, 그 내용은 다음과 같다.

첫째, 비정형 매체인 곡류를 활용하여 청소년의 호기심을 자극하고 동기를 유발하며 심리적 안정감을 유발할 수 있었다. 더불어 표현 과정에서 스트레스를 해소하고 내면의 갈등을 유의미하게 다룰 수 있었다.

둘째, 인간의 내부의 다양한 주제를 다루는 표현활동을 적용함으로써 학생들이 자유롭게 자신의 내면을 표현하고 궁극적으로 정서, 신체, 경험을 연결하는 통합적인 시도를 할 수 있었다.

셋째, 집단 프로그램을 통해 구성원 간의 상호작용을 유발하여 타인을 이해하고 공감하는 수용적인 태도를 기를 수 있었다. 이로써 상호 협력적인 자세와 긍정적인 또래 관계를 형성할 수 있었다.

푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램은 청소년으로 하여금 내면의 이야기를 토대로 독창적인 작품을 제작하며 정서를 유의미한 방식으로 풀어내는데 큰 의의를 둔다. 또한, 청소년이 자신을 올바르게 이해하고 주체성을 확립하여 건강한 성인으로서의 전환을 가능하게 할 것이라 사료된다.

본 연구를 통해 청소년의 자유로운 자기표현과 관련한 연구의 일환으로 청소년의 올바른 자기 탐색 및 표출과 긍정적인 자아 형성에 도움이 될 것을 기대한다.

※본 논문은 2021년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

목 차

<국문초록>	i
I. 서 론	1
1. 연구의 목적 및 필요성	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 청소년 미술표현과 푸드아트테라피	3
1. 청소년 발달에 따른 미술표현 특징	3
2. 푸드아트테라피와 미술표현 활동의 연관성	13
III. 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램	19
1. 프로그램 구성	19
2. 프로그램 진행 및 결과 분석	24
3. 프로그램 기대효과	52
IV. 결 론	55
참고문헌	57
<ABSTRACT>	59

표 목 차

<표 1> 중학교 ‘표현’ 영역의 내용 체계	6
<표 2> 로웬펠드의 미술표현 발달단계	7
<표 3> 김정의 아동미술 발달단계	10
<표 4> 미술표현 프로그램의 단계별 구성 요소	19
<표 5> 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램 전체안	21
<표 6> 연구대상의 세부 특성	23
<표 7> ‘나와 닮은 동물은?’	24
<표 8> ‘나와 닮은 동물은?’ 결과물	26
<표 9> ‘내 안의 감정 들여다보기’	27
<표 10> ‘내 안의 감정 들여다보기’ 결과물	29
<표 11> ‘나는야 감정 화가’	31
<표 12> ‘나는야 감정 화가’ 결과물	33
<표 13> ‘마음의 빙산’	34
<표 14> ‘마음의 빙산’ 결과물	36
<표 15> ‘바닷속 우리 가족’	37
<표 16> ‘바닷속 우리 가족’ 결과물	39
<표 17> ‘친구와 함께하는 협동 그림’	40
<표 18> ‘친구와 함께하는 협동 그림’ 결과물	42
<표 19> ‘마음의 성장 씨앗’	43
<표 20> ‘마음의 성장 씨앗’ 결과물	45
<표 21> ‘파편 이어붙이기’	46
<표 22> ‘파편 이어붙이기’ 결과물	48

I. 서 론

1. 연구의 목적 및 필요성

청소년은 아동기와 성인기의 중간단계에서 급격한 신체적, 정서적, 사회적, 인지적 발달을 경험하게 된다. 청소년기가 불안정한 과도기적 성격을 지니는 만큼 청소년은 발달 과정에서 다양한 변화와 문제를 겪으므로 그들이 당면한 발달적 위기를 파악하고 바람직한 방식으로 완화하려는 시도가 중요하다.

미술표현 활동은 청소년 개인에 대한 자유로운 표현 수단이 되며 불안한 정서를 해소할 수 있는 배출구의 역할을 한다. 또한, 내부의 욕구와 잠재의식을 표출함으로써 청소년 내부에 존재하는 충동을 다스리는 데 중요한 역할을 한다. 하지만 우리나라의 청소년은 미술표현의 정체기 속에서 창조적인 활동에 소극적인 자세를 보이며 창작의 자질을 충분히 발휘하지 못하고 있을뿐더러 교육 현장에서 그들은 여전히 일방적으로 교육내용을 주입받고 있고 객관적이고 사실적인 미술표현의 습박으로부터 자유롭지 못하다.

미술표현 활동의 한 장르로써 푸드아트테라피는 자연 재료인 푸드 매체를 활용하여 인간의 내면을 표현하고 치유하는 미술치료 활동이다. 이는 다양한 감정을 탐색하고 표출하여 자신의 의미를 깨닫고 긍정적인 자아 개념을 형성할 수 있도록 돕는다. 더불어 비언어적 표현 방법을 통해 잠재된 의식을 효과적으로 표현할 수 있다는 장점을 지닌다.

따라서 본 연구는 푸드아트테라피의 자기 표현적 요소를 적절히 활용한 미술표현 프로그램을 제시하여 청소년이 작품을 제작하는 과정에서 자유로운 자기표현을 경험하고 정서적 어려움을 바람직한 방법으로 표출함으로써 정서적 혼란을 극복하고 긍정적인 자아개념을 형성하는 데 목적을 둔다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 청소년의 자유로운 자기표현과 긍정적 자아 형성을 위해 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램을 개발하여 제주시에 소재한 ‘ㅇ’지역아동센터에 정기적으로 다니는 중학교 학생들을 대상으로 진행하였다. 이를 바탕으로 프로그램의 결과를 분석하고 기대효과를 제시하였으며 본 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 이론적 배경을 중심으로 미술표현의 개념과 미술과 교육과정에서의 표현 영역을 살펴보았으며, 연구 대상인 청소년의 발달단계에 따른 미술표현 특징을 파악하였다. 그리고 푸드아트테라피의 개념 및 표현적 특징, 청소년에게 미치는 긍정적인 영향을 고찰하고, 푸드아트테라피와 미술표현 활동의 연관성에 대하여 분석하였다.

둘째, 청소년의 자기 표현력 함양 및 긍정적인 자아개념 확립을 위해 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램을 제시하여 제주특별자치도 제주시에 소재한 ‘ㅇ’지역 아동센터의 중학생을 대상으로 진행하였다.

셋째, 단계별 구성 요소에 따라 초기, 중기, 후기, 말기의 4단계로 프로그램을 구분하였고, 총 8차시로 구성하여 적용된 결과를 분석하여 기대효과 및 프로그램의 추후 적용 가능성을 제시하였다.

II. 청소년 미술표현과 푸드아트테라피

본 장에서는 본 연구의 이론적 기초를 세운다는 관점에서 청소년의 미술발달 단계에 따른 표현 특징에 대해 고찰하고, 푸드아트테라피와 미술표현 활동의 연관성에 대해 알아보하고자 한다.

1. 청소년 발달에 따른 미술표현 특징

청소년기는 발달의 전 영역에서 급격한 변화를 겪는 시기로 미술표현 방식에서도 큰 변화를 맞이하게 된다. 미술표현은 청소년기의 자기 표현력을 함양하고 발달적 위기를 극복하는 데 도움을 주는 효과적인 수단으로 활용될 수 있는 만큼 표현적 특성에 근거하여 미술표현의 개념과 교육과정에서의 표현 영역에 대해 고찰하고 청소년 발달단계에 따른 미술표현 특징을 살펴보았다.

1) 미술표현의 개념

미(美)란 인간이 느끼는 아름다움에 대한 만족을 뜻하며 미술(美術)은 대상에 대한 생각이나 느낌을 조형 활동을 통해 시간적, 공간적으로 표현하는 예술의 한 영역이다. 즉, 미술이란 여러 가지 재료를 활용하여 우리 주위를 둘러싼 다양한 내외부의 현상을 평면 혹은 입체로 나타내는 것이다.

인간은 누구나 표현하고자 하는 욕구가 있으며 생각과 느낌을 말, 글, 그림 등으로 나타내고자 한다. 우리는 미술에서의 표현을 통해 보고, 듣고, 느낀 것을 미술의 형식을 사용하여 나타낼 수 있다. 미술표현에 대한 시각이 점차 확장되어 오늘날에는 미술표현을 하는 이유로서 기능을 익히거나 자연 대상의 철저한 묘사를 추구하는 것뿐만 아니라 인간 내외부의 다양한 대상 및 현상의 표현까지를 아우른다. 미술표현은 다른 분야에서는 얻을 수 없는 표현을 통한 즐거움을 느끼

게 하고, 표현하는 행위에서 미적 경험과 가치를 내면화할 수 있도록 한다. 또한, 인간의 삶을 보여주는 하나의 수단으로서 자신과 타인에 대한 이해를 바탕으로 인간 총체와 주변 환경에 대한 폭넓은 인식을 가능하게 한다.

프란츠 치젝(Franz Cizek, 1865~1946)¹⁾은 미술교육학자로 미술표현 활동에서 자아표현의 교육적 의미를 강조하였다. “치젝의 미술교육의 목적은 미술가를 양성하는 데 있는 것이 아니라 어린이들이 발견하고 느꼈던 것을 표현하면서 어린이들의 창조력이 자연적으로 계발될 수 있도록 하는 것이라고 보았다.”²⁾ 그는 어린이의 잠재된 자기표현 능력을 발휘하여 개인의 생각, 느낌, 상상, 잠재의식 등을 표출하는 데 주안점을 두었으며 미술교육에 있어 자유로운 자기표현의 가치를 끌어올렸다.

미술표현 활동은 자기표현을 가능하게 할 뿐만 아니라 삶의 주체로서 스스로를 긍정적으로 인식하게 해준다. “어린이나 청소년이 조형 활동에 몰입할 때 느끼는 기쁨과 즐거움의 요소는 자신감과 자기 존중감을 북돋우고 궁극적으로는 독립적인 존재로서 세상을 살아가는 힘인 생명력을 회복시켜준다.”³⁾ 이는 청소년의 조형 활동 즉, 미술표현이 그 과정에서의 몰입과 유희를 통해 한 인격체로서의 성장과 발전에 도움을 줄 수 있다는 점을 말해준다.

이처럼 미술표현은 아동기와 청소년기에 걸쳐 중요한 교육적 가치를 지니며, 아름다운 창작물을 만들어내는 행위에서 더 나아가 인간에게 중요한 가치와 의미를 부여하는 행위임을 알 수 있다. 더불어 미술교육의 중요한 목적 중 하나로써 미술표현 활동은 자기 표현을 통해 정서적 만족을 추구하는 중요한 수단임을 확인할 수 있다.

2) 교육과정에서의 표현 영역

1954년 우리나라 제1차 교육과정이 공포된 이래로 ‘표현’은 미술과 교육과정에서 빼놓을 수 없는 교과 내용으로 자리 잡아 왔다. 제1차 교육과정에서의 중학교

1) 프란츠 치젝(Franz Cizek)은 창의성 중심 미술교육의 선구자로서 어린이 미술의 교육적 가치를 확립시킨 인물이다.

2) 김윤희(2009), “프란츠 치젝의 미술교육 사상에 관한 연구”, 석사학위논문, 서울대학교 교육대학원, p.35.

3) 김성숙(2012), “행복한 미술교육을 통한 창의성 교육: 종이연색을 중심으로”, 「미술교육연구논총 제32권」, 한국초등미술교육학회, p.150.

미술 교과 내용은 묘사, 의장, 배치·배합, 공작, 기타 공작, 제도, 서예로 구성되었으며, 일상생활과 산업에 필요한 조형 예술과 기술을 강조하였다는 것을 알 수 있다. 제3차 교육과정 시기(1973~1981)에는 ‘학문 중심 교육과정’이 도입됨에 따라 교과 내용이 ‘회화, 조소, 구성, 디자인, 공예, 서예, 감상’으로 장르 중심화되었고, 제6차 교육과정 시기(1992~1997)에서부터 ‘보고 나타내기, 느낌과 상상 나타내기, 꾸미기와 만들기, 붓글씨로 나타내기’로 변경되어 본격적으로 주제 중심화되었다. 제7차 교육과정 시기(1987~1992)부터는 미술과 교육과정 내용 체계에서 ‘표현’ 영역이 필수학습 요소를 중심으로 구성되어, 학년에서 학생들이 배워야 할 내용을 핵심어로 제시되기 시작하였다.

2015년 9월 23일 교육부에서 고시한 제 2015-74호 [별책 13] 「미술과 교육과정」에 근거하여 중학교 공통 교육과정에서 ‘표현’과 관련한 구성 체제를 살펴보면 다음과 같다. 먼저 목표는 교과목의 총괄목표, 세부목표, 학교급 및 학년 군별 목표 등으로 구성되어 있으며 표현적 측면에서의 총괄목표는 생각과 느낌을 창의적으로 표현하는 창의적 표현 능력으로, 세부목표는 창의·융합적으로 사고하고 표현할 수 있는 능력으로 제시하였다. 학교급별 목표 중 중학교 과정에서의 목표는 주제와 의도에 적합한 표현 과정을 계획하고 점검하여 효과적으로 작품을 제작하는 능력으로 제시하였다.

미술 교과 내용은 체험, 표현, 감상 영역으로 이루어져 있으며, ‘표현’ 영역에서는 “다양한 방식으로 주제나 아이디어를 탐색하고, 작품의 표현 방법과 제작 과정을 계획하며, 표현 과정에서 매체를 탐구하여 창의적으로 제작하도록 한다.”⁴⁾ 학습 요소로는 표현 의도, 표현 과정, 조형 요소와 원리, 표현 매체의 탐색과 활용의 키워드를 제시하여 “표현 의도에 적합한 주제 탐색 및 표현 과정 계획 능력, 표현 과정에서의 다양한 문제를 효과적으로 해결하여 작품을 제작하는 능력을 기른다. 이를 위해 표현 의도에 적합한 주제를 탐색하고, 표현 과정을 계획·점검하며, 주제의 특징과 표현 의도를 효과적으로 나타낼 수 있는 조형 요소와 원리, 표현 매체 등을 선택하여 활용하는 데 중점을 둔다.”⁵⁾ 표현활동에 필요한 기본적인 요소들을 세부적인 항목으로 구분하여 학생들이 표현의 모든 과정을 경

4) 교육부(2015), “제2015-74호[별책13]” 「미술과 교육과정」, p.4.

5) 상계서, p.15.

협할 수 있도록 구성하였음을 알 수 있다. 중학교 ‘표현’ 영역의 구체적인 내용 체계를 살펴보면 다음과 같다.

<표 1> 중학교 ‘표현’ 영역의 내용 체계

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
표현	발상	주제를 다양한 방식으로 탐색, 상상, 구상하는 것은 표현의 토대가 된다.	주제와 의도	탐색하기 계획하기 점검하기 활용하기 표현하기
	제작	작품 제작은 주제나 아이디어에 적합한 조형 요소와 원리, 표현 재료와 용구, 방법, 매체 등을 계획하고 표현하며 성찰하는 과정으로 이루어진다.	표현 과정과 점검	
			조형 요소와 원리의 효과	
			표현 매체	

출처: 교육부, 「미술과 교육과정」, p.7

위의 <표 1>은 2015 개정 미술과 교육과정의 중학교 ‘표현’ 영역에서 제시하는 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소, 기능을 정리한 내용 체계이다. 이를 자세히 살펴보면 ‘표현’ 영역의 핵심 개념은 발상과 제작 구분되어 있으며, 필수학습 요소로 주제와 의도, 표현 과정과 점검, 조형 요소와 원리의 효과, 표현 매체를 제시하였다. ‘발상’에서는 작품 제작 이전의 과정을 다루는데 미술표현의 바탕이 되는 작품의 주제를 표현 의도에 따라 효과적으로 나타내는 방식을 탐색하도록 한다. ‘제작’에서는 작품을 제작하는 과정에 초점을 맞추어 조형 언어를 토대로 다양한 표현 재료를 사용하여 평면, 입체, 영상 등의 형태로 표현을 계획하고 실행에 옮겨 전반적인 표현 과정에 대한 성찰에까지 이르도록 한다.

중학교 미술 교과에서는 초등학교 미술 교과와의 학문적 위계성과 연속성을 고려하여 ‘효과적인 활용 능력’을 학교 급별 교육 목표로 삼았다. 이는 표현 영역에서의 학습 내용을 심화·확대하여 학생들로 하여금 창의적으로 사고하고 인간 내

외부의 대상 및 현상에 관한 생각과 느낌을 시각화하도록 함으로써 미술교육을 통해 다양한 미술 표현적 가치를 누리도록 한다는 점을 알 수 있다.

따라서 중등 학생 대상의 미술표현 교육을 필수적인 요소로써 더욱 중요하게 인식하고 학생들의 생각, 느낌, 정서, 개성, 경험 등을 여러 방식으로 표출할 수 있는 다양한 표현 지도가 이루어져야 할 것이다.

3) 청소년 발달에 따른 미술표현 특성

1) 빅토르 로웬펠드(Victor Lowenfeld, 1903~1960)⁶⁾ 미술표현 발달단계

로웬펠드는 장 피아제(Jean Piaget, 1896~1980)⁷⁾의 인지발달단계에 영향을 받아 자신만의 독창적인 미술표현 발달단계를 발전시켰다. 그는 피아제와 같이 개인마다 차이가 있을지라도 인간은 보편적인 발달단계를 거친다고 보았고, 이를 미술표현 단계에서 활용하여 아동의 미술표현 발달단계를 난화기(2~4세), 전도식기(4~7세), 도식기(7~9세), 또래집단기(9~11세), 의사실기(11~13세), 결정기(13~17세)까지 총 6단계로 분류하였다. 그리하여 각 단계에 따른 특징을 명확하게 파악하고 각각의 시기에 맞는 적절한 지도가 필요하다고 보았다.

로웬펠드의 미술표현 발달단계에 대한 자세한 내용은 <표 2>와 같다.

<표 2> 로웬펠드의 미술표현 발달단계

단 계	주요 특징
난화기 (2~4세)	<ul style="list-style-type: none"> • 무질서한 난화기: 감각이 주변환경과 접촉하면서 그 반응으로 그리기 시작한다. 동작을 통제하지 못하며 무의식적으로 표현한다. • 조절하는 난화기: 동작이 반복되어 시각과 근육활동 간의 협응이 시작된다. 선이 일정한 반복으로 나타난다. • 명명하는 난화기: 무의식적 접근이 점차 의식적인 접근이 되어 자신이 그려 놓은 난화에 이름을 붙이기 시작한다.

6) 빅토르 로웬펠드(Victor Lowenfeld)는 창의성 중심 미술교육의 대표적인 학자로 미술 활동에서의 자아표현을 강조하였다.

7) 장 피아제(Jean Piaget)는 인지발달이론을 주장한 학자로 인간의 인지는 4가지의 발달단계를 거쳐 발달한다고 주장하였다.

<p>전도식기 (4~7세)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 표현된 것과 대상과의 관계를 발견하기 시작하며 아는 바를 그린다. • 반복을 통해 한정된 개념을 발달시킨다. • 인물, 나무, 해, 산 등을 주로 그리며 모든 것을 자기중심적으로 표현한다.
<p>도식기 (7~9세)</p>	<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(baseline)이 나타나 바닥이나 땅을 나타낸다.
<p>또래집단기 (9~11세)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 또래 집단의 의사를 존중하고 도식으로부터 벗어나기 시작하며 세부표현이 나타난다. • 중첩과 기저선 사이에 공간을 인식하게 되며 위에서 본 모습을 표현한다.
<p>의사실기 (11~13세)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사실적으로 표현하려고 애쓰며 시각형과 비시각형인 경향이 나타난다. • 배경과 원근감, 비례 등을 표현한다.
<p>결정기 (13~17세)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 환경을 창의적으로 받아들이며 표현 유형이 촉각형, 시각형, 중간형으로 뚜렷하게 구분된다. • 시각형은 외관과 비례, 명암, 배경, 원근 등을 중시한다. • 촉각형은 내면정서의 표현, 색채나 공간표현이 주관적 표현이다.

출처: V. 로웬펠드, W. L. 브리테인(1993), 서울교육대학교미술교육연구회 역 「인간을 위한 미술교육」, 미진사, p.332.

본 연구에서는 결정기에 속하는 청소년에 비중을 두어 미술표현 발달 특징을 다음과 같이 살펴보았다. 로웬펠드에 따르면 결정기(13세~17세)는 창의적 활동의 위기 단계로 청소년기는 인간발달에 매우 중요한 시기임을 밝히며 이 시기가 결정적인 변화의 기간이라는 것은 청소년기를 전후로 한 사람들의 태도와 행동 반응에서 알 수 있다고 하였다.⁸⁾ 청소년기는 아동기와 성인기의 중간 단계로서 미성숙한 상태에서 성숙한 상태로 옮겨가는 과도기적 성격을 지닌다. 이 시기의 청소년은 신체적, 인지적, 사회적, 정신적 영역에서 두루 발달하면서 아동기에서 벗어나 성숙한 인격체로 성장하여 성인기로의 전환 과정을 경험하게 된다. 청소년기의 불안정한 과도기적 성격에 따라 발달과정에서 다양한 문제가 일어날 수 있으며, 미술교육에서의 주안점 중 하나는 미술표현을 통해 청소년기의 발달상의 어려움을 극복할 수 있도록 도움을 주는 것이다. 이러한 청소년의 발달적 위기 양상을 전제하여 로웬펠드는 중등학교 학생들의 그림을 토대로 청소년기에 나타나는 미술표현 경향을 다음과 같이 묘사하였다. 청소년은 “어린 시절의 상징적 표현방식과의 관계를 이미 잃어버리고 아직 자신의 의식적인 접근에 확신을 가지지 못하는 중간단계에 있다”고 하며 “무의식적인 유년기도, 자아표현에 대한 의식적인 접근 시기도 아닌 이러한 청소년기는 매우 심각한 위기를 나타내어 때때로 이 위기는 전체적인 자신감을 뒤흔들기도 한다. 이 때문에 많은 청소년이 이 시기에 자신의 창의적인 작업을 멈추게 된다”라고 주장하였다.⁹⁾ 즉, 청소년은 어린 시절에서 벗어나면서 창작의 주관성과 상징성이 점점 사라지고 자기표현에 대한 자신감을 잃어 창조성을 제대로 발휘하지 못한다는 것이다.

또한, 로웬펠드는 결정기에 속하는 청소년들에게 상상개념의 변화가 생긴다고 하였다. 즉, 청소년기에는 자기 자신을 비롯한 외부 대상에 대한 비판적인 인식을 갖게 되며, 이는 미술표현에도 영향을 주어 이 시기의 학생들은 표현적 주관성과 자기표현이 감소하게 된다. 예컨대 청소년기는 사실적인 표현의 실패에서 오는 좌절감을 느껴 표현에 대한 재미와 즐거움을 상실하게 되며 이에 따라 미술표현이 침체하면서 표현적 발달의 정체기에 머무르게 된다.

8) V. 로웬펠드·W. L브리테인(1947), 「인간을 위한 미술교육」, 서울교육대학교미술교육연구회 역(1993), 미진사, p.224.

9) 상계서, p.228.

아동들은 대개 그림 그리나 만들기 등의 표현활동을 좋아한다. 그러나 성인으로 성장해가는 과정에서 점점 표현활동을 멀리하게 되고 소극적인 자세를 갖게 된다. 청소년기는 예술적으로 성숙할 수 있는 중요한 시기만큼 창조성을 발휘할 수 있는 교육의 장을 마련해주어야 한다. 표현에 관한 편협한 시각에서 벗어나 그들의 생각, 느낌, 정서 등을 자유롭게 표출할 수 있도록 지도함으로써 자기표현을 통한 내면적 성장을 유도할 수 있다.

로웬펠드는 “어린이는 경험과 표현에 대한 자신의 세계를 가지고 있기 때문에 외부의 간섭이나 자극은 그들의 사고와 지각에 어울리지 않는다”¹⁰⁾고 하였으며 교사의 획일적인 교수방식을 비판하였다. 마찬가지로 청소년도 그들의 세계를 부담 없이 꺼내어 표출함으로써 폭넓은 미술표현의 가치를 인식하고 표현에 대한 시각을 넓혀 ‘잘 그린 그림’으로부터 해방된 자유로운 표현의 기회를 가질 수 있어야 한다.

2) 김정¹¹⁾의 아동미술 발달단계

김정은 로웬펠드의 미술표현 발달단계를 근거로 우리나라 아동의 특성을 반영한 아동미술 발달단계를 연구하였다. 로웬펠드의 발달단계에서 신생아기(0~3세)를 추가하여 총 7단계로 제시한 김정의 아동 발달단계는 <표 3>과 같다.

<표 3> 김정의 아동미술 발달단계

단 계	주요 특징
신생아기 (0~3세)	우리 나라의 아동은 서양보다 묘화 행위가 일찍 발달하는 경향이 있다. 문화인류학적 견지에서 다를 일이지만, 유아의 경우에는 다른 나라에 비해서 우수하다. 우리 나라의 아동들은 연필을 입에 대기도 하지만 무엇인가 시늉을 보이기도 한다. 물론, 묘사 행위는 불가능하지만 성장 과정으로 의미가 있다.

10) 오순화(2001), “로웬펠드의 미술교육사상 및 방법론 연구 : 아동미술을 중심으로”, 석사학위논문, 원광대학교 교육대학원, p.9.

11) 김정은 서양화가로 한국조형교육학회 고문으로 재직중이며 우리나라 아동의 미술교육에 관한 연구를 하였다.

<p>난화기 (3~5세)</p>	<p>그림과 낙서가 동시에 뒤섞인 형태로 그림이라기보다는 낙서에 비중이 더 가는 시기이다. 그러나, 유아에 따라서 꽤 많은 그림을 진지하게 그리는 경우도 있다.</p>
<p>전도식기 (5~7세)</p>	<p>그림을 의식적인 표현으로 그린다. 상당히 흥미를 수반한 그림 제작이 이뤄지며, 자신과 객체가 일치되는 경향을 보인다. 아직 공간 개념, 원근 관계, 대소 관계 등이 무시된 채 주관적인 사고에 의해 그려지고 있다.</p>
<p>도식기 (7~9세)</p>	<p>이 시기에는 사람과 사물에 대해 일정한 개념을 찾아낼 수 있는 능력과 판단이 생기므로 독자적인 표현이 나온다. 사물의 외면과 내면의 형태가 묘사되고, 상징성이 후퇴하며, 점차 객관적인 사실에 접근하려는 노력이 보인다.</p>
<p>여명기 (9~11세)</p>	<p>도식화되었던 기하학적 선묘법으로부터 객관적이며 사실적인 묘화로 접어드는 시기이다. 지극히 리얼리티쪽으로 빠져 들어가려는 경향이 강하다. 시각과 지각의 발달로 사물의 형태를 잘 알게 되는 반면에 그림을 그리는 데 자신감이 떨어져간다.</p>
<p>의사실기 (11~13세)</p>	<p>이 시기에는 거의가 리얼리티한 그림을 그린다. 사물과 닮지 않았으면 곧 바로 못 그렸다거나 포기하는 상태로 급변하는 시기이다. 지각이나 논리적 사고만큼 그림이 따라 주지 않고 그림에 대담성이 없어지기 쉽다.</p>

<p>사춘기 (13~16세)</p>	<p>자신의 그림에 대한 비판적인 안목을 가지게 된다. 풍부한 상상력은 거의 쇠퇴하고 저질스러운 그림의 형태가 나온다. 만화에 가까운 그림을 그린다. 그러나, 다른 그룹의 아동들은 어른의 흉내처럼 제법 기법상의 여러 조건을 터득하느라 노력하기도 한다.</p>
-------------------------	--

출처: 김정(1997), 「미술교육총론」, 학연사, p.118.

로웬펠드와 김정의 연구에서 찾아볼 수 있는 청소년기 미술표현 발달 특성의 공통점은 자신에 대한 비판적 인식이 발달한다는 것이다. 김정의 연구에서 사춘기(13~16세)는 도식기에서부터 추구하는 객관성, 사실성에 근거하여 주관적 표현이 감소하는 표현적 특성을 보인다. 즉, 자신의 그림을 사실적 표현 여부의 기준에 따라 판단하게 된다는 것이다. 이로써 청소년기는 상상, 상징, 비유, 은유보다는 기교적 표현을 추구하게 되며, 일부 학생들은 성인과 비슷한 표현 기법 실력을 갖추게 된다. “반면에, 그림 발달이 정지되는 많은 수의 아동들은 계속 퇴보하는 인상을 받게 된다. 말하자면, 어릴 때처럼 순박하고 천진스러운 그림이 아니고 치졸한 표현이 되는 것이다.”¹²⁾

결론적으로 청소년기 미술표현의 핵심은 정체되었던 주관적인 표현력을 회복시켜 자유로운 미술표현으로 이끄는 것이다. 미술표현은 특정한 학생들을 위한 전유물이 아닌 학생 전반에 걸친 자기표현의 수단으로 널리 활용되어야 하며, 중등 학교 학생들의 표현적 발달을 위해 다양한 미술 경험을 제공할 필요가 있다고 본다.

12) 김정(1997), 「미술교육총론」, 학연사, p.190.

2. 푸드아트테라피와 미술표현 활동의 연관성

예술치료의 한 영역인 푸드아트테라피는 푸드를 활용한 미술치료 활동으로 표현 매체의 영역을 확장하여 개인의 생각, 느낌, 감정 등을 표출하는 데 보다 효과적인 표현 방법으로 사용될 수 있다. 푸드아트테라피는 미술치료 과정에서 다양한 표현적 요소를 포함한다는 점에서 미술표현 활동과 밀접하게 관련되어 있다고 볼 수 있다. 이에 푸드아트테라피의 개념 및 표현적 특징과 청소년기에 미치는 긍정적 영향을 이해함으로써 청소년을 위한 실제적인 미술표현 교육 방법 개발과 지도에 활용하고자 한다.

1) 푸드아트테라피의 개념 및 표현적 특징

푸드아트테라피(Food Art Therapy)란 음식이라는 뜻의 ‘Food’, 예술이라는 뜻의 ‘Art’, 치료라는 뜻의 ‘Therapy’가 통합된 자연주의적 예술치료이다. 즉, 자연 재료인 푸드 매체를 기반으로 인간의 내면에 있는 다양한 감정을 이해하고 표출하여 자신에 대해 긍정적으로 인식할 수 있도록 한다. 이는 이정연 교수가 개발한 미술 치료법으로 식품을 표현의 매체로 활용하여 내담자의 내면세계를 나타내는 과정을 통해 잠재된 의식을 들여다보게 하고 더 나아가 긍정적인 사고와 자아 성장을 유도한다. 이러한 푸드아트테라피는 미술치료 영역에서 활용되는 만큼 다양한 표현적 특징을 지니고 있으며, 그 특징을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 푸드아트테라피는 미술치료 과정에서 푸드를 표현 매체로 사용한다. 일상 생활 속에서 섭취하는 다양한 식품을 표현활동의 효과적인 매체로 활용할 수 있다. 여러 가지 종류의 푸드를 표현 재료로 사용할 수 있으며 크기, 색, 질감, 크기 등이 다양하여 주제나 의도, 상황에 따라 선택적으로 사용할 수 있다. 또한, 평소에도 쉽게 접할 수 있는 재료이기에 그것을 사용하는 사람에게 심리적인 안정감을 주고 매체에 적응하는 데서 오는 부담감을 줄일 수 있다.

미술에서 매체는 미술 활동에서 사용하는 다양한 물질적 재료를 포함하는 말로서 인간의 내외부의 다양한 대상 및 현상을 표현하는 수단이다. “이렇듯 미술에 있어 매체는 물리적 속성을 넘어 인간의 내면적 요소와 외부적 요소를 자연스럽

게 연결해주고 이를 상징적으로 가시화하여 전달할 수 있도록 하는 표현적 수단을 의미한다.”¹³⁾ 매체는 표현에 중요한 역할을 하며 단순히 외부의 객관적인 물체가 아닌 사용자를 대변하는 분신과도 같은 존재이다. 푸드아트테라피에서는 사용자가 푸드 매체에 심리적으로 의지하게 되며 자신이 나타내고자 하는 생각, 느낌 등을 시각적으로 표현할 수 있다는 점에서 효과적인 미술표현의 도구로써 활용할 수 있다.

둘째, 표현 과정을 중시한다. 푸드아트테라피는 재료를 사용해 결과물을 완성해 내는 것보다도 작품을 표현하는 과정에서의 정서 해소와 만족을 중시한다. “즉, 푸드아트테라피 작품을 완성하는 것이 목적이 아니므로 안정성이 보장된 공간에서 푸드 매체를 만지고 탐색하는 자유로운 활동과 매체를 직접 잘라 보고 달라지는 모양을 관찰하는 것만으로도 흥미 유발은 물론 발달에 도움이 된다”¹⁴⁾ 그럴듯한 결과물을 만들어내야 한다는 압박감에서 벗어나 표현 행위를 즐길 수 있으며, 독창적이고 자유로운 자기표현에 집중할 수 있다. 또한, 작품을 제작할 때 외부에서 개입하거나 간섭하지 않으므로 표현의 주체로서 풍부한 정서적 표출이 가능하며 적극적으로 창작하는 과정에서 자신의 예술성을 표출하고 잠재된 자아를 발견할 수 있다.

셋째, 놀이적 요소를 수반한다. 놀이는 유희적 특성이 있으며, 푸드아트테라피에서의 유희적 미술표현 활동은 “인간의 본질을 유희하는 것에서 바라보는 인간관”¹⁵⁾에 입각하여 진정한 한 개인의 내면 상태로 진입할 수 있게 해준다. 놀이를 통한 미술표현은 그 과정 자체에 행위의 목적이 있으므로 창작자의 동기를 유발하고 자연스럽게 활동에 몰입하게 한다. “푸드를 매체로 한 놀이는 우선적으로 호기심과 흥미를 유발하고, 어떤 보상을 바라지 않는 자유로운 활동이면서도 스스로 반복하고 다음에는 더 잘해보려는 자기 동기화, 자기강화 등을 자연스럽게 이끌어내기 때문에, 푸드아트테라피는 놀이적 속성을 그대로 반영하는 효과적 개입방법이라 할 수 있다.”¹⁶⁾

13) 한국조형교육학회(2016), 「미술교육의 기초」, 교육과학사, p.38.

14) 윤성희(2017), 「몸과 마음이 성장하는 푸드아트테라피와 상담기법」, 학지사, p.70.

15) 상계서, p.38.

16) 이정연(2016), “푸드아트테라피에서의 놀이적요소”, 「푸드아트테라피 제5권 제1호」, 한국푸드아트테라피학회, p.16.

재미(滋味)는 ‘자미’ 라는 한자어이며, “자양분(滋養分)이 많고 좋은 맛. 또는 그러한 음식(飲食)”¹⁷⁾을 뜻한다. “한국어에 따르면 재미라는 말은 맛에서 기원했다.”¹⁸⁾ 어원에서 알 수 있듯이 재미는 음식을 섭취하는 것에서 비롯되어 일차적으로 인간에게 본능적인 욕구를 충족시켜주며, 푸드아트테라피에서 표현 매체로 사용되는 음식은 미각적 즐거움을 줄 뿐만 아니라 그것을 보고, 만지는 등 다양한 방식을 통해 미술표현 도구로 사용된다는 점에서 미술표현을 하는 사람에게 정서적 만족감과 유희를 준다고 볼 수 있다.

넷째, 자유로운 표현 분위기를 제공한다. 표현활동에 앞서 학생들의 심리적 안정감이 형성되지 않은 낮은 상황에서는 내면으로의 몰입이 저하되고 원활한 소통이 어렵다. “자유롭고 비구조화된 방식으로 진행되는 푸드아트테라피 프로그램은 불필요한 방어나 저항 의식을 줄이고, 예술작품 활동을 통해 타인과 자신에게 긍정적인 재구조화를 가능하게 한다.”¹⁹⁾ 작품 제작을 함에 있어 정해진 규칙이 없으므로 남녀노소 누구나 내면세계를 거부감 없이 드러낼 수 있으며, 자신만의 방식으로 미술표현을 가능하게 한다. 미술표현 활동에서의 자유로운 자기표현을 주장한 치젝(Cizek)은 “미술 교사의 역할은 창조적인 분위기를 만드는 것, 그것을 위한 사랑·안심감을 주는 분위기 조성”²⁰⁾을 강조하였으며, 미술표현 활동에 앞서 허용적인 분위기를 제공하는 것은 창조적이고 자유로운 표현을 위한 기본적인 전제임을 알 수 있다.

요약하자면, 푸드아트테라피는 푸드 매체를 사용하여 표현하는 행위 그 자체에 관심을 두어 자기표현을 가능하게 함으로써 자유롭고 독창적인 방식으로 내면세계를 표출하게 하는 표현적 요소를 갖추고 있다. 이러한 점을 고려하여 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 활동에서 학생들의 자발적이고 적극적인 표현 태도를 기대할 수 있다.

2) 청소년기에 미치는 긍정적 영향

17) 네이버 한자사전, “滋味”, <https://hanja.dict.naver.com/>

18) 이준현(2016), “요한 하위징아의 호모 루텐스를 통해 본 놀이와 예술의 관계”, 석사학위논문, 영남대학교, p.25.

19) 김혜진·이정연(2012), “푸드아트테라피 프로그램이 청소년의 자기효능감과 대인관계에 미치는 효과”, 「푸드아트테라피 제1권 제1호」, 한국푸드아트테라피학회, p.27.

20) 한국조형교육학회(2016), 전게서, p.117.

푸드아트테라피는 남녀노소 상관없이 누구에게나 적용하여 다양한 교육적 효과를 발휘할 수 있지만, 그중에서도 청소년을 대상으로 한 선행연구는 자기효능감과 자아존중감, 대인관계 능력, 학교생활 적응, 또래 관계와 공격성 및 스트레스 등의 다양한 주제로 진행되어 연구 결과를 통해 그 효과성을 입증한 바가 있다. 이러한 선행연구를 통해서 푸드아트테라피가 청소년의 발달상에 다양한 교육적 효과를 주고 있음을 알 수 있으며, 청소년이 누릴 수 있는 푸드아트테라피의 긍정적 영향을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 긍정적인 자아개념을 형성할 수 있다. “자아개념이란 나는 어떤 사람인지에 대해 인식하는 것이다. 즉, 자신에 대한 생각, 감정, 신념, 태도를 말한다. 사람들은 다른 사람의 눈을 통해서, 그리고 그들이 자기에게 보이는 반응을 통해서 자신을 알게 된다.”²¹⁾ 청소년기는 자아개념을 형성하게 되는 결정적인 시기이므로 자신에 대해 알아가며 올바른 자기 가치를 확립할 수 있는 기회가 다방면으로 제공되어야 한다. 푸드아트테라피는 집단으로 진행할 경우 다양한 교육적 효과를 볼 수 있는데 특히 활동 진행 과정에서 타인과 생각, 신념, 반응 등을 주고받음으로써 가치관과 자아 개념을 형성하도록 돕는다. 또한, 비구조적인 표현 환경 속에서 작품 제작에 크고 작은 성공의 경험을 제공하여 자기효능감을 유발하고 자신에 대한 긍정적인 평가를 가능하게 한다. 이는 궁극적으로 자아존중감으로 이어져 건강한 인격 성장을 도모한다.

둘째, 대인관계를 발전시키고 사회성을 함양할 수 있다. 푸드아트테라피는 자신의 작품에 관해 타인과 이야기 나누며 소통하는 즐거움을 경험하게 되고, 서로 간의 감정을 교류하고 이해하는 과정에서 친밀감과 공감대를 형성하게 된다. 무엇보다도 대인관계를 유지하고 발전하는 데 어려움을 겪는 청소년들에게 사회적 기술을 갖추고 원만한 인간관계를 맺도록 함으로써 타인을 배려하고 존중하며 수용적인 태도를 갖춘 사회구성원으로서 성장할 수 있게 한다.

셋째, 스트레스를 해소하고 정서를 완화할 수 있다. 청소년기는 발달 과정에서 고민, 방황, 충동, 부적응 등 정서적 괴로움을 자주 겪게 된다. 앞서 언급한 바와 같이 푸드아트테라피의 놀이적 속성은 청소년의 활동 동기를 유발하고 즐거움과 재미를 제공하며 갈등이나 문제를 긍정적인 시각에서 바라보고 해소할 수 있게

21) 오세진 외 11명(2014), 「인간행동과 심리학」, 학지사, p.365.

한다. 또한, 작품을 만들면서 긴장과 충동을 해소하고 성취감과 만족감을 느끼게 하여 유익한 방식으로 심리적 어려움을 완화할 수 있게 한다.

3) 푸드아트테라피와 미술표현 활동의 연관성

한국조형학회에서 간행한 「미술교육의 기초」의 1장에서는 미술교육의 목적을 6가지로 제시하였으며 그중에서 3가지 항목을 살펴보면 “자기표현을 통한 정서적 안정감”, “소통과 공감 능력의 향상”, “창의성 계발과 융합적 사고력 강화”를 확인할 수 있다.²²⁾ 이와 같은 미술교육의 목적을 푸드아트테라피에서 추구하는 치료 목표와 관련 지어 미술표현 활동과의 연관성을 찾아볼 수 있다. 푸드아트테라피와 미술표현 활동의 연관성에 대한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 자기표현을 통해 정서를 완화할 수 있다. 푸드아트테라피는 푸드를 활용한 표현 과정에서 자유롭게 자신의 생각과 감정을 표출하고 충동이나 욕구를 바람직한 방법으로 다루게 한다. 또한, 작품 활동을 통해 내면에 잠재된 의식을 끄집어내고 억눌린 정서를 표출하도록 하여 스스로 감정을 조절하고 정서적 혼란을 극복할 수 있도록 힘을 키워준다. 즉, 푸드아트테라피는 개개인의 감정과 사고를 시각적 이미지로 구체화하여 자신의 다양한 내면 현상을 이해하고 정서를 순화하는 기회를 제공한다는 점에서 미술표현 활동과 그 맥락이 유사하다고 볼 수 있다.

둘째, 타인과 소통하는 능력을 기를 수 있다. 푸드아트테라피에서의 표현활동은 집단 상호작용을 활발히 일어나게 하며 개개인이 창작한 이미지는 다른 사람과 생각, 감정, 느낌을 주고받을 수 있는 중요한 매개체의 역할을 한다. 이미지 속 상징들은 저마다의 주관적인 의미를 담고 있어 그것을 해석하고 이해함으로써 여러 사람과 정서적으로 소통하고 공감대를 형성할 수 있다. 그 과정에서 또래의 경험을 공유하며 동질감을 형성할 수 있을뿐더러 여러 가지 심리적 어려움을 나누게 한다. 미술교육에 추구하는 바와 같이 푸드아트테라피는 학생들의 창작물을 바탕으로 타인과 소통하고 교류할 수 있도록 한다는 점에서 의사소통 능력을 기르는 데 활용할 수 있다.

셋째, 창의성을 함양할 수 있다. 푸드아트테라피는 “자유로운 상상 활동을 통해

22) 한국조형교육학회(2016), 전게서, p.14.

구성, 해체, 그리고 재구성이 시각적으로 활발하게 이루어짐으로써 최상의 정서적 건강상태에 도달”²³⁾할 수 있다. 즉, 자신의 심상을 상상이나 연상을 통해 여러 가지 매체와 연결하여 새로운 이미지를 구성함으로써 개인의 독특한 정서적 가치를 창출할 수 있다. 창작자의 사고와 관념이 창작물에 반영되기에 그 속에 담긴 의미가 사람마다 다르며 절대적인 가치나 정답이 없을뿐더러 외부의 간섭이나 지시 없이 학생들만의 창조 방식 인정하고 존중하기 때문에 창의성을 표출할 수 있는 효과적인 수단이 된다.

이처럼 푸드아트테라피는 미술교육의 목적에 부합하는 여러 가지 활동 요소를 갖추고 있으며 미술표현 활동과의 연결고리를 찾아볼 수 있다. 푸드아트테라피는 앞서 언급한 내용 이외에도 다양한 교육적 가치를 품고 있어 효과적인 표현 도구로서의 역할을 한다. 특히 다양한 연령을 막론하고 광범위하게 적용할 수 있으며 적용 대상의 사회적·문화적 특성에 따라 각기 다른 교육적 가치를 추구할 수 있다는 점에서 큰 의의를 지닌다.

23) 이정연(2006), 「푸드아트테라피」, 신정, p.46.

Ⅲ. 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램

본 장에서는 이론적 배경을 토대로 청소년의 자기 표현력 향상 및 긍정적 자아 개념 형성에 도움을 주는 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램을 개발하고 적용한 후, 결과 분석에 따른 기대효과를 제시하고자 한다.

1. 프로그램 구성

1) 프로그램 내용

본 프로그램은 푸드아트테라피 연구에 있어서 본 연구자의 목적에 따라 곡류를 주된 표현 매체로 기반하며, 미술표현 과정에서 자신을 탐색하고 표출하며 긍정적인 자아개념을 확립할 수 있도록 구성하였다. 프로그램은 총 4단계 8차시로 나누었으며 초기 단계(1차시), 중기 단계(2~4차시), 후기 단계(5~6차시), 말기 단계(7~8차시)로 구성하였다. 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램의 단계별 구성 요소는 <표 4>와 같다.

<표 4> 미술표현 프로그램의 단계별 구성 요소

단계	초기 단계 (1차시)	중기 단계 (2~4차시)	후기 단계 (5~6차시)	말기 단계 (7~8차시)
구성 요소	친밀감 형성, 자기 이해,	감정 탐색, 감정 표출,	가족·또래 관계 탐색	잠재력 탐색, 긍정적 자아 형성 및 확립

본 프로그램은 친밀감 형성 및 자기 이해하기, 감정 탐색 및 표출하기, 가족과 또래 관계 탐색하기, 잠재력 탐색 및 긍정적 자아 확립하기를 주된 구성 요소로 선정하였으며 프로그램의 단계별 요소에 대한 세부 내용은 다음과 같다.

(1) 초기 단계(1차시)

초기 단계에서는 학생들이 어색함을 풀고 앞으로 진행하게 될 활동에서 활발하게 상호작용할 수 있도록 친밀한 분위기를 조성한다. 또한, 자기 표현활동을 통해 자신의 모습을 탐색하고 이해하며 이를 토대로 타인과 소통하도록 한다.

(2) 중기 단계(2~4차시)

중기 단계에서는 일상적 감정, 부정적 감정, 억압된 감정을 핵심 요소로 내면의 현상을 들여다보고 미술표현 활동을 진행하여 다양한 감정을 표출하도록 한다. 이 단계에서는 학생들이 자신의 감정을 저마다의 독특한 표현방식으로 나타내고 바람직한 방법으로 정서를 해소하여 미술표현의 새로운 가치를 인식할 수 있도록 한다.

(3) 후기 단계(5~6차시)

후기 단계에서는 가족관계와 또래관계를 핵심 요소로 미술표현 활동을 진행하여 창작물을 토대로 학생들이 서로 소통하고 타인의 입장에 공감하는 태도를 기르는 데 초점을 준다. 더불어 주변의 대인관계를 돌아보며 그 의미를 되새기는 기회를 제공한다.

(4) 말기 단계(7~8차시)

말기 단계에서는 상상력을 발휘한 미술 활동을 통해 창의성을 계발하고 자신의 잠재력과 성장점을 확인하여 긍정적인 자아를 확립하도록 한다. 모든 활동을 마무리하며 학생들이 자기 자신을 스스로 되돌아보고 발전 가능성 있는 모습을 인식하는 시간을 갖는다.

위의 구성 요소를 토대로 프로그램은 1회 90분 총 8차시로 구성하였으며, 단계별 구성 요소에 따라 주제를 선정하고 활동을 계획하였다. 프로그램의 전체안은 <표 5>와 같다.

<표 5> 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램 전체안

단계	차시	제목	목표	활동내용
초기	1	나와 닮은 동물은?	친밀감 형성, 자기 이해 및 소개	나의 성향과 유사한 동물을 생각해보고 곡류를 이용하여 자신을 동물 이미지로 표현하기
중기	2	내 안의 감정 들여다보기	자기감정 탐색 및 표출	자신이 일상생활 중에 겪은 다양한 사건에 대한 기분이나 느낌을 곡류를 이용하여 조형 요소로 표현하기
	3	나는야 감정화가	부정적 감정 표출 및 승화	곡류를 이용하여 표현주의 화가 몽크의 작품을 재구성하여 부정적 감정 승화하기
	4	마음의 빙산	억압된 욕구 탐색 및 표출	자신을 억압하고 있는 욕구를 탐색하고 곡류를 이용하여 바닷속 빙산 이미지로 표현하기

후기	5	바닷속 우리 가족	가족에 대한 감정 탐색 및 표출	가족 구성원의 이미지를 해양 생물에 비유하고 반죽을 사용하여 조소 작품으로 표현하기
	6	친구와 함께하는 협동 그림	긍정적 또래 관계 형성	구성원끼리 분할된 이미지를 각자 분담하고 곡류를 이용하여 이미지를 한 부분씩 채워가며 전체적인 그림 완성하기
말기	7	마음의 성장 씨앗	잠재력 탐색, 긍정적 자아 형성	자신의 마음속 씨앗을 상상하고 곡류를 이용하여 마음속 씨앗에 잠재된 것을 이미지로 표현해보기
	8	과편 이어 붙이기	긍정적 자아 확립	도자기 과편을 반죽으로 이어붙여 독창적이고 개성 있는 자신만의 그릇으로 탄생시키기

2) 프로그램 목표

- 첫째, 자유로운 발상을 토대로 내면의 이미지를 시각화할 수 있다.
- 둘째, 재료를 적극적으로 활용하여 자유롭게 자신을 표현을 할 수 있다.
- 셋째, 타인을 이해하고 공감하는 수용적인 태도를 갖출 수 있다.
- 넷째, 자신의 성장점을 확인하고 긍정적인 자아 개념 형성할 수 있다.

3) 지도 시 유의사항

- 첫째, 상징, 은유 등 다양한 방식을 활용하여 주제를 표현할 수 있도록 지도한다.
- 둘째, 자신의 생각이나 느낌을 자유롭게 표현할 수 있도록 분위기를 조성한다.
- 셋째, 재료의 특성을 이해하고 적극적으로 활용하여 표현활동에 집중할 수 있도록 돕는다.
- 넷째, 타인과 활발하게 의사소통하며 상대방을 이해하고 공감할 수 있도록 지도한다.

4) 연구대상 및 방법

본 연구는 제주특별자치도 제주시에 소재한 ‘○’지역 아동센터의 중학교 1~2학년 3명을 대상으로 보호자의 동의하에 진행하였다. 연구대상의 세부적인 특성은 <표 6>과 같다. 본 절에서 제안한 프로그램은 일주일에 2회씩 총 8차시에 걸쳐 진행하였고, 차시 당 90분으로 구성하였다. 관찰법을 사용하여 활동 전반에 대한 행동을 개인·집단 단위로 보이는 대로 관찰하고 기록하여 질적으로 내면 변화 과정을 파악하고자 하였다.

<표 6> 연구대상의 세부 특성

참여자	학년	연령	성별
A	중학교 1학년	14	여
B	중학교 1학년	14	여
C	중학교 2학년	15	남

2. 프로그램 진행 및 결과 분석

본 연구는 곡류 매체를 기반으로 청소년기의 학생들이 자신의 내면을 탐색하고 표출하는 과정을 통해 긍정적인 자아개념을 확립할 수 있도록 구성하였고, 이를 실제 적용한 후 결과를 도출하였다.

1) 미술표현 프로그램 진행

(1) 1차시: 나와 닮은 동물은?

1차시는 먼저 프로그램의 취지, 목표, 특성 등 제반 규정에 대해 언급하였다. 그 다음으로 학생들 간의 친밀감을 형성하기 위해 쌀과자를 활용하여 보물찾기 게임을 진행하였다. 질의응답 과정에서 서로에 대해 알아가고 과자를 나누어 먹으면서 심리적 만족감을 느끼도록 하였다. 표현활동 단계에서는 자신과 성향이 유사하다고 생각하는 동물 이미지를 선택하고 종이 위에 백미, 보리, 강낭콩, 수수 등의 재료를 사용하여 표현하였다. 동물과의 비유를 통해서 자신의 성향과 특징을 이해하도록 하였으며, 이에 대한 프로그램 세부안은 <표 7>과 같다.

<표 7> ‘나와 닮은 동물은?’

제목	나와 닮은 동물은?	차시	1
활동 목표	1. 자기소개를 통해 또래 학생들과 활발히 상호작용하고 친밀감을 형성한다. 2. 자신의 성향과 유사한 동물 이미지 표현하며 자신을 이해한다.		
준비물	백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장, 쌀과자, 상자, 질문 활동지, 캡슐, 필기도구, 동물 사진, 흰 도화지		
단계	활동내용	시간	

도입	인사	·인사한다 ·프로그램을 소개한다.	30분
	친밀감 형성	·보물찾기 게임을 통해 학생 간의 친밀감을 형성하기 ①각각의 학생들에 대해 궁금한 점을 질문지에 작성한다. ②질문지를 캡슐 안에 담고, 쌀과자로 가득 차 있는 상자 속에 숨긴다. ③한 사람씩 돌아가며 캡슐을 찾고 질문에 답변하면서 구성원과 상호작용하고 친밀감 형성한다.	
전개	표현 활동	·나와 닮은 동물은? ①다양한 동물 사진 가운데 자신과 비슷한 성향을 지닌 것을 고른다. ②흰 도화지 위에 백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 율무, 팥, 기장을 사용하여 자신과 성향이 비슷한 동물을 표현한다. ③완성된 작품을 토대로 서로의 감상평에 관해 자유롭게 이야기하고, 자신과 해당 동물은 어떤 점에서 비슷하다고 생각했는지 설명한다.	45분
마무리	정리	·주변을 정리한다. ·활동을 하며 느낀점을 이야기한다. ·다음 차시 활동 안내한다.	15분

<표 8> ‘나와 닮은 동물은?’ 결과물

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="480 705 614 739"><그림 1></p>	<p data-bbox="831 380 1350 582">주변 사람들에게서 자신이 고양이와 외적으로 닮았다는 이야기를 많이 들어 고양이를 표현하였다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="831 616 1350 761">화면의 하단에는 뛰어다니는 고양이를, 상단에는 고양이 장난감을 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="480 1176 614 1209"><그림 2></p>	<p data-bbox="831 828 1350 974">친구들이랑 활동적으로 어울려 노는 모습에서 강아지와 자신이 닮았다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="831 1008 1350 1153">강아지를 화면 중앙에 배치하였고, 배경에는 강아지가 먹을 수 있는 사료들을 배치하였다.</p>
 <p data-bbox="480 1624 614 1657"><그림 3></p>	<p data-bbox="831 1243 1350 1444">사자는 겉으로 무섭게 보이지만 마음속은 따뜻하고 욕망이 있는 동물이라는 점에서 자신과 비슷하다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="831 1478 1350 1624">사자를 화면 중앙에 배치하였고, 배경에는 어두운 밤(검은콩), 먹이(백미), 보름달(기장)을 표현하였다.</p>
<p data-bbox="288 1680 1350 1892">학생들은 책상에 준비된 곡류에 관심과 호기심을 보이며 재료를 만져보고 어떤 종류의 곡류인지 궁금해하며 질문하는 태도를 보였다. 학생들 사이에서 서로의 창작물에 관해 이야기 나누며 이미지 속에 표현된 상징을 이해하고 공감하는 모습을 볼 수 있었다.</p>	

(2) 2차시: 내 안의 감정 들여다보기

2차시는 조형 요소를 사용하여 자신이 평소에 느끼는 다양한 종류의 감정을 표현하는 시간이다. 조형 요소와 관련하여 비구상회화의 선구자 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866~1944)²⁴⁾의 작품을 감상하며 점, 선, 면, 색에 해당하는 조형 요소의 쓰임을 인식하도록 하였다. 표현활동 단계에서는 일상생활에서 느낀 감정을 되새겨보고 흰 도화지 위에 여러 가지 감정을 조형 요소와 백미, 보리, 강낭콩, 수수 등의 재료를 사용하여 표현하였다. 이에 대한 프로그램 세부안은 <표 9>와 같다.




<표 9> ‘내 안의 감정 들여다보기’

제목	내 안의 감정 들여다보기		차시	2
활동 목표	1. 일상생활에서 느끼는 다양한 감정을 되새겨보며 탐색한다. 2. 다양한 종류의 감정을 점·선·면·색의 조형 요소를 사용하여 표현한다.			
준비물	백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장, 흰 도화지, ppt			
단계	활동내용			시간
도입	인사	·인사한다. ·이번 차시의 활동을 소개한다.		30분
	흥미 유발	·칸딘스키의 작품 감상하며 이야기 나누기 ①점·선·면·색의 개념 및 특징을 탐색한다. ②작품에서 점·선·면·색의 조형 요소를 찾고 발표해본다.		

24) 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky)는 추상회화의 아버지로 순수 추상 회화의 선구자이다.

도입	흥미 유발	<p>③작품에 대한 느낌을 자유롭게 이야기한다.</p> <p>④작품 속 어떤 요소에서 그러한 느낌을 받았는지 생각해보고 이야기한다.</p>	30분
전개	표현 활동	<p>· 내 안의 감정 들여다보기</p> <p>①자신이 일상생활 중에 겪은 다양한 감정을 떠올리며 언제 그런 감정을 느끼게 되었는지 생각해본다.</p> <p>②기쁨, 슬픔, 설렘, 우울함 등 자신이 느낀 감정에 관해 구성원들과 이야기 나누며 생각을 공유한다.</p> <p>②곡류를 사용하여 흰 도화지 위에 자신이 느꼈던 감정을 시각화하여 표현한다.</p> <p>③어떤 감정을 표현하였으며 어떠한 방식으로 표현했는지 구성원들과 함께 이야기를 나누며 경청하는 자세와 공감적인 태도를 기른다.</p>	45분
마무리	정리	<p>·주변을 정리한다.</p> <p>·활동을 하며 느낀점을 이야기한다.</p> <p>·다음 차시 활동 안내한다.</p>	15분

<표 10> ‘내 안의 감정 들여다보기’ 결과물

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="496 795 628 828"><그림 4></p>	<p data-bbox="863 443 1350 651">설레는 감정을 이모티콘처럼 사람의 표정으로 표현하였다. 붉은 팥을 사용하여 자신의 발그레해진 볼을 나타내었다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 678 1350 768">점과 면을 활용하여 사람의 얼굴 형상을 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="496 1332 628 1366"><그림 5></p>	<p data-bbox="863 911 1350 1061">너무 웃어서 눈물이 나는 자신의 모습을 표현한 것이라고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 1088 1350 1296">기장으로 얼굴 면을 만들고 검은콩으로 점과 선을 활용해 눈과 입을 표현하였다. 제주 콩으로는 눈물 방울을 나타내었다.</p>
 <p data-bbox="496 1848 628 1881"><그림 6></p>	<p data-bbox="863 1444 1350 1653">선생님을 만날 때 기쁜 감정을 표현하였으며, 백미와 검은콩을 사용하여 선생님의 웃는 얼굴을 나타내었다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 1680 1350 1830">백미로 얼굴 면을 만들고 검은콩으로 점과 선을 활용해 눈과 입을 표현하였다.</p>

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="496 741 628 772"><그림 7></p>	<p data-bbox="863 416 1350 566">비가 올 때의 우울하고 슬픈 감정을 백미 알갱이들이 흩뿌려지는 모습으로 나타내었다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 591 1350 683">백미를 뿌리는 행위에 초점을 두어 감정을 표현하였다.</p>
 <p data-bbox="496 1178 628 1209"><그림 8></p>	<p data-bbox="863 864 1350 1014">평소에 자신이 즐겨 하는 게임 캐릭터에 이입하여 죽음에 대한 슬픈 감정을 나타내었다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 1039 1350 1131">게임 캐릭터를 상징하는 의미로 팔의 빨간색을 사용하였다.</p>
 <p data-bbox="496 1581 628 1612"><그림 9></p>	<p data-bbox="863 1341 1350 1491">신난 감정을 검은콩과 백미를 사용하여 표현하였으며, 활기찰 때의 감정을 나타내고자 하였다.</p>
<p data-bbox="290 1664 1350 1872">표현활동에 앞서 감상 활동을 진행하였는데 칸딘스키의 작품 속 다양한 표현 요소에 대한 학생들의 자유로운 생각과 느낌을 적극적으로 나눌 수 있었다. 또한, 일상적인 감정을 학생 개개인의 의도에 따라 추상적 또는 구상적 이미지로 표현하며 내면적 요소를 시각화할 수 있는 시간이었다.</p>	

(3) 3차시: 나는야 감정 화가

3차시는 부정적인 감정을 표출하고 창작을 통해 승화하는 시간이다. 표현주의 화가인 에드바르트 뭉크(Edvard Munch, 1863~1944)²⁵⁾의 생애와 작품을 살펴보고, 인간의 감정을 작품으로 표현할 수 있다는 점을 인식하도록 하였다. 표현활동 단계에서는 뭉크의 작품을 바탕으로 백미, 보리, 강낭콩, 수수 등의 재료를 사용해 자신의 작품을 재구성하였다. 완성된 작품을 발표하고 감상하며 서로의 작품에 대해 이야기하고 부정적인 감정을 다루는 방법에 대해 이야기하며 마무리하였다. 이에 대한 프로그램 세부안은 <표 11>과 같다.

<표 11> ‘나는야 감정 화가’

제목	나는야 감정 화가		차시	3
활동 목표	1. 뭉크의 작품을 감상하며 자신이 느꼈던 부정적 감정을 표출한다. 2. 나만의 개성으로 뭉크의 작품을 재구성하여 부정적인 감정을 승화한다.			
준비물	백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장, 흰 도화지, 작품 사진, 풀, ppt			
단계	활동내용			시간
도입	인사	·인사한다. ·이번 차시의 활동을 소개한다.		30분
	흥미 유발	·뭉크의 생애와 작품 알아보기 ①ppt 자료와 영상매체를 활용해 그의 생애와 작품에 대해 알아본다.		

25) 에드바르트 뭉크(Edvard Munch)는 노르웨이 표현주의 화가로 실존의 고통을 담은 작품을 주로 표현하였다.

도입	흥미 유발	<p>②작품을 감상하고 작품에 대한 자기 생각이나 느낌을 이야기한다.</p> <p>③작품 속 인물은 어떤 기분일지 생각을 하고 있을지 생각해보고 구성원과 이야기 나눈다.</p>	30분
전개	표현 활동	<p>·나는야 감정 화가</p> <p>①부정적인 감정을 느꼈던 자신의 경험에 대해 떠올려보고 구성원들과 이야기하며 공감한다.</p> <p>② 자신이 경험한 부정적인 감정을 주제로 <절규>를 재구성한다. 흰 도화지 위에 곡류를 활용하여 자신만의 방식으로 이미지를 표현한다.</p> <p>③완성된 작품을 발표하고 구성원들과 함께 감상한다. 서로의 작품에 대한 느낌을 이야기하고 부정적인 감정을 다루는 방법에 관해 생각해본다.</p>	45분
마무리	정리	<p>·주변을 정리한다.</p> <p>·활동을 하며 느낀점을 이야기한다.</p> <p>·다음 차시 활동 안내한다.</p>	15분

<표 12> '나는야 감정 화가' 결과물

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="491 779 635 813"><그림 10></p>	<p data-bbox="863 432 1353 757">곡류를 활용하여 몽크의 절규하는 사람의 형상을 표현하였으며 검은콩, 울무, 팔은 가면을 상징한다고 설명하였다. 배경에 있는 제주콩과 수수는 베개를 잡고 뜯어서 빠진 털을 나타내고자 하였다.</p>
 <p data-bbox="491 1238 635 1272"><그림 11></p>	<p data-bbox="863 887 1353 1093">기분이 좋지 않을 때 잠을 자는 모습을 표현하였으며, 사람이 이불을 덮고 있는 형상이라고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 1122 1353 1211">이불을 표현하기 위해 쌀과 제주콩을 사용하였다.</p>
 <p data-bbox="491 1697 635 1731"><그림 12></p>	<p data-bbox="863 1346 1353 1671">기장으로 머리를, 검은콩으로 몸통을 표현하였다. 제주 콩은 몸이 무언가로 둘러싸여 있는 상태를 표현한 것이며, 자신의 몸이 말을 듣지 않을 때의 감정을 나타내고자 하였다.</p>
<p data-bbox="292 1760 1353 1908">부정적인 감정을 개개인의 독특한 표현방식으로 나타내었으며, 이미지에 드러난 베개, 이불, 날개, 가면과 같은 상징적 요소에 대해 타인과 이야기 나눌 수 있는 시간이었다.</p>	

(4) 4차시: 마음의 빙산

4차시는 자신의 억압된 욕구를 탐색하고 작품으로 제작하는 시간이다. 자신의 내면에 숨어있는 욕구는 무엇이며, 이를 억압하는 것이 무엇인지 생각해봄으로써 자신을 이해하는 시각을 넓히도록 하였다. 인간 내면에 잠재된 욕구를 비유적으로 표현할 수 있는 빙산 이미지를 활용하여 억압된 욕구를 표출하였으며 이를 위한 프로그램 세부안은 <표 13>과 같다.

<표 13> '마음의 빙산'

제목	마음의 빙산		차시	4
활동 목표	1. 억압된 욕구에 대해 탐색하고 작품으로 표출한다. 2. 억압된 욕구를 인정하고 허용하는 자세를 형성한다.			
준비물	백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장, 흰 도화지, 활동지, 연필, ppt			
단계	활동내용			시간
도입	인사	·인사한다. ·이번 차시의 활동을 소개한다.		30분
	흥미 유발	·욕구와 관련된 영상 시청하고, 자신의 욕구 파악하기 ①영화 '빌리 엘리어트'의 일부를 시청하며 주인공의 욕구와 이를 억압하는 것이 무엇인지 생각해본다.		

도입	흥미 유발	<p>②영화 속 주인공 빌리처럼 자신에게 내제된 욕구는 무엇이며 이를 억압하는 것에 대해 생각하며 활동지에 적어본다.</p> <p>③활동지를 토대로 구성원들과 서로의 욕구에 관해 이야기하며 다른 사람이 가진 욕구에 대해 경청하고 이해한다.</p>	30분
전개	표현 활동	<p>·마음의 빙산</p> <p>①곡류를 사용하여 내면에 잠재된 욕구를 바닷속 빙산 이미지로 표현한다.</p> <p>②완성된 작품을 토대로 자신의 욕구와 이를 억압하고 있는 것이 무엇인지 발표한다.</p> <p>③구성원들과 서로의 잠재된 욕구를 인정하고 욕구를 억제해야 하는 상황에 관해 이야기하며 공감한다.</p>	45분
마무리	정리	<p>·주변을 정리한다.</p> <p>·활동을 하며 느낀점을 이야기한다.</p> <p>·다음 차시 활동 안내한다.</p>	15분

<표 14> ‘마음의 빙산’ 결과물

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="491 770 635 801"><그림 13></p>	<p data-bbox="863 450 1353 719">제주콩을 사용하여 자신의 외면과 내면을 분리하여 표현하고자 하였다. 내면에 억압된 다양한 옥구 중에서 6가지의 주요한 옥구를 구분하여 구체화하여 나타내었다.</p>
 <p data-bbox="491 1227 635 1258"><그림 14></p>	<p data-bbox="863 875 1353 965">백미를 이용하여 자신의 옥구를 3가지 영역으로 구분하였다.</p> <p data-bbox="863 987 1353 1200">한 가지 재료를 사용하여 내면과 외면을 표현하였다. 각각의 옥구를 구분하기 위하여 손으로 그어가며 경계를 표현하고자 하였다.</p>
 <p data-bbox="491 1675 635 1706"><그림 15></p>	<p data-bbox="863 1290 1353 1447">기장, 팥, 검은콩, 보리, 울무, 수수를 이용해 옥구를 5가지의 영역으로 구분하여 표현하였다.</p> <p data-bbox="863 1469 1353 1682">옥구 영역은 각각 같은 종류의 곡류들로 구분하였다. 반대로 외면을 나타내는 영역은 곡류를 섞어서 표현하고자 하였다.</p>
<p data-bbox="292 1738 1353 1895">빙산 이미지를 상상하며 학생마다 자신의 방식대로 다양한 옥구의 영역을 나누어 표현하였다. 억압된 옥구를 이미지로 표현하고 이를 타인과 이야기하며 정서를 바람직한 방식으로 해소할 수 있는 시간이었다.</p>	

(5) 5차시: 바닷속 우리 가족

5차시는 가족에 대한 감정을 탐색하고 표출하는 과정을 통해 가족관계를 이해하는 시간이다. 가정에서 자신의 역할, 가족에 관한 생각과 감정을 이야기하며 가족관계를 생각해보도록 하였다. 표현활동 과정에서는 가소성이 있는 쌀가루 반죽을 사용하여 가족의 모습을 작품으로 제작하였다. 반죽을 사용하여 촉각적인 자극을 극대화하였으며 비유와 상징을 통해 가족에 관한 내면의 이야기를 풀어내도록 하였다. 이에 대한 프로그램 세부안은 <표 15>와 같다.

<표 15> ‘바닷속 우리 가족’

제목	바닷속 우리 가족		차시	5
활동 목표	1. 가족 구성원에 대한 자신의 감정을 탐색하고, 반죽을 사용해 다양한 형태의 입체물로 표현한다. 2. 가족의 의미를 생각해보고 가족관계를 이해한다.			
준비물	백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장, 물, 쌀가루, 대야, 천연색소, 활동지			
단계	활동내용			시간
도입	인사	·인사한다. ·이번 차시의 활동을 소개한다.		30분
	흥미 유발	·가족에 대한 감정 탐색하기 ①가족 구성원을 소개하고, 가족 안에서의 자신의 역할이나 가족의 특징을 이야기한다.		

<p>도입</p>	<p>흥미 유발</p>	<p>②가족 구성원에 대한 이미지나 감정을 떠올려보고 그에 대한 이유를 활동지에 적는다. ③가족을 바닷속 어떤 생물에 비유하여 표현하고 싶은지 생각해본다.</p>	<p>30분</p>
<p>전개</p>	<p>표현 활동</p>	<p>·바닷속 우리 가족 ①대야에 물과 쌀가루, 천연색소를 섞어 다양한 색의 반죽을 만든다. ②반죽의 감촉을 느끼고 천연색소를 섞었을 때의 변화를 관찰하게 한다. ③반죽과 백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장을 활용하여 가족의 모습을 바닷속 생물에 빗대어 표현한다. ④완성된 작품을 보며 가족의 모습을 어떠한 방식으로 표현했는지 구성원들과 함께 이야기를 나누며 자신에게 가족의 의미란 무엇인지 생각해본다.</p>	<p>45분</p>
<p>마무리</p>	<p>정리</p>	<p>·주변을 정리한다. ·활동을 하며 느낀점을 이야기한다. ·다음 차시 활동 안내한다.</p>	<p>15분</p>

<표 16> ‘바닷속 우리 가족’ 결과물

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="494 828 630 862"><그림16></p>	<p data-bbox="861 403 1348 548">가족 구성원을 총 다섯 마리의 플라크톤에 빗대어 표현하고자 하였다.</p> <p data-bbox="861 571 1348 840">화면 상단의 좌우에는 각각 엄마와 아빠를 나타내었다. 중앙에는 자신의 모습을, 왼쪽 아래에는 언니를 나타내었으며 오른쪽 아래에는 동생의 모습이라고 설명하였다.</p>
 <p data-bbox="486 1265 630 1299"><그림 17></p>	<p data-bbox="861 918 1348 1075">가족 구성원을 바닷속에 사는 물고기와 산호에 빗대어 표현하자 하였다.</p> <p data-bbox="861 1097 1348 1254">왼쪽 위에 있는 산호는 엄마를, 오른쪽 아래에 있는 물고기는 자신을 나타낸 것이라고 설명하였다.</p>
 <p data-bbox="494 1825 630 1859"><그림18></p>	<p data-bbox="861 1332 1348 1422">가족 구성원을 해양 생물인 물고기에 빗대어 표현하고 하였다.</p> <p data-bbox="861 1444 1348 1713">화면 왼쪽 상단과 하단의 파란색 물고기는 각각 자신과 아빠의 모습을 표현하였으며 빨간 물고기는 엄마를, 초록 물고기는 동생을 나타내었다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="861 1736 1348 1892">가운데에 있는 먹이를 중심으로 온 가족이 다 같이 게임을 하는 모습이다.</p>

(6) 6차시: 친구와 함께하는 협동 그림


6차시는 긍정적인 또래 관계를 형성하는 시간이다. 도입에서 구성원들과 고무줄 협동 놀이를 하며 신체적 활동을 통해 협동심을 기르도록 하였다. 표현활동에서는 각각의 학생들이 협동화를 제작하여 모둠 활동의 일부에 대한 책임을 지고 행함으로써 공동의 과제를 달성하는 데 일조할 수 있도록 유도하였다. 과제를 세분화하여 분담함으로써 구성원들 개개인의 역할의 중요성을 인식하도록 하였다. 이에 대한 프로그램 세부안은 <표 17>과 같다.

<표 17> ‘친구와 함께하는 협동 그림’

제목	친구와 함께하는 협동 그림		차 시	6
활동 목표	1. 구성원과 협동화를 제작하여 상호 협력하는 자세와 긍정적인 또래 관계를 형성한다.			
준비물	백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장, 종이컵, 고무줄, 실, 협동화 도안, 풀, 가위			
단계	활동내용			시간
도입	인사	·인사한다. ·이번 차시의 활동을 소개한다.		30분
	흥미 유발	·고무줄 협동 놀이를 통해 상호 협력하는 자세를 형성하기 ①곡류가 담긴 종이컵 9개와 가로 3칸, 세로 3칸으로 된 빙고 판을 준비한다.		

<p>도입</p>	<p>흥미 유발</p>	<p>②두 명씩 짝을 지어 팀을 이룬다. ③곡류가 담긴 종이컵을 고무줄로 운반하여 제한 시간 안에 도착점까지 옮겨 빙고를 완성한다. ④빙고를 완성하면 초콜릿, 과자 등 집단보상물을 주어 성취감과 즐거움을 느끼게 한다.</p>	<p>30분</p>
<p>전개</p>	<p>표현 활동</p>	<p>·친구와 함께하는 협동 그림</p> <p>①하나의 이미지가 그려진 도안을 가위로 오려서 여러 조각으로 나눈다. ②구성원 각자 여러 조각으로 나누어진 이미지를 무작위로 선택한다. ③도안 위에 풀을 바르고 백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장을 올려 이미지를 채워 나간다. ④개인 작업이 끝나면 여러 조각의 이미지를 합하여 하나의 전체적인 그림을 완성한다. ⑤완성된 협동 그림을 보면서 혼자 표현할 때와 함께 표현할 때의 다른 점에 대해 생각해보고 자신의 생각을 구성원들과 이야기 나눈다.</p>	<p>45분</p>
<p>마무리</p>	<p>정리</p>	<p>·주변을 정리한다. ·활동을 하며 느낀 점을 이야기한다. ·다음 차시 활동 안내한다.</p>	<p>15분</p>

<표 18> ‘친구와 함께하는 협동 그림’ 결과물

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="491 987 635 1021"><그림 19></p>	<p data-bbox="863 568 1353 837">학생 각자가 맡은 이미지를 자신의 기호에 따라 굵기와 색이 다른 곡류로 채워 이미지를 완성하였다. 면의 경계마다 다른 곡류를 사용하여 형태를 나타내었다.</p>
 <p data-bbox="491 1626 635 1659"><그림 20></p>	<p data-bbox="863 1189 1353 1514">6조각으로 나누어진 도안을 개인당 2개씩 맡아 이미지를 채워나갔다. 개인 작업을 마무리하고 각자가 채워 넣은 여러 조각의 이미지를 합하여 하나의 전체적인 그림을 완성하였다.</p>
<p data-bbox="288 1693 1353 1899">학생 개개인이 완성한 이미지를 조합하면 어떤 모습이 될지 궁금해하는 모습을 볼 수 있었다. 섬세한 표현에 어려움을 보였지만 자신이 맡은 역할에 몰두하였다. 한 학생이 작은 알갱이를 사용하여 섬세하게 표현하는 것에 어려움을 느끼자 다른 학생들이 도와주는 모습을 보였다.</p>	

(7) 7차시: 마음의 성장 씨앗

7차시는 자신과 타인의 모습을 긍정적인 시각으로 바라보고 잠재력을 탐색하는 시간이다. 자신과 타인을 칭찬함으로써 개인의 행동을 되돌아보고 장점을 발견하게 하였다. 이를 통해 자신의 모습을 긍정적으로 바라보며, 친밀하고 원활한 또래 관계를 형성하도록 하였다. 표현활동 단계에서는 자신의 잠재력을 씨앗에 빗대어 내면의 이미지를 작품으로 표현하였다. 내면의 이미지를 시각화함으로써 겉으로 드러나지 않았던 힘을 발견하여 긍정적인 자아를 형성하도록 하였다. 이에 대한 프로그램 세부안은 <표 19>와 같다.

<표 19> ‘마음의 성장 씨앗’

제목	마음의 성장 씨앗		차시	7
활동 목표	1. 자기/동료 칭찬을 통해 자신의 모습을 긍정적으로 바라본다. 2. 자신의 잠재력을 탐색하고 작품으로 표현함으로써 긍정적인 자아를 형성한다.			
준비물	백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장, 반죽, 아크릴판, 칭찬 카드			
단계	활동내용			시간
도입	인사	·인사한다. ·이번 차시의 활동을 소개한다.		30분
	흥미 유발	·자기/동료 칭찬을 통해 긍정적인 자신의 모습 확인하기 ①평소 자신의 모습을 생각하며 스스로 칭찬해주고 싶은 점을 칭찬 카드에 적어본다.		

<p>도입</p>	<p>흥미 유발</p>	<p>②평소 다른 구성원의 모습을 생각하며 칭찬해주고 싶은 점을 칭찬카드에 적어본다.</p> <p>③자신의 어떤 모습을 칭찬해주었는지 구성원들과 이야기하며 그 이유에 관해서 설명한다.</p> <p>④다른 구성원에게 자신이 작성한 칭찬 카드를 전달하고 서로 칭찬 카드를 읽어주며 고마움을 전한다.</p>	<p>30분</p>
<p>전개</p>	<p>표현 활동</p>	<p>·마음의 성장 씨앗</p> <p>①눈을 감고 자신의 마음속에 씨앗이 있다고 상상하고, 그 씨앗이 자라면 어떤 모습이 될지 생각해본다.</p> <p>②대야에 물과 쌀가루, 천연색소를 섞어 다양한 색의 반죽을 만든다.</p> <p>③상상한 이미지를 반죽과 백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장을 사용하여 시각화한다.</p> <p>④자신의 씨앗이 성장하여 어떤 모습을 하고 있는지 설명하고 서로의 작품을 보고 떠오르는 생각과 느낌을 구성원들과 자유롭게 이야기 나눈다.</p>	<p>45분</p>
<p>마무리</p>	<p>정리</p>	<p>·주변을 정리한다.</p> <p>·활동을 하며 느낀점을 이야기한다.</p> <p>·다음 차시 활동 안내한다.</p>	<p>15분</p>

<표 20> ‘마음의 성장 씨앗’ 결과물

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="491 763 635 797"><그림 21></p>	<p data-bbox="863 461 1350 613">자신의 마음속 씨앗이 자라서 세상을 바라보는 자신의 눈이 되었다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 636 1350 730">검은색과 파란색 반죽을 통해 눈을 형상화하고자 하였다.</p>
 <p data-bbox="491 1162 635 1196"><그림 22></p>	<p data-bbox="863 871 1350 1023">자신의 마음속 씨앗이 자라서 사랑하는 마음이 되었다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 1046 1350 1140">보라색 반죽을 두텁게 올리고 그 위에 백미를 뿌렸다.</p>
 <p data-bbox="491 1671 635 1704"><그림 23></p>	<p data-bbox="863 1323 1350 1417">자신의 마음속 씨앗에 있는 부엉이를 표현하였다고 설명하였다.</p> <p data-bbox="863 1440 1350 1588">대상을 보는 눈이 좋고 주로 밤에 활동한다는 점에서 자신의 모습을 부엉이에 투영하였다.</p>
<p data-bbox="292 1738 1350 1886">학생들은 반죽의 촉감에 흥미를 보이며 적극적인 표현 의지를 보였고, 상상력을 통해 성장과 관련된 내면의 잠재된 이미지를 표현하며 자신의 긍정적인 힘을 발견할 수 있는 시간이었다.</p>	

(8) 8차시: 파편 이어붙이기

마지막 차시는 긍정적인 자신의 모습을 확인하는 시간이다. 도자기 조각을 이어 붙이는 행위는 파편으로 나누어진 정신을 연결하고 자신을 스스로 치유하는 의미를 내포한다. 더불어 상상력을 자극하고 새로운 아름다움을 찾도록 유도한다. 여러 조각의 도자기를 이어붙여 새로운 작품으로 생명을 불어넣음으로써 불완전함을 긍정적으로 받아들이고 부족함 속에도 아름다움이 담겨있다는 점을 인식하도록 하였다. 이에 대한 프로그램 세부안은 <표 21>과 같다.

<표 21> ‘파편 이어붙이기’

제목	파편 이어붙이기		차시	8
활동 목표	1. 도자기 파편을 이어붙여 자신만의 독창적인 그릇 만듦으로써 자아를 연결하고 긍정적인 자신의 모습을 확립한다.			
준비물	백미, 보리, 강낭콩, 제주콩, 수수, 울무, 팥, 기장, 도자기 파편, 반죽, 아크릴판, 차, 물, 찻주전자, 찻잔, 찻잎			
단계	활동내용			시간
도입	인사	<ul style="list-style-type: none"> ·인사한다. ·이번 차시의 활동을 소개한다. 		30분
	흥미 유발	<ul style="list-style-type: none"> ·곡류 차를 마시면서 시음평 나누기 ①따뜻한 물, 찻주전자, 찻잔을 준비한다. ②찻잔에 찻잎을 넣고 물을 붓는다. 물이 뜨거우니 주의하라고 한다. 		

도입	흥미 유발	②차를 한 가지씩 시음하고 차의 맛에 대해 구성 원들과 이야기 나누며 긴장을 이완한다.	30분
전개	표현 활동	·과편 이어 붙이기 ①미리 만들어 놓은 반죽을 다진다. ②여러 가지 도자기 과편 중에 자신이 사용하고 싶은 것을 선택한다. ②상상력을 발휘하여 다양한 도자기 과편을 반죽 으로 연결하며 독창적인 형태로 재탄생시킨다. ③완성한 작품을 보며 자신이 무엇을 표현했는지, 작품의 의도가 무엇인지 발표한다. ④서로의 작품을 감상하며 드는 생각이나 느낌에 대해 이야기 나눈다.	45분
마무리	정리	·주변을 정리한다. ·차시를 마무리하며 소감 및 느낀점 이야기한다.	15분

<표 22> ‘파편 이어붙이기’ 결과물

결과물	관련 내용
 <p data-bbox="485 770 632 801"><그림 24></p>	<p data-bbox="858 432 1342 521">악어 형상을 본떠서 타임머신을 표현하고자 하였다.</p> <p data-bbox="858 551 1342 757">타임머신을 타고 자신이 경험해보지 못한 과거와 20살이 된 자신의 삶으로 여행을 떠나보고 싶다고 설명하였다.</p>
 <p data-bbox="485 1202 632 1234"><그림 25></p>	<p data-bbox="858 891 1342 981">현재의 자신의 모습과 미래의 모습을 표현하였다.</p> <p data-bbox="858 1010 1342 1160">반으로 쪼개진 그릇 조각과 작게 나누어진 조각을 이어붙여 하나의 완성된 큰 그릇을 만들고자 하였다.</p>
 <p data-bbox="485 1635 632 1666"><그림 26></p>	<p data-bbox="858 1267 1342 1357">두 가지 입체물로서 집의 형상을 표현하였다.</p> <p data-bbox="858 1386 1342 1653">작은 조각들을 사용하여 미끄럼틀, 전기회로 등 집의 형태를 비유적으로 드러내었으며, 입체물에 시간성을 부여하여 10년 전후의 집의 모습을 나타내고자 하였다.</p>
<p data-bbox="284 1700 1342 1906">도입 단계에서는 차를 마시며 감각에 집중하고 심리적 긴장을 완화할 수 있었다. 전개 단계에서 학생들은 도자기 조각과 반죽을 활용하여 창의적인 입체 작품을 완성하였다. 차시를 마무리하며 그동안의 활동에 대해 되짚어보고 자신의 성장점을 인식할 수 있는 시간이었다.</p>	

2) 결과 분석

(1) 1차시: 나와 닮은 동물은?

첫 차시의 목표는 친밀감을 형성하고 자신과 타인에 대해 알아가는 것이었다. 학생들은 표현 매체에 관심과 호기심을 보였고, 이는 자연스럽게 동기와 흥미를 유발하였다. 표현활동 시간에는 ‘나와 닮은 동물은?’을 주제로 자신의 모습을 동물에 빗대어 비유적으로 표현하였는데 학생들이 대상을 사실적으로 표현하는 것에 두려움을 보여 자유로운 자기표현을 격려하자 이윽고 대상을 주관적인 형태로 표현하며 자신만의 상징을 부여하여 작품을 제작하였다. 자신이 표현한 동물과의 유사점에 관해 이야기하는 과정에서 타인의 의견을 궁금해하기도 하였다. 이에 ‘친구들을 반겨주는 모습이 강아지와 닮았다’, ‘눈과 피부가 고양이를 닮았다’는 등의 의견을 주고받으며 상호작용하는 모습을 관찰할 수 있었다.

(2) 2차시: 내 안의 감정 들여다보기

두 번째 차시의 목표는 학생들이 평소에 느낀 감정을 탐색하는 것이었다. 칸딘스키의 작품을 보고 학생들은 작품 속 다양한 조형 요소를 토대로 자신의 감정, 생각, 느낌을 자유롭게 이야기하는 모습을 보였다. 표현활동 시간에는 ‘내 안의 감정 들여다보기’를 주제로 자신의 감정을 가시화하였으며 사람의 얼굴과 같은 구체적인 형태뿐만 아니라 추상적인 형태를 사용하여 표현하였다. 또한, 평소에 자신이 경험한 신체적 반응과 감정을 연결하여 작품을 표현하는 모습을 보였고 매체의 색깔에 의미를 부여하여 감정을 주관적 대상으로 시각화하였다.

(3) 3차시: 나는야 감정화가

세 번째 차시의 목표는 부정적인 감정을 표출하고 승화하는 것이었다. 학생들은 뭉크의 작품을 보고 “사람의 얼굴이 해골 같다”, “주위 사람들이 슬픈 생각을 하고 있는 것 같다”, “혼자 있는 느낌일 것 같다”고 이야기하며 자신의 감정, 생각, 느낌을 자유롭게 이야기하였다. 표현활동 시간에는 ‘감정 화가 되어보기’를 주제로 뭉크의 <절규>를 재구성하였는데 작품 속 인물의 감정에 이입하여 여러 가지 상징을 표현적 요소로 사용하는 모습을 확인할 수 있었으며, 신체적 어려움에서 비롯된 부정적인 감정을 꺼내어 작품으로 승화하는 모습을 볼 수 있었다.

(4) 4차시: 마음의 빙산

네 번째 차시의 목표는 억압된 욕구를 탐색하고 표출하는 것이었다. 영화 ‘빌리

엘리어트'에 나온 주인공과 같이 자신을 억압하는 것이 무엇인지 학생들과 이야기 나누었다. 표현활동 시간에는 '마음의 빙산'을 주제로 학생들은 다양한 욕구를 빙산의 이미지로 표현하며 감정을 표출하였다. 표현 매체에 대한 촉각적 선호도에 따라 재료를 선택적으로 사용하는 모습을 볼 수 있었고 매체가 사용자의 심리에 큰 영향을 미친다는 점을 확인할 수 있었다.

(5) 5차시: 바닷속 우리 가족

다섯 번째 차시의 목표는 가족에 대한 감정을 탐색하고 표출하는 것이었다. 학생 한 명씩 가족을 소개하였고 가족 구성원을 생각하며 “가족들과 찜질방을 갈 때 기쁨을 느껴요”, “엄마를 생각하면 맛있는 음식이 떠올라요”, “아빠를 생각하면 잔소리가 떠올라요” “아빠를 생각하면 게임이 떠올라요”, “엄마를 생각하면 밥이 떠올라요” 등 다양한 의견을 말했다. 표현활동 시간에는 ‘바닷속 우리 가족’을 주제로 가족을 바닷속 생물과 비유하고 그 모습을 상상하여 독창적인 형태로 나타내었다. 학생들은 새로운 반죽 재료에 호기심을 보이며 표현활동에 적극적인 의지를 보였고, 반죽으로 만든 대상으로 혼자 상황극을 하며 표현활동에 몰입하는 모습을 볼 수 있었다.

(6) 6차시: 친구와 함께하는 협동그림

여섯 번째 차시의 목표는 긍정적인 또래 관계를 형성하는 것이었다. 먼저 단체로 고무줄 협동 놀이를 하며 학생들 간의 협력을 도모하였다. 학생들 간의 소통을 촉진하며 흥미를 유발할 수 있었고, 놀이 과정에서 도달해야 하는 공동의 목표를 달성하기 위해 서로 코칭해주는 모습을 볼 수 있었다. 표현활동 시간에는 ‘친구와 함께하는 협동 그림’을 주제로 표현 활동을 진행하였다. 협동화 작업 과정에서 과제에 대한 상호의존성을 기르고 다른 친구를 도와주며 협력하는 태도와 타인에 대한 배려심을 기를 수 있는 시간이었다.

(7) 7차시: 마음의 성장 씨앗

일곱 번째 차시의 목표는 학생들의 잠재력을 탐색하고 긍정적인 자아를 형성하는 것이었다. 자기 및 동료 칭찬을 통해 서로에 대한 긍정적인 모습을 발견하고 말로 전해주는 시간을 가졌다. 학생들은 스스로를 칭찬하며 “태권도를 열심히 해서 칭찬해”, “마스크를 열심히 착용하고 다녀서 칭찬해”, “리코더 연습을 꾸준히 해서 칭찬해”라는 반응을 보였다. 동료를 칭찬할 때는 “친구들을 잘 챙겨줘서 칭

찬해”, “분위기 메이커처럼 재미있게 해줘서 칭찬해”, “가끔 챙겨줘서 고마워”라는 반응을 보였다.

표현활동 시간에는 ‘마음의 성장 씨앗’을 주제로 학생들은 성장과 관련된 자신의 잠재된 이미지를 표현하였다. 반죽을 만드는 과정에서 재료에 흥미를 보이며 활동 의욕을 드러내었고, 표현하고자 하는 대상을 자신만의 새로운 형태로 창조하여 상징을 부여하는 모습을 볼 수 있었다. 또한, 자신이 선호하는 매체의 촉감에서 심리적 안정감을 느끼고 표현활동의 재료로서 적극적으로 활용하였다. 첫차시 때 표현할 대상을 사실적으로 묘사하지 못한다는 걱정을 보였지만 이번 차시에는 대상을 정확하게 표현하는 강박에서 벗어나 학생 스스로 표현 행위에 주관적 의미를 부여하는 모습을 관찰할 수 있었다.

(8) 8차시: 파편 이어붙이기

마지막 차시의 목표는 긍정적인 자아를 확립하는 것이었다. 도입 단계에서는 차를 우려내고 마시면서 긴장을 이완하였다. 학생들에게 차의 맛이 어떤지 물어보니 “향에 비해 밍밍한 맛이에요”, “현미밥 냄새?”, “향이 좋아요”, “물과 풀과 마음의 안정”이라고 말하여 시음을 즐기는 모습을 보였다.

표현활동 시간에는 ‘파편 이어붙이기’를 주제로 입체 작품을 진행하였다. 이번 차시에서는 학생들 모두 파편을 이어붙이는 행위를 통해 과거와 현재를 연결하려는 시도를 확인할 수 있었으며, 시간성을 부여하여 자신만의 스토리텔링을 이어나갔다.

분석한 결과를 종합해보면, 학생들은 비유와 상징을 활용하여 내면의 다양한 현상들을 자유롭게 나타내었으며 표현 과정에서 감정, 신체 자극, 경험을 연결함으로써 스스로에 대해 심층적으로 이해하고 되돌아볼 수 있었다. 또한, 푸드를 기반으로 독창적인 창작물을 제작하여 내면세계를 자신만의 이야기로 풀어낼 수 있었다.

3. 프로그램 기대효과

본 연구는 청소년의 자기 표현력 향상 및 긍정적 자아 개념 형성에 도움을 주는 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램을 개발하였으며, 결과물 분석에 따른 기대효과를 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 비유와 상징을 사용하여 자신과 닮은 동물 이미지를 독창적인 작품으로 표현할 수 있었다. 학생들은 다양한 형태와 색을 지닌 곡류를 활용하여 자유로운 자기표현을 이어나갔으며 자신의 성향이나 특징을 탐색하였다. 또한, 타인의 시선을 통해서 자신을 이해하고 알아가고자 하는 시도를 보였다.

둘째, 내면의 감정을 들여다보는 활동을 통해 일상 중에 느끼는 다양한 감정에 집중하고 이를 가시적으로 표현할 수 있었다. 조형 요소를 활용하여 감정을 예술적으로 시각화하였으며 개인적 경험이나 신체적 반응과 연결하는 모습을 보였다. 한편으로는 감정을 나타내기 위한 상징 요소로서 매체의 색을 활용하기도 하였다.

셋째, 기성 작가의 작품을 재구성하여 부정적인 감정을 표출하는 활동을 할 수 있었다. 예술은 인간의 감정을 표현하는 효과적인 수단이 될 수 있을 뿐만 아니라, 고통을 덜고 자신을 위로하는 하나의 방법이 될 수 있음을 인식하도록 하였다. 이에 대하여 학생들은 부정적인 감정을 외면하거나 숨기기보다는 예술적으로 표현함으로써 바람직한 방법으로 승화하는 경험을 하였다. 또한, 표현 대상에 저마다의 상징성을 부여하였으며 작품의 의미를 이야기가 전개되듯이 설명하는 과정을 통해 정서적인 어려움을 덜어낼 수 있었다.

넷째, 빙산 이미지를 표현하며 내면의 잠재된 욕구를 파악하고 드러냄으로써 충동을 완화하고 긴장을 해소할 수 있었다. 학생들은 억눌린 정서를 꺼내어 작품화함으로써 평소에 드러내지 못한 충동을 표출하였으며, 욕구의 특성에 따라 각기 다른 곡류를 사용하여 의미를 구분 지어 표현하였다. 더불어 재료에 대한 촉각적 선호도에 따라 특정 재료만을 고수하는 경향을 관찰할 수 있었고 재료의 감촉은 심리적인 안정감을 줄 뿐만 아니라 작품을 제작하는 데 큰 영향을 미친다는 점을 확인할 수 있었다.

다섯째, 가족 이미지를 바닷속 해양 생물에 빗대어 표현하는 과정에서 가족에 관한 생각과 감정을 이해할 수 있었다. 가족 구성원 간의 관계나 가족 안에서 자신의 역할을 탐색하고 가족과 관련된 생각, 느낌, 기분을 이미지로 표현하여 말이나 글로는 표현하기 어려운 심리적 상태를 보다 효과적으로 표현하였다. 감정 상태에 따라 반죽의 색을 달리하여 대상물을 만들거나 표현 의도를 반영하여 반죽에 곡류 알갱이를 부분적으로 더해가며 작품을 표현하였다.

여섯째, 협동 그림을 통해 협력적인 상호작용을 촉진할 수 있었다. 개개인이 자기 다른 표현 과제를 맡고 자신의 역할에 책임지도록 하여 구성원들과 전체적인 하나의 이미지를 완성하도록 하였다. 각자 표현한 여러 개의 그림 조각을 전체적인 하나의 그림으로 완성함으로써 보람을 느끼고 긍정적 상호의존성을 형성하였다. 협동 작품 제작과 더불어 진행된 고무줄 협동 놀이는 구성원들과 정신적, 신체적 교류를 통해 협동심을 기르게 하고 흥미를 자극할 수 있었다.

일곱째, 마음의 성장 씨앗을 표현하며 자신의 내면을 들여다보고 잠재된 생각이나 힘을 발견할 수 있었다. 쌀 반죽과 곡류를 활용하여 내면의 이미지를 시각적으로 형상화함으로써 스스로 성장을 지향하고 성장 가능성을 인식하였다. 색 반죽을 만드는 과정에서 색을 감정에 따라 주관적으로 사용하는 모습도 볼 수 있었다. 자기와 동료의 행동을 칭찬하는 활동에서는 자신과 타인을 긍정적으로 인식하게 하고 원만한 또래 관계를 형성하도록 하였다.

마지막으로 반죽을 사용하여 도자기 조각을 이어붙이며 새로운 형태의 입체물로 창조할 수 있었다. 단순히 조각을 이어붙인다는 행위에서 넘어서서 정신을 연결하고 쓸모없거나 버려진 것을 자신만의 독창적인 작품으로 재탄생시킴으로써 창작물에 새로운 의미를 부여하였다. 이 과정에서 과거와 현재, 미래의 자신을 연결하려는 통합적인 시도를 볼 수 있었다. 또한, 차 마시기를 병행하여 차의 맛, 향, 온도를 느끼면서 다양한 자극에 집중하도록 장을 마련하였으며 긴장을 완화하고 마음의 안정을 경험하였다.

궁극적으로 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램은 정신, 신체, 경험을 연결하는 고차원적이고 유의미한 활동이라고 할 수 있다. 푸드를 매체로 감각을 자극하고 언어적으로 표현하는 데 한계가 있는 인간 내면의 주제를 다양한 표현 방식을 통해서 효과적으로 다룰 수 있었다. 독창적인 작품을 제작하여 내면과 외

면 세계를 탐색하고 이해하는 과정을 경험할 뿐만 아니라 정서를 유의미한 방식으로 풀어낼 수 있었다.

푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램을 적용한 결과, 개선방안과 한계점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 일부 지역에 있는 일부 학생을 대상으로 진행되었기 때문에 연구 결과로서 도출된 효과를 청소년 전반에 걸쳐 일반화하는 데는 한계가 있다. 따라서 여러 지역과 다양한 학년, 성별의 청소년들을 대상으로 후속 연구를 진행하여 그 효과를 검증할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 1회 90분 주 2회 총 8차시로 진행되었다. 청소년의 자기 탐색과 표출 및 긍정적 자아 형성에는 효과적인 것으로 판단되나, 개개인의 정서 상태의 변화 지속성을 파악하기에는 짧은 시간이었다. 따라서 장기적인 프로그램을 계획하고 진행하여 내적 변화를 지속해서 끌어낼 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서는 다양한 종류의 곡류를 기반으로 심리적 안정을 경험하며 인간 내면의 주제를 효과적으로 다룰 수 있었다. 그러나 곡류의 종류가 한정되어 다양한 색 표현에 한계가 있었다. 이에 대해 표현 매체로서 좀 더 다양한 곡류를 사용하거나 일부 다른 미술 매체와 접목하여 다양한 색을 활용하는 접근이 필요하다.

IV. 결 론

청소년기는 아동에서 성인으로 넘어가는 과도기적 시기로 발달 과정에서 급격한 변화를 겪는다. 청소년은 아동과 성인 중 그 어디에도 속하지 못하는 상태에서 심리적 불안과 정체성 혼란을 경험하게 된다. 이 시기를 어떻게 받아들이고 대처하는가에 따라 한 개인으로서 의미 형성에 큰 영향을 미친다.

청소년기의 주요 과제는 그들의 감정, 충동 등을 조절하고 자신을 올바르게 탐색하여 정서적인 안정을 추구하는 것이다. 미술표현 활동은 청소년기 학생들에게 자유로운 자기표현 과정을 제공하며 자신을 탐색하고 이해하는 중요한 수단이 될 수 있다. 하지만 오늘날 청소년기 학생들은 미술표현이 정체되어 있으며, 표현에 대한 두려움으로 창조성을 충분히 발휘하지 못하고 있을뿐더러 교육 현장에는 청소년을 위한 자기표현 및 정서 순화의 장이 충분하지 못한 실정이다. 이에 따라 청소년이 미술표현을 통해 자신의 의미와 가치를 깨닫고 성장할 수 있도록 기회를 마련해야 한다.

푸드아트테라피는 푸드 매체를 사용하여 인간의 내면세계를 표현하고 정서를 순화하는 치료적 예술 활동으로 다양한 미술 표현적 요소를 활용한다는 점에서 미술표현 활동과 밀접한 관련이 있다. 대상의 객관적이고 사실적인 표현방식에서 탈피하여 개인의 생각, 느낌, 감정 등을 주관적이고 자유롭게 표현하도록 함으로써 청소년기의 정체된 미술표현을 회복시키고 자유로운 자기표현을 이끄는 효과적인 수단을 활용할 수 있다.

이에 본 연구는 푸드아트테라피를 활용한 미술표현 프로그램을 개발하여 청소년에게 표현 매체인 곡류를 기반으로 자유롭게 자신을 표현하고 이해하며 정서적 어려움을 해소하는 장을 제공하고자 하였다. 자기 표현력을 함양하고 긍정적인 자아개념을 형성할 수 있도록 프로그램을 제시하고 일부 중학교 학생들에게 적용하였으며, 표현활동 과정에서 집단 상호작용을 촉진하여 긍정적인 또래 관계를 형성할 수 있도록 하였다.

본 연구는 청소년을 대상으로 자기 표현력과 긍정적 자아 확립의 기회를 제

공하였으며, 그 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 표현 매체인 곡류를 활용하여 자유로운 자기표현을 할 수 있었다. 학생들은 표현 재료에 관심을 가지고 주도적으로 미술표현에 참여했으며, 개인마다 독특한 비유와 상징을 사용하여 생각과 느낌을 주관적으로 표현하였다. 또한, 미술표현에 어려움을 느끼던 학생도 사실적인 표현방식에서 탈피하여 다양한 내면 현상을 자유롭게 나타내었다.

둘째, 자신의 감정을 탐색하고 작품으로 표출할 수 있었다. 일상적인 감정에서부터 잠재된 욕구까지 감정과 관련된 다양한 주제를 아우르며 학생들은 자신의 경험에서 비롯된 여러 가지 감정을 신체 현상과 연결하여 새로운 이미지로 시각화하였다. 더불어 작품을 제작하는 과정에서 정서적 어려움과 갈등을 해소하고 감정을 바람직한 방식으로 다루는 방법을 경험하였다.

셋째, 타인을 이해하고 공감하는 수용적인 태도를 기를 수 있었다. 집단으로 진행되는 미술표현 활동은 또래 간의 상호작용을 활발하게 하여 동질감을 형성하고 정서적인 교류가 이루어지는 데 도움을 주었다. 활동에 함께 참여하여 타인과 공감하고 이해하는 자세를 갖추으로써 긍정적인 대인관계 형성의 기회를 제공하였다.

본 연구는 청소년의 자기 표현력과 긍정적인 자아개념을 형성하기 위해 미술에서의 표현활동의 중요성을 확인하였으며 푸드아트테라피의 표현적 요소를 활용하여 다양한 교육 현장에서 적용할 수 있는 미술표현 프로그램을 개발하였다는 점에 의의가 있다. 앞으로도 청소년을 위한 미술표현 활동이 실제 교육 현장에서의 필수요소로써 적극적으로 적용되어야 하며 본 연구가 학생들에게 내제된 정서, 개성, 창의성 등을 자유롭게 표현하는 환경 제공을 위한 자료로 활용되기를 기대해본다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 김정(1997), 「미술교육총론」, 서울: 학연사.
- 오세진 외 11명(2014), 「인간행동과 심리학」, 학지사.
- 윤성희(2016), 「몸과 마음이 성장하는 푸드아트테라피와 상담기법」, 학지사.
- 이정연(2006), 「푸드아트테라피」, 신정.
- 한국조형교육학회, 「미술교육의 기초」, 교육과학사.
- 로웬펠드, V., 브리테인, W. L.(1947), 서울대학교미술교육연구회 역, 「인간을 위한 미술교육」, 미진사.

<학 술 논 문>

- 김성숙(2012), “행복한 미술교육을 통한 창의성 교육: 종이염색을 중심으로”, 「미술교육연구논총 제32권」, 한국초등미술교육학회.
- 김혜진·이정연(2012), “푸드아트테라피 프로그램이 청소년의 자기효능감과 대인 관계에 미치는 효과”, 「푸드아트테라피 제1권 제1호」, 한국푸드아트테라피학회.
- 이정연(2016), “푸드아트테라피에서의 놀이적요소”, 「푸드아트테라피 제5권 제1호」, 한국푸드아트테라피학회.

<학 위 논 문>

- 김윤희(2009), “프란츠 치제의 미술교육 사상에 관한 연구”, 서울대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 오순화(2001), “로웬펠드의 미술교육사상 및 방법론 연구 : 아동미술을 중심으로”, 원광대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이준현(2016), “요한 하위징아이 호모루덴스를 통해 본 놀이와 예술의 관계”, 영남대학교 석사학위 논문.

<기 타 문 헌>

교육부, 「미술과 교육과정」, 제2015-74호[별책13].

<참 고 사 이 트>

네이버 한자사전 <https://hanja.dict.naver.com/>

<ABSTRACT>

A Study on Art Expression Program
Using Food Art Therapy

Yun-Ju Kim

Department of Art Education Major
Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea
Supervised by Professor Il-Sam Son

Adolescence, a transition period from childhood to adulthood, is an important time for physical, emotional, social, and cognitive development. Adolescents experience psychological anxiety and confusion of identity due to rapid developmental changes, which can lead to problematic behavior. Today, teenagers in our country are showing a passive attitude towards creation in the midst of art stagnation and are overexposed to the media and lack attempts to think deeply and understand themselves. Therefore, there should be an opportunity for adolescents to establish a positive self-concept by understanding themselves properly, purifying emotions in a desirable way, and exploring their experience and inner world.

In human life, art is an important means of representing an individual's internal structure in various ways. Specially, adolescents can alleviate their uneasy emotions by expressing themselves freely through art expression and can overcome developmental crises by expressing their suppressed desire, potential, and imagination.

Among various areas of art expression activities, food art therapy is an art therapeutic technique that induces positive thinking and self-growth through the process of expressing the inner world using food media. Food art therapy allows you to feel psychological stability from natural materials and to focus on physical senses, and has established itself as a genre of effective art therapy in that it stimulates imagination and enables creative work activities.

This study was intended to produce results by developing and applying an art expression program using food art therapy to improve self-expression and to establish positive self-concept of adolescents. To this end, the program was conducted for the 7th and 8th graders at the 'O' Regional Children's Center located in Jeju-si, Jeju Special Self-Governing Province. The art expression program was divided into 4 stages according to the components of each stage, consisting of a total of 8 classes. This study planned and conducted a program to express various themes dealing with the inner world of adolescents into original works of art using a variety of grains. As a result, this study was able to confirm the effectiveness of the art expression program using food art therapy, and the contents are as follows.

First, the use of grains, an atypical medium, helped to stimulate adolescents' curiosity, motivate them, and cause psychological stability. Moreover, the expression process helped to relieve stress and to handle inner conflicts meaningfully.

Secondly, students were free to express their inner self, and ultimately, they were able to make an integrated attempt to connect emotions, bodies, and experiences by applying expressive activities that deal with various topics within a human being.

Thirdly, through a group program, adolescents were able to develop a receptive attitude of understanding and empathizing with others by causing interactions between members. This allowed adolescents to form a mutually cooperative attitude and a positive peer relationship.

The art expression program using food art therapy places great significance on adolescents releasing their emotions in a meaningful way by creating an original work based on their inner story. Also, the program is believed to enable a transition of adolescents into healthy adults by understanding themselves correctly and establishing their subjecthood.

As part of a study on free self-expression of adolescents, this study is expected to help adolescents find and express themselves properly and build a positive self.

* A thesis submitted to the Committee the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2021. 8