07정희자(147-164)ok2008.4.255:8PM페이지147

무용예술학연구 제23집 봄

놀이를 적용한 신체표현활동 필요성에 관한 연구*

정 희 자
광주교육대학교 체육교육과 교수

Ⅰ. 연구의 필요성 및 목적
Ⅱ. 놀이학습의 교육적 가치 및 효과
Ⅲ. 결 론
참고문헌
Abstract

Ⅰ. 연구의 필요성 및 목적

학령기 훨씬 전부터 어린이들은 놀이를 통해서 자연스럽게 새로운 것을 발견하고 익히며 생활한다. 놀이는 그들의 생활 전부라고 할 만큼 중요한 의미를 주며 성장발달에 지대한 영향을 준다. 어린이 세계는 놀이 그 자체이며, 어린이의 생활이요, 발달의 지름길이며, 배움의 수단이 되기도 한다. 이러한 놀이는 어린이들의 신체적 활동을 통해서 새로운 경험으로 이어지고, 자발적으로 주변세계를 탐구하고 환경의 여러 정보를 받아들일 수 있다. 또 개인적 욕구를 충족시킬 뿐만 아니라 자아를 표현할 수 있고 점진적으로 신체적, 정서적, 사회적 언어적 인지적 발달을 이루어간다. 그러므로 놀이는 어린이들이 성장하고 발달하기 위한 필연적 행동이며 창의적 행동으로 이끌어 가는 가장 좋은 학습도구의 하나이다.

요즘 일선 교육현장에서는 교수 · 학습방법 개선을 통해 교육의 질을 향상시키고자 부단히 노력하고 있다. 특히 지식위주, 암기위주의 전통적 교육에서 탈피하여 학생을 존중하고 학생 스스로 학습할 수 있는 여건을 만들어 주는 '학습자중심 교육'

* 이 논문은 광주교육대학교 2007년 기초 학술연구지원사업에 의한 연구 과제임.

www.kci.go.kr

에 많은 관심이 모아지고 있다. 학습자중심 교육에서 가장 이상적이고 효과적인 교수 · 학습의 원리는 학생들의 내적 동기를 유발하는 것이다. 놀이 활동을 적용한 교수 · 학습 과정은 놀이가 생활 그 자체인 어린이들에게 내적 동기 부여, 발달 심리적 욕구와 흥미를 최대한 발달시키며 아이들의 마음을 열어주고 집중하게 해주는 교육 과정이다.

놀이의 교육적 의미에 대해서 많은 철학자, 심리학들인 Piaton으로부터 시작하여 Rousseau, Pestalozzi, Frobel, Dewey, Hill, neil, 방정환 등으로 이어지는 아동중심 교육 사상가들에 의해 그 정당성이 주장되고 있으며 그 중요성도 강조해왔다. 놀이를 넘치는 에너지의 목적 없는 방출로 Schiller(1875)는 정의하였으며, Spencer(1873)는 현실적인 활동으로서가 아니라 본능적으로 일어나 넘치는 행동, 그리고 배후의 속셈 없이 당장의 만족[1]을 위해 이루어지는 행동으로 정의하였다. Froebel(1887)은 놀이를 유년시절 생명의 떡잎이 자연스럽게 피어나는 것으로, Seashore(1913)는 표현의 즐거움을 얻기 위한 자유로운 자기표현으로, Gulick(1920)은 오로지 원하기 때문에 행하는 활동으로 놀이를 정의하였다(이녹범 1997, 김옥희 2002).

Isenberg와 Jalongo는 "놀이는 왜 중요한 가"라고 물으면서 놀이는 모든 아동의 건강한 성장과 발달을 위해 필수적이라고 단정 지었다.[2] 그 외 놀이가 아동의 인지발달, 언어발달, 문식발달, 사회적 발달, 정서적 발달, 창조적 발달에 미치는 영향에 대해서도 설명하고 있다. 초등학교 생활이 거의 차지하고 있는 아동기의 경우 학교에서 조직적인 학습생활을 하는 시기이며, 이 시기를 통해 구체적 조작의 사고방식을 발달시키고, 완만한 성장곡선을 이루며, 여러 가지 놀이와 세련된 지각운동이 이루어지는 시기이다. 그러므로 초등학교에서는 특히 놀이학습을 적용에 다양한 교육을 함으로써 아동의 발달을 효과적으로 도울 수 있다.

어린이들을 위한 무용교육은 '놀이' 라는 개념으로부터 출발해야 한다. 놀이를 통한 무용교육은 학생들에게 잠재되어 있는 유희본능과 모방본능을 충족시켜 준다.

1) 이녹범(1997), "초등학생의 놀이 유형에 관한 연구". 서울대학교 교육대학원 석사학위논문 p. 23
2) 교육인적 자원부(1999), 즐거운 생활 교과서, 서울: 대한교과서주식회사 p.32

www.kci.go.kr

따라서 '놀이'에 의한 간접체험은 현실과 미래의 적응력을 키워나가고 나아가 우리 무용의 이해와 표현 능력을 신장 시킬 수 있다. 과정을 수시로 점검하여 학생 자신들에 의한 스스로의 평가와 재투입의 과정을 갖도록 함은 물론 사회집단 모형의 하나로 집단력, 대인관계 기술, 사회적 참여를 강조하는 상호작용활동으로 사회성을 신장시킬 수도 있다.

이러한 신체표현의 중요성에도 불구하고 오늘날의 아동들은 과학기술의 급속한 발달에 따른 편리함으로 건강을 위협받고, 성인에게만 나타났던 비만증이나 고혈압, 당뇨 등과 같은 성인병에 노출되고 있다. 또한 아파트를 선호하는 현대의 주거문화로 인해 유아들이 마음 놓고 뛰어 놀 수 있는 공간과 또래들과 자유롭게 탐색하면서 체력을 기를 수 있는 자연 환경으로부터 멀어지게 되면서 컴퓨터나 전자오락, 텔레비전 등이 주요 놀이 매체가 되어 심각한 운동부족에 직면하고 있다. 또한 신체표현활동 교육에 대한 교사들의 현황 조사 결과, 전반적으로 교사들은 신체표현 활동 교육에 대한 이해는 높지만, 실제교육 현장에서 어린이들을 만족시키는 효과적인 결과를 보여주지 못하고 있는 실정이다. 이는 교육 또는 신체 표현 활동에 대한 교사들의 전문지식 부족 및 교육방법의 비효율성, 교육환경의 미비 등을 원인으로 들 수 있다.

이에 따라 효율적인 교육활동으로 활용할 수 있는 놀이학습을 이용한 신체 표현 활동 프로그램 개발의 필요성이 절실히 요구된다. 최근 한국문화예술교육진흥원에서 예술강사풀제를 실시하고 있다. 이를 위한 교재로서 한국무용교육학회에서는 초등 교수 · 학습과정안 1,2를 새롭게 개발하였다. 이는 무용 파견 강사들의 원활한 수업 진행과 초등 아동들의 창의적인 무용수업을 위한 무용 강사들의 지침서라고 할 수 있다. 다행이 이 교수 · 학습과정 안에서 놀이를 접근하는 신체 표현 활동프로그램들이 새롭게 연구, 제안되었다. 그러나 실제 초등 무용교육현장에서는 구체적인 학습프로그램과 수업모형에 대한 연구가 매우 드문 실정이다.

본 논문에서는 놀이의 개념과 교육적인 효과에 대해서 알아보고 놀이학습을 통한 신체표현활동의 필요성과 효율적인 접근 방법을 제시함으로써 앞으로 놀이학습을 활용한 다양한 신체표현활동의 연구에 도움이 되고자 한다.

www.kci.go.kr

II. 놀이학습의 교육적 가치 및 효과

1. 놀이학습의 교육적 가치

과거의 교육은 학습자들의 입장에서 보다 교사들의 입장에서 계획되어지고 진행되어왔다. 그러나 최근의 교육의 흐름은 교사가 아닌 학습자들의 입장에서 계획, 진행되고 있다. 이러한 교육의 흐름으로 새삼 놀이학습의 중요성과 그 효과가 제기되고 있고 다양한 놀이학습프로그램 개발의 중요성이 강조되고 있다. 놀이학습은 교사가 앞에 서서 지도하기보다 아이들 스스로 학습장의 내재적 동기유발을 바탕으로 성립하고 학습내용도 학습자의 수준에 적합하게 조정하여 학습자 스스로가 능동적으로 학습함으로서 완전히 이해가 될 때 학습의 성취도를 극대화할 수 있는 교육의 수단이다. 즉, 놀이는 놀이 자체가 목표가 아니고 놀이를 통해서 학습 목표에 도달해야 하는 것이다.

놀이를 적용한 학습 프로그램을 초등학교 학생들에게 적용한 선행연구를 살펴보면 허진영(1999)은 놀이 활동을 통한 학급경영이 아동의 창의성 신장에 미치는 효과를 알아보기 위하여 6학년 학생을 대상으로 창의적 놀이 활동을 적용한 결과 창의성 훈련 프로그램 못지않게 아동들이 즐거워하는 '놀이'를 통해서도 창의적 성향에 긍정적인 효과가 있다고 하였다[3]. 김희경(2001)은 교사주도 · 학생주도 역할놀이 수업이 학습태도와 학업성취에 미친 효과를 알아보기 위하여 6학년 학생을 대상으로 교사주도 · 학생주도 역할놀이 교수 · 학습 과정 안을 이용하여 적용한 결과 학생주도 역할놀이 수업이 교사주도 역할놀이 수업보다 학습태도에서 더 효과적이라고 하였다[4]. 김인혜(1996)는 1학년 아동을 대상으로 2개월 간 16회의 실외놀이 학습 프로그램을 구안하여 실시하였는데 집단 내 개인의 사회성, 집단 확장성, 집단 응집성이 높아졌다고 하였으며 일선 현장에서 놀이학습의 실시는 아동간의 교유관계를 개선시키고 사회성의 변화에 긍정적인 효과가 있음을 시사했다.[5] 그리고 김선

3) 허진영(1999), "놀이 활동을 통한 학급경영이 아동의 창의성 신장에 미치는 효과", 대구교대교육대학교 석사학위 논문.
4) 김희경(2001), "다양한 미적 체험을 위한 놀이 지도 방안 연구", 한국교원대학교 석사학위 논문.
5) 김인혜(1996), "놀이학습 프로그램이 초등학교 아동의 사회성에 미치는 영향", 한국교원대학교 석사학위논문.

www.kci.go.kr

자(1997)는 아동의 과학탐구능력을 신장시키는 효율적인 교수방법을 알아보기 위하여 초등학교 1학년 아동에게 슬기로운 생활 교과의 내용으로 놀이를 적용한 학습 프로그램을 구안하여 적용한 결과 탐구과정 요소 중 관찰영역 변화에 효과가 있었으며 분류 · 측정 영역의 변화가 추리 · 예상 영역의 변화에 비교하여 상대적으로 크게 나타났다고 하였다. 따라서 수업 중 교사가 쉽게 활용할 수 있는 놀이 학습 프로그램의 자료를 개발하고 확충하는 것이 필요하다고 기술하였다.[6] 또한, 최정숙(2002)은 4학년 국어, 수학 교과의 내용으로 놀이를 교수 · 학습에 적용한 결과 학습태도와 학업성취에 긍정적인 영향을 미쳤다고 하였다.[7] 놀이에 관한 연구는 유아놀이에 대한 조사연구가 대부분이며, 초등학교의 놀이연구는 주로 영어 학습이나 실외놀이, 창의성 학습지를 통한 놀이에 국한되어 있는 실정이다. 최근에 들어와 놀이를 통한 학습의 필요성이 대두되어 7차 교육과정에 일부 놀이를 학습에 적용하고 있으나 아직 선행 연구가 미흡한 실정이다. 그러나 놀이는 아동의 지적 · 정서적 · 사회적 · 신체적 · 언어적 발달에 영향을 미치고 있으므로 아동의 전인적 발달을 위해서 놀이를 학습에 적용한 다양한 교수 · 학습과정 프로그램에 폭넓게 적용하는 연구가 필요하다고 본다.

1) 놀이 학습의 개념

아이들에게 놀이란 즐겁게 놀면서 일상생활 속에 파고들어 언제나 명랑한 생활에 바탕을 두고 있는 생생한 학습과정이다. 이러한 놀이는 학습 동기를 유발시킨다. 놀이가 구체적인 물건을 통하여 이루어지든 정신적으로 이루어지든, 놀이에는 계획이 있으며 결과에 따라 만족을 얻기도 하고 통찰을 얻기도 한다. 그러한 것들이 함께 이루어지는 순간에 아이디어가 생기기 시작하고 그런 때 아이들은 즐거움을 느낀다. 그러므로 놀이는 활동, 사고, 학습에서 중요한 문제를 제공하며 학습을 강화시키는 역동적인 힘이 될 수 있다.

프뢰벨은 놀이에 대해 '가장 순수하고 자유로운 정신의 표현' 이라고 했다. 그리

6) 김선자(1997), "놀이를 통한 학습이 저학년 아동의 과학 탐구능력신장에 미치는 영향", 한국 교원대 교육 대학원 석사학위 논문.
7) 최정숙(2002), "놀이를 통한 교수 · 학습이 초등학교 아동의 학습태도 및 학업성취에 미치는 효과", 대구대학교 석사학위논문.

www.kci.go.kr

고 셜리는 '상상과 모방의 자발적인 표현'이 놀이라고 했으며, 정신분석학자로 알려진 프로이트는 '실제 생활에서 인상 깊게 경험한 일의 충동적인 반복'이라고 하였고, 아이작은 어린이의 삶 자체인 동시에 이 세상을 이해하는 수단이라고 놀이를 정의하였다(한국영재교육개발원, 1999).[8] 또한 듀이는 놀이를 어린이의 신체, 정서, 인지, 사회발달을 도모하는 수단이라고 하였는데 이러한 놀이는 단순히 하나로 정의하기에는 어렵지만, 놀이라는 것은 표현이라는 것과 밀접한 관련이 있음을 알 수 있다. 이러한 놀이는 다음과 같은 특성을 가진다. 첫째, 놀이는 재미있고 즐거운 것이다. 만약에 제시된 놀이가 재미없고 지루한 것이라면 아무도 그 놀이를 하려하지 않을 것이며 재미있게 하다가도 어떤 이유로든 재미가 없어지면 즉시 그만두게 되는 활동이 바로 놀이인 것이다. 둘째, 놀이는 자기가 하고 싶어서 하는 활동이다. 누가 억지로 시켜서 하거나 어떤 목적을 위해 반드시 해야 하는 것이기 때문에 하는 활동은 놀이라고는 할 수 없을 것이다. 셋째, 놀이는 규칙이 언제든지 바뀔 수 있는 활동이다. 놀이가 시작되고 나서는 정해진 규칙을 임의대로 바꿀 수 없지만 놀이가 시작되기 전에는 그 전에 그 놀이를 어떤 방법으로 했든지 간에 새로운 규칙을 만들 수 있는 것이다. 그 날 준비된 자료에 따라서 혹은 참여하는 인원이나 장소에 따라서 얼마든지 규칙과 방법이 바뀔 수 있는 것이 놀이다.

2) 놀이학습의 교육적 효과

아동은 자신이 적극적일 때 가장 잘 배우게 된다. 이것은 속도를 말하는 것이 아니라 모든 학습에서 적극적인 참여의 뜻을 말한다. 전통적인 학습은 아동에게 수동적인 역할을 주로 하도록 하였으며 조용히 앉아서 교사의 말을 듣고 지금 말한 것을 이해했는지를 확인하는 질문에 대답하는 정도였으나 학습효과를 증진시키기 위해서는 계획적으로 놀이를 학습에 적용시키고 자연스럽게 아동의 흥미와 동기를 유발하여 아동의 자기 주도적 학습능력을 신장시키는 놀이 학습을 개발 적용해야 할 것이다. 이러한 놀이학습의 필요성을 위해서 놀이의 교육적인 효과에 대해 알아보고자 한다.

놀이학습에는 여러 가지 교육적 효과들이 있다. 첫째, 아동들의 인지적 발달에

8) 한국영재교육개발원(1999), "아이는 놀이를 통해 배운다, 서울: 시간과 공간사, p,5.

www.kci.go.kr

효과가 있다. 아이들은 놀면서 배우며 놀이를 통해 사회를 이해하고, 자신의 사고와 감정을 자연스럽게 표현하며 확산적인 사고가 형성된다. 피아제는 놀이를 모방과 함께 지적인 적응활동의 특수적인 표현으로 지적 발달을 돕는다고 하였고, Heinninger는 놀이가 아동의 수와 과학개념 습득에 효과적이라고 하였으며 Comenius는 감각교육의 기초가 되는 것이 놀이라고 하였다. 그렇다면 놀이를 아동생활에 필연적인 것으로 인정하여야 하고 건전한 놀이를 장려하여야 한다.

인지 발달은 아동의 지각능력 발달을 토대로 이루어진다. 아이들은 놀이를 하는 가운데 여러 사물을 직접 관찰하고 다루어 봄으로써 그 사물의 성질을 이해하게 된다. 이는 물리적인 지식의 원천이 되는데 아이들은 이러한 기초지식을 바탕으로 색이나 모양, 용도 등을 구별해 놀이에 사용하면서 확대, 응용하게 된다. 또한 차근차근 놀이를 진행하면서 어떤 행위나 사건의 인과관계도 알게 되어 논리적인 사고의 틀을 마련하고, 놀이의 결과를 통해 성취감을 느낄 뿐 아니라 그 과정 속에서 결과를 예측하는 힘도 길러낸다. 바로 이런 경험과 지식이 모여 인지 발달을 도우는 것이다.

언어는 놀이진행에 없어서는 안 될 매체이다. 언어가 사용됨으로써 놀이가 활기를 띄게 되고 더욱 발전적으로 전개될 수 있다. 엄마 옆에서 인형을 가지고 혼자 노는 아이를 지켜보면 두, 세살 먹은 유아라 하더라도 인형을 대상으로 끊임없이 무슨 말을 하면서 노는 것을 볼 수 있다. 조금 더 커서 또래의 친구들과 같이 놀게 되면 언어 의사능력과 의사소통 능력을 발달시키게 되는데 함께 놀기 위해서는 친구가 하는 말을 알아들어야 하고, 또 자신의 생각도 적절하게 전달해야 하기 때문이다. 이런 과정을 통해 아이들은 언어에 대한 이해력, 표현력 및 의사소통 능력을 발달시키게 되고 유아기의 자기중심적인 언어활동에서 사회화된 언어 사용을 배우게 된다. 특히 두 명 이상의 놀이 자가 참여하는 경우, 언어사용은 필수적이라 하겠다. 놀이하는 동안 아무 말도 하지 않는다는 것은 불가능하다. 아동들은 그들이 가지고 노는 대상들에 대해 명명하면서 경험과 관련된 용어를 사용한다. 이러한 용어를 정리하고 친구들과 대화하는 과정에서 언어발달이 촉진된다. 그들은 다른 아동들과 놀면서 자기의 의사를 전달하는 방법, 다른 아동들의 협조를 구하는 방법, 다른 아동들과 의사에 반응하는 방법 등을 발견하고 익히게 되는 것이다.

둘째, 놀이는 어린이들이 본인 스스로 사실을 이해하고, 본인 스스로 놀이상황에

www.kci.go.kr

사용될 때 가장 효과적으로 교육된다. 즉, 자기활동과 경험은 어린이가 사실을 학습하고 습득하는 가장 좋은 방법이다. 놀이 장면에서 어린이는 주체 또는 객체가 될 수 있으며 주도하거나 반대하는 입장에 설 수도 있다. 또 선택과 행동의 자유가 있으며 한계와 제한에서 벗어날 수도 있다. 놀이에는 세 가지의 층이 있는데 먼저 의식적인 수준으로 구조화된 환경층이 있고, 신체적 · 사회적 관계를 탐색하는 층이 있으며, 더 깊은 환상의 층으로 구성된다. 현실에 대한 어린이들의 지각은 흔히 환상놀이에서부터 싹터서 성장하게 된다. 그러므로 자기 활동과 경험은 아동이 사실을 학습하고 습득하는 가장 좋은 방법이다. 아동이 사실을 이해하고 사용할 때 가장 잘 기억된다.

셋째, 놀이는 창의적인 문제 해결능력에 효과가 있다. 어린이들은 기본 놀이 규칙에 익숙해지면 규칙, 도구, 인원, 등을 변화시킴으로써 스스로 게임을 재구성하는 경험을 가질 수 있다. 자연스럽게 놀이를 하는 가운데 놀이에 참여하는 아동들이 새로운 규칙을 만들거나 새로운 방법을 개발하거나 더 나아가 비슷한 다른 놀이를 만들어 낼 수도 있는 등 창의성을 발휘할 수 있는 기회가 만들어지는 것이다. 친구들과 다양한 상호 작용을 통해 적합한 놀이를 만들어 봄으로써 창조의 경험을 갖게 되고, 그 과정에서 문제 해결력을 향상시킬 수 있다. 따라서 놀이는 어린이들에게 지적인 융통성을 제공해 주며, 어린이들은 놀이를 통해 상상력과 창의성을 개발한다. 어린이 놀이 중에는 어른이 보아도 신기한 것들이 많이 있는데 아이들은 놀이를 통해 다양한 일을 실험하고 새롭고 신기한 것들을 만들어 낸다.

또한 어린이들은 놀이세계 밖에서 일어나는 상황들을 놀이세계 안으로 끌어들이는 창의적인 작업을 가능하게 한다. 다시 말하면, 극히 일상적인 생활에서 얻는 경험을 새롭고 다양한 아이디어로 놀이 활동에 접목시킨다는 것이다. 이러한 활동은 곧 어린이들의 상상력과 창의력일 것이다. Johnson, Christie Yawkey는 놀이를 새로의 습득한 개념을 공고히 해주고 문제해결 능력이나 창의성을 습득하게 한다고 하였다(장성민, 2004).[9)]

넷째, 놀이는 신체 발달을 촉진 시킨다. 아이들은 놀이 활동을 통해 팔, 다리, 몸통 같은 큰 근육들과 손가락, 발가락 등의 작은 근육을 단련시킨다. 또 놀이 과정을

9) 장성민(2004), "놀이 활동 프로그램을 통한 초등학생의 사회성발달", 공주대학교대학원 석사학위논문. p,41.

www.kci.go.kr

통해 각각의 신체 부위를 언제 어떻게 움직여야 하는지도 배우게 되는데 이런 신체적인 움직임은 각 근육의 발달뿐 아니라 뇌의 발달에도 영향을 미친다. 뿐만 아니라 놀이 중에 여러 가지를 보고 듣고 만지면서 시각, 청각, 후각 ,촉각 등의 감각을 익히고 발달시키게 된다. 그리고 아이가 억압을 당하여 긴장되고 신경질적이며 불안정할 때, 놀이는 이들의 잉여 에너지를 방출하는 출구의 역할을 한다.

놀이는 어린이들 스스로 자발적인 즐거움에서 뛰고, 걷고, 도망 다니는 등 인간의 기본적인 움직임을 기초주제로 한다. 신체놀이는 즐거움과 상쾌함을 제공하며 협응 능력과 민첩함을 향상시켜 학습을 돕는데 신체의 움직임으로 인해 이루어지는 많은 형태의 동작을 통해 공간과의 관계를 알게 되고 방향성을 학습하며 자신의 기술이 적절한지 아닌지 스스로 알아볼 수 있는 기회를 가질 수 있게 한다.

다섯째, 놀이는 사회성 발달에 효과적이다. 언어의 발달은 사회성의 발달을 의미하기도 하는데 아이들은 친구들과 어울려 놀면서 자신뿐 아니라 다른 사람에 대해서도 많은 것을 느끼고 배운다. 어떻게 해야 친구들이 자기와 놀아주는지, 계속 함께 놀려면 어떻게 해야 하는지를 알게 된다. 즉, 놀이를 통해 집단생활에 필요한 여러 가지 태도를 배우고 사회 구성원의 역할을 알 게 되는 것이다. 또한 아이들은 놀이 속에서 자신의 잠재된 욕구를 충족시킨다. 몸이 허약해 늘 다른 아이들의 뒤를 쫓아다니는 아이는 놀이감 병정놀이를 하면서 대장이 되어 보기도 하고, 엄마의 음식 만들기가 부러웠던 아이는 소꿉놀이를 통해 엄마가 되어 보기도 한다. 이러한 과정들이 아이들의 사회화에 도움을 주는 것이다. 어린이들은 대부분 또래 집단내의 놀이를 통해서 사회적 관계를 형성하고 그 관계에서 야기되는 문제점에 대해서 대응하고 해결방안을 터득한다. Frank와 Caplan(1974)에 의하면 아이들은 사회성 학습에 기본이 되는 놀이를 통해 함께 공유하고 노는 활동에 대해 민감하게 반응을 하고, 또래의 다양한 성격에 대해서 관용적이며, 원만하게 참여하는 것, 사회적인 방해나 장애를 만나 해결하는 것 등의 사회생활의 기초를 연습하게 된다고 하였다. Hurlock 역시 아동은 놀이 집단 내에서 다른 아동과의 접촉을 통하여 사회적으로 용인되는 태도를 형성시킨다고 하였다(장성민 2004, 재인용)[10].

10) 장성민(2004), "놀이 활동 프로그램을 통한 초등학생의 사회성발달", 공주대학교대학원 석사학위논문. p,52.

www.kci.go.kr

여섯째, 놀이는 아동들의 흥미와 주의집중 능력을 신장시키고, 기쁨, 질투, 공포감, 공격성 등과 같은 아이들의 정서는 놀이를 통해 더욱 다양하게 표현하는데 효과가 있다. 현재의 세계에 쏠리는 집중력과 날카로운 관심은 놀이에 대한 의지력과 주의집중력을 보여 주며 놀이를 위해서 아동은 탐색하고 발견하려는 자연스러운 충동을 느끼며 놀이에 대한 즐거움을 느낀다. 예를 들어 블록으로 자신이 만들고자 했던 로봇을 만들었을 때는 환성을 지르며 기뻐하고 자랑스러워하다 가도 갖고 놀던 놀이감을 빼앗겼을 때는 소리를 지르며 싸우거나 엉엉 울어버리기도 하고, 인형을 갖고 놀 때는 엄마가 자신에게 그랬던 것처럼 사랑이 넘쳐흐른다. 특히 아직 언어 표현이 서툰 만 2~3세 유아들은 자신의 감정을 놀이를 통해 표현하며, 아이들은 여러 가지 놀이를 통해 다른 친구들의 다양한 감정 표현 방법 등도 관찰하고 그 느낌을 경험함으로써 어떻게 자신을 통제하고 조절하는 것이 바람직한가도 깨닫게 된다.

또한, 놀이는 아이가 가진 생각이나 행동의 긍정적인 면을 확대시키고, 부정적인 면을 축소시킨다. 즉 아이들은 놀이를 통해서 건전한 성장을 해 가는 것이며, 놀이는 아이들의 정서가 건전하게 발달하도록 돕는다.

이와 같이 놀이의 교육적 효과를 정리하면 다음과 같다.

- 놀이는 곧 학습이다. 아이들은 언어적 수단(주입식 교육)을 통해서 보다는 놀이를 통해서 새로운 지식을 훨씬 쉽게 습득 한다.
- 놀이는 아동의 생활이며 그들의 모든 것이 담겨질 수 있는 매체로 아동의 발달에서 갖는 의미는 매우 크다. 아이들은 놀면서 배운다. 놀이는 그 자체가 목적이 되는 유형의 행동으로 놀이를 통해 자연스럽게 삶에 대한 지식을 넓혀가고 또한 감각 운동 능력과 기능을 발전시켜 나가는 것이다.
- 놀아본 아이가 관찰만 한 아이보다 더 성공적으로 문제를 해결한다.
- 놀이를 통해 자연스럽게 삶의 지평을 넓혀가고 감각 운동적인 능력과 기능을 형성해 간다.
- 놀이는 지적 이해를 가능하게 해주며, 동시에 정서적인 발달과 사회적 학습의 기회를 제공해준다.

결론적으로, 놀이는 아동의 지적 · 정서적 · 사회적 · 신체적 · 언어적 발달에 영향을 미치고 있으므로 아동의 전인적 발달을 위해서 놀이를 학습에 적용한 다양한 교육프로그램이 필요하다고 하겠다.

www.kci.go.kr

3) 놀이학습과 신체 표현활동

놀이학습과 신체 표현활동과는 뗄 수 없는 상호 보완적인 관계에 있으며, 대부분의 놀이학습은 신체 표현활동을 통해서 이루어진다.

아동기는 외형적인 면에서나 운동 기능적 측면에서 발달의 기초 단계이기 때문에 운동기능 발달을 극대화하는 가운데 창의적 신체표현 활동이 가능하다. 실제 유년기와 아동기에 놀이는 학생들의 적극적 참여를 가능하게 하고 재미와 흥미를 갖게 하며 신체운동기능 발달시켜서 창의적인 표현활동을 하게 한다. 활동이 왕성한 아동기에 타인에게 자신의 생각이나 감정을 나타낼 수 있는 활동으로는 말하기, 그림 그리기, 음악으로 표현하기 등 다양한 방법이 있다. 그러나 많은 놀이 활동 가운데에서 신체를 자연스럽게 움직여서 나타내는 신체 표현활동은 특별한 가치가 있다. 왜냐하면 이런 표현활동은 신체발달의 촉진 뿐 아니라, 개인의 정신적 성장과 타인과의 상호작용에 의한 정서적 안정 및 자신감을 길러주고 상상력도 길러 줄 수 있기 때문이다.

놀이 활동은 어린이의 심리적인 고민과 갈등의 치유 및 삶에 대한 모든 관점에 영향을 줄 수 있으며 타인에 대한 배려, 자제력, 즐거움 그리고 남의 의사를 경청할 수 있는 능력도 발달시킨다. 더 나아가서 놀이 활동이 주는 긍정적인 효과를 살펴보면, 억압된 감정을 해소시키며 불안과 욕구에 대한 긴장을 풀게 되고 자연스럽게 운동기능이 발달하게 되어 신체적인 안정감을 느끼게 된다. 이것이 심리적인 안정감을 불러일으키어 긍정적이고 적극적인 태도를 갖게 한다. 이렇게 다양한 기능을 가지고 있는 놀이를 아동의 심리적인 요소를 이해하고 그 과정을 체계적으로 교사가 제시할 수 있다면 무용교육에서 움직임을 탐구할 수 있는 중요한 기초가 될 수 있을 것이다.

초등학교 무용교육의 교육적 가치를 살펴보면 첫째, 신체적 발달의 교육적 가치, 둘째, 지적발달의 가치, 셋째, 사회성 발달의 가치, 넷째, 창의성 발달의 가치, 다섯째, 정서발달의 가치 등을 나열할 수 있다. 이러한 교육적인 가치는 아동들이 놀이 활동을 통해서 자연스럽게 접하는 영역이기도 하다. 예를 들면, 아동이 놀이를 하려면 신체를 움직여야 하는데 놀이 중에는 온몸을 과격하게 움직여야 하는 놀이가 있

www.kci.go.kr

는가 하면 손이나 입 등 신체의 일부를 소극적으로 움직여서 하는 놀이도 있다. 아동의 신체 발달과 놀이 동작은 서로 밀접한 관계를 맺고 있는데 구체적으로 놀이 동작은 아동의 신체 성장을 촉진시켜 준다.

신체 성장에는 신장, 체중, 흉위, 신체비율, 근육과 지방 조직 등의 양적 성장은 물론이고, 심장, 혈압, 배설, 수면 등 생리 기능의 발달도 포함되는데 달리기, 매달리기, 미끄러지기, 손으로 조작하기 등의 다양한 놀이를 통하여 신체가 성장하고 생리 기능도 발달하게 된다.

Hurlock(1978)에 의하면 아동기는 기본 운동 기술 학습이 유아기에 비하여 더욱 정교하게 발달되는 시기라고 한다(한국영재교육개발원, 1999)[11]. 아동기에는 걷고, 달리고, 뛰고, 구르고, 흔들면서 다양한 움직임 동작을 구사하며 신체운동 능력 발달이 매우 활발하게 이루어지는 시기이다. 이때에 놀이 활동은 아동의 이동 운동, 비이동 운동, 조작 운동으로 그 움직임의 동작이 구성되어지며, 다양한 놀이 활동을 통해서 다양한 움직임 동작의 발달을 조장할 수 있게 된다. 즉, 이러한 운동들은 무용의 공간적인 요소에 필수적인 부분들로서 구체성을 띄지는 않지만 자연스럽게 놀이 활동으로써 무용이 연결되는 중요한 움직임인 것이다. 놀이 학습과 신체표현활동의 관계에 대한 선행연구로는 김미숙(2006)의 놀이 활용 자기표현 훈련 프로그램이 초등학생의 자기표현 및 학습태도에 미치는 영향과 전지현(1985)의 초등학교 4, 5, 6학년 수준에 알맞게 놀이중심으로 재구성한 자기표현훈련 프로그램의 연구들이 있다. 이러한 연구들은 신체표현활동을 포함한 놀이 활용프로그램이 초등학생의 자기표현 및 학습태도에 긍정적 효과 있음을 보여주는 것으로 놀이학습과 신체표현활동과 상호 보완적인 관계를 입증하는 것이라고 할 수 있다.

4) 놀이학습에 통한 신체표현활동의 효율적인 접근 방법

놀이학습을 통한 신체표현활동의 효율적인 접근 방법으로는 첫째, 아동의 자율성과 자발성이 있다. 앞서 놀이에 대한 개념을 정의하면서 살펴보았듯이 놀이란 자발적이고 능동적으로 참여했을 때 그 효과가 극대화 된다고 하였다. 그렇기 때문에 놀이를 학습에 도입할 때는 강제성을 띠는 것이 아니라 아이들 스스로 흥미를 가지

11) 한국영재교육개발원(1999), "아이는 놀이를 통해 배운다, 서울: 시간과 공간사, p,25.

www.kci.go.kr

고 참여할 수 있도록 해야 한다는 것이다. 또한, 아이들은 놀이과정에서 자연스러운 관계를 형성하게 된다. 예를 들면, 남학생과 여학생이 함께 하는 활동을 꺼리는 경향이 있는데, 놀이학습은 이러한 자연스럽게 관계형성에 도움을 주어서 거리감을 해소시킨다. 이것이 발전되면 놀이 활동이 아닌 다른 활동에서도 자연스럽게 아이들이 활동하는 모습을 볼 수 있을 것이다. 둘째, 아이들의 독창성과 창의성을 고려하는 것이다. 기준에서 못 미치는 거나 예상 밖의 행동일지라도 아이들의 표현과 생각을 중요시해줘야 하는데 그 이유는 놀이학습에서 중요시되는 부분이 바로 아동 스스로에 있기 때문이다.

놀이는 아이들의 성격 형성에 영향을 끼친다. 여럿이 어울려 함께 놀던 과거에 비하여 함께 하는 놀이가 많이 사라진 요즘의 아이들이 상대적으로 양보 할 줄 모르고, 자기 자신만을 생각하는데 여럿이 어울려 놀이를 하는 과정을 통해서 양보할 줄도 알고 타협할 줄도 아는 미덕을 배운다. 또한, 놀이에 깊이 빠져 들 때 나타나는 집중력과 적극성은 아이들의 올바른 성격형성에 영향을 끼친다. 셋째, 놀이학습내용에 있어서 개방성이 있어야 한다. 어느 한 부분에 있어서 제한되는 게 아니라 모든 교과에서 또는 교과이외의 상황에서도 놀이를 도입할 수 있어야 할 것이다.

놀이는 선생님들이 아이들을 이해하는 데 도움을 준다. 놀이 활동 가운데에서 아이들의 성격이 자연스럽게 표출되는데 특히 실외에서 협동적으로 이루어지는 놀이의 경우 몇 번만 해 보아도 전체 아이들의 개략적 특성뿐 아니라 몇몇 아이들의 구체적인 특성까지도 파악이 가능해진다. 마지막으로 놀이와 학습 사이의 융통성과 적절성이 고려되어야 한다. 놀이를 도입하여 학습의 효과가 크다는 사실은 이미 많은 선행연구로부터 밝혀지고 있다. 그러나 정도가 지나친 놀이의 도입은 오히려 해가 된다. 그렇기 때문에 놀이의 도입에 있어서 적절성을 가져야 하며 또한 학습내용이 무엇인지에 따라서 도입할 놀이도 고려하는 융통성을 가져야 할 것이다.

III. 결 론

최근 초등교육에서 놀이학습의 교육적 가치와 효과에 대해서 새로운 관심을 갖

www.kci.go.kr

고 연구하는 추세이다. 과거에는 유아에게만 국한되어오던 놀이가 학습자 중심의 교육으로 바뀌는 현 시점에서 가장 이상적이고 효과적인 교수 · 학습 방법의 하나로 제안되고 있다. 놀이가 가장 이상적이고 효과적인 교수 · 학습 방법의 하나로 제안되는 것은 아동들이 놀이 활동을 통해서 내적 동기를 표현할 수 있고, 교수 · 학습 방법으로 예술 장르 간, 타 교과 간 통합적으로 교수가 가능하기 때문이다.

본 논문에서는 놀이를 활용하는 초등학교 신체표현활동의 교수 · 학습 방안으로서 필요성으로 놀이의 교육적인 효과, 신체표현활동과의 상관관계, 그리고 효율적인 지도 방법에 대해서 알아보았다.

그 결과 놀이의 교육적 효과는 다음과 같다. 첫째, 놀이는 곧 학습이다. 둘째, 놀이는 아동의 생활이다. 놀이를 통해 자연스럽게 삶에 대한 지식을 넓혀가고 또한 감각 운동 능력과 기능을 발전시켜 나가는 것이다. 셋째, 놀이를 통해서 아이들은 성공적으로 문제를 해결한다. 넷째, 놀이를 통해서 감각 운동적인 능력과 기능을 형성해 간다. 다섯째, 놀이는 지적 이해를 가능하게 해주며, 동시에 정서적인 발달과 사회적 학습의 기회를 제공해준다. 아이들은 놀이 그 자체의 즐거움을 통해 기쁨과 만족을 얻고 스트레스를 해소함으로써 정신건강을 증진시킨다. 즉, 내적 욕구에 대한 만족은 자신에 대한 힘, 능력, 적합성, 자존감 등을 갖게 하고 나아가 자아성취, 자아 실현할 수 있게 한다. 그러므로 어릴 때 놀이를 통해서 학습을 하면 학습효과를 극대화시키고 학습으로 얻게 된 결과도 오랫동안 지속시킬 수 있으며 태도 변화에도 긍정적인 변화를 가져다줄 수 있다. 이러한 놀이는 아동의 지적 · 정서적 · 사회적 · 신체적 · 언어적 발달에 영향을 미치고 있으므로 아동의 전인적 발달을 위해서 놀이를 학습에 적용한 다양한 교육프로그램이 필요하다고 하겠다.

음악교과에서는 놀이와 함께 유리드믹스 이론, 달크로즈의 이론 등 음악교과에 적용시켜서 다양한 음악교과 교수 · 학습방안으로 활용하고 있다. 음악을 재료로 하여 대 · 소 근육, 신체 여러 기관의 협응력, 사물의 개념 파악, 사회성, 창의성, 감수성 등의 여러 영역과 관계를 맺게 하는 것으로 이로 인하여 음악적 감각이 개발될 뿐만 아니라 전인적 성장을 함께 도모하게 된다는 것이다.[12] 심규장(2004)은 흥미

12) 김정화(1988), "유아 교육을 위한 유아 음악 놀이 지도, 서울: 학문사, p,16.

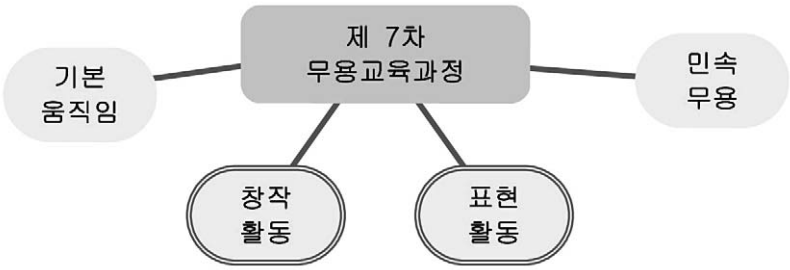
www.kci.go.kr

가 없는 곳에서는 학습이 있을 수 없고 아동의 유일한 흥미는 놀이이며 교육에서 무슨 내용을 가르치든지 그 방법은 놀이의 방법이라고 했다(이만수, 2000 재인용).[13] 대부분의 아이들은 놀이로부터 많은 경험과 지식을 얻고 행동한다. 이러한 놀이는 장소를 구분하지 않고 어디에서든지 이루어진다. 이것은 신나고 매우 적극적인 자기 자신의 표현활동이며, 어린이들의 많은 관심, 흥미, 집중력을 끌어 낼 수 있고 무엇인가를 발견하고 탐구하거나 성취하고자 하는 욕망의 표현이기도 하다.

놀이학습을 통한 신체표현은 우리에게 익숙해진 놀이나 말, 글이 아닌 신체의 움직임으로 나타내는 표현 방법이다. 이렇게 놀이를 통한 신체표현은 아동들에게 적용할 수 있는 체험을 통한 교육이라는 점에서 그 가치가 인정되며, 아동을 자극할 수 있는 모든 기관, 시각, 청각 및 오감 등을 활용하여 교육적 효과를 극대화 할 수 있는 체험 학습인 것 이다.

7차 무용교육과정의 목표는 다양한 신체 활동을 통하여 학생 개개인의 움직임 욕구를 실현하는데 있다. 무용이란 어린이들의 활발한 신체의 움직임을 수반하는 놀이를 통해 여러 가지 형태로 경험하게 함으로써 건전한 신체의 발달을 촉진하는 "움직임의 교육"이라 할 수 있다. 즉 움직임을 통해 창의적으로 다양한 활동을 경험하는 과정이다.

그러나 무용에서는 놀이를 신체 표현활동으로 활용하는 교수 · 학습 방안들이 체계적으로 정리가 되어 있지를 않다. 또 아이디어도 많이 부족 한 것이 현실이다.



〈그림 1〉 제 7차 교육과정

13) 이만수(2000), "놀이 활동이 인지발달에 미치는 영향", 공주영상정보대학 학술저널. 제7권. p.88~89.

www.kci.go.kr

우리는 놀이학습의 필요성과 놀이와 신체 표현활동의 뗄 수 없는 상호 보완적인 관계를 인식해야 한다. 그러므로 더욱 더 효율적인 교수 · 학습 방안으로 활용할 수 있는 프로그램 개발에 관심을 가져야만 한다. 또한 이를 바탕으로 타 교과를 적용한 신체 표현활동 프로그램들이 연구되어져야 한다. 이렇게 다양한 방법으로 다각적 범위에서 꾸준한 연구가 이루어져야만 초등교육에 신체 표현활동으로서 무용교과의 자리를 확고히 할 수 있을 것이라 사료된다.

■참고문헌

교육인적 자원부(1999), 초등학교 교육과정 해설(V), 서울: 대한교과서주식회사.

교육인적 자원부(1999), 즐거운 생활 교과서, 서울: 대한교과서주식회사.

김미숙(2006), "놀이 중심 자기표현 훈련 프로그램이 자기표현 및 학습태도에 미치는 효과", 공주교육대학교 석사학위 논문. p.41~52

김선자(1997), "놀이를 통한 학습이 저학년 아동의 과학 탐구능력신장에 미치는 영향", 한국 교원대 교육 대학원 석사학위 논문.

김옥희(2002), "놀이중심 교수ㆍ학습이 초등학교 아동의 학교생활적응에 미치는 효과", 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문p. 7~8, p.24~26.

김인혜(1996), "놀이학습 프로그램이 초등학교 아동의 사회성에 미치는 영향", 한국교원대학교 석사학위논문.

김정화(1988), "유아 교육을 위한 유아 음악 놀이 지도, 서울: 학문사, p,6.

김희경(2001), "다양한 미적 체험을 위한 놀이 지도 방안 연구", 한국교원대학교 석사학위 논문.

심규장(2004), 서울대학교 대학원 교육학 석사학위 논문.

이구(2004), "표현활동 학습에서 움직임 교육 프로그램이 초등학생 즐거움에 미치는 영 향", 대구교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, p,38~55.

이녹범(1997), "초등학생의 놀이 유형에 관한 연구". 서울대학교 교육대학원 석사학위논문.

이만수(2000), "놀이 활동이 인지발달에 미치는 영향", 공주영상정보대학 학술저

www.kci.go.kr

널. 제7권. p.88~89.

장성민(2004), “놀이 활동 프로그램을 통한 초등학생의 사회성발달”, 공주대학교대학원 석사학위논문. p,41.

최정숙(2002), “놀이를 통한 교수 · 학습이 초등학교 아동의 학습태도 및 학업성취에 미치는 효과”, 대구대학교 석사학위논문.

한국영재교육개발원(1999), “아이는 놀이를 통해 배운다, 서울: 시간과 공간사, p,5.

허진영(1999), “놀이 활동을 통한 학급경영이 아동의 창의성 신장에 미치는 효과”, 대구교대교육대학교 석사학위논문.

홍영실(2006), “초등학교 미술 수업에서 놀이를 활용한 교수 학습 방법 연구”, 전주교육대학교교육대학원 석사학위논문.

논문투고일 2008년 2월 29일
심 사 일 3월 5일
심사완료일 3월 21일

www.kci.go.kr

07정희자(147-164)ok2008.4.255:8PM페이지164

Abstract

A Study on the Teaching Methods using Playing in the Dance Class of Elementary School

Heeja Jung
Professor of Dance
Gwangju National University of Education

As the twenty first century brought the rapid change of our society and culture, the students' needs are changing. Consequently, teachers need to concern their needs because their action can affect the educational effect and it's function. The dance class is regarded as an essential course to maximize the students' creativities and esthetics appreciation. However, it is somewhat true that current dance class does not play such an important role. One main problem results from inappropriate teaching methods from the teacher.

From the view point of this , this study is aimed for searching better ideas for more effective dance lesson. in order to reach the educational goals based on the 7th National Curriculum.

Form the research result, the playing method takes part on important role to increase the students' interests by the giving opportunities to recognize that the dance class is pleasant with lots of fun rather than being burdensome work.

Second, through the playing method, the students can achieve the academic accomplishments and reach the educational goals based on the 7th National Curriculum.

keywords: Playing(놀이), Teaching method(교육방법), Elementary School(초등학교), National Curriculum (교육과정), Academic accomplishments(교육적인 성과)

www.kci.go.kr