



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

복음을 주제로 한
유아 통합예술 프로그램 연구



2017년

HANSUNG
UNIVERSITY

한성대학교 일반대학원

무용학과

기독교무용전공

최 슬 기

석 사 학 위 논 문

지도교수 박영애

복음을 주제로 한
유아 통합예술 프로그램 연구

Study on A Gospel-Centered
Integrated Arts Program For Children



HANSUNG
UNIVERSITY

2016 년 12 월 일

한성대학교 일반대학원

무 용 학 과

기독교무용전공

최 슬 기

석사학위논문

지도교수 박영애

복음을 주제로 한
유아 통합예술 프로그램 연구

Study on A Gospel-Centered
Integrated Arts Program For Children

위 논문을 무용학 석사학위 논문으로 제출함

2016 년 12 월 일

한성대학교 일반대학원

무용학과

기독교무용전공

최슬기

최 슬 기의 무용학 석사학위논문을 인준함

2016 년 12 월 일



HANSUNG
UNIVERSITY

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

국 문 초 록

복음을 주제로 한 유아 통합예술 프로그램 연구

한성대학교 일반대학원

무 용 학 과

기독교무용전공

최 슬 기

본 연구는 복음을 주제로 하여 유아들에게 적용할 수 있는 통합교육 프로그램을 제시하는 것이 목적이다. 유아의 발달 특성과 인성, 창의성, 신체 표현의 특성을 고려하여 수업의 목표를 설정하고, 이를 바탕으로 ESA 모형의 패치워크 수업 모형을 선정하여 무용/ 움직임과 음악, 미술, 놀이를 포함한 통합예술 프로그램을 설계하였다. 유아의 연령, 수업에 참여하는 인원수, 수업 환경 등을 고려하여 1차시를 50분 단위로 하고 상세 지도안을 구성하여 일주일에 2번, 총 12차시에 걸쳐 프로그램을 진행하였다. 프로그램을 진행한 후 수업을 진행한 연구자와 수업을 참관한 선교원 교사 2명이 관찰하고 평가한 내용을 통해 학습효과 및 성취도를 알아보았다.

복음을 주제로 한 통합교육 프로그램을 통해 얻고자 한 수업의 목표는 인성, 창의성, 신체표현으로 설정하였다. 인성, 창의성, 신체표현의 발달 측면에서 내린 결론은 다음과 같다.

첫째, 인성의 측면에서 볼 때 유아들은 성품에 대한 올바른 이해와 실천을 적용할 수 있게 되었다. 성경에 나오는 여러 성품에 대해 알고, 그 중에서 특히 사랑에 대해 배우고 실천하며 친구들과의 관계 형성에 도움이 되었다. 유아들에게 어려울 수 있는 주제인 복음을 음악, 미술, 놀이, 신체활동으로 적용하여 자연스럽게 복음을 받아들이고 이해하는데 도움이 되었다.

둘째, 창의성의 측면에서 볼 때 유아들은 자신을 표현하는 시간을 가짐으로 수업에 대한 흥미가 증대되고 그와 함께 창의력도 향상되는 것을 확인할 수

있었다. 교사가 제시하는 지정된 결과물이나 완성된 움직임은 단순 모방하는 것이 아니라 유아들이 스스로 자유롭게 표현할 수 있도록 자율성을 인정해 줌으로 자신이 표현한 결과물에 대해 자신감을 가질 수 있도록 유도하였다. 이로 인해 프로그램이 마무리되어 갈수록 유아들은 자신감이 커진 모습을 보였으며, 수업의 참여도가 높아졌다. 각자만의 독특한 방법들을 보여주기 위해 새로운 방법들을 시도하는 모습을 보였으며, 결과적으로 창의적 표현이 유아들이 수업에 얼마나 집중하여 참여하는지에 대한 기준이 되기도 했다.

셋째, 신체표현의 측면에서 볼 때 자신의 생각을 신체로 표현하면서 자신감과 집중력이 향상될 뿐만 아니라 친구들과 함께하는 움직임 활동을 통해 협동심과 친밀감이 생기는 것을 알 수 있었다. 음악, 미술, 놀이와 같은 다양한 교육 소재들을 사용한 활동을 한 후, 그 결과물을 무용/ 움직임으로 표현하기도 하고, 서로의 움직임을 보며 따라 하기도 하였으며, 서로 어우러져 움직이는 활동들을 통해 유대감, 친밀감, 집중력, 자신감이 상승하는 모습을 볼 수 있었다.

이처럼 인성, 창의성, 신체표현의 측면에서 긍정적인 결과를 얻을 수 있었다. 복음을 주제로 한 유아 통합예술 프로그램은 유아들의 흥미와 참여도를 높이고 창의적인 교육, 무용/ 움직임 표현들을 이끌어 낸다는 점에서 효과적이라고 할 수 있겠다. 궁극적으로 유아의 전인적인 성장을 기대하는 교육이라고 할 수 있을 것이다.

【주요어】 복음, 유아, 통합예술, 통합교육, 통합예술교육

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 필요성 및 목적	1
제 2 절 연구의 방법 및 절차	5
제 3 절 연구의 제한점 및 한계	6
제 2 장 이론적 배경	7
제 1 절 유아기의 발달 특성	7
1) 신체 및 운동적 특성	7
2) 인지적 특성	8
3) 언어적 특성	9
4) 사회적 특성	10
5) 정서적 특성	11
제 2 절 유아를 위한 통합교육 소재	12
1) 복음	12
2) 무용/ 움직임	13
3) 음악	16
4) 미술	18
5) 놀이	22
제 3 장 복음을 주제로 한 유아 통합예술 프로그램 구성	25
제 1 절 프로그램의 유형	25
1) 통합예술교육	25
2) ESA 수업 모형	26
제 2 절 프로그램 및 활동 목표	30
1) 프로그램 목표	30
가) 인성	30

나) 창의성	32
다) 신체표현	36
2) 활동 목표	39
제 3 절 프로그램 설계 및 상세 지도안	40
1) 12차시 프로그램 설계	40
2) 차시별 상세 지도안	46
제 4 절 관찰 및 평가	82
 제 4 장 요약 및 결론	 92
 참고문헌	 95
 부 록	 100
 ABSTRACT	 118

표목차

<표 3-1> 창의성에 대한 학자들의 정의	34
<표 3-2> 인성, 창의성, 신체표현에 따른 활동 목표	39
<표 3-3> 12차시에 대한 프로그램 설계	41
<표 3-4> 1차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	46
<표 3-5> 1차시 수업의 상세 지도안	47
<표 3-6> 2차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	49
<표 3-7> 2차시 수업의 상세 지도안	49
<표 3-8> 3차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	52
<표 3-9> 3차시 수업의 상세 지도안	52
<표 3-10> 4차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	55
<표 3-11> 4차시 수업의 상세 지도안	55
<표 3-12> 5차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	58
<표 3-13> 5차시 수업의 상세 지도안	58
<표 3-14> 6차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	61
<표 3-15> 6차시 수업의 상세 지도안	61
<표 3-16> 7차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	64
<표 3-17> 7차시 수업의 상세 지도안	64
<표 3-18> 8차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	67
<표 3-19> 8차시 수업의 상세 지도안	67
<표 3-20> 9차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	70
<표 3-21> 9차시 수업의 상세 지도안	70
<표 3-22> 10차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	73
<표 3-23> 10차시 수업의 상세 지도안	73
<표 3-24> 11차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	76
<표 3-25> 11차시 수업의 상세 지도안	76
<표 3-26> 12차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법	79

<표 3-27> 12차시 수업의 상세 지도안	79
<표 3-28> 1차시 수업의 관찰 및 평가	82
<표 3-29> 2차시 수업의 관찰 및 평가	83
<표 3-30> 3차시 수업의 관찰 및 평가	84
<표 3-31> 4차시 수업의 관찰 및 평가	85
<표 3-32> 5차시 수업의 관찰 및 평가	86
<표 3-33> 6차시 수업의 관찰 및 평가	87
<표 3-34> 7차시 수업의 관찰 및 평가	87
<표 3-35> 8차시 수업의 관찰 및 평가	88
<표 3-36> 9차시 수업의 관찰 및 평가	88
<표 3-37> 10차시 수업의 관찰 및 평가	89
<표 3-38> 11차시 수업의 관찰 및 평가	90
<표 3-39> 12차시 수업의 관찰 및 평가	90
<표 4-1 > 연구자와 선교원 교사의 프로그램 평가	92

그림목차

<그림 3-1 > ESA 수업 모형의 직선 유형	29
<그림 3-2 > ESA 수업 모형의 부메랑 유형	29
<그림 3-3 > ESA 수업 모형의 패치워크 유형	30
<그림 3-4 > 프로그램 설계 과정	40



제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 필요성 및 목적

이 시대는 TV, 스마트폰, 컴퓨터 등과 같은 다양한 미디어 매체로 인해 수많은 정보들을 쉽게 접할 수 있는 시대이다. 언제 어디서든 검색만 하면 거의 모든 정보를 알 수 있고, 세계에서 일어나는 많은 사건, 사고들을 빠르게 접할 수 있으며, 게임이나 영화, 드라마 같은 영상 시청 등으로 여가시간을 보내기도 한다. 최근에는 이러한 미디어 매체를 사용하는 연령대가 급격히 낮아지고 있다. 청소년기, 아동기, 유아기에 이르기까지 학습 또는 오락의 매체로 사용하는데, 유아들의 경우 스마트폰, 컴퓨터 등을 통해 만화나 게임 등을 즐겨하기도 한다. 통제력이 약한 시기에 있는 유아들이 무분별하게 미디어에 노출된다면 시각적, 청각적 강한 자극은 물론이고, 화려한 영상과 음향을 통한 일방적 정보 전달로 인해 유아가 스스로 생각하지 않으려고 하는 부정적 영향을 가져오기도 한다. 따라서 이로 인해 유아들은 성장하면서 타인의 감정을 읽는 능력, 감정 조절 능력, 상호작용 능력을 떨어뜨리는 결과를 가져오게 된다.¹⁾

유아기는 모든 발달의 측면에서 매우 활발한 성장을 이루는 시기이다. 일생에 영향을 주는 인성도 유아기에 형성되는데 사고와 판단력, 감정 등을 조절할 수 있는 능력을 갖추어 간다. 도덕성, 예절, 인간성, 종교성 등의 사고의 기능을 담당하는 뇌의 기능이 빠르게 발달하므로 바른 인성교육이 다양하게 이루어진다면 바른 인성을 가진 성인으로 성장할 수 있다. 유아는 각자에게 주어진 사회적 환경과 양육방법을 통해 도덕성의 기준을 갖게 된다. 피아제의 도덕성 발달 단계에 따르면 유아들은 규칙에 대해 강한 존중을 보이는 시기로 규칙을 어떠한 상황에서도 절대 변하지 않는 것으로 인지하고 그것을 어기면 벌을 받아야 하는 나쁜 행동이라고 여긴다.²⁾ 즉, 옳고 그름을 구별할 수

1) “유아 미디어 노출의 적정선”. best baby kids&mom 2016sus 07월호. p.94.

<http://www.smlounge.co.kr/best/article/30879>

2) [네이버 지식백과] (2014). ‘피아제(Piaget)의 도덕성 발달 이론’

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2094154&cid=41991&categoryId=41991>

있게 되는 기준을 스스로 확립하는 시기이므로 교사와 부모는 바른 인성의 기준을 확립할 수 있도록 도와야 한다.

유아들은 이해하는 지능보다 창조하는 지능이 훨씬 뛰어나기 때문에³⁾ 창의성이 풍부한 시기에 있다. 하지만 창조적 잠재능력이 아무리 풍부하다고 해도 창의성을 발달시킬 수 있는 시기를 지나고 나면 창의성에 대해 충분한 발현을 기대하기는 어렵다. 그러므로 창의성 발달에 적합한 시기인 유아기에 유아들이 자발적, 독립적으로 사고하고 행동하도록 돕는다면 풍부한 창의성을 기대할 수 있을 것이다.

또한 유아기는 신체를 통한 활동에 흥미를 가지는 시기이다. 최근 뇌 발달 연구에서 신체를 움직일 때 뇌에는 새로운 신경세포가 생긴다는 사실이 발표되었다.⁴⁾ 이를 통해 신체 발달과 뇌 발달은 밀접한 관련이 있음을 알 수 있다. 인간의 뇌는 보상행동의 구조로 이루어져 있기 때문에 기쁘고 즐거웠던 기억을 꺼내서 그 때의 행동을 반복하려는 특징이 있다. 그래서 신체를 움직일 때 기쁘고 즐거운 마음으로 움직이게 되면 뇌도 긍정적으로 활성화 되어 보상행동을 통해 좋은 에너지를 만들어 내게 된다.⁵⁾ 그러므로 TV, 스마트폰, 컴퓨터, 등과 같은 미디어로 인해 신체의 사용이 감소된 유아들에게 보다 적극적인 신체사용을 장려해야 할 필요성이 있다. 유아기에 접하게 되는 모든 환경들은 모든 발달의 측면에서 기초가 되기 때문에 균형을 이루어 성장할 수 있도록 교육하는 것이 매우 중요하다. 생애 초기 두뇌 발달에 대한 연구에서는 새로운 사실 또는 정보를 학습함에 따라 변화되는 두뇌 세포의 구조나 두뇌세포를 이어주는 시냅스⁶⁾가 7-8세 이전에는 성인의 150%에 이르다가 7-8세 이후가 되면 성인 수준으로 낮아진다는 결과를 발표했다.⁷⁾ 따라서 유아기의 교육은 삶 전체를 통해 가장 중요한 영향을 미치는 것이라고 하겠다.

유아들을 바르게 교육하기 위해서는 유아교사의 자질이 중요하다. 여러 학

3) 김재은. 『창의성을 키우는 자녀교육』, 한국지역사회교육협회, p.13.

<http://kace.or.kr/17587>

4) 김중상. (2016). ‘뇌가 젊어야 진짜 청춘...건고 또 걸어라.’ 김박사의 재미있는 브레인 토크 (11). 글로벌 이코노믹.

http://life.g-enews.com/view.php?ud=201610140659538955654_3

5) 상계기사.

6) [네이버 지식백과] 서로 다른 신경 세포들이 정보를 전달하는 장소를 말한다.

7) 강문희 외. (2002). 『21세기 유아교육』. 서울: 학지사, p.3.

자들의 정의를 종합하면 바람직한 유아교사의 자질은 건강하고 안정된 정서, 따뜻한 마음, 유아들의 발달수준을 이해하고 판단할 수 있는 능력, 유아를 사랑하는 마음 등이 요구된다. 그 중에서도 공통적으로 강조하고 있는 것이 사랑인데, 유아들은 사랑과 관심을 받는다고 느낄 때 안정감을 느끼기 때문이다. 애정결핍 속에서 자란 아이들은 잘 어울리지 못하거나 감정표현에도 어려움을 갖게 되는데, 아이들을 사랑과 존중으로 양육해야 한 필요성에 관한 언급은 성경 전반을 통해서도 나타난다. 성경에는 유아를 하나님의 값진 선물로 묘사하고 있다. 시편 127편 3절에서는 “자식은 여호와와 주신 기업이요 태의 열매는 상급이라”⁸⁾고 말하고 있으며, 마가복음 10장 15~16절에서는 “누구든지 하나님의 나라를 어린 아이와 같이 받들지 않는 자는 결단코 들어가지 못하리라”⁹⁾라고 말하고 있다. 또한 마가복음 9장 36~37절에서는 “어린 아이 하나를 데려다가 그들 가운데 세우시고 안으시며 제자들에게 이르시되 누구든지 내 이름으로 이런 어린 아이 하나를 영접하면 곧 나를 영접함이요”¹⁰⁾라고 말하고 있다. 여기서 영접한다는 말은 사랑으로 대우한다는 뜻으로 어린 아이와 같이 작고 약한 사람을 사랑으로 대해야 함을 말한다. 에베소서 6장 4절에서는 “또 아버지야 너희 자녀를 노엽게 하지 말고 오직 주의 교양과 훈계로 양육하라”¹¹⁾라고 말하고 있는데, 이는 아이들을 하나의 인격체로 인정하고 사랑으로 양육해야 함을 말한다.

최근에는 기독교 부모들은 물론 비기독교 부모들도 유아들을 위한 기독교적 성품교육에 대해 더 큰 관심을 기울이고 있다.¹²⁾ 기독교성품교육은 예수님을 최종모델로 하여 성경에 나오는 이야기들을 통해 바른 성품을 가르치고 사랑과 희락, 화평과 오래 참음, 자비와 양선, 충성과 온유, 절제의 성령의 열매를 통해 바른 성품을 가르치는 것이다. 에릭 에릭슨(Erik Erikson)은 복음과 긍정적 자아개념 형성과의 상관성을 밝히면서 성숙한 신앙을 가진 사람들이 폭넓은 자아개념과 자기 이해를 가져와 전인적인 발달을 이룰 수 있다고

8) 대한성서공회. (2001). 구약 시편 127편 3절. p.898.

9) 상계서. 신약 마가복음 10장 15~16절. p.70.

10) 상계서. 신약 마가복음 9장 36~37절. p.69.

11) 상계서. 신약 에베소서 6장 4절. p.316.

12) 김성애. (2012). “유아기 어머니의 어린이집 선택기준과 기독교 유아교육에 대한 인식 및 요구.” (미간행) 석사학위논문. 충신대학교교육대학원. p.92.

보고하였으며,¹³⁾ 미국의 기독교 학교들과 비기독교 학교들에 대한 실험연구에서도 성경을 바탕으로 교육하는 기독교 학교에서 인종간의 조화 수준이 보다 높으며 학교 폭력도 적고 학업성취도 또한 높은 것으로 나타났다.¹⁴⁾ 신약성경 디모데후서 3장 16절을 보면 ‘모든 성경은 하나님의 감동으로 된 것으로 교훈과 책망과 바르게 함과 의로 교육하기에 유익하니’¹⁵⁾라고 말하고 있는데, 이는 성경이 삶의 교훈을 가르치며 올바르게 성장하도록 돕는 것임을 입증해 준다고 하겠다.

따라서 이 연구의 목적은 유아를 대상으로 성경의 핵심인 복음을 주제로 하여 통합교육 프로그램을 제시하는 것이다. 이 연구는 가장 중요한 성장기에 있는 유아들을 위한 올바른 교육을 위해 12가지 복음내용을 주제로 하여 움직임 외에 음악, 미술, 놀이를 통합적으로 활용하여 교육 프로그램을 설계한 것이다. 지금까지의 선행연구로 ‘복음’, ‘기독교’, ‘통합예술’, ‘유아’를 키워드로 조사한 결과 ‘예술적 인식을 바탕으로 한 기독교적 어린이 영성 형성을 위한 교육 연구’¹⁶⁾와 ‘누리과정 예술경험영역의 기독교적 재구성 : 4세를 중심으로’¹⁷⁾ 등의 연구가 진행되었다. 하지만 선행연구에서는 프로그램을 직접 실행하지 않았다는 점과 5~7세 유아를 대상으로 한 연구가 아니라는 점 등의 이유로 본 연구는 타 연구와의 차별성이 있다. 그러므로 이 연구에서는 복음을 주제로 한 유아 통합예술 프로그램을 설계하고 유아들에게 적용하여 평가하는 것까지 연구의 범위로 정하였다. 이 연구에서 제시된 수업모형은 복음을 바탕으로 하여 성경적인 학습과 함께 유아들의 인성, 창의성, 신체표현을 도와줄 수 있을 것이다. 성경 전체를 요약했다고 볼 수 있는 “하나님이 세상을 이처럼 사랑하사 독생자를 주셨으니 이는 저를 믿는 자마다 멸망치 않고 영생을 얻으리라”¹⁸⁾는 요한복음 3장 16절에서의 말씀을 바탕으로 12차시에 따

13) 김현경. (2005), “기독교유아교육이 유아의 신학적 개념과 유아의 자아개념에 미치는 영향.” (미간행) 석사학위논문, 충신대학교교육대학원. 2005. p.4. 재인용.

14) 송영란. (2005). “유아의 신앙발달과 친사회적행동 발달 증진을 위한 성경동화 활동 프로그램 개발 및 효과 검증.” (미간행) 박사학위논문, 서울여자대학교 대학원, p.2.

15) 대한성서공회. 신약 디모데후서 3장 16절. p.345

16) 방덕중. (2012). “예술적 인식을 바탕으로 한 기독교적 어린이 영성 형성을 위한 교육 연구.” (미간행) 석사학위논문. 장로회신학대학교대학원.

17) 유선영. (2013). “누리과정 예술경험영역의 기독교적 재구성 : 4세를 중심으로.” (미간행) 석사학위논문. 충신대학교교육대학원.

18) 전게서. 대한성서공회. 신약 요한복음 3장 16절. p.145.

른 12가지의 주제 내용을 통해 유아들의 성경지식 뿐 아니라 인성적인 부분도 바른 방향으로 이끌 수 있을 것이다. 아울러 이 프로그램을 통해 유아들의 자신감, 표현력, 그리고 사회성 등, 전인적인 발달에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대할 수 있다.

제 2 절 연구의 방법 및 절차

복음을 주제로 한 유아 통합예술 프로그램을 제시하기 위해 본 연구에서는 유아의 발달 특성과 유아를 위한 교육 소개에 대한 연구논문, 보고서, 단행본, 신문기사, 인터넷기사, 사전 등에 기초하였다. 주제는 성경을 바탕으로 유아가 쉽게 이해하고 적용할 수 있는 복음의 내용으로 선정하였다. 유아들이 무용 움직임을 더욱 다양하게 표현할 수 있도록 음악, 미술, 놀이와 같은 교육 소재들을 활용하였고, 교구는 각 차시의 내용에 맞게 제작하거나 대여 또는 구매를 통해 활용하였다. 그리고 활동적인 수업에 적합한 ESA 모형의 패치워크 수업 절차 모형의 형식에 따라 수업을 설계하였다. ESA 모형의 패치워크 수업 절차 모형은 유아의 집중력과 이해도를 고려하여 수업 내용의 제시부터 활동, 마무리까지의 흐름을 필요에 따라 변형할 수 있다.

연구의 절차는 다음과 같다.

첫째, 유아의 발달 특성을 살펴보았다.

둘째, 유아의 발달 특성, 인성, 창의성, 신체표현을 고려하여 수업목표를 설정하였다.

셋째, 수업목표를 바탕으로 ESA 모형의 패치워크 수업 모형을 선정하였다.

넷째, 무용/ 움직임을 음악, 미술, 놀이를 포함한 통합예술 프로그램을 설계하였다.

다섯째, 5-7세 유아의 연령, 수업에 참여하는 인원수, 수업환경 등을 고려하여 1차시를 50분 단위로 하고 상세 지도안을 구성하였다.

여섯째, 프로그램을 일주일에 2번, 총 12차시에 걸쳐 진행하였다.

일곱째, 연구자 및 선교원 교사가 관찰하고 평가한 내용을 통해 학습효과 및 성취도를 알아보았다.

제 3 절 연구의 범위 및 한계

본 연구의 범위 및 한계는 다음과 같다.

첫째, 서울시 동작구에 위치한 선교원을 대상으로 실행하였다.

둘째, 5-7세 사이의 유아들 12명을 연구 대상으로 제한하였다.

셋째, 연령별 발달의 차이로 인해 5세와 6,7세의 활동 과제를 구분하였다.

넷째, 유아들은 글쓰기나 말하기 능력에 한계가 있어 프로그램에 대한 효과를 유아들로부터 검증하는 데에는 한계가 있었다. 따라서 수업에 대한 학습효과 및 성취도는 연구자와 선교원 교사 2명의 관찰 및 평가 내용을 중심으로 하였다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 유아기의 발달 특성

사람은 태어나면서부터 모두 성장할 때까지 영아기, 유아기, 아동기, 청년기를 거치게 되는데 이 시기의 사이에는 공백상태가 있기도 하고 연령에 따라 연속적인 과정으로 순서나 파동을 가지고 발달하게 된다. 유아들이 경험하게 되는 여러 상황들은 다음의 발달과정에 영향을 주게 된다.

유아기는 기초 체력과 운동 능력이 발달하는 시기이며 또래 집단 안에서 상호작용을 할 수 있는 기회가 많아지는 시기에 있다. 또한 인지 능력이 발달하여 주변 환경에 대한 흥미와 호기심을 가지고 활동적으로 탐구해 나간다. 이 시기에는 많은 어휘를 습득하여 다른 사람과의 원활한 대화가 가능하지만 자기중심적인 언어를 사용한다. 대인관계의 폭이 넓어지게 되고, 놀이를 통해 또래와의 사회적 관계를 형성하게 되며, 성역할을 습득하고 도덕성을 발달시키며, 유능한 사회구성원이 되기 위한 기본 능력들을 발달해 나간다.

1) 신체 및 운동적 특성

유아기 이전에 이루어지던 신체 크기의 급속한 성장이 보다 느린 성장 패턴으로 인해 성장의 속도가 감소한다. 평균적으로 유아들은 매년 약 5~7cm 정도 신장이 자라며, 체중은 약 2.5kg 정도 늘어난다. 지방이 많은 통통한 살이 빠지면서 배가 들어가고 근육이 발달하며 팔다리는 길어져 어른과 비슷한 신체의 비율을 갖게 된다. 여자 아이들이 남자 아이들보다 조금 더 빠르게 발달하지만 여자 아이들은 몸의 지방이 어느 정도 남아있게 된다. 몸통이 길어지고 커짐에 따라 내장 기관들은 적절하게 자리를 잡고, 척추도 곧게 된다. 또한 유치가 완전히 갖추어져 무슨 음식이든 마음대로 씹을 수 있으며 6세가 되면 영구치가 한두 개씩 생겨나기 시작한다. 유치는 일시적인 것이지만 관리가 중요하다. 병든 유치는 영구치의 건강에 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 골격도 영아기에 비해 더 빠른 속도로 단단해짐에 따라 내부기관을 안전하게 보호할 수 있게 된다. 뼈의 성숙은 대뇌 및 신경계의 성숙과 함께 운동발달을

촉진하게 된다. 유아기의 신체적 성숙은 뇌에서 가장 가까운 부분부터 발달한다. 눈, 머리, 손의 협응 동작이 먼저 발달하게 되고, 뇌에 먼 다리는 그 후에 발달하게 된다. 걷기 시작하면 신체를 사용하는 범위가 커지게 되고, 주변 탐색을 위한 활동반경이 넓어져 운동량이 증대하게 된다.

신체적 성장과 더불어 주변 환경과 상호작용을 하면서 유아는 자신이 의도하는 대로 행동할 수 있는 능력을 키워나가게 되는데, 이를 통해 신체적 능력을 사용하는 방법을 습득하게 된다. 반사적인 행동 유형으로 나타나다가 점차 광범위한 행동 유형을 나타내게 된다. 활발한 신체 사용은 유아의 대근육을 발달시키는데 도움을 준다. 대근육을 통해 큰 동작의 움직임을 위주로 사용하다가 점차 소근육이 발달하면서 세밀하고 정교한 움직임이 가능해진다. 유아기에 할 수 있는 대근육 운동은 체중의 중심이 아래로 옮겨가면서 증가하게 된다. 달리기, 뛰기, 균형 잡기, 기어오르기, 공 던지기 등의 움직임을 통해 대근육 발달을 할 수 있다. 유아의 신체는 수평적인 동작에서 수직적인 동작으로 발달하게 된다.

유아기에는 대근육보다 소근육을 움직이는 것이 어렵다. 그래서 놀이를 통해 소근육을 발달시키면 효과적이다. 신체적으로 소근육을 사용하는 행동들의 협응이 세련되지는 못하지만 양손을 사용한 활동에 관심이 많으므로 가위질하기, 끈매기 등의 감각 기능의 협응을 통해 소근육을 발달시킬 수 있으며,¹⁹⁾ 소근육과 눈의 협응력이 필요한 활동을 좋아하는 시기이다. 그러나 놀이에 지나치게 열중하면 배설 욕구를 조절하는 능력에 어려움을 보일 수도 있다. 이처럼 유아기에는 여러 신체 구조와 기관이 크게 발달되어 움직임 가능성, 공간 인식, 유연성, 순발력, 지구력 등 기초적인 신체 조절 능력을 기르게 된다.

2) 인지적 특성

유아기의 인지적 발달은 지적 능력이 환경과의 상호작용을 통해 변화해 가는 과정이라고 할 수 있다. 지적 경험과 학습을 체계화 할 수 있는 잠재력에 대한 것인데, 시각, 촉각, 후각, 청각, 미각, 공감각 등을 통해 사물과 인간과의 관계를 인지하는 것을 배워가는 시기이다. 신체적 발달의 기초 위에서 이

19) 최은주. (1998). “어린이집 보육프로그램 개발에 관한 연구.” (미간행) 단국대학교행정대학원. p.8.

루어져 추리력, 기억력, 어휘력 등과 더불어 창의력이 생기게 되며 사고력도 현저하게 발달하게 된다.

유아기에는 인과 관계를 알고 결과를 예측하는 능력이 나타나기 시작하면서 간단한 사건의 이유를 설명할 수 있게 된다.²⁰⁾ 유아기 초기에는 현실과 가상을 잘 구별하지 못하다가 점차 현실을 인식하게 되고 사물의 속성과 기능의 어떠한 기준에 의해 분류하고 범주화하는 능력이 증진된다. 또 보고 들은 것을 그대로 말하는 것은 가능하지만 두 가지 이상의 정보를 기억하는 것을 어려워하다가 점차 기억력이 발달하고 논리적인 사고 능력이 발달하면서 정보 전달을 정확하게 할 수 있게 된다.

피아제(Piaget)의 인지발달 이론에서 보면 유아기는 전조작기에 해당한다.²¹⁾ 이 시기의 인지적 성취는 상징적 사고의 발달이다. 다른 사람의 감정과 생각, 관점 등이 자신과 같다고 생각하는 자기중심성을 보이게 된다. 상징적 사고를 하기 시작하면서 가상 놀이를 즐겨 하게 되고, 신체로 표현하며 상징화한다.²²⁾

3) 언어적 특징

유아기는 자신의 생각이나 감정을 충분히 표현할 수 있는 언어 능력이 제한되기 때문에 신체 표현으로 의사를 전달하는 경우가 많다. 그리고 자신이 표현했던 것을 다시 언어로 표현함으로써 언어 발달을 돕는 경험을 갖기도 한다.

다양한 어휘를 차곡차곡 담아두었다가 한 순간 언어능력이 폭발하는 시기이다. 유아기가 끝날 무렵에는 약 2,000개의 어휘를 익히게 됨으로써 일상의 대화에 불편이 없을 정도의 능력을 가지게 된다. 유아기의 초기에는 명사와 동사와 구성된 문장을 사용하고 의문문과 부정문을 사용하는 경우가 많으며, 문법에 맞지 않는 불완전한 문장을 사용하는 경우가 많다.²³⁾ 사용하는 어휘는 약 900개 정도이며 새 단어에 대한 관심이 높아지고 말하는 것을 즐긴다.

20) 김은심. (2007). 『유아-교사를 위한 창의적 동작 교육』, 서울: 파란마음, p.30.

21) 임규혁. (2007). 『교육심리학』, 서울: 학지사, p.44.

22) 맹드보라. (2013), “춤/동작과 어린이예배의 관계에 대한 연구.” (미간행) 석사학위논문. 한신대학교대학원. p.26.

23) 전계서. 김은심. p.30.

또한 된 발음의 소리나 의태어, 의성어에 흥미를 느낀다. 유아기 중반에는 한 문장 안에 3~7개의 단어를 사용하여 완성된 문장을 구사할 수 있으며, 어휘의 수는 약 1,600개 정도이다. 과장된 이야기를 듣거나 다른 사람과 이야기하는 것을 즐기고, 단어들을 인식하기 시작하여 읽고 쓰기에 필요한 모양의 변별이 가능하다. 또한 유아기에는 탐색과 호기심이 가득하여 질문이 많아진다. 사건이나 사물에 대해 생각하며, 생각한 것에 대한 의미를 찾으려고 끊임없이 시도한다.

4) 사회적 특성

유아기의 사회적 특성은 사회생활에 적응하는 성질을 의미하는 것으로 유아의 사회관계 의식을 말하며, 언어 전달 능력, 다른 사람들과 함께 어울리는 대인관계의 원만성, 도덕적 규약의 발달 등을 포함한다.²⁴⁾ 주로 수평적인 발달이 이루어지는 이 시기에는 경쟁이나 협동심, 관용성, 감정이입, 동정심, 의존성, 우정, 모방 등의 사회적 행동과 공격성, 싸움, 편견, 괴롭힘, 우월감, 자기중심성 등의 비사회적 행동패턴이 나타난다.²⁵⁾

유아기 초기에는 혼자놀이에 익숙하고, 양보하는 능력이 거의 없으며 성인과 가까이 있기를 좋아한다. 또래와 신체적인 싸움을 하는 경우도 많지만 차례 지키기 등의 규칙을 통해 사회적 규범을 배워 나간다. 점차 연령이 높아짐에 따라 반항적인 태도를 보이고 그 행동으로 싸움, 폭력 등의 여러 사회적 행동이 발달하게 된다. 또래 친구를 향한 관심이 많아지며 특히 동성의 유아에게 관심이 많다.²⁶⁾ 다른 사람을 이해하는 능력이 발달하기 시작하면서 역할놀이에 참여하기도 하고, 친구를 좋아하기 시작하며, 다른 사람이 원하는 것을 이해하게 되고 규칙을 이해할 수 있다. 남녀의 성 역할에 대한 인식이 생겨나며, 대인 관계에 관심이 많다. 친구들이 인정해 주는 것에 대해 민감하며 이것이 유아의 중요한 사회적 준거가 된다.

24) 천윤정. (2015). “아동발달특성에 따른 아파트 단지 내 아동 커뮤니티 교육시설 계획 방안에 관한 연구.” (미간행) 석사학위논문. 연세대학교생활환경대학원. p.14.

25) 이주현. (2008). “어린이의 인지발달에 따른 놀이 공간 특성 연구.” (미간행) 석사학위논문. 국민대학교테크노디자인전문대학원. p.9.

26) 전계서. 김은심. p.32.

5) 정서적 특성

정서적 특성은 모든 사람들이 가지고 있는 느낌으로 신체와 얼굴의 반응을 포함하는 복잡한 행동을 의미하는 것이다. 그 문화에 속한 모든 구성원이 학습하는 표현규칙이 정서표현의 방법이다. 긍정적 정서로는 사랑, 행복, 애정, 기쁨, 호기심 등을 들 수 있고, 부정적 정서로는 분노, 질투, 두려움, 혐오감, 슬픔 등을 들 수 있다. 유아기에는 독립심이 증가하면서 규정에 반항하는 횟수가 늘어가게 되고, 주변 환경에 대해 호기심이 많아지게 된다. 또한 경험하는 사회적 환경이 넓어지고 다른 유아들과 어울리게 됨에 따라 심리적인 긴장감이 높아지는 등 여러 이유들로 인해 유아들만의 정서적 특징을 갖는다. 유아의 정서는 보통 2~3분 나타나다가 갑자기 멈추는데, 유아의 정서의 경과 시간이 짧은 이유는 외적 행동으로 남김없이 표현하기 때문이다. 유아의 정서는 아주 강하게 나타나는 것이 특징이다. 기쁘면 경충 경충 뛰었다가 화가 나거나 짜증나는 일이 생기면 발버둥을 치며 울기도 하는데 연령이 높아질수록 격렬함이 감소된다.

유아는 친구들과 상호작용하는 시간이 많아지게 되면서 다양한 사회적 기술을 배운다. 어떠한 행동을 했을 때 친구들이 긍정적인 반응을 보이면 그 행동은 반복하고, 친구가 싫어하거나 부정적인 반응을 보이면 그 행동을 억제하는 것을 배우게 된다. 유아의 정서는 인생관과 성격형성에 영향을 미치게 된다. 유아가 성장하면서 자신의 역할과 위치를 어떻게 보는지에 대한 것은 유아가 겪었던 성장과정에서의 정서적 경험에 의해 영향을 받게 된 것이다.

유아기에는 생리적인 것에서 운동적, 감각적, 그리고 사회적인 인간관계 등에서 기쁨을 찾아내고, 두려움과 화, 질투 등의 다양한 정서적 반응을 나타내기 시작하다가 사회성이 발달하면서 정서표현을 조절하게 된다.²⁷⁾ 에릭슨(Erikson)의 인간발달 8단계²⁸⁾에 따르면 유아기 때에는 신뢰감, 창의성, 자율성 등의 정서가 발달하게 되는데, 이는 자아개념과 자존감 형성에 영향을 준다. 이러한 유아기의 정서적 특성은 신체적, 인지적, 사회적 발달 등 다른 발달학적 측면과 서로 영향을 주게 된다.

27) 전계논문. 천윤정. p.13.

28) 김미희. (2006). “서정인 소설의 연대별 특성 연구 : 에릭슨의 심리사회적 발달단계이론을 중심으로.” (미간행) 석사학위논문. 계명대학교교육대학원. p.16.

유아기 초기에는 성인의 말을 무조건적으로 부정하거나 반항하기를 많이 하며, 여러 가지의 방법으로 자신의 감정을 솔직하게 표현한다. 특히 피곤하거나 통제를 받을 때 변덕을 부리고 떼를 쓴다. 성인이나 또래의 인정과 칭찬에 관심이 많고 또래에 대한 질투의 감정이 강하게 나타나는 시기이다. 점차 연령이 높아짐에 따라 유아는 감정 표현을 통제할 수 있게 되고, 성인을 의식하면서 행동하는 모습을 보인다. 성인의 인정과 칭찬에 민감하게 반응하면서 자기 자신과 주변에 관하여 과장하기도 한다. 자신감이 증가하지만 인내심이 부족하고, 어떠한 행동에 대하여 성인이 통제를 하는지 안하는지 확인하려는 경향이 있다. 또한 상상력이 발달함으로 인해 이유 없는 공포심이 나타나게 되는데, 정서의 세분화로 정확한 감정을 표현할 수 있다. 감정의 표현을 행동으로 나타내지 않고도 말이나 기호로 표현할 수 있고 상황에 부정적인 정서를 감추거나 피할 수도 있다.²⁹⁾

제 2 절 유아를 위한 통합교육 소재

1) 복음

복음은 앵글로색슨어³⁰⁾의 ‘갓스펠(godspell)’에서 탄생한 말로, ‘복된 소식’, ‘좋은 소식’이라는 뜻으로, 신약 성경에 나오는 그리스어 ‘에우안겔리온(euangelion)’과 같은 의미이다. 초기 그리스도교도에게 복된 소식은 하나님의 아들인 예수가 말씀을 전하고, 기적을 행하는 것, 또 십자가에서 죽었다가 부활한 것 등의 사건들이 예수를 믿는 사람들에게 구원을 가져다주었다는 것이 복된 소식이다.

성경에는 4대 복음서가 있다. 마태복음, 마가복음, 누가복음, 요한복음은 저자가 다를 뿐 모두 같은 이야기를 담고 있다. 마태가 말하는 복음은 마태복음, 마가가 말하는 복음은 마가복음, 누가 말하는 복음은 누가복음, 요한이 말하는 복음은 요한복음이지만 그 복음의 내용은 모두 같다. 즉 이 네 명의

29) 전계서, 김은심, p.34.

30) [네이버 지식백과] 고대영어라고도 하며, 영어가 처음 문헌에 나타나는 7세기 말에서 11세기까지의 영어이다.

복음서 저자들은 복된 소식을 전한 사람들인 것이다.³¹⁾

이들이 말하는 복음의 내용을 한 마디로 표현하라고 한다면 요한복음 3장 16절 말씀으로 요약할 수 있다. “하나님이 세상을 이처럼 사랑하사 독생자를 주셨으니 이는 저를 믿는 자마다 멸망치 않고 영생을 얻게 하려 하심이니라”³²⁾ 이 세상을 만드신 하나님이 우리를 사랑하시고, 그 사랑 때문에 하나님의 아들을 이 땅에 보내주셨다. 그리고 십자가의 죽음과 부활로 영원히 지울 수 없었던 우리의 죄를 지울 수 있는 길을 만들어주셨고, 우리는 영원한 생명을 얻게 되었다. 지옥에 갈 수 밖에 없었던 우리를 천국에 갈 수 있도록 해 주신 것이 우리에게는 복된 소식 즉, 복음이다.

본 논문의 내용에서는 하나님이 천지를 창조하시는 내용부터 죄가 어떻게 생겨났는지, 죄로부터 우리를 어떻게 구원하셨는지, 구원받은 우리가 이 땅에서 어떻게 살아가야하는지 까지를 수업 주제의 범위로 정하였다.

2) 무용/ 움직임

가) 유아 무용/ 움직임의 중요성

인간은 자궁 속에서부터 움직임을 멈추지 않는다. 점점 성장해감에 따라 자연스럽게 움직임을 익히게 되고, 움직임을 통해 의사를 표현한다. 유아들은 본능적인 움직임을 통해 신체를 조절할 수 있게 된다. 환경에 적응해 가면서 자신을 표현하고자 적극적으로 움직이기도 하고, 때로는 소극적인 움직임으로 자신을 나타내기도 한다. 이렇게 환경적 자극에 따라 반응하게 되는 움직임을 자연스럽게 표현할 수 있도록 돕는다는 점에서³³⁾ 유아의 무용/ 움직임이 중요하다 할 수 있다. 유아들의 움직임은 환경에 적응해 가면서 더 구체화된 동작으로 표현되기 때문에 발달의 시기에 있는 유아기의 무용/ 움직임은 매우 중요하다.³⁴⁾

게하르트(Gerhardt)는 유아가 신체 움직임을 통해 사회적으로 협동할 수 있

31) [네이버 지식백과] (2007). 『바이블 키워드』, 도서출판 들녘.

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1023451&cid=50762&categoryId=50770>

32) 전계서, 대한성서공회. 신약 요한복음 3장 16절. p.145.

33) 배인자, 한규령. (1996). 『유아를 위한 동작교육의 이론과 실제』. 양서원, p.154.

34) 김영옥. (1997). “유아 무용교육의 방향설정을 위한 연구.” (미간행) 석사학위논문. 이화여자대학교대학원. p.27.

는 능력을 기르고, 자아개념을 발달시키며, 창의적 사고와 상징적 표현을 하는 능력을 기르게 한다고 말한다.³⁵⁾ 또한 라반(Laban)은 유아의 창의적 무용 활동은 인성에 미치는 유익한 효과가 있다고 하였으며,³⁶⁾ 피아제(Piaget)는 유아의 인지발달이 신체의 경험을 통해 이루어진다고 말하였다.³⁷⁾

여러 학자들의 견해를 살펴보았을 때 유아는 움직임을 통해 신체를 이해할 수 있고, 인성에 유익한 효과를 주며, 인지 발달과 창의적 사고를 향상시킨다는 것을 알 수 있다. 이처럼 유아기는 인지적, 언어적, 사회적, 정서적 발달이 크게 이루어지는 시기이기 때문에 유아들에게 무용/ 움직임을 매우 중요하다.

나) 유아 무용/ 움직임을 특징

유아들의 무용/ 움직임을 특징은 다음과 같다.

첫째, 유아들은 끊임없이 움직임을 한다.³⁸⁾ 유아들은 목적 없는 움직임을 계속하기도 하고, 움직이지 않는 상태로 오랜 시간 머물러 있기 힘들어 한다.

둘째, 유아들은 모방하는 움직임을 한다. 유아들이 시선에서 흥미를 느끼는 행동들을 모방함으로써 만족을 느낀다. 그리고 그 행동들을 통해 긍정적인 정서를 갖게 된다.

셋째, 유아들은 반복적인 움직임을 한다. 유아들은 자신이 어떠한 움직임을 했을 때 타인으로부터 얻어지는 긍정적인 반응에 의해 반복적인 움직임 태도를 보인다.

넷째, 유아들은 창의적인 움직임을 한다. 유아들은 성인처럼 행동 양식이 고정되어 있지 않기 때문에 한 가지의 사물에 대해 표현할 때 창의적으로 생각할 수 있고, 생각한 것을 표현의 능력 안에서 자유롭게 표현할 수 있다.

다) 유아 무용/ 움직임을 효과

유아 무용/ 움직임을 효과는 다음과 같다.

35) 신채주. (2005). “유아의 창의성 개발 교육과 무용교육에 대한 유치원 교사의 인식도 조사 연구.” (미간행) 석사학위논문. 중앙대학교교육대학원. p.5.

36) 박삼정. (2004). “유아무용교육의 실태와 발전방향에 관한 연구.” (미간행) 석사학위논문. 경기대학교스포츠과학대학원. p.7.

37) 전개논문. 신채주. p.5.

38) 박미선. (2005). “무용 교육이 유아기 창의성발달에 미치는 영향.” (미간행) 석사학위논문. 경기대학교스포츠교육대학원. p.18.

첫째, 신체적 발달을 돕는다.³⁹⁾ 무용/ 움직임은 일상생활의 움직임이 기본이 된다. 움직임을 통해 리듬감, 균형감, 협응력, 정확성, 긴장감, 지구력, 민첩성 등이 발달하게 된다. 이러한 능력들은 일상생활에서의 움직임이 더욱 자연스럽게 하며,⁴⁰⁾ 점차 더 정확하게 표현할 수 있도록 도와준다. 또한 자신의 생각을 자유롭게 표현함으로써 상상력이 풍부해지고, 움직임을 솔직하게 표현함으로써 신체의 발달을 돕는다.

둘째, 인지·정서적 발달을 돕는다.⁴¹⁾ 유아가 스스로 자신의 감정이나 생각을 마음껏 표현할 수 있는 기회를 줌으로써 잠재되어 있는 창의성의 발달을 도모할 수 있다. 무용/ 움직임을 통해 표현하면서 주변 환경이나 사물을 정확하게 관찰하고 이해할 수 있고, 보고 느끼는 감정들을 무용/ 움직임으로 표현하면서 정서적 안정감을 느낄 수 있다.

셋째, 사회적 발달을 돕는다. 무용/ 움직임은 예의를 가르치기에 좋은 수단이 된다. 또래와의 상호작용을 통해 상대를 배려하는 태도를 배우게 되고, 함께 움직이는 활동을 통해 친밀감, 소속감, 자신감 등을 느낄 수 있게 된다.⁴²⁾

넷째, 언어적 발달을 돕는다. 무용/ 움직임을 엉금엉금, 살금살금, 작게 또는 크게, 느리게 또는 빠르게 등의 용어와 함께 익히면서 다양한 어휘를 배울 수 있다.

다섯째, 창의성 발달을 돕는다.⁴³⁾ 무용/ 움직임을 통해 다른 사람에게 전달할 수 있는 표현력이 향상되고, 스스로 표현하는 훈련을 통해 개인적인 창의성이 발달된다. 이때 유아교사는 유아의 개성을 존중하고 창의력 표현력이 더욱 풍성해지도록 도와야 할 것이다.

모든 유아들이 똑같은 수준의 효과를 보이는 것은 아니기 때문에 무용/ 움직임의 표현을 강요해서는 안 된다. 유아들의 개인차를 고려하여 흥미를 가질 수 있는 다양한 활동을 제공하고, 무용/ 움직임의 과정 속에서 유아들이 자신의 능력을 최대한 발현할 수 있도록 도와야 한다.⁴⁴⁾

39) 전계논문. 박삼정. p.8.

40) 임수진. (2004). “통합문화예술교육 연구동향 분석을 통한 무용교육 연구 방향.” (미간행) 석사학위논문. 한양대학교대학원. p.11.

41) 전계논문. 박미선. p.17.

42) 전계논문. 박미선. p.17.

43) 전계논문. 박삼정. p.8.

44) 전계논문. 신채주. p.8.

3) 음악

가) 유아 음악의 중요성

유아기는 음악 능력을 형성하는 여러 가지의 능력 중 가장 기초적인 음악 감각이 급속하게 발달하는 시기이기 때문에 매우 중요한 시기이다.⁴⁵⁾ 감각 기관으로서 청각 기능은 유아기에 성인의 청각 기능 수준까지 발달한다. 인체의 신체감각기관 중 가장 먼저 발달하는 것은 귀이다. 태아는 엄마의 뱃속에 있을 때부터 음성에 대한 구별을 할 수 있으며, 엄마의 음성을 알아듣게 되고 안정감을 느낀다. 또한 인간은 태어나면서부터 주위 환경으로부터 여러 가지의 소리를 듣게 된다.⁴⁶⁾

유아기 음악의 중요한 목적은 유아들을 즐겁게 하는 데에 있다. 음악을 통해 유아들의 마음속에 있는 긴장과 갈등들을 해소시키고, 건강한 안정된 정서를 갖게 하는 것이다. 음악은 긴장을 푸는 가장 좋은 매개체라고 할 수 있다.⁴⁷⁾ 음악을 통해 유아들은 자유롭게 자신을 표현하고, 원만한 인격을 형성하며 성장할 수 있으므로 유아 음악은 중요하다.

나) 유아 음악의 특징

유아들의 음악적 특징을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 유아들은 다양한 모방을 통해 스스로 많은 노래를 배운다. 그렇기 때문에 유아들의 정서 발달에 도움을 주는 동요와 같은 음악을 다양하게 제공해야 한다.

둘째, 유아들은 본능적으로 음악을 좋아하지만 리듬과 음정이 정확하지는 않기 때문에 손뼉을 치거나 악기를 두드리며 리듬감을 향상시켜 주어야 하고, 사물의 소리나 악기의 소리를 통해 음정을 정확하게 알 수 있도록 도움을 주어야 한다.

셋째, 유아들은 대부분 타악기에 관심이 많고, 악기를 연주한다는 생각보다는 여러 악기의 특징적인 소리나 활용법에 관심이 많다.

45) 이진우, 이순영. (2001). 『유아 음악 교육』, 서울: 창지사, p.11

46) 김태희, (2015). 『행복한 인재로 키우는 예술의 힘』, 서울: 착한책가게, p.229.

47) 전개논문. 이진우. p.16.

다) 유아 음악의 효과

첫째, 유아 음악은 신체의 발달을 돕는다. 유아들은 외부의 자극에 민감한 반응을 일으키면서 자라기 때문에 음악에 대한 반응 또한 민감하다. 음악을 듣게 되면 즉각적으로 몸을 움직이는 가운데 신체발달이 자연스럽게 이루어지게 된다.

둘째, 유아 음악은 인성 발달의 기초가 된다. 유아가 장래 사회인으로서 보다 가치 있는 인간성을 가진 인간 형성을 위해 가장 기초적으로 할 수 있는 교육은 유아 음악일 것이다. 음악은 유아를 올바른 인간성을 가진 인간을 만들고 잠재적인 음악적 능력을 발전시키기에 충분하다.⁴⁸⁾

셋째, 유아 음악은 지능 발달을 돕는다. 유아기는 청각이 가장 예민한 시기이면서 음의 높낮이나 리듬감과 같은 능력이 가장 급격히 발달하는 시기로 성인의 수준에 이르게 된다. 적절하고 다양한 음악 교육을 통해 유아의 음악적 능력을 크게 성장시킬 수 있다.

넷째, 유아음악은 유아의 언어 발달을 돕는다. 유아는 자신이 관심 있는 사물이나 사람의 이름을 음률에 맞추어 노래로 표현하는 특징이 있다. 반복하여 부르게 되면 자신도 모르는 사이 흥미를 가지게 된다.

다섯째, 유아의 음악교육은 창의성을 발달하는데 도움을 준다.⁴⁹⁾ 자신만의 소리를 만들어 내고, 듣는 소리에 대한 느낌을 말하고, 마음대로 노래하는 등의 활동을 통해 창의성 발달이 이루어진다.⁵⁰⁾

여섯째, 유아 음악은 유아의 정서를 아름답게 한다. 초기 인간은 순수한 감성을 가지고 있다.⁵¹⁾ 유아가 음악을 즐겁게 느낄 때 긍정적인 정서의 발달이 촉진된다. 또한 노래를 부르는 과정을 통해 자연스럽게 유아들의 마음은 맑고 부드럽게 된다.⁵²⁾

일곱째, 유아 음악은 사회성 발달을 돕는다. 유아는 또래 친구와의 관계를 중요하게 생각하는 시기이기 때문에 또래 친구와 함께 음악 활동을 할 때 음악을 더욱 즐겁게 느낄 수 있다. 함께하는 음악 활동을 통해 상호작용을 하면

48) 전개논문. 이진우. p.13.

49) 전개논문. 이진우. p.15.

50) 김정화, 전영애. (2007). 『아동 음악과 동작』. 공동체, p.59.

51) 상계서. p.12.

52) 전개논문. 이진우. p.15.

서 협동심이 생기고 사회성 발달을 이룰 수 있다.⁵³⁾

4) 미술

미술은 언어로 전달할 때처럼 의미를 전달하는 상징체계의 기능을 하기도 하고 학습의 도구로 활용되기도 한다. 스포덱(Spodek)은 미술에 대해 유아가 자기표현을 할 수 있는 수단이고, 창의적인 발달을 위한 매체라고 말한다. 또한 지식을 습득하고 전달하며 상징화하는 도구이고, 감성을 개발하고 교육하는 매개체의 역할을 한다고 말한다.⁵⁴⁾ 또한 미술교육은 인간의 가능성이 최대한으로 커지도록 하기 위해 인간의 내면을 시각적, 공간적, 조형적으로 표현하고 그 결과물을 이해하며 감상하게 하는 교육이라고 할 수 있다.⁵⁵⁾

가) 유아 미술의 중요성

유아의 미술 활동은 자아를 표현하는 방법이기 때문에 중요하다. 유아는 미술을 통해 자신이 생각한 독특한 발상을 그림으로 표현하면서 개성을 반영한다. 또한 유아는 미술을 통해 자신의 생각과 친구의 생각을 서로 이해할 수 있고, 언어로 표현할 수 힘든 추상적인 세계도 경험하게 된다.⁵⁶⁾ 유아들은 미술을 통해 신체, 정서, 오감, 사회성, 인지, 언어 발달을 할 수 있다. 미술을 하면서 신체 활동과 조작 활동을 하게 되는데 이를 통해 대근육과 소근육의 운동 능력을 길러 주고 눈과 손의 협응력을 발달시킬 수 있다. 또 미술 활동에 자유롭게 참여하여 성취감과 만족을 느낄 수 있게 되면서 자신의 작품에 대해 자긍심을 갖게 되고, 자신감과 정서적 안정감을 가지며, 자신의 생각을 그림으로 표현하고, 다양한 색상과 선, 형태, 친구의 작품을 감상하고 체험하면서 미적 안목을 기르게 된다. 유아들은 종이 접기, 붙이기 등의 미술활동을 통해 불안이나 질투, 스트레스와 같은 부정적인 감정을 순화시키고, 불안한 정서를 조절하여 긍정적인 방법으로 표현하는 것을 학습한다. 다양한 재료들을 손으로 느껴보면서 촉감과 후각이 발달하고, 색상과 형태, 질감을 체험하

53) 전개서. 김정화. p.15.

54) 백중열. (2007). 『유아미술교육론』. 서울: 다음세대, p.10.

55) 이규선 외, (2000). 『미술교육학』. 서울: 교육과학사, p.12

56) 백중열, 오현숙. (2006). 『아동미술교육의 이해』. 서울: 공동체, p.12.

면서 시각이 발달한다. 또한 친구와 다양한 상호작용을 맺으며 사회성 발달을 이루어 간다. 미술 재료를 친구와 함께 사용하고, 차례를 지키며 미술 활동을 하고 정리정돈을 함께 하면서 사회성의 기초 능력이 발달한다. 함께 만드는 결과물이나 서로의 결과물을 감상하는 활동을 통해 다른 사람의 생각과 감정, 관점을 이해하고 존중할 수 있는 능력이 생기게 된다. 미술 재료를 각자만의 방법대로 사용하기도 하고, 구체적으로 탐색하고 활용하여 결과물을 만드는 경험을 통해 인지 발달이 촉진된다. 또한 미술 활동을 하면서 크기, 모양, 공간, 색, 위치, 부피, 방향 등의 속성을 알게 되고 서열화 개념, 분류 개념, 시간 개념이 발달하며 부분과 전체, 원인과 결과에 대한 이해력과 문제 해결 능력이 증진된다. 유아는 그림을 그리면서 자신의 생각이 반영된 그림에 대해 친구에게 설명하기 위해 노력한다. 반대로 친구의 그림을 보고 질문을 하거나 자유롭게 부담감 없이 말을 하는 경험을 하게 되면서 다양한 어휘를 습득하고 바르게 표현하는 능력을 기르게 된다. 유아들은 언어적은 표현이 미숙해도 자신이 생각하고 의도한 것을 그리거나 만들기를 통해 친구에게 전달하면서 의사소통을 하게 된다. 과거와 현재, 미래세계와 대화를 하고, 그 표현을 통해 자신들의 생각이나 감정을 친구에게 전달할 수 있다.

유아들의 미술활동은 전뇌를 발달시킨다.⁵⁷⁾ 유전적인 요인에 의해 한쪽 뇌가 우세하게 태어나지만, 대부분 본능적인 행동을 하는 뇌간⁵⁸⁾과 연관되는 우뇌의 영향을 받게 된다. 특히 대부분의 유아들은 우뇌가 우세하여 논리적이고 체계적인 행위보다는 본능이나 감정에 의해 표현하게 된다. 우뇌에 의해 나타나는 감정은 즉흥적이지만 창의성을 길러 주는 장점이 있다. 유아들의 뇌에 저장되어 있는 다양한 상상력은 손과 마음을 통해 그림으로 나타낼 수 있으며, 유아들이 손으로 표현하는 그림은 단순하지만 의미를 부여하기 부족할 정도로 많은 내용이 내포되어 있다.

유아들의 미술활동은 개성과 창의성을 길러준다. 유아들은 서로 다른 유전자를 지니고 태어나고, 서로 다른 문화적 환경에서 성장하면서 각자 자신들만의 독특한 개성을 가지게 된다. 따라서 유아들이 각자 경험한 것을 그림으로 표현할 때에는 사실 그대로를 표현하는 것이 아니라 경험한 유아의 관점에서

57) 전개서, 백중열, p.16.

58) [네이버 지식백과] 척수와 대뇌를 연결하는 줄기 모양의 구조를 말한다.

새로운 이야기가 생겨나고 창의적으로 재해석하게 된다. 창의성은 무에서 유가 되는 것이 아니라 다양한 경험을 통해 얻게 되는 것들을 새롭게 생각하고 표현하면서 나타난다.

나) 유아 미술의 특징

유아들은 미술로서 자신의 생각을 표현하는데 그 표현적 특징은 다음과 같다. 첫째, 사물과 사물의 관계가 구분이 되지 않는 미분화 표현이다. 어떠한 대상과의 관계를 표현할 때에 상하, 좌우, 크기, 원근, 위치 등이 현실세계와 다르게 열거되어 나타난다. 5~6세 유아들은 여러 사물들을 시공간적으로 생각하는 능력이 미숙하여 강아지보다 작은 산을 그리거나 바다 위에 물고기들을 그리는 것 같은 경우이다. 대상을 볼 수 있는 능력은 있지만 구체적으로 표현하는 것이 미숙하여 나타나는 특징이다.

둘째, 생명이 없는 사물들에 대해 생명이 있는 것처럼 행동하거나 표현하는 의인화 표현이다. 모든 무생물에 감정이 있는 것처럼 표현하는데 꽃이 울고 있는 모습을 그리거나 동물에 옷을 입히는 표현들로 나타난다.

셋째, 표현하고자 하는 대상의 위치, 방향, 시간, 공간 등이 동시에 표현되는 동시성 표현이다. 유아의 시각에서 보이는 것들을 그대로 그리는 것이 아니라 과거·현재·미래의 구분 없이 동시에 그리는 방식이다.

넷째, 경험했던 내용을 적용하여 그리는 것 보다 경험에 대한 자신의 생각을 그리기 때문에 보이지 않는 것도 보이지 않는 것처럼 그리는데 이것을 투시적 표현이라고 한다. 유아가 본 것은 문이 닫힌 아파트였는데 아파트 안의 사람들의 행동을 그린 경우이다.

다섯째, 유아는 강한 느낌을 받거나 자신이 생각할 때 중요하다고 생각되는 것을 크게 그리고, 중요하지 않다고 생각되는 것은 작게 그리는 경향이 있다. 이것을 과장된 표현이라고 한다. 유아의 마음대로 과장하거나 생략하여 표현하기 때문에 시각적 원근감이 무시되는 경우가 대부분이며, 대상의 작고 큰 것, 멀고 가까운 것 등을 생각하지 않고 표현하는 경우가 많다.

여섯째, 유아들은 시공간을 초월한 내면의 세계를 표현하며 스스로 공주나 왕자로 변하거나 로봇으로 변신할 수 있는 자유로운 사고를 표현하는데 이것

을 초현실적 표현이라고 한다. 유아의 생각은 다양하고 추상적일 때가 많으며, 무엇이든지 가능하다는 생각을 가지고 있다. 하지만 유아가 성장함에 따라 창의적인 발상이 현실과 부딪치면서 구체적으로 변하게 된다.

일곱째, 유아는 자신의 생각을 자기중심으로 표현한다. 상대방이나 주변 환경은 관심의 대상에서 큰 비중을 차지하지는 않는다. 산이나 꽃은 아주 작게 표현하고 자신만 크게 그리는 경우이다.

다) 유아 미술의 효과

따라서 유아 미술교육을 통해 얻을 수 있는 효과는 다음과 같다. 첫째, 뇌와 손의 협응력을 발달시킨다. 두뇌의 발달은 어렸을 때 가장 활발하기 때문에 유아에게 정교한 손작업을 시키는 것이 좋으며, 그림은 뇌와 손의 협응에 의해 이루어지는 것이므로 뇌 발달에 탁월한 효과를 줄 수 있다.

둘째, 창의성을 길러 준다. 유아들에게 주변 환경과 문화는 항상 새로운 자극이 될 수 있기 때문에 오감을 통해 느끼고자 하는 호기심이 가득하다. 직접 손으로 만져보고 싶어 하고 경험하기를 원하는데, 이때 욕구를 충족시킨다면 창의적 발상과 연계될 수 있다. 로웬 펠드는 미술을 통한 인간교육을 강조하였고, 미술교육에서 가장 중요한 것을 창의성 계발이라고 주장하면서⁵⁹⁾ 어떤 미술 교육의 프로그램이든 가장 중요한 목표로 삼아야 할 것은 창의적인 사고의 주체인 개인을 발달시키는 것에 있다고 강조하였다.

셋째, 미적 안목을 길러준다. 미적 안목은 보고 생각하면서 이루어져야 하고 보고 생각하고 상상한 것을 표현해야 한다. 창의력도 본 경험의 기초에서 이루어진다. 미술표현은 보고 느끼는 것들을 창의적으로 표현하도록 돕는 것이다. 그러나 미적 안목은 미술표현에서만 나타나는 것이 아니라 일상의 삶에서도 찾을 수 있다.

넷째, 정서지능을 함양한다. 정서는 뇌 안에서 본능적으로 생겨난 감정이 뇌의 이성적인 부위의 통제를 거쳐 적절히 순화된 상태로 유발되는 것을 말한다.⁶⁰⁾ 미술교육을 통해 우뇌를 자극하는 경험을 통해 아주 중요한 정서교

59) 로웬펠드, 브리테인. (1993). 『인간을 위한 미술교육』. 서울: 미진사, p.27.

60) 조주연. (2003). “감성의 뇌과학적 기초와 음악교육에의 시사점.” 『한국유초등음악 교육학회 음악교육』, 제3집. p.5.

육의 장을 만들 수 있을 것이다.⁶¹⁾

5) 놀이

가) 유아 놀이의 중요성

놀이에 대해 정확한 정의를 내리기는 어렵지만, 유아들이 강제성을 가지고 참여하는 활동이 아니라 자발적으로 즐겁게 참여한다는 점에서 유아들에게 꼭 필요한 교육 소재인 것은 분명하다. 놀이는 유아의 삶 속에서 떼레야 떼 수 없는 일부분이다.⁶²⁾ 어린 시절 부모로부터 한 번씩을 들었을 “그만 놀고 밥 먹어라.”, “그만 놀고 공부해라.”라는 말을 통해서도 유아들의 삶 자체가 놀이라고 볼 수도 있다.⁶³⁾

여러 학자들은 놀이에 대해 이렇게 정의한다. 프로벨(Froebel)은 인간의 가장 순수하고 가장 정신적인 활동과 동시에 모든 사물과 인간의 내부에 숨겨진 자연적 삶의 전체로서 전형적인 인간의 삶이 놀이라고 말한다.⁶⁴⁾ 또 에릭슨(Erikson)은 놀이에 대해 비전과 역할에 의해 지배되고 안내되는 존재 안에서 상상의 선택의 여지를 주는 경험을 위한 훈련기반이라고 말한다.⁶⁵⁾ 서튼 스미스(Sutton-Smith)는 놀이에 대해 친구들과 함께하는 재미있는 것이며, 자유롭게 선택하는 것이라고 말한다.⁶⁶⁾ 이처럼 유아들의 놀이는 자발적으로 흥미를 느끼며 하는 것이고, 자연스럽게 놀이를 하게 되기 때문에 그 자체만으로도 충분히 중요하다고 할 수 있다.

나) 유아 놀이의 특징

첫째, 놀이는 내적 동기유발이 가능하다.⁶⁷⁾ 유아들은 외부의 강요에 의해 이루어지는 활동이 아니라 스스로가 원해서 놀이를 한다. 성인은 유아에게 억지로 놀이를 하도록 강요할 수 없다. 놀이를 하고 싶은 충동이 스스로 일어나

61) 서유현. (2000). 『잠자는 버를 깨워라』. 서울: 평단문화사, pp.121-124.

62) 김미숙 외. (2006). 『놀이의 이해와 지도』. 서울: 박학사, p.6.

63) 상계서. p.7.

64) Froebel, F. (1887). 『The education of man』, New York: Appleton. 1887. p.55.

65) Erikson, E. (1977). 『Toys and reason』, New York: Norton. 1977. p.78.

66) Sutton-Smith, B. (1997). “The ambiguity of play.” Cambridge, MA: Harvard University Press. p.49.

67) 최석란 외. (2006). 『놀이지도』. 공동체, p.12.

기 때문에 놀이를 요구하고 선택하는 것은 유아이다.

둘째, 놀이는 능동적인 참여를 요구한다.⁶⁸⁾ 다른 유아들이 하고 있는 놀이에 참여할지, 참여하지 않을지 결정하는 것은 유아 스스로의 선택이다. 다만, 다른 유아들이 놀고 있는 것을 보고만 있는 유아들이 있다면, 놀이하기를 선택하지 않은 것인지, 다른 이유가 있는 것인지 교사는 민감하게 반응할 수 있어야 한다.

셋째, 놀이는 결과보다 과정이 중요하다. 놀이에 참여하는 유아에게는 놀이의 결과보다 얼마나 흥미를 가지고 즐겁게 놀이를 하였는지에 대한 과정이 더 중요하다. 놀이를 통해 달성해야 할 목표가 있는 것이 아니기 때문에 결과 지향적이라기보다 과정 지향적이라고 볼 수 있다.

넷째, 놀이는 상징적이다. 유아는 놀이를 통해 상상력을 발휘한다. 역할을 정하여 하는 놀이들에서 다양한 인물들이 될 수 있고, 지정된 사물을 다른 용도로 대체할 수도 있다. 놀이의 틀 안에서는 특정 문체를 지칭하는 문자가 지니는 의미에서 분리될 수 있기 때문에 상징이라고 할 수 있다.

다섯째, 놀이는 규칙으로부터 자유롭다. 놀이의 규칙은 놀이에 참여하고는 유아들에 의해 만들어진다. 놀고 싶은 영역, 놀이친구, 놀이주제 등을 자유롭게 선택한다.

다섯째, 놀이는 긍정적이다. 유아들은 놀이를 하는 것을 즐거워한다. 놀고 있는 유아를 관찰해 보면 기쁨과 즐거움 등의 긍정적인 감정을 느낄 수 있다. 유아는 즐거움을 표현할 때 웃음소리를 내거나, 기뻐서 점프하거나, 비명을 지를 수도 있다. 타인이 보기에는 심각해 보일 수도 있지만 유아들은 매우 만족하고 있는 상태에 있기도 하다.

다) 유아 놀이의 효과

유아는 놀이를 통해 신체, 인지, 언어, 사회, 정서적 발달을 이루게 된다.⁶⁹⁾ 유아의 놀이 효과를 발달적 측면에서 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 놀이는 신체적 발달을 돕는다. 유아는 소리 지르고 달리고 기어오르

68) 전계서. 김미숙. p.10.

69) 정선희. (2004). “유아 놀이 관련 학위논문 경향분석.” (미간행) 석사학위논문. 이화여자대학교대학원. p.5.

고 뛰고 싶은 자연스러운 충동과 함께 온몸을 움직이게 되는데, 몸의 근육이 많이 움직이게 될수록 신체적, 정서적 긴장이 해소되고 성장과 발달이 이루어져 생활의 즐거움이 커지게 된다.⁷⁰⁾ 다양한 놀이 활동을 통해 바른 자세를 형성시키고 신체적 균형감과 민첩성을 발달시켜 사고예방 및 위험상황 대처능력을 향상시킨다.

둘째, 놀이는 인지적 발달을 돕는다. 피아제의 연구에 따르면 연령이 높아질수록 더 복잡한 놀이로 발전한다는 것을 발견하였고, 연습 놀이, 상징 놀이, 규칙을 지닌 게임의 세 가지 주요 단계로 놀이를 분류하였다. 유아기는 상징놀이를 많이 하는 시기이다. 상징놀이 중에서도 두 번째 수준에 속하게 되는데, 그 시기에 얻을 수 있는 인지적 발달은 놀이할 수 있는 사물들을 질서정연하게 배치하는 것이다. 이를 통해 유아들은 안정감을 느낀다. 또 모든 것을 모방하는 놀이를 한다. 함께 놀이를 하고 있는 다른 친구가 이해하지 못할 수도 있지만, 모방하고자 하는 능력이 나타난다. 이때 잘못된 행동을 모방하지 않도록 주의해야 한다.

셋째, 놀이는 사회적 발달을 돕는다. 유아는 혼자 놀기도 하지만 다른 유아들과 함께 규칙을 정하고 대화를 나누며 놀이하면서 협동심을 기를 수 있다. 또한 갖고 놀던 장난감을 다른 유아와 바꾸어 놀기도 하며 그들만의 공감대를 형성한다.

70) 이광옥. (2007). 『통합교육을 위한 놀이와 체육 활동』. 서울: 정민사, p.108.

제 3 장 복음을 주제로 한 유아 통합예술 프로그램 구성

제 1 절 프로그램의 유형

1) 통합예술교육

통합예술교육의 의미를 살펴보기 전에 통합교육에 대한 정의를 살펴보겠다. 통합교육에 대한 정의는 많은 연구자들에 의해 다양하게 소개되어 왔는데, 일반적인 정의는 장애유아를 일반유아의 교육과정에 포함시키는 것을 의미한다. 장애인 등에 대한 특수교육법(2016) 제2조 6항에 의하면 통합교육이란 특수교육대상자가 일반학교에서 장애유형·장애정도에 따라 차별을 받지 아니하고 또래와 함께 개개인의 교육적 요구에 적합한 교육을 받는 것이라고 명시하고 있다.⁷¹⁾ 하지만 현재는 통합교육에 대한 의미의 폭이 넓게 사용되고 있는데, 주제 중심의 통합, 기초학습 기능중심 통합, 탐구중심 통합, 경험중심 통합, 활동중심 통합 등으로 구분할 수 있다.⁷²⁾

김대현은 통합교육과정에 대해 교육내용들이 결합되어 개별적 교육내용들이 지니지 않은 전체성을 만들고 있는 상태라고 말하고 있으며,⁷³⁾ 원덕재는 통합교육과정을 교과간의 울타리를 허물고 다양한 학습 경험이나 지식을 학생들의 주제중심, 흥미중심, 활동중심으로 상호관련지어서 각각의 학습 경험의 의미만이 아니라 전체의 학습 의미를 완성시키고 인간의 전인적 발달을 성취하기 위한 교육과정이라고 정의했다.⁷⁴⁾ 이들에 의하면 통합교육은 여러 교과나 교육내용들이 통일된 주제 또는 활동으로 통합된 교육을 이루는 것으로도 정의할 수 있겠다.

이러한 통합교육에 예술을 적용시킨 것이 통합예술교육이다. 통합예술교육

71) 국가법령정보센터. 장애인 등에 대한 특수교육법(2016)

<http://www.law.go.kr/lsSc.do?menuId=0&subMenu=1&query=%ED%8A%B9%EC%88%98%EA%B5%90%EC%9C%A1%EB%B2%95#undefined>

72) 임영순. (2001). “통합교육과정과 주제중심의 교수·학습방법 실태.” 경기도 교육 정보 연구원 연구논총, 10. pp.5-27.

73) 김대현. (2000). “교과의 통합적 운영 방안과 과제.” 열린교육 연구, 8(2).

74) 임경애. (2008). “활동중심 통합교유교과정의 유아마당극놀이 적용가능성과 교육적의미.” (미간행) 석사학위논문. 중앙대학교대학원.

에 대해 오세곤은 다른 교과와 도구로 모든 장르의 예술을 활용하는 교육방법이라고 정의했다.⁷⁵⁾ 백령은 통합예술교육에 대해 지식을 배우기 전에 먼저 체험하고, 몸과 감각을 깨워 몸으로 이해하고, 다양한 예술 언어로 만들고 표현하는 활동이라고 정의하였고,⁷⁶⁾ 임수진은 음악, 미술, 연극 등의 다양한 예술장르들에 대한 교육이며, 예술에 대한 경험을 통해 보고 듣고 만지면서 감정을 이입하여 자신의 마음을 표현하기도 하고 다른 예술을 모방하기도 하면서 만족을 느끼게 되는 교육이라고 말한다.⁷⁷⁾ 또한 그녀는 무용예술통합교육에 대해서도 정의를 내리고 있는데, 무용과 같은 움직임과 다른 교과에 관련되어 있는 내용을 서로 통합하여 가르치는 교육으로 무용을 통해 신체 발달은 물론, 다른 분야의 과목을 연계시켜 창의성, 종합 사고력을 요구하는 것으로 학습자의 인적 발달을 도모하기 위한 교육으로 제시하고 있다.⁷⁸⁾

본 연구에서는 임수진의 무용예술통합교육의 형태를 바탕으로 프로그램을 설계하였다. 무용을 중심으로 하는 통합예술 교육에 있어서 무용은 신체적인 기능 발달뿐만이 아니라 다른 교육의 소재들과 통합되었을 때 그 교육적 효과는 매우 커진다고 할 수 있다. 다양한 예술적 표현 능력을 갖추어 감에 따라 창의적 사고를 촉진시키며, 유아들이 경험했던 다양한 예술분야의 활동들이 연계되면서 유아 스스로 지식들을 결합하고 새로운 것을 만들어 낼 수 있게 된다.

2) ESA 수업 모형

ESA 수업 모형은 하머(Harmer)⁷⁹⁾가 영어 교수법으로 만든 수업 모형이다. 교사 중심의 수업 모형에 대한 대안으로 만들어진 ESA 수업 모형은 학생이 중심이 되어 수업을 이끌어 갈 수 있도록 도우며, 이전의 수업 모형들의 수업 흐름의 단계가 고정적이었다면, ESA 수업 모형은 유동적이다. 따라서 학생들이 더욱 흥미를 가지고 참여할 수 있고, 활동적인 수업이 가능하다. 이러한

75) 오세곤. (2008). 『통합예술 교과와 예술통합 교과운영』. p.3.

76) 백령. (2015). 서울문화재단 기획. 『통합예술교육이란 무엇인가』. 커뮤니케이션북스. p.15.

77) 임수진. (2014). “통합문화예술교육 연구동향 분석을 통한 무용교육 연구 방향.” (미간행) 석사학위논문. 한양대학교대학원. p.6.

78) 상계논문. p.5.

79) Harmer, J. (2007). 『The Practice of English Language Teaching』 London:Longman.

점을 바탕으로 본 연구에서는 ESA 수업 모형을 적용하여 설계하였다.

가) ESA 수업 모형의 단계

ESA 수업 모형은 Engage(참여), Study(학습), Activate(활동)의 약자를 따서 만든 수업 모형으로 세 단계의 역할에 대해 살펴보면 다음과 같다.

(1) Engage(참여)

참여 단계는 교사가 학생들에게 수업의 주제를 제시하는 단계⁸⁰⁾라고 할 수 있는데, 학생들의 흥미를 유도하는 것이 가장 중요하다. 학생들이 수업의 주제에 대해 호기심을 가지고 즐겁게 참여할 수 있도록 해야 한다. 즉, 교사는 수업목표와 관계되는 내용의 과제나 활동을 통해 학생들이 즐겁고 재미있게 소통하며 참여할 수 있도록 도와야 한다. 수업의 주제에 대해 호기심을 유발하는 사진, 그림, 교구 등을 통해 학생들이 수업에 몰입할 수 있도록 만드는 것이 중요하다.

(2) Study(학습)

학습 단계는 교사의 설명을 줄이고 다양한 과제나 활동으로서 접근해야 한다. 이 단계에서는 본 수업에서 익혀야 할 것에 대해 생각하고 이해하는 활동을 한다. 본 연구에서는 무용 움직임을 통해 수업의 목표를 이해하고 표현하였다. 즉, 학생들이 서로 상호작용하면서 서로의 생각을 알아가기도 하고, 배우기도 하는 단계이다. 교사는 수업의 목표를 제시할 때에 일방적으로 하는 것이 아니라 학생들이 스스로 표현하며 새로운 것들을 발견할 수 있도록 도와주어야 하고, 학생들이 가지고 있는 배경 지식들을 끌어낼 수 있도록 도와주어야 한다.⁸¹⁾

80) 박정아. (2012). “PPP 수업 모형과 ESA 수업 모형의 효과 비교 : 영어 듣기 · 말하기 능력 신장과 정의적 측면.” (미간행) 석사학위논문. 서울교육대학교교육대학원. p.14.

81) 서은영. (2013). “영어게임의 활용실태 및 ESA 수업절차에 따른 효율적 활용방안 연구.” (미간행) 석사학위논문. 단국대학교교육대학원. p.16.

(3) Activate(활동)

활동 단계는 자연스러운 의사소통 활동을 강조한다. 본 연구에서는 학생들이 상호작용하는 가운데 여러 가지 교육 소재들을 통해 협력할 수 있도록 하였다. 이때 교사는 학생들에게 정해진 틀을 요구하지 않으며, 학생 스스로 표현하고 싶은 것들을 표현하는 것에 집중하도록 도와야 한다. 학생들이 개인적인 생각이나 상황, 경험 등을 말하거나 표현할 수 있도록 해야 하며, 다양한 교육 소재들을 통해 수업의 주제와 목표를 이룰 수 있도록 해야 한다.

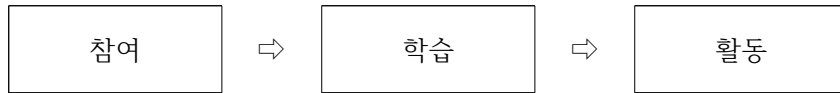
이상과 같이 참여, 학습, 활동의 단계를 살펴보았다. 본 연구의 상세지도안에서는 참여, 학습, 활동에 대한 용어를 제시, 주 활동, 활동으로 구분하였다. 제시 단계에 ESA 수업 모형의 참여 단계를 적용하여 수업의 주제와 목표에 대해 제시하였고, 주 활동 단계에는 학습 단계를 적용하여 무용 움직임으로 표현하며 프로그램의 목표인 신체 표현의 향상을 끌어내었다. 또 활동 단계는 다양한 교육 소재들을 사용하여 무용 움직임을 더욱 다양하게 표현할 수 있도록 도왔으며, 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 도왔다.

나) ESA 수업 모형의 유형

ESA 수업 모형은 학생들의 성향이나 성취도에 따라 각 단계를 교사가 자유롭게 반복하거나 바꿀 수 있다는 장점이 있다. 학생들이 늘 같은 수업의 흐름에 지루함을 느꼈을 때 신선함을 줄 수 있으며, 효과적으로 학습을 할 수 있도록 돕는다. ESA 수업 모형에는 세 가지의 유형이 있다.

(1) 직선 유형

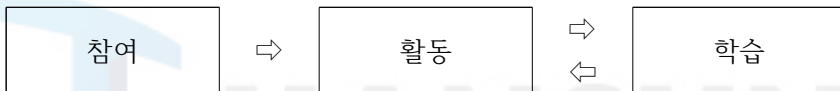
직선 유형은 가장 기본이 되는 수업 절차로 참여 → 학습 → 활동의 순서로 이루어진다.⁸²⁾ 수업 절차를 그림으로 나타내면 다음과 같다.



<그림 3-2> ESA 수업 모형의 직선 유형

(2) 부메랑 유형

부메랑 수업 절차 모형은 참여 → 활동 → 학습 → 활동의 순서로 이루어진다.⁸³⁾ 수업 절차를 그림으로 나타내면 다음과 같다.



<그림 3-3> ESA 수업 모형의 부메랑 유형

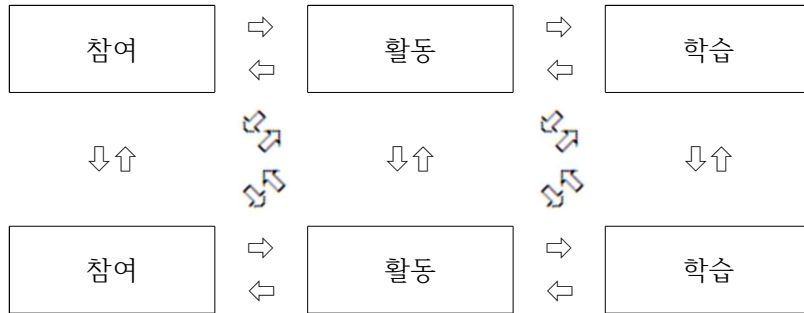
(3) 패치워크 유형

패치워크 수업 절차 모형은 직선 유형, 부메랑 유형과는 달리 다양한 순서가 있다.⁸⁴⁾ 교사는 학생들의 성향이나 수업 환경 등에 따라 다양하게 변경할 수 있다. 예를 들어 ‘참여 → 활동 → 활동 → 학습 → 활동 → 참여 → 활동’ 등과 같이 단계를 줄이거나 늘이고, 반복하면서 다양한 수업을 구성한다. 다양한 단계를 활용한 수업은 학생들이 더욱 창의적으로 수업에 임할 수 있다는 장점이 있다. 고정된 수업 절차가 없이 ‘참여 → 학습 → 활동’, ‘참여 → 활동 → 학습’, ‘참여 → 활동 → 학습 → 참여 → 활동’ 등과 같은 여러 가지의 수업 절차를 다양하게 사용할 수 있으며, 무엇보다 여러 가지의 다양한 표현 활동이 수반되어 학생 중심 학습으로 이루어진다는 점에서 효과적이다. 패치워크 수업 절차를 그림으로 나타내면 다음과 같다.

82) 전개논문. 서은영. p.16.

83) 전개논문. 박정아. p.17.

84) 전개논문. 박정아. p.18.



<그림 3-4> ESA 수업 모형의 패치워크 유형

본 연구에서는 세 가지의 수업 유형 중 다양한 수업 흐름을 가질 수 있는 패치워크 모형을 적용하여 수업을 설계하였다.

제 2 절 프로그램 및 활동 목표 설정

1) 프로그램 목표

가) 인성

인성의 개념에 대해 한 마디로 쉽게 정의하기는 어렵다. 인성과 관련되어 사용되어지는 용어로는 성격, 인격, 성품, 마음, 기질, 도덕성, 인간성, 개성, 본성 등이 있다. 인성의 의미에 대한 여러 학자들의 다양한 입장을 살펴보면 다음과 같다. 박균섭은 인성에 대해 품성, 인품, 인격들과 같은 개념을 함축한 의미로 개인의 심리적 행위나 성향을 일컫는다고 말한다.⁸⁵⁾ 박영태는 인성은 다양하게 정의되어 의미가 어렵지만 대체로 개인이 가지고 있는 특성으로서 다른 사람에게 주는 뚜렷한 인상을 의미하고, 사회적 기술 혹은 능숙함의 정도를 의미한다고 말한다.⁸⁶⁾ 또 황응연은 인성이란 환경에 대응하며 나타나는 행동이나 태도, 동기의 총합으로 사람들에게 상황과 시간에 걸쳐 지속되는 독

85) 김희환. (2015). “인성교육에 대한 아버지의 인식이 유아의 인성특성에 미치는 영향.” (미간행) 석사학위논문. 강남대학교교육대학원. p.5.

86) 상계논문. p.6.

특한 구조로서, 다양한 경험에 있어서 어떠한 경험을 하느냐에 따라 변화되어 질 수 있는 의미를 포함한다고 말한다.⁸⁷⁾ 즉, 인성이란 상호 작용 기술의 집합이라고 할 수 있다. 인성교육을 통해 바람직한 인격을 갖춘 사람으로 기르는 것과 지덕체를 갖춘 조화로운 사람으로 기르는 것이 오늘날 인성교육의 궁극적 목표이다.

유아기의 인성형성은 일생동안 영향을 미치게 되는데, 뇌 발달과 연관 지어 유아기는 전두엽에 빠른 속도로 발달한다. 전두엽은 창의력, 판단력 등을 포함한 인간의 종합적인 사고와 감정의 뇌를 조절하는 중요한 부위로서 도덕성, 종교성, 인간성 등 사고의 기능을 담당한다. 따라서 이 시기에 예절교육, 인성교육 등을 받으며 성장한다면 예의 바르고 인간성 좋은 아이가 될 것이다.⁸⁸⁾

우영효는 인성교육을 강조해야 하는 필요성에 대해 다음과 같이 제시했다.⁸⁹⁾

첫째, 발달 심리적 측면에서 볼 때 인성은 환경과의 상호작용을 통해 형성된다. 유아기에 어떠한 경험을 하느냐에 따라 인성이 형성되고 개인의 도덕적 행동 수준과 개인의 삶의 방향이 결정된다. 따라서 유아기에는 바람직한 도덕적 경험을 할 수 있도록 실천위주의 인성 교육이 필요하다.

둘째, 개인적 측면에서 볼 때 인간은 스스로 존중 받고 또 상대를 존중할 때 행복감과 소속감을 느끼게 된다. 어려서부터 유아에게 타인을 배려하는 법과 예절, 질서를 가르치고 더불어 살아가는 존재라는 것을 가르쳐 줌으로 자기감정을 조절할 수 있는 능력을 기르게 되고 원만한 대인관계를 유지해 나가는 경험을 하도록 해야 한다.

셋째, 사회국가적인 측면에서 볼 때 선진국일수록 자기 나라의 고유한 정신을 소중하게 삼고 자부심을 느끼며 살아간다. 국경 없는 시대를 살아가는 이 시대의 유아들이 바른 인성을 가져야 한다.

87) 박혜린. (2013). “인성교육에 대한 어머니의 인식이 유아의 인성특성에 미치는 영향.” (미간행) 석사학위논문. 우석대학교대학원, p.7.

88) 서유현, (2009). “뇌 기반 적기교육과 영재 교육.”, 『한국수학교육학회』, p.3.

89) 이순옥. (2014). “덕목이 포함된 그림책을 활용한 연극놀이가 유아의 갈등인식 및 갈등해결에 미치는 효과.” (미간행) 석사학위논문. 총신대학교교육대학원. p.14.

나) 창의성

창의성에 대한 고전적 어원을 보면 ‘신기하고 독창적인 발상을 생각해 내는 일 또는 그 능력’이라고 정의한다. 그리스 시대부터 19세기 초반까지 ‘무로부터의 창조’를 설명하기 위한 용어로 사용되어 왔는데, 근대 사전적 어원을 보면 창의성은 독자성, 자율성, 순수성에 바탕을 둔 ‘낯은 요소의 배합을 통한 새로운 의미의 획득으로서 색다름을 이끌어내는 정신적 에너지’로 정의한다. 이러한 창의성에 대한 개념은 19세기 낭만주의 시대 이후부터 정의되어 오늘까지 이르고 있다.⁹⁰⁾

인간의 뇌는 크게 세 번의 시기를 거쳐 발달한다. 0~2세 때는 시냅스와 뉴런⁹¹⁾이라는 네트워크 가치를 뻗으며 적극적으로 신체를 발달시킨다. 누워서 뒤집고 걷고 맛보고 만지며 신체의 모든 감각을 발달시킨다. 그래서 이 시기에 TV나 스마트폰과 같은 미디어 매체에 지나치게 노출되면 뇌의 발달을 저해하는 결과를 갖게 된다. 두 번째의 시기는 2~6세의 시기이다. 전두엽과 우뇌가 빠르게 발달하면서 감성과 상상력, 창의력과 정서가 발달하는 시기이다. 천부적인 재능을 가진 예술가들은 다른 사람들보다 우뇌와 전두엽이 발달했다는 연구가 있다. 뇌가 창의적으로 가장 많이 발달할 수 있는 때이자 예술과 놀이를 통한 감성과 창의성이 최적화 되는 때는 바로 유아기이다. 좌뇌와 두정엽⁹²⁾이 발달하여 수학, 과학과 같은 학습의 이해가 가능해지는 7~15세의 세 번째 시기도 두 번째 시기를 얼마나 제대로 보냈느냐에 따라 좌우된다. 그만큼 많은 교육자들과 과학자들은 우뇌와 전두엽의 발달이 이루어지는 두 번째 시기가 특히 중요하다고 말한다. 유아들의 뇌는 부모와 같은 성인에게서 세상을 표현하는 방식과 언어, 정서와 인성 등을 스핀지처럼 흡수한다. 한국의 많은 부모들이 학습지와 조기교육을 시키는 시기이기도 하지만, 엄밀히 말하자면 공부에 대한 뇌 회로는 발달도 되지 않은 시기이다. 오히려 7세 이전부터 일찍 이루어지는 조기교육으로 인해 감성의 뇌를 충분히 발달시키지 못

90) 안그라픽스. (1994). 『디자인 용어 사전』, p.62.

91) [네이버 지식백과] 감각 기관에서 받아들인 정보는 뇌로 전달되고, 뇌에서 판단을 하여 명령을 내린다. 이러한 일련의 과정은 뉴런이라는 신경세포를 통해 일어난다.

92) [네이버 지식백과] 신체를 움직이는 기능, 사고 및 인식 기능 중에서도 수학이나 물리학에서 필요한 입체 공간적 사고 와 인식 기능, 계산 및 연상 기능 등을 수행하며, 외부로부터 들어오는 정보를 조합하는 역할을 한다.

한 유아들이일수록 감정을 바르게 조절하지 못해 중독이나 폭력에 쉽게 빠지게 되고 행복지수가 낮다는 분석이 있다.

유아의 창의성은 4세반 경 절정을 이루며, 5세부터는 하강 곡선을 그리기 시작한다. 이는 제한적인 교실 환경, 획일성의 강조, 인지 중심적인 사고, 경쟁 심리 유도 등이 주된 원인이라고 지적된다. 그러나 유아는 창의적 사고를 할 수 있는 잠재적 능력을 타고나며, 3-5세는 창의성 발달이 이루어지는 결정적인 시기이다. 따라서 유아교육분야의 전문가들은 창의성 발달을 적극적으로 격려하고 창의적 잠재력을 끌어 낼 수 있는 기회를 만드는 노력을 해야 한다고 말한다. 창의성을 발달시킬 수 있는 적합한 활동을 제시하고, 유아가 탐색하고, 놀이하며, 문제를 해결할 수 있도록 해야 한다. 또한 유아들이 자신의 아이디어를 각자만의 독특한 방법으로 표현할 수 있도록 기회를 제공해 줌으로써 창의성이 증진될 수 있다.

인간이 문제에 응하는 방법은 두 가지 유형으로 나누어 볼 수 있다. 발산적 사고⁹³⁾의 과정과 수렴적 사고⁹⁴⁾의 과정이다. 이 중에 유아에게 적합한 방법은 발산적 사고의 과정을 유도하는 것이다. 유아에게는 결과보다 과정에 초점이 맞추어져야 하기 때문이다. 이러한 과정이 유아의 창의성 발달을 격려한다. 제6차 유치원 교육과정에서는 교육과정 모든 영역에 걸쳐 창의적인 경험을 할 수 있는 환경을 조성하고, 창의적인 표현을 할 수 있는 기회가 제공되도록 강조하고 있다. 이는 창의성은 음악이나 미술 같은 분야에 한정되어 있는 것이 아니라, 교육과정의 전 분야에 걸쳐 중요시되어야 함을 강조한 것이다.

유아의 창의적 과정의 진행은 다음과 같은 네 가지 수준으로 나누어 볼 수

93) [네이버 지식백과] (2000). 교육심리학용어사전, 학지사. ‘확산적 사고’라고도 하며, Guilford가 연구한 지능에 대한 가설적 모형에서 쓰여진 용어이다. 그에 따르면, 지능은 6개의 인지활동(cognitive operations)과 5개의 내용 영역(content areas), 그리고 6개의 산출(products)의 세 차원이 상호작용하는 180개의 상이한 다른 능력으로 구성된다고 한다. 발산적 사고는 6개의 인지활동 차원 중 한 가지 요소로서 창의적 사고의 특성으로 간주된다. 여기에는 유창성, 융통성, 독창성의 특성이 있다. 발산적 사고는 인지나 기억된 정보로부터 새롭고 신기하며 다양하고 관습에서 벗어난 생각과 해결책을 생성하는 생산적인 사고이다.

94) [네이버 지식백과] 문제를 해결하기 위해 사용하는 사고방식의 한 종류로서, 지식과 논리 법칙을 동원하여 여러 가지 가능한 해결책이나 답들 가운데서 최종적으로 가장 적합한 해결책이나 답을 모색해 가는 사고방식을 말한다. 많은 문제해결 과정에 있어서는 수렴적 사고와 확산적 사고가 함께 일어난다.

있다. 첫째로, 호기심이다. ‘무엇일까?’라는 질문을 가지고 유아는 흥미를 가지고 주의를 기울이며 더 알기를 원한다. 둘째는 탐색이다. ‘무엇을 하는 것일까? 무엇을 할 수 있을까?’라는 질문을 가지고 유아는 사건, 대상, 아이디어 등을 적극적으로 탐색하며 관찰한다. 정보를 수집하기 위해 오감을 통해야 한다. 조사를 위해 다른 사람들도 관찰할 수 있다. 셋째로는 놀이이다. ‘이것으로 무엇을 할까?’라는 질문을 가지고 유아는 자발적으로 놀이를 시작하며 어떠한 목적이 없이 일정한 시간 동안 깊이 몰두하여 놀이를 한다. 결과를 정해놓고 하는 놀이가 아니기 때문에 놀이의 구체적인 상황들을 자유롭게 경험해 볼 수 있다. 이것은 유아가 두 번째 단계에서 획득한 기술과 지식을 연습하고 통합하는 기회를 제공한다. 넷째는 창의성이다. ‘내가 무엇을 창조할 수 있는가?’라는 질문을 가지고 유아는 자신이 조사한 문제나 자료에 대해 다른 사람과 다른 아이디어를 고안해 내고, 새로운 연결고리를 만들어 낸다.

이 네 가지 수준의 창의적 과정은 많은 경우 각 수준이 중복되거나 각 수준의 발전에 영향을 미친다. 그리고 이러한 과정은 짧은 시간이 걸릴 수도 있고, 며칠이 소요될 수도 있다. 창의적 사고를 하는 유아로 교육하기 위해서는 다음의 네 가지 개념에 대한 이해가 선행되어야 한다. 첫째, 모든 유아는 창의적인 능력을 가지고 있다. 둘째, 유아들마다 창의적 수준에 차이가 있다. 셋째, 어떤 유아는 한 가지 분야에서만 창의적 사고와 행동을 보인다. 넷째, 창의성은 창의적 사고나 행동, 그리고 유아를 무시하거나 높이 평가하지 않는 교사에 의해 파괴될 수 있다.

창의성에 대해 여러 학자들이 내린 정의를 살펴보면 다음과 같다.

<표 3-1> 창의성에 대한 학자들의 정의

길 포트(Guidford)	새롭고 신기한 것을 낳는 힘이다. 인간의 특징으로는 기존 사고방식에 속박되지 않는 유창성, 새로운 자극에 대한 민감성, 새로운 것을 추구하고 현실과 할 수 있는 참신성, 기존 사고 체계의 경직성을 탈피할 수 있는 융통성이 전제되어야 한다. ⁹⁵⁾
치켄트미하이(Csikszentmihalyi)	개인의 경험적 사고, 개인이 속해있는 사회체계 그리고 상징체계로 이루어진 문화간의 상호작용에서 나오는 새롭고 가치 있는 아이디어나 행위이다. ⁹⁶⁾

비어(Bear) ⁹⁷⁾	누군가 어떤 일을 할 때 독창적이면서도 그 목적이나 의도에 적절하게 하는 것이다.
오스본(Osborn)	어떤 사태에 직면했을 때에 새로운 사고와 통찰을 산출하는 과정을 거쳐 기존과는 다른 아이디어나 관계 양식, 형태 및 해결 방법을 산출해 내는 사람들이 공통으로 지니고 있는 일반적인 능력 및 특성이라고 해석할 수 있으며, 자기표현 욕구, 자기실현 욕구에서 근원된 상상적 활동이라고 볼 수 있다. ⁹⁸⁾

21세기로 넘어오면서 창의성은 모든 문화를 지배하고 있다. 하지만 아직도 교육 현장이나 가정에서 유독 창의성에 대한 인식이 늦어지고 있는데 그 이유는 선생님과 부모님의 역할에 대한 전통적인 개념들이 학교와 가정에 강하게 남아 있기 때문일 것이다.⁹⁹⁾ 창의성은 어린 유아들의 삶에서 중요한 몫을 차지한다. 유아들이 가정을 떠나 유아교육기관에서 하루의 일과를 보내는 동안 사회 안에서의 규칙을 내면화하고 다른 사람을 배려하는 도덕성과 함께 창의성을 중요시하게 되는데, 도덕성과 창의성은 서로 도와주는 역할을 한다. 온전한 도덕성은 시키는 대로 해 내는 것이 아니라 스스로 해 내는 자율성을 가리키며, 다른 사람의 눈치를 보지 않고 자신의 뜻을 당당하게 표현하는 것을 말한다. 도덕성은 따뜻한 사랑과 맑은 정직성을 기초로 하는데, 이 사랑과 정직은 또한 유아들의 창의성을 기르는 가장 중요한 자양분이 된다.

95) 김현주. (2007). “모티프(Motif)를 활용한 예술 통합형 창의적 움직임 교육에 관한 질적 연구 : 초등학교에서의 적용 사례를 중심으로.” (미간행) 박사학위논문. 성균관대학교일반대학원. p.43.

96) 문영미. (2013). “창의성 향상을 위한 지리과 CPS 수업 모형 개발 및 적용.” (미간행) 석사학위논문. 고려대학교대학원. p.9.

97) Bear J.. (1997). Creative Teachers, Creative Students, dnwhddnr · 전경원 공역, (2001). 『창의적인 교사, 창의적인 학생』, 창지사.

98) 박정옥. (2008). “Osborn의 CPS모형을 적용한 디자인 수업이 창의적 표현력 신장에 미치는 영향 : 중학교 1학년을 중심으로.” (미간행) 석사학위논문. 이화여자대학교교육대학원. p.11.

99) 김상윤. (2006). 『유아 창의성 교육과 진단』. 공동체, p.15.

다) 신체표현

유아기에는 운동 기능이 급속도로 발달한다. 따라서 이 시기에는 달리기, 점프하기, 던지기 등의 운동 능력을 훈련하기에 적합한 시기라고 할 수 있다. 신체 움직임에 대한 연구 결과들은 기본 운동 능력에 대한 경험이 더욱 복합적인 능력을 성취하도록 돕는다고 말하고 있다. 특히 유아 동작 교육 프로그램에서 현재 가장 논쟁이 되는 것은 운동 발달을 자연히 발달하는 것에만 맡겨서는 안 된다는 것이다. 운동 능력의 발달과 운동 능력 사용에는 밀접한 관계가 있으므로 계획된 프로그램을 유아에게 제공해야 한다.

유아기 초기에는 새로운 운동 기술이 불완전해 보이기도 한다.¹⁰⁰⁾ 5세 이후 유아기 동안에는 이동, 비이동, 조작 동작 및 활동 등을 다양하게 경험하고 기본적인 운동 기술 능력을 향상시킬 수 있는 경험을 제공해야 한다. 이동, 비이동 동작들을 연습하고 연결해 보는 활동들을 통해 움직임의 범위를 확장시킬 수 있다. 다양한 움직임 경험은 단순한 것에서 복잡한 움직임의 순서로 이루어져야 한다. 창의적 경험을 위해 간단한 동시나 동화를 듣고 그것을 동작으로 표현하는 활동을 제공해 줄 수 있다.

6-7세가 되면 짝을 이루어 하는 활동, 집단 활동이 가능하다. 이를 통해 협동심 증진시키고 다른 사람의 입장을 생각해 보는 기회를 갖게 된다. 또한 여러 가지 사회적 상황에서 일어나는 문제들을 유아가 스스로 극복하고 해결해 보는 경험을 할 수 있다. 호기심이 왕성한 시기에 있으므로 움직임을 통해 사고가 확장될 수 있도록 유아의 창의적 사고를 열어줄 수 있는 질문을 통해 유아들의 움직임 확장을 도와야 한다. 또한 교사는 유아가 나타내는 움직임을 보고 형태, 크기, 모양, 특성, 자세, 위치 등을 설명하는 단어를 통해 언어화함으로써 유아들의 개념 형성을 도울 수 있다. 또한 유아들이 움직임 활동을 성공적으로 경험하는 기회를 갖는 것이 중요하다. 유아의 수준에 합당한 움직임 활동을 통해 자신감과 만족감을 가질 수 있고, 교사는 이를 인정하고 칭찬해 주는 긍정적인 태도가 중요하다. 유아는 자신의 움직임 능력을 탐색하며 성취감을 얻으며, 다양한 문제 상황을 대처하며 자기 조절 능력을 발달시킬 수 있게 된다.¹⁰¹⁾ 불안한 정서를 표출하는 유아에게는 편안하고 자유로운 분

100) 채민아. (2003). “신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램 개발과 효과.” (미간행) 석사학위논문. 영남대학교대학원. p.24.

위기 안에서 자유롭게 움직임을 표현하는 경험을 하게 함으로써 안정된 정서를 갖도록 도울 수 있다. 예를 들어 천둥소리를 무서워하는 유아에게 천둥을 표현해보는 움직임 활동을 경험시켜 막연한 무서움을 감소시킬 수 있다. 하지만 이러한 활동은 유아의 상태나 상황 등을 반영하여 지도해야 한다.

유아들은 신체의 여러 부분을 활용하여 움직여 볼 수 있는 다양한 기회가 생기면 점차 더욱 복합적인 방법으로 신체를 활용할 수 있게 된다. 또한 기초적인 운동 능력, 움직임 가능성, 신체 인식, 조작 능력, 공간 인식을 발달시키게 된다. 예를 들어 ‘몸을 이용하여 교실 안을 한 바퀴 돌 수 있는 방법을 생각해 보자’고 제안하면서 유아가 무릎으로 기어서 움직이게 하거나 굴러서 움직이게 하는 방법 등 어떠한 방법이 있는지 탐색하게 할 수 있다. 이러한 탐색을 기초로 유아는 점차 자신이 바라는 욕구와 관심을 표현하는 데 신체를 사용하게 된다. 움직임을 탐색하고 발견하는 경험을 통해 유아는 알고 있었던 지식에 상상력을 더하여 더욱 다양한 움직임으로 확장하여 표현한다. 계획된 동작 탐색 시간과 창작의 과정을 거친 후에 결과를 평가하고, 유아가 신체표현에 대해 계속 생각할 수 있도록 돕는 것은 신체표현 능력을 발달시키는 데 중요한 영향을 미치게 된다.

신체표현은 사회, 정서적 발달을 돕는다. 신체표현은 유아가 여러 친구들과 함께 서로 협력하며 지낼 수 있는 기회를 제공함으로써 사회, 정서적으로 적응할 수 있도록 돕는다. 움직임 교육을 통해 유아는 활동하는 과정에서 다른 사람을 인식하며, 함께하는 즐거움을 알게 되고, 질서와 차례를 지켜야 한다는 것을 알아간다. 자신의 신체를 제어하고 탐색하고 문제를 해결하는 경험들을 통해 긍정적인 자아개념을 형성하게 된다. 또한 다른 사람에게 효과적으로 행동하고 반응할 수 있는 능력을 갖추게 됨에 따라 다른 사람과의 관계가 원만해질 수 있다. 친구들과의 활동을 통해 자아 존중감, 동기 유발, 소속감 등이 증진될 수 있다. 따라서 유아를 인정해 주고, 유아 자신이 선택한 방법에 대해 무조건적인 격려를 제공하며, 활동에 참여할 기회를 줌으로써 유아의 자신감을 증진시키고, 다른 무엇 혹은 다른 사람이 되어보는 기회를 제공함으로써 다른 사람의 입장을 이해할 수 있도록 한다.

101) 전계서, 김정화, p.17.

신체표현은 인지 발달에도 도움을 준다. 운동 능력의 발달은 인지 발달과 밀접한 관계가 있다. 신체를 이용한 다양한 움직임 활동에 참여함으로써 자연 풍경 및 사회 현상에 대한 개념이나 언어, 수, 공간, 색 등 기본적인 인지 개념을 학습한다. 예를 들어 여러 가지 동물이나 곤충의 움직임을 자유롭게 움직임으로 표현해 볼 때 동물이나 곤충의 특징을 파악할 수 있다. 그뿐 아니라 시소를 타는 것을 표현하며 균형의 개념을 학습할 수 있다. 거북 걸음으로 천천히 다섯 걸음을 걸어보는 표현 활동을 통해 수세기와 속도의 개념을 자연스럽게 학습할 수 있으며, 움직임 활동을 통해 원, 네모, 세모, 반원, 긴 네모, 등 모양에 대해 알게 된다.

신체표현은 창의성 발달을 돕는다. 단순히 교사가 하는 움직임을 유아에게 그대로 따라하도록 한다면 그것은 유아의 창의성 발달에 전혀 도움이 되는 경험이 아니다. 움직임을 탐색하고 생각하고, 다양한 방법으로 표현해볼 수 있도록 해야 창의성 발달에 도움을 줄 수 있다. 예를 들어 유아의 신체 중에서 동그라미를 만들 수 있는 부분이 어디인지, 동그라미를 어떻게 만들 수 있는지 보여 달라고 요구함으로써 교사는 유아의 창의성 발달을 도울 수 있다. 또한 교사는 유아의 반응에 긍정적으로 격려함으로써 유아 자신이 다른 유아들과 경쟁하지 않고도 인정받는 방법을 알려줄 수 있다. 이러한 것들이 유아의 자신감을 키워주며, 다시 창의적인 사고를 촉진하는 순환 고리를 만든다. 최근에는 유아들의 TV, 비디오, 컴퓨터 게임, 스마트폰 등을 즐기는 시간이 길어지면서 유아 스스로 창의적인 사고를 할 기회가 줄어들고 있다. 유아가 거북의 움직임을 모방하려면 거북의 느릿느릿한 움직임을 상상하고, 스스로 거북이가 되어 움직이는 모습을 상상해 보는 시간을 가져야 한다. 슬픈 감정을 표현하려면 자신이 행복하지 않았던 시간을 회상해 보아야 한다. 즉, 창의적 움직임은 유아에게 상상할 수 있는 다양한 기회를 줄 수 있는 좋은 활동이다.

2) 활동 목표

인성, 창의성, 신체표현에 따라 활동 목표를 아래 <표 3-2>와 같이 설정하였다.

<표 3-2> 인성, 창의성, 신체표현에 따른 활동 목표

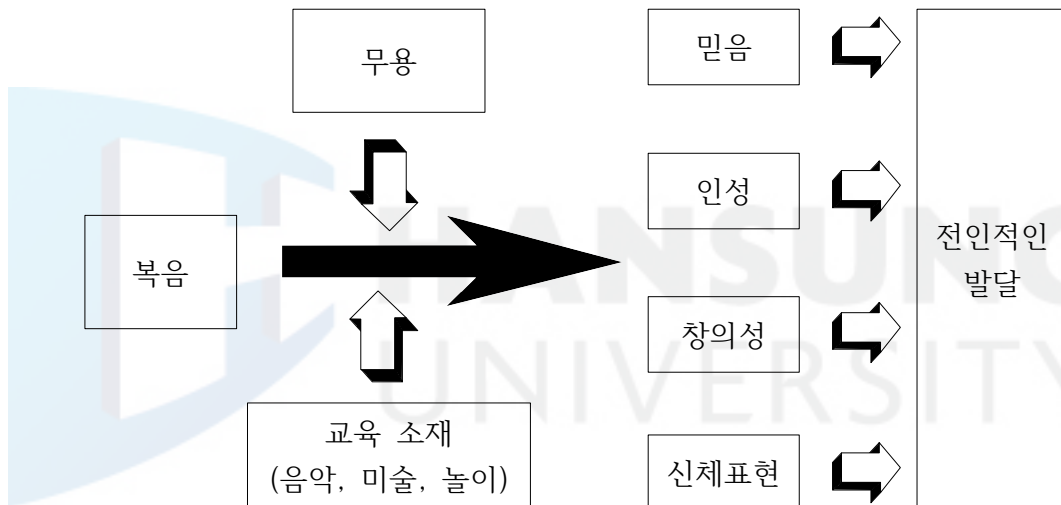
인성	창의성	신체표현
1. 환경을 보호하는 방법에 대해 알고 실천한다. 2. 죄에 대해 이해하고 죄를 짓지 않기 위해 노력한다. 3. 친구에게 사랑을 표현하는 방법을 생각하고 실천한다. 4. 부모님과 선생님에게 순종하는 법을 배운다. 5. 친구와 함께 하는 활동을 통해 양보와 배려를 배운다. 6. 예수님의 탄생을 통해 기쁨을 느낀다. 7. 예수님이 십자가에서 죽으심과 부활에 대해 이해하고 감사하는 마음을 가진다.	1. 교구를 활용하여 세상과 방주를 자유롭게 만들고 몸으로 표현한다. 2. 개인이 지었던 죄를 몸으로 표현하고, 죄를 물리치는 방법에 대해 말한다. 3. 그림을 그리거나 만드는 활동을 통해 창의성을 기른다. 4. 가족과 친구에게 사랑을 전할 수 있는 말을 다양하게 표현한다. 5. 악기의 활용하여 다양한 리듬을 만든다.	1. 스트레칭을 통해 신체의 유연함을 돕는다. 2. 차시별 음악에 맞추어 율동한다. 3. 이야기 그림카드를 보고 흐름에 맞추어 무용/ 움직임으로 표현한다. 4. 친구의 움직임을 따라하며 흥미를 가지고 신체를 인지한다. 5. 다양한 리듬의 음악에 맞추어 개인의 느낌을 무용/ 움직임으로 표현한다. 6. 신체 활동을 즐기며 몸을 다양하게 움직인다. 7. 개인의 신체 능력을 긍정적으로 인식한다.

제 3 절 프로그램 설계 및 상세 지도안

1) 12차시 프로그램 설계

12차시 프로그램은 성경말씀 즉, 복음을 바탕으로 그에 대한 목표와 주제를 설정하고, 각 차시별로 복음을 무용/ 움직임으로 표현하였다. 이 프로그램을 통해 인성, 창의성, 신체표현 향상에 목표를 두고, 그 외에도 자신감, 발표력, 표현력, 집중력, 순발력, 상상력, 리듬감 향상을 도모하고자 하였다.

본 연구의 프로그램 설계 과정을 그림으로 나타내면 다음과 같다.



<그림 3-4> 프로그램 설계 과정

12차시에 대한 프로그램 설계는 다음과 같다.

<표 3-3> 12차시에 대한 프로그램 설계

차 시	수업 제목	성경말씀	수업 주제	무용/ 움직임
1	천지창조	태초에 하나님이 천지를 창조하시니라 (창세기 1장 1절)	아름다운 세상을 만들어 주신 하나님께 감사하는 마음을 갖는다.	빛과 어둠, 풀, 채소, 과일, 해, 달, 별, 물고기, 새, 동물 등을 무용/ 움직임으로 표현한다. 무용/ 움직임을 할 때에 준비된 교구를 사용하여 각자만의 창의적인 표현을 할 수 있도록 한다.
2	죄와 유혹	‘그 나무를 본즉 먹음직도 하고 보암직도 하고 지혜롭게 할만큼 탐스럽기도 한 나무인지라’ (창세기 3장 6절)	죄에 대한 기준을 알고 죄를 이길 수 있는 방법에 대해 말한다.	자신이 지었던 죄를 무용/ 움직임으로 표현한다. 이를 표현하기 위해 자신이 지었던 죄를 그림으로 그리면서 죄에 대해 충분히 생각하는 시간을 갖는다.

3	하나님의 전신갑주	그러므로 하나님의 전신갑주를 취하라 이는 악한 날에 너희가 능히 대적하고 모든 일을 행한 후에 서기 위함이라 (에베소서 6장 13절)	하나님의 전신갑주에 대해 알고 각 역할에 대해 이해한다.	전신갑주 교구를 착용하고 무용/ 움직임으로 표현한다.
4	구원 방주	노아가 그와 같이 하되 하나님이 자기에게 명하신 대로 다 준행 하였더라 (창세기 6장 22절)	노아 이야기를 통해 순종과 협동심을 배운다.	노아의 구원 방주 이야기를 무용/ 움직임으로 표현한다. 이때 이야기 그림카드를 통해 유아들이 흐름에 맞게 움직일 수 있도록 돕는다.
5	아기 예수님의 탄생	저희가 별을 보고 가장 크게 기뻐하고 기뻐하더라 (마태복음 2장 10절)	예수님이 가장 기뻐하시는 선물이 친구를 사랑하는 것임을 알고 친구에게 사랑을 표현한다.	기쁨과 친구를 사랑하는 마음을 무용/ 움직임으로 표현한다.

6	쭉쭉 자라요	좋은 땅에 뿌리웠다는 것은 곧 말씀을 듣고 받아 삼십 배와 육십 배와 백 배의 결실을 하는 자니라 (마가복음 4장 20절)	하나님 말씀, 기도, 찬양을 통해 하나님이 기뻐하시는 사람이 되는 것을 안다.	1. 4가지 땅 그림카드를 관찰하고 무용/ 움직임으로 표현한다. 2. 음악의 1절 가사를 유아들이 직접 무용/ 움직임으로 만든다.
7	어린이를 사랑하시는 예수님	그 어린 아이들을 안고 그들 위에 안수하시고 축복하시니라 (마가복음 10장 16절)	예수님이 어린이를 사랑하심을 알고 내가 느끼는 예수님의 사랑을 표현한다.	1. 각자가 느끼는 예수님의 사랑을 무용/ 움직임으로 표현한다. 2. 빠른 음악에 맞추어 빠른 무용/ 움직임을 한다.
8	오병이어	다 배불리 먹고 남은 떡 조각과 물고기를 열두 바구니에 차게 거두었으며 (마가복음 6장 42-43절)	예수님이 베푸신 오병이어 기적에 대해 알고 얼마나 놀라운 일인지 표현한다.	예수님이 행하신 오병이어 기적에 대한 놀라움을 무용/ 움직임으로 표현한다. 이때 쿵 주머니 교구를 활용하여 물고기 2마리와 보리떡 5개, 12광주리를 만들어 본다.

9	성령의 열매	오직 성령의 열매는 사랑과 화평과 오래 참음과 자비와 양선과 충성과 온유와 절제니 이 같은 것을 금지할 법이 없느니라 (갈라디아서 5장 22-23절)	성령의 열매에 대해 배우고, 열매를 많이 맺으면 건강한 나무가 됨을 안다.	1. 성령의 9가지 열매를 무용/움직임으로 표현한다. 이를 표현하기 위해 성령의 9가지 열매 중 1가지를 선택하여 그림을 그리면서 구체적으로 이미지화 시킨다. 2. 음악의 가사에 각자가 만든 열매의 이름이 나오면 높이 점프하는 무용/움직임을 한다.
10	십자가에서 돌아가신 예수님	빌라도가 무리에게 만족을 주고자 하여 바라바는 놓아 주고 예수는 채찍질하고 십자가에 못 박히게 넘겨주니라 (마가복음 15장 15절)	예수님이 나를 위해 십자가에서 돌아가셨음을 안다.	십자가 위에서 죽으신 예수님을 생각하며 십자가 위의 예수님의 모습을 무용/움직임으로 표현한다. 이때 색종이를 찢어 십자가를 만드는 미술 활동을 통해 십자가를 생각하는 시간을 갖는다.

11	부활하신 예수님	또 가라사대 너희는 온 천하에 다니며 만민에게 복음을 전파하라 (마가복음 16장 15절)	예수님의 부활에 대해 알고 부활의 기쁨을 표현한다. 예수님이 부활하시면서 하신 말씀을 어떻게 순종할 수 있는지 말한다.	1. 예수님의 부활의 기쁨을 무용/ 움직임으로 표현한다. 2. 어두움이 빛으로 변하는 모습을 무용/ 움직임으로 표현한다. 이때 스크래치 페이퍼 교구에 나무막대로 빛을 그리는 활동을 먼저 진행한다.
12	나는야 하늘 배달부	주 예수를 믿으라 그리하면 너와 네 집이 구원을 얻으리라 하고 (사도행전 16장 31절)	예수님을 믿어야 천국을 갈 수 있음을 알고, 예수님을 모르는 사람들에게 예수님의 사랑과 축복을 전해야 함을 배운다.	사랑과 축복을 무용/ 움직임으로 표현한다. 이때 핸드드립 악기를 두드리며 박자에 맞추어 사랑과 축복을 외치며 무용/ 움직임을 한다.

2) 차시별 상세 지도안

가) 1차시 : 천지창조

성경말씀 : 태초에 하나님이 천지를 창조하시니라 (창세기 1장 1절)

수업에 사용되는 음악 : 태초에 하나님이 (엘키즈)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-4> 1차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		1차시 수업에 사용되는 교구는 하나님이 말씀으로 창조하신 것들이다. 먼저 풀 모형과 부직포 나무, 파란색 천, 채소와 과일 모형, 부직포 해와 달과 별, 물고기와 새 모형, 동물 인형을 사용한다. 유아들이 각자 생각하는 세상의 첫 모습을 교구를 활용하여 만든다. 풀 모형은 여러 개를 연결하거나 쌓는 등의 활용을 할 수 있고, 부직포 나무를 그 위에 세울 수 있다. 채소나 과일 모형을 나무 위에 붙이거나 풀 모형 위에서 자라는 것을 표현할 수도 있다. 파란색 천은 뒤집어쓰거나 흔들면서 바다를 표현할 수 있고, 해와 달과 별, 물고기, 새, 동물들도 유아들이 원하는 위치나 원하는 움직임으로 만들 수 있다. 유아들이 각 교구들을 사용하여 세상을 표현할 때 교사는 방법을 먼저 제시하지 않도록 주의하며 유아가 힘들어 할 경우 방향을 제시하며 돕는다.
풀 모형	부직포 나무	
		
파란색 천	채소/과일 모형	
		
부직포 해/달/별	물고기 모형	
		
새 모형	동물 인형	

<표 3-5> 1차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2’
	인사	‘안녕 안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3’
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3’
전개	제시 (주제, 말씀, 과제)	1. 주제 제시 1) 유아들에게 각 교구를 보여주며 수업의 주제에 대해 소개한다. (폴 모형, 부직포 나무, 파란색 천, 채소/과일 모형, 부직포 해/달/별, 물고기 모형, 새 모형, 동물 인형 교구 사용) 2. 말씀 제시 1) 성경책의 맨 처음 나오는 말씀에 대한 설명을 한 후 ‘태초에 하나님이 천지를 창조하시니라 창세기 1장 1절 말씀 아멘’을 다함께 외친다. 2) ‘태초’, ‘천지’, ‘창조’에 대해 유아들이 이해할 수 있도록 설명한다. 3) 아름다운 세상을 만드신 분이 하나님이라는 사실을 소개하고, 아름다운 세상에 무엇이 살고 있는지 말해보게 한다. 4) 아름다운 세상을 주신 하나님께 감사하는 마음을 표현하도록 한다. 3. 과제 제시 1) 아름다운 세상을 보호하기 위해 할 수 있는 행동에 대해 이야기 하고 다음 시간까지 유아가 실천할 수 있도록 구체적 행동에 대해 약속한다.	10’
	활동 1	1. 활동 방법 1) 유아가 활동 방법을 잘 이해할 수 있도록 교사는 직접 시범을 보이며 활동 방법을 제시한다.	15’

		- 앞에 놓여 있는 다양한 교구들 중 한 가지를 선택한다. - 선택한 교구를 활용하여 아름다운 세상을 만든다. - 어떤 세상을 만든 것인지 친구들에게 큰 목소리로 말한다. - 큰 목소리로 말한 것을 몸으로 표현한다. - 앉아있는 친구들은 몸으로 표현하는 친구를 따라한다. - 자리로 돌아와 앉는다. 2. 활동 진행 1) 활동 방법에 따라 한 명씩 진행한다. 활동이 길어질 경우 2,3명씩 짝을 지어 활동하게 해도 좋다.	
	정리	1. 활동 소감 나누기 1) 활동 후 유아가 느낀 아름다운 세상에 대한 느낌을 들어보고 충분히 공감해 준다. 2) 하나님께서 아름다운 세상을 만드심과 아름다운 세상을 보호하기 위해 해야 할 행동들에 대해 다시 한 번 상기시킨다.	2'
	활동 2	1. 찬양 듣기 1) 찬양의 제목을 함께 외친 후, 가사를 집중하여 들을 수 있도록 활동 1에서 표현을 반복하게 한다. 2. 율동하기 1) 찬양에 맞추어 가사에 맞는 움직임을 한다. 이때 각자 표현했던 세상이 나오면 각자의 창의적 움직임을 서로 따라한다.	10'
정리	마무리	1. 소감 말하기 1) 첫 수업에 대한 느낌을 말할 수 있도록 하고, 아름다운 세상을 보호하기 위해 약속했던 행동들에 대해 한 번 더 상기시킨다. 2) 유아들의 행동들 중 칭찬할 부분은 칭찬한다.	3'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

나) 2차시 : 죄와 유혹

성경말씀 : 그 나무를 본즉 먹음직도 하고 보암직도 하고 지혜롭게 할
만큼 탐스럽기도 한 나무인지라 (창세기 3장 6절)

수업에 사용되는 음악 : 압압압 (파이디온 선교회)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-6> 2차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		2차시 수업에 사용되는 교구는 종이와 색연필이다. 수업의 주제인 죄에 대해 알고 하나님께서 보시기에 죄라고 여길만한 행동들을 생각해 그림으로 그린다.
종이	색연필	

<표 3-7> 2차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2’
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3’
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3’
	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 아름다운 세상을 보호하기 위해 할 수 있는 행동들을 실천한 것을 이야기하게 한다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2’

전개	제시 (주제, 말씀, 과제)	1. 주제 제시 1) 죄와 유혹의 의미를 설명하고 죄가 이 세상에 어떻게 생겼는지 이야기 나눈다. 2. 말씀 제시 1) 이 세상의 첫 번째 죄는 사람의 욕심, 탐내는 마음 때문에 생겼음을 설명한다. 2) ‘그 나무를 본즉 먹음직도 하고 보암직도 하고 지혜롭게 할 만큼 탐스럽기도 한 나무인지라 창세기 3장 6절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 3. 과제 제시 1) 우리가 짓는 죄에 대해 이야기한다. 2) 죄는 누가 주는 마음인지 질문하고, 사탄을 이길 수 있는 방법에 대해 말하게 한다. 3) 3차시 수업 때까지 죄를 짓고 싶은 마음이 들었을 때 어떤 방법으로 이겼는지 이야기하는 것을 유아들의 과제로 정한다.	10'
	활동 1	1. 활동 방법 1) 하얀 종이와 색연필을 가지고 각자가 지었던 기억에 남는 죄를 그린다. – 예쁘게 앉아 선생님이 나누어주는 종이와 색연필을 받는다. – 내가 지었던 죄를 생각하고 생각한 것을 종이에 그린다. – 다 그린 후 친구들에게 그림을 설명한다. 2. 활동 진행 1) 하얀 종이와 색연필을 유아들에게 나누어 준다. 2) 그림에 대해 한 명씩 설명하도록 하되 활동 시간이 부족할 경우 몇 명만 지정하여 설명하도록 한다.	10'
	정리	1. 활동 소감 나누기 1) 자신이 지은 죄를 그렸을 때의 마음에 대해 질문한다. 2) 유아들의 대답에 공감해 준다.	3'

	활동 2	1. 찬양 듣기 1) 찬양의 제목을 함께 외친 후, ‘압압압’ 가사에 맞추어 사탄을 물리치는 움직임을 하도록 한다. 2. 율동하기 1) 찬양에 맞추어 교사를 따라 율동하게 하고, ‘압압압’ 가사가 나오면 각자의 창의적 움직임을 서로 따라한다.	10’
정리	마무리	1. 소감 말하기 1) 수업에서의 활동 중 기억에 남는 것은 무엇인지 질문한다. 2) 죄를 짓고 싶은 마음이 들었을 때 어떻게 죄를 짓지 않았는지에 대한 과제에 대해 한 번 더 상기시킨다. 3) 유아들의 행동들 중 칭찬할 부분은 칭찬한다.	4’
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3’

다) 3차시 : 하나님의 전신갑주

성경말씀 : 그러므로 하나님의 전신갑주를 취하라 이는 악한 날에 너희가 능히 대적하고 모든 일을 행한 후에 서기 위함이라
(에베소서 6장 13절)

수업에 사용되는 음악 : 하나님의 전신갑주 (예수생명 어린이 찬양)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-8> 3차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		3차시 수업에 사용되는 교구는 유아들이 몸에 착용할 수 있도록 부직포로 제작한다. 진리의 허리띠와 의의 흉배, 평안의 복음의 신발과 믿음의 방패, 구원의 투구와 성령의 검을 활용하여 놀이를 통해 각 용어를 이해하고 생활 속에 적용할 수 있도록 활동을 진행한다.
		
		
진리의 허리띠	의의 흉배	
평안의 복음의 신발	믿음의 방패	
구원의 투구	성령의 검	

<표 3-9> 3차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2'
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3'
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3'

	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 사탄이 주는 죄를 짓고 싶은 마음을 어떻게 물리칠 수 있었는지 이야기하게 한다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2'
전개	제시 (말씀, 주제, 과제)	1. 말씀 제시 1) 성경구절을 통해 전신갑주에 대한 궁금증을 자아낸다. 2) ‘그러므로 하나님의 전신갑주를 취하라 이는 악한 날에 너희가 능히 대적하고 모든 일을 행한 후에 서기 위함이라 에베소서 6장 13절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 2. 주제 제시 1) 전신갑주를 어떻게 얻을 수 있는지에 대해 이야기 나눈다. 2) 유아들을 한 명씩 앞으로 나오게 하여 전신갑주 중 1가지씩을 착용해 주면서 그 이름을 맞히도록 질문한다. 3) 동일한 방법으로 여러 유아들에게 전신갑주 교구를 착용시키며 설명하여 아이들이 집중할 수 있도록 한다. 4) 전신갑주를 착용하고 그에 맞는 무용 움직임을 표현한다. 3. 과제 제시 1) 죄를 짓고 싶은 마음이 들 때 전신갑주로 죄와 싸울 수 있음을 설명한다. 2) 전신갑주 중 어떤 것으로 죄를 이겼는지 다음 시간까지 실천해 보는 것을 과제로 정한다.	15'
	활동	1. 찬양 듣기 1) 찬양의 제목을 함께 외친 후, 유아들이 6가지의 전신갑주가 모두 등장하는지 확인하며 집중하여 들을 수 있도록 한다.	3'
		1. 활동 방법 1) ‘전신갑주를 취하자’ 놀이에 대한 설명을 한다. - 찬양을 따라 부르며 다함께 원으로 행진한다.	15'

		- 호루라기 소리가 나면 선생님이 어떤 전신갑주를 말하는지 귀 기울여 듣는다. - 바닥에 놓인 전신갑주 중 선생님이 말한 전신갑주와 동일한 것을 취한다. 취한다는 것은 우리의 몸에 착용하라는 의미예요. - 내가 취한 전신갑주를 친구들에게 설명한다. - 전신갑주를 선생님에게 주고 제자리에 앉는다. 3) 질문을 통해 유아들이 놀이 방법을 잘 이해했는지 확인한다. 2. 활동 진행 1) 놀이 방법에 따라 질서를 지키며 활동한다. 유아가 많을 경우 팀을 나누어 진행해도 좋다.	
정리	마무리	1. 소감 말하기 1) 수업에서의 활동 중 기억에 남는 것은 무엇인지 질문한다. 2) 전신갑주로 죄를 이겨 내는 것에 대한 과제에 대해 한 번 더 상기시킨다. 3) 유아들의 소감이나 활동 중에 했던 행동들에 대해 구체적으로 칭찬한다.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이드온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

라) 4차시 : 구원 방주

성경말씀 : 노아가 그와 같이 하되 하나님이 자기에게 명하신 대로 다
준행 하였더라 (창세기 6장 22절)

수업에 사용되는 음악 : 똑딱똑딱 (노아키즈)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-10> 4차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		4차시 수업에 사용되는 교구는 노아의 구원 방주에 대한 그림카드 4장과 구원 방주를 만들 매트와 짐 블록 그리고 동물 의상이다. 그림카드를 통해 주제를 이해하고 6,7세 유아들은 매트와 짐 블록을 활용하여 구원 방주를 만든다. 5세 유아들은 동물 의상을 입고 6,7세 유아들이 만든 구원 방주에서 동물의 움직임을 표현한다.
		
		
		
		
매트, 짐 블록	동물 의상	

<표 3-11> 4차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2'
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3'

	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3’
	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 전신갑주로 죄를 어떻게 이겼는지 이야기 나눈다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2’
전개	제시 (주제, 말씀, 과제)	1. 주제 제시 1) 노아의 구원 방주 그림카드를 보여주며 유아들이 그림에 대해 이야기하게 한다. 2) 유아들의 이야기에 보충 설명을 한다. 3) 노아의 순종에 대해 이야기한다. 2. 말씀 제시 1) 노아가 순종한 것이 무엇이었는지 질문한다. 2) ‘노아가 그와 같이 하되 하나님은 자기에게 멍하신 대로 다 준행하였더라 창세기 6장 22절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 3. 과제 제시 1) 유아들이 할 수 있는 순종은 무엇이 있는지 질문한다. 2) 누구에게 어떤 순종을 했는지 다음 시간까지 실천해 보는 것을 과제로 정한다.	10’
	활동	1. 활동 방법 1) 6,7세와 5세 유아들이 각 연령에 맞는 활동을 할 수 있도록 나누어 제시한다. 2) 6,7세 유아는 매트와 짐 블록 교구를 활용하여 배를 만든다. 어떻게 만들 것인지 서로의 의견을 듣고 교사에게 방법을 설명하도록 한다. 그 후 방주 만들기 활동을 실행한다. 3) 5세 유아는 동물이 되어 동물의 움직임을 표현하는 활동을 실행한다.	20’

		2. 활동 진행 1) 6,7세 유아들은 매트와 짐 블록으로 어떻게 배를 만들 것인지 상의한 뒤 그 내용을 교사에게 말하고 배를 만드는 활동을 진행한다. 2) 5세 유아들은 6,7세 배 만드는 활동을 하는 동안 동물 의상을 입고 움직임을 연습한다. 3) 배가 완성되면 모두 배 위에서 기쁨의 춤을 춘다.	
		1. 찬양 들으며 율동하기 1) 찬양의 제목을 함께 외친 후, 교사를 따라 율동하게 한다. 2) ‘똑딱똑딱’ 가사가 나오면 구원 방주를 만드는 모습을 자유롭게 표현하게 한다.	3'
	정리	1. 소감 나누기 1) 수업에서의 활동 중 기억에 남는 것은 무엇인지 질문한다. 2) 순종을 실천하는 과제에 대해 한 번 더 상기시킨다. 3) 유아들의 소감이나 활동 중에 했던 행동들에 대해 구체적으로 칭찬한다.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

마) 5차시 : 아기 예수님의 탄생

성경말씀 : 저희가 별을 보고 가장 크게 기뻐하고 기뻐하더라

(마태복음 2장 10절)

수업에 사용되는 음악 : 1) 오! 복되다 크리스마스 (파이디온 선교회)

2) 크리스마스 선물 (국제 윙윙 스쿨)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-12> 5차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		5차시 수업에 사용되는 교구는 검정색 용판과 부직포로 만든 노란색 큰 별, 빨간색 작은 하트이다. 하트 뒷면에 벨크로 찍찍이를 붙여 큰 별에 붙였다 떼었다 할 수 있게 만든다. 검정색 용판은 죄 많은 어두운 세상을 의미하고, 큰 별은 예수님을 상징하는데 예수님께 가득 붙어있는 사랑의 하트를 친구들에게 나누어 주며 활동한다.
		

<표 3-13> 5차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2'
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3'
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3'
전개	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 순종을 어떻게 실천했는지 이야기 나눈다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2'
		1. 주제 제시 1) 교구들을 보여주면서 예수님께서 우리를 정말 사랑하셔	8'

	제시 (주제, 말씀, 과제) 서 죄 많은 죄가 가득한 어두운 세상에 오셨음을 제시한다. (검정색 용판, 큰 별, 하트) 2) 큰 별에 하트를 붙이면서 ‘예수님은 OO친구를 사랑해요’라고 말한다. 유아들의 이름을 한명씩 불러준다. 3) 예수님이 우리를 사랑하셔서 이 세상에 오신 날에 대해 이야기 나누고, 예수님의 생일을 축하한다. 4) 예수님께서 이 세상에 오셨을 때 동방박사들이 가장 크게 기뻐하며 예수님의 생일을 축하하기 위해 선물을 준비했다는 사실에 대해 이야기 나눈다. 5) 유아들이 예수님께 드릴 선물은 무엇이 있을지 이야기 나눈다. 6) 예수님이 가장 기뻐하시는 선물은 사랑임을 제시한다. 2. 말씀 제시 1) 예수님이 이 세상에 오셨을 때 누가 가장 기뻐했는지 질문하고, 동방박사 세 사람의 이야기를 들려준다. 2) ‘저희가 별을 보고 가장 크게 기뻐하고 기뻐하더라 마태복음 2장 10절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 3) 우리도 예수님의 탄생을 기뻐해야 함을 안다. 3. 과제 제시 1) 친구를 사랑하는 것을 표현하면 예수님께서 가장 기뻐하시는 것에 대해 이야기 나누고, 친구에게 사랑을 어떻게 표현하는지 이야기 한다. 2) 친구에게 사랑을 표현하고 다음 시간에 이야기 나누는 것을 과제로 정한다.	
활동 1	1. 활동 방법 1) 예수님의 사랑을 나누는 활동에 대해 설명한다. - 선생님이 정해주는 짝과 마주보고 앉는다. - 오른쪽에 앉은 친구가 먼저 왼쪽에 앉은 친구의 가슴에 하트를 붙여주며 ‘사랑해’라고 말한다. - 사랑을 받은 친구는 일어서서 사랑의 기쁨을 몸으로 표현한다. - 역할을 바꾸어 활동한다. - 각자 받은 사랑을 예수님의 큰 별에 붙이며 ‘예수님 사랑해요’라고 말하고 몸으로 사랑을 표현한다.	15'

		- 자리로 돌아와 앉는다. 2) 유아들의 이름을 부르며 하트를 나누어 준다. 2. 활동 진행 1) 놀이 방법에 따라 질서를 지키며 활동한다. 유아가 많을 경우 팀을 나누어 진행해도 좋다. (신체의 여러 부위에 하트를 붙이며 활동해도 좋다.)	
	정리	1. 활동 소감 나누기 1) 친구에게 사랑을 표현했을 때와 사랑을 받았을 때의 감정에 대해 질문한다. 2) 유아들의 대답에 공감하고 칭찬한다.	2'
	활동 2	1. 찬양 듣기 1) 찬양의 제목을 함께 외친 후, 별봉 교구를 나누어 준다. 2) 음악의 리듬에 맞추어 별봉을 흔들며 찬양을 듣는다. 2. 율동하기 1) 별봉을 들고 찬양에 맞추어 교사를 따라 율동한다.	8'
	정리	1. 발표하기 1) 연령 또는 성별 등의 기준으로 팀을 나눈다. 2) 한 팀은 앞으로 나와 발표하고, 자리에 앉아 있는 유아들은 별봉을 흔들며 친구들을 응원하도록 한다. 2. 소감 말하기 1) 예수님이 기뻐하시는 사랑으로 율동하고 찬양했던 활동들에 대해 질문한다. 2) 유아들의 소감이나 활동 중에 했던 행동들에 대해 구체적으로 칭찬한다. 2) 사랑은 표현할수록 점점 더 커짐을 말하며 예수님이 기뻐하시는 유아들이 될 것을 격려한다. 3) 친구에게 사랑을 표현하는 과제를 한 번 더 상기시킨다.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

바) 6차시 : 쑥쑥 자라요

성경말씀 : 좋은 땅에 뿌리웠다는 것은 곧 말씀을 듣고 받아 삼십 배와
육십 배와 백 배의 결실을 하는 자니라 (마가복음 4장 20절)

수업에 사용되는 음악 : 복음을 심었습니다 (노아 키즈)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-14> 6차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		길가 밭, 돌 밭, 가시덤불, 좋은 땅 그림카드를 통해 그림을 몸으로 표현하고, 새싹 머리띠를 하고 그림 속에 있는 새싹이 되어 움직임을 표현한다.
		
		

<표 3-15> 6차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2’
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3’
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3’
전개	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 친구에게 표현했던 사랑에 대해 이야기 나눈다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2’

	제시 (말씀, 주제, 과제)	1. 주제 제시 1) 그림카드 교구를 보여주고, 한 명의 유아를 지정하여 그림에 대해 이야기하게 한다. 2) 앉아 있는 아이들에게 그림에 대한 설명이 공감되는지 질문한다. 3) 그림카드 4장에 대해 동일하게 진행한다. 2) 유아들의 이야기에 보충 설명을 한다. 3) 좋은 땅에 심긴 씨앗이 좋은 나무가 됨을 배운다. 2. 말씀 제시 1) 유아들이 하나님이 기뻐하시는 사람이 되기 위해 어떻게 자라야 하는지 질문한다. 2) ‘좋은 땅에 뿌리웠다는 것은 곧 말씀을 듣고 삼십 배와 육십 배와 백 배의 결실을 하는 자니라 마가복음 4장 20 절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 3. 과제 제시 1) 하나님이 기뻐하시는 멋진 사람이 될 수 있는 방법으로 말씀과 찬양, 기도에 대해 이야기 나눈다. 2) 말씀, 찬양, 기도 시간에 하나님을 생각하며 기쁘게 참여하는 것을 과제로 정한다.	10'
	활동 1	1. 활동 방법 1) 유아들의 씨앗이 되어 표현하도록 활동 방법을 제시한다. 유아가 활동 방법을 잘 이해하도록 교사는 직접 시범을 보인다. - 선생님이 보여주는 길가 그림카드, 돌밭 그림카드, 가시덤불 그림카드를 보고 몸으로 표현한다. - 선생님이 보여주는 좋은 땅 그림카드를 표현한다. - 좋은 땅에서 무럭무럭 자라는 씨앗을 표현한다. - 모두 다 자랐을 때의 모습을 표현한다. - 자리로 돌아와 앉는다. 2) 새싹 머리띠 교구를 나누어 준다.	15'

		2. 활동 진행 1) 활동 방법에 따라 그림카드를 제시하고 소외되는 유아가 없도록 활동에 참여시킨다.	
	활동 2	1. 찬양 듣기 1) 찬양의 제목을 함께 외친 후, 동작을 가사에 맞게 생각해보게 한다. 2. 율동하기 1) 1절 가사 부분을 여러 유아의 의견을 반영하여 정리하면서 율동을 익힌다. 2) 2절부터는 교사의 율동을 따라한다.	8'
	정리 마무리	1. 소감 말하기 1) 씨앗과 새싹이 되어 쑥쑥 자라는 표현을 해 본 소감이 어땠는지 질문한다. 2) 유아들의 활동 소감에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다. 3) 하나님의 말씀 듣는 것을 좋아하고, 찬양과 기도를 즐겁게 하면서 하나님을 생각하면 하나님이 기뻐하시는 멋진 사람들로 쑥쑥 자랄 수 있음을 이야기 나눈다. 4) 말씀, 찬양, 기도 시간에 하나님을 생각하며 기쁘게 참여하는 과제에 대해 다시 한 번 상기시킨다.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이드온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

사) 7차시 : 어린이를 사랑하시는 예수님

성경말씀 : 그 어린 아이들을 안고 그들 위에 안수하시고 축복하시니라
(마가복음 10장 16절)

수업에 사용되는 음악 : 예수님의 사랑 신기하고 놀라워
(트리니티 어린이 합창)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-16> 7차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

 ‘어린이를 사랑하시는 예수님’ 성경 동화책	 사랑 얼굴판	성경동화를 유아들에게 읽어줌으로 수업의 주제를 제시하고 이해시킬 수 있다. 사랑 얼굴판에 얼굴을 내민 유아를 향해 모두가 사랑을 외친다.
--	---	---

<표 3-17> 7차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2'
	인사	‘안녕안녕(파이드온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3'
	스트레칭	‘난 예수님이(파이드온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3'
	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 말씀, 찬양, 기도 시간에 어떤 마음이 들었는지 이야기 나누다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2'
전개	제시 (주제, 말씀, 과제)	1. 주제 제시 1) ‘어린이를 사랑하시는 예수님’ 성경 동화를 읽어준다. 2) 성경 동화를 통해 예수님이 유아들을 사랑하심을 느끼도록 한다.	10'

		2. 말씀 제시 1) 예수님이 유아들을 얼마만큼 사랑하시는지 여러 가지의 예를 들어 설명한다. 2) ‘그 어린 아이들을 안고 그들 위에 안수하시고 축복하시니라 마가복음 10장 16절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 3. 과제 제시 1) 예수님이 우리를 사랑하시는데 우리는 예수님을 얼마나 사랑하는지 이야기 해본다. 2) 가족들에게 예수님의 사랑을 전하는 것을 과제로 정한다.	
	활동 1	2. 활동 방법 1) 사랑 얼굴판 교구에 대해 설명한다. 2) 사랑을 표현하고 싶은 가족들과 그 외의 사람들에 대해 이야기 나눈다. 3) 활동 방법에 대해 설명한다. 이때 교사는 유아가 이해하기 쉽도록 시범을 보이며 설명한다. - 한명씩 앞으로 나와 사랑 얼굴판에 얼굴을 내민다. - 사랑을 전해주고 싶은 사람을 큰 소리로 외친다. - 모두 함께 ‘사랑해요’라고 외친다. - 몸으로 사랑을 표현한다. - 자리로 돌아와 앉는다. 2. 활동 진행 1) 활동 방법에 따라 진행한다. 2) 머뭇거리는 유아들은 교사가 도와 활동할 수 있도록 한다.	12’
	정리	1. 활동 소감 나누기 1) 사랑을 표현하고 싶은 사람의 이름을 크게 외쳤을 때 마음이 어땠는지 질문한다. 2) 그 사람을 직접 만나면 어떻게 할 것인지 이야기 나눈다. 3) 유아들의 대답에 공감해 준다.	3’

	활동 2	2. 찬양 듣기 1) 찬양의 제목을 함께 외친다. 2) 박수를 치며 빠른 리듬을 익힌다. 2. 율동하기 1) 찬양에 맞추어 교사를 따라 율동한다. 2) 빠른 리듬에 반복되는 동작의 사용으로 율동한다.	8'
정리	마무리	1. 소감 말하기 1) 수업에서의 활동 중 기억에 남는 것은 무엇인지 질문한다. 2) 유아들의 소감이나 행동들 중 칭찬할 부분에 대해 구체적으로 칭찬하고 공감한다. 3) 사랑을 표현하고 싶은 가족이나 그 외의 사람들에게 예수님의 사랑을 전하는 것에 대한 과제에 대해 한 번 더 상기시킨다.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

아) 8차시 : 오병이어

성경말씀 : 다 배불리 먹고 남은 떡 조각과 물고기를 열두 바구니에 차게 거두었으며 (마가복음 6장 42~43절)

수업에 사용되는 음악 : 다섯 개 밖에 (파이디온 선교회)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-18> 8차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

 콩 주머니(大) 콩 주머니(小)	8차시 수업에 사용된 교구는 노란색 콩 주머니로 유아의 촉감 발달에 좋다. 수를 세며 놀이할 수 있다.
---	--

<표 3-19> 8차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2’
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3’
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3’
	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 예수님의 사랑을 누구에게 어떻게 표현했는지 질문한다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2’
전개	제시 (말씀, 주제, 과제)	1. 말씀 제시 1) ‘다 배불리 먹고 남은 떡 조각과 물고기를 열두 바구니에 차게 거두었으며 마가복음 6장 42절에서 43절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 2) 12바구니의 떡과 물고기가 남은 이유에 대해 이야기 나눈다.	10’

		2. 주제 제시 1) 예수님이 베푸신 오병이어의 기적에 대해 설명한다. 2) 예수님의 기적이 얼마나 놀라운지 이야기 나눈다. 3. 과제 제시 1) 예수님이 유아에게 알려주신 놀라운 일이 무엇이 있는지 질문한다. 2) 어떤 놀라운 일들이 있었는지 생각해오는 것을 과제로 정한다.	
	활동 1	1. 활동 방법 1) 노란색 콩 주머니에 대해 설명한다. 큰 콩 주머니는 물고기로, 작은 콩 주머니는 보리떡에 비유한다. 2) 두 팀으로 나누어 각 팀별로 한 줄로 앉는다. 3) 활동 방법에 대해 설명한다. 이때 교사는 유아가 이해하기 쉽도록 시범을 보이며 설명한다. - 맨 앞의 사람이 숫자를 외치며 콩 주머니를 뒤에 있는 친구에게 머리 위로 전달한다. - 콩 주머니를 받을 때 떨어뜨리지 않고 잘 받는다. - 맨 뒤에 앉아 있는 사람에게까지 떨어뜨리지 않고 전달한다. - 맨 뒤에 있는 사람은 자신이 받는 콩 주머니의 크기를 보고 보리떡인지 물고기인지 확인하고 외친다. - 놀이가 끝나면 맨 뒤에 있던 사람이 모은 콩 주머니를 가지고 맨 앞으로 온다. - 함께 콩 주머니의 개수를 세어 본다. - 서로에게 박수하고 자리로 돌아가 앉는다. 2. 활동 진행 1) 활동 방법에 따라 진행한다. 2) 활동이 서툰 유아들은 교사가 도와 활동할 수 있도록 한다.	12'

	정리	활동 소감 나누기 1) 많은 유아들이 함께 놀이를 했을 때의 마음이 어땠는지 질문한다. 2) 유아들의 대답에 공감하고 칭찬한다.	3'
	활동 2	1. 찬양 듣기 1) 찬양의 제목을 함께 외치고, 예수님이 보리떡 다섯 개와 물고기 두 마리에 무엇을 하셨는지 집중하여 듣는다. 2. 율동하기 1) 찬양에 맞추어 교사를 따라 율동한다.	8'
정리	마무리	소감 말하기 1) 수업에서의 활동 중 기억에 남는 것은 무엇인지 질문한다. 2) 유아들의 소감이나 행동들 중 칭찬할 부분에 대해 구체적으로 칭찬하고 공감한다. 3) 예수님이 유아에게 알려준 놀라운 일이 무엇인지 생각해 보는 과제에 대해 한 번 더 상기시킨다.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

자) 9차시 : 성령의 열매

성경말씀 : 오직 성령의 열매는 사랑과 희락과 화평과 오래 참음과 자비와 양선과 충선과 온유와 절제니 이 같은 것을 금지할 법이 없느니라 (갈라디아서 5장 22~23절)

수업에 사용되는 음악 : 성령의 열매 (노아 키즈)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-20> 9차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

 부직포 나무 2개	 성령의 9가지 열매	9차시 수업에 사용되는 교구는 부직포로 만든 큰 나무 2개와 색깔 접시를 활용하여 만든 성령의 9가지 열매, 유아들이 직접 만들 수 있는 색깔 접시와 색연필이다. 부직포 나무 1개에는 유아들에게 제시할 성령의 9가지 열매를 붙이며 주제를 제시하고, 다른 부직포 나무 1개에는 유아들이 만든 성령의 열매들을 붙인다.
 색깔 접시	 색연필	

<표 3-21> 9차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2’
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3’
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3’
	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 예수님이 유아에게 알려준 놀라운 일에 대해 질문한다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2’

전개	제시 (말씀, 주제, 과제)	1. 말씀 제시 1) ‘오직 성령의 열매는 사랑과 희락과 화평과 오래 참음과 자비와 양선과 충성과 온유와 절제니 이 같은 것을 금지할 법이 없느니라 갈라디아서 5장 22절에서 23절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 2) 성령의 9가지 열매를 손가락으로 세면서 한 번 더 말해 본다. 2. 주제 제시 1) 각 성령의 열매는 어떤 모양일까에 대해 이야기 나눈다. 2) 부직포 나무 교구에 제시용 성령의 9가지 열매를 붙이며 성령의 열매들의 각 성격에 대해 이야기 나눈다. 3) 성령의 9가지의 열매가 가득한 나무가 튼튼하고 건강한 나무인 것을 알려준다. 3. 과제 제시 1) 9가지 성령의 열매 중에 어떤 열매를 맺고 싶은지 이야기 나눈다. 2) 각자 정한 열매를 맺기 위해 어떤 노력을 할 수 있는지 생각하고 실천하는 것을 과제로 정한다.	10'
	활동 1	1. 활동 방법 1) 각자 정한 열매를 어떤 방법으로 그릴지에 대해 이야기 나눈다. 2) 활동 방법에 대해 설명한다. 이때 교사는 유아가 이해하기 쉽도록 시범을 보이며 설명한다. - 색깔 접시와 색연필을 나누어 준다. - 내가 맺고 싶은 열매를 생각한다. - 생각한 열매를 색깔 접시에 그림으로 그린다. - 친구들에게 내가 그린 열매를 설명한다. - 열매가 없는 나무에 내가 그린 열매를 붙여준다. - 자리로 돌아와 앉는다. 2. 활동 진행 1) 활동 방법에 따라 진행한다.	12'

		2) 활동이 서툰 유아들은 교사가 도와 활동할 수 있도록 한다.	
정리		1. 활동 소감 나누기 1) 성령의 열매를 만들어 본 활동과 여러 친구들의 성령의 열매가 모두 모여 멋진 나무가 된 것을 보니 마음이 어땠는지 질문한다. 2) 유아들의 대답에 공감하고 칭찬한다.	3'
활동 2		1. 찬양 듣기 1) 찬양의 제목을 함께 외치고, 자신이 만든 성령의 열매의 가사가 나올 때 점프한다. 2. 율동하기 1) 찬양에 맞추어 교사를 따라 율동하다가 자신이 만든 성령의 열매의 가사가 나올 때에는 점프한다.	8'
정리	마무리	1. 소감 말하기 1) 수업에서의 활동 중 기억에 남는 것은 무엇인지 질문한다. 2) 유아들의 소감이나 행동들 중 칭찬할 부분에 대해 구체적으로 칭찬하고 공감한다. 3) 각자 만들었던 성령의 열매를 마음속에 맺기 위해 어떤 노력을 할 수 있는지 생각하고 실천하는 과제에 대해 한 번 더 상기시킨다.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

차) 10차시 : 십자가에서 돌아가신 예수님

성경말씀 : 빌라도가 무리에게 만족을 주고자 하여 바라바는 놓아 주고
 예수는 채찍질하고 십자가에 못 박히게 넘겨주니라
 (마가복음 15장 15절)

수업에 사용되는 음악 : 예수님의 사랑하심으로 (파이디온 선교회)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-22> 10차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		10차시 수업에서 사용하는 교구는 십자가 모양이 양면테이프로 붙어있는 흰 도화지와 색종이이다. 색종이를 다양한 크기로 찢어 양면테이프가 붙어있는 곳에 붙여 십자가를 만든다.
흰 도화지	색종이	

<표 3-23> 10차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2'
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3'
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3'
	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 각자 만들었던 성령의 열매를 마음속에 맺기 위해 어떤 노력을 하고 실천했는지 질문한다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2'
전개	제시 (주제, 말씀, 과제)	1. 주제 제시 1) ‘십자가에 못 박히신 예수님’ 성경 동화를 읽어준다. 2) 성경 동화를 읽고 예수님이 어떻게 십자가에 달리셨고, 왜 돌아가셨는지 이야기 나눈다.	13'

		2. 말씀 제시 1) ‘빌라도가 무리에게 만족을 주고자 하여 바라바는 놓아 주고 예수는 채찍질하고 십자가에 못 박히게 넘겨주니라 마가복음 15장 15절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 2) 예수님이 이 세상에 오셨을 때 기뻐한 사람들이 많았지만 예수님을 시기하고 질투한 사람들도 많았음을 말해 준다. 3. 과제 제시 1) 예수님이 십자가에서 죽으심이 누구 때문인지 생각해 보는 것을 과제로 정한다.	
	활동	1. 활동 방법 1) 예수님이 돌아가실 때의 모습과 사랑의 예수님을 생각하며 십자가의 모습을 말해 본다. 2) 흰 도화지와 색종이를 나누어 준다. 3) 활동 방법에 대해 설명한다. 이때 교사는 유아가 이해하기 쉽도록 시범을 보이며 설명한다. - 흰 도화지에 있는 양면테이프를 하나, 둘 떼낸다. - 두 가지 색의 색종이를 선택한다. - 색종이를 찢어 흰 도화지에 붙인다. - 완성된 십자가를 설명하고 몸으로 표현한다. 2. 활동 진행 1) 유아들이 활동할 때 음악을 작게 들려준다. 2) 활동 방법에 따라 진행한다. 3) 활동을 힘들어 하는 유아들은 교사가 도와 활동할 수 있도록 한다.	20'
정리	마무리	1. 소감 말하기 1) 색종이를 찢을 때의 느낌과 십자가를 완성했을 때의 마음에 대해 질문한다. 2) 수업에서의 활동 중 기억에 남는 것은 무엇인지 질문한다. 3) 유아들의 소감이나 행동들 중 칭찬할 부분에 대해 구	4'

		체적으로 칭찬하고 공감한다. 4) 예수님이 십자가에서 돌아가신 것이 누구 때문인지 생각해 보는 과제에 대해 한 번 더 상기시킨다.	
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3’



카) 11차시 : 부활하신 예수님

성경말씀 : 또 가라사대 너희는 온 천하에 다니며 만민에게 복음을 전
파하라 (마가복음 16장 15절)

수업에 사용되는 음악 : 예수 예수 부활하셨다 (파이디온 선교회)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-24> 11차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		11차시 수업에서 사용하는 교구는 그림카드와 스크래치 페이퍼, 나무막대이다. 1~4번의 그림카드를 사용하여 유아들에게 부활의 의미에 대해 설명한다. 5,6번 그림카드는 빛을 표현할 수 있는 모양의 예로 제시한다. 스크래치 페이퍼에 나무 막대를 활용하여 빛을 그린다.
그림카드 1	그림카드 2	
		
그림카드 3	그림카드 4	
		
그림카드 5	그림카드 6	
 스크래치 페이퍼/ 나무막대		

<표 3-25> 11차시 수업의 상세 지도안

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2'
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3'
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3'

	전차시 복습	1. 과제 확인 1) 예수님이 십자가에서 돌아가신 것이 누구 때문인지 생각해 보았는지 질문한다. 2) 예수님이 십자가에서 돌아가신 것은 죄 많은 우리 때문임을 확실하게 알려준다. 3) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2'
전개	제시 (주제, 말씀, 과제)	1. 주제 제시 1) 1~4번의 그림카드를 보여 주며 유아들이 직접 이야기하게 한다. 2) 우리 때문에 가시 면류관을 쓰고 십자가에 못 박히심과 죽음, 3일 동안 무덤에 계시다가 부활하신 예수님에 대해 이야기한다. 2. 말씀 제시 1) '또 가라사대 너희는 온 천하에 다니며 만민에게 복음을 전파하라 마가복음 16장 15절 말씀 아멘'을 함께 외친다. 2) 예수님이 우리에게 명령하신 것이 무엇인지 이야기 나눈다. 3) 죄 많은 어두운 공간에 빛이 있으면 어떻게 되는지 질문한다. 앞이 하나도 보이지 않는 캄캄한 밤이어도 작은 빛 하나만 있으면 환해질 수 있는 것을 안다. 4) 우리가 빛이 될 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다. 5) 세상의 빛이 되어 많은 사람들에게 예수님을 전하는 것이 예수님의 명령임을 제시한다. 3. 과제 제시 1) 어떤 방법으로 빛이 될 수 있는지 생각하고 실천하는 것을 과제로 정한다.	13'
	활동	1. 활동 방법 1) 각자가 빛나고 싶은 빛에 대해 말해 본다. 2) 활동 방법에 대해 설명한다. 이때 교사는 유아가 이해	20'

		하기 쉽도록 시범을 보이며 설명한다. - 스크래치 페이퍼와 나무 막대를 나누어 준다. - 나무 막대를 사용하여 스크래치 페이퍼에 빛을 표현한다. - 친구들에게 설명한다. - 그 빛을 몸으로 표현한다. - 자리로 돌아와 앉는다. 2. 활동 진행 1) 유아들이 활동할 때 음악을 작게 들려준다. 2) 활동 방법에 따라 진행한다. 2) 활동이 서툰 유아들은 교사가 도와 활동할 수 있도록 한다.	
정리	마무리	1. 소감 말하기 1) 스크래치 페이퍼에 빛을 그려볼 때의 느낌과 몸으로 빛을 표현했을 때의 느낌에 대해 질문한다. 2) 유아들의 소감이나 행동들 중 칭찬할 부분에 대해 구체적으로 칭찬하고 공감한다. 3) 각자 표현했던 빛을 실천하는 과제에 대해 한 번 더 상기시킨다.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이드온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복한다.	3'

타) 12차시 : 나는야 하늘의 배달부

성경말씀 : 주 예수를 믿으라 그리하면 너와 네 집이 구원을 얻으리라
하고 (사도행전 16장 31절)

수업에 사용되는 음악 : 하늘 배달부 (파이디온 선교회)

수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

<표 3-26> 12차시 수업에 사용되는 교구 및 활용 방법

		12차시 수업에서 사용하는 교구는 유아들이 각자 사용하는 핸드 드럼과 채, 모두 함께 사용하는 사랑해 북과 축복해 북이다. 핸드 드럼을 채로 두드리고, 사랑해 북과 축복해 북을 동시에 두드리면서 리듬감과 순발력, 집중력을 향상시킬 수 있다.
	사랑해 북	
축복해 북	사랑해 북	

<표 3-27> 12차시 수업의 상세 지도안

	수업의 구성	시간
도입	기도 ‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알린다.	2’
	인사 ‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사한다.	3’
	스트레칭 ‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어준다.	3’
	전차시 복습 1. 과제 확인 1) 각자 어떻게 빛이 되어 실천했는지에 대해 이야기 나눈다. 2) 유아들이 한 행동들에 대해 충분히 공감하고 칭찬한다.	2’

전개	제시 (주제, 말씀)	1. 주제 제시 1) 부활하신 예수님께서 올라가신 곳이 어디인지 질문한다. 2) 하늘나라는 어떤 나라인지 이야기 나눈다. 3) 어떻게 하면 하늘나라에 갈 수 있는지 질문한다. 4) 누구와 함께 가고 싶은지 질문한다. 5) 하늘나라에 가지 못하는 사람들에게 대해 설명한다. 6) 하늘나라에 함께 가고 싶은 사람들에게 하늘나라에 갈 수 있는 방법을 알려주어야 함을 제시한다. 2. 말씀 제시 1) ‘주 예수를 믿으라 그리하면 너와 네 집이 구원을 얻으리라 사도행전 16장 31절 말씀 아멘’을 함께 외친다. 2) 예수님을 믿기만 하면 하늘나라에 갈 수 있음을 확실히 인지한다.	10'
	활동 1	1. 찬양 듣기 1) 물리팝 드럼과 채를 나누어 준다. 2) 찬양을 들으며 박자에 맞추어 물리팝 드럼을 친다. 2. 율동하기 1) 찬양에 맞추어 물리팝 드럼을 치는 순서와 동작을 제시한다. 2) 하늘나라에 함께 가고 싶은 사람의 이름을 부르며 율동한다.	8'
	활동 2	1. 활동 방법 1) 활동 방법에 대해 설명한다. 이때 교사는 유아가 이해하기 쉽도록 시범을 보이며 설명한다. – 각자의 물리팝 드럼과 채를 들고 원으로 대형을 만든다. – 원의 가운데에 사랑해 북과 축복해 북을 놓는다. – 찬양을 들으며 앞서 배운 율동을 한다. – 찬양에 ‘사랑’이라는 가사가 나오면 ‘사랑해’라고 외치며 사랑해 북을 치고, ‘축복’이라는 가사가 나오면 ‘축복해’라고 외치며 축복해 북을 친다.	15'

		- 찬양이 끝나면 자리로 돌아와 앉는다. 2. 활동 진행 1) 활동 방법에 따라 진행한다. 2) 활동이 서툰 유아들은 교사가 도와 활동할 수 있도록 한다.	
정리	마무리	1. 소감 말하기 1) 물리팝 드럼을 칠 때의 느낌과 '사랑해'라고 외칠 때의 마음이 어땠는지 질문한다. 2) 수업에서의 활동 중 기억에 남는 것은 무엇인지 질문한다. 3) 유아들의 소감이나 행동들 중 칭찬할 부분에 대해 구체적으로 칭찬하고 공감한다. 4) 12차시 동안 참여한 유아들을 칭찬하며 앞으로 하늘나라의 사랑과 축복을 전하는 유아들이 될 것을 약속한다.	4'
	축복 나눔	'나는 네가 좋아(파이디온 선교회)' 음악에 맞추어 축복한다.	3'

제 4 절 관찰 및 평가

이 프로그램은 복음을 주제로 무용/움직임과 음악, 미술, 놀이를 함께 통합적으로 사용하여 12차시의 교육을 진행한 것이다. 이는 무용/움직임을 통해 유아들이 복음에 대해 쉽게 이해하고, 신체표현, 바른 인성, 창의성의 계발을 위한 것으로서, 프로그램의 진행은 다음 차시 때까지 실천해야 할 과제를 매시마다 부여함으로써 12차시까지의 수업을 연계해 나갔다.

다음은 1~12차시까지의 관찰과 평가 내용을 표로 정리한 것이다. 차시별 관찰 및 평가 내용은 수업을 진행하면서 연구자가 스스로 평가한 내용과 선교원 교사 2명이 관찰, 평가한 내용을 포함하고 있다.

1) 1차시(주제: 천지창조)

<표 3-28> 1차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 다양한 교구 활용으로 인해 유아들이 관심과 흥미를 가지고 수업에 참여하였다. 2. 유아들이 표현하는 시간이 예상보다 길어 많은 시간이 소요되었다. 3. 유아들이 창의적인 표현을 충분히 할 수 있도록 활동에 대한 시간을 늘려야 하겠다.
선교원 교사	1. 교구의 폭이 넓어 해, 달, 별, 물고기, 새, 동물 등을 표현하기에 흥미로워 했고, 수업시간 이외에도 몸으로 무언가 표현해 보는 것을 재미있어하고 자연스럽게 표현하였다. 2. 창조의 순서에 따라 하루의 창조에 대해 집중하여 표현하면 더욱 다양한 표현이 될 것 같다.

2) 2차시(주제: 죄와 유혹)

<표 3-29> 2차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 6,7세 유아보다 5세 유아가 죄와 규칙에 대해 더 엄격한 모습을 보였다. 2. 자신이 지었던 죄에 대해 6,7세 유아들은 솔직하게 이야기하지만, 5세 유아들의 경우 자신의 행동을 포장하여 이야기하는 태도를 보였다. 3. ‘얹얹’이라는 가사가 나올 때를 기다리며 집중하였고, ‘얹’이라는 한 글자마다 동작을 다르게 표현하면서 유아들의 순발력과 창의성을 이끌어 낼 수 있었다.
선교원 교사	1. 추상적이라고 할 수 있는 죄를 이해함에 있어 유아들이 스스로 자신의 잘못에 대해 생각하고 설명할 수 있었고, 구체적인 접근이 가능했다. 2. 유아들이 평소 죄에 대해 어떻게 생각하고 있었는지, 무엇이 죄라고 인식하는지 확인할 수 있는 시간이 되었고, 예수의 구속사역과 연계되어 후속 활동이 가능했다.

3) 3차시(주제: 하나님의 전신갑주)

<표 3-30> 3차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 실제로 유아들이 착용할 수 있는 전신갑주 교구에 대해 강한 관심을 보였다. 2. 5,6,7세가 함께 놀이 할 때 6,7세 유아에 비해 5세 유아의 순발력이 낮아 5세의 활동 참여도가 낮아지기도 하였다. 3. 이를 보완하기 위해 팀을 나누어 6,7세 유아들이 자신이 속한 팀의 5세 유아를 응원하게 하고 5세 유아들이 놀이에 참여할 수 있도록 수업을 조정하였다. 4. 박자에 맞추어 하는 놀이를 통해 리듬감을 익힐 수 있었고, 집중하는 태도로 교사의 제시를 기다리며 몸의 긴장과 함께 순발력을 보였다. 5. 교구에 대한 관심과 흥미를 통해 유아가 외우기에는 어려울 수 있는 전신갑주의 각 용어에 대해 쉽게 이해하고 놀이에 적용할 수 있었다.
선교원 교사	1. 유아들이 평소 접하지 못한 것을 교구로 사용하여 성경을 이해함에 많은 도움이 되었다. 2. 수업이 마친 후에도 자신이 착용했던 교구(6가지 전신갑주)를 정확히 기억했고, 자유놀이 시간에 '나는 진리의 허리띠'라고 말하며 놀이하는 모습을 보였다. 유아들은 싸움놀이를 좋아하기 때문에 전신갑주 수업에 더욱 흥미를 보이는 듯하다.

4) 4차시(주제: 구원 방주)

<표 3-31> 4차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 6,7세 유아들은 방주를 만드는 활동에서 자신의 역할을 찾아 방주를 만들었다. 2. 평소 5세 유아들을 잘 챙겨주는 6,7세 유아들이 그룹을 리드해가는 모습을 보였다. 3. 5세 유아들은 동물의 움직임을 하는 활동에서 다양한 동물을 제시하여도 자신이 원하는 동물만을 계속 표현하는 모습을 보였다. 4. 6,7세 유아들은 매트와 짐 블록을 사용하여 방주는 만드는 방법에 대해 각자의 의견을 내고 서로의 의견을 조율하는 것이 가능했다. 5. 6,7세 유아들은 자신들이 낸 의견대로 방주를 만든 것에 대해 큰 성취감과 자신감을 보였다.
선교원 교사	1. 짐 블록으로 유아들이 생각한 방주를 표현하여 성경의 인물에 이입될 수 있었으므로 매우 좋았다. 2. 수업 이후 한동안 짐 블록으로 구원의 방주를 만들었고, 그것을 바탕으로 놀이를 창조하며 노는 모습을 보였다.

5) 5차시(주제: 아기 예수님의 탄생)

<표 3-32> 5차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 친구에게 축복의 말을 하며 사랑을 표현하는 활동에서 5,6세 유아들은 잘 참여하였지만, 7세 유아들은 부끄러워하는 아이들이 더 많았고 이성친구일 경우 특히 더 거부하는 태도를 보였다. 2. 사랑을 표현하는 것보다 하트 교구를 더 많이 모으는 것에 더 집중하였고, 하트 교구를 친구에게 주는 규칙을 자신이 많이 모으는 것으로 활동하는 유아들이 있었다. 3. 음악에 맞추어 율동을 할 때에 모든 활동을 마치고 다른 유아들 앞에서 발표할 것을 미리 제안함으로 서로 틀리지 않고 동작을 외우기 위해 열심히 따라하는 태도를 보였다. 4. 하트 교구를 활용할 때 유아들의 모습에서 나누어 주는 것보다 더 많이 얻고자 하는 모습을 보았는데, 규칙을 잘 이해하였는지 확실하게 확인해야 할 필요가 있고, 이해하였음에도 규칙과 다르게 행동한 것이라면 활동 방법을 수정할 필요가 있다.
선교원 교사	아기 예수님의 탄생이라는 주제는 유아들에게 즐거움과 기쁨을 주었고, 그 즐거움은 이후의 시간에도 영향을 미쳤으며, 사랑 표현의 활동 이후 친구들과 사이좋게 노는 모습을 볼 수 있었다.

6) 6차시(주제: 쑥쑥 자라요)

<표 3-33> 6차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 그림카드 교구를 보며 유아들이 각자 생각한 것을 말로 표현할 때 자신이 말하는 것이 정답이기를 바라는 기대로 참여하는 태도를 보였다. 2. 씨앗부터 커다란 나무가 되는 모습을 몸으로 표현하는 활동 중에 자신이 어떤 나무가 될 것인지에 대한 생각을 멈추지 않고 다양한 나무를 표현하였다. 3. 그림카드를 통해 제시했던 길가, 돌밭, 가시덤불, 좋은 땅을 유아들이 직접 발로 밟아보고 만져볼 수 있는 교구가 있으면 유아들의 집중도가 더욱 높아질 것으로 보이며 보다 풍성한 표현력을 기대할 수 있으리라 본다.
선교원 교사	음악의 가사에 맞추어 유아들이 직접 움직임을 만들고 서로의 움직임을 따라하는 활동에서 무엇인가 자란다는 것의 느낌을 이해하는 것에 도움이 되었다.

7) 7차시(주제: 어린이를 사랑하시는 예수님)

<표 3-34> 7차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 친구에게 사랑을 표현하는 활동에서 7세 유아들은 이성 친구에게 표현할 때 부끄러워하는 모습을 보였지만 5차시 수업에서 보다 익숙해진 모습을 보였다. 2. 각자 예수님께서 언제 사랑한다고 느끼는지 말해봄으로 유아 스스로 사랑을 받고 있는 존재임을 확인할 수 있었고, 이를 통해 유아의 인성 발달에 영향을 줄 수 있었다.
선교원 교사	1. 음악의 메시지가 간결하여 유아들의 귀에 쏙쏙 들어와 수업 이후에도 반복해서 불렀고, 예수님의 사랑에 대해 신기하고 놀랍다는 표현을 들을 수 있었다. 2. 유아들이 친구의 사랑스러운 부분을 칭찬하고 더 사랑하는 것에서 더 나아가 미운 부분에 대해서도 서로 이야기하며 그 부분까지 사랑할 수 있도록 한다면 교육에 더욱 효과적일 것 같다.

8) 8차시(주제: 오병이어)

<표 3-35> 8차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 노란색 콩 주머니를 더 많이 모으는 놀이를 통해 수 개념을 익혔는데, 유아들의 집중력이 좋아졌다. 2. 예수님께서 베푸신 기적들에 대해 표정으로 놀라움을 표현해보자 하였을 때 유아들은 온 몸을 사용하여 적극적으로 놀라움을 표현하였다. 3. 두 팀으로 나누어 놀이를 진행하였으며, 규칙을 잘 지키고 남을 배려하는 법도 배웠다.
선교원 교사	1. 놀이를 통해 보리떡과 물고기를 나누어 주는 오병이어 체험을 하니, 성경의 스토리를 정확히 이해하게 되었다. 2. 며칠이 지나서도 유아들끼리 모여 보리떡이 몇 개였는지, 물고기가 몇 마리였는지 이야기를 나누며 수업을 되뇌는 모습을 통해 수업의 내용이 아이들에게 재미있었고 흥미로웠음을 느꼈다.

9) 9차시(주제: 성령의 열매)

<표 3-36> 9차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 유아들이 성령의 열매의 이름을 맞힐 수 있도록 여러 가지의 방법으로 힌트를 주었는데, 이미 정답을 알고 있는 유아들은 몸으로 힌트를 주는 모습을 보였다. 2. 각자 만든 성령의 열매를 사진으로 찍어달라고 요구하는 유아도 있었고, 서로가 만든 성령의 열매를 비교하며 이야기를 나누는 유아들도 있었다. 3. 음악을 들으며 자신이 만든 열매에 대한 가사가 나오면 점프하는 활동을 하면서 더 높이 점프하기 위해 집중하는 태도를 보였다. 4. 성령의 열매 9가지를 몸으로 표현해 봄으로 사랑과 희락, 화평과 오래 참음, 자비와 양선, 충성과 온유, 절제의 각 성품의 성격을 더 확실히 익힐 수 있었다.
선교원 교사	수업 이후에도 ‘성령의 열매’ 음악을 재미있게 흥얼거리는 모습을 볼 수 있었다.

10) 10차시(주제: 십자가에서 돌아가신 예수님)

<표 3-37> 10차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 색종이를 찢어 십자가를 만드는 활동에서 색종이를 크게 찢는 유아, 작게 찢어 꼼꼼히 붙이는 유아, 다양한 색의 색종이를 붙이는 유아, 한 가지 색으로만 활동하는 유아 등, 여러 모습으로 활동하였다. 2. 유아들은 자신이 선택한 색깔로 만든 십자가에 대해 애착을 가지는 태도를 보였다. 3. 정해진 시간동안 제자리에 앉아 참여하는 것이 힘들었던 유아도 끝까지 자리를 지키며 활동하였다. 4. 유아들의 참여도가 가장 높았던 활동으로 유아들이 만든 십자가를 선교원 내에 전시함으로 자신들이 만든 십자가를 설명하며 강한 성취감과 자신감을 보였다.
선교원 교사	1. 일반적으로 접하게 되는 십자가와 달리 종이를 찢어서 만드는 색다른 십자가를 생각해봄이 좋았고, 유아들도 계속 하고 싶어 했다. 2. 유아들이 만든 십자가를 전시하고 볼 수 있도록 했는데, 간단한 활동이지만 훌륭한 작품이 되어 전시효과도 좋았다.

11) 11차시(주제: 부활하신 예수님)

<표 3-38> 11차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 예수님이 하늘로 올라가시면서 하신 말씀이 무엇일까에 대한 질문에 대해 ‘서로 사랑하라’, ‘기쁜 마음을 가지라’, ‘사랑하면서 살라’, ‘행복해라’, ‘축복하라’ 등 많은 답을 하였고, 9차시에서 배웠던 성령의 9가지 열매를 실천해야 한다는 답변도 있었다. 2. 6,7세 유아들은 매직 도화지의 원리를 알고 있었으나, 5세의 대부분의 유아들은 나무 막대에서 색깔이 나온다고 생각하였다. 3. 자신이 그린 빛을 몸으로 표현하는 활동을 통해 창의적 움직임을 표현하였다. 4. 전 차시에 대해 복습했는데 아이들이 잘 이해하고 있었고 창의적인 움직임을 잘 표현했다.
선교원 교사	부활을 빛으로 표현한 것은 유아들이 이미지화하기에 효과적이었다.

12) 12차시(주제: 나는야 하늘의 배달부)

<표 3-39> 12차시 수업의 관찰 및 평가

연구자	1. 복음의 핵심인 예수님에 대한 질문을 통해 유아들의 학습 성취를 알아보았는데, 그 결과 대부분의 유아가 모든 질문의 정답을 알고 있었다. 2. 롤리팝 드럼을 사용하여 한 명의 유아가 치는 리듬을 모두 따라할 때 유아들은 자신감을 얻는 모습을 보였다. 3. ‘사랑해’, ‘축복해’라는 말을 리듬에 맞추어 외치면서 활동해봄으로 활동이 마친 후에도 ‘사랑해’, ‘축복해’라고 외치는 모습을 보였다. 4. 사랑해 북과 축복해 북을 모두 함께 박자에 맞추어 치는 활동을 통해 유아들이 상호반응과 협동심을 배웠다.
선교원 교사	북을 두드리며 ‘사랑해’, ‘축복해’라는 말을 외치는 유아들의 표정이 희망이 가득 차 보였으며, 복음을 전하는 배달부들로서 의연해 보이기도 했다.

프로그램을 전체적으로 진행하면서 관찰한 결과는 유아들이 빠른 음악을 선호하며, 다양한 교구와 교수 매체를 활용할 때 집중력과 흥미가 더 커진다는 것이었다. 또한 유아들은 친구들보다 더 좋은 결과물을 만들어 내고자 노력하며 자신이 만들어낸 결과물에 대해 강한 애정을 보였고, 교사의 인정을 받으려는 태도도 보였다. 그런가 하면, 선교사 교사는 전체 프로그램을 관찰한 후 12차시에서 발전시켜 1년 과정의 기독교 유아 프로그램으로 확대하면 더 큰 효과를 기대해 볼 수 있을 것이라고 평가하기도 하였다.



제 4 장 요약 및 결론

본 연구는 복음을 주제로 하여 유아를 위한 통합예술 프로그램을 제시하고자 하는데 목적이 있었다. 무용/ 움직임을 중심으로 하였으며, 음악, 미술, 놀이를 활용하여 유아들에게 복음을 가르치고 복음에서 배울 수 있는 성품을 통해 인성 발달에 도움을 주며, 창의성, 신체 표현 발달에 교육 목표를 두었다.

12차시의 프로그램을 실시한 결과, 연구자와 선교원 교사의 평가내용은 다음과 같이 요약해 볼 수 있다.

<표 4-1> 연구자와 선교원 교사의 프로그램 평가

	연구자	선교원 교사
평가 내용	1. 복음을 통해 감사, 용서, 용기, 순종, 사랑, 소망, 나눔, 기쁨 등의 성품을 배움으로써 유아들의 인성 교육이 이루어질 수 있었다. 2. 다양한 교육 소재와 교구들은 유아들의 창의적 표현을 끌어내기에 효과적이었다. 3. 창의적인 무용/ 움직임 표현으로 유아들이 신체로 표현하는 것에 대해 흥미를 느끼게 되었고, 자발적으로 반복해서 움직임으로써 긍정적인 효과를 기대할 수 있었다.	1. 프로그램 전체 구성에 있어 무용 / 움직임, 음악, 여러 활동 등이 어우러져 시각, 청각, 미적 요소 등이 결합된 형태의 수업이었기 때문에 동적, 정적 활동의 조합으로 유아들이 지루해하지 않고 수업에 임할 수 있었다. 2. 성경에 대해 문자적으로 암송하고 노래하는 교육만 하던 것에서 나아가 움직임으로 익히고, 스스로 생각하고 표현해 봄으로써 유아들이 성경을 이해하는데 효과가 있었다. 3. 성경의 전체 맥락인 천지창조부터 예수님의 죽음, 부활, 전도까지 12차시 안에 핵심 복음을 잘 담아내었다.

프로그램의 3가지 목표인 인성, 창의성, 신체표현의 발달 측면에서 볼 때 다음과 같은 결론을 내릴 수 있었다.

첫째, 인성의 측면에서 볼 때 유아들은 성품에 대한 올바른 이해와 실천을 적용할 수 있게 되었다. 기독교의 핵심인 사랑을 배우고, 성경을 통해 배울 수 있는 성품에 관하여 알게 되었다. 다소 난해하고 무거울 수 있는 수업 주제를 음악과 미술, 신체활동으로 풀어내면서 유아들이 복음을 자연스럽게 받아들이고 이해하는데 도움이 되었다. 또래 친구와 함께 하는 활동들을 통해 배우고, 그들만의 규칙을 통해 의견을 조율하는 방법을 배울 수도 있었다. 친구와의 상호작용을 통해 다른 사람의 감정을 예측하고 배려하는 방법과 양보하는 태도 또한 배울 수 있었다.

둘째, 창의성의 측면에서 볼 때 유아들은 자신을 표현하는 시간을 가짐으로 수업에 대한 흥미가 증대되고 그와 함께 창의력도 향상되는 것을 확인할 수 있었다. 지정된 결과물이나 움직임 등을 단순 모방하는 것이 아니라 유아들이 마음껏 표현할 수 있도록 자율성을 인정해 주고, 공감과 소통하는 분위기를 형성해주어 자신이 만들어 낸 결과물에 대해 자신감을 갖도록 유도하였다. 이로 인해 프로그램이 마무리 되어 갈수록 유아들의 자신감은 더욱 커져갔고 수업 참여도도 높아졌으며, 창의적인 결과들이 가시화되었다. 결과물을 만들어 내기까지 유아들은 스스로 노력하며 문제를 해결해 나가기 위해 힘썼으며, 각자만의 독특한 방법으로 표현하기 위해 다양한 방법들을 계속 생각해 냈다. 유아들은 자신이 생각하지 못했던 창의적 표현을 다른 친구가 했을 때, 그것을 보고 또 다른 창의적 표현을 만들어 냈으며, 결과적으로는 창의적 표현이 유아들이 수업에 얼마나 집중하여 참여하고 있는지에 대한 기준이 되기도 했다.

셋째, 신체표현의 측면에서 볼 때 자신의 생각을 신체로 표현하면서 자신감과 집중력이 향상될 뿐만 아니라 친구들과 함께하는 움직임 활동을 통해 협동심과 친밀감이 생기는 것을 알 수 있었다. 또한 다양한 교육 소재들을 사용하여 유아들이 말하고 생각하는 것들을 신체로 표현하거나, 리듬에 맞추어 움직이며 자신의 생각을 그린 그림 또는 만들기를 했던 결과물을 몸으로 표현하는 활동을 통해 표현력이 향상되었다. 이를 통해 유대감, 친밀감, 집중력,

자신감이 상승하는 모습을 볼 수 있었다. 신체 및 운동의 발달이 급속도로 성장하는 유아기에 바른 자세, 신체를 통한 표현 등을 통해 몸의 균형은 물론, 자신이 생각하는 것을 몸으로 표현해 내도록 하는 신체표현 능력을 향상시킬 수 있었으며, 차시가 거듭할수록 더욱 자신감을 가지게 되는 모습을 보였다.

유아기는 신체적, 인지적, 언어적, 사회적, 정서적 발달 특성을 지닌다. 따라서 유아기의 교육은 일생의 삶 전체에 영향을 미치는 중요한 시기로서 이 시기에 유아가 교육에 흥미를 가지고 배우는 습관을 들이는 것은 매우 중요하다. 본 연구를 통해 실시되었던 복음을 주제로 한 유아 통합예술 프로그램은 그러한 측면에서 보았을 때 유아들의 흥미와 참여도를 높이고 창의적인 교육이 이루어진다는 점에서 그 효과를 생각해 볼 수 있다. 또한 다양한 교육 소재의 조화를 통해 유아가 충분히 집중하고 생각하고 표현할 수 있는 환경을 조성해준다는 점에서도 효과적이라고 하겠다. 더 나아가 상상력과 창의력 뿐 아니라 사고력과 사회성 발달을 도울 수 있으며, 궁극적으로는 유아의 전인적인 성장을 기대하는 교육이라고 할 수 있을 것이다.

단, 연구자는 연구과정을 통해 5세와 6,7세 사이에는 행동 특성의 차이를 보였으므로 그에 따라 연령별 구분의 필요성을 느꼈고, 후속 연구에서는 이에 대해 보다 구체적이고, 세부적인 교육 지도안이 연구된다면 더 좋은 결과를 기대해 볼 수 있을 것으로 보인다. 또한 선교원 교사가 제시하였듯이, 1년 과정의 프로그램으로 확대, 구성된다면 더 많은 긍정적 효과를 보일 것으로 보이며, 따라서 기독교 유아들을 위한 보다 깊이 있고 활발한 연구가 이루어지기를 기대해 본다.

【 참고문헌 】

1) 국내자료

<단행본>

- 강문희 외. (2002). 『21세기 유아교육』 . 서울: 학지사.
- 김미숙 외. (2006). 『놀이의 이해와 지도』 . 서울: 박학사.
- 김상윤. (2006). 『유아 창의성 교육과 진단』 . 공동체.
- 김은심. (2007). 『유아-교사를 위한 창의적 동작 교육』 . 서울: 파란마음.
- 김정화, 전영애. (2007). 『아동 음악과 동작』 . 공동체.
- 김태희. (2015). 『행복한 인재로 키우는 예술의 힘』 . 서울: 착한책가게.
- 동산발 어린이집. (2005). 『유아 인성 교육을 위한 경제 프로젝트 사례』 .
- 로웬펠드, 브리테인. (1993). 『인간을 위한 미술교육』 . 서울: 미진사.
- 배인자, 한규령. (1996). 『유아를 위한 동작교육의 이론과 실제』 . 양서원.
- 백 령. (2015). 서울문화재단 기획. 『통합예술교육이란 무엇인가?』 . 커뮤니케이션북스.
- 백중열. (2007). 『유아미술 교육론』 . 서울: 다음세대.
- 서유현. (2000). 『잠자는 뇌를 깨워라』 . 서울: 평단문화사.
- 원영신. (1988). 『창조적 움직임 교육의 실제』 . 서울: 금강출판사.
- 이광욱. (2007). 『통합교육을 위한 놀이와 체육활동』 . 서울: 정민사.
- 이순형 외. (2005). 『영유아 보육 · 교육 프로그램의 이해』 . 학지사.
- 이진우, 이순영. (2011). 『유아 음악 교육』 . 서울: 창지사.
- 이춘, 고병호. (2015). 『인성교육의 이해와 지도』 . 서울: 교육아카데미.
- 이희자 외. (2007). 『영 · 유아를 위한 동작교육』 . 공동체.
- 임규혁. (2007). 『교육심리학』 . 서울: 학지사.
- 최석란 외. (2006). 『놀이지도』 . 공동체.
- 대한성서공회. (2001). 『큰글자 성경전서』 .

<학위논문 및 학술지>

- 공갑례. (1997). 『통합적 동작활동 프로그램이 유아의 창의적 신체 표현력 발달에 미치는 영향』. (미간행) 석사학위논문. 한국교육대학교대학원.
- 김대현. (2000). 교과와 통합적 운영 방안과 과제. 『열린교육 연구』, 8(2), pp.101-120.
- 김미주. (2012). 『유아무용교육 현황의 연구동향 및 발전방향』. (미간행) 석사학위논문. 숙명여자대학교대학원.
- 김미희. (2006). 『서정인 소설의 연대별 특성 연구 : 에릭슨의 심리사회적 발달단계이론을 중심으로』. (미간행) 석사학위논문. 계명대학교교육대학원.
- 김성애. (2012). 『유아기 어머니의 어린이집 선택기준과 기독교 유아교육에 대한 인식 및 요구』. (미간행) 석사학위논문. 총신대학교교육대학원.
- 김순정. (2014). 『우연적 표현기법을 활용한 미술 프로그램이 유아의 창의성에 미치는 영향』. (미간행) 석사학위논문. 숭실대학교교육대학원.
- 김영옥. (1997). 『유아 무용교육의 방향설정을 위한 연구』. (미간행) 석사학위논문. 이화여자대학교대학원.
- 김영주. (2005). 『유아기 통합교육을 위한 신체활동 프로그램의 실제와 개선』. (미간행) 박사학위논문. 이화여자대학교대학원.
- 김은미. (2003). 『현대 기독교 가정의 부모역할연구』. (미간행) 석사학위논문. 총신대학교교육대학원.
- 김춘화. (2005). 『유아의 놀이에 대한 현상학적 접근 : 놀이 속의 말·몸짓 상상을 중심으로』. (미간행) 석사학위논문. 대구대학교대학원.
- 김현경. (2005). 『기독교유아교육이 유아의 신학적 개념과 유아의 자아개념에 미치는 영향』. (미간행) 석사학위논문. 총신대학교교육대학원.
- 김현주. (2007). 『모티프(Motif)를 활용한 예술 통합형 창의적 움직임 교육에 관한 질적 연구 : 초등학교에서의 적용 사례를 중심으로』. (미간행) 박사학위논문. 성균관대학교일반대학원.
- 김효섭. (2005). 『주일학교의 시대별 비교연구 및 성장방안』. (미간행) 석사학위논문. 안양대학교신학대학원.

- 김희영. (2006). 『성숙한 신앙인격의 형성을 지향하는 기독교교육의 한 연구』. (미간행) 석사학위논문. 장로회신학대학교대학원.
- 맹드보라. (2013). 『춤/동작과 어린이예배의 관계에 대한 연구』. (미간행) 석사학위논문. 한신대학교대학원.
- 문영미. (2013). 『창의성 향상을 위한 지리과 CPS 수업 모형 개발 및 적용』. (미간행) 석사학위논문. 고려대학교대학원.
- 박삼정. (2004). 『유아무용교육의 실태와 발전방향에 관한 연구』. (미간행) 석사학위논문. 경기대학교스포츠과학대학원.
- 박정아. (2012). 『PPP 수업 모형과 ESA 수업 모형의 효과 비교 : 영어 듣기 · 말하기 능력 신장과 정의적 측면』. (미간행) 석사학위논문. 서울교육대학교교육대학원.
- 박정욱. (2008). 『Osborn의 CPS모형을 적용한 디자인 수업이 창의적 표현력 신장에 미치는 영향 : 중학교 1학년을 중심으로』. (미간행) 석사학위논문. 이화여자대학교교육대학원.
- 박희진. (2004). 『유아통합교육 실시에 필요한 교사 자질 연구 : 유아교육과 학생과 유치원교사 중심으로』. (미간행) 석사학위논문. 우석대학교교육대학원.
- 방덕중. (2012). 『예술적 인식을 바탕으로 한 기독교적 어린이 영성 형성을 위한 교육 연구』. (미간행) 석사학위논문. 장로회신학대학교대학원.
- _____. (2009). 뇌 기반 적기교육과 영재 교육. 한국수학교육학회.
- 서은영. (2013). 『영어게임의 활용실태 및 ESA 수업절차에 따른 효율적 활용 방안 연구』. (미간행) 석사학위논문. 단국대학교교육대학원.
- 손원영. (2008). 한국초기 주일학교의 특성에 대한 연구. 『기독교교육논총』, 제18집, 한국기독교교육학회. pp.153-178.
- 송영란. (2005). 『유아의 신앙발달과 친사회적행동 발달 증진을 위한 성경동화 활동 프로그램 개발 및 효과 검증』. (미간행) 박사학위논문. 서울여자대학교대학원.
- 신채주. (2000). 『유아의 창의성 개발 교육과 무용교육에 대한 유치원 교사의 인식도 조사 연구』. (미간행) 석사학위논문. 중앙대학교교육대학원.

- 유선영. (2013). 『누리과정 예술경험영역의 기독교적 재구성 : 4세를 중심으로』 . (미간행) 석사학위논문. 충신대학교교육대학원.
- 유엔드. (2003). 『학교 무용교육에 의한 초등학생의 사회성 발달에 관한 연구』 . (미간행) 석사학위논문. 공주대학교교육대학원.
- 윤가영. (2006). 『유아 무용교육의 프로그램 개발』 . (미간행) 석사학위논문. 숙명여자대학교대학원.
- 이소현. (1997). 장애영유아 통합교육의 동향 및 과제. 『인간발달논집』 , 50 pp.71-91.
- 이순옥. (2014). 『덕목이 포함된 그림책을 활용한 연극놀이가 유아의 갈등인식 및 갈등해결에 미치는 효과』 . (미간행) 석사학위논문. 충신대학교교육대학원.
- 이주현. (2008). 『어린이의 인지발달에 따른 놀이 공간 특성 연구』 . (미간행) 석사학위논문. 국민대학교디자인전문대학원.
- 임경애. (2008). 『활동중심 통합교육과정의 유아마당극놀이 적용가능성과 교육적 의미』 . (미간행) 석사학위논문. 중앙대학교대학원.
- 임수진. (2014). 『통합문화예술교육 연구동향 분석을 통한 무용교육 연구 방향』 . (미간행) 석사학위논문. 한양대학교대학원.
- 임영순. (2001). 통합교육과정과 주제중심의 교수·학습방법 실태. 『경기도 교육 정보 연구원 연구논총』 , 10, pp.5-27.
- 장은주. (2007). 『통합교육에 요구되는 교사자질에 대한 유아교사의 인식 연구』 . (미간행) 석사학위논문. 계명대학교교육대학원.
- 정설희. (2004). 『유아 놀이 관련 학위논문 경향분석』 . (미간행) 석사학위논문. 이화여자대학교대학원.
- 조주연. (2003). 감성의 뇌과학적 기초와 음악교육에의 시사점. 『한국유초등음악 교육학회 음악교육』 , 제3집, p.5.
- 채민아. (2003). 『신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램 개발과 효과』 . (미간행) 석사학위논문. 영남대학교대학원.
- 천윤정. (2015). 『아동발달특성에 따른 아파트 단지 내 아동 커뮤니티 교육 시설 계획 방안에 관한 연구』 . (미간행) 석사학위논문. 연세대학교생

활환경대학원.

최은주. (1998). 『어린이집 보육프로그램 개발에 관한 연구』. (미간행) 석사학위논문. 단국대학교행정대학원.

한혜리. (2011). 예술통합무용교육 방법론 연구. 『한국무용교육학회』, 22(2), pp.21-38.

2) 국외문헌

Bear J. (1997). 『창의적인 교사, 창의적인 학생』. 우종욱, 전경원 공역. (2001). 창지사.

Erikson, E. (1977). *Toys and reason*. New York: Norton.

Foebel, F. (1887). *The education of man*. New York: Appleton.

Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. England: Longman.

Osborn A. F. (1963). 『창의력 개발을 위한 교육』. 신세호 역. (1999). 교육과학사.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

3) 인터넷 웹사이트

국가법령정보센터(<http://www.law.go.kr>).

김재은. “창의성을 키우는 자녀교육”, 한국지역사회교육협회, p.13.

김종상. (2016). ‘늑가 젊어야 진짜 청춘...걷고 또 걸어라.’ 김박사의 재미있는 브레인 톡톡, (11). 글로벌 이코노믹.

네이버 지식백과(<http://terms.naver.com>).

“유아 미디어 노출의 걱정선”. best baby kids&mom 2016년 07월호. p.94. 포털사이트 네이버, 구글

부 록

수업 사례

[3차시, 4차시, 10차시]



HANSUNG
UNIVERSITY

[3차시 수업 사례 : 하나님의 전신갑주]

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알렸다.	2’
	인사	‘안녕안녕(파이드온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사하였다.	3’
	스트레칭	‘난 예수님이(파이드온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어주었다.	3’
	전차시 복습	1. 과제 확인 T: 친구들! 지난 시간에 무엇을 배웠지요? C: 죄! T: 맞아요. 하나님께서 만들어주신 아름다운 세상에 죄가 생긴 것에 대해 배웠지요. 죄를 짓고 싶은 마음이 들 때 어떻게 했나요? C: 주먹 펀치로 퍽퍽 때렸어요. 하나님을 생각했어요. T: 와. 그랬더니 죄를 짓고 싶은 마음이 사라졌나요? C: 네. T: 죄는 사탄이 주는 마음이기 때문에 하나님이 주시는 예쁜 마음으로 우리 마음을 가득 채우도록 해요.	2’
전개	제시 (말씀, 주제, 과제)	1. 말씀 제시 T: 오늘은 죄를 이길 수 있는 하나님이 가르쳐주신 방법을 친구들에게 알려주려고 해요. 그 방법은 바로 하나님의 전신갑주예요. 다함께 말해요. 하나님의 전신갑주! C: 하나님의 전신갑주! T: 하나님은 성경말씀에서 이렇게 이야기하고 있어요. 선생님을 따라 말해보세요. C: 네. T: 그러므로 하나님의 전신갑주를 취하라 C: 그러므로 하나님의 전신갑주를 취하라 T: 이는 악한 날에 C: 이는 악한 날에 T: 너희가 능히 대적하고	15’

	C: 너희가 능히 대적하고 T: 모든 일을 행한 후에 서기 위함이라 C: 모든 일을 행한 후에 서기 위함이라 T: 에베소서 6장 13절 말씀 C: 에베소서 6장 13절 말씀 T/C: 아멘! 2. 주제 제시 T: 전신갑주가 무엇인지 알고 있나요? C: 아니요. T: 전신갑주는 전쟁을 할 때 반드시 입어야 할 옷과 장비들을 말해요. 전신갑주에는 어떤 것들이 있는지 지금부터 선생님이 알려줄게요. T: OO친구 선생님 앞으로 나와 보세요. 사탄과 싸우는 전쟁에서 이기기 위해 입어야 할 첫 번째 전신갑주! 진리의 허리띠! C: 진리의 허리띠! T: OO친구의 허리에 진리의 허리띠가 있어요. 이 세상에는 거짓말과 같은 죄가 많지만 우리는 절대 거짓말을 하지 않으시는 진짜 하나님을 믿어요. 그 믿음을 허리에 단단히 채워요. 이것의 이름이 무엇이었지요? C: 진리의 허리띠! T: 이번에는 OO친구 선생님 앞으로 나와 보세요. 사탄과 싸우는 전쟁에서 이기기 위해 입어야 할 두 번째 전신갑주는 의의 흉배! C: 의의 흉배! T: OO친구의 가슴에 의의 흉배가 있어요. 흉배는 가슴을 보호하는 갑옷을 말해요. 쿵닥쿵닥 뛰는 심장을 보호해요. 심장이 없으면 우리는 죽고 말아요. 하나님의 말씀을 따라 살기를 노력하면 우리의 심장을 지킬 수 있어요. 이것의 이름이 무엇이었지요? C: 의의 흉배! (동일한 방법으로 여러 유아들에게 전신갑주 교구를 착용하며 설명하였다.) 평안의 복음의 신발: 전쟁을 할 때 도망가지 않고 씩씩하게 앞으로 나가 싸우는 것을 도와주	
--	---	--

		는 신발이에요. 그런데 무서워서 떨면서 앞으로 가는 것이 아니라 하나님께서 주시는 평안의 마음으로 예수님을 전하며 앞으로 걸어가요. 믿음의 방패: 사탄은 무서운 불화살을 쏘요. 거짓말하는 불화살, 질투하는 불화살, 슬픔의 불화살을 막기 위해서는 튼튼한 방패가 있어야 해요. 구원의 투구: 사탄은 우리가 죽기를 원하고 있어요. 우리가 실망하고 슬퍼하게 만들면서 하나님 생각을 하지 못하게 만들어요. 하나님을 생각하는 우리의 머리가 사탄의 공격을 받지 못하도록 잘 보호해요. 성령의 검: 드디어 공격할 수 있는 무기예요. 성령의 검은 하나님의 말씀이에요. 매일매일 하나님의 말씀을 듣고 생각하면서 사탄의 거짓말에 속지 않도록 해야 해요. T: 진리의 허리띠와 의의 흉배, 평안의 복음의 신발과 믿음의 방패, 구원의 투구와 성령의 검. 이 모든 것들은 그냥 주어지지 않아요. 하나님께 기도하면서 구해야 생기는 것들이에요. 우리 친구들 모두 하나님의 전신갑주를 입는 멋진 친구들 되세요. 전신갑주의 각 명칭에 대해 설명을 듣고, 이름을 맞히는 활동 모습이다. 3. 과제 제시 T: 죄를 짓고 싶은 마음이 들 때 어떻게 하면 좋을까요?	
--	--	---	--

	성령의 검을 번쩍 들고 씩씩하게 걷는 무용 움직임을 표현하였다. C: 전신갑주! T: 맞아요. 전신갑주로 죄와 싸워 이겨요. C: 네. T: 다음 시간에 선생님을 만나면 전신갑주로 죄를 어떻게 이겼는지 말해 주세요.	
활동	1. 찬양 듣기 T: 전신갑주에 대한 찬양을 먼저 들어볼게요. 찬양의 제목은 ‘하나님의 전신갑주’예요. 오늘의 찬양은? C: 하나님의 전신갑주! T: 잘했어요. 우리가 배운 6가지의 전신갑주에 무엇이 있었는지 다시 한 번 잘 들어요. 찬양이 끝나고 선생님이 질문 했을 때 누가 다 맞히는지 궁금하네요. 잘 들어보세요. (찬양의 가사에 집중하여 듣도록 도와주었다.) T: 잘 들었나요? 전신갑주에는 무엇 무엇이 있나요?	3'

		C: 진리의 허리띠! 구원의 투구! 평안의 복음의 신발! 믿음의 방패! 의의 흉배! 성령의 검! T: 와! 모두 잘 들었군요.	
		1. 활동 방법 T: 오늘은 '전신갑주를 취하자'라는 놀이를 할 거예요. 놀이의 방법을 알려줄게요. 잘 들어요. C: 네. T: 다함께 외쳐요. 첫 번째 놀이 방법! C: 첫 번째 방법! T: 찬양을 따라 부르며 다함께 원으로 행진한다. C: 두 번째 방법! T: 호루라기 소리가 나면 선생님이 어떤 전신갑주를 말하는지 귀 기울여 듣는다. C: 세 번째 방법! T: 바닥에 놓인 전신갑주 중 선생님이 말한 전신갑주와 동일한 것을 취한다. 취한다는 것은 우리의 몸에 착용하라는 의미예요. C: 네 번째 방법! T: 내가 취한 전신갑주를 친구들에게 설명한다. C: 다섯 번째 방법! T: 전신갑주를 선생님에게 주고 제자리에 앉는다. T: 놀이 방법 잘 알았나요? C: 네! T: 원으로 행진할 때 앞에 가는 친구를 밀어도 되나요? C: 안돼요. T: 질서를 잘 지키며 놀이하는 친구들의 모습 기대할게요. 2. 활동 진행 (놀이 방법에 따라 질서를 지키며 활동하였다.)	

		 교사가 제시하는 전신갑주의 이름을 듣고 동일한 전신갑주 교구를 착용하는 놀이를 하는 모습입니다.	
정리	마무리	1. 소감 말하기 T: 친구들! 오늘 하나님의 전신갑주에 대해 배웠는데 전신갑주로 죄를 이길 수 있을 것 같나요? C: 네! T: 어떻게 이길 수 있나요? C: 하나님께 기도하고 전신갑주를 취해요. 성령의 검으로 사탄을 무찔러요. T: 맞아요. 죄를 짓고 싶은 마음은 누가 주는 마음이라고 했지요? C: 사탄! T: 우리는 전신갑주를 가지고 누구와 싸워야 하나요? C: 사탄! T: 맞았어요. 하나님이 주시는 멋진 전신갑주로 사탄과 싸워 이기는 용감한 우리 친구들 되세요.	15'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 서로 축복하였다. T: 선생님은 하나님의 전신갑주로 온 몸을 무장하고 사탄과 싸워 승리하는 용감한 친구들이 되기를 기도해요. 다음 시간에 만나면 하나님의 전신갑주를 어떻게 사용했는지 꼭 알려주세요. 다음 시간에 만나요.	4'

[4차시 수업 사례 : 구원방주]

수업의 구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알렸다.	2’
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사하였다.	3’
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어주었다.	3’
	전차시 복습	1. 과제 확인 T: 친구들! 지난 시간에 무엇을 배웠지요? C: 전신갑주! T: 하나님이 주신 전신갑주로 죄를 이길 수 있었나요? C: 네! 친구 장난감을 뺏고 싶었는데 그 마음은 사탄이 주는 마음이니까 나쁜 마음을 방패로 막았어요. T: 와. 정말 멋져요. 하나님이 정말 기뻐하시겠어요. 앞으로는 하나님의 전신갑주로 하나님의 기쁨이 되세요.	2’
전개	제시 (주제, 말씀, 과제)	1. 주제 제시 T: 친구들! 오늘은 선생님이 놀라운 이야기를 들려줄게요. 선생님이 보여주는 그림카드를 잘 보세요. C: 네! T: (그림카드 1) 이 세상에 죄가 가득해졌어요. 하나님보다 술을 더 좋아하고 다른 사람을 미워하고 싸우는 사람들이 많아졌어요. 그림에 있는 사람들의 표정이 어떤가요? C: 무서워요. 어지러워요. T: 맞아요. 죄가 많이 지은 사람들의 표정은 무섭네요. 다음 그림을 볼까요? T: (그림카드 2) 이 세상에 살고 있는 모든 사람들이 죄를 짓고 살았는데 그 중에 죄를 짓지 않고 하나님의 말씀대로 살아가는 착한 사람이 있었어요. 누군지 알고 있나요?	10’

	C: 노아! T: 맞아요. 노아는 하나님이 보실 때에도 착한 사람이었어요. 죄 많은 사람들을 볼 때에는 하나님의 마음이 아팠지만 노아를 볼 때에는 하나님 마음이 행복했어요. 그 때 하나님은 노아에게 말씀하셨습니다. ‘노아야, 산꼭대기에 똑딱똑딱 큰 구원 방주를 만들도록 해라. 내가 비를 아주 아주 많이 내릴 것이다. 그 방주에 타는 사람들은 살 수 있고, 타지 않는다면 죽게 될 것이다.’라고 말씀하셨습니다. 이 말을 들은 노아는 어떻게 했을까요? C: 배를 만들어요. T: (그림카드 3) 맞아요. 노아는 하나님 말씀에 순종했어요. 산꼭대기에 올라가서 똑딱똑딱 배를 만들었어요. 죄 많은 동네 사람들은 산꼭대기에 배를 만드는 노아를 보고 손가락질 하며 놀렸지만, 노아의 가족들도 노아를 도와서 배를 만들었어요. T: (그림카드 4) 이제 구원 방주에 오를 시간이 되었어요. 방주에는 누가 탔을까요? C: 동물! T: 맞아요. 노아가 만든 구원 방주에는 노아의 가족들과 많은 동물들이 탔어요. 여자 남자 코끼리, 여자 남자 곰, 여자 남자 양, 많은 동물들이 구원 방주에 올라탔어요. 그런데 죄 많은 사람들은 어디로 갔을까요? C: 안탔어요. T: 맞아요. 죄 많은 사람들은 구원 방주의 문이 닫힐 때까지 노아를 놀리며 방주에 타지 않았어요. T: (그림카드 5) 그리고 구원 방주의 문이 닫히고 비가 오기 시작했어요. 하루, 이틀, 삼일, 사일, 얼마나 오랫동안 비가 왔을까요? C: 아주 오래! T: 40일 동안 아침에도 비가 오고, 점심에도 비가 오고, 저녁에도 비가 오고, 우리가 자는 동안에도 비가 멈추지 않고 계속 내렸어요. 그래서 땅이 모두 잠겨서 온 세상이 바다처럼 물이 가득 찼어요. 구원 방주에 타지 않은 죄 많은 사람들은 어떻게 되었을까요? C: 죽었어요. T: 맞아요. 구원 방주에 타지 않은 사람들은 모두 죽고 말	
--	---	--

	왔어요. 그럼 누가 살았나요? C: 동물! 노아의 가족! T: (그림카드 6) 맞아요. 노아의 가족들과 동물들은 하나님 말씀에 순종하여 구원 방주에 탔기 때문에 살 수 있었어요. 우리 친구들은 하나님 말씀에 순종하는 친구들 인가요? C: 네! 2. 말씀 제시 T: 노아가 하나님 말씀에 순종한 것을 성경 말씀에서는 이렇게 이야기 하고 있어요. 선생님을 따라해 보세요. T: 노아가 그와 같이 하되 C: 노아가 그와 같이 하되 T: 하나님이 자기에게 명하신 대로 C: 하나님이 자기에게 명하신 대로 T: 다 준행하였더라 C: 다 준행하였더라 T: 창세기 6장 22절 말씀 C: 창세기 6장 22절 말씀 T/C: 아멘! T: 친구들이 놀리고 비웃어도 하나님이 말씀하시면 그 말씀에 순종하는 친구들 되세요. 3. 과제 제시 T: 다음 시간에 선생님을 만날 때까지 친구들이 지킬 약속은 순종이에요. 부모님 말씀에, 선생님 말씀에 어떻게 순종했는지 다음 시간에 선생님에게 말해주세요. C: 네!	
활동	1. 활동 방법 T: 오늘은 하나님 말씀에 순종하여 구원 방주를 만들었던 노아처럼 우리도 배를 만들어 볼 거예요. 6살, 7살 손! 6살, 7살의 친구들은 매트와 짐 블록을 활용하여 배를 만들 거예요. 먼저, 어떤 모양으로 어떻게 만들 것인지 서로의 의견을 듣고 선생님에게 방법을 설명해주세요. 그 다음 서로 힘을 합쳐 배를 만드는 거예요. 할 수 있	20'

나요?

C: 네!

T: 우리 5살의 친구들은 6,7살의 친구들이 만든 배에 탈
동물이 되어 볼 거예요. 예쁘고 멋진 동물 의상을 입
고 동물의 움직임을 표현해보세요.

2. 활동 진행

- 1) 6,7세 유아들은 매트와 짐 블록으로 어떻게 배를 만들
것인지 상의한 뒤 그 내용을 교사에게 말하고 배를 만
드는 활동을 진행한다.
- 2) 5세 유아들은 6,7세 배 만드는 활동을 하는 동안 동물
의상을 입고 움직임을 연습한다.
- 3) 배가 완성되면 모두 배 위에서 기쁨의 춤을 춘다.



5세 유아들이 동물 의상으로 갈아입
는 모습이다.



6,7세 유아들이 매트와 짐 블록으로
어떻게 배를 만들 것인지에 대한 상의를
진지하게 하는 모습이다.



6,7세 유아들이 매트와 짐 블록을 이용하여
구원 방주를 만들고 있다.

1. 찬양 들으며 율동하기

T: 우리가 활동을 하며 들었던 찬양의 제목은 ‘뚝뚝뚝’
이예요. 오늘의 찬양은?

C: 뚝뚝뚝!

T: 뚝뚝뚝 무얼 만들었을까요?

C: 구원 방주!

T: 뚝뚝뚝 우리가 만든 구원 방주 위에서 선생님을 따라
율동해요.

C: 네.

T: 선생님을 따라 율동하다가 뚝뚝뚝 이라는 말이 나오
면 친구들의 마음대로 구원 방주를 만드는 모습을 표현
해 보세요.

C: 네.

(찬양에 맞추어 가사에 맞는 움직임을 하였다.)

		 6.7세 유아들이 만든 방주에서 찬양을 들으며 구원의 기쁨을 무용 움직임으로 표현하는 모습이다.	
정리	마무리	1. 소감 나누기 T: 배를 만들어보니 어떨까요? C: 재밌어요. 또 하고 싶어요. T: 선생님도 우리 친구들이 친구들과 싸우지 않고 즐겁게 활동하는 모습을 보니 참 행복해요. 친구들도 혼자 놀 때보다 친구들과 함께 하니 더 즐겁지요? C: 네! T: 앞으로도 친구와 사이좋게 지내는 멋진 친구들 되세요. 다음 시간에 선생님을 만날 때까지 부모님과 선생님 말씀에 어떻게 순종했는지 말해주는 것 잊지 마세요.	3'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 서로 축복하였다. T: 하나님 말씀에 순종하는 멋진 친구들이 되기를 축복해요. 다음 시간에 만나요.	4'

[10차시 수업 사례 : 십자가에서 돌아가신 예수님]

구성			시간
도입	기도	‘기도송(노아키즈)’ 음악에 맞추어 수업의 시작을 알렸다.	2’
	인사	‘안녕안녕(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 반갑게 인사하였다.	3’
	스트레칭	‘난 예수님이(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 각 신체 부위의 긴장을 풀어주었다.	3’
	전차시 복습	1. 과제 확인 T: 지난 시간에 성령의 열매에 대해서 배웠는데, 선생님에게 말해주기로 했던 것 기억나나요? C: 충성! 절제! T: 기억하고 있군요. 성령의 열매를 맺기 위해 어떤 노력을 했나요? C: 젤리 열 개 먹고 싶었는데 참았어요. T: 먹고 싶은 것을 참았군요. 무슨 열매인가요? C: 절제요. T: 절제의 열매를 맺었군요. 잘했어요. 앞으로도 성령의 열매를 많이 맺는 친구들 되세요.	2’
	전개 (주제, 말씀, 과제)	1. 주제 제시 T: 선생님이 지금부터 퀴즈를 낼게요. 잘 듣고 맞춰보세요. 물고기 두 마리와 보리떡 다섯 개를 가지고 오천명을 먹이시고 열 두 바구니나 남기신 분이 누구실까요? C: 예수님! T: 그러면 우리 수업 시간에 배우지는 않았지만 우리 선교원 친구들은 알 것 같아요. 죽은 나사로를 살어나게 하신 분은 누구실까요? C: 예수님! 하나님! T: (‘십자가에 못 박히신 예수님’ 성경 동화) 오늘은 예수님에 대해 이야기 해 볼 거예요. 여기 그림에 무엇이 있나요? C: 예수님! T: 여기 나무로 되어 있는 것은 무엇이지요?	13’



성경 동화책 표지에 있는 십자가에 못박히신 예수님의 모습을 표현하고 있다.

C: 십자가!

예수님 박혀있어요. 이렇게.

T: 예수님 왜 박혀있지요?

C: 왜냐면 예수님 우리를 위해 돌아가셨어요.

T: 우리를 위해 돌아가셨어요? 맞는지 한번 읽어봅시다.
(성경 동화를 읽어주었다.)

T: 예수님이 왜 십자가에 못 박히셨나요?

C: 나쁜 사람들 때문이에요.

우리 때문이에요.

2. 말씀 제시

T: 오늘의 말씀을 따라해 보세요.

T: 빌라도가 무리에게 만족을 주고자 하여

C: 빌라도가 무리에게 만족을 주고자 하여

T: 바라바는 놓아주고

C: 바라바는 놓아주고

T: 예수는 채찍질하고

C: 예수는 채찍질하고

T: 십자가에 못 박히게 넘겨주니라

C: 십자가에 못 박히게 넘겨주니라

T: 마가복음 15장 15절 말씀

	C: 마가복음 15장 15절 말씀 T/C: 아멘! 3. 과제 제시 T: 예수님이 누구 때문에 십자가에서 돌아가셨다고요? C: 나쁜 사람! 우리! T: 예수님은 우리들에게 있는 죄를 모두 다 없애주시려고 하늘나라에서 이 세상에 오셨어요. 그리고 십자가에 못 박혀 돌아가셨어요. 누구 때문에 돌아가셨어요? C: 우리. T: 죄가 있으면 지옥에 가는데 우리에게 있는 죄를 예수님이 다 없애주시려고 십자가에 못 박히셨으니까 우리에게 죄가 있어요, 없어요? C: 없어요! T: 다음 시간에 만날 때까지 우리 때문에 십자가에서 못 박히신 예수님을 생각해 보도록 해요. C: 네.	
활동	1. 활동 방법 T: 예수님이 십자가에서 돌아가실 때 모습이 어땠을까요? C: 슬펐어요. 십자가 모양이에요. T: 지금부터 예수님을 생각하면서 십자가를 만들어보는 시간을 가질 거예요. 짜잔! 선생님은 예수님을 생각하면서 이런 십자가를 만들었어요.  유아들이 만들 십자가의 샘플을 제시하였다.	20'

T: 활동 방법을 알려줄 텐데 잘 보세요. 첫 번째 방법!

C: 첫 번째 방법!

T: 선생님이 나눠주는 흰 도화지를 받는다.

C: 두 번째 방법!

T: 흰 도화지에 있는 양면테이프를 하나, 둘 떼다.

C: 세 번째 방법!

T: 두 가지 색의 색종이를 선택한다.

C: 네 번째 방법!

T: 색종이를 찢어 흰 도화지에 붙인다.

C: 다섯 번째 방법!

T: 완성된 십자가를 설명하고 몸으로 표현한다.

2. 활동 진행

(유아들이 활동할 때 음악을 작게 들려주었다.)



십자가 만들기에 집중한 유아들의 모습이다.

		 각자 예수님을 생각하며 만든 십자가를 들고 포즈를 취하고 있다.	
정리	마무리	1. 소감 말하기 T: 색종이를 찢어서 십자가를 완성하니 느낌이 어땠나요? C: 지이이잉 쪽! 예뻐요. 재밌어요. 좋았어요. 저는 갈색이랑 빨간색으로 하고 왕관 도장 찍었어요. 남은 색종이로도 십자가 만들었어요. 아빠 십자가, 애기 십자가, 엄마 십자가 만들었어요. T: 와. 십자가를 보면 누가 생각나요? C: 예수님이요. T: 그래요. 십자가를 생각하고, 만들고, 몸으로 표현하면서 우리는 예수님을 생각했어요. 우리 때문에 십자가에 못 박히신 예수님을 생각하면서 항상 감사한 마음을 가지도록 해요.	4'
	축복 나눔	‘나는 네가 좋아(파이디온 선교회)’ 음악에 맞추어 축복하였다. T: 오늘도 예수님을 생각하며 멋진 십자가를 표현한 우리 친구들을 칭찬해요. 다음 시간에 만나요.	3'

ABSTRACT

Study on A Gospel-Centered Integrated Arts Program For Children

Choi, Seul-Ki
Major in Christian Dance
Dept. of Dance
The Graduate School
Hansung University

The purpose of this study is to propose a Gospel-centered integrated educational program for children. With the features of child development as well as character, creativity, and aspects of physical expression all taken into consideration for the study's goal, a patchwork ESA teaching model was selected to design an integrated arts program that included dance/movement, music, art, and play. The age of children, the number of participants in class, the classroom environment, and ecetera were also taken into consideration as the program was implemented with each session in 50 minute segments and detailed plans set twice a week for a total of 12 sessions. After the program was executed, the observations and evaluations of the researcher who implemented the lessons and the two missionary teachers involved in the classes were used to record the learning effects and accomplishments of the program.

The aim of the classes through a Gospel-centered integrated educational program was to establish character, creativity and physical expression. The conclusion on the development of character, creativity and physical expression are as follows.

First of all, the program in terms of character resulted in children who were able to display a proper understanding and application of personality. Learning about the various character traits within in the Bible, with a particular emphasis on learning about and exercising love, helped them make relationships with friends. It was beneficial to teach the Gospel, which could be a difficult topic for children, using music, art, play, and physical activities so that the children could naturally accept and understand the Gospel.

Second, the program in terms of creativity confirmed that children exhibited significantly greater interest in classes through time for self-expression as well as an increase in creativity. Rather than simply imitating the teacher's designated results or complete actions, the children were induced to discover confidence in results that expressed their selves as the teacher permitted autonomy in freedom of expression. Through this, as the program drew to a close, the children's growth in confidence and greater class participation could be observed. The children attempted various new methods to better show the methods unique to each individual, and as a result creative expression became the standard for how much each child concentrated and participated in class.

Third, the program in terms of physical expression, it was clear that not only their confidence and concentration increased through expression of their own thoughts but that they developed cooperation and intimacy with others through mobile activities with their friends. After activities utilizing music, art, play and diverse educational materials, the children expressed the results through dance/movement or sometimes even imitated

each other's movements, all of which further developed bonds, intimacy, concentration, and confidence as they participated in activities requiring movement in harmony.

In this method, positive results regarding character, creativity, and physical expression could be obtained. This Gospel–focused integrated arts program for children increased their interest and participation and can be seen as effective for drawing out creative expression in education and dance/movement. Ultimately this can be seen as education that anticipates the holistic growth of children.

【Key Words】 Gospel, children, integrated arts, integrated education, integrated arts education

HANSUNG
UNIVERSITY