

창의성을 자극하는 화예디자인 교육 가이드라인 개발
— 레지오 접근법으로 수행한 『오페라 무대막: 변신의 고리』
프로젝트 사례의 분석을 바탕으로 —

**A Development of Guidelines for Floral Art and Design
Education Stimulating Creativity:**

**By the Analysis of the Project Case of 「Theater Curtain:
The Ring of Transformations」 done through Reggio Approach**

엄진배
Eom, Jin Bae

숙명여자대학교 문화예술대학원 화예디자인전공
Major of Floral Art and Design, The Graduate School of
Art, Sookmyung Women's University

중심어: 창의성, 화예디자인,
디자인교육
Keyword: Creativity, Floral Art
and Design, Design
Education

유태상*
Yoo, Taek Sang

숙명여자대학교 문화예술대학원
The Graduate School of Art, Sookmyung Women's
University

목 차

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 방법 및 범위

II. 연구 실행

1. 분석 대상의 선정
2. 행동장면분석의 실행
 - 2-1. <밖에서 안으로, 안에서 밖으로>의 분석
 - 2-2. <변신의 과정>의 분석
 - 2-3. <컴퓨터>의 분석
3. 근거이론방법론의 적용
 - 3-1. 기술문의 1차적 정리
 - 3-2. 1차 정리된 기술문의 2차적 정리
 - 3-3. 정리된 기술문의 그룹핑
 - 3-4. 그룹핑된 기술문의 1차 선택코딩
 - 3-5. 1차 선택 코딩의 축코딩을 통한 그룹핑 및 2차 선택코딩

* 교신저자: vinyoo@sookmyung.ac.kr

III. 연구 결과

1. 연구 결과의 요약
2. 최상위 가이드라인
3. 가이드라인의 제시
4. 종합 및 적용의 예시

IV. 결론

참고문헌

ABSTRACT

This study focuses on developing educational methods for floral design as a form of children's art education. Specifically, it aims to develop floral design education methods that enhance intuitive, emotional, and sensory abilities, which are often lacking in general education focusing on cognitive ability. By fostering creativity through diverse floral design creations, this study seeks to stimulate and nurture creative thinking. Methodologically, the study employs the Reggio Emilia approach, an integrated, child-centered curriculum implemented in public kindergartens and early childhood centers in Reggio Emilia, Italy. Using the documentation from the "Opera Stage: Transformation Rings Project" as a case study, behavioral scene analysis as a qualitative research methodology was conducted to develop a descriptive document. This document was then constructed as a systematic way using grounded theory methodology of another methodology of qualitative research. As a result of the research, 4 top concepts of 'experience', 'promotion of execution', 'contents of execution', 'socialization' were derived, and 14 upper concepts, 43 middle concepts, 34 lower concepts, and 89 bottom concepts as a form of descriptive sentence were also derived and presented as the guidelines for idea derivation to apply to educational program development for floral art and design. These guidelines are practical guidelines to apply Reggio Approach to floral art and design education which show new direction to floral art and design education copying to contemporary educational needs of developing creative ability by applying educational techniques promoting creative thinking and emotional expression developed through Reggio Approach.

국문초록

본 연구는 아동 대상의 조형교육으로서 화예디자인의 교육방법 개발에 관한 것이다. 보다 구체적으로는 일반적인 인지중심 교육에서 부족한 직관적, 감성적, 감지적 능력을 키우고 이를 바탕으로 다양한 화예조형창작을 통해 창의성을 자극하고 육성하는 화예디자인 교육방법을 개발하는 것을 지향한다. 방법적으로는 레지오 에밀리아 시(Reggio Emilia 市)의 공립 유치원과 영유아 센터에서 실행중인 아동 중심의 통합적 교육과정인 레지오 접근법 사례의 여러 기록물중 하나인 오페라 무대막 변신의 고리 프로젝트를 사례에 나타난 이미지를 바탕으로 질적 연구방법인 행동장면 분석을 통해 기술문을 작성하고, 도출된 기술문을 또 다른 질적 연구방법인 근거이론방법론을 적용하여 체계화하였다. 그 결과 '경험', '실행촉진', '실행내용', '사회화' 등 4개의 최상위 개념이 도출되었고, 그 아래로 14개의 상위개념, 43개의 중위개념, 34개의 하위 개념과 89개의 기술문 형식의 최하위개념이 화예디자인 교육 프로그램 개발에 적용할 수 있는 아이디어 도출의 가이드라인으로 도출되었다. 이들 가이드라인은 레지오 접근법을 화예디자인 교육에 적용할 수 있는 실용적인 가이드라인으로서, 레지오 접근법을 통해 개발된 창의적 사고와 감성적 표현을 촉진할 수 있는 교육적 기법을 화예디자인 교육에 적용하여 창의적 능력의 개발을 필요로 하는 현대적 교육적 니즈에 대응하는 화예디자인 교육을 열어갈 새로운 방향성을 제시할 것으로 기대한다.

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

근대 이후, 인간의 인지적 능력, 특히 지식 학습과 판단은 중요한 능력으로 숭상되어왔다. 그러나 현재 제4차 산업혁명의 시대에는 인공지능과 로봇이 인간의 능력에 새로운 조망을 제공하며, 인지능력을 넘어선 인간의 직관적, 감성적, 감지적 능력과 창조력이 더욱 중요해지고 있다. 이러한 변화 속에서, 조형 교육은 지식 획득에만 중점을 둔 기존의 교육방식과는 다르게, 개인의 주관적인 경험을 바탕으로 스스로 내용을 처리하고 표현하는 능력을 발달시키며 비언어적 수단을 사용하여 다양한 감각적 창구를 활성화하고, 직관적 구성 능력을 연습시키는 것이 조형 교육의 특징이라 말할 수 있다. 조형 교육의 일환으로 특히 화예디자인 교육은 아동이 자연과 친화되면서 풍부한 감수성을 키우고 건강함을 발견할 수 있는 방법으로 주목 받고 있으며 다양한 색상, 질감, 향기를 가진 화훼소재를 활용하여 아동의 창조력과 감수성을 발달시킬 수 있는 교육영역이라 하겠다. 그러나 현재 아동 교양 교육으로서의 화예디자인 교육은 성인대상 전문가 교육프로그램의 축소 형태로 실행되고 있기에 창의성이 결여된 수업방식과 지나친 교사의 개입과 간섭에 의한 모방교육과 반복적인 기술교육으로 이루어지고 있는 것이 현실이다. (구본영 & 유택상, 2010) 기존 화예교육의 문제점을 분석해 보면 1. 성인 대상 화예 교육프로그램을 그대로 모방한 아동 대상 화예 교육프로그램, 2. 소재 사용의 한계성, 3. 창의성이 결여된 수업 방식, 4. 지나친 교사의 개입과 간섭, 5. 소재 활용의 한계성 등을 들 수 있겠다.(최정운 외, 2009) 한편 이러한 문제점을 극복하고 새로운 화예디자인교육의 방법을 탐구한 시도 또한 적지 않다. 그 가운데는 디자인교육을 바라보는 관점을 기존의 화예디자인 교육으로부터 일반적 창조교육 및 조형 교육으로 넓혀 이들 교육프로그램 사례를 분석하고 그로부터 화예디자인의 교육적 원리와 아이디어를 찾는 시도들도 있다. 그 대표적인 시도로는 발도르프 교육 철학으로부터 아동 화예창작프로그램 개발을 시도한 연구(최사랑 & 유택상, 2016)와 레지오 에밀리아 사례의 분석을 통해 아동 화예조형교육의 방법적 아이디어를 찾아본 연구(김여강 외, 2009; 김여강 & 유택상, 2010; 권정애 & 유택상, 2018) 등을 들 수 있다. 이들 연구의 기반이 된 아동 대상의 창조교육 및 조형교육 프로그램은 개별 학습자가 자신의 내면을 성찰하고 그것을 자유롭게 표현하여 감성과 내면의 성장을 촉진하여 조화로운 인간으로 성장하는데 기여하는 교육방법론으로 이미 널리 알려지고 폭넓게 활용되는 것이니만큼 이들의 사례를 분석하여 이를 화예디자인 교육방법 개발에 적용한다면 오늘날 아동 개개인의 의지, 감각 사고의 조화로운 발달을 추구하며 개인의 심리적 안정 및 감성의 표출을 통한 전인적 교육과 창의력 및 감성 교육을 추구하는 화예디자인의 사회적 수요에 대응하는 화예디자인 교육프로그램을 개발할 수 있을 것이다.

2. 연구 방법 및 범위

이미 풍부하게 개발이 이루어져 많은 자료가 축적되어있는 창조교육 및 조형교육의 사례로부터 화예디자인 교육의 아이디어를 도출할 근거로서 가이드라인을 찾아내기 위해서 본 연구에서는 질적연구방법인 행동장면분석과 근거이론방법론을 도입하였다. 행동장면분석이란 미국의 사회심리학자인 로저 바커(Roger Barker)에 의해 완성된 현상분석의 방법이다. (Schoggn,

1989) 행동장면이란, 생태학적 환경 안에서 행동하는 대상의 관찰 가능한 특정행동을 고정시킨 장면을 말한다. 수많은 행동장면이 연결되어 하나의 활동이 되므로 우리는 하나의 활동을 위한 수많은 행동장면을 포착하여야 할 것이다. 하지만 그것은 불가능하고 무의미한 일이므로 수많은 행동장면 가운데 의미있는 행동장면만을 포착하여 그 행동장면에 영향을 주는 생태학적 환경을 포함한 영향인자와 그 결과를 추정하여 분석하는 방법이다. (Proshansky et al., 1976) 본 연구에서는 분석의 대상으로 삼고 있는 창조교육 및 조형교육의 사례인 레지오 에밀리아의 조형교육 사례 <오페라 극장 무대막: 변신의 고리의 기록>(Reggio Children, 2008)에 나타난 실행 내용의 장면들을 분석하기 위한 방법으로 행동장면분석을 사용하였다.

근거이론방법론은 시간에 따른 변화를 허용하고, 인간의 상호작용 내에 존재하는 사회 심리적 과정을 탐색하기 위한 연구방법으로 사회심리학자인 미드(Mead)가 창시하였고 그의 제자 블루머(Blumer)가 발전시킨 상징적 상호작용론에 철학적 근거를 두고 있다. 상징적 상호작용론은 상징적 의사소통을 통해 개인과 사회와의 관계를 설명하는 이론으로 타인의 세계를 정확히 나타내고 지각하는 것을 목표로 글레이저(Glaser)와 스트라우스(Strauss)에 의해 근거이론 방법이 개발되었다. 환경에서 있는 그대로의 자연스러운 현상으로부터 귀납적으로 유도된 이론으로 그 현상에 적합한 자료의 체계적인 수집과 분석을 통해 발견하고, 개발하고, 잠정적으로 입증하는 이론으로 연구 중인 행동이나 체계를 서술하고 설명하며 결과적으로 자료에 근거하는 이론을 개발하기 위한 방법론이다. 근거이론 방법론은 연구 주제에 대해 알려진 것이 없고 집단의 행동을 설명하거나 예측하기 위해 어떤 이론도 존재하지 않을 때 유용하다. (신경림 외, 2004) 근거이론방법론의 연구 과정에서 코딩은 개방코딩, 축코딩, 선택코딩의 3단계를 통해 진행된다. 개방코딩은 수집된 원자료를 바탕으로 탐구되는 과정이나 과정을 특징짓는 주제와 범주들로 축약하는 과정을 의미한다. 축코딩은 개방코딩을 통해 도출된 범주들을 기초로 범주들 간의 상호관계를 시각적인 패러다임 모형으로 제시하는 것을 의미한다. 선택코딩은 핵심범주 즉, 중심현상을 선택하여 핵심범주와 다른 범주들과 연관지어 이론을 정교화시키는 과정이다. (조성남 외, 2011) 본 연구에서는 <오페라 극장 무대막 : 변신의 고리>에 나타난 실행 내용의 기록을 행동장면분석을 통해 도출된 기술문을 정리하고 체계화하여 화예디자인 교육의 아이디어를 도출할 근거로서 가이드라인을 찾아내기 위한 방법으로 근거이론 방법론이 사용되었다.

본 연구의 기본 방향은 자료로서 기록된 창조교육 및 조형교육의 사례의 분석을 통해 교육적 아이디어를 도출함에 있으며 이에 분석의 대상이 되는 창조교육 및 조형교육의 사례의 선택은 매우 중요하다 하겠다. 본 연구에서는 그 분석의 대상으로 이탈리아 레지오 에밀리아의 아동 중심 교육 접근법인 레지오 접근법의 기록물, 그 가운데서도 <오페라 극장 무대막: 변신의 고리>를 선택하였다. 흔히 레지오 접근법(Reggio Approach)으로 불리는 레지오 에밀리아식 아동교육방법은 레지오 에밀리아시의 유치원 및 영·유아센터에서 지난 수십 년에 걸쳐 발전시켜온 뛰어난 아동 교육프로그램으로 주도적이고 자발적인 탐구와 표현을 이끌어내는 독특한 교육방식을 택하고 있으며 조형교육의 이상적인 모델로 인정받고 있다.(에드워드 외, 2004) 이들 사례는 그 우수성뿐 아니라 레지오 에밀리아시의 여러 유치원 및 영·유아센터에서 행한 기록을 포함하기 때문에 개별 기관이나 교사의 특수한 영향에 대한 상대적 균형을 유지하고 있다는 점에서 의미 있는 자료로 볼 수 있다. 이 프로그램의 결과물을 분석하여 화예디자인 교육 방법의 아이디어 도출을 도모한 선행 연구로는 <CHILDREN, ART, ARTIST>(Reggio Children, 2005)를 분석한 연구 (김여강 외, 2009, 2010), <The hundred languages of children: The

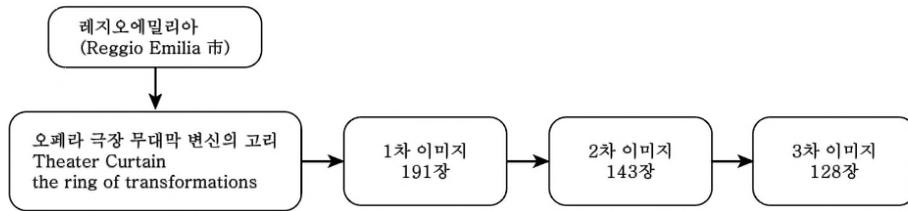
Reggio Emilia Approach>(Reggio Children S. R. L. 2002)를 분석한 연구 (김도이 & 유택상, 2022) 등이 있다. 이들 연구에서도 각 사례별로 행동장면분석과 근거이론방법론을 적용하여 이론을 도출하고 이를 교육방법 도출을 위한 가이드라인으로 제시하는 질적연구방법을 적용하여 연구를 수행하였다. 본 연구에서는 레지오 접근법의 또 다른 사례집인 <오페라 극장 무대막: 변신의 고리>를 분석 대상으로 삼아 연구를 수행하였다. 다양한 사례를 바탕으로 더 많은 이론이 도출되고 이를 바탕으로 더 다양한 교육 가이드라인이 도출된다면 화예디자인 교육에 적용하는 아이디어의 폭과 깊이도 더해지게 될 것이기 때문이다.

본 연구는 자료의 수집과 분석, 이론의 도출과 체계화를 통해 교육 아이디어 도출을 위한 가이드라인 제시까지를 그 범위로 하고 있다. 그러기에 구체적인 화예디자인 교육 실행 방법의 도출은 본 가이드라인을 이해하고 그를 기반으로 각 교육상황에 적용하는 현장 교육자의 몫이 될 것이다. 제시된 가이드라인의 활용을 통해 화예디자인 교육자가 기존의 모방교육과 반복적인 기술교육의 한계를 넘어 아동 개개인의 의지, 감각 사고의 조화로운 발달을 추구하며 개인의 심리적 안정 및 감성의 표출을 통한 전인적 교육과 창의력 및 감성 교육을 실시할 수 있는 아이디어를 도출에 가이드가 되기를 희망한다.

II. 연구 실행

1. 분석 대상의 선정

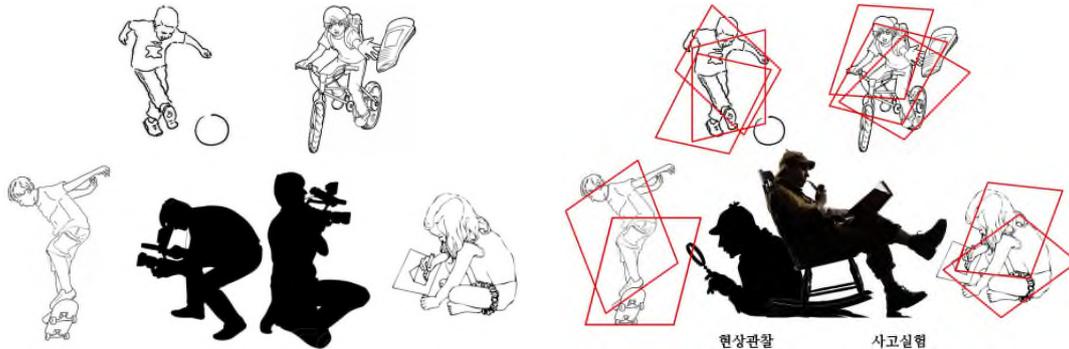
레지오 접근법(Reggio Approach)은 아동 중심이나 발달 중심의 유아교육 맥락에서 통합적 교육과정으로의 언어 접근법, 문제 해결 상황의 제공, 교육과 보호의 조화, 창의력 성장을 위한 기회 제공을 교육의 핵심으로 삼고 있다. (Reggio Children, 2002) 또한, 레지오 에밀리아 접근법의 교육과정은 발현적 교육과정으로 유아로부터 만들어 나가는 교육과정으로 유아들의 흥미에 맞춰 교육 목표를 세우고, 유아 스스로 문제를 해결하도록 자율성을 제공한다. 즉 수업의 주체가 교사가 아닌 아동에게 있고, 아동이 참여하고 스스로 탐구하고 새로운 것을 배우는 과정에서 (캐롤린 에드워즈 외, 1996) 레지오 에밀리아 접근법은 아동의 창의성 증진을 위한 창조적 화예조형교육 프로그램 개발에 적합한 모델로 판단되었다. 레지오 접근법의 사례는 다양한 출판물을 통해 널리 알려져 왔다. 그 가운데서 본 연구의 분석대상으로 삼은 <오페라 극장 무대막: 변신의 고리>는 디아나 시립유치원 어린이들에 의해 창작된 아리오스토 극장의 무대 막의 제작 과정을 소개하는 책으로서 어린이들이 어떻게 그 일을 성취했고, 어떻게 그들이 목표를 이루었는가에 대해 이해하려는 호기심과 욕구에 그리고 그 안에 개입된 방법과 도구들에 대한 기록이다. 이 기록은 레지오 에밀리아 시가 50년 동안 개발하고 실행하여 왔으며, 전 세계 수천 명의 학자와 부모들의 신뢰를 받게 된 교육적 과정과 방법을 포함하고 있다. 연구자는 해당 자료에 나타난 프로그램의 실행과정을 담은 이미지를 추출하여 이를 행동장면으로 삼아 분석을 실시하였다. 그 과정에서 추출된 행동장면은 총 191장이었으며 내용의 중복이나 기타 여러 이유로 분석에 적절치 않은 것을 제외하고 128장을 선정하여 분석을 실시하였다.



[그림 1] 자료수집 방법

2. 행동장면분석의 실행

수집된 이미지를 가지고 기술문을 도출하기 위해 행동장면분석 기법을 사용하였다. 행동장면분석(behavior setting analysis)은 미국의 사회심리학자인 로저 바커 박사가 그의 저서 Ecological Psychology에서 인간이 환경으로부터 받는 영향이 물리적 환경으로 한정하는 것에 오류가 있고 일상에서 경험하는 인지적, 정서적 상황이 더 큰 영향을 미친다는 점을 일깨우며 다른 사람들과의 관계와 그 정서, 일상에서 겪은 경험적 환경으로 확장해야 한다고 주장하면서 이러한 환경을 유기적(ecological) 환경이라고 이름 붙였다. 이러한 유기적 환경 안에서 개체가 받는 영향 요인을 파악하기 위해 그 일상을 지속적으로 추적, 관찰해야 하는데 현실적으로 어렵기에 주요 상황을 수집하고 이를 근거로 요인들을 추정하는 것으로 대체하는 방법을 제안하였다. (Schoggn, 1989) 행동장면분석은 사실 자체를 분석하기보다 각 상황에서 일어날 수 있는 가정적 장면을 분석하는 방법으로 추정적인 분석 방법이라 할 수 있다. (유택상, 2011)



[그림 2] 행동장면분석의 개념적 원리

행동장면분석은 객관적 사실만을 근거로 행하는 분석 방법에 비해 추론과 추정이라는 가상의 근거로 분석을 실행하기에 연구자의 주관에 개입될 소지가 있지만, 객관적 분석으로 다룰 수 없는 인간 내면의 심리를 탐색할 수 있다는 장점이 있다. (유택상, 2008)

연구자는 분석 대상이 되는 각 이미지를 보고 사고실험을 통해 아동의 심리와 창조적 행동 그리고 교육적 상황의 의미를 해석하였다. 프로젝트 기록 중 의미가 있다고 판단되는 부분은 그 관찰로부터 행동의 의미를 탐구하여 첫 단계의 해석을 이론으로 끌어내어 기술문을 작성하였다. 또한 구체적인 상황에서 의미가 담긴 기술문으로 각자 스토리텔링을 행하여 상황을 부여하였다. 특히, 연구자는 아동이 무대막에 접근하는 과정에서의 반응과 행동을 관찰하고 이를 기반으로 행동장면의 의미를 추출하여 기술문을 작성하였다. [표 1]에 나와 있는 예시를

보면 ‘무대막에 접근하기 위한 가장 기초가 되는 단계로 극장 밖의 광범위한 영역부터 탐색하기 시작한다.’, ‘관찰을 통해 지각한 것을 적거나 그려보고 서로 대조하는 과정을 연습하게 하여 대상을 보다 정밀하게 관찰하게 한다.’, ‘릴렉스된 상태로 누워 다양한 시점에서 대상을 바라보게 한다.’라고 서술되어 있는데 연구자가 사진을 보고 자극, 지도, 제시, 아동의 반응 결과를 파악하여 교육 현장에서 현실적으로 행해지는 것을 중심으로 기술하고 이들이 직접 기록한 문장을 추출, 기록하였다. 수집된 기술문의 예시는 프로젝트의 기록 순서대로 대상에 접근하는 시간순으로 추출하였고 추출된 이미지를 유사그룹으로 나누어 제시하였다. 프로젝트는 ‘밖에서 안으로, 안에서 밖으로’, ‘변신의 과정’, ‘컴퓨터’, ‘최종의 디자인’, ‘화가의 다락방’, ‘극장 무대막’ 등 6개 챕터로 나누어져 있으며, 각 챕터별로 상황을 파악하여 개방코딩을 진행하였다. 이 과정에서 수집된 기술문들은 시간순으로 배열되어 유사 그룹별로 나누어 제시되었다. 이를 예시하면 아래와 같다.

2-1. <밖에서 안으로, 안에서 밖으로>의 분석

아동들이 무대막을 향해 그것이 있는 극장으로 접근해 가는 도입 단계의 프랙티스들을 포함하는 과정이다. 처음에는 극장의 외부에서 시작하며 주랑과 내부 탐색을 통해 분위기를 느끼고 극장 내부로 점진적으로 접근하였다. 이 챕터에서 수집된 이미지를 바탕으로 총 41개의 기술문이 도출되었으며 그 예시의 일부는 아래 [표 1]과 같다.

[표 1] <밖에서 안으로, 안에서 밖으로>에서 도출된 기술문의 예시

이미지	기술문
	무대막에 접근하기 위한 가장 기초가 되는 단계로 극장 밖의 광범위한 영역부터 탐색하기 시작한다.
	관찰을 통해 지각한 것을 적거나 그려보고 서로 대조하는 과정을 연습하게 하여 대상을 보다 정밀하게 관찰하게 한다.
	릴렉스된 상태로 누워 다양한 시점에서 대상을 바라보게 한다.

2-2. <변신의 과정>의 분석

아동들이 대상을 점진적으로 관찰한 뒤 서로 발견한 부분을 공유하는 과정이다. 추론, 상상, 가정, 말하기를 통해 생각을 교환하고 타인의 아이디어를 차용하는 과정을 통해 내적 사고가 변형되는 과정을 기록하고 있다. ‘변신의 과정’ 기술문은 총 9개가 도출되었으며 다음의 [표 2]는 전체 내용 중 일부이다.

[표 2] <변신의 과정>에서 도출된 기술문의 예시

이미지	기술문
	집단 토의를 통해 서로 다른 발견한 것들과 견해를 나누게 한다.
	아이디어, 가설, 아동의 선택을 고려하여 변신의 과정에 대해 토론하게 한다.
	그림을 그릴 때 부드러운 심의 연필, 색연필, 가늘거나 굵은 축의 색깔별로 표시된 다양한 도구들을 쓸 수 있게 한다.

2-3. <컴퓨터>의 분석

이 챕터에서는 아동들에게 컴퓨터 프로그램을 활용하여 새로운 미디어 활용 경험을 제공하고, 기초 그림의 자유로운 변형 가능성을 실천하도록 유도한 과정을 기록하고 있다. ‘컴퓨터’ 기술문은 총 9개가 도출되었으며 [표 3]은 전체 내용 중 일부이다.

[표 3] <컴퓨터>에서 도출된 기술문의 예시

이미지	기술문
	페이지 메이커와 포토샵 프로그램들을 사용하여 크기변화, 구성변화, 그림의 회전같이 기존의 기능 변형의 용이성을 체험해 보게 하였다.
	레이어 기능을 사용하여 크기변화, 구성변화 등 다양한 변형을 시도해 보게 한다.
	확대와 축소 기능을 활용하여 이미지의 변형들을 시도해 보게 한다.

이렇게 얻어진 기술문은 자료의 챕터별로 구분하면 <밖에서 안으로 안에서 밖으로>에서 41개, <변신의 과정>에서 9개, <컴퓨터>에서 9개, <최종의 디자인>에서 32개, <화가의 다락방>에서 33개, <극장 무대막>에서 4개로 총 128개가 도출되었다.

3. 근거이론방법론의 적용

근거이론방법론의 적용 과정에서 코딩 단계는 개방코딩, 축코딩, 선택코딩의 3단계를 통해 전개하였는데, 본 연구에서는 근거이론방법론을 적용함에 있어 행동장면분석을 통해 도출된 기술문을 코딩의 제1단계의 결과인 개방코딩의 결과로 삼아 적용을 전개시켰다. 다음 단계인 축코딩에서는 개방코딩을 통해 도출된 범주들을 기초로 범주들 간의 상호관계를 시각적인 패러다임 모형으로 정리하기 위하여 유사한 표현을 통일하여 자료를 정리하기 쉽게 만드는 과정과 정리된 자료를 범주적 유사성에 따라 그룹핑하는 과정을 실행하였다. 마지막 단계인 선택코딩에서는 핵심범주 즉, 중심현상을 선택하여 핵심범주와 다른 범주들과 연관지어 이론을 정교화시키는 과정으로서 (조성남 외, 2011) 그룹핑된 그룹 전체를 포괄하는 개념을 도출하여 해당 그룹을 명명하였다. 이 과정에서 축코딩과 선택코딩을 일회적 선행적으로 실행된 것이

아니고 1차로 축코딩과 선택코딩을 거쳐 명명된 새로운 개념들은 다시금 유사 표현의 동일과 범주적 유사성에 따라 그룹핑하는 축코딩을 통해 그룹핑된 후 선택코딩을 통해 상위 개념으로 도출되어졌고 이 도출된 여러 개의 상위 개념들은 다시 축코딩과 선택코딩 과정의 반복적으로 수행을 통해 더 상위의 개념으로 도출되는 순환적 반복적 과정을 통해 전체적인 개념적 체계로 정리되어졌다. 이렇게 정리된 개념 혹은 도출된 이론들은 그 자체가 최초의 기술문에 포함된 아동의 심리와 창조적 행동 그리고 교육적 상황의 의미를 함축하고 있는 것이므로 그 정리된 체계는 창조교육 및 조형교육의 아이디어를 함축한 교육 프로그램 개발의 가이드라인으로 볼 수 있다 하겠다. 본 연구에서는 이처럼 화예디자인교육 프로그램에 적용할 수 있는 가이드라인을 제시함으로써 창조적 조형 교육과정으로서 화예디자인교육의 가능성을 개발하려는 것이다.

3-1. 기술문의 1차적 정리

본 연구에서 연구자는 도출된 기술문을 개방코딩의 결과물로 삼아 축코딩을 실시하였다. 이 과정에서 각 기술문이 도출된 상황에 배경적 이해를 부여하여 추상적인 의미가 드러나도록 좀 더 자세하게 기술하여 그 의미가 확실히 드러나도록 하였다. 이러한 방법으로 개방코딩에서 얻어진 기술문을 가지고 1차적으로 정리한 기술문을 생성하였다.

[표 4] 1차로 정리된 기술문의 예시

개방코딩에서 얻어진 기술문의 예시	1차로 정리된 기술문의 예시
무대막에 접근하기 위한 가장 기초가 되는 단계로 극장 밖의 광범위한 영역부터 탐색하기 시작한다.	중심부를 알기 위해서는 주변부도 함께 알 필요가 있다. 중심부로 접근하기 전에 먼저 탐색하게 한다.
어떤 것을 탐색하는데 더 천천히 시간을 갖고 포괄적으로 느낄 수 있게 한다.	즉시 보이는 것을 넘어 잘 안 보이는 것을 탐색하게 한다.
광범위한 자연을 탐색하는 것부터 시작해서 건물의 직접적인 외부를 관찰하면서 총체적 파을 유도한다.	중심부에 접근하기 전에 주변부를 탐색하면서 총체적인 상황을 감지할 수 있게 한다.

3-2. 1차 정리된 기술문의 2차적 정리

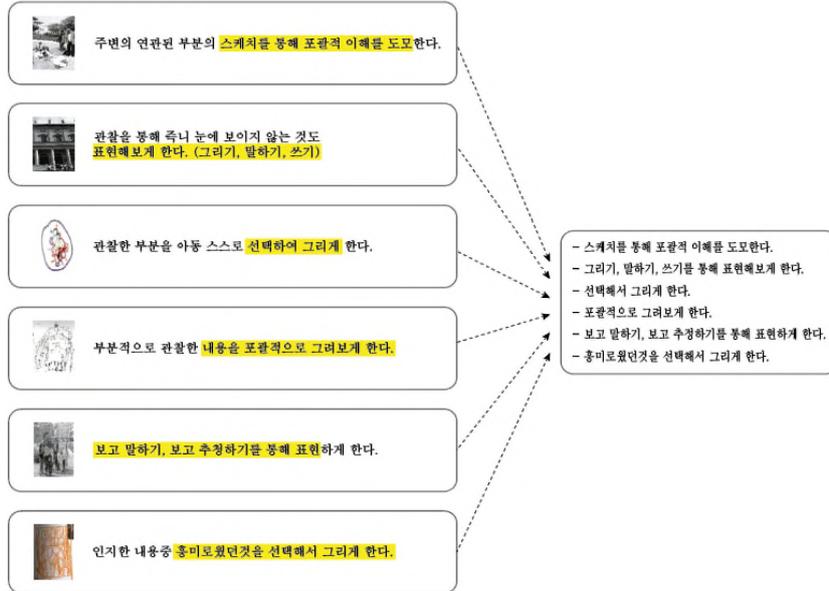
다음 단계에서는 1차 정리된 기술문을 객관적인 단어들로 다시 다듬어 더 일반화된 표현의 기술문을 작성하였다. 단어와 표현을 객관적인 단어로 변경하고, 향후 그룹핑하기 쉽도록 유사표현은 동일 표현으로 정리하였다.

[표 5] 2차로 정리된 기술문의 예시

1차 정리된 기술문의 예시	2차 정리된 기술문의 예시
중심부를 알기 위해서는 주변부도 함께 알 필요가 있다. 중심부로 접근하기 전에 먼저 탐색하게 한다.	대상의 광범위한 주변부부터 넓게 탐색하게 한다.
즉시 보이는 것을 넘어 잘 안 보이는 것을 탐색하게 한다.	시간적 여유를 두고 천천히 탐색하게 한다.

3-3. 정리된 기술문의 그룹핑

2차로 정리된 기술문을 가지고 개념적 유사성을 기준으로 그룹을 만들었다. 하나의 기술문이 여러 의미를 다중적으로 포함할 수 있기 때문에 서로 다른 그룹에 중복해서 배치하는 것을 허락하였다.

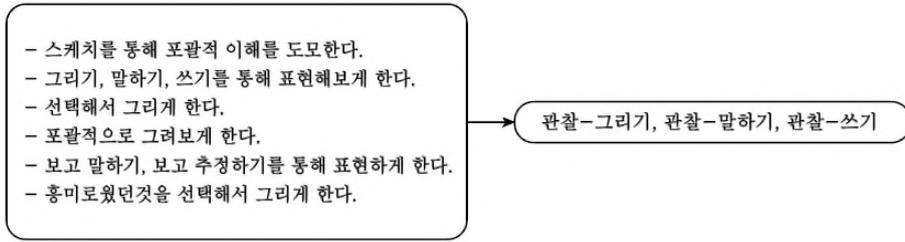


[그림 2] 기술문의 그룹핑 예시

[그림 2]에서 보면 ‘스케치를 통해 포괄적 이해를 도모’, ‘표현해 보게 한다(그리기, 말하기, 쓰기)’, ‘선택하여 그리게’, ‘포괄적으로 그리게’, ‘보고 말하기, 보고 추정하기를 통해 표현하게’, ‘흥미로웠던 것을 선택해서 그리게 한다.’라고 기술되어있는 기술문을 그룹핑하였다. 그룹핑된 기술문을 보면 대상을 표현하는 방법으로 보고 그리기, 보고 말하기, 보고 쓰기로 정리되어 하나의 개념으로 묶었다. 앞에서 살펴본 예시를 보면 알 수 있듯이 유사한 단어를 통일시키거나 유사한 개념을 그룹핑하여 다수의 그룹이 만들어지면 또다시 유사한 개념을 가지고 있는 그룹끼리 그룹핑해서 상위 개념을 도출하기에 용이해짐을 알 수 있다.

3-4. 그룹핑된 기술문의 1차 선택코딩

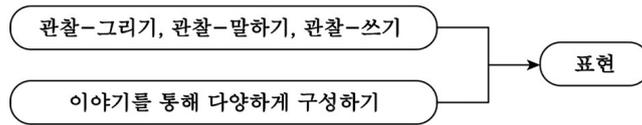
다음은 1차 선택코딩의 단계로서 각 그룹핑된 기술문의 최종 정리내용을 바탕으로 이들을 함축하는 개념을 도출하였다. 예를 들어 ‘스케치를 통해 포괄적 이해를 도모한다.’, ‘그리기, 말하기, 쓰기를 통해 표현해 보게 한다.’, ‘선택해서 그리게 한다.’, ‘포괄적으로 그려보게 한다.’, ‘보고 말하기, 보고 추정하기를 통해 표현하게 한다.’, ‘흥미로웠던 것을 선택해서 그리게 한다.’의 기술문들은 모두 [관찰과 그리기, 관찰과 말하기, 관찰과 쓰기]와 같이 관찰하는 과정과 다른 내적 구성 및 표현 과정을 연결시켜 관찰을 강화하는 방법으로 보여주는 사례로 판단하였다. 따라서 이들 그룹은 [관찰-그리기, 관찰-말하기, 관찰-쓰기]로 명명되었다. 이를 정리하면 [그림 3]과 같다.



[그림 3] 그룹핑된 기술문의 1차 선택코딩의 예시

3-5. 1차 선택 코딩의 축코딩을 통한 그룹핑 및 2차 선택코딩

1차로 선택코딩을 통해 도출된 개념들을 다시 한번 상위 과정에서 축코딩을 통해 유사한 내용을 기준으로 그룹핑을 한 후 다시 선택코딩을 적용하여 해당 그룹을 함축하는 상위 개념을 도출하였다. 예를 들어 [관찰-그리기, 관찰-말하기, 관찰-쓰기]의 개념과 [이야기를 통해 다양하게 구성하기] 개념은 [표현]을 활용하는 사례로 판단하였다. 따라서 이들 그룹은 [표현]이라는 상위의 개념으로 정리되었다. 이를 다이어그램으로 제시하면 [그림 4]와 같다.



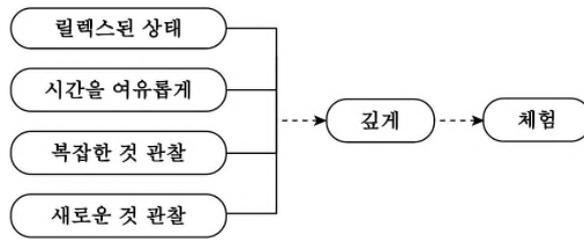
[그림 4] 축코딩된 자료를 바탕으로 선택코딩을 통해 도출되는 상위개념의 예시(1)

[감각수용] 개념과 [실행감각] 그리고 [측정] 개념은 [신체를 활용한 적극적 감각 체험]을 활용하는 사례로 판단되었다. 따라서 이들 그룹은 [신체를 활용한 적극적 감각 체험]이라는 상위 개념으로 정리되었다. 이를 다이어그램으로 제시하면 [그림 5]와 같다.



[그림 5] 축코딩된 자료를 바탕으로 선택코딩을 통해 도출되는 상위개념의 예시(2)

1차 선택코딩으로 도출된 유사 개념들을 다시 한번 그룹핑하여 2차 선택 코딩을 진행했을 때 총 3개의 그룹이 [체험]이라는 상위의 개념으로 정리되었다. 상위의 개념인 [체험]은 [깊게] 체험, [넓게] 체험, [고도화]라는 차상위의 개념이 도출되었으며 [그림 6]은 [깊게-체험]의 사례이다. [릴렉스된 상태] 개념과 [시간을 여유있게], [복잡한 것 관찰], [새로운 것 관찰] 개념은 함축했을 때 대상을 [깊게] 본다는 차상위의 개념이 도출되어 이는 [체험]이라는 상위의 개념으로 최종 정리되었다.



[그림 6] 축코딩된 자료를 바탕으로 선택코딩을 통해 도출되는 상위개념의 예시(3)

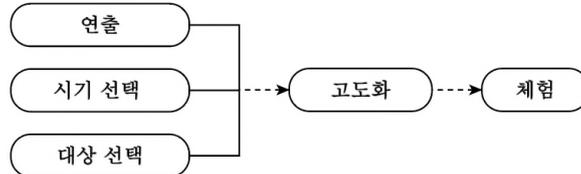
[광범위하게 탐색] 개념은 대상을 [넓게]라는 차상위의 개념을 거쳐 [체험]이라는 상위의 개념으로 정리되었다. 아래는 [넓게-체험]의 예시이다.



[그림 7] 축코딩된 자료를 바탕으로 선택코딩을 통해 도출되는 상위개념의 예시(4)

[그림 7] 그룹핑된 개념을 바탕으로 정리된 상위의 개념 4

[연출], [시기선택], [대상선택]의 개념에서는 [고도화]라는 차상위의 개념이 도출되었으며 [체험]이라는 상위의 개념으로 정리되었다. 아래의 다이어그램은 [고도화-체험]을 보여주는 예시이다.



[그림 8] 축코딩된 자료를 바탕으로 선택코딩을 통해 도출되는 상위개념의 예시(5)

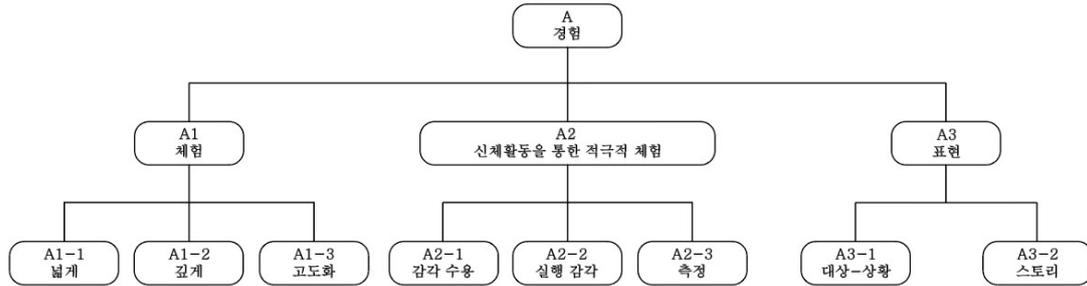
Ⅲ. 연구 결과

1. 연구 결과의 요약

선택된 이미지들을 개방코딩 단계에서 행동장면 분석을 적용하여 각 이미지들의 기술문을 도출한 뒤 1차, 2차 정리의 단계를 거쳐 기술문의 단어나 문장을 다듬고 이미지의 특징을 좀 더 명확하게 파악할 수 있게 하였다. 마지막으로 선택코딩에서 기술된 내용을 바탕으로 유사 표현은 통일시키고 유사 개념을 그룹핑하였다. 개방코딩에서 나온 그룹은 상위개념을 도출하기 위해 그룹끼리 유사한 개념을 가지고 있는 것끼리 다시 그룹을 만들어 상위 개념을 도출한 뒤 유사 개념을 가진 그룹끼리 계속 그룹핑을 하면서 개념을 구조화하여 총 4개의 큰 그룹이 만들어졌으며 [경험], [실행추진], [실행내용], [사회화] 에 관한 가이드라인을 도출하였다.

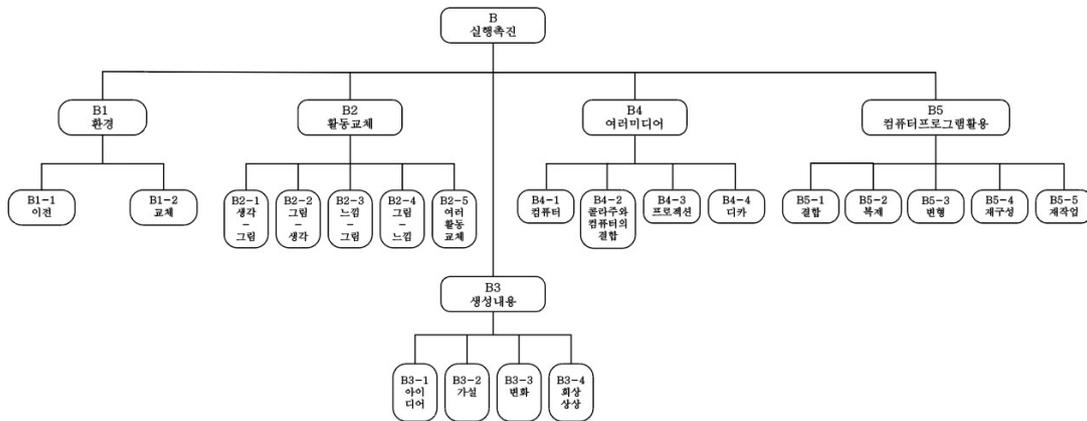
2. 최상위 가이드라인

유사 개념을 가진 그룹의 구조화로 만들어진 가이드라인은 ‘경험’, ‘실행촉진’, ‘실행내용’, ‘사회화’ 4개의 최상위 개념이 도출되었다. 예를 들면 그룹 ‘A’는 ‘경험’에 해당한다. 경험은 자신이 실제로 해보거나 겪으므로 얻은 지식이나 기능 또는 객관적 대상에 대한 감각이나 지각작용에 의하여 깨닫게 된 내용을 말한다. 대상을 직접 체험하거나 표현하는 기술문들이 모아졌다. 다이어그램으로 제시하면 아래와 같다.



[그림 9] 최상위 개념 ‘경험’의 하위 개념표

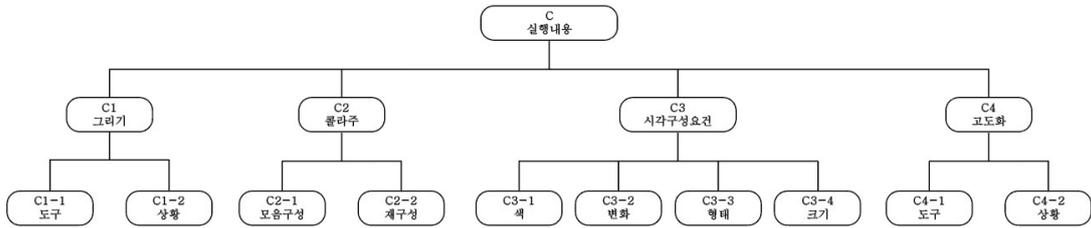
그룹 ‘B’인 ‘실행촉진’ 그룹에 해당하는 다이어그램이다. 실행촉진은 어떤 일을 실제로 행하도록 환경에 내재된 자연스러운 분위기에 의한 자극을 말한다. 그룹 ‘B’인 ‘실행촉진’에 모아진 기술문들을 보면 ‘내부와 외부를 이전, 교체 경험하게 한다.’는 개념이 ‘환경을 이전, 교체한다’의 하위개념으로 나타났다.



[그림 10] 최상위 개념 ‘실행촉진’의 하위 개념표

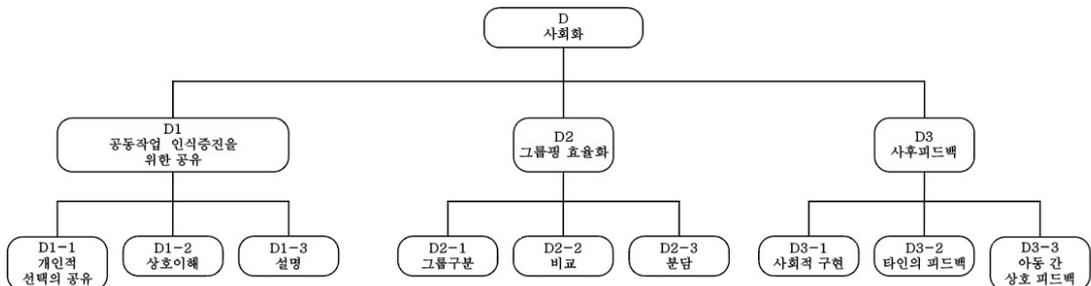
그룹 ‘C’인 ‘실행내용’은 어떤 일을 실제로 행하기 위한 구체적 실행기법을 말한다. 그룹 ‘C’인 ‘실행내용’에 모아진 기술문들을 살펴보면 ‘표현을 고도화할 수 있는 도구 제공’, ‘충분히 대상을 표현할 수 있는 시간 제공’은 ‘그리기’의 하위개념으로 나타났다. ‘시각적 경험을 물리적 경험으로 예상과 실재를 조율하는 모음구성’, ‘구성실험을 통한 재구성’의 개념은 ‘콜라주’로 묶었다. 최상위개념인 ‘시각구성요건’에는 ‘상상을 통한 색 결합’, ‘단시간, 장시간 시간에 따른 변화’, ‘그림자, 외곽선과 같은 형태의 변화’, ‘시각적 경험을 감각적 경험으로 크게

하기'가 이에 속한다. '표현을 고도화할 수 있는 다양한 도구의 제공', '제한적 상황에서 구성 유도'는 '고도화'의 하위개념으로 묶었다.



[그림 11] 최상위 개념 '실행내용'의 하위 개념표

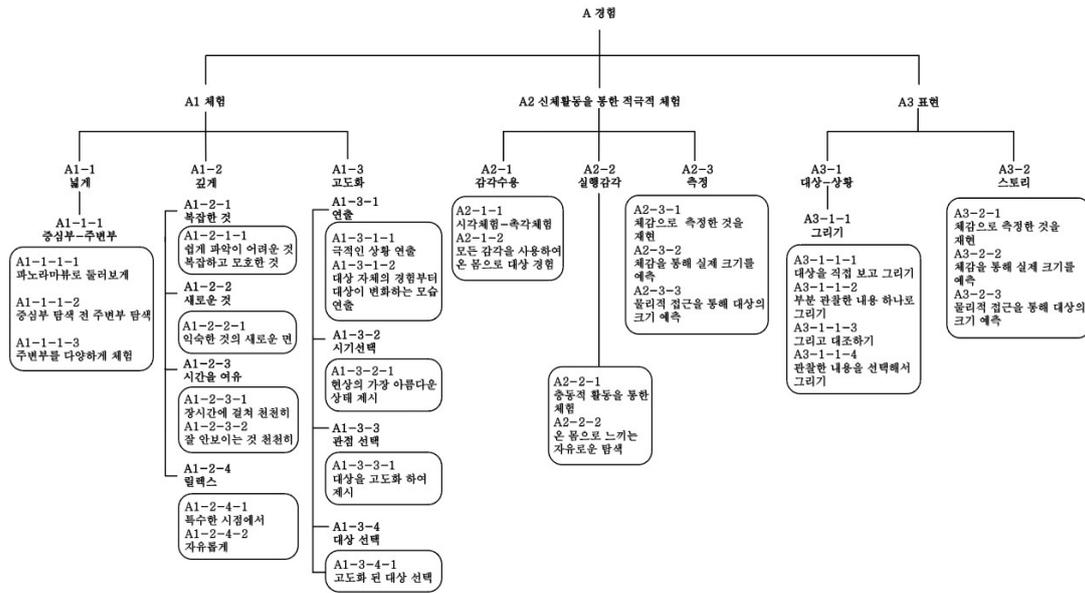
그룹 'D'인 '사회화'는 아동의 상호작용 과정을 말한다. 'D'에 모아진 기술문들을 살펴보면 '답소, 스케치를 통해 생각 공유', '개인적 선택의 표현을 공유', '토론을 통해 서로 다른 발견한 것 합의', '커뮤니케이션을 통해 설명'으로 그룹핑된 개념들은 '공동작업 인식증진을 위한 공유'의 하위개념으로 나타났다. '집단별 특성을 파악하여 집단을 나눈다', '의견이 수렴될 수 있는 규모로 최소화', '상대적 비교로 최적의 방법 도출', '분담하고 조직화'로 그룹핑된 개념은 '그룹핑 효율화'의 하위개념으로 묶었고 '최종 결과물 설치로 사회적 구현', '인터뷰를 통해 타인의 피드백 수렴', '결과물이 설치된 공간에 방문하여 서로 의견을 나누게'로 그룹핑된 개념은 '사후피드백'의 하위개념으로 묶었다.



[그림 12] 최상위 개념 '사회화'의 하위 개념표

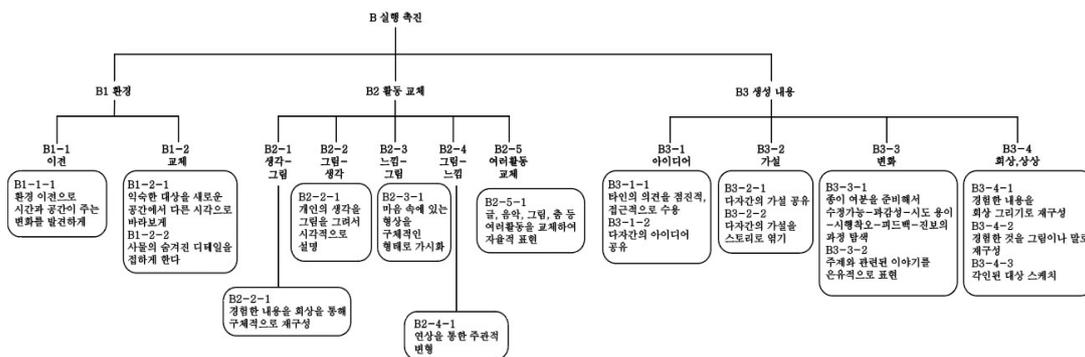
3. 가이드라인의 제시

4개의 최상위개념이 분류되었고, 14개의 상위개념, 43개의 중위개념으로 분류되었으며 34개의 하위개념과 89개의 최하위개념의 가이드라인이 도출되었다. '그룹 A'인 '경험'은 'A1 체험', 'A2 신체활동을 통한 적극적 체험', 'A3 표현'으로 3개의 상위개념이 도출되었다. 'A1 체험'은 3개의 중위개념과 9개의 하위개념, 'A2 신체활동을 통한 적극적 체험'은 3개의 중위개념과 7개의 최하위개념, 'A3 표현'은 2개의 중위개념과 1개의 하위개념으로 전체 9개의 중위개념과 10개의 하위개념, 28개의 최하위개념이 합쳐져 총 50개의 세부분류로 나누어졌다. 경험 그룹의 중간 그룹과 세부그룹을 합친 가이드라인은 [그림 13]에 보여진다.

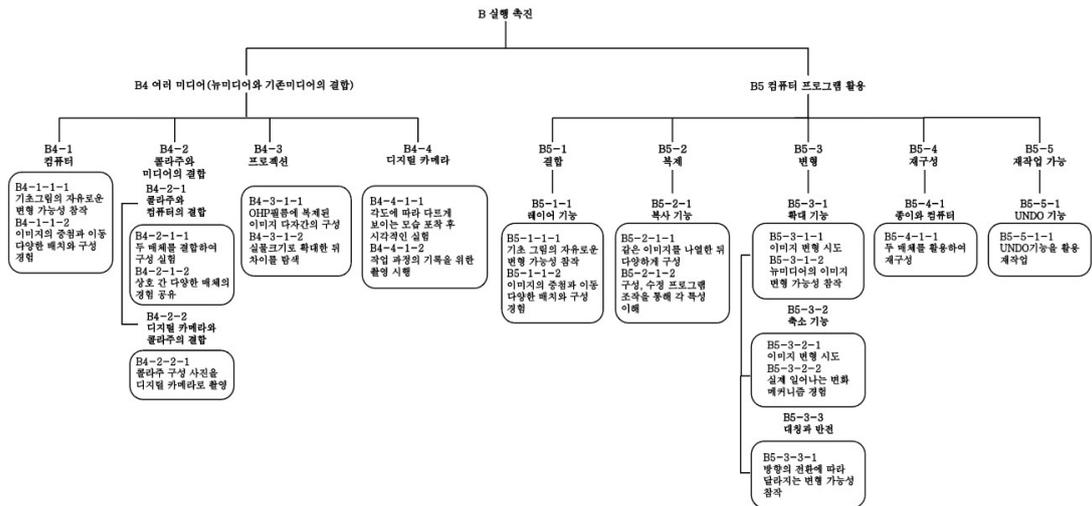


[그림 13] '경험' 그룹의 가이드라인

‘그룹 B’인 ‘실행축진’ 최상위 개념은 ‘B1 환경’, ‘B2 활동교체’, ‘B3 생성내용’, ‘B4 여러미디어’, ‘B5 컴퓨터 프로그램 활용’으로 5개의 상위개념이 도출되었다. ‘B1 환경’은 2개의 중위 개념과 3개의 최하위개념, ‘B2 활동교체’는 5개의 중위개념과 5개의 최하위개념, ‘B3 생성내용’은 4개의 중위개념과 9개의 최하위개념, ‘B4 여러미디어’는 4개의 중위개념과 2개의 하위개념, 7개의 최하위개념, ‘B5 컴퓨터 프로그램 활용’은 전체 5개의 중위개념과 7개의 하위개념, 11개의 최하위개념이 합쳐져 총 23개의 세부분류로 나누어졌다. 실행축진 그룹의 중간 그룹과 세부그룹을 합친 가이드라인은 [그림 14]에 보여진다.

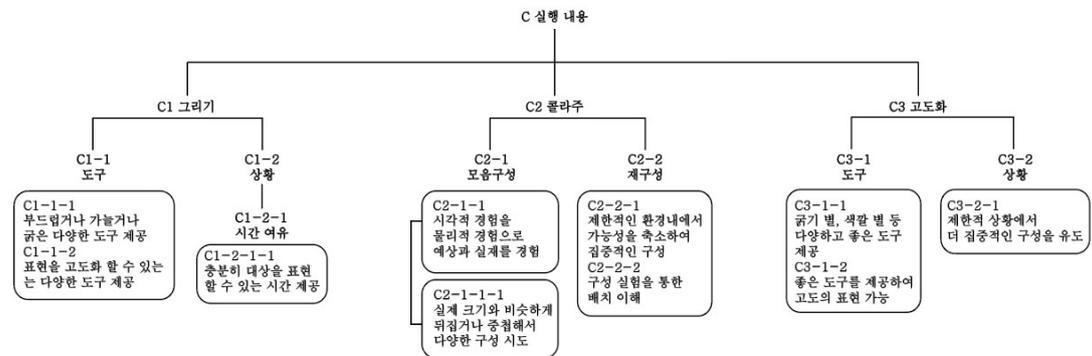


[그림 14] '실행축진' 그룹의 가이드라인(1)



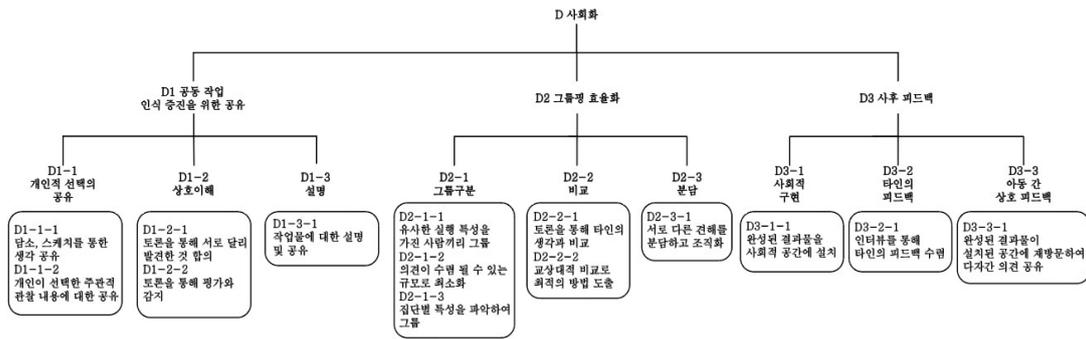
[그림 15] '실행촉진' 그룹의 가이드라인(2)

‘그룹 C’인 ‘실행내용’ 최상위개념은 ‘C1 그리기’, ‘C2 콜라주’, ‘C3 고도화’로 3개의 상위개념이 도출되었다. ‘C1 그리기’는 2개의 중위개념과 1개의 하위개념, 3개의 최하위개념, ‘C2 콜라주’는 2개의 중위개념과 4개의 최하위개념, ‘C3 고도화’는 2개의 중위개념과 3개의 최하위개념이 합쳐져 전체 3개의 상위개념과 6개의 중위개념과 1개의 하위개념, 10개의 최하위개념이 합쳐져 총 20개의 세부분류로 나누어졌다. 실행내용 그룹의 중간 그룹과 세부그룹을 합친 가이드라인은 [그림 16]에 보여진다.



[그림 16] '실행내용' 그룹의 가이드라인

‘그룹 D’인 ‘사회화’ 최상위 개념은 ‘D1 공동작업 인식을 위한 공유’, ‘D2 그룹핑 효율화’, ‘D3 사후피드백’으로 3개의 상위개념이 도출되었다. ‘D1 공동작업 인식을 위한 공유’는 3개의 중위개념과 5개의 최하위개념, ‘D2 그룹핑 효율화’는 3개의 중위개념과 6개의 최하위개념, ‘D3 사후 피드백’은 3개의 중위개념과 3개의 최하위개념이 합쳐져 전체 3개의 상위개념과 9개의 중위개념과 14개의 최하위개념이 합쳐져 총 26개의 세부분류로 나누어졌다. 실행내용 그룹의 중간 그룹과 세부그룹을 합친 가이드라인은 [그림 17]에 보여진다.



[그림 17] ‘사회화’ 그룹의 가이드라인

4. 종합 및 적용의 예시

본 연구를 통해 얻어진 내용을 종합하면 다음과 같다. 최상위 개념으로 얻어진 ‘경험’, ‘실행축진’, ‘실행내용’, ‘사회화’ 등 4개의 개념이 도출되었다. 제1최상위개념인 ‘경험’을 통해 얻어진 교육적 가이드라인은 화예디자인 교육과정이 아동의 ‘경험’ 장면에서 그 내용을 강화하거나 회상을 통해 ‘경험’을 재생하고 재구성하는 등 총체적으로 ‘경험’과 연관되게 기획함으로써 내적 창조성을 강화할 수 있을 것이라는 것이다. 제2최상위개념인 ‘실행축진’을 통해 얻어진 교육적 가이드라인은 화예디자인 교육과정은 아동이 관찰, 탐구, 구성, 등 창작의 전 과정을 통해 ‘실행’을 촉진하도록 기획되어야 한다는 것이다. 제3최상위개념인 ‘실행내용’을 통해 얻어진 교육적 가이드라인은 화예디자인 교육과정의 실행내용에 있어 그 하위에 제시되는 다양한 개념을 포괄하도록 구성되어야 한다는 것이다. 제4최상위개념인 ‘사회화’를 통해 얻어진 교육적 가이드라인은 화예디자인 교육과정이 아동이 사회로부터 자원을 얻고 사회에 결과를 되돌리며 사회와 커뮤니케이션하는 등 사회적 연관과 상호 동반 성장을 촉진하는 방향으로 기획되어야 한다는 것이다.

‘경험’의 제1최상위 개념하에 ‘체험’, ‘신체활동을 통한 적극적 체험’, ‘표현’ 등 3개의 상위 개념이 도출되어졌으며 이들 상위개념들 역시도 각각의 개념이 나타내는 교육적 의미를 가지며 교육프로그램 개발의 개념적 토대가 될 수 있음을 이해할 수 있을 것이다. 여기서 주목해야 할 것은 이들 상위개념들은 그 하위의 다른 개념을 지지되며 최하위의 기술문에 이르는 거대한 개념 체계에 의하여 지지 됨으로써 단순히 추상적 개념이 아니라 실제 실행사례와 실행요령으로 지지되는 매우 구체적인 실행방법을 함축하고 있다는 점이다. 따라서 이는 단순한 개념적 지침이라기보다는 실제 교육프로그램을 구축하는 데 지침이 되는 가이드라인이라 할 수 있다. 이어서 계속해서 제시된 바와 같이 ‘실행축진’의 최상위 개념하에 ‘환경’, ‘활동교체’, ‘생성내용’, ‘여러미디어’, ‘컴퓨터프로그램활용’ 등 5개 상위개념이, ‘실행내용’의 최상위 개념하에 ‘그리기’, ‘콜라주’, ‘시각구성요건’, ‘고도화’로 4가지의 상위개념이, ‘사회화’의 최상위 개념하에 ‘공동작업 인식증진을 위한 공유’, ‘그룹핑 효율화’, ‘사후피드백’ 등 3개의 상위 개념이 제시되었으며 총 14개의 상위개념과 89개의 최하위개념을 비롯하여 각 단계마다 교육적 실행 아이디어 도출의 근거가 될 수 있는 여러 개념들이 가이드라인으로 도출 및 제시되었다.

이러 이해를 돕기 위해 몇 가지 예를 들어 추가적인 설명을 실시하자면, 상기표에 나타난 제1최상위개념인 ‘A 경험’하에 상위개념의 하나로 ‘A2 신체활동을 통한 적극적 체험’이 제시

되고 있는데, 그 하부에 ‘A2-1 감각수용’, ‘A2-2 실행감각’, ‘A2-3 측정’의 개념이 다시 제시되고 있다. 그 가운데 ‘A2-1 감각수용’의 개념을 더 자세히 살펴보면 하부에 ‘A2-1-1 시각체험-촉각체험’과 ‘A2-1-2 모든 감각을 사용하여 온몸으로 대상 경험’의 기술문이 제시되고 있음을 발견할 수 있다. 이 가운데 ‘A2-1-1 시각체험-촉각체험’을 가이드라인으로 화예디자인 교육프로그램 개발에 적용한다면 이제까지 시각체험 중심의 교육프로그램에서 화훼소재를 손으로 만지며 그 촉감을 이용하여 크기, 질감, 부드러움, 휘어짐, 흔들림 등을 느끼는 새로운 방법의 도입이 가능할 것이다. 또한 ‘A2-1-2 모든 감각을 사용하여 온몸으로 대상 경험’을 가이드라인으로 화예디자인 교육프로그램 개발에 적용한다면 이제까지 화병이나 화분과 같은 작은 오브제를 중심으로 진행되던 화예디자인 교육을 들판이나 숲으로 나가 식물을 온몸으로 느끼는 화예디자인 교육프로그램으로 전개해 갈 수 있을 것이다. 다른 예를 들자면, 상기 표에 나타난 제1최상위개념인 ‘D 사회화’하에 상위개념의 하나로 ‘D2 그룹핑 효율화’가 제시되고 있는데, 그 하부에 ‘D2-1 그룹구분’, ‘D2-2 비교’, ‘D2-3 분담’의 개념이 다시 제시되고 있다. 그 가운데 ‘D2-1 그룹구분’의 개념을 더 자세히 살펴보면 하부에 ‘D2-1-1 유사한 실행특성을 가진 사람끼리 그룹’, ‘D2-1-2 의견이 수렴될 수 있는 규모로 최소화’, ‘D2-1-3 집단별 특성을 파악하여 그룹화’의 기술문이 제시되고 있음을 발견할 수 있다. 이러한 가이드라인을 화예디자인 교육프로그램 개발에 적용하여 개인적 창작 이외에 그룹핑을 통한 집단 창작을 유도할 수 있을 뿐 아니라 위의 세 가지 기술문은 이러한 그룹핑을 최적화할 수 있는 요령을 제시해 준다. 이처럼 본 연구를 통해 도출된 개념은 최상위 개념에서 상위, 중위, 하위 및 기술문에 이르는 개념체계를 통해 통찰력을 주면서도 구체적 실행 지침을 제공하는 교육프로그램 개발의 가이드라인을 제공하는 것이다.

IV. 결론

본 연구는 반세기에 걸쳐 이태리 레지오 에밀리아의 공립 유치원과 영·유아센터에서 실행되어온 아동 중심의 통합적 교육과정인 레지오 접근법 사례의 여러 기록물 중 하나인 <오페라 무대막: 변신의 고리>에 나타난 이미지를 바탕으로 행동장면분석을 통해 기술문을 작성하고, 도출된 기술문을 근거이론방법론을 적용하여 체계화하여 창조적 화예디자인 교육과정 개발의 가이드라인으로 제시한 연구이다. 그 결과 ‘경험’, ‘실행촉진’, ‘실행내용’, ‘사회화’ 등 4개의 최상위 개념하에 14개의 상위개념, 43개의 중위개념, 34개의 하위개념 및 89개의 최하위개념으로 체계화된 가이드라인을 제시할 수 있었다. 여기 제시된 개념들은 기성의 이론을 토대로 구성한 것이 아니고 실제로 실행한 실행사례를 분석하여 아래에서부터 새로운 개념을 찾아내는 방식으로 도출한 것으로서 다른 연구에서 찾아볼 수 없는 본 연구만의 고유한 개념들이다. 또한 이들 개념들은 상위단계로 올라갈수록 포괄적 조망과 통찰력을 주고 아래에는 실제로 구현 가능한 구체적인 지침이 제공되고 있는 동시에 이들 상하위의 여러 개념은 서로 연결화, 체계화되어있어 분석 작업을 실제로 실행한 연구자 혹은 그 과정을 깊이 이해하고 있는 이에게는 프로그램 개발에 강력한 영감을 주는 가이드라인으로 기능할 수 있다고 본다. 이를 통해 모방교육과 반복적인 기술교육으로 치우친 면이 없다고는 할 수 없는 아동 대상의 화예디자인 교육이 창조적 조형 교육으로 변화할 수 있기를 바라며 본 연구를 수행하였다. 본 연구의 한계를 말한다면 본 연구가 택한 질적연구방법의 한계를 들 수 있다. 이미 정한

이론적 가설의 진위를 검증하는 양적 연구와는 달리 질적 연구는 새로운 이론을 도출하는 창조적 측면이 있으나 그 반면에 연구 대상의 범위와 선택, 분석의 주관성, 이론의 도출과정에서 일어날 수 있는 논리적 비약 등을 대함에 있어 더 열려진 접근을 허락할 필요가 있다. 이러한 질적 연구의 특성에 대함에 있어 양적 연구에서 요구되는 엄격한 잣대를 적용하여 비판을 가하는 것은 질적 연구에 대한 이해의 부족이라 할 수 있으며 연구 방법을 양적 기준에 맞추어 제한하는 태도는 질적 연구를 억압하고 새로운 이론의 창출을 방해하는 것이 될 수 있다. 연구자 또한 이러한 질적 연구의 한계를 잘 알기에 제한된 분석 자료 선정과 분석 실행에 있어 훈련된 연구자(본인)의 투입과 지도교수와의 교차검증 등 앞서 언급한 한계를 최소화하기 위해 노력하였다. 더 다양한 자료와 복수 연구원의 투입을 통해 이러한 한계는 향후 극복될 수 있을 것이나, 본 연구는 일인 연구의 한계를 인정하고 그 극복은 차기 연구 및 타 연구자의 교차 연구를 통해 극복할 수 있기를 기대할 수밖에 없었다. 그럼에도 불구하고 본 연구는 앞서 행한 <Children, Art, Artists>(Reggio Children, 2005)와 <어린이들의 수많은 언어>(Reggio Children S. R. L., 2002)와 같은 레지오 접근법의 자료 분석을 통해 얻어진 여러 창의적 화예디자인 교육프로그램 가이드라인 개발의 연구(김여강 & 유택상, 2010; 김도이 & 유택상, 2022; 최정윤 외, 2009; 강병길 & 유택상, 2008; 구분영 & 유택상, 2010; 권정애 & 유택상, 2018; 유택상, 2008; 김여강 외, 2009)에 더해 더 풍부하게 확대된 화예디자인 교육프로그램 개발의 가이드라인을 제시하였다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있겠다.

참고문헌

- 강병길 & 유택상. (2008). 재질탐구중심의 아동조형교육사례분석. *조형미디어학*, 11권 4호
- 구본영 & 유택상. (2010). 촉각 중심의 아동 화예 감각교육 프로그램 가이드라인 개발. *한국화예 디자인학연구*. 23권
- 권정애 & 유택상. (2018). 촉각체험을 활용한 아동 화예디자인교육 프로그램 개발 - 아동 화예조형교육 소재개발 가이드라인을 활용하여. *한국화예디자인학연구*. 38권
- 김도이 & 유택상. (2022). 아동대상의 화예조형교육에 있어 창조적 실행을 자극하는 교육 체크리스트 도출에 관한 연구 - 창조적인 재료와 방법을 사용한 아동조형 창작 사례의 행동장면 분석을 통하여. *한국화예디자인학연구*. 47권
- 김여강 & 유택상. (2010). 아동 화예조형교육의 가이드라인에 관한 연구 - 아동조형교육사례분석을 통하여. *한국화예디자인학연구*. 22권
- 김여강, 최정윤, 유택상. (2009) 플라스틱 재료를 탐구하는 아동의 조형 활동 분석을 통한 화예 조형 프로그램의 제안. *한국화예디자인학연구*. 20권
- 신경림, 조명옥, 양진향 외. (2004). *질적 연구 방법론*, 이화여자대학 출판부
- 에드워드, C 외. (2004) 레지오에밀리아의 유아교육. 민음사
- 유택상. (2008). 투명 재질을 가지고 행한 아동조형 활동의 행동장면의 분석을 통한 아동조형 프로그램의 가이드라인도출. *조형미디어학*. 11권 1호
- 유택상. (2011). 능동적 신체놀이 영역 장난감의 행동장면 분석을 통한 장난감의 일반적 특성 도출. *조형미디어학*. 14권 1호
- 조성남, 이현주, 주영주, 김나영. (2011). *질적연구방법과 실제*. 도서출판 그린
- 최사랑 & 유택상. (2016). 발도르프 교육 철학에 기반을 둔 아동 화예창작프로그램 개발에 관한 연구. *한국화예디자인학연구*. 35권
- 최정윤, 김여강, 유택상. (2009). 재질 탐구를 중심으로 한 아동 조형 교육사례분석을 통한 화예조형교육 가이드라인 도출. *한국화예디자인학연구*. 20권
- 캐롤린 에드워즈, 렐라 간디니 & 조지포먼. (1996). *어린이들의 수많은 언어*, 정민사
- Proshansky, Harold M., ttelson, William H. I & Rivlin, Leanne G.. (1976). *Environmental Psychology: People and Their Physical Settings*. Rinehart and Winston
- Reggio Children. (2002). *어린이들이 본 어린이의 권리*, 다음세대
- Reggio Children. (2005). *Children, Art, Artists: The Expressive Languages of Children, the Artistic Language of Alberto Burri*
- Reggio Children. (2008). *오페라극장 무대막: 변신의 고리*. 양서원
- Reggio Chilren S. R. L. (2002). *어린이들의 수많은 언어*. 다음세대
- Schoggn, P. (1989). *Behavior Setting : A Revision and Extension of Roger G. Barker's 'Ecological Psychology'*. Stanford University Press *Environmental Psychology: People and Their Physical Settings*

- 논문접수일 : 2024.06.25. 심사수정일 : 2024.08.12. 게재 확정일 : 2024.08.13.