

## 조기학습은 효과적인가?

### ■ 조기학습은 아이의 뇌를 망가뜨린다

아이의 뇌는 생후 3년 동안 상상할 수 없을 정도로 발달한다. 수상돌기와 축색돌기를 연결하는 시냅스가 100,000,000,000<sup>10,000</sup> 내지 100,000,000,000<sup>15,000</sup>개로 폭발적으로 늘어나 뇌세포 간의 연결망을 구축한다. 이 시냅스는 자극이나 경험이 들어오면 늘어나고, 그렇지 않으면 사라진다. 즉 생후 3년 동안 어떤 자극을 받고 어떤 경험을 하느냐에 따라 뇌의 기본이 형성된다. 그렇게 초기 3년 동안 뇌에 저장되는 것이 무의식이다. 무의식은 우리 마음의 대부분을 차지한다. 이런 무의식은 그 사람의 성격이 된다. 생후 초기 3년 동안 부모와 자녀 간에 이루어지는 관계 형성을 애착이라고 한다. 부모와 자녀 사이에 안정된 애착을 형성하느냐 그렇지 않

으냐는 자녀가 안정된 삶의 기반을 갖느냐 그렇지 않으냐를 가른다.

아이에게 태어나 세상 밖으로 나오는 일은 일생일대의 충격이다. 이런 충격을 완화하려면 태어나자마자 자궁 안과 유사한 환경을 만들어 주는 것이 가장 시급하다. 엄마가 아이를 안고 젖을 먹이면서 엄마의 심장박동 소리를 들려주는 것이다. 그러나 한국의 병원에서는 이것을 막는다. 정말 통탄할 일이다. 모유, 특히 초유는 아기에게 정말 중요하다. 조물주가 그렇게 창조했다. 그런데 우리는 그 창조원리를 배반한다. 엄마는 특별한 사정이 없는 한 최소 6개월에서 1년은 모유를 먹여야 한다. 그것은 다른 이유도 있지만 안정된 애착을 위해 반드시 필요하다. 그리고 최소 1년에서 3년은 부모가 직접 키우는 것이 가장 좋다. 어렵다면 주 양육자를 이 기간에 바꾸지 않는 것이 좋다.

아이의 뇌는 일정한 단계를 거쳐, 일정한 과정에 따라 발달한다. 그 발달 과정을 뛰어넘거나 거스르는 것은 뇌에 매우 좋지 않은 영향을 미친다. 아이를 일찍 세워서 걷게 하려는 것, 아이에게 배변을 빨리 가리도록 하려는 것, 한글을 빨리 깨치도록 하는 것, 영어를 일찍 가르치는 것 모두 아이의 뇌에 무리를 주고 자녀에게 스트레스를 유발한다. 이런 스트레스는 모두 아이의 무의식에 부정적 정서로 저장된다. 아이의 뇌에 부정적 정서로 저장된 모든 무의식은 그대로 아이의 나쁜 성격으로 형성된다.

아이의 뇌 발달에 맞게 적기에 하는 교육이 가장 좋다. 아이가 서는 시기가 있고 걷는 시기가 있으며, 배변을 가리는 시기가 있고, 한글이나 숫자에 관심을 가지는 시기가 있다. 그 시기에 부모가 조금만 도와주면 아이는 쉽게 그것들을 성취한다. 아이가 한글에 관심을 가질 때 아이의 뇌에 맞는 방법으로 조금만 가르치면 아이는 금방 배우게 된다. 그러면 아이는 성취감과 자신감을 갖게 되고 뇌에 긍정적 정서



가 무의식으로 형성된다. 그런 아이는 긍정적인 자아상을 가지게 되며 밝은 성격으로 자란다.

아이의 머릿속에 저장된 무의식은 아이 성격의 토대를 형성한다. 무의식에 어떤 경험과 정서를 저장하느냐에 따라 아이의 지능과 성격이 결정된다. 무의식에 저장되는 것들을 크게 긍정적인 정서와 부정적인 정서로 나눌 수 있다. 아이가 스트레스를 받을 때는 그 부정적인 느낌이 그대로 무의식에 저장된다. 반대로 아이가 즐겁고 재미있고 편안하고 신뢰받는 경험을 하면 아이의 뇌 속에는 긍정적인 정서가 저장된다. 긍정적인 정서는 긍정적인 성격을 형성한다. 하지만 불안정한 애착과 공부 등에 대한 스트레스로 뇌의 무의식에 부정적 정서가 쌓이면 부정적인 성격이 형성되어 아이는 자기도 모르게 두고두고 부모에게 복수하게 된다.

## ■ 조기교육은 조기학습과 다르다

조기학습이 아이의 뇌에 부담을 주는 것은 분명하다. 그럼 조기에 교육하는 것을 하지 말아야 할까? 그건 전혀 아니다. 조기교육은 너무나 필요하고 중요하다.

조기학습은 조기교육과 차이가 있다. 조기학습은 ‘조기인지학습’의 준말로 조기에 한글, 영어, 숫자 등을 가르치는 것을 말한다. 조기교육은 ‘조기적기교육’의 준말로 아이의 뇌 발달에 맞추어 교육하는 것을 말한다.

자녀교육은 철저하게 적기교육의 관점을 취해야 한다. 적기교육은 뇌의 발달 과정에 맞추어 제때에 하는 교육을 일컫는다. 아주 어린 아이에게는 문자를 하나 더 알고, 숫자를 셀 수 있는 것이 중요하지 않다. 이 시기에는 부모와의 애착관계 형성이 그 무엇보다도 중요하다. 사랑을 받고 있다는 분명한 느낌이 영어 단어 하나

를 아는 것보다 훨씬 더 중요하다는 말이다. 아이의 발달이나 뇌가 애착을 필요로 하기 때문에 안정된 애착을 충족시키는 것이 가장 중요한 조기교육이다.

유아의 뇌는 일정한 과정을 거쳐 발달한다. 각 시기별로 결정적 시기가 있다. 음악에서 필요한 절대음감은 유아 시기에 생긴다. 그러므로 절대 음감은 유아기 때 형성하지 않으면 갖기 어렵다. 유아기부터 음악 교육을 받은 아이는 시공간 추리력이 탁월하다는 것이 연구 결과 밝혀졌다. 고든 쇼의 연구에 의하면 유아들에게 팀 별로 노래 부르기, 건반 연주, 컴퓨터를 배우게 했을 때 건반을 배운 아이들만이 시공간적 추리력이 향상된 것으로 나타났다.

하지만 여기서 말하는 음악은 연습과 기능 위주의 음악교육이 아니다. 취학 전 아이들에게 음악을 가르치되, 단순한 연주나 경쟁심보다는 재미를 강조하는 것이다. 평생 가는 음악적 소양을 길러 주고, 시공간적 추리력도 키워 주는 이 좋은 방법은 불필요한 중압감 없이도 교육할 수 있다. 다시 말해 그 시기에는 어떤 수업이든 재미와 즐거움이 강조되어야 한다. 절대음감을 가진 음악가의 95퍼센트가 일곱 살 이전에 음악을 시작한 사람들이었다. 어릴 때는 일주일이면 음계를 배울 수 있는 반면, 대학생 때 음계를 새로이 배우려면 한 학기가 걸린다고 한다.

그리거나 글씨 쓰기의 출발인 난화의 첫 출발은 돌 이전에 이미 시작된다. 아이가 필기도구로 첫 흔적을 남기는 것은 보통 10개월을 전후한 시기이다. 처음에 아이들이 그리는 것은 보통 점이다. 점 형태를 여기저기 찍어 놓는 것에서부터 그리기를 시작한다. 필기구와 흰 종이를 주면 대부분의 아이가 흥미를 나타낸다. 그래서 생후 10개월경이면 손에 잡기 쉬운 크기의 무독성 크레용을 마련해 그리는 기회를 주어야 한다.

10개월 이전의 아이는 대부분 크레용을 잡은 즉시 입으로 가져간다. 이때 자주 그런 기회를 주고, 아이 앞에서 종이에 마구 그리는 모습을 보여 주면 아이는 그리는 행위에 흥미를 느끼고 뭔가 흔적을 남기게 된다. 선을 긋는 데도 손과 팔의 움직임이 조화를 이루어야 하기 때문에 그러한 움직임은 나중에 정말로 그림을 그리거나 글씨를 쓰는 데 꼭 필요한 경험이다. 글씨를 제대로 쓰는 법을 힘들여 가르친 아기들보다 크레용을 주고 멋대로 선을 그어대게 한 아이들이 글씨 쓰기에 훨씬 빨리 익숙해진다. 어린 아이의 그리기를 낙서라고 못하게 하거나 하찮게 여기는 것은 아이 발달에 크게 손해를 보는 일이다.

이 시기의 난화는 어린아이가 그리려고 해서가 아니라 손을 움직이다가 어쩌다 흔적을 남기는 경우가 대부분이다. 그 과정에서 손을 어떻게 움직이면 선이 되는지를 아이 스스로 깨닫게 된다. 그럴 때면, “팔이 둥글게 움직이니까 선도 둥글게 그려지는구나.”와 같은 말로 동기 부여를 하면서 칭찬을 해 주는 것이 좋다.

변화하는 소재에 작용을 가할 때, 손의 연장으로서의 도구가 그림을 그리는 도구(연필, 크레용, 사인펜 등)일 경우 나타나는 결과가 난화이다. 곧 난화는 손의 작용에 의한 놀이 또는 활동의 결과이다. 손동작의 결과로서 나타나는 것이 난화이기 때문에 그림은 손의 기능이 발달하지 않고서는 그릴 수 없다. 부모가 아이에게 그릴 도구나 환경을 조성해 주지 않으면 아이는 만 2세가 넘어가도록 난화를 그리지 않을 수도 있다.

그래서 제때를 아는 것이 필요하다. 부모들이 한글을 읽고, 영어를 말하는 것을 너무 중시한 나머지 절대음감을 길러 주거나, 그림을 그리게 해 주거나, 아이의 사회성을 기르는 등 정말 필요한 것을 무시하는 일이 없어야 한다.

아이들은 일정한 과정을 거쳐 발달한다. 아이를 세워야 하는 때가 있고, 걸음마를 시켜야 하는 때가 있고, 한글을 가르쳐야 하는 때가 있다. 이런 발달 과정을 알고 그에 맞추어 시키는 것이 중요하다. 발달 과정에 앞서서 미리 시키는 것은 어떤 것이든 부모도 힘들게 하고 아이도 힘들게 한다. 그러면서 효과는 없이 모두가 손해인 것이다.