

그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과연구

윤 정 진¹⁾

신라대학교 유아교육과

정 옥 분²⁾

고려대학교 가정교육과

본 연구는 그림책의 교육적 가치를 활용해서 유아를 위한 창의성 프로그램을 개발하고, 그 효과를 검증하고자 한 것이다. 창의성 프로그램 개발에 있어서 유아의 창의성이 표출될 수 있는 표상영역을 언어, 수학, 미술, 음악, 동작으로 조직하였고, 본 프로그램에 활용될 그림책이 최종 30권 선정되었으며, 선정된 그림책은 슬라이드 그림책 제작과정을 거쳐 총 30차시의 구체적인 창의성 놀이 활동으로 구성되었다. 이러한 단계를 통해 구성된 창의성 프로그램은 유아교육 전문가와 창의성 교육 전문가의 프로그램 타당화 검증을 통해 완성되었다. 완성된 프로그램의 효과검증을 위해 선정된 본 연구대상은 부산시에 소재하는 유치원 재원중인 만 5세 유아 71명 이었으며, 사용된 척도는 Torrance의 도형창의성 검사였다. 개발된 창의성 프로그램은 20주간 총 30회의 창의성 프로그램 실시를 통해 그 효과를 검증하였다. 슬라이드 그림책과 함께 창의성 프로그램을 실시한 실험1 집단은 슬라이드 그림책만 읽은 실험2 집단이나 단순 그림책을 읽은 실험3 집단이나 통제집단에 비해 창의성 검사의 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항에서의 모든 창의성의 하위요인에서 유의한 창의성 증진효과가 있었다.

주요어 : 창의성, 그림책, 프로그램, 놀이활동

1) 교신저자 : 윤정진, 신라대학교 유아교육과 전임강사, E-mail : jin@silla.ac.kr

2) 고려대학교 가정교육학과 교수

I. 서 론

인간은 살아가는 과정에서 수많은 선택을 하게 된다. 선택을 위한 의사결정은 여러 가지 가능한 대안들로부터 도출된다. 그런데 대안을 생각할 수 없는 사람, 즉 창의성이 부족한 사람은 주어진 문제에 하나의 바른 정답이 있음을 전제하고 문제에 접하게 되며, 창의성이 부족해서 대안을 생각할 수 없기 때문에 주어진 문제선택의 상황에서 다양한 아이디어를 낼 수 없고 의사결정을 잘 할 수 없으며, 주어진 운명의 길을 걸을 수밖에 없게 된다. 그러나, 창의적인 사람은 자발적인 의사결정자가 되어 살아갈 수 있다. 이러한 면에서 유아기 때부터의 창의적인 소질을 발견하고 이를 꾸준히 개발할 수 있다면, 이는 유아를 창의적인 개체로 성장해서 삶의 주체자로서 살아가게 하는 것이다.

창의성이 21세기 정치·경제의 대안으로 해석되기도 하지만, 창의성을 연구해 온 학자들은 창의성의 필요성을 훨씬 내면적이고 근본적인 이유를 들어 설명한다. 즉, 창의성을 발현하고 창의적 산물을 내는 등의 창의적 활동들은 삶의 의미를 발견할 수 있는 근원이며, 창의적 자원을 통해서 개인의 내면세계를 외부에 표출함으로써 개인의 삶이 중요한 의미를 지닐 수 있다고 한다

이러한 창의성에 관한 연구는 1990년대로 들어오면서 급증하고 있다. 최근 창의성 연구의 주요 이슈는 창의적인 교육 방법 및 교사 행동변인에 관한 연구로 전환되었다는 점인데, 이는 과거 개념적인 연구에서 차츰 창의성을 실제로 증진시킬 수 있는 교육방법과 효과에 대한 연구가 꾸준히 증가되고 있음을 나타내고 있다.

그러나, 교육현장에서 이루어지고 있는 창의적 사고력 개발을 위한 교육은 실천과정에서 제

대로 구현되지 못하고 있음이 학자들에 의하여 지적되고 있으며, 특히 유아교육을 담당하고 있는 교사들은 창의적 사고력을 증진시키기 위한 실제적인 방법에 대한 어려움을 많이 보고하고 있다. 물론, 교육현장에서 유아를 대상으로 창의성을 이야기하는 것이 어려운 문제일 수도 있다.

그럼에도 불구하고, 유아는 아동이나 성인에 비하여 변화나 새로운 감각적 자극에 상당히 민감하며, 주변의 시각이나 평가를 의식하지 않고 자유롭게 생각을 표현하는 특성을 가지고 있다. 또한, 자신만의 세계에 깊이 몰입할 수 있고, 심상을 내적으로 표상할 수 있는 능력을 지닐 수 있다. 즉, 유아는 생각을 지속적으로 할 수 있게 되고, 언어, 기호, 음악, 그림, 조형, 무용 등 성인들이 이용하는 다양한 통로의 상징체계로 진입하여 자신을 표현할 수 있게 되는 것이다. 물론 그 수준이 초보적이고 미숙하지만, 이 시기의 창의성은 나름대로의 구체성을 띄며 놀이라는 맥락을 통해서 자유롭게 표출된다. 이는 놀이가 지니는 본질적인 특징인 자발성과 지속성 안에서 유아가 하게 되는 다양한 탐색과 시도 때문인데, 이러한 탐색과 시도는 창의성 발달을 위한 필수 여건이라 할 수 있다.

놀이는 유아기의 창의성 개발 교육에 중요한 접근이 될 수 있다. 놀이 속에서는 창의적인 행동 특성인 상징화가 무수히 시도되고, 이러한 시도는 창의적인 문제해결과 관련된다. 그러므로, 놀이가 이루어 질 수 있는 여건을 자연스럽게 마련해 줄 수 있다면, 유아기의 창의적 특성 기제인 상상과 극화(fantasy & dramatics), 가시화(visualization), 비유(metaphores), 장난기(playfulness) 등이 유아들의 놀이를 통해 표출되고 발휘될 수 있다. 문제는 유아의 창의성 교육을 위해서 중요한 가치가 있는 진정한 놀이를 어떤 방식으

로 교육 프로그램과 연결시키는가 하는 것이라고 보여진다.

한편, 유아교육에서 그림책은 다양한 교육 가능성을 지닌 교수매체이다. 전국의 유치원 교사들을 대상으로 조사한 결과에 따르면, 유아교육기관의 21개 활동 중에서 가장 많이 하는 활동이 그림책 들려주기다(이성진, 김영석, 임진영, 이상희, 권민철, 1992). 그림책의 내용은 유아들이 확산적인 사고를 할 수 있도록 상상력, 창의력, 사고력 등을 자극시키며, 이는 인지, 언어 등의 여러 영역에 영향을 주어 인성 및 지적인 발달을 도모하는 교육적 가치가 있다(Bettleheim, 1976). 그림책의 이러한 가치를 인식한 미술가, 문학자, 언어학자, 심리학자들은 그림책의 질적 수준, 문학적 수준, 학습효과를 증진시키기 위해 여러 가지 노력을 해왔는데, 그 중의 하나가 좋은 그림책에 상을 주는 것이다(이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자, 1997). 더욱이 최근에 들어서 총체적 언어로부터 문학에 기초를 둔 접근법이 언어, 수·과학 교육에 많은 영향을 미치고 있다. 그러나, 지금까지의 그림책을 이용한 문학적 접근은 언어적, 또는 수·과학적이거나 미술의 영역에서 독자적으로 진행되어왔고 창의성에 초점을 두고 연구되지는 못했다.

따라서, 본 연구에서는 그림책이 현실의 고정관념을 탈피할 수 있는 자유로운 상상력을 촉진시킬 수 있는 매체임을 인식하여 그림책을 효과적으로 활용할 수 있는 방법을 고안해서 창의성 개발 효과를 드높이는 데 연구의 필요성과 목적이 있다. 이를 통해 그림책의 우수한 교육적 가치를 활용한 창의성 프로그램을 개발하여, 그 효과를 검증해 봄으로써 유아교육 현장에서 그림책을 이용한 체계적인 창의성 교수법과 교육과정을 제안해보고자 한다.

II. 연구 방법

본 연구는 그림책을 활용하여 유아 창의성 프로그램을 개발하고, 개발된 프로그램의 효과 검증을 위한 연구이다. 따라서 본 장에서는 창의성 프로그램 개발 연구와 창의성 프로그램 효과 연구로 대별하여 연구방법 및 절차를 제시하고자 한다.

1. 유아 창의성 프로그램 개발

창의성 프로그램의 개발과정은 그림 1에서 보는 바와 같이 다음과 같은 단계를 거쳐서 완성되었다. 우선 첫째, 창의성 관련 선행연구 고찰을 통한 시사점을 찾아서 이를 본 창의성 프로그램구성에 반영하였다. 둘째, 본 연구에서 지향하는 창의성에 대한 개념, 창의성을 구성하는 하위요인을 설정하였다. 셋째, 유아가 창의성을 나타낼 수 있는 다양한 방법(이후 표상이라는 용어로 뒷부분에서 설명할 것이다)을 설정하였는데, 이는 창의성 프로그램의 구성확립을 위한 것이다. 넷째, 창의성의 다양한 표상영역에 따른 기존 지식 요소를 설정하는데 이는 창의성 개발 프로그램을 전개하기 위한 지식의 구조를 확립하기 위한 것이다. 다섯째, 창의성 개발 프로그램에 활용될 총 30권의 그림책을 아동문학 평론가, 방송 연출자, 유아교육 현장교사와 함께 선정하였다. 여섯째, 채택된 그림책을 이용해서 슬라이드 그림책을 제작 하였으며 일곱째, 그림책에 근거한 구체적인 놀이 활동이 개발되고 여덟째, 각 영역 전문가에 의한 프로그램 타당화 검증을 통해서 최종적으로 프로그램이 개발되었다.

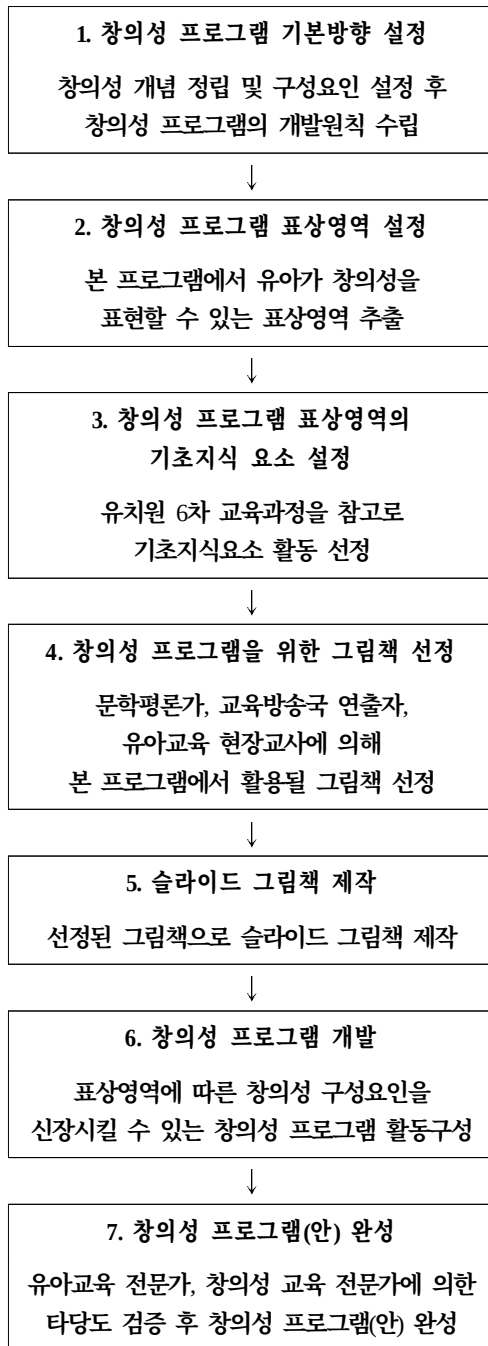


그림 1. 창의성 프로그램 개발연구 절차

2. 유아 창의성 프로그램 효과검증

1) 연구대상

본 연구대상은 부산광역시 소재 Y 유치원에 재원중인 만 5세 유아 71명이었다. 연구초기에는 집단별(실험1, 실험2, 실험3, 통제집단)로 남녀 각각 10명씩 총 80명을 실험1, 실험2, 실험3, 통제집단의 연구대상에 선정되었지만, 연구 진행중 사전-사후 검사 한번이라도 빠진 유아나, 연구기간 중에 잦은 결석으로 인해 수업에 참여하지 못한 유아, 프로그램 처치기간 중에 이어나 장기결석 유아를 제외하여 최종연구대상은 총 71명이었다.

실험1 집단에는 본 연구에서 개발한 창의성 프로그램을 슬라이드 그림책과 함께 약 20주 동안 30회 실시하였다. 실험2 집단에는 실험1 집단에서 제공된 그림책을 슬라이드로 만들어 읽혀주는 처치만 하고, 실험3 집단에서는 그림책을 단순히 읽혀주는 처치만 하였다.

슬라이드 그림책만 읽게 되는 실험 2집단을 선택한 이유는 창의성 증진 효과가 슬라이드라는 매체를 통해 혼합되어 나타날 수 있는 가능성 때문이고, 단순 그림책만 읽게 되는 실험 3 집단을 선택한 이유는 창의성 증진효과가 우수 수상 선정 그림책에서 기인될 수 있기 때문에, 이러한 창의성 증진효과의 가능성을 배제하기 위함이다.

표 1. 연구대상유아

집단 구분	실험1	실험2	실험3	통제	전체
남아	9	10	8	9	36
여아	9	8	9	9	35
계	18	18	17	18	71

창의성 개발 프로그램의 효과 검증은 비동질 비

표 2. 창의성개발프로그램의 효과검증 실험설계

집단		실험	
실험1	O ₁	X ₁	O ₂
실험2	O ₁	X ₂	O ₂
실험3	O ₁	X ₃	O ₂
통제	O ₁		O ₂

O₁(사전검사): 창의성 검사O₂(사후검사): 창의성 검사X₁: 슬라이드그림책과 함께 창의성 프로그램 실시X₂: 슬라이드로 제작된 그림책 보여주기X₃: 그림책 보여주기

교집단 사전·사후검사설계(nonequivalent comparison group pretest-posttest design)를 기초로 하였다. 사전검사를 실시한 다음 20주간의 실험처치 후 사후 검사를 실시하였는데, 이를 도식화하면 위의 표 2와 같다.

2) 측정도구

본 연구에서의 유아 창의성 측정은 Torrance의 창의적 사고력 도형검사(Torrance Test of Creative Thinking: TTCT; Figural A, 1990년 개정판)를 사용하였다. 검사는 그림구성하기, 그림완성하기, 선 더하기의 총 세가지 활동과제로 구성되어 있다. TTCT 도형검사는 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항의 5개 요인 점수가 산출된다.

TTCT 채점은 훈련을 받은 2인(석사 및 박사 과정자)에 의하여 이루어 졌다. 본 검사에서의 채점자간 신뢰도 검증을 위하여 동일한 문항에 대하여 각각 채점하였다. 채점자간 신뢰도는 유창성은 .99, 독창성이 .94, 정교성이 .90, 제목의 추상성이 .92, 성급한 종결에의 저항이 .92로 매우 신뢰할 만하였다.

3) 연구절차

① 교사훈련: 개발된 창의성 프로그램 실시를 위하여 실험1, 실험2, 실험3 집단 교사를 대상으로 매주 1회 혹은 2회씩 총 30회의 교사훈련을 하였는데, 이를 통해 본 프로그램의 기본취지, 목표 및 내용, 운영에 대한 내용을 자세히 설명하였고, 실험일정에 관해 협의하였다. 본 연구에 참여한 교사는 총 4명이며 전원 유아교육과를 졸업한 학사학위 소지자들로서 교사 경력은 만 3년 2명과 만 4년 2명이었다. 연구자는 일주일에 1-2회씩 유치원에 들어가 수업에 대한 교수 학습 방법, 교구 및 교재를 전달하고, 주어진 활동과제의 내용을 실험1 집단 교사에게 숙지시키고, 실험과정을 지원하였다.

② 사전검사: 사전검사로 Torrance의 도형 창의성 검사를 실험1, 실험2, 실험3 집단과 통제집단에게 2003년 3월 10일부터 18일 사이에 실시하였다. TTCT검사는 유치원에서 별도로 마련된 조용한 방에서 두 명의 유아교육 전공 대학원생에 의해 개별적으로 실시되었다. 집단을 구별하지 않고 두명의 검사자에게 대상 유아를 무작위로 배정하였고 검사에 소요되는 시간은 약 40분 정도였다.

③ 창의성 프로그램 실시: 약 20주 투입된 창의성프로그램의 효과검증을 위한 실험이 2003년 4월부터 8월까지 5개월 동안 실시되었다. 창의성 프로그램은 유아가 아침시간에 등원한 다음, 자유놀이 활동을 한 후 오전 10시경에 주로 실시되었으며, 약 50분에 걸쳐 실시되는 프로그램의 전 과정을 모두 video와 사진으로 기록하였다. 연구자는 실험1 집단 유아들이 창의성 프로그램을 수행하는 과정을 직접 관찰하였으며 창의성 프로그램이 끝난 뒤 유아가 수행한 작품과

산출물 등은 1주후에 수거하였다. 이러한 현장 녹화 및 수거된 유아의 작품분석은 개발된 창의성 프로그램이 유아교육현장 활용에 용이한지, 유아의 발달적 수준에 적합한지를 알아보는 데 활용되었다.

④ 사후검사: 창의성 프로그램에 대한 실험 처치가 끝난 후 사후검사를 실시하였다. 사후검사는 실험1, 실험2, 실험3, 통제 집단을 대상으로 Torrance의 도형 창의성 검사가 실시되었으며, 진행과정과 장소, 검사자 등은 사전검사와 모두 동일하게 유지되었다.

⑤ 자료처리: 본 연구를 위해 수집된 모든 자료는 WINDOWS용 SAS 8.1 프로그램을 운용하여, 공변량 분석(ANCOVA), Scheffé 검증, 효과크기(effect size) 등의 통계적 방법을 사용하여 처리하였다.

III. 연구 결과

1. 유아 창의성 프로그램 개발연구

1) 창의성 프로그램의 기본방향

유아 창의성 프로그램을 개발하기 위해서는 프로그램의 기본방향을 설정하는 것이 선결과제였다. 창의성을 어떻게 개념화하고 정의하느냐의 문제는 선행 연구를 기반으로 해결하였다.

심리학에서는 창의성을 주로 인지적 측면에서 파악하려는 지적 특성론, 문제해결과정에서의 창의성을 중요시하는 문제해결과정론, 성격적 특성의 하나로 파악하려는 성격 특성론적 접근에 관심을 보인다(Gilchrist, 1972).

그러나, 창의성은 단편적인 접근으로서는 완

전하게 이해할 수 없을 뿐 아니라, 적용에 한계가 있다는 점을 지적하는 최근의 창의성 관련 연구에서는 통합적 접근을 강조한다.

통합적 접근의 창의성은 체계모형, 생태학 모형, 진화생태계 모형에 근거해서 발전되었으며(Treffinger, 1995), 통합적 접근에서의 창의성이란 새로움을 창출하는 사고과정, 개인적 성향, 동기 유발 등 여러 요소들이 상호작용함으로써 발휘되는 점을 강조한다. 통합적인 접근방법으로 수행된 창의성 연구는 요소모형(Componential Approach; Amabile, 1983, 1988), 체계모형(System Approach; Csikszentimihaly, 1988), 상호작용모형(Confluence Approach; Woodman & Schoenfeldt, 1990), 구성요소모형(Urban, 1995), 투자이론(Investment Theory; Stenberg & Lubart, 1995)에 근거한 것들이 주류를 이루고 있다.

이상과 같이, 창의성의 통합적인 접근 속에 공통적으로 포함되는 요인은 인간(person), 과정(process), 환경(press), 산출(product) 등 4P인데(Baron, 1969; Glover, Ronning & Reynolds, 1989; Runco & Albert, 1990), 이를 중심으로 본 연구에서 규정하는 창의성의 본질에 대한 정의를 내려보고자 한다.

우선, 4P 중의 하나인 어떤 산출(product)의 창의성을 판단하는 공통된 기준은 새로움과 적절함의 조화이다(Sternberg & Lubart, 1995). 그러나, 창의성을 새롭고 적절한 산출에만 초점을 두고 정의함에 있어서, 유아를 대상으로 하는 경우 특히 문제가 발생한다. 유아를 대상으로 하는 창의성 개발과 교육은 어디까지나 유아라는 개체(person) 특성을 중심축으로 정의되어야 할 것이다. 유아라는 인간특성을 중심축으로 본다면 산출(product)도 유아(person)가 생성해 놓는 결과로 고려되어야 한다. 이때의 창의성은 하나의 완성된 형태로 파악할 것이 아니라, 지속적인 변화

과정에 있는 잠재력으로 파악해야 한다. 특히, 유아의 창의성은 창의적인 에너지와 관심이 과정(process)에 집중하게 되는데, 이러한 견지에서는 ‘과정’(process)에 대한 시각이 포함되어야 한다(Baron, 1969; Munford et al., 1991).

다시 말해서 유아의 관심은 창의적인 결과물을 산출(product)할 수 있는가 보다는 새로운 시도를 행하는 것 자체에 있다는 것이다. 따라서, 유아를 연구 대상으로 하는 창의성의 본질적인 정의 속에는 유아가 시도하는 과정(process)이 얼마나 독특하고 새로우며, 이러한 과정을 생성할 수 있는 물리적인, 심리적인 환경(press)을 어떻게 적절하게 제공해 주느냐 하는 것이 중요하다.

결국, 본 연구의 창의성에 대한 정의는 유아 개체(person)의 특성을 축으로 하여 과정(process)과 산출(product)의 특성이 모두 통합되어 설명되어야 한다. 즉, 창의성이란 새롭고 적절한 것을 만들거나, 생각하거나, 표현할 수 있는 가능성을 향상시키는 방향으로 한 유아의 동기, 태도, 능력, 기법이 지속적으로 통합되는 과정에서의 전체적 특성을 말한다. 즉, 이를 종합, 정리해보면 “창의성이란 과거의 경험과 지식을 토대로 해서 거기에 새로운 것을 첨가해 가는 지적 과정인데, 그러기 위해서는 과거의 경험과 이를 계속적으로 지원하는 환경이 중요하며, 이것들이 재결합되어 새로운 패턴, 새로운 아이디어, 새로운 산출을 만들어 내는 능력과 사고 과정”이라고 할 것이다.

이상의 창의성에 대한 통합적 접근 안에서 특별히 강화시킬 수 있는 창의성의 요인을 제한할 필요가 있는데, 이는 개발된 창의성 프로그램의 궁극적인 효과검증을 위해 창의성을 측정이 가능한 범주안에 다룰 수 있는 변인으로 구성해야 하기 때문이다. 선행연구의 고찰을 통해서 제시된 창의성의 다양한 구성요인 중에서 많은 연구

자에 의해 합치되는 요인은 민감성, 상상력, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성이었다. 따라서, 이상의 6가지 요인들을 고루 포함시킨 구체적인 창의성 프로그램을 개발하였다.

2) 창의성 프로그램의 표상영역 설정

창의성에 대한 개념정의와 구성요인을 설정한 다음, 이에 따라 유아가 창의성을 나타낼 수 있는 방식을 구체화하였다.

창의성은 유아들에게서 다양한 형태로 표출될 수 있다. 창의성의 표출은 유아가 일상적인 경험을 통해서 얻어낸 사건을 이해해서 새로운 이야기, 즉 언어로 만들어 내는 과정에서 나타나기도 하며, 주어진 자료나 정보를 필요에 따라 분류해 내고 순서 지어서 특정 현상에 대해 원인과 결과를 예측하는 과정에서 나타나기도 한다. 뿐만 아니라, 유아는 그림이나 조형 활동을 통해서 상상의 세계, 백일몽의 세계, 꿈의 세계, 무의식의 세계까지도 나타낼 수 있다. 또한, 유아들은 손놀림, 신체운동의 표현을 통해서 창의성을 펼쳐 보이기도 하고, 다양한 소리와 음악을 통해서 상상의 세계에 빠지기도 한다. 유아는 그들의 생활 안에서 언어나 말로, 논리적인 관계로, 그림으로, 몸짓으로, 음악이나 리듬 등의 표현방식으로 창의성을 표출한다.

이러한 창의성의 다양한 표출방법을 본 연구에서는 표상이라는 개념으로 접근하였다. 여기에서의 표상이란 창의적인 문제해결을 위하여 유아에게 표현될 수 있는 기호나 상징적 수단을 의미한다. 본 창의성 개발 프로그램은 유아가 창의성을 발휘하는 다양한 표상의 방법을 언어, 수, 미술, 음악, 동작으로 다양화 시켜 표출시킬 수 있도록 하였다.

3) 표상영역의 기초지식활동 설정

이상과 같이 도출된 표상영역에 기초해서 언어, 수학, 미술, 동작, 음악 영역을 중심으로 각 표상영역에 대한 구체적인 기초지식활동을 선정하였다.

언어영역에서는 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 중심으로, 수학영역에서는 수 개념, 부분과 전체, 패턴, 공간과 도형, 측정, 자료의 조직을 중심으로 실시될 수 있는 다양한 활동들을 도출하였다. 미술영역에서는 평면도형과 입체도형을 중심으로, 동작영역에서는 이동운동, 비이동운동, 조작적 운동을 중심으로, 음악영역에서는 표현활동과 감상을 중심으로 한 다양한 활동들을 도출하였다.

4) 그림책 선정

창의성 프로그램의 표상영역의 기초지식요소 설정에 근거해서 본 연구에 활용된 그림책 선정은 다음과 같이 이루어졌다.

첫째, 아동 문학 관련 여러 학자들(김세희, 2000; 김현희, 박상희, 1999; 이경우외, 1997; Gullinan & Galda, 1994; Jalongo, 1992)이 좋은 그림책이라 평가한 기준을 참고하여, 글과 그림의 완성도, 문화적 적합성, 발달적 적합성, 책의 디자인, 독창성의 5가지 항목으로 그림책 선정기준을 설정하였다.

둘째, 아동문학평론가, 어린이 교육 방송국 연출자의 자문아래, 현장교사 5인과 연구자는 5가지 항목의 그림책 선정기준에 의거해서 1차적으로 98권의 그림책을 선정하였다. 본 연구에서 고려된 외국 수상도서로는 Caldecott Medal, Kate Greenaway, Anderson, Boston Globe-Horn Book, Laura Ingalls Wilder Award 등이 있었고, 국내수상 도서에는 한국어린이도서상, 황금도깨비상, 보림창작그림책상 등이 있었다.

셋째, 위에서 선정한 98권 그림책 중에서 본

연구의 프로그램 개발에 적합한 그림책을 최종적으로 선정하는 작업을 하였다. 이러한 기준으로는 그림책의 내용이나 구성, 등장인물, 소재 등이 본 프로그램의 언어, 수학, 미술, 음악, 동작의 표상영역에서 기초지식활동을 수행하기 적합한가? 창의성의 구성요인을 개발하기에 효율적인가? 를 고려하여 최종적으로 30권의 그림책이 선정되었다. 본 프로그램에 활용된 30권의 그림책명은 표 3에 제시하였다.

5) 슬라이드 그림책 제작

그림책 선정 평가기준인 글과 그림의 완성도, 문화적 적합성, 발달적 적합성, 책의 디자인, 독창성의 기준을 충족하면서, 본 창의성 프로그램을 수행하기에 적합한 그림책이 최종적으로 30권 선정된 다음에는 선정된 그림책을 중심으로 슬라이드 그림책을 제작하였다.

예를 들면, 언어영역에서 구체적인 놀이로 개발가능하기에 용이한 그림책 한 권이 선정되었다면, 슬라이드 그림책을 제작하기 위해서는 간단하게 이를 위해 화면을 어떻게 표현하느냐 하는 것들에 대한 순서를 미리 세워놓고 이것을 기록해 두었다. 이를 소위 시나리오 또는 콘티(Continuity)라고 하는데, 콘티 없이는 슬라이드가 통일성을 잃고, 사진의 나열에 불과하게 되기 때문이다.

본 연구에서 선정된 그림책은 모두 콘티를 작성하였으며, 콘티가 작성되면 바로 그림책 촬영에 들어갔다. 촬영이 끝난 뒤, 현상된 필름으로 만들어진 슬라이드는 필름의 매장 마다 번호순서(No) 표시를 해 둔 다음 보관해 두었다가 활동이 투입되는 차시에 준비해서 슬라이드 형태로 유아에게 제시되었다.

표 3. 개발된 창의성 프로그램 차시별 활동

차시	그림책명	영역	지식	활동
1	일곱 마리 눈먼생쥐	수학	공간, 도형	그림판 속의 사물유추
2	내 사랑 뽀뽀	미술	만들기, 꾸미기	조각 천으로 이불 만들기
3	숲속에서	동작	움직임	행진게임
4	요셉의 작고 낡은 오버코트가..?	수학	패턴개발	옷 고안해서 갈아입히기
5	함께 세어 보아요	수학	수세기	달력 만들기
6	누가 내 머리에 똥 썼어?	음악	소리개발	동물 똥소리 만들기
7	쏘피가 화나면 정말, 정말 화나면..	언어	느낌인지	감정표현
8	빨간끈	언어	이야기	이야기 만들기
9	무지개 물고기	미술	만들기, 꾸미기	물고기 비늘 나누어주기
10	눈 오는날	음악	소리듣고 표현하기	샘여름을 통한 힘과 공간지각
11	알록달록 동물원	미술	종이접기	동물원만들기
12	아빠와 함께 피자놀이를	미술	조형활동	피자만들기
13	기차 기차	언어	글자에 관심가지기	그림동화
14	안돼, 데이빗	수학	분류	밴다이어그램
15	손바닥 동물원	미술	판화	손바닥 찍기
16	옛날 옛날 파리 한 마리를 꿀꺽 삼킨 할머니가 살았는데요	언어	이야기	먹이사슬
17	누구그림자일까?	동작	뛰어가기	도장찍기
18	후루룩 남남 라면기차	동작	뒹뒹기, 달리기	기차모양표현
19	끼리끼리 빨래방	수학	분류, 조합	빨래널기
20	무늬가 살아나요	수학	패턴	탐쌍기
21	모자 사세요	동작	이동운동	모자장수
22	밤하늘의 동물원	미술	시각화	별자리만들기
23	노란우산	음악	즉흥연주	소리합주
24	손 큰 할머니의 만두 만들기	미술	만들기	만두요리
25	바람이 불었어	수학	방향, 위치, 거리	카드찾기
26	바바빠빠	언어	글짓기	괴물놀이
27	고릴라	언어	쓰기	타임캡슐
28	광글왕글의 모자	동작	달리기.	모자방울
29	으뜸 해엄이	음악	느낌 공유하기	고기되기
30	배고픈 애벌레	동작	이동운동	나비표현

6) 창의성프로그램 활동구성 및 교사지침서작성

슬라이드로 그림책 제작이 완료되면, 이를 토대로 창의성 프로그램 활동안과 교사지침서가 작성되었다. 다음에 제시되는 표 3은 본 연구에서 개발된 창의성 프로그램 차시별 활동에 관한 내용이고, 표 4는 창의성 프로그램의 활동주제와 구성요인에 관한 정리이다.

7) 창의성 프로그램 완성

이상의 창의성 프로그램은 모두 현장에서 적용될 수 있도록 교사지침서를 작성하였다. 슬라이드 그림책과 30차시분의 창의성 프로그램에 대한 활동고안과 교사지침서 작성이 완료된 후 본 창의성 프로그램의 전체적인 내용 및 구성, 교수방법 등은 언어, 수학, 미술, 동작, 음악을 전공한 유아교육 전문가 5인과 창의성 교육전문가 2인을 통해 타당성 검증을 의뢰받았다.

그 결과, 프로그램의 방향 및 목표, 내용, 방법 등은 만 5세 유아의 발달적 수준, 흥미도에 전체적으로 적합한 것으로 인정되었다. 또한 현장의 유아교사 5인의 토의를 거쳐 프로그램의 방향과 목표, 내용, 유치원 교육현장에서 실시될 때의 적합성, 효율성 등이 검토되었다. 아래에 제시한 표 5는 창의성 프로그램의 실제활동에 관한 교사지침서이다.

2. 유아 창의성 프로그램의 효과

연구자가 개발한 유아 창의성 프로그램의 효과가 집단별로 차이가 나는지를 알아보기 위하여 연구대상 유아를 실험집단과 통제집단으로 나누고, 실험1 집단에는 슬라이드 그림책과 함께 창의성 프로그램을 실시하였고, 실험2 집단에는 슬라이드 그림책만 제시하고, 실험3 집단에는 그림책만 제시하였으며, 통제집단은 아무런 처치를 하지 않았다. 집단별 유아의 창의성

표 4. 창의성 프로그램 활동주제와 구성요인

차시	활동주제	구성요인				
		민감성	상상력	유창성	유용성	독창성
1	낮선 것을 친밀하게 생각하기	○				
2	아이디어 상세하게 표현하기					○
3	다양하게 표현하기			○		
4	세밀하고 정교하게 표현하기					○
5	속성별로 분류하여 생각하기			○		
6	특정사물과 관련하여 연상하기	○				
7	자유롭게 떠올리기			○		
8	독특하게 이야기 계속 만들기					○
9	대상에 대한 시점 변화시키기			○		
10	촉각적 경험하기	○		○		
11	특이하게 표현하기					○
12	다른 수단으로 표현하기				○	○
13	단어 활용하여 이야기 꾸미기			○	○	
14	자유롭게 떠올리기			○		
15	아이디어형성 과정 자세히표현					○
16	없는것을 있는것으로 생각하기	○				
17	시각적 경험하기	○		○		
18	다른 수단으로 표현				○	
19	분류하고 표현하기		○			
20	제시된 단서로 표현하기					○
21	세밀하게 관찰, 정교하게 표현					○
22	원초적 심상 표현하기		○			
23	청각적 경험하기	○				
24	아이디어 상세하게 나타내기					○
25	기억해서 분류하기	○				
26	독특하게 만들기					○
27	가상적인 상황에 대한 해결하기		○			
28	시 청각적인 경험하기	○				
29	다른 수단으로 표현하기				○	
30	경험하지 못한 상황의 표현하기		○			

점수의 각 하위요인 즉, 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항에서의 사전검사와 사후검사의 평균과 표준편차는 아래 표 6과 같다.

이러한 결과에서 실험1, 실험2, 실험3, 통제집단 유아모두 창의성 검사의 사전검사 평균에 비해 사후검사가 증가되었음을 알 수 있다.

이상과 같이, 20주간 실시한 창의성 개발 프로그램이 유아의 창의성의 하위요인에 미친 영향을 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하여 공변량분석(ANCOVA)이 실시되었으며, 유의한 차이가 있는 경우 네집단간의 차이의 소재를 알아보기 위해 Scheffé 검증을 하였다. 이에 대한 창의성 하위요인의 공변량분석 결과는 아래 표 7에 제시하였다.

표 7에서 볼 수 있듯이 공변량분석 결과, 네 집단간에 모든 하위요인 즉, 유창성($F=38.94$, $p<.001$), 독창성($F=15.36$, $p<.001$), 제목의 추상성($F=34.55$, $p<.001$), 정교성($F=23.82$, $p<.001$), 성급한 종결에의 저항($F=18.49$, $p<.001$)에서 유의한 차이가 있었으며, 각 창의성의 하위요인들을 모두 합친 총점($F=50.23$, $p<.001$)에서도 유의한 차이가 나타났다.

사후 검증(post hoc test)은 Scheffé 검증을 실시하였는데, 그 결과에서도 실험1 집단 유아는 실험2 집단, 실험3 집단, 통제집단 유아에 비해 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항의 모든 요인에서 유의하게 높은 창의성을 보이는 것으로 나타났다.

한편, 효과크기(ES)는 Glass(1976), Mevarech와 Kramarski(1993)가 사용한 공식을 적용하여, 실험 집단의 사후 검사의 평균에서 통제 집단의 사후 검사 평균을 빼고 이를 통제 집단의 사후 검사 표준편차로 나누어 계산하였는데, 그 결과는 아

표 7. 창의성 하위요인의 공변량분석(ANCOVA)

하위요인	변량원	SS	df	MS
유창성	공변량(사전검사)	15.13	1	15.13
	주효과	1578.46	3	526.65
	오차변량	837.65	67	13.51
	총	2537.79	71	
독창성	공변량(사전검사)	61.78	1	61.78
	주효과	960.45	3	320.15
	오차변량	1292.29	67	20.84
	총	2444.45	71	
제목의 추상성	공변량(사전검사)	0.001	1	0.001
	주효과	373.66	3	124.55
	오차변량	223.49	67	
	총	608.27	71	
정교성	공변량(사전검사)	39.77	1	39.77
	주효과	206.52	3	68.84
	오차변량	179.14	67	
	총	464.57	71	
성급한 종결에의 저항	공변량(사전검사)	8.07	1	8.07
	주효과	653.33	3	217.78
	오차변량	730.10	67	11.78
	총	1393.04	71	
총점	공변량(사전검사)	171.95	1	171.95
	주효과	16045.9	3	5348.6
	오차변량	6601.84	67	106.48
	총	24608	71	

*** $p < .001$

> : 집단간 유의한 차이와 크기의 방향을 나타냄

, : 유의하지 않음

래 표 8과 같다.

표 8. 실험 1집단의 창의성 효과크기

창의성	집단	실험1	실험2	실험3
유창성		2.24	1.53	0.85
독창성		1.73	0.87	0.33
제목의추상성		6.37	2.97	0.78
정교성		3.10	2.07	0.75
성급한 종결에의저항		2.31	1.00	0.17
총합		3.40	1.97	0.88

이상의 결과에서 창의성의 5개의 하위요인 모두 실험1 집단의 요인별 효과의 크기가 실험2 집단이나 실험3 집단보다 현저하게 높음을 알 수 있다.

IV. 논의 및 결론

이상의 연구결과를 토대로 유아 창의성 프로그램 개발과 효과에 관한 논의를 해보고자 한다.

1. 유아 창의성 프로그램의 개발연구

프로그램 개발과정에서 가장 중요한 쟁점이 되었던 내용은 유아가 창의성 프로그램에 참여하면서 창의성의 구성요인이 자발적이고 능동적으로 자극받고 유도되는가 하는 점이었는데 이러한 논의에 주안점을 두고 프로그램을 개발하였다.

이를 위하여, 본 연구는 활동중심, 놀이중심의 프로그램을 통해서 유아의 자발성과 능동성을 유도하기 위한 노력으로 그림책을 다시 슬라이

드 그림책으로 제작하여 제시하였다.

그림책은 본 연구에서 창의성 교육과 놀이를 연결시켜주는 중요한 매개체인데, 그림책이 슬라이드 그림책으로 제작된 이유는 본 연구의 창의성에 대한 통합적인 접근과 맥을 같이 한다. 통합적인 접근에서 내적 동기(intrinsic motivation)는 창의성을 발휘할 수 있는 중요한 요인인데, 내적으로 동기화되고 집중된 유아는 경험하는 자료와 활동에 몰입할 수 있고, 놀이하듯이 작업을 하고(work-play dichotomy), 도전적인 과제도 기꺼이 시도할 수 있기 때문이다. 연구결과 슬라이드로 그림책을 제시한 교수방법은 기존의 유치원 수업과 달리 새로운 방식으로 해보는 활동이어서 유아의 이해와 흥미가 매우 높았던 것으로 나타났다.

그러나, 현장에서 교사가 슬라이드 그림책을 제작해야 하는 부담스러움이 제기되었는데, 교사에게 쉽게 활용될 수 있게 하기 위해 컴퓨터의 presentation program인 파워포인트로 동화를 제작해 활용하는 방안도 제기된다.

본 연구의 프로그램의 활동내용은 언어, 수학, 미술, 음악, 동작의 다양한 표상영역으로 창의성을 표출시킬 수 있는 통로를 선정했지만, 유아가 어느 특정 분야의 창의성을 갖고 있다고 판단되면, 특정분야의 창의성 교육을 위한 지식과 기능기반을 요구하는 프로그램 개발이 요구된다. 따라서 이러한 특수한 분야의 창의성 프로그램 개발은 그 분야의 전문가와 창의성 전문가가 함께 참여, 개발되어야 할 것이다.

2. 유아 창의성 프로그램의 증진효과

창의성 개발 프로그램을 약 20주에 걸쳐 총 30회 실시한 결과, 실험1 집단 유아의 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에

의 저항의 모든 창의성 하위 요인에서 사후 창의성 점수가 실험2 집단이나 실험3 집단, 통제 집단에 비해 유의하게 증진된 것으로 나타났다. 이러한 본 연구에서의 창의성 프로그램 증진 효과에 대한 실험결과는 Torrance(1963)를 시작으로 Ciatt, Shaw와 Sherwood(1980), 이인순(1987), 허경철 외(1990) 등에 의해 밝혀진 창의성의 훈련 가능성성을 재확인해 주는 결과이다.

창의성의 하위요인별 결과를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 유창성 증진효과는 본 창의성 개발 프로그램이 가능한 한 많은 아이디어나 반응을 유도하는 아이디어의 양적인 산출 증진에 효과적이었다는 것을 의미한다. 유창성과 같은 확산적 사고의 영역은 특히 유아기에 더욱 발달하는 사고 특성이라고 볼 수 있다. 그러나, 초등학교 이후의 교육이 지나치게 수렴적 사고만을 강조한 결과, 확산적 사고의 기능이 점차 약화되어 지는데(하주현, 1999), 이러한 연령이 증가되면서 유창성이 약화되는 경향에 대한 연구결과는 유아기뿐 아니라 아동이나 청소년들을 위한 지속적인 창의성 프로그램의 개발에 대한 필요성을 제기하고 있다.

둘째, 본 연구에서의 독창성에서의 증진효과는 Ciatt, Shaw, & Sherwood(1980), 이영만(1992), Burke(1984)의 연구와도 일치한다. 그러나 초등학교 5학년을 대상으로 한 원새연(1994)의 연구에서는 독창성을 증진시키는데 효과가 없었다고 보고함으로써 본 연구의 결과와 일치하지 않았다. Costanzo(1970)는 초등학교 입학 전의 유아는 주위 사람들의 압력을 느낄 정도로 성숙되지 못하였기 때문에 동조성이 발달하지 못하였고, 중학교에 입학하여 청소년기에 접어들게 되면서부터는 아동 중기에 절정에 이르던 동조성이 감소되기 시작하는데 이것은 자아의 중요성이 집단

의 중요성을 능가하기 시작하여 다른 사람의 의견에 구애받지 않고 자유로운 행동과 사고를 할 수 있는 독립적 사고가 가능해 졌기 때문이라고 하였다. 따라서, 동조성이 강하게 나타나는 시기인 아동중기에는 독창성의 효과가 나타나지 못하는데, 이를 통해 아동기에는 동조성의 효과가 창의성 훈련 효과보다 더 큰 영향을 미친다는 것을 추측해 볼 수 있겠다.

이를 종합해보면, 연령이 증가하면서 독창성의 효과가 각기 다르게 나타나는데, 각 연령별 연구결과를 통해 보다 면밀한 창의성의 발달적 경향에 관한 연구가 필요하다고 보아진다.

셋째, 본 연구의 ‘제목의 추상성’ 증진 효과는 저소득층 10-11세 아동에게 de Bono의 CoRT 프로그램을 교육시킨 결과 아이디어의 추상성이 증진 되었다는 de Sanchez와 Astrong의 연구(Nickerson, 1985, 재인용)와 일치한다.

좋은 제목을 산출해 내는 능력에는 ‘종합과 조직화’라는 사고 과정이 필요한데, 이러한 좋은 제목은 보는 이로 하여금 그림을 보다 깊게, 그리고 풍부하게 볼 수 있게 한다. 즉, 이는 그림에 포함된 정보의 본질(핵심)을 포착하고 무엇이 중요한지를 파악할 수 있는 능력의 신장을 의미한다.

따라서, 본 연구의 ‘제목의 추상성’에서의 유의한 증진효과는 본 프로그램이 유아들에게 그림책에 대해 구체적인 이야기를 해 보도록 유도했으며, 자신의 산출물에 대해 제목을 붙여보고 이야기 나누어 봄으로써 사고를 조직화하고 통합시키는 활동을 반복했기 때문인 것으로 판단된다. 또한, 본 프로그램속에 제시되는 그림책 내용을 보여주는 수단으로 채택된 슬라이드 매체에서 ‘제목의 추상성’증진은 더욱 시너지 효과가 나타났다고 보아진다.

넷째, TTCT를 사용한 창의성 실험 연구에 대

한 메타분석 결과를 보면, 많은 연구들에서 ‘정교성’의 신장이 가장 마지막에 이루어 졌음이 보고되고 있는데(Rose & Lin, 1984), 기존연구들이 대체로 정교성은 가장 나중에 신장되며 보다 오랜 훈련이 필요한 것으로 보고하고 있다. 그러나, 본 프로그램에서는 정교성의 뚜렷한 신장효과를 보고했는데, 이는 실험의 처치기간이 20주(약 5개월)동안 이루어졌으며, 기존연구에서보다 실험기간이 장기적으로 적용된 데 있는 것으로 보인다.

다섯째, ‘성급한 종결에의 저항’에서 유의한 차이를 나타난 연구결과는 유아교육기관에서의 대집단 활동에서 유아들이 매 차시마다 산출물을 빨리 완성시키려는 경향과는 달리, 본 연구에서는 매 차시의 활동마다 창의적인 과제에 몰입할 수 있는 주의집중시간을 거쳐서 슬라이드 그림책을 보고난 뒤 충분한 탐색과 설명을 통해 본 활동에 들어갔다. 이러한 사실은 상기한 바와같이, 본 연구에서의 창의성 프로그램이 창의성이 발휘될 수 있는 동기적인 요소를 관련시켜 제시해 줌으로써 과제에 대한 집중할 수 있는 환경적 조건을 제공해주고, 이러한 분위기가 자발적인 호기심을 자극시킴에 따라 어떤 자극에 대한 성급한 판단을 지연시켰을 것으로 보여 지는데, 이러한 결과는 창의성에 대한 내적인 동기 유발과 환경요인을 강조한 통합적 접근을 다시 한번 더 지지해 주고 있다.

이상으로 본 창의성 프로그램은 창의성의 모든 하위요인에서 유의한 증진효과를 보여주었는데, 이를 다시 실험1, 실험2, 실험3, 통제집단별로 사후검증한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

실험1 집단과 실험2 집단의 유의한 차이는 창의성 증진효과가 슬라이드 그림책 때문이 아니라, 본 연구에서 개발된 창의성 프로그램에 의해 나타난 차이를 뚜렷하게 보여주는 결과이므

로, 슬라이드 그림책만 보는 것보다 슬라이드 그림책과 창의성 프로그램을 함께 동시에 실시할 때 창의성의 모든 하위요인 증진에 효과적이었다는 것을 시사한다.

실험2와 실험3 집단의 유의한 차이는 창의성 증진효과가 단순 그림책 때문이 아니라, 본 연구에서 제작된 슬라이드 그림책에 의해 나타났다는 결과이므로, 본 연구에서 선정된 그림책보다는 이를 다시 슬라이드 그림책으로 만들어서 유아에게 보여주는 것이 창의성의 모든 하위요인 증진에 효과적이었음을 나타낸다.

실험3과 통제집단간의 유의한 차이는 유창성과 정교성요인에서만 나타났는데, 이러한 사실은 단순한 그림책만으로도 창의성의 유창성과 정교성요인은 증진된다는 것을 나타낸다. 그러나, 실험3 집단과 통제집단에서 독창성이나, 제목의 추상성, 성급한 종결에의 저항요인은 유의한 차이를 나타내지 않았다. 이 결과는 단순그림책 만으로는 부분적으로는 창의성을 증진시킬 수는 있으나, 모든 창의성의 요인을 증진시키기에는 미약하다는 것이다. 이상과 같은 집단간 사후검증의 결과는 본 연구에서 제작된 슬라이드 그림책의 효과(실험2, 실험3 집단의 유의한 차이)와 본 연구에서 개발된 창의성 프로그램의 효과(실험1, 실험2 집단의 유의한 차이)를 다시 한번 확인시켜주는 결과이다.

이러한 양적인 연구결과 외에도 본 연구가 진행되는 과정에서 실시된 사전·사후 검사나 프로그램에 임하는 태도가 분위기 면에서도 실험1, 실험2, 실험3, 통제 집단이 각각 차이가 있었다. 실험1 집단은 사후검사나 프로그램을 수행하면서 흥미로워하였고 무척 동기화된 상태에서 과제를 수행하였는데 이러한 결과도 창의성 프로그램의 효과로 설명할 수 있겠다.

이와 같이 그림책을 활용해 창의성 프로그램

을 개발함에 있어서 창의성의 증진효과가 있었던 것은 그림책이 창의성을 증진시키기에 적합한 제재였고, 이를 활용한 프로그램의 적용결과 창의성을 발휘하게 하는 요소들 중 Amabile (1988)이 강조하는 내적 동기유발이 적절하게 작용한 것으로 여겨진다. 또한, 모든 창의성의 구성요인에서 효과가 있었던 것은 30차시 분의 전체 내용이 측정변인으로서의 창의성 요인들을 골고루 증진시킬 수 있도록 배분하여 구성하였기 때문이라 생각된다. 이러한 결과는 창의성 구성요인은 따로 발달하는 것이 아니라, 서로 조화롭게 상호작용함으로 발달한다는 김판희 (1993)의 연구결과와 일치한다.

3. 결론 및 제언

인간발달에 있어서 유전적인 요인 없이 후천적인 요인에 의해서만 작용하는 것은 거의 없다. 앞에서 언급한 창의성의 구성요인이었던 민감성, 상상력, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 등도 유전적인 요인에 의해 기본적으로 영향을 받는다고 할 수 있다. 그러나, 더 중요한 것은 이러한 요인을 가지고 태어났다 하더라도 후천적으로 방해하는 요인의 환경에서 자라게 된다면, 타고난 창의성을 발휘할 기회가 없음으로 인해 소멸되어 버릴 것이며, 반대로 이러한 요인을 비록 적게 가지고 태어나 보편적인 능력만 가졌다 하더라도 창의성 증진을 위한 환경 속에서 자라게 된다면 창의성은 무한하게 개발될 수 있다.

지금까지의 연구결과를 종합하여 다음과 같은 결론을 내리고자 한다. 본 연구에서 개발한 창의성 프로그램은 유아의 창의성을 증진시키기에 효과적인 것이다. 본 연구는 그림책을 활용하여 창의성 프로그램을 개발하고, 이를 약 20주 동

안 실험 처치한 결과, 창의성의 모든 하위 구성요인에서 유의한 증진 결과가 나왔다. 또한 그림책 교수방법에 따라 창의성 증진효과는 매우 다양하게 나타났는데, 즉 창의성 프로그램은 슬라이드 그림책과 함께 제시했을 때, 창의성 증진 효과가 가장 크게 나타났다. 따라서, 본 연구는 창의성 프로그램 개발과 더불어 현장에서 유아에게 그림책을 제시하는 올바른 교수방법에 대한 지침을 함께 도출해 낼 수 있었다.

본 연구는 지금까지 시도된 바 없는 그림책을 활용하여 슬라이드 매체로 만든 다음, 이를 활용해서 다양한 표상영역 안에서 유아 창의성 프로그램을 개발하고자 시도했다는 점에서 그 의의가 크다고 생각된다. 이 프로그램은 유아교육기관에서 현행 교육과정과 함께 운영, 활용되어 질 수 있으며 제시된 활동을 그대로 적용하기보다는 교실의 상황이나 유아의 흥미를 고려하여 융통성 있게 실시될 것을 제안한다.

끝으로, 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 대상은 부산에 소재하는 유치원 만 5세 유아들만을 대상으로 하였기 때문에 연구결과를 일반화 하는 데는 한계가 있으므로 좀 더 여러 곳의 유치원 유아와 교사 및 다양한 연령, 다양한 창의성 척도를 이용한 연구가 이루어져야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서 유아들이 프로그램에 대해 평가를 스스로 내려볼 수 있는 기회를 주지 않았기 때문에 유아들의 각자의 생각을 정리하거나, 그에 대한 또 다른 대안이나 방법들을 모색하는 기회를 가져보지 못한 점 등이 후속연구에서 다른 연령과 대상의 유아에게 적용될 때 병행되어야 할 것이다.

셋째, 본 연구는 20주 동안의 비교적 짧은 기간에 이루어진 결과이므로 단기간의 집중적인 프로그램 효과가 연구결과에 미친 영향일 수 있

다. 따라서 보다 장기적인 효과에 대해 지속적인 평가가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 김세희 (2000). 유아교사를 위한 유아문학교육. 서울: 양서원.
- 김영채 (1999). Torrance 창의성(도형)검사요강. 서울: 중앙적성연구소.
- 김현희 (1999). 유아문학교육. 서울: 학지사.
- 김판희 (1993). 창의성 개발을 위한 유치원 활동 방안 탐색. *교육학 연구*, 11, 65-84.
- 박상희 (1999). 이야기 내용에 대한 질문 방식이 유아의 창의성에 미치는 영향. 석사학위논문, 중앙대학교.
- 이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자 (1997). 유아에게 적절한 그림책. 서울: 양서원.
- 이영만 (1992). 드브노의 CoRT 사고력 프로그램이 창의력 향상에 미치는 효과. 박사학위논문, 부산대학교.
- 이성진, 김영석, 임진영, 이상희, 권민철 (1992). 교육의 질적 고도화를 위한 사고력 증진 방안 연구, *교육학 연구*, 30(4), 137-156.
- 이인순 (1987). 창의성의 구성요인과 훈련효과. 박사 학위논문, 성균관대학교.
- 하주현 (1999). 아동기에서 청년기까지의 창의적 인지와 창의적 인성의 발달 경향 연구, 박사 학위논문, 성균관대학교.
- 허경철, 김홍원, 조영태, 임선하, 양미경, 한순미, 이해원, 김용선(1990). 사고력 신장을 위한 프로그램 개발연구(V). 한국교육개발원.
- Amabile, T. M. (1983). *The Social Psychology of Creativity*, New York: Springer-Verlag.
- Amabile, T. M. (1988). *Growing up Creative: Nurturing a lifetime of creativity*. New York: Crown Publishers.
- Baron, F. (1969). *Creative Person and Creative Process*. New York: Holt Rinehartard winston.
- Bettleheim, B. (1976). *The use of enchantment: The Meaning and Importance of Fairy-tales*. New York: Knopf.
- Clatt, M. J., Shaw J. M., & Sherwood, J. M. (1980). Effects of training on the divergent-thinking abilities of kindergarten children.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, Culture, and Person: A system view of Creativity, In R. J. Sternberg(Ed.), *The Nature of creativity: contemporary psychological perspective*, 325-339. New York: Cambridge.
- Gilchrist, M. (1972). *The Psychology of Creativity*, Melbourne University Press.
- Glover, J. A., Ronning, R. R., & Reynolds, C. R. (1989). *Handbook of Creativity*. New York: Plenum.
- Gullinan, B. E., & Galda, L. (1994). Literature and child. Fort Worth, TX: Harcourt Brace.
- Jalongo, E. (1992). *Young Children and Picture Books: Literature from infancy to six*. Washington: NAEYC. College.
- Rose, L. H. & Lin, H. (1984). A Meta-analysis of long term creativity training Program. *Journal of Creative Behavior*, 18(1), 11-22.
- Runco, M. A. (1987). The generality of creative performance in gifted and nongifted children. *Gifted child Quarterly*, 31, 121-125.
- Stenberg, R. J. & Lubart, T. T. (1995). *Defy in the Crowd: cultivating creativity in a culture of conformity*, New York; Free Press.
- Templeton, M. H. (1984). Effects of Teaching

- Intervention Strategies on Originality and Elaboration in Third, Fourth, Fifth and Sixth Grade Gifted Students. *Dissertation Abstracts International*, **44**, 23-48.
- Torrance, E. P. (1963). Adventuring in creativity. *childhood Education*, 40.
- Treffinger D, J. (1995). Creative Problem Solving: Overview and Educational Implications. *Educational Psychology Review*, 7, 301-312.
- Urban, K. K. (1995, August). Creativity-A componential approach, post conference China meeting of the 11th World Conference of gifted and talented children, Poster session presented at Beijing, China, August 5-8.
- Woodman, R. W. & Schoenfeldt, L. F. (1990). An interactionist model of creativity behavior, *Journal of Creative Behavior*, **24**(4), 279-290.

The Study on the Development and Effect of the Children's Creativity improving Program Using Picture Books

Jeong-Jin Youn

**Department of Early Childhood Education
Silla University**

Ock-Boon Chung

**Department of Home Economics Education
Korea University**

This study attempted to verify the effect of creativity improving program on children in order to practically contribute to the cultivation of creativity. The symbolic sectors that creativity could be expressed in were organized into language, math, art, music, and movement. After 30 picture books that would be used in the program were selected, they were made into slide picture books and 30-session creativity activities were devised. The program for the child in this research developed 30 child activities and 30 slide picture books and then intended to give the teacher's guideline. The subjects of the study were 71, 5-year-old children who were attending a kindergarten in Pusan. The experiment group 1 consisted of 18 subjects, participating both in the slide picture books and in the program. The experiment group 2 consisted of 17 subjects only participating in the slide picture books. The experiment group 3 consisted of 18 subjects, just reading the picture books. The rest of them, 18 subjects were selected as a control group. The children who belonged to experiment group 1 got 50 minutes-lasting program in the 5 sectors(language, math, art, music, movement) that consisted of play and activities. The method of collecting data was to test pre and post level of subject's creativity with the Torrance Tests of Creative Thinking-Figural (TTCT-Figural). Statistical methods adapted for data analysis were ANCOVA, Scheffé test, the comparison of effect size, Pearson's coefficient of correlation. As a result of applying the program for improving the creativity, the score of the experiment group 1 was more meaningfully improved than any other group in every constituents of creativity. In addition, in the case of the effect size, the experiment group 1 was the biggest size in all aspects.

Keywords : creativity, picture book, children's creativity improving program

표 5. 창의성 프로그램 실제(언어영역)

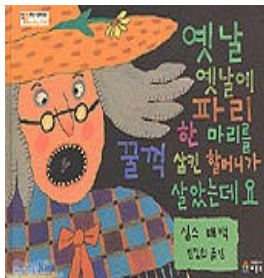
등화명	옛날 옛날 파리 한 마리를 꿀꺽 삼킨 할머니가 살았는데요	영역	언어	관련활동	이야기 꾸며 만들기
활동주제	먹이사슬 만들기			준비물	
활동목표	할머니의 커다란 배속에 먹을 것을 넣어준 다음 재미있는 이야기를 만들어 봄으로써 유창성과 상상력을 개발시킬 수 있다				
준비물	할머니 그림 견본, 연필, 종이				
단계 (시간)	중심내용	교수학습활동			활동내용
도입 (5')	종소리 듣고 노래 부르기	○ 종소리 듣고 노래 부르기 · 큰 종과 작은 종을 미리 준비해 둔 다. · 유아는 교사의 종소리를 잘 듣고 큰 종을 흔들면 노래소리를 크게하고 작은 종을 흔들면 노래소리를 작게 한다. (노래의 선곡은 유아에게 익숙한 곡이면 무방하다)			
전개 (40')	슬라이드 그림책으로 이야기 듣기 ○ 할머니 배속에 넣어줄 음식 정해서 먹이사슬 만들어보기	○ 옛날 옛날 파리 한 마리를 꿀꺽.. 슬라이드 동화 보면서 들려주기 상상도 못 할 일이야! 꿀꺽, 고양이 한 마리를 삼키다니. 할머니가 새 한 마리 잡으려고 고양이 한 마리를 꿀꺽. 거미 한 마리 잡으려고 새 한 마리를 꿀꺽. 파리 한 마리 잡으려고 거미 한 마리도 꿀꺽. 아하, 그런데 왜? 파리 한 마리를 꿀꺽 삼켰다지? 곧 돌아가시고 말 거야. 전체 유아를 소그룹으로 나눈다. (5인1조) (※소그룹별로 제시될 할머니 그림 견본을 미리 준비해 둔다) · 할머니가 삼켜먹을 먹이사슬 음식물을 생각해 본다. · 먹이사슬의 순서를 차례로 정한다. (예: 파리-> 개구리-> 뱀-> 독수리) · 순서대로 할머니 배속에 차곡차곡 그린다. ○ 조별로 만든 할머니 그림을 들고 이야기나누기 해 본다. · 먹이사슬의 순서(파리, 개구리, 뱀, 독수리)대로 이야기를 지어본다 (옛날 옛날 파리 한 마리를 꿀꺽 삼킨 할머니가 살았는데, 글썽 파리 한 마리를 잡기 위해 개구리를 꿀꺽 삼켰다네요, 이 할머니가 다시 개구리를 잡기 위해 뱀 한 마리를 꿀꺽 삼켰다는군요, 이 할머니가 뱀 한 마리를 잡기 위해 다시 독수리 한 마리를 꿀꺽 삼켰다는데 그만 할머니는 배가 너무 불러 죽고 말았답니다.)			  
정리 (5')	꾸민 이야기 말해보기	할머니 배속에 넣은 음식물로 만든 이야기를 소그룹별로 발표해본다.			

표 6. 집단별 창의성 사전, 사후점수의 평균과 표준편차

하위요인		실험1 (n= 18)		실험2 (n= 18)		실험3 (n= 17)		통제 (n 18)	
		사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
유창성	<i>M</i>	15.55	30.44	13.11	26.17	14.40	22.06	12.95	16.94
	<i>SD</i>	6.91	0.02	3.60	3.62	5.96	2.43	4.89	6.04
독창성	<i>M</i>	10.75	24.28	11.38	19.18	10.10	15.75	9.85	13.75
	<i>SD</i>	4.58	4.13	3.55	4.59	4.41	3.36	3.42	6.10
제목의 추상성	<i>M</i>	0.70	6.67	0.60	3.41	0.30	1.31	0.20	0.56
	<i>SD</i>	1.08	3.20	0.78	0.94	0.98	1.20	0.52	0.96
정교성	<i>M</i>	3.75	8.94	4.44	7.29	3.40	5.19	3.60	4.00
	<i>SD</i>	0.85	2.04	1.69	2.17	0.82	1.52	1.05	1.59
성급한 종결의 저항	<i>M</i>	4.65	11.61	5.56	7.18	2.05	4.38	4.00	3.81
	<i>SD</i>	2.41	4.69	2.95	3.10	1.64	1.63	3.20	3.37
총점	<i>M</i>	35.40	81.94	35.11	63.17	30.25	48.68	30.60	37.06
	<i>SD</i>	12.76	9.09	9.57	12.24	11.57	4.78	9.90	13.24