

그림책 비디오를 활용한 문제해결 프로그램이 유아의 창의성 증진에 미치는 영향*

윤 정 진¹⁾

동명대학교 유아교육과

임 정 하²⁾

고려대학교 가정교육과

본 연구는 그림책비디오의 교육적 가치를 활용해서 유아를 위한 창의성 증진 문제해결 프로그램을 개발하고 그 효과를 검증하고자 한 것이다. 창의성 증진 문제해결 프로그램 개발에 활용될 그림책 비디오가 최종 10편 선정되었으며, 선정된 그림책비디오는 10차시의 구체적인 창의성 놀이 활동으로 고안되었다. 개발된 창의성 증진 문제해결 프로그램은 유아교육 전문가와 창의성 교육 전문가의 프로그램 타당화 검증을 통해 최종 개발되었다. 완성된 프로그램의 효과검증을 위해 선정된 본 연구대상은 부산시에 소재하는 유치원 재원중인 만 5세 유아 71명 이었으며, 사용된 척도는 Torrance의 도형창의성 검사였다. 개발된 창의성 프로그램은 10주간 총 10회의 창의성 증진 문제해결 프로그램 실시를 통해 그 효과를 검증하였다. 그림책비디오와 창의성 프로그램을 함께 실시한 실험1 집단은 단순히 그림책비디오만 시청한 실험2 집단이나 통제집단에 비해 창의성 검사의 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항에서의 모든 창의성의 하위요인에서 유의한 창의성 증진효과가 있었다.

주요어: 창의성, 문제해결 프로그램, 그림책비디오

* 본 연구는 한국아동학회 2008년 11월 추계 학술대회 발표논문을 발전시켰음.

1) 동명대학교 유아교육과 조교수

2) 교신저자 : 고려대학교 사범대학 가정교육과 부교수 (E-mail : jhlim@korea.ac.kr)

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

21세기는 하루가 다르게 변화하는 지식정보의 사회이다. 따라서 과거의 지식을 답습하고 축적하기 보다는 기존의 지식을 어떻게 응용하고 변형하여 새로운 지식과 아이디어를 창출하고 개발하는가에 높은 가치를 부여하고 있다. 이러한 시대적 요청에 부응하여 2007년 개정 고시된 유치원 교육과정에서도 주어진 문제에 대해 다양하게 생각하고 느끼고, 유추해보고, 통합해보고, 색다르게 생각해 봄으로써 문제를 해결하는 창의성을 전체 교육과정 영역에 걸쳐서 강조하고 있다. 특히, 탐구생활 영역에서는 창의적 탐구내용을 두어 유아의 창의적 사고과정을 강조하고 있다. 이렇듯이 유치원 교육과정에서부터 창의성이 주요목표로 선정 되었다는 것은 유아기부터 창의성을 잘 발현할 수 있도록 해야 함을 강조하는 것이라 할 수 있다. 창의성은 유아기인 만4, 5세에 절정의 발달을 보이다가, 초등학교 입학 후 전후로 만 6세부터 감소가 나타나는데(Torrance, 1963), 유아기는 어느 때보다 창의적 상상력이 가장 풍부하며, 창의성 발달의 결정적 시기로서 창의성 증진을 위한 다각적인 접근이 요구되는 때라고 할 수 있겠다.

한편 기술공학적인 발달로 종이로 된 그림책 뿐만 아니라 비디오, 카세트테이프, CD-ROM, 컴퓨터, 필름 등의 매체까지 사용하여 유아에게 문학작품을 전달하고 있다. 그 중에서도 그림책과 내용은 같거나 유사하면서 매체 나름의 독특성을 갖춘 그림책비디오가

있다(김세희, 2001).

과거의 유아들은 대부분 인쇄매체인 그림책을 경험하였으나, 미디어 시대를 살아가는 현재의 유아들은 컴퓨터 동화, 그림책 비디오 등 다양한 영상매체의 그림책을 접하며 성장하고 있다. 이러한 영상매체 중 비디오는 2세 전에 접하며(김소연, 1999), 유아교육기관은 원당 3.54대를 보유하고(서영숙, 천혜정, 2005), 98% 이상 비디오를 시청하며(유혜령, 김은경, 1997), 하루 중 유아가 매체에 소비하는 시간이 인쇄매체인 경우 50분인데 비하여 시청각 매체에는 2시간을 소비하는 것(Robert, Foehr, Rideout, Brodie, 1999)을 볼 때 비디오는 유아가 가장 친숙하게 접하는 영상매체이며, 유아의 일상생활에 큰 영향을 준다는 것을 알 수 있다.

Gullinan(1989)은 문학 교육을 위해 그림책 작품을 소개하는 다섯 가지 방법을 제안한바 있는데, 이는 소리내어 읽어주기, 구연하기, 문학 작품 소개하기, 문학작품 분석하기, 영상매체를 통해 소개하기이다. Lesgold(1978)는 그들의 공동연구(On Pictures in Prose)에서 그림매체는 유아의 이야기 줄거리 전개과정을 이해하는 데 매우 효과적이라고 하였다. 또한 Pressley, Pigart와 Bryant(1982)는 그들이 공동 실험연구(Picture Content and Preschoolers Learning from Sentences)에서 교사가 문장내용이 자세히 묘사된 그림을 함께 보여준 집단이 언어로 묘사하는 집단이나 중요인물이나 사물만을 그린 단편적 그림을 보여준 집단보다 성적이 우수함을 입증하였다. 국내 연구에서는 장연주(2008)가 유아에게 명제적 문장과 시각 이미지를 동시에 주었을 때 효과적 개념획득이 가능

했다고 했다. 이상의 선행 연구들에서 그림과 자료를 연속적으로 제시했을 때 가장 효과적인 학습이 가능했는데, 이러한 연구결과를 참고해보면, 그림매체와 비슷하며 더욱 사실성이 강조되는 그림책비디오를 주목할 필요가 있다.

그림책비디오란 그림책을 기반으로 다양한 영상기술을 사용하여 움직임과 성우의 대사와 해설, 음악과 음향효과를 첨가하여 제작된 영상매체다(김세희, 2001). 유아에게 그림책을 읽어주는 것과 그림책 비디오를 시청하게 하는 것은 시각적 이미지(visual image)를 보여주며 이야기를 들려준다(story-telling)는 점에서 비슷하다. 그러나 그림책은 언어와 그림, 그림책 비디오는 영상이라는 전달 수단에 차이가 있다. 그림책 비디오는 다양한 미디어가 발달한 시대에 유아들을 위해 발전한 새로운 형태의 이야기 들려주기(story-telling)라고 할 수 있다. 그림책 비디오에 대한 최근의 연구로 그림책 비디오의 평가준거 및 내용분석(김세희, 2001), 그림책 비디오의 실태와 그림책 비디오의 구조적 특성에 대한 분석(박소연, 2001), 유아에게 적절한 그림책 제작을 위한 그림책 비디오의 특성과 가치 및 유아교육적 활용방안에 대한 모색(조문현, 2001), 그림책 비디오가 유아의 읽기 흥미 및 이야기 다시 말하기에 미치는 영향(김경희, 2004), 그림책 전달매체가 유아의 상상력과 이야기 구조 개념에 미치는 영향(장연주, 2008) 등이 있다.

그러나, 그림책 비디오의 올바른 활용을 위해 현장에서 요구되는 실제적 교육 프로그램에 대한 연구는 전무하다. Thorn(1991)은 TV, 컴퓨터, 비디오 등의 다양한 매스미디어 환경

을 접하며 자라는 유아들을 위해, 새로운 매체가 암시하고 있는 잠재적인 가능성에 대해 올바르게 인식하고 각각의 매체가 가진 장점을 찾아 적절히 활용하는 것이 중요하다고 하였다.

유아들은 같은 내용의 책과 그림책비디오에 대한 선호도 조사에서 조사대상의 78% 유아들이 그림책 읽어주기 보다 그림책비디오 시청을 선호했다(김세희, 2001). 또한 그림책과 그림책비디오의 영향을 비교한 연구결과, 그림책 읽어주기 집단보다 그림책비디오 시청집단이 이야기 이해도와 시각적 주의집중도, 경험한 이야기의 구체적 동작묘사, 이야기 전달에 효과적이다(이준선, 1996).

이미, 많은 연구에서 그림책은 유아의 창의성 발달을 돕는 교육매체가 될 수 있으며 그림책과 관련된 다양한 활동들이 유아의 창의성 증진에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 보여주고 있다(이경우, 1998; 이윤옥, 고희남, 1997; 장연주, 2008; Truxal, 1994). 이야기 전달 매체로서의 그림책은 다양한 방법으로 그 역사와 함께 효과가 검증된 반면, 그림책 비디오가 문학작품으로서 유아에게 주는 본질적인 영향인 창의성에 관한 연구는 이루어지지 않고 있다.

그림책 비디오는 유아의 상상력, 사고력, 창의력 발달에 효과적인 그림책을 기반으로 제작되어 음향으로 내용이 전달되기 때문에 유아들이 쉽게 이야기를 이해할 수 있고, 음향효과와 움직임으로 흥미를 자극하고 주의집중을 유도할 수 있으며, 유아의 몰입을 더 심화시킬 수 있는 영상매체로서의 특성을 살펴볼 때, 유아의 창의성 증진에 영향을 줄 수 있을

것으로 보인다.

그러나, 그림책 비디오가 창의성 향상을 위한 매체로서의 특성을 내재하고 있다고 하더라도, 적극적으로 활용되어질 때 교육적 효과 또한 증폭되리라 판단되며, 따라서 적극적으로 교육현장에서 이를 활용할 수 있는 교수법이 요구된다고 하겠다. 그림책 비디오 제시 후, 단순한 시청으로 끝나거나 장면회상하기에 그치지 않고 다양한 방법으로 그림책 비디오의 내용에 대해 탐색해보고, 이와 관련된 다양한 상상자극 발문을 통해서 창의성 증진 활동으로 연결시킬 경우, 유아들은 그들이 가지고 있는 배경지식을 재창조할 수 있으며, 창의성은 유의미하게 향상될 수 있을 것으로 보인다.

특히, 창의적 상상력이 가장 풍부한 유아기(Torrance, 1963)에 창의적 사고를 통한 문제해결 증진활동을 실시하는 것은 창의성 교육의 적기인 유아기에 의미 있는 교육이 될 것이다. 따라서, 본 연구에서는 현재 출시되어 시중에 유통되고 있는 우수한 그림책 비디오를 효과적으로 활용할 수 있는 방법을 고안해서 창의성 개발효과를 드높이는데 연구의 필요성과 목적이 있다. 이를 통해 그림책 비디오의 우수한 교육적 가치를 활용한 창의성 프로그램을 개발하고, 그 효과를 검증해 봄으로써 유아교육현장에서 그림책 비디오를 활용한 체계적인 창의성 교수법과 교육과정을 제안해 보고자 한다.

2. 연구문제

연구문제 1. 그림책비디오를 활용해서 개발

된 문제해결 프로그램은 무엇인가?

연구문제 2. 그림책 비디오 활용 문제해결 프로그램이 유아의 창의성 증진에 미치는 영향은 어떠한가?

II. 연구방법

본 연구는 그림책 비디오를 활용해서 문제해결 프로그램을 개발하고, 개발된 프로그램의 창의성 증진효과를 검증하기위한 연구이다. 따라서 본 장에서는 문제해결 증진 프로그램 개발연구와 개발된 프로그램 효과검증연구로 크게 구분해서 연구방법 및 절차를 제시해보고자 한다.

1. 유아 창의성 증진 문제해결 프로그램 개발 연구

그림책비디오를 활용한 유아의 창의적 문제해결 프로그램 개발절차는 다음과 같은 여섯 단계를 거쳐서 완성되었다(그림 1 참조). 첫째, 창의성 관련 선행연구 고찰을 통해 본 연구에서 개발된 창의적 문제해결력 프로그램이 지향하는 기본방향을 설정하였다. 이를 위하여 선행연구를 바탕으로 창의성에 대한 기본개념과 구성요인을 설정하였으며, 창의적 문제해결(Creative Problem Solving) 프로그램의 4단계를 정립하였다. 둘째, 유아가 창의성을 나타낼 수 있는 구체적인 경로를 구체화하고 이를 표출시킬 수 있는 다양한 활동을 설정하였는데, 이는 프로그램을 전개하기 위한 구조를 확립하기 위한 것이다. 셋째, 본 연구에서 활용할

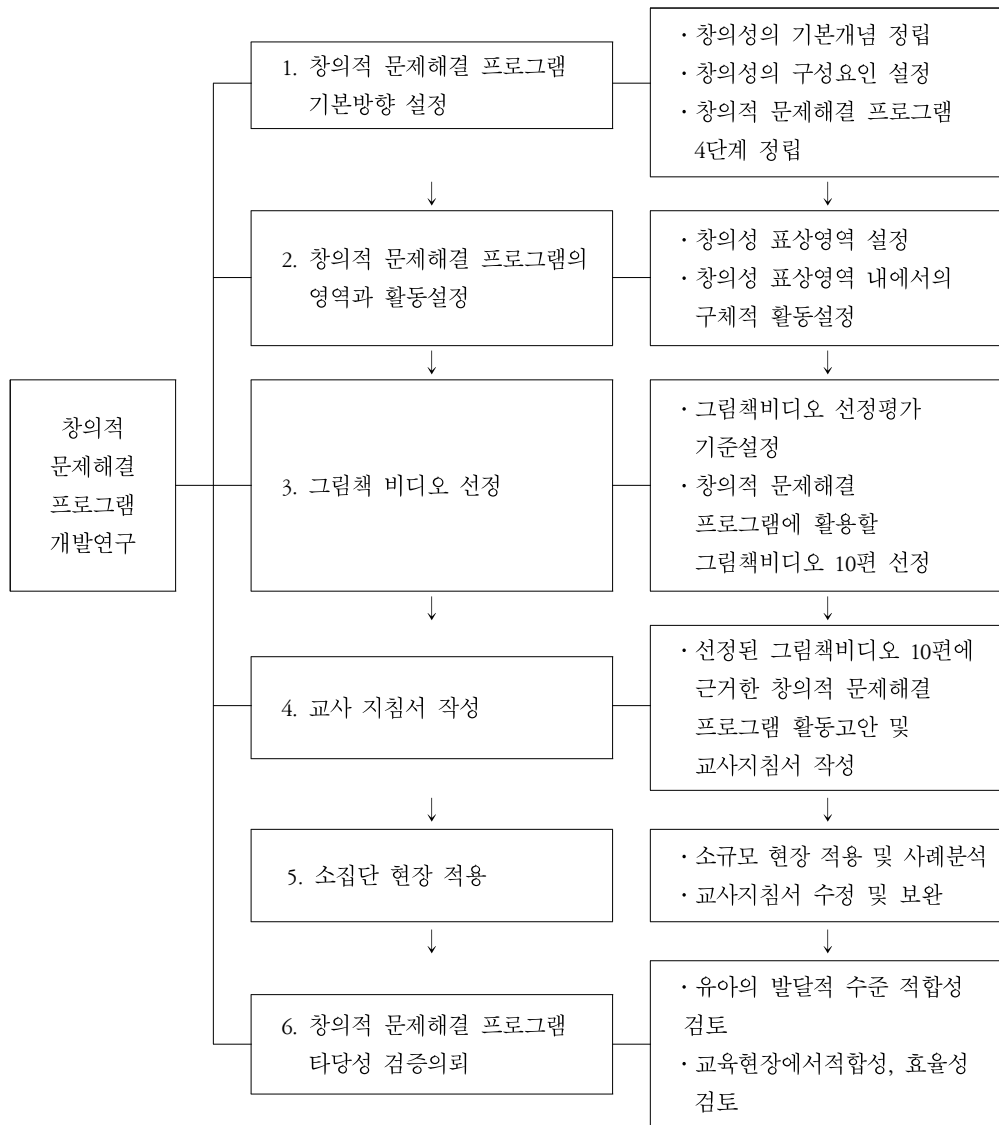


그림 1. 유아 창의성 증진 문제해결 프로그램 개발절차

그림책비디오 평가기준을 정해서 10편의 비디오를 최종적으로 선정하였는데 이는 본 프로그램의 표상영역에서 기초지식활동을 수행하기 적합한지, 창의성의 구성요인을 개발하기 효율적인지를 고려하였다. 넷째, 선정된 그림책 비디오를 기초로 해서 창의적 문제해결력

프로그램의 활동에 대한 교사지침서가 작성되었다. 다섯째, 작성된 교사지침서를 기초로 소집단의 유아에게 실제 적용해 본 뒤, 이에 대한 문제점을 통해 교사지침서를 수정, 보완하였다. 끝으로, 유아교육 전문가 2인, 창의성교육전문가 2인, 현장경력 3년 이상의 교사 2인

에 의한 프로그램 타당화 검증을 통해서 최종적으로 창의적 문제해결력 프로그램이 개발되었다.

2. 유아 창의성 증진 문제해결 프로그램 효과 검증 연구

연구대상

연구초기에 본 연구대상은 부산광역시 소재 M유치원에 재원중인 만 5세 유아 90명이었으며, 사회·경제적 수준이 비슷한 3학급을 임의로 실험집단 1, 실험집단 2, 통제집단으로 구성하였고 각 학급에서 연령과 성별의 비율을 고려하여 30명씩 총 90명을 선정하였다. 유아의 평균연령을 살펴보면, 실험집단 1의 유아의 평균연령은 6년 1개월, 실험집단 2의 평균연령은 6년 4개월, 통제집단의 평균연령은 6년 3개월로 집단 간의 연령 차이는 없는 것으로 나타났다. 연구진행 중 사전·사후 검사에 한번이라도 빠진 유아나, 연구기간 중에 잦은 결석으로 인해 수업에 참여하지 못한 유아, 프로그램 처치 기간중 이어나 장기결석한 유아를 제외하여 최종 연구대상은 표 1에 제시된 대로 총 71명이었다. 교사변인을 살펴볼 때, 실험집단 1의 교사는 경력 3년차 교사였고, 실험집단 2의 교사는 4년차 교사였으며,

통제집단의 교사는 경력 3년차 교사로 3 집단 간 교사 변인은 학력이나 경력 면에서 거의 동일하다고 할 수 있다.

연구도구

문제 상황이 포함된 그림책 비디오. 본 연구를 실행하기 위해서 Trxual(1994)의 그림책 비디오 적절성 평가기준을 참고로 해서 윤정진(2006)이 수정한 그림책 비디오 선정평가 기준 5영역(원작의 문학적 질, 원작 그림책에 대한 충실성, 기술적 우수성, 발달적 적합성, 교육성, 번역)을 중심으로 그림책 비디오를 선정하였다.

본 연구에서 창의적 문제해결력 프로그램 개발에 적합한 그림책비디오 선정기준은 아래 표 2와 같다.

선정된 그림책 비디오는 유아들이 이해할 수 있는 위기적 문제 상황이 내포된 10편으로 표 3과 같다. 아래의 그림책 비디오는 모두 애매모호한 갈등 상황을 가지고 있으며, 본 연구에서는 매회 각 그림책 비디오의 갈등장면을 선정해서 창의적 문제해결을 위한 단서로 활용하였다.

창의성 검사. 본 연구에서의 유아 창의성 측정은 Torrance의 창의적 사고력 검사(Torrance Test of Creative Thinking: TTCT-R; Figural A and B, 2002년 개정판)을 사용하였다. 창의적 사고력 검사는 그림구성하기, 그림완성하기, 선 더하기의 총 세 가지 활동과제로 구성되어 있다.

TTCT의 채점기준은 한국의 표본 집단을 대상으로 수집된 통계자료(김 영채, 1999)와 미국과 캐나다의 표집을 근거로 제시한 원저자

표 1. 연구대상유아

집단구분	실험1	실험2	통제	전체
남아	12	11	12	35
여아	12	13	11	36
계	24	24	23	71

표 2. 그림책비디오 선정 평가기준과 내용

기 준	내 용
원작의 문학적 질	그림책비디오작품이 양질의 우수한 문학을 기초로 한것인가?
원작 그림책에 대한 충실성	작품이 원작에 충실한가? 작품이 원작의 품격을 유지하는가? 작품이 책의 본래 목적을 풍부히하고 확장시켰는가? 작품이 원저자의 신뢰를 얻는가?
기술적우수성	시청각적 재생산(명확한 음질, 깨끗한 영상)이 훌륭한가? 계속 사용해도 변하지 않는 내구성이 있는가?
발달적 적합성	대상유아들에게 흥미롭고 이해되는가? 대상유아에게 적절하지 않은 어려운 단어가 사용되지 않는가?
교육성	주제와 관련하여 올바른 정보를 제공하는가? 신체적 폭력이나 언어적 폭력을 사용하지 않았는가?
번역	번역이 원작 그림책에 충실하게 되었는가? 원작 그림책의 음질과 영상을 충실히 재생산했는가?

표 3. 창의적 문제해결 프로그램을 위해 선정된 그림책비디오

차시	그림책비디오	저자	제작사	시청 시간
1	생쥐와 딸기와 배고픈 곰	돈우드	문진미디어	5분
2	배고픈 애벌레	에릭칼	인피니스	6분
3	눈오는날	에즈락 잭 키즈	웨스턴우드스튜디오	8분
4	샘많은 카멜레온	에릭칼	인피니스	10분
5	내사랑 뽀뽀	케빈헝크스	웨스턴우드스튜디오	10분
6	무지개 물고기	마르쿠스 피스터	소니뮤직엔터테인먼트	12분
7	아빠랑 함께 피자놀이를	윌리엄스타이크	웨스턴우드스튜디오	12분
8	다이아몬드 공주	미셸오슬로	La Fabrique	14분
9	오펜 해엄이	레오리오니	Italroons corporation Presentation	16분
10	잊혀진 장난감	제임스 스테벤슨	독일공영방송사 <ZDF>	20분

인 Torrance의 규준표가 별로 다르지 않기 때문에 원저자의 것을 그대로 사용하였다, 본 창의성 검사에서는 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항의 5개 하

위요인별로 점수가 산출된다.

채점점수는 채점요강에 제시된 기준을 중심으로 5개의 하위요인점수의 표준점수를 산출하였고, 요인들의 합을 5로 나눈 값을 전체

창의성 표준점수로 구하였다.

TTCT 채점은 훈련을 받은 2인(박사과정생)에 의하여 이루어졌으며, 본 검사에서는 채점자간 신뢰도 검증을 위하여 동일한 문항에 대하여 각각 채점하였다. 채점자간에는 상대방이 어떤 점수를 부여했는지 모르는 상태에서 유아의 산출물을 독립적으로 채점하였는데, 이 두명의 채점자가 부여한 점수들 간의 단순 적률상관계수를 계산하였으며 이 계수를 채점자간 신뢰도로 해석하였다. 본 검사에서 채점자간 신뢰도는 A형은 유창성이 .99, 독창성이 .98, 정교성이 .95, 제목의 추상성이 .97, 성급한 종결에의 저항이 .96이었고, B형은 유창성이 .99, 독창성이 .95, 정교성이 .93, 제목의 추상성이 .96, 성급한 종결에의 저항이 .95로 매우 신뢰할만 하였다.

연구절차

연구설계. 개발된 창의성 증진 문제해결 프로그램의 효과검증을 위해 연구대상 유아를 실험1, 실험2, 통제 집단에 각각 무선 배정하였다. 창의성 개발 프로그램의 효과 검증은 비동질 비교집단사전·사후검사설계(nonequivalent comparison-group pretest-posttest design)를 기초로 하였다. 사전검사를 실시한 다음 10주간의 실험처치 후 사후 검사를 실시하였는데, 이를 도식화하면 다음의 표 4와 같다.

예비조사. 예비조사는 창의성 검사에 대한 채점자간 신뢰도, 실험처치, 소요시간, 활동과정에 대한 검토, 진행시 유아의 흥미와 반응, 교사와 유아의 상호작용 및 개입정도를 파악하기 위해 2010년 4월 1일부터 2010년 4월 10

일까지 총 3회에 걸쳐 본 연구대상이 아닌 다른 기관에서 만 5세 유아 10명(남아 5명, 여아 5명)을 대상으로 실시하였다. 유아의 발달 단계에 적합한가? 유아가 흥미있어 하는가? 실제로 활동하기 용이한가? 시간은 적절한가? 등이 요소별로 검토되었고, 교사에게 직접 프로그램을 진행하면서 느낀 소감이나 문제점에 대한 질문지를 활동이 끝난 뒤 배부하고 회수하였다. 활동차시마다 연구자와 현장경력 2년 이상의 교사 3인이 참여해 프로그램의 전 과정을 비디오와 사진으로 기록화 하였고, 유아의 활동에 대한 산출물, 기록화 된 자료, 교사 평가 등을 바탕으로 본 활동에 대한 객관적인 평가 및 수정, 보완의 단계를 거쳤다.

본연구.

ㄱ. 교사훈련. 개발된 창의성 증진 문제해결 프로그램 실시를 위하여 실험집단의 교사들을 대상으로 총 10회의 교사훈련을 실시하였는데, 이를 통해 본 프로그램의 기본취지, 목표 및 내용, 운영에 관한 내용을 자세히 설명하였고, 실험일정을 협의하였다. 연구자는 일주일에 1회씩 유치원에 들어가 수업에 대한 교수-학습 방법, 교구 및 교재를 전달하고, 주어진 활동과제의 내용을 실험집단 교사에게 숙지시켰으며, 수업의 매 분기별 전 과정을 녹화하였다.

ㄴ. 사전검사. 프로그램의 실시에 앞서 연구대상의 창의성을 알아보기 위해 2010년 4월 19일부터 2010년 4월 30일에 걸쳐 실험집단과 통제집단의 유아 총 90명을 대상으로 Torrance의 도형 창의성 검사를 실시하였다. 검사는

표 4. 창의성개발프로그램의 효과검증 실험설계

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

O₁ (사전검사): 창의성 검사O₂ (사후검사): 창의성 검사X₁ : 그림책 비디오 감상 후 교사의 창의적 자극 발문과 창의적 활동 함께 실시X₂ : 그림책비디오 감상

유치원 자유선택활동 시간과 점심식사 후 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 대략 40분 정도였다.

ㄷ. 실험처치. 본 연구의 실험처치 일정은 2010년 5월 3일부터 2010년 7월 9일까지 주 1 회씩 총 10회의 활동을 실시하였다. 다음에 제시되는 표 4는 본 연구에서 개발된 각 차시별 활동주제와 활동구성요인에 관한 것이다. 아래의 활동들은 모두 현장에서 적용될 수 있도록 교사지침서를 작성하였으며, 교사지침서는 크게 3단계(도입, 전개, 정리)로 이루어져 있다.

본 연구의 실험은 총 두 그룹으로 운영되었다. 실험집단 1은 연구자가 개발한 창의성 증진 프로그램을 그림책 비디오와 함께 약 10주 동안 10회 처치한 집단이고, 실험집단 2는 10주 동안 10회 그림책 비디오만 시청하는 집단이다. 통제집단의 유아들은 아무런 처치를

행하지 않았으며, 실험1 집단과 실험 2집단에서 처치가 진행된 10주 동안 유치원 교육과정 에 의거해 만 5세 수업이 진행된 집단이다.

그림책 비디오만 시청하는 실험집단 2를 선택한 이유는 창의성 증진효과가 그림책 비디오라는 특정 매체를 통해서도 나타날 수 있으므로, 실험집단 1의 창의성 증진효과가 그림책비디오 때문인지, 아니면 창의성 증진 문제 해결 프로그램으로 인한 것인지를 밝히기 위함이다. 즉, 창의성 증진효과에서 순수한 문제 해결 증진 프로그램의 효과가 있는지를 명확하게 하기 위해서 그림책 비디오가 줄 수 있는 창의성 증진효과의 가능성을 배제하기 위해 실험집단 2를 운영하였다. 실험집단 1과 실험집단 2의 구체적 실험절차는 아래와 같다.

실험집단 1

실험집단 1은 교사가 문제나 위기상황이 포함된 그림책비디오를 보여준 뒤 제시되어진 문제 상황을 유아들과 함께 언어적으로 해결해보는 활동을 20분동안 하였다. 이때 유아 자신의 경험을 토대로 보다 많고 다양하고 독특한 방법을 모색해 보게 하였다. 실험집단 1의 유아들은 그림책 비디오 시청을 빔 프로젝트를 활용해 대형자막으로 보게 된다. 이와 같은 방법은 그림책에서 육안으로 보기 힘든 것도 자세하게 볼 수 있을 뿐 아니라, 대집단 수업에서 창의성 증진에 필요한 주의집중이나 동기유발에 효과적일 것으로 판단했기 때문이다. 교사와 실험집단 1이 그림책 비디오를 본 다음, 유아의 상상을 자극시키기 위한 절차는 다음과 같은 단계를 거친다.

먼저 준비된 그림책 비디오를 시청하면서

표 5. 창의적 증진 문제해결 프로그램의 10회기 활동

차시	그림책 비디오	기초 지식	활동주제	활동
1	생쥐와 딸기와 배고픈곰	듣기 말하기	다양하게 표현하기	딸기를 지키는 방법에 대한 브레인 스토밍
2	배고픈 애벌레	비이동 (구부리기, 뺨기, 꼬기)	특이하게 표현하기	알, 애벌레, 나비가 되는 과정 역할극
3	눈오는 날	소리 듣고 생각과 느낌 표현하기	자유롭게 떠올리기	셈여림을 통한 힘과 공간지각
4	샘 많은 카멜레온	이야기 꾸며 말해보기	독특하게 이야기 계속 만들기	다양한 동물 함께시켜보기
5	내사랑 뽀뽀	만들기 꾸미기	제시된 단서로 만들어 표현하기	조각천 이용하여 이불만들기
6	무지개물고기	이동 (달리기, 뛰기, 양금질)	자유롭게 표현하기	바닷속 물고기 흉내내기
7	아빠랑 함께 피자놀이를	부분 전체	다른 수단으로 표현하기	피자 모형 만들기
8	다이아몬드 공주	그림 그리기	가상적인 상황에 대한 문제해결	공주 구출작전
9	으뜸 해엄이	조형 시각화	시청각경험	과자를 이용해 으뜸 해엄이 만들어보기
10	잊혀진 장난감	위치알기 방향알기	세밀히, 관찰, 정교하게 표현하기	우리집 찾기 지도완성

흥미있거나 관심있는 부분을 탐색(1단계- 관심 영역발견)한다. 1단계에서 비디오시청을 통해서 관심영역이 발견되면, 그림책 비디오의 장면 중 위기가 내포된 문제 상황에서 화면을 정지시키고, ‘만약 나에게 이런 문제가 생긴다면’의 가상적 위기상황의 발문을 통해서 다양한 아이디어나 문제해결을 위한 이야기 나누기를 하게 된다(2단계- 문제 설정 및 발견). 그 이후 문제를 해결할 수 있는 다양한 아이디어 및 해결책을 산출해 보게 한 뒤(3단계-아이디어 발견 및 해결책 탐색), 마지막 4단계에

서 구체적인 해결책을 제시(4단계-문제해결)해 보게 한다.

그림책 비디오를 시청하면서 이러한 상상 자극 발문 및 이야기 나누기 활동을 충분히 경험한 뒤, 본 연구의 창의성 증진 문제해결 프로그램 활동(표 5참조)을 구체적으로 실시하였다.

실험집단 2

실험집단 2도 실험집단 1과 같은 동일한 방법으로 대형 빔 프로젝트를 활용해 그림책 비

디오를 10주 동안 주1회씩 총 10회 시청하였다. 실험집단 2는 실험집단 1에서 했던 교사와 유아의 언어적 상호작용과 창의관련 활동은 하지 않고 단순히 그림책 비디오만 시청한 집단이다.

사후검사

실험집단1, 2의 처치가 모두 끝난 뒤 사후검사가 실시되었다. 진행과정과 장소, 검사는 사전검사와 모두 동일하게 유지되었으며 2010년 7월 12일부터 2010년 7월 16일에 걸쳐 실험집단1, 실험집단 2와 통제집단의 유아 총 71명을 대상으로 진행되었다.

자료처리. 본 연구는 유아의 창의성과 창의성의 각 하위요인들이 그림책 비디오를 활용한 창의성 증진 문제해결 프로그램의 활동 방법에 따라 차이가 있는지 알아보기 위하여 WINDOWS용 SAS 8.1 프로그램을 운용하여 공변량 분석(ANCOVA)의 통계적 방법을 사용하여 처리하였다.

II. 연구결과 및 해석

1. 유아 창의성 증진 문제해결 프로그램 개발연구

창의적 문제해결(Creative Problem Solving) 프로그램의 이론적 배경

‘창의적 문제해결 과정’ 프로그램의 시초는 Osborn(1953; Treffinger, 1995)에서 시작되었는데, 그는 주어진 상황이나 문제들을 새롭게

독창적으로 해결하기 위해 창의적 문제해결 과정(Creative Problem Solving Process)을 고안하였다.

Osborn(1953; Arbesman, 2001)의 창의적 문제해결 과정은 7단계로 제시되었는데, 오리엔테이션(문제부각)-준비(관련자료의 수집)-분석(적절한 자료들을 분류)-가설(대안적인 아이디어 만들기)-부화(통찰의 단계)-종합(아이디어와 정보를 조합)-확인(아이디어의 판단)단계로 이루어졌다.

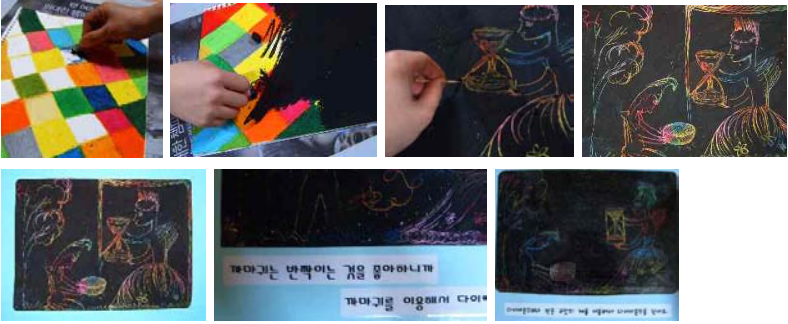
Isaksen과 Treffinger(1985)은 Osborn의 창의적 문제해결과정을 6단계로 발전시켰다. 6단계는 관심영역발견-자료발견-문제발견-아이디어발견-해결발견-수용발견이다. 이러한 Isaksen과 Treffinger(1986)의 6가지 활동단계는 현재 가장 널리 사용되는 문제해결과정의 단계이다.

본 연구는 이와 같은 선행연구들에 의거해서 창의적 문제해결(Creative Problem Solving)에 대한 정의를 ‘위기상황이나 애매모호한 상황에서 문제를 부여하여 그 문제를 해결하기 위해 새롭게 관습에 얽매이지 않는 문제해결을 위한 창의적 사고 뿐 아니라, 실제 해결책으로 제시된 아이디어가 활용가능한지를 살펴보는 수렴(비판)적 사고까지를 통합하는 고등사고 능력’으로 정의하였다.

또한, 본 연구의 창의적 문제해결(CPS)프로그램은 Treffinger & Isaksen(1992)의 창의적 문제해결과정에서의 3가지 활동요소(① 문제의 이해, ② 아이디어의 생성, ③ 행위를 위한 계획)와 6가지의 단계 (1단계, 관심영역의 발견 -> 2단계, 자료 발견 -> 3단계, 문제발견-> 4단계, 아이디어발견 -> 5단계, 해결발견 -> 6단계, 수용발견)를 연구자가 본 연구의 목적과

표 6. 창의성 증진 문제해결 프로그램 교사지침서 예

그림책 비디오	프린스 앤 프린세스 중 '다이아몬드 공주'	영역	조형활동
활동목표	1. 절대위기 상황에서 다양한 방법으로 문제를 해결할 수 있다. 2. 제시된 문제해결 방법을 독특하고 정교하게 표현할 수 있다.		
활동주제	공주구출 대작전	연령	만 5세
	<7차 유아교육과정과 연계시켜보기> *언어생활영역 - 말하기 ⇒ 생각과 느낌 말하기 ⇒ 주제에 대하여 함께 이야기 나눈다. *탐구생활영역 - 탐구하는 태도 ⇒ 탐구과정 즐기기 ⇒ 내가 궁리한 방법대로 해본다. *표현생활영역 - 조형 활동으로 표현하기 ⇒ 조형활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다. 창의적인 표현과정 즐기기 ⇒ 예술활동에 참여하여 표현과정을 즐긴다.		
	단계(시간)	중심내용	교수학습활동
도입 (5)	제목에 대한 내용 상상해보기	-다이아몬드 공주라는 제목을 유아들에게 제시하고 이야기 나눈다. ·교사 : 다이아몬드 공주는 어떤 내용의 애니메이션 인것 같나요? ·유아1 : 다이아몬드를 좋아하는 공주가 나올 것 같아요. ·유아2 : 공주가 다이아몬드로 변했어요. ·유아3 : 공주가 다이아몬드를 먹고 쓰러져서 왕자가 구해줄 것 같아요. ·교사 : 친구들이 다이아몬드 공주라는 제목만 보고 어떤 내용인지 상상을 해보았는데 과연 어떤 내용인지 한 번 볼까요?	
	<1단계> 그림책 비디오 시청후 관심영역 발견 (5분)	·프린스 앤 프린세스 중 '다이아몬드 공주' 에피소드를 감상한다. <그림책 비디오 주요장면> - 8분 중 4분 감상      공주의 마법을 풀기 위해서 도전하는 왕자들은 정해진 시간 안에 111개의 다이아몬드를 찾아야 한다. 시간을 초과하여 다이아몬드를 찾지 못하면 공주의 마법은 풀지 못하고, 자신은 개미가 된다!	
전개 (40)	<2단계> 문제 장면설정 (5분) 	·프린스 앤 프린세스 중 '다이아몬드 공주' 8분 / 4분 감상 ·위기상황에서 화면을 정지한다. -왕자가 다이아몬드를 손을 대는 순간 땅에 떨어진 다이아몬드 111개를 찾아야 한다. 만약 다 찾지 못하면 개미로 변하게 된다. 제한된 시간안에 111개의 다이아몬드를 찾을 수 있는 방법은?	
	<3단계> 그림책 비디오 분석 및 문제 발견 (5분)	-위기상황의 장면에서 화면을 정지하고, 유아들과 문제 장면에 대해 이야기 나눈다. ·교사 : 여러분들이 애니메이션을 보기 전에 제목만 듣고 내용을 상상해 보았는데 어떤 점이 다른 것 같아요? ·유아1 : 공주는 다이아몬드를 좋아하지 않아요. ·유아2 : 공주가 마법에 걸려서 움직이지 못해요. ·교사 : 여러분들이 생각한 내용과 다른 것 같죠? 그렇다면 선생님이 왜 끝까지 보지 않고 이 장면에서 멈추었을까요?	

		·유아3 : 잘 모르겠어요. 계속 보고 싶어요, 뒤에 어떻게 되었는지 궁금해요. ·유아2 : 왕자님이 다이아몬드를 다 찾았어요? ·교사 : 선생님이 이 장면에서 멈춘 이유는 여러분에게 재미있는 질문을 하기 위해서예요. 만약 여러분이 왕자라면 어떤 방법으로 많은 다이아몬드를 찾을 있을까요? - 다 찾지 못하면 개미로 변해버려요.
<4단계> 아이디어 발견 및 해결책 마련 (5분)		-조형활동을 통해 위기상황에 대한 아이디어를 찾는다. ·교사 : 여러분들이 생각한 해결방법을 그림을 그려서 나타내 볼 거예요. 우리 가 본 비디오는 지금까지 본 비디오들과 다르게 특이한 점이 있었던것 같아요. ·유아1 : 얼굴에 표정이 없었어요. ·유아2 : 사람들이 모두 검정색이었어요. ·유아3 : 그림자로 나온 것 같아요. ·교사 : 맞아요. 다이아몬드 공주는 그림자를 이용한 애니메이션이었어요. 그래서 다이아몬드 공주에서 나온것처럼 그림자 그림을 그려 볼 거예요. ·유아들에게 스크래치 기법에 대해 소개하고 활동을 시작한다.
활동방법 소개 및 진행 (30분)		1. 8절 흰색 도화지와 크레파스를 준비한다. 2. 준비된 도화지에 자신이 원하는 모양으로 여러 가지 색으로 색칠한다. 3. 검정색 크레파스로 위에 덧칠한다. 4. 이쑤시개나 굵을 수 있는 도구로 해결방법 그림을 그린다. 5. 하드보드지에 그림과 설명을 붙이고 투명 시트지로 마무리한다. 6. 완성된 그림을 보며 친구들 앞에서 자신의 해결방안 그림을 소개한다.
구체적인 실천에 대한 해결책 제시		- 스크래치 기법을 활용한 조형활동을 통해 유아들은“정해진 짧은 시간 안에 111개의 다이아몬드를 찾을 수 있는 방법은?”이라는 문제의 해결책을 표현한다. 〈유아들이 생각할 수 있는 위기상황에 대한 해결책〉 · 다이아몬드보다 작은 구멍의 체를 이용해서 다이아몬드만 찾는다. · 까마귀는 반짝이는 것을 좋아하니까 까마귀를 이용해서 다이아몬드를 찾는다. · 타임머신을 만들어서 타고 과거로 돌아가, 왕자가 다이아몬드를 손에 대는 순간 땅에 떨어진 다이아몬드를 내가 줍는다.
마무리 (5)	정리하기 및 확장하기	· 유아들이 생각한 해결책을 그림으로 표현한 작품을 친구들에게 소개한 후 다이아몬드 공주 애니메이션에서 왕자는 어떤 방법으로 공주를 구출할 수 있었는지 뒷 부분을 감상한다. · 그림책 비디오에서 왕자가 위기를 모면한 방법과 자신이 생각한 해결방법과 어떻게 다른지 이야기 나누면서 비교해본다.

유아의 발달적 특성에 맞게 4단계로 재구성하였다.

그림책 비디오 시청

표 3에서 이미 제시된 바와 같이 본 창의성 문제해결 프로그램에 적합한 10편의 그림책 비디오는 내용의 난이도를 고려하여 첫 주는 짧고 반복적인 그림책 비디오를 시청하고, 차시가 거듭 될수록 복잡적이고 다양한 내용이 있는 그림책 비디오를 제시하였다. 10편의 그림책 비디오는 모두 위기나 문제 상황이 있는 내용으로 갈등상황의 장면에서 화면을 정지시킨 다음, 문제해결과정을 위해 언어적인 이야기 나누기활동을 본 연구에서 개발한 4단계로 진행하였다.

창의적 문제해결(Creative Problem Solving) 프로그램의 활동

본 연구에서 창의적 문제해결과정은 상기한 Isaksen과 Treffinger(1985)의 문제해결과정 6단계를 4단계로 재구성해서 진행되었다.

이는 본 프로그램에서 선정된 그림책 비디오를 시청하고 난 뒤, 제시된 그림책 비디오 안에서 관심영역을 발견하고(1단계), ‘만약 나에게 이런 문제가 생긴다면’을 중심으로 문제를 발견(2단계)하게 한다. 그 이후 문제를 해결할 수 있는 다양한 아이디어를 고안하게 한 뒤(3단계), 마지막으로 구체적인 해결책을 제시해보게 한다(4단계). 이러한 창의적 문제해결의 과정 안에서 창의성의 사고기능적인 측면인 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 상상력을 증진시킬 수 있도록 하였다.

창의성 증진 문제해결 프로그램의 완성

이상의 창의성 문제해결 프로그램은 모두 현장에서 적용될 수 있도록 교사지침서를 작성하였다. 다음에 제시되는 표 6은 본 연구에서 개발, 적용된 차시별 활동에 대한 교사지침서의 예이다.

총 10차시분의 창의성 문제해결 프로그램에 대한 교사 지침서 작성이 완료된 후, 창의성 프로그램의 전체적인 내용 및 구성, 교수 방법 등은 창의성 교육전문가 3인을 통해 내용 타당성 검증을 의뢰받았다.

그 결과, 창의성 문제해결 프로그램의 방향 및 목표, 내용, 방법 등은 만 5세 유아의 발달적 수준, 흥미도에 전체적으로 적합한 것으로 인정되었다. 또한 현장의 유아교사 3인의 토의를 거쳐 프로그램의 방향과 목표, 내용, 유치원 교육현장에서 실시 할 때의 적합성, 효율성 등이 검토되었다. 수행된 창의성 문제해결 프로그램의 개발연구를 토대로 다음 장에 제시되는 창의성 문제 해결 프로그램의 효과검증은 본 창의성 문제 해결 프로그램의 객관적인 평가근거가 될 수 있을 것이다.

2. 유아 창의성 증진 문제해결 프로그램 증진 효과

창의성 증진 문제해결 프로그램이 창의성에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보기 위해 먼저 실험집단1, 실험집단2와 통제집단간의 동질성 검사를 실시한 결과는 표 7과 같다. 표 7에 따르면 실험집단1, 실험집단2, 통제집단간 전체 창의성 지수뿐만아니라 유창성, 독창성, 추상성, 정교성 및 성급한 종결에의 저항 하위

표 7. 집단별 창의성 차이

하위요인		실험1 (n=24)	실험2 (n=24)	통제 (n=23)	t
		사전	사전	사전	
유창성	M	99.33	102.17	102.25	.69
	SD	9.45	11.06	11.79	
독창성	M	81.42	83.08	83.08	.10
	SD	21.24	11.18	9.11	
제목의추상성	M	54.17	68.75	63.33	.15
	SD	59.92	45.62	56.62	
정교성	M	94.00	88.38	91.75	.21
	SD	15.17	8.99	12.14	
성급한종결의 저항	M	75.88	68.33	79.38	.30
	SD	30.42	36.38	25.51	
총점	M	81.00	82.17	83.99	.29
	SD	16.96	15.70	12.94	

요인 모두 유의한 차이가 없는 것으로 나타났으며, 따라서 세 집단은 모두 동질적 집단이라 할 수 있다.

연구자가 개발한 유아 창의성 증진 문제해결 프로그램의 효과가 집단별로 차이가 나는지를 알아보기 위하여 연구대상 유아를 실험1, 실험2, 통제집단으로 나누고 실험 1집단에는 그림책 비디오 감상 후 교사의 창의적 자극 발문과 창의적 활동을 함께 실시하였고, 실험2 집단에는 단순히 그림책 비디오 시청만 실시하였고, 통제집단에는 아무런 처치를 하지 않았다. 집단별로 창의성 점수의 각 하위요인의 사전, 사후 검사의 평균과 표준편차는 표 8과 같다.

표 8에서 나타난 바와 같이 실험1, 실험2,

통제집단 유아모두 창의성 검사의 사전검사 평균에 비해 사후검사가 증가되었음을 알 수 있다.

이후 세 집단의 사후검사의 차이가 통계적으로 유의한지를 알아보기 위하여 사전검사 점수를 공변량으로 하여 공변량분석(ANCOVA)을 한 결과는 표 8에 제시되었다. 또한, 유의한 차이가 있는 경우 세집단간의 차이의 소재를 알아보기 위해 Scheffé 검증을 하였다.

표 9에서 볼 수 있듯이 공변량분석 결과, 세집단간에 모든 하위요인 즉, 유창성($F=19.06$, $p<.001$), 독창성($F=10.97$, $p<.001$), 제목의 추상성($F=14.59$, $p<.001$), 정교성($F=50.00$, $p<.001$), 성급한 종결에의 저항($F=4.31$, $p<.001$)에서 유의한 차이가 있었으며, 각 창의성의

표 8. 집단별 창의성 사전, 사후점수의 평균, 표준편차

하위요인		실험1 (n=24)		실험2 (n=24)		통제 (n=23)	
		사전	사후	사전	사후	사전	사후
유창성	M	99.33	120.42	102.17	115.42	102.25	112.0
	SD	9.45	12.17	11.06	10.31	11.79	11.68
독창성	M	81.42	99.88	83.08	87.46	83.08	78.83
	SD	21.24	13.48	11.18	11.62	9.11	18.57
제목의 추상성	M	54.17	134.58	68.75	96.67	63.33	66.67
	SD	59.92	49.69	45.62	54.11	56.62	55.53
정교성	M	94.00	110.13	88.38	95.00	91.75	90.63
	SD	15.17	16.64	8.99	9.93	12.14	11.41
성급한 종결의 저항	M	75.88	98.67	68.33	90.21	79.38	82.21
	SD	30.42	10.26	36.38	8.87	25.51	18.62
총점	M	81.00	112.7	82.17	97.00	83.99	86.10
	SD	16.96	14.35	15.70	11.63	12.94	14.78

하위요인들을 모두 합친 총점($F=15.27$, $p<.001$)에서도 유의한 차이가 나타났다.

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

창의성의 하위요인별로 살펴보면, 유창성의 경우 실험 1 집단과 실험2 집단간에는 차이가 없었으나, 통제 집단간에는 실험1, 실험 2집단과 유의한 차이를 보였다. 독창성의 경우에는 실험1 집단, 실험2 집단, 통제 집단 간에 모두 유의한 차이가 있었다. 제목의 추상성은 실험2 집단과 통제집단 간에는 유의한 차이가 없었

지만, 실험1 집단과 실험 2집단, 통제집단이 차이를 보였다. 정교성의 경우 역시 실험2 집단과 통제 집단간에는 유의한 차이가 없었지만, 실험1 집단과 실험 2집단, 통제집단이 차이를 보였다. 마지막으로, 성급한 종결에 대한 저항의 경우 실험1 집단과 실험2 집단, 통제 집단의 모든 집단에서 유의한 차이를 나타냈다.

IV. 결론 및 논의

본 연구는 그림책 비디오를 활용하여 유아를 위한 창의성 증진 문제해결 프로그램을 개발해서, 이를 교육현장에 적용해 봄으로써 유아 창의성 증진효과를 알아보고자 한 것이다.

표 9. 창의성하위요인의공변량분석 (ANCOVA)

하위 요인	변량원	SS	df	MS	F	Scheffé
유창성	공변량(사전검사)	1891.28	1	1891.28	19.06***	1,2 >3
	주효과	1207.90	2	603.95	6.09***	
	오차변량	6748.60	68	99.24		
	총	9847.48	71	138.70		
독창성	공변량(사전검사)	2065.71	1	2065.71	10.97***	1>2>3
	주효과	5719.53	2	2859.76	15.19***	
	오차변량	12803.21	68	188.28		
	총	20588.44	71	289.98		
제목의 추상성	공변량(사전검사)	33157.37	1	33157.37	14.59***	1> 2,3
	주효과	62921.26	2	31460.63	13.84***	
	오차변량	15458.65	68	2273.33		
	총	25066.28	71	3530.50		
정교성	공변량(사전검사)	5353.66	1	5353.66	50.00***	1> 2,3
	주효과	3938.33	2	1969.17	18.39***	
	오차변량	7281.51	68	107.08		
	총	16573.50	71	233.43		
성급한 종결에의 저항	공변량(사전검사)	718.67	1	718.67	4.31*	1>2> 3
	주효과	3412.29	2	1706.15	10.24***	
	오차변량	11327.65	68	166.58		
	총	15458.61	71	217.73		
총점	공변량 (사전검사)	2219.00	1	2219.00	15.27***	1>2> 3
	주효과	9386.99	2	4693.50	32.30***	
	오차변량	9880.39	68	145.30		
	총	21486.38	71	302.63		

***p <.001

> : 집단간 유의한 차이와 크기의 방향을 나타냄

, : 유의하지 않음

이를 위해서 창의적 문제해결 프로그램의 다양한 선행연구 고찰을 통해서 창의적 문제

해결에 대한 정의를 ‘위기상황이나 애매모호한 상황에서 문제를 부여하여 그 문제를 해결

하기 위해 새롭고 관습에 얽매이지 않는 창의적 사고와 제시된 아이디어가 활용가능한지를 살펴보는 수렴적 사고를 통합하는 고등사고 능력으로 하였다.

이를 바탕으로 본 창의성 증진 문제해결 프로그램 개발에 있어 활용될 그림책 비디오가 최종 10편 선정되었으며, 선정된 그림책 비디오에서 위기가 갈등상황이 있는 내용을 중심으로 문제해결과정을 4단계(1단계 : 그림책 비디오 시청 후 관심영역 발견 --> 2단계 : 비디오에 제시된 문제 장면시청 후 주의집중 및 문제발견 --> 3단계 : 문제해결을 위한 다양한 아이디어 발견 및 해결책 탐색 --> 4단계 : 구체적인 해결책 제시) 로 실시하였다.

이러한 문제해결 과정 안에서 창의성의 사고기능적 측면인 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 상상력을 증진시킬 수 있도록 10차시분의 창의성 문제해결 프로그램이 완성되었으며, 이는 모두 현장에 적용될 수 있도록 교사지침서로 만들어졌다. 교사지침서 작성이 완료된 후, 창의성 프로그램의 전체적인 내용 및 구성, 교수 방법 등은 창의성 교육전문가 3인을 통해 내용 타당성 검증을 받았다.

완성된 창의성 증진 문제해결 프로그램의 효과 검증을 위해 만 5세 유아 71명을 대상으로 10주간 10회의 실험처치를 하였는데, 그림책 비디오와 창의성 증진 문제해결 프로그램을 함께 실시한 실험 1집단은 단순히 그림책 비디오만 시청한 실험 2집단이나 통제집단에 비해 창의성의 모든 하위요인(유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항)에서 유의한 창의성 증진효과가 있었다.

이상의 연구결과를 토대로 이를 창의성 증

진 문제해결 프로그램의 개발 측면과 창의성 증진 문제해결 프로그램의 효과 측면으로 나누어 논의를 해 보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 프로그램 개발을 위해 그림책 비디오는 매우 중요한 창의성 매체였는데, 이는 창의성의 통합적 접근(Amabile, 1983; Csikszentmihalyi, 1988; Woodman & Schoenfeldt, 1990; Urban, 1995; Stenberg & Lubart, 1999)에서 창의성을 발휘하게 하는 중요한 요인인 내적동기(intrinsic motivation)를 만들어 내는 것으로 확인되었다. 실제 영상매체인 그림책 비디오를 경험한 뒤, 유아들은 인쇄매체로 된 원본 그림책을 보여 달라고 스스로 교사에게 요구했으며, 두 매체를 비교하면서 현장에서 자발적이고 적극적인 학습태도를 나타냈다. 그림책 비디오 시청은 원본 그림책을 영상에 의해 더욱 자세하게 표현해 주었으며 유아들의 상상력을 풍부하게 자극하였고 이러한 생동감과 적극적인 자세들로 내적 동기화 된 유아는 문제 상황이 제기되었을 때 그림책 비디오 속의 주인공의 감정에 공감하고 때로는 비판하면서, 그 주제 속 문제 상황을 더 잘 이해하게 되고, 결국 이러한 과정들이 창의성을 발휘시키는 시너지 효과가 될 수 있었던 것으로 보아진다. 그러나, 교육현장에서 그림책 비디오보다는 교실의 컴퓨터에서 바로 빔 프로젝트로 활용될 수 있는 CD 그림책이 보다 더 용이하고 간편할 수 있겠다는 의견도 제기되어졌다.

둘째, 단순히 그림책 비디오만 시청하는 것이 아니라 그림책 비디오 속의 갈등상황을 문제해결 4단계 과정을 통해 이야기 나누기 했던 활동 절차들이 유아의 창의성을 더욱 유

의하게 증진시켰던 것으로 나타났다. 이는 TV 시청을 할 때 성인의 바람직한 중재가 있는 집단이 성인의 중재 없이 TV를 시청하는 집단보다 창의성이 향상되었다는 연구결과(Singer & Singer, 1976)와도 맥을 같이 한다. 또 Cliatt, Shaw와 Sherwood(1980)의 6세 유아를 대상으로 한 실험에서 확산적 사고를 경험한 실험집단이 사고의 유창성, 융통성, 독창성에서 의미 있는 효과가 나타났다는 결과와도 일치한다. 이러한 연구결과는 Brown(1986)의 연구에서도 찾아볼 수 있는데, 동화에 대한 교사의 질문이 유아의 확산적 사고와 사고과정을 촉진시키는 방향으로 이루어질 때 유아의 창의성이 개발 될 수 있다고 하였다.

따라서, 교사들은 유아에게 그림책 비디오를 보여줌과 동시에 상상력을 자극시키는 확산적 질문을 함으로써 유아가 그림책 비디오의 갈등을 역동적으로 탐색하게 하고, 상상의 기회를 확대시켜서 자신의 생각을 재구성하게 함으로써, 창의적 문제해결에 필요한 수렴적 사고와 확산적 사고를 두루 자극할 수 있었다. 본 연구결과에서도 실험 1집단이 실험 2집단에 비해 창의성 증진 점수가 유의 있게 증진된 것은 이러한 사실을 뒷받침 하고 있는 것이다.

셋째, 그림책 비디오를 활용한 창의성 증진 문제해결 프로그램을 약 10주에 걸쳐 총 10회 실시한 결과, 실험1 집단의 유아의 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항에 나타난 사후 창의성 점수가 실험 2 집단, 통제집단에 비해 유의하게 증진된 것으로 나타났다. 이러한 본 연구결과는 창의성 프로그램이 창의성 증진에 효과적(박화운,

2001; 신인숙, 2001; 윤정진, 정옥분, 2004)이었다는 보고와도 일치한다.

이러한 본 연구에서의 창의성 증진효과를 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항의 각 하위요인별로 구체적으로 살펴보고 논의하면 다음과 같다.

먼저, 본 연구의 '유창성' 증진 효과는 창의성 훈련이 유창성을 증진시킨다는 여러 연구(이영만, 1992; de Bono, 1987)와 일치하는 내용이다. 이는 창의적인 사고가 체계적이고 구조화된 계열적인 놀이 활동 프로그램을 통해서 새로운 자료를 받아들이는 동안 유아들의 민감성과 상상력을 자극시켜 다양한 아이디어를 산출하게 한 것으로 보인다. 따라서, 본 창의성 개발 프로그램은 가능한 한 많은 아이디어나 반응을 유도하는 아이디어의 양적인 산출 증진에 효과적이었다고 할 수 있겠다.

본 연구에서의 독창성에서의 증진효과는 Cliatt, Shaw, & Sherwood(1980), 이영만(1992), 의 연구와도 일치한다. 그러나 초등학교 5학년을 대상으로 한 원새연(1994)의 연구에서는 독창성을 증진시키는데 효과가 없었다고 보고함으로써 본 연구의 결과와 일치하지 않았다. 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. 따라서, 연령이 증가하면서 독창성의 효과가 각기 다르게 나타나는 연구결과를 통해 보다 면밀한 창의성의 발달적 경향에 관한 연구의 필요성을 제기한다.

'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 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. 이러한 연구결과는 어떤 제목에 대해 단순히 사람, 동물, 식물 등의 이름을 명사형으로 부여하는 것 보다 자신의 그림에 대해서 얼마나 제목이 추상적이냐는 것인데, 본 활동은 그림책비디오를 보고나서 다양한 문학작품에 대한 분석적 접근이나 경험적 접근을 통해서 유아들에게 그림책비디오에 대해 구체적인 이야기를 해 보도록 유도했으며, 자신의 산출물에 대해 제목을 붙여보고 이야기 나누어 봄으로써 사고를 조직화하고 통합시키는 활동을 반복했기 때문인 것으로 판단된다.

TTCT를 사용한 창의성 실험 연구에 대한 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 10주간 10회로 기간이 다소 짧았지만, 그림책 비디오라는 매체가 가지는 강력한 교육적 효과를 뒷받침 하는 것으로 해석된다.

마지막으로 ‘성급한 종결에의 저항’에서 유의한 차이를 나타난 연구결과는 유아교육기관

에서의 대집단 활동에서 유아들이 매 차시마다 산출물을 빨리 완성시키려는 경향과는 달리, 본 연구에서는 매 차시의 활동마다 창의적인 과제에 몰입할 수 있는 도입부분에서 충분한 탐색과 설명을 통해 본 활동에 들어갔던 것이 효과를 나타낸 배경으로 판단한다. 따라서, 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.

이러한 창의성의 하위요인별 사후검증 결과를 실험1, 실험2, 통제 집단별로 살펴보면 다음과 같다.

우선, 유창성을 제외한 모든 하위요인에서 실험1 집단이 실험2 집단과 유의한 차이를 나타냈다. 실험1 집단과 실험2 집단의 유의한 차이는 창의성 증진효과가 그림책 비디오 때문이 아니라, 본 연구에서 개발된 창의성 증진 문제해결 프로그램에 의해 나타난 차이를 뚜렷하게 보여주는 결과 이므로 그림책 비디오만 시청하는 것보다 그림책 비디오와 창의성 증진 프로그램을 함께 동시에 실시할 때 창의성의 증진에 훨씬 더 효과적이었음을 시사한다. 이와 같은 결론은 그림책 비디오를 단순 시청으로 그칠 것이 아니라, 능동적이고 적극적인 경험이 될 수 있도록 다양한 사후 경험 활동으로 연결지어야 함을 의미한다.

실험2 집단과 통제집단간의 유의한 차이는

유창성, 독창성, 성급한 종결에의 저항요인에 서만 나타났는데 이러한 사실은 단순한 그림책 비디오 시청만으로도 창의성을 부분적으로는 증진시킬 수 있음을 나타내고 있다. 그러나, 모든 창의성 요인을 신장시키기에는 미약하다는 것인데, 이상과 같이 집단간 사후검증 결과는 본 연구에서 개발된 창의성 증진 문제해결 프로그램의 효과(실험1 집단, 실험2 집단의 유의한 차이), 그림책 비디오의 효과(실험2 집단과 통제집단의 유의한 차이)를 다시 한번 확인시켜준 결과이다.

지금까지의 연구결과를 종합해서 다음과 같은 결론을 내리고자 한다. 본 연구는 그림책 비디오를 단순한 수동적 시청경험을 넘어서서 우수한 창의성 증진 교육매체가 될 수 있음을 입증 하였으며, 이러한 그림책 비디오가 보다 능동적이고 적극적인 교육적 경험과 연결될 때 창의성 증진이 보다 더 효과적이라는 것을 확인할 수 있었다.

마지막으로, 몇 가지 제한점과 추후연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 그림책 비디오를 활용한 창의성 증진 문제해결 프로그램의 효과를 검증 하였지만, 창의적 활동과정에서 나타나는 유아들의 구체적 반응이나 산출물 등을 질적으로 심층 있는 분석을 하지 못하였다. 추후 연구에서 이러한 상호작용의 과정들을 기록화하고 면밀히 살펴 볼 필요가 있다.

둘째, 본 연구대상이 부산소재의 유치원 만 5세 유아들만을 대상으로 하였기 때문에 연구결과를 일반화 하는데는 한계가 있으므로 좀 더 다양한 연령, 다양한 창의성 척도를 이용한 연구가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 본 연구는 10주 동안 비교적 짧은 기간에 이루어진 결과이므로 단기간의 집중적 프로그램 효과가 연구결과에 미친 영향일 수 있다. 따라서 보다 장기적인 추후 지속효과를 살펴볼 필요가 있다.

참고문헌

- 김경희 (2004). 그림책비디오가 유아의 읽기 흥미 및 이야기 다시 말하기에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김세희 (2001). 유아를 위한 그림책비디오에 대한분석. 어린이 문학교육, 창간호, 83-98.
- 김소연 (1999). 가정에서 유아용 비디오 교재의 활용 및 시청실태에 관한 연구. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영채 (1999). Torrance 도형 창의성 검사요강. 서울 : 중앙적성연구소.
- 박소연 (2001). 그림책비디오 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박화윤 (2001). 미술작품 감상활동이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향, 아동학회지, 22(2), 277-290.
- 서영숙, 천혜정 (2005). 영유아 기관에서의 TV·비디오 시청과 교사인식, 아동학회지, 26(6), 1-14.
- 신인숙 (2001). 음악프로젝트 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향, 유아교육연구, 21(3), 351-370.
- 원새연 (1994). De Bono의 CoRT 사고교육프로그램이 국민학생의 창의성 향상에 미치는 효과. 경북대학교 대학원 석사학위논문.

- 유혜령, 김은경 (1997). 유아육현장에서의 VCR 활용실태와 문제점에 관한 연구, 아동교육, 6(2), 69-83.
- 윤정진 (2006). 그림책 비디오를 활용한 유아 창의성 증진 문제해결 프로그램 모형개발 연구. 한국영유아보육학, 47, 285-311.
- 윤정진, 정옥분 (2004) 그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과연구, 인간발달연구, 11(2), 21-40.
- 이경우 (1995). 수학교육을 위한 문학적 접근. 다음세대.
- 이영만 (1992). 드보노의 CoRT 사고력 프로그램이 창의력 향상에 미치는 효과. 부산대학교 박사학위논문.
- 이윤옥, 고희남 (1997). 3세 유아의 창의성 증진 프로그램 구성 및 효과연구- 짧은 이야기 활동을 통한 접근 측면에서-. 서원대학교 교육 대학원 교육논총, 1. 189-213.
- 이준선 (1996). 유아의 회상 및 추론에 미치는 그림책과 만화영화의 영향. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 장연주 (2008). 그림책 전달매체가 유아의 상상력과 이야기 구조 개념에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 조문현 (2001). 멀티미디어를 통한 유아교육의 전망: 미디어 상을 향한 그림책비디오 개발의 접근, 한국어린이미디어학회, 추계학술대회 (pp.63-85).
- Amabile, T. M. (1983). *The Social Psychology of Creativity*, New York :Springer -Verlag.
- Arbesman, M.(2001). Professional development enhanced quality through creative problem solving. *Journal of nursing administration*, 31(4), 176-178.
- Brown, L. J. (1986). Developing thinking and problem-solving skills with children's books. *Childhood Education*, 63, 101-107.
- Cliatt, M. J. P., Shqw, J. M., & Sherwook, J. M. (1980). Effects of training on the divergent-thinking abilities of kindergarten children. *Child Development*, 51, 1061-1064.
- 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.
- De Bono, E. (1986). *Teaching Thinking*. London : Penguin Books Inc.
- Guillinan, B. E. (1989). *Literature and the child*. Orlando: Hartcourt Brace Javanovich, Publishers.
- Isaksin, S. G., & Treffinger, D. J.(1985). Creative Problem Solving: The Basic Course, Bearly Limited, Buffalo, NY.
- Lesgold. A. M., Levin, J. R., Shimron, J., Guttman, J. (1975). Picture and young children's learning from oral prose. *Journal of Educational Psychology*, 67, 636-642.
- Roberts, D., Foehr, & Brodie, M(1999). Kids, Media and the new millennium: *A comprehensive national analysis of children's media use*. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Rose, L. H. & Lin, H. (1984). A Meta-analysis of long term creativity training Program. *Journal of Creative Behavior*. 18(1), 11-22.

- Singer, D. G., Singer, J. L. (1976). Family television viewing habits and the spontaneous play of preschool children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 46(3), 469-502.
- Stenberg, R. J. & Lubart, T. T. (1995). *Defyin the Crowd: cultivating creativity in a culture of conformity*, New York; Free Press.
- Thron, J. R. (1991). Children's Literature: Reading, Seeing, Watching. *Children's Literature in Education*, 22(1), 51-58. uffalo, NY.
- Torrance, E. P. (1963). *Education and the creative potential*, Minneapolis: Univ. of Minnesta Press.
- Treffinger, D. J.(1995). Creative problem solving: Overview and educational implications, *Educational Psychology Review*, 7(3), 301-312.
- Truxal, Merilyn R. (1994). *Increasing Teacher/Pareng Awareness of Developmentally Appropriate Movies for 3-6 year olds Through Use of a Rating Scale* (ERIC Doucment Reproduction Service No. ED 371873).
- 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 Beiging, China, August 5-8.
- Woodman, R. W. & Schoenfeldt, L. F. (1990). An inter actionist model of creative behavior, *Journal of Creative Behavior*, 24(4), 279-290.

1차 원고접수 : 2011. 1. 8
수정원고접수 : 2011. 2. 15
최종게재결정 : 2011. 3. 4

The Effect of a Creativity Problem Solving Program for Young Children Using Picture Books Based Video

JeongJin Youn

Department of Early Childhood Education
TongMyung University

JungHa Lim

Department of Home Economics
Korea University

This study attempted to verify the effects of a creativity problem solving program based on picture books and video, aimed at children. Before developing the program, the basic position of the creativity problem solving concept was organized and 10 picture books based on accompanying videos be used in the program were selected. The Creativity problem solving program consisted of various activities and instructional methods, delivered in a kindergarten environment. The Program was implemented through 10 courses carried out over 3 months. When the creativity of the experimental and control group were compared at the end of the application, experimental 1 group showed significantly higher scores than both experimental 2 group and the control group in terms of their creativity scores.

Key words : creativity problem solving program, picture books based video