

유아 창의성 프로그램 개발 기초연구

송규운 윤정진 황동주(영진전문대)

본 연구는 21세기 유아교육에 중요한 주제로 부각되는 창의성 교육을 위한 유아용 프로그램의 실제적 개발 연구이다. 창의성은 유아교육의 중요한 덕목으로 강조되고 있지만 유아의 창의성 개발을 위한 실제적인 프로그램과 자료가 많지 않기 때문에 현장의 교사들은 유아의 창의성 교육에 많은 어려움을 호소하고 있다. 이러한 교육현장에서의 실제적인 창의성 교육자료의 부재와 부족은 유아기의 창의성 계발에 있어서 독자적이고 전문화된 프로그램의 필요성을 느끼게 해 준다. 본 연구에서는 유아의 창의성을 계발하기 위한 방안으로 창의성의 통합적인 관점에 기초하여 가드너의 다중지능영역에 따라 언어·사고 창의성, 수학·과학 창의성, 음악·신체 창의성, 미술창의성 영역을 중심으로 통합적인 창의성 프로그램을 개발하고자 하였다.

유아 창의성 프로그램의 실제적 모형개발을 위해 채택된 이론은 크게 세 가지이다. 첫째, 뇌기능분화이론은 프로그램의 전개(도입->전개->마무리)에 따른 양식을 만들어 주었으며, 둘째, Guilford 이론을 중심으로 한 창의성 사고 관련 이론은 창의성 계발 프로그램의 구성요인을 설정해주었고, 셋째, Gardner의 다중지능 이론은 창의성 프로그램의 체계적인 영역별 구분을 가능하게 했다. 이러한 과정을 통해서 4개의 창의성 영역(언어·사고 창의성, 수학·과학 창의성, 음악·신체 창의성, 미술 창의성)에서 총 288개의 유아용 활동이 제작되어졌다.

프로그램 개발과정에서 가장 중요한 쟁점이 되었던 것은 현장에서 교사와 유아에게 쉽게 활용될 수 있는가 그리고 유아의 창의적 사고와 성향을 자발적이고 능동적으로 유도하고 자극하는가와 자료제작이 용이한가 하는 점이었다.

본 창의성 프로그램의 교육적인 목표는 다양한 창의 영역별 활동을 통한 유아의 창의적 사고력 증진을 목적으로 한다. 즉 다양한 현상에

대한 호기심을 가지고 여러 가지 기초적인 기본 지식과 개념과 탐구 과정을 경험하고, 창의적 사고력을 기르기 위한 성향과 인지적 기능을 습득하며, 이를 토대로 새롭게 주어진 문제 상황을 창의적으로 해결할 수 있는 문제해결능력을 기르고자 한다.

오늘날 창의성 연구는 창의성이 선천적으로 태어나면서부터 지니고 있는 능력이나 아니면 후천적으로 교육에 의해 증진될 수 있는 능력이나의 양자택일 문제를 논하기 보다는 창의성을 어떻게 교육에 의해서 증진시킬 것인가에 더 주안점을 두고 있다(문미옥, 1999).

인간 발달에 있어서 유전적인 요인 없이 후천적인 요인에 의해서만 작용하는 것은 거의 없다고 본다. 창의성의 발달에 있어서 앞장에서 언급한 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 등도 유전적인 요인에 의해 기본적으로 영향을 받는다고 할 수 있다. 그러나 더 중요한 것은 이러한 유전적인 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 창조하는 능력의 보편적인 능력만 가졌다 하더라도 후천적으로 창의성 증진을 위한 환경 속에서 자라게 된다면 무한한 창의성이 계발될 수 있다. 특히 유아기는 창의성 신장에 있어서 결정적 시기라고 볼 때, 본 연구는 지금까지 시도된 바 없는 통합적인 유아 창의성 프로그램을 개발하고자 시도했다는 점에서 그 의의가 크다고 보아진다. 이 프로그램은 유아교육 기관에서 현행 교육 과정과 함께 운영, 활용되어 질 수 있으며 제시된 활동을 그대로 적용하기보다는 교실의 상황이나 유아의 흥미를 고려하여 융통성 있게 실시될 것을 제안한다.

본 논문은 유아 창의성 프로그램의 개발 절차에 대한 과정을 보고하므로써 유아 창의성 프로그램에 대한 이해를 돕는 동시에 프로그램 개발과정에 대한 일례를 제공하고자 하였다. 이러한 창의성 프로그램 개발 연구가 만 3,45세의 유아를 위한 창의성 프로그램에서 지속적으로 연계되어질 수 있도록 창의성 부모교육 프로그램 또는 초등학교 방과후 창의성 프로그램으로 확대, 적용될 수 있는 후속연구가 앞으로 계속 추진되기를 기대한다.