

# 영상매체 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향<sup>1)</sup>

김용숙\*, 김현\*\*, 유지은\*

\*중부대학교 유아교육학과

e-mail: my-yujieun@hanmail.net

## The Influence of Media Program on Children's Creativity Development

Yong-Sook Kim\*, Hyun Kim\*\*, Ji-Eun Yu\*

\*Department of Early Childhood Education, Joong-bu University

### 요 약

본 연구에서는 2010년 교육과학기술부 국가 수준 교육과정에 기초하여 연구 개발한 유아교육 자료 “유아의 창의·인성 함양을 위한 영상매체 활용프로그램”을 활용하여 영상매체가 유아의 창의성 발달에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 창의성의 하위요인으로는 유창성, 융통성, 독창성, 상상력으로 나누어 살펴보았다.

### 1. 서론

#### 1.1. 연구의 필요성 및 목적

21세기 사회는 산업사회를 거쳐 지식 정보화 시대가 도래함으로써 급격한 속도로 변화하고 있다(교육과학기술부, 2009). 이와 같은 변화는 2007 개정 유치원 교육과정의 개정 배경이 되었는데 이는 사회의 흐름이 교육에도 영향을 미침을 단편적으로 보여준다. 지식 정보화 시대는 혼자만의 것이 아닌 다른 사람과 함께 공유 할 수 있는 것을 말한다. 이를 우리들은 미디어라고 한다. 미디어는 한방향이 아닌 쌍방향으로 지식을 전해주며, 다른 누군가에게 직접적 또는 간접적으로 의사를 전달해 주는 수단을 말한다. 미디어 종류에는 신문, 라디오, TV, 영화, 잡지, E-mail, 인터넷 등을 대표적으로 꼽을 수 있다.

미디어는 현대사회에 있어 그 역할이 활발히 증대되고 있으며 그 중 영상매체는 인쇄매체에 비해 다양한 분야에 많은 영향을 미치고 있다(박경주, 1996). 특히 인지적 발달단계에 있는 유아들에게는 인쇄매체의 단점을 보완한 영상매체가 더 효과적이다. 영상매체는 시각, 청각을 자극하여 사람의 이목과 관심을 집중 시킬 수 있는 방법이다.

우리는 크고 작은 어려운 문제들에 부딪히게 되는 데 이러한 문제들을 합리적이고 효과적으로 해결하며 살아가기 위해서는 창의성이 필요하다. 변화는 새로운 것을 창출함을 의미한다(정소윤, 2008). 사람들은 세상을 살아가면서 그 자리에 있는 것 보다는 앞으로 나아가길 바라며, 다른 사람보다는 발전되기를 바란다. 즉, 창의성은 독창적인 사고와 차별성을 의미하며 이는 유아기 시기부터 개발되어야 한다. 창의적 능력은 유전적 요소도 있지만 후천적 요소가 더 크게 좌우된다. 그러므로 교육과 가정과 지역사회의 교류를 통해 환경적 지원을 받았을 때 유아의 창의성을 더욱 증진시킬 수 있다.

이에 본 연구에서는 교육과학기술부에서 국가 수준 교육과정에 기초하여 연구 개발한 유아 교육 자료를 바탕으로 유아들의 창의성 발달에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보려고 한다.

#### 1.2 연구문제

1. 영상 매체 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향은 어떠한가?
- ① 영상 매체 프로그램이 유아의 유창성 발달에 미치는 영향은 어떠한가?
- ② 영상 매체 프로그램이 유아의 융통성 발달에 미치는 영향은 어떠한가?

1) 2011년 중부대학교 교육대학원 석사학위 논문의 일부임.

- ③ 영상 매체 프로그램이 유아의 독창성 발달에 미치는 영향은 어떠한가?
- ④ 영상 매체 프로그램이 유아의 상상력 발달에 미치는 영향은 어떠한가?

2. 연구방법

2.1. 연구대상

본 연구는 대전 P유치원에 재원 중인 만 4세(남아: 17명, 여아: 13명) 30명을 대상으로 실험집단 15명과 통제집단 15명으로 나누어 실시하였다.

2.2. 연구도구

영상매체 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향을 알아보기 위한 도구는 다음과 같다.

첫째, 창의성 검사로는 전경원(2000)이 제작한 “유아 종합 창의성 검사K-CCTYC” 도구를 사용하였다. 창의성 하위요인으로는 유창성, 융통성, 독창성, 상상력이다.

둘째, 영상매체 프로그램은 2010년 교육과학기술부에서 국가 수준 유치원 교육과정의 효율적인 운영을 지원하기 위해 개발한 “유아의 창의·인성 함양을 위한 영상매체 활용 프로그램” 자료를 활용하였다.

2.3. 자료분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS/PC 14.0 프로그램을 이용하여 분석하였다. 연구대상의 일반적인 배경을 알아보기 위해서는 빈도와 퍼센트를 산출하였으며, 연구문제를 검증하기 위해서는 빈도와 퍼센트, t-검증을 실시하였다.

3. 연구결과 및 해석

3.1. 영상매체 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향

영상매체 프로그램을 실시하기 전 실험집단과 통제집단의 창의성 사전검사 점수의 차이를 알아본 결과 다음과 같다.

[표 1] 영상 매체 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향

구 분	실험집단	통제집단	t
	M(SD)	M(SD)	
창의성	52.18(5.02)	42.40(4.28)	5.73***

P < .001

실험집단과 통제집단의 사후점수는 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(t=5.73, p<.001). 이러한 결과는 영상 매체 프로그램은 유아의 창의성 발달에 효과가 있음을 의미한다.

3.1.1. 영상매체 프로그램이 유아의 유창성 발달에 미치는 영향

영상매체 프로그램이 유아의 창의성 하위영역인 유창성 발달에 미치는 영향을 알아보기 위해 사전·사후 점수를 t-검정한 결과는 다음과 같다.

[표 2] 영상 매체 프로그램이 유아의 유창성 발달에 미치는 영향

구 분	실험집단	통제집단	t
	M(SD)	M(SD)	
유창성	52.53(4.59)	43.73(3.49)	5.90***

P < .001

실험집단과 통제집단의 유창성 사후점수는 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(t=5.90, p<.001). 이러한 결과는 영상 매체 프로그램은 유아의 유창성 발달에 효과가 있음을 의미한다.

3.1.2. 영상매체 프로그램이 유아의 융통성 발달에 미치는 영향

영상매체 프로그램이 유아의 창의성 하위영역인 융통성 발달에 미치는 영향을 알아보기 위해 사전·사후 점수를 t-검정한 결과는 다음과 같다.

[표 3] 영상 매체 프로그램이 유아의 융통성 발달에 미치는 영향

구 분	실험집단	통제집단	t
	M(SD)	M(SD)	
융통성	50.46(5.56)	41.80(2.85)	5.36***

P < .001

실험집단과 통제집단의 융통성 사후점수는 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(t=5.36, p<.001). 이러한 결과는 영상 매체 프로그램은 유아의 융통성 발달에 효과가 있음을 의미한다.

3.1.3. 영상매체 프로그램이 유아의 독창성 발달에 미치는 영향

영상매체 프로그램이 유아의 창의성 하위영역인

독창성 발달에 미치는 영향을 알아보기 위해 사전·사후 점수를 *t*-검정한 결과는 다음과 같다.

[표 4] 영상 매체 프로그램이 유아의 독창성 발달에 미치는 영향

구 분	실험집단	통제집단	t
	M(SD)	M(SD)	
독창성	52.46(4.79)	44.26(4.63)	4.76***

$P < .001$

실험집단과 통제집단의 독창성 사후점수는 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=4.76, p<.001$ ). 이러한 결과는 영상 매체 프로그램은 유아의 독창성 발달에 효과가 있음을 의미한다.

### 3.1.4. 영상매체 프로그램이 유아의 상상력 발달에 미치는 영향

영상매체 프로그램이 유아의 창의성 하위영역인 상상력 발달에 미치는 영향을 알아보기 위해 사전·사후 점수를 *t*-검정한 결과는 다음과 같다.

[표 5] 영상 매체 프로그램이 유아의 상상력 발달에 미치는 영향

구 분	실험집단	통제집단	t
	M(SD)	M(SD)	
상상력	53.26(8.63)	39.80(11.23)	3.67***

$P < .001$

실험집단과 통제집단의 상상력 사후점수는 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=3.67, p<.001$ ). 이러한 결과는 영상 매체 프로그램은 유아의 상상력 발달에 효과가 있음을 의미한다.

## 4. 논의 및 결론

본 연구는 영상매체 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 이에 교육과학기술부에서 제시한 유아의 창의·인성 함양을 위한 영상매체 활용프로그램을 바탕으로 창의성의 하위요인인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력에 대해 살펴보았다.

영상매체 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향을 살펴본 결과, 두 집단 간의 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 즉, 영상 매체를 통한 창의성 발달은 유아의 발달에 있어 단점을 보완해 주고,

직접적으로 경험하지 못하는 부분까지 영향을 주어 창의성의 사고를 좀 더 부각시켜주는데 많은 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다. 이러한 결과는 최인실(2002), 조정희(2008)의 연구와도 일치한다.

창의성 하위영역별로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 영상매체 프로그램이 유아의 창의성 하위영역인 유창성 발달에 미치는 영향을 살펴본 결과, 두 집단 간의 통계적으로 유의미한 차이가 있었다.

영상매체 프로그램의 활용으로 직·간접경험을 확장시켜줌으로써 어떠한 상황에서도 다양한 아이디어와 해결책을 이끌어 낼 수 있는 유창성이 발달함을 알 수 있다.

둘째, 영상매체 프로그램이 유아의 창의성 하위영역인 융통성 발달에 미치는 영향을 살펴본 결과, 두 집단 간의 통계적으로 유의미한 차이가 있었다.

영상매체 프로그램의 활용으로 고정적인 관점이나 시각-사고방식의 틀에서 벗어나 새로운 시각과 방법으로 광범위하게 변화를 줄 수 있는 융통성이 발달함을 알 수 있다.

셋째, 영상매체 프로그램이 유아의 창의성 하위영역인 독창성 발달에 미치는 영향을 살펴본 결과, 두 집단 간의 통계적으로 유의미한 차이가 있었다.

영상매체 프로그램의 활용으로 남들과는 다른 나만의 생각과 느낌으로 다른 사람과 차별화 할 수 있는 독창성이 발달함을 알 수 있다.

넷째, 영상매체 프로그램이 유아의 창의성 하위영역인 상상력 발달에 미치는 영향을 살펴본 결과, 두 집단 간의 통계적으로 유의미한 차이가 있었다.

영상매체 프로그램의 활용으로 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로서의 상황에 대해 계획할 수 있고 또한 직접적으로 경험하지 못하는 부분까지 많은 것들을 포함할 수 있는 능력 즉, 상상력이 발달함을 알 수 있다.

이와 같이 영상매체 프로그램을 통한 교육은 유아의 발달 특성을 고려한 도구이자 창의성 발달에 많은 영향을 줄 수 있음을 의미한다. 또한, 읽기에 관심을 보이지 않는 유아들이 시각과 청각을 통한 영상매체 교수 방법으로 흥미를 느낌과 동시에 집중도를 향상 시켜줄 수 있음을 알 수 있었다.

따라서 유아의 창의성 발달을 위하여 영상매체를 활용한 다양한 프로그램이 개발되어야 하며 이를 활용할 수 있는 교사교육이 시행되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 교육과학기술부, 유치원 교육과정해설 I 총론, 2009.
- [2] 박경주, 영상매체를 통한 불교 유아교육 프로그램의 모형개발 기초연구 동국대학교 교육대학원, 석사학위논문, 1996.
- [3] 전경원, 종합 창의성 모델(A Creativity Comprehensive Model, ACCM)의 5가지 창의성 영역, 2000.
- [4] 정소윤, 유아의 창의성과 자아개념의 관계 광주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- [5] 조정희, 인터넷 동화와 관련된 컴퓨터 활용이 유아의 창의성에 미치는 영향, 경남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- [6] 최인실, 멀티미디어 활용이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향, 성균관대학교 일반대학교 석사학위논문, 2000.