

# 기본도형을 응용한 유아 미술 창의성 프로그램 개발과 효과검증연구

The Effectiveness of the Children's Art Creativity Program  
Applying Basic Shapes

윤정진(Jeong-Jin Youn)<sup>1)</sup>

김길권(Gil-Kweon Kim)<sup>2)</sup>

## ABSTRACT

This study focused on the development and effect of children's art creativity program applying basic three shapes : square, triangle, and circle. The program consisted of 10 art activities. A total of 55 children participated the 10 week program to examine the effectiveness of this program. The experimental design included a pretest, treatment, and post-test. Results showed that the experimental group children scored significantly higher on creativity in the posttest than the control group children.

**Key Words** : 유아미술 창의성 프로그램(children's art creativity program), 기본도형(Basic shapes).

## I. 연구의 필요성 및 목적

인간은 누구나 자신의 내부에 있는 다양한 사고와 감정을 외부로 표현하고자 하는 욕구를 가지고 있다. 하지만 언어에 대한 인지능력이 아직 성숙단계에 이르지 못한 유아의 경우, 사고와 감정을 언어로 적절히 표현하는 일이 불가능하다. 따라서 유아단계에 있어서 각종 그림은 대체언어로서의 역할을 수행할 수 있는데, 이러한 그림 활동을 통하여 자신의 사고와 감정을 다양하게

나타낼 수 있다. 이 시기의 미술은 놀이이며, 유희이고, 자기의 표현이며 또한 그들만의 독특한 언어이기 때문이다. 아직, 언어 발달이 미숙하여 자신의 생각이나 느낌 등을 말로 표현하는 것이 어려운 유아들은 주변 물체와의 다양한 접촉을 시도하여 자신들이 느끼는 것을 행동으로 표현하게 된다. 즉, 주변의 물체를 움켜쥐고, 당기고, 찢고, 구기고, 밀고, 문지르고, 굽어보고, 물체를 쌓아올리고, 던지고, 흉장난과 물놀이 하는 것을 좋아한다. 미술 활동은 이러한 유아들의 생활과

<sup>1)</sup> 신라대학교 유아교육과 전임강사

<sup>2)</sup> 부산여자대학 아동미술과 교수

**Corresponding Author** : Jeong-jin Youn, Department of Early Childhood Education, Silla University, Pusan, Korea E-mail : jin@silla.ac.kr

밀접하게 관련되어 있으므로 결국 자기표현의 욕구를 충족시켜 주는 수단이 된다. 특히 유아가 손에 무엇인가를 잡을 수 있게 되면 손에 잡히는 대상, 즉 크레파스, 연필, 사인펜 등 흔적이 남는 물체를 가지고 열심히 긁적거리면서 나타난 흔적을 보고 즐거워한다. 그 외에 찰흙, 색연필, 종이, 가위, 풀 등 여러 가지 미술 재료에도 관심을 나타내며, 이러한 물체를 다룸으로써 만족과 즐거움을 느낄 수 있다. 유아기 미술교육의 중요성이 강조되는 것도 이와 같은 맥락에서라 할 수 있겠다.

교육부는 현행 제 6차 유치원 교육과정의 기본방향을 “21세기 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성”으로 정하였다(교육인적자원부, 1998). 창의성이 21세기 국가사회의 경쟁력이 될 수 있는 교육의 핵심전략으로 자리 잡은 지금, 유아미술교육에서 정작 가르쳐야 할 것은 기법과 기술이 아니라, 유아에게 잠재된 개개인의 능력과 개성을 인정하여 개별적인 표현욕구와 창의성을 최대한 열어주는 교육이 될 수 있어야 한다. 앞서 전술한 바와같이, 유아는 미술작업을 통해 자신의 정서나 사고 등을 간접적으로 표현하기 때문이다.

유아가 미술을 통한 창의성 교육의 적기가 될 수 있는 근거는 이미 많은 연구에서 밝혀진바 있다. 유아기는 인간발달 단계 중 예술적인 창의성의 기반이 마련되는 주요시기이다(Gardner, 1996; Vygotsky, 1967, 1999). 1974년에서 1998년 사이에 이루어진 유아와 초등학생을 대상으로 하는 창의성 훈련연구효과를 메타 분석한 전경남(1999)의 연구결과를 보면, 유치원 교육의 효과가 82.64%로 가장 높았다. 또한, 이시기는 논리적 사고가 아니라, 비합리적이고 억제되지 않는 상징적 사고로 대표되는 전조작기 단계에 해당되며, 예술적인 창의성 발현에 있어서 중요한

의미를 갖는 시기이다(최인수, 2001). 따라서, 디자인 교육은 직업적인 의도로 시도되는 고등교육으로 접근하기 보다는 유치원 시기부터 도입해야 한다(Papanek, 1996)고 주장한다. 유아미술에서 창의성을 중시하는 학자들은 주로 유아의 미술이 개인의 정서와 신체, 인지발달등을 상징으로 표현한다고 하였다. 이들은 미술은 모든 선, 소리, 몸짓이 모두 철저하게 표현적이므로 완벽한 상징이라고 하였으며(Langer, 1953), “상징은 본질적으로 유아가 현혹하는 실제의 표현”이라고 하였다(Piaget, 1951). 이상의 연구들을 종합해보면, 유아기에 경험하는 다양한 창의적인 미술 활동은 창의성 발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 것이다.

창의성과 미술교육의 연관성을 구체적으로 살펴보면 다음과 같이 다섯 가지로 정리될 수 있겠다. 첫째, 창의성은 새로운 사고, 새로운 발견, 새로운 형태의 창조 등 새로운 것을 생각하고 발견하고 만들어 내는 것과 관련한다는 것이다. 둘째, 창의성은 민감성, 독창성, 융통성 등 유연하고 기발한 사고과정을 기본성격으로 한다는 것이다. 이는 미술교육이 창의성의 기본요소가 되는 여러 가지 하위요인을 자극하고 격려하는데 매우 효과적인 도구가 될 수 있음을 시사한다. 셋째, 창의성이 발휘되기 위해서는 자유롭고 모든 생각을 존중하며 개방적인 분위기가 제공되어야 된다는 점이다. 이는 미술교육에 있어서 자유로운 자기표현과 다양한 생각들을 존중하는 열려있는 교육환경의 중요성을 의미한다. 넷째, 창의성은 체계적이고 합리적인 교육에 의해 효율적으로 개발될 수 있다는 사실이다. 이를 위해서 미술교육을 중심으로한 지속적인 창의성 프로그램 개발과 교사의 적극적인 지도가 뒷받침 되어야 한다. 다섯째, 창의성은 백지상태에서는 전혀 개발되지 않는다는 점이다. 창의성은 이미 가지고

있었던 경험과 지각, 개념들 간의 연합과 연상, 상상 등에 의해 이루어지는 것이기 때문이다.

따라서, 창의성을 증시하는 미술교육이란 유아의 자유로운 표현활동을 통해 그들 속에 내재되는 창의력을 개발, 신장시킬 것을 목표로 하기 때문에, 그 지도방법이 유아의 자유를 존중하고 가능한 한 간섭을 피하도록 요구될 수밖에 없다.

유아미술교육의 현황을 조사한 이영자 등(1998)의 연구에서 유치원 교사들은 ‘창의적인 자기 표현능력의 육성’에 미술교육의 목적을 두고 지도방법에서도 창의적인 표현능력을 표방하고 있으면서 실제로는 교사 지시적이고 구조적인 형태로 운영되는 경우가 많다고 지적하였다. 유아 미술 활동에 대한 이러한 인식은 유아의 독창적인 미술표현을 위해서는 교사가 유아의 표현활동에 개입하지 않아야 한다는 신념으로 이어지게 되었고 교사의 방임행동에 대한 합리화의 근거를 마련해 주기도 하였다(Eisner, 1982).

그러나, 미술교육은 부수적인 활동이 아니라 다른 교과와 마찬가지로 독특한 교육적 가치가 있다(Arnheim, 1996; Eisner, 1982; Cohen & Gainer, 1984; Greer, 1984; Jalongo & Stamp, 1998; Mayesky, 1998; Smith, 1984). 이와 같은 연구들은 창의적 미술교육이 올바르게 제시되기 위해서는 유아가 무엇을 어떻게 할 것인지를 아는 것이 중요하며, 여기에는 교사의 세심한 지도가 필요하다고 강조한다.

즉, 미술교육은 풍부한 발상지도, 다양한 참고 자료의 제시, 시청각매체의 활용, 교사의 적절한 동기부여와 체계적이고 합리적인 지도 등을 통해 창의성이 효율적으로 지도될 수 있도록 해야 하는 것이다. 상기한바와 같이, 미술교육은 창의성개발에 매우 효과적인 교과이며, 이를 위한 선결조건은 무엇보다도 유아의 발달적 특성에 맞는 효과적인 현장중심의 미술 창의성 프로그램

개발이다.

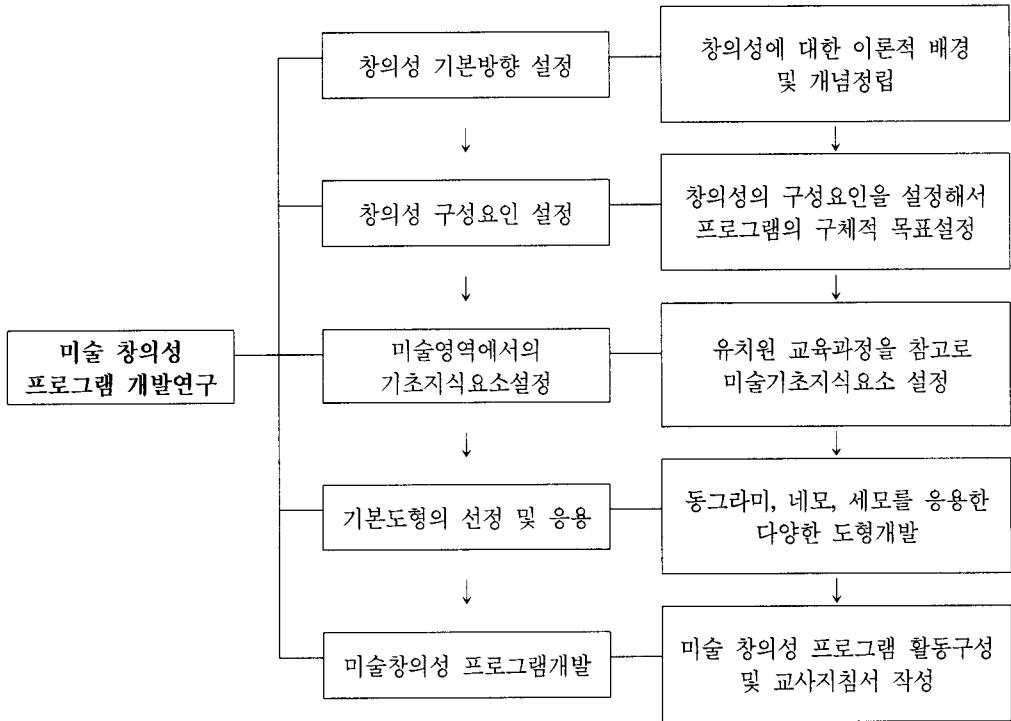
한편, 유아미술은 초기에 아무런 목적도 없이 마구 그리는 그림(난화)형태를 나타내다가 같은 모양을 여러번 반복적으로 그리게 된다. 이러한 수없이 반복되는 굵적거림을 통해 점차 사물과 사물간의 유기적 관계를 알게되면서 점차 어떤 형상의 닫히고 열림을 알게되고 이에따라, 에워싸고 있는 모양, 즉 둥그스름한 둥그라미를 먼저 그릴 수 있게 된다. 이는 유아가 나타내는 최초의 위상학적 형태다. 점차 둥그라미 형태의 난필에서 평면, 기하학적 형상들을 조작하기 시작하면서 이는 세모, 네모, 원의 구체적인 형태를 갖추게 된다(Lowenfeld, 1993). 따라서, 본 연구에서는 기본도형(둥그라미, 세모, 네모)의 다양한 응용을 통해 제시하는 미술 프로그램이 유아에게 고정관념을 탈피시키고 감각적인 조형능력과 연상을 통한 상상력과 창의력을 개발할 수 있는 방법임을 인식해서, 이를 통해 미술 창의성 프로그램을 개발하고 이에 대한 효과를 검증해 봄으로써 유아교육 현장에 올바른 창의적 미술교육 과정을 제안해보고자 한다.

## II. 연구방법

본 연구는 기본도형을 응용하여 유아미술 창의성 프로그램을 개발하고, 개발된 프로그램의 효과검증을 위한 연구이다. 따라서, 본 장에서는 프로그램 개발연구와 프로그램 효과검증연구로 대별하여 연구방법 및 절차를 제시하였다.

### 1. 기본도형을 응용한 유아 미술 창의성 프로그램 개발

유아미술 창의성 프로그램의 개발과정은 <그



〈그림 1〉 미술 창의성 프로그램 개발연구 절차

림 1>에서 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, 유치원 교육과정에서 표현영역을 중심으로 미술에 대한 기초적인 지식요소를 설정하였는데, 이는 프로그램을 전개하기 위한 구조를 확립하기 위한 것이다. 넷째, 기본적인 도형을 선정해서 이를 응용하여 다양한 도형을 개발하였다. 다섯째, 선정된 도형을 응용해서 창의성의 구성요인을 신장시킬 수 있는 다양한 미술활동 프로그램을 구성하고, 이를 교사지침서로 작성하였다. 마지막으로, 유아미술전문가 3인과 창의성교육전문가 2인에 의한 프로그램 타당화 검증을 통해서 최종적으로 미술 창의성 프로그램이 개발되었다.

## 2. 유아 창의성 프로그램 효과검증

### 1) 연구대상

본 연구대상은 부산광역시 소재 H 유치원에 재원중인 만 5세 유아 55명이었으며, 실험집단과 통제집단으로 대별하였다. 집단배정에 있어서 동일한 학급 유아들간에 집단이 나뉘어져 새로운 프로그램이 적용되는데 따르는 동요를 피하기 위해 기존 반 단위로 4학급(n=120)중 2학급을 무선적으로 배정해서 실험집단과 통제집단으로 구분하였다. 연구초기에는 집단별(실험집단, 통제집단)로 각각 30명씩 총 60명을 실험, 통제집단의 연구대상에 선정되었지만, 연구 진행 중 사전-사후 검사 한번이라도 빠진 유아나, 연구기간 중에 잦은 결석으로 인해 수업에 참여하지 못한 유아, 프로그램 처치기간 중에 이사나 장기결석 유아를 제외하여 최종연구대상은 실험

<표 1> 창의성개발프로그램의 효과검증 실험설계

집 단	실 험		
실 험	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
통 제	O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>

O<sub>1</sub>(사전검사) : 창의성 검사

O<sub>2</sub>(사후검사) : 창의성 검사

X<sub>1</sub> : 기초도형을 응용한 미술 창의성 프로그램 실시

집단 27명, 통제집단 28명으로 총 55명이었다.

창의성 개발 프로그램의 효과 검증은 비동질 비교집단 사전-사후검사설계(nonequivalent comparison group pretest-posttest design)를 기초로 하였다. 사전검사를 실시한 다음 10주간의 실험 처치 후 사후 검사를 실시하였는데, 이를 도식화 하면 다음의 <표 1>과 같다.

## 2) 측정도구

### (1) 창의성 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 세 가지 활동과제로 구성되어 있다. TTCT 도형검사는 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항의 5개 요인 점수가 산출된다. TTCT의 채점기준은 한국의 표본 집단을 대상으로 수집된 통계자료(김 영채, 1999)와 미국과 캐나다의 표집을 근거로 제시한 원저자인 Torrance의 기준표가 별로 다르지 않기 때문에 김영채가 번역한 TTCT의 기준표도 원저자의 것을 그대로 사용하고 있다. 그러나, 단순히 미국의 기준표에 따라 국내 창의성을 측정하기에 적당치 않다고 판단되어 기준점수로 표기하지 않고 원점수로 표기하였다.

TTCT 채점은 훈련을 받은 2인(석사 및 박사

과정자)에 의하여 이루어 졌다. 본 검사에서의 채점자간 신뢰도 검증을 위하여 동일한 문항에 대하여 각각 채점하였다. 채점자간에는 상대방이 어떤 점수를 부여했는지 모르는 상태에서 유아의 산출물을 독립적으로 채점하였는데, 이 두 명의 채점자가 부여한 점수들 간의 단순적률상관계수를 계산하였으며 이 계수를 채점자간 신뢰도로 해석하였다. 채점자간 신뢰도는 유창성은 .99, 독창성이 .94, 정교성이 .90, 제목의 추상성이 .92, 성급한 종결에의 저항이 .92로 매우 신뢰할 만하였다.

TTCT에 대한 채점은 채점요강에 제시된 기준(streamlined scoring guide)을 중심으로 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항 및 창의적 강점의 6개 하위요인별로 채점하였다.

### (2) 미술 창의성 프로그램 활동평가

프로그램을 실시한 실험집단 교사를 통해서 프로그램 활동에 대한 평가를 매 차시 수업후에 실시하였다. 이를 통해서 프로그램에 대한 유아의 차시별 변화를 파악할 수 있으며, 프로그램별 유아의 반응, 연령과 창의성 수준에서의 발달적 적합성, 유아의 산출물, 교사 지침서의 완성도에 대한 내용을 평가하였다. 이러한 평가를 통해서 프로그램에 대한 양적인 효과검증이외의 여러 가지 질적인 측면에 대한 결과를 알아볼 수 있다.

## 3) 연구절차

### (1) 교사훈련

개발된 창의성 프로그램 실시를 위하여 실험 집단 교사를 대상으로 총 10회의 교사훈련을 하였는데, 이를 통해 본 프로그램의 기본취지, 목표 및 내용, 운영에 대한 내용을 자세히 설명하였고, 실험일정에 관해 협의하였다. 본 연구에

참여한 교사는 유아교육과를 졸업한 학사학위 소지자로서 교사 경력은 만 3년이였다. 연구자는 일주일에 1회씩 유치원에 들어가 수업에 대한 교수-학습 방법, 교구 및 교재를 전달하고, 주어진 활동과제의 내용을 실험집단 교사에게 숙지시키고, 실험과정을 지원하였다.

## (2) 사전검사

사전검사로 Torrance의 도형 창의성 검사를 실험집단과 통제집단에게 2005년 3월 14일부터 18일 사이에 실시하였다. TTCT검사는 유치원에서 별도로 마련된 조용한 방에서 두 명의 유아교육 전공 대학원생에 의해 개별적으로 실시되었다. 집단을 구별하지 않고 두 명의 검사자에게 대상 유아를 무작위로 배정하였고 검사에 소요되는 시간은 약 40분 정도였다.

## (3) 창의성 프로그램 실시

약 10주 투입된 창의성프로그램의 효과검증을 위한 실험이 2005년 4월부터 6월까지 3개월 동안 실시되었다. 창의성 프로그램은 유아가 아침시간에 등원한 다음, 자유놀이 활동을 한 후 오전 10시경에 주로 실시되었으며, 약 30분에 걸쳐 실시되는 프로그램의 전 과정을 모두 video와 사진으로 기록하였다. 연구자는 실험집단 유아들이 창의성 프로그램을 수행하는 과정을 직접 관찰하였으며 창의성 프로그램이 끝난 뒤 유아가 수행한 작품과 산출물 등은 1주후에 수거하였다. 이러한 현장녹화 및 수거된 유아의 작품분석은 개발된 미술 창의성 프로그램이 유아교육 현장 활용에 용이한지, 유아의 발달적 수준에 적합한지를 알아보는데 활용되었다.

## (4) 사후검사

창의성 프로그램에 대한 실험 처치가 끝난 후

사후검사를 실시하였다. 사후 검사는 실험, 통제 집단을 대상으로 Torrance의 도형 창의성 검사가 실시되었으며, 진행과정과 장소, 검사자 등은 사전검사와 모두 동일하게 유지되었다.

## (5) 자료처리

본 연구를 위해 수집된 모든 자료는 WINDOWS 용 SAS 8.1프로그램을 운용하여 공변량 분석(ANCOVA)의 통계적 방법을 사용하여 처리하였다.

# Ⅲ. 연구결과

## 1. 유아 미술 창의성 프로그램 개발

### 1) 유아미술 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 문제 해결 과정론, 성격적 특성의 하나로 파악하려는 성격 특성론적 접근에 관심을 보인다(Gilchrist, 1972). 그러나, 창의성은 단편적인 접근으로서는 완전하게 이해할 수 없을 뿐 아니라, 적용에 한계가 있다는 점을 지적하는 최근의 창의성 관련 연구에서는 통합적 접근을 강조한다.

통합적 접근의 창의성은 체계모형, 생태계모형, 진화생태계 모형에 근거해서 발전되었으며(Treffinger, 1995), 통합적 접근에서의 창의성이란 새로움을 창출하는 사고과정, 개인적 성향, 동기 유발 등 여러 요소들이 상호 작용함으

로써 발휘되는 점을 강조한다. 통합적인 접근 방법으로 수행된 창의성 연구는 요소모델(Componential Approach; Amabile, 1983, 1988), 체계모델(System Approach; Csikszentmihaly, 1988), 상호작용모델(Confluence Approach; Woodman & Schoenfeldt, 1990), 구성요소모델(Urban, 1995), 투자이론(Investment Theory; Stenberg & Lubart, 1995)에 근거한 것들이 주류를 이루고 있다. 이러한 통합적인 접근에서의 창의성은 '창의성을 산출하는 과정에서 작용하는 개인의 것'이라는 관점에서 탈피하여, 그 개인의 창의성이 어떻게 형성되는 것인가에 관심을 가지고 창의성의 원천에 대한 다양한 프로파일을 강조하고 있다. 즉, 창의성은 과정의 요인적 관점에서 다양한 특성과 과정변인, 상황, 맥락변인에서 비롯되는 개인-사회-문화간의 다차원적 요소들의 상호작용을 통한 산물이라는 것이다.

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 내려고자 한다.

우선, 4P중의 하나인 어떤 산출(product)의 창의성을 판단하는 공통된 기준은 새로움과 적절한 조화이다(Sternberg & Lubart, 1995). 그러나, 창의성을 새롭게 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 완

성된 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 등, 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 유아개체(person)의 특성을 축으로 하여 과정(process)과 산출(product)의 특성이 모두 통합되어 설명되어야 한다. 즉, 창의성이란 새롭게 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 범주 안에 다룰 수 있는 변인으로 구성해야 하기 때문이다. 선행연구의 고찰(Guilford, 1959;

### 〈그림 2〉 창의성 구성요인의 순환 모형도

Torrance, 1966; Torrance, 1988; Urban, 1995; 전경원, 1995))을 통해서 제시된 창의성의 다양한 구성요인 중에서 많은 연구자에 의해 합치되는 요인은 민감성, 상상력, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성이었다. 따라서, 이상의 6가지 요인들을 고루 포함시킨 구체적인 창의성 프로그램을 개발하였다. 위의 추출된 구성요인들은 수준에 따라 단계화 되어 질 수 있는데, <그림 2>는 6가지 창의성 구성요인의 순환모형도이다. 이는 본 연구의 구체적인 활동내용을 고안하는데 참조 되었다.

### 2) 미술 창의성 프로그램의 기초지식 요소의 설정

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

유아의 창의성은 여러 가지 미술활동기법의 연결로 개발되어 질 수 있다. 그 중 평면적인 표현활동(이하 평면 표현 활동이라 칭함)은 평면을 통하여 공간을 연상할 수 있는 감각과 사고를 발달시킬 수 있으며, 화면의 구성에 따른 시각적 경험으로 표현에 대한 유연성을 가지게 하고, 자신의 생각을 미술작업과정을 통해 능동적으로

표현해 볼 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 평면적인 표현활동은 유아기 때부터 본능적으로 시작되는 친숙한 표현중의 하나이며, 창의성은 이러한 경험을 통하여 보다 구체적으로 발전될 수 있다.

입체적인 미술활동(이하 입체 표현 활동이라 칭함)은 그 폭이 넓고 재료도 다양하여 유아에게 매우 유용한 활동이다. 즉, 유아는 다양한 재료와 소재를 이용하여 만들고자 하는 형상을 구성하고 조작하며 단순화 시키고 재구성해서 현실적인 대상을 형상화함으로써 생명감이나 운동감, 공간감을 배울 수 있다. 또한 다양한 기법과 재료를 실제 세계와 가장 가까운 3차원을 표현하는 과정을 통해 사물을 다양한 방향에서 바라보는 시각을 키울 수 있고, 열리고 닫힌 형태, 앞과 뒤, 안과 밖을 쉽게 표현할 수 있으며, 덩어리(mass)감, 볼륨감이 있는 입체표현을 통해 3차원 공간의 평형과 공간개념을 습득하는데 효과적이다(원성자, 2001). 입체미술활동과정은 그 특성상 개인의 창의성이 매우 많이 발휘될 수 있으며, 또한 개방적이고, 다양한 경험을 할 수 있으므로 미술 활동을 통해 창의성의 구성요소인 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 키우게 된다. 또한 작품의 효과를 내기위한 의도적인 장식과 정교한 표현과정은 창의적 성향인 민감성을 키우게 된다. 이와 같이 입체적인 미술활동은 그 특성상 일정한 지시나 방법에 의해 답을 얻는 과정이기보다는 유아 나름대로의 경험과 지식, 아이디어를 활용해서 새로운 무엇인가를 산출하는 과정이므로 창의적 과정과 유사성이 매우 많다.

따라서 본 연구에서 개발된 10차시 분량의 미술 창의성 프로그램은 평면과 입체미술활동을 중심으로 그림그리기, 플라쥬, 판화, 조소, 만들기, 꾸미기, 모빌, 종이접기, 조형 활동들을 다양하게 경험하도록 하였다. 아래 제시되는 <표 2>



〈표 2〉 미술 창의성 프로그램의 기초지식활동

영역	기초지식활동
미술	평면적 미술활동    그리기, 스크래치, 꼴라쥬, 홀리기, 꾸미기, 찍기, 판화, 평면구성, 색채구성
	입체적 미술활동    만들기, 꾸미기, 모빌, 종이조형, 입체 꼴라쥬, 입체구성, 조소

는 본 연구에서 활용된 미술프로그램들의 기초 지식활동들을 요약한 것이다.

### 3) 기본도형의 선정 및 응용











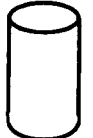

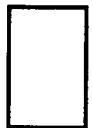

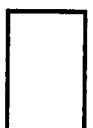
#### (1) 기본도형의 선정

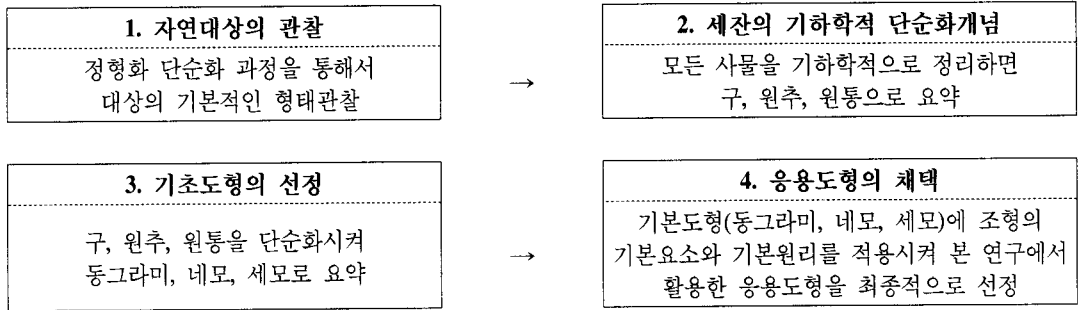
예술을 교육의 기초로 삼아야 한다는 플라톤의 주장 이후로, 미술은 여러 가지 다른 접근 방식으로 시도되고 발전되어 왔다. 이러한 실천에 중추적 역할을 한 화가로는 입체파 화가 피카소에 많은 영향을 준 Cezanne를 들 수 있다. Cezanne의 미술에 관한 관점이 현대미술의 다양한 향방을 결정지을 수 있었던 것은, 보는 눈을 생각하는 눈으로 환원시켰고 따라서 감각 세계

와 사유 세계와의 연대를 맺어준 데에 있다. 그는, 자연이 속해있는 공간과 대상자체를 논리적으로 질서 있게 구성하는 것이 미술이라 보았다. 이렇듯 Cezanne는 주제에 잠재된 구조를 밝히려 하였고, 결국 모든 자연은 원통과 구와 원추로 분해 될 수 있다고 하였다.

이러한 기하학적 단순화의 개념은 지각의 완결된 상태에 도달하기 위해 항상 최대한 단순성을 찾게 된다는 게슈탈트적 시각에서 정리될 수 있다. 즉 완결을 위한 한 과정으로, Cezanne의 기하학적 단순화의 개념인 구, 원추, 원통을 시각화, 평면화, 단순화하면 동그라미, 세모, 네모로 정리됨을 알 수 있다.

〈표 3〉 미술 창의성 프로그램에 선정된 기본도형

Cezanne의 기하학적 구조	위에서 본 경우	옆에서 본 경우	아래에서 본 경우	선정된 기초도형
 <구>				
 <원 추>				
 <원 통>				



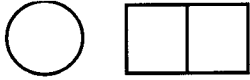
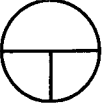
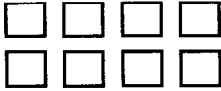


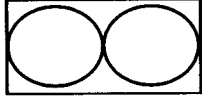
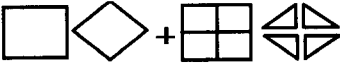
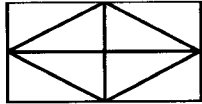

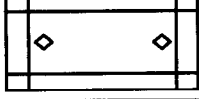
〈그림 3〉 기본도형의 선정 및 응용의 과정

한편, 유아미술에서도 자연이나 대상에 대한 기본형 추구 의지가 나타나는데, 수없이 많이 반복된 꺾적거림을 통해 유아는 간단한 형체를 발견하고 인식해감에 따라 단순한 꺾적거림의 그림형태에서 직사각형, 정사각형, 원과 같은 기본도형으로 발전하게 된다. 이러한 유아의 미술발달역시 완결을 위한 과정이라 볼 수 있으며, 본 연구에서 활용한 기본도형은 아래 <표 3>과 같이 정리될 수 있겠다.

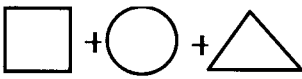
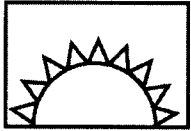
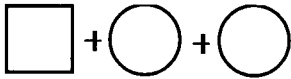
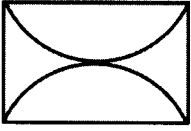


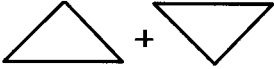

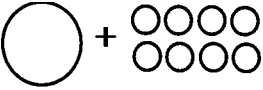
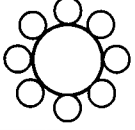
(2) 기본도형의 응용

게슈탈트 심리학에 의하면 우리가 사물을 지각하는 것은 ‘근접자극(proximal stimulation)’이다. 앞에서 언급했듯이, 이러한 근접자극들이 정형화, 단순화 과정을 거치면서 기본적인 기하학적, 수학적 형태(동그라미, 네모, 세모)로 정리된다, 이러한 수학적 체계성에 대해 Frobell은 “수학적 엄밀성은 창조적으로 적용되면 자유자재로 여러 모습으로 나타난다. 이것은 일정불변의 법

〈표 4〉 미술프로그램에서 활용된 응용도형

조형의 기본요소	조형의 기본원리	사용된 기초도형	제작된 응용도형
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 점(spot)</li> <li>· 선(line)</li> <li>· 면(plane)</li> <li>· 형(shape)</li> <li>· 형태(form)</li> <li>· 색채(color)</li> <li>· 명암(Value &amp; Shadow)</li> <li>· 양감(volume)</li> <li>· 질감(texture)</li> <li>· 공간(space)</li> <li>· 구도 (composition)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 통일(unity)</li> <li>· 조화(harmony)</li> <li>· 변화(variety)</li> <li>· 변형(deformation)</li> <li>· 균형(balance)</li> <li>· 대칭(symmetry)</li> <li>· 율동(rhythm)</li> <li>· 비례(proportion)</li> <li>· 대비(contrast)</li> <li>· 강조(accent)</li> <li>· 점증(gradation)</li> <li>· 반복(repetition)</li> <li>· 착시(opticalillusion)</li> </ul>		
			
			
			
			

<표 4> 계속

조형의 기본요소	조형의 기본원리	사용된 기초도형	제작된 응용도형
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 점(spot)</li> <li>· 선(line)</li> <li>· 면(plane)</li> <li>· 형(shape)</li> <li>· 형태(form)</li> <li>· 색채(color)</li> <li>· 명암(Value &amp; Shadow)</li> <li>· 양감(volume)</li> <li>· 질감(texture)</li> <li>· 공간(space)</li> <li>· 구도 (composition)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 통일(unity)</li> <li>· 조화(harmony)</li> <li>· 변화(variety)</li> <li>· 변형(deformation)</li> <li>· 균형(balance)</li> <li>· 대칭(symmetry)</li> <li>· 율동(rhythm)</li> <li>· 비례(proportion)</li> <li>· 대비(contrast)</li> <li>· 강조(accent)</li> <li>· 점증(gradation)</li> <li>· 반복(repetition)</li> <li>· 착시(opticalillusion)</li> </ul>		
			
			
			
			

칙을 가지지만 일정한 수가 나뉘지고 합해지는데 과정에서, 아주 적은 변화로도 새로운 것이 창조된다.”라고 하였다.

본 연구에서는 이러한 조합과 통합의 원리로서, <표 3>에서 제시된 기본도형(동그라미, 세모, 네모)에 조형의 기본요소와 기본원리’를 적절히 접목시켜 응용도형을 제작하게 되었으며 (그림 3), 미술프로그램에서 활용된 응용도형은 아래 제시된 <표 4>와 같다.

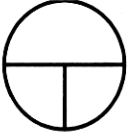
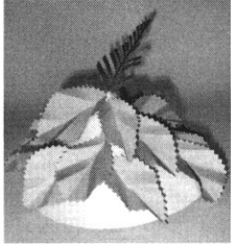
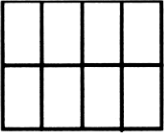
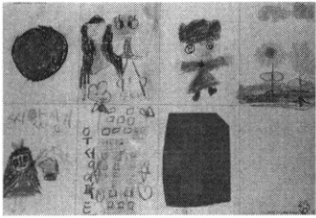
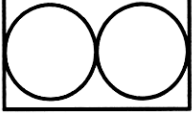
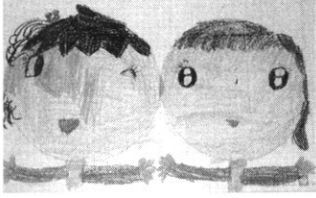
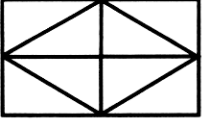
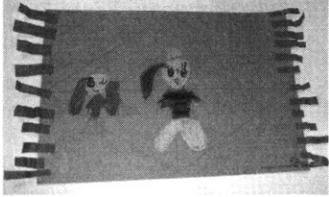
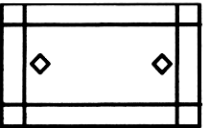
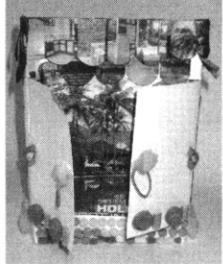
#### 4) 창의성 프로그램 완성

이상의 미술 창의성 프로그램은 모두 현장에서 적용될 수 있도록 교사지침서를 작성하였다. 아래에 제시한 <표 5>는 본 연구에서 개발된 각 차시별 활동을 정리한 것이며, <표 6>은 미술 창

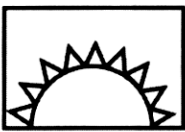
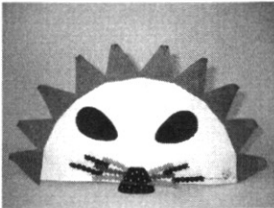
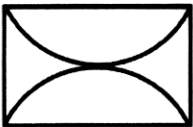


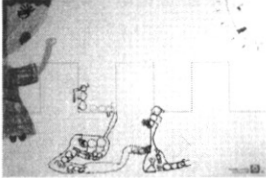
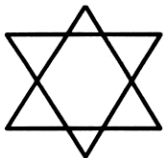
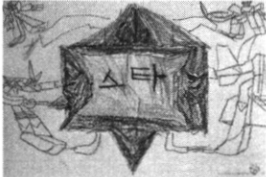
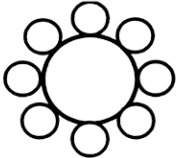
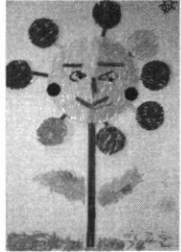
의성 프로그램의 활동주제와 구성요인에 관한 것이다. 이러한 활동을 하기위한 10 차시분의 창의성 프로그램에 대한 교사지침서 작성이 완료된 후 본 창의성 프로그램의 전체적인 내용 및 구성, 교수방법 등은 미술을 전공한 유아 미술 교육 전문가 3인과 창의성 교육전문가 2인을 통해 타당성 검증을 의뢰받았다.

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. 수행된 창의성 프로그램 개발 연구결과를 토대로 다음 장에 제시되는 창의성 프로그램의 효과검증은 본 창의

〈표 5〉 미술 창의성 프로그램의 차시별 활동

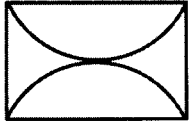
차시	사용된 응용도형	활동 영역	활동 기법	활동명	활동주제	차시별 활동 결과물의 예시
1		평면	그리기	저녁에는...	특정사물과 관련하여 연상, 표현하기  (민감성, 상상력)	 <피터팬 모자>
		# 입체	만들기	내가 쓰고 싶은 모자		
2		# 평면	그리기	내가 관심 가지는 것들	속성별로 분류하고 표현하기  (민감성, 유창성)	 <내 생각들>
		입체	만들기	아프리카 사람이 사는 집		
3		# 평면	그리기 색채 구성	좋아하는 사람들의 얼굴꾸미기	아이디어 상세하게 표현하기  (상상력, 독창성)	 <언니와 나>
		입체	플라쥬 + 만들기	눈사람		
4		# 평면	그리기	하늘과 나	대상의 시점 변화시키기  (유창성, 융통성)	 <양탄자를 타고 하늘을 날아가고 있어요>
		입체	만들기	왕관		
5		평면	색채 구성 (+오리기)	모래시계	특이하게 표현하기  (상상력, 정교성)	 <수영장이 있는 큰 집>
		# 입체	입체 구성	큰 건물 안에는		

〈표 5〉 계속

차시	사용된 응용도형	활동 영역	활동 기법	활동명	활동주제	차시별 활동결과물
6		평면	그리기	지구	촉각적 경험하기  (민감성, 융통성)	 <사자얼굴의 머리띠>
		# 입체	만들기 + 꾸미기	동물 머리띠, 가면만들기		
7		# 평면	색채 구성 + 풀라쥬	나비	다른 수단으로 표현하기  (독창성, 정교성)	 <빨강 · 초록 나비>
		입체	풀라쥬 + 만들기	나비		
8		# 평면	그리기	땅속에는	가상적인 상황에 대한 해결하기  (유창성, 독창성)	 <열심히 일하는 개미를 보고 있는 나>
		입체	만들기	왕관		
9		# 평면	그리기+ 평면색채 구성	별나라	자유롭게 떠올리기  (상상력, 독창성)	 <나쁜 악당 스타 무적>
		입체	입체 구성	사자얼굴		
10		평면	찍기 +그리기	피어난 우리엄마	세밀하게 관찰, 정교하게 표현하기  (민감성, 정교성)	 <햇님 닮은 해바라기 꽃>
		# 입체	저부조+ 입체풀라쥬 +그리기	해바라기		

# : 실험집단에 투입된 활동

〈표 6〉 기본도형을 응용한 미술 창의성 개발 프로그램 교사지침서의 예

활동명	분	영역	평면활동	활동기법	색채구성
활동주제	나비			응용도형	
활동목표	나비의 무늬를 한색과 난색을 이용해서 다양한 느낌으로 표현함으로써 독창성과 정교성을 키울 수 있다.				
준비물	응용도형화지, 잡지책, 풀 칼라링 도구(싸인펜, 크레파스, 색연필),				
단계(시간)	중심내용	교수학습활동			
도입 (10분)	‘우리나비’ 그림책을 통한 심상훈련 (image training)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ‘우리나비’ 그림책 읽기 ‘우리나비’(동심여선 기획, 김성수 글, 이제호 그림) 그림책을 통해서 나비에 대한 호기심과 탐색의 기회를 가진다. : 나비의 생김새, 종류, 먹이, 사는곳, 우리나라 나비와 외국나비의 구분법들이 꼼꼼히 들어있는 백과사전 책속의 세밀화와 사진을 통해서 나비를 관찰해본다.</li> <li>○ 심상훈련(image training) ※ 색종이로 나비를 접어서 미리 준비해 둔다음 그림책을 본 다음 위에서 아래로 던져본다. 눈을 감고 나비에 대한 심상훈련을 해본다. “모두 눈을 감고 상상의 여행을 시작하기로 해요, 우리 모두 나비가 되어 점점 점점 하늘 높이 여행을 떠나요, 아래로 내려다 보니, 초록색 나무도 우리 유치원 지붕도 아주 작게 보여요. 바다도, 높은 산도 아주 작게 보이고, 토끼구름, 기차구름, 버섯구름도 만날 수 있어요, 너무너무 신나요, 신나는 마음으로 기차구름을 타고, 칙칙폭폭, 칙칙폭폭 점점 아래로, 아래로 이제 유치원으로 내려왔어요, 자 눈을 뜨세요”</li> </ul>			
전개 (30분)	나비 창작활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 색채구성과 플라쥬                             <ul style="list-style-type: none"> <li>① 응용도형을 제시한다(반원2개와 사각형을 응용한 도형판)</li> <li>② 연상되는 사물에 대해 이야기 나누어 본다.</li> <li>③ 나비 무늬를 꾸며본다 : 한색과 난색을 이용해서 다양한 느낌으로 표현해본다.</li> <li>④ 잡지책속의 다양한 사진을 오려서 나비무늬를 구성해본다. : 대칭, 비대칭개념을 이용해서 독창적으로 무늬를 만들어본다.</li> </ul> </li> </ul>			
마무리 (5분)	나비 소개하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 작품표현하며 이야기 나누기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>① 교사는 미리 준비된 꽃을 제시하면서 앞에 앉아 들고 서 있다.</li> <li>② 유아는 자신이 만든 나비를 펼치며 나와서 소개한다.</li> </ul> </li> </ul>			

성 프로그램의 객관적인 평가근거가 될 수 있을 것이다. 아래 제시되는 <표 6>은 개발된 미술 창의성 프로그램 중 실제 투입된 교사지침서의 예시이다.

## 2. 유아 미술 창의성 프로그램의 증진효과

연구자가 개발한 유아 미술 창의성 프로그램의 효과가 집단별로 차이가 나는지를 알아보기 위하여 연구대상 유아를 실험집단과 통제집단으

<표 7> 실험집단과 통제집단의 사후 검사 평균, 표준편차 및 t 검증

하 위 요 인	실험 (N=29)		통제 (N=26)		t
	M	SD	M	SD	
유창성	124.31	17.86	107.88	23.46	2.940**
독창성	123.48	21.84	100.38	23.48	3.780***
제목의 추상성	106.24	15.66	92.08	17.41	3.177**
정교성	99.00	19.24	92.19	21.45	1.241
성급한 종결에의 저항	102.66	16.68	96.62	14.77	1.415
창의적 강점	8.14	2.25	5.69	2.59	3.750***
창의성 총점	119.28	15.31	103.52	18.02	3.505***

\*\* $p < .01$  \*\*\* $p < .001$

로 나누고, 실험집단에는 창의성 프로그램을 실시하였고, 통제집단은 아무런 처치를 하지 않았다. 집단별 유아의 창의성 점수의 각 하위요인 즉, 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항, 창의성 강점에서의 사후검사의 차이검증 결과는 <표 7>과 같다.

<표 7>에서 볼 수 있듯이 미술 창의성 프로그램을 경험한 실험집단과 경험하지 않은 통제집

단간에는 창의성 총점에서 유의한 차이가 나타났다( $t=3.505, p < .001$ ). 즉 미술창의성 프로그램은 유아의 창의성 총점을 증진시켰다. 또한 창의성 하위요인별로 이를 살펴보면 유창성( $t=2.940, p < .01$ ), 독창성( $t=3.780, p < .001$ ), 제목의 추상성( $t=3.177, p < .01$ ), 창의적 강점( $t=3.750, p < .001$ )에서 실험집단과 통제집단간의 유의한 차이가 나타났다. 즉 미술 창의성 프로그램은 창의성 하위요인 중 유아의 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 창의적 강점을 유의하게 증진시켰다.

한편, 프로그램 처치 이전의 창의성 차이를 배제한 상태에서 프로그램 효과를 검증하기 위해 사전검사의 창의성 총점과 하위요인의 점수를 공변수로 하여 사후검사의 창의성 총점과 하위요인 점수를 공변량분석한 결과는 <표 8>과 같다. <표 8>의 사후검사의 공변량 분석결과에서 나타난 것과 같이 미술 창의성 프로그램 처치 이전의 창의성 차이를 배제한 경우에도 유아의 창의성 총점( $F=22.526, p < .001$ )은 증진되었다. 또한 창의성 하위요인 중 유창성( $F=9.379, p < .01$ ), 독

<표 8> 창의성 하위요인의 공변량분석(ANCOVA)

하 위 요 인	변 량 원	SS	df	MS	F
유 창 성	공변량(사전검사)	4618.133	1	4618.133	13.022***
	주 효 과	3326.084	1	3326.084	9.379
	오차변량	18441.420	52	354.643	
	총	26385.636	54	488.623	
독 창 성	공변량(사전검사)	5650.990	1	5650.990	14.100***
	주 효 과	7960.610	1	7960.610	19.863***
	오차변량	20839.927	52	400.768	
	총	34451.527	54	637.991	
제목의 추상성	공변량(사전검사)	1151.104	1	1151.104	4.583*
	주 효 과	2983.101	1	2983.101	11.876**
	오차변량	13061.432	52	251.181	
	총	17195.636	54	318.438	

<표 8> 계속

하 위 요 인	변 량 원	SS	df	MS	F
정 교 성	공변량(사전검사)	5567.635	1	5567.635	17.771***
	주 효 과	642.588	1	642.588	2.051
	오차변량	16291.159	52	313.292	
	총	22501.382	54	416.692	
성급한 종결에의 저항	공변량(사전검사)	1499.102	1	1499.102	6.785*
	주 효 과	754.840	1	754.840	3.416
	오차변량	11488.858	52	220.940	
	총	13742.800	54	253.496	
창의적 강점	공변량(사전검사)	64.993	1	64.993	14.102***
	주 효 과	86.338	1	86.338	18.734***
	오차변량	239.651	52	4.609	
	총	390.982	54	7.240	
총 점	공변량(사전검사)	5404.496	1	5404.496	31.770***
	주 효 과	3831.935	1	3831.935	22.526***
	오차변량	8846.002	52	170.115	
	총	18082.433	54	334.860	

\* $p < .05$  \*\* $p < .01$  \*\*\* $p < .001$

창성( $F=19.863, p<.001$ ), 제목의 추상성( $F=11.876, p<.01$ ), 창의적 강점( $F=18.734, p<.001$ )을 유의하게 증진시켰다.

2) 프로그램에 대한 유아의 반응

(1) 유아의 반응

아래 <그림 4>은 유아 미술 창의성 프로그램 활동 중 차시가 진행되면서, 변화가 뚜렷한 유아의 결과물을 중심으로 분석한 것이다. A유아의 경우, 3차시에서는 ‘쌍둥이 단추 2개’라는 제목에서 알 수 있듯이 표현하고자하는 대상의 특이성과 세부적 내용의 표현성이 독창적이긴 하지만, 주어진 도형 내에서의 표현에 치중하였고, 색채 또한 청색, 흑색 등 단조로운 구성으로 색채적 상상과 구상력에 대해 한계적이고 소극적

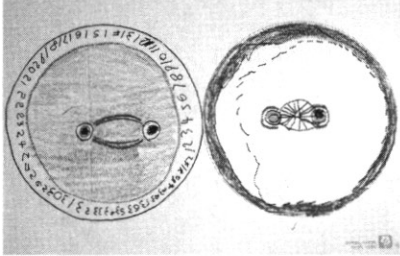
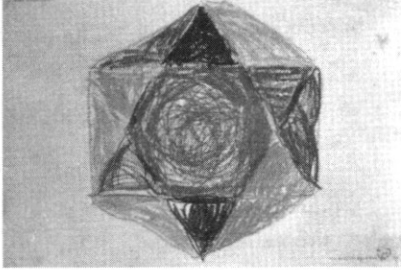
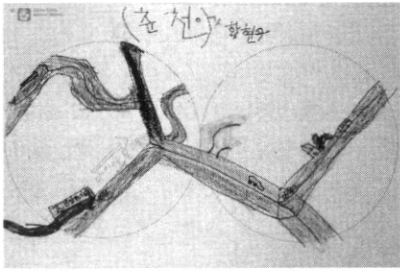
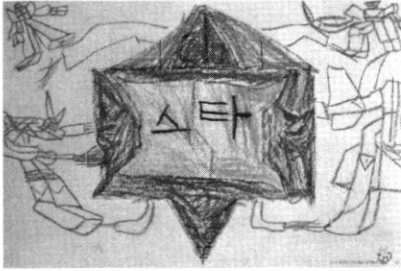
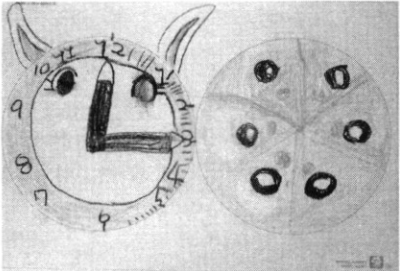
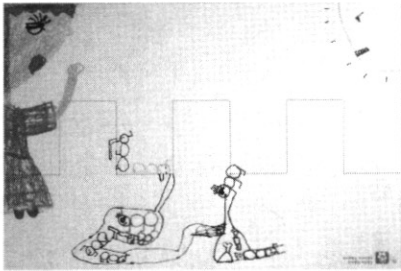
이었으나, 9차시에서는 주어진 도형뿐 아니라 도형외의 공간마저 확장하여 형상화하였으며, 색채 또한 아주 다양하게 구성하고 있는 점에서 상상력과 독창성 등에 상당한 가시적 발전을 보여주고 있다.

B유아의 경우, 주어진 도형은 물론 도형 외 공간까지 확장하여 공간 전체를 활용하는 능력이 단연 돋보이며, 평면화된 입체적 묘사까지 구사하고 있는 점에서 상상력과 독창력의 괄목할 만한 발전을 찾아 볼 수 있다.

특히 C유아의 경우는, ‘열심히 일하는 개미를 보고 있는 나’라는 제목에서 짐작할 수 있듯이 점, 선, 면, 형, 색채, 내용 등의 면에서 창의성의 발전적 변화뿐 아니라, 자신을 관조하고자 하는 태도마저 엿보게 한다.



〈그림 4〉 유아 활동 결과물 분석

구 분	3차시	8, 9차시
A유아	 <p data-bbox="375 648 630 678">&lt;제목 : 쌍둥이 단추 2개&gt;</p>	 <p data-bbox="921 652 1057 682">&lt;제목 : 보물&gt;</p>
B유아	 <p data-bbox="399 976 609 1005">&lt;제목 : 춘천가는 길&gt;</p>	 <p data-bbox="840 976 1141 1005">&lt;제목 : 나쁜 악당 스타 무적&gt;</p>
C유아	 <p data-bbox="368 1301 641 1330">&lt;제목 : 시계와 피자 한 판&gt;</p>	 <p data-bbox="767 1301 1211 1330">&lt;제목 : 열심히 일하는 개미를 보고 있는 나&gt;</p>

#### IV. 결론 및 제언

본 연구는 기본도형을 응용하여 유아 미술 창의성 프로그램을 개발해서, 이를 교육 현장에 적용해 봄으로써 유아 창의성의 증진효과를 검증하고자 한 것이다. 이를 위해서 먼저 창의성에 대한 다양한 선행연구를 고찰해봄으로써 창의성의 통합적 접근에 대한 기본입장과 구성요인을 설정하였으며, 유치원 교육과정의 표현영역을

참고로 하여 평면적 미술활동과 입체적 미술활동을 중심으로 한 미술 창의성 프로그램의 기초 지식활동을 정리하였다. 또한, 본 연구에서 활용한 기본도형(●, ■, ▲)을 Cezanne의 기하학적 단순화 개념에서 선정하였고, 이를 통해 10 차시분의 응용도형을 확정지었다. 이상의 10 차시분 응용도형은 모두 현장에서 적용할 수 있도록 교사지침서를 작성하였으며, 이에 대한 전체적인 내용구성 및 교수방법 등을 전문가를 통해 타당

화 검증작업을 거쳤다.

이상과 같이 완성된 유아미술 창의성 프로그램의 효과검증을 위해 만 5세 유아 55명을 대상으로 실험한 결과, 창의성의 하위요인 중 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 창의적 강점을 증진시키는데 본 미술 창의성 프로그램이 효과가 있는 것으로 나타났다. 양적인 분석이외에, 유아의 결과물을 중심으로 유아의 반응을 관찰해본 결과, 상상력과 독창성에서 괄목할만한 가시적인 발전을 추적할 수 있었다. 이러한 본 연구의 결과는 창의성 프로그램이 창의성 증진에 효과적(Torrance, 1972; Suwantra, 1994; Elliot, 1997; Downey, 1998; 윤정진, 2004; 이인순, 1987, 허경철 외 4인, 1991; 심성경, 1998; 박화운, 2001; 신인숙, 2001)이었다는 보고와 일치한다.

본 연구를 통해 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구의 대상이 부산의 한 유치원 만5세 유아들만을 대상으로 하였기 때문에 연구 결과를 일반화 하는데는 한계가 있으므로 다른 유치원 및 여러 연령층을 대상으로 한 연구가 이루어져야 할 것이다. 둘째, 본 연구는 기본도형을 응용한 미술 창의성 프로그램을 약 10주간의 실험기간 동안 실시하여 효과를 검증한 연구이므로 적용한 활동의 수가 제한적이었기 때문에 연구결과를 일반화하는데 한계가 있다. 그러므로 장기간에 걸친 많은 차시의 미술 창의성 프로그램 활동을 적용하여 그 효과를 검증하는 연구가 이루어져야 할 것이다. 셋째, 본 연구에서는 미술 창의성 프로그램이 유아의 정교성과 성급한 종결에의 저항 요인을 증진시키는데 유의한 효과가 없는 것으로 나타났다. 따라서, 정교성과 성급한 종결에의 저항 요인을 증진시키기 위해서는 어떤 활동이 더 강조되어야 하는지, 혹은 어느 정도의 교육기간이 더 요구되는지를 확인하는 심층적인 연구가 요구된다. 넷째, 미술 창

의성 프로그램의 실시에 따른 교사의 변화과정에 대한 구체적인 언급과 효과에 대한 연구가 병행되어져 교사교육에 활용되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- 교육부(1998). *유치원 교육과정 해설*. 서울 : 대한 교과서 주식회사.
- 박화운(2001). 미술작품감상활동이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향, *아동학회지*, 22(2), 277-290.
- 신인숙(2001). 음악프로젝트활동이 유아의 창의성에 미치는 영향, *유아교육연구*, 21(3), 351-370.
- 심성경(1998). 창의성 개발 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향, *유아교육연구*, 18(2), 51-68.
- 윤정진·정옥분(2004). 그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과연구, *인간발달연구*, 11(2), 21-40.
- 이영자·이정옥·유혜숙(1988). 유치원 미술교육 현황 조사. 한국 어린이 교육협회, 어린이교육 제16집.
- 이인순(1987). *창의성의 구성요인과 훈련효과*. 박사학위논문, 성균관대학교.
- 전경남(1999). 창의성 훈련의 효과에 대한 메타분석, 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 전경원(1995a). *창의성 교육 어떻게 할 것인가? 세계화 시대의 창의성 교육*. 서울 : 한국 어린이 육영회.
- \_\_\_\_\_(1995b). *창의성을 잡아오 확! 창의성 개발을 위한 전래 동화 활용법*. 서울 : 창지사.
- 최인수(2001). 유아의 창의적 특성과 교육적 시사. *미래유아교육학회지*, 8(2), 103-130.
- 허경철·김홍원·조영태·임선하·양미경·한순미·이혜원·김용선(1990). *사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구 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.

- Arnheim, R.(1966). *Art and Visual Perception*. Berkeley : University of California Press.
- Cohen, E. P., & Gainer, R. S.(1984). *Art : Another language for learning*(3rd ed.), Portsmouth, NH; Heinemann.
- 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 University Press.
- \_\_\_\_\_.(1997). Implications of a System's Perspective for the Study of Creativity. In R. J. Sternberg(Ed.). *Handbook of Creativity*(pp, 313-338). Cambridge, England : Cambridge University Press.
- Eisner, E. W.(1982). The Relationship of Theory and Practice in the Art Education, *Art Education*, N.A.E.A.I.
- Garnner, H.(1996). 마음의 틀 'Frame of mind : The theory of multiple intelligences'(이경희 역), 서울 문음사.
- 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.
- Greer, W. D.(1984). Displine-based art education : Approaching art as a subject of study. *Studies in Art Education*, 25(4), 211-218.
- Guilford, J. P.(1959). *The Three Faces of Intellect*. American Psychologist's Press.
- Jalongo, M. R., & Stamp., L. N.(1997). *The Arts in Children's Lives : Aesthetic Education in Early Childhood Education*. N. Y : Macmillan Publishing Co.
- Langer, S. K.(1953). *Feeling and Form*. Carles Scrivner's Sons, New York.
- Mayesky, M.(1998). *Creative Activities for Young Children*, Washington, D.C. : NAEYC.
- Piaget, J.(1951). *Dreams and Imitation in Childhood*, Norton & Co. New York.
- Smith, N, R.(1984). *Experience and Art, Teaching children to Paint*, N. Y : Teachers College Press.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. T.(1995). *Defying the Crowd : cultivating creativity in a culture of conformity*, New York; Free Press.
- Torrance, E. P.(1966). *Torrance Tests of Creative Thinking : Directions manual and scoring guide(Figural test booklet A)*, Scholastic Testing Service, Inc.
- \_\_\_\_\_.(1988). *The Nature of Creativity as Manifest in its Testing*, In sternberg, R. J.(Ed.). *The Nature of Creativity*, 43-75. Cam-bridge; cambridge University Press.
- Urban, K. K.(1995). Creativity-A componential approach, post conference China meeting of the 11th World Conference of gifted and talented children, Beijing, China, August 5-8.
- Vygotsky, Z. S.(1999). 아동의 상상력과 창조(Imagination and Creativity in Childhood), 팽 일역(역), 서울 창지사.
- Woodman, R. W., & Schoenfeldt, L. F.(1990). An inter actionist model of creativity behavior, *Journal of Creative Behavior*, 24(4), 279-290.
- Zipes, J.(1995). *Creative Storytelling*. New York : Routledg.

2005년 6월 30일 투고 : 2005년 8월 20일 채택