

신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램 개발과 효과

Development and Effectiveness of a Program for Enhancing the Creativity
of Kindergarten Children through Physical Play

채민아(Min-A Chae)¹⁾
최외선(Wae-Sun Choi)²⁾

ABSTRACT

Eighty-eight 5-year-old subjects were tested by the Torrance Tests of Creative Thinking, and randomly assigned to experimental(n=44) or control(n=44) groups. Developed in collaboration with kindergarten teachers, physical activity projects were based on themes from “life and health” and “life as expression” of the kindergarten curriculum. The resulting program consisting of 24 activities was applied to the experimental group for 24 sessions. Data were analyzed by mean, standard deviation, and repeated measures ANOVA. Effectiveness of the physical activity program for enhancing creativity was shown by a significant increase in mean creativity scores of the experimental group and in the sub-scores of fluency, originality, abstraction of title, elaboration, and resistance to an impetuous ending.

Key Words : 창의성(creativity), 신체 놀이 활동(physical play activity).

I. 서론

21세기는 정보화 사회, 국제화 사회로써 무기 경쟁이나 경제력 다툼이 아니라 두뇌 경쟁, 즉 창의력의 경쟁 시대가 될 것이라는 흐름에 따라 요즘 전 세계적으로 창의성은 비판적 사고와 함께 교육의 가장 큰 목적 중의 하나로 부각되고

있으며 최근 학교 교육, 일반 산업 장면 그 어디에서도 창의성 개발의 중요성을 언급하지 않는 곳을 찾아보기 힘들 정도로, 창의성은 이제 이 시대의 화두가 되었다(조연순·조석희·홍용희·김정효, 1996).

미국의 경우 1950년대에 창의성 연구가 본격화되었고, 1960년대에는 창의성 연구와 교육에

¹⁾ 영남대학교 가족주거학과 겸임교수

²⁾ 영남대학교 가족주거학과 교수

Corresponding Author : Min-A Chae, Department of Family & Housing, Yeung-Nam University, 214-1 Dae-dong, Kyoung-san 712-749, Korea E-mail : jazzebell@hanmail.net

대한 정부의 선별적 지원이 있었으며, 1970년대에는 중·고등학교에 프로그램이 투입이 되었고 1980년대 이후에는 각급 학교와 기업체에 강한 창의성 교육의 붐이 일기 시작하고 있다. 우리나라는 최근에 비로소 창의성 교육에 대한 관심이 일기 시작하고 있다(김춘일, 1997).

이러한 시대적인 필요성에 부응하여 우리나라에서도 제 5차 교육 과정에서부터 창의적 인간성이 부각되기 시작하여 교육 개혁안에서도 자율적이고 창의적인 인간상으로서의 교육이 강조되고 있다(교육부, 1992). 즉, 2000년부터 시행된 제6차 유치원 교육과정을 살펴보면, 교육과정을 통하여 길러내고자 하는 인간상이 명시되어 있는데 그 중 하나가 바로 기초 능력을 토대로 한 창의적인 능력을 발휘하는 사람이다. 제 5차 유치원 교육과정에서 탐구영역에 제한된 창의성을 통합적 접근의 시도로 제 6차 교육과정에서는 전 영역에 기본과정으로 확대 발전시켜 그 내용을 구성하고 있다(교육부, 1998).

인간의 사고 특성중의 하나로 *creativity, creativeness*에 해당하는 우리말은 창의성, 창조성이며 또한 창의, 창조, 창조적, 창의적 사고 등의 표현도 모두 이 범주에 속하는 표현으로 창의성이란 Plato에서 Rousseau, Spencer, Dewey에 이르기까지 인간의 중요한 지적 특성으로 이해되어 오기는 했으나 학문의 영역으로 들어오게 된 것은 그리 오래 되지 않는다. 직접적인 학문분야로서의 연구와 논의는 심리학 이론의 발달과 함께 시작되었다(심성경·백영애·김나림, 1998). 1950년 Guilford가 미국의 심리학회에서 창의성의 중요성에 관한 연설을 한 것을 계기로 창의성에 관한 연구가 활발하게 이루어져 왔다(곽경리, 1993; 윤경희, 1995; 김미숙, 1985). 그러나 교육 이론에서 많이 사용되는 용어인 창의성의 개념 및 창의성을 구성하고 있는 창의성의 하위 요소

에 대한 의견도 다양하다(공현숙, 1977; 김종순, 1996). 그 이유는 창의성을 말하는 사람들이 창의성의 복잡하고 다양한 측면 중에서 어느 부분을 다루고 있는가에 따라 그 개념이 달라지기 때문이다. 따라서 창의성의 개념을 정의하는데는 보편적으로 받아들여지는 단일 정의가 없으며 여러 이론가들에 따라 이에 대해 다양한 관점으로 조명이 되고 있다(심옥화, 1997, 재인용).

Torrance(1962)는 문제의식이나 결핍, 지식의 결합, 불가시적 요소들, 부조화 등을 인식하고 이를 해결하기 위해 추측하고 가설을 세우며, 반복 검증, 수정, 재확인하며 완전하게 하고 최종적으로 그 결과를 전달하는 과정으로 정의하였다.

Rogers(1970)는 창의적 활동이란 유기체가 내적, 외적인 환경에 대해 개방적이고 모든 관계양식을 융통성 있게 볼 수 있는 자유로움이 있을 때 발생하기 쉬운 자연스러운 행동이라고 하였다. 임선하(1993)는 '창의성은 새로움에 이르게 하는 개인의 사고 관련 특성이다.'라고 정의하였다. 종합하면 창의성이란 문제 해결에 당면한 개인이 기존의 해결 방식을 탈피하여 새로운 방법을 개발해 내는 것으로 개인의 사고와 관련된 특성으로 볼 수 있다. 새로운 방법이란 창의적 사고의 가장 궁극적인 목표이면서 결정적 특성이다. 특정한 사고 과정이 아무리 고상하고 신기하다고 해도 새로움이 없으면 의미가 없다. 그렇다면 어떤 준거를 만족시켜야 새롭다는 말을 할 수 있는 것인가 하는 의문이 생긴다. 여기에서 우리는 사회, 인류에 있어서 새로운가를 기준으로 보는 경우와 개인에게 새로운가를 기준으로 보는 경우를 생각할 수 있을 것이다. 전자는 과학자, 발명가, 예술가 등에서 볼 수 있는 특별한 재능의 창의성이고, 후자는 누구나 가지고 있는 창의성이다. Burnham(1982)은 창의성은 거의 모든 아동들이 어느 정도의 창의적인 상상력을 가

지고 있다고 주장하였고, Hyman(1978)도 환경에 따라 영향을 받는 교육 가능한 특성이라고 정의하였다. 이러한 입장들을 정리 해 볼 때 창의성은 어느 정도 환경의 조성이나 교육 프로그램의 투입으로 증가 될 수 있는 특성으로 볼 수 있다. 따라서 유아기의 창의성 발달을 촉진 시킬 수 있는 교수매체의 개발이 중요하다고 볼 수 있다.

앞에서 보았듯이 유아기의 창의성 발달은 대단히 중요하다. 이는 창의성 발달이 유아의 다른 발달 특징과 마찬가지로 발달과정에 있기 때문이다. 특히 유아의 창의성은 4세 반경 절정을 이루며, 5세부터 하강곡선을 그리기 시작한다는 연구 보고가 있다(Dudek, 1974; Pica 1995; 김은심, 2001). 그리고 이는 “제한적인 교실환경(Gillom, 1970), 획일성의 강조, 인지 중심적인 사고, 경쟁 심리 유도(Pica, 1997) 등이 주된 원인이라고 지적되고 있다. 그러나 유아들은 창의적인 잠재력을 타고나며, 3세에서 5세 사이의 유아들은 창의성 발달에 결정적인 시기에 놓여 있다(Fauth, 1990; Scirmacher, 1993). 따라서 유아교육 전문가들은 창의성 발달을 격려하고 창의적 잠재력을 이끌어 낼 수 있는 기회를 촉진시키고자 하는 노력을 해야 한다. 창의성 발달은 발달적으로 적절한 실제 활동들을 제시하고 유아들로 하여금 놀이하고, 탐색하며, 문제를 해결해 보는 과정에서 이루어 질 수 있다. 또한 자신의 아이디어를 자신만의 독특한 방법으로 표현하도록 기회를 제공함으로써 증진 될 수 있다(김은심, 2001).

위에서 언급한대로 창의성은 제한적인 교실환경(Gillom, 1970), 획일성의 강조, 인지 중심적인 사고, 경쟁 심리 유도(Pica, 1997)등에 의해 발달이 저지 될 수 있다. 따라서 교사가 이끄는 주도적인 상황에서는 창의성이 발달이 제한 될 수 밖에 없다. 창의성은 유아가 스스로 탐색하고 아이디어를 생각해 내고 또 그 아이디어를 언어로 구

조화 시켜 표현 해 봄으로써 보다 더 발달 될 수가 있다. 예를 들어 다른 유아의 모습을 보고 기억하고 언어로 다시 표현한다든지 교사의 확산적 사고를 유도하는 질문 유형과 같은 수업분위기는 유아의 창의성을 발달시킬 수 있다. 또한 교사는 유아의 반응에 긍정적인 격려를 해줌으로써 유아 자신이 다른 유아들과 경쟁을 하지 않고도 인정받는 방법을 이해하게 된다. 이러한 것들이 유아의 자신감을 키워주게 되며, 다시 창의적인 사고를 촉진하게 되는 순환 고리를 만들게 되는 것이다.

최근 유아들은 실외 놀이를 통한 시간 보다는 혼자서 컴퓨터나 텔레비전과 같은 매체를 통한 혼자만의 시간을 가질 기회가 많고, 특히 컴퓨터 게임을 즐기는 유아들의 경우 동적인 활동 시간보다 정적인 활동 시간이 더 많아 지고 있어 창의성 발달을 저해하는 요인이 될 수 있다. 그러나 창의적 동작활동은 유아들에게 상상 할 수 있는 다양한 기회를 줄 수 있다. 유아들은 무에서 유를 창조하는 생각으로 “마치 무엇이 있는 것처럼 혹은 자신이 마치 무엇이 된 것처럼” 자신의 몸을 맡기고 느끼고 표현해야 한다. 또한 타인의 동작을 보고 그것이 무엇인지 상상해 보아야 한다. 이러한 창의적인 신체 활동은 유아의 무한한 상상력을 실제의 모습으로 끌어내는데 기여 할 수 있다.

창의성은 정신에 있어서 만의 문제가 아니라 사고와 감정 간의 관계이며, 정신과 신체와의 관계에 의한 것이기 때문이다. 이러한 관계성에서도 알 수 있듯이 창의적 신체활동보다 더 잘 이러한 관계의 매개체가 되는 것은 없다(김은심, 2001).

창의성의 중요성이 크게 부각되고 있는 가운데 창의성에 대한 연구도 활발히 이루어지고 있다. 김판희(2001)는 창의성에 관한 최근의 연구

동향을 분석하였는데 그 결과를 살펴보면 창의적 교육방법과 프로그램이 7편, 교실분위기와 교사 변인은 10편, 창의적 개인의 인지적, 정서적 특성에 관한 논문이 창의적 동기와 아울러 12편으로 나타났다. 대부분의 연구들이 창의성은 교육방법과 환경 그리고 프로그램의 투입으로 증진된다는 결과를 보고하고 있다. 현실적으로 창의성 개발에 관한 관심은 고조된 가운데 창의성을 향상시킬 수 있는 프로그램 개발은 아직 부족한 실정이다.

TTCT를 검사로 사용한 연구 중 박수정(1999)의 연구에서는 만 5세 유아의 신체 표현 능력이 창의성의 하위영역 중 유창성과 독창성과 유의미한 것으로 나타났으며, 배혜원(2000)의 연구에서도 통합적 동작 활동이 만 5세 유아의 창의성 향상에 긍정적 영향을 미쳤음을 보여 주었다. 전경원의 유아 창의성 종합검사(K-CCTYC)를 검사 도구로 한 연구에서 창의적인 동작 프로그램이 유아의 창의력 향상에 미치는 효과를 조사한 최경순(1997)은 프로그램의 적용 후 실험집단이 기존 교사 중심의 동작 교육을 받은 통제 집단에 비해 창의적 검사에 의미 있는 증가가 있었음을 보여 주었고, 심선경, 백영애, 김나림(1998)의 연구에서도 창의성 개발 프로그램의 적용이 유아의 신체 창의성을 향상시킨 것으로 나타났다. 강혜경(1999)의 프로젝트 접근법도 유아의 창의적 사고력 향상을 증진시키는데 효과가 있었고, 창의적 동작 활동 지도를 받은 유아들은 독창적 사고능력이 높게 상승하였다고 하였다(김미숙, 1985). 또한 동작의 기초영역과 창의적 신체 표현을 통합한 통합적 동작 교수방법을 사용한 집단이 독창성에 있어서 더 높은 점수를 보였다고 하였으며(김은심, 1994) 창의적 신체 표현인 동작활동을 실시한 실험집단의 유아는 정규 교과과정만을 실시한 통제집단에 비해 그림그리기에서 창의적

표현력이 향상되었다고 하였다(이수경, 1988).

그러나, 신체 활동놀이가 혼련 집단의 유창성과 독창성 증진에 효과를 가져오지 않았다는 연구결과도 있고(조수경, 1995), 유창성 발달에는 영향을 미치지 않았으나 독창성 발달에는 영향을 미친다는 연구결과도 있다(허수정, 1996).

이상에서 살펴 본 바와 같이 대부분의 연구에서 창의적 신체활동이 창의성에 긍정적인 영향을 미치는 활동임을 시사 하고 있다. 그러나 창의성에 대한 연구들이 이루어 지고 있음에도 불구하고 현장에서 적용되는 사례를 찾아보기 힘든 것은 창의성을 증진시킬 수 있는 활용 가능한 프로그램이 부족하기 때문이므로 이에 대한 개발이 시급한 실정이다.

본 연구의 목적은 만 5세 유아를 대상으로 창의성을 향상시킬 수 있는 신체 놀이 활동 프로그램을 개발하고, 개발된 프로그램을 유아에게 적용하여 창의성 증진에 효과를 입증하는 것이다. 따라서 본 연구에서 개발된 창의성 증진 프로그램이 유아의 창의성을 증진시키는 효과가 입증된다면 현장에서 사용가능한 창의성 증진 프로그램을 제공하여 유아들의 창의성 향상에 도움을 줄 것으로 예상된다.

이상의 연구 목적에 따른 연구 문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 신체 놀이 활동을 이용한 창의성 증진 프로그램이 유아의 창의성 증진에 효과가 있을 것인가?

II. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상이 <표 1>에 제시 되었다.

〈표 1〉 연구 대상

		실 험	통 계
T T C T	남	24명	24명
	여	20명	20명
	전체	44명	44명

창의성 검사(TTCT)는 사전 검사와 사후 검사로 나누어 두 번 실시하였고, 그 대상은 대구 시내 ○○유치원 원아를 대상으로 실험 집단과 통제 집단으로 나누어 실시하였다. 만 5세 유아 88명 가운데 유아 44명을 실험 집단으로 나머지 44명을 통제 집단으로 나누어 실시하였다. 표본 유아 추출은 먼저 만 5세 유아 5반 중에서 4반을 무작위로 선출했다. 각반 유아는 총 30명으로 구성되어 있었는데 유치원 사정상 그 중 무작위로 뽑아서 일부만 프로그램을 실시하는 것이 원아들의 수업의 형평성에 문제가 있을 수 있어 실험 집단 두 반(각각 30명씩 총 60명)을 같이 프로그램을 적용하였고 TTCT검사를 할 때에만 두 반 총 60명 유아들 중에서 44명을 무작위로 표집하여 검사하였다.

2. 측정 도구

1) 유아 창의성 검사

유아 창의성 검사(TTCT; Torrance Tests of Creativity Thinking)는 Torrance(1984)의 “Torrance Tests of Creativity Thinking : Thinking Creatively with Pictures, Form A”를 기초로 한국에서 개발된 한국판 도형검사 A형(김영채, 1999)을 검사 도구로 사용하였다. 이 검사는 그림 구성하기, 그림 완성하기, 선 더하기 등 모두 세 가지 활동으로 이루어져 있는데, 한 활동 당 제한 시간이 10분씩으로 총 30분이 소요된다.

이 검사 결과는 5개의 창의적 하위요소(유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항)별 점수와 창의적 강점 점수(정서적 표현, 이야기의 명료성, 운동 또는 행위, 제목의 표현성, 불완전 도형들의 조합, 선들의 종합, 독특한 시각화, 내적인 시각화, 경계의 확대, 또는 파괴, 유머, 심상의 풍부한, 심상의 다채로움, 환상)를 얻게 되어 있다. 검사의 신뢰도는 채점자간의 신뢰도가 .87이며, 채점자 내 신뢰도는 .90으로 보고되었다(김온기, 2000)

3. 연구 절차

본 연구는 우선 유아의 창의성 증진을 목적으로 한 신체 놀이 활동을 이용한 창의성 증진 프로그램을 개발하고, 개발된 프로그램을 현장에 적용하여 창의성 증진에 효과가 있는지를 검증해 보는 절차로 진행 된다.

1) 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램 개발

신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램 개발을 위해 다음과 같은 과정을 거쳐서 진행되었다.

1 단계에서는 유아의 창의성에 관한 문헌과 신체 활동에 관한 이론적 고찰을 통하여 프로그램의 기본 방향을 설정하였다. 2 단계에서는 프로그램의 기본 주축을 이룰 모형을 제작하기 위하여 유치원 교육과정의 신체 영역(건강생활, 표현생활)과 Slater의 동작 교수 모형을 중심으로 프로그램 틀을 구성하였고 전체적인 분위기는 게임식의 진행으로 구성하였다. 3 단계에서는 예비로 만들어진 16개의 프로그램을 같은 연령대의 본 프로그램 적용 유치원 외 다른 유치원의 만 5세 아이에게 시험 적용하였다.

〈표 2〉 건강·표현 생활의 내용구성

	감각및신체인식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 감각 기관을 활용하기 ○ 신체를 인식하고 움직이기 	탐색	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소리 탐색하기 ○ 형태 탐색하기 ○ 움직임 탐색하기 	
건	기본운동능력	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이동 운동 하기 ○ 비이동 운동 하기 ○ 조작 운동 하기 ○ 신체 활동에 참여하기 	표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 여러 가지 소리 만들기 ○ 노래부르기 ○ 리듬 악기 다루기 	
강		<ul style="list-style-type: none"> ○ 몸을 깨끗이 하기 ○ 주변을 깨끗이 하기 ○ 적절하게 옷입기 	현	표현	<ul style="list-style-type: none"> ○ 만들기와 꾸미기 ○ 동작으로 표현하기 ○ 통합적으로 표현하기 ○ 극놀이로 표현하기
생	건 강	<ul style="list-style-type: none"> ○ 바른 식생활 하기 ○ 적절히 휴식하기 ○ 질병 예방하기 ○ 즐겁게 생활하기 	생		
활			활		
	안 전	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전하게 놀이하기 ○ 교통 안전 규칙 지키기 ○ 위험한 상황을 알고 대처하기 ○ 환경 오염이나 재해에 대비하기 	감상		<ul style="list-style-type: none"> ○ 음악 감상하기 ○ 자연과 사물 및 조형 작품 감상하기 ○ 춤 감상하기 ○ 극놀이 감상하기 ○ 예술적 표현 존중하기 ○ 전통 예술에 친숙해지기

이 과정에서 교사와 상의한 결과 힘과 정확성을 요구하는 활동들은 유아들에게 적합하지 않은 것으로 판단되었다. 따라서 교사의 의견과 관찰의 결과로 예비 프로그램을 수정하고 삭제할 것은 삭제하여 다시 24차시의 프로그램을 완성하였다. 이와 같은 단계로 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램이 완성되었다.

본 프로그램의 모형은 제 6차 유치원 교육과정의 건강생활 영역과 표현생활 영역에 근거하여 내용을 구성하였고 Slater의 동작 활동 전개 방식 모형에 따라 프로그램의 진행 순서를 고안했다.

Slater(1993)는 교사-유아 상호 주도적 동작 교수 모형을 제안하여 활동에 참여하도록 하고 교육 내용에 있어서는 동작의 기초 영역과 응용영역을 통합하여 창의적 동작 교육을 위한 구체적

형식을 설계하였다. 이 모형은 동작 경험과 창의적 표현 활동이 한 가지 활동 속에 유기적으로 묶임으로서 유아들이 다양한 동작을 경험하는 동시에 흥미를 가지고 창의적으로 표현할 수 있는 기회를 제공해 주고 있다.

Slater 모형은 도입, 움직임 익히기, 창의적 표현, 평가의 4단계로 활동이 전개된다. 움직임 익히기 단계에서는 유아들이 동작의 기본요소를 탐색하고 기본 동작을 연습할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 또한 창의적 표현 단계에서는 탐색한 여러 동작을 일반화시켜 표현하도록 활동을 구성하는 것이 특징이다.

본 프로그램은 Slater의 4단계에 『주의집중』이라는 단계를 하나 더 첨가하여 구성함으로써 유아의 주의 분산을 최소화하고 보다 프로그램에 더 신중하게 임하도록 신경을 썼다. 만 5세 유아의 경우 집중력이 매우 떨어지고 산만한 특

징이 있으므로 바로 도입으로 들어간다는 것은 수업의 효율성을 떨어질 수 있다. 주의 집중 단계의 프로그램들은 창의성을 높여 주기 위해 정신을 집중하게 하는 단계로 여러 차시에서 같은 내용이 반복되기도 한다. 매번 바뀌는 것보다는 약간씩 달리함으로써 거부감은 없애면서 매시간 생소하지는 않게 하였다.

<표 2>는 우리나라 제 6차 유치원 교육 과정의 건강생활, 표현생활 영역의 내용구성이다. 유치원 교육과정에서 신체 활동과 관련된 영역은 표 2에서 보듯이 건강생활과 표현생활이 관계된다. 그 중에서도 건강 생활에서는 감각 및 신체 인식과 기본운동 능력이 신체 활동과 밀접한 관련이 있다. 따라서 유치원 교육과정의 감각 및 신체 인식, 기본 운동능력, 탐색, 표현, 감상 이 다섯 가지 영역을 바탕으로 프로그램의 주제와 방향을 설정하였다. 유치원 교육과정에서 신체 활동과 관련된 영역에서 기본적인 활동 방향을 잡고 신체 표현 활동의 기본동작과 응용동작들을 활용해 신체 놀이 활동을 이용한 창의성 증진 프로그램이 완성되었다.

본 프로그램의 구성 내용은 활동 전개 형식은 Slater의 동작 교수 모형을 기본 형식으로 정하

고, 내용은 제 6차 유치원 교육과정의 건강생활과 표현생활 영역의 내용을 담아 구성했다. 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램의 구성을 <표 3>에 제시 하였다.

프로그램의 주제는 유치원 교육활동 자료집을 참고로 하여 유아에게 친숙한 주제를 골라 유치원 교사와의 상의 하에 최종적으로 24가지를 각 차시별 주제로 선정하였다. 각 차시별 프로그램은 총 5단계로 구성이 되며 주의집중, 도입, 움직임 익히기, 창의적 표현, 평가로 진행된다.

첫째, 주의집중단계에서는 그전 시간의 학습 내용과는 별개로 새로운 수업을 시작한다는 각성의 의미요, 새로운 시작을 위한 정신 집중의 단계이다. 이 단계는 본 프로그램에서 매우 중요한 의미를 가진다. 창의적 사고는 어떠한 현상에 집중하고 몰두하지 않으면 발생하기 힘든 것이므로 유아의 창의적 표현을 최대한 끌어내기 위해서는 일단은 정신을 집중시키는 것이 매우 중요하다.

둘째, 도입단계에서는 본 활동에 대한 충분한 준비와 동기화 활동에 적극적으로 임할 수 있는 자신감과 기대를 극대화시킨다. 오늘의 활동 주제에 대한 인식과 활동의 계획을 미리 예상할 수

<표 3> 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램의 구성

단 계	활 동	시 간	내 용
주의집중	집중 활동	5분	분산된 주의를 집중하여 활동에 몰입한 자세를 갖춘다.
도 입	준비 활동	5분	본 활동에 대한 충분한 준비와 동기화 활동에 적극적으로 임할 수 있는 자신감과 기대를 극대화시킨다.
움직임 익히기	본 활동	15분	본 활동의 목적을 이해하고 자신의 능력을 최대한 발휘하도록 한다.
창의적 표현	창의 활동	15분	본 활동에 대한 확장 활동으로 주어진 정답은 없다. 독창적이고 창의적인 신체 표현으로 남들과 다른 나를 표현한다.
평 가	정리 활동	5분	창의적인 유아를 칭찬하고 칭찬 받음으로써 창의적인 사고를 더 많이 유도하고 자신의 신체에 대한 믿음과 자신감을 가지고 자아존중감이 높은 유아로 발전시킨다.

있어 자연스럽게 우리나라의 표현을 이끌어내는 데 이바지하는 단계이다.

셋째, 움직임 익히기에서는 도입에서 활동주제에 대한 인식을 하고 바로 창의적 활동으로 들어가기엔 뭔가 어색한 느낌을 떨쳐 버리고 자신감을 얻는 단계이다. 모든 유아들이 함께 해봄으로써 같은 행동을 취하여도 상관없이 교사가 유도를 해도 상관없다. 이때 교사는 지나치게 하나의 표현을 원하는 유도가 아니라 유아 스스로 적극적으로 아무거나 표현해도 창피 당하지 않는다는 자신감을 심어주는 차원에서의 유도를 해야 한다.

넷째, 창의적 표현 단계에서는 각 활동의 주제에 맞는 활동 중에 남과 다른 나만의 고유한 색깔로만 표현하도록 했다. 다른 유아들 앞에서 나만의 표현을 드러냄으로써 나의 고유한 생각을 인정받는 계기이고 다른 유아는 발표하는 유아의 표현을 자신이 이미 발표한 혹은 발표할 표현과 비교해봄으로써 보다 나은 표현을 할 수 있다는 자극을 받는다.

다섯째, 평가에서는 유아와 교사가 함께 오늘의 가장 창의적인 유아를 함께 추천하고 뽑음으로써 창의적 표현을 바라보는 높은 안목을 기르고 또한 남에게 공식적으로 인정받는 좋은

〈표 4〉 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램 24차시

유치원 교육 과정 영역 차시		프로그램 제목	유치원 교육 과정영역 차시		프로그램 제목
감각 및 신체 인식	감각 기관을 활용하기	1 소리표현하기	여러 가지 소리 만들기 노래 부르기 리듬 악기 다루기	17	소리표현하기
	신체를 인식하고 움직이기	2 신체도구			
		3 신체도장카드			
기본 운동 능력	이동 운동하기	4 신나게 움직이기	표현 그림그리기 만들기와 꾸미기	18	가면 만들기
		5 박자 맞춰 걷기			
		6 동물걸음걸이			
		7 주사위 따라하기			
	비 이동 운동하기	8 모양본뜨기	동작으로 표현하기 통합적으로 표현하기	19	마임으로 표현하기
		9 마임체육대회			
		10 우리는 백가이버			
조작 운동하기	11 축구볼링	극 놀이로 표현하기	20	쫓고 쫓기는 관계	
탐색	형태 탐색하기	12 꼬리 밟기	자연과 사물 및 조형 작품 감상하기	21	칠교판 놀이
		13 신체조각			
	움직임 탐색하기	14 얼음의 일생	춤 감상하기 음악 감상하기	22	내 마음은 종이
		15 탁구공의 움직임			
	소리 탐색하기	16 소리 표현하기	극 놀이 감상하기 예술적 표현 존중하기	23	마법의 손

기회이므로 뽑힌 유아에게는 자신감을 주는 단계이다.

이렇게 해서 만들어진 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램 24차시가 <표 4>에 제시 되었다.

2) 프로그램 실시

프로그램의 실시는 대구 ○○유치원에서 실시되었고 실험집단에게 프로그램을 적용하였다. 본 프로그램은 총 24차시로 구성되었고 실시 시간은 오전 10시30분에서 11시20분 사이에 실시 되었으며 총 프로그램을 적용하는 기간은 2002년 6월 17일부터 2002년 7월 19일 까지 총 5주로 일주일에 5번 실시하였다.

3) 사전 및 사후 검사

창의성 사전 검사는 프로그램 적용 전인 2002년 6월 14일에 이루어졌으며 사후검사는 프로그램 적용 후인 2002년 7월 22일 실시하였다. 검사 채점은 한 부 채점하는데 약 40분에서 50분이 소요되었고 사전 검사 후 바로 시작하여 8월 30일 정도에 모두 마칠 수 있었다. 사전검사에서 사후검사까지 소요된 시간은 약 5주 정도 소요 되었다.

4. 자료 처리

자료처리는 SPSS WIN 10.0 program을 사용하여 평균과 표준편차, 반복 측정 변량분석을 통계 처리하였다.

1) 사전검사와 사후검사의 평균과 표준편차를 통계 처리하였다.

2) 집단(실험/통제)과 검사시기(사전/사후)에 따른 창의성 점수를 비교하기 위해 검사시기를 반복측정 변인으로 한 이원 변량분석을 실시하였고, 집단과 검사시기별 효과를 비교하기 위해 조정된 평균값을 살펴보았다.

Ⅲ. 결과 및 해석

1. 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램 실시 전 후의 실험 집단과 통제 집단간의 창의성 비교 분석

창의성 평균과 창의성 하위요소(유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항)에 대한 사전, 사후, 사전검사를 반복측정 치료 고려한 사후검사 점수에 대한 집단별 평균과 표준 편차가 <표 5>에 제시되어 있다.

<표 5> 창의성 평균과 하위요소의 사전/사후 평균과 표준편차

검사시기 하위요인	사 전		사 후		조정 후 평균	
	실험집단	통제집단	실험집단	통제집단	실험집단	통제집단
	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M	M
유 창 성	88.50(11.38)	84.32(26.48)	141.52(20.12)	90.98(24.91)	115.01	87.65
독 창 성	92.64(15.01)	88.48(21.48)	144.80(15.00)	93.63(25.63)	118.72	91.06
제목의 추상성	36.93(37.70)	33.59(36.25)	129.84(27.03)	29.89(37.98)	93.39	31.74
정 교 성	122.75(21.82)	114.75(23.01)	145.52(9.66)	114.68(23.97)	134.14	114.72
평 균	78.00(15.00)	73.20(16.40)	127.89(13.35)	72.24(18.33)	102.94	72.72

실험집단의 경우 창의성 평균과 각 하위요소 (유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항)의 점수가 사전 보다 사후가 높아짐을 알 수 있다. 그러나 통제집단의 경우

〈표 6〉 창의성에 대한 반복 측정 변량 분석

창의성 하위요인	변 동 원 인	제 곱 합	자유도	평균 제곱합	F
유 창 성	피험자간				
	집 단	32945.82	1	32945.82	41.72***
	오 차	67908.07	86	789.63	
	피험자내				
	검사시기	39181.11	1	39181.11	283.15***
독 창 성	집단×검사시기	23645.46	1	23645.46	170.88***
	오 차	11900.43	86	138.38	
	피험자간				
	집 단	33661.11	1	33661.11	53.13***
	오 차	54489.61	86	633.60	
제목의 추상성	피험자내				
	검사시기	36139.11	1	36139.11	239.77***
	집단×검사시기	24299.00	1	24299.00	161.23***
	오 차	12960.87	86	150.71	
	피험자간				
정 교 성	집 단	117369.50	1	117369.50	69.28***
	오 차	145702.40	86	1694.21	
	피험자내				
	검사시기	87531.96	1	87531.96	115.18***
	집단×검사시기	102676.10	1	102676.10	135.10***
성급한 종결에 대한 저항	오 차	65359.40	86	759.99	
	피험자간				
	집 단	16594.78	1	16594.78	28.31***
	오 차	50409.76	86	586.16	
	피험자내				
평 균	검사시기	5670.46	1	5670.46	22.62***
	집단×검사시기	5738.78	1	5738.78	22.90***
	오 차	21555.26	86	250.64	
	피험자간				
	집 단	25224.14	1	25224.14	23.33***
성급한 종결에 대한 저항	오 차	92993.67	86	1081.32	
	피험자내				
	검사시기	3290.46	1	3290.46	8.87***
	집단×검사시기	20880.05	1	20880.05	56.27***
	오 차	31914.99	86	371.11	
평 균	피험자간				
	집 단	40184.14	1	40184.14	100.34***
	오 차	34442.89	86	400.50	
	피험자내				
	검사시기	26327.77	1	26327.77	254.20***
평 균	집단×검사시기	28442.95	1	28442.95	274.62***
	오 차	8907.23	86	103.57	

***p<.001

사전과 사후의 차이가 나타나지 않았다.

<표 5>에서 보듯이 사전검사의 영향력을 제외한 상태에서의 사후검사 점수와 사전검사의 영향력을 고려하지 않은 상태의 평균이 차이를 보이므로 사후의 순수한 점수를 보기 위해서 사전 검사를 반복 측정치로 한 이원 변량분석을 실시하였다. 창의성에 대한 반복 측정 변량분석을 한 결과가 <표 6>에 제시되어 있다.

2. 사전검사의 영향력을 제외한 순수한 프로그램의 효과

<표 6>에 제시된 바와 같이, 사점검사의 영향력을 제외하고 조정된 순수한 사후검사 점수의 평균값으로 두 집단간 비교를 해 본 결과, 모든 하위영역, 즉 유창성($p<.001$), 독창성($p<.001$), 제목의 추상성($p<.001$), 정교성($p<.001$), 성급한 종결에 대한 저항($p<.001$), 창의성 평균($p<.001$)에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 다시 말해 사전 검사의 영향력을 제외시킨 상태에서 두 집단간의 사후 검사 평균을 비교해 본 결과, 실험 집단이 통제 집단에 비해 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항의 점수가 향상되었을 뿐만 아니라 창의성 평균 점수도 향상되었음을 알 수 있다. 즉, 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램의 순수한 교육의 효과를 보았을 때 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램이 유아의 창의성을 증진시켜 주는 것으로 입증되었다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 유아의 창의성을 증진 시킬 수 있는 신체 놀이 활동을 이용한 창의성 증진프로

그램을 개발하는데 목적을 두고 개발된 프로그램을 적용하여 창의성 증진에 어떠한 영향을 주는지 그 효과를 검증하는데 연구문제로 삼았다.

신체 놀이 활동을 이용한 창의성 증진 프로그램의 효과를 살펴보면 신체 놀이 활동을 이용한 창의성 증진 프로그램 적용 전과 후, 실험집단과 비교집단의 전체 창의성 평균과 창의성 하위요소의 유의미한 차이가 있었다. 즉, 유창성($p<.001$), 독창성($p<.001$), 제목의 추상성($p<.001$), 정교성($p<.001$), 성급한 종결에 대한 저항($p<.001$), 그리고 전체 창의성 평균($p<.001$)에서 유의미한 차이를 나타냈다. 본 연구의 결과는 신체 놀이 활동이 유아의 창의성 증진에 효과적인 교육 활동이라고 해석 할 수 있다.

본 연구에서는 창의성 평균뿐만 아니라 창의성의 하위영역들(유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항)에서도 유의미한 차이를 나타냈는데 이러한 결과는 명화를 활용한 신체 표현 활동이 창의성 하위영역 중 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항에서 유의미한 차이를 보였다는 김영옥과 윤경선(2005)의 연구와 일치하는 결과이고, 신체 표현 활동이 유아의 유창성과 독창성 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 선행연구들(김미숙, 1985; 김은순, 2001; 김은심, 1996)과 정교성 발달에 효과적이라는 김원준(2004)의 연구와 부분 일치하는 것으로 해석 될 수 있다.

유아들은 자유로운 분위기에서 교사와 또래와 상호작용하며 구조화 되지 않은 교실 분위기 속에서 자유롭게 상상하고 또 그것을 몸소 표현하였다. 또한 다른 유아들을 관찰하고 또 그 표현의 의미를 추측하고 설명함으로써 타인의 의도를 파악하고 이해하게 되었다. 무엇보다 본 연구의 프로그램은 유아들의 머릿속 상상력을 현실의 모습으로 구체화 시켜 주었다는 것과 억눌린

감정을 드러나게 해 주었다는 점에서 창의성 발달은 발달적으로 적절한 실제 활동들을 제시하고 유아들로 하여금 놀이하고, 탐색하며, 문제를 해결해 보는 과정에서 이루어 질 수 있다는 김은심(2001)의 연구와 일맥상통하는 것이라 볼 수 있고, 또한 실험 집단에서는 기본 동작과 창의적 표현을 통합하여 구성한 통합적 동작 활동 프로그램을 실시하고 비교집단에서는 유치원에서 행해지고 있는 기존의 동작 활동을 실시한 결과 창의성에서 실험집단과 비교집단간의 통계적으로 유의미한 차이를 보인다는 김은심(1995)의 연구결과와 창의적 동작 교육 프로그램 실시가 기존의 교사 중심 동작 교육을 실시한 것보다 창의력이 유의미하게 증가를 보였다는 최경순(1997)의 연구결과와 교사의 질문유형과 신체 놀이 활동이 유아의 신체 표현 능력과 창의성에 유의미한 영향을 미친다는 이만수(1992)의 연구결과와 부분적으로 일치하는 것으로 해석된다.

그리고, 자유로운 자기표현을 가능하게 하는 신체 활동은 탐색과 발견을 일으키며 창의성을 촉진시켜 준다고 한 Pica(1995)의 주장과, 창의성이란 사고하는 것만으로 일어나는 것이 아니라 오히려 사고와 감정, 그리고 신체와 정신이 모두 관계되어 창의성이 일어나므로 창의적 표현을 위한 동작 활동만큼 인간의 사고와 감정, 정신과 신체간의 조화로운 관계를 확립 할 수 있는 더 좋은 매개체가 없다고 한 Golman(1992)의 주장은 본 연구 결과를 부분적으로 뒷받침 해 주는 것으로 해석될 수 있다.

이상에서 서술 된 바와 같이 본 연구에서 개발된 신체 놀이 활동을 이용한 유아의 창의성 증진 프로그램은 효과가 있었다고 결론을 내릴 수 있다. 또한 유아교육 현장에서 창의성을 증진시키기 위해서 본 연구에서 개발한 신체 놀이 활동을 이용한 창의성 증진 프로그램을 적용할 수 있을

것이다. 그러나 본 연구는 만 5세 유아 뿐 아니라 만 3세, 4세, 5세 유아들 모두에게 각각의 발달 상황에 맞는 신체 놀이 활동 프로그램을 제작하여 적용해 보지 못한 점이 본 연구의 제한점이다. 또한 창의성 하위요소들에 대해 보다 깊은 연구를 하지 못한 점과 창의성 하위영역들에 대한 구체적인 선행 연구의 부족으로 깊은 논의가 이루어지지 못한 점 또한 연구의 제한점으로 남겨져 있다. 예를 들어 제목의 추상성의 경우 본 연구에서는 프로그램의 효과가 가장 큰 것으로 나타났으나 그 부분에 대한 명확한 이유를 제시하지 못하였는데 이는 교사와 유아간의 상호작용의 질적 분석이 이루어지지 못한 점과 창의성 하위요소들에 대한 논의가 구체적으로 이루어진 선행연구의 부족을 들 수 있다. 따라서 추후연구에서 이러한 부분에 대한 질적 분석과 더 많은 연구들이 이루어져야 할 것이다.

그리고 연령별 발달 단계에 맞는 창의성 프로그램을 적용해 봄으로써 만 3세에서 4세에 절정을 이루다가 만 5세에 둔화되기 시작한다는 Torrance(1963)의 주장대로 창의성의 상승 하향 곡선의 당위성을 검증해 보고 어느 연령에서 창의성의 효과를 가장 많이 볼 수 있는지 각 연령별 대비를 통해 창의성 교육을 하기에 결정적인 시기가 언제인지를 알아보는 것이 필요하다. 이러한 결과들을 토대로 유아교육 관계자들의 인식 전환에 도움을 주어 창의성 프로그램을 수업에 적극 활용하여 보다 창의적인 수업 환경에서 유아들의 창의성이 향상될 수 있도록 도움을 줄 것으로 생각된다.

참 고 문 헌

교육부(1992). *제5차 유치원 교육 과정*. 서울 : 대한

- 교과서 주식회사.
- 교육부(1998). *제6차 유치원 교육 과정*. 서울 : 대한 교과서 주식회사.
- 곽경리(1993). 어머니에 의한 문제 해결 동화가 유아의 창의성 증진에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 공현숙(1977). 부모의 양육 태도와 자녀의 창의성과의 관계. 인하대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 강혜경(1999). 프로젝트접근법 활용이 유아의 창의적 사고력에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김미숙(1985). 창의적 지도법이 유아의 신체 표현 능력 및 창의력에 미치는 영향에 관한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김은심(1995). 통합적 동작 교수 방법이 유아의 기본 동작 능력과 창의적 사고 및 신체 표현 능력에 미치는 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김은심(2001). *유아교사를 위한 창의적 동작교육*. 서울 : 정민사.
- 김은순(2001). 유아중심의 동작 활동 프로그램이 만 5세 유아의 창의성에 미치는 영향. 덕성여자 대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 김원준(2004). 소도구를 활용한 실의 신체 놀이 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은기(2000). 과학 활동을 통한 유아의 창의적 사고력 증진 프로그램 개발 연구. 연세대학교 대학원. 석사 학위 논문.
- 김영옥 · 윤경선(2005). 명화를 활용한 신체 표현 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. *아동학회지*, 26(2), 149-161.
- 김영채(1999). *Torrance 창의적 검사 요강*. 서울 : 중앙성출판사.
- 김준희(1999). 유아의 놀이성과 창의성과의 관계. 강원대학교 교육대학원. 석사학위 논문.
- 김춘일(1997). 유아용 창의성 프로그램 모형의 구안. *교육 과정 연구*, 15(2), 51-69.
- 김판희(2001). 유아기 창의성에 관한 연구의 최근 동향. *아동교육*, 10(2), 105-122.
- 박수정(1999). 유아의 신체 표현능력과 창의성간의 관계에 대한 연구. 연세대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 배혜원(2000) 통합적 동화 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 계명대학교 교육대학원. 석사학위 논문.
- 심성경 · 백영애 · 김나림(1998). 창의성 개발 프로그램이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. *유아교육연구*, 8(2).
- 심옥화(1997). 창의성 교육 프로그램 개발과 효과에 관한 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 송민영(1998). 유아의 창의성과 놀이성과의 관계. 이화여자대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 이만수(1992). 교사의 질문유형이 유아의 창의적 신체 표현에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원. 석사 학위 논문.
- 이영(1987). *유아를 위한 창의적 동작 교육*. 서울 : 교문사.
- 이수경(1988). 동작활동이 유아 그림 그리기에 있어서 창의적 표현력에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원. 석사학위 논문.
- 임선하(1993). *창의성의 초대*. 서울 : 교보문고.
- 윤경희(1995). 아동이 지각한 부모의 양육태도와 아동의 창의적, 친사회적 행동 및 학업 성취도와와의 관계. 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 조수경(1995). 신체 활동 놀이가 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 조연순 · 조석희 · 홍용희 · 김정효(1996). 유아를 위한 창의성 프로그램 개발. *이화여대 인간발달 연구*, 24, 29-48.
- 최경순(1997). 창의적 동작교육 프로그램이 유아의 창의력 향상에 미치는 효과에 대한 실험연구. 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 한국 유아 교육 학회(1996). *유아 교육 사전*. 한국사전 연구사.
- 허수정(1996). 스포츠 프로그램 참여가 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원. 석

사학위 논문.

- Barnet, L. A.(1991). The Playful Child : Measurement of disposition to play. *Play & Culture*, 4.
- Burnham, W. H.(1982). Individual differences in the imagination of children. *Pedagogical Seminary*, 2, 204-255.
- Gallahue, D.(1982). *Understanding motor development in children*. NY : John Wiley & Sons.
- Gallahue, D., & Ozmun, J.(1982). *Understanding Motor development : Infants, Children, Adolescents, Adults*. IA : Brown & Benchmark.
- Gallahue(1993). *Development Physical education for today's children(2nd)*. USA : wm. C. Brown Communications, Inc.
- Hyman, R. B.(1978). Creativity and in open and traditional classroom. *Elementary school Journal*, 78, 226-274.
- Liberman, J. F.(1965). Playfulness and divergent thinking : An Investigation of their relationship at the kindergarten level. *The Journal of Genetic psychology*, 107, 219-224.
- Pica(1995). *Experiences in Movement with music, Activities and Theory(2nd ed)*. Albany NY : elmar Publishers.
- Rosers, C. R.(1959, 1970). *Toward a theory of creativity*. In. P.E. vermon(Ed.) *Creativity : Selected Readings*. New York : Harmondsworth.
- Slater, W.(1993). *Dance and movement in the primary school; A Cross-Curricular Approach to lesson planning* UK : Northcote house.
- Singer, D., & Rummo, J.(1993). Ideational creativity and behavioral style in Kindergarten-Age Children. *Developmental Psychology*, 8(2), 154-161.
- Torrance, E. P.(1962). *Guiding creative talent*. New-jersery : prentice-Hall.
- Torrance, E. P.(1963). *Guiding creativity talent*. Engle-wood cliffs. N.J. : Prentice-Hall.
- Torrance, E. P.(1967). *Creativity and Learning*. Boston : Houhton Mifflin.

2005년 4월 28일 투고 : 2005년 7월 5일 채택