

동화와 관련한 동극활동이 만 5세 유아들의 창의성에 미치는 영향

이 귀 열 · 송 승 민*
정남병설유치원 · 수원대학교 아동가족복지학과*

The Effects of Drama Activities using Children's Literature on 5 years old Children's Creativity in Public Kindergartens

Lee, Gui Yeol · Song, Seung Min*
JungNam Public Kindergarten, Hwaseong, Korea
Dept. of Child and Family Welfare, The University of Suwon*

ABSTRACT

The main purpose of this study was to examine the effects of drama activities using children's literature on the improvement of young children's creativity. To answer this research question, 2 groups, an experimental group composed of 18 five-year-old children who attend "J public Kindergarten," and a control group composed of 18 five-year-old children who attend "H public Kindergarten," were organized. Both kindergartens were located in Hwaseong, Gyeonggi-do. The experimental group participated in drama activities twice a week; 16 times for 8 weeks. In this study, the change in children's creativity was measured by conducting a pre-test and a post-test developed by Chun(2000). The results after 8 weeks of experimentation indicate that the drama activities using children's literature had a positive effect on promoting children's creativity. Comparing the scores of the pre-test and the post-test, it was obvious that the experimental group's creativity had been improved. The experimental group's creativity including the sub-elements of the test such as fluency, flexibility, uniqueness, and imagination, was improved more than that of the controlled group.

Key words: drama activity, children's literature, creativity

I. 서론

급변하는 21세기는 새로운 아이디어와 높은 수준의 창의력이 요구되는 정보화 시대이다. 정

보화 시대에서는 다양한 정보의 교환을 통한 개인의 창의적 사고능력이 요구되며, 창의력 계발은 국가 경쟁력 강화를 위한 필수 요소이다. 이에 따라 교육을 통해 창의성을 계발하기 위한 정

책적 노력은 법제계적으로 이루어지고 있다(김수연 등 2006). 우리나라에서도 제 5차 유치원 교육과정 이후 표현 생활 및 탐구생활 영역에서 창의적 표현과 문제 해결능력을 강조하고 있으며(김미에 1999), 제 6차 유치원 교육과정은 기본 방향을 '21세기 세계화, 정보화시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성'에 두고 창의성과 정보능력 함양을 더욱 강조하고 있다(교육부 1998). 따라서 교육 현장에서 통합적으로 전 영역에서 유아가 창의적 경험을 할 수 있는 환경을 조성하고 창의적 표현기회를 강화하도록 노력하고 있다(김수영 등 2004).

현재 세계적으로 교육의 중요 목표로 여겨지고 있는 창의성에 대한 관심은 1950년 미국 심리학회에서 Guilford가 창의성 계발을 위한 교육의 부재에 대해 촉구하면서 부터이다. 창의성이 소수의 사람이 가진 재능이라고 여기던 인식이 변화하기 시작한 계기가 되었고, 이 후에 창의성을 정의하기 위해 다양한 논의가 계속 되었다. 그러나 창의성에 대한 정의는 아직까지 단일한 개념적 합의에는 이르지 못했다. 창의성에 대한 이론적 접근방법은 크게 인지발달론적 입장, 인본주의적 입장, 성격-환경적인 입장으로 나누어 볼 수 있다(전경원 1997). 창의성에 대해 새로운 장을 연 Guilford는 지적 구조 모형을 제시하고 인지적 관점에서 창의성을 설명하고자 했다. 인본주의적 관점을 가진 학자들은 모든 사람은 창의적 잠재능력을 가지고 있어서 자아실현을 통해 성취할 수 있다고 보았고, 성격-환경적인 입장에서는 창의성을 성격적인 특성으로 정의한다. 일반적인 정의에 따르면 창의성이란 새로움에 이르게 하는 개인의 사고관련 특성으로(임선하 1993), 기존의 것과 다른 생각이나 해결방법을 산출해내는 속성으로 정의될 수 있다(김미에 1999). 즉 직면한 사태에 대한 새로운 통찰과 사고를 산출하는 과정이라고 할 수 있다(이춘희 1997).

창의성을 구성하는 하위요인은 학자들마다 다르게 제시하고 있지만 크게 인지적 측면과 성향적 측면으로 나누어 볼 수 있다(허경철 등 1989). Guilford에 의하면 180개의 특정한 지능 요인이 존재하며 이 중에서 창의성은 확산적 사고와 관

계가 있다고 주장 한다(Guilford 1988). Guilford는 확산적 사고의 하위 요인으로 문제에 대한 민감성, 새로운 아이디어를 만드는 사고의 독창성, 각각의 해결책을 생각하는 사고의 융통성, 지각한 문제에 대한 다양한 해결을 제시하는 사고의 유창성, 다듬어지지 않은 아이디어를 보완하는 사고의 정교성, 기존의 해석 대신 새로운 방법으로 구성을 할 수 있는 재정의의 6가지 요인을 제시하였다. Guilford의 영향을 받은 Torrance는 TTCT (Torrance Test of Creative Thinking) 검사를 개발하면서 창의성의 하위요인을 유창성, 융통성, 독창성, 정교성으로 구분하였으며, 이후에 유창성과 공통되는 부분이 있는 융통성을 제외하고 유창성, 독창성, 정교성에 추상성, 성급한 종결에의 저항을 추가하였다(송규운 등 2002). 또한 Torrance (1962)는 인지적 측면 외에 용기, 호기심, 사고와 판단에서의 독자성, 자신이 하고 있는 일에 대한 몰두, 직관이용, 사물을 당연한 것으로 받아들이지 않음, 직관적 태도, 모험심을 성향적 요인으로 제시하였다. 국내에서는 한국교육개발원에서 1987년부터 1992년까지 '사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구'를 통해 창의성의 사고 기능을 유창성, 융통성, 독창성, 정교성으로 구분하고, 창의적 성향을 민감성, 자발성, 독자성, 근면성, 호기심, 변화에 대한 개방성으로 구분하였다(허경철 등 1991).

본 연구에서 사용한 전경원(2000)의 유아용 창의성 검사는 유창성, 융통성, 독창성 외에 상상력을 창의성의 하위요인으로 보고 도형검사를 통해 창의적 사고력을 측정한다. 전경원(1995)은 상상력을 '과거의 경험을 기초로 해서 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 표상을 만드는 능력'이라고 정의하면서, 창의성의 원동력으로 보았다. 상상력은 창의성의 중요한 요소로 여겨집에도 불구하고, 명확히 정의하기 어려워 점수화를 주저해 왔으나 전경원은 이를 유아용 창의성 검사의 하위요인으로 포함시켰다(김미에 2000).

Torrance(1976)는 유아의 창의성은 4세에서 4.5세에 절정을 이루는 것으로 유아기를 창의성 발달의 결정적시기라고 주장했고, Dacey(1989)는 0세에서 5세까지가 전생애에 걸쳐 발달하는 창의

성 발달의 1단계로 가장 중요한 시기로 보았다. 이와 같이 대부분의 학자들은 창의성 계발이 유아기에 이루어져야 함을 주장하고 있다. 최인수(2001)는 창의력을 크게 실용적인 관점과 자기 개발 및 자아실현의 관점에서 제시하고 유아의 창의성은 개인이 가진 소질을 발견하고 개발하는 과정을 통해 발현될 수 있는 것으로 본다. 따라서 창의성 계발을 위한 결정적 시기에 있는 유아들에게 적합한 방법을 활용하여 창의성을 계발하는 것은 유아교육 현장에서 매우 의미 있고 중요한 과제라고 할 수 있다.

과거에는 교육을 통해 창의성 증진이 가능한가에 대해서 많은 논란이 있었으나, 교육을 통한 창의성의 증진이 가능하다는 것이 입증되면서 창의성 계발을 위한 교수 방법이 핵심 과제로 대두되었다(윤정진 2004). 창의성이 교육 가능한 것으로 받아들여지기 이전에는, 창의성이란 소수의 사람이 태생적으로 갖게 되는 능력이라고 여겼다. Guilford(1950)가 창의성이란 모든 사람에게서 보편적으로 나타나는 특성으로 정의하고 유전적 영향 내에서 확산적 사고의 계발을 통해 교육이 가능함을 주장하면서 창의성 계발에 대한 인식이 확산되었다(Guilford 1956). Torrance(1976) 역시 훈련에 의해 창의성이 증진될 수 있음을 주장한다. 특히 유아기가 창의성을 신장시키기 위한 중요한 시기로 인식되고 창의성의 계발에 대한 요구가 증가하면서 유아교육 현장에서 창의성을 증진시킬 수 있는 교수방법에 대한 논의도 활발히 이루어지고 있다.

현재 우리나라의 유아교육과정에서 창의성의 증진은 중요한 교육목표 중 하나이며, 학계에서도 창의성에 관한 연구는 1990년대 이후 급증하고 있는 추세로 연구의 내용도 창의성에 대해 정의하고자 하는 개념적인 연구에서 점차 창의성을 증진시킬 수 있는 교육방법과 효과에 대한 연구로 전환되어지고 있다(윤정진 2004). 최근에 이루어진 창의성에 관한 연구의 경향을 살펴보면, 어머니의 특성과 유아의 창의성과의 관계에 관한 연구들(이순복 2005; 이순복·전귀연 2006; 전윤숙 2007), 창의적 사고와 신체표현에 관한 연구들(김은심 1994; 이경혜 1995; 이소미 등 2005),

동화를 통한 창의성 증진에 관한 연구들(강성화·이정화 2001; 김경희 1996; 김수연 등 2006; 김춘화 2000; 이경화 2005; 이춘희 1997; 최정희 2005)에서 다양한 방법으로 유아들을 대상으로 하는 창의성 증진에 관한 연구가 이루어지고 있다. 특히 최근에 유아의 창의성을 증진시키기 위한 많은 방법 중 동화를 활용한 창의성 교육의 중요성을 강조하는 주장과 연구가 활발히 이루어지고 있다.

유치원 교육과정에서 동화는 다양한 교육 가능성을 가진 교수매체이며(김수연 등 2006), 동화 읽기 활동은 일상적인 교수 활동이라고 할 수 있다. 동화를 통해 내용에 포함되어 있는 문제에 대한 간접 경험을 함으로써 유아들은 확산적 사고를 할 수 있고, 확산적 사고의 과정을 통해 창의성이 계발될 수 있다(강승희 2001; Franklin & Richard 1997). 또한 많은 연구들은 동화 읽기 활동 자체 뿐 아니라 읽기 후에 이루어지는 질문을 통한 기억의 재연과정에서 유아의 창의성이 계발될 수 있다고 보고 한다(이미경 1989; 이춘희 1997; 장휘숙 1981). 유아는 동화를 들으며 사건의 인과관계, 시간의 흐름 등을 이해하면서 논리적 추론이 가능해진다. 또한 읽기 이후의 확산적 질문은 유아의 창의성을 의미 있게 증진시키는 것으로 나타났다(이춘희 1997). 김수연 등의 연구(2006)에서는 교사의 개방적 질문 및 이야기 꾸미기 등이 포함된 확장활동이 유아의 언어 창의성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고되었다. 따라서 동화를 통한 창의성의 증진은 읽기 이후의 확장활동 및 교사의 확산적 질문을 통해 가능한 것으로 보인다.

동화를 이용한 다양한 활동 중에서도 동화를 활용한 극놀이 활동은 또래와 교사와의 상호작용을 통해 언어적 표현력을 신장시키고, 자신의 감정을 드러내고 조절하는 능력을 발달시킬 수 있는 교육적 이점을 가지고 있으며(박현순 2001), 유치원 교육과정에서도 이와 같은 이유로 창의적 표현수단으로써 극놀이가 권장되고 있다(교육부 1998). 극놀이는 유아가 환상 속의 인물로 가장하여 역할 놀이를 수행하는 것으로 유아가 자신의 사고와 상상을 표상하기 시작하면서 나타나는

놀이이다. 극 놀이는 상징놀이, 상상놀이, 환상놀이, 가작화 놀이, 가상놀이, 사회적 가상놀이, 역할놀이 등 다양한 용어가 사용되는데 공통적으로 유아는 상징을 사용하여 가작화(make-believe)하는 내용을 포함하고 있다. 모든 극놀이에는 주어진 역할을 수행하는 역할 수행하기(role taking)가 일어난다. Smilansky(1968)에 따르면 수준 높은 사회극놀이는 역할의 가작화, 사물의 가작화, 행동과 상황의 가작화, 한 가지 놀이 주제로 최소한 10분 이상 지속하는 지속성, 사회적 상호작용, 언어적 의사소통 등의 여섯 가지 요소가 놀이 속에 포함되어 있는 것이다(이숙재 2004 재인용).

연구들은(박애자 1996; 이남정 1991) 극놀이가 유아의 어휘력 및 언어 표현력, 이해력 등 언어 발달에 효과적이라고 보고한다. 또한 극놀이는 또래와의 상호작용을 원활하게 함으로써 유아의 사회성 발달에 긍정적이며, 자신과는 다른 역할을 재현함으로써 조망능력을 발달시키는 등 정서 발달에 긍정적인 영향을 미친다. 송정(2007)은 어린이집에 재원중인 만 4세 유아들을 관찰하여 유아들이 사회극놀이에서 자신과 타인의 바람, 감정 등과 같은 내면적 정신 상태를 나타내는 용어들을 또래들에게 사용하고 있었으며, 이러한 용어들은 극놀이 빈도와 사회극놀이 수준과 관련이 있다고 보고하였다. 유아들은 극놀이를 빈번하게 할수록, 사회극놀이 수준이 높을수록 극놀이 과정에서 자신과 타인의 욕구, 정서, 인지상태를 표현하는 용어를 빈번하게 사용하였다. 이와 같은 결과는 극놀이가 유아의 정서 및 인지상태를 표현하는 중요한 수단임을 나타낸다.

동극은 이러한 극화놀이를 좀 더 조직적으로 할 수 있는 활동이다. 동화에 대한 역할극 경험은 동화 속 인물에 대한 감정이입을 경험할 수 있고 참여하는 과정에서 상상력을 발휘하게 되며 다양한 언어표현을 배울 수 있는 기회가 된다. Christie(1990)에 의하면 극화놀이는 유아는 역할을 통해 이야기를 가상하여 변형할 때 발생되는데 가상을 통한 변형의 과정에서 발견되는 상상력을 통해 창의성이 계발되어질 수 있다. 앞서 언급하였듯이 동화가 확산적 사고를 가능하게 하고, 읽기 활동 이후의 재연과정이 유아들의 창의

성 계발에 기여한다는 것은 연구들을 통하여 입증되어 왔다. 유치원 교육과정에서 일상적으로 이루어지는 동화읽기 활동 이후에 동극 활동을 조직하는 것은 동극을 재현하는 유아들과 관람하는 유아들에게 동화를 기억하고 재연할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 또한 극놀이 경험을 통해 창의적 표현을 하도록 허용함으로써 창의성의 계발에 기여할 수 있다. 본 연구는 동화를 활용하여 조직화한 동극활동이 유아들의 창의성 발달에 어떠한 영향을 미치는지 알아보려고 한다. 일상적으로 하는 동화읽기 활동이후에 동극을 경험함으로써, 동극활동이 만 5세 유아들의 창의성에 어떠한 효과를 미치는지 연구하고자 한다.

동극활동 및 확장활동이 유아의 창의성에 미치는 영향에 대해 알아보기 위하여 같은 지역에 위치한 두 곳의 병설 유치원에서 실험을 실시하였다. 동화를 활용한 동극활동을 기존 교육과정에서 실행하고 있지 않은 두 학급을 선정하여 실험집단과 통제집단으로 나누어 한 학급에서 동극을 경험하도록 하여 동극활동이 유아들의 창의성에 미치는 영향을 알아보았다.

본 연구의 연구목적을 수행하기 위한 연구 문제는 다음과 같다.

1. 동화를 듣고 동극활동을 경험한 실험집단과, 동화만 듣고 동극활동을 경험하지 않은 통제집단 간에 유아의 창의성에 유의한 차이가 있는가?
 - 1-1 동화를 통한 동극활동이 유아의 유창성에 미치는 영향은 어떠한가?
 - 1-2 동화를 통한 동극활동이 유아의 융통성에 미치는 영향은 어떠한가?
 - 1-3 동화를 통한 동극활동이 유아의 독창성에 미치는 영향은 어떠한가?
 - 1-4 동화를 통한 동극활동이 유아의 상상력에 미치는 영향은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 경기도 화성시에 소재한 ○ 병설유치원의 만5세 유아 18명과 사전검사를 근거로 동질집단이 되도록 인근지역에 위치한 ○

○병설유치원의 만5세 유아 18명을 실험집단, 통제집단으로 구성하였다. 유아들은 대체로 학교 인근에 거주하고 있으며 사회경제적 수준은 비슷하다고 볼 수 있다. 2006년 9월을 기준으로 각 집단별 평균연령의 결과는 Table 1과 같다.

Table 1. Participants of the experiment

	No. of children	Male	Female	Average of children's age
Experiment group	18	5	13	65 months
Control group	18	9	9	65 months
No. of children	36	14	22	

Table 1에 나타난 바와 같이 실험집단과 통제집단의 유아 평균연령은 통계적으로 차이가 없었다. 따라서 연령으로 본 각 집단은 동질적이라고 할 수 있다. 실험 전에 실시한 사전 검사에 의하면 통제집단의 창의성 점수의 평균은 48.44이고, 실험집단의 평균은 47.89로 나타났다. 통제집단의 창의성 점수가 약간 높게 나타났지만 통계적으로 의미 있는 차이가 아니므로 창의성에 있어서 동질 집단임을 알 수 있었다.

2. 연구도구

1) 창의성 검사

본 연구에서 사용한 창의성 검사도구는 전경원(2000)이 제작한 '유아용 창의성 검사'이다. '유아용 창의성 검사' 도구는 영역별 창의성(언어, 도형, 신체영역)과 척도별 창의성(유창성, 융통성, 독창성, 상상력)을 측정하기 위해 총 4개의 활동으로 이루어진 소검사들로 구성되어 있다. 창의성 검사의 각 하위 검사는 유창성, 융통성, 독창성, 상상력의 네 가지 하위 점수로 나누어 채점한 후 이들의 총점을 창의성 점수로 하였다. 창의성 검사의 내용 및 방법은 Table 2와 같다. 이 검사도구의 신뢰도는 Cronbach- α 계수가 0.83이고 총점의 검사-재검사 신뢰도 계수는 0.67이다.

Table 2. Contents of Korean Comprehensive Creativity Test for Young Children

Titles of sub-tests	Contents and methods of sub-tests
Sub-test 1 remind red color	빨간색과 연상되는 물건 및 생각을 적어보게 한다, 이 검사는 창의력 개발에 중요한 역할을 하는 연상활동으로 이루어졌다. 소요시간 3분
Sub-test 2 complete the figure	S자 모양의 선을 9개 제시하고 그 선을 하나씩 사용하여 어떤 그림을 그리는 것이다. 소요시간 3분
Sub-test 3 imagine animals	창의적 사고의 기초가 되는 상상력을 측정하기 위해 전래동화나 우화에 등장하는 5가지 동물들을 등장시켜 상상하게 하는 것이다. 소요시간 3분
Sub-test 4 throw down boxes	세워져 있는 상자를 다양하고 재미있는 방법으로 쓰러뜨리게 하는 것이다. 소요시간 7분

3. 연구절차

10주에 걸쳐 이루어진 연구는 예비실험, 사전검사, 8주간의 실험처치, 사후검사의 순서로 이루어졌다. 실험집단에는 사전검사 후 극화활동을 8주 동안 총 16회 실시한 후 사후검사를 실시하였고, 통제집단에는 사전검사를 한 후 극화활동을 하지 않고 사후검사를 실시하였다.

1) 예비 실험

본 실험을 실시하기 전에 동화 전달방법의 적합성 및 측정도구, 그리고 실험절차상의 문제점을 알아보기 위해 예비실험을 실시하였다. 예비검사에는 만5세인 남·여 유아 각각 5명씩 10명이 참여하였다.

예비실험은 두 집단으로 나누어 “더러운 일남이”를 들려주고 한 집단은 동극을 실시하고 다른 한 집단은 동화만 듣고 유아에게 창의성 검사를 실시하였다. 예비 실험을 통해 연구자는 유아들의 흥미를 높이기 위해서 유아들이 좋아하는 소

품을 사용하기로 결정하였다. 또한 측정도구인 창의성 검사 도구를 유아들이 어려워하지 않아서 그대로 사용해도 좋을 것으로 판단되었다.

2) 본 실험

가) 사전검사

실험을 시작하기 전 각 집단별로 창의성에 차이가 있는지 알아보기 위해 2006년 9월 4일부터 9월 7일 사이에 창의성 사전 검사를 실시하였다. 유아의 통합적 창의성 증진을 위한 프로그램을 개발하였던 이정희와 김판희(2006)의 연구에서 8주간의 실험처치를 통해 프로그램의 교육적 효과를 검증한 것과 같이 본 연구에서도 8주간의 실험처치를 통해 창의성의 변화를 관찰할 수 있을 것으로 보고 실험기간을 8주로 정하였다. 연구자는 본인이 담임으로 있는 실험집단에 대해 창의성 검사를 실시하였고, 통제집단의 창의성 검사는 해당 학급의 담임교사에 의해 실시되었다. 창의성 검사 과정에 대해서 검사 이전에 연구자가 통제집단의 담임교사에게 필요한 정보와 실험 도구를 제공하였다. 사전 창의성 검사는 소그룹검사와 개별검사로 나누어 빨간색 연상하기와 도형 완성하기는 소그룹검사로, 상자 쓰러뜨리기와 동물 상상하기는 개별검사로 실시하였다. 이 때 소그룹검사는 오전 10시에 실시하고 개별검사는 자유선택활동시간을 이용하여 자연스럽게 안정된 분위기 속에서 실시하였다. 검사하는데 소요된 시간은 유아 1인당 20분정도였다.

나) 실험처치

선정된 동화를 2006년 9월 11일부터 11월10일까지 공휴일을 제외하고 매주 2편씩 총 8주 동안에 걸쳐 교사가 유아들에게 동화를 들려주고 동극을 실시하였다. 이 때 제시한 동화는 유치원 교육활동 지도 자료집, 동극활동에서 사용한 동화 내용 중에서 16편을 선정하여 사용하였다. 실험에 사용한 동화들은 Table 3과 같다.

Table 3. List of books for drama activities

Week	Subject of the week	Titles of the books
1	Facilities of transportation	트럭 삼형제 꼬마자동차 덜꿩이
2	Environment	다시 태어나고 싶어요 내가 왕이야
3	My country	화가 난 크래파스 심술궂은 할머니와 호랑이
4	My country	웃가락이야기 홍부와 놀부
5	Other countries	왕 두꺼비나라 귀의 결혼
6	Autumn	커다란 무 일곱 쌍둥이쥐와 왕고구마
7	Autumn	단풍잎 꼬마또롱이의여행
8	Machines and tools	뽀뽀의 우산 동물마을의 목수아저씨

동극활동은 Walsh(1984, 이경우·서영숙 역)가 제안한 방법을 토대로 하여 다음과 같이 진행하였다. 교사는 실험집단의 유아에게 동화내용의 줄거리를 이야기 해주고, 유아의 희망에 따라 배역을 선출하였다. 총 16번의 동극활동에서 1번 이상 중요한 배역을 맞도록 주의를 기울였다. 배역을 맡은 유아를 제외한 나머지 유아들은 동극활동을 감상하도록 한다. 교사는 유아들과 함께 필요한 무대 배치를 하며, 무대 활동 시 어려워하는 유아에게는 교사가 작은 소리로 대사를 알려주었다. 동극 활동 이후에는 동극활동에 대해 재미있었던 점이나 고쳐야할 점등을 토론을 하며 평가를 토대로 재공연을 할 수 있게 하였다. 동극에 필요한 인원은 5-8명으로 유아들은 동극에 참여하거나 감상하는 경험을 골고루 할 수 있었다.

다) 사후검사

본 연구를 위한 사후 검사는 실험이 끝난 후 2006년 11월 13일부터 16일 사이에 이루어졌다. 실험집단은 연구자가 담임교사로 재직 중인 학급

으로 연구자에 의해 실시되었고 통제집단은 담임 교사에 의 실시되었다.

라) 자료 분석 방법

유아들의 사전 검사 및 사후 검사의 채점은 학지심리검사 연구소에 의뢰하여 결과를 얻었다. 학지심리검사 연구소에서 채점한 결과는 SPSS 프로그램을 활용하여 집단 간 비교를 위해 independent t-test를 실시하였고 실험처치를 통한 각 집단 유아들의 창의성 변화를 알아보기 위해서 paired t-test를 실시하였다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 동극활동이 창의성에 미치는 영향

본 연구에서는 동화를 통한 동극활동의 효과를 검증하기 위하여 동극활동을 실시한 실험집단과 실시하지 않은 통제집단간의 창의성 하위요소 전체에 대한 변화 정도를 살펴보기 위하여 실험 집단과 통제집단 각각의 평균 증가점수의 차이를 비교해 보았다. 유아의 창의성에 대한 집단별 사전·사후검사의 평균과 표준편차 및 그에 따른 t 검증 분석 결과는 Table 4와 같다.

Table 4. Results of the pre-test and the post-test on the total scores of creativity

	Control group(N=18)		Experiment group(N=18)		t	p
	M	SD	M	SD		
Pre-test	48.44	5.81	47.89	3.34	.352	.727
Post-test	49.06	4.12	59.83	5.57	-6.602	.000***
t		-.511		-11.485		
p		.616		.000***		

*. p<0.1, **. p<0.05, ***. p<0.01

위 Table 4에 나타난 바와 같이 사전 검사에서 실험집단의 평균점수가 47.89(SD=3.34)로 통제집단 48.44(SD=5.81)보다 낮은 점수를 보여 실험집단이 통제집단보다 창의성이 낮은 것으로 나타났

지만, 통계적으로는 의미 있는 차이를 보이지 않았다. 따라서 실험처치 전 각 집단은 창의성에 있어서 동질집단임을 알 수 있다. 사후검사의 결과에서는 실험집단의 평균점수가 59.83(SD=5.57)로 통제집단 49.06(SD=4.12)보다 높은 점수를 보여 실험집단이 통제집단보다 창의성이 뛰어난 것으로 나타났으며(p<0.01), 각 집단의 평균 점수 차이를 비교해보면 실험집단의 경우 평균 11.94 점수가 증가하였고, 통제집단의 경우는 평균 0.62 점이 증가한 것으로 나타났다.

paired t-test의 분석 결과, 통제집단 유아의 사전·사후 점수 간에는 의미 있는 차이가 없는 것으로 나타났으나 실험집단의 사전·사후 점수 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(p<0.01). 이 결과를 통해서 볼 때, 동화를 통한 동극활동이 유아의 창의성을 증진시키는 데 효과적이라고 할 수 있다.

2. 동극활동이 유창성에 미치는 영향

동화를 통한 동극활동을 실시한 실험집단과 실시하지 않은 통제집단의 ‘유창성’ 변화 정도를 알아보기 위해 실험집단과 통제집단 각각의 평균 증가점수의 차이를 비교하였다. ‘유창성’의 집단별 사전·사후검사의 평균과 표준편차 및 그에 따른 t검증 분석 결과는 Table 5와 같다.

Table 5. Results of the pre-test and the post-test on fluency

	Control group(N=18)		Experiment group(N=18)		t	p
	M	SD	M	SD		
Pre-test	48.72	6.06	46.61	4.29	1.207	.236
Post-test	48.33	4.19	60.39	6.34	-6.729	.000***
t		.328		-10.285		
p		.747		.000***		

*. p<0.1, **. p<0.05, ***. p<0.01

Table 5 에서와 같이 사전검사에서는 실험집단의 평균점수가 46.61(SD=4.29)로 통제집단 48.72(SD=6.06)보다 낮은 점수를 나타내 실험집단보다

통제집단이 유창성이 높은 것으로 나타났지만 통계적으로 의미 있는 차이는 아니었다. 이러한 결과는 실험처치 전 통제집단과 실험집단은 유창성에 있어서 동질집단임을 의미 한다. 사후검사의 결과에서는 실험집단의 평균점수가 60.39(SD=6.34)로 통제집단의 평균점수 48.33(SD=4.19)보다 높은 점수로 유창성이 뛰어난 것으로 나타났으며 ($p<0.01$), 각 집단의 평균 점수 차이를 비교해보면 실험집단의 경우 평균 14.68점 증가하였고, 통제집단의 경우는 평균이 0.39 감소한 것으로 나타났다.

통계분석 결과, 통제집단은 사전·사후 점수 간에 차이가 없는 것으로 나타났으며 실험집단의 사전·사후 점수 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다 ($p<0.01$). 본 결과는 동화를 통한 동극활동이 유아의 ‘유창성’을 증진시키는데 효과적임을 나타낸다.

3. 동극활동이 융통성에 미치는 영향

동화를 통한 동극활동을 실시한 실험집단과 실시하지 않은 통제집단의 ‘융통성’ 변화 정도를 알아보기 위해 실험집단과 통제집단 각각의 평균 증가점수의 차이를 비교하였다. ‘융통성’의 집단 별 사전·사후검사의 평균과 표준편차 및 그에 따른 t검증 분석 결과는 Table 6과 같다.

Table 6. Results of the pre-test and the post-test on flexibility

	Control group(N=18)		Experiment group(N=18)		t	p
	M	SD	M	SD		
Pre-test	47.44	5.41	46.56	2.96	.611	.545
Post-test	48.89	4.64	56.83	6.28	-4.317	.000***
t	-1.060		-7.468			
p	.304		.000***			

*. $p<0.1$, **. $p<0.05$, ***. $p<0.01$

위 Table 6에서와 같이 사전검사에서는 실험집단의 평균점수가 46.56(SD=2.96)로 통제집단 47.44(SD=5.41)보다 낮은 점수를 나타내 실험집단보다 통제집단이 융통성이 높은 것으로 나타났지만 통

계적으로 의미 있는 차이는 아니었다. 따라서 실험처치 전 통제집단과 실험집단은 유창성에 있어서 동질집단임을 의미 한다. 사후검사의 결과에서는 실험집단의 평균점수가 56.83(SD=6.28)로 통제집단의 평균점수 48.89(SD=4.64)보다 높은 점수로 융통성이 뛰어난 것으로 나타났으며($p<0.01$), 각 집단의 평균 점수 차이를 비교해보면 실험집단의 경우 평균 10.27점 증가하였고, 통제집단의 경우는 평균 1.45 감소하였다.

통계분석 결과, 통제집단은 사전·사후 점수 간에 차이가 없는 것으로 나타났으며 실험집단의 사전·사후 점수 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<0.01$). 이 결과를 통해서 볼 때, 동화를 통한 동극활동이 유아의 ‘융통성’을 증진시키는데 효과적임을 알 수 있다.

4. 동극활동이 독창성에 미치는 영향

동화를 통한 동극활동을 실시한 실험집단과 실시하지 않은 통제집단의 ‘독창성’ 변화 정도를 알아보기 위해 실험집단과 통제집단 각각의 평균 증가점수의 차이를 비교하였다. ‘독창성’의 집단 별 사전·사후검사의 평균과 표준편차 및 그에 따른 t검증 분석 결과는 Table 7과 같다.

Table 7. Results of the pre-test and the post-test on uniqueness

	Control group(N=18)		Experiment group(N=18)		t	p
	M	SD	M	SD		
Pre-test	48.22	7.39	52.11	3.95	-1.968	.060
Post-test	50.44	5.14	62.89	5.14	-7.263	.000***
t	-1.393		-8.090			
p	.182		.000***			

*. $p<0.1$, **. $p<0.05$, ***. $p<0.01$

위의 Table 7 에서와 같이 사전검사에서는 실험집단의 평균점수가 52.11(SD=3.95)로 통제집단 48.22(SD=7.39)보다 높은 점수를 나타내 실험집단이 통제집단보다 독창성이 높은 것으로 나타났지만 통계적으로 의의 있는 차이는 없었다. 따라서 실험처치 전 통제집단과 실험집단은 독창성에

있어서 동질집단임을 의미 한다. 사후검사의 결과에서는 실험집단의 평균점수가 62.89(SD=5.14)로 통제집단의 평균점수 50.44(SD=5.14)보다 높은 점수로 독창성이 뛰어난 것으로 나타났으며 ($p<0.01$), 각 집단의 평균 점수 차이를 비교해보면 실험집단의 경우 평균 10.78점 증가하였고, 통제집단의 경우는 평균 2.22점 증가한 것으로 나타났다.

통계분석 결과, 통제집단은 사전·사후 점수 간에 차이가 없는 것으로 나타났으며 실험집단의 사전·사후 점수 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<0.01$). 이 결과는 동화를 통한 동극활동이 유아의 '독창성'을 증진시키는데 효과적임을 보여준다.

5. 동극활동이 상상력에 미치는 영향

동화를 통한 동극활동을 실시한 실험집단과 실시하지 않은 통제집단의 '상상력' 변화 정도를 알아보기 위해 실험집단과 통제집단 각각의 평균 증가점수의 차이를 비교하였다. '상상력'의 집단 별 사전·사후검사의 평균과 표준편차 및 그에 따른 t검증 분석 결과는 Table 8과 같다.

Table 8. Results of the pre-test and the post-test on imagination

	Control group(N=18)		Experiment group(N=18)		t	p
	M	SD	M	SD		
Pre-test	49.17	12.30	52.56	6.86	-1.021	.316
Post-test	52.89	6.43	64.44	2.31	-7.173	.000***
t		-1.614		-7.326		
p		.125		.000***		

*, $p<0.1$, **, $p<0.05$, ***, $p<0.01$

위 Table 8에서와 같이 사전검사에서는 실험집단의 평균점수가 52.56(SD=6.86)으로 통제집단 49.17(SD=12.30)보다 높은 점수를 나타내 실험집단이 통제집단보다 상상력이 높은 것으로 나타났지만 통계적으로 유의 있는 차이는 없었다. 따라서 실험처치 전 통제집단과 실험집단은 상상력에 있어서 동질집단임을 의미 한다. 사후검사의 결

과에서는 실험집단의 평균점수가 64.44(SD=2.31)로 통제집단의 평균점수 52.89(SD=6.43)보다 높은 점수로 상상력이 뛰어난 것으로 나타났으며 ($p<0.01$), 각 집단의 평균 점수 차이를 비교해보면 실험집단의 경우 평균 11.88점 증가하였고, 통제집단의 경우는 평균 3.72점 증가한 것으로 나타났다.

통계분석 결과, 통제집단은 사전·사후 점수 간에 차이가 없는 것으로 나타났으며 실험집단의 사전·사후 점수 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<0.01$). 이러한 결과는 동화를 통한 동극활동이 유아의 '상상력'을 증진시키는데 효과적임을 나타낸다.

V. 논의 및 제언

본 연구는 동극활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 경기도 화성시에 있는 '스'병설유치원의 만5세 유아 18명을 실험집단으로, 'ㅎ'병설유치원의 만5세 유아 18명을 통제 집단으로 구성하여 1주일에 2회씩, 8주 동안 16회에 걸쳐 실험집단에 동화를 통한 동극활동을 실시하였다. 연구를 위해서 같은 면소재지에 위치하고 비슷한 교육내용을 수행하고 있는 두 곳의 병설유치원에서 실험을 실시하였다. 실험 이전에는 두 집단 모두 동극을 정기적으로 실시하고 있지 않았으며, 유아들도 동극에 참여한 경험이 거의 없었다. 또한 실험을 위해 통제집단의 수업내용을 인위적으로 조작하지 않았고, 통제집단의 수업은 기존의 수업방식을 그대로 따랐다. 반면, 실험집단은 주 2회씩 동극을 계획하고 실행하여 기존의 수업방식에 변화를 주었다. 8주간의 실험 전, 후에 전경원(2000)이 개발한 '유아용 창의성 검사' 도구를 사용하여 사전, 사후검사를 함으로써 두 집단의 유아들에게 창의성의 변화가 있었는지 측정하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 동화를 활용한 동극이 유아의 창의성에 미치는 영향을 실험한 결과에 의하면, 동극을 경험한 실험집단은 통제집단에 비해 창의성 검사에서 높은 점수를 받았으며 이는 통계적으로 의미

있는 차이로 나타났다 ($p < 0.01$). 사전검사에서 두 집단이 창의성에 있어서 동질집단임을 확인할 수 있었고, 오히려 통제집단의 창의성 검사 점수의 평균이 조금 더 높았다. 또한 paired t-test를 통해 각 유아의 사전 검사와 사후 검사간의 변화를 알아본 결과, 8주간의 실험 처치를 통해 동극을 경험한 실험집단의 창의성 점수가 통계적으로 의미 있는 증가를 보인 반면에 ($p < 0.01$), 통제집단의 점수는 평균 0.62점 증가하는데 그쳐서 사전검사 결과와 의미 있는 차이를 나타내지 않았다. 창의성 점수에 있어서 동질 집단이었던 두 집단이 8주간의 실험 처치 이후에 실험 집단에서만 뚜렷한 변화가 나타남으로써 동화를 활용한 동극경험이 유아들의 창의성 증진에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 동극활동을 통해 유아의 창의성을 개발할 수 있다는 본 연구의 결과는 창의성이 교육에 의해서 개발 가능하다는 주장을 지지하고 있다 (Guilford 1950; Torrance 1976). 또한 유아의 창의성에 미치는 극놀이의 효과를 연구한 기존의 연구들과 일치하는 결과를 보여준다. 이금숙(2005)은 인형극 활동이 유아의 창의성에 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였고, 동화를 활용한 동극중심의 통합활동이 유아의 창의성에 미치는 효과를 연구한 김미예(1999)의 연구도 동극 활동이 유아의 창의성에 효과적이라고 보고하였다.

둘째, 동극을 경험한 실험집단은 통제집단에 비해 사후 검사에서 창의성의 하위요인인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력에서 높은 점수를 받았으며 이는 통계적으로 의미 있는 차이로 나타났다 ($p < 0.01$). 또한 각 하위 요인에 대해서 paired t-test를 실시한 결과, 실험 집단에 속한 유아들은 창의성의 하위요인인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력 모두에서 사전 검사 점수와 사후 검사 점수간에 의미 있는 변화를 보였다 ($p < 0.01$). 반면에 통제집단의 유아들은 모든 하위요인에서 의미 있는 변화를 보이지 않았다. 이러한 결과는 동화를 통한 동극활동은 유창성, 융통성, 독창성, 상상력의 창의성 하위요인에 대해 긍정적인 효과가 있음을 나타낸다. 실험집단에서 창의성의 하위요인의 점수가 고른 증가를 보인 것은 창의성의 하위

요인은 상호작용을 통해 조화롭게 발전한다는 김판희(1993)의 주장과 일치하는 결과이다. 또한 만 5세 유아를 대상으로 동화를 활용한 동극활동과 신체표현, 이야기 이어짓기, 동시 짓기 과학활동, 음률활동 등 통합활동을 전개하여 창의성 검사를 실시한 김미예(1999)의 연구에서도 창의성의 모든 하위요인에서 유아들의 점수가 증가하여 본 연구와 일치하는 결과를 보여준다. 이외에 임금선(2000)과 정병화(2004)의 선행연구들에서도 동화와 관련한 동극 및 통합활동이 유아들의 창의성 하위요인에 고르게 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였다.

본 연구의 결과는 동극활동이 유아들의 창의성에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 나타내며, 특히 창의성의 하위요인인 사고의 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 고르게 증진시킬 수 있는 매체임을 알 수 있다. 따라서 유아의 창의성을 증진시키기 위한 방안의 하나로써 일상적인 교수 매체인 동화를 활용하여 동극으로 확장하는 것이 유아들의 창의성 증진을 위해 필요하다고 본다. 동극의 활용을 위해 현장에서 교사가 동극활동을 실행하는데 있어서 적절한 교수방법을 사용할 수 있도록 다양한 프로그램을 개발하는 노력이 요구된다.

또한 유아교육 현장에서 유아들의 창의성이 향상되기 위해서는 교사의 역할이 매우 중요하지만, 교사들은 창의적 사고능력을 증진하기 위한 실제적인 방법에 대한 어려움을 많이 보고 한다 (송규운 등 2002). 따라서 현장에서의 지도를 위해 교사가 동화와 동극에 대한 전반적인 지식과 동극을 기초로 다른 활동들을 통합할 줄 아는 실천적 능력을 갖추도록 교사를 위한 교육이 필요하다. 특히 유아들의 동극 경험이 부족하면 교사의 적절한 역할이 더욱 요구되기 때문에 프로그램의 성공을 위해 교사연수 및 교육이 필요하다고 본다. 유아들의 창의성 증진을 위한 프로그램을 개발하고 효과를 검증한 이정희와 김판희(2006)의 연구에서는 유치원 교육과정의 표현생활 영역의 내용을 바탕으로 다양한 활동을 프로그램에 구성하였으며, 실험집단의 교사는 2주간 주 3회 3시간씩 사전 교육을 이수하였다. 본 연

구는 자신의 담임 반에서 유아들의 창의성 증진을 위해 동극활동을 하고자 하는 의지를 가진 연구자가 교육과정 내에 있는 동화를 통한 확장활동으로 동극활동을 계획하고 실행함으로써 동극활동이 유아들의 창의성 증진에 효과적임을 확인할 수 있었다. 창의성의 증진이 모든 유아를 대상으로 하는 보편적 교육목표라면 창의성 증진을 위한 교수내용 및 교수방법을 찾아 적용하는 것이 중요 과제라고 할 수 있으며 이를 실천하기 위해 적극적으로 개발된 프로그램을 수행하고 다양한 교수방법을 활용할 수 있도록 교사교육이 선행되어야 한다고 본다.

본 연구의 후속 연구를 위해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 경기도의 면소재지에 위치한 두 곳의 병설유치원에 재원중인 유아들을 대상으로 한 실험 연구이므로 일반화의 한계가 있다. 연구 결과의 일반화를 위해 다른 지역에서 더 많은 연구대상을 통한 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 창의성에 초점을 맞추었으나, 동극을 통한 유아들의 사회성 발달에 대한 연구가 필요하다고 본다. 동극 활동의 경험이 유아들의 사회성에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 후속 연구가 필요하다.

셋째, 창의성의 객관적 측정은 확산적 사고에 초점을 맞추어 제한된 조건하에서 참가자들의 창의성을 측정함으로써 실생활 속의 복잡다양한 창의적 속성을 측정하지 못한다는 문제점을 안고 있다(이정규 2003). 본 연구 역시 유아들의 창의적 능력을 확산적 사고로 정의한 객관화된 측정 도구로 유아들의 창의성을 점수화하였다. 제한된 공간에서 제한된 시간 동안 이루어진 검사가 유아들의 창의성을 올바르게 반영하지 못할 수 있는 제한점이 있다. 따라서 후속 연구에서는 측정도구를 달리하여 다양한 정보를 통해 창의성을 평가할 필요가 있다고 본다.

참고문헌

교육부(1998) 유치원 교육과정 해설. 교육부.
강성화·이정화(2001) 동화를 이용한 프로그램 유형

- 이 4-5세 유아의 창의성 증진에 미치는 효과. 미래유아교육학회지 8(2), 157-179.
- 권영훈(2005) 창작무용 프로그램이 유아의 창의성 및 신체표현 능력에 미치는 영향. 충북대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김경희(1997) 동화를 활용한 문제해결 활동 경험이 유아의 창의성 증진에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김미예(1999) 동화를 활용한 동극 중심의 통합적 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 명지대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김수연·김문희·나종혜(2006) 동화와 관련된 확장활동이 유아의 언어창의성에 미치는 영향. 한국생활과학회지 15(6), 937-949.
- 김수영·김수임·송규운·정정희(2003) 영유아 프로그램 이론과 실제. 서울: 양서원.
- 김춘화(2000) '동화 듣고 전달하기'가 유아의 어휘력 및 창의성에 미치는 효과. 아동교육 9(2), 43-59.
- 김판희(1993) 창의성 개발을 위한 유치원 활동방안 탐색. 교육학연구, 11, 65-84.
- 박애자(1996) 사회적 역할놀이를 통한 주제상상훈련이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박현순(2001) 동화를 활용한 동극에 관한 문화기술적 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송규운·윤정진·황규운(2002) 유아 창의성 프로그램 개발과 적용에 관한 연구. 유아교육연구 22(2), 313-338.
- 송정(2007) 만4세 유아의 사회극놀이에서의 정신상태 용어와 마음이론과의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤정진(2004) 그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과 연구. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이경우·서영숙(역)(1984) 유아를 위한 사회교육. HM Walsh의 *Introducing the young child to the social world*. 서울: 교문사.
- 이경화(2005) 유아의 창의성 및 문제해결력 향상에 미치는 과학 동화 활용 CPS 프로그램의 효과. 교육방법연구 17(2), 269-286.
- 이금숙(2005) 인형극 활동이 유아의 언어표현력과 창의성에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이남정(1990) 극화놀이가 유아의 언어능력에 미치는 영향. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이소미·김종욱·김현식(2005) 유아의 신체활동이 창의성에 미치는 영향. 한국사회체육학회지 25, 469-478.
- 이숙재(2004) 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 서울: 창지사.
- 이순복(2005) 어머니의 특성이 영재유아와 일반유아의 창의성에 미치는 영향. 아동학회지 26(3), 77-96.
- 이순복·전귀연(2006) 부모 및 가족 특성이 영재유

아와 일반유아의 창의성에 미치는 영향. 유아교육연구, 26(4), 283-310.

이은화(1995) 창의성 교육 어떻게 할 것인가?. 서울: 한국어린이육영회.

이정규(2003) 창의성 연구에 있어서 영역성과 측정 에 대한 문제점 분석연구. 교육심리연구, 17(4), 1-24.

이정희·김판희(2006) 유아의 통합적 창의성 증진을 위한 프로그램 개발연구. 유아교육연구, 26(2), 309-331.

이춘희(1997) 동화제시 및 발문 유형이 유아의 창의 성과 동화의 구조이해에 미치는 효과. 서울여자 대학교 대학원 박사학위 논문.

임금선(2000) 동극활동이 유아의 창의성에 미치는 영향에 관한 연구. 경기대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

임선하(1993) 창의성의 초대. 서울: 교보문고.

장휘숙(1981) 유치원 아동의 창조성 개발을 위한 실험적 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.

전경원(1995) 종합 창의성 검사-유아용-실시요강. 서울: 한국유아교육원.

전경원(1997) 창의성 프로그램의 효과. 교육심리연구, 11(2), 223-253.

전경원(2000) 유아 종합 창의성 검사 요강. 서울: 학지사.

전윤숙(2007) 어머니의 창의성과 유아의 창의성 간의 관계. 미래유아교육학회지, 14(4), 353-376.

정병화(2004) 동화짓기 및 동극활동이 유아의 창의 성에 미치는 효과. 전북대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

최인수(2001) 유아의 창의적 특성과 교육적 시사. 미래유아교육학회지, 8(2), 103-129.

최정희(2005) 동화를 통한 표현활동이 유아의 창의 성에 미치는 영향, 영남 대학교 교육대학원 석 사학위 논문.

허경철·윤병희·임선하·양미경·한순미·이혜원 ·김홍원(1989) 사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구(III). 한국교육개발원.

허경철·김홍원·김명숙·양미경(1991) 사고력 신장 을 위한 프로그램 개발 연구(V). 한국교육개발원.

Franklin BV, Richards PN(1977) Effects of children's divergent production. British Journal of Educational Psychology 47, 121-127.

Gilchrist M(1972) The psychology of creativity. Melbourne University Press.

Guilford JP(1950) Creativity. American Psychologist 5, 444-454.

Guilford JP(1956) Three faces of intellect. American Psychologist 14, 467-479.

Guilford JP(1988) Some changes in the structure-of intellect model. Educational and Psychological Measurement 48, 1-4.

Smilansky S(1968) The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children. New York: Wiley.

Torrance EP(1962) Guiding creative talent. NJ: Prentice Hall.

Torrance EP(1976) Guiding creative talent. NY: Robert E. Krieger.