



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#) 

교육학 석사 학위 논문

육색사고모 기법을 활용한
이야기나누기활동이 유아의 창의성 및
언어표현력에 미치는 영향



2014년 8월

부경대학교교육대학원

유아교육전공

배공민

교육학석사학위논문

육색사고모 기법을 활용한
이야기나누기활동이 유아의 창의성 및
언어표현력에 미치는 영향

지도교수 황희숙

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.



2014년 8월

부경대학교교육대학원

유아교육전공

배공민

배공민의 교육학석사 학위논문을
인준함.

2014년 8월



주 심 문학박사 권 연 희 (인)

위 원 철학박사 이 희 영 (인)

위 원 교육학박사 황 희 숙 (인)

목 차

<ABSTRACT>

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	5
3. 용어의 정의	6
II. 이론적 배경	9
1. de Bono의 사고이론	9
2. 육색사고모 기법	11
3. 창의성	20
4. 이야기나누기 활동	26
5. 언어표현력	28
III. 연구 방법	31
1. 연구대상	31
2. 연구 도구	31
3. 연구 절차	37
4. 자료 분석	43

IV. 연구 결과	44
1. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향	44
2. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향	51

V. 논의 및 결론	54
------------------	----

참고문헌	59
------------	----

부 록	65
-----------	----



표 목 차

<표 1> 여섯 가지 색깔이 갖는 사고의 의미	19
<표 2> 연구 대상 유아의 성별 분포 및 평균연령	31
<표 3> TTCT(도형)-A형 검사의 구성	33
<표 4> 언어표현력 검사의 구성	37
<표 5> 생활 주제에 따른 이야기나누기 선정	38
<표 6> 실험집단의 활동 계획안	40
<표 7> 비교집단의 활동 계획안	41
<표 8> 창의성 검사 총점의 사전·사후 점수 기술 통계치	44
<표 9> 창의성 검사 총점의 공분산분석 결과	44
<표 10> 유창성 검사 사전·사후 점수의 기술 통계치	46
<표 11> 유창성 점수의 공분산분석 결과	46
<표 12> 독창성 검사 사전·사후 점수의 기술 통계치	47
<표 13> 독창성 점수의 공분산분석 결과	48
<표 14> 제목의 추상성 검사 사전·사후 점수의 기술 통계치	49
<표 15> 제목의 추상성 점수의 공분산분석 결과	49
<표 16> 정교성 검사 사전·사후 점수의 기술 통계치	50
<표 17> 정교성 점수의 공분산분석 결과	50
<표 18> 언어표현력 검사의 사전·사후 점수의 기술 통계치	52
<표 19> 언어표현력 검사의 공분산분석 결과	52

그림 목 차

[그림 1] 사고의 진행과정 10



THE EFFECTS OF STORY SHARING ACTIVITIES USING SIX THINKING HATS ON YOUNG
CHILDREN'S CREATIVITY AND VERBAL EXPRESSION ABILITIES

Gong Min Bae

*Early Childhood Education Graduate School of Education Pukyong National
University*

Abstract

The purpose of this study was to examine the role of storytelling activities using the Six Thinking Hat technique on children's creativity and language expressiveness and to offer basic materials for educational/lesson methods to help promote children's creativity and language expressiveness.

Research questions were set as follows for the purposes of this study.

1. What role did storytelling activities using the Six Thinking Hat technique play on children's creativity?
2. What role did storytelling activities using the Six Thinking Hat technique play on children's language expressiveness?

This study was conducted on children at D kindergarten in Busan. The experimental group consisted of 25 students and the control group of 27 students for a total of 52 students.

The experiment took place between December 3rd, 2013 and January 29th, 2014, with activities carried out 16 times in total 2-3 times per week for a period of 7 weeks (excluding the school vacation period). Each activity time

lasted 40-50 minutes. While the children in the experimental group did storytelling activities using the Six Thinking Hat technique, the children in the control group did storytelling related to topics in everyday life.

Measurement of children's creativity for this study was done using Kim Young-chaе's (2010) Korean standardized version of the Torrance creative thinking test (Torrance Test of Creative Thinking: TTCT; Thinking Creatively with Pictures, Form A, B 2010 revised version.) Torrance's creative thinking test comprises language tests and figure tests and is divided into A and B types; the A type figure test was used for this study. The language expressiveness test used to measure influence on children's language expressiveness was Kang Nam-hee's (2010) language expressiveness test (Looking at Pictures and Making Stories I).

SPSS (PASW) 18.0, a statistics program, was used to handle statistics in this study. Mean and standard deviation were calculated in order to assess the role of storytelling activities using the Six Thinking Hat technique on children's creativity and language expressiveness, and analysis covariance (ANCOVA) was performed.

Results of the study can be summarized as follows.

Firstly, the experimental group which experienced storytelling using the Six Thinking Hat technique showed a statistically significant increase in creativity compared to the control group which did not experience storytelling with the Six Thinking Hat technique. The experimental group had statistically significant higher scores in the creative fields of originality, abstractness of titles and elaboration; thus, it can be concluded that storytelling using the Six

Thinking Hat technique had a positive effect on creativity in children.

Secondly, the experimental group which experienced storytelling using the Six Thinking Hat technique showed a statistically significant increase in language expressiveness compared to the control group which did not experience storytelling with the Six Thinking Hat technique.

The results of this study show that storytelling using the Six Thinking Hat technique is an effective method to increase children's creativity and language expressiveness. This offers an opportunity for the development of children's creativity and language using various creative thinking techniques such as the Six Thinking Hat technique in early childhood education. The researcher believes that development of educational methods to help children express themselves and their thoughts well by implementing various storytelling techniques during early childhood, in which children are full of creative imagination, is needed.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회는 점차 복잡해지고 빠르게 성장해가고 있으며, 새롭고 다양한 문제가 발생하면서 우리는 그 문제를 직면하면서 살아가고 있다. 21세기를 살아가는 우리사회에서 무엇보다 필요한 것은 융통성과 능동적으로 대응할 수 있는 새로운 아이디어와 사고 능력이다.

교육에서도 창의적인 사람을 육성하는 것이 주된 관심사가 되어 기존의 규격화된 교육보다는 학습자의 독특한 능력과 적성 또는 창의성을 신장시키는 교육을 추구하고 있다. 우리나라에서도 교육과정 특별위원회를 구성하고 유치원부터 초·중등 및 대학교육에까지 창의교육을 교육지표로 제시하였으며, 창의적 인재를 기를 수 있도록 교육과정을 구성하며, 교육을 통하여 무한한 잠재력을 가진 학생들이 ‘창의성’을 발휘할 수 있도록 하였다(교육과학기술부, 2011).

창의적 능력을 갖추고 있는 사람들은 빠른 변화에 적응을 잘 할 수 있으며, 여러 가지 문제 해결능력을 발휘할 수 있다. 이에 빠르게 성장하는 우리 사회에서 유아기 때 상상력을 포함하는 창의성 계발교육이 필요하며, 창의성 교육이 유아기부터 도입 되어야 한다는 연구들이(이인선, 2014; 장경자, 2007; 최선미, 2011; 최정옥, 2007) 많이 보고되고 있다.

유아기 창의성 발달에 대한 선행 연구들을 살펴보면, 창의적 상상력이 가장 풍부한 시기는 유아기이며 교육적 경험의 제공은 창의적 사고나 문제 해결능력 증진에 보다 효과적 일 수 있는데 특히 창의적 사고는 우리가 일

상생활에 직면하는 '삶의 문제'를 해결하려고 할 때 가장 많이 발휘된다고 한다(Osborn, 1953; Treffinger, 1995).

Torrance는 창의력이란 그 자체가 지적인 능력이 아니라 문제를 해결하려는 개인의 태도이며 문제해결과정에서 개인과 환경간의 상호작용으로 나타나는 자기표현의 산물이라고 하였다. 또한 유아기는 창의성 발달에 있어서 중요한 시기로서 창의성 계발에 필요한 창의적 상상력은 4세에서 4세반 정도에 가장 발달하며, 학교에 들어가는 시점부터는 조금씩 감소한다고 하였다. 성장 후에도 창의성을 유지하도록 하려면 유치원 연령기에 창의성 계발을 보다 잘해주어야 한다고 권고하면서 이 시기를 창의성 계발의 결정적 시기라고 하였다. 또한 Starkweater(1972)와 Dancy(1989) 역시 유아기를 창의적 성장의 결정기로 보았으며 이는 유아기 아동을 대상으로 창의성 교육을 시작할 수 있는 적절할 때가 되었음을 보여준다(윤현용, 2005, 재인용).

한편, 유아기 때 창의성발달이 중요한 만큼 언어표현력 또한 중요한 가치이다. 언어는 우리의 일상생활에 중요한 매개체 역할을 하고 있으며 올바른 언어사용법은 유아기 때부터 성인이 되어서도 그 사람의 지적수준을 평가할 수 있는 하나의 요인이 된다. 특히 유아기는 언어발달의 결정적인 시기이기 때문에 유아교육에서 언어교육은 중요한 위치를 차지하고 있다(안중순, 2006).

인간은 누구나 본능적으로 자기표현의 욕구를 지니고 있으며, 언어라는 매개체를 통하여 자신의 생각이나 감정을 전달하며 상호작용을 하면서 사회생활을 영위해나간다(Lowenfeld, Brtaanin, 1975). 아무리 훌륭한 아이디어라 할지라도 정확하고 분명한 언어로 표현할 수 없다면 그것은 결국 개인의 머리에만 남아있는 아이디어 일 뿐 사회에 공헌되거나 타인에게 영향력을 끼칠 수 있는 아이디어가 될 수 없을 것이다. 이에 언어표현능력은

창의력 못지않은 중요한 또 하나의 요소로 유아들에게 미래를 준비할 중요한 과제가 되어 질 것이다(류은주, 2011).

결국 이러한 주장들을 바탕으로 볼 때 창의성과 언어 발달을 위한 교육은 유아기 때부터 시작되어야 하며, 유아교육기관에서는 유아들의 창의성과 언어 발달을 위해서 다양한 경험을 제공해주어야 한다고 볼 수 있다.

유아의 창의성과 언어표현력에 관한 연구는 증가하고 있으나(신유진, 2009, 임홍재, 2007, 정은주, 2008, 조현숙, 2006) 창의성 개발 기법을 토대로 한 프로그램이 창의성과 연관성이 있음에도 불구하고 유아교육기관에서는 창의성 기법을 활용한 활동은 잘 이루어지지 않고 있으며 실험연구 또한 많이 다루어지지 않고 있다.

많은 창의성 연구자들은 창의성을 교육시키기 위해 다양한 사고 기법들을 개발해 왔으며, 창의성 계발을 위해 사고 기법을 직접적이고 명시적으로 훈련해야 할 필요성을 역설해 왔다(de Bono, 2006; Nickerson, 1994; Sternberg, 2003). 이에 본 연구에서는 다양한 사고 기법 중 영국의 심리학자 드 보노(Edward de Bono)가 고안한 육색사고모 기법을 활용한 이야기 나누기활동을 통해 창의성교육을 적용해보고자 한다.

de Bono(1987)는 창의성을 증진시키기 위하여 실생활에서 경험하는 여러 문제를 해결하는 사고 방법을 가르치는 것에 주안점을 둘 것을 강조하였다. 현대사회에서는 지식의 폭발로 인해 문제 해결에 필요한 모든 지식을 안다는 것이 불가능해졌기 때문에 당면한 문제에 따라 필요한 정보를 선택하고, 서로 다른 정보들을 필요에 따라 결합시키면 추론하거나 예언하는 기능이 중요하다고 주장하였다.

de Bono(1987, 1990)는 여러 가지 사고 기법 중 육색사고모 기법을 통해 사고 훈련의 새로운 방향을 제시하였다. 육색사고모 기법은 사고력 향상에 주안점을 두고 있으나 창의성 개발에도 깊은 관련이 있다. 육색사고모

훈련은 실생활에서 발생하는 여러 가지 문제를 해결하는 사고방법을 가르치면서 창의성 개발에 도움이 된다. 습관적 사고에서 벗어나 여섯 방향에서 생각하도록 만듦으로써 새롭고 독창적인 생각을 유도한다. 다시 말하면, 이 사고 훈련은 자신의 자아를 잠시 동안 버리고 다른 역할을 해 봄으로써 의도적으로 다른 생각을 할 수 있게 해준다. 평소에 생각하지 못했던 다른 생각을 하게 되는 계기를 만들어준다.

육색사고모 기법은 여섯 가지 각기 다른 색의 모자를 쓰고, 모자색깔이 의미하는 유형의 사고를 하는 것으로 새로운 기획이나 아이디어 발상 등에 활용되는 사고기법이다.

육색사고모에 관한 국내연구로 류은주(2011)는 육색사고모 기법을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의성, 언어표현력 및 미술 감상능력에 미치는 효과를 연구하였다. 생활주제에 적합하고 흥미와 관심이 반영될만한 명화 16편을 선정하여 육색사고모 기법으로 표현하는 감상활동 프로그램을 구성하여 실시한 결과 창의성과 언어표현력이 향상되었다. 이은주(2008)는 육색사고모 사전토론 전략을 활용한 토론 교육 프로그램을 개발하였다. 국어과의 관련 단원에 토론 논제를 정하고 총 12차시 동안 토론수업으로 진행함으로써 초등학생의 토론 능력을 신장시키는 결과를 가져왔다. 박지운(2006)은 사고 모자 활동을 이용한 학습지도가 초등학교 아동의 사고력과 학업성취도에 미치는 영향을 연구하였다. 사고 모자 활동을 이용한 학습지도는 사고력 향상에 효과가 있었으며, 사고 모자 활동을 이용한 학습지도는 학업 성취도 향상에 효과가 있었다. 차주연(2005)은 여섯 색깔 사고 모자 기법을 적용한 학습이 아동의 창의성과 언어표현 능력에 미치는 영향을 연구하였다. 육색사고모를 적용한 초등학교 아동의 언어표현능력에 많은 영향을 주었으며, 소순희(2000)는 여섯 가지 색깔의 사고 모자 기법 프로그램이 유아의 창의성 증진에 미치는 효과를 연구하였다. 동화를 바탕으로 사고활

동을 구성하여 활동한 결과 유아의 창의성과 의사표현능력이 증진되었다. 그러나 앞서 살펴본 선행연구들 이외의 육색사고모 기법을 활용한 현장에서의 실증적 연구는 아직까지 많이 부족한 실정이며, 특히 유아를 대상으로 한 실증적 연구는 거의 없는 실정이다. 따라서 육색사고모 기법을 유아 교육 현장에 적용한 다양한 실증적 연구가 필요하다. 이에 본 연구는 창의성 계발을 위한 다양한 사고기법 중 de Bono(1987)가 제시한 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과를 알아보려고 한다.

유치원에서 이루어지는 다양한 활동 중 이야기나누기활동은 매일 시간을 정하여 실시되고, 생활주제에 따라 유아들이 구체적인 경험과 자신의 생각을 언어로 표현하고 토의 정리하는 활동이다. 이야기나누기활동을 통하여 유아와 다른 사람의 생각을 공유하고 정리하는 효과적인 학습의 기회를 갖는다. 이야기나누기 활동에 관한 실증적 연구들은 이야기나누기 활동이 유아들의 언어, 인지, 정서 등 다양한 영역의 발달에 효과가 있음을 보고하고 있다. 그러나 유치원 현장에서 이루어지고 있는 이야기 나누기 활동은 단순히 다른 활동의 도입활동으로 그치는데 주로 사용되고 있으므로 이에 대한 교수학습방법의 개발이 필요한 실정이다.

이에 본 연구에서는 de Bono(1987)가 제시한 육색사고모 기법을 활용한 이야기 나누기 활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과를 분석해 보고자 한다.

2. 연구문제

본 연구는 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 창의

성, 언어표현력에 미치는 영향을 검증하는데 목적이 있다.

가. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 창의성에 미치는 영향은 어떠한가?

나. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 언어 표현력에 미치는 영향은 어떠한가?

3. 용어의 정의

가. 육색사고모기법

영국의 심리학자 드보노(Edward de Bono)가 고안한 이 기법은 창의적인 사고를 위하여 학습자들이 여섯 가지 각기 다른 색의 모자를 쓰고, 모자색깔이 의미하는 유형의 사고를 하는 것으로 새로운 기획이나 아이디어 발상을 하는 것이다. 즉 자신의 생각을 버리고 의도적으로 다른 생각을 하게 함으로써 폭넓은 사고력을 신장시키게 하는 기법이다.

여섯 가지 색깔의 모자들은 흰색, 빨간색, 노란색, 검정색, 초록색, 파란색이며 색깔에 따라 사고 유형은 다음과 같다.

- 흰색 모자: 정확한 정보에 기초하고 중립적이고 객관적 사실
- 빨간색 모자: 직관에 의한 감정이나 느낌
- 노란색 모자: 긍정적이고 낙관적
- 검정색 모자: 논리적으로 비판, 부정적, 어려움, 위험, 문제
- 초록색 모자: 새로운 아이디어, 창의적, 확산적 측면

- 파란색 모자: 아이디어에 대한 결론, 사회자처럼 정리, 요약

나. 창의성

창의성은 유아의 잠재력에 기초한 포괄적인 창의적 사고를 향상시키기 위하여 인지적, 정의적, 사회적 맥락에 의해 새롭고 유용하다고 인정받을 수 있는 산출물을 생성해 내는 과정과 문제를 해결하거나 지식과 정보를 창출하는 능력을 의미한다(김체희, 2013).

본 연구에서 사용되는 창의성은 김영채(2010)가 번역한 Torrance의 창의적 사고력 검사 TTCT중 도형검사 A형을 통해 측정된 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성을 의미한다.

다. 이야기나누기 활동

이야기나누기는 유아교육기관에서 다루고 있는 여러 가지 교육활동 중 하나로 유아와 교사가 대집단 또는 소집단으로 함께 모여서 이야기를 나누는 시간이다. 생활 주제 또는 특정주제 및 상황에 관련하여 언어적으로 상호작용하는 것을 의미한다.

본 연구에서 이야기나누기활동은 생활 주제를 중심으로 유아와 교사가 서로 상호작용하면서 교사가 제시하는 색깔의 모자를 쓰고 모자의 색깔에 적합한 사고를 하여 이야기할 수 있도록 하는 활동으로 정의한다.

라. 언어표현력

언어표현력이란 유아가 자신의 생각과 느낌을 표현할 때 자신이 갖고 있는 언어능력에 단어를 연결하여 문장으로 표현할 수 있는 능력을 말한다. 언어표현력은 대화하는 상대나 상황에 따라 정확하고 연계성 있는 이야기를 표현하는 능력뿐만 아니라 단어 수, 문장 수의 다양성을 통해서도 나타난다(한윤희, 2012).

본 연구에서 유아의 언어표현력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 언어표현력 검사도구는 장영애(1981)의 선행연구를 토대로 수정해서 사용한 강남희(2010)의 언어표현력 검사를 사용하였다.



II. 이론적 배경

1. de Bono의 사고 이론

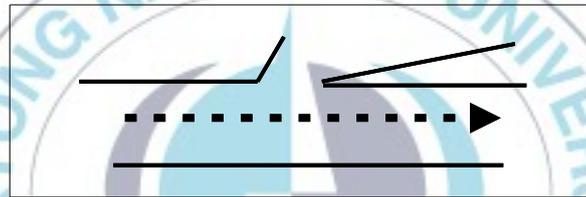
가. 사고의 단계와 종류

(1) 사고의 단계

de Bono(1987)는 교육이란 지식, 기능, 사고 3가지 요소가 일치되었을 때 가장 이상적이라고 주장하였다. 지식이란 사고에서 다루어지는 기본이며, 지능은 좁은 의미로 유전이나 초기 환경, 이들 간의 상호작용에 의해 결정되는 내적인 특징으로 두뇌 속에서의 정보처리속도에 영향을 줄 뿐 사고기법과 관련한 활동에는 아무런 문제가 되지 않는다. 사고는 인간이 지니고 있는 유전적인 능력을 조작할 수 있는 기술을 가르치는 것이다. de Bono(1991)는 사고를 탐색과정을 통해 문제 상황에 대한 지각의 단계(perception stage)와 처리의 단계(processing stage)로 두 가지 단계를 거쳐 진행된다고 하였다. de Bono는 과거의 사고에 대한 연구가 주로 처리의 단계에만 관심을 가졌기 때문에 전통적인 사고교육, 즉 논리위주의 사고교육에서는 이미 주어진 정보를 오류 없이 처리하는 사고를 중시하게 되는 잘못을 범했다고 비난했다. de Bono는 사고의 두 단계인 지각단계와 처리단계 중 첫 번째 단계인 지각의 단계가 올바른 사고를 위해 더 중요하다고 보며, 그의 사고교육 프로그램인 CoRT에서도 제일 먼저 다루어야 할 내용을 지각의 폭(breadth)의 확장으로 지적하고 있다(박권생, 손기준,

1991).

또한, de Bono는 지각 형성 과정을 수건모형(The Towel Model)과 젤리 모형(The Gelly Model)의 두 가지 모형으로 각각 설명하면서, 기억체제에 투입되는 새로운 정보는 이미 형성된 기억체제에 영향을 받는다고 역설하고 있다. 즉 기억체제에는 이미 전에 투입된 정보들로 기억의 수로가 형성되어, 새로운 정보가 들어오더라도 이 수로를 따라 흐르는 경향이 있기 때문에 사고가 일정한 방향이나 시각에 한정되거나 고착될 수 있음을 강조하고 있다. 그림 1로 나타내면 다음과 같다.



[그림1] 사고의 진행과정

그림 1에 의하면 화살표는 사고의 방향을 표시하고 있다. 여기에서 보는 바와 같이, 넓은 길이 편리하기 때문에 사고에서는 새로운 정보가 들어오더라도 이 넓은 길을 따라 사고가 진행되는 경향이 있다.

(2) 사고의 종류

de Bono는 인간의 사고를 크게 수직적 사고와 수평적 사고로 나누고 있다. 수직적 사고는 자연적 사고, 논리적 사고, 수학적 사고로 나누어진다. 수직적 사고는 사고의 흐름이 일방적이기 때문에 새로운 지각의 형태가 형성되기보다는 기존의 사고형태를 더욱 깊고 크게 확장할 뿐이며, 기존의

형태가 소유한 기준이나 준거에 맞는 것만 받아들이고 다른 대안이나 가능성은 고려하지 못하는 경직된 사고가 될 위험이 있다(전윤식, 강영심, 1990).

수평적 사고는 수직적 사고의 대칭되는 개념으로 사고하는 방식을 바꾸므로 지각의 폭을 넓히는 것이다.

수직적 사고가 아이디어를 발전시키는 것이라면, 수평적 사고는 아이디어를 생성하고 사물을 새롭게 보는 방식과 관련된 것이다. 수평적 사고는 독특한 방식으로 정보를 이용하려는 태도와 방법을 의미하기도 하는데, 여기서 태도란 어떤 아이디어를 탐색하려는 능동적인 경향성을 의미하며, 방법이란 여러 가지 사고 기법이나 전략을 습관적으로 이용하려는 것을 뜻한다.

이와 같이 수평적 사고와 수직적 사고는 대칭되는 개념이지만, 어느 하나의 사고 유형이 다른 사고 유형을 대체한다는 뜻으로 해석하는 것은 위험하다. 즉 사고의 단계를 지각 단계와 처리 단계로 구분하였을 때, 수평적 사고는 지각단계에서 작용하고 수직적 사고는 처리단계에서 작용하므로 양자는 서로 대립되거나 대체할 수 있는 것이 아닌 상호보완적인 관계에 있는 것이다(전윤식, 강영심, 1990).

2. 육색사고모기법

가. 육색사고모 기법의 배경

여섯 색깔 사고 모자 기법은 생리학적인 이론에 근거하고 있다. 우리 체내에는 사전감지기능이 있다. 이 기능으로 우리 뇌는 위험에 대하여 작동

할 때나 이점에 대하여 작동할 때 등 각각의 상태에 맞게 생화학적인 변화를 일으킨다(박주영, 2008).

고대 그리스인들은 사람의 체액이 사람의 기분에 영향을 미친다고 믿었다. 당신이 우울하고 침울하다면 그것은 당신 몸속의 검은 담즙 때문이다. 사실 멜란콜리란 말은 검은 담즙을 의미한다(Melas 검은+Chole 담즙). 당신의 분위기는 그 순간 당신 몸에 퍼져 있는 체액이 결정한다. 체액은 당신의 분위기에 영향을 주고 그 분위기는 사고에 영향을 미친다. 사람들은 자신이 의기소침에 있을 때 하는 생각과 밝은 경쾌한 기분일 때 하는 생각이 아주 다르다는 것을 알 수 있다.

그리스의 체액설은 두뇌에 대한 과학적 지식으로 옹호될 수 있다. 시상하부에서 분비되는 신경전달물질의 균형이 인간의 행동에 지대한 영향을 준다. 뇌에서 분비되는 모르핀 같은 화학물질인 엔돌핀, 뇌하수체에서 분비되는 신경펩티드, 신경을 구성하는 아미노산 화합물(neuropeptides)은 뇌의 곳곳을 돌아다니면서 뇌의 각각 다른 부위에 영향을 주는 화학물질들로 분해된다.

파블로프가 잘 입증했듯이 생리반응은 정상적인 조건자극으로 변화될 수 있다. 그는 실험을 통해서 동물들이 외부자극에 의해 스스로 혈압을 낮추거나 높이도록 훈련시켰다. 시간이 지나면 여섯 색깔 생각의 모자는 두뇌의 특별한 화학물질을 유발시켜 사고에 영향을 미치는 조건화의 신호로 그 위상을 높일 수 있을 것이다.

우리의 두뇌는 아주 비창조적이다. 일단 일정한 인식체계가 형성되면 그 이후에 발생하는 사건에 대해서 고정된 인식체계를 사용한다. 스스로 조직하는 체계에도 큰 단점은 있다. 일련의 경험, 즉 이미 발생한 사건들에만 한정되어 있다는 점이다.

뇌를 둘러싸고 있는 화학물질은 신경단위의 자극반응분계점과 민감성에

큰 영향을 준다. 뇌 속의 화학물질이 변하면 인식체계의 변화가 초래된다. 이런 의미에서 뇌에 퍼진 화학물질이 다를 때마다 다른 두뇌를 가진다고 볼 수 있다. 이 사실로부터 감정이란 사고를 망치는 것이 아니라 오히려 사고를 하는 데 필수적인 요소임을 알 수 있다.

사람이 어떤 일에 결정을 내리기가 어려운 순간은 뇌 속에서 서로 다른 두 가지 화학적 상황이 각각에게 옳은 결정을 내리고 있는 경우이다. 두 선택이 각각의 두뇌상황 속에서 모두 옳지만 결국 결정은 이루어지지 않았다.

공포나 분노의 감정 상태에서 사람들은 본능적인 행동을 한다. 이는 아마도 그들의 두뇌가 이렇게 특별한 화학적 상황에 처해 본 적이 없어서 이에 대한 복합적인 반응양상을 미처 가지지 못했기 때문일 것이다. 이런 감정적 상태에 처하도록 사람을 훈련시키는 일은 아주 타당성 있게 보인다.

이제 가지 뇌의 화학물질의 변화가 얼마나 중요한지 살펴보았다. 한편으로는 두뇌행동에 우리의 지식이 증가했다고 볼 수 있다. 다른 한편으로는 능동적인 정보조직체계를 이론적으로 고찰한 결과이기도 하다.

모자는 뇌의 화학적 균형을 바꾸는 조건화과정의 자극물질 역할을 한다. 사고의 여러 양상을 분류해보는 일 또한 중요하다. 우리는 비평적이고 정상적인 사고를 하는 경우, 의식적으로 감정을 배제하거나 혹은 이성과 감정 사이를 오갈 것이다. 서로 다른 사고방식의 배후에 각각 다른 화학적 배경이 정말 있다면 모든 것이 한꺼번에 뒤섞여 있는 사고로는 어떠한 사고적 배경도 설정할 수 없게 된다(de Bono, 1994).

나. 육색사고모 기법의 목적과 가치

사고가 분명하고 단순해지면 사고는 더욱 흥미롭게 효율성을 떨 수 있

다. 여섯 가지 생각의 모자의 개념은 이해하기 쉽고 사용이 아주 간편하다.

여섯 가지 색깔 개념에는 두 가지 주된 목적이 있다. 첫 번째 목적은 생각하는 사람으로 하여금 한 번에 한 가지 사고분야만 다루게 하여 사고를 단순화시키는 것이다. 생각하는 사람은 감정, 논리, 정보, 희망, 창조성 등을 모두 한꺼번에 포함하는 사고가 아니라 각각 개별적인 분야를 사고할 수 있는 것이다. 두 번째 목적은 사고의 전환을 가능하게 하는 일이다. 회의 도중 어떤 사람이 고집스럽게 부정적인 면을 든다면 그에게 ‘검은 모자’를 벗으라고 요구하여 그의 사고를 전환시킬 수 있다. ‘검은 모자’라는 말은 그가 지나치게 부정적임을 신호해 주는 것이다. 또 그에게 노란 모자를 쓰라고 요구한다면 이는 긍정적인 사고를 직접적으로 요청하는 것이 된다. 이런 식으로 여섯 개의 모자는 감정의 손상 없이 그리고 개인의 자아나 인격을 손상하지 않은 채 원하는 사고를 유도할 수 있다.

모든 것을 한꺼번에 뒤섞인 채 사고하지 않고, 생각하는 사람이 한 번에 한 가지 유형의 사고를 한다면 효과적일 것이다(송광한, 양성진, 1994).

육색사고모의 가치를 살펴보면 다음과 같다(송광한, 양성진, 1994).

첫 번째, 유용성은 한정된 역할의 연기를 제시해 주는 데 있다. 사고의 가장 큰 한계점은 자아의 방어이다. 모자를 쓰면 자아의 손상 없이 자유롭게 생각하고 말할 수 있다.

두 번째, 주의집중을 유도한다는 점이다. 우리의 사고가 단순히 반응하는 수준 이상이라면 하나의 사고 양상에서 다른 사고 양상으로 주의를 환기시켜 주는 방법이 있어야 한다. 여섯 개의 모자가 여섯 개의 다른 사고 양상으로 주의를 환기시켜 준다.

세 번째, 간편하다는 점이다. 여섯 개의 모자가 각각 다른 사고를 유도하는 상징적인 방법이 된다. 모자를 쓰고 있는 상대방에게 부정적인 사고를 하라든가 부정적인 사고를 멈추라고 요구할 수 있다. 창조적 사고를 요구

하기도 하고 감정적인 반응을 요구할 수도 있다.

네 번째, 뇌 속의 화학적 물질을 유도하는 근거가 될 수 있다는 점이다. 신경세포의 민감도는 화학 물질에 의해 크게 변화하는데 화학물질의 변화는 어떤 의미에서 우리의 뇌 활동을 상이하게 만들기도 한다. 우리가 사용하는 모자들은 뇌 속의 화학물질의 균형을 변화시키고 사고의 여러 가지 다양한 국면으로 우리의 사고과정을 조직화시키는 열쇠가 될 수 있다.

다섯 번째, 규칙을 설정하는 데서 비롯된다. 사람들은 게임의 규칙을 쉽게 터득한다. 특히 아이들은 그런 규칙을 너무 쉽게 배우기 때문에 컴퓨터를 사용하는 일에 곧 능숙해진다. 여섯 색깔 모자들은 사고라는 게임에 일정한 규칙을 가지며 활동 속에서 아이들에게 강력한 학습효과를 발휘한다.

다. 육색사고모가 가진 의미

여섯 가지 색깔 모자에는 각각의 색깔의 사고가 담겨져 있으며, 색깔별 의미를 살펴보면 다음과 같다.

(1) 흰색 모자(The white hat)

흰색 모자는 일반적으로 토론이나 토의의 초입부분에 주로 사용되며 논의해야 할 주제에 관한 객관적인 정보, 배경을 명확하게 하기 위해 사용한다. 중립적이고 객관적 사실을 찾기 위해 사용한다. 흰색 모자를 썼을 때 사실정보에만 집중을 해야 하며, 빠뜨린 정보는 없는지 누락된 정보, 정확성, 객관성, 중립성 등을 검토해야 한다. 이미 제안된 사실들을 공유할 수 있게 한다. 예를 들어, 사실과 정보를 제시하는 컴퓨터를 생각하면 된다. 컴퓨터는 어떠한 해석이나 의견도 말하지 않는다. 입력한 정보만을 산출해 낸다. 흰색 모자를 썼을 때에는 최대한 객관적인 정보를 제시하도록 해야

한다.

흰색 모자에서 기억해야 할 몇 가지 핵심 단어는 사실, 정보, 공백, 필요, 질문, 해석, 그리고 자료이다. 흰색 모자를 사용할 때 기본적인 질문은 “우리가 가지고 있는 사실은 무엇인가?”이다.

(2) 빨간색 모자(The red hat)

빨간 모자는 개인이 느끼는 감정이나 직관들을 솔직하게 표현할 기회와 다른 사람의 느낌을 검토할 수 있는 기회를 제공한다. 분노와 감정을 나타낸다. 빨간 모자를 썼을 때 자신이 느낀 감정을 당당하게 표현하면 된다. 느낌에 대한 설명은 필요하지 않으며, 느낌은 느끼는 그대로만 표현되어야 한다. 그리고 순간의 느낌을 이야기하는 것이 좋다. 빨간 모자 사고는 개별적이므로, 토론이나 토의에 참석한 모든 사람들의 생각을 들어보는 것이 좋다. 그대로를 표현하는 것이지 어떤 평가나 판단을 요구하는 것이 절대적으로 아니라는 것이다. 감정과 느낌, 비이성적인 측면들이므로, 빨간 모자는 이러한 영역들이 정당하게 공개될 수 있도록 제공한다. 빨간 모자 사고는 중립적이고 객관적이고 감정적 요소가 전혀 없는 흰색 모자 사고와는 정반대이다.

빨간 모자에서 생각을 표현해야 할 몇 가지 핵심 단어는 감정, 느낌, 직감, 육감이다. 인간 사고의 중요한 부분이라는 것을 기억해야 한다. 빨간 모자를 사용할 때 전체적인 질문은 “나는 이것에 대해 무엇을 느끼는가?”이다.

(3) 검정색 모자(The black hat)

검정 모자는 우울하고 부정적인 이미지이다. 비판적인 사고와 관련이 있다. 검정 모자가 상징하는 것은 신중함이며 이것은 문제해결에 있어서 중

요한 역할을 차지한다. 여섯 개의 모자 중 가장 많이 사용된다. 발생 가능한 위험이나 문제점을 찾아내는데, 제시된 아이디어를 냉철하게 평가함으로써 진행과정에 도움을 주는 의견제시를 한다. 근거 없는 논평은 빨간 모자에 해당하는 사고이며, 검정 모자가 제시하는 근거들은 그 자체로 이치에 맞고 타당성이 있어야 한다. 그리고 대부분의 사람들은 어떤 사물이나 아이디어에 대하여 긍정적인 평가보다는 비판적평가로 다가서는 경향이 많기 때문에 검정 모자를 남용하지 않도록 주의해야 한다.

검정 모자 사용으로 증거, 논리, 실행력, 영향력, 적합성, 약점을 알 수 있으며, 검정 모자를 사용할 때 전체적인 질문은 “이것의 문제점은 무엇인가?”이다.

(4) 노란색 모자(The yellow hat)

노란 모자는 밝고 긍정적이다. 낙천적이고 긍정적인 사고를 의미한다. 검정 모자가 부정적 평가와 관련이 있듯이 노란 모자는 긍정적인 평가와 관련이 있다. 노란 모자는 논리적이고 실제적인 것부터 꿈과 비전, 희망까지 포함한다. 긍정적인 사고를 가지려면 저절로 만들어지는 것이 아니기 때문에 스스로를 계발할 필요가 있다. 단순하게 긍정적인 평가나 느낌을 이야기하는 것은 빨간 모자의 직관이나 느낌과 비슷하게 간주될 수 있다. 노란 모자 사고에 있어서 긍정적인 평가는 개인의 경험, 가지고 있는 정보와 지식, 논리적인 추론 등에 근거하여야 하며, 자신의 긍정적인 견해에 대해 가능한 한 많은 근거를 찾아내야 한다. 노란 모자는 건설적이고 생산적이다. 긍정적인 변화를 야기하기 위해 고안 된 것이다. 검은 모자가 비판적 사고(Critical Thinking)에 해당된다면, 노란 모자는 반응적 사고(Reactive Thinking)와 관계가 있다. 즉, 검은 모자가 부정적인 평가와 관련이 있으며, 노란 모자는 긍정적인 평가와 관련이 있다.

노란 모자 사용을 묘사하는 핵심 단어는 장점, 이득, 긍정적, 건설적이다. 노란 모자를 사용할 때 전체적인 질문은 “장점은 무엇인가?” 또는 “이점은 무엇인가?”이다.

(5) 초록색 모자(The green hat)

초록 모자는 창조성, 새로운 아이디어를 의미한다. 가능성과 새로운 아이디어를 향해 움직이는 것을 나타낸다. 새로운 아이디어들이 나올 수도 있고, 기존의 아이디어를 변형, 개선시키는 의견이 나올 수도 있다. 사고과정에서 창조적인 생각을 할 수 있도록 노력이 필요하다. 초록 모자를 쓰면 의도적이고 집중적인 방식으로 자신의 창조성을 표현해낸다. 초록 모자 자체가 창조적으로 만들어주는 것은 아니며, 조금 더 집중할 수 있는 시간을 제공해 준다. 많은 시간 동안 노력하는 사람들만이 진정으로 창조적인 사람이 될 수 있기 때문이다. 초록 모자는 인위적인 동기부여를 하는 것이다. 대안 제시를 강요할 수 없지만, 노력을 요구할 뿐이다. 새로운 아이디어를 생각할 시간을 요구하는 것이다. 새로운 생각을 못했더라도, 중요한 것은 그렇게 하도록 노력하는 시간을 가졌다는 것이다. Edward de Bono는 창의적인 사고와 관련지어 평행적사고(수평적 사고)라는 용어로 설명하였다.

초록 모자와 관련된 핵심 단어는 창조적, 생산적, 가능성, 대안이다. 초록 모자를 사용할 때 전체적인 질문은 “우리가 가지고 있는 아이디어는 무엇인가?”이다.

(6) 파란색 모자(The blue Hat)

파란 모자는 통제와 사고과정의 조작과 관련이 있다. 파란 모자는 다른 모자의 사용을 지시한다. 사고가 진행되는 동안 다른 색의 모자를 사용할 것을 제안하기도 하며, 사고가 원활하게 진행되도록 요약, 결론과 판단을

요구한다. 파란 모자를 쓴 사람은 관찰한 내용을 논평할 수 있다. 오케스트라 지휘자와 같은 역할을 한다. 다른 색깔의 사고모에서 나온 여러 가지 의견들을 요약, 정리하며 다음 사고가 진행될 때 까지 해야 할 일이나 계획 등을 이야기 할 수도 있다. 전체적인 고찰, 결론을 내리고 책임을 진다.

파란 모자와 관련된 핵심 단어는 초점, 목적, 다음 단계, 요약, 결론이다. 파란 모자를 사용할 때 전체적인 질문은 “지금까지 우리가 한 생각은 무엇인가?”이다.

위에서 설명한 여섯 가지 색깔의 사고 모자가 의미하는 사고 유형을 요약정리하면 표 1과 같다.

<표 1> 여섯 가지 색깔이 갖는 사고의 의미

모자색깔	사고유형	역할
흰색 모자	정보에 대한 사고	중립적이고 객관적 사실
빨간색 모자	직관적, 감정적인 사고	자신의 느낌 표현 감정이나 사고
검정색 모자	논리적이며 부정적인 사고	부정적이고 비판적인 측면
노란색 모자	논리적이며 긍정적인 사고	긍정적이고 낙관적인 측면
초록색 모자	창의적인 노력과 사고	창의적이고 확산적인 사고
파란색 모자	사고과정의 통제	요약, 정리, 결론 제시

유아들과 함께 수업을 진행할 때, 사용하는 여섯 가지 색에 대하여 좋은 모자, 나쁜 모자 편견을 갖지 않도록 해야 한다. 사고모를 이용하는 방법을 배우는 것보다 사고의 특성에 초점을 맞추고 진행해야 한다.

처음 활동을 소개할 때 유아가 익숙지 않으므로 모자의 색깔의 수를 줄여서 활동하고 익숙해지면 모자의 색깔의 수를 늘려 활동해본다. 각각의 색에 부여된 역할을 설명해주고 사고모 의미를 이해하도록 해야 한다.

3. 창의성

가. 창의성의 개념 및 구성요소

(1) 창의성의 개념

창의성이란 인간의 잠재능력을 설명하기 위한 가설적인 개념으로 구체적인 실체가 없다는 점에서 개념을 정의하기 어렵다. 창의성을 ‘창의적인 사람이 가지고 있는 개인적인 특성’으로 보기도하고, ‘새롭고 적절한 아이디어를 통한 창의적 행동이나 산출물’로 보는 등 다양한 관점과 이론이 존재한다(교육과학기술부, 2011).

Guilford(1950)가 창의성에 관한 기초연설을 하면서 심리학자들이 창의성에 대해 본격적으로 연구하게 되었으나, 학자들마다 창의성에 대한 정의는 다양하기 때문에 지금까지 창의성 정의는 합의가 이루어지지 않은 실정이다. 현재 우리나라에서도 창의성(creativity)과 관련된 다양한 용어들은 창의력(creativity), 창의적 사고(creativity thinking), 확산적 사고(divergent thinking) 등에 대한 명확한 구분이 이루어지지 않은 상태로 사용되고 있다.

대표적인 학자들이 정의한 창의성의 개념을 살펴보면 다음과 같다.

Osborn(1969)은 창의성이란 잠재된 능력은 인간 모두가 가지고 있는 보편적인 능력이며, 창의성은 천재적인 사고 능력, 생산적 사고와 착상 및 독창적인 사고 등을 표현하는 새로운 아이디어의 창출능력만을 의미하는 것이 아니라, 일상생활에서 당면하는 제반 사태나 문제를 개인 나름의 새롭

고 특유한 방법으로 해결해 나가는 활동을 의미한다고 하였다.

Torrance(1957)는 창의성이란 새로운 독특한 아이디어, 다른 관점, 문제를 새로운 시각으로 보는 것이라고 정의 하였다. 창의적 사고란 어려움과 문제를 감지하여 정보에서 빠진 요소나 잘못된 무언가를 찾아내고, 결합에 대하여 추측한 후 가설을 세워 그 추측과 가설을 평가하고 재검증하여 그 결과를 알아내는 과정이라고 정의하였다(김현진, 2013, 재인용).

Lowenfeld(1975)는 창의성은 사고의 융통성과 아이디어 유연성을 의미하고 새로운 것을 만들어내는 능력이며, 어떤 경우에는 남과는 다른 사고방식을 의미하기도 한다고 하였으며, Guilford(1976)는 주어진 시간 안에 많은 아이디어를 산출할 수 있고, 주어진 자료를 새롭게 정의할 수 있으며 새롭게 만드는 능력을 창의성으로 정의하였다(천미애, 2012, 재인용).

Maslow(1962)는 창의성을 개인적인 창의성과 사회적 창의성으로 크게 나누어 전자는 개인에게 새로운 가치의 경험을 제공하며 창조의 기쁨을 주는 자기실현에서 찾을 수 있으며, 후자는 발명가나 과학자나 예술가 등에서 볼 수 있는 특수 재능으로 사회적으로 새로운 가치를 지닌 것이라고 정의 하였다(지옥려, 2003, 재인용).

Taylor(1988)는 창의성이란 생산적 사고와 창조적 사고를 표현하는 복잡한 심리적 과정으로 인내심이나 성취와 같은 태도와 일에 대한 열정을 포함시켜 정의하였다.

조성연(1984)은 창의성이란 어떤 여러 가지 문제에 직면했을 때 새로운 통찰과 사고를 산출하는 과정을 거쳐 기존의 방식과는 다른 아이디어나 형태, 관계 양식 및 해결 방법을 산출해 내는 것으로 모든 사람이 가지고 있는 공통적인 특성이라고 하였다.

Amabile(1989)은 창의성 연구를 사회·심리적 방법으로 접근 하였는데, 내적 동기 유발이 창의성에 영향을 준다고 강조하였다. 사람들은 자신이

갖고 있는 즐거움, 만족, 흥미, 외부의 압력이 아닌 '일' 자체에 대한 도전
에 의해 내적 동기 유발이 될 때 창의성을 발휘하게 된다고 하였다.

이경우(1998)는 창의성이란 인간이 지식과 경험을 기초로 하여 확산적
사고를 통해 독특하고 새로운 아이디어를 가지고 행동하는 것이라고 보았
다. 즉 환경의 영향을 받아가며 유용하고 새로운 산출물을 만들어 내는 능
력이라고 하였다.

전경원(2000)은 창의성이란 생산과정에서 동원되는 창의적 활동과 산출
물을 일체를 일컬으며 창의적 과정이란 새로운 문제를 감지하거나 새로운
가설을 창출해 내는 능력, 사물을 다양한 방식으로 볼 수 있는 능력, 개념
간에 새로운 관계를 설립하는 일들을 포함한다고 하였다. 기존의 관념에
사로잡히지 않고 고정관념을 갖지 않은 채 새로운 것을 만들어 내는 능력
을 말한다고 하였다.

한국교육심리학회(2000)는 창의성은 비판적 사고, 창의적 사고, 초인지적
사고, 의사결정 사고 등과 같이 여러 가지 사고 유형의 하나이면서 모든
사고 유형이 총체적으로 결합되어 나타나는 가장 고차적인 사고 능력이라
고 하였다. 창의성은 아직 해결되지 않은 문제를 자기 힘으로 생각하여 해
결하면서 누구도 생각할 수 없던 아이디어를 산출해 내는 능력이라고 하였
다.

윤명희(2006)는 창의성이란 평범한 것 이상의 놀랄만한 새로운 발명이나
생산적 사고와 착상 및 독창적 사고 등을 포함하는 고차원적인 사고 능력
을 의미하는 것이 아니라 일상에서 당면하는 여러 사태나 문제를 새롭고
특별한 방식으로 해결해 나가는 자기표현의 과정이라고 정의 내리고 있다.

이상과 같이 창의성에 대한 정의는 학자마다 다양하다. 일반적으로 창의
성은 새로움과 적절성을 만족시켜야 한다는 것이다. 모든 사람이 적절한
노력과 훈련을 통해 잠재된 창의적 능력을 향상시킬 수 있으므로, 다양한

경험과 여건을 제공함으로써 효과적으로 창의적 발달이 이루어짐을 시사한다.

(2) 창의성의 구성요소

창의성에 대한 개념이 학자들마다 다르게 제시하는 것처럼 창의성의 구성요소에 대한 의견도 다양하다.

Torrance(1962)는 창의적 사고의 요인을 유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성, 개방성으로 제시하였다. 유창성이란 제시된 자극에 대하여 제한된 시간 내에 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출하는 능력을 말하며, 독창성은 기존의 것에서 탈피하여 독특한 아이디어를 산출하는 능력을 말한다. 정교성은 제시된 자극에 대하여 아이디어를 발전시키고 아름답게 꾸미며 정교하게 하는 능력을 말한다. 또한 제목의 추상성은 제시된 자극에 대하여 산출한 반응의 제목이 보다 추상적인 성격을 지닐 수 있도록 명명하는 능력을 말한다. 마지막으로 개방성은 제시된 자극에 대하여 다른 아이디어를 더 첨가시킬 수 있는 가능성을 말한다(류은주, 2011, 재인용).

Taylor(1975)는 창의적인 특성과 관련하여 세 가지 요인으로 지적 요인, 동기적 요인, 인성 요인을 추출하였다. 지적 요인은 기억, 인지, 평가, 수렴적 사고, 확산적 사고이며, 동기적 요인은 용기, 일에 대한 헌신, 풍부한 전략, 일반적인 문제에 대한 열정, 현상을 질서 있게 정리하기, 무엇인가를 발견해 내려는 열망이며, 인성 요인은 독립심, 자부심, 불확실한 문제에 매달리는 인내심, 직업에 대해 가지는 자신감 등인데 동기적 요인과 인성 요인을 가장 중요한 것으로 보았다.

Guilford(1970)는 지능구조 모형을 제시하면서 창의적 능력의 가장 중요한 부분을 확산적 사고로 보았다. 확산적 사고란 정보에 대한 광범위한 탐

색과 문제에 대해 새로운 대답을 많이 생성하는 능력을 의미한다. 확산적 사고는 창의성과 관련이 있으며, 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 재정의 6가지 요인들을 추출하였다. 민감성은 문제를 인지하는 능력으로, 주변의 환경에 대하여 관심을 보이고 새로운 탐색 영역을 넓히는 능력이다. 유창성은 많은 아이디어를 생성하는 능력을 말한다. 융통성은 다양한 범주의 아이디어를 생성하는 능력을 말하며, 독창성은 독특한 연합을 생성하는 능력, 창의적 사고의 이상적이고 최종적인 목표는 사고의 독창성을 추구하는데 있다. 정교성은 기존의 아이디어보다 더 발전시키는 능력을 말하며, 재정의는 새로운 목적을 위해 기존의 아이디어를 탈피하여 새로운 방법으로 새롭게 구성하는 능력을 말한다.

이경화(2003)는 창의성의 구성요인을 유창성, 독창성, 상상력으로 보았다. 유창성은 특정한 문제 상황이나 주어진 시간 안에 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출하는 것을 의미한다고 하였으며, 독창성은 기존의 사고방식에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력을 의미한다고 하였다. 상상력이란 가상의 상황에 대해 개인의 과거 경험을 기반으로 하여 생각할 수 있는 능력으로 눈에 보이지 않는 사물을 구체적으로 현실적 이미지로 형상해 내는 정신 능력을 의미한다고 하였다.

본 연구에서는 Torrance(1962)가 제시한 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성을 창의성의 구성요인으로 보고 육색사고모 기법을 활용한 이야기나 누기활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

나. 유아기 창의성 교육의 중요성

현대사회가 전문화되고 빠르게 변화되고 있으며, 세계화로 변화됨에 따라 창의성에 대한 중요성 또한 강조되고 있으며, 발달적 측면에서 창의성

이 다른 발달 능력과 마찬가지로 유아기에 급속히 성장한다는 것에 대부분의 학자들이 동의를 한다.

Torrance(1974)에 의하면 성장한 후에도 창의성을 유지하도록 하려면 유치원 연령기에 창의성 개발을 보다 잘해주어야 한다고 권고하였으며, 유치원 다니는 이 시기를 결정적 시기라고 하였다. 창의성 교육에 있어서 유아기는 가장 중요한 시기이며, 유아기 때 가장 바르고 효과적으로 적용될 수 있기에 유아기에 창의성 교육은 매우 중요하다.

김관희(2009)는 유아기에 자신의 개성을 자연스럽게 표현할 수 있도록 독창적인 아이디어를 실험하고 스스로 문제해결 경험을 할 수 있도록 환경을 조성해 주는 것이 창의적인 행동을 강화하고 촉진시키므로 창의성 개발에 효과적이라 하였다.

김춘일(2000)은 자신의 저서를 통해서 유아기 창의성 교육의 중요성을 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 유아들은 본질적으로 창의적인 존재이기 때문에 창의성 교육이 가능하다. 특히 실존 철학에서는 인간을 독특하게 태어나는 존재라 정의 했으며, 유아 역시 창의성이 충분히 내재되어 있는 고유의 존재이다.

둘째, 유아들은 성인보다 사고의 양식이 유연하고 개방적이며, 상상력을 가지고 사물을 보는 존재이다. 또한, 유아들은 성인들처럼 고정관념이나 질서, 법칙을 따지지 않으며 이러한 사고 양식은 창의적 사고양식과 유사하므로 유아기의 창의성 교육은 다른 발달단계보다 더욱 수월하게 이루어 질 수 있음을 의미한다.

셋째, 인간의 문제해결태도, 생활양식은 대개 유아 및 아동기에 학습되고 결정된다. 그러므로 어려서부터 창의적으로 생각하고 학습하도록 배우면, 이러한 태도와 양식이 이후 성인기까지 유지·발전될 수 있다.

넷째, 창의적인 사고력은 사고력 가운데 가장 중요한 기본적인 요소이다.

따라서 처음부터 배우고 훈련되어야 한다. 특히 유창성이나 유연성은 유아
가 성인에 못지않은 능력을 발휘할 수 있으므로 보다 이른 시기에 교육하
는 것이 좋다.

다섯째, 창의적인 사고는 통합적인 특성을 가진다. 창의성은 언어, 사회,
과학, 체육, 음악, 미술, 일상생활 등에 골고루 적용되고 있으며, 유치원 활
동은 영역 간의 통합이 이루어지므로 유아기 창의성 교육이 더욱 효과적으
로 이루어질 수 있다.

유아기는 창의성 발달의 최적기이며, 유아기에 창의성교육을 받지 못하
면 성인이 되어서도 창의성을 발달시키기가 어렵다. 그러므로 유아기에 논
리적 사고 보다 상상력을 포함하는 창의성교육이 필요하다. 창의적인 경험
을 많이 한 유아는 성인이 되어서도 창의성을 자연스럽게 발휘하며, 여러
가지 문제 상황에도 유연하게 대처해 나가는 능력도 갖추게 된다.

4. 이야기나누기 활동

이야기나누기 활동은 유치원현장에서 생활주체에 대한 개념을 형성하고
자신의 생각과 느낌을 유아와 교사 함께 상호작용 해 볼 수 있는 여러 가
지 활동 중 하나로 주로 많이 사용하고 중요한 교수방법이다. 대집단 또는
소집단으로 할 수 있으며, 자신의 생각과 느낌을 이야기하고 다른 사람의
생각과 느낌을 경청하면서 토론하는 시간이다.

이야기나누기는 언어를 통해서 생각을 표현하고 다른 사람의 이야기를
듣게 되는 기회가 되므로 자신의 사고를 보다 명백하게 할 수 있게 해주며
이야기를 하는 동안 유아는 자신의 의도나 계획에 대해 다른 사람의 반응
을 관찰하게 되고 이를 근거로 계획을 수정하기도 하고 자신감을 갖는다

(김은옥, 1994). 또한 유아의 자율적 판단과 사고력을 발달시키고 유아가 타인의 감정을 이해하고 자신을 조절 할 수 있는 능력을 길러줄 뿐만 아니라, 유아들이 관심 있는 주제나 일상생활 속에서 일어날 수 있는 상황에 대한 문제 해결의 기회로서 이야기나누기가 활용될 경우, 유아의 인지적, 정서적, 창의적 반응을 촉진할 수 있게 해준다(김정미, 2003).

유아교육기관에서의 이야기 나누기 시간은 유아교육만의 독특한 교수활동 중의 하나로 연구되어져 왔으며 이는 전체 학생을 대상으로 하는 다른 수준의 학교교육에서 이루어지는 수업의 맥락과는 전혀 다른 방식으로 계획되고 진행되는 유아교육기관에서만 볼 수 있는 독특한 교수활동 중의 하나이다(유수경, 2007).

이야기나누기활동은 교사가 일방적으로 지식을 알려주는 시간이 아니라, 유아들과 함께 대화를 통하여 유아의 생각을 이끌어 낼 수 있도록 질문하고 서로 상호작용하는 시간이다. 교사의 지도하에 서로 가지고 있는 정보를 주고받는 역할을 한다. 모든 유아가 활동에 참여할 수 있도록 공정한 기회를 제공하고 적극적으로 참여할 수 있도록 분위기를 마련해주어야 한다. 자유롭게 대화를 함으로써 유아 스스로 자신의 생각을 말할 수 있는 기회가 많아지고 또래의 반응을 직접적으로 관찰할 수 있다는 이점을 가진다. 이야기나누기는 유아의 자율적 판단과 사고력을 발달시키고, 또래 간 상호작용을 유발하는 풍부한 교육적 가치를 가지고 있다. 일상생활에서 경험할 수 있는 상황에 대한 문제해결의 기회로서 이야기나누기가 활용될 경우 유아의 인지적, 정서적, 창의적 반응을 촉진시킨다. 이와 같이 이야기나누기 활동은 유아의 언어발달, 창의성 증진, 사고력증진, 다양한 지식 습득 등의 여러 가지 교육적 가치가 있으므로 교수방법으로 적합하다고 할 수 있다.

5. 언어표현력

언어표현력이란 대화하는 상대나 상황에 따라서 이야기를 적절하게 하고, 자신의 생각이나 느낌을 다양하게 표현할 수 있는 능력을 말한다. 언어란 인간과 동물을 구분하는 가장 큰 특징으로 인간만이 지닐 수 있는 인간 발달의 가장 중요한 부분일 것이다. 인간은 누구나 본능적으로 자기표현의 욕구를 지니고 있으며 자기표현(self-expression)을 통하여 생각이나 감정을 다른 사람에게 전달하고 싶어 한다.

Vygotsky(1962)는 언어발달은 사회적 경험이 내면화되는 것이며 사회적 언어는 개인의 언어를 형성한다고 보았다. 사고과정에서 전 언어단계가 있고 언어발달에도 전 인지단계가 있어 얼마 동안 두 과정은 독립적, 병행적으로 발달하다가 사고가 언어화되고 언어가 논리적으로 되는 사고와 언어의 합치점이 있게 된다고 하였다. 마지막으로 전개되는 내적언어는 내면화된 말이며 사고가 존재하는 형태라고 제시하였다(강남희, 2010; 이영자, 2003; Vygotsky, 1978).

Barry(1979)는 대부분의 유아는 4세가 되면 표현적 언어의 사용을 완전히 습득하게 된다. 3-4세 유아는 대명사 조사 형용사 부사를 포함하는 복합문장을 사용하게 되고, 4-5세가 되면 문법적으로 정확한 문장을 사용하며 대부분의 기본 언어규칙을 터득하여 쉽게 단어문을 말할 수 있다. 5세가 되면 유아는 줄거리가 있는 문장으로의 표현이 가능해지기 때문에 부사와 접속사의 수가 많이 증가하고 복잡한 구조를 지닌 종속문을 가진 복문을 사용하여 표현할 수 있다. 즉 유아는 유아기 동안 완전히 문법적 문장을 형성하는 것을 학습한다(이차숙, 노명완, 1994, 재인용).

의사소통 능력은 일상생활에서 말과 글의 의미 있는 경험을 통해서 자신

의 느낌과 생각, 경험을 타인에게 표현하는 것을 즐기며, 타인이 말과 글을 전달하는 의미를 바르게 이해하는 능력과 태도를 기르는데 있으며, 유아가 또래나 성인과 활발한 관계를 맺어 갈 수 있도록 다양한 방법으로 지원해야 한다고 하였다(교육과학기술부, 2013).

심영선(2005)은 유아기의 언어사용은 단어 수준의 의미가 있고 이보다 더 큰 단위인 문장, 문단, 글을 구성하는 지적인 과정으로서 의미구성을 위한 사고의 과정이라고 하였다. 유아기의 언어적 사고는 두 단계를 거치는데 첫 번째 단계는 지식이나 개념을 회상하거나 재인하는 단계이고, 두 번째 단계는 회상이나 제안된 지식 또는 개념을 소재로 서로 관련지어가며 새로운 지식이나 의미를 창조한다고 한다.

언어표현력을 정의하는데 있어서 학자들마다 다양한 의견을 제시하고 있다. 언어표현력 개념정의는 다음과 같다.

Lowenfeld(1975)는 대화하는 상대나 상황에 따라 적절하게 이야기하고, 자신의 생각과 느낌을 다양하게 표현할 수 있는 능력이라고 하였다(오상원, 2012, 재인용).

문형순(1997)은 언어표현력을 대화하는 상대나 상황에 따라서 적절하게 이야기하고, 자신의 생각과 느낌을 여러 가지 다양한 방법으로 표현할 수 있는 능력이라고 이야기하며 사고력과 의사소통 능력 뿐 아니라 학교교육의 성취를 위해서도 언어표현력은 반드시 필요하며 사회·정서적 발달을 위해서도 중요한 요소라고 했다.

김미경(2003)은 현재 유아가 가지고 있는 언어능력에 따라 단어를 연결하여 문장으로 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있는 능력이라고 하였다.

이윤영, 이문옥(2010)은 언어표현력이란 유아가 습득해야 할 요소이며 유아들은 자신의 느낌이나 생각을 표현하고자 할 때 이미 자신에게 획득되어 있는 언어능력에 따라 단어를 연결하여 문장으로 표현할 수 있는 능력이라

고 하였다.

유아들은 다른 사람과의 많은 상호작용과 경험을 통하여 시행착오를 겪으면서 언어적으로 표현하는 방법을 배우고 터득하게 된다. 자신의 생각과 느낌, 경험을 자유롭게 이야기해보는 활동은 언어 표현을 도울 수 있는 활동이 될 것이다.



III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 B시에 위치한 D유치원에 재원하고 있는 만5세 유아 두 학급 52명을 대상으로 실험집단 25명, 비교집단 27명으로 하였다. 연구대상 유아의 성별 분포 및 평균연령은 표 2와 같다.

<표 2> 연구 대상 유아의 성별 분포 및 평균연령

집단	사례 수	성별		평균연령 (개월)
		남	여	
실험집단	25	13	12	77
비교집단	27	14	13	77
계	52	27	25	77

2. 연구도구

가. 창의성 검사

본 연구에서 유아의 창의성 측정은 Torrance의 창의적 사고력 검사 (Torrance Test of Creative Thinking : TTCT; Thinking Creatively with

Picture, Form A, B 2010년 개정판)를 김영채(2010)가 한국판 기준으로 표준화된 창의성 검사를 사용하였다. Torrance의 창의적 사고력 검사는 언어 검사와 도형검사로 이루어져 있으며 각각 A형과 B형으로 구분되어 있으나, 본 연구에서는 도형검사 A형을 사용하였다.

TTCT 창의성 검사는 창의적인 측면들 가운데 각기 다소간 독특한 측면을 다루는 '활동'으로 이루어져 있으며, 이들 활동은 서로 약간 상이한 창의적 사고과정을 요구한다고 가정하고 있다.

TTCT 도형 검사는 그림 구성하기, 그림 완성하기, 쌍의 두직선 - 선 그리기 활동으로 창의성의 5개 하위요인인 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항을 측정하기 위한 것이다. 검사의 실시 시간은 각각 10분씩 30분이 소요되며 본 연구에서는 5개의 하위 항목 중 4개의 하위항목(유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성)에 대해 측정하였다. 검사자료에 대한 채점 방식은 본 검사도구 요강(김영채, 2010) 지침에 준하였다. 검사 채점은 원점수로 채점하여 통계를 위하여 규준표에 의거하여 백분위 점수로 환산하였다.

본 연구의 검사는 본 연구자가 하였고, TTCT의 채점은 워크샵을 수료한 박사과정 대학원생이 실시하였다. 채점자간 신뢰도를 산출한 결과 유창성 .98, 독창성 .99, 제목의 추상성 .98, 정교성 .96으로 나타났다.

(1) TTCT 도형 검사의 구성

본 연구에 사용된 TTCT 도형 검사 A형은 세 가지의 활동으로 이루어져 있다. 창의적 사고의 측면들 가운데 각기 다소간 상이하면서도 독특한 측면을 다루고 있으며 TTCT 도형 A형 검사의 구성을 살펴보면 표 3과 같다.

<표 3> TTCT(도형) - A형 검사의 구성

구분	종류	시간	내용
활동1	그림 구성하기	10분	곡선 모양의 형태를 하나 제시하고 이것이 일부가 되는 어떤 그림이나 물건을 생각해 보게 한다. 그리고 거기에다 아이디어를 계속 더하기하여 재미있는 이야기의 내용이 되게 한다. 그림을 완성하면 거기에 대하여 그럴듯한 제목을 넣게 한다.
활동2	그림 완성하기	10분	10개의 불완전한 도형을 제시하고 이들을 가지고 될 수 있는 대로 이야기가 완전하고 재미있는 물건이나 그림을 그리게 한다. 그런 다음 그린 그림에 대한 제목을 빈칸에다 적어 넣게 한다.
활동3	쌍의 두직선 - 선 그리기	10분	쌍(짝)을 이루고 있는 두 개의 직선으로 된 세트(set)를 30개를 제시하고 있는데 거기에다 원하는 대로 '선'들을(직선이든 곡선이든 관계없이) 더 그려 넣어 어떤 물건이나 재미있는 그림을 그려 보게 한다. 그림은 할 수 있는 한 완전하고 재미있는 이야기의 내용이 되게 한다. 그런 다음 밑에다 그린 그림에 대하여 이름이나 제목을 적어 넣는다.

(2) TTCT 도형 검사의 채점 방법

(가) 유창성

유창성 점수(Fluency)는 주어진 자극을 유의미하게 사용하여 해석 가능한 반응으로 표현한 아이디어의 총수로 정의한다. 아이디어의 본질은 제목에 나타나겠지만 그래도 검사에서 제시한 자극을 사용해야 한다. 추상적인 디자인이더라도 유의미한 제목이 없으면 계산하지 아니한다. 유창성은 활동 2와 활동 3에서만 채점한다.

활동 2: 적절하게 사용한 자극의 총수를 계산한다. 자극에 대한 제목이

없더라도 의미하는 본질을 알 수 있으면 계산한다. 제목은 있지만 주어진 자극을 아예 사용하지 않았으면 점수를 주지 않는다. 두 개 또는 그 이상 수의 도형들을 하나의 단일 그림에 조합시켰으면 사용한 도형의 수만큼 점수를 준다. 왜냐하면 그것은 독특한 반응이기 때문이다.

활동 3: 쌍의 두 선을 사용하고 있는 적절한 반응들을 계산한다. 두 개 또는 그 이상의 수의 도형들을 하나의 단일 그림에 조합시켰다면 유창성 점수는 '1'점 만을 준다. 왜냐하면 한 개의 아이디어만 표현하고 있기 때문이다. 조합의 종류는 물리적인 것이 그럴 수도 있고 (몇 개의 '쌍의 두선' 사용), 제목이 그럴 수도 있고 또는 이야기의 시퀀스가 그럴 수도 있다.

(나) 독창성

독창성(Originality)은 그 반응이 통계적으로 보아 얼마나 드물게 일어나며 특별한지에 따라 채점한다. 독창성을 채점할 때는 제목보다는 주어진 자극(불완전 도형, 쌍의 직선)을 어떻게 사용했는지에 초점을 둔다. 예컨대, 활동 2의 '도형1'을 얼굴로 만들었다면 "0"점을 준다. 그러나 그것을 입술 또는 수염의 쌍 같은 것으로 만들었다면 "1"점을 준다. 마찬가지로 이 불완전 도형을 새(鳥)로 만들었다면 "0"점을 준다. 그러나 그것을 울빼미나 기타 새의 머리의 한 부분으로 사용했다면 독창성 "1"점을 준다. 또한 검사요강의 리스트에 나타나 있는 '0'점의 반응들은 모두 채점에서 제외시킨다. 독창성 점수는 이런 방식으로 하여 제외되지 아니한 반응의 총수이다. 얻은 점수는 채점지에 있는 '독창성'의 모든 활동을 채점하여 이들 세 가지 점수를 모두 더한 것이 독창성 총점이다.

독창성에는 독창성 보너스 점수가 있다. 한 개 이상의 자극을 사용하여 하나의 도형을 만드는 것은 독창성이 강함을 나타내 주는 것이다. 이러한 조합은 같이 연결되게 선을 긋거나, 이야기를 시퀀스로(차례대로) 말하거나

또는 제목을 같이 붙여 할 수가 있는데 이렇게 조합을 만든 경우에는 보너스 점수를 준다. 보너스 점수들을 합계하여 채점지의 ‘보너스’란에 기입한다. 보너스 점수는 도형을 만들기 위하여 사용한 자극의 수에 따라 점수를 부여한다. 각기의 조합에서 사용한 개수에 따라 점수를 매긴 다음, 전체 조합의 점수를 계산하여 기입한다. 예컨대, 활동 3에서 3개의 조합이 있는데, 각기는 2, 4, 5개의 자극을 사용했다면, 각기 조합의 점수는 1점, 2점, 2점이고 조합의 전체 점수는 5점이 된다.

(다) 제목의 추상성

좋은 제목을 생산해 내는 능력에는 종합과 조직화라는 사고과정이 요구된다. 제목의 추상성(Abstractness of titles)의 가장 높은 수준에서는 포함된 정보의 본질을 포착하고 무엇이 중요한지를 아는 능력이 작용한다. 이러한 제목은 보는 이로 하여금 그림을 보다 깊게 그리고 풍부하게 이해할 수 있게 해준다. 활동 1과 활동 2만 채점하여 여기에서 생산해 낸 제목이 이러한 사고 능력을 나타낸다고 본다.

제목은 준거에 따라 0점 ~ 3점의 척도 범위에 따라 평가한다. 통산적인 유목 이름 또는 일반적인 제목인 경우(예: 사람, 모자, 개, 오리, 산 등)에는 0점을 주고, 구체적인 수준에서 설명하거나 그림에서 나타나는 상황을 설명하는 제목의 경우(예: 위험한 개, 춤추는 고양이, 나는 연 등)에는 1점으로 채점한다. 상상적이고 서술적인 제목이거나 어떤 사람이나 대상의 감정이나 생각을 나타내는 제목의 경우라면 2점으로 채점된다. 그리고 추상적이지만 그림의 핵심을 파악할 수 있게 해주거나 그림에서 나타나 있는 것 이상으로 나아가 더 많은 이야기가 구성될 수 있는 경우(예: 인생의 시간, 연인들의 싸움, 계절의 변화, 원하지 않아요 등)에는 3점이 채점된다. 제목의 추상성은 활동1(그림 구성하기)와 활동2(그림 완성하기)에서 채점하여

모두 합한 것을 점수화 한다.

(라) 정교성의 채점

정교성(Elaboration)을 채점하는데는 두 가지의 가정이 있다. 하나는 자극도형에 대한 최소의 일차적인 반응은 하나의 단일 반응이란 것이다. 따라서 채점자는 “이것이 ~ 이 되려면 최소의 내용으로 무엇이 있어야 할까?”라고 물어 보아야 한다. 두 번째 가정은 내용을 자세하게 상상하고 설명할 수 있는 것은 정교성이라 이름 붙일 수 있는 창의력의 함수라 보는 것이다.

그러므로, 정교성을 채점할 때는, 원래의 자극도형에, 그것의 경계선에, 그리고 주변의 공간에다 적절한 세부적인 내용을(아이디어, 정보조각 등) 추가시킬 때마다 각기의 내용에 대하여 점수를 준다. 그러나 정교성이 어떤 가치를 가지거나 점수를 줄 수 있으려면 먼저 기본적 반응자체가 유의미해야 한다.

다음의 각기에 대하여 1점을 준다. 즉 장식, 색칠(기본적 아이디어에 어떤 아이디어를 추가시키는), 의도적으로 만든 명암(단순히 선을 따라 가는 것이 아닌), 디자인을 크게 변형시키는 것(수량이 아니라, 전체반응과 관련하여 볼 때 유의미한), 단순한 이름 붙이기의 수준을 넘어 제목을 정교화시키는 것, 그리고 전체 반응에 대하여 본질적인 세부내용이 추가될 때마다 각각 1점씩을 준다. 그러나 어떤 유목에 속하는 세부내용에 한번 점수를 주고 나면 그 유목의 다른 성원과 구분되는 독특한 특징을 가지지 않는 한, 그 유목에는 추가로 점수를 주지 아니한다. 그러나 정교성을 간편 검사할 때는 각 활동에서 생성해 낸 세부내용의 수를 엄밀하게 계산해야 할 필요는 없다. 각 활동별로 세부내용의 수를 6개 단계로 나누고 있는데 이런 범위 내에서 조심스럽게 추정하여 계산하면 된다. 예컨대 활동 1에서는 세

부내용 0~5개는 1점, 6~12개는 2점, 13~19개는 3점 등등을 주고 있다. 정교성의 총점은 세 가지 활동에서 얻은 점수의 합계이다.

나. 언어표현력 검사

본 연구에서는 유아의 언어표현력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 언어 표현력 검사도구는 장영애(1981)의 선행연구를 토대로 수정해서 사용한 강남희(2010)의 언어표현력 검사 중 그림보고 이야기 꾸미기 I 검사를 사용하였다.

언어표현력 검사도구는 유아들에게 장면 그림을 하나씩 보여주고 자유롭게 언어로 반응하도록 하여 개인별 응답지에 기록하였다. 검사는 본 연구자가 실시하여 녹음하였으며 채점은 본 연구자가 녹음자료를 듣고 채점하였다. 언어 표현력 검사의 채점자간 신뢰도를 산출한 결과 .98로 나타났다. 언어 표현력 검사의 채점 기준은 표 4와 같다.

<표 4> 언어표현력 검사의 구성

구분	문항 구성 내용	평정범위
언어 표현력	공 잡기	0~2
	빨래하는 날	0~3
	할머니의 이야기	0~3

3. 연구절차

가. 이야기나누기 활동 선정

본 연구에서 이야기나누기 활동 선정은 유치원의 생활주제에 적합하고 누리과정 지도서를 참고하여 유아들의 흥미와 발달특성에 적합한 활동을 계획하고 실시하였다.

본 연구에서 활동된 이야기나누기 목록은 표 5와 같다.

<표 5> 생활 주제에 따른 이야기나누기 선정

회	월	생활주제	주	소주제	활동 명
1	12	겨울	1	겨울의 날씨와 생활	겨울이 되었어요.
2					겨울에는 눈이 내려요.
3					추운겨울을 따뜻하게 보내는 방법
4			2	겨울철 건강과 안전	겨울철에 먹는 음식
5					겨울철 놀이와 안전
6					내가 만약 '눈사람아저씨'라면....
7					어려운 이웃을 도와요.
8			3·4	이웃과 함께 하는 겨울/방학식	이웃을 도와주는 기관
9					크리스마스의 유래
10					세계의 크리스마스
11	1	생활도구	3	다양한 생활도구	이런 도구를 사용해요.
12			4	생활도구를 움직이는 힘	우리 생활을 편리하게 해주는 기계
13					어떤 힘으로 기계를 움직일까요?
14					에너지 지킴이
15			5	미디어와	내가 사용하는 미디어

16				미래의 생활도구	사람들은 왜 발명을 할까요?
----	--	--	--	----------	-----------------

나. 사전 검사

(1) 창의성 검사

창의성 검사는 11월 3주~4주 6일에 걸쳐 하루 일과 중에서 자유선택활동 시간과 점심시간을 이용하여 1회에 4~5명씩 하루에 2회에 총 12회에 걸쳐 실험 유치원의 도서관에서 TTCT 도형검사 A형을 실시하였다. 검사하는데 소요된 시간은 한 그룹별로 40~50분 정도였으며, 검사는 본 연구자가 실시하였다.

(2) 언어표현력 검사

언어표현력 검사는 11월 4주 4일 동안 본 연구자와 유아간의 1:1 면접을 통해 이루어졌다. 유아들에게 장면 그림을 하나씩 보여주고 자유롭게 언어로 반응하도록 하였으며, 유아 1명당 검사의 소요시간은 5분이었으며, 유아의 언어표현력 상황을 녹음하였다.

다. 실험 처치

본 연구는 사전 2회의 예비활동을 실시한 후 실험을 시작하였다. 실험기간은 2013년 12월 3일 ~ 1월 29일까지 실시하였는데 방학기간을 제외한 총 7주로 주 2~3회로 총 16회 실시하였다. 실험 전 2회의 예비활동을 실시하여 유아들이 여섯 가지 사고모자에 대한 설명을 듣고 이해할 수 있도록 하고 토론 전개과정과 활동 시 유의사항을 전달하고, 사전활동 2회 실

시하였다. 실험집단의 유아에게는 육색사모고 기법을 활용한 이야기나누기 활동을 본 연구자가 실시하였고 비교집단의 유아에게는 누리과정 교육에 따른 생활주제 주간교육계획안에 의한 활동을 담임교사가 실시하였다. 본 활동은 일과 중 아침모임을 하고 난 후, 이루어졌으며 1회 활동시간은 약 40분~50분정도 소요되었다. 마분지를 이용하여 실험집단 유아 전체가 한꺼번에 다 쓸 수 있는 여섯 색깔의 모자를 만들어 교실에 배치해 두었다. 이야기나누기활동을 하기 전에 도입단계로 주제와 관련된 내용에 대해 브레인스토밍 또는 새 노래를 부르면서 유아들의 흥미를 유도한 후 컴퓨터자료 또는 그림 자료 또는 실물자료를 제시하였다.

육색사모고 기법을 활용한 이야기나누기활동 전개하면서 교사가 파란색 모자를 쓰고 교사의 안내에 따라 유아들에게 흰색-빨간색-노란색-검정색-초록색-파란색의 순서로 모자를 바꿔 쓸 수 있도록 하였다. 교사는 사고 모자를 쓴 유아들이 모자의 색깔에 해당하는 자신의 생각을 발표할 수 있도록 유도하였으며 유아들은 자신이 생각한 것을 이야기 하였다.

실험집단의 활동계획안은 표 6, 비교집단의 활동계획안은 표 7과 같다.

<표 6> 실험집단의 활동 계획안

학급 명	지혜반	유아연령	만5세	일 시	2013년 12월 18일 (수)
생활주제	겨울		주 제	이웃과 함께 하는 겨울/방학식	
활동명	이웃을 도와주는 기관				
목 표	<ul style="list-style-type: none"> · 이웃에게 도움을 주는 기관들에 대해 관심을 가진다. · 서로 더불어 살아가야 함을 이해하고 나누는 행복을 안다. 				
활동자료	· 이웃을 도와주는 기관 사이트, 동영상				
절 차	활동 내용				
도입	· 이웃을 도와주는 기관에 대해 생각나는 것을 이야기 해본다.				

전개	<p>흰색모자 -정보, 객관적인 사실</p>	<p>· 지혜반 모두 흰색 모자를 씩니다. 흰색 모자를 쓰면 사실만 이야기 하는 거예요. - 사진을 보니깐 이웃을 도와주는 기관에 대해 알수 있나요? - 어떤 기관들이 있나요?</p>
	<p>빨간모자 -직관적, 감정적</p>	<p>· 빨간색 모자로 바꾸어 쓰고 동영상을 보고 느낀 점 또는 생각나는 것들을 이야기 해보도록 한다. - 동영상을 보니 어떤 느낌이 드나요? - 동영상을 보고 생각나는 것을 이야기 해볼까요?</p>
	<p>노란모자 -논리적, 긍정적</p>	<p>· 좋은 점을 찾아보는 노란 모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 이웃을 도와주는 기관이 있어서 좋은 점을 이야기 해볼까요?</p>
	<p>검은모자 -문제점, 위험,주의</p>	<p>· 검정모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 이웃을 도와주는 기관이 없었다면 어떤 문제점이 일어날까요?</p>
	<p>초록모자 -창의적인 노력,사고</p>	<p>· 새로운 생각의 모자인 초록색 모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 이웃을 도와주는 기관 유니세프, 월드비전 등 있는데, 기관이름을 새롭게 바꾸면 어떤 이름이 어울릴까요?</p>
	<p>파란모자 -정리,요약, 결론적인 내용제시</p>	<p>· 이야기 나눈 것을 정리해보도록 하는 정리의 모자 파란색 모자로 바꾸어 써서 이야기해 봅시다. - 이웃을 도와주는 기관에 대해 다른 사람들에게 소개한다면 어떻게 소개하면 좋을까요?</p>
평가	<p>· 이웃에게 도움을 주는 기관들에 대해 관심을 가졌는가? · 서로 더불어 살아가야 함을 이해하고 나누는 행복을 알게 되었는가?</p>	

<표 7> 비교집단의 활동 계획안

학급 명	슬기반	유아연령	만5세	일 시	2013년 12월 18일 (수)
------	-----	------	-----	-----	-------------------

생활주제	겨울	주 제	이웃과 함께 하는 겨울/방학식
활동명	이웃을 도와주는 기관		
목 표	<ul style="list-style-type: none"> · 이웃에게 도움을 주는 기관들에 대해 관심을 가진다. · 서로 더불어 살아가야 함을 이해하고 나누는 행복을 안다. 		
활동자료	· 이웃을 도와주는 기관 사이트, 동영상		
절 차	활동 내용		
도입	· 이웃을 도와주는 기관 사진자료제시		
전개	<ul style="list-style-type: none"> · 우리가 도와주어야 할 이웃에 대해 이야기나눈다. -주변에 도움을 필요로 하는 이웃이 있니? -어떤 이웃들을 도와 줄 수 있을까? -어떤 사람들을 도움이 필요한 이웃이라고 할 수 있을까? -어떤 방법으로 이웃을 도와줄 수 있을까? · 도움을 주는 기관에 대해 이야기 나눈다. -도움이 필요한 이웃을 도와주는 기관들이 있단다. 어떤 기관들이 있는지 알아보자. · 이웃을 도와주는 기관을 살펴보며 하는 일 등에 대해 이야기 나눈다. -사회복지 공동모금회(사랑의 열매)라고 들어본 적 있니? -어떤 일을 하는 곳인지 살펴보자. -어떤 방법으로 어려운 사람들을 돕는 것일까? · 살펴보았던 기관들을 생각하며 느낀 점을 이야기 나눈다. -우리 이웃들을 도와주는 기관에는 어떤 곳들이 있었니? -기관들이 하는 일은 무엇이었니? · 이웃을 도와주는 기관과 역할을 회상하며 이야기 나누고 마친다. 		
평가	<ul style="list-style-type: none"> · 이웃에게 도움을 주는 기관들에 대해 관심을 가졌는가? · 서로 더불어 살아가야 함을 이해하고 나누는 행복을 알게 되었는가? 		
확장활동	· 이웃을 도와주는 기관을 그림으로 표현해본다.		

라. 사후검사

(1) 창의성 검사

본 실험처치의 효과를 검증하기 위해 유아 창의성 검사는 2014년 2월 1주에 사전검사와 같은 방법으로 이루어졌으며 TTCT 도형검사 A형을 실시하였다.

(2) 언어표현력 검사

언어표현력 검사는 2014년 2월 2주에 사전검사 때와 동일한 방법으로 유아와 1:1 면접을 통해 진행되었다.

4. 자료분석

본 연구는 SPSS(PASW) 18.0 통계 프로그램을 활용하여 통계처리 하였으며, 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 영향을 알아보기 위해 평균과 표준편차를 산출하고 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다.

IV. 연구결과

1. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 창의성에 미치는 영향

육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사에 대한 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 표 8, 표 9와 같다.

<표 8> 창의성 검사 총점의 사전·사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수		조정 평균	표준 오차
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
실험(n=25)	27.32	8.70	33.64	9.00	33.85	1.58
비교(n=27)	28.07	9.95	28.52	9.60	28.32	1.52

<표 9> 창의성 검사 총점의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	1618.42	2	809.21	12.95 ^{***}
절편	1340.52	1	1340.52	21.46 ^{***}
창의성 총점	1277.94	1	1277.94	20.46 ^{***}

집단	396.08	1	396.08	6.34 [*]
오차	3060.56	49	62.46	
합계	54589.00	52		
수정합계	4678.98	51		

^{*} $p < .05$, ^{***} $p < .001$

표 8, 표 9에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 창의성 검사 총점은 사전 검사에서 평균 27.32이였으나 사후검사에서는 평균 33.64로 나타났고, 비교집단은 사전검사에서 평균 28.07이였으나 사후검사에서는 평균 28.52로 나타났다. 사전 창의성 검사 총점을 공변인으로 통제한 후 사후 창의성 검사 총점에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다 ($F = 6.34, p < .05$). 즉, 실험집단의 창의성 검사 총점이 비교집단 보다 높게 나타난 것으로 보아 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 육색사고모 기법을 활용 하지 않은 이야기나누기활동에 비해 창의성에 더 많은 영향을 준 것으로 볼 수 있다.

육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동을 실시한 실험집단과 육색사고모 기법을 활용하지 않은 이야기나누기활동을 실시한 비교집단 간 유아의 창의성에 미치는 영향을 분석하기 위한 창의성 검사의 각 하위요인별 분석 결과는 다음과 같다.

가. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 유창성에 미치는 영향

육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 유창성에 미치는

영향을 알아보기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하위요인 중 유창성 검사의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 표 10, 표 11과 같다.

<표 10> 유창성 검사 사전 · 사후 점수의 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=25)	15.20	5.94	15.84	6.05	15.41	.90
비교(n=27)	13.56	5.37	15.11	4.43	15.51	.87

<표 11> 유창성 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	408.37	2	204.18	10.14 ^{***}
절편	460.40	1	460.40	22.87 ^{***}
유창성사전	401.47	1	401.47	19.94 ^{***}
집단	.12	1	.115	.01
오차	986.56	49	20.13	
합계	13826.00	52		
수정합계	1394.92	51		

*** $p < .001$

표 10, 표 11에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 유창성 점수는 사전검사에서 평균 15.20이었으나 사후검사에서는 평균 15.84로, 비교집단은 사전검사에서 평균 13.56이었으나 사후검사에서는 평균 15.11로 나타났다. 실험집

단과 비교집단 모두 유창성 점수가 실험 처치 전보다 증가하기는 하였지만, 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않는 것으로 나타났다($F= .01$, $p>.05$). 또한, 각 집단별 사전점수를 통계적으로 비교하여 산출한 조정평균을 비교하기 위해 사후 검증을 실행한 결과 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 보아 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 육색사고모 기법을 활용 하지 않은 이야기나누기활동에 비해 유창성에 영향을 주지 않는 것으로 볼 수 있다.

나. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 독창성에 미치는 영향

육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 독창성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하위요인 중 독창성 검사의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 표 12, 표 13과 같다.

<표 12> 독창성 검사 사전 · 사후 점수의 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=25)	5.96	2.86	8.88	4.04	9.49	.74
비교(n=27)	8.07	3.30	7.81	3.82	7.25	.71

<표 13> 독창성 점수의 공분산분석 결과

소스	제공합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	164.39	2	82.19	6.46 ^{**}
절편	161.48	1	161.48	12.70 ^{**}
독창성	149.66	1	149.66	11.77 ^{**}
집단	58.36	1	58.36	4.59 [*]
오차	623.05	49	12.72	
합계	4393.00	52		
수정합계	787.44	51		

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

표 12, 표 13에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 독창성 점수는 사전검사에서 평균 5.96이었으나 사후검사에서는 평균 8.88로 나타났고, 비교집단은 사전검사에서 평균 8.07이었으나 사후검사에서는 평균 7.81로 나타났다. 사전 독창성 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 독창성 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=4.59, p<.05$). 즉, 실험집단의 독창성 검사 점수가 비교집단 보다 높게 나타난 것으로 보아 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 육색사고모 기법을 활용 하지 않은 이야기나누기활동에 비해 독창성에 더 많은 영향을 준 것으로 볼 수 있다.

다. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 제목의 추상성에 미치는 영향

육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 제목의 추상성에

미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하위요인 중 제목의 추상성 검사의 사전·사후 점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 표 14, 표 15와 같다.

<표 14> 제목의 추상성 검사 사전 · 사후 점수의 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수		조정 평균	표준 오차
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
실험(n=25)	1.56	2.00	4.48	4.31	4.77	.66
비교(n=27)	2.41	3.67	1.93	3.23	1.66	.63

<표 15> 제목의 추상성 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	282.28	2	141.14	13.29 ^{***}
절편	126.40	1	126.40	11.90 ^{**}
제목의 추상성	197.60	1	197.60	18.60 ^{***}
집단	123.60	1	123.60	11.64 ^{**}
오차	520.49	49	10.62	
합계	1320.000	52		
수정합계	802.77	51		

** $p < .01$, *** $p < .001$

표 14, 표 15에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 제목의 추상성 점수는 사전검사에서 평균 1.56이었으나 사후검사에서는 평균 4.48로 나타났고, 비교집단은 사전검사에서 평균 2.41이었으나 사후검사에서는 평균 1.93으로 나타났다. 사전 독창성 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 제목의 추

상성 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F= 11.64, p<.01$). 즉, 실험집단의 제목의 추상성 검사 점수가 비교집단 보다 높게 나타난 것으로 보아 육색사고모 기법을 활용한 이야기 나누기활동이 육색사고모 기법을 활용 하지 않은 이야기나누기활동에 비해 제목의 추상성에 더 많은 영향을 준 것으로 볼 수 있다.

라. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 정교성에 미치는 영향

육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 정교성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하위요인 중 정교성 검사의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 표 16, 표 17과 같다.

<표 16> 정교성 검사 사전 · 사후 점수의 기술 통계치

	사전 (공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=25)	4.60	1.38	4.44	1.33	4.41	.23
비교(n=27)	4.04	1.32	3.67	.88	3.70	.22

<표 17> 정교성 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	F
----	-----	-----	-------	---

수정 모형	8.81	2	4.40	3.53 [*]
절편	57.50	1	57.50	46.10 ^{***}
정교성	1.04	1	1.04	.84
집단	6.32	1	6.32	5.06 [*]
오차	61.12	49	1.25	
합계	918.00	52		
수정합계	69.92	51		

* $p < .05$, *** $p < .001$

표 16, 표 17에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 정교성 점수는 사전검사에서 평균 4.60였으나 사후검사에서는 평균 4.44로 나타났으며, 비교집단은 사전검사에서 평균 4.04이었으나 사후검사에서는 평균 3.67로 나타났다. 사전 정교성 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 정교성 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=5.06, p<.05$). 즉, 실험집단의 정교성 점수가 비교집단 보다 높게 나타난 것으로 보아 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 육색사고모 기법을 활용 하지 않은 이야기나누기활동에 비해 정교성에 더 많은 영향을 준 것으로 볼 수 있다.

2. 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향

육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 언어표현력 검사 점수에 대한 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 표 18, 표 19와 같다.

<표 18> 언어표현력 검사 사전 · 사후 점수의 기술 통계치

	사전 (공변인)		사후점수			
	M	SD	M	SD	조정 평균	표준 오차
실험(n=25)	2.56	1.30	3.72	1.06	3.70	.13
비교(n=27)	2.48	.94	3.07	.83	3.10	.13

<표 19> 언어표현력 검사의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	28.32	2	14.16	31.56 ^{***}
절편	29.26	1	29.26	65.20 ^{***}
언어표현력 검사 총점	22.91	1	22.91	51.05 ^{***}
집단	4.65	1	4.65	10.35 ^{**}
오차	21.99	49	.45	
합계	646.00	52		
수정합계	50.31	51		

** $p < .01$, *** $p < .001$

표 18, 표 19에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 언어표현력 검사의 총점은 사전검사에서 평균 2.56이었으나 사후검사에서는 평균 3.72로 나타났고, 비교집단은 사전검사에서 평균 2.48이었으나 사후검사에서는 평균 3.07로

나타났다. 사전 언어표현력 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 언어 표현력 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F= 10.35, p<.01$). 즉, 실험집단의 언어표현력 검사 점수가 비교집단 보다 높게 나타난 것으로 보아 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 육색사고모 기법을 활용 하지 않은 이야기나누기활동에 비해 언어표현력에 더 많은 영향을 준 것으로 볼 수 있다.



V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구는 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 영향에 대해 알아보고자 하였다. 본 연구를 통해 얻어진 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동을 경험한 실험집단은 육색사고모 기법을 활용하지 않은 비교집단에 비해 창의성에 긍정적인 영향을 미쳤다.

이러한 연구결과는 동화를 들려준 후, 육색사고모 기법을 활용한 유아를 대상으로 토론하는 과정에서 창의성 증진하였다는 소순희(2000)의 연구, 유아교육기관에서 유아를 대상으로 육색사고모 기법을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의성에 긍정적인 영향을 미친다는 류은주(2011)의 연구결과를 비롯한 육색사고모 기법을 활용한 학습이 초등학교 아동의 창의성에 많은 영향을 미친다는 차주연(2005)의 연구결과와 일치한다. 또한 이야기 나누기 활동이 유아의 창의성 증진에 기여한다는 김정미(2003)의 연구결과와도 그 맥을 같이한다.

창의성의 하위요인인 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성을 세부적으로 살펴보면, 특히 독창성, 제목의 추상성, 정교성에서 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동을 실시한 실험집단 유아들이 더 높은 점수를 얻었다. de Bono(1987, 2006)는 사고교육은 논리적 교육이 아니라 사고의 폭을 넓혀주는 것 이어야 한다고 주장한다. 즉, 어떤 편견에 빠져 기존의 자

기 입장이나 관점만을 고수한다면 균형잡힌 사고를 할 수 없게 된다는 것이다. 이에 de Bono의 육색사고모 기법은 편향되고 제한되어있는 안목을 더욱 넓은 시각으로 확장하고 확대하여 우리 주위의 문제 상황을 여러 가지 시각에서 정확하게 지각할 수 있는 능력을 기르는 수평적 사고의 증진에 목표를 두고 있다. 본 연구에서 실시된 이야기 나누기 활동은 앞서 언급한 de Bono의 육색사고모 기법을 활용한 방법으로 여섯 가지 각기 다른 색의 모자를 쓰고, 모자 색깔이 의미하는 유형의 사고를 이야기로 표현 해 보는 활동을 통해 유아들은 자신의 시각의 폭을 넓혀볼 수 있는 경험을 할 수 있었다.

또한 활동을 이끌어 가는 교수방법에 있어 경직된 분위기가 아닌 자유로운 분위기에 색깔이 의미하는 사고를 생각하여 서로의 생각을 이야기로 표현할 수 있도록 지속적으로 격려해 주었는데, 이러한 분위기 속에 활동이 진행 될수록 유아들은 자신들의 호기심과 탐구심을 자발적으로 표현하려고 하는 태도가 자연스럽게 형성되었다. 결국 이러한 경험들이 유아들의 창의성 증진에 효과적 이었다는 해석을 할 수 있겠다.

그러나 창의성의 하위 요인에 있어, 유창성 요인에 있어서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이러한 결과에 있어서는 육색사고모 훈련이 창의성의 양적인 측면보다는 질적인 측면에 영향을 미쳤다고 해석할 수 있으나 추후 면밀한 검토가 필요하다고 볼 수 있겠다.

둘째, 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동을 경험한 실험집단은 육색사고모 기법을 활용하지 않은 비교집단에 비해 언어표현력 증진에 긍정적 영향을 미쳤다.

이러한 연구결과는 육색사고모 기법을 활용한 명화감상활동이 언어표현력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 류은주(2011)의 연구, 육색사고모 기법을 활용한 유아를 대상으로 토론하는 과정에서 유아의 의사소통능력이 증진되

었다는 소순희(2000)의 연구, 육색사고모를 적용한 학습이 초등학교 아동의 언어표현능력에 많은 영향을 미쳤다는 차주연(2005)의 연구와 맥을 같이 한다. 또한 패러디 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동은 자신만의 창의적인 생각을 표현하고 유아에게 친숙하고 풍부한 언어 환경과 상호작용을 통해 유아의 언어표현능력을 촉진한다는 최명희(2011)의 연구, 이야기나누기를 통한 점토활동이 활동 과정의 다양한 경험과 언어적 자극, 교사와 유아, 그리고 또래 간의 활발한 상호작용 등으로 인하여 유아의 언어표현력에 긍정적 영향을 끼쳤다는 김지선(2004)의 연구결과와 그림책을 활용한 이야기나누기를 통하여 질문하고 답하기의 과정 속에서 언어이해력과 언어표현력에 긍정적인 효과를 보였다는 송성은(2005)연구와 부분적으로 일치한다.

창의성 훈련은 아이디어의 탐색, 조작, 실험 등의 사고 과정이 포함되어 있으므로 창의적인 수업이 이루어지는 교실에서는 아이디어나 느낌의 충분한 교류와 다양하고 적극적인 의사표현, 자신감의 향상, 열정적인 분위기가 형성된다(Amabile, 1989; Nickerson, 1994; Sternberg, 2003). 본 연구에 참여한 실험집단의 유아들 또한 이야기 나누기 활동 시 평소와 다르게 육색사고모 기법을 활용한 언어적 상호작용을 경험하게 되면서 다양한 생각과 사고를 할 수 있었다. 또한 육색사고모 기법을 이야기 나누기 활동으로 풀어감에 있어 색깔모자에 맞는 사고를 하도록, 한 번에 한 가지 방향으로만 생각하고 자신의 생각에 대해 이야기 할 수 있도록 격려하였다. 활동을 거듭할수록 유아들의 적극적인 언어 참여를 유발하게 되어 유아들이 활동에 능동적인 주체가 되었으며 색깔모자에 따라 달라지는 다른 사람의 경험, 생각, 느낌을 경청하고 자신의 사고를 학급의 동료들과 공유할 수 있게 되었는데 결국 이러한 경험들로 인해 유아들의 언어 표현력이 증진 되었다고 볼 수 있겠다.

2. 결론

이상의 결과 및 논의를 토대로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동은 유아의 창의성을 증진 시킬 수 있다.

둘째, 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동은 유아의 언어표현력에 영향을 미친다.

결론적으로 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동이 유아의 창의성 뿐만 아니라 언어표현력에 긍정적인 영향을 미치는 효과적인 활동방법이라고 할 수 있다. 유치원 교육 현장에서는 육색사고모기법과 같은 다양한 창의성 사고기법을 활용하여 유아와 창의성 발달과 자기표현의 기회를 제공해야 하며, 창의적 상상력이 풍부한 유아기시기에 다양한 방법의 이야기나누기활동을 실시하여 자신의 생각을 표현할 수 있도록 하고 표현이 잘 될 수 있도록 교수학습방법의 개발이 필요하다고 본다.

이상의 결론을 토대로 후속연구에 대한 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 대도시의 소수 유아들을 대상으로 7주간의 짧은 기간 동안 실험연구를 통하여 이루어진 결과이므로 일반화 하는데 제한점이 있다. 따라서 후속연구에서는 보다 장기간에 걸쳐 많은 수의 유아와 다양한

지역을 대상으로 하여 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동의 효과를 검증해 볼 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 창의성 사고 기법 중 하나로 유아들에게 아직 많이 적용되지 않은 육색사고모 기법을 만 5세 유아에게 적용하였다. 본 연구 결과를 토대로 더 어린 연령(만4세, 만3세)의 유아를 대상으로 육색사고모 기법을 비롯한 창의성 사고기법의 활용이 가능한지를 분석해 볼 필요가 있다고 본다.

셋째, 본 연구는 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기활동의 효과를 검증하였다. 이야기나누기활동뿐만 아니라 미술, 과학, 신체표현 등 다른 활동 영역에 육색사고모 기법을 체계적으로 적용하여 효과를 검증하는 후속 연구가 요구된다.



참 고 문 헌

- 강남희 (2010). 유치원에서 매일 그림책 읽어주기 활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 교육과학기술부 (2011). 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램. 서울: 교육과학기술부
- 교육과학기술부 (2013). 3-5세 연령별 누리과정 해설서, 서울: 교육과학기술부 · 보건복지부.
- 김미경 (2003). 글 없는 그림책을 통한 이야기 구성이 유아의 어휘력, 언어 이해력, 언어표현력에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영채 (2010). TTCT 도형검사요강. (편역, 1999). 한국판. 창의력 한국 FPSP.
- 김은옥 (1994). 소집단 개별화 교수방법에서의 이야기 나누기 활동이 초등학교 1학년의 그림표현 능력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김정미 (2003). 과학 관련 동화를 통한 이야기나누기 활동이 유아의 창의성과 문제해결력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김지선 (2004). 이야기나누기와 점토활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김체희 (2013). 자연친화적 활동에 기초한 CoRT 사고력 훈련이 유아의 창의성 및 자연친화적태도에 미치는 영향. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김춘일 (2000). 창의성 교육 그 이론과 실제. 서울: 교육과학사
- 김관희 (2009). 유아영재교육. 공동체.
- 김현진 (2013). 구성주의적 접근에 의한 전통놀이 활동이 유아의 창의성 및 정서지능에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 류은주 (2011). 육색사고모 기법을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의성, 언어 표현력 및 미술 감상능력에 미치는 효과. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문형순 (1997). 교사의 발문 유형이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박권생, 손기준 공역 (1991). 여섯 가지 사고모. 서울: 교육과학사.
- 박주영 (2008). 여섯 색깔 사고 모자 기법의 이론과 적용. 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박지운 (2006). 사고모자 활동을 이용한 학습지도가 초등학교 아동의 사고력과 학업 성취력에 미치는 영향. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 소순희 (2000). 여섯 가지 색깔 사고모자 기법 프로그램이 유아의 창의성 증진에 미치는 효과. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신유진 (2009). 명화를 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성과 정서지능에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 심영선 (2005). 저널쓰기활동이 유아의 언어이해력 및 언어표현력에 미치는 영향. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송광한, 양성진 (1994). 여섯 색깔 생각의 모자. 한울.
- 송성은 (2005). 그림책을 활용한 이야기나누기가 유아의 언어능력과 자아존중감에 미치는 영향. 충신대학교 대학원 석사학위논문.
- 안중순 (2006). 이미지 만들기를 통한 동화책 창작활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 효과. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오상원 (2012). 그림책을 활용한 미술표상활동이 유아의 창의적 그림 표현력 및 언어표현력에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유수경 (2007). 유아교육기관에서의 “이야기나누기시간”의 의미- 현상학적 접근의 방법으로. 아동학회지, 28(3), 267-285

- 윤명희 (2006). 유아의 창의성과 가정환경 및 놀이성과의 관계. 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤현용 (2005). 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이경우 (1998). 좋은 그림책 활용한 창의력 개발: 글 없는 그림책을 중심으로. 서울: 한국교육정보.
- 이경화 (2003). 창의성 발달의 이론과 과제. 영재와 영재교육 2(1), 90-109.
- 이영자 (2003). 글 없는 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이인선 (2014). 그림책 읽기활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 숭실대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이윤영, 이문옥 (2010). 명화감상을 통한 언어활동이 유아의 어휘력 및 언어표현력에 미치는 영향. 한국열린유아교육학회, 15(2), 99-118.
- 이은주 (2008). 육색사고모 사전 토론 전략을 활용한 토론 교육 프로그램 개발에 관한 연구. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이차숙, 노명완 (1994). 유아 언어교육론. 서울: 동문사.
- 임홍재 (2007). SCAMPER기법을 이용한 교사의 질문이 유아의 언어표현력과 창의성에 미치는 영향. 인제대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장경자 (2007). 문학을 중심으로 한 총체적 언어접근 활동이 유아의 다중지능과 창의성에 미치는 영향. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전경원 (2000). 영재교육학. 서울: 학문사.
- 전윤식, 강영심 (1990). de Bono의 사고교육방법의 비판적 고찰. 사회문화논총, 7, 41-54.
- 정은주 (2008). 동극활동이 유아의 언어표현력 및 언어창의성에 미치는 영향. 목포대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 조성연 (1984). 창의성 검사의 타당화를 위한 일 연구 : Torrance 창의적 사고력 검사(TTCT)를 중심으로. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 조현숙 (2006). 그림책을 활용한 미술표상활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 영향. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 지옥려 (2003). 명화를 통한 미술 감상 활동이 유아의 그리기 표현능력에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 차주연 (2005). 여섯 색깔 사고 모자 기법을 적용한 학습이 아동의 창의성과 언어표현 능력에 미치는 영향. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최명희 (2011). 패러디 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 최선미 (2011). 실내 모래놀이 활동이 유아의 창의성 및 정서지능에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최정옥 (2007). 동화를 재구성한 책 만들기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 천미애(2012). SCAMPER기법을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의성 및 가상적 내러티브 구성능력에 미치는 영향. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국교육심리학회 (2000). 교육심리학 용어사전. 서울: 학지사.
- 한윤희 (2012). 부모의 언어통제 유형과 유아의 언어표현력 및 사회적 능력과의 관계. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Amabile, T. M. (1989). *Growing up creative: Nurturing a lifetime of creativity*. New York: Creative Education Foundation.
- De Bono, E. (1987). *Teaching thinking*. London : Penguin Books.
- De Bono, E. (1990). *Lateral thinking : Creativity step-by-step*. NY: Harper Collins Publisher.

- De Bono, E. (1991). *Six Thinking Hats for schools, Resource book for Adult Educators*. Logan(IA): USA Perfection Learning.
- De Bono, E. (2006). *Parallel Thinking - The Six Thinking Hats Personal* [web site]. <http://www.edwarddebono.co.uk>
- Edward de Bono (1994). 송광한 · 양성진 옮김. 드 보노의 생각하는 힘1, 여섯 색깔 생각의 모자. 서울: 한울.
- Guilford, J. P. (1950). *Creativity*. *American Psychologist*, 5.
- Guilford, J. P. (1970). *Trait of creativity in P. E. Vernon(ed). Creativity: Selected Readings*. NewYork : Harmondsworth.
- Lowenfeld, V. & Brittain, W. L. (1975). *Creative and mental growth*. N.Y.: Macmillan Publishing Co.
- Nickerson, R. S. (1994). *The teaching of thinking and problem solving, In Sternberg, R. J. ed, Thinking and problem solving*. New York: Academic Press.
- Osborn, A. F. (1953). *Applied imagination*. New York: Scribner.
- Osborn, A. F. (1969). *Creative behavior guidebook*. New York: Scribner's.
- Sternberg, R. J. (2003). *Wisdom, intelligence and creativity synthesised*. Cambridge, UK: Cambridge Univ. Press.
- Taylor, I. A. (1975). *Psychological Sources of Creativity. Journal of Creativity Behavior*, 10(3), 193-202
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Test of Creative Thinking: Norms and technical manual*. Bensenville. Illinois: Scholastic Testing Service. Inc.
- Treffinger, D. J. (1995). *Creativity, creative thinking, and critical thinking: In search of definitions*. Sarasota. FL: Center for Creative Learning.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society : The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.



부 록

<부록 1> 창의성 검사도구 A형

<부록 2> 언어표현력 검사도구

<부록 3> 실험집단 활동 계획안 예시



<부록 1> 창의성 검사도구

활동 1: 그림 구성하기

구부러진 곡선 모양의 형태가 하나 있다. 이 모양이 일부분이 되는 어떤 그림이나 물건을 생각해서 그려보라.

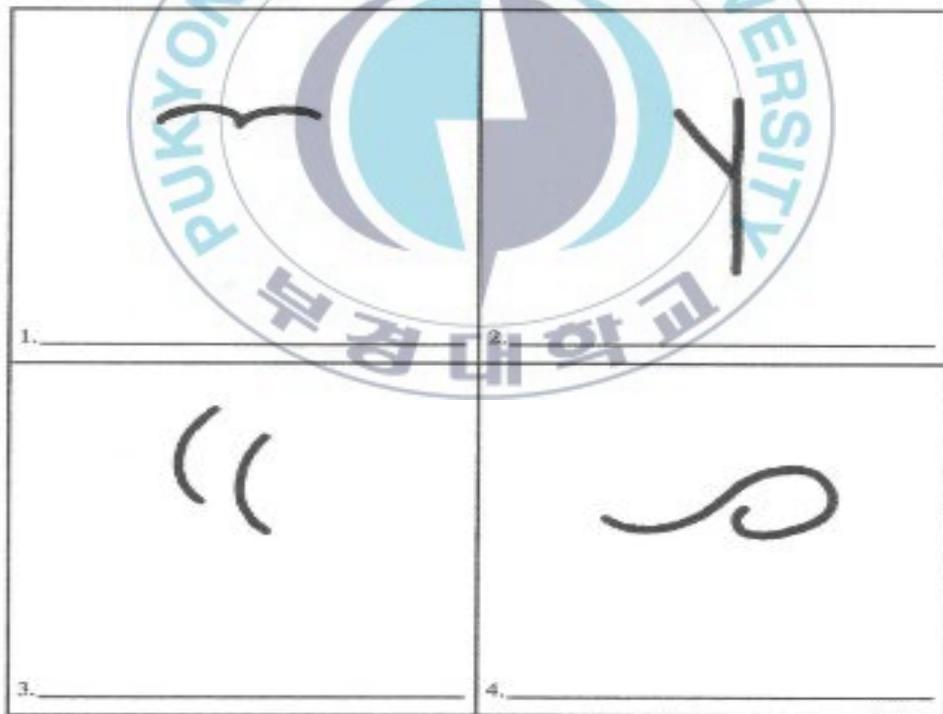
아무도 생각해 볼 것 같지 않은 것들을 생각해보라. 처음의 아이디어(생각)에다 계속하여 새로운 아이디어(생각)들을 더하기하여 그림이 담고 있는 이야기가 보다 재미있고 감동적인 것이 되게 하라.

그림을 모두 그린 다음에는 그것의 이름이나 제목을 생각해보고 그것을 쪽의 밑 부분에 있는 빈칸에 적어 넣어라. 제목은 가능한 한 재미있고 독특한 것이 되게 하라. 그림을 이해하는데 도움 될 수 있는 제목을 만들어 보라.

그림의 제목:

활동 2: 그림 완성하기

이 쪽과 다음 쪽에는 불완전한 도형에다 선들을(직선이든 곡선이든 관계 없이) 더하기하면, 당신은 어떤 재미있는 물건이나 그림을 그릴 수 있다. 여기서도 아무도 생각해 볼 것 같지 않은 것들을 생각해 보려고 노력하라. 처음의 아이디어(생각)에다 새로운 아이디어(생각)들을 계속하여 더하기하고 다듬어서 그림의 내용이 될 수 있는 한 완전하고 재미있는 이야기가 되게 하라. 그리고 각 그림에 대하여 재미있는 제목을 만들고 그것을 번호 옆에 빈칸에 적어 넣어라.





활동 3: 쌍의 두직선 - 선 그리기

지금부터 10분 동안, 아래와 다음의 쪽에 있는 쌍의 두 선들을 가지고 어떤 물건이나 그림을 될 수 있는 데로 많이 그려보라. 그런데 당신이 무슨 그림을 그리든 간에 쌍을 이루고 있는 두 선이 그림에서 중심적인 것이 되게 해야 한다. 연필이나 크레용을 가지고 쌍을 이루고 있는 이들 두 선에 다른 선들을(직선이든, 곡선이든 관계없이)더하기하여 그림을 완성해 보라. 그림을 그리기 위하여 두 선 사이에, 두 선에 걸쳐, 두 선의 바깥 등등 원하면 어떠한 곳에라도 선을 그려 넣을 수 있다. 아무도 생각해보지 못한 것들을 생각해보려고 노력하라. 여러 가지 색다른 그림이나 물건을 많이 생각해 보고, 각기의 그림에 할 수 있는 한 많은 아이디어(생각)들이 포함되게 하라. 그림의 내용이 될 수 있는 한 완전하고 재미있는 이야기가 되게 하라. 각 번호 옆에 있는 빈칸에 그림의 이름이나 제목을 적어 넣어라.

1. _____ 2. _____ 3. _____

4. _____ 5. _____ 6. _____

7. _____ 8. _____ 9. _____



16. _____ 17. _____ 18. _____

19. _____ 20. _____ 21. _____

22. _____ 23. _____ 24. _____

25. _____ 26. _____ 27. _____

The image features a large, semi-transparent watermark of the Pukyong National University logo. The logo is circular and contains the text "PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY" in English at the top and "부경대학교" in Korean at the bottom. In the center of the logo is a stylized graphic consisting of a blue circle with a white lightning bolt or arrow-like shape pointing downwards.

28. _____ 29. _____ 30. _____

<부록 2> 언어표현력 검사도구

1-1. 공 잡기



- 검사 지시 사항 및 채점 기준

지시 : “이 그림을 잘 보세요. 이 그림이 무슨 그림인지 선생님께 이야기 해 주세요?”

상황 : ① 아이가 의자에 앉아 있다.

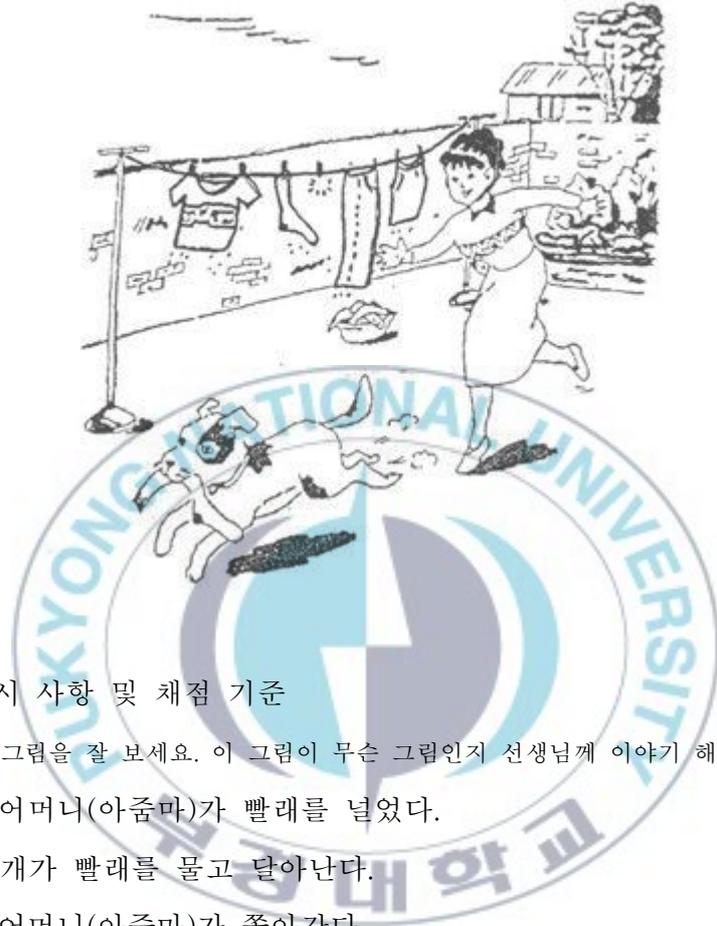
② 공을 가지고 있다.

채점 : 0점 - 그림에서 일어나고 있는 2가지 상황을 모두 이야기 하지 않은 경우

1점 - 그림에서 일어나고 있는 2가지 상황 중 한 가지를 이야기 한 경우

2점 - 그림에서 일어나고 있는 2가지 상황을 모두 이야기 한 경우

1-2. 빨래하는 날



- 검사 지시 사항 및 채점 기준

지시 : “이 그림을 잘 보세요. 이 그림이 무슨 그림인지 선생님께 이야기 해 주세요?”

상황 : ① 어머니(아줌마)가 빨래를 널었다.

② 개가 빨래를 물고 달아난다.

③ 어머니(아줌마)가 쫓아간다.

채점 : 0점 - 그림에서 일어나고 있는 3가지 상황을 모두 이야기 하지 않은 경우

1점 - 그림에서 일어나고 있는 3가지 상황 중 한 가지를 이야기 한 경우

2점 - 그림에서 일어나고 있는 3가지 상황 중 두 가지를 이야기 한 경우

3점 - 그림에서 일어나고 있는 3가지 상황을 모두 이야기 한 경우

1-3. 할머니의 이야기



- 검사 지시 사항 및 채점 기준

지시 : “이 그림을 잘 보세요. 이 그림이 무슨 그림인지 선생님께 이야기 해 주세요?”

상황 : ① 할머니가 아이들에게 이야기를 해주신다.

② 아이들은 그 이야기를 듣는다.

③ 냄비에서 연기가 나고 있다(무엇이 막 끓고 있다).

채점 : 0점 - 그림에서 일어나고 있는 3가지 상황을 모두 이야기 하지 않은 경우

1점 - 그림에서 일어나고 있는 3가지 상황 중 한 가지를 이야기 한 경우

2점 - 그림에서 일어나고 있는 3가지 상황 중 두 가지를 이야기 한 경우

3점 - 그림에서 일어나고 있는 3가지 상황을 모두 이야기 한 경우

<부록 3> 실험집단 활동 계획안 예시

실험집단의 활동계획안 예시 (1)

학급 명	지혜반	유아연령	만5세	일 시	2013년 12월 3일 (화)
생활주제	겨울		주 제	겨울의 날씨와 생활	
활동명	겨울이 되었어요.				
목 표	<ul style="list-style-type: none"> · 사계절 중 겨울의 특징을 알아본다. · 날씨 변화에 따른 생활 모습의 변화에 관심을 가진다. 				
활동자료	· 겨울풍경사진, 겨울잠을 자는 동물 사진				
절 차	활동 내용				
도입	<ul style="list-style-type: none"> · ‘겨울’하면 생각나는 것들을 이야기 해본다. · 겨울이 되었음을 알려주는 겨울풍경사진, 겨울잠을 자는 동물사진 제시 				
전개	흰색모자 -정보, 객관적인 사실	<ul style="list-style-type: none"> · 지혜반 모두 흰색 모자를 씩니다. 흰색 모자를 쓰면 사실만 이야기 하는 거예요. 겨울풍경 사진, 겨울잠을 자는 동물사진을 보며 이야기 한다. - 사진 속에는 어떤 것들이 나타나있나요? - 사진을 보면 어떤 계절임을 알 수 있나요? - 겨울잠을 자는 동물에는 누가 있나요? 			
	빨간모자 -직관적, 감정적	<ul style="list-style-type: none"> · 빨간색 모자로 바꾸어 쓰고 사진을 보고 느낀 점 또는 생각나는 것들을 이야기 해보도록 한다. - 겨울풍경 사진을 보니 어떤 느낌이 드나요? - 사진을 보고 생각 난 것을 이야기 해볼까요? - 겨울잠을 자는 동물들 모습을 보니 어떤 생각이 드나요? 			
	노란모자 -논리적, 긍정적	<ul style="list-style-type: none"> · 좋은 점을 찾아보는 노란 모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 겨울이 되어서 좋은 점은 무엇이 있을까요? 			
	검은모자 -문제점,	<ul style="list-style-type: none"> · 검정모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 겨울이 되어서 좋지 않은 점은 무엇이 있을까요? 			

	위험,주의	- 겨울잠을 안자는 동물에게는 어떤 점이 좋지 않을까요?
	초록모자 -창의적인 노력,사고	· 새로운 생각의 모자인 초록색 모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 겨울풍경사진을 다시 찍어본다면 어떤 풍경을 찍어 보고 싶나요? - 겨울잠을 자는 동물들은 어떤 것들이 필요할까요? - 겨울잠을 땅속에서 자는 것 말고 다른 곳에서 잠을 잔다면 어디가 좋을까요?
	파란모자 -정리,요약, 결론적인 내용제시	· 이야기 나눈 것을 정리해보도록 하는 정리의 모자 파란색 모자로 바꾸어 써서 이야기해 봅시다. - 오늘 우리가 겨울이 되었다는 것을 무엇을 통해 알 수 있었는지 이야기 나눈 것을 정리해서 이야기 해볼까요?
평가		· 육색사고모를 쓰고 이야기나누기를 한 후, 유아들은 다양하게 사고할 수 있었는가? · 이야기나누기활동을 통해 날씨 변화에 따른 생활 모습의 변화에 관심을 가졌는가?

실험집단의 활동계획안 예시 (2)

학급 명	지혜반	유아연령	만5세	일 시	2013년 12월 4일 (수)
생활주제	겨울		주 제	겨울의 날씨와 생활	
활동명	겨울에는 눈이 내려요.				
목 표	<ul style="list-style-type: none"> · 겨울의 계절적 특성에 관심을 가진다. · 눈이 내리는 이유에 관심을 가진다. 				
활동자료	· 눈 내리는 동영상, 사진, ‘눈 오는 날’ 가사판, 음원파일				
절 차	활동 내용				
도입	<ul style="list-style-type: none"> · ‘눈 오는 날’ 동요를 부른다. · ‘눈’하면 생각나는 것들을 이야기 해본다. 				
전개	흰색모자 -정보, 객관적인 사실	<ul style="list-style-type: none"> · 지혜반 모두 흰색 모자를 씁니다. 흰색 모자를 쓰면 사실만 이야기 하는 거예요. 눈 내리는 동영상과 사진을 보고 사실만 이야기 한다. - 동영상과 사진을 보면 어떤 사실을 알 수 있나요? 			
	빨간모자 -직관적, 감정적	<ul style="list-style-type: none"> · 빨간색 모자로 바꾸어 쓰고 동영상과 사진을 보고 느낀 점 또는 생각나는 것들을 이야기 해보도록 한다. - 눈 내리는 동영상과 사진을 보니 어떤 느낌이 드나요? - 생각나는 것을 이야기 해 볼까요? - 겨울에는 왜 눈이 내릴까요? 			
	노란모자 -논리적, 긍정적	<ul style="list-style-type: none"> · 좋은 점을 찾아보는 노란 모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 눈이 내리면 왜 좋을까요? 			
	검은모자 -문제점, 위험,주의	<ul style="list-style-type: none"> · 검정모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 눈이 많이 내리면 어떤 점이 불편할까요? 			
	초록모자 -창의적인 노력,사고	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 생각의 모자인 초록색 모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 눈이 아닌 다른 것이 겨울에 내린다면 어떤 것이 내렸으면 좋을까요? 			

	파란모자 -정리,요약, 결론적인 내용제시	• 이야기 나누는 것을 정리해보도록 하는 정리의 모자 파란색 모자로 바꾸어 써서 이야기해 봅시다. - 겨울에 눈이 내린다는 것을 소개한다면 어떻게 소개하면 좋을까요?
평가	• 이야기나누기활동을 통해 겨울의 계절적 특성에 관심을 가졌는가? • 이야기나누기활동을 통해 눈이 내리는 이유에 관심을 가졌는가?	



실험집단의 활동계획안 예시 (3)

학급 명	지혜반	유아연령	만5세	일 시	2013년 12월 5일 (목)
생활주제	겨울		주 제	겨울의 날씨와 생활	
활동명	추운 겨울을 따뜻하게 보내는 방법				
목 표	<ul style="list-style-type: none"> · 겨울을 따뜻하게 보내는 방법을 안다. · 따뜻하게 보내기 위한 도구와 기계의 올바른 사용법을 안다. 				
활동자료	· ppt사진자료				
절 차	활동 내용				
도입	· 여름과 겨울을 비교하며 이야기해본다.				
전개	흰색모자 -정보, 객관적인 사실	<ul style="list-style-type: none"> · 지혜반 모두 흰색 모자를 씁니다. 흰색 모자를 쓰면 사실만 이야기 하는 거예요. 추운 겨울을 따뜻하게 보내는 방법 ppt자료를 보며 이야기 한다. - 이것은 무엇일까요? - 장갑,목도리,털모자는 언제 사용할까요? 			
	빨간모자 -직관적, 감정적	<ul style="list-style-type: none"> · 빨간색 모자로 바꾸어 쓰고 ppt사진자료를 보고 느낀 점 또는 생각나는 것들을 이야기 해보도록 한다. - 따뜻하게 해주는 물건을 사용하면 어떤 느낌이 들까요? - 사진을 보고 생각나는 것을 이야기 해 볼까요? 			
	노란모자 -논리적, 긍정적	<ul style="list-style-type: none"> · 좋은 점을 찾아보는 노란 모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 따뜻하게 해주는 물건을 사용하면 어떤 점이 좋을까요? 			
	검은모자 -문제점, 위험,주의	<ul style="list-style-type: none"> · 검정모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 집이나 유치원에서는 왜 전기난로를 잘 사용하지 않을까요? - 손난로를 오랫동안 사용하면 좋지 않은 점은 무엇이 있을까요? 			
	초록모자 -창의적인 노력,사고	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 생각의 모자인 초록색 모자로 바꾸어 써서 이야기 해보도록 한다. - 손난로는 시간이 지나면 차가워지는데 계속 따뜻하게 해놓을 수 있는 방법에는 무엇이 있을까요? 			

	과란모자 -정리,요약, 결론적인 내용제시	· 이야기 나누는 것을 정리해보도록 하는 정리의 모자 과란색 모자로 바꾸어 써서 이야기해 봅시다. - 오늘 우리가 겨울을 따뜻하게 보낼 수 있는 방법에 대해 이야기 나누는 것을 정리해서 이야기해볼까요?
평가	· 겨울을 따뜻하게 보내는 방법을 알게 되었는가? · 따뜻하게 보내기 위한 도구와 기계의 올바른 사용법을 알게 되었 는가?	

