



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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](#)

교 육 학 석 사 학 위 논 문

창의적 사고도구 기반 동화활동이
유아의 창의성 및 언어표현력에
미치는 영향



2016년 8월

부경대학교 교육대학원

유아교육전공

조소영

교 육 학 석 사 학 위 논 문

창의적 사고도구 기반 동화활동이
유아의 창의성 및 언어표현력에
미치는 영향

지도교수 황 희 숙

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.

2016년 8월

부경대학교 교육대학원

유아교육전공

조소영

조소영의 교육학석사 학위논문을
인준함.

2016년 8월 26일



주 심 교육학박사 이 경 화 (인)

위 원 철학 박사 이 연 우 (인)

위 원 교육학박사 황 희 숙 (인)

목 차

<ABSTRACT>

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	5
3. 용어정의	5
II. 이론적 배경	7
1. 창의성	7
2. 언어표현력	13
3. 창의적 사고도구	15
III. 연구방법	26
1. 연구 대상	26
2. 연구 도구	26
3. 연구 절차	35
4. 자료 분석	42
IV. 연구결과	43
V. 논의 및 결론	60

<참고문헌>	65
--------------	----

<부 록>	70
----------------	----



표 목차

<표 1> 연구대상	26
<표 2> 부엌그림의 채점 기준	32
<표 3> 빨래하는 날, 할머니 이야기의 채점 기준	32
<표 4> 공 잡기, 그네뛰기의 채점 기준	33
<표 5> 내용의 연계성 채점 기준	33
<표 6> 창의적 표현 채점 기준	33
<표 7> 내용의 연계성 채점 기준	34
<표 8> 창의적 표현 채점 기준	34
<표 9> 생활 주제에 따른 동화 선정	35
<표 10> 실험집단 수업 계획안	38
<표 11> 비교집단 수업 계획안	41
<표 12> 창의성 검사 총점의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	43
<표 13> 창의성 검사 총점의 공분산분석 결과	44
<표 14> 유창성 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	45
<표 15> 유창성 검사 점수의 공분산분석 결과	45
<표 16> 독창성 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	46
<표 17> 독창성 검사 점수의 공분산분석 결과	46
<표 18> 제목의 추상성 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	47
<표 19> 제목의 추상성 검사 점수의 공분산분석 결과	48
<표 20> 정교성 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	49
<표 21> 정교성 검사 점수의 공분산분석 결과	49
<표 22> 성급한 종결에 대한 저항 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	50

<표 23> 성급한 종결에 대한 저항 검사 점수의 공분산분석 결과	50
<표 24> 언어표현력 검사 총점의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	51
<표 25> 언어표현력 검사 총점의 공분산분석 결과	52
<표 26> 단어 수 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	53
<표 27> 단어 수 점수의 공분산분석 결과	53
<표 28> 문장 수 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	54
<표 29> 문장 수 점수의 공분산분석 결과	54
<표 30> 내용의 일치 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	55
<표 31> 내용의 일치 점수의 공분산분석 결과	56
<표 32> 내용의 연계 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	57
<표 33> 내용의 연계 점수의 공분산분석 결과	57
<표 34> 창의적 표현 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치	58
<표 35> 창의적 표현 점수의 공분산분석 결과	58

The Effects of Story Book Activities Using a Tool for Creative Thinking
on Young Children's Creativity and Verbal Expression Abilities

So Young Jo

Early Childhood Education
Graduate School of Education
Pukyong National University

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the impact of fairy-tale activities using a tool for creative thinking on the creativity and verbal expressiveness of preschoolers. Two research questions were posed:

1. What influence do fairy-tale activities that use a tool for creative thinking exercise on the creativity of preschoolers?
2. What influence do fairy-tale activities that use a tool for creative thinking exercise on the verbal expressiveness of preschoolers?

The subjects in this study were 46 selected young children who were in two different classes of western age 5 in a kindergarten located in an urban community. Out of the two classes, one was randomly selected as an experimental group of 23 members, and the other was selected as a control group of 23 members.

This study was implemented 16 times during an eight-week period of time,

twice a week. The same life themes were used in both groups. The young children of the experimental group engaged in fairy-tale activities using a tool for creative thinking, and those of the control group engaged in fairy-tale activities in accordance with the selected life themes.

The instrument used to assess creativity was Torrance Test of Creative Thinking(TTCT). There are two different types of TTCT: TTCT-Figural Form A and TTCT-Verbal Form B. In this study, TTCT-Figural Form A was utilized. The instrument used to measure verbal expressiveness was Jang Young-ae(1981)'s Verbal Expressiveness Inventory, which was appropriate at the level of four- and five-year-olds and was based on earlier studies(Lee, et. al., 1980; Jeon, 1971; Korea Research Institute In the Behavioral Sciences, 1971; Heo, et. al., 1978). This inventory consists of three sections: vocabulary, verbal comprehension and verbal expressiveness. In this study, only the verbal expressiveness section of the inventory was put to use.

A statistical package SPSS 18.0 was employed to make an ANCOVA to determine the impact of the fairy-tale activities using the tool for creative thinking on the young children's creativity and verbal expressiveness. The findings of the study were as follows:

First, as a result of conducting the fairy-tale activities using the tool for creative thinking, there were statistical significant differences between the experimental group and the control group in overall creativity. Statistical significant intergroup differences were found in every subfactor of creativity that were originality, title abstractness,

elaboration and resistance to premature closure except flexibility.

Second, as a result of conducting the fairy-tale activities using the tool for creative thinking, there were statistical significant differences between the experimental group and the control group in overall verbal expressiveness and every subfactor of it.

In conclusion, the fairy-tale activities that used the tool for creative thinking were found to have positive effects on both of the creativity and verbal expressiveness of the young children. This finding implies that it's possible to provide creativity education using the tool for creative thinking not only in elementary and secondary schools but in early childhood education institutions. The significance of this study is in that it laid the foundation for the application of Bernstein's thinking tool to early childhood education.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리가 살고 있는 정보화 시대는 지식정보가 급격히 증가하고 정보의 가치가 빠르게 변화함에 따라 다양한 문제들이 존재한다. 그리고 이러한 정보화 시대에 능동적으로 대처하기 위해서는 정보를 평가하고, 활용하여 정보를 만들어내는 고등 사고 능력이 매우 중요하며(박권생, 손기준, 1991), 간결한 문제해결이 아닌 폭넓은 사고력을 가지고 자신의 생각을 충분히 표현하는 창의적인 능력을 필요로 한다.

창의성이란 현실에 없는 새롭고 적합한 일을 만드는 능력이자(Sternberg & Lubart, 1999), 문제해결을 하려는 개인의 태도이며 문제를 해결하는 과정에서 개인-환경간의 관계에서 만들어지는 자기표현의 산물이다(Torrance, 1974). 이처럼 개인뿐만 아니라 사회의 발전에 큰 영향을 미치는 창의성은 중·고등 및 대학교육 뿐만 아니라 유아교육분야에서도 관심을 가지고 있다. 우리나라 유아교육분야에서는 2010년부터 ‘창의적 인재 양성을 위한 창의·인성 교육 강화’에 중점을 둔 정책을 시행하고 있으며, 2013년 3월부터 시행된 누리과정의 기본 방향 또한 창의·인성교육을 강조하고 있다.

또한 창의적 상상력은 유아기 때 가장 발달하며 학령기 시점부터는 점점 감소함에 따라 성인이 되어서도 창의성을 지속하기 위해 유아기 때 창의성 개발의 중요성을 다시 한 번 언급할 수 있으며 이 시기를 창의성 개발의 결정적 시기로 본다(Torrance, 1974, 1995). 그리고 창의성 연구자들은 유

아기가 창의성 교육이 이루어지기 가장 적합하고 중요한 시기이므로 창의성 발달이 효과적으로 이루어 질 수 있는 다양한 환경과 자료를 제공하고 유아를 면밀하고 민감하게 관찰해야 함을 이야기 하고 있다(Gardner, 1993; Moran, 1983; Starkweather, 1991). 이처럼 유아기는 창의성 발달에 많은 영향을 미치는 중요한 시기이다. 그러므로 유아의 창의성 발달을 도와줄 수 있는 다양한 활동들을 구성할 필요가 있다.

이러한 맥락에서 우리는 유아의 창의성 발달을 위한 사고기법으로 Bernstein(2007)의 사고도구에 주목할 필요가 있다. Bernstein은 창의성이 특별한 재능을 가진 천재들에게만 존재하는 것이 아니라 자신이 미처 사고하지 못하고 연결하지 못한 생각들의 조합일 뿐임을 주장하였다. 즉, Bernstein은 창의성을 기존에 자신이 가지고 있던 생각들이 혼합되어 어떤 것을 만들어내게 하는 것으로 보았다. 그리고 노래를 잘하기 위해서는 리듬, 박자 감을 익혀야 하고, 수영을 잘 하기 위해서는 수영하는 법을 배워야 하듯이 새로운 생각이나 창의적인 아이디어를 창조하기 위해서는 발상을 자극할 수 있는 도구의 사용법을 배워야 한다고 주장하면서 사회에서 창조적 업적을 만들어낸 사람들이 공통적으로 사용한 사고도구를 제시하였다. 이러한 사고도구는 관찰(Observing), 형상화(Imaging), 추상화(Abstracting), 패턴인식(Recognizing), 패턴형성(Forming pattern), 유추(Analogizing), 몸으로 생각하기(Body thinking), 감정이입(Empathizing), 차원적 사고(Dimensional thinking), 모형 만들기(Modeling), 놀이(Playing), 변형(Transforming), 통합(Synthesizing)으로 총 13가지로 구성되어 있다.

Bernstein의 사고도구는 기존의 창의성 교육 방법들이 창의성의 인지적 측면에만 국한된 것에 비해 사고하고 행동하며, 변형 및 활용함으로써 창의력 훈련의 효과를 극대화시킬 수 있으며, 각각의 사고 도구가 독립적인 학습과 연합한 학습이 가능하다는 장점을 가지고 있다(박신영, 양경식, 2014). 특히 구체적인

이고 직접적인 경험과 놀이 중심의 통합적인 교육을 강조하는 유아교육에서는 관찰, 몸으로 생각하기, 모형 만들기, 놀이와 같은 생각의 도구들이 이미 유아 교수학습 방법으로써 활용되고 있다. 따라서 Bernstein의 생각의 도구를 활용한 유아 창의성 교육은 유아와 교사 모두에게 쉽게 다가갈 수 있으며, 유아교사가 유아 창의성 발달에 대한 목적의식을 갖고 창의적인 아이디어를 발상할 수 있는 다양한 방법을 유아들이 체계적으로 경험하게 함으로써 유아의 창의성 발달에 도움을 줄 수 있을 것으로 판단된다.

창의적 사고도구를 기반으로 한 선행연구를 분석해보면 초등학교 고학년을 대상으로 미술과 발상지도 방안(윤민주, 2013), 과학학습이 미술과 창의적 표현력에 미치는 효과(곽정진, 2010)가 있다. 그리고 초등학교 저학년을 대상으로 ‘생각도구’를 활용한 통합 미술 프로그램 연구(양윤숙, 2014)와 생각의 탄생에 기초한 원예프로그램이 창의성 신장에 미치는 효과 연구(이은영, 2011)가 이루어졌다.

이러한 연구들은 모두 초등학생을 대상으로 한 연구들로 Bernstein의 사고도구가 초등학생의 창의성 신장에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 보여주고 있다. 하지만 유아를 대상으로 한 창의적 사고도구 기반 연구는 현재까지 시행되지 않은 실정으로 Bernstein의 사고도구를 유아교육현장에 적용하는 다양한 실증적 연구가 필요하다.

한편 유아교육기관에서 유아의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 활동 중의 하나는 동화활동이다. 그림책은 유아들의 무한한 상상력을 불러일으킬 수 있고 유아의 사고를 자극시킬 수 있는 매력적인 매체이다. 전국의 유치원 교사들을 대상으로 한 조사(윤정진, 정옥분, 2004)에 의하면, 유아교육기관의 21개 활동 중 가장 많이 하는 활동이 그림책 들려주기이며, 그림책의 내용은 유아들이 확산적 사고를 할 수 있도록 상상력, 창의력, 사고력 등을 자극시키며 이는 인지, 언어 등의 여러 영역에 영향을 주어 인성 및 지적

인 발달을 도모하는 교육적 가치가 있다(Bettleheim, 1976).

최근 들어 문학을 기초로 언어 또는 수, 과학 영역과 함께 접근한 통합적 접근법이 많이 이루어지고 있으나 유아들을 대상으로 그림책을 이용한 문학적 접근은 언어 또는 수, 과학적이거나 미술영역에서 분리되어 시행되었고 창의성에 초점을 두고 연구되지는 못했다. 그러므로 본 연구에서는 동화를 유아들의 무한한 상상력을 이끌어낼 수 있는 매체임을 인식하고 유아들의 인지, 정서 수준, 흥미도 등을 고려하여 Bernstein의 사고도구를 동화 활동에 적용하여 유아의 창의성 발달에 어떠한 효과를 미치는지를 탐색해보고자 한다.

유아기에는 창의성 발달만큼이나 중요한 부분이 언어표현력의 발달이라고 할 수 있다. 언어표현력은 대화의 상대나 상황에 따라 적절하게 이야기하고 자신의 생각이나 느낌을 표현할 수 있는 능력(안정애, 2003)으로, 언어는 자신의 경험을 기술, 분석하고 형상화하며 의미하는 바를 찾아내는 목적으로 환경 속에서 사물이나 현상을 경험하고 그 경험을 알아가는 상황에서 앎을 세부적이고 풍요롭게 이어주는 다리 역할을 한다(Bruner, 1975; Vygotsky, 1972).

풍부한 사고지식을 소유하고 있어도 자신의 의사를 언어로 표현하는 능력을 가지고 있지 못한다면 자신의 능력을 표출하지 못하고 아무런 의미가 없어진다. 따라서 언어표현능력은 인간이 살아가는데 가장 필수적으로 필요한 요소이며 자신의 생각을 표현하기 위해 갖추어야 하는 가장 기본적인 능력이다. 창의적 사고기법을 활용한 활동이 유아의 언어표현력에 긍정적인 영향을 미친 선행연구들을 살펴보면 육색사고모 기법을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의성, 언어표현력 및 미술 감상능력에 미치는 효과를 살펴본 류은주(2011)의 연구와 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기 활동이 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 영향을 살펴본 배공민(2014)

의 연구 등이 있다. 이러한 연구들은 유아의 언어표현력과 창의성이 밀접한 관계를 보여준다. 따라서 창의적 사고도구에 기반 한 창의성 교육 또한 유아의 언어표현력에 긍정적인 영향을 미칠 것이라 예상할 수 있다.

이에 본 연구에서는 유아를 대상으로 창의적 사고도구를 적용한 동화활동을 해 봄으로써 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 영향을 분석해 보고자 한다.

2. 연구 문제

본 연구는 창의적 사고도구 기반 동화 활동을 실시한 후, 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 영향을 검증하는데 목적이 있다.

첫째, 창의적 사고도구 기반 동화 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 창의적 사고도구 기반 동화 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향은 어떠한가?

3. 용어 정의

가. 창의성

창의성이란 일상생활 속에서 발견하는 새롭고 독특한 아이디어, 다른 관

점, 문제를 새로운 시각으로 보는 것이다(Torrance, 1974). 이에 본 연구에서 사용되는 창의성과 관련된 변인은 김영채(2002)가 번역한 Torrance의 창의적 사고력 검사 TTCT 중 도형검사 A형에서 측정된 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항에 해당한다.

나. 언어표현력

언어표현력이란 자신의 생각과 느낌을 말하고자 할 때, 이미 자신이 지니고 있는 언어능력에 따라 단어를 조합하여 문장으로 표현할 수 있는 능력이다(이윤영, 이문옥, 2010). 이러한 언어표현력은 대화하는 상대나 상황에 따라 정확하고 연계성 있는 이야기를 표현하는 능력뿐만 아니라 단어 수, 문장 수의 다양성을 통해서도 나타난다(한윤희, 2012). 이에 본 연구에서의 언어표현능력은 일치하는 이야기 꾸미기와 연계성 있는 이야기 꾸미기 등을 통해 단어 수, 문장 수, 내용의 일치, 내용의 연계, 창의적 표현으로 구성된 장영애(1981)가 4~5세 유아의 수준에 맞게 개발한 검사도구로 측정한 것에 해당한다.

다. 창의적 사고도구

본 연구에서의 창의적 사고도구란 예술적·과학적 분야에서 창의성이 뛰어난 사람들이 문제가 발생하여 창의적인 과정으로 해결할 때 활용한 공통적인 사고도구(Bernstein, 2007)를 의미한다. 이러한 창의적 사고도구는 관찰, 형상화, 추상화, 패턴인식, 패턴형성, 유추, 몸으로 생각하기, 감정이입, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이, 변형, 그리고 통합인 13가지로 구성되어있다.

II. 이론적 배경

1. 창의성

가. 창의성의 개념 및 구성요소

(1) 창의성의 개념

창의성은 우리 사회를 이끌어 갈 중요한 존재이며 개인, 사회 나아가 국가, 세계 여러 나라를 더욱 발전된 사회로 만드는 잠재적 역량을 가지고 있다고 할 수 있다.

Guildford(1950)가 창의성의 중요성에 대해 강조하여 지속적으로 창의성이 무엇인지에 대한 논의와 연구가 지속적으로 시행되고 있으나 아직 구체적이고 명확한 결론 없이 학자들에 따라 창의성을 다양하게 해석하고 있다. 따라서 창의성을 하나의 개념으로 정의하기는 힘든 상태이다. 여러 학자들이 정의한 창의성의 개념을 살펴보면 다음과 같다.

먼저, Osborn(1969)은 창의성은 잠재된 능력은 모두가 지니고 있는 일반적인 능력이며 창의성은 천재적인 사고 능력, 생산적 사고와 독창적인 사고 등을 표현하는 새롭고 뛰어난 아이디어의 산출능력만을 의미하는 것이 아니라 일상생활에서 경험하는 제반 사태나 문제를 자신만의 방식으로 새롭고 독특한 방법으로 문제를 해결해가는 활동을 뜻한다고 하였다.

앞서 살펴본바와 같이 일상생활 속에서 문제를 해결해가는 과정을 중요하게 여긴 것처럼 Torrance(1957) 또한 창의성이란 일상생활 속에서 발견하는 새롭고 독특한 아이디어, 다른 관점, 문제를 새로운 시각으로 보는 것

이라고 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).

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

다른 학자들과 달리 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 정의하였다(지옥려, 2003, 재인용).

무엇보다도 내면의 심리상태를 중요하게 생각하고 강조한 Taylor(1988)는 창의성이란, 생산적이고 창조적인 사고를 표현하는 복잡한 심리적 과정으로 끈기, 인내심이나 성취와 같은 태도와 일에 대한 흥미나 열정을 포함하여 정의하였다.

창의성은 일반적이고 누구나 가지고 있는 특성이라고 주장하고 있는 조성연(1984)은 창의성을 여러 가지 문제점이 발생하였을 때, 새로운 통찰과 사고를 만들어내는 과정을 거쳐 존재하는 본연의 방식과는 다른 새로운 아이디어나 형식, 문제 해결 방안을 생산해 내는 것이라고 하였다. 따라서 특별한 사람만이 지니고 있는 것이 아니라 모든 사람이 잠재적으로 가지고 있는 공통적인 특성이라고 하였다.

그리고 Amabile(1989)은 창의성 연구를 사회·내면적 방법으로 접근 하였

는데 내적 동기 유발이 창의성에 영향을 끼친다고 주장하였다. 인간은 자신이 지니고 있는 즐거움, 만족, 흥미, 외부의 힘에 의해서가 아닌 ‘일’ 그 자체에 대한 도전, 열정에 의해 내적 동기 유발이 될 때, 창의성이 발휘하게 된다고 하였다.

내적 동기 유발을 강조하고 있는 Amabile(1989)과 달리 이경우(1998)는 창의성을 사람이 지식과 경험을 토대로 하여 확산적 사고를 유발함으로써 독특하고 새로운 아이디어를 만들어 행동하는 것이라고 하였다. 따라서 환경의 영향을 받으면서 유용하고 새로운 산출물을 생산해내는 능력이라고 하였다.

그리고 고정관념에서 벗어난 새로움을 강조하는 전경원(2000)은 창의성이란 생산과정에서 동반되는 창의적 활동과 산출결과물 모두를 일컫는 말이며 창의적 과정이란 새로운 문제를 인식하거나 새로운 가설을 만들어 내는 능력, 사물을 다양한 시각으로 관찰하는 능력, 개념 간에 새로운 관계를 세워가는 일들을 포함한다고 하였다. 기존의 개념에 얽매이지 않고 고정관념을 갖지 않고 새로운 것을 만들어내는 능력을 말한다고 하였다.

위와 같이 여러 학자들마다 창의성에 대해 주장하는 부분은 다양하다. 보편적으로 창의성은 새로움과 적합함을 고려해야 한다는 것이다. 모든 사람들이 적절한 연습과 훈련을 통해 잠재되어 있는 창의적 능력을 향상시킬 수 있도록 다양한 경험과 환경을 제공해주어 창의성 발달이 이루어 질 수 있도록 해야 한다.

(2) 창의성의 구성요소

창의성에 대한 정의가 학자들마다 다양하듯이 창의성의 구성요소에 대한 견해도 학자들마다 다양하게 제시하였다.

먼저, 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).

앞에서 창의적 사고 요인을 5가지로 나눠 살펴보았다면, Guilford(1970)는 창의적 능력의 가장 중요한 부분이 확산적 사고라는 것을 지능구조 모형을 보여주면서 주장하였다. 확산적 사고란 문제를 해결하기 위한 폭넓은 정보 탐색과 문제에 대한 많은 양의 아이디어를 산출해내는 능력으로 해석한다. 창의성과 관련이 있는 확산적 사고는 6가지 요소인 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 재정의로 해석하였다. 민감성은 문제를 발견하는 능력으로 우리 주변의 사물이나 환경에 관심을 가지고 새롭게 탐색할 영역을 확장하는 능력이다. 유창성은 양적으로 많은 아이디어를 찾아내는 능력을 의미한다. 융통성은 여러 가지 다양한 분류의 아이디어를 산출하는 능력을 뜻하며 독창성은 평범하지 않은 독특한 결합을 생산하는 능력, 창의적 사고가 지향하고 최종적인 목표는 사고의 독창성을 도달하는데 있다. 정교성은 본래의 아이디어보다 더 확산시키는 능력을 의미하며 재정의는 새로운 목적을 위해 일반적인 아이디어에서 벗어나 새로운 형식으로 재구성하는 능력을 의미한다.

그리고 Taylor(1975)는 창의적인 특징과 관계있는 세 가지 구성요인으로 지적 요인, 동기적 요인, 인성 요인으로 산출하였다. 지적 요인은 인지적인 부분으로써 기억하고 인지하며 평가도 산출하며 수렴적이고 확산적인 사고

등이 속하며 동기적 요인은 일에 대한 열정, 새로운 산물을 발견하려는 열망, 용기, 일에 대해 헌신적이고 풍부한 전략을 의미하며 인성요인은 심리적인 요소로 독립심, 자부심, 인내심, 자신감 등이 속한다. 이 세 가지 구성요소 중에 동기적 요인과 인성 요인을 가장 중요한 창의적 특징으로 보았다.

본 연구에서는 Torrance(1962)가 제시한 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성을 창의성의 구성요소로 보고 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

나. 유아기 창의성 교육의 중요성

사회가 급속도로 성장해가면서 보다 전문적이고 빠르게 변화됨에 따라 창의성에 대한 중요성 또한 관심이 높아지며 창의성 개발 및 연구의 시기가 성인기보다 사고 양식이 유연한 유아기 때 가장 적합하다고 여러 학자들이 주장하고 있다.

먼저, Torrance(1974)에 따르면 성인이 되어서도 창의적 능력을 지속하려면 유아기에 창의성 개발을 보다 중요하게 신경써야한다고 하였으며 유치원 연령기를 최적화된 결정적 시기라고 하였다. 창의성 교육에 있어서 유아기는 가장 중요한 시기이며 흡수하는 능력도 빠르며 대상을 바라보는 시각도 개방적이므로 가장 효과적으로 적용될 수 있다. 따라서 유아기의 창의성 교육은 매우 중요하다.

유아기의 창의성을 이끌어 내기위해 김판희(2009)는 무엇보다도 주변 환경이 중요하다고 강조하였다. 유아들이 자신의 창의적인 생각과 느낌을 자유롭게 표현할 수 있도록 독특한 아이디어를 연구하고 유아 스스로 문제를 해결할 수 있는 환경을 만들어 주는 것이 창의적인 행동을 유발하고 확장

시킬 수 있는 방법이 될 수 있다고 하였다.

그리고 김춘일(2000)은 유아기에 있어 창의성 교육의 중요성을 다음과 같이 강조하고 제시하였다.

첫째, 유아들은 본연의 모습이 창의적인 존재이기 때문에 창의성 교육이 효과적으로 가능한 것이다. 특히 실존 철학에서 인간을 독특하게 태어나는 존재라 정의하였으며 유아 또한 창의성이 충분히 잠재되어 있는 고유의 존재이다.

둘째, 성인보다 유아들은 사고의 양식이 유연하고 개방적이며 자유분방하고 상상력을 지니고 사물을 보는 존재이다. 특히, 유아들은 어른들처럼 틀에 박힌 고정관념이나 규율, 법칙을 내세우지 않으며 이러한 사고 특징은 창의적 사고방식과 비슷하므로 유아기의 창의성 교육은 더욱 효과적이고 쉽게 이루어질 수 있다.

셋째, 사람의 문제해결태도, 생활방식은 보통 유아 및 아동기에 학습되고 결정된다고 한다. 따라서 어려서부터 창의적으로 생각하고 개방적인 문제해결을 할 수 있도록 학습하면, 이러한 문제해결태도와 방식이 성인이 되어서도 유지될 수 있다.

넷째, 창의적인 사고력은 사고력 중에 가장 중요한 기초가 되는 기본적인 구성요소라고 볼 수 있다. 따라서 유아기 때부터 습득하고 훈련하여 익혀져야 한다. 특히 유아기 때, 유창성이나 유연성은 성인 못지않은 능력을 나타낼 수 있으므로 적합한 시기에 이루어져야 한다.

다섯째, 창의적 사고는 통합적인 특성을 지니고 있다. 창의성은 수, 과학 영역뿐만 아니라 언어, 사회, 체육, 음악, 미술 등 다양한 영역에 골고루 적용되고 있으며 유치원에서 이루어지는 활동들은 영역 간의 통합적인 교육이 가능하므로 유아기 창의성 교육이 더욱 효과적으로 이루어질 수 있는 시기이므로 적합한 환경을 조성하는 것 또한 중요하다.

이와 같이 유아기는 창의성 발달이 이루어질 수 있는 중요한 시기이며 어릴 때 창의성 교육을 제대로 받지 못하면 성인이 되어서도 창의성 발달에 어려움을 겪는다. 따라서 유아기에 보편적인 사고보다 상상력과 자유로움이 가미된 창의성교육이 필요하다. 적합한 시기와 환경에 창의적인 경험을 많이 한 유아는 성인이 되어서도 창의적인 사고가 지속되고 발휘하여 문제가 생기더라도 어려워하지 않고 상황에 따라 적절하게 해결해 나가는 문제해결능력도 갖추게 될 것이다.

2. 언어표현력

언어표현력이란 자신의 생각과 느낌을 현재 자신이 발휘할 수 있는 언어 능력에 따라 단어, 문장 등을 사용하여 표현하는 능력이다(임영심, 1996). 따라서 유아는 자신의 과거 경험들을 이야기 하거나 글로 적어봄으로써 자신의 생각과 느낌을 언어적으로 표현할 수 있다. 이처럼 언어표현력이란 의사소통을 통해 표현한 것, 또는 말로 표현하는 구두 언어, 글로 적는 문자 언어 등의 방식으로 나타낸 것을 의미할 수도 있다. 학자들마다 언어표현력을 정의하는 기준이 다르고 다양한 의견들을 제시하고 있다. 언어표현력의 개념정의를 살펴보면 다음과 같다.

먼저, Lowenfeld(1975)는 말하는 상대나 상황에 따라 적절하게 말하고, 자신의 생각과 느낌을 다양한 방법으로 표현할 수 있는 능력이라고 하였다(오상원, 2010, 재인용). 그리고 원만한 사회생활을 하기 위해 문형순(1997)은 언어표현력을 필수조건이라고 하였다. 언어표현력을 사고력과 의사소통 능력뿐만 아니라 학교교육의 만족을 위해서도 언어표현력은 필수조건이며 사회, 정서적 발달에도 도움을 주는 중요한 요소라고 하였다.

그리고 김미경(2003)은 유아의 현재 보유하고 있는 언어능력에 따라 단어를 조합하여 문장으로 자신의 생각과 느낌을 말할 수 있는 능력이라고 하였다. 이문옥, 이윤영(2010)은 언어표현력이란 유아가 가지고 있어야 할 구성요소이며 자신의 생각과 느낌을 말하고자 할 때, 이미 자신이 지니고 있는 언어능력에 따라 단어를 조합하여 문장으로 표현할 수 있는 능력이라고 보았다.

앞서 살펴본 정의들과 달리 김은미(1996)에 의하면 유아의 언어표현력이란 표현하고자 하는 내용에 관한 일치성, 연계성, 창의성으로 구분하였고 다음과 같이 정의하였다.

첫째, 언어표현력에서 내용의 일치란 사물에 있는 그대로 표현하는 것을 의미한다. 자신의 생각과 느낌을 가미하여 주관적인 표현이 아닌 원래의 정보를 진실하게 전달하는 것을 의미한다. 유아들의 언어표현력에서 내용의 일치성이란 읽었던 동화책의 사실적 내용전달로 유아들이 자신이 경험한 내용의 이야기, 소재 등에 관해 주관적인 느낌이나 생각을 전달하는 것이 아닌 객관적 지식을 표현하는 것을 뜻한다.

둘째, 언어표현력에서 내용의 연계성이란 유아가 이야기를 구성하기 위해 자신이 알고 있는 어휘들을 사용하여 사건과의 관계를 조직적으로 재구성하는 능력을 의미한다. 이야기를 재구성해보는 활동을 꾸준히 반복하다 보면 언어발달에 도움이 되고 논리적 사고도 발달하게 된다.

셋째, 언어표현력에서 내용의 창의성이란 유아가 지니고 있는 지식과 경험들을 토대로 독특하고 특이한 새로운 아이디어를 구성하는 언어적 표현을 의미한다. 틀에 박힌 기존 형식에 벗어나 보다 새롭고 개방적으로 사고함으로써 다른 사람과 달리 독특한 아이디어를 재구성하여 만들어내는 언어 표현 능력이라고 할 수 있다.

유아들은 타인과의 활발한 상호작용과 많은 경험들을 겪으며 시행착오를

통해 언어적으로 표현하는 기술을 터득하고 습득하게 된다. 이처럼 자신의 생각이나 느낌, 주장, 경험들을 자유로운 분위기 속에서 이야기해보는 활동은 언어표현력을 발달시키는 활동이 될 것이다.

3. 창의적 사고도구

가. 창의적 사고도구의 개념

Bernstein은 예술적·과학적 분야에서 창의성이 뛰어난 사람들이 문제가 발생하여 창의적인 과정으로 해결할 때, 공통적인 사고도구를 활용한다는 것을 찾아내고 13가지 ‘사고도구’를 제시하였다. 이러한 사고도구는 관찰, 형상화, 추상화, 패턴인식, 패턴형성, 유추, 몸으로 생각하기, 감정이입, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이, 변형, 그리고 통합으로 구성되어있다.

그리고 Bernstein은 13가지 사고도구들을 가지고 창조의 과정을 익히도록 일반 학생들에게 지도하고 창조의 과정에서 필요한 직관적인 상상의 기술을 습득하도록 지도해야 함을 주장하였다. 따라서 한 부분의 창조적 사고를 습득한다는 것은 다른 부분의 창조적 사고까지 자연스럽게 연결하여 배울 수 있는 기회를 가지게 된다. 즉, 한 부분의 창조적 사고과정을 접해보고 습득한다는 것은 또 다른 부분에서도 연결하여 사고하고 활용할 수 있으며, 그 부분의 창조적 과정을 이해하고 다른 부분에서도 그 도구들의 접목을 활성화 시킬 수 있다고 하였다.

Bernstein의 13가지 사고도구들을 살펴보면 다음과 같은 특징들을 찾을 수 있다.

첫째, 사고도구는 창의성이 뛰어난 사람들이 직접적으로 접목했던 사고

방식에 의미를 많이 부여하고 있고, 그들이 스스로 활용했다고 말하고 검증된 것이다. 이는 사고도구 자체가 직접적으로 적용 가능한 도구이며 지속적으로 확인된 경험의 도구임을 나타내는 것으로, 사고도구에 대한 탐색은 창의력이 뛰어난 사람들의 기법과 통찰, 창조과정에 대한 이해가 될 것이다.

둘째, 사고도구는 상상과 실재사이의 통합적 이해를 도울 수 있는 특징을 지니고 있다. 기존의 창의성 지도 방식들은 창의성을 이론적이고 인지적인 부분으로만 제한했던 것에 비해 사고도구는 머리로 생각하고, 몸으로 표현하며 놀이를 하고, 자신의 감정을 이입시키고, 모형을 직접 만들어보는 등 통합적인 부분에서 창의성 지도의 효과를 확장시킬 수 있다. 이러한 사고도구들은 현실적인 것과 상상의 것, 창조된 것들 사이에 끊임없는 연결고리를 만들어주며 통합적인 사고를 할 수 있도록 만들어준다.

셋째, 사고도구들은 일반적인 사람들에게 학습 방법 측면에서 친숙하며, 훈련을 통해 충분히 습득이 가능하다. 예를 들어 관찰의 도구는 과학교과뿐만 아니라 수학, 미술교과에서도 이미 활용되고 있다. 또한 변형, 몸으로 표현하기, 놀이와 같은 사고도구는 초등학교 통합교과나 예체능 분야에서 흔히 사용되어 지고 있다.

사고도구는 전반적인 교육 분야에 의미를 두고 확장하여 통합적인 사고과정에 의해 효과적으로 이루어진다고 볼 수 있다. 이러한 사고도구들은 창의성의 개념을 이해하고 있는 교사의 열린 사고만 있다면, 훈련하는 시간을 가지지 않더라도 각 교과에서 자연스럽게 이해하여 습득할 수 있다. 즉, 13가지 사고도구들은 일반적인 교육과정을 통해 계획적이고 구체화된 교육이 이루어질 때 연령과 유아의 수준에 맞는 가장 알맞은 학습 방법으로 선택되므로 충분한 효과가 생길 수 있을 것이다. 다음은 13가지 사고도구들의 각각의 유형을 살펴보고자 한다.

나. 창의적 사고도구의 유형

Bernstein(2007)이 제시한 사고도구들은 창조성이 뛰어난 사람들을 통해 발견한 것이며 13가지 사고도구 유형을 살펴보면 아래와 같다(Bernstein, 2007).

(1) 관찰(Observing)

관찰은 온몸의 감각을 사용해서 대상을 자세히 알아보는 것이다. 그냥 보는 것이 아니라 주변 환경에 민감히 반응하고 자신이 이끌어낼 수 있는 감각들의 반응들을 종합하여 지각하는 것을 말한다.

따라서 단순한 의미로 대상이나 사물을 보는 것이 아니라 자극들을 총동원하여 관찰하는 적극적인 관찰을 의미한다. 예를 들어 나무를 관찰한다면, 그냥 멀리서 나무 전체의 형태를 보는 것도 중요하겠지만, 나뭇결의 형태, 나뭇잎의 모양, 잎맥의 흐름, 나무의 표면 등 나무의 구체적이고 세부적인 부분들을 우리의 감각기관들을 활용하여 관찰하고 지각하며 미처 알지 못했던 나무의 새로운 특성들을 찾아내고 인지할 수 있다.

나무를 사진이나 그림을 통해 본 것이 아니라 적극적으로 관찰한 것처럼 우리가 알고 있는 모든 정보나 지식은 직접적인 관찰에서부터 시작된다. 관찰은 무엇에 의해 수동적으로 보는 것과는 다르다. 모든 종류의 감각정보를 예민하고 민감하게 활용하며, 위대한 통찰은 ‘세속적인 것의 장엄함’, 즉, 모든 사물에 깃들어 있는 매우 놀랍고도 의미 있는 아름다움을 인지하는 능력에 달려있다. 만약, 우리가 무엇을 주의 깊게 바라보아야 하는지, 또 어떻게 바라봐야하는지 알지 못한다면 집중할 수가 없을 것이다. 따라서 관찰은 생각의 한 형태이고, 생각은 관찰의 한 형태이다.

(2) 형상화(Imaging)

형상화는 자유롭게 머릿속으로 어떤 영상을 떠올리는 능력, 즉 어떤 이미지를 만들어 내는 능력이다. 이것을 상상력이라고 표현 할 수도 있다. 형상화는 있는 그대로 재현하는 것에서부터 특이한 추상능력, 감각적인 연상에 이르기까지 폭넓은 범위로 나타낸다. 형상화는 우리 몸에서 느낄 수 있는 감각, 즉 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등 우리 몸의 감각을 총 동원해서 이루어지기 때문에 우리는 내면의 눈, 내면의 귀, 내면의 코, 내면의 촉감과 몸 감각을 사용할 수 있는 기회를 만들어야 한다.

또한 형상화할 때 내면에 그려진 모든 이미지들은 다른 전달방법으로 전환할 수 있어야 하는데, 그 전달방법은 말, 음악, 동작, 모형, 회화, 도형, 영화, 조각, 수학논문 등 매우 다양하다.

형상화 기술을 발달시키려면 사고 실험, 즉 어떤 상황을 복잡하고 구체적인 대상이 있는 것처럼 보고, 느끼고, 직접 대상을 만지면서 변화를 관찰하고 머릿속으로 떠올려보는 상상력이 필요하다(공선표, 2008). 이러한 온몸의 감각을 사용하여 머릿속으로 떠올려보는 상상력을 꾸준히 습관적으로 끊임없이 훈련한다면, 강력하고 뚜렷한 이미지를 빨리 만들 수 있다.

(3) 추상화(Abstracting)

추상화란 어떤 대상이나 사물에서 가장 핵심적인 것을 찾아낸다는 의미를 가지고 있다. 여러 종류의 다양하고 복잡한 내용들을 분류를 하고 하나씩 정리하면서 전체를 대표하는 것, 중심이 되는 근원적인 부분을 뽑아내는 것이다. 예를 들어, 기린의 특징을 떠올려보면 제일 먼저 ‘목이 길다.’라는 특징이 생각날 것이다. 하마는 ‘입이 크다.’라는 특징이 떠올려질 것이다. 이처럼 어떤 대상을 대표하는 핵심적인 부분, 대표적인 상징을 찾아

내는 것이다.

전문가인 과학자, 화가, 시인들은 모두 복잡한 체계에서 ‘단 하나만 제외하고’ 모든 변수를 제거함으로써 핵심적 의미를 발견하려고 노력한다. 현실이란 모든 추상의 종합이며, 이 가능성을 알아냄으로 인해 우리는 현실을 보다 잘 이해할 수 있다고 한다.

따라서 진정한 의미의 추상화란 현실에서 출발하여 필요 없는 부분을 제거해나가면서 사물의 뛰어난 본질을 나타내게 하는 과정이라고 할 수 있다. 그러므로 우리가 궁극적으로 해야 할 일은 초월적인 정신의 상태이기 보다는 현실에서 추상화 본질 자체를 찾아내는 통찰과 직관이라 할 수 있다.

(4) 패턴인식(Recognizing)

패턴이란 모양이나 무늬, 색깔, 소리 등을 일정한 규칙으로 배열해놓는 것을 의미한다. 우리 주변의 사물이나 현상들은 특정한 규칙으로 반복되는 것들이 많으며 여러 가지 흥미 있는 패턴들을 찾아낼 수 있다. 일정하게 반복되는 규칙성을 찾아내는 것은 기본적인 인지적 기술이며, 추상화와 일반화를 할 수 있는 능력의 근원이 된다(김영은, 2009). 일정한 규칙으로 반복되는 패턴이 있음을 알게 되었다면, 패턴을 형성하는 능력도 기를 수 있다.

패턴을 인식하고 안다는 것은 다음에 어떤 일이 일어날지 미리 예측하는 것이다. 우리는 패턴에서 지각과 행위의 일반적인 규칙을 발견하여 이를 예측할 수 있는 근거로 남긴다. 그런 다음 새로운 관찰결과와 경험을 예측할 때 함께 생각하도록 한다. 이 관찰과 경험의 틀을 일깨우는 무엇인가가 나타날 때 우리는 또 다른 패턴을 만들어내며, 새로운 발견은 바로 이러한 순간에 만들어진단다.

(5) 패턴형성(Forming pattern)

패턴인식이 일정한 규칙으로 반복되는 것을 발견하는 것이라면 패턴형성은 그 규칙들을 바탕으로 또 다른 형태의 새로운 규칙을 만들어보는 것을 의미한다. 반복되는 원래의 틀을 깨고, 변화시키거나 추가하여 새로운 형태의 패턴으로 변형시키는 활동을 말한다. 이것은 새로운 변화에 빨리 적응하며 여러 형태로 변형시키는 능력인 유연성에도 관련이 있으며, 여러 종류의 패턴을 형성함으로써 일정한 시간에 재빨리 많은 아이디어를 산출하는 유창성에도 관련 있다.

우리는 경험한 세계를 표현하고, 경계 짓고, 정의하기 위해 더 많은 패턴을 만들어낼수록 더 많은 실제지식을 얻을 수 있다. 이에 따라 우리의 이해도 더욱 구체적이고 풍부해진다. 패턴형성기술을 배우는 것은 모든 분야와 교과과정에서 혁신의 지름길이 되는데 그것은 특별한 도구나 타인의 도움 없이도 운동감각적 패턴과 청각적 패턴, 리듬감만을 이용해서 훈련할 수 있다고 본다. 한 패턴은 세부적으로 분해하면서 동시에 다른 패턴을 형성하는 일은 어떤 현상과 과정을 이루는 기본 요소들에 대해 실제적으로 이해할 것을 요구한다. 더 나아가 그것은 지식의 또 다른 새로운 세상을 만들어간다.

(6) 유추(Analogizing)

유추란 둘 또는 그 이상의 현상이나 복잡한 관계들 사이에서 기능적 유사성이나 동일한 내적 관련성을 찾아내는 것을 의미한다. 우리 주변에 있는 대상이나 물건들을 사용하면서 불현 듯 ‘이것과 비슷한 역할을 하는 것은 또 무엇이 있을까?’ 라고 생각해 볼 수 있다. 물 흘러가듯이 대상을 그냥 사용하거나 보는 것이 아니라 이것과 유사한 기능이나 내적 관련성을 찾아내면서 새로운 관점이나 통합을 위해 또 다른 맥락으로 바꿀 수 있어

야 한다. 예를 들어 ‘등교할 때 메고 가는 책가방처럼 짐을 메고 다닐 수 있는 옛 물건에는 지게가 있구나.’ 하고 오늘날의 물건을 사용하면서 기능적 유사성을 가진 옛날 물건을 찾아보는 것도 유추의 한 방법이 될 것이다.

많은 철학자들은 유추가 비논리적이어서 판단을 방해한다고 폄하하지만, 오히려 유추는 불완전한 상태이고 정확하지 않기 때문에 알려진 것과 알려지지 않은 것 사이에 연결하는 다리역할을 할 수 있다. 유추는 우리가 알고 있는 기존 지식의 세계에서 새로운 이해의 세계로 도약할 수 있도록 도와주는 역할을 한다.

(7) 몸으로 생각하기(Body thinking)

우리는 직접 능동적으로 몸을 움직여서 어떤 문제해결을 하고 난 후에야 그것을 인식할 때가 있다. 또한 자각하지 않은 상태에서 몸의 느낌을 알게 될 때도 많다. 우리가 사고하고 창조하기 위해 우리 몸의 근육 움직임과 긴장, 촉감 등을 생각할 때 비로소 ‘몸의 상상력’이 작동한다. 이때가 사고하는 것은 느끼는 것이고, 느끼는 것은 사고하는 것이라는 결론을 자각할 수 있다.

몸으로 생각한다는 것은 우리 몸에 있는 감각기관들을 직접 사용해서 생각하는 것을 의미한다. 예를 들어 자동차 운전이나 스케이트 타기 등과 같은 것을 배우기 위해서는 상당히 오랜 기간 동안 몸을 움직여 연습하고 나면 동작이 완전히 숙달되어 몸이 익으면 점차 자연스럽게 그 일들을 할 수 있게 될 것이다. 병뚜껑을 얼마나 돌려야 제대로 잠긴 것이며, 못을 박을 때도 망치로 얼마나 두드려야 걸 수 있는 여유를 두고 박을지 아는 손의 감각적 지식도 몸으로 생각하는 한 가지 방법이 될 수 있다.

(8) 감정이입(Empathizing)

감정이입은 타인의 몸과 마음을 통해 세계를 지각하는 것이다. 철학자 칼 포퍼는 새로운 이해를 얻을 수 있는 가장 유용한 방법을 ‘공감적인 직관’, 혹은 ‘감정이입’이라고 보았는데, 이것은 “문제 속으로 들어가 그 문제의 일부가 되는 것”을 가리킨다. 대상이나 사물을 분리해서 생각하는 것이 아니라 하나가 되어 생각하고 느끼는 것이다. 내가 ‘나 자신’이 아니라 ‘스스로 이해하고 싶은 것’이 될 때 가장 완벽한 이해가 가능해지기 때문이라고 하였다.

예를 들어, 드라마나 영화를 보며 눈물을 흘리게 되는 것은 그 배우에게 집중되어 감정이입이 되었기 때문에 눈물이 나오는 것이다. 그 배우가 처한 상황에 몰입되어 마치 그 속에 들어간 것처럼 스스로 공감하고 이해하여 느낀 부분이 눈물이라는 슬픈 감정으로 표현된다. 동물학자 Desmond Morris의 말처럼 어떤 동물을 연구한다면 눈으로 관찰하여 연구하는 것이 아니라 직접 그 동물이 살고 있는 환경 속에서 눈빛, 몸짓, 소리 등으로 소통하며 함께 하는 것이 진정한 감정이입의 방법이 될 것이다.

(9) 차원적 사고(Dimensional thinking)

어떤 사물이나 대상을 평면으로부터 3차원 이상의 세계로 또는 사건을 넘어 다른 세계로 옮길 수 있는 상상력을 의미한다. 입체과 미술은 3차원 물체가 가지고 있는 다면성과 입체성이 2차원 평면에 묘사될 때 나타내는 한계를 끈질기게 대비시킨다. 이 작품들은 2차원적인 세계의 크기나 색채, 형상이 3차원 세계와 다르게 상호작용하고 있음을 강조하고 있다.

예를 들어, 종이 위에 점을 그렸다면 ‘무(無)차원적 접근법’이 될 것이고, 점들을 옆으로 나란히 모여 선을 만들었다면 ‘1차원적 접근법’이 될 것이고, 선들이 모여 하나의 면을 만들었다면 ‘2차원적 접근법’이 될 것이고, 면

들이 직각이 되도록 평면 전체를 둘러싸서 입방체를 만들었다면 ‘3차원적 접근법’이 될 것이다. 차원적 사고를 할 때, 중요한 부분은 한 차원에서 다른 차원으로 바뀌었을 때, 어떻게 변화 될 것인지 상상하고 예측하는 능력을 기르는 것이다.

(10) 모형 만들기(Modeling)

모형은 사물을 보는 사람이 바로 인식할 수 있도록 실제를 축약하여 차원을 달리 만들어야 한다. 모형은 실제, 또는 가정적 실제상황을 염두에 두고 필요한 규칙과 자료, 절차를 이용하는 시뮬레이션이다. 모형에는 실제 물체의 특징이나 상황을 나타내는 물리적 모형, 어떤 물체나 기구의 근본적인 작용을 나타내는 기능적 모형, 기본적 개념을 구현하는 이론적 모형, 우리가 눈으로 직접 관찰할 수 없는 대상을 위해 만들어진 가상적 모형이 있다. 가장 이상적인 모형은 이 4가지 모형특성들을 총괄해서 만들어진 것을 말한다(공선표, 2008).

실제와 유사하게 나타내는 것이 아니라 실제의 축소판처럼 정밀하고 세심하게 모형을 만들어야 한다. 따라서 모형은 구체적이고 세부적인 창조적 사고를 이끌어낸다고 할 수 있다.

(11) 놀이(Playing)

놀이에는 명확한 목적이나 놀이를 하게 된 동기가 없다. 놀이는 승부를 내지 않으며, 결과를 설명해야 할 이유도 없고, 의무적으로 해야 하는 과제도 아니다. 이것은 우리에게 상징화되기 이전의 내면적이고 본능적인 느낌과 심리, 직관, 쾌락을 선사하는데, 바로 그것들로부터 창조적인 통찰이 형성된다. 놀이는 우리 자신만의 세계와 인격, 게임과 규칙, 놀잇감, 퍼즐을 만들게 하여 지식을 변형시키고 새로운 이해를 가능하게 한다. 그리고 이

것들을 통해 새로운 과학과 예술이 가능해진다.

‘놀이면서 배운다.’라는 말이 있듯이 형식적이고 정해져있는 규칙을 중시하는 수업방식보다는 비형식적이고 자유로운 공간 속에서 서로 어울려 상호작용하며 놀이하다보면 그 속에서 스스로 깨닫고 배우는 부분이 생길 것이다. 자유로운 분위기를 조성해준다면, 자신의 생각과 느낌을 표현하는 부분이 더 많아 질 것이고 창의적인 생각도 많이 생길 것이다. 그것이야말로 진정한 배움이자 교육이 될 것이다.

(12) 변형(Transforming)

어떤 대상이나 사물에 대해 다양한 사고도구들을 사용하여 바뀌보는 것이 바로 변형적 사고이다. 변형은 자유로운 공간 속에서 더욱 많이 발휘될 것이다. 기존에 정해져있는 틀에서 벗어나 다른 방법으로 탈바꿈 시켜보는 것이다. 어떤 대상을 보더라도 그냥 물 흘러가듯이 바라보는 것이 아니라 ‘이것을 어떻게 바꿀 수 있을까?’ 하고 일상생활 속에서 변형할 수 있는 방법을 탐색하고 찾아보는 연습이 필요하다. 기존에 있는 것을 선호하며 안정감을 찾기보다 다른 방법을 모색하고 변형하는 활동이 자연스럽게 이루어져야 한다.

다양한 사고도구들을 연속적이거나 동시에 사용하여 사고도구끼리 영향을 주고받거나 작용하게 하는 것을 가리켜 변형, 또는 변형적 사고라도 일컫는다. 변형적 사고는 서로 다른 분야를 연결해주는 메타패턴을 드러내주어 특정 영역에 치우친 사고보다 더 가치 있는 통찰을 낳는다고 본다.

(13) 통합(Synthesizing)

통합은 Bernstein의 사고도구의 마지막 도구이자, 총합을 의미한다고 볼 수 있다. 통합은 지적으로 아는 것과 직접적으로 경험하여 감각적으로 깨

달은 것을 능동적으로 통합하는 것을 의미한다.

문헌자료나 매체를 통해 익히고 인지하는 이론적인 인지와 몸을 직접 움직여 부딪혀가는 과정 속에서 깨닫고 알게 된 부분을 합하여 최종적인 ‘이해’에 도달하는 것을 의미한다. 예를 들어, 운전면허를 취득하기 위해 먼저, 운전에 대한 이론적인 지식을 쌓고 필기시험에 응시하는 것을 ‘지적인 앎’에 속할 것이고, 직접적으로 몸을 움직여 운전 해보는 경험은 ‘감각적 경험’에 속할 것이다. 이 두 가지를 모두 합하면 통합의 단계에 이르게 된다.

그리고 생각이라는 행위는 근본적으로 공 감각적이다. 통합은 이러한 공 감각의 지적 확장을 의미하는데 공감각이 미적 감수성의 가장 고급적인 부분이라면 통합은 궁극적인 이해의 형태를 만들기 위해 다양한 방식의 앎과 느낌을 가장 높은 수준에서 통합하는 것을 의미한다. 상상하면서 분석하고, 화가인 동시에 과학자가 되는 것, 이것이 바로 초고의 상태에 도달한 종합 지적인 사고의 모습이라고 볼 수 있다.

이와 같은 13가지의 Bernstein의 사고도구들은 하나씩 별개의 사고도구로 생각하기 보다는 도구들을 모두 총합하여 창의성을 이끌어내는 하나의 창조적 과정으로 보아야 한다. 즉, 이 사고도구들을 하나씩 분류하여 적용하기보다 모두 연결하여 마지막 통합에 이르면 하나의 창조적 과정이 완성될 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구 대상은 Y시에 위치한 C유치원에 재원하고 있는 만5세반 2학급의 유아 46명이다. 두 학급 중, 한 학급은 실험집단 23명, 다른 학급은 비교집단 23명으로 임의 배정하였다. 연구대상 유아의 성별은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구 대상

성별	실험집단	비교집단
남	13	14
여	10	9
계	23	23

2. 연구도구

가. 창의성 검사

본 연구에서 유아의 창의성 측정하기 위해 Torrance의 창의적 사고력 검사(Torrance Test of Creative Thinking: TTCT)를 김영채(1998, 2002년

개정)가 한국판으로 표준화한 것을 사용하였다. TTCT 창의력 검사에는 언어검사와 도형검사의 두 가지 종류가 있으며 이들 각각 A, B형의 동형 검사가 있다. 도형검사 A형은 국내에서 검사의 타당도뿐만 아니라 유아를 대상으로 집단 간 차이를 분석하기 위해 많이 쓰인다(김형재, 윤정진, 2011). 따라서 본 연구에서는 유아의 창의성을 측정하기 위하여 도형검사 A형을 사용하였다.

TTCT 도형검사는 세 가지의 활동으로 이루어져 있다. 그림 구성하기, 그림 완성하기, 쌍의 두 직선-선 그리기 활동으로 창의성 하위요인들인 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항을 측정하기 위한 것이다. 검사의 실시 시간은 각각 10분씩 총 30분이 소요되며 본 연구에서는 5개 하위 항목(유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항)을 모두 측정하였다. 검사는 본 연구자가 하였고, 채점은 TTCT 워크샵을 이수한 유아교육 전문가 2인이 한국판 도형검사(김영채, 2012)의 검사요강을 기준으로 채점하였다. 본 검사의 채점자간 신뢰도는 유창성 .99, 독창성 .98, 제목의 추상성 .93, 정교성 .94, 성급한 종결에 대한 저항 .98로 나타났다.

(1) TTCT 도형검사의 구성

본 연구에 사용된 TTCT 도형 A형 검사는 세 가지 활동으로 구성되어 있다. 창의적 사고 측면들 중에 각기 다소간 상이하면서도 독특한 측면을 다루고 있으며 TTCT 도형 A형 검사 구성을 살펴보면 다음과 같다.

(가) 활동1: 그림 구성하기 (제한시간 10분)

곡선 모양의 형태를 하나 제시하고 이것이 일부가 되는 어떤 그림이나 물건을 생각해 보게 한다. 그리고 그림이 완성되면 거기에다 자신이 생각

한 제목을 적어 넣게 한다.

(나) 활동2: 그림 완성하기(제한시간 10분)

10개의 불완전 도형을 제시하고 될 수 있는 대로 이야기가 완전하고 재미있는 물건이나 그림을 그리게 한다. 그리고 그럴듯한 제목도 적어 넣게 한다.

(다) 활동3: 쌍의 두 직선 - 선 그리기(제한시간 10분)

쌍(짝)을 이루고 있는 두 개의 직선으로 된 세트를 30개 제시하고 거기에다 원하는 대로 선들을 그려 넣어 어떤 물건이나 그림을 그려보게 한다. 그리고 그린 그림에 대하여 자유롭게 제목을 적어 넣게 한다.

(2) TTCT 도형 검사의 채점방법

(가) 유창성의 채점

유창성 점수는 제시된 자극을 의미 있게 사용하여 해석 가능한 반응으로 표현한 아이디어의 총 수를 의미한다. 아이디어의 본질은 제목에 나타나겠지만 그래도 검사에서 제시한 자극을 사용해야 한다. 추상적인 그림이더라도 의미있는 제목이 없으면 계산하지 않는다. 유창성을 활동 2와 활동 3에서만 채점한다.

(나) 독창성의 채점

독창성은 주어진 특정 자극에 대해 독특하고 특이한 반응이나 평범하지 않은 반응을 산출하는 능력을 측정하는 것으로 흔히 일어나는 것은 '0'점, 독특한 반응에는 '1'점을 주어 채점한다. 채점자는 활동1, 2, 3에서 '0'점인

반응을 모두 제외시킨다. 독창성점수는 이러한 방식으로 나타나지 아니한 반응의 수이다. 두 개 또는 그 이상 수의 도형들을 하나의 그림에 조합시켰으면 사용한 도형의 수만큼 점수를 더한다.

(다) 제목의 추상성의 채점

제목의 추상성은 종합과 조직화라는 사고과정과 연계되어 있다. 제목의 추상성의 가장 높은 수준에서는 포함된 정보의 본질을 찾고 무엇이 중요한지 아는 능력이 작용한다. 이러한 제목은 보는 이로 하여금 그림을 보다 깊고 풍부하게 이해 할 수 있게 한다.

제목은 0점~3점의 척도 범위에 따라 채점한다. 일반적인 유목 이름 또는 제목인 경우에는 '0'점, 구체적 수준의 간단한 서술적 제목으로 어떤 '수식어+유목명'형태로 되어있다면 '1'점, 상상적이며 서술적인 제목으로 '수식어'는 일반적인 물리적, 구체화된 서술 이상의 것을 표현하고 어떠한 대상, 사람의 감정이나 생각을 나타내는 많은 제목들은 '2'점, 추상적이지만 의미 있는 제목은 그림의 본질을 포착할 수 있게 해 주며 그림에서 보여 지는 것 이상으로 더 많은 이야기를 만들어내는 경우에는 '3'점을 준다.

(라) 정교성의 채점

정교성을 채점하려면 두 가지의 가정이 필요하다. 먼저 자극도형에 대한 최소의 일차적 반응은 하나의 단일 반응으로 여겨야 한다. 두 번째는 내용을 보다 자세하게 상상하고 설명할 수 있는 것은 정교성이라 이름 붙일 수 있는 창의력의 함수라 보는 것이다.

장식이나 색칠(기본적 아이디어에 어떤 생각을 추가할 수 있는 것), 의도적인 명암, 디자인에 큰 변화를 주는 것, 제목을 정교화 시키는 것, 그리고 전체 반응에 대해 본질적인 세부내용이 추가될 때마다 각각 1점씩 준다.

각 활동별 세부내용의 수를 6개 단계로 나누고 있는데 이 범위 내에서 계산하면 된다. 활동1에서 세부내용 0~5개는 1점, 6~12개는 2점, 13~19개는 3점 등으로 채점되고 있다. 정교성의 총점은 세 가지 활동에서 얻은 점수의 합계이다.

(마) 성급한 종결에 대한 저항

성급한 종결에 대한 저항은 제시된 불완전한 자극 도형에 대해 그림을 급하게 완성하려고 하기보다 다른 아이디어나 독창적인 그림을 더 나타내려고 하는 능력을 측정하는 것으로 ‘그림 완성하기(활동2)’에서만 채점하며 0점~2점까지의 총 3단계로 나눠 채점한다.

제시된 자극 도형에다 직선, 간단한 곡선, 색칠하기와 같은 가장 빠르고, 쉽고, 직접적인 방법으로 폐쇄시켜 그림 그리기를 종결한 경우 ‘0’점, 불완전 도형을 단순히 폐쇄시켜 그림 그리기를 종결하고 있지만 세부내용이 좀 추가되어 있는 경우 ‘1’점, 불완전 도형이 전혀 폐쇄되어 있지 않거나 그림의 일부가 되는 불규칙적인 선으로 그려져 있는 경우 ‘2’점으로 채점한다.

나. 언어표현력 검사

유아의 언어표현력을 측정하기 위해 선행연구들(이연섭 외, 1980; 전용신, 1971; 한국행동과학연구소, 1973; 허 형 외, 1978)을 기초로 장영애(1981)가 4~5세 유아의 수준에 맞게 개발한 언어표현력 검사도구를 사용하였다. 이 검사도구는 어휘력, 언어이해력, 언어표현능력 세 부분으로 구성되어 있으며 본 연구에서는 언어표현능력만 사용하였다. 언어표현능력 검사도구는 내용이 일치하는 이야기 꾸미기 다섯 장면과 연계성 있는 이야기

꾸미기 두 장면 등 총 일곱 개 장면으로 구성되어 있다.

이 도구를 사전·사후검사 도구로 사용하였으며 독립된 조용한 장소에서 유아들에게 장면에 해당하는 그림을 하나씩 보여주고 자유롭게 그림에 대한 언어표현을 하여 개인별 응답지에 기록하였다. 검사는 본 연구자 중 1인이 실시하여 녹음하였으며, 유아교육 전문가 2인이 녹음자료를 듣고 각 항목별 채점 기준에 준거하여 채점하였다. 본 연구에서의 언어 표현력 검사의 채점자간 신뢰도는 단어 수 .99, 문장 수 .96, 내용의 일치 .93, 내용의 연계 .90, 창의적 표현 .92로 나타났다.

(1) 내용이 일치하는 이야기 꾸미기

내용이 일치하는 이야기 꾸미기 다섯 장면에서는 단어 수, 문장 수, 내용의 일치, 내용의 연계, 창의적 표현 등을 종합하여 채점하였다. 단어 수와 문장 수는 단어와 문장이 나타난 횟수에 따라 각 1점씩을 주고 내용의 일치 14점, 내용의 연계 10점, 창의적 표현 10점 등으로 내용이 일치하는 이야기 꾸미기에서 받을 수 있는 점수의 총점은 34점과 단어와 문장이 나타난 횟수를 채점하여 총합한 점수이다.

(가) 단어 수

문법상 의미를 가진 단어의 수를 세어 5개 장면의 수를 종합하여 채점하며 단어가 중복 되더라도 문장 내에서 의미가 통하는 단어는 단어 수로 세어 산출한다.

(나) 문장 수

주어와 서술어의 기본 구조를 문장으로 보고, 단문 · 중문 · 복문 등으로 구성되어 있으면 그 수를 세어 산출하고 단문이 경우, 1개의 문장으로 중

문인 경우 2개의 문장으로 계산해 다섯 장면의 총 문장 수를 산출한다.

(다) 내용의 일치

‘내용이 일치하는 이야기 꾸미기’ 다섯 장면에 대한 기준을 나타낸 후, 내용이 일치하는 정도에 따라 다음과 같이 채점하였다.

<표 2> 그림 1- 부엌그림의 채점기준

4점	그림에서 일어나고 있는 네 가지 중요한 사태를 모두 이야기하는 경우
3점	그림에서 일어나고 있는 네 가지 중요한 사태 중 세 가지를 이야기하는 경우
2점	그림에서 일어나고 있는 네 가지 중요한 사태 중 두 가지를 이야기하는 경우
1점	그림에서 일어나고 있는 네 가지 중요한 사태 중 한 가지를 이야기하는 경우
0점	그림에서 일어나고 있는 네 가지 중요한 사태를 모두 이야기하지 않는 경우

<표 3> 그림 2- 빨래하는 날, 그림 3- 할머니 이야기의 채점기준

3점	그림에서 일어나고 있는 세 가지 중요한 사태를 모두 이야기하는 경우
2점	그림에서 일어나고 있는 세 가지 중요한 사태 중 두 가지를 이야기하는 경우
1점	그림에서 일어나고 있는 세 가지 중요한 사태 중 한 가지를 이야기하는 경우
0점	그림에서 일어나고 있는 세 가지 중요한 사태를 모두 이야기하지 않는 경우

<표 4> 그림 4- 공 잡기, 그림 5- 그네뛰기의 채점기준

2점	그림에서 일어나고 있는 두 가지 중요한 사태를 모두 이야기하는 경우
1점	그림에서 일어나고 있는 두 가지 중요한 사태 중 한 가지를 이야기하는 경우
0점	그림에서 일어나고 있는 두 가지 중요한 사태를 모두 이야기하지 않는 경우

(라) 내용의 연계성

‘내용이 일치하는 이야기 꾸미기’는 다섯 장면에 대해 기준을 나타낸 후, 내용에 대하여 어느 정도의 연계성을 보이는지에 따라 다음과 같이 채점하였다.

<표 5> 내용의 연계성 채점 기준

2점	내용의 일치를 보이고 연계성이 있다.
1점	내용이 어느 정도 일치하고 연계성도 보통이다.
0점	내용의 일치 및 연계성이 부족하다.

(마)창의적 표현

각 장면별로 창의적 표현 내용에 대하여 다음과 같은 기준을 나타낸 후 채점하였다.

<표 6> 창의적 표현 채점 기준

2점	내용이 제시된 그림에서 요구되지 않은 것이지만 그와 관련되거나 확장되어 표현된 상황이 많다.
1점	내용이 제시된 그림에서 요구되지 않은 것이지만 그와 관련되거나 확장되어 표현된 상황이 보통이다.
0점	내용이 제시된 그림에서 요구되지 않은 것이지만 그와 관련되거나 확장되어 표현된 상황이 없다.

(2) 연계성 있는 이야기 꾸미기

‘연계성 있는 이야기 꾸미기’는 두개의 장면에서 내용의 연계성과 창의적 표현을 종합하여 채점하였다. ‘연계성 있는 이야기 꾸미기’에서 받을 수 있는 점수는 내용의 연계성과 창의적인 표현 각 4점이다. 따라서 ‘내용이 일치하는 이야기 꾸미기’의 내용 연계성과 창의적인 표현 점수까지 합하여 전체 내용의 연계성 점수와 창의적 표현 점수를 채점해보면 유아는 각 14점씩 받을 수 있다.

(가) 내용의 연계성

‘연계성 있는 이야기 꾸미기’ 두 장면에 대한 기준을 나타낸 후, 내용에 대해 어느 정도의 연계를 보이는가에 따라 다음과 같이 채점하였다.

<표 7> 내용의 연계성 채점 기준

2점	내용의 일치를 보이고 연계성이 있다.
1점	내용이 어느 정도 일치하고 연계성도 보통이다.
0점	내용의 일치 및 연계성이 부족하다.

(나) 창의적 표현

두 장면의 창의적 표현 내용에 대해 기준을 나타낸 후 어느 정도의 창의성을 보이는가에 따라 다음과 같이 채점하였다.

<표 8> 창의적 표현 채점 기준

2점	내용이 제시된 그림에서 요구되지 않은 것이지만 그와 관련되거나 확장되어 표현된 상황이 많다.
1점	내용이 제시된 그림에서 요구되지 않은 것이지만 그와 관련되거나 확장되어 표현된 상황이 보통이다.
0점	내용이 제시된 그림에서 요구되지 않은 것이지만 그와 관련되거나 확장되어 표현된 상황이 없다.

3. 연구절차

가. 동화 선정

본 연구에 사용된 동화는 먼저 노영희, 이경우, 이차숙, 장영희, 현은자(1997)와 김세희(2001)에서 제시한 좋은 그림책의 평가준거에 따라 유치원의 생활주제와 유아의 흥미와 수준에 적합한 동화를 1차적으로 선정하였다. 그리고 그중 Bernstein의 13가지 사고도구 활용과의 적합성을 고려하여 본 연구자와 유아교육 전문가 2인의 협의 하에 최종적으로 총 11권의 동화를 선정하였다. 예를 들어, ‘관찰’ 사고도구의 적합성을 고려하여 밤송이의 생김새가 구체적으로 묘사되어 있는 동화를 선정하였고, ‘형상화’에 적합하도록 그림을 보지 않고도 주인공의 이미지를 떠올릴 수 있도록 생김새가 구체적이고 세심하게 묘사되어 있는 동화책을 선정하였다. 선정된 동화는 <표 9>와 같다.

<표 9> 생활 주제에 따른 동화 선정

사고 도구	생활 주제	동화 제목	활동 방법
1. 관찰	가을	<밤송이는 따가워> - 저자: 박석철 - 출판사: 무지개	실제 밤을 오감을 통해 관찰하기 - 미각: 실제 밤을 맛보기 - 시각: 돋보기를 이용하여 자세히 관찰하기 - 청각: 밤송이가 부딪치는 소리 들어보기 - 촉각: 밤송이 만져보기 - 후각: 밤송이 냄새 맡아보기
2.형상화	가을	<못난이 아기 잠자리> - 저자: 이규원 - 출판사: 동화사랑	동화를 청각만으로 듣고 머릿속으로 상상한 주인공(잠자리) 모습을 그림으로 묘사하기

3.추상화	가을	<가을숲 도토리 소리> - 저자: 우종영 - 출판사: 파란자전거	동화 듣고 동시 만들기(축약)
4. 패턴 인식	우리 나라	<잘잘 바느질 할머니> - 저자: 신순재 - 출판사: 웅진씽크빅	동화 속에서 도형관련 패턴 찾아 내기
5. 패턴 형성	우리 나라	<잘잘 바느질 할머니> - 저자: 신순재 - 출판사: 웅진씽크빅	동화에서 찾은 도형 패턴 가지고 새로운 형태의 패턴 만들기 (칠교놀이 활용)
6. 유추	우리 나라	<팔죽할멈과 호랑이> - 저자: 박윤구 - 출판사: 시공주니어	동화에 나온 물건들 중, 우리 주변에 있는 물건과의 유사성 찾아 이유 말하기 ex) 송곳은 바늘과 같다. 왜냐하면 찔리면 아프기 때문이다.
7.몸으로 생각 하기	가을	<아야, 도토리가 떨어졌어요.> - 저자: 샘 고드윈 - 출판사: 한국 허밍웨이	동화를 듣고 참나무가 되기까지의 과정을 노래와 율동을 만들어 표현해보기
8. 감정 이입	가을	<허수아비 피터> - 저자: 니코레나 코스타 - 출판사: 청솔	허수아비 관련 동화를 듣고, 실외로 나가 직접 허수아비가 되어 본 후, 느낀 점 말하기
9.차원적 사고	가을	<작은 집 이야기> - 저자: 버지니아 리버튼 - 출판사: 시공주니어	동화를 듣고 실제 내가 살고 싶은 집을 입체적으로 만들기
10. 모델 만들기	우리 나라	<해님 달님> - 저자: 송재찬 - 출판사: 국민서관	동화를 듣고 유아들과 토의를 통해 동극 무대 설계도 그리기
11. 놀이	우리 나라	<청개구리 이야기> - 저자: 이금옥 - 출판사: 보리	동화 속에 나오는 등장인물 소품들을 가지고 놀이를 구성하고 해보기

12. 변형	가을	<사과가 테굴테굴> - 저자: 안소미 - 출판사: 야물딱 유치원동화	글 없는 동화를 보고, 동화 속 내용을 상상하여 글로 적어보기
13. 통합	우리 나라	<해님 달님> - 저자: 송재찬 - 출판사: 국민서관	동화에 맞는 무대를 만들고, 소품을 준비해 역할을 맡아 연극 해보기(감정이입, 차원적 사고, 모델 만들기, 형상화)

나. 사전 검사

사전 검사는 2015년 9월 4주에 4일에 걸쳐 실시되었다. 창의성 검사는 자유선택활동 오전 시간에 조용한 장소에서 한 번에 6명씩 그룹을 지어 실시하였으며 언어표현력 검사는 조용한 장소에서 1:1 개별적으로 자유선택 활동 시간에 실시되었다.

다. 실험 처치

본 연구의 실시기간은 2015년 10월 1주부터 11월 4주까지 총 8주로 주 2회씩 총 16회 실시하였다. 실험 전에 2회의 예비활동을 실시하여 유아들이 생각도구 기법에 대한 설명을 듣고 이해할 수 있도록 하였다. 예비활동 결과, 한 활동의 소요시간을 50분으로 계획하여 진행하니 유아의 특성상 오랜 시간 집중하여 활동하기 힘들어하는 문제점을 발견하여 활동 소요시간을 수정하여 본 활동의 소요시간을 모두 40분으로 구성하게 되었다. 그리고 Bernstein 사고도구를 나타내는 용어들이 유아들이 이해하기 어려운 문제점을 발견하여 사고도구 용어 중, 형상화는 상상하기, 추상화는 짧게 만들기, 유추는 비슷한 점 찾기, 차원적 사고는 입체적으로 만들기, 변형은

바꿔보기로 수정하였다. 본 활동 시, 유아들이 이해하기 쉽도록 수정한 용어들을 사용하여 활동을 설명하게 되었다.

본 활동은 일과 중 오후 시간을 이용하여 실시하였으며 1회 활동 시간은 약 40분 정도 소요시간이 걸렸다. 동화를 들려주기 전, 도입단계에서 생활 주제와 동화와 관련된 수수께끼나 노래, 손 인형 등을 활용하여 본 활동에 대한 유아들의 흥미와 관심도를 높인 후 동화를 들려주었다. 동화를 들려준 후, Bernstein의 사고도구들 중에 본 활동에 해당하는 사고도구 기법 한 가지를 활용하여 진행되었다. 13가지 사고도구 중, 동화 속에 나오는 등장인물 소품들을 가지고 놀이를 구성하고 해보는 ‘놀이’와 글 없는 동화를 보고, 동화 속 내용을 상상하여 글로 적어보는 ‘변형’, 동극 공연을 하는 ‘통합’은 오랜 준비시간과 유아의 흥미가 지속됨에 따라 2회에 걸쳐 활동이 진행되었다. 따라서 13가지 사고도구이지만 놀이, 변형, 통합은 각 2회씩 활동을 하였으므로 총 16회로 활동이 이루어졌다. 교사는 유아들이 생각의 도구를 최대한 활용하여 사고할 수 있도록 발문 하였으며 유아들은 자신이 생각한 것을 자유롭게 구체적으로 표현하였다.

본 연구에서 실험집단과 비교집단은 동일한 동화를 사용하였고 실험집단은 Bernstein의 생각의 도구를 활용한 동화 활동을, 비교집단은 유치원의 생활 주제에 따른 일반적인 동화 활동인 뒷이야기 꾸미기, 기억에 남는 장면 그리기, 동화 결말 바꾸기 등을 진행하였다. 창의적 사고도구 기반 동화활동의 수업 계획안은 다음 <표 10>, <표 11>과 같다.

<표 10> 실험집단 수업 계획안

창의적 사고도구	추상화(abstract)	일 시	2015년 10월 01일(목)		
생활주제	가을	주 제	가을이 왔어요.	소 주 제	가을에 들려오는 소리

동화자료	·<가을 숲 도토리 소리> -저자: 우종영 -출판사: 파란자전거	
활동목표	·가을이 되어 달라진 우리 주변 환경과 가을에 들을 수 있는 소리에 관심을 가진다. ·동화를 듣고 내용을 이해한 후, 내용을 축약(추상화)하여 나만의 동시를 만든다.	
교육과정 관련요소	·의사소통: 쓰기 - 쓰기에 관심 가지기 ·자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기	
활 동 시간표	· (도입 15분) : 동화 < 가을 숲 도토리 소리 > · (전개 20분) : 언어활동 < ‘가을 숲 소리’ 동시 짓기 > · (마무리 5분) : 발표 < 나만의 동시 발표하기 >	
시간 및 활동명	활동 내용 및 방법	자료 및 유의점
· 동화 (도입)	* 동화 < 가을 숲 도토리 소리 > · 동화를 들려주기 전, 가을에 들을 수 있는 소리를 들려주고 의성어로 표현한다. ① 낙엽 밟는 소리를 들려준다. - 어떤 소리가 들리나요? - 이 소리는 어떻게 표현할 수 있을까요? ② 귀뚜라미 소리를 들려준다. - 어떤 소리가 들리나요? - 귀뚜라미의 울음소리는 어떤가요? ③ 바람 부는 소리를 들려준다. - 어떤 소리가 들리나요? - 어떤 바람이 불고 있는 것 같나요? - 우리 들은 소리들의 공통점은 무엇일까요? 모두 가을에 들을 수 있는 소리들이었어요. 지금부터 가을 숲 속에 어떤 소리가 들리는지 동화로 만나보도록 해요. · 유아들에게 동화‘가을 숲 도토리 소리’를 들려준다. - (동화 『가을 숲 도토리 소리』는 나무 의사 우종영 선생님이 들려주는 신나는 가을 숲 동요 그림책이다.	가을에 들을 수 있는 소리 음원 자료, 동화자료 ‘가을 숲 도토리 소리’

	한적한 가을 오후, 집에서 가까운 숲길을 따라 산책을 나선 아이와 엄마가 가을 숲의 아름다움을 발견하는 이야기다.)	
· 언어 활동 (전개)	* 언어활동 < ‘가을 숲 소리’ 동시 짓기 > · <u>동화에 나온 의성어를 회상해 보며 가을에 들을 수 있는 소리를 떠올려본다.</u> - 동화 속에 무엇이 나왔나요? - 도토리 굴러가는 소리를 어떻게 표현하였나요? - 또 어떤 다른 말로 표현할 수 있을까요? - 도토리가 물에 떨어지는 소리는 어떻게 표현하였나요? - 가을이 되면 어떤 소리를 들을 수 있나요? · <u>가을에 들을 수 있는 다양한 소리들을 생각해보며 동화내용을 축약(추상화)하여 동시를 지어본다.</u> - 이때, 교사는 유아가 집중하여 생각하고 동시를 지을 수 있도록 가을에 들을 수 있는 소리들을 배경음악으로 들려주며 차분한 분위기를 조성한다.	활동지, 필기도구, 가을에 들 수 있는 소리 음원자료
· 발표 (마무리)	* 발표 < 나만의 동시 발표하기 > · 내가 지은 동시를 친구들 앞에서 발표해본다. (이때, 교사는 유아들의 동시에 어울리는 배경 음악을 선정하여 들려준다.)	배경음악
평가	· 가을이 되어 달라진 우리 주변 환경과 가을에 들을 수 있는 소리에 관심을 가졌는가? · 동화를 듣고 이해한 후, 내용을 축약하여 나만의 동시를 만들었는가?	

<표 11> 비교집단 수업 계획안

일 시			2015년 10월 01일(목)		
생활주제	가을	주 제	가을이 왔어요.	소 주 제	가을에 들려오는 소리
동화자료	· <가을 숲 도토리 소리> -저자: 우종영 -출판사: 파란자전거				
활동목표	· 가을이 되어 달라진 주변 환경에 관심을 가진다.				
교육과정 관련요소	· 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화를 듣고 이해하기 · 의사소통: 말하기 - 자신의 생각과 느낌 말하기				
활 동 시간표	· (도입-10분) : 동화 < 가을 숲 도토리 소리 > · (전개-20분) : 이야기 나누기 < 가을이 되어 달라졌어요. > · (마무리-10분) : 우리 주변에서 가을의 변화 찾아보기				
시간 및 활동명	활동 내용 및 방법				자료 및 유의점
· 동화 (도입)	* 동화 < 가을 숲 도토리 소리 > · 유아들에게 동화 ‘가을 숲 도토리 소리’ 를 들려준다. - (동화 『가을 숲 도토리 소리』는 나무 의사 우종영 선생님이 들려주는 신나는 가을 숲 동요 그림책이다. 한적한 가을 오후, 집에서 가까운 숲길을 따라 산책을 나선 아이와 엄마가 가을 숲의 아름다움을 발견하는 이야기다.)				동화자료 ‘가을 숲 도토리 소리’
· 이야기 나누기 활동 (전개)	* 이야기 나누기 < 가을이 되어 달라졌어요. > · 가을이 되어 달라진 점을 이야기 나눈다. - 봄, 여름이 지나 어떤 계절이 왔나요? - 가을이 되어 우리 주변이 어떻게 변했나요? - 가을에는 무엇을 볼 수 있나요? - 가을에 먹을 수 있는 과일은 무엇이 있을까요? - 가을에는 들판에 무엇이 있나요? · 그림 자료를 보며 가을에 대해 이야기 나눈다. - 이 그림에는 무엇이 있나요? - 가을이 되어 농부들이 무엇을 하고 있나요? - 가을에 볼 수 있는 곡식에는 무엇이 있나요?				그림자료

·마무리	* 우리 주변에서 가을의 변화 찾아보기 - 유치원 주변을 산책하며 가을이 되어 달라진 모습들을 찾아본다.	산책길
평가	· 가을이 되어 달라진 주변 환경에 관심을 가졌는가?	

라. 사후검사

본 실험활동의 효과를 검증하기 위해 사후검사는 12월 첫째 주에 4일 동안 사전검사와 동일한 방법으로 실험집단과 비교집단의 유아를 대상으로 창의성 검사, 언어표현력 검사를 실시하였다.

4. 자료 분석

본 연구는 창의적 사고도구 기반 동화 활동이 유아의 창의성, 언어표현력에 미치는 영향을 알아보기 위해 SPSS 18.0 프로그램을 사용하여 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다.

IV. 연구결과

본 연구는 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의성 및 언어 표현력에 미치는 영향을 알아보기 위한 것으로 연구 문제에 따른 연구 결과는 다음과 같다.

1. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의성에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사에 대한 사전·사후 점수의 기술 통계치와 공분산 분석 결과는 아래의 <표 12>, <표 13>과 같다.

<표 12> 창의성 검사 총점의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=23)	27.30	11.76	84.91	17.48	82.33	2.67
비교(n=23)	18.17	9.59	42.57	7.86	45.15	2.67

<표 13> 창의성 검사 총점의 공분산분석 결과

소스	제공합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	22246.74	2	11123.37	74.04***
절편	20909.07	1	20909.07	139.18***
사전 창의성	1623.35	1	1623.35	10.81**
집단	133668.61	1	13668.61	88.98***
오차	6460.13	43	150.24	
합계	215590.00	46		
수정합계	28706.87	45		

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

<표 12>와 <표 13>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 창의성 검사 총점은 사전검사에서 평균 27.30이었으나 사후검사에서는 평균 84.91으로 나타났다, 비교집단은 사전검사에서 평균 18.17이었으나 사후검사에서는 평균 42.57으로 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($F = 88.98, p < .001$). 따라서 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

가. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 유창성에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 유창성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하

위요인 중 유창성 검사의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 <표 14>, <표 15>와 같다.

<표 14> 유창성 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수		
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균 표준 오차
실험(n=23)	13.52	5.19	28.57	7.18	27.89
비교(n=23)	9.52	5.32	29.48	6.24	30.16

<표 15> 유창성 검사 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	<i>F</i>
수정 모형	149.12	2	74.56	1.73
절편	4809.94	1	4809.94	111.69***
사전 유창성	139.53	1	139.53	3.24
집단	51.43	1	51.43	1.19
오차	1851.86	43	43.07	
합계	40745.00	46		
수정합계	2000.98	45		

*** $p < .001$

<표 14>, <표 15>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 유창성 점수는 사전검사에서 평균 13.52이었으나 사후검사에서는 평균 28.57으로, 비교집단은 사전검사에서 평균 9.52이었으나 사후검사에서는 평균 29.48로 나타났다. 사전 유창성 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 유창성 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단의 유창성 점수는 실험 처치

전보다 증가하였지만 비교집단과의 차이는 통계적으로 유의미하지 않는 것으로 나타났다($F= 1.19, p>.05$).

나. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 독창성에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 독창성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하위요인 중 독창성 검사의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 <표 16>, <표 17>과 같다.

<표 16> 독창성 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=23)	3.87	2.38	28.00	7.19	27.60	1.25
비교(n=23)	1.91	1.78	4.35	3.64	4.75	1.25

<표 17> 독창성 검사 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	<i>F</i>
수정 모형	6466.06	2	3233.03	99.55***
절편	3470.60	1	3470.60	106.86***
사전 독창성	32.67	1	32.67	1.01
집단	4896.03	1	4896.03	150.75***
오차	1396.55	43	32.48	
합계	1896.00	46		
수정합계	7862.61	45		

*** $p < .001$

<표 16>, <표 17>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 독창성 점수는 사전검사에서 평균 3.87이었으나 사후검사에서는 평균 28.00으로, 비교집단은 사전검사에서 평균 1.91이었으나 사후검사에서는 평균 4.35으로 나타났다. 사전 독창성 검사 점수를 공변인으로 통제 한 후 사후 독창성 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=150.75, p<.001$).

다. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 제목의 추상성에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 제목의 추상성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하위요인 중 제목의 추상성 검사의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 <표 18>, <표 19>와 같다.

<표 18> 제목의 추상성 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=23)	1.48	3.01	10.22	3.74	10.03	0.54
비교(n=23)	0.48	1.34	0.43	0.59	0.63	0.54

<표 19> 제목의 추상성 검사 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	1135.75	2	567.88	87.10***
절편	952.47	1	952.47	146.09***
사전 제목의 추상성	35.21	1	35.21	5.40*
집단	969.41	1	969.41	148.69***
오차	280.36	43	6.52	
합계	2721.00	46		
수정합계	1416.11	45		

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

<표 18>, <표 19>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 제목의 추상성 점수는 사전검사에서 평균 1.48이었으나 사후검사에서 평균 10.22으로, 비교집단은 사전검사에서 평균 0.48이었으나 사후검사에서 평균 0.43으로 나타났다. 사전 제목의 추상성 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 제목의 추상성 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F = 148.69, p < .001$).

라. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 정교성에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 정교성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하위요인 중 제목의 추상성 검사의 사전·사후점수의 기술통계치와

공분산분석 결과는 아래의 <표 20>, <표 21>과 같다.

<표 20> 정교성 검사 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후 점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=23)	5.43	1.95	11.96	2.82	11.58	0.40
비교(n=23)	4.48	1.38	6.04	1.55	6.42	0.40

<표 21> 정교성 검사 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	<i>F</i>
수정 모형	480.18	2	240.09	68.91***
절편	118.95	1	118.95	34.14***
사전 정교성	78.10	1	78.10	22.41***
집단	282.29	1	282.29	81.02***
오차	149.82	43	3.48	
합계	4356.00	46		
수정합계	630.00	45		

*** $p < .001$

<표 20>, <표 21>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 정교성 점수는 사전검사에서 평균 5.43이었으나 사후검사에서는 평균 11.96으로, 비교집단은 사전검사에서 평균 4.48이었으나 사후검사에서는 평균 6.04으로 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($F=81.02$, $p<.001$).

마. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 성급한 종결에 대한 저항에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 성급한 종결에 대한 저항에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사 하위요인 중 성급한 종결에 대한 저항의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 <표 22>, <표 23>과 같다.

<표 22> 성급한 종결에 대한 저항 검사 점수의 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=23)	3.00	2.63	6.17	2.66	5.84	0.37
비교(n=23)	1.91	1.93	2.74	1.68	3.07	0.37

<표 23> 성급한 종결에 대한 저항 검사 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	<i>F</i>
수정 모형	223.71	2	111.86	37.09***
절편	182.93	1	182.93	60.65***
사전 성급한 종결에 대한 저항	88.04	1	88.04	29.19***
집단	83.26	1	83.26	27.60***
오차	129.70	43	3.02	
합계	1267.00	46		
수정합계	353.41	45		

*** $p < .001$

<표 22>, <표 23>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 성급한 종결에 대

한 저항 점수는 사전검사에서 평균 3.00이었으나 사후검사에서는 평균 6.17으로, 비교집단은 사전검사에서 평균 1.91이었으나 사후검사에서는 평균 2.74으로 나타났다. 사전 성급한 종결에 대한 저항 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 성급한 종결에 대한 저항 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F= 27.60, p<.001$).

2. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 창의성 검사에 대한 사전·사후 점수의 기술 통계치와 공분산 분석 결과는 아래의 <표 24>, <표 25>와 같다.

<표 24> 언어표현력 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=23)	28.57	5.49	61.35	4.15	60.81	1.27
비교(n=23)	26.61	6.12	32.35	8.65	32.88	1.27

<표 25> 언어표현력 검사 총점의 공분산분석 결과

소스	제공합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	10114.44	2	5057.22	137.50***
절편	1894.58	1	1894.58	51.51***
사전 언어표현력	442.94	1	442.94	12.04**
집단	8714.44	1	8714.44	236.94***
오차	1581.50	43	36.78	
합계	112653.00	46		
수정합계	11695.94	45		

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

<표 24>와 <표 25>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 언어표현력 검사 총점은 사전검사에서 평균 28.57이었으나 사후검사에서는 평균 61.35로 나타났고, 비교집단은 사전검사에서 평균 26.61이었으나 사후검사에서는 평균 32.35으로 나타났다. 사전 언어표현력 검사 총점을 공변인으로 통제한 후 사후 언어표현력 검사 총점에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F = 236.94, p < .001$). 따라서 창의적 사고도구 기반 동화활동이 언어표현력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

가. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 단어 수에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 단어 수에 미치는 영향을 알아

보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 언어표현력 검사 하위요인 중 단어 수의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 <표 26>, <표 27>과 같다.

<표 26> 단어 수 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=23)	15.78	3.99	29.17	2.84	28.61	0.72
비교(n=23)	14.00	4.15	16.09	5.25	16.65	0.72

<표 27> 단어 수 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	<i>F</i>
수정 모형	2256.34	2	1128.17	97.73***
절편	540.68	1	540.68	46.84***
사전 단어 수	286.75	1	286.75	24.84***
집단	1568.47	1	1568.47	135.87***
오차	496.38	43	11.54	
합계	26311.00	46		
수정합계	2752.72	45		

*** $p < .001$

<표 26>, <표 27>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 단어 수 점수는 사전검사에서 평균 15.78이었으나 사후검사에서 평균 29.17으로, 비교집단은 사전검사에서 평균 14.00이었으나 사후검사에서 평균 16.09으로 나타났다. 사전 단어 수 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 단어 수 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평

준이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=135.87, p<.001$).

나. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 문장 수에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 문장 수에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 언어표현력 검사 하위요인 중 문장 수의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 <표 28>, <표 29>와 같다.

<표 28> 문장 수 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=23)	4.78	0.42	6.87	0.69	6.84	0.13
비교(n=23)	4.61	0.99	5.13	0.63	5.16	0.13

<표 29> 문장 수 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	<i>F</i>
수정 모형	37.01	2	18.51	46.84***
절편	23.87	1	23.87	60.40***
사전 문장 수	2.23	1	2.23	5.64*
집단	32.31	1	32.31	81.78***
오차	16.99	43	0.40	
합계	1710.00	46		
수정합계	54.00	45		

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

<표 28>, <표 29>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 문장 수 점수는 사전검사에서 평균 4.78이었으나 사후검사에서는 평균 6.87으로, 비교집단은 사전검사에서 평균 4.61이었으나 사후검사에서는 평균 5.13으로 나타났다. 사전 문장 수 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 문장 수 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다 ($F= 81.78, p<.001$).

다. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 내용의 일치에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 내용의 일치에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 언어표현력 검사 하위요인 중 내용의 일치의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 <표 30>, <표 31>과 같다.

<표 30> 내용의 일치 점수의 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=23)	3.91	1.20	9.13	1.22	9.13	0.25
비교(n=23)	3.87	1.10	5.17	1.19	5.18	0.25

<표 31> 내용의 일치 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	F
수정 모형	180.15	2	90.08	60.73***
절편	172.81	1	172.81	116.51***
사전 내용의 일치	0.13	1	0.13	0.9
집단	179.77	1	179.77	121.20***
오차	63.78	43	1.48	
합계	2597.00	46		
수정합계	243.94	45		

*** $p < .001$

<표 30>, <표 31>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 내용의 일치 점수는 사전검사에서 평균 3.91이었으나 사후검사에서는 평균 9.13로, 비교집단은 사전검사에서 평균 3.87이었으나 사후검사에서는 평균 5.17으로 나타났다. 사전 내용의 일치 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 내용의 일치 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F = 121.20$, $p < .001$).

라. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 내용의 연계에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 내용의 연계에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 언어표현력 검사 하위요인 중 내용의 연계의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분

석 결과는 아래의 <표 32>, <표 33>과 같다.

<표 32> 내용의 연계 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=23)	3.22	0.90	8.78	1.00	8.85	0.24
비교(n=23)	3.52	1.08	4.57	1.41	4.50	0.24

<표 33> 내용의 연계 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	<i>F</i>
수정 모형	212.22	2	106.11	78.82***
절편	98.20	1	98.20	72.95***
사전 내용의 연계	7.68	1	7.68	5.70*
집단	211.94	1	211.94	157.43***
오차	57.89	43	1.35	
합계	2319.00	46		
수정합계	270.11	45		

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

<표 32>, <표 33>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 내용의 연계 점수는 사전검사에서 평균 3.22이었으나 사후검사에서 평균 8.78로, 비교집단은 사전검사에서 평균 3.52이었으나 사후검사에서 평균 4.57으로 나타났다. 사전 내용의 연계 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 내용의 연계 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F = 157.43$, $p < .001$).

마. 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의적 표현에 미치는 영향

창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의적 표현에 미치는 영향을 알아보기 위해 공분산분석을 실시하였다. 집단에 따른 유아의 언어표현력 검사 하위요인 중 창의적 표현의 사전·사후점수의 기술통계치와 공분산분석 결과는 아래의 <표 34>, <표 35>와 같다.

<표 34> 창의적 표현 점수의 사전 · 사후 점수 기술 통계치

	사전(공변인)		사후점수			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	조정 평균	표준 오차
실험(n=23)	0.87	0.55	7.43	1.53	7.31	0.34
비교(n=23)	0.57	0.51	1.39	1.75	1.52	0.34

<표 35> 창의적 표현 점수의 공분산분석 결과

소스	제곱합	자유도	평균 제곱	<i>F</i>
수정 모형	428.54	2	214.27	83.29***
절편	228.46	1	228.46	88.81***
사전 창의적 표현	8.51	1	8.51	3.31
집단	354.69	1	354.69	13.88***
오차	110.62	43	2.57	
합계	1435.00	46		
수정합계	539.15	45		

*** $p < .001$

<표 34>, <표 35>에 제시된 결과를 보면, 실험집단의 창의적 표현 점수는 사전검사에서 평균 0.87이었으나 사후검사에서는 평균 7.43로, 비교집단은 사전검사에서 평균 0.57이었으나 사후검사에서는 평균 1.39으로 나타났다. 사전 창의적 표현 검사 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 창의적 표현 검사 점수에 대해 분산분석을 실시한 결과 실험집단은 비교집단보다 조정평균이 높았으며, 집단 간 조정평균의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F= 13.88$, $p<.001$).

V. 논의 및 결론

본 연구는 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 이를 위해 선정된 연구 문제들을 중심으로 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 창의적 사고도구 기반 동화활동을 실시한 결과, 실험집단과 비교집단 간의 전체적인 창의성에서 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 나타났으며, 창의성의 하위요인에서는 유창성을 제외한 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항 요인에서 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 창의성을 증진시키는데 효과적이라는 것을 입증하는 것으로, 유아를 대상으로 창의적 사고도구 기반 활동이 창의성에 미치는 영향을 살펴본 선행연구가 이루어지지 않아 직접적인 비교는 어려우나 초등학생을 대상으로 Bernstein의 사고도구 중심 창의성 프로그램이 유창성, 독창성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항에 유의미한 효과를 보인 이병희(2011)의 연구결과와 부분적으로 일치하는 결과이다.

Bernstein은 자신이 스스로 받아들이는 시각, 청각적 등 다양한 감각적인 자극들을 통합하는 방법을 통해 상상력을 기를 수 있으며, 새로운 생각이나 창의적인 아이디어를 창조하기 위해서는 발상을 자극할 수 있는 도구의 사용법을 배워야 한다고 주장하였다. 따라서 이러한 결과는 유아에게 친숙한 동화 활동을 통해 Bernstein의 사고도구를 통해 창의적 사고 과정을 보다 쉽고 흥미 있게 경험할 수 있는 기회를 제공하여 유아의 창의적 사고력을 개발하는 데 도움을 준 것으로 볼 수 있다.

구체적으로 살펴보면, 독창성은 특정한 자극을 통해 독특하고 특이한 반응을 이끌어내는 것으로 Bernstein 사고도구 중 어떤 사물이나 대상의 전체에서 필요 없는 부분을 없애고 중요한 특징을 단순하고 다양한 방법으로 나타내는 추상화, 고유의 패턴들을 이전에 시도되지 않았던 방식으로 해체하고 조합하는 패턴형성, 한 가지 생각이나 자료를 다르게 바꾸어보는 사고의 유연성인 변형이 이와 관련된 것으로 볼 수 있다.

그리고 제목의 추상성은 지식이나 정보의 본질을 분석하여 무엇이 중요한지 알아내고 좋은 제목을 생산해 내는 능력에는 종합과 조직화라는 사고 과정이 요구된다. 따라서 Bernstein 13가지 사고도구 중 단순화를 통해 대상의 본질을 파악하는 추상화와 감각경험과 지식간의 통합을 통해 대상을 진정으로 이해하려는 통합과 관련되는 것으로 해석할 수 있다.

또한 기존의 아이디어를 보다 구체적이고 가치로운 것으로 발전시키는 능력인 정교성과 주어진 정보를 충분한 시간을 가지고 탐색하고 독특한 아이디어를 만들기 위한 성급한 종결에 대한 저항은 Bernstein의 13가지 사고도구 중, 모든 감각들을 총 동원하여 대상에 대해 알아가는 관찰과 머릿속에서 대상을 아주 구체적으로 상상하는 형상화, 생각하는 것을 즐기는 놀이와 관련되는 것으로 볼 수 있다. 이는 관찰과 형상화는 정교성과 성급한 종결을 지연시키는 것과 관련되며 추상화 과정은 독창성과 관련된다는 이병희(2011)의 주장과 맥을 같이 한다.

반면에 창의성의 하위 요인 중 유창성은 사후검사의 평균점수가 사전 검사보다 더 높게 나타났지만 실험집단과 비교집단 간의 유의미한 차이를 보이지 않았다. 유창성은 특정 자극 또는 문제에 대해 제한된 시간 내에 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 생각해내는 능력으로 반응의 질보다는 반응의 양이 더 중요하다(성은현, 전경원, 하종덕, 2008). Bernstein의 사고도구는 ‘무엇’을 생각하는가보다 ‘어떻게’ 생각하는가에 초점을 두고 있으며, 이러한 도구

를 가르치는 일의 최종 목표는 진정한 이해에 도달하는 것이다(Bernstein, 2007). 이에 본 연구에서의 Bernstein의 생각의 도구를 활용한 동화활동은 시간과 참을성을 가지고 주의 깊은 관찰하기, 시간이나 공간의 거리를 두고 거듭 생각하기 등을 통해 창의성의 양적인 측면 보다는 깊이 있는 사고와 이해를 강조하였다. 따라서 이러한 결과는 본 활동이 사고의 속도와 관련된 유창성을 기르는 활동과는 직접적으로 연관성이 적은 활동들로 이루어졌기 때문인 것으로 유추해 볼 수 있으나 추후 연구를 통하여 이에 대한 심도 깊은 분석이 요구된다.

둘째, 창의적 사고도구 기반 동화 활동을 실시한 결과, 실험집단과 비교집단 간의 전체적인 언어표현력과 하위요인 모두에서 집단 간 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 창의적 사고도구 기반 동화활동이 유아의 언어표현력을 증진시키는데 효과가 있다는 것을 보여준다. 유아를 대상으로 창의적 사고도구 기반 활동이 언어표현력에 미치는 영향을 살펴본 연구가 없어 직접적인 비교는 어려우나 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기 활동(배공민, 2014), 육색사고모 기법을 활용한 명화감상활동(류은주, 2011), SCAMPER기법을 이용한 교사의 질문이 유아의 언어표현력을 향상시켰다(임홍재, 2007)는 선행연구들과 맥을 같이 한다고 볼 수 있다.

창의성 교육은 아이디어의 모색, 변형, 실험 등의 사고과정이 통합되어 있어서 창의적인 수업이 구성되고 있는 교실에서 아이디어나 사고의 활발한 교류와 다양하고 활발한 의사전달, 자신감의 향상, 자유롭고 적극적인 분위기가 형성된다(Amabile, 1989; Nickerson, 1994; Sternberg, 2003). 본 연구에 참여한 실험집단의 유아들은 동화활동 시 Bernstein의 사고도구를 활용하여 변형, 유추, 관찰, 감정 이입 등 13가지 측면에 따라 다양한 각도로 자신의 생각을 이끌어내고 표현해보도록 하였다. 따라서 동화수업의 사후활동을 13가지 측면에 따라 다양하게 구성함으로써 유아가 자신의

생각과 느낌을 보다 구체적이고 자유롭게 표현하여 결국 이러한 경험들이 유아들의 언어표현력 증진에 도움을 주었다고 볼 수 있다.

결론적으로 본 연구에서는 창의적 사고도구 기반 동화활동은 유아의 창의성과 언어표현력에도 긍정적인 효과를 주는 것으로 나타났다. 이는 창의적 사고도구를 기반으로 한 창의성 교육이 초·중·고등교육 현장뿐만 아니라 유아교육에서도 가능하다는 것을 보여주는 것으로 유아교육현장에서의 Bernstein의 사고도구의 활용을 위한 토대를 마련하였다는 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있으며, 유아교육기관에서는 유아의 창의성 및 언어표현력 증진을 위해 동화활동을 보다 다양한 측면의 교수방법으로 실시할 필요성이 있다는 점을 시사한다.

본 연구의 결과를 토대로 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 Bernstein의 생각의 도구를 동화활동에 적용하여 효과를 검증하였으나 보다 다양한 영역 즉, 수·과학, 미술 등에 적용한 후 효과를 검증해 볼 필요가 있다.

둘째 본 연구는 Bernstein의 생각의 도구를 동화활동에 적용하여 창의성과 언어 표현력에 미치는 효과를 검증하였으나, 후속연구에서는 유아의 인지적 특성뿐만 아니라 정의적 특성에 미치는 효과를 검증해 볼 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서는 창의적 사고도구 기반 동화활동을 총 8주로 주 2회씩 총 16회 실시하였다. 그러나 유아의 창의성 및 언어표현력은 단기간에 이루어지는 것이 아니라 오랜 기간 동안 지속적으로 이루어지는 것이므로 장기간에 걸친 창의력과 언어표현능력의 발달 추이를 검증하기 위한 후속연구가 요구된다.

넷째, 본 연구는 유아의 성별에 따른 차이에 대한 연구를 하지 않았으나 유아기 언어표현력에 성별의 차이가 영향을 줄 수 있으므로 성별에 따른

차이를 분석해 볼 수 있는 후속연구가 필요할 것이다.



참 고 문 헌

- 강남희(2010). 유치원에서 매일 그림책 읽어주기 활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 곽정진(2010). R. Bernstein의 창조적 사고도구를 활용한 초등학교 과학 학습이 미술과 창의적 표현력에 미치는 효과. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 공선표(2008). 생각 창조의 기술. 서울: 리더스 북
- 교육부(2013). 3-5세 연령별 누리과정 해설서, 서울: 교육부
- 김미경(2003). 글 없는 그림책을 통한 이야기 구성이 유아의 어휘력, 언어 이해력, 언어표현력에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김선호(2003). 동화를 활용한 통합교육활동이 유아의 언어표현력 및 사고력에 미치는 영향. 경기학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김세희(2001). 유아 교사와 부모를 한 유아문학교육. 서울: 양서원.
- 김영은(2009). 일상생활 자료를 활용한 패턴 활동이 유아의 패턴 인식 능력에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영채(2010). TTCT 도형검사요강. 대구: 창의력 한국FPSP.
- 김은미(1996). 동화 만들기 활동경험이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문
- 김진선(1998). 동화를 통한 문제해결과정이 창의적인 그림표현에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김춘일(2000). 창의성 교육 그 이론과 실제. 서울: 교육과학사.
- 김판희(2009). 유아영재교육. 파주: 공동체.

- 김현진(2013). 구성주의적 접근에 의한 전통놀이 활동이 유아의 창의성 및 정서지능에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김형재, 윤정진(2011). 유아의 주의력 수준에 따른 창의성의 차이. 한국지역사회생활과학회지, 22(3), 395-406.
- 노연수(2000). 동화활동 시 교사의 심미적-정보 회상적 질문이 유아의 언어 표현력과 이해력에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 노영희, 이경우, 이차숙, 장영희, 현은자(1997). 유아에게 적절한 그림책-유아도서 추천을 위한 기초연구. 서울: 양서원.
- 류은주(2011). 육색사고모 기법을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의성, 언어표현력 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.
- 박신영, 양경식(2014). 생각의 도구를 통한 추상표현 지도가 창의성과 자아개념에 미치는 효과 연구 - 초등학교 5학년을 중심으로 -. 미술교육논총, 28(3), 303-344.
- 박유미(2003). 동화 들려주기에서 토의 활동 시 교사의 질문유형이 유아의 창의성에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배공민(2014). 육색사고모 기법을 활용한 이야기나누기 활동이 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 영향. 부경대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 성은현, 하종덕, 전경원(2008). 초등학교 저학년 창의력 교육을 위한 재량활동 분석. 창의력교육연구, 8(2), 5-24.

- 심영선(2005). **저널쓰기활동이 유아의 언어이해력 및 언어표현력에 미치는 영향**. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양윤숙(2014). **루트 번스타인(R.Berstein)의 ‘생각도구’를 활용한 통합 미술 프로그램 연구**. 서울교육대학교 석사학위논문.
- 오상원(2012). **그림책을 활용한 미술표상활동이 유아의 창의적 그림 표현력 및 언어표현력에 미치는 영향**. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤민주(2013). **루트 번스타인(R.Berstein)의 사고도구를 활용한 미술과 발상지도 방안 연구**. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 윤정진, 정옥분(2004). 그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과 연구. **인간발달연구**, 11(2), 22-23.
- 이경우(1998). **좋은 그림책 활용한 창의력 개발: 글 없는 그림책을 중심으로**. 서울: 한국교육정보.
- 이병희(2011). 사고 도구 중심 창의성 프로그램의 효과연구. **창의력교육연구**, 11(1), 21-34.
- 이영자(2003). **글 없는 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향**. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이윤영, 이문옥(2010). 명화감상을 통한 언어활동이 유아의 어휘력 및 언어표현력에 미치는 영향. **열린유아교육연구**, 15(2), 99-118.
- 이은영(2011). **생각의 탄생에 기초한 원예프로그램이 창의성 신장에 미치는 효과**. 서울교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 이차숙, 노명완(1994). **유아 언어교육론**. 서울: 동문사.
- 임영심(1996). 유아의 동화 표상활동에 대한 지도방안 모색. **유아교육연구**, 16(2), 27-47.
- 임홍재(2007). **SCAMPER기법을 이용한 교사의 질문이 유아의 언어표현**

- 력과 창의성에 미치는 영향. 인제대학교 석사학위논문.
- 장영애(1981). 가정환경변인과 4-6세 아동의 언어능력과의 관계. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전경원(2000). 영재교육학. 서울: 학문사.
- 조성연(1984). 창의성 검사의 타당화를 위한 일 연구: Torrance 창의적 사고력 검사(TTCT)를 중심으로. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 지옥려(2003). 명화를 통한 미술 감상 활동이 유아의 그리기 표현능력에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 천미애(2012). SCAMPER기법을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의성 및 가상의 내러티브 구성능력에 미치는 영향. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최경희(1993). 동화의 교육적 응용에 관한 연구. 한국교원대학교 대학원 박사학위논문.
- 한순미, 김 선, 박숙희, 이경화, 성은현(2013). 창의성. 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.
- Gardner, H.(1993). *Creating mind*. New York: Basic Books.
- Guildford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 305-307.
- Guilford, J. P. (1970). *Trait of creativity* in P. E. Vernon(ed). *Creativity: Selected Readings*. New York : Harmondsworth.
- Lowenfeld, V. & Brittain, W. L. (1975). *Creative and mental growth*. New York.: Macmillan Publishing Co.

- Nickerson. R. S. (1994). *The teaching of thinking and problem solving*.
in Sternberg, R. C.(ed). *Thinking and problem solving*. New York:
Academic Press.
- Osborn, A. F. (1969). *Creative behavior guidebook*. New York:
Scribner's.
- Root-Bernstein, R. & Root-Bernstein, M. (2007). **생각의 탄생(박종성
역, Spark of genius)**. 서울: 에코의 서재.
- Starkweather, E. (1991). Creative research instrument designed for use
with preschool children. *Journal of creative Behaviour*, 5(4),
245-255.
- Sternberg, R. J. (2003). *Wisdom, Intelligence and creativity
synthesized*. 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:
Norme and technical manual*. Bensenville. IL: Scholastic
Testing Service. Inc.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher
psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.

부 록

부록 1. 창의적 검사도구

2. 언어표현력 검사도구

3. 실험집단 활동계획안 예시

부록 1. 창의적 검사도구

활동 1: 그림 구성하기

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

아무도 생각해 볼 것 같지 않은 것들을 생각해보라. 처음의 아이디어에다 계속하여 새로운 아이디어를 더하기하여 그림이 담고 있는 이야기가 보다 재미있고 감동적인 것이 되게 하라. 그림을 모두 그린 다음에는 그것의 이름이나 제목을 생각해 보고 그것을 쪽의 밑 부분에 있는 빈칸에 적어 넣어라. 제목은 가능한 한 재치 있고 독특한 것이 되게 하라.

그림을 이야기하는데 도움 될 수 있는 제목을 만들어라.



그림의 제목: _____

활동 2: 그림 완성하기

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

 1. _____	 2. _____
 3. _____	 4. _____

 5. _____	 6. _____
 7. _____	 8. _____
 9. _____	 10. _____

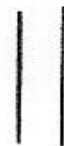
활동 3: 쌍의 두 직선 - 선 그리기

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 선(직선이든 곡선이든 상관없이)들을 더하기 하여 그림을 완성해 보라. 그림을 그리기 위하여 두 선 사이에 두선에 걸쳐 두선의 바깥 등 원하면 어떠한 곳이라도 선을 그려 넣을 수 있다. 아무도 생각해 볼 것 같지 않은 것들을 생각해 보려고 노력하라. 여러 가지 색다른 그림이나 물건을 많이 생각해 보고, 각각의 그림에 할 수 있는 한 많은 아이디어들이 포함되게 하라. 각 번호 옆에 있는 빈칸에 그림의 이름이나 제목을 적어 넣어라. (총 30개임)





1. _____



2. _____



3. _____



4. _____



5. _____



6. _____

부록 2. 언어표현력 검사도구

[언어표현력 검사 개인별 채점표]

집 단 명:

생년월일: 년 월 일(개월)

검사일자: 년 월 일

채점자명:

	제시그림/구분	단어수	문장수	내용의 일치	내용의 연계	창의적 표현
내용 일치 하는 이야기 꾸미기	1. 부엌그림					
	2. 빨래 하는 날					
	3. 할머니의 이야기					
	4. 공잡기					
	5. 그네뛰기					
	계					
	내용의 연계					
연계성 있는 이야기 꾸미기	6. 하루일과 이야기					
	7. 곰돌이 이야기					
	계					

[내용이 일치하는 이야기 꾸미기]

1. 부엌그림



2. 빨래하는 날



3. 할머니의 이야기



4. 공잠기



5. 그네뛰기 |



[연계성 있는 이야기 꾸미기]

5. 곰돌이 이야기

1.



2.



3.



4.



6. 하루일과 이야기

1.



2.



3.



4.



부록 3. 실험집단 활동계획안 예시

창의적 사고도구	관찰 (Observing)	일 시	2015년 10월 15일(목)		
생활주제	가을	주 제	가을이 되면 볼 수 있는 것	소 주 제	밤송이를 관찰해요.
동화자료	· <밤송이는 따가워> -저자: 박석철 -출판사: 무지개				
활동목표	· 가을에 볼 수 있는 곡식과 과일에 대해 관심을 가지고 안다. · 실제 밤송이를 오감을 통해 관찰하는 기회를 경험한다.				
교육과정 관련요소	· 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 - 과학적 탐구하기 - 자연현상 알아보기				
활 동 시간표	· (도입 10분) : 동화 < 밤송이는 따가워 > · (전개 20분) : 관찰하기 < 밤송이를 관찰해요. > · (마무리 10분) : 미술활동 < 내가 그린 밤송이 >				
시간 및 활동명	활동 내용 및 방법				자료 및 유의점
·동화 (도입)	* 동화 < 밤송이는 따가워 > ·동화를 듣기 전 밤송이 관련 손 유희를 하며 흥미유발을 한다. - (동요‘돌과물’ 개사한 손 유희 활동) 밤송이가 툭툭툭 떨어져 다람쥐가 쪼르르 달려와 토실토실킨 알밤을 꺼내서 오도둑 오도둑 오도둑 랄~라 콧노래를 부르며 랄~라 즐거운 가을 소풍				동화자료 ‘밤송이는 따가워’

	·유아들에게 동화‘밤송이는 따가워’를 들려준다. (동화내용: 작은 공간에서도 빛나는 푸르름을 잃지 않는 자연처럼, 싱그럽고 부드러운 바람 밑에서 느꼈던 모든 것들이 아이에게 온전히 전해지길 바라는 마음으로, 지금 꼭 이야기를 모았습니다.)	
· 관찰하기 (전개)	* 관찰하기 < 밤송이를 관찰해요. > ① <u>촉각</u> · 마술 주머니를 활용하여 촉각만으로 밤송이를 탐색한다. - 마술 주머니 안에 무언가가 있어요. 주머니 안에 손을 넣어 만져보면서 무엇인지 맞춰 볼까요? ② <u>후각, 청각</u> · 안대를 활용하여 후각, 청각만으로 밤송이를 탐색한다. - 무슨 냄새가 나나요? - (밤송이를 서로 부딪혀보며) 어떤 소리가 들리나요? ③ <u>시각</u> · 밤송이를 눈으로 직접 보며 관찰한다. ④ <u>미각</u> · 알밤의 맛을 본다.	· 밤송이, 마술주머니 , 안대, 알밤
· 미술 활동 (마무리)	* 미술활동 < 내가 그린 밤송이 > · 오감을 통해 관찰한 밤송이를 직접 그려본다.	· 그리기 도구, 활동지
평가	· 가을에 볼 수 있는 곡식과 과일에 대해 관심을 가지고 알았는가? · 실제 밤송이를 오감을 통해 관찰하는 기회를 경험하였는가?	

창의적 사고도구	형상화 (Imaging)	일 시	2015년 10월 08일(목)		
생활주제	가을	주 제	가을 날씨 느끼기	소 주 제	내가 그린 아기 잠자리
동화자료	· <못난이 아기 잠자리> -저자: 이규원 -출판사: 동화사랑				
활동목표	· 가을에 볼 수 있는 잠자리의 생김새에 대해 알고 관심을 가진다. · 동화를 집중하여 듣고, 떠오르는 잠자리를 형상화하여 그림으로 표현한다.				
교육과정 관련요소	· 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화를 듣고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기				
활 동 시간표	· (도입 15분) : 동화 < 못난이 아기 잠자리 > (*그림 자료 없는 동화 듣기*) · (전개 20분) : 미술활동 < 내가 그린 아기 잠자리 > · (마무리 5분) : 언어활동 < 잠자리 이름 짓기 >				
시간 및 활동명	활동 내용 및 방법				자료 및 유의점
·동화 (도입)	* 동화 < 못난이 아기 잠자리 > · 동화를 들려주기 전, 잠자리 수수께끼를 내어 흥미유발을 한다. - 지금부터 선생님이 내는 수수께끼의 정답을 맞춰 보아요. - 이것은 가을에 볼 수 있는 것 이에요. 이것은 곤충이고 날개는 4개 예요. 채를 이용해 이것을 잡을 수도 있어요. 정답은 무엇일까요? · 유아들에게 동화‘못난이 아기 잠자리’를 들려준다. - <u>시각적인 동화자료 없이 오직 청각만으로 동화를 듣게 한다.)</u> (동화내용: 고추잠자리들과는 달리 병든 것처럼 초라한 자신이 미워진 아기잠자리. 하지만 달맞이꽃을 통하여				동화자료 ‘못난이 아기 잠자리’

	아기 잠자리는 용기를 갖습니다. 하늘에 떠있는 달님이 아기 잠자리에게 희망을 주었거든요. 이제 못난이 아기 잠자리는 자신을 제일 사랑하는 자신감 있는 잠자리로 자랄 것입니다.)	
· 미술 활동 (전개)	* 미술활동 < 내가 그린 아기 잠자리 > · <u>그림 자료 없는 동화를 들은 후, 자신이 상상한 동화 속 주인공 ‘아기 잠자리’를 그림으로 표현한다.</u> - 선생님이 그림 없는 동화를 들려주었는데 어땠나요? - 동화 속에 누가 나왔나요? - 선생님이 들려준 동화를 잘 떠올리며 동화 속 주인공 잠자리를 자신이 생각한대로 한번 그려보세요. (동화 속 내용 중, ‘둥그런 두 눈, 은빛날개, 너만의 긴 꼬리...’등의 주인공 잠자리를 비유하는 표현을 생각하며 그려본다.) · 그림을 그린 후, 자신이 그린 잠자리를 친구들 앞에서 소개해본다. (이 때, 교사는 잠자리의 생김새를 어떻게 표현했는지, 왜 그렇게 그렸는지 구체적으로 말할 수 있도록 유도한다.)	그리기 도구, 활동지
· 언어 활동 (마무리)	* 언어활동 < 잠자리 이름 짓기 > · 동화 속 주인공인 ‘못난이 아기 잠자리’ 이름 대신 자신이 그린 잠자리를 보면서 어울리는 이름을 지어 보도록 한다.	활동지
평가	· 가을에 볼 수 있는 잠자리의 생김새에 대해 알고 관심을 가졌는가? · 동화를 집중하여 듣고 떠오르는 잠자리를 형상화하여 그림으로 표현하였는가?	

창의적 사고도구	감정이입 (Empathizing)	일 시	2015년 10월 22일(목)		
생활주제	가을	주 제	가을 풍경 즐기기	소 주 제	허수아비가 되어보아요.
동화자료	· <허수아비 피터> -저자: 니코레나 코스타 -출판사: 청솔				
활동목표	· 가을에 볼 수 있는 풍경을 감상하고 즐긴다. · 직접 허수아비가 되어봄으로써 나와 다른 사람의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.				
교육과정 관련요소	· 사회관계: 나와 다른 사람의 감정 알고 조절하기 - 나와 다른 사람의 감정 알고 표현하기 - 나의 감정 조절하기				
활 동 시간표	· (도입 10분) : 동화 < 허수아비 피터 > · (전개 25분) : 신체표현 < 우뚝 서 있는 허수아비 > · (마무리 5분) : 이야기 나누기 < 허수아비 되어 보았어요. >				
시간 및 활동명	활동 내용 및 방법				자료 및 유의점
· 동화 (도입)	* 동화 < 허수아비 피터 > · ‘허수아비 아저씨’노래를 불러본다. 동요 ‘허수아비 아저씨’ 하루종일 우뚝 서 있는 성난 허수아비 아저씨 썉썉썉썉 아이 무서워 새들이 달아납니다 하루종일 우뚝 서 있는 성난 허수아비 아저씨 하루종일 참고 서 있는 착한 허수아비 아저씨 하하하하하 조심하세요 모자가 벗겨 지겠네 하루종일 참고 서 있는 착한 허수아비 아저씨 · 유아들에게 동화‘허수아비 피터’를 들려준다.				동요 ‘허수아비 아저씨’ 동화 ‘허수아비 피터’

	(동화내용: 사람들이 새를 쫓기 위해서 들판에 세워 둔 허수아비 피터. 허수아비 피터에게는 아름다운 깃털과 귀여운 목소리를 가진 새 친구들이 있어서 외롭지 않았다. 그런데 어느 날 허수아비 피터는 내내 한자리에 서 있는 것이 지루하게 느껴졌다. 그래서 새들과 함께 세상 구경을 떠나기로 한다. 여행을 하던 허수아비 피터는 마티나라는 귀여운 소녀를 만나는데...)	
· 신체 표현 (전개)	* 신체표현 < 우뚝 서 있는 허수아비 > · <u>동화 ‘허수아비 피터’를 듣고 허수아비의 마음을 생각해 본다.</u> - 허수아비 동화를 들어보았는데 어떤가요? - 허수아비가 어떻게 서 있었나요? - 하루 종일 우뚝 서 있는 허수아비의 기분은 어떨까요? - 만약 우리 친구들이 허수아비가 된다면, 어떨 것 같나요? - 하루 종일 움직이지도 않고 가만히 서 있을 수 있나요? - 비가 오는 날에 허수아비는 어떨 것 같나요? · <u>실외로 나가 풀밭에서 허수아비처럼 우뚝 서 있는 경험을 해 본다.</u> - 밖에 나가 허수아비가 되어 보려면 무엇이 필요할까요? - 동화 속 허수아비가 되어 볼까요? - 허수아비가 서 있는 자세를 똑같이 표현해 볼까요? (이때, 교사는 유아가 직접 허수아비가 되어 감정이입을 잘 할 수 있도록 분위기를 조성한다.)	실외 풀밭, 밧줄모자
· 이야기 나누기 (마무리)	* 이야기 나누기 <허수아비가 되어 보았어요.> · <u>유아가 직접 허수아비가 되어 본 소감을 이야기 해 보도록 한다.</u>	

	- 직접 허수아비가 되어 보니 어땠나요? - 왜 그런 감정이 들었나요?	
평가	· 가을에 볼 수 있는 풍경을 감상하고 즐겼는가? · 직접 허수아비가 되어 봄으로써 나와 다른 사람의 감정을 이해하고 표현하였는가?	

