



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](#)

김 지 균 교수 지도
석사학위 청구논문

총체적 언어교육 접근법 기반
미술창의력 향상 프로그램 개발

- 만 5, 6세 유아 대상으로 -

2018

성신여자대학교 교육대학원
미술교육전공
이 주 영

총체적 언어교육 접근법 기반
미술창의력 향상 프로그램 개발

- 만 5, 6세 유아 대상으로 -

김 지 균 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 5월

성신여자대학교 교육대학원

미술교육전공

이 주 영

인 준 서

이주영의 석사학위 논문으로 인준함

2018년 5월

심사위원장 _____ (서명 또는 인)

심 사 위 원 _____ (서명 또는 인)

심 사 위 원 _____ (서명 또는 인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 총체적 언어교육 접근법을 미술프로그램에 활용하여 유아들의 인지발달 과정에서 창의적 문제 해결력 향상을 목표로 한다. 이를 위해 총체적 언어교육 접근법을 기반으로 하는 미술창의력 프로그램을 새롭게 개발하고 만 5~6세 유아를 대상으로 적용하여 그 효과를 고찰하여 검증하였다.

총체적 언어교육 접근법은 작은 단위를 배워서 그것이 모여 이루는 전체를 알아가는 것이 아니라, 그 반대로 의미를 이루는 큰 부분을 이해하고 싶은 욕구에서 출발하여 그것을 예측하고 수정하면서 지속적인 학습 동기를 유발시켜 작은 단위까지 스스로 배우는 언어 학습이다. 주로 국어교육에서 다루어 지지만 본 연구의 대상인 미취학 유아의 경우, 미술 활동은 언어 표현이 부족한 유아들이 자신의 사고를 표현하기에 비교적 쉽고 개성적인 표현이 가능하므로 다각적인 사고의 접근을 유도하기에 적절하다고 생각하였기 때문에 총체적 언어교육을 미술교육에 적용하였다.

본 연구에서는 창의적 문제 해결력 향상이 목표이므로 유아들의 사고가 어떻게 창의적으로 발달하며 전개되는지 그 결과를 인지적 측면에서 고찰하여 더욱 다양해지는 사고의 발달 과정을 이해하고자 하였다. 그 결과, 문제발견 과정을 프로그램 적용 과정 중에서도 유아가 얼마나 심도 있게 접근하느냐에 따라 창의적 결과의 정도가 달라진다는 것을 확인할 수 있었다.

총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램의 효과성을 알아보기 위해 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 프로그램이 미술창의력 하위요소 신장에 영향을 미치는가?

둘째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 프로그램이 인지적 측면으로써의 창의력 향상에 영향을 미치는가?

위의 연구 문제를 해결하기 위하여 서울시 강동구에 위치한 A 미술학원 만5, 6세반을 연구대상으로 선정하였다. ‘의미의 강조’, ‘실수의 허용’, ‘학습자 주변의 경험이 바탕’, ‘사회적 상호작용 전제’를 원칙으로 두는 총체적 언어교육 접근법을 기본으로 하여 미술창의력 하위 요소 ‘시각적 사고력’, ‘비판적 사고력’, ‘인지 유연성’, ‘독창성’, ‘미적 감수성’, ‘표현력’ 향상을 위하여 8주에 걸쳐 프로그램을 진행하였다. 프로그램 절차는 유아의 인지적 요인으로 본 창의력을 알아보기 위한 사전검사, 8주간에 걸친 프로그램 적용, 사후검사 순으로 이루어졌다. 접근법의 효과성을 알아보기 위해 인지발달이 비교적 비슷한 연령별로 그룹으로 나누어 진행하며, 구체적인 변화를 알아보기 위해 단일집단 전 후 검사설계(One-group Pretest-Posttest Design)방법을 사용하였다. 질적연구 방법으로 사전, 사후의 창의력 검사를 하였으며, 차시별 관찰일지를 작성하여 실질적인 창의력 발산 행동 변화를 관찰하였다.

이를 통해 얻게 된 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 교육은 유아들이 동화를 읽고 생각해보기 활동을 하며, 친구들에게 자신의 생각을 전달하는 활동을 통해 다각적으로 상황을 해석하는 모습을 보였다.

둘째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 프로그램에 참여한 유아들의 관찰일지를 통해 미술창의력 하위요소 ‘시각적 사고력’, ‘비판적 사고력’, ‘인지 유연성’, ‘독창성’, ‘미적 감수성’, ‘표현력’ 신장에 효과적임을 알 수 있었다.

셋째, 참여 유아의 사후 검사 결과를 통해 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 프로그램이 인지적 측면의 발전에도 유의미 하였음을 확인 할 수 있었다.

이상의 연구 결과는 미술창의력 향상을 위한 총체적 언어교육 접근법을 적용 시, 유아의 능동적인 참여와 학습자 관점의 간접경험으로 인지발달에 유연적인 개념을 습득시키는 데 효과가 있었다. 또한 이러한 유연적 개념은 창의적 문제해결을 통해 나타남을 확인 할 수 있었다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	3
3. 용어정리	4
II. 이론적 배경	5
1. 총체적 언어교육 접근법	5
1) 총체적 언어교육 접근법의 개념 및 원칙	5
2) 총체적 언어교육 접근법의 교수-학습 원리	8
2. 창의력과 미술창의력	10
1) 창의력의 개념	10
2) 미술창의력의 개념	12
3) 미술창의력의 하위요소	16
3. 유아 인지발달	19
1) 유아 인지발달 단계	20
III. 연구내용 및 방법	23
1. 연구대상	23
2. 연구설계	23
1) 프로그램 개발 방향	25
2) 프로그램 개발 절차	27

3. 연구 도구	30
1) 프로그램 내용 구성 및 수행 절차	30
4. 연구적용	32
1) 프로그램 적용	32
2) 프로그램 지도안	37
IV. 자료 분석 결과	47
1. 사전검사	47
2. 연구대상 관찰일지	49
3. 사후검사	69
V. 결론 및 제언	73

참고문헌

부록

Abstract

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

새롭고 흥미로운 것에 대한 갈구가 날로 커져간다. 현대인들이 진부한 것에 대한 실증을 쉽게 느끼고 변화에 민감해져 현재와 같은 상황이 양상된 것이라 볼 수 있다.

‘진부함을 벗어난 새로운 아이디어를 어떻게 하면 얻을 수 있을까?’ 라는 고민은 과학과 기술의 발달이 상당 부분 이뤄진 현 상태에서 다음 시대를 이어나갈 세대의 가장 큰 과제라는 것은 분명한 사실이다. 전통적인 사고방식에서 벗어난 새롭고 독창적인 것을 만들어 내는 능력 즉, 창의적 사고력이 요구된다는 것이다. 이런 추세에 맞춰 창의력 증진을 목적으로 하는 실증적인 연구들이 많이 행해지고 있고, 우후죽순으로 ‘창의력’ 관련 사교육이 생겨나고 있다. 다양한 방법과 도구로 수업이 진행된다는 이유로 고가의 비용이 발생함에도 부모들의 재정적 투자는 계속되고 있다. ‘개천에서 용난다.’ 라는 말이 옛말이라는 기사가 나오고 있는 실정이다. 그러나 부모들의 재정적 투자가 성공의 척도가 되어서는 안 된다. 이에 본 연구는 고가의 비용이 발생하지 않고도 유아들의 미술창의력 교육이 가능한 프로그램 개발에 연구의 목적을 두고자 한다.

‘창의력’이라는 개념이 실체가 존재하여 특성파악이 육안으로 확인되는 것이 아니므로 전문가들의 의견이 분분하지만, 1950년 Guilford가 미국 심리학회 연설에서 제시한 창의력은 예술가들에게 국한되던 선천적인 능력이 아닌 모든 인간에게 내재된 보편적인 능력으로 인식하며 사람, 과정, 산출물 및 환경과 같은 여러 측면을 고려하여 개념화된다고 말한다. (권유선, 최혜진, 2013)

창의력 계발 시기로 유·아동기가 적합하다고 말한 김춘일(2000)은 이런 창의력 계발에 대해 유아기가 사고의 융통성이 있으며 지식을 통합적으로 잘 받아들여 교육을 통한 창의력 계발 효과가 그 어느 시기보다 크다고 강조한다. 즉, 유아기 때의 창의력 교육을 통해 생각의 고착화를 미연에 예방하여 인식의 다양성을 통해 총체적인 언어습득을 해야 한다는 것이다.

하지만 현재 교육 현장에서 실행되고 있는 창의력 교육은 여러 도구 및 재료의 사용으로 감각기능의 활성화와 재료 활용성을 키우거나 블록이나 퍼즐 같이 기구 체험을 통해 공간인식 능력 향상 등 체험 위주 교육으로 창의적 요소 중 환경영역에만 충족되어 있다. 창의적 환경의 질도 중요하지만, 창의력 발현이 어디에서 출발하여 어떻게 전개되느냐에 관심을 갖는 창의적 사고과정에 대한 탐구가 주를 이뤄야 한다(Torrance, 1988; Wallas, 1926 ; Weisberg, 1986).

창의력 계발에 유용한 미취학 유아기에 지식이 창조와 융합을 이루고 새로운 가치의 창출을 유연적 사고로 받아들이는 창의적 사고과정 방법엔 총체적 언어교육 접근법이 부합된다고 할 수 있다. 이와 같은 접근법이 선생님이나 부모님이 주가 되어 전달하는 방식보다 언어학습 당시 스스로 경험에 의한 지식 습득과 다양한 언어 해석 체험을 하므로 정보의 유기적 관계를 이해하고 창의적 사고 발산의 기초가 될 수 있기 때문이다.

총체적 언어교육 접근법은 작은 단위를 배워서 그것이 모여 이루는 전체를 알아가는 것이 아니라, 그 반대로 의미를 이루는 큰 부분을 이해하고 싶은 욕구에서 출발하여 그것을 예측하고 수정하면서 지속적인 학습동기를 유발해 작은 단위까지 스스로 배우는 언어 학습이다. 주로 국어교육에서 다뤄지지만 본 연구의 대상인 미취학 유아의 경우에는 복잡하고 미묘한 생각이나 개념을 말로 표현하는데 미숙하므로 자기표현의 중요한 수단으로 생각하는 그리기, 만들기와 같은 미술(Harris, 1963; Ritson & Smith, 1975)을 창

의력 교육에 활용한다.

따라서 본 연구에서는 고가의 비용이 발생하지 않고도 창의력 계발에 효과적인 총체적 언어교육 접근법을 융합한 미술 프로그램을 개발하여 유아들이 프로그램을 통한 표현활동을 해 나가는 과정에서 사물을 보고, 느끼며 새롭게 사고하는 과정에서 창의력 계발이 이루어질 가능성을 제시하고자 하였다.

2. 연구 문제

본 연구는 총체적 언어교육 접근법을 기반으로 하는 미술창의력 프로그램을 개발하여 유아의 인지적 측면으로써의 창의력 향상에 그 목적을 둔다. 이와 같은 목적을 알아보기 위해 아래와 같은 연구 문제를 설정한다.

첫째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 프로그램이 미술창의력 하위요소 ‘시각적 사고력’, ‘비판적 사고력’, ‘인지 유연성’, ‘독창성’, ‘미적 감수성’, ‘표현력’ 신장에 영향을 미치는가?

둘째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 프로그램이 인지적 측면으로써의 창의력 향상에 영향을 미치는가?

3. 용어 정리

1) 총체적 언어교육 접근법

이전의 교육 이론이 늘 학자들이나 교육 정책에 의해 발표되는 것과는 달리 총체적 언어교육은 전문인으로서의 교사들이 기존 언어교육에 대한 불만을 가지고 자신들의 현장경험을 바탕으로 자발적으로 생겨난 개념이다. 총체적 언어교육은 어떤 구체적인 방법이 아니라 언어교육과 관련된 하나의 관점이자 철학이며 자연스러운 상황에서 듣고, 말하고, 읽고, 쓰기를 통합적으로 학습할 수 있도록 지원하는 교육이라고 할 수 있다. 이러한 총체적 언어교육 접근법의 핵심은 학습 내용보다는 학습자의 능동적인 참여에 초점을 두어 학습자의 관점으로 삶의 현장과 생활 속에서 언어를 습득하는 것이어야 한다는 데 있다. 유아들이 주위 환경 속에서 체험적으로 언어를 익혀 이를 교과 내용과 연결해야 함을 기본 철학으로 두고 있다.

2) 창의력

창의성 혹은 창의력이란 한 개인이 어떠한 문제에 대한 사고 및 결과에 대해 새롭고 적절한 것을 산출하는 능력으로 정의 할 수 있다. 하지만 창의성은 성격적 측면을 강조하는 것이라면, 창의력은 지적인 측면을 강조하는 경향이 있다. 본 연구에서는 이 둘의 차이를 엄격하게 구분하지 않고 포괄적인 의미로서의 창의적인 사고를 통하여 독창적이고 참신한 것을 내놓는 데 이르는 지적인 과정을 창의력으로 보고 ‘창의력’ 이라 통용하여 사용키로 한다.

II. 이론적 배경

1. 총체적 언어교육 접근법

본 연구에서는 총체적 언어교육 접근법이 유아의 창의력 신장에 효과적으로 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 제시하고자 하였다. 이에 지식의 유연적 습득을 가능하게 하는 총체적 언어교육의 개념 및 구성을 알아보고, 교수-학습의 원리를 고찰해 보고자 한다.

1) 총체적 언어교육 접근법의 개념 및 원칙

‘총체적 언어’라는 용어 자체가 언어의 총체성을 강조하는 용어이므로 그 개념을 한마디로 정의하는 것은 어렵지만 총체적 언어교육 접근법에서 ‘총체적’이란 세 자기의 의미를 내포하고 있다.(박혜경, 1990; 김명자, 2002 재인용)

첫째, 언어의 기본단위는 의미를 이루는 덩어리(whole)이다. 언어의 최소 단위를 음소나 낱말로 부호 중심 언어 접근법과는 달리, 문맥상 전체적으로 의미를 이루는 덩어리(whole)인 원문(text)으로 본다는 것이다.

둘째, 언어교육을 구분하여 학습하는 것이 아닌 총체적으로 한다는 것을 뜻한다. 언어교육의 4가지 측면인 말하기·듣기·읽기·쓰기를 철저히 구분하여 교육하는 것이 아니다. 유아는 좋은 글을 읽음으로써 그 의미를 내면화하여 기억하고, 그것이 유아의 쓰기에 나타나며, 유아가 쓰기에서 배운 낱말이나 문장은 또한 이후의 말하기 활동에 정확도를 높이므로 언어의 4가지 측면은 총체적으로 학습되는 것이 가장 이상적이다. 유아의 능숙하지 않은

읽기와 쓰기 그리고 의견까지도 존중하며, 그들의 오류를 겪고 수정하는 과정을 통해서도 성장한다.

셋째, 교육과정이 통합적으로 이루어져야 한다는 의미이다. 말하고 듣고 읽고 쓰는 과정이 동시에 학습될 수 있다고 보기 때문에 교육과정 역시 주제의 공통성에 따라 과목을 통합하여 가르치는 것이 효과적임을 말하는 것이다.

석동일(2007)에 의하면 총체적 언어교육 과정의 초점은 학습 내용이 아니라 자연적인 상황에서 학습하는 학습자에 있다고 한다. 학습자가 능동적으로 참여하여 학습을 보일 때, 학습 내용을 결정하는 데 참여할 때, 그리고 지금 학습하는 것을 과거에 학습한 것과 연결할 때 내용은 더욱 더 잘 이해하고 진지하게 연결될 수 있다는 믿음을 보여준다고 말한다. 그렇다고 학습 내용의 중요성을 축소하는 것이 아니라, 유아의 언어는 자연적이고 비위협적인 환경 속에서 학습될 수 있고 유아 언어에 존재의 다양성을 존중해줘야 하는 ‘자연스러운 학습(natural learning)’ 이론에 기초한다고 주장하는 하나의 철학적 개념을 의미한다는 것이다.

총체적 언어교육에 교육학적 영향을 미친 주요 이론가들의 의견은 다음과 같다. Goodman(1986)의 총체적 언어교육 접근법 언어학습은 작은 단위를 배워서 그것이 모여서 이루는 전체를 알아가는 것이 아니라, 그 반대로 의미를 이루는 큰 부분을 이해하고 싶은 욕구에서 출발하여 그것을 예측하고 수정하면서 지속적인 학습 동기를 유발해 작은 단위까지 스스로 배우도록 해야 한다는 학습 철학이다.

총체적 언어학자인 Halliday(1975)는 학습자들은 언어를 사용하는 동시에 언어를 통하여 언어를 학습한다고 주장하였다. 이 말은 총체적 언어 교육과정 개발에서 다른 교과 간의 통합에 많은 영향을 주었다.

Rich(1989)에 의하면 총체적 언어는 그 본질에 있어서 단순히 교수전략

을 의미하는 것이 아니라 그것을 넘어서서 언어에 대한 교사의 신념과 실천 방식의 변화를 나타내는 것이다. 실로 ‘총체적 언어’라는 용어는 개념체계 자체가 근본적으로 변화한 것을 의미한다는 것이다.

총체적 언어교육 접근법이 이루어지는 교실의 특징을 학습자에 대한 관점과 교사에 대한 관점을 보면 총체적 언어교육 접근법에 대한 구성을 좀 더 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

먼저 학습자에 대한 관점에서 보이는 특징은 아래와 같다.

① 자신의 여러 경험을 통해 유아 스스로 내면화되지 않은 언어는 유아에게 적절한 상황에 표현으로 구현하는 것이 제한적이다. 따라서 다양한 경험을 통해 쌓은 배경 지식을 문제해결을 위한 표현인 내부에서 외부로 향하는 접근법(inside-out approach)을 사용해야 한다.

② 총체적 언어 교실 내에서 이야기 듣기에 할애된 시간은 기본적인이다. 자기 이해는 중요하며 타인에 관해 듣거나 읽는 것은 유아 자신의 의견에 대해 더욱 명확하고 완벽하게 깨우치도록 도울 수 있다.

③ 유아들은 원하면 혼자서 할 수 있는 개인적인 읽기와 쓰기의 기회를 가질 수 있다. 그러나 결코 혼자서의 교실은 될 수 없다. 총체적 언어 교육 과정은 개인 스스로 읽고 쓰기를 통해 개인적인 의미를 연결 짓도록 한 후 구성원들과 나누도록 격려한다. 언어란 개인적인 것뿐만 아니라 상호 협동적으로 학습되기 때문에 총체적 언어 교실 내에서의 유아들은 교실 밖의 인간 사회와의 유사한 방식으로 사회화된다.

④ 총체적 언어 학습은 언어 자체가 아닌 진정한 언어활동에 의미의 초점을 맞춘다. 유아들은 다양한 과정과 언어의 추구를 통해서 성장하므로 그들의 오류를 통해서도 성장한다.(노명완 외, 2003)

다음으로 교사에 대한 관점에서 보이는 특징은 아래와 같다.

① 교사들은 유아가 실제적이고 기능적인 목적을 위해 언어를 사용할 때 가

장 잘 학습할 수 있다는 데 동의한다. 따라서 유아들의 언어 경험을 증진시키기 위해 스스로 의사 결정을 할 책임과 권한을 주어야 한다고 믿는다.

② 총체적 언어 교사들은 각 교과영역의 기본적인 개념의 해석이나 특별한 지식 영역에 필요한 단어의 해석에 그치기보다는 삶과 연결된 이해로 이끈다.(이차숙, 노명완, 1995)

③ 교사들이 교육 과정의 자연스러운 한 부분으로서 이야기를 소리 내어 읽어 주거나 말할 때, 거기에는 아무런 압력도 없다. 이에 유아들은 의미를 창조하기 위해서 그들 자신의 배경을 이끌어 낼 수 있게 된다.

④ 총체적 언어 교사들은 유아들이 스스로 할 수 있는 것을 대신 해 주지 않는다. 도움이 필요할 때면 그들 자신의 문제에 대한 답을 얻기 위해 더 깊이 파고드는 다른 유아들로부터 도움을 얻게 된다.

즉, 총체적 언어교육 접근법의 이러한 관점은 ‘의미의 강조’, ‘실수의 허용’, ‘학습자 주변의 경험이 바탕’, ‘사회적 상호작용 전제’를 원칙으로 둔다. 풀어 말하자면 총체적 언어교육 접근법은 전체의 의미에서 부분적 해석으로 진행되어야 하며, 허용적인 학습 분위기에서 학습자 중심으로 진행되어야 한다. 또, 제시된 자료가 의미 있고 목적이 있어야 하며, 전 영역에 있어서 통합적으로 이루어져야 한다.

2) 총체적 언어교육 접근법의 교수-학습 원리

총체적 언어교육 접근법에 대한 학습자 및 교사에 대한 관점과 원칙을 기본으로 하며, 총체적 언어교육 접근법의 체계화에 공을 세운 Goodman(1986)이 말한 총체적 언어교육 교수-학습 원리를 이성은(2005)의 해석을 참고하면 다음과 같이 말했다.

첫째, 학교에서는 학습자가 가지고 있는 경험을 기초로 하여 프로그램을 진행해야 하고, 학습자의 내부에 내재한 동기를 유발하는 것이어야 한다. 큰 부분을 이해하고 싶은 욕구에서 출발하여 그것을 예측하고 수정하면서 지속적인 학습동기를 유발해 작은 단위까지 스스로 배우도록 해야 하기 때문이다. 총체적 언어학습은 교실 안에서 만의 교육이 아닌 실생활로 확장되어 학습되어야 함을 내포하고 있다.

둘째, 전체에서 부분으로, 모호한 것에서 정확한 것으로, 세련되지 못한 것에서 세련된 것으로, 구체적이고 상황적 맥락이 분명한 것에서 보다 추상적인 것으로, 친숙한 것에서 친숙하지 않은 것으로 발달해 간다.

셋째, 표현(쓰기)전략과 이해(읽기)¹⁾ 전략은 기능적이면서도 의미 있고 적절한 언어를 사용함으로써 발달된다. 나의 표현은 전달하고자 하는 개념을 더욱 정리해주는 역할을 하므로 이해하는 과정도 함께 수반되는 것이다.

넷째, 표현하고 이해하는 능력은 욕구에 의한 개인적인 필요와 타인과의 의사소통에 의한 사회적인 필요에 의해 계발된다. 짝 활동 혹은 소집단 활동이 효과적이다.

다섯째, 가르치는 교수법과 학습 방법은 일대일로 대응하는 관계가 아니다. 교사는 동기를 유발하고, 언어 환경을 마련하고, 발달을 관찰하고, 적절한 교재를 제공하고, 학습자가 자발적으로 참여하도록 유도하고, 표현하고 이해하는 학습 기회를 계획해야 한다. 학습자는 교사가 계획해서 제공하는 풍부한 언어 환경에서 지식과 지식의 구조 및 학습 전략을 구성하는 주체가 된다.

여섯째, 교사는 학습자의 표현과 이해 전략이 발달하는 것을 관찰하면서 지원하고, 학습자는 의미의 소통에 초점을 맞춘다. 교사가 학습자의 표현과 이해 능력을 발달시킨다는 것은 이중의 계획을 수행해야 함을 의미한다. 즉,

1) 총체적 접근법의 근원인 언어교육에서 쓰기, 읽기 전략을 미술교육 영역특성에 맞춰 ‘쓰기’는 ‘표현’으로 볼 수 있고, ‘읽기’는 ‘이해’ 전략으로 해석 할 수 있다.

교사는 학습자의 언어 발달과 언어 사용이라는 이중의 계획에 초점을 맞추고 관찰과 지원을 한다.

일곱째, 표현과 이해를 잘하려면 모험을 할 줄 알아야 한다. 발달 단계에 있는 학습자가 글을 읽으면서 의미를 이해하려 할 때 예측과 추측을 하도록 격려해 주어야 한다.

여덟째, 학습 동기는 학습자 내부에서 일어난다. 유아들은 필요에 의해 의사소통을 하고 의사소통을 원하기 때문에 표현하고 이해하는 것을 배운다. 총체적 언어 프로그램에서는 외적인 보상보다는 내적인 보상을 중시한다. 학습의 부진으로 벌을 주는 일은 없다.

아홉째, 교사가 표현하거나 듣는 유아에게 묻는 가장 중요한 질문은 “의미를 이해하고 있느냐?”이다. 학습자도 스스로 이와 같은 질문을 하도록 한다.

열째, 가르치기 위한 교재는 의미 있고 적절한 총체적인 자료이어야 한다. 교육현장에 와서 처음으로 언어를 경험할 때부터 유아들은 실제적으로 사용할 수 있는 언어의 특성들을 경험해야 한다.

열한 번째, 총체적 언어 교사들은 상대적 평가나 표준화된 평가가 아닌 학습자 중심의 평가를 해야 한다.(석동일, 2007)

2. 창의력과 미술창의력

1) 창의력의 개념

창의력의 정의는 인지적 접근인지, 사회·심리적 접근인지, 다원적 접근인지 접근관점에 따라 개념이 다양하게 풀이된다.

먼저 창의력을 인지능력으로 보는 관점인 ‘인지적 접근’은 ‘과정(process)’과 ‘산출물(product)’을 강조한다. 대표 이론가로 Torrance와 Guilford로 들 수 있으며 그들을 각각 창의력을 “새롭고 독특한 아이디어, 다른 관점, 문제를 새로운 시각으로 보는 것”, “새롭고 신기한 것을 낳는 힘”이라고 하였다. Torrance(1958)는 창의력을 문제해결 능력으로 정의하여 결과보다 과정에 초점을 두었다. 문제를 감지하여 결점에 대해 추측하고 가설을 세워 검증하는 과정을 거쳐 다시 재수정과 재검증 하는 창의적 사고를 강조하였다. Guilford(1970)는 지적 특성으로 이해했으며, 창의적 사고 요인인 유창성(fluency), 융통성(flexibility), 독창성(originality), 정교성(elaboration), 민감성, 재정의 및 재구성력으로 구성된다고 하였다. 결과적으로 ‘인지적 접근’은 창의력을 정신과정의 결과로, 창의적인 산출물이 나타나는 것에는 인지의 발달에 의한 결과물로 보는 인지발달론적 입장을 취하는 것이다. Gardner, Wallas, Osborn, Sternberg, Weisberg 등 또한 같은 인지발달론적 입장을 취하고 있는데 창의력을 주로 인지능력, 문제해결, 연합, 인지구조, 두뇌 기능 분화 등의 입장에서 약간씩의 다른 견해만 가지고 있는 것이다.(전경원, 2014)

둘째로 ‘사회·심리적 접근’은 자아실현, 성격 특성, 환경 등에 초점을 맞춰 창의력을 이해하려고 한다. 자아실현은 ‘사람(person)’, ‘과정(process)’에 중점을 둔 인본주의 접근방식으로 대표 이론가는 Maslow와 Rogers가 있다. Maslow(1954)는 두 수준의 창의력으로 나누어 말한다. 하나는 천재, 과학자, 발명가, 예술가 등의 특수한 사람에게 나타나서 사회적으로 새로운 가치를 갖고 있는지의 여부로 평가를 받는 ‘특별한 재능의 창의력’이다. 또 다른 하나는 누구든지 가지고 있어 사회적으로 평가받는 것이 아니지만 그 사람에게 있어서 새롭고 가치 있는 경험을 말하는 ‘자아실현 창의력’이 있다(전경원, 2014).

셋째로 최근 창의력 연구에서 사용된 접근방법으로 ‘다원적 접근’이 있다. 이전의 논문들에서 창의력을 교육, 심리, 과학, 예술 등 각 학문분야에서 다루지만 같은 현상도 분야별로 보는 시각도 다르고, 사용하는 용어도 다른 점을 지적하여 발생한 입장인 것이다. 창의력을 오직 연구자가 속한 학문의 입장으로 해석하여 학문 간 연계 창의력 발산의 어려움을 문제로 삼아 다 학문에 걸친 상호작용 접근법이 창의력에 대한 좀 더 폭넓은 이해를 돕는다는 주장이 제기되었다. 결론적으로 창의력은 단일 요소가 아니라 복합적인 요소들의 상호작용으로 발생하는 것이라고 보는 접근이다. 단, 과제 수행에 필요한 창의력은 각기 다른 영역에서 채워진다는 접근을 바탕으로 하여 창의력을 다양한 측면에서 명확하게 설명할 수 있으나, 창의적인 행동의 발산 수준은 개인적인 차이가 있을 수 있다고 말한다.

이 중에서 창의력을 인지능력으로 보는 입장이 연구자들 사이에 가장 우세하며(전경원, 2014) 본 연구에서도 인지발달론적 입장에 동의하는 바이다. 하지만 창의력의 정의를 하는 과정에서는 세 가지 측면에서 접근하는 연구들이 서로 상호작용적 관계가 있다고 본다. 결론적으로 기존 의견들을 종합한 창의력의 정의는 발생하는 부분은 각기 다른 입장으로 시작되어 개념은 다양하지만, 일반적으로 ‘새롭고 적절한 것을 산출하는 능력’이라고 할 수 있다.(Baer, 1997; Sternberg & Lubart, 1999)

2) 미술창의력의 개념

예술은 ‘창의력’의 개념이 생겨나기 시작한 초창기부터 창의력과 밀접한 관계를 보인다. 이는 예술 분야에서 결과물이라고 내놓는 것들이 새롭고, 직접적 정서 자극을 주기 때문일 것이다. 점점 영역별 창의력이 존재한다는

의견이 대두되어 특정 영역 특수성에 의한 창의력이 주목받게 되는데, 예술의 한 분야인 미술이 대표적인 예이다.

박영주(2014)는 미술창의력을 세 가지 측면인 ‘인지적 측면’, ‘정의적 측면’, ‘환경적 측면’으로 접근할 수 있다고 말한다. 이를 차용하여 미술창의력의 정의를 내려 보고자 한다.

첫째, 인지적 측면의 미술창의력

인지적 측면의 미술창의력은 인지의 하위요소인 사고과정과 지능과의 연관성을 통해 해석이 이뤄진다. 먼저 사고과정을 통해 본 입장을 보자면 Getzels과 Csikszentmihalyi(1976)의 미술창의력은 예술적 창조를 위한 문제를 발견하여, 창의적 사고과정을 가지는 것을 의미한다고 한다. 문제발견 과정을 얼마나 심도 있게 접근하느냐에 따라 창의적 결과의 정도가 달라진다는 것인데, 미술창의력을 사고과정으로 보는 것이다. 강병직(2011)은 미술에서의 창의적 사고 과정은 탐색 → 주제발견 → 발명 → 경계 허물기 → 미적 판단 → 탐색으로 순환하는 과정을 거친다고 하였다. 이는 발견한 문제를 해결하기 위해 여러 가지 방안을 시도하게 되고, 그 과정에서 다시 새로운 문제 발견을 통해 작업 세계를 확장해 나가므로 정의가 내려지는 수학이나 과학처럼 완성의 개념으로 다가갈 수 없다고 말한다(박영주, 2014).

다음으로 인지 지능으로 본 미술창의력은 인지 지능의 하위요소인 인지 유연성을 통해 강조하는 입장이다. 인지유연성이란 ‘상황의 변화에 맞추어 주의를 적절하게 전환하는 것으로, 자신이 처한 상황에 맞게 관련 정보를 활성화하고 적절한 해결책을 마련할 수 있는 능력’을 말한다(Spiro et al,1988). 이러한 인지 유연성은 학습 과정을 통해 배운 정보(기술)를 실생활에 적용하는 과정에서 창의적 사고로 연결하는 중요한 매개체가 된다.

Efland(2002)에 의하면 미술은 구조화되기 힘든 영역으로, 사전 지식에 의해 다음 학습으로 진행되며 확장되는 지식의 구조가 아닌, 격자형(lattice)으로 다양한 개별 사례들에 대한 지식이 서로 얽히어 구성하고 이를 바탕으로 표현한다고 주장한다. 따라서 창의력을 발휘하기 위한 변화와 새로움에 대한 선호라든가, 문제를 다른 각도에서 볼 수 있는 능력과 대안 마련에 인지 유연성이 적합하다고 보는 것이다(Martin & Rubin, 1994, 박영주, 2014 재인용). 즉, 인지적 측면에서의 미술창의력은 지능이나 사고과정에 초점을 둔 인지 과정이 바탕인 일반 창의력에 시지각을 추가하여 바라보는 입장인 것이다.

둘째, 정의적 측면의 미술창의력

일반 창의력에서의 정의적 측면은 제시한 지식을 개인의 성향이나 목적에 따라 해석이나 구성이 달라질 수 있다고 보는 입장이다. 미술창의력에서도 마찬가지로 창의력 성향 그리고 동기와 관련해서 살펴볼 수 있다. 창의적 성향이란 일종의 성격과 같은 내적 특성이어서 저마다 자신의 성향에 의해 특정 상황에 변화를 두려워하는 소극적 반응과 개방적이고 적극적으로 변화를 수용하여 반응으로 구분하여 볼 수 있다. 후자의 경우가 창의력 발현에 효과적이라고 한다. 이러한 견해는 인지적 측면과 정의적 측면이 함께 작용하여 발현되는 것이 창의력이란 전제를 하고 있다(박영주, 2014).

Russ(1993)은 창의적 성향의 요소로 모호함에 대한 참을성, 경험에 대한 개방성, 비 인습적 가치관의 소유, 판단에 대한 독립성, 호기심, 도전에 대한 선호, 복잡성, 자신감, 위험 감수, 내재적 동기 등으로 정리했다. Rimm(1983)은 미술가를 포함하여 창의적인 사람들의 성향을 분석한 결과 다른 사람들과 다르게 생각하는 경향과 주변 환경에 대한 많은 관심과 호기심을 보이며, 독립심을 가지고 인내하며 과제를 수행하는 특성을 보인다고

하였다. Schirmacher(2006)는 미술에서 나타나는 성향을 호기심, 적극성, 자신감, 즐거움, 미술을 통해 타인과 교류하고 의사소통할 수 있는 경향성으로 설명한다.

정의적측면의 또 다른 요소인 동기는 학습뿐만 아니라 창의력 부분에서도 중요한 요소로 작용한다. 흥미나 만족 또는 개인적인 도전의욕에 의한 내재적 동기가 창의력 발현에 가장 영향이 있다고 한 Amabile(1983)의 의견을 뒷받침 해주고 있다. 미술창의력의 조건에서 Addison(2011)은 동기 자체보다는 동기를 불러일으키는 요인인 정서적 반응(감응이라고도 함. 최우희,2012)이 더 중요하다고 보았다. 덧붙여 자신의 경험이나 생활, 그리고 사회 공동체가 무엇인가를 하고 싶게 만드는 원인이라고 보았다.

셋째, 환경적 측면의 미술창의력

창의력에 영향을 주는 요인 중 외부적인 부분들이 속할 수 있는데, 이 외부적 요인들이 얼마나 지원되고, 어떻게 지원되느냐에 따라 창의력 발현에 차이를 보일 수 있다는 입장이다. Csikszentmihalyi(1999)는 창의력이 사람들의 머릿속에서 일어나는 것이 아니라 사람들의 생각과 사회, 문화적 맥락과의 상호작용 속에서 일어나는 것이라고 말하였다. 이는 창의력에 대한 환경적 측면이 개인의 환경을 사회 전반적인 측면까지 확대하여 볼 수 있음을 보여주는 것이다. 이에 대해 박영주(2014)는 창의력과 관련된 환경에 대한 관심은 환경이 창의력을 자극하는 촉매제가 될 수 있고, 환경이 창의력을 육성하는 기능을 할 수도 있다고 말한다. 또한 개인이 그것을 명확하게 인식하고 자신에게 필요한 환경을 인지하고 능동적으로 구축해가는 것도 필요할 것으로 본다. 미술창의력에서도 환경이 중요한 요인으로, 문지원(2012)은 미술과 밀접한 환경 조건이 필수라고 말하며 구체적 환경적 요인으로 재능을 발견할 기회를 제공하는 가정환경, 모범이 되어줄 교사나 또래,

또는 전문가와 만남이 이루어 줄 수 있는 현장, 정보를 습득하고 창의력을 키워 나갈 수 있는 장소를 꼽았다. 또한 미술창의력에서 환경이 중요한 이유는 자신이 속한 사회로부터 결과물을 평가받는다는 것이다. 이로 인해 사회로부터 표현의 제약을 받기도 하고, 새로운 미적 관점으로 사회를 안내하는 역할도 하고 있어, 미술창의력이 사회와 상호작용하는 밀접한 관계임을 알려준다(박영주, 2014).

즉, 세 가지 측면의 의견을 종합하여 정의해 보자면 미술창의력은 타 영역과 달리 미술이 사회의 필요성에 의해서 창작물로 산출되지는 않지만 자신만의 직관을 활용하거나 탐구과정을 통해 미적인 문제를 발견하고 해결하여 새로운 예술적 가치가 있는 적절한 결과물로 산출할 수 있는 능력이라고 할 수 있다.

3) 미술창의력의 하위요소

미술창의력의 개념은 견해차로 인하여 다양하게 해석되지만 결과적으로는 미술과 밀접한 환경의 제공을 통해 창의적 사고과정을 반복하며 정서의 반응을 불러일으켜 창의적 산출을 이뤄내는 것을 일컫는다고 할 수 있다. 그렇다면 미술창의력에서 미술의 어떤 요인이 작용하고 필요로 하는지를 파악해야 할 것이다. 미술 창의력의 개념이 정립된 역사에 비해 미술창의력 요소의 언급은 최근에서야 이뤄지고 있다.

Feist(1999)와 김황기(2010)의 주장을 정리하여 미술 창의력의 하위요소를 제시한 박영주(2014)의 이론을 제시한다.

① 시각적 사고력

Arnheim(1974)에 의하면 미술에서 시각은 단순히 보는 능력이 아니라 추상적이거나 이론적인 것에서부터 현실적이고 일상적인 것에 이르기까지 자신이 구상한 것을 눈에 보이듯이 생각하는 방법으로 시각적 사고력이라 칭한다. 따라서 시각적 사고력이란 대상을 시야의 한 부분에 집중하게 한 후 시공간의 전체 구조에 관계하는 상호작용을 능동적으로 파악하는 능력이라 할 수 있다.(Winner, 1993) 이런 시각적 사고력을 통해 대상을 다양하게 관찰하고 사고한 다음 그 결과를 아이디어로 창조하는 활동을 돕는다.(박영주, 2014)

② 비판적 사고력

창의력이란 기존 개념의 다각적 접근 및 다원적 해석을 이루는 사고를 말한다. 즉, 확산적 사고라 할 수 있는데, Mumford(2001)는 확산적 사고로만 창의력을 말 할 수 없다고 말한다. 모은 자료를 통해 어떤 결론에 도달하는 추론 능력도 중요하다고 하며, 그러한 사고 능력을 추론적 사고라 하였다. 이를 통해서 보면 미술창의력은 확산적 사고와 수렴적 사고가 복합적으로 작용하여(손지현, 2011) 떠올린 아이디어가 최상의 것인지를 돌아보고, 여러 가능성을 모색하여 다시 최상의 것을 선택하도록 조율하는 사고인 비판적 사고력이 필요하다고 할 수 있다.(박영주, 2014)

③ 인지 유연성

창의적이려면 이전 습관에 의한 판단과 경직된 정보처리에서 벗어나 보다 다양하게 자신이 가진 정보를 연결하고 새롭게 생성할 필요가 있다. 특히 미술은 재료와 표현방법도 다양하며 표현하고자 하는 주제와 매칭 될 수 있는 경우의 수가 많기 때문에 습득된 지식을 다른 영역에도 활용할 수 있는 인지 유연성이 강조된다고 할 수 있다. 즉, 인지 유연성은 “주어진 상황에서 이용 가능한 대안이 있다는 것을 인식하는 능력” (Martin & Rubin,

1994, 박영주, 2014 재인용)이라 정의할 수 있으며, 변화와 새로움을 가능하게 하는 신호(Gough, 1992)로 볼 수 있다.

④ 독창성

Feist(1999)는 미술가의 중요한 특징으로 기존의 규범들에 대해 의문을 제기하고 저항하는 경향이 있으며, 도전하는 것, 수용 가능한 경계선을 넘는 것을 말했다. 기존의 것들과 다른 접근, 독특한 방법을 사용한 새로운 아이디어가 독창적이라고 표현 될 순 있어도 창의적이라고 평가되기 위해서는 미술가가 속한 사회가 그것을 인정하고 판단할 수 있느냐에 따라 창의적일 수도, 아닐 수도 있다.(Giăveanu, 2011)

⑤ 미적 감수성

대상으로부터 무엇을 발견하거나, 느꼈느냐가 대단히 중요하다.(Itten, 1975) 미적 감수성이 수반된 창의적 표현은 대상으로부터 영감을 받거나, 감상을 통해 자신이 느낀 감정을 예술적으로 표현하는 일련의 활동이 된다. 단순히 주변 환경에 대해 예민한 관심을 보이고 탐색 영역을 넓혀나가는 수준의 느낌이 아니라, 자신만의 미적 관점으로 남이 보지 못한 미적 특징을 찾아내거나 미적으로 불편한 점을 쉽게 알아차리는 것이다.(박영주, 2014) 따라서 Pufal-Struzik(1993)은 창의적인 미술가는 일반 미술가들에 비해 미적 감수성이 높다고 하였다.

⑥ 표현력

Read(1974)는 인간은 누구나 본능적으로 자기표현의 욕구를 가지고 있으며, 자기표현의 활동을 통해서 자신의 생각이나 감정을 타인에게 전달하며, 이러한 행위를 통하여 자신의 존재 위치를 확보하고 개체로서의 가치를 새롭게 인식하게 된다고 하였다.(박영주, 2014 재인용) Robinson(2007)도 ‘표현’이 작가 입장에서 자신의 정서나 느낌을 나타내는 것이라면, ‘표현력’은 대중의 입장에서 작가 자신이 표현하려는 정서나 느낌을 대중이

공감할 수 있게 전달하는 능력이라고 하였다.

이상으로 살펴본 바와 같이 일반적인 창의적 결과물 생성 자체에도 다각적 접근과 독특한 방법을 사용한 새로운 결과물 생성도 포함된다. 좀 더 구체적 개념인 미술창의력이 기반으로 된 결과물은 사고의 과정과 결과물 속에 확산적 사고, 새로운 정보의 연결, 미적 감각과 시각적 판단이 수반되는 활동인 것이다. 즉, 미술창의력은 일반창의력의 확산적 사고와 비판적 사고력 강조에 시지각적 사고력이 조력 되어야 함을 알 수 있다.

3. 유아 인지발달

창의력의 개념을 접근관점에 따라 다르게 해석 할 수 있는데 본 연구에서는 창의력을 정신과정의 결과로, 창의적인 산출물이 나타나는 것에는 인지발달에 의한 결과물로 보는 입장을 취하고 있다.

인지(認知)라는 단어를 그대로 풀이하면 ‘인식하고 깨닫는다.’로 해석된다. 인지의 본질은 판단이며 판단을 통해 어떤 대상이 다른 대상과 구별됨을 알고, 또한 어떠한 개념에 의해 특징지어지는 것을 알게 된다. 여러 개념 습득과정에 있는 유아들이 많은 상황 속 판단들로 학습된다고 할 수 있다. 따라서 인지능력에서의 학습은 경험과 세계와의 상호작용을 통해서 일어나는 수행이나 수행 잠재력의 지속적인 변화라고 정의 할 수 있다.(Driscoll, 2002; 정숙희, 2012) 유아들의 학습이 유의미해지기 위하여 유아 인지발달 과정을 인지하는 것은 중요하며, 창의력 신장의 기본 바탕을 다지는 과정이라고 판단된다.

1) 유아 인지발달 단계

인지발달은 유아의 능동적 구성 과정을 통한 지식의 획득 및 변화로 정의되며, 유아가 속한 사회문화적 맥락 속에서 또래나 성인과의 사회적 상호작용을 통하여 동기 유발되고 지식이 구성된다. (정숙희, 2012 재인용)

인지발달은 세부 발달과정과 상호작용의 중점 비율에 따라 크게 두 가지 분류 된다. 하나는 생물적 성숙과 물리적 환경의 중요성을 주장한 Piaget 이론과 다른 한 가지는 사회문화적 환경의 영향력을 강조한 Vygotsky나 Dewey의 이론이다. 본 논문에서는 유아의 발달을 능동적인 존재로 보며, 생물적 인지발달의 구분이 가능한 Piaget의 인지이론을 살펴봄으로써 유아의 인지발달 단계를 이해하고자 한다.

Piaget은 우리가 환경과 끊임없는 상호작용에서 새로운 대상의 정보를 받아들이는 인지 과정인 ‘동화(assimilation)’와 새로운 대상의 정보를 받아들일 때 이전의 정보가 맞지 않을 때 수정해나가는 인지 과정인 ‘조절(accommodation)’을 한다고 말한다. 이러한 동화와 조절을 통해 도식(schema)이라고 하는 인지구조를 끊임없이 재구성한다고 덧붙인다.

① 감각운동기(sensorimotor period, 0~2세)

출생해서 2세까지의 시기로, 이 시기의 영아는 감각이나 운동을 통해서 환경을 경험해 나가는 시기이다. 영아는 태어나면서 단순히 환경에 대해서 반사적으로 반응하는 행동에서 다양한 감각운동적 도식으로 변하여 목적을 가진 행동으로 발전한다. 감각운동기에 일어나는 가장 중요한 인지발달의 변화는 대상영속성(object permanence)의 습득(신명희 외, 2014)으로 대상이 시야에서 사라지더라도 계속 존재한다는 것을 인식하는 능력을 말한다.

② 전조작기(preoperational period, 2~7세)

전조작기는 2~7세의 유아가 해당하며, 단순한 수준의 정신적인 조작을 할

수 있는 단계인데 대표적으로 두 가지 특성을 가진다. 첫째는 언어와 상징(symbol) 도식이 활발하게 발달하는 시기로서 마음속에 어떤 것을 그릴 수 있는 정신 능력을 갖추게 되는데 이를 ‘표상적 사고(representation thought)’ 능력이라고 말한다. 둘째로 지각적 특성으로 대상을 파악하여 사물의 한 가지 차원에서만 초점을 두고 다른 중요한 특성은 간과하는 중심화 성향으로 직관적 사고(intuitive thinking)를 한다. 또한 중심화 성향은 자아중심성(egocentrism)으로도 나타나는데 이는 타인의 생각, 감정들이 자신과 동일하다고 믿고 타인의 관점을 이해하지 못하는 경향을 말한다. 이외에 세상 모든 것이 사람을 위해, 사람의 필요에 의해 만들어졌다고 믿는 ‘인공론(artificialism)’ 과 생명이 없는 대상에게 생명과 감정을 부여하는 사고인 ‘물활론(animism)’ 이 있다.

③ 구체적 조작기(concrete operation period, 7~11세)

피아제 인지발달의 세 번째 단계인 구체적 조작기는 7~11세이며, 이들은 체계적이고 논리적인 사고를 할 수 있게 되고 가역성, 유목화, 서열화 개념을 습득하게 된다.(신명희 외, 2014) 논리적인 사고는 개인적인 경험과 밀접하게 관련되어 있어서 자신에게 익숙한 상황, 구체적인 상황에서 가능하며, 추상적인 상황에서는 논리적 사고에 어려움을 겪는다. 전조작기 유아와는 달리 한 문제의 두 측면을 동시에 고려할 수 있게 되고 유목화, 서열화 능력이 보존개념을 획득하게 한다.

④ 형식적 조작기(formal operational period, 11세 이후)

11세 이후 청소년기에는 추상적인 개념을 가지고 논리적 사고를 할 수 있게 된다. 눈에 보이지 않는 추상적 개념뿐 아니라 추상적 관련성을 이해할 수 있는 추상적 사고는 다양한 현상에 대해 여러 가설을 세우고, 이를 검증하여 문제해결에 도달할 수 있다. 이를 가설 연역적 추리(hypothetico-deductive reasoning)라고 하는데 Piaget은 이런 가설 연역

적 추리가 가능해짐에 따라 사고기능을 성공적으로 수행할 수 있게 된다고 하였다.

이런 Piaget의 이론이 감각운동기와 전조작기 유아의 인지능력이 과소평가 되었다는 것과 하나의 개념이 여러 발달단계에 걸쳐 습득된다는 사실에 비판도 받기도 한다. 하지만 Piaget의 인지발달이론은 유아의 성장에 따라 지각적, 개념적 사고 능력이 어떻게 변화하는가를 설명해주어 인지발달을 촉진시키기 위한 교수연구의 기본적인 이해의 기반을 제공해 주었다.

지금까지 살펴본 유아인지발달 단계 중 본 연구의 대상은 전조작기에 해당한다. 전조작기 유아의 가장 큰 특징인 언어와 같은 상징 도식이 발달하여 표상적 사고가 가능한 것이다.(신명희, 『교육심리학』, 학지사, 2017. p.37) 상징 도식이 성립될 때부터 확실적인 사고가 아닌 다각적 사고의 연습으로 유연한 사고가 정립된다면 문제에 좀 더 창의적 접근이 가능할 것이다. 또한 창의적 문제 접근은 창의적 결과물을 도출해 낼 것이며 이러한 과정의 반복은 유아의 인지발달을 이룰 것이다.

Ⅲ. 연구내용 및 방법

1. 연구대상

본 연구는 미취학 유아(만 5세~6세)의 미술 교육프로그램에 관한 활동으로 진행되었다. 서울시 강동구 소재 A미술학원 만 5세~6세 11명(5세 남3/여2, 6세 남4/여2)이 그 대상이다. 본 연구를 위하여 개발될 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 신장 프로그램은 유아들의 미술활동시간에 투입되어 약 8주간 총 8차시에 걸쳐 진행되었다.

총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 신장 프로그램의 적용 시 나타나는 유아들의 변화와 반응에 대해 보다 구체적인 자료를 수집하기 위하여 연령을 기준으로 그룹으로 나누어 진행하였다. 미술창의력 신장 프로그램을 미술활동에 대한 기본 의지가 있는 대상으로 진행하여야 효과성을 검증할 수 있으므로 미술학원에 다니는 유아를 선정하였다.

2. 연구설계

총체적 언어교육 접근법은 언어교육에 대한 철학적 개념으로 시작하였기 때문에 아무래도 국어교육에서 많이 사용되어 왔다. 동기나 흥미를 북돋우기 위한 학습자 중심 교육이 기본 개념이므로 미술창의력 교육에도 충분히 적용 가능하다.

본 연구는 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 신장 프로그램이 수업에 적용되었을 때 어떠한 효과를 나타내는지 알아보기 위해 설계되었다. 총체적 언어교육 접근법의 효과성을 알아보기 위해 인지발달이 비교적 비슷한

연령별로 그룹으로 나누어 진행하며, 구체적인 변화를 알아보기 위해 단일 집단 전 후 검사설계(One-group Pretest-Posttest Design) 방법을 사용하였다.

E	O_1	X_1	O_2
-----	-------	-------	-------

E : 미술학원 6~7세 그룹

O_1 : 사전 검사(유아 창의적 특성검사 K-CTC²⁾)

X_1 : 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 신장 프로그램 처치(총 8차시)

O_2 : 사후 검사(유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC³⁾, 관찰일지)

위의 설계 모형과 같이 질적, 양적연구 방법으로 사전, 사후의 창의력 검사를 하였으며, 차시별 관찰일지를 작성하여 실질적인 창의력 발산 행동 변화를

2) 유아 창의적 특성검사 K-CTC(전경원 개발/2010/내적일치도 .8901)는 만 4~6세를 대상으로 유아의 창의성을 알아보기 위해 일차적으로 사용할 수 있는 검사이다. 본 검사는 교사나 부모가 일차적으로 관찰을 통하여 인지적 요인(유창성·융통성·독창성)의 문항 11개와 정의적 요인(탈고정관념/독자성·호기심/모험심·다양성·민감성·유머감각·개별성)의 문항 29개를 체크리스트 형식의 검사이다.

3) 유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC(전경위 개발/1998/내적합치도 .8391)는 만 4~6세를 대상으로 창의성의 주요 척도인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 측정하는 유아 종합 창의성 검사 도구로써, 언어·도형·신체 영역에서 창의성을 파악하여 부모나 교사가 유아를 이해하고 돕는 데 의의가 있다. K-CTC와 다르게 이 검사는 유아가 직접 참여하여 문제를 읽고 해결하는 반응에 따른 창의성 측정 도구이다.

를 관찰하였다. 사전-사후 검사의 종류를 다르게 한 이유는 프로그램 적용 기간이 비교적 길지 않아 사전 검사와 사후 검사에 같은 도구를 사용하여 측정할 경우, 사후 검사 결과가 프로그램 적용에 따른 객관적인 창의력 측정 결과가 나오기보다는 사전 검사를 통한 학습효과에 의한 결과가 나올 것을 염두 하여 도구를 달리하였다. 교사가 유아의 평소 활동 모습 관찰만으로도 측정 가능한 K-CTC 검사를 사전에 하고, 유아가 직접 검사에 참여하여 문제 해결하는 K-CCTYC 검사를 사후 검사에 도구로 삼아 결과적으로 프로그램에 참여한 유아들이 전국 해당 연령의 창의력 수준 중 어느 정도에 해당되는지를 확인하였다.

따라서 사전 창의력 검사는 미술창의력 향상 프로그램 적용 전의 미술 활동 반응을 2주 동안 관찰한 후 관찰자가 유아 창의적 특성검사 K-CTC로 창의력을 진단하였다. 사후 창의력 검사는 유아가 직접 참여하여 언어, 도형, 신체 각 항목별 활동을 통해 창의력을 검사하는 유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC를 진행하였다. 또한 검사만으로 총체적 언어교육 접근법의 효과를 검증해야 하기에 ‘상대적 평가나 표준화된 평가가 아닌 학습자 중심의 평가를 해야 한다.’는 교수-학습 원리에 어긋나므로 유아 개인별 관찰일지를 작성하여 차시를 거듭할수록 유아의 학습 활동 변화과정을 중점적으로 확인해 보았다.

1) 프로그램 개발 방향

창의력을 중점 사안으로 하여 교육하는 유치원이나 미술학원의 교육과정은 도구 체험이나 표현 기술 익히기에 대부분 치중되어 있다. 창의력 향상에 초점을 맞추는 교육이 이뤄진다고 하여도 미술창의력의 환경적 측면만 제공

되어져 본질적인 미술창의력 하위요소인 시각적 사고력, 비판적 사고력, 인지 유연성, 독창성, 미적 감수성, 표현력 향상에 도움이 되는 교육을 실시했다고 보기 어렵다. 따라서 유아들이 인지적, 정의적 측면의 미술창의력 향상을 기반으로 하는 프로그램이 필요하며, 본 연구의 총체적 언어교육 접근법을 적용한 미술창의력 프로그램 개발 방향은 아래와 같다.

첫째, 총체적 언어교육 접근법 기반으로 한 미술창의력 프로그램은 앞서 제시한 총체적 언어교육 접근법의 원칙을 기본 개념으로 하여 구성하였다. 총체적 언어교육 접근법의 원칙은 앞에서 말한 바와 같이 유아들이 자신의 학습에 주인의식과 책임감을 가지게 하고, 언어학적 형태에 있어서 완전함이란 있을 수 없기 때문에 교사들은 어떤 완전한 기준의 틀에서 벗어나야 한다. 또한 유아들이 의미를 만들려고 할 때 그들의 표면적 실수를 교정하기 위해 그것을 중단시켜서는 안 된다. 실생활에서도 말하기, 듣고, 읽고, 쓰기가 동시에 이루어지기 때문에 실제 수업에서도 언어의 4가지 영역인 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기(미술 활동에서는 말하기, 듣기, 보기, 미술 표현하기)가 통합되어 자연스럽게 상호작용하고 적절하게 조절되어야 한다. 추가로 교실의 분위기를 안락하고 생산적인 삶을 영위할 수 있는 하나의 공동체로 만들며, 총체적 언어교육 접근법이 추구하는 평가는 유아들의 능력을 서열화 내지는 등급화하기 위한 도구가 아니라 유아들에게 자신에 대한 정보를 제공해 주기 위함이다. 수업 시수마다 미술창의력을 증진시키는데 중심적인 역할을 하는 하위 활동 과정을 내용의 특징을 강조하여 수업에 적용 개발하였다.

둘째, 미술창의력 프로그램은 총체적 언어교육 접근법 수업모형 절차에 따라 미술을 주요 도구로 활용하고, 그룹 활동을 통해 전달자는 창의적 의견에 대한 본인의 의견정리 연습을 하며 수용자는 간접경험의 기회를 가질 수 있도록 구성하였다.

셋째, 본 연구의 미술창의력 프로그램 목적은 유아의 시각적 사고력, 인지 유연성, 미적 감수성, 표현력 향상을 위함이다. 총체적 언어교육 접근법은 언어학습을 넘어 개념습득 당시부터 획일적 주입이 아닌 다양한 접근을 통해 습득된 개념을 창의적 활용이 가능한 열린 개념으로 우리의 사고에 내포될 수 있다. 이러한 열린 개념은 새로운 문제 발생 시 열린 사고로써 활용 가능 하므로 창의적 활동의 자원으로써 작용 될 것이다. 또한 개개인이 가진 지식이나 경험, 배경을 매우 중시한 점을 활동에 기본 철학으로 제시하여 총체적 언어교육 접근법의 또 다른 특징인 학습자 중심 프로그램으로 개발하였다.

2) 프로그램 개발 절차

프로그램 단계마다 유아들의 내재된 창의력을 표면으로 끌어내는 중심적인 역할을 하는 활동이 있다. 이것이 프로그램의 기본 골격이 되며 부수 활동들이 유아의 흥미와 참여도를 높이게 되는 도구로 작용할 것이다. 이에 따라 수업모형을 ‘준비단계’, ‘1단계-발단’, ‘2단계-전개’, ‘3단계-심화’로 구성하였으며, 이를 미술창의력 교육에 적용한 연구의 개발 절차는 다음과 같다.

<표 I> 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 단계

프로그램 절차		세부 사항
프로그램 준비 단계 <교사 사전 준비>	총체적 언어교육 접근법을 기반으로 한 미술창의력 프로그램 준	- 총체적 언어교육 접근법 원칙에 맞는 교수법 연구하기 - 유아의 흥미와 집중도를 높이기 위하여 오랜 시간 세계 어린이들에게 읽히고 있는 명작

	비	동화 선정. 선정도서 회차 구성 계획하기 - 프로그램 교수·학습안 계획하기(수행계획표 작성) - 프로그램 교수·학습자료 준비하기
프로그램 1단계 <총체적 언어교육 접근법 이해하기>	총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 이해	- 생각 방식 넓혀주기 발표(대화)에 초점 - 선(先)경험 나누기, 브레인스토밍하기를 통해 의견(사고) 표현의 자유 경험
프로그램 2단계 <탐구 및 표현하기>	총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 경험	- 연령별 그룹 결성하기 - 프로그램 수행계획 표에 따른 미술표현 활동하기 - 미술표현에 대한 자기의견 발표 - 그룹원의 다양한 표현 이해
프로그램 3단계 <표현심화>	총체적 언어교육 기반 미술창의력 프로그램 경험	- 2단계 과정과 같은 맥락으로 진행하되 미술표현 활동의 비중을 높여 진행

미술창의력 프로그램 ‘준비단계’에서는 교사가 총체적 언어교육 접근법 원칙 ‘의미의 강조’, ‘실수의 허용’, ‘학습자 주변의 경험 바탕’, ‘사회적 상호작용 전제’를 숙지하고, 그에 따른 교수법 및 유아들 대하는 태도 등을 연구한다. 또한, 학습을 위한 기본 내용 제공이 될 동화를 선정하는데, 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 교육에 동화를 이용하는 건 유아에게 유아 수준의 사건, 상황을 제시하기에 가장 적절한 것이 동화이며, 평상시 유아가 제일 많이 접하는 그림이 동화 삽화이기 때문이다. 따라서 유아의 흥미를 고려하여 다양한 인물 구성과 공상적 소재를 겸비한 세계명작 동화 중에 선정하였으며, 차시별 선정 이유는 다음과 같다.

〈표Ⅱ〉 미술창의력 프로그램 차시별 동화 선정 이유

차시	동화	작가	선정 이유
3	마지막 앞새	오 헨리	본격적 동화 제시는 3차시부터 이뤄지는데 동화를 통한 ‘사건제시-생각해보기 문제제시-문제해결’ 과정이 익숙지 않아 유아의 프로그램 적응을 고려하여 신화적인 소재보다 일상에서 접할 수 있는 인물의 감정에 대한 사고를 가능한 동화를 선정
4	파랑새	모리스 마테를링 크	인물 다음으로 친화적인 소재인 동물을 소재로 하여 구성되는 동화를 통해 약간의 공상적 사건을 제시하여 가까운 차원을 상상할 수 있게 한 동화 선정
5	행복한 왕자	오스카 와일드	전조작기에 해당하는 연구 대상의 특성을 고려하여 물활론적 개념으로 동화의 소재에 감정이입이 가능한 동화 선정
6	걸리버 여행기	조너선 스위프트	이전 차시가 현실과 가까운 차원의 상상을 요구하는 동화를 제시하여 창의적 사고 연습을 하였다면, 6차시부터 공상적 상황 제시로 인물 외에 주변의 상황까지 상상 및 추리 가능한 동화 선정
7	욕심쟁이 거인	오스카 와일드	참여 대상의 흥미를 고려하며, 상상 및 추리를 통해 결과에 대한 원인을 찾는 가역적 사고가 가능하게 한 동화 제시
8	도시에 사는 우리 할머니	로렌 카스티요	이전의 제시한 동화들을 통해 상상, 감정이입, 가역적 사고를 연습하였으므로, 현실에 가까운 사건을 제시하는 동화를 통해 간접적으로나마 현실적용을 유도 할 수 있는 동화 선정

〈표Ⅱ〉에서 제시한 차시별 동화에 따른 교수·학습안을 계획하고, 학습 자료를 준비하는 것이 사전준비단계이다.

미술창의력 프로그램 ‘1단계-총체적 언어교육 접근법 이해하기’에서는 총체적 언어교육 접근법의 방식을 이해시키기 위하여 주제에 대한 학습자의

생각의 폭을 넓혀주기 위한 발표(대화)에 초점을 맞춰 진행한다. 대화는 선(先)경험 나누기, 브레인스토밍하기 방식으로 진행되며, 이를 통해 의견(사고) 표현의 자유를 경험하도록 한다.

미술창의력 프로그램 ‘2단계-탐구 및 표현하기’는 1단계에서 자신의 의견을 배경 지식 바탕으로 표출하는 연습을 하였다면 2단계에서는 본격적인 동화를 읽고 생각하기 활동을 통해 인지발달이 이뤄지도록 한다. 여기에서 생각하기 활동은 동화 내용 중 한 장면을 좀 더 집중적으로 생각해 보고 다각적 시선으로 동화를 이해하기 위해 토론하고, 생각을 미술 활동으로 표현하는 과정을 말한다.

마지막으로 미술창의력 프로그램 ‘3단계-표현심화’에서는 2단계 방법과 똑같이 진행하되 미술표현을 심화하여 동화의 한 장면을 묘사하는 활동을 한다. 또한 자신의 표현에 어떤 문구를 통하여 어떻게 묘사했는지 대하여 친구들에게 발표함으로써 자신의 생각을 정리 할 수 있는 단계로 구성한다.

3. 연구도구

1) 프로그램 내용 구성 및 수행 절차

총체적 언어교육 접근법의 수업 원리와 본 연구의 개발 절차에 따라 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램의 구체적 내용 구성 및 수행 절차는 다음 < 표Ⅲ >와 같다.

<표 III> 총체적 언어교육 접근법 기반
미술창의력 프로그램 내용 구성 및 수행 절차

학습목표		<ul style="list-style-type: none"> ▫ 동화 읽기 활동을 통해 느낀 감정을 표현 할 수 있다. ▫ 대상의 관찰을 통해 시각적 사고력을 키울 수 있다. ▫ 활동을 같이 하는 친구가 느낌 감정과 나의 감정이 다름을 알 수 있다. ▫ 그룹의 친구들이 느낀 감정을 듣고 나눌 수 있다. ▫ 자신이 학습 이전에 가진 정보와 새로운 정보를 연결하고 새롭게 표현 할 수 있다. 	
프로그램 수행단계		프로그램 수행 내용	시수
1 단 계	총체적 언어교육 접근법 이해	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 생각 방식 넓혀주기 대화에 초점 ▫ 선(先)경험 나누기, 브레인스토밍하기를 통해 의견(사고) 표현의 자유 경험 -유아가 평소에 보는 사물 중 하나를 선택하여 학생들마다 자신이 가지고 있는 이야기를 통해 사물을 다각도로 접근할 수 있도록 연습하기 	1차시 2차시
2 단 계	탐구 및 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 연령별 그룹 결성하기 -연령이 인지수준의 보편적인 기준이 될 수 있으므로 연령별로 그룹을 나누며, 그룹원은 모든 학생이 발표 활동을 해야 하므로 4~6명으로 그룹을 조성 ▫ 프로그램 수행계획 표에 따른 표현활동하기 -차시별 동화 듣기 후 연계 미술창의력 활동하기 ▫ 미술표현에 대한 자기의견 발표 -미술표현활동에서 나타낸 표현의 의미와 그린 생 각이 도출된 이유를 그룹원에게 설명 ▫ 그룹원의 다양한 표현 이해 	3차시 4차시 5차시

		-그룹원이 나와 생각이 다를 수 있음을 인지하고, 배경지식 차이에 의한 다양한 상황 해석을 전해 들어 간접경험의 기회 갖기	
3 단 계	표현심화	<ul style="list-style-type: none"> ▫ 2단계 과정과 같은 맥락으로 진행 -동화 듣기 후 연계 미술창의력 활동의 난이도를 상향 조정하여 동화의 한 장면을 직접 묘사하고 자신이 해석한 동화의 상황 묘사 발표 진행 	6차시 7차시 8차시

4. 연구 적용

1) 프로그램 적용

본 연구에서 개발된 프로그램은 총체적 언어교육 접근법 수업 모형을 만 5, 6세 유아에게 적용하여 미술창의력 신장에 목표를 두었다. 연구대상의 연령특성, 인지 특성상 집중력, 표현능력, 수용 능력을 고려하여 수업은 30분 단위로 진행하며, 모든 유아가 미술 표현활동, 발표 활동에 참여하고 서로의 발표에 집중하기 위해 4~6의 그룹으로 이루어지는 수업을 개발하였다.

① 프로그램 준비단계 : 사전준비

교사는 총체적 언어교육 접근법 기반 프로그램에서 유아 미술창의력 향상을 위한 조력자로서 교사는 각 과정에 따라 유아들의 흥미와 사고의 심화를 유도하기 위하여 역할이 다양하고 역동적이어야 한다. 그러므로 차시별 동화와 연계 미술프로그램의 준비를 미술창의력 요소를 고려하여 준비하며, 다양한 입장 차의 상황도 고려하여 철저하게 준비되어야 한다.

② 주제 선정

총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 교육에 동화를 이용하는 건 유아에게 유아 수준의 사건, 상황을 제시하기에 가장 적절한 것이 동화이며, 평상시 유아가 제일 많이 접하는 그림이 동화 삽화이기 때문이다. 따라서 오랜 시간 읽혀져 온 세계 명작 동화를 선정하였다. 차시 구성은 연계 미술창의력 활동(생각해보기 활동)의 표현 난이도에 따라 구성되었다.

<표 IV> 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램-차시별 주제

시수	소재/동화	생각해보기 활동
1차시	나의 사과	나의 경험으로 본 사과의 색을 사과 모양이 그려진 종이에 색을 칠하고 자신의 경험과 관련하여 발표하시오.
2차시	구름 모양	나의 경험으로 본 하늘의 구름 모양 및 색을 종이에 자유롭게 표현하고 발표한다.
3차시	마지막 잎새	‘마지막 잎새’ 동화를 읽고 등장인물 중 ‘할아버지’가 나무의 잎새를 그릴 때 감정 생각하여 할아버지가 그려진 종이에 표정을 그리고 표현 이유를 설명하시오.
4차시	파랑새	‘파랑새’ 동화를 읽고 등장 소재인 파랑새의 상징성을 이해하고 파랑새 종이접기를 하시오.
5차시	행복한 왕자	‘행복한 왕자’의 왕자에 행동에 감정이입하여 내가 왕자라면 제비를 통해 무엇을 나누고 싶은지 그리고 왜 그러한 생각을 했는지 발표하시오.
6차시	걸리버여행기	‘걸리버 여행기’ 중 문구로 제시된 상황(마을에 새로 온 걸리버가 너무 많이 먹고, 덩치가 큰 걸리버가 산책을 할 때마다 땅이 울려 집이 흔들려서 불편한 릴리펫 마을 사람들)을 그룹원 모두 협동하여 그리시오.
7차시	욕심쟁이 거인	‘욕심쟁이 거인’의 정원에는 봄이 왔어도 꽃과 나무가 자라지 않은 이유를 생각해 보고, 아이들이 정원에서 놀

		면서 어떠한 언어 활동을 했을지 자신이 원하는 캐릭터와 자연물의 형태를 선택하여 욕심쟁이 거인의 정원을 꾸며주세요.
8차시	도시에 사는 우리 할머니	‘도시에 사는 우리 할머니’의 손자가 바라본 도시의 세 가지 모습 중 내가 생각하는 도시의 모습을 선택하고 그 이유를 그림으로 표현해 주세요.

③ 프로그램 영역의 수업 요소

총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 차시 <표IV>에서 제시한 프로그램 차시별 수업 요소를 구분해 보면 <표V>과 같다.

1차시에서는 유아가 일상생활 속에서 접할 수 있는 소재를 골라 관찰에 의한 색의 다양성을 인식 할 수 있도록 교육하기 위한 활동이다. 따라서 미술창의력 요소 중에는 시각적 사고력 학습을 목표로 둔다고 할 수 있다.

1차시에서 색의 탐색을 경험했다면 2차시에서는 색과 모양을 함께 탐색 할 수 있는 일상 속 소재를 찾아서 예시를 제시하여 유아들이 자신의 생활 속 경험과 체험이 창의적 사고의 기본 바탕임을 인지하도록 교육하기 위함이다. 이때 향상될 수 있는 미술창의력 요소는 다양하게 자신의 정보를 연결하고 새롭게 생성하는 인지 유연성이다.

3차시부터는 본격적으로 유아에게 구체적 상황을 제시하여 문제 해결을 통해 창의적 사고를 향상하기 위한 교육이 제시된다. 동화의 주인공 입장에 감정입하여 생각해 보는 활동은 대상으로부터 영감을 받거나, 감상을 통해 자신이 느낀 감정을 예술적으로 표현하는 미술창의력 요소 중 미적 감수성에 중점을 둔 활동이라고 할 수 있다.

4차시에서도 동화를 통해 구체적 상황을 제시한 후 동화의 흐름을 이끌어 나간 소재의 상징적 의미를 파악하고자 한다. 이를 위해서는 상징적 의미가

어디에서 어떻게 활용되는지 관찰하고, 동화를 읽고 각자 해석한 상징적 의미에 대해 말해봄으로써 추론적 사고를 하므로 미술창의력 요소 중 비판적 사고력 향상에 해당되는 차시라고 할 수 있다.

5차시에서는 동화의 주인공에 유아가 감정이입하여 ‘만일 내가 주인공의 상황이라면?’ 이라는 문제의 상황에서 어떻게 풀어나갈 것인지를 알아보는 활동이다. 동화 주인공의 감정이입 활동은 간접경험을 통해 문제해결에 필요한 사고력 향상 기회를 갖는 활동이기도 하다. 따라서 자기표현을 그림과 발표를 통해 자신의 생각이나 감정을 타인에게 전달할 때 대중이 공감할 수 있게 전달하는 능력인 표현력 향상을 목표로 둔다.

6차시 활동은 동화의 한 장면을 묘사해보는 활동이다. 동화의 한 장면을 글로만 제시하여 읽어준 후 제시한 문구를 유아의 해석으로 그려보는 활동이다. 유아 혼자 제시 문구 장면을 다 표현할 수 없으므로 그룹이 하나의 도화지에 표현한다. 그룹원의 협동학습으로 이뤄지기 때문에 서로가 다른 표현을 위한 탐색이 필요하므로 미술창의력 요소 중 시각적 사고력과 독창성이 길러지는 활동이다.

7차시는 동화에서 제시된 사건의 결과를 보고 원인을 추론하는 활동이다. 가역적 사고 연습은 문제해결을 위한 고차원적인 사고 해결법으로 직관적 사고의 유아를 논리적 생각 연습을 통해 창의적 사고 연습을 하는 활동이다. 이에 미술창의력 요소 중 비판적 사고력과 인지 유연성을 위한 활동임을 알 수 있다.

8차시 활동은 구체적 배경 지식을 활용하는 활동이다. 등장인물과 경험은 달라도 제시한 단어의 개념에 대하여 자신의 배경 지식을 통하여 사건을 표현해보는 활동이다. 이는 개념에 대한 자신의 논리를 표현해보는 활동으로 시각적 사고력과 표현력 향상을 위한 활동이다.

<표 V> 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램-수업요소

시수	소재/동화	내용	재료	미술 활동	미술창의력 요소
1차시	나의 사과	색 탐색	사과모양 그림, 크레파스	그리기	시각적 사고력
2차시	구름 모양	모양 탐색	도화지, 크레파스	그리기	인지유연성
3차시	마지막 잎새	감정에 따른 인물 표정 탐색	할아버지 그림, 싸인펜	그리기	미적감수성
4차시	파랑새	상징적 존재 이해	색종이	만들기	비판적 사고력
5차시	행복한 왕자	감정이입	선물상자가 그려진 도화지, 크레파스	그리기	표현력
6차시	걸리버 여행기	상황 묘사	2절 하드보드지, 싸인펜, 인물 스티커	그리기	시각적 사고력, 독창성
7차시	욕심쟁이 거인	가역적 사고	사절 하드보드지, 인물스티커, 색지, 싸인펜	만들기	비판적 사고력, 인지유연성
8차시	도시에 사는 우리 할머니	배경지식 활용	도화지, 문구스티커, 크레파스	그리기	시각적 사고력, 표현력

2) 프로그램 지도안4)

<표VI-1> 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 지도안(1차시)

일시	2018년 3월 12일		지도대상	만6세 그룹, 만5세 그룹
학습목표	1. 자신의 경험을 활용한 발표를 한다. 2. 인식의 다양성을 이해한다.		미술창의력 구성요소	시각적 사고력
수업형태	발표 및 그리기		수업자료	도형 윤곽이 그려진 도화지, 크레파스
수업단계	과정	교수 · 학습활동		유의점
도입 (1.5분)	1. 인사 2. 학습목표 제시 (1분)	교 사		
		1) 인사 2) 학습목표 제시 * 여러분 안녕하세요. 오늘은 프로그램 첫날입니다. * 우리는 오늘 친구들의 경험을 듣고 색으로 표현해볼 거예요. 여러분의 이야기를 친구들한테 잘 말해줄 수 있죠?		
	학 생			
	1) 인사 2) 학습목표 인지 * 안녕하세요. / * 네!			
	3. 준비물 확인 (0.5분)	교 사		
		1) 준비물 확인 * 크레파스를 준비하였나요?		
학 생				
1) 활동 준비 * 네!				
전개 (20분)	4. 발표 및 표현 학습 (20분)	교 사		
		1) 발표 환경 유도 * 선생님이 그림을 가지고 왔는데 이게 무엇인지 맞춰 볼 수 있나요? (도화지 그림 제시) 이게 어떤 과일 모양일까요?		도화지에 그려진 그림은 색이 칠해져 있지 않은 과일 그림. (참고1)
		학 생		
1) 발표 * 감!, 사과!, 배!, 홍시 같아요.				

4) 수업지도안은 단계별(1단계-총체적 언어교육 접근법 이해하기, 2단계-탐구 및 표현하기, 3단계-표현심화) 대표 프로그램 지도안 1차시, 3차시, 6차시를 본문에 제시하고, 2차시, 4차시, 5차시, 7차시, 8차시 프로그램 지도안은 부록으로 첨부한다.

교 사	
2) 발표 환경 유도 * 색이 없어서 어떤 과일인지 모르겠지요? 이 과일은 사과예요. 그럼 ○○○ 유아는 사과는 무슨 색인지 아나요? □□□은 어떤 색인 것 같나요? △△△은 어떻게 생각하나요? ◎◎◎은요? ◆◆◆은요? ■■■은요?	<i>그룹 유아 모두 발표를 하도록 유도</i>
학 생	
2) 발표 * 빨간색이요! 초록색이요! 빨간색이요! 빨간색이요!	
교 사	
3) 표현 활동 유도 * 대답 고마워요. 여러분이 말해준 사과의 색을 왼쪽 사과에 칠해주세요.	
학 생	
3) 표현 (왼쪽 사과에 색을 칠한다.)	
교 사	
4) 발표 활동 유도 * 선생님 어제 먹었던 사과에는 빨간색과 노란색이 섞여 있었어요. 여러분은 빨간색과 초록색 말고 다른 색의 사과를 먹어 본적 없었나요? (대답이 없으면 덧붙여서 얘기한다.) 그리고 지난여름에는 초록사과에 흰색도 있는 걸 봤어요.	<i>유아가 사과 색을 말하면서 사과를 봤던 일화를 얘기하면 들어주며 적당히 호응</i>
학 생	
4) 발표 * 빨간색 사과에 갈색이 있었어요. * 썩은 초록사과에 보라색이 보였어요. 검정색 같았어요. * 파란색도 있었어요. * 주황색이랑 분홍색도 있었어요. * 초록사과에서 연두색도 봤어요.	
교 사	
5) 표현 활동 유도 * 모두들 다양한 사과의 색을 보았군요. 그럼 지금 친구들이 말한 색으로 오른쪽 사과를 칠해주세요.	<i>친구들이 말한 색으로 사과를 칠 할 때</i>

		<p>■ ■ ■ 친구는 사과에서 보라색과 검정색을 보았어요.</p> <p>△ △ △ 친구는 사과에서 파란색이 보였어요.</p> <p>□ □ □ 친구는 주황색도 봤고 분홍색도 봤어요.</p> <p>◆ ◆ ◆ 친구는 빨간색과 갈색을 보았어요.</p> <p>○ ○ ○ 친구는 초록사과에서 연두색을 봤어요.</p>	배정비율은 자유롭게
		학 생	
		<p>5) 표현 (친구들이 말한 사과의 색을 오른쪽 사과에 칠한다.)</p>	
		교 사	
		<p>6) 인식의 다양성 전달</p> <p>* 우와 우리가 사과의 빨간색과 초록색만 있는 줄 알았는데 친구들이 말해준 색으로 칠해보니 사과의 색이 이렇게 다양했어요. 사과의 색은 다양하게 표현할 수 있네요.</p>	
		학 생	
		<p>6) 인식의 다양성 인지</p> <p>* 네! (친구들의 사과와 내 사과를 보며 인지)</p>	
		교 사	
		<p>7) 다양성 표현 유도</p> <p>* 그럼 우리 새롭게 배를 칠해 보아요. 배에는 어떤 색이 있었는지 생각해 보면서 칠해 봅시다. * 색을 칠 한 이후에는 배에서 무슨 색을 보았는지 모두 얘기해 보아요.</p>	자신이 겪었던 일화도 얘기하도록 유도
		학 생	
<p>7) 생각연습 (자신이 예전에 보았던 배를 떠올리며 색칠해본다.)</p> <p>* 저는 배에서 노란색과 금색을 보았어요. * 저는 예전에 할머니네 갔는데 배가 노란데 연두색도 있었어요. * 저는 배를 제일 좋아하는데 배에 노란색이랑 갈색이 있었어요.</p>			
교 사			
정리 및 차시예 고	5. 정리 (2분)	<p>1) 내용 정리</p> <p>* 여러분 오늘 사과와 배에 다양한 색이 존재하고 있다는 것을 알았어요. 과일 뿐만 아니라 모든</p>	수업의 학습목표를 오늘 했던

(3.5분)		사물은 ‘사과는 빨간색’, ‘배는 노란색’, ‘오렌지는 주황색’ 이렇게 색이 정해져 있는 것이 아닙니다. 엄청 다양한 색이 같이 섞여 있어요. 다음에 다른 과일이나 사물을 볼 때 무슨 무슨 색이 있는지 잘 찾아봐요.	<i>활동과 함께 정리하여 전달</i>
		학 생	
		1) 정리사항 인식 * 네!	
		교 사	
	6. 차시 예고 (1.5분)	2) 차시 예고 * 다음시간에는 다양한 구름에 대해 얘기해볼 거예요. 구름이 어떤 모양인지 그려볼 것인데 밖에 다닐 때 하늘을 보며 구름 모양이 어떤지 잘 보고 오세요.	
		학 생	
	2) 다음 학습 인지 * 네!		

<표VI-2> 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 지도안(3차시)

일시	2018년 3월 23일		지도대상	만6세 그룹, 만5세 그룹
학습목표	1. 등장인물의 상황에 감정이입하여 사고한다. 2. 인식의 다양성을 이해한다.		미술창의력 구성요소	미적 감수성
수업형태	그리기 및 발표		수업자료	등장인물 상황 윤곽이 그려진 도화지, 싸인펜
수업단계	과정	교수 · 학습활동		유의점
도입 (1.5분)	1. 인사 2. 학습목표 제시 (1분)	교 사		
		1) 인사 2) 학습목표 제시 * 여러분 안녕하세요. 오늘은 동화를 읽고 동화에 나온 장면 중 일부에 내가 등장인물이라면 어떤 심정 이였을지 감정이입하여 말해보는 시간을 가질 겁니다. 오늘도 잘 얘기해 줄 수 있지요?		
		학 생		
	3. 준비물 확인 (0.5분)	교 사		
		1) 준비물 확인 * 등장인물이 그려진 종이는 선생님이 가져 왔습니다. 여러분은 싸인펜을 준비했나요?		
		학 생		
전개 (20분)	4. 동화 제시 및 표현 학습 (20분)	교 사		
		1) 동화 제시 * 오늘은 선생님이 ‘마지막 잎새’라는 동화를 가지고 왔어요. 선생님이 내용을 읽어 줄테니 잘 들어두시고, 이따가 생각해보기 학습에서 물어보는 질문에 잘 대답해 주세요.(동화 그림 제시하며 읽어 줌)		도화지에 동화를 그림으로 제시하며 그에 해당되는 내용을 교수자가 읽어준다. (참고1)
		학 생		
		1) 동화 듣기 * 네		
		교 사		
2) 발표 환경 유도		그룹 유아		

	<p>* 여러분 '수'와 '존시'는 다시 열심히 살아갈 수 있게 되었네요. 누구의 도움일까요?</p>	<p>모두 발표를 하도록 유도</p>
학 생		
	<p>2) 발표 * 할아버지요!</p>	
교 사		
	<p>3) 표현 활동 유도 * 그렇죠! 할아버지는 존시가 다시 기운내서 병과 싸우도록 희망을 주고 싶었나 봐요. 그럼 할아버지가 마지막 잎새를 그릴 때 할아버지의 마음은 어떠했을까요? 선생님이 지금 나눠주는 종이에 할아버지의 표정이 그려있지 않아요, 여러분이 생각하는 할아버지의 마음을 표정을 그려서 표현해 주세요.</p>	
학 생		
	<p>3) 표현 (얼굴이 그려져 있지 않은 종이에 할아버지 표정을 그린다.)</p>	
교 사		
	<p>4) 발표 활동 유도 * 여러분이 그려준 할아버지의 표정이 다양해요. 한 명씩 자신이 그림 표정을 친구에게 보여주고 어떤 표정을 그린 것인지, 왜 그 표정일 것 같은지 말해주세요.</p>	<p>유아가 동화 문맥과 관련 없는 표정을 그렸어도 제재하지 않고 발표 내용을 들어준다.</p>
학 생		
	<p>4) 발표 * 할아버지는 화가 났었어요. 왜냐면 존시가 나뭇잎이 떨어지면 존시도 죽는다고 하여 할아버지가 아까 화났었거든요. * 슬펐어요. 존시가 죽을 까봐요. * 기뻐어요. 존시가 다시 살아날 수 있을 것 같아서요. * 슬펐을 것 같아요. 그리고 존시를 위해 그려준 나뭇잎도 그려봤어요.</p>	<p>그룹 유아 모두 발표를 하도록 유도</p>
교 사		
	<p>5) 발표 활동 유도 * 친구들 모두 다양하게 생각을 했네요. 네 맞아요.</p>	<p>자신이 겪었던 일화도</p>

		여러분이 생각하는 모든 감정이 할아버지가 나뭇잎을 그릴 때 가지고 있었던 마음일 겁니다. 여러분도 할아버지가 여러분을 힘내라고 도와준 일들이 있나요?	얘기하도록 유도
	학 생		
		5) 발표 (유아들이 일화 발표)	
교 사			
정리 및 차시예 고 (3.5분)	정리 (2분)	1) 내용 정리 네 이렇게 다른 사람을 위한 마음을 가지고 하는 작은 일들이 응원을 받는 사람들에게는 큰 힘이 될 것입니다. 여러분도 응원이 필요한 사람들을 위해 응원해 줄 수 있죠?	
		학 생	
		1) 정리사항 인식 * 네!	
	교 사		
	차시 예고 (1.5분)	2) 차시 예고 * 다음에는 '파랑새' 동화를 읽고 생각하기 활동을 하겠습니다.	

<표VI-3> 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 지도안(6차시)

일시	2018년 4월 16일		지도대상	만6세 그룹, 만5세 그룹
학습목표	1. 등장인물의 상황에 감정이입하여 사고한다. 2. 인식의 다양성을 이해한다.		미술창의력 구성요소	시각적 사고력
수업형태	그리기 및 발표		수업자료	하드보드지, 싸인펜, 매직
수업단계	과정	교수 · 학습활동		유의점
도입 (1.5분)	1. 인사 2. 학습목표 제시 (1분)	교 사		
		1) 인사 2) 학습목표 제시 * 여러분 안녕하세요. 오늘은 지난 시간처럼 동화를 읽고 활동을 할 것인데, 그리기 활동을 여기 있는 친구들이 한 조가 되어서 협동하여 그려볼 겁니다. 협동해서 완성 할 그림은 동화 중간에 나오는 내용 입니다. 오늘 새로운 방법으로 하지만 잘 그려 줄 수 있지요?		
	3. 준비물 확인 (0.5분)	학 생		
		1) 인사 2) 학습목표 인지 * 안녕하세요. / * 네!		
		교 사		
		1) 준비물 확인 * 동화의 한 장면을 그릴 종이는 선생님이 가져 왔습니다. 여러분은 싸인펜을 준비했나요?		
전개 (20분)	4. 동화 제시 및 표현 학습 (20분)	학 생		
		1) 활동 준비 * 네!		
	교 사			
	1) 동화 제시 * 오늘은 선생님이 ‘걸리버 여행기’라는 동화를 가지고 왔어요. 선생님이 내용을 읽어주다가 우리가 협동하여 그릴 장면은 내용만 제시해 줄테니 동화의 장면은 여러분이 그려주시면 됩니다. (동화 내용 제시하며 읽어 줌) 친구들과 힘내서 같이 그리면 충분히 잘 해낼 수 있습니다.			동화지에 동 화를 그림으 로 제시하며 그에 해당되 는 내용을 교 수자가 읽어 준다. (참고1)
	학 생			
	1) 동화 듣기 * 네 / * 어려울 것 같아요.			
교 사				

	<p>2) 활동 제시 * 걸리버는 이렇게 나중에 다시 자기네 나라로 돌아가기 전 릴리펫 동네에 적응하고 살았는데 그 전에는 동네사람들이 모두 걸리버에게 ‘걸리버 너무 많이 먹어!’, ‘걸리버가 다니면 집이 흔들려!’, ‘걸리버가 산책 나왔을 때 지진난줄 알았어!’ 이렇게 얘기를 했어요. 이렇게 얘기 한 상황을 우리가 이전에 동화를 보면서 봤던 그림처럼 묘사해 봅시다. 여기에서 ‘묘사’란 글로 설명 된 상황을 그림으로 표현하는 것을 말합니다. 앞에 봤던 동화책 다른 면들을 보면 글이 제시되고 그림이 그려져 있는 모습이 글의 내용을 그림이 묘사했다고 표현하는 겁니다. 그럼 우리 이제부터 아까 글만 보여줬던 장으로 다시 넘어가서 글의 내용을 선생님이 다시 읽어줄테니 여러분이 한 줄로 서서 앞사람 먼저 그림을 그리고 다음 사람이 그리는 형식으로 해서 두바퀴를 돌도록 하겠습니다. 앞사람이 그리는 동안 나는 무엇을 그릴지 생각해 보세요.</p>	<p><i>그룹 유아들이 협동하여 그리는 그림 이므로 질서를 잘 유지하도록 세심하게 챙긴다.</i></p> <p><i>앞사람이 그림을 그릴 때까지 잘 기다려 줄 수 있도록 앞의 친구가 무슨 그림을 그리는지 상황을 묘사하는지 계속해서 얘기한다.</i></p>
학 생		
<p>2) 활동하기 * 네.</p>		교 사
<p>3) 그리기 활동 중 발표 유도 * ◎◎◎유아는 릴리펫 마을의 집을 그리고 싶군요. 그 집에 그려진 선은 무엇인가요? (◎◎◎이 설명하며 그린다.) 아하 그렇군요. 여러분 ◎◎◎은 집에 선을 길게 그려서 지진난 것 같은걸 표현했다고 하네요.</p>		학 생
<p>3) 그리기 활동과 발표 * 교사의 질문에 맞춰 무엇을 그리고 있는지 설명하며 그림을 그린다.</p>		교 사
<p>4) 활동 점검 * (2바퀴 그림 그리고 난 후) 자 친구들과 함께 그린 그림을 볼게요. 아까 우리가 같이 그리고자 했던 글을 다시 읽어볼테니 여러분이 그린 그림을 보면서</p>		

		우리가 맞게 그린 것 같은지 생각해 보면서 들어주세요.	
		학 생	
		4) 활동 점검 * (자신이 표현한 부분이 동화 문구와 연관되어 있는 지 확인해 본다. 친구들이랑 함께 그린 장면이 동화 문구와 연관되어 있는지 확인한다.)	
정리 및 차시에 고 (3.5분)	정리 (2분)	교 사	
		1) 내용 정리 오늘 친구들이랑 같이 그림을 그려서 완성해보니깐 어떤가요? 내가 생각하지 못했던 부분을 친구가 생각 할 수도 있고, 이렇게 큰 도화지도 친구들이랑 그리니깐 멋지게 완성 되었어요. 물론 ‘내가 더 많이 그리고 싶었는데 친구 때문에 못 그렸어요!’ 이런 친구들도 있겠지만 혼자 그렸으면 도화지를 채우기 힘들었을 겁니다. 친구들이란 협동하여 그린 그림이 더 멋있을 수가 있어요.	<i>협동학습으로 인하여 자신의 의견을 다 표출 못하거나 친구가 내가 생각한 것처럼 그려주지 않아서 속상한 친구가 있을 것이므로 협동학습의 의미를 잘 설명해준다.</i>
	학 생		
		1) 정리사항 인식 * 네!	
	차시 예고 (1.5분)	교 사	
	2) 차시 예고 * 다음에는 ‘욕심쟁이 거인’ 동화를 읽고 생각하기 활동을 하겠습니다.		

IV. 자료 분석 결과

본 연구에서는 유아가 동화를 읽고 난 이후 동화와 연계된 미술 활동을 통해 동화를 이해했는지, 생각해보기 질문에 창의적 접근을 하는지, 생각을 미술을 통해 구현해 내는지, 자신의 주관이 발표로 잘 이어지는지를 확인하여 유아 미술창의력을 향상으로 연결시키려 하였다. 본 프로그램이 실질적인 미술창의력 향상으로 이어졌는지에 대한 확인은 사전-사후 검사와 관찰 일지를 통해 할 수 있다. 단, 사전-사후 검사의 종류를 다르게 한 이유는 프로그램 적용 기간이 비교적 길지 않아 사전 검사와 사후 검사에 같은 도구를 사용하여 측정할 경우, 사후 검사 결과가 프로그램 적용에 따른 객관적인 창의력 측정 결과가 나오기보다는 사전 검사를 통한 학습효과에 의한 결과가 나올 것을 염두 하여 도구를 달리하였다.

1. 사전 검사

연구 대상의 평소 활동사항 및 미술 활동 반응을 바탕으로 2주간의 관찰을 실시하여 유아의 인지적 요인과 정의적 요인으로써의 창의력 특성을 검사하였다. 사전 검사 도구 ‘유아 창의적 특성검사 K-CTC(전경원 개발/2010/내적일치도 .8901)’는 만 4~6세를 대상으로 유아의 창의성을 알아보기 위해 일차적으로 사용할 수 있는 검사이다. 본 검사는 교사나 부모가 일차적으로 관찰을 통하여 인지적 요인(유창성·융통성·독창성)의 문항 11개와 정의적 요인(탈고정관념/독자성·호기심/모험심·다양성·민감성·유머감각·개별성)의 문항 29개를 체크리스트 형식의 검사이다. 문항별 측정 창의력 요소 <표 VII>와 같다.

<표Ⅶ> 유아 창의적 특성검사 K-CTC 측정 요인 및 문항

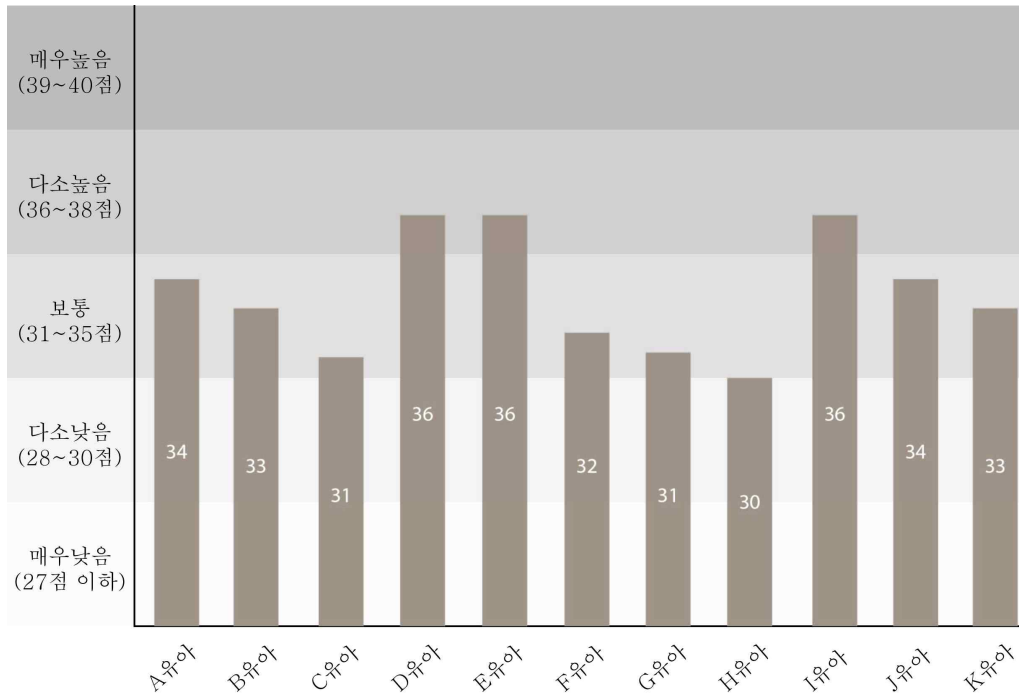
요인 구분	요인	창의력 요소	문항번호
인지적 요인	1요인	유창성 / 융통성 / 독창성	1~11번
정의적 요인	2요인	탈고정관념 / 독자성	12~22번
	3요인	호기심 / 모험심	23~27번
	4요인	다양성	28~32번
	5요인	민감성	33~36번
	6요인	유머감각	37, 38번
	7요인	개별성	39, 40번

따라서 미술창의력 향상 프로그램 적용 전의 일반 활동사항 및 미술활동 반응을 2주 동안 관찰하여 K-CTC 검사⁵⁾ 하였다. 결과는 문항별 1점으로 40점 만점으로 하였을 때 <표Ⅷ>와 같다.

5) 유아 창의적 특성 검사 K-CTC의 채점은 각 문항에 대하여 유아가 해당하면 1점씩 부가하여 총 40개 문항에 40점 만점으로 봤을 때, 유아의 총점수가 어느 단계에 해당하는지를 통해 유아의 창의력 수준을 확인할 수 있다.

구분	원점수	수준	특징
제1단계	39점~40점	매우 높음	1단계에 속하는 유아는 창의적 특성의 인지적 특성과 정의적 특성을 골고루 갖춘 창의적인 특성이 매우 높은 유아이다.
제2단계	36점~38점	다소 높음	2단계에 속하는 유아는 유창성, 융통성, 독창성과 같은 인지요인은 물론 민감성, 다양성, 호기심, 모험심, 개별성, 독자성 등이 골고루 잘 갖춰져 있다고 할 수 있다.
제3단계	31점~35점	보통	3단계에 속하는 유아는 또래 유아들과 비슷한 수준의 창의적 특성을 지니고 있다고 할 수 있다.
제4단계	28점~30점	다소 낮음	4단계에 속하는 유아는 또래 유아들에 비해 창의적인 특성이 다소 낮은 수준이라고 할 수 있다.
제5단계	27점 이하	매우 낮음	5단계에 속하는 유아는 또래 유아들에 비해 창의적 특성이 매우 약하다고 할 수 있다.

<표Ⅷ> 미술창의력 프로그램 적용 전 연구대상 창의력 특성 검사 결과



<표Ⅷ>를 보면 D유아, E유아, I유아는 표준화 집단의 단계 구분 중 보통 이상에 해당 됐으나, 나머지 유아들은 해당연령 창의력 특성 수준의 평균에 속하거나 다소 낮은 수준을 보였다. 따라서 연구대상 집단의 유아들은 또래 유아들과 비슷한 수준의 창의적 특성을 지니고 있다고 할 수 있다.

2. 연구 대상 관찰일지

창의적 특성 수준이 평균에 속하는 연구 대상에게 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램을 적용했을 때 보여지는 유아의 인지 발달적 변화를 관찰일지로 작성하였다. 창의력 검사만으로 개개인의 인지 발달적 특성을 파악하기에 무리가 있어 개별적인 관찰을 진행한 것이다.

① A유아 (2012년 1월 13일생)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

1차시			2차시	
				
빨강이요.	전 한 번 봤어요. 근데 그냥 노란색 사과밖에 못 봤어요.	노란 배.	하늘색 구름	달팽이 모양 구름이에요. 이건 세모고, 이건 동그라미
3차시		4차시		5차시
		6)		
할아버지가 대신 죽는 거 싫어. 저 높이 그려야 하는데 힘들어서 표정이 이래요. 손시가 볼 수 있게.		동생이 내 키보드를 10분만 하고 준다고 했는데 15분만에 줬어요.		물통이요. 물이 없는 사람에게 줄거예요. 본적은 없는데 없을 수도 있으니깐.
6차시		7차시		8차시
				
7000개 먹는 사람을 표현했어요.		'꽃 잘 자라'		네온짜인 불빛이 가득한 곳이에요.




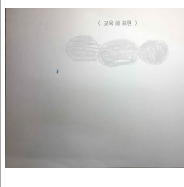

6) 4차시 활동은 '파랑새 만들기' 활동으로, 활동 후 참여 유아들이 작품을 바로 가져가 작품 촬영을 진행하지 못 하였다.

- 관찰일지

1차시	사물의 관찰에 익숙지 않은 유아에게 색에 관한 구체적인 경험에 대한 질문을 당황스러워함.
2차시	자신의 경험을 회상하며 경험을 통한 그리기 활동에 여전히 흥미를 느끼지 못함.
3차시	구체적인 상황이 동화를 통해 제시되니 좀 더 흥미를 보임. 상황에 감정이입을 하여 참신한 질문과 대답을 함.
4차시	동화의 흐름에서 보여주는 상징적 존재의 의미 추리 과정 참여는 적극적이었으나 자유로운 그리기 활동보다 비교적 진행 방식이 덜 자유로운 종이접기 활동에서는 집중력이 떨어짐.
5차시	이젠 구체적인 상황 외에도 가설 연역적 추리를 통해 그리기 활동을 함.
6차시	제시된 장면과 상황의 구체적 관찰을 하려고 노력하며 화면 구도의 크기 구분을 적절하게 함.
7차시	선택을 통한 표현의 자유가 주어지는 상황에서 적극적으로 선택하려는 의지가 약함.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에 자신의 경험을 솔직하게 표현하고 어려운 형태는 선생님의 도움을 받아서라도 그리고자 하는 의지를 보임.

② B유아 (2012년 10월 24일생)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

1차시			2차시	
				
빨간색이랑 초록색 밖에 못 봤어요.	노란색이 아주 조금 섞여 있었어요. 연두색도 있어요.	배에는 노란색과 레몬색이 있어요.	동화책에서는 보라색 구름도 있었어요.	빨간색 노란색으로 그릴거야. 산에 있는 구름. 보고싶어요.

3차시	4차시	5차시
	이미지 없음	
기뻐요. 존시가 다시 돌아갈 수 있을 것 같아서요.	미세먼지가 없어지면 좋겠는데.	추운사람한테 따듯한 차를 줄거예요.
6차시	7차시	8차시
		
마을 사람이 사는 집이에요. 사람들은 걸리버보다 작으니깐 작게 그릴 거예요.	'잘 자라게 해주라' 라고 쓸래요.	사랑이 넘치는 곳이에요.

- 관찰일지

1차시	추상적인 질문에 흥미를 보이며 색 표현 활동에서 도형 밖을 나가지 않고 빈틈없이 칠하려는 완벽주의 모습을 보임.
2차시	자신의 경험을 바탕으로 하는 표현 활동에 흥미를 보이긴 하나 언어 표현이 많지 않음.
3차시	감정이입에 의한 표현 활동이 적절히 이뤄졌으며, 특별한 특징은 제시된 화면의 채워지지 않은 구조를 마저 그려서 완성시키려 함. 주요 활동인 인물표정 그리기 외에 할아버지의 발을 그리거나, 나뭇잎을 제시된 배경그림과 맞춰서 그림.
4차시	상징적 존재의 이해에 비판적 사고보단 주어진 상황을 그대로 받아들이려 함. 생각하기 활동에서는 실생활과 연결된 구체적 문제접근을 하려 함.
5차시	다양한 물건과 아이디어를 혼합하여 표현하려 하며, 이전 언어활동도 구체적인 상황을 잘 표현함.
6차시	제시된 상황을 적극적으로 표현하려고 하나 단체로 한 작품을 표현하는 활동에는 규칙을 잘 지키지 못 하는 모습으로 자아중심적인 성향을 보임.

7차시	선택을 통한 표현의 자유가 주어지는 상황이 제시됐을 때 자신이 원하는 것을 적극적으로 선택하고 활발하게 표현 함.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에 경험을 통한 표현 뿐 아니라 추상적인 개념도 함께 표현 하는 독창적이면서 적극적인 모습을 보임.

③ C유아 _ 2012년 11월 11일생

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

1차시			2차시	
				
빨간색	연두색.	배는 노랑색 밖에 없어.	안개 같은 구름이에요.	상상해서 그려도 돼요? 전 물고기 그림을 그릴 거예요. 뾰족하게 하늘을 헤엄치는
3차시		4차시		5차시
		이미지 없음		
웃는 모습이에요. 기분이 좋아서요. 존시가 다시 살 수 있을 것 같아서요.		나도 빨간색. 선생님이 접어줘요.		난 따뜻한 마음인데, 반쪽은 따뜻한 마음, 하나는 차가운 마음.
6차시		7차시		8차시




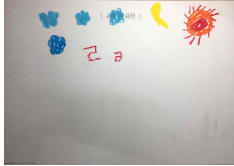




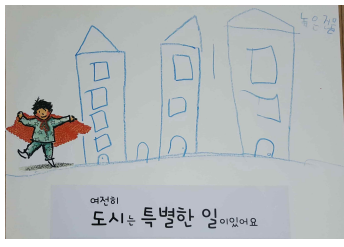
		
<p>건물이 있구요, 아까 걸 리버를 끈 말이에요.</p>	<p>꽃한테 하트 그려줄 거예요.</p>	<p>여전히 도시는 특별한 일이었어요. 소용돌이치는 바람도 있는 곳이에요. 비올 때요.</p>

- 관찰일지

1차시	그림활동은 참여적인 모습을 보이나, 자신의 그림활동에 대한 언어표현을 소극적임.
2차시	정해진 틀이 없는 상황에서의 자유로운 표현을 어려워함. 여전히 자신의 그림활동에 언어표현 활동을 부담스러워함.
3차시	언어표현이 조금씩 늘어나고 있으나 생각해보기 활동은 흥미를 느끼지 못함.
4차시	동화에서 제시되는 상징적 존재의 의미를 이해하지 못하며 만들기 활동에서 자의적으로 활동하려는 의지가 약함. 의존적인 모습을 종종 보임.
5차시	동화의 내용에 감정이입을 하며, 친구들이 구체적인 사물을 제시할 때 추상적인 개념을 제시함.
6차시	동화의 그림을 섬세하게 관찰하여 제시된 문제에 맞는 상황묘사를 구현해냄.
7차시	동화에 제시된 결과의 원인 파악을 구체적으로 제시하며 다른 친구들에 비해 감성적인 표현을 섬세하게 함.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에 형태를 다양하게 표현하지 않았지만 발표로 구체적 경험을 표현함.

④ D유아 (2012년 8월 18일생)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항




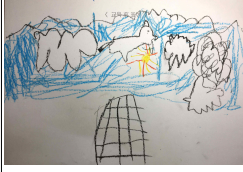

1차시			2차시	
				
빨간색	난 주황색 봤는데. 노란색도	여러 가지색 배	해랑 달이랑 같이 그려도 되나요?	초록색으로 그려도 돼요? 입 벌린 악어 구름이예요.
3차시		4차시		5차시
불참		이미지 없음		
		공룡인형 갖고 싶어요. 공룡메카드.		어렸을 때 가지고 놀았던 인형인데 다른 애기한테 줄 거예요.
6차시		7차시		8차시
				
마을 집이예요. 건물에 금이 가고 있어요.		'무구아(무궁화) 꽃아 잘 자라' 쓰고 싶은데 쓰는 법 알려주세요.		높은 건물들이 많은 곳이에요.

- 관찰일지

1차시	색의 다양한 표현 연습을 정확히 이해하여 다양한 색을 표현하려 함.
2차시	활동에 질문을 함으로써 자유로운 표현의 의구심을 가졌으나 곧 다양한 모양 표현에 적극적으로 참여함.
3차시	불참
4차시	동화를 통한 구체적 상황에서 상징적 존재의 이해를 어려워하나 지속적인 추론을 하려는 모습을 보임. 만들기 활동 또한 선생님의 시범에 스스로 해볼 수 있을 때까지 도전해보는 모습을 보임.
5차시	자신의 경험을 활용한 표현에 어려움을 느끼지 않으며, 언어표현 도한 자신의 일화와 함께 설명하며 발표하는 모습을 보임.
6차시	친구들이 표현한 묘사에 중복된 표현을 피하는 그리기 활동을 하며 제시 문구의 묘사를 섬세하게 표현하려함.
7차시	선택을 통한 표현의 자유가 주어지는 상황이 제시됐을 때 적극적으로 선택하고 많은 표현을 하려고 함.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에 창의적 결과물을 나타내진 못했지만 발표할 때 명사와 반대 되는 개념도 같이 제시하며 비교 설명하는 창의적 사고과정을 나타냄.

⑤ E유아 (2012년 3월 17일생)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

1차시			2차시	
				
빨강인데 다 안 익었을 때는 초록색	썩으면 갈색 되잖아요. 검정색도. 난 분홍색도 칠할 거예요.		구름이 무슨 모양인지 까먹었어.	강아지 구름을 그릴 건데, 무슨 강아지야. 나도 상상해서 그린건데.

3차시	4차시	5차시
	이미지 없음	
준시가 다시 살아날 수 있으니깐 기뻐요. 웃는표정. 준시가 기운 낼 수 있어서.	난 빨간새로 하고 싶은데. 날개는 어떻게 해요?	5살 때 가지고 놀았던 인형을 줄거예요. 전 이제 안 가지고 놀아요.
6차시	7차시	8차시
		
컵케익을 먹어요. 100개	‘꽃아 사랑해’ 했어요.	높은 건물과 자연이 함께 있어요. 그래서 바람도 불고 별도 있어요.

- 관찰일지

1차시	구체적인 경험을 통해 언어표현을 하려는 모습을 보이며 색의 표현도 다양성을 적극적으로 보여줌.
2차시	사물을 볼 때 다른 또래들과 다른 관점에서 보며, 의견표출이 다른 친구들에 비해서 많으나 두서없이 말하는 경향이 있음.
3차시	구체적 상황의 동화가 제시되니 더욱더 흥미를 보이며 감정표현에 그림표현보다 언어표현이 더욱 활발함.
4차시	상징적 존재에 대한 이해를 동화에 대한 계속적인 질문으로 탐구하는 자세를 보이며 만들기 활동에서 스스로 만들려는 표현 의지를 보여줌.
5차시	동화를 읽을 때부터 지속적인 소통을 이루려 했으며 생각해보기 활동에서는 구체적 설명과 함께 미술표현을 함.
6차시	규칙의 이해는 빠르나 단체 표현 활동은 개별 활동보다 표현의지를 덜 보여줌.

7차시	동화를 읽을 때 문제의 상황을 명확하게 파악하며 자신의 표현에 다른 사람의 시선이나 평가를 의식하지 않음.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에 여러 도형을 사용한 짜임새 있는 구성을 나타냈으며, 한 사건으로만 표현이 아닌 여러 사건을 한 화면에 담아 명사를 설명하는 모습을 보임.

⑥ F유아 (2012년 2월 24일생)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

1차시			2차시	
				
연두랑 빨강	사과에 여러 색이 있어요.	아마 노란색도 있을거야! 황금색도	구름이 동그래요.	이 구름 어제 봤어요.
3차시		4차시		5차시
		이미지 없음		
존시 때문에 화났어요. 기운 안 차리니깐.		할아버지 갔다 줄래요.		연필이 없는 친구한테 줄 거예요.
6차시		7차시		8차시

		
<p>걸리버는 엄청 많이 먹어요.</p>	<p>‘잘 자 사랑해’</p>	<p>친구들과 함께 있는 곳이에요.</p>

- 관찰일지

1차시	자신의 의견을 다른 친구들에게 표출하는 것을 부끄러워 함.
2차시	그림활동에서 구체적 상황이 제시되지 않고 추상적인 표현을 권유할 때 표현 활동을 어려워함.
3차시	동화의 이해는 빠르나 주인공과의 공감이 잘 안 되는 모습을 보이거나 자신의 의견 표출은 전보다 훨씬 많아짐.
4차시	상징적 존재의 이해가 빠름. 동화의 소재에 대하여 공감능력이 향상되어 현실의 상황까지 연결을 이룸.
5차시	동화와 소재의 파악은 원활히 이루어지나 자신의 미술표현에 소극적임.
6차시	규칙의 이해가 빠르며 친구들과 똑같은 표현을 하지 않으려고 하는 관찰하는 모습을 보임.
7차시	동화에서 제시된 문제의 상황에 대한 원인 파악은 정확히 이루어지나 소재에 감정이입하는 미적감수성이 아직도 부족함. 자신의 의견 표출이 훨씬 많아짐.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에 그림 표현을 구체적으로 나타내진 않았지만 개념에 대해 독창적으로 해석하려는 모습을 보임.

⑦ G유아 (2013년 7월 24일)7)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

3차시	4차시	5차시
	이미지 없음	
할아버지가 슬펐어요. 존시가 아파서요.	파란새 귀여워.	토끼 인형이랑 보석. 불쌍한 사람한테 줄 거예요.
6차시	7차시	8차시
		
난 꽃. 릴리펫 마을에 꽃을 그릴래.	꽃한테 왕관 씌워줄래요. 귀걸이도 있어요.	한국에서 높은 건물이 많은 곳이에요. 우리집도 있어요.

- 관찰일지


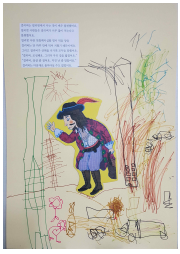

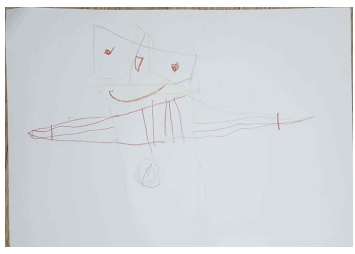
3차시	동화의 정확한 이해와 감정이입을 잘 하며 자신의 미술표현에 대한 언어 표현이 확실함.
4차시	상징적 존재의 이해는 어려워 하지만 적극적으로 상황 분석을 하려는 모습이 많은 질문으로 파악됨.
5차시	주인공에 대한 감정이입이 원활히 이뤄지며 미술표현에 적극적으로 참여함.
6차시	친구들과의 협동 학습 규칙을 잘 이해하며 상황묘사를 제시된 상황에 맞게 하려고 노력함. 자신의 미술활동에 대한 의견 표출 뿐만 아니라 친구들의 표현에도 많은 관심을 보임.

7) G유아부터 K유아는 만 5세로 미술학원에서의 실험이 3차시 프로그램부터 허용되어 3차시부터 8차시까지 적용하였다.

7차시	동화에서 제시한 문제의 상황에 원인 분석이 적절히 이뤄졌으며 선택을 통한 표현의 자유가 주어지는 상황이 제시됐을 때 선택은 소극적이거나 많은 표현을 하려고 함.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에서 문제해결에 자신의 경험에 의한 표현을 하며, 본인의 의견발표 외에 타인의 의견도 집중하여 듣는 모습이 보임.

⑧ H유아 (2013년 2월 18일)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항



3차시	4차시	5차시
	이미지 없음	불참
슬펐어요. 아프니깐	놀이동산에 가고 싶다고 그랬는데, 엄마가 안 된다고 했어요.	
6차시	7차시	8차시
		
해랑 집.	접어서 붙일래. 가운데 풀들이 있었어요. 색종이에다가 그려서도 붙일래.	즐거운 캐릭터들이 살아요.

- 관찰일지

3차시	동화에 대한 이해와 주인공에 대한 정확한 감정이입이 이뤄지며 언어 표현도 적극적이다.
4차시	상징적 소재에 대한 이해가 가능하며 자신의 경험과 연결 짓는 과정까지 이룸
5차시	불참
6차시	화면에 제시된 기준과 상황설명 문구에 대한 묘사는 독창적이게 하려고 하나 상하 관계의 인식이 부족하다.
7차시	선택을 통한 표현의 자유가 주어지는 상황이 제시됐을 때 선택에 적극적이며 많은 표현을 하려함. 단, 제시된 문제 상황에 맞는 표현이 아님.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에서 친구들과 다른 각도로 접근하려는 모습을 보였으며, 언어표현은 관련 없는 내용과 함께 발표하였지만, 이전 차시보다 논점을 좀 더 명확히 하였음.

⑨ I유아 (2014년 1월 27일)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

3차시	4차시	5차시
	이미지 없음	
슬퍼서 눈물 흘렸어. 존시가 아프니까	파란새 귀여워.	나는 보라수건. 안준혁에게 보라색 수건을 나눠줄 거예요. 노란색 수건은 내가 가질거야.
6차시	7차시	8차시

		
<p>나는 높은 건물 그릴거야.</p>	<p>꽃은 웃어요. 슬픈 표정도 있어요.</p>	<p>친구들도 있고 유치원도 있고 차들도 많아요.</p>

- 관찰일지

3차시	동화의 정확한 이해와 감정이입을 잘하며 자신의 미술표현에 대한 언어 표현이 확실함.
4차시	상징적 소재에 대하여 추론하려는 모습을 보이며, 만들기 활동에 적극적으로 임하여 스스로 해볼 수 있을 때까지 노력함.
5차시	동화의 소재와 주인공에 감정이입하며 자신의 경험을 활용하여 구체적으로 표현을 하며, 친구들의 표현에도 자신의 의견을 적극적으로 표출함.
6차시	제시 된 문구에 대하여 적극적인 상황묘사를 하려 하였으나 소재 간의 상하 관계 인식이 부족하다.
7차시	선택을 통한 표현의 자유가 주어지는 상황이 제시됐을 때 선택에 적극적이며 많은 표현을 재치 있게 표출함.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에서 자신의 경험을 다양한 소재로 표현하며, 발표활동에서 자신이 표현한 부분에 대하여 배경지식과 함께 전달하는 모습을 보임.

⑩ J유아 (2014년 1월 16일)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

3차시	4차시	5차시
	이미지 없음	

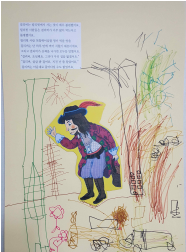
		
화났어요. 존시가 나뭇잎만 생각해서요.	파란새가 이상해요.	제비한테 줄거예요. 벌레
6차시	7차시	8차시
		
물라요(싸인펜으로 막 칠함)	벌레를 그릴거야.	공룡이랑 벨레들이 살아요.

- 관찰일지

3차시	문제의 접근을 독창적이게 하며, 자신의 언어 표현을 간단하게 하지만 명료하게 함.
4차시	3차시와 마찬가지로 문제의 접근을 독창적이게 하며, 동화의 전개에 비판적인 사고를 가지고 반문을 하는 탐구적 자세를 보임.
5차시	동화의 내용을 이해할 때 다른 도래들과 다른 관점으로 본다. 또한 타인의 의견에 관심이 없다.
6차시	규칙을 가진 협동학습을 불편해하여 주변 사람들의 반응에 민감하게 반응하며 표현활동에 흥미를 안 가짐.
7차시	선택을 통한 표현의 자유가 주어지는 상황이 제시됐을 때 선택에 적극적이지 않았으나 미술표현 활동에는 적극적으로 참여하는 모습은 다양한 표현을 야기 시킴.
8차시	동화에서 제시하는 명사의 개념을 자신의 경험을 통해 확대 해석 및 재해석 하는 훈련에서 현실의 경험보다는 자신이 관심있는 소재를 나타내며 연령 특성상 나타나는 인공론과 반대되는 특징을 보임.

㉠ K유아 (2013년 3월 13일생)

- 미술 및 언어 표현 활동 사항

3차시	4차시	5차시
	이미지 없음	
기뻐요. 손시가 볼 수 있으니까요.	어떻게 하는지 모르겠어요.	아픈 사람들에게 주사를 줄거예요. 눈 오는 날은 어떡해요?
6차시	7차시	8차시
		
자동차가 다녀요. 걸리버보다 작아요.	웃는 꽃이에요. 모자 캐릭터를 3개 붙일래요.	지하철이 다니고 높은 건물들이 많아요.

- 관찰일지

3차시	동화를 통한 구체적 상황 제시에 대한 이해를 등장인물의 감정이입을 통해 보여주며, 자신이 느낌 감정을 언어표현으로 잘 나타냄.
4차시	상징적 존재에 대하여 이해를 어려워했으며 생각하기 활동에도 적극적으로 참여하지 않음.
5차시	동화의 등장 소재와 전개에 흥미를 가졌으며 생각하기 활동에서는 창의적 문제 해결뿐 아니라 실생활과 연결된 사고확장까지 이룸.
6차시	현실에서 얻은 배경지식을 적절한 상하 관계로 표현하였으며 다양한 소재를 미술표현에 활용하려함.
7차시	선택 활동과 미술표현 활동에 적극적이며 언어표현 활동은 간단하지만 구체적으로 명료하게 한다. 주변 친구들의 표현에 신경 쓰지 않지만, 자신의 표현을 반복적 표현이 아닌 다양한 표현을 하려고 함.
8차시	동화에서 보여지는 소재들을 세심하게 관찰하여 생각해보기 활동에 관찰한 소재와 자신의 경험을 적절히 배합하여 표현하는 모습을 보임. 연령 특성상 자아중심적 성향으로 다른 의견 제시에 관심이 없을 수 있으나 친구의 발표에도 집중하는 모습을 보임.

이와 같이 A유아부터 K유아까지 총체적 언어교육 기반 미술창의력 향상프로그램 적용 시 나타나는 인지적 변화 및 창의적 결과물 생성이 서로 상이하게 나타났다. 이를 바탕으로 유아별 프로그램 적용에 대하여 나타난 관찰일지 결과는 다음과 같다.

① A유아

사물의 자세한 관찰에 흥미가 없으며, 자신의 미술 표현에 대한 의견발표를 귀찮아하는 성향이 있었다. 점차 프로그램에 익숙해지면서 생각해보기 활동에 구체적인 형태를 그리려는 적극적인 자세를 보였고, 특히 언어 표현에서 자신의 사고가 정리되지 않아 발표로 잘 이어지지 않거나 단답형으로 말하는 모습이 개인의 사고정리에 따른 발표 모습 뿐만 아니라 친구들의 발표에 질문하는 모습으로 변화되었다. 다만, 집중력의 차이는 크게 향상되지 않았다.

② B유아

첫 차시부터 수업에 집중하는 모습을 보였으나 언어표현 활동에도 소극적인 모습을 보였다. 정해질 틀에서 벗어나는 사고를 어려워했으며, 형태 그리기와 색칠에 완벽성을 추구하는 성향이 있어 다른 친구들에 비해 미술표현 활동이 오래 걸렸다. 점차 프로그램에 적응하여 선택을 통한 표현의 자유가 주어지는 상황이 제시됐을 때 적극적 선택과 집중의 모습을 보였다. 자신의 배경지식을 통한 미술표현 표현 연습이 틀을 없애도 창의적 문제해결을 이끌었다.

③ C유아

미술표현의 틀을 제시한 1차시 활동 외에 문제에 대한 자율적 접근과 다

각적 사고를 유도하는 활동을 힘들어하여 ‘뭐해야 돼요?’ 라는 물음이 많았다. 또한 자신의 미술표현을 언어표현으로 나타내는 것을 어색해하였으나, 점차 프로그램 참여 이후에 표현 선택의 주체가 본인임을 깨닫고 자신의 경험 또는 생각에 따라 미술표현과 언어표현을 나타내었다.

④ D유아

D유아는 오히려 정해진 틀에 의한 미술표현 활동을 지루해했다. 다만, 미술표현에 대한 언어표현을 쑥스러워하는 경향이 있어 언어표현량이 많지 않았다. 점차 프로그램을 진행하면서 익숙해 졌다. 세심한 관찰력에 의한 미술표현을 하며, 언어표현 활동에 자신의 경험을 함께 발표하는 모습을 나타냈다.

⑤ E유아

미술표현 및 언어표현에 1차시부터 적극적이고 창의적인 모습을 보였다. 다만 자신이 문제해결을 위해 어떠한 사고과정을 거쳤는지 얘기하는 것에 문맥에 맞지 않은 소재가 첨부되어 요점을 정확히 전달하지 못하는 문제를 가지고 있었다. 프로그램 적용 이후에 표현의 적극성 이외에 문제 인식 단계부터 적극적으로 탐색하는 모습을 보였으며, 발표 시 의견전달에 구체적 표현을 하는 발전된 모습을 보였으나 불필요한 소재의 언급은 여전히 남아 있었다.

⑥ F유아

생각하기 문제의 이해가 제일 빨랐으나 창의적 결과물로 이어지지 않은 모습을 보였다. 섬세한 관찰을 어려워하고, 발표 자체를 쑥스러워하는 모습도 있었다. 프로그램 참여 이후 유아는 문제 해결에 섬세한 관찰은 없었으나,

결과물 생성에 남들과 다른 표현을 하고자 노력하는 모습을 보였다. 자신의 경험을 바탕으로 한 발표를 유도하여 마지막에는 언어표현이 훨씬 많아졌다.

⑦ G유아

동화를 통한 사건제시에 감정 이입하며 적극적인 결과물 생성 모습을 보였으나 미술 활동 시 문제에 대한 자유 표현의 과정을 어려워하였다. 점차 프로그램에 적응하면서는 많은 질문과 지속적인 언어표현으로 문제 해결 하려는 모습을 보였다. 또한 나와 다른 생각을 한 타인의 생각에 대해 이해가 빨랐다.

⑧ H유아

자신의 생각에 대해 적극적으로 언어표현 하는 모습을 보였으나 문제요점에 다소 벗어났었다. 프로그램을 통해 유아의 사고 과정을 ‘문제 인식-개인의 경험을 바탕으로 한 사고유도-주관적 해석에 따른 결과물 생성’ 연습을 시켰으나 생각해보기 활동 목표에 정확히 도달하지 못하였다. 다만, 언어표현에 요점을 잡아가는 모습을 보였다.

⑨ I유아

세심한 관찰력과 적극적인 미술 활동 및 발표 활동 참여에 비하여 동화 이해력이 부족하였으나, 프로그램에서 생각해보기 활동을 통해 동화의 사건을 다시금 되짚고 단면적 이해가 아닌 다각적 접근을 연습하였다. 이러한 창의적 사고 활동에 잘 따라왔으며 자신이 표현하고자 하는 부분에 명확한 표현을 구현하는 모습으로 학습결과를 나타냈다.

⑩ J유아

특히 감정이입 부분에 문제의 접근을 독창적으로 하는 모습을 보였다. 다만 집중력이 다소 낮아 독창적 문제 접근이 창의적 문제 해결로 나타나지 않았다. 프로그램 적용 이후 독창적 접근이 비판적인 사고를 가지고 반문을 하는 탐구적인 자세로 이어졌다. 언어표현이 또래에 비해 명확하진 않지만 다각적 시선이 창의적 문제 해결로 나타나는 모습을 조금씩 보였다.

⑪ K유아

동화 읽기 활동 시에는 흥미를 보였으나 생각하기 활동에는 집중력이 떨어진 모습을 보였다. 그러나 점차 프로그램을 통해 비교적 쉬운 표현에서부터 포괄적인 사고를 요하는 생각하기 문제까지 단계적으로 접근하고 활동하다 보니 미술표현과 언어표현에 간단하지만 명료한 표현을 나타냈다.

3. 사후 검사

사후 검사는 총체적 언어교육 기반 미술창의력 향상 프로그램 적용 이후에 결과적으로 연구대상의 창의력이 어느 정도 향상되었는지를 확인하기 위해 진행되었다. 검사 도구는 유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC(전경원 개발/1998/내적합치도 .8391)는 만 4~6세를 대상으로 창의력의 주요 척도인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 측정하는 유아 종합 창의성 검사 도구로써, 언어·도형·신체 영역에서 창의력을 파악하는 검사이다. K-CTC와 가장 큰 차이점은 K-CCTYC 검사는 유아가 직접 참여하여 검사가 이뤄진다는 것이다. 유아는 <표IX>에 제시된 소검사를 실시하는데 이는 <표X>와 같은 요인을 측정하기 위해서이다.

<표IX> 유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC 소검사 내용

영역	검사명	검사의 내용	소요 시간
언어	검사1 빨간색 연상하기	빨간색을 보고 연상되는 물건이나 느낌 및 생각을 적어보게 하는 것으로, 창의력 개발에 중요한 역할을 하는 연상활동으로 이루어져 있다.	3분
도형	검사2 도형 완성하기	태극기의 가운데 선(에스자 모양)만 9개 제시하고, 그 선을 사용하여 어떤 그림을 그리는 것이다.	3분
신체	검사3 동물 상상하기	창의적 사고의 기초가 되는 상상력을 측정하기 위해 전래동화나 우화에 등장하는 동물 5가지 등장시켜 상상하게 하는 것이다.	3분
	검사4 색다른 나무치기	전통놀이의 비석치기와 같은 형식으로 세워져 있는 나무치기용 목각을 색다른 방법으로 쓰러뜨리게 하는 것이다.	7분

<표X> 유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC 측정요인과 검사명

측정요인	검사번호	검사
유창성	검사 1 검사 2 검사 4	빨간색 연상하기 도형 완성하기 색다른 나무치기
융통성	검사 1 검사 2 검사 4	빨간색 연상하기 도형 완성하기 색다른 나무치기
독창성	검사 1 검사 2 검사 4	빨간색 연상하기 도형 완성하기 색다른 나무치기
상상력	검사 3	동물 상상하기

따라서 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 향상 프로그램 8차시 적용 이후 유아의 창의력 수준을 종합 검사 K-CCTYC⁸⁾로 검사한 점수표는 <표XI>와 같다.

<표XI> 연구대상 K-CCTYC 검사 점수표(백분위-단계)

성명	성별	연령 (만)	유창	융통	독창	상상	언어	도형	신체	총점
A유아	남	6	90	75	99	91	87	60	93	95
B유아	여	6	94	89	98	76	73	76	98	96
C유아	남	6	97	90	99	81	71	93	97	97
D유아	남	6	99	96	99	89	98	98	94	99
E유아	여	6	98	94	99	78	91	93	90	98
F유아	남	6	92	68	99	72	99	99	34	93
G유아	여	5	89	93	99	97	92	97	88	97
H유아	남	5	41	58	74	81	57	70	50	60
I유아	여	5	91	93	92	94	94	93	81	95
J유아	남	5	53	77	96	72	77	82	59	77
K유아	남	5	59	77	89	60	86	62	51	73

(백분위)

성명	성별	연령 (만)	유창	융통	독창	상상	언어	도형	신체	총점
A유아	남	6	상	중상	최상	상	상	중	상	상
B유아	여	6	상	상	최상	중상	중상	중상	최상	최상
C유아	남	6	최상	상	최상	중상	중상	상	최상	최상
D유아	남	6	최상	최상	최상	상	최상	최상	상	최상
E유아	여	6	최상	상	최상	중상	상	상	상	최상
F유아	남	6	상	중상	최상	중상	최상	최상	중하	상
G유아	여	5	상	상	최상	최상	상	최상	상	최상
H유아	남	5	중	중	중상	중상	중	중상	중	중
I유아	여	5	상	상	상	상	상	상	중상	상
J유아	남	5	중	중상	최상	중상	중상	중상	중	중상
K유아	남	5	중	중상	상	중	상	중	중	중상

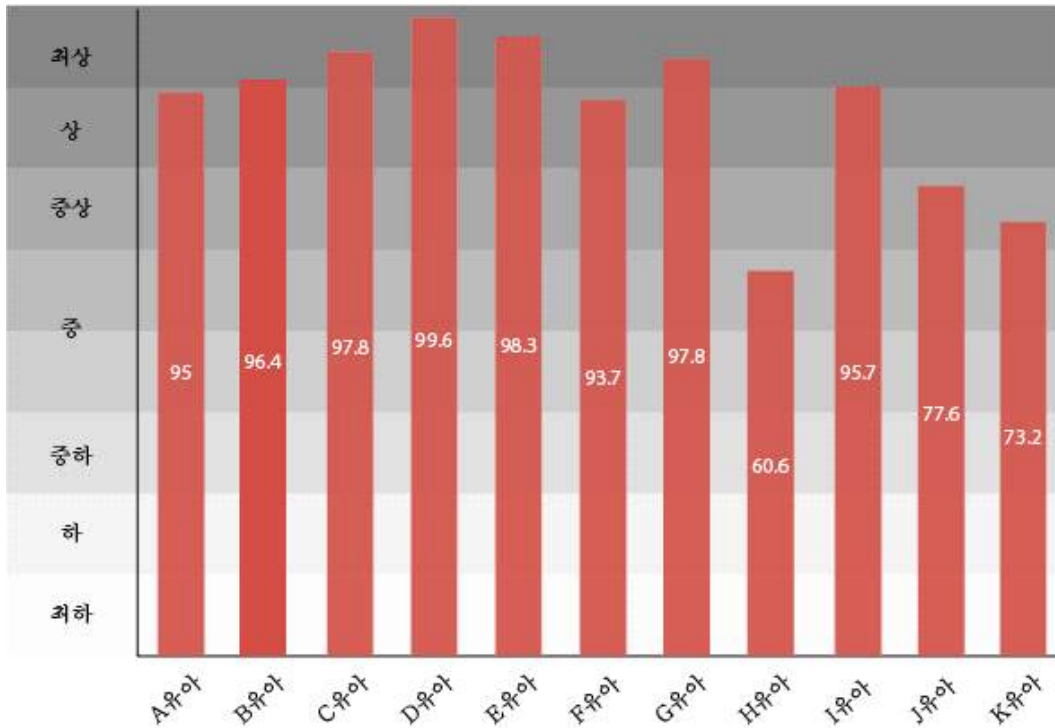
(단계)

8) 유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC의 채점은 교사의 채점을 끝내고 검사 기록표를 인쇄이 트 심리검사연구소 페이지에 입력하면, 결과를 분석하여 개인 결과 프로파일이 작성되어진다. 검사 점수표에는 ①척도별 창의성 결과 분석표와 ②영역별 창의성 결과분석표가 나타나며 이를 바탕으로 ③종합 창의성 결과분석표가 작성되어 총점이 나타나게 된다.

<부록4>참조

결과적으로 총체적 언어교육 기반 미술창의력 향상 프로그램에 참여한 연구대상의 사후 검사 결과표는 <표XIII>와 같다.

<표XIII> 미술창의력 프로그램 적용 후 연구대상 종합 창의성 검사 결과



사전 검사 <표VIII>와 사후 검사<표XIII>의 분포도 비교로 보아 연구대상의 창의력이 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 향상프로그램에 참여 이후, 해당 연령의 또래 평균에 비하여 중상 이상의 수준으로 향상됐음을 도표를 통해 확인 할 수 있다. 또한 관찰일지 결과를 분석하면 총체적 언어교육에서 추구하는 학습효과와 미술창의력의 하위요소가 유의미한 발달을 이뤘음을 확인할 수 있다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구에서는 총체적 언어교육 접근법을 활용한 프로그램을 통해 유아의 미술창의력 신장에 목적을 두었다.

창의력 개념의 여러 측면 중 문제에 대한 사고과정을 강조한 인지적 측면을 동의하였으며, 이러한 창의적 사고발달엔 유연적 사고를 길러주는 총체적 언어교육 접근법이 부합된다고 주장하였다. 연구 목적을 달성하기 위하여 만5, 6세 유아 11명을 대상으로 사전 조사 2주, 본 교육 8주 8차시에 걸쳐 적용하였다.

사전-사후 검사, 관찰일지를 통해 본 총체적 언어교육 접근법을 기반 미술창의력 프로그램 시행 결과는 다음과 같다.

첫째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 교육은 유아들의 다각적 해석을 유도하였다. 동화를 통해 제시한 사건을 수동적으로 받아들이는 것이 아닌 탐구적 사고력을 통해 해석하는 학습을 하였기 때문이다. 이러한 학습은 유아가 문제에 대해 창의적으로 접근하도록 하였다.

둘째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 프로그램에 참여한 유아들은 미술창의력 하위요소 ‘시각적 사고력’, ‘비판적 사고력’, ‘인지 유연성’, ‘독창성’, ‘미적 감수성’, ‘표현력’ 신장에 유의미한 결과를 보였다. 차시별로 미술창의력 하위 요소 중 주요 요소를 정하여 중점적으로 향상시키고자 프로그램을 설계하였다. 물론 하위요소들이 명확하게 구분되어 발달되는 것은 아니지만 생각해보기 질문을 주요 요소를 고려한 활동으로 시행하였으며 이에 따른 결과물이 상응하여 발생하였다. 이는 유아의 관찰일지에서 미술창의력 하위요소에 속하는 요소들이 차시를 거듭할수록 연

구대상마다 발전 속도는 상이하더라도 모두 향상되는 모습을 관찰 할 수 있었기 때문이다.

셋째, 총체적 언어교육 접근법을 활용한 미술창의력 프로그램이 인지적 측면의 발전을 보였다. K-CCTYC 검사의 언어, 도형, 신체 영역의 인지적 요소에 해당되는 유창성, 융통성, 독창성이 전국 또래의 평균치 이상의 결과로 확인 할 수 있다. 다만, 이 결과가 프로그램 적용 이전의 결과와 수치적으로 차이를 보여주는 결론은 아니지만, 사전 검사 K-CTC 검사의 전국 평균치의 결과와 비교하면 유의미한 결론이라고 본다.

결론적으로 유아의 미술창의력을 신장시키기 위해서는 유연적 사고방식을 길러야 하며, 이는 즉각적 전달방식을 통한 지식습득이 아닌 유아의 개인적 경험을 통한 사고과정을 거쳐야 발달 될 수 있다.

본 연구는 유아의 인지적 측면의 미술창의력 향상을 위해 개발되었지만 좀 더 긴 연구를 통해 더욱더 객관적인 효과를 검증해야 한다. 또한 인지적 측면 이외의 정의적 측면, 환경적 측면도 창의력 향상 요소에 무시 못 하는 영향을 끼치므로 이에 해당되는 미술창의력 프로그램이 개발되어야 한다.

참고문헌

- 강승희, 최인자(2004). 언어적 창의성 향상을 위한 창작 심화 학습 프로그램 개발 연구. 열린교육연구, 제12권 2호, 291-311.
- 권유선, 최혜진(2013). 창의성 기법을 적용한 유아 예술프로그램이 유아의 창의성과 사회성에 미치는 영향. 유아교육학논집, 제17권 3호, 55-78.
- 김경희(2000). 초등영어교육에서 총체적 언어 접근법의 적용 효과 연구. 인천교육대학교 교육대학원 초등영어교육전공 석사학위 논문.
- 김명자(2002). 총체적 언어교육 접근법이 아동의 창의력 신장에 미치는 효과. 부산교육대학교 교육대학원 초등교육방법전공 석사학위 논문.
- 김상순(2003). 그림책을 활용한 총체적 언어 교육이 유아의 읽기 능력과 흥미에 미치는 효과. 동국대학교 교육대학원 유아교육전공 석사학위 논문
- 김수미(2011). 융합학문 기반 창의적 문제 해결 프로그램의 개발 및 적용. 서울교육대학교 교육대학원 초등교육학과 석사학위 논문.
- 김시은(2000). 프로젝트 접근법과 유아의 창의적 사고력과의 관계. 덕성여자대학교 교육대학원 유아교육전공 석사학위 논문.
- 김윤경(2017). 총체적 언어교육 관점의 토론교육을 위한 ‘극적 토론 모형’ 개발. 학습자중심교과교육연구, 제17권 4호, 123-148.
- 김황기(2010). 미술적 창의성에 대한 탐구. 미술교육논총, 제24권 3호, 21-40.
- 박성민(2017). 유아의 창의력과 그리기 능력 향상을 위한 미술 활동의 구성과 효과. 중앙대학교 대학원 유아교육학과 유아교육전공 석사학위 논문.
- 박영주(2014). 유아미술창의성 측정도구 개발. 홍익대학교 대학원 교육학과

교육심리전공 박사학위 논문.

박주연(2002). 그림책이 아동에게 주는 영향-전조작기(2~7세) 아동의 창의력, 상력을 중심으로-. 숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사학위 논문.

박혜경(1990). 유아를 위한 총체적 언어교육 접근법의 효과에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 교육학과 박사학위 논문.

백은경(2007). 미술놀이 프로그램을 통한 유아의 창의성 신장에 관한 연구 -5~6세를 중심으로-. 한국아동미술학회지, 제6집 6호.

석동일(2000). 미술의 기본요소에 기초한 표현활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 미래유아교육학회지, 제7권 2호, 57-96.

석동일(2007). 총체적 언어접근법의 이념적 및 실천적 본질 탐구. 한국언어치료학회, 제16권 1호, 1-19.

송규운, 윤정진, 황동주(2002). 유아 창의성 프로그램 개발과 적용에 관한 연구. 유아교육연구, 제22권 2호, 313-338.

신명희 외(2017). 교육심리학. 학지사

신영섭(2004) 유아 인지능력의 효과적 개발을 위한 자연체험공간에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 공간디자인학과 석사학위 논문.

심희경(2014). 길포드의 창의성을 적용한 유아 미술교육 프로그램에 관한 연구 -전도식기(4~7세) 유아를 중심으로-. 홍익대학교 교육대학원 교육학과 미술교육전공 석사학위 논문.

이미선(2004). 총체적 언어 교육이 초등학교 저학년 아동의 내용생성능력에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 초등교육전공 석사학위 논문.

이성은(2005). 아동을 위한 총체적 언어교육_실체와 매체로서의 언어적 관점. 이화여자대학교출판부.

이성은, 우미라(2005). 뇌 과학이론으로 본 총체적 언어 교육의 재조명. 한국

초등국어교육학회, 제28권, 29

이신애(2012). 미술치료 기법을 활용한 유아미술교육 활동이 만 5세 유아의 자아개념에 미치는 영향. 성균관대학교 교육대학원 교육학과 아동교육 전공 석사학위 논문.

이재승(2005). 총체적 언어교육에 대한 몇 가지 오해. 청람어문교육학회, 제30권, 23

전경원(2010). 창의력 측정. 창지사

정숙희(2012). Thinking Maps를 활용한 교수활동이 유아의 창의력 및 인지 능력에 미치는 효과. 서울교육대학교 교육대학원 초등교육학과 유아교육전공 석사학위 논문.

최경, 현은자(2010). 유아의 통합적 창의성 증진을 위한 창의극 프로그램의 개발 및 효과. 유아교육연구, 제30권 5호, 27-51.

최현아(2012). 경험, 몰입, 동일화 개념을 통한 아동의 미술창의성 교육 연구 -5~9세를 중심으로-. 고려대학교 교육대학원 미술교육전공 석사학위 논문.

최혜연(2014). 프로젝트 접근법을 적용한 미술활동이 유아의 창의적 표현에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사학위 논문.

부 록

부록 1. 학부모 안내문

부록 2. 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 수업지도안

부록 3. 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 활동 자료

부록 4. 유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC 검사 결과표 예시

< 부록 1. 학부모 안내문 >

미술창의성 프로그램 참여 안내

안녕하세요? 성신여자대학교 교육대학원 미술교육 전공 석사과정에 재학 중인 이주영입니다. 총체적 언어교육을 통한 미술 창의성 향상 프로그램 개발을 목적으로 김지균 교수의 지도하에 연구를 수행하고 있습니다. 프로그램의 창의력 효과성을 검증하기 위해 귀댁의 유아가 프로그램에 참여할 수 있도록 부탁드립니다 안내서를 드립니다.

본 프로그램은 총체적 언어교육 형식을 기본 전제로 하여 미취학 아동의 창의력 향상을 위한 미술활동 프로그램입니다. 감정표현과 의견표출이 언어로 완벽하게 구현되어 의사전달 할 수 있는 나이가 아니므로 미술활동을 통해 동화에서 느낀 나의 감정, 기존 배경지식으로 봤을 때의 나의 생각을 표출하는 활동입니다. 간단한 그리기, 만들기 활동 후 친구들과 나눈 토의활동은 아이들의 사고력과 창의력 향상에 기여될 것으로 판단됩니다.

프로그램 키워드는 아래와 같습니다.

* 총체적 언어교육 - 언어의 최소단위를 음소나 낱말로 보는 부호중심 언어 접근법(code emphasis approach)과는 달리, 전체적으로 의미를 이루는 덩어리(whole)인 원문(text)이라고 본다. Goodman(1968)의 총체적 언어교육 접근법에 따르면, 언어학습은 작은 단위를 배워서 깬 것이 모여서 이루는 전체를 알아가는 것이 아니라, 그 반대로 의미를 이루는 큰 부분을 이해하고 싶은 욕구에서 출발하여 그것을 예측하고 수정하면서 지속적인 학습동기를 유발시켜 작은 단위까지 스스로 배우도록 해야 한다고 말한다.

* 미술창의성 - 교육심리학 박사 박영주(2014)의 정의는 누구에게나 존재하는 일반적인 특성으로 계발 가능하고 자신만의 직관을 활용하거나 탐구과정을 통해 미적인 문제를 발견하고 해결하여 유아 수준에서 새롭고 미적 가치가 있는 적절한 결과물로 산출할 수 있는 능력이라 말한다.

* 발표학습 - Hemlin과 Allwood, Martin(2008)에 의하면 개인이나 그룹이 창조적인 잠재력을 표현하는 정도는 그 개인이나 그룹이 활동하는 환경에 매우 의존할 수밖에 없다고 하였다. 따라서 또래와 가족에 영향을 크게 받는 전조작기 유아의 사고 표출 및 다양한 경험을 위하여 진행한다.

위의 3가지 키워드를 바탕으로 그림 그리기, 만들기 활동을 할 것입니다. 프로그램은 30분 동안 진행됩니다. '동화 속 상황의 다른 이면 상상하기' 또는 '동화를 읽고 다음 상황 상상하기' 활동을 하며, 자신이 만든 작품을 개인의 배경지식을 활용하여 그룹원에게 설명하는 방식입니다.

본 프로그램의 자료 분석을 위하여 학생의 발표 사항을 지도 선생이 수기로 작성하여 기록할 것이며, 촬영은 학생이 아닌 오직 발생되는 결과물만 찍어 기록물로 남길 것입니다. 또한 본 프로그램 자료가 연구 목적 이외 다른 목적으로 사용되지 않을 것임을 약속드립니다. 기타 궁금하신 사항은 010-0000-0000이나 111111@mail.net으로 연락주시면 대답해 드리겠습니다.

< 부록 2. 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 수업지도안 >

◎ 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 지도안(2차시)

일시	2018년 3월 12일		지도대상	만6세 그룹, 만5세 그룹	
학습목표	1. 자신의 경험을 활용한 발표를 한다. 2. 인식의 다양성을 이해한다.		미술창의력 구성요소	인지유연성	
수업형태	발표 및 그리기		수업자료	도화지, 크레파스	
수업단계	과정	교수 · 학습활동			유의점
도입 (1.5분)	1. 인사 2. 학습목표 제시 (1분)	교 사			
		1) 인사 2) 학습목표 제시 * 여러분 안녕하세요. 즐겁게 수업해 봅시다. * 오늘도 우리 친구들의 경험을 많이 듣고 싶어요. 여러분들이 보아왔던 것, 또는 보고싶은 것들을 잘 얘기해줄 수 있나요?			
	학 생				
	1) 인사 2) 학습목표 인지 * 안녕하세요. / * 네!				
	3. 준비물 확인 (0.5분)	교 사			
		1) 준비물 확인 * 크레파스를 준비하였나요?			
학 생					
1) 활동 준비 * 네!					
전개 (20분)	4. 발표 및 표현 학습 (20분)	교 사			자신의 경험이 나 생각을 자유 롭게 발표하도 록 유도
		1) 발표 환경 유도 * 선생님이 오늘은 다양한 구름 사진들을 가지고 왔어요. 그전에 여러분께 물어볼게 있어요. 구름은 무슨 색인가요? 그럼 구름은 어떤 모양인가요?			
		학 생			
		1) 발표 * 흰색이요. 하늘색이요. * 구름이 동그래요. 안개구름도 있어요. 해랑 달이랑 있어요.			
교 사			그룹 아동 모두 발표를 하도록 유도		
2) 표현 활동 유도 * 지금까지 말해준 것들을 그려서 선생님과 친구들에게 보여줘 볼까요? 나눠주는 종이에 여러분이 보아왔던 또는 알고 있는 구름을 그려주세요.					

학 생	
2) 표현 * 네!	
교 사	
3) 발표 환경 유도 * 여러분이 보아왔던 구름은 그런 모양 이었군요. 그럼 이젠 선생님이 가져온 사진을 봅시다. (각양각색의 구름 사진을 제시) 지금 보이는 사진에서 구름의 색은 무엇이지요? □□□은 어떤 색인 것 같나요? △△△은 어떻게 생각하나요? ◎◎◎은요? ◆◆◆은요? ■■■은요?	
학 생	
3) 발표 * 노란색이요! / * 빨간색이요. 해질때 인가봐요. * 주황색이요. 저도 주황색 본 적 있어요. * 보라색이요.	
교 사	
4) 발표 활동 유도 * 우와 구름의 색은 정말 다양한것 같아요. 그럼 이젠 다른 구름 사진을 보여줄게요. 지금 보이는 사진에서는 구름이 어떤 모양 같나요? 이 사진은요? * 이번에는 선생님이 학교 언덕에서 찍은 사진인데 이젠 어떤 모양 같나요?	<i>유아가 구름모양을 말하면서 구름을 봤던 일화를 얘기하도록 유도</i>
학 생	
4) 발표 * 강아지요. / * 사람이요. / * 손모양이요. / 비행접시요. * 오리 같아요.	
교 사	
5) 다양한 표현 활동 유도 * 구름 모양이 엄청 다양했군요! 여러분이 보았던 구름 중에 특이한 구름 모양은 없나요? 특이한 모양을 본 친구들은 그 구름 모양을 그려 주시구요, 특이한 모양을 본 기억이 떠오르지 않는 친구는 앞으로 보았으면 하는 구름 모양을 그려주세요.	
학 생	
5) 표현 * 네	

		교 사	
		6) 발표 활동 유도 * 친구들이 다양한 구름모양을 봤나 봐요. 아니면 보고 싶은 구름 모양일까요? 각자 그린 구름 모양을 친구들에게 보여주면서 어떤 구름모양을 그린 것인지 설명해 줘시다.	
		학 생	
		6) 발표 * 어제 이런 모양의 구름을 보았어요. * 앉아있는 강아지 모양 구름을 보고 싶어요. * 빨간색이랑 노란색이 같이 있는 구름을 보았어요. * 물고기 모양 구름을 보고 싶어요. * 악어 모양 구름이에요.	<i>자신이 겪었던 일화도 얘기하도록 유도</i>
		교 사	
		7) 인식의 다양성 전달 * 우와 친구들이 이렇게 다양한 모양과 색의 구름을 보았군요. 또, 여러분들이 그려준 구름들의 모양이 다 같이 있으면 재밌는 하늘이 될 것 같네요.	
		학 생	
		7) 인식의 다양성 인지 * 네	
정리 및 차시예고 (3.5분)	5. 정리 (2분)	교 사	
		1) 내용 정리 * 여러분 오늘 구름의 여러 색과 모양을 보고 또, 그려보기도 하고, 친구들의 그림을 보기도 했어요. 어땠나요? 구름의 색은 한 가지 색만 있는게 아닌것 같은데 맞나요? 그리고 구름의 모양은 어땠나요? 엄청 많은 모양으로 나타낼 수 있지요? 여러분이 밖에 다닐 때 구름이 어떤 모양을 가지고 있나 잘 관찰해보고 다음에 선생님께 자랑해줘요.	<i>수업의 학습목표를 오늘 했던 활동과 함께 정리하여 전달</i>
		학 생	
	6. 차시 예고 (1.5분)	교 사	
		2) 차시 예고 * 다음시간에는 동화를 볼거예요. 동화 '마지막 잎새'를 보고 우리가 많은 이야기를 나누고 그림도 그려보아요.	
		학 생	
2) 다음 학습 인지 * 네!			

◎ 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 지도안(4차시)

일시	2018년 3월 23일		지도대상	만6세 그룹, 만5세 그룹		
학습목표	1. 상징적 존재의 의미를 찾는다. 2. 파랑새를 찾는 아이들의 일정에 자신의 의견을 나타낸다.		미술창의력 구성요소	비판적 사고력		
수업형태	만들기 및 발표		수업자료	색종이		
수업단계	과정	교수 · 학습활동			유의점	
도입 (1.5분)	1. 인사 2. 학습목표 제시 (1분)	교 사				
		1) 인사 2) 학습목표 제시 * 여러분 안녕하세요. 오늘도 선생님이 동화를 준비했어요. 지난 시간에 말해준 '파랑새'라는 동화인데 '파랑새'가 의미하는 것이 무엇인지를 얘기해 볼 것이고, 파랑새를 찾아 떠나는 남매가 여러 곳을 갈 것인데 그 곳에서 어떻게 했어야 했는지 이야기해 봅시다. 오늘도 잘 얘기해 줄 수 있지요?				
		학 생				
			1) 인사 2) 학습목표 인지 * 안녕하세요. / * 네!			
	3. 준비물 확인 (0.5분)	교 사				
		1) 준비물 확인 * 미술활동은 종이접기를 해볼겁니다. 색종이는 선생님이 준비했으니 동화를 들고 잘 만들어 봅시다.				
학 생						
		1) 활동 준비 * 네!				
전개 (20분)	4. 동화 제시 및 표현 학습 (20분)	교 사				
		1) 동화 제시 * 오늘은 선생님이 '파랑새'라는 동화를 가지고 왔어요. 선생님이 내용을 읽어 줄테니 잘 들어두시고, 이따가 생각해보기 학습이 중간에 있어요. 서로 의견을 얘기해볼 것이니깐 잘 얘기해 주세요. (동화 내용 제시하며 읽어 줌)			도화지에 동화를 그림으로 제시하며 그에 해당하는 내용을 교수자가 읽어 준다.	
		학 생				
		1) 동화 듣기 * 네				
		교 사				

	<p>2) 발표 환경 유도</p> <p>* 남매가 파랑새를 찾아서 다니다가 궁에 갔을 때 먹을 것도 많고 보석도 많으니 그것을 갔다가 옆집 할머니한테 갔다 주고, 이것으로 약을 사서 손녀의 병을 빨리 낫게 하라고 하는게 더 괜찮은 방법이 아닐까요? 여러분들은 어떻게 생각하나요?</p>	<p><i>그룹 아동 모두 발표를 하도록 유도</i></p>
학 생		
<p>2) 발표</p> <p>* 그럴 수도 있을 것 같아요. * 손녀가 파랑새를 잃어버려서 슬퍼서 아픈거예요. * 파랑새만 손녀 병을 낫게 하는 약을 만들 수 있어서 안돼요.</p>		
교 사		
<p>3) 발표 환경 유도</p> <p>* 그렇군요! 파랑새가 있어야 하는군요. 그럼 동화를 더 보면서 남매가 정말 파랑새를 찾는지 확인해 봅시다. (동화 남은 부분 마저 제시) 아, 파랑새는 손녀가 잃어버린 것도 아니고, 약을 만들어 주는 것도 아닌데 손녀가 나은 것 보니까 파랑새가 손녀에게 희망을 주었나 봐요. 남매는 마지막에 다른 사람들에게도 행복을 전해주라고 파랑새를 날려주었어요. 그 파랑새가 여러분들에게 간다면 어떻게 하고 싶나요?</p>		
학 생		
<p>3) 발표</p> <p>* 미세먼지가 없어졌으면 좋겠어요. * 할아버지께 갔다 줄 거예요. * 파랑새에게 놀이동산에 데려다 달라고 할 거예요. * 파랑새 귀여워</p>	<p><i>유아가 문맥과 관련 없는 발표를 하여도 제재하지 않고 들어준다.</i></p>	
교 사		
<p>4) 표현 활동 유도</p> <p>* 그렇군요. 파랑새가 여러분이 원하는 것을 다 이뤄지게 해서 행복을 전해줬으면 좋겠네요. 그럼 우리에게 희망과 행복이 전해지길 바라며 파랑새를 만들어 봅시다. 선생님이 차례대로 만들테니 잘 따라서 만들어 봅시다.</p>		
학 생		
<p>4) 표현</p> <p>* 네 * 파랑새 말고 빨간새 하고 싶어요.</p>	<p>상징 색의 선택에 대한 자유부여</p>	

정리 및 차시예고 (3.5분)	정리 (2분)	교 사	
		1) 내용 정리 오늘 우린 ‘파랑새’ 동화를 통해 파란새가 행복과 희망을 나타내는 존재라는 것을 알게 됐어요. 또 친구들이 만들어준 붉은새나 노란새도 행복과 희망이 될 수 있어요. 이렇게 어떠한 것이 어떤 의미를 나타내는 것을 ‘상징’이라고 합니다. 신호등 빨간불은 건너지 말고 잠시 기다리라는 ‘정지’라는 의미를 상징합니다. 이렇게 상징 할 수 있는 것이 주변에 많이 있으니 생활하면서 여러분이 무엇이 어떤 의미를 상징하는지 찾아봅시다.	
		학 생	
	1) 정리사항 인식 * 네!		
차시 예고 (1.5분)	차시 예고 (1.5분)	교 사	
		2) 차시 예고 * 다음에는 ‘행복한 왕자’ 동화를 읽고 생각하기 활동을 하겠습니다.	

◎ 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 지도안(5차시)

일시	2018년 4월 16일		지도대상	만6세 그룹, 만5세 그룹	
학습목표	1. 등장인물의 상황에 감정이입하여 사고한다. 2. 자신의 실생활과 연결된 생각하기 활동을 한다.		미술창의력 구성요소	감정이입	
수업형태	그리기 및 발표		수업자료	선물상자가 그려진 도화지, 크레파스	
수업단계	과정	교수 · 학습활동		유의점	
도입 (1.5분)	1. 인사 2. 학습목표 제시 (1분)	교 사			
		1) 인사 2) 학습목표 제시 * 여러분 안녕하세요. 오늘도 선생님이 동화를 준비했어요. 지난 시간에 말해준 '행복한 왕자'라는 동화입니다. 왕자가 무엇 때문에 행복한 건지 동화를 들어볼까요?			
	(0.5분)	학 생			
		1) 인사 2) 학습목표 인지 * 안녕하세요. / * 네!			
	3. 준비물 확인 (0.5분)	교 사			
		1) 준비물 확인 * 오늘은 크레파스가 필요합니다. 준비됐나요?			
		학 생			
		1) 활동 준비 * 네!			
전개 (20분)	4. 동화 제시 및 표현 학습 (20분)	교 사			
		1) 동화 제시 * '행복한 왕자'라는 동화를 보여줄 거예요. 동화를 잘 듣고 이따가 생각해보기 활동도 잘 해봅시다. (동화 그림을 제시하며 읽어 줌)		도화지에 동화를 그림으로 제시하며 그에 해당하는 내용을 교수자가 읽어 준다. (참고1)	
			학 생		
			1) 동화 듣기 * 네		
			교 사		
			2) 발표 환경 유도 * 왕자는 결국 자신의 몸에 장식 되어있던 보석도 금박도 다 나눠주어 흉측한 동상이 되었어요. 그런데도 행복한 왕자라고 말하는 이유는 무엇일까요?		
		학 생			
		2) 발표			

		<ul style="list-style-type: none"> * 왕자가 하늘나라 가서 그래요. * 불쌍한 사람들을 도와 줄 수 있어서. * 도와주는 제비가 있어서요. 	
		교 사	
		3) 표현 활동 유도 <ul style="list-style-type: none"> * 아 그렇군요~ 그래서 왕자가 가진 것을 다 내어주어도 행복한 왕자였군요. 그럼 여러분이 왕자와 같은 입장이라면 자신이 가지고 있는 것 중에 무엇을 나눠 줄 수 있고, 누구에게 주고 싶나요? 지금 생각나는 걸 선생님이 선물 상자가 그려진 도화지를 줄테니 여기에 그려주세요. 다 그린 학생은 제비 스티커를 붙여 제비를 통해 주고 싶은 사람에게 날려 보냅니다. 	
		학 생	
		3) 표현 <ul style="list-style-type: none"> * 네 	
		교 사	
		4) 그리기 활동 중 발표 유도 <ul style="list-style-type: none"> * ○○○은 무엇을 나눠줄 수 있나요? (○○○이 설명하며 그린다.) 아하 그렇군요. * ●●●은 인형을 나눠 주고 싶군요? 누구에게 나눠주고 싶나요? 	
		학 생	
		4) 그리기 활동과 발표 <ul style="list-style-type: none"> * (교사의 질문에 맞춰 무엇을 그리고 있는지 설명하며 그림을 그린다.) 	
		교 사	
		5) 활동 점검 <ul style="list-style-type: none"> * (2바퀴 그림 그리고 난 후) 자 친구들과 함께 그린 그림을 볼게요. 행복한 왕자가 불쌍한 사람들에게 자신이 가지고 있는걸 나눠주듯이 우리 무엇을 누구에게 나눠 줄 수 있는지 △△△부터 발표해 봅시다. 	
		학 생	
		5) 활동 점검 <ul style="list-style-type: none"> * (유아가 자신이 그린 그림을 친구들에게 보여주며 무엇을 그렸고 누구에게 주고 싶은지 발표한다.) 	
		교 사	
정리 및 차시예고 (3.5분)	정리 (2분)	1) 내용 정리 <ul style="list-style-type: none"> * 누군가에게 나눠 줄 수 있다는 것은 남을 배려하고 나누는 사람과 우정을 쌓을 수 있는 좋은 기회예요. 누군가는 우리가 가지고 있는 것들 중 무언가를 간절히 	

		<p>필요로 하는 경우가 있는데, 우리 서로 나눠서 받는 사람도 행복하고 주는 사람도 행복한 경험을 할 수 있습니다.</p> <p>앞으로 내가 2개 가진 것을 정말로 간절히 필요로 하는 사람에게 하나 나눠 줄 수 있겠죠?</p>	
		학 생	
		<p>1) 정리사항 인식</p> <p>* 네!</p>	
		교 사	
	<p>차시 예고</p> <p>(1.5분)</p>	<p>2) 차시 예고</p> <p>* 다음에는 '걸리버 여행기' 동화를 읽고 생각하기 활동을 하겠습니다.</p>	

◎ 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 지도안(7차시)

일시	2018년 4월 16일		지도대상	만6세 그룹, 만5세 그룹		
학습목표	1. 동화 사건 결말에 대한 원인을 분석한다. 2. 자신의 실생활과 연결된 생각하기 활동을 한다.		미술창의력 구성요소	가역적 사고		
수업형태	만들기 및 발표		수업자료	4절 하드보드지, 인물스티커, 색지, 싸인펜		
수업단계	과정	교수 · 학습활동		유의점		
도입 (1.5분)	1. 인사 2. 학습목표 제시 (1분)	교 사				
		1) 인사 2) 학습목표 제시 * 여러분 안녕하세요. 오늘은 어떤 동화로 수업을 한다고 했지요? 네 맞아요. 지난 시간에 말해준 ‘욕심쟁이 거인’이라는 동화입니다. 거인이 어떤 욕심을 부리는지 동화를 들어볼까요?				
	3. 준비물 확인 (0.5분)	학 생				
		1) 인사 2) 학습목표 인지 * 안녕하세요. / * 욕심쟁이 거인! / * 네				
	전개 (20분)	4. 동화 제시 및 표현 학습 (20분)	교 사			
			1) 동화 제시 * ‘욕심쟁이 거인’라는 동화를 보여줄 거예요. 동화를 잘 듣고 동화 읽기 이후의 생각해보기 활동도 잘 해봅시다. (동화 그림을 제시하며 읽어 줌)			동화지에 동화 를 그림으로 제 시하며 그에 해 당되는 내용을 교수자가 읽어 준다. (참고1)
		학 생				
		1) 동화 듣기 * 네				
		교 사				
		2) 발표 환경 유도 * 거인 자신의 정원에 꽃도 피지 않고 새싹도 자라지 않은 것에 슬퍼하다가 아이들이 놀고 있는 곳에만 꽃과 새싹, 나무가 있는 것을 보고 ‘아이들이 놀아야 꽃이 피는구나!’를 알았어요. 아이들이 논 곳에서는 왜 다시				

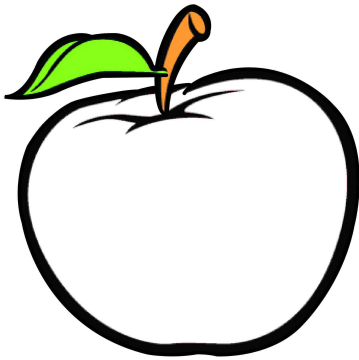
	<p>꽃과 새싹이 자라날까요? (대답이 나오지 않으면)</p> <p>* 여러분 식물이 살아 있을 까요? 죽어 있을까요? 식물도 사람이 말하고 아껴주는 것에 반응을 한다는 사실을 알고 있나요? 사람이 예뻐 해주는 것을 식물도 안다고 해요.</p>	
학 생		
	<p>2) 발표</p> <p>* 아이들이 물을 줘서요.</p> <p>* 아 예쁘다 쓰다듬어 줘서요.</p>	
교 사		
	<p>3) 표현 활동 유도</p> <p>* 지금 선생님이 가져온 도화지에 식물이 다 말라 죽어 황폐해진 정원이 그려져 있어요. 욕심쟁이 거인이 아이들을 못 놀게 했을 때의 모습과 똑같아요. 이곳을 다시 예쁘고 활기찬 정원으로 만들기 위해서는 무엇이 필요하다고 하였지요?</p> <p>* 네 맞아요. 그럼 여러분들이 선생님이 가져온 여러 캐릭터 스티커 중에 자신이 원하는 캐릭터를 하나씩 고르고, 아이들이 다시 놀기 시작하면 필 것 같은 꽃이나 새싹을 색지를 접거나 오려서 여기 아무것도 없는 정원을 꾸며주세요. 또, 꽃이나 새싹에 아이들이 식물들에게 해줬을 것 같은 말을 적어서 붙여주세요.</p>	<p><i>글씨 표현이 어려운 만 5세 아이들에겐 아이들이 식물에게 보였을 표정을 색지에 그리도록 유도</i></p>
학 생		
	<p>3) 표현</p> <p>* 아이들! / 물! / 친구들이요!</p> <p>* 네</p>	
교 사		
	<p>4) 그리기 활동 중 발표 유도</p> <p>* ◎◎◎가 정원에서 논다면 식물들에게 무슨 말을 했을 것 있나요? (◎◎◎이 설명하며 쓴다.) 아하 그렇군요.</p> <p>* 쓰고 싶은 말에 글씨를 모르겠으면 선생님께 물어보세요.</p>	
학 생		
	<p>4) 그리기 활동과 발표</p> <p>* 선생님 ‘꽃아 잘 자라’ 어떻게 쓰나요?</p>	
교 사		
	<p>5) 활동 점검</p> <p>* (2바퀴 그림 그리고 난 후) 자 캐릭터도 고르고 식물도 잘라서 글씨를 써 준 친구는 앞으로 나와서 식물이 다 죽은 정원그림에 붙여서 정원을 예쁘게 꾸며주세요.</p>	<p><i>2개 이상의 표현도 허용</i></p>

		<p>* 아! △△△은 ‘꽃아 고마워’라고 말해주고 싶군요. * ◆◆◆은 꽃을 잘 오렸네요. 뭐라고 적었나요?</p>	
		학 생	
		<p>5) 활동 점검 * 저는 노란 꽃을 오렸구요, 고맙다고 썼어요. * 저는 두 개 만들었어요. ‘고마워’랑 ‘사랑해’</p>	
		교 사	
정리 및 차시예고 (3.5분)	정리 (2분)	<p>1) 내용 정리 * 여러분들이 꾸며 준 정원에 아이들도 많고 꽃과 새싹들이 많아졌어요. 친구들이 꾸며주기 전의 정원 모습보다 훨씬 좋아보이나요? 이렇게 식물들도 사람들도 서로 사랑하고 아껴주고 배려해주면 예쁜 모습을 가지게 되고 모두가 행복한 공간이 됩니다. 여러분들 친구들과 사이좋게 지낼 수 있죠?</p>	
		학 생	
		<p>1) 정리사항 인식 * 네!</p>	
	차시 예고 (1.5분)	교 사	
		<p>2) 차시 예고 * 다음에는 ‘도시에 사는 우리 할머니’ 동화를 읽고 생각하기 활동을 하겠습니다.</p>	

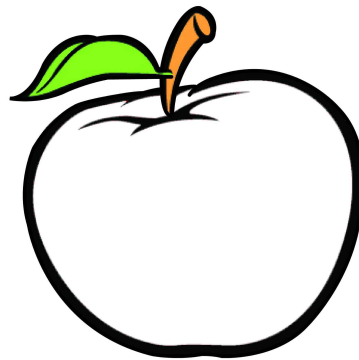
< 부록 3. 총체적 언어교육 접근법 기반 미술창의력 프로그램 활동 자료 >

1차시_사과 색 표현

< 교육 前 표현 >



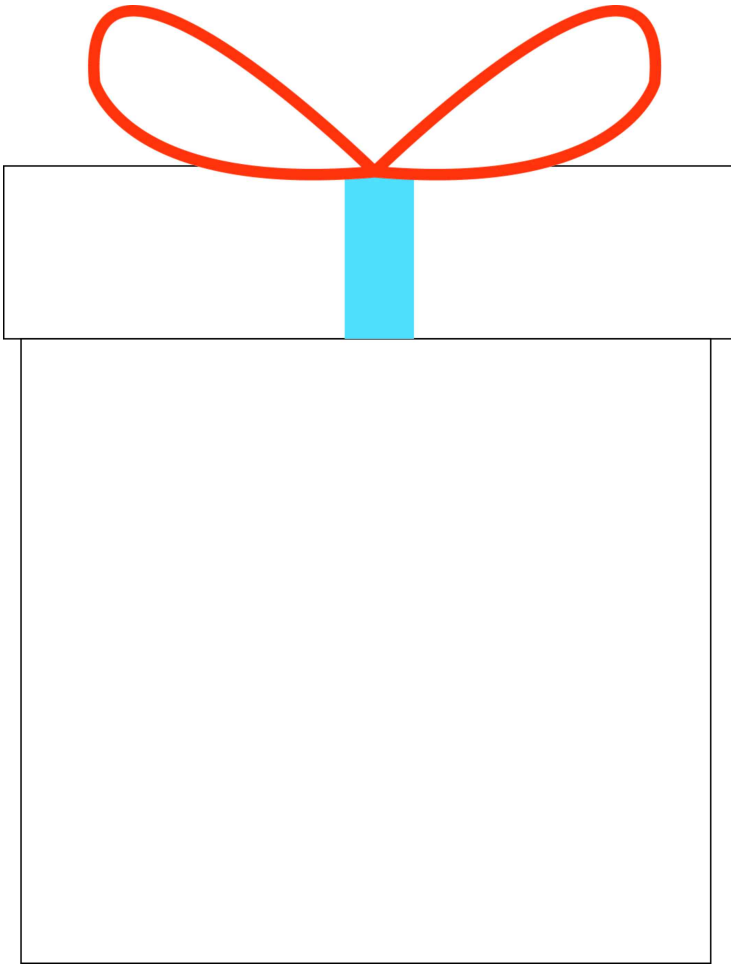
< 교육 後 표현 >



3차시_ '마지막 잎새' 할아버지 표정 예측하여 그리기



5차시_ '행복한 왕자' 나누고 싶은 것 그리기



6차시_ ‘걸리버 여행기’ 릴리펫 마을에서 지내는 걸리버의 모습 그리기

걸리버는 릴리펫에서 사는 것이 매우 불편했어요.
릴리펫 사람들은 걸리버가 너무 많이 먹는다고
불평했어요.
릴리펫 사람 천칠백이십팔 명이 먹을 양을
걸리버는 단 하루 만에 먹어 치웠기 때문이에요.
그리고 걸리버가 산책을 나가면 모두들 말했어요.
“걸리버, 조심해요. 그러다 우리 집을 밟겠어요.”
“걸리버, 살살 좀 걸어요. 지진 난 줄 알았어요.”
걸리버는 마음대로 돌아다닐 수도 없었어요.



7차시_ '욕심쟁이 거인' 황폐해진 정원 꾸미기



여전히
도시는 복잡해요

여전히
도시는 시끄럽고요

여전히
도시는 특별한 일이있어요



< 부록 4. 유아 종합 창의성 검사 K-CCTYC 검사 결과표 예시 >

최도별 창의성 결과 분석

· 최도별 분석표

	원점수	단계 백분위	누가 구간	최하	하	중하	중	중상	상	최상
				매우낮음	낮음	다소낮음	보통	다소우수	우수	매우우수
				6	17	35	65	83	96	100
유창성	18	59.5					●			
융통성	13	77.3						●		
독창성	9	89.6							●	
상상력	9	60.3				●				

· 최도별 결과 해석

최도	해설
유창성	● 아동은 문제를 해결하거나 유창하게 아이디어를 떠올리는 유창성 능력이 '보통' 수준입니다. 예지호아동에게 주어진 상황에 대하여 볼 수 있는 다른 많은 양의 생각을 떠올려 볼 수 있도록 지도해주시기 바랍니다. 다음과 같은 유형의 활동을 통하여 좀 더 발전된 예지호아동의 모습을 기대해주시기 바랍니다. (활동 예) 밀림동물 기사를 할 수 있는 놀이를 10가지로 찾아보세요.
융통성	● 아동은 기존의 사고방식을 버리고 새로운 관점에서 다양한 해결책을 생각해내는 융통성이 '다소 우수'한 편입니다. 예지호아동의 융통성을 한 단계 더 끌어올리기 위해서는 '기존과는 다른 수단으로 표현하기', '결과로부터 거꾸로 생각하기'나 다음과 같은 사고 유형 활동이 효과적이며, 이를 지속적으로 지도해주시기 바랍니다. (활동 예) 바나나와 사과의 알은 짝을 찾아보세요.
독창성	● 아동은 이미 잘 알려진 대상에 대해 기존의 틀에서 벗어나 새롭고 독특하게 인식하는 능력, 즉 비일상적이고 일반화되지 않는 희귀한 반대의 아이디어를 산출하는 독창성이 '우수'한 편입니다. 이러한 독특한 사고능력의 궁극적인 목표라고 할 수 있으므로 예지호아동의 이러한 능력이 지속적으로 발전될 수 있도록 배려해주시기 바랍니다. 또한 이러한 독창적인 사고능력이 사회성과 조화로운 발달을 이룰 수 있도록 관심을 가져주시기 바랍니다. (활동 예) 우리 집이 있는 물건 하나를 선택하여 광고요령처럼 그 물건을 산전해보세요.
상상력	● 아동은 풍부한 이미지를 떠올려 자유롭게 상상해보는 능력이 '보통' 수준입니다. 창의적 사고에 있어 상상력은 중요한 역할을 담당하므로, 장항으로부터 장이인 이미지를 잘 구성하여 새로운 이미지를 재구성할 수 있도록 지속적인 지도가 필요합니다. 다양한 것에 이름을 짓고 생각하기 즉, 예를 들면 '어떠한 것은 무엇이 예지호아동에게 도움이 됩니까. (활동 예) 숫자 1은 9를 보고 무슨 생각을 할까요?

영역별 창의성 결과 분석

· 영역별 분석표

	원점수	단계 백분위	누가 구간	최하	하	중하	중	중상	상	최상
				매우낮음	낮음	다소낮음	보통	다소우수	우수	매우우수
				6	17	35	65	83	96	100
언어	16	86.9							●	
도형	9	62.9					●			
신체	24	54.8				●				

· 영역별 결과 해석

영역	해설
언어	● 아동의 언어 창의성 점수는 86.9점, 도형 창의성 점수는 62.9점, 신체 창의성 점수는 54.8점으로 언어 창의성 점수는 높은 데 비해 도형과 신체 창의성 점수는 상대적으로 낮은 편입니다. 그러므로 어떤 구체적인 도형을 이용하여 여러 가지 모양을 만들어 보거나 기존의 모양을 새롭게 바꾸어 그려보는 활동, 예컨대 아래의 <도형창의성활동>과 같은 유형의 활동이 도움이 됩니다. 또한 신체의 움직임들 통하여 창의성을 표현할 수 있는 아래의 <신체창의성활동>과 같은 활동이 예지로 아동에게 필요합니다. 창의성은 언어, 도형, 신체 등으로 표현될 수 있으며, 유아기 시점에는 한정된 한 영역이 아닌 다양한 영역에서 창의성을 표현할 수 있도록 유도하는 것이 중요합니다. 이렇게 함으로써 성인이 되었을 때, 어떤 직업에서 창의성을 가장 잘 발휘할 수 있을지에 대한 잠재적인 가능성을 일깨워주도록 도와줍니다.
도형	[도형창의성 활동 예시] ● 만약 병아리 소리를 내는 소가 있다면, 어떤 모습에 어떤 소리를 내고 어떻게 움직일지 상상하여 그려보세요. ● '문을 꼭 닫아주세요'를 마크로 나타내주세요.
신체	[신체창의성 활동 예시] ● 발을 이용하려 할 수 있는 것에는 무엇이 있을지 동적으로 표현해보세요. ● 복극공이 사막에 여행을 왔다면, 복극공은 어떻게 행동할지 표현해보세요.

종합 창의성 결과 분석

· 종합 분석표

최상	상	중상	중	중하	하	최하					
백분위	55.6	88.3	79.1	40.1	57.1	74.5	54.4	54.4	62.9	60.3	73.2
원점수	7	5	4	3	3	3	8	5	2	9	49
유창	융통	독창	유창	융통	독창	유창	융통	독창	상상		
			언어			도형			신체		총점

· 총평

● 아동의 종합 창의성 점수는 백분위 기준 73.2점으로 같은 연령의 아동들에 비해 '다소 우수'한 편이라고 볼 수 있습니다. 이 점수는 전국의 같은 연령의 아동들 중에서 상위 26.8%안에 속합니다. 즉 26.8%의 아동이 73.2점보다 높은 점수를 받았고, 73.2%는 73.2점보다 낮은 점수를 받았다는 것을 의미합니다. 그러나 망심하지 말고, 일상 생활 속에서 창의적 사고를 자극할 수 있는 활동들을 접할 수 있는 기회를 자주 마련해주시기 바랍니다.

● 아동은 각 영역 및 최도별 창의성을 살펴볼 때, 언어 융통성이 가장 높습니다. 이런 아동은 후에 법조인, 행정인, 출판인, 아나운서나 앵커와 같은 방송인, 기자, 논설위원 같은 언론인, 문학인(평론가), 정치인, 배우, 역사학자 계통의 직업에서 다른 사람보다 창의성을 발휘할 수 있습니다.

ABSTRACT

Developed a Artistic Creativity Program for ‘Whole Language Approach’ Based – To Infants Aged 5–6 Years Old

Juyoung Lee
Fine Arts Education Major
Graduate School of
Sungshin University

This study is intended to improve creativity problem solving ability in the cognitive development process of children by applying whole language approach to art program. For this, this study developed a new art creativity program based on whole language approach, applied it to 5~6 year old children, and reviewed and verified its effects.

The whole language approach is not the way of learning the whole by learning small units, but the way of starting with the desire to understand big parts that form meanings, predicting and correcting the meanings, causing constant learning motivation and learning small units by themselves. It is mostly used in Korean education. However, the subjects of this study are preschoolers, and art activities enable children with lack of language expression skills to

express what they think relatively easily and characteristically, so the method is suitable for inducing the approach of diversified thoughts.

Since the purpose of this study is to improve creativity problem solving ability, how children's thinking ability develops is reviewed from the cognitive aspect, and then the more diversified development process is understood. The result confirms that the degree of creativity can be changed depending on how profoundly children approach in the process of program application to the problem discovery process.

The following research questions are established to find the effects of art creativity program based on whole language approach.

First, does art creativity program based on whole language approach affect the improvement of art creativity's components?

Second, does art creativity program based on whole language approach affect the improvement of creativity as a cognitive aspect?

To solve the above research questions, the study selected a class of 5~6 years olds in A Art Academy located in Gangdong-gu, Seoul for study participants. Based on whole language approach, whose principles are 'emphasis of meaning', 'approval of mistakes', 'basis of experiences around learners' and 'premise of social

interaction', a 8 week-program was done to improve art creativity's components, 'visual thinking ability', 'critical thinking ability', 'cognitive flexibility', 'originality', 'aesthetic sensibility' and 'expressiveness'. The program was done in the order of preliminary to find the creativity as children's cognitive factor, application of 8 week program and post-examination. To find out the effects of the approach, children were divided into similar cognitive age groups. To find out the specific changes, the method of One-group Pretest-Posttest Design was used. For qualitative method, post-test of creativity was done, and with observation logs per each session, the change of actual creativity expressing behaviors was observed.

The results gained through the above procedures are as follows.

First, the art creativity education using whole language approach shows that children interpret situations in diversified ways through activities of reading children's books, doing thinking activities and conveying their thoughts to their friends.

Second, the observation logs of the children who participated in the art creativity program using whole language approach show that they improved such art 'creativity components' as 'visual thinking ability', 'critical thinking ability', 'cognitive flexibility', 'originality', 'aesthetic sensibility' and 'expressiveness'.

Third, the result of post-test on the participants shows that the art creativity program using whole language approach has a significant influence on the development of the cognitive aspect.

The above results show that application of whole language approach for improvement of art creativity is effective in children's acquisition of flexible concepts with their active participation and indirect experiences of learners' perspectives. In addition, it was confirmed that the flexible concepts appear through creativity problem solving ability.