



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](#)

이 숙 재 교수지도  
석사학위 청구논문

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가  
유아의 문제해결력 및 창의성에  
미치는 영향

2013

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 유아교육전공  
김 현 실

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가  
유아의 문제해결력 및 창의성에  
미치는 영향

이 숙 재 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

김 현 실

# 인 준 서

김현실의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

본 연구의 목적은 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력과 창의성에 미치는 효과를 알아보는 데 있다. 이에 본 연구에서는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이의 효과에 대해 살펴보고자 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

1. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력에 미치는 영향은 어떠한가?
2. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성에 미치는 영향은 어떠한가?

본 연구에서는 서울시 성북구에 위치한 Y유치원의 만 4세 유아 20명과 S유치원의 만 4세 유아 20명을 대상(총 40명)으로 하였다. 선정된 두 유치원 중 Y유치원의 유아 20명은 실험집단으로 하였고, S유치원의 20명은 통제집단으로 하였다.

유아의 문제해결력 검사 도구로 Tegano, Sawyer와 Moran(1989)의 유아 문제해결력 검사에 기초하여 안경숙(1992)이 사용하고 장경혜(1994)가 수정·보안한 검사 도구를 사용하였다. 그리고 유아의 창의성 검사 도구는 전경원(2005)이 표준화한 ‘유아 종합 창의성 검사’ 도구를 사용하였다.

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이는 2012년 10월 29일부터 2012년 12월 14일까지 7주 동안 2회씩 총 14회에 걸쳐 실험집단 유아를 대상으로 실시하였다.

실험집단의 유아들은 대그룹시간에 팝업 북을 소개하고 감상하게 한 후, 자

유선택놀이 시간의 쌓기놀이영역에서 30~40분 동안 유니트 블록과 공간 블록, 다양한 소품을 가지고 구성놀이를 하고, 통제집단은 유니트 블록과 공간 블록을 제외한 블록구성놀이의 자료를 가지고 각자 흥미에 따라 쌓기놀이영역에서 구성놀이를 하였다.

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력 및 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 통제집단의 사전·사후 검사 점수를 SPSS 18.0 프로그램을 이용하여 평균점수와 표준편차를 산출하고, 두 집단 간의 차이를  $t$ -검증하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이는 유아의 문제해결력 향상에 긍정적인 효과가 있었다. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단이 문제해결력의 구성요소인 문제의 발견 및 진술, 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용, 문제해결에 대한 결론짓기 점수에서 통제집단보다 높게 나타났다.

둘째, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이는 유아의 창의성 향상에 긍정적인 효과가 있었다. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단이 창의성의 구성요소인 유창성·융통성·독창성·상상력 점수에서 통제집단보다 높게 나타났다.

# 목 차

## 논문개요

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구 문제 .....	6
3. 용어의 정의 .....	7
<b>II. 이론적 배경</b> .....	9
1. 블록을 활용한 구성놀이 .....	9
1) 블록구성놀이 자료의 종류 .....	9
2) 블록구성놀이의 교육적 가치 .....	11
2. 팝업 북 .....	14
1) 팝업 북의 개념 및 표현기법 .....	14
2) 팝업 북의 특징 .....	17
3) 팝업 북에 관한 선행연구 .....	18
3. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이 .....	19
4. 문제해결력 .....	22
1) 문제해결력의 개념 .....	22
2) 블록구성놀이와 문제해결력 .....	23
5. 창의성 .....	25
1) 창의성의 개념과 구성요소 .....	25
2) 블록구성놀이와 창의성 .....	28
<b>III. 연구방법</b> .....	30
1. 연구대상 .....	30

2. 연구도구 .....	31
3. 연구절차 .....	37
4. 자료분석 .....	45
<b>IV. 결과 및 해석 .....</b>	<b>46</b>
1. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력에 미치는 영향 .....	46
2. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성에 미치는 영향 .....	50
<b>V. 논의 및 결론 .....</b>	<b>55</b>
1. 논의 .....	55
2. 결론 및 제언 .....	58

참 고 문 헌

ABSTRACT

부        록

## 표 목 차

<표 1> 연구대상 유아의 성별 및 평균월령 .....	30
<표 2> 문제해결력 검사 방법 .....	33
<표 3> 유아 종합 창의성 검사의 내용 .....	35
<표 4> 측정요인과 검사명 .....	35
<표 5> 측정요인에 따른 채점방법 .....	36
<표 6> 선정된 팝업 북 목록 .....	40
<표 7> 팝업 북 별 블록구성놀이 자료 .....	43
<표 8> 팝업 북을 활용한 블록구성놀이에 따른 활동 계획안 .....	44
<표 9> 문제해결력에 대한 집단별 사전·사후검사 결과 .....	46
<표 10> 문제의 발견 및 진술에 대한 사전·사후검사 결과 .....	47
<표 11> 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용의 사전·사후검사 결과 ..	48
<표 12> 문제해결에 대한 결론짓기의 사전·사후검사 결과 .....	49
<표 13> 창의성에 대한 집단별 사전·사후검사 결과 .....	50
<표 14> 유창성에 대한 사전·사후검사 결과 .....	51
<표 15> 융통성에 대한 사전·사후검사 결과 .....	52
<표 16> 독창성에 대한 사전·사후검사 결과 .....	53
<표 17> 상상력에 대한 사전·사후 검사 결과 .....	54

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

21세기 지식 정보화 사회에서는 새롭고 독창적이며 다양한 사고를 할 수 있는 창의적 사고와 문제해결력에 대한 요구가 증가되고 있다. 최근 고시된 누리과정에서도 새로운 환경이나 문제에 당면했을 때 스스로 노력하여 해결하고자 하는 자율적인 태도와 기초적인 사고 능력을 토대로 유연하고 창의적인 사고 능력을 기르는데 중점을 두어야 한다고 강조하고 있다(교육과학기술부·보건복지부, 2013). 이처럼 유아의 문제해결력과 창의성 교육에 대한 중요성이 부각되면서 미래를 살아갈 유아들에게 실생활 속에서 부딪히는 문제를 창의적으로 사고하고, 다양한 방법으로 해결하는 태도와 능력을 기를 수 있는 교육활동을 제공해야 한다.

유아교육프로그램에서 놀이는 미래사회에 필요한 창의적이고 혁신적인 인재, 독립적 사고와 행동을 지닌 인간으로 발달하게 하는 주요 기재이며 유아기의 놀이는 매우 중요한 역할을 한다(신은수 외, 2011). 유아는 놀이를 통하여 능동적으로 지식을 구성할 뿐 아니라 유아가 당면한 문제를 스스로 해결해 나가는 능력을 기를 수 있다. 또, 놀이는 발명을 위한 자극을 제공하며 주변 사물과 사건에 대한 개념발달, 문제 해결력, 가장놀이를 통한 확산적 사고를 발달시킨다. 이렇듯 놀이는 주변 사회적 평가에 대한 부담을 주지 않기 때문에 상상적이고 창의적인 문제 해결력을 발달시킨다.

인지발달의 영향을 받은 Smilansky(1968)는 발달적 위계로 나타나는 놀이 유형으로 기능놀이, 구성놀이, 극놀이를 제안하였다. 이 중 구성놀이는 유아가 다양한 사물을 직접 조작해 보는 과정에서 사물, 사물에 대한 자신의 행

위, 결과에 대한 반응이 강조되는 놀이다. 여러 유형의 구성놀이 가운데 입체적인 구조물을 구성할 수 있는 블록구성놀이는 인지적인 발달과 유아의 인성과 자아감 발달을 돕고, 창의성과 상상력을 촉진하고 새로운 문제를 발견하도록 유도하며 유아 스스로가 문제를 해결 할 수 있는 능력을 발달시킬 수 있도록 돕는다(신은수 외, 2011).

유아가 블록을 가지고 어떻게 사물을 구성하며 놀이하는지에 대한 연구는 Gesell(1940)에서부터 시작되어 지속적으로 연구되어 왔다. 블록을 활용한 구성놀이는 2세경에 시작되고, 3세경에는 수직 구조물에서 수평 구조물로 옮겨 가면서 복잡성이 증가하며, 4세경에는 정교한 구조물을 만들 수 있게 된다. 블록으로 구조물을 만들고 그것을 이용하여 놀이하는 과정을 통해 유아들은 문제를 인식하고 창의적으로 해결해 나가는 문제해결능력을 기를 수 있다.

Adams와 Nesmith(1996)는 블록이 창의성과 수, 자아개념, 문제해결력을 촉진한다고 하였고, Provenzo와 Brett(1983/2002)는 블록구성놀이를 통해서 상상력을 기르고 세계를 창조하기도 한다고 하였다(박주희, 2007). 이렇듯 블록은 유아의 문제해결력과 창의성을 발달시키는데 바람직한 놀이감이라고 할 수 있다.

Wellhouse과 Kieff(2001/2004)에 의하면 유아들은 블록으로 여러 가지 모양과 구조물을 만들면서 활발한 정신적 활동을 하고 감각적 정보를 보다 정확하게 해석하는 능력을 기르며, 새로운 정보의 해석을 기존의 지식과 접합하는 방법을 배움으로써 원하는 결과를 얻는데 필요한 전략을 스스로 터득해간다고 하였다. Bender(1978)는 블록을 통해 기존의 아이디어와 학습을 발전시켜 새로운 경험을 얻을 수 있게 된다고 하였다(박현경, 신은수; 2006).

박경화(2008)는 유아가 여러 가지 구성물을 자유로이 구성하는 가운데 자료를 다루는 능력이 발달되며 유아의 전인적인 발달의 측면을 강화시키고

창의성 발달에도 기여한다고 했다. 김미영(2005)은 주제가 제시된 블록구성 놀이를 하면 보다 체계적이고 조직적인 구성놀이를 할 것이며 이로 인해 창의성이 증진한다고 하였다. 최은녕(2011)은 교사와 함께 하는 블록구성놀이가 유아의 창의성 발달을 촉진시키는데 결정적인 역할을 한다고 하였다. 서영실(2009)은 유니트 블록을 이용한 블록구성놀이를 너과학적으로 이해했을 때, 유아 스스로 지식을 구성하고, 자신의 내면세계를 표현하는 활동이므로 유아에게 그 어떤 활동보다도 많은 문제 상황 속에서 생각하게 하며 문제 해결력을 키워주는 놀이라고 하였다. 박주희(2007)는 유니트 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 수렴적·확산적 문제 해결력에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다.

이렇듯 블록구성놀이는 유아에게 신체적, 정서적, 사회적, 인지적 발달 뿐 아니라 문제해결력과 창의성을 기르는 비구조화된 놀이 유형으로 유아교육 프로그램에서의 중요한 놀이로 인식되어지고 있다.

블록구성놀이의 교육적인 가치와 중요성이 강조되면서 블록구성놀이와 관련된 연구가 다양하게 이루어졌다. 블록구성놀이와 유아의 공간조망능력에 관한 연구(박현경·신은수, 2007; 서소아, 2013; 이은림, 2005), 블록구성놀이에서의 또래 협력과 상호작용에 관한 연구(김보현, 2008; 박선영, 2006; 박화문, 2001; 장호진, 2012), 주제가 제시된 유아의 쌓기 놀이에 관한 질적 연구(김미영, 2005; 박인선, 2008; 신유경, 1999), 블록의 교육적 가치와 의미에 대한 연구(서영실, 2009; 이경순, 2003; 정은희, 2005) 등이 이루어졌다.

그러나 블록구성놀이가 유아의 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과가 보고되었음에도 불구하고 유아교육현장에서는 블록에 대한 연구와 활용이 낮으며(박주희, 2007), 유니트 블록과 공간 블록을 활용한 문제해결력과 창의성을 교육하는 구체적 방안을 제시하는 연구는 부족한 실태이다. 따라서 유아의 블록구성놀이가 유아의 문제해결력과 창의성을 증진시킬 수 있

도록 다양한 교수학습방법에 대한 연구가 요구되고 있다.

Wellhousen과 Kieff(2001/2004)는 블록을 활용한 구성놀이에서 직접적인 교수방법의 하나로서 블록 쌓기와 관련된 책을 읽고 구성하는 방법을 제안하였다. 즉 교사가 블록구성놀이와 관련된 그림책을 선택하여 크게 읽어주면 유아들은 블록구성놀이에 있어서 새로운 생각과 전략들을 발전시키게 된다. 또한, 유아들이 블록구성놀이를 하는 장소에서 읽을 수 있도록 블록구성놀이와 관련된 책을 놓아두면, 유아들의 사고기술과 창의성 발달을 도모하게 된다(Wellhousen & Kieff. 2001/2004). 박주희, 최인수, 한석실(2004)는 유아들이 블록구성놀이를 할 때 이야기(story)가 있는 주제를 주고 구성하라고 했을 때, 블록구성놀이가 활발히 진행된다고 하였다. 이는 이야기가 있는 블록구성놀이가 진행될수록 유아들의 구성물은 더욱 구체적이고 정교해져 가며 구조물의 영역을 확장하면서 구성놀이를 하게 된다. 이와 같이 블록을 활용한 구성놀이의 위한 교수방법으로서 그림책을 사용하는 것은 유아의 흥미와 동기를 유발하고 상상력을 자극시킴으로써 구성놀이를 촉진시키게 된다.

창의성 발현에 민감함 시기인 유아기에 가장 친숙하게 자주 접할 수 있는 그림책은 그 자체가 풍부한 상상력의 산물로서 유아의 상상력을 자극한다(현은자, 강은지, 변윤희, 심향분, 2004). 이상금 외(2001)는 그림책이 유아에게 주변의 사물과 환경에 대한 경험을 풍부하게 해주고 흥미를 일깨워 줄 뿐만 아니라 호기심을 가지고 세상을 탐색하도록 하고 상상력을 자극하게 한다고 하였다. 또한, 유아들은 그림책으로부터 다채로운 시각적 경험을 통해 상상력을 발휘하여 그림책에 나온 무대 또는 흥미로운 그림책의 환경을 묘사하는 창의적 표현을 할 수 있게 된다(정은주, 2010). 유아교육에서 그림책은 다양한 교육 가능성을 지닌 교수매체로서 확산적인 사고를 할 수 있도록 상상력, 창의력, 사고력 등의 발달을 도모하는 교육적 가치가 있다(윤정진,

정옥분, 2004). 그림책 중에서도 팝업 북은 입체적으로 제작되어 직접 조작할 수 있어 유아들에게 보다 새로운 세계를 상상하고 창조할 수 있도록 하는데 도움을 줄 수 있고, 창의성을 증대시킬 수 있는 그림책이다(이기진, 2007). 또한 팝업 북은 유아에게 상상력과 호기심을 자극할 뿐 아니라 3차원적인 각도에서 시각적인 이해를 도우며, 그 자체가 종이로 만든 구조물로서 유아들의 블록구성놀이가 활발히 이루어질 수 있도록 도와준다(이나경, 2009; 이중원, 2003). 즉 팝업 북은 유아의 상상력, 사고력, 창의력 발달에 효과적인 그림책을 기반으로 제작되었으며 현실과 환상의 세계가 공존하는 팝업 북을 통하여 다양하게 생각해 보고, 상상을 통하여 재창조하는 과정을 통해 유아의 문제해결력과 창의성을 향상시킨다. 팝업 북을 유아의 블록구성놀이와 접목시킴으로써 유아의 호기심, 상상력, 창의성을 기르는 활동으로 연결시킬 수 있다. 하지만 유아의 문제해결력과 창의성을 향상시키기 위한 많은 방법 가운데 그림책을 활용한 연구는 꾸준히 이루어지고 있으나, 그림책을 활용한 블록구성놀이에 대한 연구는 미비한 실정이다. 그림책 중에서도 팝업 북을 활용한 블록구성놀이는 새로운 생각과 전략들을 가지고 창의력 있게 블록구성놀이를 할 수 있게 하는 활동으로 유아의 문제해결력과 창의성 발달에 도움을 줄 것이라고 사료된다.

또한, 블록구성놀이를 확장시키기 위해서는 다양한 블록구성놀이 자료가 제공되어야 한다(김광진, 2003). 블록구성놀이 자료에는 유니트 블록, 공간 블록, 종이벽돌 블록, 레고 블록, 우레탄 블록, 다양한 소품 등이 있다. 이중 유니트 블록은 부드럽기도 하면서 견고하고 대칭적이므로 유아들에게 매력적인 놀이감이다. 유니트 블록은 유아가 원하는 대로 무엇이든 창조할 수 있는 개방된(open-ended)놀이감으로 블록을 쌓는데 있어서 옳거나 틀린 방법이 없고 유아가 원하는 대로 무엇이든지 창조해낼 수 있으며, 여러 가지 다양하게 표현하는 기회를 가지게 된다(Dodge & Colker, 1996; 박주희, 한

석실, 2007). 또한 공간 블록은 유니트 블록보다 크기가 크고 유아들이 쉽게 옮길 수 있도록 속이 비어 있거나 상하가 트여져 있다. 공간 블록은 유아의 극놀이에 많이 사용된다. 이와 같이 유니트 블록과 공간 블록은 유아들이 선호하는 놀이감 중의 하나이며 유치원 현장에서 폭넓게 사용되고 있다. 이렇듯 유아에게 팝업 북과 함께 유니트 블록, 공간 블록 그리고 다양한 소품의 제공은 블록구성놀이를 촉진시키는데 도움을 줄 것이라고 사료된다.

따라서 본 연구에서는 유아들에게 팝업 북을 들려주고 팝업 북 속의 이야기를 바탕으로 유니트 블록과 공간블록 그리고 다양한 소품을 활용한 구성놀이가 유아의 문제 해결력 및 창의성에 미치는 영향에 대해 살펴보고자 한다.

## 2. 연구문제

본 연구를 통해 살펴보고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

1. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력에 미치는 영향은 어떠한가?
2. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성에 미치는 영향은 어떠한가?

### 3. 용어의 정의

#### 1) 팝업 북

팝업(Pop-up)북은 책 속의 그림이 3차원적 기법을 사용하여 입체적으로 움직이거나 튀어 오르게 만든 그림책을 말한다. 본 연구에서는 어떤 건물이나 집, 성(城) 등 블록으로 쌓기에 도움을 줄 수 있는 구조물이 제시되거나 유아들의 상상력에 도움을 줄 수 있는 팝업 북을 의미한다.

#### 2) 블록을 활용한 구성놀이

유아가 능동적으로 어떤 것을 만들기 위하여 블록과 다양한 소품들을 활용하여 창의적으로 조작하는 놀이를 말한다. 본 연구에서는 대표적인 구성 놀이감인 유니트 블록과 공간 블록 그리고 다양한 소품을 활용한 블록구성놀이를 의미한다.

#### 4) 문제해결력

유아가 주어진 상황에 대해 한 가지 대답이나 한 가지 해결책만이 있음을 의미하기 보다는 여러 개의 다른 해결책으로 사고하고 해결해 나가는 과정을 문제해결력이라고 한다. 본 연구에서는 문제의 발견 및 진술, 문제 해결에 대한 아이디어 제안 및 적용, 문제 해결에 대한 결론짓기의 구성요소를 포함하는 능력을 의미한다.

## 5) 창의성

유아의 창의성은 유아 개인의 수준에 새롭고, 적절한 것을 창조해 내는 능력을 말한다. 본 연구에서의 창의성은 어떤 문제 상황에서 기존의 관계양식이나 해결방법으로부터 탈피하여 새롭고 독특하고 다양한 관계양식이나 해결방법을 제시하는 능력을 말하며 유창성, 융통성, 독창성, 상상력의 구성요소로 구분한다(전경원, 2000).

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 블록을 활용한 구성놀이

#### 1) 블록구성놀이 자료의 종류

구성놀이는 유아의 창의성과 상상력을 기르는 비구조화된 놀이의 유형으로 유아교육 프로그램의 중요한 교육활동이다. 구성놀이 중에서도 블록을 활용한 구성놀이는 유아에게 가치 있는 학습 경험을 제공한다. 블록은 유아 교육 현장에서 가장 많이 사용되는 놀이매체로써 그 모양과 재료에 따라서 매우 다양하다.

블록구성놀이 자료에는 유니트 블록(unit block), 공간 블록(hollow block), 종이벽돌 블록, 레고 블록, 우레탄 블록뿐 아니라 구조물을 구성하는데 필요한 다양한 각종 소품과 재료들을 모두 포함한다(정은희, 2005).

블록구성놀이 자료에 대해서 이숙재(1990)는 유니트 블록, 할로우 블록, 종이벽돌 블록, 프뢰벨식 블록, 플라스틱 블록, EVA 스폰지 블록 등 6가지의 종류를 들었다. 또한, Creative Associative Inc,(1979)에서 출판한 Blocks-Acreative Curriculum에서는 유니트 블록, 할로우 블록, 종이벽돌 블록, 테이블 블록, 레고로 구분하였다(박경화, 2008, 재인용). The Complet Block Book(1983)에서는 유니트 블록, 그림과 알파벳 블록, 토막나무 블록, 커다란 할로우 블록, 슈퍼블록, 브리스틀 블록 등으로 구분하였다(오은순, 1994, 정은희, 2005).

본 연구에서는 놀이감으로서 가치를 인정받고 유아들이 가장 선호하는 유니트 블록과 공간 블록, 다양한 소품을 중심으로 설명하고자 한다.

### (1) 유니트 블록(unit block)

유니트 블록은 부드럽기도 하면서 견고하고 대칭적이므로 유아들에게 매력적인 놀이감이다. 유니트 블록은 유아가 원하는 대로 무엇이든 창조할 수 있는 개방된(open-ended)놀이감으로 여러 가지 다양하게 구성하는 기회를 가지게 된다(신은수 외, 2011).

유니트 블록의 기본 단위는 높이 3.5cm, 넓이 7cm, 길이 14cm로 되어 있고, 그 비율이 반 단위, 두 배 단위, 네 배 단위 블록으로 사각형 블록들과 원기둥, 사각기둥, 경사로, 곡면 기둥 등의 블록으로 구성되어 있다(조영숙, 2000). 유니트 블록은 단단한 나무로 만들어 견고하고, 모든 면을 평평하게 잘 다듬어 내구성이 높으며 면과 각이 잘 처리되어 안전하다. 또한, 유니트 블록은 자연 나무색 그대로를 사용하여 싫증도 덜 나고 유아의 상상력을 자극할 수 있는 놀이감이다.

유니트 블록을 유아에게 제시할 때에는 적절한 수량을 제공하여야 한다. 이는 적절한 수의 블록이 있을 때, 유아들은 협동놀이와 구성놀이를 많이 하고, 구성놀이를 지속하는 시간이 늘어 유아들이 구성하고자 하는 구성물을 정교하게 표현할 수 있다(김광진, 2003). 따라서 유아의 연령이나 블록구성놀이의 경험 정도 등을 고려하여 적절한 수량의 유니트 블록을 제공하는 것이 좋다(이정환, 1997).

### (2) 공간 블록(hollow block)

공간 블록은 유아들이 쉽게 옮길 수 있도록 속이 비어 있거나 상하가 트여져 있는 블록으로 나무를 사용하여 제작한 블록이다. 공간 블록의 크기는

다양하지만 일반적으로 14×28×14cm, 14×28×28cm, 14×14×56cm가 있다(신은수 외 2011). 공간 블록은 실내와 실외에서 놀이할 수 있으며, 유아들의 대근육 발달을 돕는다. 또한 유아들은 공간 블록으로 배, 비행기, 로켓 등을 만들어 극놀이에 사용하기도 한다.

### (3) 다양한 소품

블록구성놀이가 정교하고 풍부하게 진행되기 위해서는 다양한 소품이 필요하다. 다양한 종류의 소품은 블록구성놀이가 다양해 질 수 있도록 도우며 놀이를 더욱 확장시켜 준다(정은희, 2005). 블록구성놀이에 필요한 소품으로는 가족모형, 자동차, 비행기, 기차 등 각종 탈 것, 동물모형, 교통표지판, 지역사회 인물모형 등이 포함된다(박찬옥 외 2002).

## 2) 블록구성놀이의 교육적 가치

블록구성놀이는 유아교육 프로그램의 중요한 교육활동으로 유아의 사회·정서발달, 신체, 언어, 인지 및 창의성 발달 등 전인적 성장 발달에 도움을 준다. 블록구성놀이를 통해 모든 연령 및 모든 발달 수준의 유아는 자신의 경험에 맞추어 놀이하면서 만족과 도전감을 갖게 되고 다양한 학습을 통합하게 된다. 유아는 블록구성놀이에 블록을 쌓아올리고 의도된 계획을 가지고 구성물을 만드는 등의 활동을 통해 신체발달을 이루게 되고, 친구들과 과의 상호작용으로 사회·정서발달을 이루며, 수학적 개념과 과학적 사고, 조형능력의 발달을 이루게 된다.(신은수, 김은정, 유영의, 박현경, 배경순, 2011).

Wellhausen과 Kieff(2004)는 블록구성놀이를 통해 유아는 활발한 정신적

활동을 하고, 감각적 정보를 보다 정확하게 해석하는 능력을 기르며, 새로운 정보를 기존의 지식과 관련지어 해석하는 방법을 배움으로써 원하는 결과를 얻는데 필요한 전략을 스스로 터득해 간다고 하였다(한석실, 박주희, 2004, 재인용).

Bender(1978)와 Hirsch(1974)는 블록구성놀이가 유아의 사회성, 문제해결, 타인 도와주기, 상호의존, 술선성과 상상력, 신체발달, 사회학습, 정서, 조형, 언어, 과학, 수학능력 등을 발달시킨다고 하였다(김광진, 2003).

또한, 유아는 블록구성놀이를 하면서 또래와의 상호작용을 통해 구성 계획을 표현하고, 계획을 변경하거나 달성하는 과정을 통해 문제를 해결해 나가는 방법을 배우게 되고, 더 나아가 지시하기, 질문하기, 계획하기, 의견 교환하기 등을 통해 언어발달의 기회를 갖는다(진명희, 1986; 조영숙, 2000).

박주희(2007)는 블록구성놀이가 유아의 상상력과 창의력을 자극한다고 하였다. 유아는 블록으로 유아가 원하는 대로 무엇이든지 창조해 낼 수 있으며, 자신이 이해한 세계를 다양하게 구성하는 기회를 가지게 된다.

이경순(2003)은 블록구성놀이를 통해 유아의 언어 발달과 함께 다양한 지식을 습득하게 하고 친사회적인 행동과 함께 리더쉽, 책임감, 문제해결능력 등의 사회적 기술을 배우게 된다고 하였다.

이러한 여러 학자들의 견해를 종합해보면 유아의 블록구성놀이는 유아들의 전인적 발달 및 창의력, 문제해결력 등 유아의 성장 발달에 필요한 발달과 지식을 획득시켜 주는 통합적인 교육적 가치를 지니고 있다. 이에 대해 보다 구체적으로 블록구성놀이가 유아의 발달에 미치는 교육적 가치를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 블록구성놀이는 유아의 신체적 발달을 촉진한다. 유아들은 블록을 들어 올리고 쌓아올리며 운반하여 복잡한 구성물을 만드는 과정을 통해 유아

의 대·소근육 운동능력 및 신체조절능력과 같은 신체적 기술을 발달시킨다(박찬옥 외 2000).

둘째, 블록구성놀이는 인지적인 발달에 긍정적인 효과가 있다. 유아는 블록구성놀이를 통하여 길이, 높이, 수, 면적, 부피 등의 수학적 개념과 관찰, 비교, 분류, 추론, 해석 등의 과학적 사고과정을 경험하게 된다(Hirsh, 1974; 조영숙, 2000). 또한 블록을 쌓거나 복잡한 구조물을 만들면서 대칭과 균형의 아름다움을 생각하게 되며 창의적으로 구성물을 구성해 가면서 다양한 소품을 이용하는 등 예술표현 능력도 증진시킨다(신은수 외 2011). 즉 유아기의 풍부한 블록구성놀이 경험은 유아의 수학적 개념과 과학적 사고, 조형능력의 발달을 촉진시킨다.

셋째, 유아기의 블록구성놀이는 창의성과, 사회적 상호작용, 문제해결력을 촉진한다. 블록으로 구조물을 만들고 그것을 이용하여 놀이하는 과정 중에 많은 문제를 수반하게 되고 유아들은 당면한 문제를 창의적으로 해결해 나가는 경험을 하게 되면서 블록구성놀이는 문제해결을 경험할 수 있는 의미 있는 장을 제공한다(박찬옥, 2002). 또한 유아는 자신이 이해한 세계를 상징적으로 표상하는 활동을 하며 상상놀이를 하면서 축소화된 세계를 발전시키는 경험을 하게 된다(조영숙, 2000). 유아는 블록구성놀이를 계획하고 실행할 때 집단적인 상호작용을 통해 사회를 경험하게 되며, 의견을 교환하고 의사소통을 함으로써 구성계획을 표현하고 계획을 변경하거나 달성하는데 자신의 의견을 반영하는 방법을 배우게 된다(Cartwright, 1974 ;진명희, 1986 ; 정은희, 2005).

넷째, 블록구성놀이는 유아의 사회성 발달 및 긍정적인 자아감 발달을 돕는다. 유아는 안전하며 건전한 비폭력적인 블록구성놀이를 함으로써 즐겁게 놀이에 참여한다. 유아는 또래와 함께 활동하는 과정에서 서로의 생각을 공유하고 협력하여 자기를 수용할 줄 알게 되고 긍정적인 자아개념을 형성시

켜 나가면서 타인조망 능력을 익히게 된다(박경화, 2008, 재인용). Rogers(1987)는 블록구성놀이를 하는 동안 유아의 사회적 행동은 부정적인 면보다 친사회적인 행동을 할 수 있는 기회가 많이 제공된다고 했다(박경화, 2008; 정은희, 2005). 유아는 친구들과 함께 블록구성놀이를 하는 과정에서 정해진 규칙을 지키며 남의 입장을 생각하고 양보하며 협동하는 방법을 배우게 된다(유효순, 1992; 이숙재, 1997). 유아는 비구조화된 블록을 이용하여 놀이를 하면서 스스로 상황을 통제하게 되며 이로 인해 정서적 만족감을 경험하게 된다. 또한 구성물을 다 완성하였을 때 느끼는 성취감은 자기 확신과 자기 존중감의 기반이 된다(신은수 외 2011).

이처럼 다양한 교육적 가치를 갖고 있는 블록구성놀이는 유아의 신체적 발달, 긍정적 자아개념, 여러 가지 사회성 발달을 도우며 인지발달과 창의성, 문제해결력 발달에도 도움이 되는 등 유아의 전인적인 발달에 기여한다.

## 2. 팝업 북

### 1) 팝업 북의 개념과 표현기법

팝업(Pop-up)은 사람을 깜짝 놀라게 하며 무엇이 번쩍 튀어나온다는 동사로, 전혀 예상하지 못했던 일이 벌어지는데 경이감을 불러일으키면서 줄거리나 내용을 따라가도록 구상된 고도의 기술을 요하는 책 형태라고 할 수 있다(조병희, 2006. 재인용). 팝업 북이란 책장을 열었을 때 3차원의 형태가 되었다가 다시 책장을 닫았을 때는 평평한 책의 모습으로 돌아가는 것이다(장효진, 2011). 즉, 팝업 북은 기존의 그림책에 3차원적인 입체감을 살려 하나의 책으로 출판한 것이다.

이윤정(2011)은 전혀 예상하지 못했던 일이 벌어져 경이감을 불러일으키면

서 줄거리나 내용을 따라가도록 구상된 입체적인 상황을 연출하는 책의 형태가 팝업 북이라고 하였다. 이중원(2003)은 팝업 북을 보통의 그림책과는 달리 그림 책 속의 그림이 입체적으로 튀어나오거나 독자가 그림을 움직일 수 있는 책을 뜻한다고 정의하였다.

황산정(1989)은 팝업 북을 “3D”로도 부르는데, 일어서는 책, 움직이는 책(Mobile Book)의 전체적인 유형을 포함한다고 정의하였다. 또한, 독일의 아르스 에디치온(ARS Edition)출판사는 책을 접었을 때 함께 접히고 책을 펼쳤을 때 저절로 입체가 되는 3차원의 종이 모형으로 팝업 북(Pup-up Book)을 정의하였다(박세미, 2009, 재인용).

이나경(2009)은 종이를 사용하여 입체적으로 움직이고 튀어 오르게 만든 그림책을 팝업 북이라고 정의하였고, 이기진(2007)은 3차원적인 기법을 사용하여 움직이거나 튀어 오르게 만든 그림책으로 책을 펼치면 입체적으로 보다 생동감을 느낄 수 있도록 만들어진 그림책이라고 정의하였다.

김주연(2006)은 팝업 북은 글과 그림이 있는 미디어이며 그림에 동작성과 입체감이 부여된 책이라고 정의하였고, 광혜신(1991)은 아이들을 위해 입체로 만든 놀이 책, 종이를 만들어진 플랩과 풀탭 같은 기법들로 만들어진 3차원의 종이그림을 포함한 책들을 팝업 북이라고 정의하였다. 이렇듯 팝업 북은 책을 펼치거나, 돌리거나 당길 때, 그림책 속의 그림이 입체적으로 움직이고, 튀어나오거나 다른 그림으로 바뀌고 움직이는 것을 말한다.

팝업 북은 시각적 효과와 입체적 표현 등 다양한 팝업 기법으로 유아의 흥미와 인지학습, 창의성 발달에 많은 도움을 준다. 팝업의 기법은 크게 평면 기법, 입체 기법, 시각적 장치를 사용한 기법 등으로 나눌 수 있다(박세미, 이나경, 2009).

팝업 기법 중 평면 기법은 가장 일반화 되었고 많이 쓰이는 기법으로 플랩(Flap)기법과 구멍 내기 기법, 풀탭(Pull tab)기법이 대표적이다.

플랩(Flap)기법은 아주 오래된 기법으로 종이 위에 또 다른 종이를 붙여 그림의 일부를 펼칠 수 있게 하는 장치를 말한다(김정민, 2005). 이 기법은 페이지마다 그려진 그림 안에 또 다른 그림이 있어, 유아들에게 즐거움과 궁금증을 유발하게 만든다. 또한 구멍 내기 기법은 앞 페이지에 구멍을 내어 뒤 페이지의 이미지를 볼 수 있게 하는 기법으로, 유아의 호기심을 충족시켜 주고 유아의 문제 해결력 및 추리력을 형성하는데 도움이 된다(조병희, 2006). 풀탭(Pull tab)기법은 탭을 잡아당김으로 대상을 아래, 위, 옆으로 다양하게 움직이게 만드는 형태로 입체적 형태를 보이기도 한다(박세미, 2009).

입체 기법은 책을 펼치는 순간 화려하고 정교하게 설계된 입체물이 펼쳐지는 대표적인 팝업 기법으로 아코디언 기법과 극장식 무대 기법, 90도 세우기 기법, 180도 세우기 기법, 오브제 세우기 기법 등이 있다(황은미, 2013).

아코디언 기법은 평면의 종이를 지그재그 접어서 입체감을 주는 방식으로, 한 권의 책을 책상위에 펼쳐놓고 이야기의 흐름을 한 눈에 볼 수 있어 보는 이로 하여금 이야기의 흐름과 포인트를 빨리 파악할 수 있어 내용을 쉽게 이해할 수 있다는 장점을 갖는다(이나경, 2009). 또한, 극장식 무대 기법은 책을 열어 표지를 서로 마주 대고 리본으로 묶으면 3차원적인 모양으로 세워 사방에서 볼 수 있도록 만들어진 방식으로 유아들의 상상력과 지능 개발, 정서 함양에 도움을 줄 수 있다(이나경, 2009). 90도로 세우기 기법은 페이지가 90도로 열리면서 접힌 부분이 입체 형태로 세워지는 기법이고, 180도 세우기 기법은 책의 양 페이지를 완전히 펼쳤을 때 조형물이 완성되는 기법으로 구체적인 사물을 입체화 시킬 때 사용되어지는 기법이고, 오브제 세우기 기법은 별개의 오브제를 바탕페이지에 붙여 물체를 세우는 기법이다(황은미, 2013).

마지막으로 시각적 장치를 사용한 기법에는 페이지에 거울종이를 달아주어 오브제의 반대면이 보이게끔 하는 거울 기법, 필름에 직접 인쇄하여 겹에서 볼 때는 내용의 그림이 모두 보이고, 한 페이지씩 열어서 이야기를 전개시켜 나가게 되어 있는 필름 기법, 거울, 크리스탈 수정볼 같이 이미지를 반영시킬 수 있는 물건을 붙여 놓은 홀로그램 기법 등이 있다(이중원, 2003).

이와 같은 다양한 기법으로 만들어진 팝업 북은 유아에게 무한한 상상력을 이끌어 낼 수 있을 뿐만 아니라 유아기 발달에도 긍정적인 영향을 미친다.

## 2) 팝업 북의 특성

팝업 북은 그림책의 내용을 단순히 읽기 위해서만 보는 것이 아니라 그림책을 이용한 하나의 예술작품으로 다른 그림책과 다른 독특한 특성을 가지고 있다(안정남, 2011).

팝업 북은 유아들이 책장을 넘길 때마다 변화되는 움직임을 눈으로 보고 손으로 만져보고 조작할 수 있어 놀이를 통한 학습이 이루어질 수 있게 한다. 팝업 북은 딱딱해질 수 있는 내용을 유희적으로 접근하도록 하며, 유아가 직접 조작해 보는 행동을 통해 놀이를 하듯이 자연스럽게 학습 할 수 있도록 유도하여 미처 생각하지 못했던 전개방식으로 지적 호기심을 불러일으킨다(우정호, 2003). 일반 그림책을 3차원적으로 입체화한 팝업 북은 이미 알고 있는 스토리를 새로운 각도에서 새롭게 스토리를 대할 수 있으므로 감상과 이해의 폭을 확대시킬 수 있으며, 그에 따른 배경의 그림에 대한 각도들도 달라지기에 다각적인 이해와 경험이 이루어 질 수 있다(김주연, 2006). 이윤정(2011)은 “팝업 북은 입체적인 시각뿐만 아니라 촉각과 청각적 감각까지 두루 느낄 수 있게 해준다.”라고 하였다. 즉, 팝업 북을 펼쳤을 때 나타나는 입체물과 팝업 북 속에 표현수단으로 이루어진 촉각, 소리와 함께

올려 펴지는 청각적 도구는 유아들에게 상상력과 창의력을 기르는데 큰 도움을 준다.

또한, 팝업 북은 유아들의 호기심을 자극해 보다 새로운 세계를 상상하고 다양한 사고의 발전을 이루는데 도움을 준다(이나경, 2009). 팝업 북은 보통의 그림책과 달리 입체적으로 되어 있어 책장을 넘길 때마다 3차원적인 각도에서 시각적인 이해를 도우며, 시각적 탐구 능력은 끝없는 상상력과 호기심을 자극한다. 또한, 책장을 넘길 때마다 변화되는 움직임은 시각적 생동감을 느낄 수 있도록 하고, 유아의 호기심을 자극해 과학적인 창의력도 키워준다(이나경, 2009). 팝업 북은 유아에게 환상적인 이야기와 간접 경험을 통해 상상력과 창의력을 기를 수 있게 해주며, 팝업 북을 통하여 심미적 감상력을 기를 수 있게 해준다(이정희, 2006).

팝업 북은 유아의 흥미를 자극하는 시각효과, 내용선정, 충분한 지식과 정보의 제공으로 인해 교육적 효과가 크다고 할 수 있다(조병희, 2006). 유아들은 그림을 통해서 확실하지 못하고 신비롭던 것들을 현실과 연결시켜 이해 가능한 형태로 받아들이고 팝업 북을 직접 조작, 체험함으로써 책의 내용들과 쌍방향 커뮤니케이션을 하게 된다(황은미, 2013). 또한, 팝업 북은 유아들의 공간 개념을 체험할 수 있도록 해준다. 입체로 만들어진 건물이나 집, 성 등을 사방에서 볼 수 있는 시각을 제공함으로써 그 공간에 유아가 실제로 있는 듯한 느낌을 준다(김주연, 2006).

이처럼 팝업 북은 그림책의 순기능을 바탕으로 하면서, 유아의 창의성과 상상력을 기르게 하는 교수 매체로서 매우 매력적이고 가치 있는 책이다.

### 3) 팝업 북에 관한 선행연구

팝업 북에 관한 선행 연구들을 살펴보면 팝업 북에 사용되는 독특한 표

현 기법에 대한 연구 사례와 팝업 북의 효과를 연구한 사례, 팝업 북을 활용한 교육적 측면 등으로 연구되어지고 있다. 팝업 북을 활용한 다양한 활동이 유아의 예술성, 사고력, 운동 기능, 지적 호기심, 창의성 등을 향상시키는데 매우 효과적이라는 결과들이 있다.

이해연(2004)의 연구를 보면 팝업 북을 형태 구성과 기법 분석을 통해 유희적, 함축적, 예술적 특성으로 분류하였으며 팝업 북은 끝없는 상상력을 제공하는 책으로 창조적인 발전을 이룰 수 있다고 하였다. 오종숙(2006)은 팝업 북을 통해서 실현할 수 있는 여러 가지 교육 효과를 살펴보고, 팝업 북을 활용한 책 만들기 활동은 어린이의 창의성을 키우는데 효과적이라고 하였다. 그리고 조병희(2003)와 박세미(2009)는 팝업 북이 지니는 놀이적 요인과 그에 따른 놀이효과에 대한 연구를 통해 팝업 북이 유아의 호기심과 탐구심을 자극하며 자발적 참여를 유도함으로써 유아의 상상력, 지능발달, 조작을 통한 감각, 운동능력을 발달시키는 역할을 한다고 하였다.

이나경(2009)은 팝업 북의 기법과 제작과정을 연구하여 창의성을 기를 수 있는 매체로서의 팝업 북의 활용에 대해 연구하였으며, 황은미(2013)은 팝업 북 활동이 일반 그림책 활동보다 유아의 창의성 향상에 영향을 끼쳤음을 보고하고 있다.

이상의 선행연구를 종합하여 볼 때, 팝업 북은 3차원적 입체적인 구조로 평면적 형식의 그림책이 갖지 못한 놀이도구의 특성과 교육적 기능을 가지고 있다고 할 수 있다. 따라서 유아기에 다양한 팝업 북 활동은 유아의 창의성 발달에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

### **3. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이**

블록구성놀이란 유아가 3차원의 견고한 특성을 가진 블록과 소품을 이용

하여 입체적인 구조물을 만드는 놀이를 말한다. 유아는 예술가나 건축가가 된 것처럼 블록을 이용하여 짓고, 만들고, 만든 것을 변형시키고, 때로는 허물고 다시 짓는 활동을 통해 다양한 구조물을 만들어 낸다(김광진, 2003). 또한, 유아는 블록으로 도로를 구성하며 성이나 보트 등을 만들면서 상상력을 기르고 가상의 세계를 창조하기도 한다. 이처럼 블록구성놀이는 유아교육 프로그램의 중요한 부분으로 유아에게 기본적인 기술습득과 창의적 표현의 기회를 제공한다.

박주희(2007)는 유아들에게 이야기(story)가 있는 주제를 주고 구성하라고 했을 때 블록구성놀이가 더 활발히 진행될 수 있다고 하였다. 더불어 이야기가 있는 주제의 제공은 가상의 세계를 창조하여 극화하도록 도울 뿐 아니라 사회적 상호작용도 촉진시킨다고 하였다(김미영, 2005).

Wellhousen과 Kieff(2001/2004)는 블록구성놀이를 촉진할 수 있도록 교사가 블록구성놀이와 관련된 책을 읽어주거나 블록구성놀이를 하는 장소에 그림책을 놓아두면 유아는 블록구성놀이에 있어서 새로운 생각과 전략들을 발전시킬 수 있는 기회를 제공받는다고 하였다.

그림책은 유아가 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 친숙한 자료로서 글과 그림이 상호보완작용을 하면서 통합적으로 이야기를 전달하는 예술작품이다(현은자 외 2004). 유아들은 그림책을 통하여 간접체험을 할 수 있고, 그것을 자신의 경험과 연관 지어 이해함으로써 현실 상황에 적용하는 경험을 가진다. 또한 유아들은 그림책을 통해 무한한 상상력과 모험을 즐기고 사물에 대한 호기심과 흥미를 유발함으로써 사물에 대한 개념을 이해하고 사고를 확장시켜나간다(송주진, 2007). 이러한 그림책은 그 자체가 풍부한 상상력의 산물로서 유아들의 흥미와 관심, 유아의 자유로운 상상력과 창의력이 활발하게 발현하도록 도와주는 일종의 도구이다(변윤희, 현은자, 2004).

유아 교육에서 그림책 활동은 다양한 교육의 효과를 낳은 교수 매체로서

가장 많이 이루어지는 활동 중의 하나가 그림책 읽어 주기이다. 그림책 중에서도 삼차원의 입체적인 구성으로 움직임이 가미되어 있는 팝업 북은 유아의 호기심과 상상력을 자극하며 그 자체가 종이로 만든 구조물로서 놀라운 생명력을 지니고 있다. 팝업 북은 2차원적인 방법이 아닌 3차원적 기법을 사용하여 보다 생동감을 느낄 수 있도록 만들어진 그림책이다(이중원, 2003). 팝업 북은 유아들이 직접 만져보고 조작할 수 있어 놀이를 통한 학습이 이루어 질 수 있으며, 유아들의 호기심과 즐거움, 상상력을 충족시켜 새로운 세계를 상상하고 다양한 사고의 발전을 이루는데 도움을 준다(이나경, 2009).

유아들의 블록구성놀이를 격려하기 위한 방법으로 팝업 북을 함께 제시하였을 때, 유아의 흥미와 관심을 끌기에 충분하고, 유아의 상상력에 도움을 주어 블록구성놀이의 내용을 풍부하게 하며 정교성, 놀이에의 집중도를 높일 수 있다(박주희, 2007).

다양한 팝업 북은 유아의 상상력과 창의력을 자극시켜 블록을 가지고 유아 자신이 이해한 세계를 상징적으로 표상하는 활동을 하며 상상놀이를 하면서 축소화된 세계를 발전시킬 수 있는 기회를 제공받는다(Saracho, 1984; 조영숙, 2000). Wellhousen과 Kieff(2001/2004)는 유아들은 그림책에 포함 된 풍부한 상상력과 창의성, 예술성 때문에 블록을 사용하여 그림책으로부터 나온 무대 또는 흥미로운 그림책의 환경을 묘사하는 독특한 이야기 세계를 만들어 갈 수 있다고 하였다.

또한, 팝업 북의 무대와 배경 등을 블록으로 단순하거나 복잡한 형태의 구조물을 만들면서 대칭과 균형의 아름다움을 지각하게 되고, 여러 가지 입체 구성력도 증진시킨다(Hirsh, 1974; 조영숙, 2000). 즉, 블록구성놀이에 주제를 제시하면 블록구성놀이의 지속시간이 늘고, 구조물의 수준을 높이며, 유아들 사이의 활발한 상호작용을 조장한다(박인선, 2008).

이상에서 살펴본 바와 같이 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이는 유아의 상상력과 창의력 발달을 자극하고 구성놀이에 있어서의 새로운 생각과 전략을 발전시킬 수 있다.

#### 4. 문제해결력

##### 1) 문제해결력의 개념

문제해결력(Problem solving ability)이란 문제 상황에서 문제를 해결해 내는 인지적 사고과정을 의미한다. 유아교육사전(1997)에 의하면 문제해결력이란 유아들에게 문제해결능력 배양을 목적으로 어떤 문제를 주고 그 해결과정을 통하여 지적, 태도적, 기술적 학습을 시키는 것이라고 정의하고 있다. 이렇듯 유아의 문제해결력은 문제 상황에서 스스로 문제를 발견하여 직접 탐색하고 적용하여 보는 과정이 보다 중시되며 이러한 탐색 및 적용의 과정을 통해 문제의 결론에 도달하는 일련의 과정이다(이문강, 2002).

Levin(1966)은 문제해결이라는 용어를 문제 상황에서 학습자가 해결책을 찾기 위해 여러 가지 학설을 설정해 내는 사고 과정으로 보았고, Gagne(1977)은 이미 획득한 기존의 법칙을 어떤 형식으로 재구성하여 보다 고차원적인 법칙을 요하는 문제를 해결할 때 필요한 요인들을 사고해 내는 능력이라고 하였다(김현주, 2010, 재인용).

김영채(2006)는 문제해결이란 문제가 있음을 지각하는 것에서 시작하여 문제가 무엇인지를 표상(이해)하고, 그에 맞는 해결 방안을 발견해 내며, 해결책을 현실에 실천하여 드디어 목표를 달성하게 되는 것이라고 하였다.

Flower(1980)은 문제해결력을 모든 종류의 행동에 관여하고 목적에 도달하기 위해 사용되는 수단을 찾는 과정으로 기존의 지식이나 기술을 실제로 일

상생활의 문제에 활용하거나 적용하는 능력이라고 하였다(전수희, 2011, 재인용).

또한, 심윤정(2010)은 문제해결력은 인간의 삶의 장면에서 수없이 부딪히는 여러 가지 상황을 해결해 가는 역동적인 과정으로서 일조의 정보 처리 과정이고 인간의 지적 능력 중에서도 복잡한 정보 처리 능력을 요구하는 고차원인 능력이라고 하였다.

Feldhousen(1995)는 문제해결력을 어떤 모호하고 어려운 장애물을 인지하고 그 문제에 관하여 가능한 해결책을 생각하고 그 해결책을 평가하는 인지과정이라고 하였다(안은정, 2002, 재인용). 즉 문제해결은 하나의 과정으로써 개인이 이미 알고 있는 지식, 정보, 이해 등을 친숙하지 않은 새로운 상황에서 사용하는 능력이라 할 수 있다(Krulik & Rudnik, 1987; 김정미, 2003).

박주희(2007)는 문제를 발견하는 것과 문제를 해결하기 위하여 가능한 여러 가지 해결책과 다양한 아이디어를 생산하는 확산적 문제해결력과 여러 가지 해결 방안 중에서 적용할 수 있는 최선의 한 개 해결책을 선택하는 수렴적 문제해결력을 포함하여 문제해결력이라고 정의하였다.

지금까지의 정의를 종합해 보면, 문제해결력이란 문제를 발견하고 이를 해결하기 위한 여러 가지 방안을 발견하고, 적용할 수 있는 사고능력이라 할 수 있다.

## 2) 블록구성놀이와 문제해결력

블록구성놀이는 유아들이 가장 많이 하는 놀이로서 유아에게 발명을 위한 자극을 제공하며 주변 사물과 사건에 대한 개념발달, 문제 해결력, 가장놀이를 통한 확산적 사고가 이루어질 수 있는 다양한 경험을 만들어 준다. 또한 주변 사회적 평가에 대한 부담을 주지 않기 때문에 상상적이고 창의적인 문

제 해결력을 자유롭게 경험할 수 있다.

박찬옥(2002)은 유아가 블록으로 구조물을 만들고 놀이하는 과정 중에 많은 문제를 수반하게 되고 유아들은 당면한 문제를 창의적으로 해결해 나가는 경험을 통해 문제해결력을 기를 수 있다고 하였다. 구현아(1996)은 블록놀이 과정에서 유아는 즐거움을 경험하게 되고 여러 가지 문제를 나름대로 발견하고, 그 문제를 해결하기 위하여 사물을 다양하게 짜 맞추고 관련지어 봄으로써 문제해결력을 돕는다고 하였다.

Lindberg(1980)의 연구에 의하면 유아가 블록으로 구성된 구조물이 무너질 때에도 중요한 학습의 과정이 될 수 있으며 구조물이 무너지지 않게 체계적으로 구성하는 방법을 발견하는 것은 가치 있는 문제 해결의 출발점이 된다고 하였다(조영숙, 2000, 재인용). 즉 유아는 다양한 가설을 세우고 세워진 가설을 검증하기 위해 다양한 자료를 활용하고 문제 해결을 위한 탐구가 이루어지기 때문에 블록구성놀이는 유아의 문제해결력과 확산적 사고를 가능하게 해준다. 또한 블록구성놀이는 문제해결력을 기를 수 있는 많은 기회를 제공한다. 유아들은 블록구성놀이를 하면서 복잡한 건물이나 구조물을 짓기 위해 문제해결 전략을 사용하면서 친구들과 함께 문제를 해결해 나간다. 유아들은 블록으로 여러 가지 모양과 구조물을 만들면서 활발한 정신적 활동을 하고 감각적 정보를 보다 정확하게 해석하는 능력을 기르며, 블록구성놀이에 있어서 새로운 생각과 전략들을 발전시켜 나가게 된다(Wellhousen & Kieff, 2001/2004).

이와 같이 유아는 당면한 문제를 스스로 적극적인 블록구성놀이 상황을 통해 해결 하는 과정에 참여하게 된다. 유아는 여러 가지 놀이 형태와 종류 중에서도 유아가 스스로 창조하며 구성해나가는 블록구성놀이 속에서 문제 해결력을 더욱 증진시키게 된다고 볼 수 있다(박주희, 2007).

## 5. 창의성

### 1) 창의성의 개념과 구성요소

창의성(creativity)이란 새로운 관계를 지각하거나, 비범한 아이디어를 산출하거나 또는 전통적 사고유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력이다. 2011년 개정 유치원 교육과정에서도 문제를 새롭게 다양하게 해결하려는 창의성 교육을 강조하였고, 만3~5세 누리과정에서도 창의성 교육을 강조하면서 유아기부터 길러주어야 하는 능력이라고 하였다. 창의성의 중요성과 관심은 1950년 Guilford가 미국 심리학회의 연설에 창의성 교육의 부재와 그 중요성을 지적한 것이 계기가 되어 지금까지도 다양한 영역에서 창의성에 관한 연구가 이루어지고 있다(최나은, 2011).

창의성의 정의에 대해서는 학자들에 따라 매우 다양한 정의를 제시하고 있다. Guilford(1952)와 Torrance(1959)는 창의성을 모든 인간에게 나타나는 보편적 특성으로 보고, 자기 나름대로의 참신성을 나타낸 개인적인 창의성을 중요하게 강조하였다(박정자, 2004; 윤서연, 2003, 재인용).

Sternberg(1999)는 창의성이란 독창적이고 유용한 것을 만들어 내는 능력이라고 정의하였고(최나은, 2011, 재인용), Lubart(1999)는 창의성을 '새롭고 적절한 것을 생성할 수 있는 개인적 사고 능력'으로 정의하였다(윤서연, 2003, 재인용).

Torrance(1967)는 창의성을 문제의식이나 결핍, 지식의 결함, 불가시적 요소들, 부조화 등을 인식하고 이를 해결하기 위해 추측하고 가설을 세우며, 반복 검증, 수정, 재확인하여 완전하게 하고 최종적으로 그 결과를 전달하는 과정으로 정의하였으며, Wallach와 Koogan(1965)은 많은 독특한 것과 간단한 문제 요구에 적합한 사고를 산출하는 능력이라고 하였다.

Gardner(1983)는 창의성을 실제 생활에서 직면하는 문제를 해결하는 능력, 새로운 문제에 대한 해결방안을 생성해내는 능력이라고 말하였다.

Guilford(1959), Sternberg(2001), Urban(1995)과 Cropley(2000)는 창의성을 문제 상황에 통찰력을 동원하여 새롭고 독창적이며 문제와 연관된 새로운 산출물을 내는 능력이라고 개념화 하였다(박애순, 2010, 재인용).

전경원(2000)도 새로이 문제를 감지하거나 새로운 가설을 형성하고 가설을 변화시키는 과정을 창의성이라고 말하였다. 윤종건(1996)과 이경우(1998)는 창의성을 일상생활에서 새롭고 특유한 방식으로 해결해 나가는 활동이며 기존의 지식과 경험을 기초로 하여 확산적 사고를 통해서 독특하고 새로운 아이디어를 가지고 실제적으로 유용하고 새로운 산출물을 만들어 내는 능력이라고 하였다.

조성연(1990)은 창의성을 일상생활에서 당면하는 문제에 새로운 통찰과 사고를 산출하는 과정을 거쳐 기존의 것과는 다른 아이디어나 형태, 관계양식 및 해결방법을 산출해내는 것이라고 하였다.

지금까지의 정의를 종합해 보면, 창의성이란 인간 모두가 가지고 있는 보편적 특성이며 문제를 해결하기 위해 새롭고 다양한 아이디어를 산출할 수 있는 사고능력이라 할 수 있다.

창의성을 구성하는 요인에 대해서는 학자들마다 다양한 의견을 내놓고 있다(Guilford, 1967; Torrance, 1979; Williams, 1972). Guilford(1970)는 창의성을 새로운 사고를 생산해내는 힘으로 보았다. 그는 지능구조 모형(structure of intellect model: SOI model)에서 창의성을 지적 능력의 한 특성으로 간주하여 창의적인 사고를 강조하였다(전경원, 2010). 창의적 사고의 구성요소를 분석하여 6가지 하위요인들을 제시하였고, 그 하위 요인은 문제에 대한 민감성, 사고의 유창성, 사고의 융통성, 독창성, 정교성, 재정의로 구성된다고 하였다(김승하, 2012).

Torrance(1962)는 창의적 사고란 결함·부족한 요인·방해 요인 등을 인지하고, 이에 관련된 가설과 아이디어를 만들어, 그 가설을 검증하고 이를 수정 또는 재검증하여 최종적인 결과를 전달하는 과정이라고 정의했다(전경원, 2010). 창의성 교육 프로그램에서 가장 널리 사용되고 있는 Torrance(1990)의 창의성 검사에서는 창의성 구성 요인들을 유창성·융통성·독창성·상상력·정교성 등으로 보고 있다(전경원, 2010).

국내에서도 이에 영향을 받아 이영덕과 정원식(1989)은 창의성의 구성요소를 사고의 유창성, 사고의 융통성, 사고의 독창성, 조직성, 지각적 개방성을 들었고, 문미옥(1995)은 민감성, 유창성, 독창성, 융통성, 정교성을 포함시킨 창의적 사고능력과 재구성력, 집요성, 자발적 동기를 포함시킨 성향적 요인으로 창의성의 구성요소를 들었다. 김남성(1993)은 인지적 영역에서는 유창성·융통성·독창성·정교성을, 정의적인 영역에서는 민감성·개방성·자발성·인내심·모험심을 창의성 요인으로 포함시켰다.

전경원(2005)은 표준화된 창의성 검사에서 창의성의 구성요인으로 특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내느냐 하는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력인 유창성, 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해 내는 능력인 융통성, 기존의 사고에서 탈피하여 회귀하고 참신하며 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력인 독창성, 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력인 상상력으로 보았다.

이를 종합해 보면 학자들마다 창의성의 요소를 다르게 정의하고 있지만 공통적으로 유창성, 융통성, 독창성, 상상력, 정교성, 개방성 등의 요소를 창의성의 구성요소라고 할 수 있다.

## 2) 블록구성놀이와 창의성

블록구성놀이는 유아기의 특성으로 발명을 위한 자극을 제공하며 주변 사물과 사건에 대한 개념발달, 문제 해결력, 가상놀이를 통한 확산적 사고가 이루어질 수 있는 다양한 경험을 만들어 준다. 블록구성놀이는 주변 사회적 평가에 대한 부담을 주지 않기 때문에 상상적이고 창의적인 문제 해결력을 자유롭게 경험할 수 있다.

창의성에 영향을 주는 블록구성놀이는 유아를 위한 통합적인 프로그램으로서 유아의 창의적 표현의 출구가 되는 중요한 역할을 한다(노치현, 박인숙, 황명원, 1989). Cartwright(1974)는 블록의 자유로운 모형구성 특성상 블록구성놀이를 통하여 모형을 자신의 독특한 생각대로 변형시키면서 독창적인 표현들이 나타난다고 하였다. 인재천(2004)은 유아가 블록을 자유롭게 구성하고, 변형해 보는 과정에서 자신의 경험과 지식을 바탕으로 상상력을 발휘하며 자신의 구조물을 설명하는 활동들이 창의성과 관련이 있다고 하였다. 또한, 블록은 비구조화된 놀이감이기 때문에 유아가 원하는 대로 다양한 구성을 할 수 있는 매체이므로 블록을 가지고 다양한 구성놀이를 하는 동안 창의력이 증진된다고 하였다(김명애, 1992; 이숙재, 1993; 오은순, 1994). 이은림(2005)의 연구에 의하면 유아는 블록구성놀이를 통해 호기심을 가지고 유창성과 융통성, 독창성 등을 발휘하여 다양한 새로운 구성물을 창조해 낸다고 하였다. 한송이(2000)와 박화문(2000)의 연구에 의하면 블록구성놀이가 유아의 창의성 증진에 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 이는 유아들이 블록구성놀이를 하면서 다양하게 조립해보고 손쉽게 구성물을 만들거나 수정하고 재구성해 봄으로써 유아가 창의적으로 사고할 수 있는 기회를 많이 제공한다고 할 수 있다. 또한 Provenzo와 Brett(1983/2002)는 블록구성놀이는 유아에게 자신의 세계를 구성하고 창조하도록 해주어서 상상력과 창의력을 자

극하여 유아의 창의성을 발달시킨다고 하였다(박주희, 2007).

이처럼 블록구성놀이는 유아의 창의성을 촉진시켜 주고 창의성은 유아의 블록구성놀이를 더욱 발전시켜주는 상호보완 관계에 있다(최은녕, 2011). 즉 유아에게 블록구성놀이는 원하는 대로 무엇이든지 창조할 수 있는 창의적 활동이며 이러한 블록구성놀이는 유아의 창의성을 계발해주는 교육활동이라고 할 수 있다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구는 서울시 성북구에 위치한 Y유치원의 만4세 유아 20명과 S유치원의 만4세 유아 20명을 대상으로 실시하였다. 선정된 두 유치원 중 Y유치원의 유아 20명은 실험집단으로 하였고, S유치원의 유아 20명은 통제집단으로 하였다.

연구대상 유치원은 모두 교회 내에 위치한 교육시설로 학급규모가 유사한 유치원으로 선정하였다. 연구대상 학급의 교사는 유아교육학 전공의 유치원 1급 정교사 자격증을 소지한 자이며, 실험집단과 통제집단 교사 모두 5년 이상의 경력을 가지고 있다. 실험집단과 통제집단에 참여한 대상 유아는 부모의 사회 경제적 지위가 비슷하며 집단별 유아의 성별 및 평균월령은 표 1과 같다.

<표 1> 연구대상 유아의 성별 및 평균월령

집단	전체수	남	여	평균월령
실험집단	20	10	10	69.7
통제집단	20	10	10	67.6
계	40	20	20	

## 2. 연구도구

본 연구에서는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력과 창의성에 미치는 영향을 측정하기 위해 다음과 같은 검사 도구를 사용하였다.

### 1. 문제해결력 검사

본 연구에서 사용한 문제해결력 검사 도구는 Tegano, Sawyer와 Moran(1989)의 유아 문제해결력 검사에 기초하여 안경숙(1992)이 사용하고 장경혜(1994)가 수정, 보완한 검사 도구를 사용하였다. 신뢰도 검사를 위해 Cronbach's  $\alpha$  계수를 구하였으며, 측정결과 신뢰도는 .81로 신뢰도는 인정할 만하다.

#### 1) 검사도구의 구성

문제해결력 검사 도구는 유아가 문제를 해결하는 과정을 관찰할 수 있는 실험활동 과제와 문제해결과정을 관찰할 수 있는 관찰 평가지로 구성되어 있다. 문제해결과정은 문제의 발견 및 진술, 문제에 대한 아이디어 제안 및 적용, 문제해결에 대한 결론짓기의 3단계로 나누어지며, 이는 다시 6단계의 하위 단계로 나누어진다.

문제의 발견 및 진술과정은 교사의 문제 제시에 대한 주의집중하기, 문제에 대한 흥미 갖기, 문제를 자신의 말로 설명하기로 나누어지며, 문제에 대한 아이디어 제안 및 적용과정은 자신의 아이디어를 제안하기, 아이디어를 적용해보기로 나누어지고, 문제해결에 대한 결론짓기 과정은 결론을 중심으

로 결론짓기로 구성된다. 문제해결과정 관찰 검사지는 부록 1에 제시되어 있다.

## 2) 검사방법

문제해결력 검사 방법은 사전 검사와 사후 검사 각각의 활동 과제 한 세트를 준비하여 각 활동과제를 개별유아에게 제시하고 유아가 문제를 해결해 가는 과정을 관찰하면서 문제해결 관찰 검사지에 기록한다. 유아의 문제해결력을 측정하기 위한 사전검사는 호루라기와 주사기를 이용한 놀이(호루라기 2개, 주사기 2개, 풍선 2개, 긴 튜브 2개)이며, 사후검사는 공기로 움직이는 자동차 놀이(장난감용 자동차 2개, 바퀴 2개, 풍선, 빨대, 주사기)이다. 문제해결을 위한 활동과제는 각 유아 당 10~15분 동안 활동이 이루어지도록 한다. 사전·사후실험 활동과제는 부록 2와 부록 3에 제시되어 있고, 구체적인 검사 방법은 표 2와 같다.

<표 2> 문제해결력 검사 방법

구성요소	하위단계	검사방법
문제의 발견 및 진술	교사의 문제 제시에 대한 주의 집중하기	· 검사자가 자료를 놓아주고 ‘여기 여러 가지 자료들이 있구나, 어떤 것들이 있는지 말해 보겠니?’라고 질문한 뒤 유아의 반응을 관찰하고 관찰 평가지에 체크한다.
	문제에 대한 흥미 갖기	· 유아가 자료를 탐색하는 모습을 관찰한 뒤 관찰 평가지에 체크한다.
	문제를 자신의 말로 설명하기	· 유아의 자료 탐색 후 검사자는 유아에게 ‘여기 있는 것들을 가지고 너는 무엇을 하고 싶니?’라고 질문을 한 뒤 유아의 반응을 듣고 관찰 평가지에 체크한다.
문제에 대한 아이디어 제안 및 적용	자신의 아이디어를 제안하기	· 검사자는 유아가 주어진 자료를 갖고 활동하고자 하는 것을 어떤 방법으로 할 수 있는가를 생각하고 이야기하게 한 뒤 유아의 반응을 듣고 관찰 평가지에 체크한다.
	아이디어를 적용해보기	· 유아가 제안한 방법을 적용해 보게 하고 적용하는 과정을 관찰한 뒤 관찰 평가지에 체크한다.
문제해결에 대한 결론짓기	결과를 중심으로 결론짓기	· 활동 후 검사자는 유아에게 활동 결과에 대해서 질문을 한 뒤 유아의 반응을 보고 관찰평가지에 체크한다.

### 3) 채점 방법

문제해결 검사는 평가 준거를 기초로 하여 평정하였다. 6개의 각 하위 단계는 4단계 평정 척도로 구분 지어 점수를 환산하였으며, 0점~3점까지의 점수로 문제해결 관찰 평가지에 기록한 뒤 이를 합하여 세 가지 단계에 대한 점수와 문제해결력에 대한 총점을 기록하였다. 각 하위 단계별 점수 범

위는 문제의 발견 및 진술 0~9점, 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용 0~6점, 문제해결에 대한 결론짓기 0~3점이며 문제해결력의 총점 범위는 0~18점이다. 문제해결력에 대한 사전·사후평가 준거는 부록 4과 부록 5에 있다.

## 2. 창의성 검사 도구

본 연구에서는 유아의 창의성을 측정하기 위해 전경원(2005)이 표준화한 ‘유아 종합 창의성 검사’ 도구를 사용하였다. 유아 창의성 검사도구의 신뢰도를 위해 Cronbach's  $\alpha$  계수를 산출한 결과 .85로 나타났다.

### 1) 검사 도구의 구성

전경원(2005)의 ‘유아 종합 창의성 검사’ 도구는 창의성의 주요 척도인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 측정하는 종합 창의성 검사도구로서 만4~6세 유아를 대상으로 언어·도형·신체영역에서의 창의성을 측정하기 위해 총 4개의 소검사로 구성되어 있다. 이 중 신체적 영역은 동물 상상하기와 색다른 나무치기로 구성되었고, 언어 영역은 빨간색 연상하기, 도형 영역은 도형 완성하기로 각각 1개의 영역으로 구성되어 있다. 유아 종합 창의성 검사의 내용은 표 3과 같으며, 창의성의 주요 척도의 측정요인과 검사명은 표 4와 같다.

<표 3> 유아 종합 창의성 검사의 내용

검사명	영역	소요 시간	검사의 내용
검사 1 빨간색 연상하기	언어	3분	빨간색과 연상되는 물건이나 느낌 및 생각을 적어 보게 하는 연상 활동으로 이루어져 있다.
검사 2 도형 완성하기	도형	3분	태극기의 가운데 선(S자 모양)만 9개 제시하고, 그 선을 하나씩 사용하여 어떤 그림을 그리는 것이다.
검사 3 동물 상상하기	신체	3분	창의적인 사고의 기초가 되는 상상력을 측정하기 위해 전래 동화나 우화에 등장하는 동물을 5가지 등장시켜 상상하게 하는 것이다.
검사 4 색다른 나무치기	신체	7분	전통놀이 비석치기와 같은 형식으로 세워져 있는 창의 나무를 색다른 방법으로 쓰러뜨리게 하는 것이다.

<표 4> 측정요인과 검사명

하위요인	설 명	검사번호	검 사 명
유 창 성	특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내느냐 하는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력.	검사 1 검사 2 검사 4	빨간색 연상하기 도형 완성하기 색다른 나무치기
유 통 성	고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해 내는 능력.	검사 1 검사 2 검사 4	빨간색 연상하기 도형 완성하기 색다른 나무치기
독 창 성	기존의 사고에서 탈피하여 희귀하고, 참신하며 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력.	검사 1 검사 2 검사 4	빨간색 연상하기 도형 완성하기 색다른 나무치기
상 상 력	과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력.	검사 3	동물 상상하기

## 2) 채점 방법

채점 방법은 전경원(2005)의 채점 기준에 준하여 채점하였다. 검사1(빨간색 연상하기), 검사2(도형 완성하기), 검사3(동물 상상하기), 검사4(색다른 나무 치기)는 유창성·융통성·독창성·상상력의 4가지 척도에 따라 채점하였으며 채점된 점수를 검사지에 있는 유아 종합 창의성 검사 기록표에 기록하였다.

각 4가지 척도에 따른 채점방법은 표 5와 같다.

<표 5> 측정요인에 따른 채점방법

하위요인	채점방법
유창성	유창성을 채점하기 위해 먼저 반응이 적절한지, 부적절한지를 검토한 후에 각 응답별로 1점을 주게 된다.
융통성	융통성은 각 범주에 따라 1점을 주게 되는데, 각 검사별로 제시된 범주표를 참고하여, 융통성 범주를 채점한다.
독창성	독창성은 채점표에 제시된 0점 처리 대상 반응을 제외한 나머지 반응에 대해서만 각기 1점씩 준다.
상상력	상상력은 유아가 상상하여 반응한 정도에 따라 0~3점으로 채점한다. 상상력 점수는 검사3(동물 상상하기)만을 통하여 얻을 수 있다.

### 3. 연구절차

#### 1) 예비조사

본 검사를 실시하기 전에 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이의 적절성 및 활동 소요시간, 문제해결력, 창의성의 측정과정이 적절한지를 알아보기 위해 2012년 10월16일부터 10월17일까지 본 연구의 대상이 아닌 만4세 유아 5명을 대상으로 실시하였다.

예비검사는 본 연구자가 문제해결력과 창의성 검사를 하기 위해 독립된 교실 공간을 이용하여 개별적으로 검사를 실시하였고 소요시간은 15분~20분 정도 소요되었다. 예비검사를 실시한 결과 유아들이 문제해결력 검사와 창의성 검사에 호기심을 갖고 적절하게 반응하였으므로 본 연구에서 사용하고 자 하는 검사 도구는 만 4세 유아에게 실시하기에 적절하였다.

#### 2) 연구보조자 훈련

본 연구의 문제해결력 및 창의성 검사를 위해 본 연구자와 유아교육을 전공하는 대학원생이며 5년 이상의 교사 경력을 가진 교사가 연구보조자로 참여하였다. 연구보조자 훈련은 총 2회에 걸쳐 실시하였다. 연구 보조자 훈련 시에는 본 연구의 목적과 문제해결력 검사 도구 및 창의성 검사 도구에 대한 이해, 검사 실시 방법, 검사 기록 방법, 검사 시 유의사항, 채점 방법에 대하여 사전토의를 거치고, 모호한 점이나 의문점은 원인을 파악하여 상호 협의하는 시간을 가졌다.

### 3) 사전검사

사전검사는 실험집단의 유아 20명과 통제집단 유아 20명, 총 40명을 대상으로 문제해결력 검사와 창의성 검사를 2012년 10월 22일에서 2012년 10월 25일까지 4일 동안 실시하였다. 각 검사는 유아가 다른 환경에 관심을 가지지 않도록 하기 위하여 유치원에서 독립된 공간에서 검사자 1인과 일대일로 실시하였으며, 자유선택활동 시간과 점심시간 후의 시간에 실시하였다.

### 4) 본 연구

#### (1) 그림책 선정 근거

본 연구에서 사용할 그림책은 Wellhousen과 Kieff(2001/2004), 박주희(2007)의 선행연구에 따른 블록구성놀이 활동을 촉진할 수 있는 그림책을 현장 교사들로부터 추천을 받아 유아교육전문가의 검토를 거쳐 총 14권의 팝업 북을 최종 선정하였다.

블록구성놀이를 촉진하기 위해 다음과 같은 조건을 갖춘 그림책 팝업 북을 선정하였다.

첫째, 책 내용의 그림이 어떤 건물이나 집, 성(城) 등 블록으로 쌓기에 도움을 줄 수 있는 구조물이 제시된 책.

둘째, 유아의 흥미를 고려하고 발달에 적합한 책.

셋째, 유아의 상상력을 자극하는 책.

위의 조건에 맞추어서 유아들이 구성놀이에 있어서 새로운 생각과 전략들을 발전시켜 나갈 수 있는 내용을 포함하고 있는 책을 선택하였다.

팝업 북은 기존의 책과 달리 입체적으로 되어 있어 유아들이 평면적인 시

각에서 벗어나 3차원적인 시각으로 바라볼 수 있으며, 시각적 탐구 능력은 물론 상상력을 높여 주고, 책장을 넘길 때마다 변화되는 움직임은 아이의 호기심을 자극해 과학적인 창의력도 키워준다(이나경, 2009). 그 밖의 박세미(2009)·조병희(2006)·김정민(2005)·이중원(2003)등의 최근 팝업 북과 유아의 놀이 그리고 창의성 등에 관련된 그림책 자료 중에서 본 연구와 밀접한 상호연관성이 있는 팝업 북을 선정하였다. 최종 선정된 팝업 북 목록은 표 6과 같다.

<표 6> 선정된 팝업 북 목록

번호	팝업 북	저자	제작사(년도)
1	이상한 나라의 엘리스	루이스 캐럴	넥서스 주니어(2005)
2	오즈의 마법사	로버트 사부다	넥서스(2005)
3	호두까기인형 (The Nutcracker)	Regan, Patrick	Accord Publishing(2012)
4	불을 꺼봐요!	리처드 파올러	보림(2007)
5	아기돼지 삼형제	이상교	깊은책속옹달샘(2005)
6	부릉부릉 멋진 자동차	로버트 크라우서	비룡소(2009)
7	피터팬	제임스 베리	애플비(2010)
8	붕부웅	조너선 에밋	문학동네어린이(2005)
9	브레멘 음악대	이상교	깊은책속옹달샘(2005)
10	잭과 콩나물	이상교	깊은책속옹달샘(2005)
11	공룡시대 (DINOSAUR WORLD)	Edward Kim	상원(2008)
12	칙칙폭폭 기다란 기차들	로버트 크라우서	비룡소(2006)
13	노아의 방주	클로리사 피들러	푸른서울(2010)
14	집은 다 다르게 특별해	엠마테이먼	미세기(2005)

## (2) 실험처치 기간 및 운영

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력 및 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위해 2012년 10월29일부터 2012년 12월 14일까지 7주 동안 2회씩 총 14회, 자유선택놀이 시간에 진행되었다. 실험집단은 본 연구자가 대그룹시간에 팝업 북을 소개하고 감상하게 한 후, 자유선택놀이 시간의 쌓기놀이영역에서 5명이 한 조로 구성놀이를 할 수 있도록 하였다. 팝업 북 한 권 당 전개 시간은 2~3일 정도로 유아들의 흥미와 관심의 지속 정도에 따라 조정해 나갔으며 소요시간은 1회당 30분~40분 정도 소요되었다.

통제집단 유아들은 유치원에서 활동하던 대로 자유선택놀이 시간에 유니트 블록과 공간 블록을 제외한 블록구성놀이의 자료를 가지고 각자 흥미에 따라 쌓기놀이영역에서 자유롭게 놀도록 하였다.

## (3) 실험집단의 처치 방법

본 연구에서는 블록구성놀이를 문학과 함께 통합시킬 때 새로운 생각과 다양한 시도를 할 수 있다(Wellhausen & Kieff(2001/2004))와 블록구성놀이는 상상력과 창의력을 발달을 자극한다는(Provenzo & Brett, 1983/2002) 점을 고려하여 실험처치 프로그램을 실시하였다. 실험집단에게는 유니트 블록과 공간블록 그리고 다양한 소품을 제공하였다.

실험처치프로그램은 사전활동, 본 활동, 정리활동의 3단계로 전개되었다. 사전활동 단계는 블록구성놀이를 실시하기 전에 흥미와 동기유발을 위하여 교수매체인 팝업 북을 소개하고 감상하는 활동이 이루어졌다. 교사는 대그룹활동으로 유아들에게 팝업 북의 내용을 들려준 후, 팝업 북을 감상하고, 팝업 북의 내용에 대하여 이야기 나누었다.

본 활동 단계에서는 팝업 북에 따른 창의적 구조물 구성하기 활동으로 진행하였다. 유니트 블록과 공간 블록, 다양한 소품을 제공하여 팝업 북에 나온 구성물이나 가상 세계를 구성하기 위하여 유아들이 서로 의견 교환을 할 수 있도록 하였다. 이 때, 블록구성놀이가 이루어지는 장소에 팝업 북을 제시해 주어 블록구성놀이가 활발히 이루어질 수 있도록 하였다.

끝으로 정리활동 단계에서는 소그룹으로 창의적 구조물에 대한 느낌을 공유하고, 활동에 대해 평가하였다. 또한, 대그룹으로 모여 사진 촬영한 결과물을 VTR을 통해 발표하고, 사진 촬영한 결과물을 쌓기놀이영역에 전시하는 형식으로 전개하였다.

팝업 북 별 블록구성놀이 자료는 표 7과 같고, 팝업 북을 활용한 블록구성놀이에 따른 활동계획안은 표 8과 같다.

<표 7> 팝업 북 별 블록구성놀이 자료

횟수	그림책 제목	준비물
1	이상한 나라의 엘리스	· 유니트블록 & 공간블록 · 엘리스 모형, 토끼, 나무 등
2	오즈의 마법사	· 유니트블록 & 공간블록, 색깔블록 · 풀, 다양한 사람, 사자, 강아지 등
3	호두까기인형 (The Nutcracker)	· 유니트블록 & 공간블록 · 레고병정, 가족인형, 산타인형 등
4	불을 꺼봐요!	· 유니트블록 & 공간블록 · 다양한 사람, 모형 자동차, 손전등, 물고기 등
5	아기돼지 삼형제	· 유니트블록 · 돼지모형, 늑대모형, 나무, 풀, 냄비 등
6	부릉부릉 멋진 자동차	· 유니트블록 & 공간블록 · 자동차 모형, 경주차, 사람모형 등
7	피터팬	· 유니트블록 & 공간블록 · 각종 사람 인형, 깃발, 악어모형
8	붕부웅	· 유니트블록 & 공간블록, 색깔블록 · 여러 가지 탈 것 모형, 사람 모형 등
9	브레멘 음악대	· 유니트블록 & 공간블록, 색깔블록 · 동물모형, 나무, 풀, 사람모형, 침대 등
10	책과 콩나물	· 유니트블록 & 공간블록 · 사람모형, 동물모형, 풀, 나무, 레고병정, 울타리, 도르래 등
11	공룡시대 (DINOSAUR WORLD)	· 유니트블록 & 공간블록 · 다양한 공룡모형, 풀, 나무, 돌멩이 등
12	칙칙폭폭 기다란 기차들	· 유니트블록 & 공간블록 · 다양한 사람모형, 기차모형 등
13	노아의 방주	· 유니트블록 & 공간블록 · 각종 동물모형 2쌍씩, 사람모형 등
14	집은 다 다르고 특별해	· 유니트블록 & 공간블록 · 가족 인형, 직업을 나타내는 인물모형 등

<표 8> 팝업 북을 활용한 블록구성놀이에 따른 활동 계획안

팝업 북 제목	이상한 나라의 엘리스	활동명	팝업 북 읽고 구성하기
집단유형	소그룹(5명)	소요시간	30분~40분
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 유니트 블록과 공간블록을 이용하여 집, 성 등을 구성한다.</li> <li>· 이상한 나라를 상상하고 창의적으로 구성한다.</li> </ul>		
활동자료	유니트 블록, 공간블록, 엘리스 모형, 토끼, 나무 등의 다양한 소품		
단 계	활동방법 및 내용		
도입	<p>◎ 팝업 북 ‘이상한 나라의 엘리스’를 보고 난 후 느낌에 대해 이야기 한다. T: 그림책을 보니 어떤 느낌이 드니?</p> <p>◎ 팝업 북 ‘이상한 나라의 엘리스’ 내용을 유아들과 함께 회상 한다. T: 이 이야기 속에 누가 나왔지? 엘리스가 간 이상한 나라는 어떤 모습이었니?</p>		
전개	<p>◎ 팝업 북 속에 나온 이상한 나라를 어떻게 꾸밀지 의논한다. T: 엘리스가 간 이상한 나라를 어떻게 꾸미고 싶니? 이상한 나라에는 어떤 것들이 있을까? 이상한 나라를 꾸미기 위해서는 어떤 것들이 필요할까?</p> <p>◎ 유아들이 의논한 방법대로 이상한 나라를 구성해 본다. - 유아들이 생각하고 있는 것을 이해하기 위하여 활동을 주의 깊게 관찰하면서, 적절한 제안을 언어적, 비언어적으로 하며, 유아들 간의 상호작용을 장려하도록 한다. T: 애들아, 카드집은 어떻게 표현하면 좋을까? 이것을 가지고 무엇을 할 수 있을까?</p>		
마무리	<p>◎ 활동에 대해 평가하며 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다. T: 이상한 나라 구성하기에 더 필요한 것은 없었니? 이상한 나라를 구성하면서 어떤 점이 재미있었니? 어떤 점이 힘들었니?</p> <p>◎ 구성물을 전시하고 사진으로 촬영한다.</p>		

#### 4) 사후 검사

사후검사는 실험 처치 후 2012년 12월 18일부터 2012년 12월 21일까지 연구대상 유아 40명 모두에게 사전과 동일한 방법으로 실시하되, 문제해결 검사의 활동 내용은 달리하여 실시하였다.

#### 4. 자료분석

팍업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력 및 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 통계 프로그램인 SPSS 18.0을 이용하였다. 실험집단과 통제집단의 동질성 여부와 사전·사후 검사에 대하여  $t$  검증을 실시하였다.

## IV. 결과 및 해석

### 1. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력에 미치는 영향

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 유아의 문제해결력을 분석한 결과는 표 9와 같다.

<표 9> 문제해결력에 대한 집단별 사전·사후검사 결과(N= 20)

문제해결력	실험집단(n=20)		통제집단(n=20)		<i>t</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
사전 검사	9.95	2.44	9.95	2.11	.00
사후 검사	15.00	3.23	10.40	3.41	4.38***

\*\*\* $p < .001$

표 9에 제시된 바와 같이 유아의 문제해결력에 대한 사전검사 점수 결과 실험집단( $M=9.95$ ,  $SD=2.44$ )과 통제집단( $M=9.95$ ,  $SD=2.11$ )간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 알 수 있다.

유아의 문제해결력에 대한 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=15.00$ ,  $SD=3.23$ )과 참여하지 않은 통제집단( $M=10.40$ ,  $SD=3.41$ )간 문제해결력에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=4.38$ ,  $p < .001$ ). 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가

유아의 문제해결력을 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있다.

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력의 구성요소인 문제의 발견 및 진술, 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용, 문제해결에 대한 결론짓기에 미치는 영향을 분석한 결과는 다음과 같다.

### 1) 문제의 발견 및 진술

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력의 구성요소 중 문제의 발견 및 진술에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 차이를 분석한 결과는 표 10과 같다.

<표 10> 문제의 발견 및 진술에 대한 사전·사후 검사 결과

	실험집단( $n=20$ )		통제집단( $n=20$ )		$t$
	$M$	$SD$	$M$	$SD$	
사전 검사	4.95	1.05	4.40	1.14	1.58
사후 검사	7.35	1.79	5.45	1.73	3.41**

\*\* $p<.01$

표 10에 제시된 바와 같이 문제의 발견 및 진술에 대한 사전검사 점수 결과 실험집단( $M=4.95$ ,  $SD=1.05$ )과 통제집단( $M=4.40$ ,  $SD=1.14$ )간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 알 수 있다.

유아의 문제의 발견 및 진술에 대한 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=7.35$ ,  $SD=1.79$ )과 참여하지 않은 통제집단( $M=5.45$ ,  $SD=1.73$ )간 문제의 발견 및 진술에는 통계적으로 유의한

차이가 있는 것으로 나타났다( $t= 3.41, p<.01$ ). 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력의 구성요소인 문제의 발견 및 진술을 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있다.

## 2) 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력의 구성요소 중 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 차이를 분석한 결과는 표 11과 같다.

<표 11> 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용의 사전·사후 검사결과

	실험집단( $n=20$ )		통제집단( $n=20$ )		$t$
	$M$	$SD$	$M$	$SD$	
사전 검사	3.10	1.62	3.65	1.31	-1.18
사후 검사	5.25	1.21	3.20	1.79	4.23***

\*\*\* $p<.001$

표 11에 제시된 바와 같이 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용의 사전 검사 점수 결과 실험집단( $M=3.10, SD=1.62$ )과 통제집단( $M=3.65, SD=1.31$ ) 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 알 수 있다.

유아의 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용의 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=5.25, SD=1.21$ )과 참여하지 않은 통제집단( $M=3.20, SD=1.79$ )간 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t= 4.23,$

$p<.001$ ). 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력의 구성요소인 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용을 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있다.

### 3) 문제해결에 대한 결론짓기

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력의 구성요소 중 문제해결에 대한 결론짓기에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 차이를 분석한 결과는 표 12과 같다.

<표 12> 문제해결에 대한 결론짓기의 사전·사후 검사결과

	실험집단( $n=20$ )		통제집단( $n=20$ )		$t$
	$M$	$SD$	$M$	$SD$	
사전 검사	1.90	0.45	1.90	0.31	.00
사후 검사	2.40	0.68	1.75	0.79	2.79**

\*\* $p<.01$

표 12에 제시된 바와 같이 문제해결에 대한 결론짓기의 사전검사 점수 결과 실험집단( $M=1.90$ ,  $SD=0.45$ )과 통제집단( $M=1.90$ ,  $SD=0.31$ )간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 알 수 있다.

유아의 문제해결에 대한 결론짓기의 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=2.40$ ,  $SD=0.68$ )과 참여하지 않은 통제집단( $M=1.75$ ,  $SD=0.79$ )간 문제해결에 대한 결론짓기에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t= 2.79$ ,  $p<.01$ ). 이는 팝업 북과 블록을

활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력의 구성요소인 문제해결에 대한 결론짓기를 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있다.

## 2. 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성에 미치는 영향

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 유아의 창의성을 분석한 결과는 표 13와 같다.

<표 13> 창의성에 대한 집단별 사전·사후검사 결과(N= 20)

	실험집단(n=20)		통제집단(n=20)		t
	M	SD	M	SD	
사전 검사	50.60	4.10	48.80	5.20	1.21
사후 검사	59.80	3.90	51.85	4.77	5.76***

\*\*\* $p<.001$

표 13에 제시된 바와 같이 유아의 창의성에 대한 사전검사 점수 결과 실험집단( $M=50.60$ ,  $SD=4.10$ )과 통제집단( $M=48.80$ ,  $SD=5.20$ )간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 알 수 있다.

유아의 창의성에 대한 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=59.80$ ,  $SD=3.90$ )과 참여하지 않은 통제집단( $M=51.85$ ,  $SD=4.77$ )간 창의성에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=5.76$ ,  $p<.001$ ). 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의

창의성을 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있다.

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성의 구성요소인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 분석한 결과는 다음과 같다.

### 1) 유창성

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성의 구성요소 중 유창성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 차이를 분석한 결과는 표 14와 같다.

<표 14> 유창성에 대한 사전·사후 검사 결과

	실험집단( $n=20$ )		통제집단( $n=20$ )		$t$
	$M$	$SD$	$M$	$SD$	
사전 검사	47.25	10.78	46.95	8.40	.09
사후 검사	57.60	7.20	48.34	10.33	3.28**

\*\* $p<.01$

표 14에 제시된 바와 같이 유창성에 대한 사전검사 점수 결과 실험집단( $M=47.25$ ,  $SD=10.78$ )과 통제집단( $M=46.95$ ,  $SD=8.40$ )간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단을 알 수 있다.

유아의 유창성에 대한 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=57.60$ ,  $SD=7.20$ )과 참여하지 않은 통제집단( $M=48.34$ ,  $SD=10.33$ )간 유창성에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=3.28$ ,  $p<.01$ ). 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의

창의성의 구성요소인 유창성을 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있다.

## 2) 융통성

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성의 구성요소 중 융통성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 차이를 분석한 결과는 표 15와 같다.

<표 15> 융통성에 대한 사전·사후 검사 결과

	실험집단( $n=20$ )		통제집단( $n=20$ )		$t$
	$M$	$SD$	$M$	$SD$	
사전 검사	54.95	16.27	55.35	14.74	-0.08
사후 검사	64.45	11.32	55.82	11.60	2.38*

\* $p<.05$

표 15에 제시된 바와 같이 융통성에 대한 사전검사 점수 결과 실험집단 ( $M=54.95$ ,  $SD=16.27$ )과 통제집단( $M=55.35$ ,  $SD=14.74$ )간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 알 수 있다.

유아의 융통성에 대한 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=64.45$ ,  $SD=11.32$ )과 참여하지 않은 통제집단 ( $M=55.82$ ,  $SD=11.60$ )간 융통성에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=2.38$ ,  $p<.05$ ). 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성의 구성요소인 융통성을 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있

다.

### 3) 독창성

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성의 구성요소 중 독창성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 차이를 분석한 결과는 표 16과 같다.

<표 16> 독창성에 대한 사전·사후 검사 결과

	실험집단( $n=20$ )		통제집단( $n=20$ )		$t$
	$M$	$SD$	$M$	$SD$	
사전 검사	56.60	14.50	56.95	16.14	-.07
사후 검사	66.15	7.47	57.38	12.38	2.71*

\* $p<.05$

표 15에 제시된 바와 같이 독창성에 대한 사전검사 점수 결과 실험집단( $M=56.60$ ,  $SD=14.50$ )과 통제집단( $M=56.95$ ,  $SD=16.14$ )간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 알 수 있다.

유아의 독창성에 대한 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=66.15$ ,  $SD=7.47$ )과 참여하지 않은 통제집단( $M=57.38$ ,  $SD=12.38$ )간 독창성에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=2.71$ ,  $p<.05$ ). 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성의 구성요소인 독창성을 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있다.

#### 4) 상상력

팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성의 구성요소 중 상상력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 차이를 분석한 결과는 표 17과 같다.

<표 17> 상상력에 대한 사전·사후 검사 결과

	실험집단( $n=20$ )		통제집단( $n=20$ )		$t$
	$M$	$SD$	$M$	$SD$	
사전 검사	30.75	4.17	30.60	2.68	0.13
사후 검사	42.00	6.63	32.37	7.10	4.43***

\*\*\* $p<.001$

표 17에 제시된 바와 같이 상상력에 대한 사전검사 점수 결과 실험집단( $M=30.75$ ,  $SD=4.17$ )과 통제집단( $M=30.60$ ,  $SD=2.68$ )간에 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단을 알 수 있다.

유아의 상상력에 대한 사후검사 점수 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단( $M=42.00$ ,  $SD=6.63$ )과 참여하지 않은 통제집단( $M=32.37$ ,  $SD=7.10$ )간 상상력에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $t=4.43$ ,  $p<.001$ ). 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성의 구성요소인 상상력을 향상시키는데 효과가 있다고 해석할 수 있다.

## V. 논의 및 결론

### 1. 논의

본 연구는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이를 통해서 유아들의 문제해결력과 창의성에 미치는 영향을 알아보려고 하였다. 본 연구의 결과를 통해 얻어진 주요결과를 연구문제에 비추어 논의해 보면 다음과 같다.

첫째, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력에 미치는 영향에 대해 알아본 결과, 실험집단의 문제해결력 점수가 통제집단의 문제해결력 점수 보다 유의하게 향상되었으므로 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력 향상에 영향을 미쳤다는 것을 의미한다. 문제해결력의 구성요소로 살펴보면, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단 유아들의 점수가 통제집단 유아들의 점수보다 문제의 발견 및 진술, 문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용, 문제해결에 대한 결론짓기에서 유의미하게 높은 것으로 나타났다.

이러한 연구결과는 교사가 블록 쌓기와 관련된 책을 읽어주면 유아의 놀이에 있어서 새로운 생각과 전략들을 발전시킨다고 한 Wellhouse과 Kieff(2001/2004)의 주장과 일치한다. 그리고 블록구성놀이활동이 유아의 문제해결력을 향상시키는데 효과가 있음을 밝힌 연구들(변윤희, 2004, 박주희, 2007; 유영의, 2004)과 맥락을 같이한다. 또한 블록구성놀이 경험이 많은 수록 만5세 유아들의 문제해결력이 향상되었다는 박주희 외(2008)의 연구 결과와도 맥락을 같이 한다. 이러한 맥락에 볼 때, 블록구성놀이는 유아의 문제해결력을 촉진시키는데 이는 블록구성놀이를 진행하면서 문제해결과정을

경험하게 하고 유아 스스로 문제를 해결 할 수 있는 기회를 제공했다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 블록구성놀이를 촉진하는 팝업 북을 들려주고 팝업 북 속의 이야기를 바탕으로 한 블록구성놀이활동을 통하여 유아들의 사고 과정으로서의 문제해결력의 발달을 연구하는데 그 특성을 두었다. 유아들은 입체적으로 제작되어 직접 조작할 수 있는 다양한 팝업 북을 접하며 흥미와 관심을 가지고 블록구성놀이에 적극적으로 참여하였으며, 유아들이 블록 쌓기 구성 과정을 통해 문제를 해결하는 능력이 향상되었다고 볼 수 있다. 즉, 팝업 북을 들려주고 직접 조작해 보고 입체로 된 건물과 배경들을 봄으로써 새로운 세계를 상상하게 되었다. 그리고 블록으로 길을 어떻게 만들지에 대해, 집에 창문을 만들려면 어떻게 해야 할지에 관한 문제 등을 만나고 해결하는 과정 속에서 유아는 문제를 해결하는 방법을 학습하게 되었다. 결국 유아는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이 경험을 통해 문제를 발견하고 해결해가는 사고방식과 문제해결력을 기를 수 있는 기회를 제공하였다고 할 수 있다.

둘째, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성에 미치는 영향에 대해 알아본 결과, 실험집단의 창의성 점수가 통제집단의 창의성 점수보다 유의하게 향상되었으므로 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성 향상에 영향을 미쳤다는 것을 의미한다. 창의성의 구성요소로 살펴보면, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단 유아들의 점수가 통제집단 유아들의 점수보다 유창성, 융통성, 독창성, 상상력에서 유의미하게 높은 것으로 나타났다.

이러한 연구결과는 한송이(2000)의 만5세 유아를 대상으로 블록구성놀이를 관찰하여 블록구성놀이 선호도와 그에 따른 창의성 검사를 분석한 결과 블록구성놀이를 경험함으로써 유아들의 창의성이 향상되었다는 연구 결과와

일치한다. 그리고 블록을 가지고 다양한 쌓기놀이를 구성해 본 경험이 있는 유아의 창의성 발달에 영향을 미쳤다고 한 이은림(2005)의 연구 결과와 일치한다. 또한, 블록구성놀이 활동이 유아의 창의성을 향상시키는데 효과가 있음을 밝힌 연구들(김미영, 2005; 박경화, 2008; 윤서연, 2003; 정은희, 2005; 최은녕, 2011)과 맥락을 같이한다.

본 연구에서는 블록구성놀이 활동에서 팝업 북을 선정하여 유아들에게 새로운 세계를 상상하고 창조할 수 있도록 도움을 주어 창의성을 증대시키도록 하였다. 그림책이 유아에게 흥미를 주고 그들의 경험을 풍부하게 해주며 상상력, 창의력, 사고력 등을 자극하여 창의성에 영향을 미친다는 Torrance(1973)와도 맥을 같이한다고 볼 수 있다. 또한, 유아들은 팝업 북을 활용한 블록구성놀이 활동을 통해 자신과 주변 환경에 대한 경험을 나타내며, 구성물을 만들고 부수는 과정을 통해 창의적인 사고 증진에 도움이 되었다고 할 수 있다.

그림책 중에서도 팝업 북을 선정함으로써 유아들의 호기심과 즐거움을 충족시키고 보다 새로운 세계를 상상하고 다양한 사고의 발전을 이루는데 도움을 주었다고 할 수 있다(이나경, 2009). 유아들이 만져보고, 움직여 보고, 돌려가며 여러 각도에서 바라보는 경험과 변화하는 움직임을 통해 상상력을 높여주었다고 할 수 있다. 팝업 북은 블록구성놀이를 하는 유아에게 풍부한 상상력을 제공하여 새로운 세계에 대한 모험심과 개척정신, 그리고 미래의 세계를 이끌어 나갈 수 있는 창의성 계발에 영향을 주었다고 할 수 있다. 또한, 유아들은 팝업 북으로부터 나온 무대와 흥미로운 환경을 구성하도록 유아의 상상력과 창의성을 자극하여 블록으로 가상의 세계를 창조하며 구성할 수 있도록 유아의 창의성을 발달시킬 수 있는 기회를 제공하였다고 할 수 있다.

셋째, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 유니트 블록과 공간 블록, 그

외의 다양한 소품들을 제공함으로써 유아의 블록구성놀이를 확장시키고 구성물을 더 다양하고 구체적으로 만들 수 있는 기회를 제공하였다고 할 수 있다.

이는 유아들에게 유니트 블록과 다양한 소품을 함께 제시하였을 때 블록구성물이 더 구체적이고 정교하게 표현되었다고 한 김광진(2003)의 연구와도 일치한다. 또한, 블록구성놀이에 있어서 유니트 블록을 사용하며 블록 구성물의 구조가 복잡하고 입체적인 구조로 발달한다고 한 이재선(1990)의 연구와도 일치한다.

본 연구에서는 팝업 북에 따른 창의적 구조물을 구성하기 활동을 촉진하기 위해 유니트 블록과 공간 블록 그리고 다양한 소품을 제공하였다. 블록구성놀이 자료의 다양성은 블록구성놀이를 확장시킬 뿐 아니라 다양한 가상활동을 촉진하였다고 할 수 있다. 유아가 구성놀이를 하면서 사용한 많은 수의 유니트 블록과 공간 블록, 여러 가지 소품은 유아들에게 많은 양의 아이디어를 생산해 내도록 하였으며 구성물을 만들 때에도 독창적으로 정교성 있게 만들 수 있는 기회를 제공하였다고 할 수 있다.

## 2. 결론 및 제언

본 연구에서는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이 활동을 통해서 유아들의 문제해결력과 창의성에 미치는 효과를 보았다. 지금까지의 연구 결과 및 논의를 근거로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 만 4세 유아의 문제해결력에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단의 문제해결력 점수가 통제집단보다 유의미하게 높은 것으로 나

타났다. 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력인 문제의 발견 및 진술, 문제에 대한 아이디어 제안 및 적용, 문제해결에 대한 결론짓기에 긍정적인 영향을 미치는 것을 의미한다.

둘째, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 만 4세 유아의 창의성에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이에 참여한 실험집단의 창의성 점수가 통제집단보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이는 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 창의성인 유창성·융통성·독창성·상상력 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것을 의미한다.

이상의 결과를 종합해보면, 팝업 북과 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력과 창의성에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

본 연구의 결과와 본 연구의 제한점에 비추어 후속 연구 및 현장 적용을 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 대상은 서울특별시에 있는 교회부설 유치원 만 4세 유아 40명을 대상으로 단기에 걸쳐 검증된 연구결과로서 일반화하기에는 제한적이다. 따라서 연구 대상을 다양한 지역, 다양한 연령, 보다 많은 수의 표본을 대상으로 장기에 걸친 연구를 진행하여 분석하는 후속연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 블록구성놀이를 촉진하기 위해 14권의 팝업 북을 선정하여 진행하였다. 창의성을 증진 시킬 수 있는 팝업 북의 출판이 미약하여 다양한 팝업 북을 선정하는데 어려움이 있었다. 따라서 팝업 북의 긍정적 영향과 교육 효과에 관심을 갖고 다양한 팝업 북의 개발이 필요하다.

셋째, 본 연구에서는 블록을 활용한 구성놀이가 유아의 문제해결력과 창의성을 증진시킬 수 있는 교수학습방법으로 팝업 북을 제시하였으나 후속연구에서는 유아의 블록구성놀이를 촉진할 수 있는 다양한 교수방법 및 프로그램에 대한 연구가 이루어져 보다 발전된 블록구성놀이가 이루어질 수 있도록 해야 할 것이다.

## 참고문헌

- 곽혜신 (1991). 어린이를 위한 움직이는 그림책에 관한 연구. 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 구현아 (1996). 3, 4, 5세 아동의 구성놀이 발달에 관한 연구 : 놀이의 질에 대한 분석. 동덕여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 교육과학기술부 (2011). **2011개정 유치원 교육과정**. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부·보건복지부 (2013). **3~5세 누리과정 해설서**. 서울: 교육과학기술부, 보건복지부.
- 김광진 (2003). 유아의 구성놀이에 관한 연구 : 유니트 블록을 중심으로. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김남성 (1993). 창의성 개발을 위한 교육 프로그램. 성균관대학교 인문과학.
- 김명애 (1992). 창의성 증진을 위한 교수-학습방법에 관한 고찰. **신구전문대학논문집, 10, 99-105.**
- 김미영 (2005). 주제가 제시된 유아의 쌓기 놀이에 관한 질적 연구. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김보현 (2008). 블록놀이에서 나타나는 유아의 또래 관계 탐색. 성신여자대학교 교육대학원 박사학위논문.
- 김수향 (2003). 그림책을 활용한 창의적 문제해결 과정이 유아의 창의적 사고 및 문제해결 능력에 미치는 영향. 동덕여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김승하 (2013). 동화를 활용한 연극놀이가 유아의 창의성에 미치는 영향. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영채 (2006). **창의적 문제 해결 : 창의력의 이론, 개발과 수업**. 서울: 교육학사.

- 김정미 (2003). 과학 관련 동화를 통한 이야기나누기 활동이 유아의 창의성과 문제해결력에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정민 (2005). 유아 그림책의 팝업에 관한 연구. 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 김주연 (2006). 팝업북 내용의 커뮤니케이션에 관한 연구. 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 김현주 (2010). 자기주도적 정보그림책 만들기 활동이 유아의 문제해결력 및 과학적 탐구능력에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 노치현 · 박인숙 · 황명원 (1989). **블록활동의 지도와 실제**. 서울: 보육사.
- 문미옥 (1995). 누가 창의적인 교사인가. 세계화 시대의 창의성 교육. 한국어린이육영회 학술대회 자료집.
- 박경화 (2009). 자석블록이 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문.
- 박선영 (2006). 쌓기놀이에서 또래 상호작용이 유아의 문제해결력에 미치는 영향. 아주대학교 대학원 석사학위논문.
- 박애순 (2010). 유아의 창의성과 자연이해지능 향상을 위한 자연체험 교육프로그램 개발. 덕성여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 박인선 (2008). 주제 제시에 따른 3세 유아의 쌓기놀이. 호서대학교 대학원 석사학위논문.
- 박정자 (2004). 동화를 통한 문제해결 학습경험이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박주희 (2007). 구성놀이 질과 유아의 문제해결력 간의 관계 및 관련변인 연구. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 박주희 · 한석실 · 최인수 (2008). 구성놀이 경험이 유아의 문제해결력에 미치는

는 영향. **유아교육연구**, 28(3), 71-95.

박지선 (2010). 그림책비디오를 활용한 창의적 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

박찬옥 · 김영중 · 정남미 · 임경애 (2002). **유아놀이지도**. 서울: 학문사.

박화문 (2001). 쌓기놀이영역에서 교사-유아간의 상호작용이 유아의 창의성에 미치는 영향. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.

변윤희 (2004). 그림책을 활용한 유아예술교육 프로그램이 창의성에 미치는 효과 및 유아 창의성 루브릭 개발. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.

변윤희 · 현은자 (2004). 그림책을 활용한 유아예술교육 프로그램이 유아의 창의성에 미치는 효과. **유아교육연구**, 24(5), 311-336.

서경혜 (2005). 2세 영아의 구성놀이에 관한 사례연구 : 블록활동과 그리기 활동을 중심으로. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.

서소아 (2013). 유아의 블록 쌓기놀이 선호도에 따른 유아의 공간지각력, 또래놀이행동과 교사의 상호작용유형 간의 관계. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.

서영실 (2009). 유아 쌓기놀이의 뇌과학적 이해. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

서혜성 (2000). 구성주의적 수업이 유아의 문제 해결력 및 또래 간 상호의존감에 미치는 영향. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.

송주진 (2007). 그림책을 활용한 토의활동이 유아의 창의성과 문제 해결력에 미치는 영향. 강원대학교 산업대학원 석사학위논문.

신유경 (1999). 유치원에서 주제가 제시된 쌓기놀이에 관한 질적 연구. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

신은수 · 박현경 (2007). 쌓기 영역의 교재교구를 활용한 구성놀이가 유아의

- 공간조망능력에 미치는 효과. 사회과학연구, 12, 117-132.
- 신은수 · 김은정 · 유영의 · 박현경 · 백경순 (2011). **놀이와 유아교육**. 서울 : 학지사
- 신수경 (2008). 놀이유형에 나타난 유아의 의사소통전략과 사회적 행동 및 문제해결 능력 분석. 전남대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 심윤정 (2010). 전통놀이를 통한 과학활동이 유아의 호기심 및 문제해결력에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안은정 (2002). 그룹게임이 유아의 문제해결력에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 안정남 (2011). 팝업 북을 활용한 미술교육 지도방안에 관한 연구. 경상대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유아교육사전 (1997). **한국유아교육학회편**. 서울: 한국사전연구사.
- 유영의 (2004). 교사의 놀이 교수 효능감에 따른 유아의 구성놀이 질의 차이. 덕성여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 유효순 · 조정숙 (1992). **놀이이론과 실제**. 서울: 방송통신대학교 출판부.
- 윤서연 (2003). 레고 놀이 선호도에 따른 유아의 창의성 발달에 관한 연구 : 4·5세 유아를 중심으로. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤정진 · 정옥분 (2004). 그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과 연구. **한국인간발달학회, 11(2), 21-40.**
- 윤종건 (1996). **창의력**. 서울: 정민사.
- 오은순 (1994). 블록의 유형과 수에 따른 유아의 사회적 행동에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 오중순 (2006). 'Pop-up Book' 제작을 통한 교육적 활용방안에 관한 연구. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이경순 (2003). 유아들의 쌓기놀이에 관한 질적 연구. 서울여자대학교 대학

원. 박사학위논문.

- 이경우 (1998). **좋은 그림책을 활용한 창의력 개발-글 없는 그림책을 중심으로**. 서울: 한국교육정보.
- 이기진 (2007). 어린이의 창의성과 팝업북의 상관관계. 서울산업대학교 IT디자인대학원 석사학위논문.
- 이나경 (2009). 창의성 증진을 위한 팝업 북(Pop-up book)연구 : 어린이 정서발달과 교육을 중심으로. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이영덕·정원식 (1989). 표준화 간편 창의성 검사 실시 요강 및 기준. 서울: 코리아 테스트 센터.
- 이문강 (2002). 교수학습유형에 따른 과학활동이 유아의 문제해결력과 또래 관계에 미치는 영향. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이상금·장영희 (2001). **유아문학론**. 서울: 교문사.
- 이숙재 (1993). 적목을 이용한 3, 4세 유아의 놀이활동. 한국어린이교육협회. 월례회, 12(4), 1-2.
- 이숙재 (1997). **유아를 위한 놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 이순덕 (2004). 동화를 활용한 과학활동이 유아의 창의성과 문제 해결력에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이윤정 (2011). 팝업(POP-UP)기법 연구. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이은림 (2005). 쌓기놀이와 종이접기 활동이 유아의 공간능력과 창의성에 미치는 효과 비교. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이재선 (1990). 유아의 적목구성놀이에 관한 사례연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이전환 (1997). **블록활용 지침서**. 서울: 한국어린이육영회.
- 이정희 (2006). 팝업북을 활용한 미술교육연구: 초등학교 저학년 아동을 대

- 상으로. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이혜연 (2004). 팝업 북(Pop-up Bppk) 디자인에 관한 연구. 건국대학교 석사학위논문.
- 이현숙 (1992). 주제 공상극 놀이 경험이 유아의 문제해결 증진에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 인재천 (2004). 쌓기놀이영역에서의 환경조성이 유아의 공간인식능력과 창의성에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임재숙 (2009). 그림책을 활용한 문학적 접근이 유아의 창의성에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장호진 (2012). 유아들의 쌓기놀이에 나타난 의미와 갈등에 관한 연구. 한국방송통신대학교 평생대학원 석사학위논문.
- 장효진 (2011). 팝업 북을 활용한 입체표현 수업에 관한 연구. 전주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전경원 (2000). **창의성을 중심으로 한 유아 연구 방법론**. 서울: 창지사.
- 전경원 (2005). **유아 종합 창의성 검사 요강**. 서울: 학지사.
- 전경원 (2010). **유아 종합 창의성 검사 전문가 지침서**. 서울 : 학지사심리검사연구소.
- 전수희 (2011). 전래동화를 활용한 과학활동이 유아의 문제해결력에 미치는 영향. 한국교육원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정남미 (2011). 그림책 중심 놀이 프로그램이 유아의 놀이성과 놀이행동, 창의성에 미치는 영향. **한국영유아교원교육학회, 15(2), 267-289**.
- 정은주 (2010). 유아의 상상력 교육을 위한 초현실주의적 그림책 일러스트레이션에 관한 연구. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정은희 (2005). 쌓기놀이의 발달적, 교육적 의미 탐색. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 조병희 (2006). 유아의 놀이 도구로서 팝업북의 역할에 관한 연구. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 조성연 (1990). 아동의 창의성 발달 및 이에 관련된 생태학적 변인에 관한 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 조영숙 (2000). 5세 유아의 집단 구성에 따른 단위적목놀이. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 진명희 (1986). 유아의 블록에 관한 일 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최나은 (2011) 유치원 반일제. 종일제 유형이 유아의 창의성, 다중지능, 셀프 리더쉽에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최선미 (2011). 실내 모래놀이 활동이 유아의 창의성 및 정서지능에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최은영 (2011), 교사가 함께 하는 쌓기놀이가 유아의 창의성에 미치는 영향. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한석실 · 박주희 (2007). 구성놀이 질과 문제해결력 간의 관계. **한국아동학회, 28(5), 143-159**
- 한송이 (2000). 블록놀이의 선호도에 따른 유아의 창의성 차이에 관한 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황산정 (1989). **The Best of 3D Books**, 동경: 육효사.
- 황은미 (2013). 팝업 북 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 성결대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Adams, P. K., & Nesmith, J. (1996). Blockbusters: Ideas for the block center. *Early childhood education journal, 24(2)*, 87-92.
- Bender, J. (1978). Large Hallow blocks: *Young Children, 33*, 18-19
- Cartwright, S. (1974). Block and learning. *Young Children, 29(3)*, 141-146.

- Cropley, A. J., & Urban, K. K. (2000). Programs and strategies for nurturing creativity. In K. A. Heller, F. J. Monks, R. J. Sternberg, & R. F. Subotnik (Eds.), *International handbook of giftedness and talent*(pp.485-495). Oxford: Elsevier Science Ltd.
- Feldhousen, J,F (1995). *Teaching creative thinking and problem solving*. Kendall: Hunt Publishing Co.
- Gagne, R, N. (1975). The learning requirements for enquiry. InE. Victor & M. S. Lerner, *Reading in Science Education for the Elementry School* (3rd eds), N. Y: Macmill co.
- Gesell, A. (1940). *The first five years of life: A guide to the study of the preschool child*. New York: Harper & Brothers.
- Griffing, P. (1983). Encouraging dramatic play in early childhood. *Young Children*, 38(2), 13-22.
- Guilford, J. P. (1967). *Intelligence, creativity, and their educational implications*. San Diego, CA: R. R. Knapp.
- Hirsch, E. S. (1974). Block building-practical considerations for the classroom teacher. In E. S. Hirsch (Ed), *The Block book*, (pp.89-102). Washington, D. C. : NAEYC.
- Krulik, S., & Rudnick, J. A. (1987). *Problem solving : A hand book for senior highschool teachers* (2nd ed.). Needham Heights, Mass : Allyn & Bacon.
- Lindberg, K. L., & Swedlow, R. S. (1980). *Early childhood education: A guide for observation and participation* (2nd ed.), NY: Allyn & Bacon, Inc.
- Provenzo, E. F. Jr., & Brett, A. (2002). **블록, 그 놀잇감의 모든 것** (오은

- 순, 이경자 역.). 서울: 다음세대. (원저 1983 출판)
- Rogers, H. M. (1987). Fostering social development through block play. *Day Care and Early Education*, 26-29.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Torrance, E. P. (1963). *Adventuring in creativity childhood education*. New York: Macmillian.
- Torrance, E. P. (1979 a). Unique needs of the creative child and adult. In Passow, A. H.(Ed.), *The gifted and the talented: Their education and development*. Chicago: National Society for the Study of Education.
- Wallach, M. A., & Koogan, N. (1965). *Modes in thinking in young children* NY: Reinhart, & Winston.
- Wellhausen, K., & Kieff, J. (2004). **블록놀이-구성주의적 접근** (오은순, 이상화, 박영신, 정진, 이성희, 성원경, 박혜경, 이경자 역.). 서울: 다음세대 (원저 2001 출판)
- Williams, F. (1972). *Classroom ideas for encouraging thinking and feeling*. New York: D.O.K. Pub.

## **ABSTRACT**

### **The effects of Constructive Play using Pop-up books & Blocks on Problem-solving abilities and Creativity of Young Children**

Kim, Hyun-Sil

Major in Early Childhood Education

The Graduate School of Education

Sungshin Women's University

The aim of this research is to investigate the effects of constructive play using Pop-up books and blocks on problem-solving abilities and a creativity of young children.

In order to fulfill the aim, therefore, we set following research problems:

1. What are the effects of constructive play using Pop-up books and blocks on problem-solving abilities of young children?
2. What are the effects of the constructive play using Pop-up books and blocks on creativities of young children?

In this research, we set 20 children of 4 years old from Y kindergarten and another 20 children of the same age from S kindergarten, thus in

total of 40 children in kindergartens located in SungBukGu, Seoul. 20 children from Y kindergarten were set as an experimental group. 20 children from S kindergarten were set as a control group.

A problem solving ability test tool for children that we used was the one that An Kyoung Suk(1992) used and Jang Kyoung Hye(1994) modified/complemented which was based on a children's problem solving ability test made by Tegano, Sawyer and Moran(1989). A creativity test tool for children we used was K-CCTYC(Korean Comprehensive Creativity Test for Young Children) standardized by Jeon Kyoung Won.

The constructive play using Pop-up books and blocks were conducted, from 29th October 2012 to 14th December 2012, total 14times(2 times for 7 weeks) setting the experimental group as a subject. The children in experimental group were introduced to a Pop-up books and they read about it during a big group activity. They, then, played the block constructive play using unit blocks and space blocks for 30~40 minutes during a building game section in free-choice-play time. The control group played the block constructive play using various block play resources but without unit blocs and space blocks in building game section with their own interest.

In order to find out the effects of constructive play using Pop-up books and blocks on problem-solving abilities and a creativity of young children, we calculated a mean score and a standard deviation of two groups by inputting pre-score and pro-score of the two tests into the SPSS 18.0 programme. we, then, did t-test using the differences in two groups.

The results of this research are as follows:

First, doing constructive play using Pop-up books and blocks had a positive effect on an improvement of children's problem solving abilities. the experimental group showed that they got higher scores on spotting problems or telling what the problems are, providing and application of ideas about problem solving, and making conclusions about problem solving which are all the important components of problem solving ability.

Second, there was also positive effect on an improvement in creativities of children when the constructive play using Pop-up books and blocks were applied. The experimental group showed higher test scores on a fluency, a flexibility, an originality, an imagination, which are all important components of a creativity.

## < 부 록 >

<부록 - 1> 문제해결력과정 관찰 검사지

<부록 - 2> 문제해결력 검사용 문제 (사전 검사용 문제)

<부록 - 3> 문제해결력 검사용 문제 (사후 검사용 문제)

<부록 - 4> 문제해결과정의 평가 준거 (사전 검사용 평가 준거)

<부록 - 5> 문제해결과정의 평가 준거 (사후 검사용 평가 준거)

<부록 - 6> 창의성 검사도구

<부록 - 1> 문제해결과정 관찰 검사지

유아명 :	(남,여)
유아의 생년월일 :	년 월 일
검사일 :	검사자 :

구성요소	하위단계	척도	반응
문제의 발견 및 진술	교사의 문제제시에 대한 주의 집중하기	교사의 질문에 자료를 만지면서 적극적인 관심을 보인다.	
		교사의 질문에 자료를 보며 대답을 한다.	
		교사의 질문에는 이야기하지 않았지만, 자료를 계속만지거나 응시하면서 관심을 보인다.	
		교사의 질문에 대해 관심을 보이지 않는다.	
	문제에 대한 흥미 갖기	문제를 적극적으로 발견하고자 한다.	
		교사가 유도하면 알고자 한다.	
		교사의 유도에 소극적인 반응만 보인다.	
		문제를 알고자 하지 않는다.	
	문제를 자신의 말로 설명하기	문제를 자신의 말로 적극적으로 표현한다.	
		교사가 유도하면 적극적으로 표현한다.	
		교사가 유도하면 단순하게 표현한다.	
		문제에 대해 설명하려 하지 않는다.	
문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용	자신의 아이디어를 제안하기	둘 이상의 아이디어를 제안한다.	
		두 개의 아이디어를 제안한다.	
		하나의 아이디어를 제안한다.	
		아이디어를 제안하지 않는다.	
	아이디어를 적용해보기	스스로 다양한 방법을 적용해 본다.	
		스스로 한 가지 방법을 적용해 본다.	
		교사가 유도하면 적용해 본다.	
		전혀 해 보고자 하지 않는다.	
문제해결에 대한 결론짓기	결과를 중심으로 결론짓기	결과를 놓고 나름대로 결론을 짓는다.	
		교사가 유도하면 나름대로 결론을 지어본다.	
		잘 모르겠다는 반응을 하며 교사의 도움을 청한다.	
		전혀 결론을 짓지 않는다.	
총 점			

<부록 - 2> 문제해결력 검사용 문제 (사전 검사용 문제)

활동명	호루라기와 주사기를 이용한 놀이 활동	
자료	호루라기 2개, 주사기 2개, 풍선 2개, 긴 튜브 2개	
활동제시		
문제의 발견 및 진술	활동의 소개	<input type="checkbox"/> 책상 위에 자료들을 모두 놓아주며 T : 여기 여러 가지 자료들이 있네. 어떤 것들이 있는지 말해 보겠니?
		<input type="checkbox"/> 유아들의 반응을 듣는다. T : 그래 잘 말해 주었구나. 그럼 이것들을 가지고 너는 무엇을 하고 싶니?
		<input type="checkbox"/> 유아가 자료를 가지고 충분히 탐색해 보고 놀이를 시도해 볼 수 있도록 허용한다.
		<input type="checkbox"/> 호루라기와 준비된 자료들을 가지고 어떤 놀이를 할 수 있는지에 대해서 스스로 생각했을 때는 격려해 주며 만일 그렇지 못했을 경우에는 교사가 문제를 제시해 준다.
	문제제시	T : 호루라기를 입에 대고 불면 어떻게 될까? T : 풍선은 어떻게 하면 크게 만들 수 있을까? T : 풍선을 커지게 하는 또 다른 방법은 없을까? T : 호루라기에서 소리가 나게 할 수 있는 또 다른 방법은 없을까?
문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용	<input type="checkbox"/> 유아가 자신의 생각을 이야기하고 자유롭게 아이디어를 적용하여 다양한 실험을 해 보도록 격려하며 그렇지 못할 경우에는 교사가 다음과 같은 제안을 해 준다.	
	T : 호루라기에 튜브를 대고 불어 보면 어떻게 될까? T : 풍선에 튜브를 대고 불면 어떻게 될 것 같니?	
문제해결에 대한 결론짓기	T : 호루라기는 어떻게 불 수 있었니? T : 왜 그럴까? T : 풍선은 어떤 방법으로 커지게 만들었니?	
	<input type="checkbox"/> 유아 스스로 실험결과에 대해서 정리한 뒤 다시 한 번 교사에게 이야기를 해 보게 한다.	

<부록 - 3> 문제해결력 검사용 문제 (사후 검사용 문제)

활동명	공기로 움직이는 자동차 놀이 활동	
자료	장난감용 자동차 2개, 바퀴 2개, 풍선, 빨대, 주사기	
활동제시		
문제의 발견 및 진술	활동의 소개	<input type="checkbox"/> 책상 위에 자료들을 모두 놓아주며 T : 여기 여러 가지 자료들이 있네. 어떤 것들이 있는지 말해 보겠니?
		<input type="checkbox"/> 유아들의 반응을 듣는다. T : 그래 잘 말해 주었구나. 그럼 이것들을 가지고 너는 무엇을 하고 싶니?
	문제제시	<input type="checkbox"/> 유아가 제시하는 놀이에 대한 아이디어를 들어 그들이 생각한 방법으로 놀이를 시도해 볼 수 있도록 허용한다.
		<input type="checkbox"/> 장난감 자동차와 준비된 자료를 가지고 어떤 놀이를 할 수 있는 지에 대해서 스스로 생각했을 때는 격려해 주며 그렇지 못할 경우에는 교사가 문제를 제시한다. T : 장난감 자동차를 어떻게 하면 움직이게 할 수 있을까? T : 장난감 자동차나 바퀴를 움직이게 하는 또 다른 방법은 없을까? T : 손을 대지 않고 장난감 자동차와 바퀴를 움직이려면 어떻게 하면 될까?
문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용	<input type="checkbox"/> 유아가 자신의 생각을 이야기하고 자유롭게 아이디어를 적용하여 다양한 실험을 해 보도록 격려하며 그렇지 못할 경우에는 교사가 다음과 같은 제안을 해준다. T : 풍선으로 움직이는 방법 이외에 장난감 자동차와 바퀴를 움직일 수 있는 방법에는 어떤 것이 있을까? T : 빨대로 움직이는 방법 이외에 장난감 자동차와 바퀴를 움직일 수 있는 방법에는 어떤 것이 있을까?	
	T : 이 자동차가 어떻게 움직였을까? T : 어떻게 하면 장난감 자동차와 바퀴를 더 오래 움직이게 할 수 있을까? <input type="checkbox"/> 유아 스스로 실험결과에 대해서 정리한 뒤 다시 한 번 교사에게 이야기를 해 보게 한다.	

<부록 - 4> 문제해결과정의 평가 준거 (사전 검사용 평가 준거)

구성 요소	하위 단계	평가준거	점수
문제의 발견 및 진술	교사의 문제 제시에 대한 주의집중 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>교사의 질문에 자료를 만지면서 적극적인 관심을 보인다. ex) (자료를 만지면서)풍선, 호루라기, 주사기가 있어요. ex)(자료를 만지면서)노랑 풍선, 파랑 풍선, 호루라기 한 개, 주사기 두 개가 있어요.</li> </ul>	3
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사의 질문에 자료를 보며 대답을 한다. ex)풍선, 호루라기, 주사기가 있어요. ex)노랑 풍선, 파랑 풍선, 호루라기 한 개, 주사기 두개가 있어요.</li> </ul>	2
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사의 질문에는 이야기하지 않았지만, 자료를 계속 만지거나 응시하면서 관심을 보인다. ex)이거 우리 교실에도 있는데, 우리 선생님이 다 주셨어요?</li> </ul>	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사의 질문에 대해 관심을 보이지 않는다. ex)고개를 숙인 채 아무런 이야기를 하지 않으며 문제에 대해 관심이 없다. ex)자리에서 일어나 왔다 갔다 하거나, 자주 다른 곳을 응시한다.</li> </ul>	0
	문제에 대한 흥미 갖기	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제를 적극적으로 발견하고자 한다. ex)제시된 자료에 대해 스스로 탐색해 본다. ex)호루라기를 붙어보고 주사기를 조작해 본다.</li> </ul>	3
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 유도하면 알고자 한다. ex)교사가 제시 된 자료를 탐색해 볼 것을 권유하면 자료들을 만져보고 관심을 보인다.</li> </ul>	2
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사의 유도에 소극적인 반응만 보인다. ex)교사가 제시된 자료를 탐색해 볼 것을 권유하면 소극적으로 자료를 만지며 약간의 관심을 보인다.</li> </ul>	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>문제를 알려고 하지 않는다. ex)교사가 자료에 대한 이야기를 해도 “몰라요”, “못해요” 라고 이야기 하며 탐색을 시도하려고 하지 않는다.</li> </ul>	0

구성 요소	하위 단계	평가준거	점수
	문제를 자신의 말로 설명하기	• 문제를 자신의 말로 적극적으로 표현한다. ex)내가 주사기로 풍선을 불어 볼까요?	3
		• 교사가 유도하면 적극적으로 표현한다. ex)교사 : 여기에 있는 것으로 무엇을 하고 싶니? ex)유아 : 호루라기라도 불고 풍선에 바람을 넣을 수 있어요.	2
		• 교사가 유도하면 단순하게 표현한다. ex)교사 : 여기에 있는 것으로 무엇을 하고 싶니? ex)유아 : 풍선놀이해요.	1
		• 문제에 대해 설명하려 하지 않는다. ex)"몰라요" , "저 이런 것 못해요" 라고 한다.	0
문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용	자신의 아이디어를 제안하기	• 둘 이상의 아이디어를 제안 한다.	3
		• 두 개의 아이디어를 제안 한다.	2
		• 하나의 아이디어를 제안 한다.	1
		• 아이디어를 제안하지 않는다.	0
	아이디어를 적용해 보기	• 스스로 다양한 방법을 적용해 본다. ex)유아는 자신의 생각을 스스로 여러 가지 방법으로 실행에 옮긴다.	3
		• 스스로 한 가지 방법을 적용해 본다. ex)유아는 자신의 생각을 스스로 한 가지 방법을 적용해 실행에 옮긴다.	2
		• 교사가 유도하면 적용해 본다. ex)교사의 제안에 따라 유아는 그대로 행동해 본다.	1
		• 전혀 해 보고자 하지 않는다. ex)"저 못해요"라고 하거나, 활동에 관심이 없다.	0
문제해결에 대한 결론짓기	결과를 중심으로 결론짓기	• 결과를 놓고 나름대로 결론을 짓는다. ex)공기가 들어가서 풍선이 커진 거예요.	3
		• 교사가 유도하면 나름대로 결론을 지어본다. ex)교사 : 어떻게 해서 풍선이 커진 걸까? ex)유아 : 공기가 들어가서 풍선이 커진 거예요.	2
		• 잘 모르겠다는 반응을 하며 교사의 도움을 청한다. ex)나 이거 잘 몰라요. 선생님이 알려 주세요.	1
		• 전혀 결론을 짓지 않는다. ex)고개를 숙인 채 서 있거나, 다른 곳을 응시한 채 반응을 보이지 않는다. ex)교사에게 도움을 요청하지도 않고, 아무런 응답도 없다.	0

<부록 - 5> 문제해결과정의 평가 준거 (사후 검사용 평가 준거)

구성요소	하위단계	평가준거	점수
문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용	문제를 자신의 말로 설명하기	• 문제를 자신의 말로 적극적으로 표현한다. ex)내가 주사기로 풍선을 붙여 볼까요?	3
		• 교사가 유도하면 적극적으로 표현한다. ex)교사 : 여기에 있는 것으로 무엇을 하고 싶니? ex)유아 : 호루라기라도 불고 풍선에 바람을 넣을 수 있어요.	2
		• 교사가 유도하면 단순하게 표현한다. ex)교사 : 여기에 있는 것으로 무엇을 하고 싶니? ex)유아 : 풍선놀이해요.	1
		• 문제에 대해 설명하려 하지 않는다. ex)"몰라요" , "저 이런 것 못해요" 라고 한다.	0
문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용	자신의 아이디어를 제안하기	• 둘 이상의 아이디어를 제안 한다.	3
		• 두 개의 아이디어를 제안 한다.	2
		• 하나의 아이디어를 제안 한다.	1
		• 아이디어를 제안하지 않는다.	0
	아이디어를 적용해 보기	• 스스로 다양한 방법을 적용해 본다. ex)유아는 자신의 생각을 스스로 여러 가지 방법으로 실행에 옮긴다.	3
		• 스스로 한 가지 방법을 적용해 본다. ex)유아는 자신의 생각을 스스로 한 가지 방법을 적용해 실행에 옮긴다.	2
		• 교사가 유도하면 적용해 본다. ex)교사의 제안에 따라 유아는 그대로 행동해 본다.	1
		• 전혀 해 보고자 하지 않는다. ex)"저 못해요"라고 하거나, 활동에 관심이 없다.	0
문제해결에 대한 결론짓기	결과를 중심으로 결론짓기	• 결과를 놓고 나름대로 결론을 짓는다. ex)공기가 들어가서 풍선이 커진 거예요.	3
		• 교사가 유도하면 나름대로 결론을 지어본다. ex)교사 : 어떻게 해서 풍선이 커진 걸까? ex)유아 : 공기가 들어가서 풍선이 커진 거예요.	2
		• 잘 모르겠다는 반응을 하며 교사의 도움을 청한다. ex)나 이거 잘 몰라요. 선생님이 알려 주세요.	1
		• 전혀 결론을 짓지 않는다. ex)고개를 숙인 채 서 있거나, 다른 곳을 응시한 채 반응을 보이지 않는다. ex)교사에게 도움을 요청하지도 않고, 아무런 응답도 없다.	0

구성요소	하위단계	평가준거	점수
	문제를 자신의 말로 설명하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제를 자신의 말로 적극적으로 표현한다.</li> <li>ex)내가 풍선을 너무 꼭 잡아서 풍선에서 바람이 안 나가요.</li> <li>ex)자동차가 움직이지 않는 거예요.</li> </ul>	3
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 유도하면 적극적으로 표현한다.</li> <li>ex)교사 : 여기에 있는 것으로 무엇을 하고 싶니?</li> <li>ex)유아 : 빨대로 자동차를 움직이고 풍선에 바람을 넣을 수 있어요.</li> </ul>	2
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 유도하면 단순하게 표현한다.</li> <li>ex)교사 : 여기에 있는 것으로 무엇을 하고 싶니?</li> <li>ex)유아 : 자동차 경주 놀이해요, 풍선놀이해요.</li> </ul>	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>문제에 대해 설명하려 하지 않는다.</li> <li>ex)"몰라요", "저 이런 것 못해요"라고 한다.</li> </ul>	0
문제해결에 대한 아이디어 제안 및 적용	자신의 아이디어를 제안하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>둘 이상의 아이디어를 제안한다.</li> </ul>	3
		<ul style="list-style-type: none"> <li>두 개의 아이디어를 제안한다.</li> </ul>	2
		<ul style="list-style-type: none"> <li>하나의 아이디어를 제안한다.</li> </ul>	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>아이디어를 제안하지 않는다.</li> </ul>	0
	아이디어를 적용해 보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>스스로 다양한 방법을 적용해 본다.</li> <li>ex)유아는 자신의 생각을 스스로 여러 가지 방법으로 실행에 옮긴다.</li> </ul>	3
		<ul style="list-style-type: none"> <li>스스로 한 가지 방법 적용해 본다.</li> <li>ex)유아는 자신의 생각을 스스로 한 가지 방법을 적용해 실행에 옮긴다.</li> </ul>	2
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 유도하면 적용해 본다.</li> <li>ex)교사의 제안에 따라 유아는 그대로 행동해 본다.</li> </ul>	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>전혀 해 보고자 하지 않는다.</li> <li>ex)"저 못해요"라고 하거나, 활동에 관심이 없다.</li> </ul>	0
문제해결에 대한 결론 짓기	결과를 중심으로 결론짓기	<ul style="list-style-type: none"> <li>결과를 놓고 나름대로 결론을 짓는다.</li> <li>ex)공기가 들어가서 풍선이 커진 거예요.</li> </ul>	3
		<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 유도하면 나름대로 결론을 지어본다.</li> <li>ex)교사 : 어떻게 해서 자동차가 움직인 걸까?</li> <li>ex)유아 : 빨대로 부니까 공기 때문에 자동차가 움직인 거예요.</li> </ul>	2
		<ul style="list-style-type: none"> <li>잘 모르겠다는 반응을 하며 교사의 도움을 청한다.</li> <li>ex)"나 이거 잘 몰라요, 선생님이 알려주세요."</li> </ul>	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>전혀 결론을 짓지 않는다.</li> <li>ex)고개를 숙인 채 서 있거나, 다른 곳을 응시한 채 반응을 보이지 않는다.</li> <li>ex)교사에게 도움을 요청하지도 않고, 아무런 응답도 없다.</li> </ul>	0

<부록 - 6> 창의성 검사 도구

1-1. 빨간색 연상하기

빨간색을 보고 떠오르는 물건이나 느낌 등을 적어보세요.

1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

1-2. 도형 완성하기

어떤 친구가 S를 이용하여 눈사람을 그렸어요. 여러분은 무엇을  
그릴 수 있을까요?

S

S

S

1. 제목 \_\_\_\_\_

2. 제목 \_\_\_\_\_

3. 제목 \_\_\_\_\_

S

S

S

4. 제목 \_\_\_\_\_

5. 제목 \_\_\_\_\_

6. 제목 \_\_\_\_\_

S

S

S

7. 제목 \_\_\_\_\_

8. 제목 \_\_\_\_\_

9. 제목 \_\_\_\_\_

### 1-3. 동물 상상하기

5가지 동물에 대한 유아의 반응 정도를 보고 점수에 체크해 주세요.

무반응형	부적절한 반응형	기본 반응형 (음성이나 동작)	정교한 반응형
0점	1점	2점	3점

동물	상상하기	점수
1. 강아지	강아지가 푸른 들판에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 강아지가 된 것처럼 모습을 흉내내 보세요.	① ② ③
2. 개구리	개구리가 연못에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 개구리가 된 것처럼 흉내내 보세요.	① ② ③
3. 원숭이	원숭이가 나무에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 원숭이가 된 것처럼 모습을 흉내내 보세요.	① ② ③
4. 토끼	토끼가 숲속에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 토끼가 된 것처럼 모습을 흉내내 보세요.	① ② ③
5. 호랑이	호랑이가 산 속에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 호랑이가 된 것처럼 모습을 흉내내 보세요.	① ② ③

#### 1-4. 색다른 나무치기

7분 동안 유아가 나무를 쓰러뜨리는 방법을 관찰하고,  
(채점 기준표)에서 해당되는 반응번호를 찾아 아래 칸에 차례대로  
적어 주세요.

---

유아의 반응 : 이마에 올려 놓고 가서 던진다.

번호 : 1

반응번호 : 13

---

번호	반응번호	번호	반응번호
1		16	
2		17	
3		18	
4		19	
5		20	
6		21	
7		22	
8		23	
9		24	
10		25	
11		26	
12		27	
13		28	
14		29	
15		30	

1-5. 유아 종합 창의성 검사 기록표

검사명	검사1 빨간색 연상하기		검사2 도형 완성하기			검사3 동물상상하기		검사4 색다른 나무치기	
	번호	범주번호	독창성	번호	범주번호	독창성	번호	상상력	번호
1		① ①	1		① ①	1		1	
2		① ①	2		① ①	2		2	
3		① ①	3		① ①	3		3	
4		① ①	4		① ①	4		4	
5		① ①	5		① ①	5		5	
6		① ①	6		① ①			6	
7		① ①	7		① ①			7	
8		① ①	8		① ①			8	
9		① ①	9		① ①			9	
10		① ①						10	
11		① ①						11	
12		① ①						12	
13		① ①						13	
14		① ①						14	
15		① ①						15	
16		① ①						16	
17		① ①						17	
18		① ①						18	
19		① ①						19	
20		① ①						20	
21		① ①						21	
22		① ①						22	
23		① ①						23	
24		① ①						24	
25		① ①						25	
26		① ①						26	
27		① ①						27	
28		① ①						28	
29		① ①						29	
30		① ①						30	