

그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 창의성에 미치는 효과*

이혜경**

요 약

본 연구는 그림일기를 활용한 사고력 프로그램을 통해서 유아의 창의성에 효과가 있었는지 검증하는데 목적이 있다. 연구대상은 경기도 분당구에 속해 있는 A와 B어린이집 2곳을 선정하여, A어린이집 만 5세반 12명을 실험집단으로 B어린이집 만 5세반 11명을 비교집단으로 하고 그림일기를 활용한 사고력 프로그램을 실시하였다. 그림일기를 활용한 사고력 프로그램은 총 12회기로 이루어져 있으며, 일주일에 2회기씩 총 2개월 동안 실시되었다.

연구도구로는 그림일기를 활용한 사고력 프로그램(한국영리더십센터, 2006)을 사용하였으며, 측정도구로는 전경원(1999)이 개발한 유아 창의성 종합검사(Korea-Comprehensive Creativity Test for Young Children : K-CCTYC)를 사용하였다. 자료분석은 SPSS 12.0을 사용하여 프로그램 처치 전후의 차이를 t-검증을 통해 알아보았다.

연구결과를 살펴보면 다음과 같다.

그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 창의성 전체에 효과가 있는지 알아본 결과, 실험처치 후 실험집단과 비교집단에 실시한 유아의 창의성 검사에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 창의성 하위요인인 유창성, 융통성, 상상력, 독창성에 효과가 있는지 알아본 결과 실험처치 후 실험집단과 비교집단에 실시한 유아의 유창성, 융통성, 상상력 검사에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었으며, 독창성 검사에서는 유의미한 차이가 없었다. 이는 실험집단에 실시한 그림일기를 활용한 사고력 프로그램을 통해서 유아의 창의성에 효과가 있었음을 나타내는 것이라고 할 수 있다.

따라서 본 연구는 유아가 미래의 사회구성원으로서 가정과 학교와 사회에서 유능한 기여자로서의 역할을 하기 위해 필요한 창의성을 그림일기를 활용한 사고력프로그램을 통해서 향상시킬 수 있었다는 것에 그 의의가 있다.

주제어 : 사고력 프로그램, 창의성, 그림일기

논문 제출일 : 2008. 02. 15

최종 심사일 : 2008. 04. 19

* 이 논문은 숙명여자 대학교 대학원 석사학위 논문의 일부임.

** 숙명여자 대학교 석사

Corresponding Author : Lee, Hea-Kyoung, Dept. of Childwelfare, M.A SookMyung Women's University Hyochangwon-Gil 52, Yongsan-Gu, Seoul, Korea, 140-742. E-mail : scioco@nate.com

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리는 과학 기술의 급격한 발전과 세계화로 인해 수많은 정보의 혼란 속에서 끊임없는 판단과 선택을 해야 하는 시대 속에서 살아가고 있다. 이에 많은 정보를 적절히 활용하고, 주어진 과제를 해결 할 수 있는 능력과 독자적이고 유용한 가치를 생산해 낼 수 있는 창의적인 사고의 능력이 필수적으로 요구되고 있다.

우리나라는 땅이 적고, 자원이 적은 나라이며 이제는 인구까지 적어 양이 질을 창조한다는 역설적 명언을 떠올린다면 수준 높은 사람, 곧 인재의 확보는 생존과 번영의 생명줄이라고 할 수 있다(이소희, 2006). 곧 세계화의 경쟁력 속에서 살아남을 수 있는 창의적인 인재 육성이 시급하다고 할 수 있다.

이러한 창의적 인재육성을 위해서 우리나라 제6차 유치원 교육 과정에서는 창의성 교육을 통해 사회의 변화에 대응할 수 있고 다양성을 추구하는 창의적인 능력을 개발해야 한다고 제시하고 있다. 또한 창의적 탐구를 통해 유아기 때의 창의성 증진을 위한 교육이 중요하며 이를 위해 다양하고 독특하게 생각하는 기회를 제공해야 한다고 하였다(김영미, 2006).

창의력 교육뿐만 아니라 사고력 신장은 개인이나 사회의 번영과 발전에 필수적인 요소이며, 또한 교육의 본질적이고 궁극적인 목표라고 할 수 있다.

21세기는 단편적인 지식과 기능을 습득하거나 경험과 지식을 단순히 재생하는 능력을 기르는 능력 보다는 다양한 문제에 대하여 합리적이고 올바른 판단을 하도록 사고하는 능력을 함양하는데 있다. 사고는 지식이란 도구가 없이는 불가능하며 지식을 도구로 해서 이루어 질 수 있다. 가용한 지식이 얼마나 많은가에 따라서 그리고 지식들이 얼마나 유의미한가에 따라서 사고의 질적 수준이 달라진다. 최근 사고의 개념은 총체적이고 통합적인 정신과정으로 이해되고 있으며, 유아들의 사고는 사회적 맥락 안에서 발달한다고 보고 있다(박정원, 2002).

Piaget(1963)에 의하면 유아는 자신의 주변 세계를 이해하기 위하여 끊임없이 의문을 가지고 그러한 의문을 풀기 위해서 인지적 갈등의 과정 즉, 동화, 조절, 평형화의 과정을 거치며 이 과정을 통하여 기존에 가지고 있던 인지 구조를 변형시켜 나감으로써 지식과 사고를 구성

해 나간다고 하였다. 그러므로 유아의 사고 구성과정을 조력하기 위하여 다양한 방법으로 유아로 하여금 인지적 갈등을 경험할 수 있도록 해야 한다.

최근 이러한 유아사고의 총체적인 통합적 접근을 위해 그림일기라는 매체를 통해 창의적 사고를 증진시키고자 하는 프로그램이 한국영리더십센터(2006)에서 개발 되었다.

그림일기는 하루 일과를 돌아보며 그날에 대한 사실적인 기록일 뿐만 아니라, 생각이나 느낌까지 표현하는 글로서 유아 자신이 경험한 것을 글로 쓰는 것에 많은 부담을 가진 부분을 보완할 수 있으며(최용근, 2000; 홍기욱, 2000) 아동의 주변 환경에 있는 다양한 요소들을 한데 어울리게 하여 새롭고 의미 있는 전체로 표현하는 과정이라 할 수 있다. 즉 아동은 그림 일기를 통하여 자신이 생각하고, 느끼고, 보고 있는 것을 표현한다(현용두, 1999). 그러므로 그림을 언어처럼 익숙하게 표현하고 말과 글로써 개념이해가 왕성해지는 취학 전 유아에게 통합적이며 창의적인 사고를 가능하게 하는 프로그램이 매체로서 적합하다 할 수 있다.

최근 영리더십센터(2006)에서는 그림일기를 활용한 유아의 창의성 발달을 위해 ‘멋진생각 모자’ 프로그램을 개발하였다. 이 프로그램은 DeBono의 사고 모자 기법을 활용하고, 인지발달, 색채심리학을 바탕으로 하여 개발되었다. 서로 다른 사고의 유형을 의미하는 일곱 색깔의 각기 다른 색으로 만들어진 모자를 쓰고, 자신이 쓰고 있는 모자의 색깔을 표상하는 유형의 사고를 하게 하는 것이다. 색깔 모자를 쓰고 그 모자에 해당하는 유형의 사고를 집중해서 사고하도록 함으로써 ‘한 번에 한 가지만’ 생각하는 기법으로 그 활용과 적용이 유아에게 용이하며 유아가 흥미를 가지고 참여할 수 있는 프로그램으로 쉽게 이해되고, 통합적인 사고를 할 수 있다는 장점이 있다.

그동안 창의성 향상을 위해 국내에서도 창의성 개발에 대한 연구(이인순, 1987; 김정자, 1997; 한화균, 2002)가 이루어져 왔다. 이러한 프로그램은 초등학교 아동을 대상으로 이루어졌으나 창의력 향상이 유아시기에 중요함을 미루어 보았을 때 유아의 창의력 사고 프로그램이 부족함을 알 수 있다. 최근 김효진(2006)은 ‘유아의 창의적 사고 프로그램의 개발 및 효과: Williams 모형을 중심으로’에서 만 5세 유치원 유아들을 대상으로 창의적 사고 요인이 인지적, 정의적 요인을 포함한 활동에 효과가 있음을 보고하였다. 그러나 통합적 사고 증진 측면에서는 창의력 향상에 다소 미흡한 부분이 있다. 따라서 본 연구에서는 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 창의성에 미치는 효과를 검증하고자 한다.

2. 연구문제

연구문제 1 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 유창성에 효과가 있는가?

연구문제 2 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 융통성에 효과가 있는가?

연구문제 3 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 상상력에 효과가 있는가?

연구문제 4 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 독창성에 효과가 있는가?

3. 용어의 정의

1) 창의성

사회와 문화에서 가치를 부여할 수 있는 물건이나 아이디어를 만들어 내는 것뿐만 아니라, 문제를 해결하기 위해 새로운 의견을 생각해 내는 능력 또는 그것을 기초화하는 특성을 의미한다. 창의성의 중요한 요소인 유창성, 융통성, 독창성과 상상력을 하위요인으로 정하였다.

II. 이론적 배경

1. 유아기의 창의성 발달

1) 창의성의 개념과 구성요소

Osborn(1963)은 창의성을 인간 모두가 가지고 있는 보편적 능력이며 특성이라고 언급했으며, Guilford(1967)는 지능구조 모델을 소개하면서 정답이 하나로 정해지지 않은 질문에 대하여 다양성을 추구하고 다른 방향으로 생각하는 확산적 사고를 창의성의 기본으로 보고 창

의성이란 새롭고 신기한 것을 낳는 힘이라고 정의하였다. Lubart(1994)는 어떠한 요인, 한 특성의 작용 때문이 아니라, 적절한 환경적 맥락, 지식, 동기, 성격요인, 지적과정, 인지양식의 복합적인 작용에 의한 것이라고 정의하였다. 즉, 창의성은 새로운 것을 만들어 낼 수 있는 사람이며, 새로운 통찰과 사고를 산출하는 과정을 거쳐 기존의 것과는 다른 새롭고 다양한 해결과정을 산출해 내는 능력이며, 지적인 능력뿐 아니라 모든 측면을 포괄하고 있는 개념이라 할 수 있다.

창의성에 대한 정의가 다양하듯이 창의성을 구성하는 요인에 대한 견해도 다양한데, 전경원(2000)의 제시에 따라 창의성 구성요인을 유창성, 융통성, 상상력, 독창성으로 나누어 살펴보면 다음과 같다. 유창성(Fluency)은 특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 아이디어나 반응을 산출하는 사고 기능으로 창의적 사고의 초기 단계이다. 융통성(Flexibility)은 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책을 찾아내는 것을 의미한다. 즉, 어떤 문제를 해결하거나 아이디어를 내는 데 한 가지 방법에 집착하지 않고 유연하고 융통성 있게 여러 가지 방법으로 접근하여 반응하려고 하는 능력이다. 상상력(Imagination)은 크게 2가지 기능으로 나눌 수 있는데, 첫째는 현실에서 만날 수 없는 세계, 즉 지각에도 없고 기억에도 없는 새로운 세계를 구체적으로 표현하는 기능을 의미하며, 둘째는 체험을 표현하는 의식의 한 양식으로서의 기능을 의미한다. 즉, 제작의 모든 과정에 들어가 체험의 잡다한 요소들(감각, 정서, 의미 등)을 융합하게 하고, 생기를 주어 창조를 가능하게 하는 기능을 하는 것이 상상력이다. 독창성(Originality)은 기존의 것에서 벗어나 참신하고 독특한 아이디어를 산출하는 것을 의미한다.

2) 유아 창의성 발달의 특징

Torrance(1962)는 유아원에서 초등학교 6학년까지의 아동 1500명을 대상으로 장난감 놀이를 통한 창의성 발달연구를 하였는데, 이 연구 결과 만 3세에서 5세까지가 가장 창의성이 높았으며 그 후 급격히 창의성이 저하되었다가 초등학교 2,3학년 때 새로운 창의성이 발달되지만 3학년 말 4학년 초에 다시 저하를 보였다고 제시하였다. Mayesky(1989)는 인간은 전생애를 통해 창의성이 발달하나 0세에서 5세는 1단계로써 가장 중요한 시기라고 강조하였다. 우리나라에서도 전경원(1999)의 유아를 대상으로 연구한 결과에서 유아들의 창의성 총점과 하위영역에서 유창성, 융통성, 독창성이 연령 증가에 따라 지속적으로 발달하지만 상상력에

있어서는 4~5세경 증가하다가 6세가 되면 오히려 감소하는 경향을 보인다고 하였다. 따라서 유아기는 창의성 개발의 결정적인 시기이며 매우 중요한 것임을 알 수 있다.

유아는 끊임없이 탐구하고, 질문하고, 노력하고, 호기심이 있고 예리한 관찰자이며, 관습적인 사고에 의해서 방해받지 않는 창의적 존재이다. 따라서 사고양식 자체가 창의적인 유아를 위한 창의성 교육은 중요하며, 다양한 교육활동을 통해 창의성을 향상 시킬 수 있다.

2. 유아기의 사고력과 창의성 교육

1) 유아기의 사고력 발달과 특징

사고력이란 즉 '지적작용'이다. Dewey(1910)는 사고는 인간과 환경의 능동적인 상호작용이며 경험을 통해서 일어나는 지식획득과정이라고 하였으며, Beyer(1988)는 인간이 생각을 공식화하고 추론하고 판단하게 하는 정신적 기술 또는 정신능력이라고 규정하였다. 김영채(1999)는 '이해'를 목적으로 하는 상징적 활동으로 사려 깊고, 구체적이며, 창의적인 판단과 문제해결을 목적으로 하는 목표지향적인 것이라 정의하였다. 즉, 사고는 인간의 모든 심리적 과정에 개입하고 있는 정신적 과정을 의미하는 포괄적 개념이며 동시에 기존의 사고를 조합하거나 새로운 사고를 형성하는 능력이라고 정의할 수 있다.

유아기로 접어들면서 인지발달의 영역에는 많은 변화가 일어나게 되는데 이는 지능, 기억, 개념, 창의성 등 각각의 영역의 발달로 인해 다양한 지식이 획득될 뿐만 아니라 사고력이 증가한다(이정숙, 2004). 유아의 사고는 분명하게 나타나지는 않지만 본질적으로 변한다(우정희, 2002). 주어진 발달의 시점에서 유아가 어떻게 생각하는 가도 흥미롭지만 가장 흥미로운 면은 변화이다. 유아 사고력 발달에 있어 Inhelder(1974)는 유아들의 사고는 공백상태에서 발달하지 않으며 유아들이 경험하는 자료에 대해 유아들이 알고 있는 바는 유아들이 얼마나 많이 배우느냐 뿐만 아니라 무엇을 배우느냐 에도 영향을 미친다고 언급하고 있다.

최근 사고의 개념이 총체적이고 통합적인 정신과정으로 이해되면서 사고활동은 사회적 맥락에서 활발히 일어나고, 문화와 환경에 의해 형성되어진다고 보고 있다(유연옥·조선희, 1999). 사고가 잘 일어나기 위해서는 풍부한 '지식'이 있어야 하는데 지식만으로는 사고가 발생하지는 않고, 사고하고자 하는, 사고를 하되 바르게 철저하게 하고자 하는 습관이나 태도

등 사고의 올바른 '성향'이 필요하다. 따라서 유아들의 사고력 증진을 위해서는 의미 있는 경험 영역에 대한 풍부한 지식 및 사고와 관련되는 유용한 지식들을 가능한 많이 습득하도록 하여야 하며, 바람직한 사고 성향을 기르도록 하고, 이와 함께 다양한 종류의 인지적 조작 능력들을 길러주어야 한다.

이러한 발달에 따른 사고의 유형에도 다양하게 정의되고 있는데, 본 연구에서는 De Bono(1987)의 제시에 따라 유아의 사고력 발달을 비판적 사고, 건설적 사고, 창의적 사고, 수평적 사고로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 비판적 사고는 주장의 타당성, 중요성, 신뢰성을 사정평가하고, 그 결과를 기초로 주장의 수용여부를 결정하는데 관여하는 사고이다. 둘째, 건설적 사고는 사람들이 흔히 여러 번의 반복과정을 통해 습관적인 행동을 변화시키듯이 습관적이 사고 역시 훈련에 의해 변화될 가능성이 크다. 따라서 자기 자신에 대해서 어떠한 '믿음(기대)'을 갖느냐에 따라서 과업 수행에 뚜렷한 차이가 나타나는데 이러한 사고를 건설적 사고라 한다. 창의적 사고는 직면한 문제를 해결하기 위하여 이미 알고 있는 사실, 개념 원리와 소유하고 있는 기능 등을 그 문제에 적용하고 다양하고 독특하게 해결하는 능력이라고 할 수 있다. 넷째, 수평적 사고는 De Bono는 YES/NO 사고체제의 반대되는 개념으로 PO 체제를 제시하고, PO체제를 사용하는 과정을 수평적 사고라고 하였다. PO 체제는 YES/NO 사고체제와 같은 판단기능이 아니라 사고를 창조적으로 변경하고 변화시키는데 상용되는 창조적인 기능을 가지고 있다(원세연, 1994). 즉, 수평적 사고란 새로운 아이디어나 개념을 얻기 위한 체계적 방법으로서의 구체적인 기법이나 도구를 지칭할 때 사용한다.

2) 유아기 사고력과 창의성의 관계

De Bono(1970)는 사고하는 방식으로 창의력을 설명하고 있으며, 사고를 수직적 사고와 측면적 사고방식으로 나누어 설명하였다. 수직적 사고는 논리적 추론을 통해 아이디어나 주장의 옳고 그름을 판단하는데 이용되며, 측면적 사고는 사고가 좁은 통로에서 벗어나 새로운 방향으로 옮겨가는 것으로 여러 가지 다른 가능성을 생각해 보는 것으로 창의력과 관계가 있다고 하였다(신명희, 1998). 김춘일(2000)도 유아들은 성인에 비해 본질적으로 창의적인 존재이며 성인에 비해 사고 양식이 유연하고 개방적이며, 상상력을 가지고 사물을 보는 존재이기 때문에 창의성교육이 효과적으로 이루어 질 수 있는 적기라고 하였다.

이렇듯 유아기 사고 과정에서 일어나는 창의적 사고의 능력인 창의성은 가장 높은 수준의 고등한 사고력이며, 인지적 영역에서 창의력은 개발될 수 있음을 밝히고 있다.

3. 그림일기를 활용한 사고력 프로그램과 창의성

1) 그림일기를 활용한 사고력 프로그램

한국영리더십센터(2006)에서 개발한 유아 사고력 프로그램인 ‘멋진생각모자’는 De Bono의 사고 모자 기법을 활용하고, 인지발달, 색채심리학을 바탕으로 개발되었다.

De Bono의 사고 모자 기법은 서로 다른 사고의 유형을 의미하는 각기 다른 여섯 가지 색깔의 모자를 번갈아 쓰고 사고하는 기법이다. 이 기법은 일단 어떤 색깔의 모자를 쓰고 그 모자에 해당하는 유형의 사고를 집중해서 사고하도록 함으로써 의사소통의 시너지를 높이는 기법이다. 즉, ‘한 번에 한 가지만 생각한다’는 기법이다(De Bono, 2004). 또한 De Bono의 사고기법을 위해 색이 있는 모자를 적용한 이유는 많은 사람들이 생활에 쉽게 적용하여 인식될 수 있게 함으로서 이 기법의 활용성을 높이기 위해서이다. 따라서 사고기법이라는 특성상 모자라는 도구를 활용하였고, 거기에 어려운 용어가 아닌 색을 지정해 줌으로 쉽게 기억될 수 있도록 하였다. 모자의 색은 모자가 가지고 있는 사고의 특성을 잘 나타낼 수 있고, 사람들에게 인식되어 있는 색의 의미를 고려하여 부여하였다.

이러한 사고기법을 활용하고 인지발달과 색채심리학을 기반으로 하여, 숙명여자대학교 아동복지학과 석·박사과정 8명이 6~7세 유아를 대상으로, 유아의 미래의 멋진 리더로 만들 고자 하는 목표를 가지고 유아 사고력 프로그램 ‘멋진생각모자’를 개발하였다. 이 프로그램의 타당도는 영리더십 전문가 3인과 관련학과 교수 3인에게 검증을 받았다.

멋진생각모자 프로그램에서 사용하는 일곱 가지 색깔모자의 두 가지 주요 목적은 모자를 쓰고 생각하는 사람으로 하여금 한 번에 한 가지 생각만 하게 하여 사고를 단순화 시키는 것이며, 사고의 전환을 가능하게끔 하는 것이다. 이러한 방법을 통해서 생각하지 못했던 새로운 해답을 쉽게 찾을 수 있다(최경선, 2007).

따라서 멋진 생각모자는 유아들이 좋아하고 쉽게 접근할 수 있는 7가지 무지개 색인 파랑 모자, 주황모자, 노랑모자, 빨강모자, 초록모자, 보라모자, 남색모자로 구성하였다.

멋진생각모자 프로그램은 1, 2단계로 나누어져 있다. 1단계는 유아에게 무지개 색의 모자를 쓰고 각 모자의 색이 상징하는 생각을 연상하여 사고하는 활동으로 이루어져 있다. 2단계에서는 일기쓰기를 활용한 사고력프로그램으로 1단계에서 나아가 멋진생각모자를 일기쓰기로 응용하고 확장하는 활동으로 이루어져 있다. 예를 들면, 1단계에서 빨강모자는 ‘단점’을 사고했다면, 2단계 그림일기 쓰기에서는 ‘오늘 내가 잘못된 점, 혹은 실수한 점’을 사고하는 것이다.

사고라는 것 자체는 생각을 글이나 말로써 표현하는 것인데 유아기에는 이러한 점이 쉽지 않으므로 자신의 생각을 일기로 표현하도록 돕는 것은 매우 효과적이다.

2) 그림일기를 활용한 사고력 프로그램의 창의성 효과

유아들이 글씨를 쓸 줄 모르거나 문장을 구성할 능력이 부족하므로 그림으로 일기를 기록하는 것이다. 그림이 완성되면 생각한 것을 문장으로 쓰는 과정으로 진행되는데 초기에는 어떤 일을 극히 간단히 기록하지만, 차차 느낌도 많아지고 생각도 깊어져서 점점 자세히 살피고 생각하게 되므로 초보적인 수준의 짓기 활동이 되는 것이며, 이러한 과정에서 유아는 관찰력과 사고력이 신장하게 된다. 또한 기억력, 일상사에 대한 인식력의 발달과 자기를 명확히 표현할 수 있는 능력 발달에 도움이 되고 아동의 미적 표현으로 인한 창의성의 발달뿐 아니라 인지발달 면에 큰 효과가 있다.

쓰기의 가장 중요한 의의는 사물을 보는 눈, 생각하는 방식, 느끼는 방식을 바르고 풍부하게 하여 의식을 확충하고, 사고를 심화하는 일이다. 글을 쓰는 과정에서 무엇을 쓸 것인가 하는 발달단계에서부터 글감 선정, 무엇을 어떻게 쓸 것인가 하는 내용 구성, 문장 구성 단계, 서술한 후 반복하여 읽고 퇴고하는 단계까지 사고가 작용하기 때문에 글쓰기 교육을 실시하면 문장표현력뿐만이 아니라 사고력도 신장될 수 있다(이강현, 2006).

사고력 프로그램과 관련하여 국내에서 창의성에 관한 연구들을 살펴보면, 박정원(2002)은 ‘통합적 접근방법을 통한 아동의 창의적 표현능력 신장에 관한 연구:그림일기 교육을 중심으로’에서 아동의 창의성이 향상되었음을 나타내었다. 송명기(2005)는 그림자료를 활용하여 창의적 사고력을 신장하기 위한 쓰기 지도 방안에서 초등학생을 대상으로 창의성을 본 결과 창의성의 하위 요소인 유창성과 정교성에서 창의성이 향상되었음을 보고하였다. 차주연(2005)은 여섯 색깔 사고 모자 기법을 적용한 학습이 아동의 창의성과 언어 표현 능력에 미

치는 영향을 알아보았으며, 그 결과 창의성에 영향을 끼친 것으로 나타났으며 특히 창의성의 구성요소인 유창성, 독창성, 융통성을 신장시키는데 효과가 있었다. 윤정진(2003)은 ‘그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과’에서 창의성에 효과가 있으며 하위요소인 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성에서 효과가 있음을 나타내었다.

따라서 그림일기를 활용한 사고력 프로그램은 유아의 환경과의 능동적인 사고 과정에서 얻을 수 있는 지식획득 과정을 통해 사고력을 넓히며, 그림일기를 통해 자신의 창의적인 사고를 표현하는데 적합한 프로그램이라고 할 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

기존연구(Torrance,1962; 이경화,2002; 전경원,1999)에서 창의성 계발의 결정적 시기를 만 5세경으로 제시한 바 있다.

따라서 본 연구의 대상은 경기도에 소재한 A어린이집의 만 5세반 유아 12명(남: 8명, 여: 4명)을 실험집단 대상으로 하며, 비교집단도 같은 구에서 선정한 B어린이집 만 5세반 유아 11명(남: 7명, 여: 4명)을 대상으로 하였다.

2. 측정도구

1) 창의성 검사(K-CCTYC)

유아 창의성 종합 검사(Korea-Comprehensive Creativity Test for Young Children :

K-CCTYC)는 전경원(1999)이 개발한 도구로서 창의성의 인지적 요인을 측정하는 것이다. 이 검사 도구는 만 4~6세 아동을 대상으로 창의성의 주요 하위 요인인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 측정하는 창의성 종합 검사도구를 사용하였다.

3. 그림일기를 활용한 사고력 프로그램

1) 멋진생각모자 프로그램

멋진생각모자 프로그램에서는 각기 다른 일곱 가지 색깔의 모자가 있는데, 모자의 색은 사고의 유형을 고려하고 색채심리학을 근거로 하며 정해졌다. 각 모자의 단계별 특징을 살펴보면 <표 1>과 같다.

<표 1> 멋진생각모자 단계별 특징

구분	색채 느낌	멋진생각모자 1단계	멋진생각모자 2단계
파랑 모자	파랑색은 하늘, 바다, 강을 떠올리게 하며 차가움, 희망, 평화 등을 느끼게 함	사실, 정보에 대한 사고를 나타내는 색	오늘의 요일, 날씨 그리고 어떤 일이 있었는지에 대한 표현
주황 모자	주황색은 석양의 부드러운 햇살을 표현하여 시각적으로 따뜻함과 기쁨의 감정을 느끼게 함	감정에 대한 사고를 나타내는 색	오늘 나의 감정에 대해 표현
노랑 모자	노랑색은 태양의 색으로 온화·기쁨을 느끼게 함	긍정적인 사고를 나타내는 색 (건설적 사고)	오늘 칭찬 받았던 일 혹은 스스로 대견했던 일 등에 대해서 표현하게 됨
빨강 모자	빨강색은 불과 피를 연상하게 하여 주의라는 생각을 연상하게끔 함	조심해야 할 행동에 대한 사고를 나타내는 색 (비판적 사고)	오늘 잘못된 일 혹은 실수한 일에 대해 표현
초록 모자	초록색은 나무, 새싹, 꽃과일을 연상하게 하며, 자연과 새로운 삶에 대한 희망을 느끼게 함	새로운 생각을 나타내는 색 (창의적 사고)	오늘 새롭게 안 사실 혹은 빨강모자에서 잘못된 일이 다시 반복되지 않게 어떻게 할 수 있는지에 대한 다짐 등을 표현

보라 모자	보라색은 환상적인 느낌을 느끼게 함	상상에 대한 사고를 나타내는 색	내일 어떤 일이 일어날지에 대한 상상을 표현
남색 모자	남색은 밤하늘과 깊은 바다를 떠오르게 하며, 어두운 느낌이지만 안정감을 느끼게 함	내용을 정리하고 요약하는 사고를 나타내는 색	그림일기의 내용을 한 단어로 마무리 할 수 있는 제목을 표현

2) 멋진생각모자 2단계 프로그램의 구성

본 연구에서 사용하고자 하는 ‘그림일기를 활용한 사고력 프로그램’의 전체 구성은 총 12회기로 이루어져 있다. 1회기는 그림일기를 활용한 멋진생각모자에 익숙해지는 만들기 활동으로 구성하였다. 2회기부터 8회기까지는 이 프로그램의 특징인 생각 모자가 각 색깔별로 어떤 특징을 가지고 있는지 이해하고 적용하는 내용으로 구성되어 있다.

멋진생각모자 2단계 프로그램의 구성은 <표 2>와 같다.

<표 2> 멋진생각모자 2단계 프로그램의 구성

활동	활동명	멋진생각모자	멋진생각모자의 특징
1	매일 매일 자라요.	없음	없음
2	오늘은 어떤 날인가요?	파랑 모자	날씨, 요일, 사실(있었던 일)
3	요정의 기분은 어떤가요?	주황 모자	오늘 나의 감정
4	내가 자랑스러워요.	노랑 모자	칭찬받는 일, 내가 잘 한 점
5	나를 반성해요.	빨강 모자	혼나거나 반성한 점
6	새롭게 다짐해요.	초록 모자	새롭게 알게 된 일
7	내일은 어떤 날인가요?	보라 모자	내일의 상상
8	처음부터 해봐요	남색 모자	제목 붙이기
9	날마다 나를 적는 이야기	남색 모자	통합
10	사진으로 일기쓰기	남색 모자	통합
11	주인공이 되어 일기쓰기	남색 모자	통합
12	나를 전시해요.	남색 모자	통합

멋진생각모자 프로그램이 창의성에 어떠한 관련이 있는지 살펴보면 <표 3>과 같다.

<표 3> 멋진생각모자 2단계 프로그램과 창의성의 구성요소

활동	활동명	활동목표	창의성 구성요인
1	매일 매일 자라요.	1. 멋진생각모자로 생각하는 것의 중요성을 안다. 2. 멋진생각모자를 사용하면 간단하게 일기를 쓸 수 있음을 안다	유창성
2	오늘은 어떤 날인가요?	1. 오늘 나의 하루를 객관적으로 바라보는 눈을 키운다. 2. 파랑생각모자를 쓰고 날짜, 요일, 날씨를 알 수 있다. 3. 하루 중 기억에 남는 사건은 무엇인지 알아본다.	유창성 융통성
3	요정의 기분은 어떤가요?	1. 감정의 종류에 대해 인식한다. 2. 오늘 나의 하루에 대해 생각해 보고, 나의 기분이 어떠하였는지 알아본다. 3. 나의 기분을 인식하고, 표현한다.	유창성
4	내가 자랑스러워요.	1. 오늘 하루 동안에 칭찬 받았던 일, 기분 좋았던 일, 착한 일 등 내가 자랑스러웠던 일을 생각한다. 2. 내가 받은 칭찬을 표현해 본다. 3. 나 스스로를 칭찬 할 수 있게 해 준다.	유창성
5	나를 반성해요.	1. 오늘 하루 동안에 실수나, 어리석은 행동, 힘들고 어려웠던 점 등을 빨강모자로 반성한다. 2. 내가 반성해야 할 것을 표현해 본다. 3. 내가 실수하거나 잘못된 일이 반복되지 않도록 격려한다.	유창성 융통성
6	새롭게 다 집해요.	1. 오늘 하루 동안에 새롭게 알게 된 사실이나 깨달은 점을 인식한다. 2. 새롭게 알게 된 것을 표현해 본다. 3. 빨강모자가 반복 되지 않기 위해 어떻게 해야 하는지 다짐한다.	유창성 융통성 독창성
7	내일은 어떤 날인가요?	1. 내가 커가면서 시간이 앞으로 간다는 것을 인지한다. 2. 내일은 오늘과 또 다른 미래가 있다는 것을 안다. 3. 내 미래는 어떤 모습인지 표현해 본다.	유창성 상상력
8	처음부터 해봐요	1. 지금까지 배운 내용을 정리한다. 2. 멋진생각남색모자를 이용하여 일기를 완성해 보고, 제목을 붙여본다. 3. 멋진 일기가 오나성되는 기쁨을 느낀다.	유창성 융통성
9	날마다 나를 적는 이야기	1. 빨강부터 보라까지 각 색깔을 모두 활용하여 일기를 쓸 수 있다. 2. 일지일 동안 집에서 쓴 그림일기를 친구들 앞에서 발표한다. 3. 발표회를 통해 서로 다양한 경험이 있음을 인식한다.	유창성

10	사 진 으 로 일기쓰기	1. 빨강부터 보라까지 각 색깔을 모두 활용하여 일기를 쓸 수 있다. 2. 그림일기 표현에도 여러 가지 방법이 있음을 인식한다. 3. 다양한 매체를 활용하여 일기를 쓸 수 있음을 인식한다.	유창성 상상력
11	주 인 공 이 되어 일기 쓰기	1. 빨강부터 보라까지 각 색깔을 모두 활용하여 일기를 쓸 수 있다. 2. 그림일기 표현에도 여러 가지 방법이 있음을 인식한다. 3. 동화책의 주인공이 되어서 일기를 쓴다.	유창성 독창성 상상력
12	나를 전시 해요.	1. 지금까지 쓴 일기를 전시한다. 2. 마지막으로 친구들과 함께 즐겁게 마무리 한다.	유창성

4. 실험설계

본 연구는 ‘그림일기를 활용한 사고력 프로그램’을 받은 실험집단과 받지 않은 비교집단으로 연구대상을 분류하였으며, 유아의 창의성에 대한 효과를 검증하기 위해 사전-사후 비교 집단설계(Pretest Posttest Control Group Design)를 실험설계로 실시하였다.

5. 연구절차와 자료처리

1) 사전검사

본 연구자는 사전 검사에 앞서 2단계의 효과검증만을 확인하고자 1단계에 대한 교육을 먼저 실시하였고, 2007년 6월 26일, 28일에 사전검사를 실시하였다.

2) 본 실험

본 연구는 본인이 직접 프로그램 처치를 실시하였으며, 실시기간은 2007년 7월 10일부터 8월 30일까지로 ‘일기쓰기를 통한 사고력 프로그램’ 12회기를 일주일에 2회기씩 2개월 동안 실시하였다.

3) 사후검사

실험집단과 비교집단의 사후검사는 ‘그림일기를 활용한 사고력 프로그램’의 처치가 끝난 후에 사후검사를 실시하였다. 사전검사와 동일한 측정도구와 방법으로 실시하였다.

4) 자료처리

본 프로그램을 통해 수집된 자료는 통계적 절차에 따라 프로그램의 실시 여부에 따른 집단 간 차이를 확인하기 위하여 SPSS 12.0을 사용하여 t-test로 분석하였다.

IV. 연구결과

1. 창의성의 구성요소별 실험집단과 비교집단의 동질성 검사

그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 창의성에 효과가 있는지 알아보기 위해 실험을 시행하기 전 실험집단과 비교집단의 동질성 여부를 t검증으로 알아보았으며, 그 결과는 통계적으로 유의미한 차이가 없어 실험집단과 통제집단의 동질성이 검증되었다(<표 4> 참조).

<표 4> 창의성의 실험집단과 비교집단의 동질성 검사(N=23)

구분	실험집단(N=12)		비교집단(N=11)		t값(p)
	M	SD	M	SD	
창의성 전체	45.25	3.34	46.26	4.71	-.594
유창성	41.83	2.66	43.18	3.92	-.973(.341)
융통성	48.08	4.87	47.09	4.87	.488(.630)
상상력	42.92	11.29	43.36	9.07	-.104(.918)
독창성	46.25	5.55	50.45	7.16	-1.582(.129)

2. 프로그램 실시가 창의성에 미치는 효과

1) 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 창의성 전체에 미치는 효과

그림일기를 활용한 사고력 프로그램을 실험집단에서 실시한 이후 사후 검사를 통해 실험 집단과 비교집단의 창의성 전체의 차이를 살펴본 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5> 창의성 전체에서 실험집단과 비교집단의 t 검증(N=23)

구분	실험집단(N=12)		비교집단(N=11)		t값(p)
	M	SD	M	SD	
창의성 전체	56.51	4.69	48.74	4.98	3.840**

**p<.01

<표 5>에서 보는 바와 같이 프로그램 실시 이후 t 검증을 한 결과, 실험집단은 M=56.51(SD=4.69)로 비교집단은 M=48.74(SD=4.98)로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다(t=3.840, p<.01). 즉, 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 창의성 전체에 효과가 있는 것으로 나타났다.

2) 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 유창성에 미치는 효과

그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 유창성에 미치는 효과를 알아보기 위해 t검증을 한 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 유창성에서 실험집단과 비교집단의 t 검증(N=23)

구분	실험집단(N=12)		비교집단(N=11)		t값(p)
	M	SD	M	SD	
유창성	54.08	4.17	46.00	4.27	4.595***

***p<.001

<표 6>에서 보는 바와 같이 프로그램 실시 이후 유아의 유창성에 t 검증을 한 결과, 실험 집단은 M=54.08(SD=4.17)로 비교집단은 M=46.00(SD=4.27)로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다($t=4.595, p<.001$). 즉, 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 유창성에 효과가 있다는 것을 알 수 있다.

3) 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 융통성에 미치는 효과

그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 융통성에 미치는 효과를 알아보기 위해 t검증을 한 결과는 <표 7>과 같다.

<표 7> 융통성에서 실험집단과 비교집단의 t 검증(N=23)

구분	실험집단(N=12)		비교집단(N=11)		t값(p)
	M	SD	M	SD	
융통성	53.58	5.40	48.27	3.32	2.866*

* $p<.05$

<표 7>에서 보는 바와 같이 프로그램 실시 이후 유아의 융통성에 t 검증을 한 결과, 실험 집단은 M=53.58(SD=5.40)로 비교집단은 M=48.27(SD=3.32)로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다($t=2.866, p<.05$). 즉, 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 융통성에 효과가 있다는 것을 알 수 있다.

4) 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 상상력에 미치는 효과

그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 상상력에 미치는 효과를 알아보기 위해 t검증을 한 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8> 상상력에서 실험집단과 비교집단의 t 검증(N=23)

구분	실험집단(N=12)		비교집단(N=11)		t값(p)
	M	SD	M	SD	
상상력	64.00	7.26	51.36	12.27	2.971**

**p<.01

<표 8>에서 보는 바와 같이 프로그램 실시 이후 유아의 상상력에 t 검증을 한 결과, 실험 집단은 M=64.00(SD=7.26)로 비교집단은 M=51.36(SD=12.27)로 나타났다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다(t=2.971, p<.01). 즉, 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 상상력에 효과가 있는 것으로 나타났다.

5) 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 독창성에 미치는 효과

그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 독창성에 미치는 효과를 알아보기 위해 t검증을 한 결과는 <표 9>와 같다.

<표 9> 독창성에서 실험집단과 비교집단의 t 검증(N=23)

구분	실험집단(N=12)		비교집단(N=11)		t값(p)
	M	SD	M	SD	
독창성	61.42	5.50	54.45	9.59	2.111

<표 9>에서 보는 바와 같이 프로그램 실시 이후 유아의 독창성에 t 검증을 한 결과, 실험 집단은 M=61.42(SD=5.50)로 비교집단은 M=54.45(SD=9.59)로 나타나 평균의 변화는 있었으나 통계적으로 유의하지 않았다(t=2.111, p>.05).

이상과 같은 결과를 요약하면 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 창의성 전체에 긍정적인 효과를 미쳤으며, 창의성의 구성요소인 유창성, 융통성, 상상력에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있었다.

V. 논의 및 제언

본 연구는 인지발달의 중요한 시기인 유아를 대상으로 하여 그들의 인지발달을 바탕으로 한 사고력 프로그램을 통해서 유아의 창의성에 대한 효과를 알아보는 것이 목적이었다. 아동 발달에 있어 긍정적인 효과를 미치는 창의성을 획득함으로써 자기 자신 뿐만 아니라 나아가 가정과 학교와 사회영역에서 유능한 기여자가 될 수 있도록 돕고자 실시하였다. 본 연구에서는 그림일기를 활용한 사고력 프로그램을 통한 유아의 창의성에 대한 효과가 차이가 있는지 알아보았다. 연구결과를 중심으로 논의를 하면 다음과 같다.

첫째, 그림일기를 활용한 사고력 프로그램에 의해 유아의 창의성 전체에 차이가 있는지를 살펴본 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 이를 통해서 유아를 대상으로 한 그림일기를 활용한 사고력 프로그램에 의해 유아의 창의성이 향상되었음을 알 수 있었다. ‘사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구’에서 통계적으로 유의미한 결과를 낸 허정철(1990)의 연구결과와 일치한다. 어릴수록 창의성을 기르기가 더 용이하다고 한 Marry Meeker(1978)의 말을 상기한다면, 창의성을 저해하는 환경적 조건에 덜 노출된 어린 아동을 집중적으로 교육, 훈련시키는 것이 바람직하다고 볼 수 있다. 그러므로 그림일기를 활용한 사고력 프로그램이 유아의 창의성에 효과가 있음을 지지할 수 있다.

둘째, 본 연구에서 창의성의 구성요소인 유창성 요인에서 프로그램 회기마다 각 모자의 연상되는 사고를 하고, 그림일기라는 매개체를 통한 활동이 실험집단과 비교집단의 검증에서 유의미한 결과를 나타내었다. 그리기, 구성하기, 만들기 등의 미술활동을 실시하여 유창성에 증진효과가 있음을 밝힌 지두현(1985)의 선행연구 결과와도 일치한다.

셋째, 본 연구에서 창의성의 구성요소인 융통성에서 프로그램 처치 후 비교집단과의 검증에서 유의미한 결과를 나타내었다. 이는 각 모자마다 연상되는 사고의 방식이 그림 혹은 만들기라는 다양한 매체와 만나면서 융통성 향상에 영향을 미쳤음을 알 수 있다. 이러한 결과는 여러 가지 동작을 변화시켜 다양한 방법으로 자신을 표현해 보는 신체 활동을 통해 융통성이 증가한다는 선행연구(조수경, 1995)와 일치하는 것이다.

넷째, 본 연구에서 창의성의 구성요소인 상상력에서 유의미한 결과를 얻었다. Dewey(1910)에 의하면 사고는 인간과 환경의 능동적인 상호작용이며, 경험을 통해서 일어나는 지식 획득 과정이라고 하였다. 그렇다면 그림일기를 통해 자신의 경험을 기억하고 표현하는

활동이 상상력의 의미와 맥락을 같이하면서 이 연구는 지지 되는 것이다. 자유롭게 생각할 수 있고 상상력을 발휘할 수 있는 환경에서 창의성 개발이 보다 효율적으로 이루어질 수 있다고 주장한 하종덕(1999)의 주장과도 일치한다. 그러므로 그림일기가 과거의 경험을 기초로 앞으로의 행동을 계획하는데 효과가 있었다는 볼 수 있다. 상상력은 체험을 표현하는 의식의 한 기능이기 때문이다.

다섯째, 본 연구에서 초록모자와 연관된 독창성에서 평균적으로는 크게 향상되었으나 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 이경화(2002)의 연구 결과에 따르면 4,5세 유아의 인지발달이 전조작적 사고에 머물러 있기 때문에 독창성에서 의미 있는 차이가 없었다는 것과 맥락을 같이 할 수 있다. 기존의 것에서 벗어나 참신하고 자신만의 독특한 아이디어를 산출하는 독창성은 의식적인 부분이 많이 좌우하고 있지만 본 프로그램에서 초록모자의 역할이 부족하였음을 알 수 있다. 이는 유아에게 새로운 것을 알아보는 단계로서 그 부분이 유아에게 쉽게 다가가지 못했음을 알 수 있다.

이를 통하여 유아의 그림일기를 활용한 사고력 프로그램 활성화를 위하여 연구과제 및 방향에 대한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 그림일기를 활용한 사고력프로그램이 유아의 창의성에 효과적임을 알았다. 그러나 모집단의 수가 12명이어서 일반화하는 데는 한계가 있으므로 좀 더 많은 유아들에게 프로그램을 적용 할 필요가 있다.

둘째, 창의성의 구성요소인 독창성에서는 통계적으로 유의미하지 않았다. 창의적 사고의 계열은 유창성 → 융통성 → 독창성의 계열을 가지고 있다. 유아에게 유창성 융통성 상상력 등의 사고를 이끌어내는 사고활동은 효과가 있었지만 마지막 단계인 독창성에 있어서는 어려움이 있었으므로 이 부분을 더 보완하여 독창성의 효과를 알아볼 필요가 있다.

셋째, 본 프로그램은 2개월간 진행된 단기적인 연구이므로 집중적인 프로그램 효과가 연구결과에 미친 영향일 수 있다. 보다 장기적인 연구를 통한 지속적인 평가가 이루어져야 할 것이다.

본 연구는 유아가 미래의 사회구성원으로서 가정과 학교와 사회에서 유능한 기여자로서의 역할을 하기 위해 필요한 창의성을 그림일기를 활용한 사고력프로그램을 통해서 향상시킬 수 있었다는 것에 그 의의가 있다.

참 고 문 헌

- 김경자(1997). Cort I 프로그램 훈련이 창의성에 미치는 영향. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영미(2006). 동화를 통한 문제해결활동이 유아의 창의성과 자아개념에 미치는 영향. 전남대 교육대학원 석사학위논문.
- 김영채(1999). 창의적 문제해결 : 창의력의 이론, 개발과 수업. 서울: 교육과학사.
- 김춘일(2000). 창의력 교육의 실천과제: 교사의 입장을 중심으로. 아동교육. (9). 1-10. 한국 아동교육학회.
- 김효진(2006). 유아의 창의적 사고 프로그램의 개발및 효과: Williams 모형을 중심으로. 대전대학교 대학원 박사학위논문.
- 박정원(2002). 통합적 접근방법을 통한 아동의 창의적 표현 능력 신장에 관한 연구: 그림일기 교육을 중심으로. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송명기(2005). 그림자료를 활용하여 창의적 사고력을 신장하기 위한 쓰기 지도방안. 순천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신명희(1998). 교육심리학의 이해. 서울: 학지사.
- 우정희(2002). 레지오 에밀리아의 다상정적 접근 활동이 유아의 사고력에 미치는 영향. 인제대학교 교육대학원 석사학위논문
- 유연옥·조선희(1999). 유아사고교육의 이론과 실제: 철학적 탐구 공동체 접근법. 서울: 창지사.
- 윤정진(2003). 그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과 연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 원새연(1994). Bono의 Cort 사고교육 프로그램이 국민학생의 창의성 향상에 미치는 효과. 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.)
- 이강현(2006). 단계적 글쓰기 학습프로그램 활용을 통한 문장 표현력 신장방안. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이경화(2002). 한국 4,5세 유아의 창의적 능력, 창의적 성격, 영역 창의성의 발달적특성 연구. 숭실대학교 유아교육연구 26(5).
- 이소희(2006). 21C 원경영과 리더십 9월호. 월간유아.
- 이인순(1987). 창의성의 구성요인과 훈련효과. 성균관대학교 석사학위논문.
- 이정숙(2004). 교육프로그램이 유아의 운동기능과 인지발달에 미치는 영향. 대구가톨릭대학교 박사학위논문
- 전경원(1999). 유아 종합 창의성 검사. 서울: 학지사.
- _____ (2000). 생활속의 창의성 교육. 서울교육 160. 서울특별시교육과학연구원.
- 조수경(1995). 신체활동놀이가 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

- 지두현(1985). 미술활동이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 차주현(2005). 여섯 색깔 사고 모자 기법을 적용한 학습이 아동의 창의성과 언어 표현 능력에 미치는 영향. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최경선(2007). 유아 사고력 프로그램이 개인적 지능에 미치는 효과. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최용근(2000). 단계적 과정안 적용을 통한 일기 지도가 글쓰기 능력 신장에 미치는 영향. 전주대 교육대학원 석사학위논문.
- 하종덕(1999). (또하나의 교육)창의성. 서울: 학지사.
- 한국영리더십센터(2006). 멋진 생각 프로그램, 한국영리더십센터.
- 한화균(2002). Osborn과 Parnes의 창의적 문제해결수업모형이 초등학교 아동의 창의적 인지 능력과 성향에 미치는 효과. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허경철(1990). 사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구. 교육개발(69). 한국교육개발원.
- 현용두(1999). 그림일기에 나타난 아동화의 특성에 관한 연구. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍기욱(2000). 일기쓰기를 통한 글쓰기 능력신장 연구 : 초등학생을 중심으로. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Beyer, B. K. (1988). Developing a Thinking skills program. Boston; Allyn and Bacon.
- De Bono, E.(1970). Lateral Thinking. New York : Harper & Row.
- _____ (1987). Teaching and learning, Curriculum Report, 15,5.
- Dewey, J.(1910). How We Think. Boston:D.C.Health.
- Guiford, J. P.(1967). The nature of Human Intelligence, New York : McGraw-Hill.
- _____ (1967). Way Beyond the IQ : Guide to Improving Intelligence and Creativity. Buffalo New York : Creative Education Foundation Press.
- Inhelder. B. (1974). If you want to get ahead, get a theory cognition. 3(3). 195-212
- Lubart, T. I. (1994). Creativity In R. J, Strenberg(ED.), *Thinking and Problem Solving*, 290-333. California; Academic press.
- Mayesky, M(1989). Creative Activities. NY; Delmer.
- Meeker, M. (1978). Measuring Creativity from the child Points of View. *Journal of Creative Behavior*, 12, (2), 52-62.
- Osborn, A. F.(1963). Applied Imagination; Principles and procedures of creative thinking , New York : Scribners.
- Piaget, J.(1963). The original intelligence in children. NY; Norton.
- Torrance, E. P.(1962). *Guiding Creative Talent Englewood Cliffs*. N.

Abstract

The Effect of Thinking Program Using Picture Diary on Creativity of Young Children

Lee, Hea-Kyoung *

The purpose of this study was to find out the effectiveness of thinking program using picture diary on creativity of young children.

Subjects were selected A and B nurseries in Bundang-gu, Gyeonggi-do. A nursery composed of 12 children from 5 year old class for the experimental group and B nursery composed of 11 children from 5 years old class for the comparison group. The experiment group were respectively selected to conduct thinking program which consisted of 12 times and was conducted 2 times per week for 2 months.

Conclusions according to above results are as followings.

It was analyse whether difference in the improvement of creativity occurred by Thinking Program Using Picture Diary(Korea Young Leadership Center, 2006). The result showed that there were significant difference in the results of children's creative tests (3 factors : Fluency, Flexibility, Imagination), in statistics, between the experiment group and the comparative group after program. It means that children's 3 factors was improved through thinking program using picture diary conducted to the experiment group. Finally factor is originality test, there were not significant difference.

Accordingly, the study has the meaning that thinking program using picture diary would raise children's creativity which is contribution competent oneself further own house from the family and the school and social territory.

Key Words : thinking program, creativity, picture diary

* Sook Myung Women's University Child Welfare, M.A