

명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성에 미치는 영향

Use of Painting Masterpieces with Physical Expression Activities :
Effect on Creativity

김영옥(Young-Ok Kim)¹⁾

윤경선(Kyong-Seon Youn)²⁾

ABSTRACT

The present study examined the effect on children's creativity of using painting masterpieces with activities of physical expression. Subjects were 32 five-year-old kindergarten children assigned to control or experimental groups. The experimental group participated in physical expression activities using painting masterpieces twice a week for six weeks. Figure paintings of such famous artists as Kim Hong Do, Kim Deek Shin, Degas and others were presented by Projection TV in connection with physical movement in the classroom. Creativity was tested by Torrance Tests of Creative Thinking(2002). Results showed that the experimental group exhibited positive change in creativity scores and the sub-areas of creativity(fluency, originality, abstractness of titles, elaboration, and resistance to premature closure).

Key Words : 명화(painting masterpiece), 신체표현활동(physical expression activity), 창의성 (creativity), 교수·학습방법 (instructional method).

I. 서론

1. 연구의 필요성

21세기 정보화·세계화 시대에 능동적으로 대처하기 위해서 유아들이 길러야 할 중요한 능력중의 하나로 창의성이 강조되고 있다(교육부,

1999; Plucker, & Runce, 1999). 이와 같은 창의성을 김춘일(2000)은 문제해결능력의 하나로서 문제를 새롭게 푸는 능력이며 새로운 아이디어를 산출해 내는 독창적이고 유연하며 유창하고 정교한 사고능력이라고 정의하였으며 Torrance (1962)는 어떤 문제, 지식의 결핍 및 부조화 등에 민감해짐으로써 그 상황에서 문제를 해결해 가

¹⁾ 전남대학교 사범대학 유아교육과 교수

²⁾ 광신대학교 보육교사 교육원 강사

Corresponding Author : Young-Ok Kim, Department of Early Childhood Education, Chonnam National University, Gwangju 500-757, Korea E-mail : yokim@chonnam.ac.kr

는 전 과정이라고 보았다. 또한 김영채(2002)는 창의적인 성취를 수행 할 때 작용한다고 생각되는 ‘일반화된 정신 능력들의 집합’이라고 정의하였다. 그러므로 창의성이란 문제 상황에 직면한 유아가 문제를 보다 긍정적이고 효과적으로 해결하기 위해 자신이 갖고 있는 기존 지식을 근거로 새로운 아이디어를 산출해 내는 과정 또는 능력이다.

기존 지식을 근거로 보다 새롭고 독특하며 정교한 아이디어를 산출해내는 능력으로 간주되는 창의성은 과거에는 소수에게 국한된 선천적인 특별한 능력이라고 여겨졌으나 Burnham(1982)은 거의 모든 아동들 누구나가 어느 정도는 생산적이고 창의적인 상상력을 가지고 있다고 주장하였다. 일찍이 Osborn(1953)은 소수의 한정된 개인의 선천적 특성이 아닌 인간 모두가 가지고 있는 보편적 능력이라고 광범위하게 해석한 바 있으며 Hyman(1978)도 환경에 따라 영향을 받는 교육 가능한 특성이라고 정의하였다. 즉 창의성은 모든 유아들이 가지고 있는 보편적인 행동 특성이며 환경의 영향을 받기 때문에 교육에 의해 길러 질 수 있는 능력이다. 교육부(1999)는 유아교육기관에서 창의성을 기를 수 있는 교수·학습 방법으로 언어, 극, 동작, 그리고 미술 활동 등을 제안하고 있으며 그 중 신체활동은 Laban이 1980년대에 움직임 교육을 소개하면서 창의성을 기를 수 있는 효과적인 교육활동으로 교육과정에서 강조되고 있다.

Goldman, Kaufman, 그리고 Ray 등(1992)은 창의란 사고(thinking)만으로 일어나는 것이 아니라 오히려 사고와 감정, 그리고 신체와 정신이 모두 관계되어 일어난다고 설명하면서 창의적 표현활동은 인간의 정신과 신체간의 조화로운 관계를 확립시킬 수 있는 매개체라고 제안하였다. 그리고 신체표현이란 내면 상태의 어떤

정보를 인간의 신체적 움직임 위에 담아서 표현하는 것으로서(나하나·이효영·이미란, 1998) 이때의 신체는 자동적으로 유아의 상상적인 세계를 자유롭게 표현하는 매체의 역할을 하게 된다. 또한 어떤 느낌을 신체를 통해 나타내는 것이기 때문에 움직임의 모든 요소는 한 가지 목적을 갖고 표현내용을 보다 정확하게 나타내는 역할을 한다(김재은, 1998). 그러므로 신체표현은 유아가 신체라는 도구를 활용하여 내면상태의 어떤 정보나 느낌을 보다 정확하게 표현함으로써 유아의 창의성을 높일 수 있도록 돕는 활동이다.

North(1987)는 신체표현활동이란 놀이와 작업, 창의적 표현을 포함하는 일상생활에서 유아가 자신의 신체적 능력을 깨닫고 그 신체를 효과적으로 사용하도록 가르치는 개발화된 체제라고 정의하였다. 그리고 배인자·한규령(1996)은 신체 움직임은 단순한 대·소근육 운동의 발달이 아니라 유아가 신체를 탐색함으로써 신체움직임의 구조를 이해하고 자신의 신체기술 능력을 증진시키며 창의적 자기표현을 도모하는 활동이라고 정의하였다. 그러므로 신체표현활동은 유아가 신체를 효과적으로 사용하도록 돕고 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 도울 수 있는 효과적인 교육활동이다.

더욱이 신체표현활동의 교육적 효과에 대해 Gallahue(1982)는 유아는 신체의 움직임을 통하여 자아개념을 발달시키고 사회적으로 협동할 수 있는 능력을 기르며 보다 복합적인 방법으로 자신의 신체를 사용하는 창의적 사고와 상징적 표현 능력, 그리고 심미적 감각을 기르게 된다고 보고하였다. 나아가 신체표현활동은 유아의 인지 발달, 협동, 긍정적 자아개념, 사회적 기술, 그리고 창의성 발달에 긍정적인 영향을 미친다(교육부, 1999). 이영(1993)도 신체표현활

동이 제공하는 다양한 동작적 경험과 기회를 통해 유아는 창의적인 표현력과 독창적인 문제 해결 태도를 기르게 된다고 보고하였다.

Barret(1997) 또한 유아는 표현수단으로서 신체표현활동을 통해 자신의 신체를 사용하는 능력을 증진시키고 동작표현을 통해 자기 만족감을 얻으며 움직이는 것에 대한 즐거움을 이해하고 감상할 뿐만 아니라 여러 가지 다양한 리듬을 해석하고 그에 반응하는 능력을 발달시킨다고 하였다. Hoffman, Young, 그리고 Klesius(1981)는 유아가 표현능력이 발달해 감에 따라 신체표현을 통해 여러 가지 감정적인 자극에 반응하게 되고 점차 새로운 생각을 하는 데 대한 가치를 인식하게 되며 다양한 신체표현 반응을 하고 창조해 내는 자신의 능력에 대해서도 인식하게 된다고 보고하였다. 이는 신체표현의 목적이 내적 상태를 외적으로 창조적으로 표현하는 능력을 기르는 것과 같은 맥락이다(나하나 외, 1998). 이러한 연구결과들은 신체표현활동이 유아가 신체라는 도구를 활용하여 자신의 생각을 외적으로 창조해내는 교육활동의 하나로서 유아의 창의성 발달에 긍정적이고 효과적인 교육활동임을 시사하고 있다.

창의적 신체표현활동의 교수방법에 대해 배인자·한규령(1996)과 김은심(2001)은 “~처럼 해보자.”, “~이렇게 해보자.”라는 주제가 있는 극적 접근을 제안하고 있다. Ritson(1986)은 이러한 주제 중심 극적 접근의 주제를 신체, 무게와 시간, 그리고 공간 등의 동작 주제와 동물들, 만화 주인공들, 자연물 등의 문화주제로 분류하였다. 그리고 김미숙(1985)은 신체표현활동의 효과를 높이기 위해서는 미리 주제와 관련된 음악, 이야기, 그림책 혹은 동화를 들려줌으로써 상상할 수 있는 분위기를 조성하여 준 후, 극적 상황을 제시하여 창의적인 표현을 할 수 있도록 도와

주어야 한다고 제안하였다. 즉, 창의적 신체표현활동의 효과를 높이기 위해서는 주제 중심 극적 접근 이외에도 유아에게 주제를 적절히 제시하고 동기를 유발할 수 있는 교수매체를 고려해야 한다.

Kostelnik, Whiren, Soderman, Stein, 그리고 Gregory(2002)와 양옥승·지성애·김영옥·홍혜경(2003)은 유아의 창의적 표현활동을 돕는 심미적 발달 모델의 하위 영역을 생산적 측면(productive component)과 반응적 측면(responsive component)으로 나누고, 반응적 측면의 대상물 즉 감상물로 자연물과 예술 작품 등을 제시하였다. 그리고 김은심(2001)과 배인자·한규령(1996)도 창의적 신체표현활동을 도울 수 있는 교수매체들로 실물, 사진, 그림자료, 그림책, 음악 및 조형작품 등을 제안하였는데 조형작품은 예술 작품으로서 그림과 동상 등을 말한다. 그러므로 예술작품은 신체표현활동의 효과적인 교수매체가 될 수 있다.

Herberhorz와 Hanson(1995)은 훌륭한 예술작품을 보고 충분한 감상활동을 한 후에 이루어지는 표현활동은 단순한 모방의 과정이 아니라 감상 과정을 구체화하는 재해석의 과정이라고 하였으며, Schirmacher(1998)는 미적특성에 반응하는 것을 학습 하는 과정으로서 그 결과 유아들은 보다 창의적으로 표현할 수 있게 된다고 하였다. 더 나아가 양옥승 등(2003)은 이러한 예술작품을 감상하고 신체로 표현해 보는 활동은 유아의 창의성에 긍정적 영향을 준다고 하였으며 김은심(2001)은 예술작품 중에서도 특히 인물화 중심 명화 그림은 유아들이 명화 그림 속 다양한 인물들의 신체 모양이나 움직임의 보고 따라해 봄으로써 신체활동의 요소들을 경험할 수 있는 기회를 제공하며 더 나아가 그림 속 인물들의 신체 모양을 근거로 새로운 신체 모양이

나 움직임을 창의적으로 표현해 볼 수 있는 동기를 제공해 준다고 하였다. 그러므로 명화 중에서도 인물화 중심 명화는 유아들의 창의적 신체표현활동을 위한 효과적인 교수매체가 될 수 있음을 시사하고 있다.

다양한 측면에서 신체표현활동에 관한 연구들은 창의성과의 관계를 논의하고 있는데 동화를 통한 동작표현활동(김동교, 2000; 정향미, 2003), 신체표현능력(박수정, 1999), 신체활동 놀이(조수경, 1995), 창의적 지도법(김미숙, 1985), 창의적 신체표현활동(양관규, 1999), 창의적 동작 교육 프로그램(최경순, 1997), 통합적 동작활동 프로그램(공갑래, 1997), 그리고 통합적 접근 방법(김영옥·이은희, 1999) 등이 있다. 이러한 연구들은 신체표현활동이 유아의 창의성에 긍정적인 영향을 미쳤음을 보고하고 있으며 동기를 유발하는 도입단계에 동화, 생활주제와 관련 있는 주제, 혹은 유아 주변에서 경험할 수 있는 친숙한 대상을 활용하고 있다. 그러나 신체표현활동의 효과를 증진시키기 위한 교수매체로써 명화를 도입하거나 활용한 연구는 거의 없는 실정이다.

이러한 맥락에서 본 연구는 신체표현활동의 효과를 높이기 위한 교수매체의 하나로 명화의 도입을 시도하였다. 따라서 신체의 모양이나 움직임을 볼 수 있는 인물화중심의 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 한다.

2. 연구문제

본 연구의 목적은 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 알아보는 데 있으며, 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성에 어떠한 영향을 미치는가?

<연구문제 2> 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 성별에 따라 창의성에 어떠한 영향을 미치는가?

II. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 전라북도 S군 S읍 근거리에 위치하며 부모들이 대부분 공무원, 회사원 및 자영업에 종사하고 있으므로 사회·경제수준이 유사하다고 볼 수 있는 O유치원과 J유치원 만 5세 유아로서 실험집단 16명, 통제집단 16명으로 모두 32명이다. 두 유치원의 만 5세반 두 학급의 유아 49명을 대상으로 사전검사나 사후검사에 결석한 유아들, 창의성 검사에 참여하려고 하지 않는 유아들, 그리고 사전검사 결과에서 상위 10%와 하위 10%에 해당하는 유아들을 제외하고, 남은 유아를 대상으로 성별과 연령, 그리고 창의성 사전검사 결과에 따라 각 학급당 16명씩 모두 32명의 대상 유아를 선정하였다. 두 집단의 평균 월령을 비교한 결과 실험집단의 평균 월령은 66.40개월(SD=3.15)이었으며 통제집단은 66.35개월(SD=2.92)로 이러한 차이는 통계적으로 의미있는 결과를 나타내지 않았으며($t=.052, p>.05$), 창의성 사전 검사 결과에서도 실험집단의 평균은 353.88(SD=30.08)이었으며 통제집단의 평균은 350.38(SD=49.29)로 이러한 차이도 통계적으로 의미있는 결과를 나타내지 않았다($t=.242, p>.05$). 그러므로 실험집단과 통제집단은 동질집단으로 간주할 수 있다.

2. 연구도구

본 연구에서는 유아의 창의성을 알아보기 위하여 TTCT 창의력 검사도구(Torrance Tests of Creative Thinking)를 사용하였다. 이 검사 도구는 최근 20년간 실시된 창의성 연구의 약 75%에서 사용되었으며(Baer, 1993) 국내에서의 석·박사 학위논문에서도 주로 사용되어져 왔다(전경원, 1999). TTCT 창의력 검사 도구의 종류는 언어, 도형, 신체, 음향 검사 등 네 가지가 있는데, 음향과 언어 검사는 유아에게 적합하지 않은 검사이다. 도형과 신체 검사가 유아에게 적합하지만 신체 검사는 훈련받지 않은 사람이 실시하기 어려운 점으로 인하여 널리 알려져 있지 않다(전경원, 1999). 국내에서는 김영채(2002)가 번역하였으며 본 연구에서는 E. Paul Torrance (2002)의 한국 표준화 창의력 검사도구(Torrance Tests of Creative Thinking, TTCT)중 유아에게 적합한 도형검사 A형과 B형(Thinking Creatively with Pictures, TTCT : Figural A, B)을 사용하였다. Torrance 창의력 한국 FPSP/현곡 R&D가 제시한 TTCT 도형검사의 신뢰도 계수는 A형과 B형 모두 .89~.94이며, 본 연구에서는 .80이다.

TTCT 도형검사는 A형(선형)과 B형(원형)으로 구성되어 있는데 사전검사에서는 A형을 실시하였으며 사후검사에서는 B형을 실시하였다. 사전검사와 사후검사에서 동일한 창의력 검사 도구를 사용하지 않고 제시되는 도형의 모양이 다른 동형검사를 사용한 이유는 사전검사와 사후검사의 기간 차이가 짧기 때문에 발생할 수 있는 재검사의 영향을 줄이기 위해서였다. 도형검사 A형과 B형의 검사시간은 그림 구성하기, 그림 완성하기, 선 더하기 등 세 가지 검사의 제한시간이 각각 10분씩이므로 유아 한 명당 약 30분 내외이다. 창의성 검사 채점은 Torrance 창

의력 한국 FPSP/현곡 R&D에 의뢰해 실시되었으며 연구소에서 제시한 채점자간 신뢰도 계수는 도형검사 A형과 B형 모두 .88~.97이다.

TTCT 도형검사는 세 가지 활동으로 구성되어 있는데 첫 번째 ‘그림 구성하기’ 활동은 곡선 모양의 형태를 한 개 제시하고 이것이 일부가 되는 어떤 그림이나 물건을 생각하게 한 뒤 아이디어를 계속 더하기하여 재미있는 이야기의 내용이 되게 하는 활동이며 두 번째 ‘그림 완성하기’ 활동은 10개의 불완전 도형을 제시하고 될 수 있는 대로 이야기가 완전하고 재미있는 물건이나 그림을 그리게 한 뒤 제목을 붙여보는 활동이다. 세 번째 ‘선 더하기’ 활동은 쌍을 이루고 있는 두 개의 직선 세트 30개(A형) 혹은 동그라미 30개(B형)를 제시한 후 원하는 대로 선들을 다 그려 넣어 어떤 물건이나 그림을 될 수 있는 대로 많이 생각해 보게 하는 활동으로 각각은 될 수 있는 대로 완전하고 재미있는 이야기의 내용이 되게 하며 또한 이름이나 제목을 붙여보는 활동이다.

TTCT 도형검사의 하위 요인은 다섯 가지 내용으로 구성되어 있다. ‘유창성’은 문제 자극을 의미있는 방식으로 사용하여 해석 가능한 적절한 반응을 많이 산출해 내는 능력이며, ‘독창성’은 문제 자극에 대하여 독특하거나 비일상적인 반응을 산출하는 능력이다. 그리고 ‘제목의 추상성’은 문제 자극에 대해 산출한 반응의 제목이 관련정보들의 핵심을 파악해서 무엇이 중요한지를 알고 종합하고 조직화해서 요약적이고 추상적 성격을 지니도록 명명하는 능력이며, ‘정교성’은 제시된 자극 도형에 대하여 아이디어를 발전시키고 세부사항을 상상하여 제시할 줄 아는 능력이다. 그리고 ‘성급한 종결에 대한 저항’은 독창적인 아이디어를 가능하게 하는 정신적 비약을 할 수 있을 만큼 충분히 긴 시간동

안 마음을 열고 있는 것으로 성급하게 반응을 폐쇄하고 종결시키는 것을 지연할 줄 아는 능력이다.

3. 연구절차

본 연구의 실험처치는 2004년 4월 4일부터 5월 15일까지 6주간(주2회씩 총 12회) 실시되었다. 검사자 훈련과 예비검사를 실시하였으며 검사자는 유아교육 박사과정에 재학 중인 학생 1명이었다. 사전검사는 2004년 3월 22일부터 3월 27일까지 실시하였으며 사후검사는 2004년 5월 24일부터 5월 29일까지 실시하였다. 검사는 유치원의 낮잠실에서 실시되었으며 글씨를 쓸 줄 모르는 유아의 반응을 받아 적는데 걸리는 시간을 고려하여 세 명의 유아를 함께 검사하였다.

본 연구에서 실험집단의 신체표현활동은 인물화 중심 명화를 활용하였으며, 통제집단의 신체표현활동은 생활주제와 맥락을 같이하였다. 신체표현활동의 단계는 Slater(1983)의 신체표현

활동 전개방식인 도입단계, 신체표현활동 익히기 단계, 창의적 신체표현단계, 그리고 평가 단계 등의 4단계를 적용하였다. 신체표현활동 시간은 실험집단과 통제집단 모두 같은 날 오전 10시 20분에서 11시까지 40분간 실시하였으며 실험집단과 통제집단의 신체표현활동 시간배정은 김영옥·이은희(1999)가 신체표현활동을 위해 제안한 40분을 근거로 4단계에 따라 적절한 시간을 배정하였다.

실험집단과 통제집단의 신체표현활동은 Gallahue(1982)와 교육부(1998)가 유아기는 기본 운동 동작의 발달이 이루어지는 시기라고 제안하면서, 유아의 신체활동을 돕기 위한 기본 활동으로 제안하고 있는 이동 동작, 비이동 동작, 그리고 조작 동작 활동으로 구성하였다. ‘이동 동작’이란 몸을 한 곳에서 다른 곳으로 이동시키는 것으로 기어가 보기, 높이 뛰어 보기, 걸어보기 등이며, ‘비이동 동작’은 장소를 이동하지 않고 한 장소에서 움직이는 동작으로 뻗기, 구부리기, 돌기 등이다. 그리고 ‘조작 동작’은 유아들이 자신의

〈표 1〉 실험집단의 신체표현활동을 위한 명화 작품

차 시	동작영역	작 품 설 명	
		작 가	작 품 명
1	비 이 동	에두아르 마네	피리부는 소년
2		에두아르 마네	빗질을 하는 여성
3		오귀스트 로댕	생각하는 사람(지옥문 부분)
4		베르트 모리조	숨바꼭질
5	이 동	에드가 드가	네 명의 무희들
6		르노와르	시골에서의 춤
7		에드가 드가	무대 위에서의 무용 연습
8	조 작	에드가 드가	무대 위의 무희
9		김홍도	단원풍속도첩 25폭檀園風俗圖帖二十五幅
10		김홍도	단원풍속도첩 25폭檀園風俗圖帖二十五幅
11		김득신	야묘도추
12		카이유보트	파리-비오는 날

〈표 2〉 실험집단과 통제집단의 신체표현활동 단계 및 내용

활동단계	활동시간	활동내용	비고
도입	3-5분	(자료 소개하기) · 자료를 보고 생각나는 것을 이야기한다. · 본 것을 이야기한다. · 느낌을 이야기한다.	
신체활동 파악하기	5분	· 인물이나 동·식물의 모양과 움직임에 대해 이야기한다. · 인물이나 동·식물의 모양과 움직임을 따라해 본다.	<자료>
창의적 신체표현 활동하기	15-20분	(유아가 다양한 신체 모양을 만들 수 있도록 언어적 자극을 제공한다.) 예 : 더 멋진 모습이 되어 보자. 또 다른 생각이 없을까? 새로운 생각이 없을까? 이럴 때 어떻게 할까? 더 재미있게 표현하는 방법은 없을까? 어떤 기분을 나타내고 있을까? 이런 기분이었을 때가 있었니? (이런 기분을 표현해보도록 이야기한다.)	· 실험집단 : 명화 · 통제집단 : 그림자료
평가하기	5분	· 어떤 동작이 재미있었는지 이야기한다. · 어떤 친구의 동작이 멋있었는지 이야기한다.	

신체로 사물을 다루어 봄으로써 신체와 사물과의 관계를 이해하고 사물이 어떤 경로를 통하여 움직이는지 경험을 하게 하는 것으로서 대 근육 조작 동작은 던지기, 잡기, 차기 등이며 소근육 조작 동작은 색칠하기, 가위질하기 등이다.

실험집단의 신체표현활동은 동양화와 서양화 중에서 인물화 중심 명화를 활용하였는데 그 이

유는 유아기의 세 가지 기본 운동 동작에 관한 신체의 모양이나 움직임을 유아가 보고 모방할 수 있도록 돕기 위해서이다. 본 연구에서 사용된 인물화 중심 명화는 김은심(2001)의 연구를 기초로 하여 본 연구자가 <http://www.misoola.com>에서 제공하는 동양화와 서양화 중에서 이동 동작, 비이동 동작, 조작 동작 등 신체의 모양



〈그림 1〉 에드가 드가의 ‘무대 위의 무희’를 표현하는 유아 모습 : 유아들이 그림 속 등장인물의 신체 모양을 따라하고 있으며 두 팔을 직각, 수평 그리고 동그란 모양으로 다양하게 표현하고 있다.

이나 인물의 움직임을 볼 수 있는 명화 200여 작품 중에서 1차로 20개 작품을 선정하였으며, 현장교사 4인의 검토를 거쳐 16개 작품이 2차로 선정되었다. 그리고 유아교육전문가와의 협의를 거쳐 12개 작품을 최종 선정하였으며 인물화 중심 명화 작품에 관한 설명은 <표 1>과 같다. 신체표현활동의 단계 및 내용은 <표 2>와 같고 실험집단 유아들은 프로젝션 TV를 통해 제공된 명화 속 인물들의 다양한 기본 운동 동작에 관한 신체 모양을 보고 작가의 메시지를 추측하고 그 이야기에 자신의 이야기를 더하며 창의적으로 생각을 확장시키는 기회를 가졌으며 이러한 신

체표현활동 모습은 <그림 1>과 같다. 그리고 통제집단의 신체표현활동을 위한 그림 자료는 <표 3>과 같다.

4. 자료분석

명화를 활용한 신체표현활동의 효과를 검증하기 위해 실험집단과 통제집단의 창의성 사전·사후 검사의 평균점수를 SPSS 10.0 프로그램을 활용하여 t-test를 실시하였다. Torrance 창의력 한국 FPSP/현곡 R&D는 연구 대상에 대한 원점수, 표준점수 그리고 백분위점수 등 세 가지 점

<표 3> 통제집단의 신체표현활동을 위한 그림 자료

차시	동작영역	그림 자료 설명	
		그림 자료	활동 내용
1	비 이 동	다양한 씨앗 그림	· 씨앗의 크기에 따른 몸의 모습 · 씨앗의 모양에 따른 몸의 모습
2		씨앗을 심는 그림	· 흙을 덮는 동작 · 흙이 덮인 씨앗의 모습
3		싹이 트는 그림	· 씨앗이 흙 속에서 나오는 모습 · 씨앗이 자라는 모습
4		잎이 생기고 꽃이 피는 그림	· 줄기가 생기고 잎이 생기는 모습 · 꽃이 피는 모습
5	이 동	애벌레	· 애벌레의 기어가는 모습 · 애벌레가 먹이를 먹으러 가는 모습
6		나비	· 나비가 번데기에서 나오는 모습 · 나비가 날아가는 모습
7		새	· 새가 날아가는 모습 · 독수리가 날아가는 모습
8	조 작	캥거루	· 캥거루가 달리는 모습 · 캥거루가 아기를 배에 담고 가는 모습
9		군인	· 군인아저씨가 인사하는 모습 · 군인아저씨가 총을 쏘는 모습
10		소방관	· 소방관 자동차의 달리는 모습 · 소방관 아저씨가 불을 끄는 모습
11		교통순경	· 교통순경이 수신호 하는 모습 · 교통 경찰차의 달리는 모습
12		응급차	· 119아저씨가 환자를 데리고 가는 모습 · 119 응급차가 달리는 모습

수를 제공하고 있다. 원점수는 개인 수검자가 창의성 검사에서 얻은 점수이며, 백분위점수는 개인수검자의 원점수가 전국에 있는 같은 연령의 유아들과 비교해 본 순위(순서)를 나타냄으로써 검사결과를 이해하고 해석하는 데 유용하도록 제시된 점수이다. 그리고 표준점수는 원점수를 정규분포곡선을 이용하여 평균치 100, 표준편차 20이 되도록 만든 점수로서 창의성 검사 결과를 통계처리 할 때 사용되는 점수이다. 그러므로 본 연구에서는 창의력 표준점수를 활용하여 유아의 창의성 검사결과를 통계 처리하였다.

III. 결과 및 해석

1. 창의성의 차이

<연구 문제 1>인 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 알아보기

위해 유아들의 창의성 검사 결과의 표준 점수에 대해 t-test를 실시한 결과는 <표 4>와 같다.

창의성 전체에 있어서 실험집단과 통제집단의 사전검사 결과는 통계적으로 차이가 없었으나 사후검사에서는 실험집단의 평균 점수(SD)는 473.38(76.62)이고 통제집단의 평균점수는 355.19(43.11)로서 실험집단과 통제집단 간에 통계적으로 의미있는 차이를 보였다($t=5.377, p<.001$). 창의성 하위요인별로 살펴보면 하위 요인 전체에서 실험집단과 통제집단의 사전검사 결과는 통계적으로 차이가 없었으나 사후검사에서는 유창성($t=4.564, p<.001$)과 독창성($t=4.749, p<.001$)에서 통계적으로 의미있는 차이를 나타냈다. 그리고 제목의 추상성($t=3.332, p<.01$)과 정교성에서도 통계적으로 의미있는 차이를 나타냈다($t=2.967, p<.01$). 또한 성급한 종결에 대한 저항에서도 통계적으로 의미있는 차이를 나타냈다($t=2.375, p<.05$). 이러한 결과는 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 유창성, 독창성, 제목의

<표 4> 집단별 창의성 요인에 대한 분석 결과

내용요소	집단	n	사 전			사 후		
			M(SD)	t	p	M(SD)	t	p
전 체	실험	16	353.88(30.08)	.242	.810	473.38(76.62)	5.377	.000***
	통제	16	350.38(49.29)			355.19(43.11)		
유 창 성	실험	16	89.81(10.05)	.027	.979	114.44(17.78)	4.564	.000***
	통제	16	89.69(15.70)			91.06(10.18)		
독 창 성	실험	16	96.25(14.06)	.164	.871	123.25(19.95)	4.749	.000***
	통제	16	95.25(19.90)			95.06(12.87)		
제목의 추상성	실험	16	45.81(12.50)	.000	1.00	76.00(33.35)	3.332	.002**
	통제	16	45.81(12.50)			46.44(12.13)		
정 교 성	실험	16	77.56(14.96)	.336	.740	104.13(23.86)	2.967	.006**
	통제	16	75.56(18.57)			78.19(25.57)		
성급한 종결에 대한 저항	실험	16	44.44(8.41)	.131	.897	55.56(17.44)	2.375	.024*
	통제	16	44.06(7.83)			44.44(6.85)		

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

〈표 5〉 성별에 따른 분석 결과

내용요소	집단	성별(N)	사 전			사 후		
			M(SD)	t	p	M(SD)	t	p
전 체	실험	남아(8)	339.75(32.72)	-2.075	.061	463.87(84.44)	-.483	.637
		여아(8)	368.00(20.30)			482.87(72.41)		
	통제	남아(8)	341.62(60.42)	-.698	.499	348.37(53.58)	-.619	.548
		여아(8)	359.12(37.15)			362.00(31.71)		

추상성, 정교성, 그리고 성급한 종결에 대한 저항에 긍정적인 영향을 미쳤다고 해석되어진다.

2. 성별 창의성의 차이

<연구 문제 2>인 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 성별 창의성에 미치는 영향을 알아본 결과는 <표 5>와 같다.

실험집단의 사전 점수와 사후 점수를 비교한 결과 사전검사에서도 통계적으로 의미있는 차이를 나타내지 않았으며($t=-2.075, p>.05$) 사후검사에서도 통계적으로 의미있는 차이를 나타내지 않았다($t=-.483, p>.05$). 그리고 통제집단의 사전 점수와 사후 점수를 비교한 결과 사전검사에서도 통계적으로 의미있는 차이를 나타내지 않았으며($t=-.698, p>.05$) 사후검사에서도 통계적으로 의미있는 차이를 나타내지 않았다($t=-.619, p>.05$). 그러므로 명화를 활용한 신체표현활동은 실험집단과 통제집단의 성별에 따른 창의성에 영향을 미치지 않은 것으로 해석할 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 알아보았다. 연구 문제의 검증을 통해 밝혀진 결과들을 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성에 미치는 영향을 알아본 결과 실험집단과 통제집단 간에 통계적으로 의미있는 차이를 나타냈다($t=5.377, p<.001$). 이러한 결과는 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성에 효과적인 교육활동이라고 해석할 수 있다. 유아들은 명화 속 인물들의 신체 모양을 모방함으로써 기본적인 신체 움직임을 표현해 보는 기회를 가졌으며 자신의 즐거웠던 경험을 신체를 활용하여 표현하고 자신의 신체 모양에 이름을 붙여보는 경험을 가졌다. 또한 우산을 들고 있는 인물의 신체 모양을 표현할 때는 바람이 부는 상황을 설정하여 바람의 방향에 따른 새로운 신체 모양을 표현해 보는 등 명화 속 인물들의 상황에 새로운 상황을 첨가해 봄으로써 자신의 생각을 창의적으로 확장하고 표현해보는 경험을 가졌다. 그리고 다른 친구의 새로운 신체 표현 형태를 평가하였으며 자신의 생각을 첨가함으로써 상호간에 신체 모양이나 움직임을 보다 정교화시키는 경험을 가졌다. 이와 같은 경험이 유아의 창의성에 긍정적인 영향을 미쳤다고 여겨지며 이러한 연구 결과는 신체표현활동이 유아의 창의성에 효과적이라는 선행연구결과들(김동교, 2000; 김미숙, 1985; 김은순, 2001; 배인자·한규령, 1996; 양관규, 1999; 이 영, 1993; 조수경, 1995; 김원준, 2004; 최경순, 1997; Gallahue, 1982; Goldman 등, 1992)과도 맥을 같이 한다. 특히 인물이 그려진 명화가 유아의 신

체표현능력 증진을 위한 교수매체로서 효과적인이라는 선행연구의 결과들(김은심, 2001; 배인자·한규령, 1996; Kostelnik, 2002)을 지지하고 있다.

둘째, 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성 하위요인에 미친 영향을 살펴보면, 유창성($t=4.564, p<.001$)과 독창성($t=4.749, p<.001$)에서 통계적으로 의미있는 차이를 나타냈으며 제목의 추상성($t=3.332, p<.01$)과 정교성($t=2.967, p<.01$)에서도 통계적으로 의미있는 차이를 나타냈다. 그리고 성급한 종결에 대한 저항에서도 통계적으로 의미있는 차이를 나타냈다($t=2.375, p<.05$). 이러한 결과는 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 창의성 하위요인에 효과적인 교육활동이라고 해석할 수 있다. 유아는 자신의 생각을 신체를 활용하여 새롭게 확장하여 표현해 보는 경험을 가졌으며 친구가 표현한 새로운 신체 모양에 제목을 붙이고 친구가 자신의 신체를 활용하여 어떤 이야기를 하고 있는지 추측해 보는 경험을 하였다. 또한 친구와는 다른 신체 모양을 만들기 위해 다양하게 신체를 움직여보는 기회를 가졌으며 서로 동기화되었다. 이러한 경험들이 유아의 독창성, 유창성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항, 그리고 제목의 추상성에 긍정적인 영향을 미쳤다고 여겨진다. 이러한 연구 결과는 신체표현활동이 유아의 유창성과 독창성 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 선행연구들(김동교, 2000; 김미숙, 1985; 김원준, 2004; 김은순, 2001; 김은심, 1996)과 일치하고 있으며 정교성 발달에 효과적이라는 김원준(2004)의 연구를 지지하고 있다. 그러나 신체표현활동이 독창성 증진에는 별다른 효과가 없었다는 다른 선행연구 결과들(김영옥·이은희, 1999; 조수경, 1995)과는 일치하지 않으므로 지속적인 논의가 요구된다.

셋째, 명화를 활용한 신체표현활동이 유아의 성별에 따른 창의성에 미치는 영향을 알아본 결과 의미 있는 차이가 나타나지 않았다($t=-.483, p>.05$). 이러한 결과는 남아와 여아 모두 신체표현활동에 적극적이고 활발하게 참여하였기 때문이라고 여겨진다. 남아와 여아는 명화 속의 신체 모양을 함께 모방하였으며 2~3명이 함께 하는 신체표현활동에서도 함께 적극적으로 활동에 참여하였다. ‘빗질을 하는 여성(에두와르 마네 作)’의 빗질을 해 주는 인물과 빗질을 하는 인물을 표현할 때도 여아와 남아는 머리를 빗겨주고 빗는 역할을 하면서 삼푸하기, 파마하기, 염색하기, 그리고 새로운 머리 모양 만들기 등 창의적인 신체표현활동 모습을 보여 주었으며 춤추는 인물을 표현할 때나 친구의 신체 모양을 모방하는 활동을 할 때에도 남아와 여아는 활발하고 적극적으로 서로의 신체모양을 이야기해 주고 칭찬해주었으며 자신의 의견을 친구에게 제공하였다. 이러한 결과는 신체표현활동이 성별에 따른 창의성에 영향을 미치지 않았다는 다른 선행연구 결과들(김영남, 1980; 김원준, 2004; 박수정, 1999; 양현주, 1978; 이수경, 1988; 조수경, 1995)과도 일치하고 있으며 남아와 여아 간에 창의성 점수에 차이가 없었음은 신체표현활동이 성별에 관계없이 긍정적인 교수자원이 될 수 있음을 시사하는 것이라 볼 수 있다.

이와 같은 연구 결과들은 신체표현활동이 유아의 창의성을 증진시키기 위한 교육활동으로써 긍정적인 교수방법이며 인물화 중심 명화는 신체표현활동의 동기를 제공할 수 있는 효과적인 교수매체임을 시사하고 있다고 보여진다. 그러므로 유아교육현장에서 창의성을 증진시키기 위하여 신체표현활동 관련 교수·학습활동을 계획할 때 이와 같은 연구결과를 활용할 수 있을 것이다. 본 연구의 제언으로서 첫째, 본 연구

에서는 신체표현활동에 인물화 중심 명화만을 활용하였으나 유아에게 익숙하고 친근한 풍경화와 정물화 그리고 익숙하지 않은 추상화 등 다양한 예술 작품을 소재로 활용하는 후속 연구들이 유아의 창의성과 관련하여 이루어져야 할 것이다. 둘째, 지금까지의 신체표현활동에 관한 연구들은 대체로 유아의 창의성, 사회성, 자아개념 등에 미친 영향에 관련되어 이루어졌으나 신체표현활동의 구체적인 매체와 방법, 도입 시기, 시·청각적 효과 및 진행과정에서 다른 매체의 활용 여부 등 보다 세분화된 연구들이 이루어져야 할 것이다. 셋째, 명화관련 교수 매체의 효과 뿐 아니라 교수매체와 관련된 사물 그림 그리기 활동, 동시 짓기 활동 등 다른 활동으로 연계하는 통합적 접근의 효과를 알아보는 후속 연구들도 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 교육부(1999). *유치원 교육과정 해설*. 교육부 고시 제 1998-10.
- 공갑례(1997). 통합적 동작활동 프로그램이 유아의 창의적 신체표현력 발달에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김동교(2000). 동화를 통한 동작표현활동이 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김미숙(1985). 창의적 지도법이 유아의 신체표현 능력 및 창의력에 미치는 영향에 관한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영옥·이은희(1999). 통합적 접근방법에 의한 동작 프로그램의 효과. *유아교육연구*, 19(1), 21-43.
- 김영채(2002). *TORRANCE 창의력(도형)검사요강*. 서울 : 중앙적성연구소.
- 김원준(2004). 소도구를 활용한 실외 신체활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은순(2001). 유아 중심의 동작활동 프로그램이 만 5세 유아의 창의성에 미치는 영향. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김은심(2001). *유아-교사를 위한 창의적 동작교육*. 서울 : 정민사.
- 김재은(1998). *유아 신체표현*. 서울 : 학문사.
- 김춘일(2000). *유아를 위한 창의성 교육*. 서울 : 교육과학사.
- 나하나·이효영·이미란(1998). *영유아의 창의성 향상을 위한 신체표현*. 서울 : 양서원.
- 박수정(1999). 유아의 신체표현능력과 창의성간의 관계에 관한 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배인자·한규령(1996). *유아를 위한 동작교육의 이론과 실제*. 서울 : 양서원.
- 양관규(1999). 창의적 신체표현활동이 유아의 창의성 및 신체표현능력에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양옥승·지성애·김영옥·홍혜경(2003). *유아의 창의성 개발을 위한 사회·표현·탐구적 놀이*. 서울 : 정민사.
- 이 영(1993). *유아동작지도*. 서울 : 한국방송통신대학교 출판부.
- 전경원(1999). *창의성을 중심으로 한 유아연구방법론 I*. 서울 : 창지사.
- 정향미(2003). 동화를 활용한 동작활동이 유아의 창의적 신체표현에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조수경(1995). 신체활동놀이가 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최경순(1997). 창의적 동작교육프로그램이 유아의 창의력 향상에 미치는 효과에 대한 실험 연구. 계명대학교 대학원 석사학위논문.
- Baer, J.(1993). *Creativity and divergent thinking; A task-specific approach*. Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ, 129.
- Barret. K.(1977). *Physical education for children*. Phil-

- adelphia : Lea & Febiger.
- Burnham, W. H.(1982). Individual differences in the imagination of children. *Pedagogical Seminary*, 2, 204-255.
- Gallahue, D. L.(1982). *Understanding motor development in children*. NY : John Wiley and Sons.
- Goldman, D., Kaufman, P., & Ray, M.(1992). *The creative spirit*. New York : Penguin Books.
- Herberholz, B., & Hanson, L.(1995). *Early childhood art*. L. A. : Win. C. Brown Publishers.
- Hoffman, G., Young, J. & Klesius, S.(1981). *Meaningful movement for children*. Boston : Allyn and Bacon.
- Hyman, R. B.(1978). Creativity and in open and traditional classroom. *Elementary School Journal*, 78, 226-274.
- Kostelnik, M. J., Whiren, A. P., Soderman, A. K., Stein, L. C., & Gregory, K.(2002). *Guiding children's social development*. NY : Delmar/Thomson Learning.
- Osborn, A.(1953). *Applied imagination*. New York : Scribner's.
- Plucker, J. A., & Runco, M. A.(1999). *Enhancement of creativity*. In M. A. Runco, & S. R. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of Creativity*. SanDiego, C A : Academic Press.
- Ritson, R. J.(1986). Creative dance : A systematic approach to teaching children. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 78, 67-72.
- Schirmacher, R.(1998). *Art and creative development for young children*. New York : Delmar Publisher.
- Slater, W.(1993). *Dance and movement in the primary school : A cross-curricular approach to lesson planning*. UK : Northcote House.
- Torrance, E. P.(1962). *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.
- Torrance, E. P.(2002). *Scholastic testing service, Inc.*, Bensenville, IL : Scholastic Testing Service를 해석한 김영채(2002)에서 재인용.
http : //www.misoola.com

2004년 12월 31일 투고 : 2005년 2월 19일 채택