[UCI]I804:24011-200000236209

2008년 2월
교육학석사(무용교육)학위논문

유아 무용교육을 위한 창의성 개발 연구

조선대학교 교육대학원

무 용 교 육 전 공

신 부 경

유아 무용교육을 위한 창의성 개발 연구

A Study on the Development of Creativity for Children's Dance Education

*2008*년 *2*월

조선대학교 교육대학원

무 용 교 육 전 공

신 부 경

유아 무용교육을 위한 창의성 개발연구

지도교수 임 지 형

이 논문을 교육학석사(무용교육)학위 청구논문으로 제출함.

2007년 10월

조선대학교 교육대학원

무 용 교 육 전 공

신 부 경

신부경의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 김 미숙 인

심사위원 조선대학교 교수 윤 오남 인

심사위원 조선대학교 교수 임 지평 인

*2007*년 *12*월

조선대학교 교육대학원

<목 차>

ABSTRACT

Ⅰ. 서 론 ····· 1

A. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1

B. 연구의 가설 ····· 3

C. 연구의 제한점 ····· 3

D. 용어의 정의 ····· 4

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 7

A. 유아기 ····· 7

1. 유아기의 개념 ····· 7

2. 유아기의 성장 발달의 특성 ····· 8

B. 창의성 ····· 16

1. 창의성의 개념 ····· 16

2. 창의성의 구성요소 및 특성 ····· 18

C. 유아 교육의 중요성 ····· 21

1. 유아 무용 교육의 중요성 ····· 21

2. 유아 창의성 교육의 중요성 ····· 22

Ⅲ. 연구 방법 ····· 24

A. 연구 대상 ····· 24

B. 측정 및 검사 내용 ····· 24

C. 측정 및 검사 방법 ····· 31

D. 자료 처리 방법 ····· 36

Ⅳ. 연구 결과 ····· 37
A. 무용교육 프로그램을 통한 창의성 총점에 대한 집단비교 ····· 37
B. 무용교육 프로그램을 통한 창의성 검사결과 ····· 38
1. 실험집단과 비교집단의 유창성 검사결과 ····· 38
2. 실험집단과 비교집단의 융통성 검사결과 ····· 40
3. 실험집단과 비교집단의 독창성 검사결과 ····· 41
4. 실험집단과 비교집단의 상상력 검사결과 ····· 42

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· 44
A. 결론 ····· 44
B. 제언 ····· 45

참고문헌 ····· 46

부록 ····· 49

<표 목차>

<표 1> 신체적 발달 특성 ····· 12
<표 2> 정서적 발달 특성 ····· 13
<표 3> 사회적 발달 특성 ····· 14
<표 4> 인지적 발달 특성 ····· 15
<표 5> 연구 대상자 ····· 24
<표 6> 유아종합창의성검사설문지 구성내용 ····· 25
<표 7> 유아종합창의성 검사도구의 측정요인과 검사명 ····· 26
<표 8> 연구절차 ····· 31
<표 9> 무용교육 프로그램 ····· 32
<표 10> 실험집단과 비교집단의 창의성 총점에 대한 집단비교 ····· 37
<표 11> 실험집단과 비교집단의 유창성 검사결과 ····· 39
<표 12> 실험집단과 비교집단의 융통성 검사결과 ····· 40
<표 13> 실험집단과 비교집단의 독창성 검사결과 ····· 41
<표 14> 실험집단과 비교집단의 상상력 검사결과 ····· 43

<그림 목차>

<그림 1> 실험집단과 비교집단의 창의성개발에 대한 집단비교 ····· 38
<그림 2> 실험집단과 비교집단의 유창성 검사결과 ····· 39
<그림 3> 실험집단과 비교집단의 융통성 검사결과 ····· 41
<그림 4> 실험집단과 비교집단의 독창성 검사결과 ····· 42
<그림 5> 실험집단과 비교집단의 상상력 검사결과 ····· 43

ABSTRACT

A Study on the Development of Creativity for Children's Dance Education

Bu-kyung Shin

Advisor : Prof. Ji-Hyung Lim, Ph. D

Major in Dance Education

Graduate School of Education, Chosun University

This study is to identify the difference in development of creativity by comparing the results of before- and after- test of children who have dance education and those who do not have in order to look at whether children's dance education is effective in enhancement of creativity.

To achieve the goal, it samples 20 of six-year-old children who are attending to G, E, D and M kindergartens in Yeosu, Jeonnam and provides dance education for 20 of the subjects while dance education is not provided to 40 of the control group.

This study uses " Children Composite Creativity Test " developed by Jeon Gyeong-Won. Before the program, it provided the creativity test for both the two groups and dance education a total of 20 sessions twice a week for 10 weeks, targeting on the former group.

To identify whether the dance education is effective to development of creativity, it obtains means of scores and standard deviation between the two groups and carries a t-test to analyse the differences of scores between them using the SPSS Program.

Through the study above, the following results are obtained :
First, there is a significant difference in development of creativity of the children who have dance education and those who do not have.
Second, dance education is effective to development of children's creativity.

Therefore, it is found that dance education used in this study provides much experience and influences their intellectual and emotional development as well. That is, creativity is not natural, but potentially inherent to anyone.

Therefore, this study suggests that further studies on children's dance education to develop creativity are necessary.

Ⅰ. 서 론

A. 연구의 필요성 및 목적

사람은 태어나면서부터 누구나 움직임을 시작하기에 모든 행동과 생각은 움직임에서부터 출발된다고 볼 수 있다. 유아는 하루 생활 속에서 의식적으로 끊임없이 움직이며 리듬적으로 움직이는 것이 유아에게 있어서 가장 강하고 기본적인 충동의 하나라고 볼 수 있다.[1)]

Yardley(1973)는 유아들에게 있어 움직임은 첫 번째 수단이며, 이러한 움직임은 보편적인 감정 표현의 수단이라고 하였다. 이렇듯 유아들은 항상 끊임없이 무엇인가 요구하여 그것을 표현하고 새롭게 만들어내는 것이 생활 전부이기 때문에 유아가 갖고 있는 잠재 가능성을 조금이라도 개발시켜야 한다.

유아기는 일상생활에서 일어나는 특이한 상황에 호기심이 많고 일과 사물에 대하여 다양하게 생각하며 자율성이 발달되고 일상생활 속에서 생기는 문제를 해결하려고 하는 창의적인 사고가 발달되는 시기이다. 이 시기에 즉 유아기에 창의성을 개발시키면 극대화 시킬 수 있다고 본다. 근래 유아교육의 필요성과 중요성이 깊이 인식됨에 따라 유아교육에 대한 많은 관심과 연구가 이루어지고 있다.

인간 성장기에서 유아 시기는 미성숙기지만 여러 가지 능력을 고루 갖출 수 있는 시기이며 교육에 커다란 가능성을 기대할 수 있음과 동시에 인생을 건강하고 훌륭하게 살아가는 토대를 이룩하는 시기라고도 말할 수 있다.

유아기의 보다 중요한 것은 그림이나 노래나 춤의 내용이 아니라 그리는 행위, 부르는 행위, 춤추는 동작과 같은 신체의 움직임이다. 이러한 움직임은 자기를 나타내는 가장 기본적인 표현 방법이며 사람이 본래 가지고 있는 표현본능에서 나오는 것이다.[2)]

Laban(1976)은 움직임을 통하여 완전한 인간이 되며 인간은 자신을 표현하기 위하여 움직임을 사용하고 동시에 움직임은 자신의 마음에 영향을 줄 수 있는 요인

---

1) 박미선,「무용교육이 유아기 창의성 발달에 미치는 영향」 경기대학교 석사학위논문, 2005. p.2.

2) 김영희,「유아의 무용교육이 창의성 개발에 미치는 영향」 경희대학교 대학원 석사학위논문, 2006. p.3.

으로 작용한다고 주장하였다. 움직임은 신체에 의존 할 뿐 아니라 내적인 여러 가지 요인들과 밀접한 관계를 갖고 상호영향을 주고받는 것이다. 따라서 무용교육은 창의적인 표현력을 기르는데 목적을 두고 있는 예술교육의 하나로 움직임을 통해서 내적감정과 정서를 순환시키므로 가장 필요한 인간교육이 될 수 있다.[3)]

무용이란 인간의 본능적 욕구를 바탕으로 자기의 사상과 감정을 신체의 움직임에 따라 의도적으로 또는 율동적으로 신체를 통해 미적으로 표현하는 시간적, 공간적 종합예술을 말한다. 특히 무용을 통한 유아교육의 목적은 심신의 성장 발달에 균형과 조화를 이루게 하여 전형적인 성장 발달을 돕는 것이므로 유아의 신체 움직임과 그것을 발현시키는 마음 그리고 감동할 수 있는 감수성도 표현에 내포되어 있는 욕구 등의 상호관련적인 성장 발달을 파악할 수 있다.

현대사회에서의 무용은 다방면으로 유용하게 활용되어 지고 있으며 특히, 무용은 유아에게 많은 경험을 제공해주며 이러한 경험은 유아들이 자신의 신체를 움직이며 적극적이고 능동적인 자신을 찾게 되고 또래 친구들과 함께 움직임 속에서 사회성을 기를 수 있다. 따라서 무용은 신체적 발달 뿐 아니라 정서적인 발달과 인지적, 사회적인 발달을 도모할 수 있게 되는 것이다.[4)]

무용교육은 어느 한 분야의 발전에만 국한된 것이 아니라 모든 영역의 조화로운 발전을 시키면서 유기적으로 점차 인격완성을 이룬다. 또한 무용으로 자신의 의지를 표현 할 때 예술이라는 내용도 갖게 된다. 우리가 살아가는데 있어서 한 가지만 먹고 살아 갈 수 없는 것처럼 교육도 어느 한 가지만으로 인격이 형성 될 수 없다는 것이다.

유아들은 무용을 통해 자기의 생각과 느낌을 자유롭게 표현함으로써 감수성과 상상력이 풍부해지고 손놀림으로 솔직하게 표현함으로서 신체가 발달하며 또한 다른 사람들에게 전달될 수 있는 표현력이 향상되는 한편 각자 나름대로 표현하여 창의력이 길러지게 된다.[5)]

따라서 본 연구는 유아기의 무용교육 경험이 유아의 창의성의 기초형성에 도움

---

3) 박미선, 「무용교육이 유아기 창의성 발달에 미치는 영향」 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2005. p.2.

4) 정은영,「유아무용교육의 정서변화에 관한 연구」 조선대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002. p.1.

5) 조연숙, 「유아무용교육이 유아의 긍정적 자아개념에 미치는 영향」 세종대학교 석사학위논문, 2002. p.2.

이 되는 시기라 생각하기에 개발가능성이 있고 창의성이 가장 잘 개발될 수 있는 유아기에 무용교육을 시킴으로써 무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아의 사전, 사후검사를 비교하여 창의성 개발의 차이점을 알아보고 유아 무용교육이 창의성 개발 향상에 효과적인지 알아보고자 한다.

B. 연구 가설

본 연구는 무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아의 사전, 사후검사를 비교하여 창의성 개발의 차이점을 알아보고 유아무용교육이 창의성 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위해 다음과 같이 가설을 설정하였다.

1. 무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아의 사전, 사후검사의 창의성 개발(유아 종합 창의성 검사지)에 차이가 있을 것이다.

1-1. 무용교육은 검사지의 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 색다른 나무치기의 '유창성' 개발에 차이가 있을 것이다.

1-2. 무용교육은 검사지의 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 색다른 나무치기의 '융통성' 개발에 차이가 있을 것이다.

1-3. 무용교육은 검사지의 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 색다른 나무치기의 '독창성' 개발에 차이가 있을 것이다.

1-4. 무용교육은 검사지의 동물 상상하기의 '상상력' 개발에 차이가 있을 것이다.

2. 무용교육이 유아의 창의성 개발(유아 종합 창의성 검사지) 향상에 효과적일 것이다.

2-1. 무용교육은 검사지의 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 색다른 나무치기의 '유창성' 개발 향상에 효과적일 것이다.

2-2. 무용교육은 검사지의 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 색다른 나무치기의 '융통성' 개발 향상에 효과적일 것이다.

2-3. 무용교육은 검사지의 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 색다른 나무치기의 '독창성' 개발 향상에 효과적일 것이다.

2-4. 무용교육은 검사지의 동물 상상하기의 '상상력' 개발 향상에 효과적일 것이다.

C. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 연구의 제한점을 갖는다.

1. 본 연구의 대상이 전국적인 것이 되지 못하고 전남 여수시 G, E, D, M유치원 6세 유아로 한정하였다.

2. 무용교육 프로그램은 학원에서 일반적으로 행해지고 있는 기본 무용을 바탕으로 여러 창작 활동을 할 수 있는 동작으로 재구성하여 유치원 유아들에게 적합한 무용동작을 구상하여 연구자가 만들어낸 프로그램이다.

3. 창의성 측정도구는 유아 종합 창의성 검사지(K-CCTYC)로 채택하였다.

4. 본 연구는 유아 종합 창의성 검사지의 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 색다른 나무치기의 검사결과를 창의성의 하위요인 유창성, 융통성, 독창성 결과로 보았으며, 동물 상상하기의 검사결과를 창의성 하위요인 상상력 결과로 보았다.

D. 용어의 정의

본 연구에서 사용된 창의성 검사의 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 동물 상상하기, 색다른 나무치기의 용어 정의와 창의성 하위요인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력에 대한 용어 정의는 다음과 같다.

1. 빨간색 연상하기

빨간색을 보고 연상되는 느낌이나 물건들을 말하거나 적어보게 하는 것으로, 창의력 계발에 중요한 역할을 하는 연상활동으로 어떤 목적을 정하지 않고 우연히

떠오르는 이미지로부터 출발하여 자유롭게 연상해 나가는 능력을 측정한다.
이것은 창의성 요인 유창성, 융통성, 독창성 검사를 위한 것이다.

2. 도형 완성하기

200개 이상의 한국적인 도형 중에서 창의력을 측정하는데 적절한 '불완전한 도형'으로 태극무늬의 가운데 선(마치 영어의 에스자와 같은 도형)을 선정하였다. 9개의 태극무늬의 불완전한 도형으로 제시된 선을 이용하여 그린 그림을 토대로 창의성을 측정한다. 이것은 창의성 요인 유창성, 융통성, 독창성 검사를 위한 것이다.

3. 동물 상상하기

전래동화나 우화에 등장하는 5가지 동물을 제시하여, 이를 상상하고 신체로 표현해 보는 정도에 따라 창의성을 측정한다. 한국의 정서에 적절한 동물만을 등장시켜 한국의 유아들에게 적절하다고 볼 수 있다. 이것은 창의성 요인 상상력을 검사하기 위한 것이다.

4. 색다른 나무치기

Torrance의 종이컵놀이와 우리나라 전통의 비석치기를 접목시킨 새로운 형태의 검사로서, 유아의 신체적인 움직임을 통하여 측정하고자 하였으며, 창의나무1을 세워두고 신체의 부분을 이용하여 얼마만큼 색다른 방법으로 창의나무2를 쓰러뜨리는가에 초점을 두고 있다.[6] 이것은 창의성 요인 유창성, 융통성, 독창성 검사를 위한 것이다.

5. 유창성

특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내느냐 하는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력이다. 따라서 반응의 질이 문제가 아니라 양이 중요하므로 자연스러운 분위기속에서 많은 양의 아이디어를 낼 수 있도록 해야 한다.

---

6) 전경원,「유아 종합 창의성 검사 요강」학지사. pp. 26-30.

6. 융통성

고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해 내는 능력이다. 즉, 어떤 문제를 해결하거나 아이디어를 내는 데 한 가지 방법에 집착하지 않고 여러 가지 방법으로 접근하여 반응하려고 하는 능력이다.

7. 독창성

기존의 사고를 탈피하고 희귀하고 참신하며 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력으로 창의적 사고의 궁극적인 목표라고 할 수 있다. 유연한 사고에서 진전하여 자기만의 독특한 아이디어를 산출하는 능력으로 의식적으로 노력하는 데서 아이디어가 나올 수 있다. 다른 사람이 이미 생각했던 아이디어나 문제해결 방법은 개인이나 사회에 별로 의미가 없다는 점을 고려한다면, 독창적인 아이디어는 창의적인 사고에서 최고 수준의 사고능력 이라고 볼 수 있다.

8. 상상력

과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력이다. 상상력은 현실의 창조적인 반영으로 상상력이 발달하려면 이전의 경험이 축적되어야 하고 여러 다른 심상을 새로운 상황 속에서 통합 할 수 있는 능력이 있어야 한다. 또한 현실에서 일어날 수 있는 가능한 변화를 깨어 닫는 능력의 발달이 필요하다. [7]

7) 전경원, 「창의성 종합검사지 설명서」 학지사, p.17.

Ⅱ. 이론적 배경

A. 유아기

1.유아기 개념

학자에 따라 유아기를 다르게 구분하지만 보통 만 1세부터 6세까지를 말하며 개인적인 차이는 있지만 취학 전 까지를 유아기라고 부른다. 유아기는 성장발달에 있어 가장 예민하게 이루어지는 시기이다. 이때 신체의 변화와 함께 지능, 창의력 등이 빨리 발달하며 이 시기에는 인생의 출발점이 되기 때문에 어느 시기보다 중요한 가치를 두고 있다. 또한 정서적으로 성숙될 수 있는 시기로써 여러 가지 측면을 형성하는 기본이 만들어 지는 시기이다.

운동발달로 인하여 유아는 끊임없이 움직이고 자신의 의사를 적극적으로 표현하며 자기중심적인 사고가 발달하게 된다. 유아기의 특징적으로 나타났던 걸음마기에는 반항적 행동으로 반항적 사고로 대치되어 간다. 주변의 환경에 대한 탐색이 활발해 지고 많은 어휘를 습득하여 다른 사람과의 의사소통도 활발해 진다. 유아기는 인지능력이 발달하여 눈앞에 존재하지 않는 대상을 기억 할 수 있는 표상능력이 발달하고 상상과 환상이 풍부해 지는 시기이다. 이때 상상력이 풍부한 유아는 안정된 분위기에서 움직임을 통하여 자신의 능력을 발견하며 성취감을 느끼는 가운데 환경과의 관계를 보다 잘 인식하게 된다.[8)]

유아는 유치원이나 어린이집에 입학하여 생활환경이 확대되고 또래집단과의 접촉을 통하여 사회적 기술을 습득하게 되며 사물에 대한 호기심이 증가하고 직관적으로 사고능력이 발달하게 된다. 일반적으로 유아기는 신체적, 정신적 발달이 미숙하고, 반대로 그 발달속도가 매우 빠르며 인격의 기초가 확립되는 중요한 시기라고 할 수 있으며[9)], 미숙한 한 인간이 인간으로서 존재해야 할 모습을 향하여 진보적으로 변화해 가는 과정이기 때문에 신체구조와 심리적 기능을 결정하는 과도기라고 할 수 있다.

---

8) 조연숙, 「유아무용교육이 유아의 긍정적 자아개념에 미치는 영향」 세종대학교 석사학위논문, 2005. p.6.

9) 조복희, 「유아발달」 교육과학사

2. 유아기의 성장발달의 특성

유아는 인간으로써 가장 중요한 성장발달의 시기이다. 미숙한 인간이 한 인간으로 존재해야 할 모습을 향하여 진보적으로 변화해 가는 과정을 유아기 성장발달이라 하겠다. 발달이란 수정이 시작되는 순간부터 죽음의 순간까지 계속되는 하나의 과정으로 출생과 성장이 이루어지는 현상을 말한다. 여기서 말하는 성장이란 신체의 기능에서 일어나는 양적인 변화를 의미하는데 이러한 발달은 성숙과 학습에 의해 이루어지는데 성숙은 신체의 구조와 조직이 좀 더 복잡해지고 분화되어지는 질적인 변화를 말한다.[10)]

Fleming(1976)은 유아들의 신체적 정서적 발달은 상호 관련되어 서로 상호작용하며 어느 한쪽에서 문제가 생기면 그것이 개체의 영향을 미친다고 하였다. 즉 유아의 모든 발달 영역은 서로 상호작용하고 조화를 이룸으로써 전면적인 발달을 가져 올 수 있는 것이다.[11)]

유아의 성장발달의 특성을 보면 신체적, 정서적, 사회적, 인지적 발달로 나누어 볼 수 있는데 그 내용은 다음과 같다.

(1) 신체적 발달

유아는 신체발달이 왕성한 시기이다. 이 시기는 감각과 운동을 통해 많은 것을 학습하고, 신체발달이 가장 왕성한 시기이므로 운동을 가장 많이 해야 한다.

유아의 신체적 발달의 특징은 키, 몸무게, 뼈, 신경조직 등의 급속한 성장으로 유아의 연령이 대게 3세에서 6세라 보면 된다.

첫째, 발달감각과 운동을 통해 많은 것을 학습한다.

둘째, 잠시라도 가만히 있지 않고 계속해서 움직인다.

셋째, 달리고 뛰어 내리고 기어오르기 등 대 근육 활동은 즐겨하지만 소 근육 발달을 돕는 활동을 힘겨워 한다.

---

10) 박미선,「무용교육이 유아기 창의성발달에 미치는 영향」경기대학교 대학원 석사학위논문. 2005. p.9.

11) 이선화,「유아의 창의성 개발을 위한 무용교육 프로그램 모형연구」수원대학교 대학원 석사학위논문. 2002. p.7.

11) 김지영,「무용교육이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향」 국민대학교 대학원 석사학위논문. 2004. p.9.

넷째, 신체가 유연하고 회복이 빠르다.[12)]

신체적 특성과 무용교육과의 관련성을 살펴보면 무용교육은 성장하는 어린이들에게는 싫증이 나지 않은 전신운동으로서 신체의 내외를 자극하게 되므로 발육에 큰 도움을 준다. 또한 무용은 미적인 신체운동에 의해 이루어지므로 무용을 하게 되면 정신적 미적 운동과 풍부한 표현력을 갖춘 운동을 경험하게 되므로 정상적인 발육을 도모 할 수 있다.

(2) 정서적 발달

정서는 유아의 행동을 일으키는 근본적인 역할을 하는 것으로 흥미나 관심 그리고 인격형성의 기반이 되는 중요한 정신기능이다. 또한 정서는 주어지는 자극에 대해 주관적으로 반응하고 신체적이며 생리적인 반응을 동반한다. 영아기에는 좋고 싫음만을 표현하지만 유아기에는 다양한 정서의 표출이 가능해진다.
첫째, 느낀 대로 자유롭게 솔직하게 표현하며 때때로 공격적인 행동을 한다.
둘째, 흥미 있는 일에 깊이 몰두한다.
셋째, 가끔 불안하고 공포를 느낀다.
넷째, 사랑받고 있음에 대한 확인을 자주한다.
다섯째, 친구사이에서도 시기하는 마음을 갖고 있다.[13)]

정서적 특성과 무용교육과의 관련성을 보면 유아무용은 자기의 표현으로 정서적 불안이나 긴장, 공포 등의 내적요인을 발산 시킬 수 있다는 장점을 가지고 있으며 정서적 불안정은 자기표현의 기회를 줌으로써 완화될 수 있고, 무용은 인간의 미적 욕구를 만족시키는 동시에 자기표현의 기회를 제공한다는 것이다. 또한 무용은 미를 표현하려는 정서가 발달함으로써 미적 감정의 능력이 길러지고 구성할 수 있는 능력이 생기게 된다.

---

13) 김지영,「무용교육이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향」 국민대학교 대학원 석사학위 논문. 2004. p.12.

(3) 사회적 발달

유아기의 사회성 형성은 훗날 사회생활을 하는데 기초가 되며, 일상생활에서 신체적 놀이가 주가 되는 유아기에는 놀이를 통해 사회성이 발달되며 유아기는 차츰 또래 집단과 어울리기 시작하며 구성원으로 발전되어 간다. 어울리는 것은 운동 기능과 지적인 능력을 향상시킬 뿐 아니라 양보하는 것을 배우게 되어 자기 통제력을 키우게 되며 아동기에 접어들면 많은 친구들과 어울리는 것을 즐기고 자신들끼리 놀이하는 방법을 개발하기도 한다.[14)]

첫째, 자기중심적인 행동을 한다.

둘째, 소집단의 놀이를 즐긴다.

셋째, 친구들과 어울리기 시작한다.

넷째, 자기주장이 생기고 놀이가 활발해지며 분쟁이 잦다.

다섯째, 성역할에 대해 인식하기 시작한다.

여섯째, TV나 그림동화, 자신의 경험을 극화하는 것을 좋아한다.[15)]

사회적 특성과 무용교육과의 관련성을 보면 유아들은 교육기관에서 놀잇감이나 친구의 선택으로 행하여지는 놀이 형태는 처음의 개인 활동에서 발전되어 사회적인 행동이 이루어지고 자신과 놀 수 있는 짝을 찾기 위해 무단히 노력하는 것을 알 수 있다.

무용교육을 통하여 전체적인 공간형성에 어떻게 적응하고 주위환경에서 발생되는 사상에 어떻게 호응하면 좋은가 하는 합리적인 사고가 신장된다. 개인의 능력은 물론 리더쉽 등이 길러지고 집단에 대하여 봉사하고 협력할 줄 아는 사회성을 기를 수 있도록 이끌어 준다.

---

14) 이선화, 「유아의 창의성 개발을 위한 무용교육프로그램 모형연구」수원대학교 대학원 석사학위논문. 2002. pp.11-12

15) 김지영,「무용교육이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향」 국민대학교 대학원 석사학위논문. 2004. p.1

(4) 인지적 발달

인지적 특성은 유아가 태어나면서부터 어른이 되기까지 환경에 적응하여 갈수록 많은 자극을 동화, 조절함으로써 끊임없이 발달하는데 동화와 조절에 의한 인지구조의 성장은 환경에 대한 상호작용을 필요로 하고 상호작용은 감각운동 수준에 불과하지만, 좀 더 발달하면 환경에 대한 상호작용도 활발해져서 점점 상징적인 성격을 띠게 된다. 그래서 환경에 동화되고, 환경을 조절하는 울타리 안에서 유아의 인지적 능력을 발달한다. 이때 사고하고 문제를 해결하는 과정에서 창의성이 개발된다.

움직임은 유아의 인지발달과도 밀접한 관계를 가진다.[16)]

첫째, 모든 현상이 호기심과 탐구의 대상이 된다.

둘째, 어떠한 사물이나 사건에 대해 눈에 보이는 한 가지 특성만을 흡수하여 판단한다.

셋째, 사회적 현상을 이해하기 시작한다.

넷째, 보존의 개념, 즉 수, 길이, 양 등의 위치나 모양이 변하여도 원래의 양은 그대로라고 깨닫는 능력이 발달하지 못한다.

인지적 특성과 무용학습과의 관련성을 살펴보면 유아기에 이르면 모방이나 상징놀이 그리고 말을 할 때에도 상징적 기능을 사용하는 것을 알 수 있다. 무용교육에서 유아들은 어떤 사물을 다른 것으로 대신해 보이지 않는 사물이나 사건을 대신 무용으로 표현함으로서 사물에 관한 상징적인 의미를 알 수 있다.

16) 이선화, 「유아의 창의성 개발을 위한 무용교육프로그램 모형연구」수원대학교 대학원 석사학위논문. 2002. pp.14

<표 1> 신체적 발달특성

연령	신체적 발달특성
4세	· 대근육의 협응이 이루어지며 한발씩 계단 오르기가 쉬어진다. · 소 근육의 협응이 시작하여 스스로 단추를 채울 수 있다. · 걷기, 뛰기, 달리기가 가능하다. · 신체활동과 운동기능이 증가한다.
5세	· 신경작용의 영향이 큰 협응력, 민첩성의 기초를 형성하기에 이상적인 시기이다. · 대 근육이 발달하며, 계단도 양다리를 교체하며 올라간다. · 좁은 판자위에서 평행을 취할 수 있다.
6~7세	· 평형성 및 협응력 등 신체적 기능과 동작이 대체로 완성된다. · 수직, 평면, 측면 선을 구분한다. · 자전거 타기, 수영, 바느질, 구두끈도 조일 수 있다. · 게임에 필요한 신체기술이 완성한다.

17)

17) 김성희, 허혜경, 「유아발달」교육과학사, 1999. pp.3-11.
황은아,「무용프로그램이 유아의 신체표현력에 미치는 영향」원광대학교석사학위논문. 2001. pp.9-10.
김다미, 「유아의 창의성 발달을 위한 무용지도방법 연구」 숙명여자대학교 석사학위논문. 2002. p.17.

<표 2> 정서적 발달특성

연령	정서적 발달특성
4세	· 신체활동이 리듬을 취하여 자기의 반응을 과시한다. · 성인의 흉내 내기를 좋아한다. · 자아 통제력이 발달하며 약간의 불만을 참을 수 있다. · 정서적 발달에 영향을 미치는 애정을 서로 주고받는다.
5세	· 흥미가 산만하다. · 음악에 맞추어 행진하기를 좋아한다. · 감정을 자유롭게 표현하지만 종종 극단적인 형태로 나타내기도 한다. · 사랑을 받고 있음에 확인을 자주한다.
6~7세	· 표현이 비교적 행동적인 경향이 보이며 자발적이고 적극적이며 승부에 있어 경쟁심이 크다. · 불평, 불만이 많고 행동으로 나타난다. · 부모로부터의 격리가 보다 편안하고 납득이 되는 때이다.

18)

18) 김성희, 허혜경, 「유아발달」교육과학사, 1999. pp.3-11.
황은아,「무용프로그램이 유아의 신체표현력에 미치는 영향」원광대학교석사학위논문. 2001. pp.9-10.
김다미, 「유아의 창의성 발달을 위한 무용지도방법 연구」 숙명여자대학교 석사학위논문. 2002. p.17.

<표 3> 사회적 발달특성

연령	사회적 발달특성
4세	· 부모가 성 역할의 모델이 되며 부모의 태도는 유아에게 자부심과 안정감의 주요 원천이 된다. · 새로운 사람이나 새로운 경험에 흥미를 갖는다. · 다른 사람의 감정에 관심을 갖게 되며 또래 집단의 태도도 알게 된다.
5세	· 자기중심 적으로부터 상호관계로 발전되어 간다. · 아직 자기를 조절하는 능력은 어렵다. · 부모는 기대하는 성 역할에 대해 전형적일 수도 있고 아닐 수도 있지만 의견을 교환한다.
6~7세	· 어른들이 바람직하다고 생각하는 행위의 규범에 동조하려는 시기이다. · 서로 협동하여 상호합의에 따라 행동하기 시작하며 역할 분담하여 행동 할 수 있다. · 통합하는 노력이 요구되는 조직적인 게임에 참여한다.

19)

19) 김성희, 허혜경, 「유아발달」교육과학사, 1999. pp.3-11.
황은아,「무용프로그램이 유아의 신체표현력에 미치는 영향」원광대학교석사학위논문. 2001. pp.9-10.
김다미, 「유아의 창의성 발달을 위한 무용지도방법 연구」 숙명여자대학교 석사학위논문. 2002. p.17.

<표 4> 인지적 발달특성

연령	인지적 발달특성
4세	· 자신과 주변에 대해서 왜? 라는 질문을 많이 하게 된다. · 움직이는 것에 흥미를 갖고 모방을 좋아한다. · 현실과 상상의 세계를 약간은 구분하기 시작한다.
5세	· 자아개념이 복잡해져 집중력이 향상되는 시기이다. · 호기심이 강해서 어떻게? 라는 질문도 하게 된다. · 의사소통을 할 만큼 언어 능력이 발달한다. · 유사한 말이나 비유적인 말을 사용한다.
6 ~ 7세	· 상상력과 창의력이 풍부하다. · 리듬감의 발달이 커지면서 행동을 즐긴다. · 사물의 특징이나 구조를 파악하기에는 미숙하지만 제법 구성적인 표현을 하기도 한다. · 지도에 따라서는 제법 묘사도 확실히 한다.

20)

2) 김성희, 허혜경, 「유아발달」교육과학사, 1999. pp.3-11.
황은아,「무용프로그램이 유아의 신체표현력에 미치는 영향」원광대학교석사학위논문. 2001. pp.9-10.
김다미, 「유아의 창의성 발달을 위한 무용지도방법 연구」 숙명여자대학교 석사학위논문. 2002. p.17.

B. 창의성

1. 창의성의 개념

창의성의 개념에 대해 이야기함에 있어서 학자마다 인식의 관점이 다르고 이론 및 연구 결과가 다양하기 때문에 정확하게 개념을 규명하기가 어렵다.

창의성에 대한 여러 학자들의 견해를 정리하면 다음과 같다.

Getzels와 Jackson(1962)은 창의성을 "아이디어, 사물, 기술, 접근방법을 새로운 방식으로 결합하는 능력", "새롭고 유용한 산출물, 확산적이고 풍부한 사고 과정, 고양되고 내재적인 주관적 경험의 세 범주" 등으로 설명하였고, Rogers(1962)는 창의성을 "하나의 새로운 결과를 야기하는 행동으로 개인의 특성과 그 개인을 둘러싼 사건, 사람, 자료, 자기의 생활사 등에 의해 생성되는 과정이다."라고 하였다.

Osborn(1963)은 창의성이란 "모든 인간이 가지고 있는 보편적인 능력으로써 이는 일상생활에서 겪는 여러 가지 문제 상황을 개인 나름의 새롭고 독특한 방식으로 해결해 나가는 활동이다."라고 정의 하였으며, Drevdhi는 창의성은 "본질적으로 새로운 거, 즉 알려져 있지 않은 아이디어를 낳게 하는 능력으로 상상력 일 때도 종합적인 사고 일 때도 있다."고 설명하였으며, Symson은 "창의적 능력은 자발적이며, 사고의 참신성, 모험, 혁신, 발명, 발견 등의 개념"으로 창의성을 설명하였고,[21] Toynbee는 창의성은 "인간의 가장 중요한 자산이다"라 했으며, Brameld는 "창의성이 없는 사람은 죽은 사람과 같다."라고 하였다.

한편, Guilford(1967)는 창의성이란 "인간의 지적, 정의적 요인을 모두 포함하고 있으며, 지적 요인은 지능검사로 측정되기 어려우나 지능의 한 중요한 측면이면서 인간의 보편적인 잠재력이고, 정의적 요인은 창의적 행동을 발휘하게 하는 개인의 인성적, 기질적 특성이며, 학교교육에서 훈련을 통해 개발될 수 있는 것"이라고 보았다. 그리고 Sternberg(1994)는 창의성이란 "무엇인가 새롭고, 문제 상황에서 적절한 것을 만들어 낼 수 있는 능력"으로 보았다. 새롭다는 것은 다른 사람들이 지금까지 생각하지 못했거나 존재하지 않아서 경이로움을 느끼게 하는 것이다.[22]

최근에 이루어진 창의성 연구에서도 Lubart(1994)는 창의성을 "무엇인가 새롭고

---

21) 김학수, 허창규, 「창조적 교육」. 서울: 제일출판사 . 1968. pp.21-28.

22) Sternberg, R. J.「Answering question and questing answer. Phidelta Kappan, 76(2)」. 1994. pp.136-138.

문제 상황에 적절한 것을 만들어 낼 수 있는 능력"으로 Urban(1995)은 "주어진 문제나 감지된 문제로부터 통찰력을 동원하여 새롭고, 신기하고, 독창적인 산출물을 내는 능력"으로 정의하였다.

국내의 여러 학자들의 창의성에 대한 견해를 정리하면 다음과 같다.

이희승 편 국어대사전에 언급된 창의성이란 "새로운 의견을 생각해 내는 힘"을 의미하였고,[23] 교육심리사전에는 "새로운 문제 사태에 당면해서 지금까지 알고 있었던 지식이 생겨나 이를 통해 해결이 이루어지는 사고과정을 창의성"이라고 정의하였다.[24]

윤종건(1994)은 창의성을 "무엇인가 기발하고 지금까지 없었던 새로운 것을 만들어 내거나 생각해 내는 능력"으로 정의하고 있으며, 문미옥(1995)은 창의성을 "적어도 자기 자신에게는 이전보다 새롭고 가치 있는 생각이나 산물을 만들어 내는 능력"이라고 정의하고 있다.[25]

지금까지 학자들의 정의를 종합하면 학자마다 창의성을 보는 관점이 다르며, 이에 대한 정의가 달라짐을 알 수 있다.

---

23) 이희승, 「국어대사전」, 서울: 민중서림. 1961. p.3573.
24) 김윤태 외, 「교육심리사전」. 교육서관. 1965. p.930.
25) 문미옥, 「누가 창의적 교사인가, 세계화시대의 창의성교육」. 한국 어린이 육영회 학술대회 자료집. 1995. pp.47-84.

2. 창의성의 구성요소 및 특성

창의성의 개념은 단일 개념이 아닌 여러 가지 능력 및 사고의 집합 개념으로 구성되었다는 사실에 많은 학자들이 동의하며, 창의성의 구성요소도 시대와 학자들에 따라 다소 상이하다.

Torrance(1962)는 창의성 사고 요인으로 유창성(fluency), 독창성(originality), 정교성(elaboration), 추상성(abstractness), 개방성(resistance to premature closure)등을 들었으며, Parnes(1975)는 창의성의 3S로 민감성(sensitivity), 연합 활동 · 조작(synergy), 재능(serendipity)을 들고 있다.

Sternberg(1994)는 창의성의 요소를 창의적 사고에 영향을 미치는 지적능력, 지식, 사고 스타일, 개인적 특성, 환경, 동기 유발의 6가지 요인에 의해 설명하였다.

첫째, 지적능력은 문제 발견능력, 문제를 이해하고 정의하는 능력, 문제의 중요도와 해결 절략의 적절성 등을 평가 할 수 있는 능력, 문제를 해결 할 수 있는 능력이 포함된다.

둘째, 지식은 너무 많으면 창의적인 활동에 방해가 될 수 있지만 창의적 산출물의 질을 높이기 위해서는 풍부한 지식이 필요하다.

셋째, 사고스타일은 감각적, 직관적, 순응적, 개혁적, 지엽적, 광범위한 사고스타일 등 이 있고 어느 사고 스타일을 가졌는가에 따라서 창의성은 달라진다.

넷째, 개인적 특성은 애매모호함에 대한 참을성, 인내심, 새로운 것에 대한 개방성, 위험 감수 의지, 자신이나 결정에 대한 확신 등이 포함된다.

다섯째, 환경에는 적절한 물리적, 사회적 환경이 포함된다.

여섯째, 동기유발에는 내적, 외적 동기가 포함된다.[26)]

Guilford(1959)는 창의성 구성요소를 문제에 대한 민감성, 사고의 융통성, 사고의 유창성, 사고의 정교성, 사고의 독창성, 재구성력, 집요성으로 설명하였다.

첫째, 문제에 대한 민감성은 다른 사람들이 잘 깨닫지 못하는 사안에 대해 문제를 생각 해내는 능력을 말한다. 일상적인 상황이나 사물을 그냥 지나치지 않고 유심히 관찰 하거나 문제 제기를 하는 것이고, 약간의 변화에도 적극적으로 생각하고 반응 하는 것이다.

---

26) 장미영, 「무용교육이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향」. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문. 1999. pp.19-21.

둘째, 사고의 융통성은 유창성 있는 사고의 연장으로 사물을 다른 각도에서 볼 수 있는 능력과 여러 관점에서 상황을 볼 수 있는 능력이다. 융통성 있는 사고를 하다 보면 일반의 정상적인 사고 패턴으로부터 동떨어진 사고를 일반화할 수 있게 된다. 같은 상황에 대하여 가능한 다양한 생각을 해내는 것이고 같은 조건에서도 다양한 산물을 내는 것이다.

셋째, 사고의 유창성은 사고의 속도 개념으로서 제한된 시간 내에 가능한 한 많은 생각이나 아이디어를 생산하는 능력이고 특정상황을 빨리 판단하고 해결하는 것이다.

넷째, 사고의 정교성은 사고의 깊이 개념으로 아이디어를 정교하고 세밀하게 하고, 재미있고 아름답게 꾸미는 능력이고 기존의 지식이나 원래의 생각에 무언가를 추구하고 좀 더 확장시키기 위한 것이다.

다섯째, 사고의 독창성은 아이디어의 양보다는 질적인 측면으로 독특하고 비상한 아이디어를 만드는 능력이고 기존의 생각을 깨고 새로운 생각을 해내는 것, 기본의 사물과 다르면서 보다 가치 있고 유용한 산물을 만들어 내는 것이다.

여섯째, 재 구성력은 기존의 생각이나 산물을 다른 목적이나 관점에서 재구성하는 능력이다. 여러 다양한 내용들을 종합하여 새로운 생각이나 산물을 만들어 내는 것이다.

일곱째, 집요성은 생각이나 활동에서 끝까지 추구하는 성향을 말한다. 목적한 바를 성취하고자 끝까지 노력하는 태도와 인내심을 갖고 임하는 자세를 말한다.[27]

전경원(1999)은 창의성 구성요인을 다음과 같이 설명하였다.

첫째, 민감성으로 기존 체제 내에서 문제에 대한 감수성으로써 주변의 환경에 대한 예민한 반응을 보이고 새로운 탐색 영역으로 넓히는 능력이다.

둘째, 상상력으로 창의적인 사고력의 원동력이 되는 상상력이란 과거의 경험을 기초로해서 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력이

---

27) 김경은, 김숙령 공저 . 「유아 창의성 교육의 이론과 실제」. 교육아카데미.
탁지혜, 「유아기의 무용교육이 창의성 발달에 미치는 영향」. 전북대학교 대학원 석사학위논문, 2005. pp.14-17.

다. 상상력이 발달하려면 이전의 경험이 축적되어야 하고 여러 다른 심상을 새로운 상황 속으로 통합할 수 있는 능력이 있어야 하며, 또한 현실에서 일어 날 수 있는 가능한 변화를 깨닫는 능력의 발달이 필요하다. 사람의 가장 기본적인 심리학적 경험 중의 하나가 상상력인데 그 상상력은 유아기에 주로 나타나고 형성된다.

셋째. 유창성으로 특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 낼 수 있는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력이다. 사고 과정에서 초기 단계인 기능으로써 언어의 유창성, 신체적인 표현의 유창성, 도형적인 유창성으로 구분한다.

넷째, 융통성으로 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 전환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해 내는 능력이다. 즉 어떤 과제를 해결하거나 아이디어를 내는데 한 가지 방법에 집착하지 않고 여러 가지 방법으로 접근하여 반응 하려는 능력이다.

다섯째, 정교성으로 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 세분화하여 전개하거나 문제에 포함된 의미를 명확히 파악하고 완성, 보완, 수정하는 지적 특성이다.

여섯째, 독창성으로 기존의 사고에서 탈피하여 희귀하고, 참신하여 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력으로 창의적 사고의 목표라고 할 수 있다.[28)]

이상에서 살펴본 창의성의 구성요소에 대한 학자들의 견해를 종합해보면 창의성 구성요소로 유창성 · 독창성 · 융통성을 드는 것을 알 수 있으며, 특히 유아들에게 있어서는 상상력이 창의성을 증진시킬 수 있는 아주 중요한 능력의 하나로 보고 있다.

---

28) 전경원, 「창의성을 중심으로 한 유아연구방법」 서울: 창지사 . 2001.

C. 유아교육의 중요성

1. 유아 무용교육의 중요성

무용은 인간의 본능적 욕구를 바탕으로 자기의 사상과 감정을 율동적인 신체의 움직임에 따라 미적으로 표현하는 시각적, 공간적 종합예술이다.

1969년 하버드대학 Bruner 교수는 The process of Education에서 "어떤 내용이든, 어떤 발달단계에 있는 어린이든, 방법만 좋으면 다 가르칠 수 있다. 교육은 빠르면 빠를수록 좋다."라는 말을 대담하게 제안했다. 밴자민 브룸박사는 "인간의 지능의 반은 4세 까지 형성된다."라고 하였다.

이 두 가지 의견이 사실이라면 초등학교 이상의 학생들을 위한 교육비용의 태반은 유아기 교육에 투입해야 할 것이다.

특히 4세에서 7세는 신체적, 정서적, 지적 영역과 개념 형성, 창의성의 성장의 변화가 급속히 이루어지는 때로서 놀라운 발달을 보이게 되는 시기이다. 이 시기 즉, 유아기의 모든 표현이 거의 몸놀림이기 때문에 체계적으로 짜여진 무용을 가르친다는 것은 반드시 필요하다.

무용교육에서 무용을 통해서 교육의 목표로 하는 인간교육, 즉 이상적인 인간을 기르는데 얼마만큼 기여를 하는가가 중요하다. 우리가 학교에서 미술을 학습하는 것이 미술가가 되기 위해서가 아니고, 음악학습을 하는 것이 음악가가 되기 위해서가 아니듯이 무용을 학습하는 것은 무용가가 되기 위해서 하는 것이 아니다.

우리가 무용교육을 통해서 달성하려고 하는 것은 다른 부분의 학습에서는 얻을 수 없는 활동을 통해서 모든 교육이 이루려고 애쓰는 교육목표의 한 부분에 기여하는 것이기 때문에 무용교육을 바람직하게 하기 위해서는 무엇보다 이상적인 교육내용을 선정해야 할 것이다.[29)]

이러한 무용은 육체와 정신이 발달하는 것이며, 자아조성을 하는 것이라 정의하였고 개인의 발달과 성장에 중점을 두고 있다고 설명하였다.

무용교육은 성장기의 유아에게 가장 필요한 교육으로 움직임을 통해 의사전달, 인지발달, 민주적 행동능력을 기르는데 기여하고 이 시기의 교육은 그 어떤 교육보다 유아의 인격형성의 본질적인 측면에 입각한 것이라고 볼 수 있다.

유아기의 무용교육은 창의적 교육에 있으며 또한 무용을 통해 학습자의 사상, 사

---

29) 김경신, 「유치원 아동을 위한 무용교육」 1987. p.13.

고, 감정을 자유롭게 창작의 능력을 펼칠 수 있도록 길을 열어주는 일을 맡아야 한다는 개념 아래 무용교육이 이루어져야 할 것이며, 무용교육은 필수적이라 생각 할 수 있다.[30]

특히 개성을 존중하고 창의적 표현력을 길러 줄 수 있는 이러한 무용교육이 이루어져야 할 것임을 강조하고 싶다.

2. 유아 창의성 교육의 중요성

우리는 세계화, 정보화 사회에 살고 있다. 창의적 교육이란 창의성을 얻는데 동원되는 생각이나 창의력을 기르기 위한 교육을 의미한다. 미래에 대비하는 교육은 지금까지의 교육과는 달라야 하며 그 교육은 가능한 선택의 자유와 책임감 있는 사고와 풍요로운 경험을 제공해 줄 수 있어야 한다.

즉 급격한 사회 교육적 변화에 대응하고 주도해야 한다는 점에서 창의성 교육은 중요하고 필요하다고 보겠다.

창의성 교육의 필요성을 요약해 보면 다음과 같다.

첫째, 국내 · 외적으로 경쟁력이 날로 심해지는 현실에서 어떤 국가, 사회나 개인이 살아남기 위해서는 창의적이지 않으면 안된다.

둘째, 인간의 제 능력 가운데 '지적' 기능이 중요한 데 창의성은 논리 합리적 사고 기능과 더불어 독특하고도 매우 중요한 사고능력이며, 따라서 좀 더 폭넓고 강력한 지적기능을 함양하기 위해서 창의성 교육이 필요하다는 것이다.

셋째, 사회일반이나 학교, 연구기관에서 '창의성'에 대한 연구나 개발은 이제 보편화된 핵심과제이며 학교교육에서도 더 이상 창의성 교육을 소극적으로 피할 수 없는 당면 과제가 되고 있는 것이다.

넷째, 교육을 포함한 모든 분야가 새롭게 변하지 않으면 안되는 시점에 와 있는데 창의성 개발은 그 일에 크게 기여한다는 믿음이 확산되어 있다는 점이다. 즉, 창의성교육은 이제 미래지향적 관점에서 교육개선의 기본 과제가 되어야 하는 것이다.[31]

---

30) 이희영, 「유아무용교육이 창의성 신체활동에 관한 연구」공주대학교 석사학위논문. 2001. p.12.

31) 정병화, 「움직임 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향」 전북대학교 대학원 석사학위 2004. p.19.

이를 토대로 유아 창의성 교육의 필요성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 창의성은 모든 유아들이 가지는 보편적인 특성이기 때문이다. 유아를 위한 창의성교육이 중요한 이유는 모든 유아가 태어날 때부터 지적인 자질을 가지고 태어나는 것처럼 잠재적인 창의성 자질도 가지고 태어나기 때문이다. 유아는 이미 선천적인 창의성 자질을 가지고 태어나는데, 그 자질이란 창의적이 될 수 있는 자연적인 상상력과 자유로움, 자기가 노력하면 무엇이든 성취해 낼 수 있는 자신감이다.

둘째, 창의성은 학습이나 훈련을 통해 계발할 수 있기 때문이다. 즉, 창의성은 교육할 수 있기에 중요하다.

셋째, 유아기는 창의성 교육에 있어 중요한 시기이기 때문이다. Torrance는 창의성 개발에 필요한 창의적 상상력은 3세에서 4세 반 사이 절정에 이른다고 하였다. Piaget 역시 표상 적 지능이 나타나는 전조작기가 유아의 창의성 발달에 중요한 시기라고 하였다. Dacey는 창의성은 전 생애를 통해 발달하거나 특히 0~5세는 1단계로서 가장 중요한 시기라고 강조하였다.

넷째, 사회적, 시대적으로 창의적인 인간을 요구하기 때문이다. Topler는 사회에 적응하고 생존하기 위해서는 능동적으로 새로운 방법을 찾아 낼 수 있는 능력, 곧 창의성을 필수 능력으로 함양하여야 한다고 하였다.[32]

창의성은 미래사회를 대비하기 위한 인간의 중요한 제 능력 중 하나이며 모든 인간이 지니고 있는 보편적 능력이자 개발 가능한 능력으로서 창의성 교육이 중요하다고 할 수 있으며, 창의성은 여러 능력으로 확산되어지는 기초적인 능력일 뿐 아니라 여러 능력과 관련 되어 있는 능력으로 통합적이 특성을 가진다. 이에 통합성을 강조하는 유아교육에서 창의성 교육이 더욱 강조되어 진다.

---

32) 탁지혜, 「유아기의 무용교육이 창의성 발달에 미치는 영향」전북대학교 대학원 석사학위논문. 2005. pp.18-20.

Ⅲ. 연구방법

A. 연구대상

본 연구는 전라남도 여수시에 위치하고 있는 4개의 유치원 (G유치원, E유치원, D유치원, M유치원) 에 다니는 6세 유아 각 20명씩 선정하여, 무용교육을 받는 유아 40명을 실험집단으로 하고, 무용교육을 받지 않은 유아 40명을 비교집단으로 구분하였으며 실험집단과 비교집단 모두 정규적인 유치원교육을 받고 있는 유아를 선정하였다.

<표 5> 연구대상자

	실험집단	비교집단
G유치원 (20명)	10명	10명
E유치원 (20명)	10명	10명
D유치원 (20명)	10명	10명
M유치원 (20명)	10명	10명
총 (80명)	40명	40명

B. 측정 및 검사내용

1. 창의성 검사의 구성

유아 창의성 검사를 위해 전경원이 2000년에 개발한 유아 종합창의성 검사(K-CCTYC)지를 선택하였다.
본 검사지는 만 4세~6세 유아들을 대상으로 표준화한 검사이며, 종합창의성 검사

의 주요 척도는 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 측정하는 총 4개의 소검사로 구성되어있다. 개발 목적은 언어, 도형, 신체 영역에서 창의성을 파악하기 위해서이다.[33] 이 검사지는 <표 6>과 같이 언어, 도형, 신체 영역으로 구분하고 창의성 검사를 위해 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 동물 상상하기, 색다른 나무치기로 구성하여 유창성, 융통성, 독창성, 상상력으로 측정하였다.

<표 6> 유아종합창의성 검사 구성 내용

영역	검사명	검사내용	소요 시간
언어	검사1 빨간색 연상하기	빨간색과 연상되는 물건이나 느낌 및 생각을 적어보게 한다. 이 검사는 창의력 개발에 중요한 역할을 한 연상 활동 빨간색으로 이루어져 있다.	3분
도형	검사2 도형 완성하기	태극기 가운데 선(S모양) 만 9개 제시하고 그 선을 하나씩 사용하여 어떤 그림을 그리는 것이다.	3분
신체	검사3 동물 상상하기	창의적 사고의 기초가 되는 상상력을 측정하기 위해 전래동화나 우화에 등장하는 동물을 5가지 등장시켜 상상하게 하는 것이다.	3분
	검사4 색다른 나무치기	전통놀이의 비석치기와 같은 형식으로 세워져 있는 목자를 색다른 방법으로 쓰러뜨리게 하는 것이다.	7분

33) 전경원, 「유아용 창의성 특성검사 요강」, 학지사, 2002. p.21.

<표 7> 유아 종합 창의성 도구의 측정요인과 검사 명

측정요인	검사번호	검사
유창성	검사1	빨간색 연상하기
	검사2	도형 완성하기
	검사4	색다른 나무치기
융통성	검사1	빨간색 연상하기
	검사2	도형 완성하기
	검사4	색다른 나무치기
독창성	검사1	빨간색 연상하기
	검사2	도형 완성하기
	검사4	색다른 나무치기
상상력	검사3	동물 상상하기

※ 검사 전: 유사활동으로 간단하게 워밍업을 한다.

검사 1. 빨간색 연상하기

'초록색' 하면 생각나는 느낌이나 물건은 무엇인가요?

'하얗다'하면 생각나는 물건이나 느낌을 이야기 해보세요.

검사 2. 도형 완성하기

○동그라미를 이용하여 재미있는 그림을 그려보세요.

△세모를 이용하여 재미있는 그림을 그려보세요.

검사 3. 동물 상상하기

○○이가 새(고양이)가 되었다고 상상해 보세요.

어떻게 움직일까요? 어떤 소리를 낼까요? 흉내내보세요.

검사 4. 색다른 나무치기

연구자는 창의나무1을 평평한 곳에 세워두고 의자에 앉아 창의나무2를 손으로 가볍게 던지는 예를 보여준다.

※ 검사 1, 검사 2, 검사 3, 검사 4의 4가지 검사를 실시하면서 다음과 같은 검사에 대한 소개를 해주며 유아들의 반응을 기록하였다.

검사 *1.* 빨간색 연상하기 (집단검사)

- 교사 : (빨간색 종이를 보여주며) 무슨 색깔인가요?
- 유아들: 빨간색이요.
- 교사: 우리 주변에는 빨간색으로 되어 있는 것들이 많이 있지요?
- 유아들: 네, 선생님.
- 교사: 빨간색을 보니 어떤 생각이 드나요?
- 유아들: 무서워요. 불이 생각나요. 엄마 립스틱이요, 원숭이 엉덩이요.. 등
- 교사: 빨간색을 보고 떠오르는 물건이나 느낌 등을 적어보세요.
- 유아들: 네. 그런데 글씨를 잘못 쓰는데요.
- 교사: 그럼 선생님이 옆에서 도와줄께요.

(글을 쓰지 못하는 유아의 경우 유아가 말한 그대로를 검사지에 연구자와 보조 교사가 옆에서 도와준다.)

검사 *2.* 도형 완성하기 (집단검사)

- 교사: 여기에 몇 개의 도형 친구들이 있나요?
  9개의 도형 친구들이 있지요.
- 유아들: 네 선생님.
- 교사: 어떤 친구는 도형을 이용하여 눈사람을 그렸네요.
  하지만 다른 친구가 이미 그림 눈사람은 그리지 마세요.
- 유아들: 왜요? 선생님
- 교사: 9개의 도형마다 서로 다른 그림으로 많이 그리는 것이 좋아요.
  그러나 9개 모두 그리지 않아도 된답니다.
  제목은 조금 있다 선생님이 이야기 하면 적어주세요.
  (3분후)
- 교사: 이제 그만 그리세요.
- 유아들: 아직 다 못 그렸는데요. 선생님.

- 교사: 괜찮아요. 그림 그리는 것을 멈추고 자기가 그림 그림에 제목을 적어주세요.

(첫 번째 검사와 마찬가지로 글을 쓰지 못하는 유아의 경우 검사지에 연구자 와 보조교사가 유아가 이야기하는 대로 제목을 적어준다.)

검사 *3.* 동물 상상하기 (개별검사)

- 교사: 동물을 본 적이 있나요? 어떤 동물들을 보았나요?
- 유아: 네. 호랑이랑 사자랑 코끼리랑 원숭이랑 강아지랑 여러 동물들을 엄마 아빠랑 놀러가서 봤어요.
- 교사: 그럼 그 동물들의 모습을 잘 생각해 보세요. 지금부터 ○○와 아주 재미있는 요술놀이를 할 거예요. 어떤 놀이일까요?
- 유아: 모르겠어요. 너무 궁금해요.
- 교사: 선생님이 어떤 동물을 이야기 해주면 ○○이가 그 동물이 되어 흉내내보는 놀이에요.
- 유아: 우와 진짜 재밌겠다. 선생님 빨리해요.
- 교사: 진짜 그 동물이 된 것처럼 몸을 움직여서 흉내내어 보세요.
  강아지가 뛰어다니는 모습을 상상해보세요.
  진짜 강아지가 된 것처럼 그 모습을 흉내내어 보세요.
- 유아: 아무런 반응 없이 가만히 있는다.
  멍멍 소리를 낸다. 야옹소리를 낸다. 네 발로 움직인다.
  (여러 반응을 보임.)
- 교사: 개구리가 연못에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요.
  진짜 개구리가 된 것처럼 그 모습을 흉내내어 보세요.
- 유아: 아무런 반응 없이 가만히 있는다.
  개굴개굴 소리를 낸다. 팔짝 뛴다. (여러 반응을 보임)
- 교사: 원숭이가 나무에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요.
  진짜 원숭이가 된 것처럼 그 모습을 흉내내어 보세요.
- 유아: 아무런 반응 없이 가만히 있는다.
  얼굴을 긁는 모습을 한다. 나무타기 하는 모습을 한다. 바나나를 먹는 모습을 한다. (여러 반응을 보임)

- 교사: 토끼가 숲 속에서 뛰어다니는 모습을 상상해 보세요.
  진짜 토끼가 된 것처럼 그 모습을 흉내내어 보세요.
- 유아: 아무런 반응 없이 가만히 있는다.
  두 손을 머리에 대고 깡충깡충 뛰는 모양을 한다. 풀을 뜯어 먹는 모습 을 한다. (여러 반응을 보임)
- 교사: 호랑이가 산 속에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요.
  진짜 호랑이가 된 것처럼 그 모습을 흉내내어 보세요.
- 유아: 아무런 반응 없이 가만히 있는다.
  어흥 소리를 낸다. 세상에서 가장 힘 센 동물처럼 움직인다.

(동물들의 특성과 움직임의 모습 등을 잘 관찰하여 반응의 모습을 보고 반응이 적절한지 검사지에 연구자가 1점~3점의 점수를 부여한다.)

검사 *4.* 색다른 나무치기 (개별검사)

- 교사: 선생님이 ○○이와 재미있는 놀이를 해보려고 한답니다.
- 유아: 어떤 놀이요? 선생님.
- 교사: 어떻게 하는 놀이인지 궁금하지요?
  앞에 세워진 창의나무 1을 창의나무 2로 쓰러뜨리는 놀이에요.
- 유아: (머리를 긁적인다.)
- 교사: 그런데 여기에는 규칙이 있어요.
  ‘1. 같은 방법으로 쓰러뜨리지 않는다. 2. 몸을 이용하여 색다른 방법으로 쓰러뜨린다. 3. 반드시 창의나무 1을 맞출 필요는 없다’ 입니다.
- 유아: 우와 재미있겠다. 선생님 빨리 해봐요.
- 교사: 자! 재미있는 방법을 생각해 보세요. 시작합니다.

(유아가 보이는 반응을 보고 그림에서 정확하게 찾아 검사지에 번호를 적고 다양한 반응이 나올 수 있도록 격려를 한다.)

교사(연구자)가 유아에게 하는 말은 「전경원, 학지사 유아종합 창의성 검사 요강 pp. 39- 48」를 참고하여 유아에게 하는 말이다.

2. 검사의 신뢰도와 타당도

본 검사지의 신뢰도와 타당도는 다음과 같다.
내적 합치도에 있어 유창성, 융통성, 독창성, 상상력의 총 Cronbach a계수는 .8391로 매우 높은 수준으로 나타났으며, 검사 - 재검사 신뢰도 계수는 .67이었으며, 채점간의 신뢰도 계수는 .98~.99로 나타났다. 공인타당도는 상관계수를 산출한 결과 .65로 나타났으며 구인타당도는 총점과의 상관계수가 .59~.96으로 매우 높은 것으로 나타났다

C. 측정 및 검사 방법

본 연구는 사전검사, 무용교육프로그램, 사후검사 순으로 진행하였다.

<표 8> 연구 절차

	연구기간
사전검사	2007년 5월 7일 ~ 2007년 5월 11일 (1주)
무용교육프로그램실시	2007년 5월 14일 ~ 2007년 7월 20일 (10주)
사후검사	2007년 7월 23일 ~ 2007년 7월 27일 (1주)

1. 사전검사

본 연구의 무용프로그램 실시에 앞서 2인의 검사 자(연구자, 유아교육전공교사)가 3일간에 걸쳐 본 연구의 유치원의 교실에서 개별적으로 사전검사를 실시하였으며 이때 1인당 20~25분 정도 소요되었다.

2. 무용교육 프로그램

본 연구는 실험집단과 비교집단의 유아 모두에게 교육부 유치원 교육과정에 따라 동일한 주제에 의해 교육과정을 실시하였고 실험집단에게는 10주간의 무용교육 프로그램을 주 2회 실시하였다. 실험집단의 구체적인 무용교육 프로그램은 <표 9>과 같다. 이 무용 교육 프로그램은 연구자가 무용학원에서 일반적으로 행하여지고 있는 기본 무용을 바탕으로 여러 창작활동을 할 수 있는 동작으로 재구성하여 유치원 유아들에게 적합한 무용동작을 구상하여 만들어낸 프로그램이다.

<표 9> 무용교육프로그램

주	요일	주제	무용프로그램
1	월요일 (50분)	▶ 신체 움직이기	* 몸의 각 부위를 말한다. * 무용의 기본동작을 익힌다.
	수요일 (50분)		* 신체의 일부를 이용하여 몸을 움직여본다. * 몸의 균형 잡기를 해본다.
2	월요일 (50분)	▶ 기본 스텝 익히기	* 워킹 - 여러 형태로 걸어본다. * 몸의 여러 부위를 이용하여 걸어본다.
	수요일 (50분)		* 빠른 스텝 - 양팔을 앞, 뒤로 흔들며 빠른 스텝으로 전진하며 이동한다. * 사이드 투스텝 - 양팔을 돌리며 옆으로 투스텝하며 이동한다.
3	월요일 (50분)	▶ 여러 동작 익히기	* 숄더 다운 - 옆으로 이동하며 어깨를 돌려 다운한다. * 팔 스윙하기 - 두 팔을 스윙하며 이동한다.
	수요일 (50분)		* 플로어 턴하기 - 바닥에 앉아 돌며 이동한다. * 엎드려 이동하기 - 바닥에 엎드려 옆으로 이동해 본다.

4	월요일 (50분)	▶ 구르기와 비틀기 동작 익히기	* 오이처럼 구르기 - 길게 오이처럼 누워 구른다. * 공처럼 구르기 - 몸을 둥글게 하여 구른다.
	수요일 (50분)		* 트위스트하기- 온 몸을 꽈배기가 된 듯 비틀어본다. * 물결치기(웨이브) - 손을 이용하여 물결치듯 움직여 본다.
5	월요일 (50분)	▶ 동물 흉내 내기	* 펭귄처럼 뒤뚱거리며 걸어본다. * 고양이처럼 사뿐사뿐 걸어보고 야옹 소리를 내어본다.
	수요일 (50분)		* 백조가 된 듯 손을 이용하여 날개 움직이듯이 움직여본다. * 개구리처럼 위로 팔짝 뛰어본다.
6	월요일 (50분)	▶ 소도구이용하여 점프하기	* 줄넘기 - 바닥에 손을 짚고 두 다리를 뒤로 들어 토끼처럼 줄을 넘는다. * 풍선 닿기 - 풍선을 높은 곳에 매달아 놓고 여러 가지 방법으로 뛰어본다.
	수요일 (50분)		* 탱탱 볼처럼 뛰어보기 - 탱탱 볼이 튕기는 것처럼 뛰어본다.

			* 후프 건너뛰기 - 후프를 바닥에 늘여놓고 뛰어 건넌다.
7	월요일 (50분)	▶ 친구들과 함께 여러 놀이를 몸으로 표현해보기	* '숨박꼭질' 놀이를 응용하여 무용으로 표현해본다. * '가위, 바위, 보' 놀이를 응용하며 동작으로 표현해본다.
	수요일 (50분)		* '무궁화 꽃이 피었습니다' 놀이처럼 멈출 때 여러 동작으로 멈춰본다. * '우리 집에 왜왔니?' 놀이처럼 앞으로 걸어 나갈 때 손과 발을 힘껏 움직이며 예쁘게 걸어본다.
8	월요일 (50분)	▶ 재미있는 무용하기	* 짝꿍 무용하기 - 두 명씩 짝을 지어 동작을 해본다. * 브레브레를 한 후 예쁘게 포즈를 취해본다.
	수요일 (50분)		* 슬라이딩하기 - 바닥에서 미끄러지듯 한 다리를 쭉 뻗어 나아간다. * 2, 4박자에 맞춰 움직여본다.
9	월요일 (50분)	▶ 재미있는 모양 만들기	* 친구들과 함께 나무 모양을 만들어본다. * 비행기를 상상하며 모양을 만들어본다.

	수요일 (50분)		* 태엽 인형들이 움직이듯 움직여본다. * 로보트처럼 씩씩하게 움직여본다.
10	월요일 (50분)	▶ 발레리나 되어보기	* 짝꿍과 함께 걷기, 달리기, 멈추기를 이용하여 무용을 만들어 본다. * 음악에 맞추어 선생님의 동작을 따라해 본다.
	수요일 (50분)		* 신나는 음악에 맞추어 연결 동작으로 작품을 만들어 본다. * 수업을 마무리 짓는다.

3. 사후검사

10주간의 무용교육 프로그램이 끝난 후 실험집단과 비교집단의 유아들에게 사전검사와 동일한 방법(유아 종합 창의성 검사)으로 창의성 검사를 실시하였다.

D. 자료처리방법

본 연구는 무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아의 사전, 사후 검사를 비교하여 창의성 개발의 차이점과 유아무용교육이 유아의 창의성 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위하여 본 연구는 전라남도 여수시에 위치하고 있는 4개의 유치원 (G유치원, E유치원, D유치원, M유치원) 에 다니는 6세 유아 각 20명씩 선정하여, 무용교육을 받는 유아 40명을 실험집단으로 하고, 무용교육을 받지 않은 유아 40명을 비교집단으로 구분하여 사전, 사후 2회에 걸친 검사를 실시하였다.

집단 간의 유의차를 알아보기 위하여 SPSS 11.0을 이용하여 통계분석을 실시하였으며 실험집단과 비교집단별로 평균(M), 표준편차(SD)를 산출하여 사전, 사후검사에 대한 차이를 비교하기 위하여 T-검증(paired t-test)을 이용하여 검증하였다.

Ⅳ. 연구 결과

본 연구는 무용교육을 받은 유아(실험집단)와 무용교육을 받지 않은 유아(비교집단) 의 사전, 사후 검사를 비교하여 두 집단 간의 창의성 개발의 차이를 알아보고, 유아무용교육이 유아의 창의성 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위한 결과는 다음과 같다.

A. 무용교육 프로그램을 통한 창의성 총점에 대한 집단비교

무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아를 비교하여 창의성 개발에 차이가 나는지 알아보고 유아무용교육이 유아의 창의성 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위하여 집단별 사전검사와 사후검사를 T-검증한 결과는 <표 10>와 같다.

<표 10> 실험집단과 비교집단의 창의성 총점에 대한 집단비교

	집단	N	M	SD	T	P
사전	실험집단	40	54.78	5.16	.46	.64
	비교집단	40	54.21	4.77		
사후	실험집단	40	62.35	5.82	4.39	.000
	비교집단	40	55.42	5.94		

$p < .05$ M = 평균 SD = 표준편차

위의 <표 10>에 나타난 바와 같이 창의성 총점의 사전검사에서는 실험집단 M=54.78(SD=5.16), 비교집단 M=54.21(SD=4.77)의 결과로 나타났는데 이는 창의성 총점에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없다고 할 수 있다. 그러나 사후검사에서는 실험집단 M=62.35(SD=5.82), 비교집단 M=55.42(SD=5.94)의 결과로 나타났는데 이는 창의성 총점에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가

있다고 할 수 있다.

즉, 실험집단이 비교집단보다 종합 창의성 총점의 점수가 증가하였음을 알 수 있다. 따라서 무용교육이 유아의 창의성 개발 향상에 효과적이라는 것을 나타낸다. 이를 그림으로 나타내면 <그림 1>과 같다.

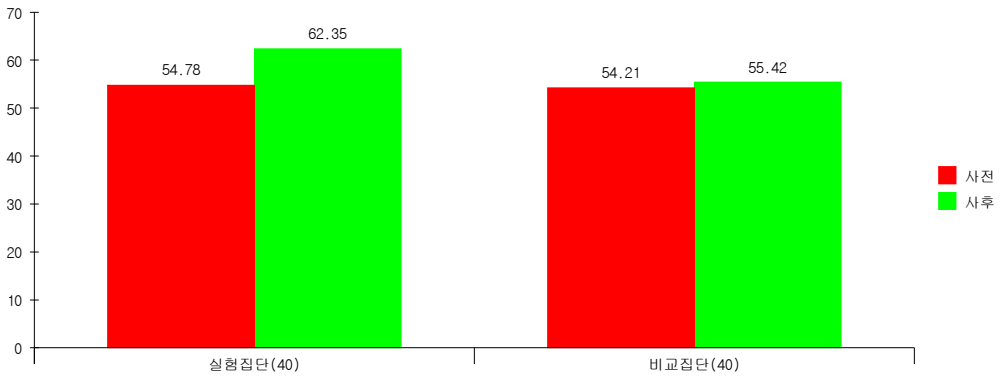

그림 1.실험집단과 비교집단의 창의성 총점에 대한 집단비교

B. 무용교육 프로그램을 통한 창의성 검사결과

창의성 검사를 위한 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 동물 상상하기, 색다른 나무치기의 검사결과 유창성, 융통성, 독창성, 상상력에 대한 실험집단과 비교집단의 사전, 사후 점수를 이용하여 T-검증한 결과는 다음과 같다.

1. 실험집단과 비교집단의 유창성 검사결과

무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아와 비교하여 유창성 개발에 차이가 나는지 알아보고 유아무용교육이 유아의 유창성 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위하여 집단별 사전검사와 사후검사를 T-검증한 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 실험집단과 비교집단의 유창성 검사 결과

	집단	N	M	SD	T	P
사전	실험집단	40	55.5	3.82	.46	.65
	비교집단	40	54.9	4.48		
사후	실험집단	40	63.0	6.48	3.98	.000
	비교집단	40	55.0	6.38		

p < .05 M = 평균 SD = 표준편차

위의 <표 11>에 나타난 바와 같이, 창의성 하위요인 유창성 검사에서 사전검사는 실험집단 M=55.5(SD=3.82), 비교집단 M=54.9(SD=4.48)의 결과로 나타났는데 이는 유창성 검사에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없다고 할 수 있다. 사후검사에서는 실험집단 M=63.0(SD=6.48), 비교집단 M=55.0(SD=6.38)의 결과로 나타났는데 이는 유창성 검사에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다고 할 수 있다.

즉, 실험집단이 비교집단보다 유창성 점수가 증가하였음을 알 수 있다. 따라서 무용교육이 유아의 유창성 개발 향상에 효과적이라는 것을 나타낸다.

이를 그림으로 나타내면 <그림 2>와 같다.

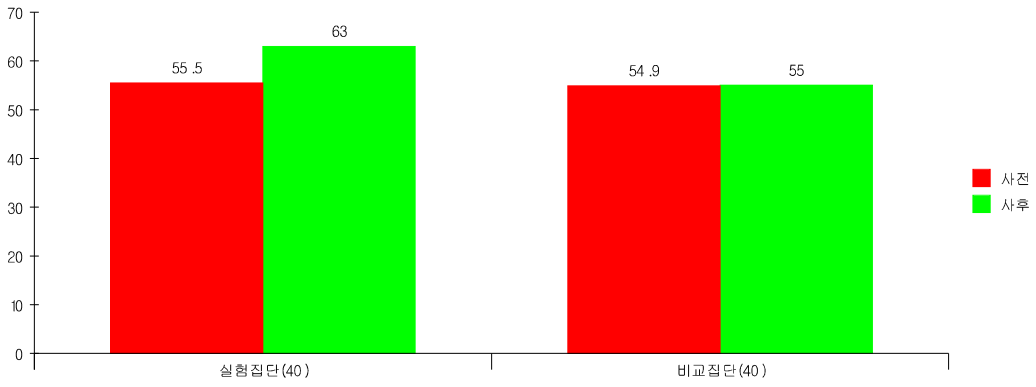

그림 2. 실험집단과 비교집단의 유창성 검사결과

2. 실험집단과 비교집단의 융통성 검사결과

무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아와 비교하여 융통성 개발에 차이가 나는지 알아보고 유아무용교육이 유아의 융통성 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위하여 집단별 사전검사와 사후검사를 T-검증한 결과는 <표 12>과 같다.

<표 12> 실험집단과 비교집단의 융통성 검사 결과

	집단	N	M	SD	T	P
사전	실험집단	40	55.7	4.91	.14	.89
	비교집단	40	55.5	4.36		
사후	실험집단	40	59.8	5.81	2.66	.001
	비교집단	40	54.5	6.84		

p < .05 M = 평균 SD = 표준편차

위의 <표 12>에 나타난 바와 같이 창의성 하위요인 융통성 검사에서 사전검사는 실험집단 M=55.7(SD=4.91), 비교집단 M=55.5(SD=4.36)의 결과로 나타났는데 이는 융통성 검사에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없다고 할 수 있다. 사후검사에서는 실험집단 M=59.8(SD=5.81), 비교집단 M=54.5(SD=6.84)의 결과로 나타났는데 이는 융통성 검사에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다고 할 수 있다.

즉, 실험집단과 비교집단간에 융통성 점수가 증가하였음을 알 수 있다.

따라서 무용교육이 유아의 융통성 개발 향상에 효과적이라는 것을 나타낸다.

이를 그림으로 나타내면 <그림 3>과 같다.

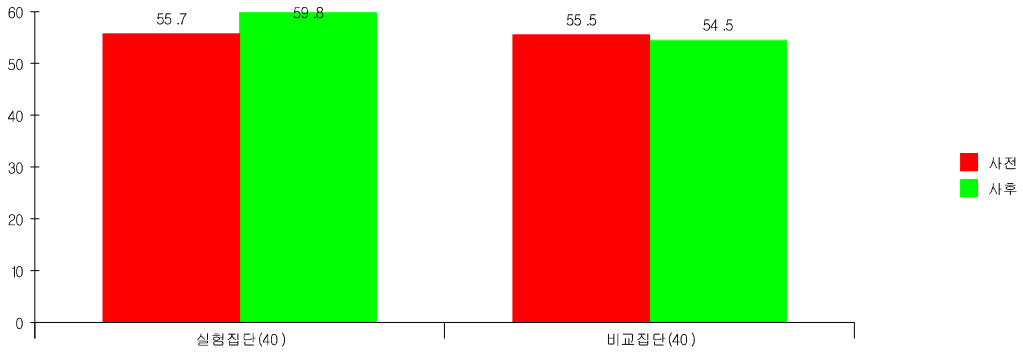

그림 3.실험집단과 비교집단의 융통성 검사결과

3. 실험집단과 비교집단의 독창성 검사결과

무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아와 비교하여 독창성 개발에 차이가 나는지 알아보고 유아무용교육이 유아의 독창성 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위하여 집단별 사전검사와 사후검사를 T-검증한 결과는 <표 13>과 같다.

<표 13>실험집단과 비교집단의 독창성 검사 결과

	집단	N	M	SD	T	P
사전	실험집단	40	54.4	5.72	.38	.71
	비교집단	40	53.7	5.14		
사후	실험집단	40	62.4	7.46	3.33	.002
	비교집단	40	55.0	6.53		

$p < .05$ M = 평균 SD = 표준편차

위의 <표 13>에 나타난 바와 같이 창의성 하위요인 독창성 검사에서 사전검사는 실험집단 M=54.4(SD=5.72), 비교집단 M=53.7(SD=5.14)의 결과로 나타났는데 이는 독창성 검사에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없다고 할 수 있다. 사후검사에서는 실험집단 M=62.4(SD=7.46), 비교집단 M=55.0(SD=6.53)의 결과로 나타났는데 이는 독창성 검사에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다고 할 수 있다.

즉, 실험집단이 비교집단보다 독창성 점수가 증가하였음을 알 수 있다. 따라서 무용교육이 유아의 독창성 개발 향상에 효과적이라는 것을 나타낸다.

이를 그림으로 나타내면 <그림 4>와 같다.

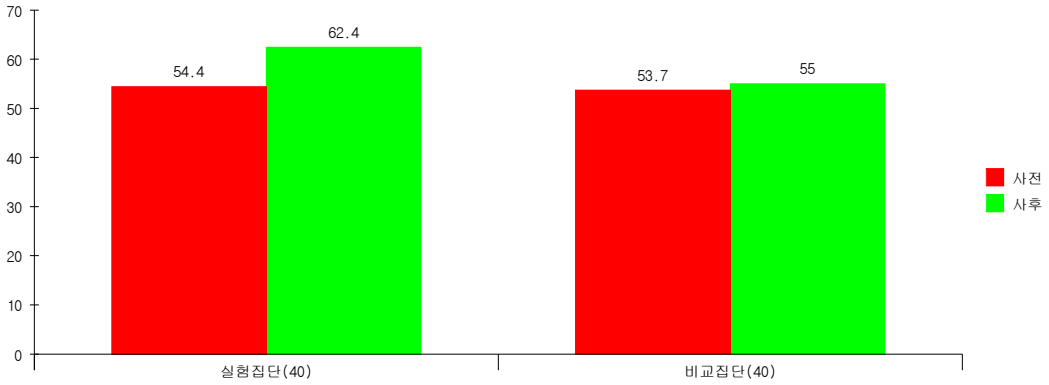

그림 4.실험집단과 비교집단의 독창성 검사결과

4. 실험집단과 비교집단의 상상력 검사결과

무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아와 비교하여 상상력 개발에 차이가 나는지 알아보고 유아무용교육이 유아의 상상력 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위하여 집단별 사전검사와 사후검사를 T-검증한 결과는 <표 14>과 같다.

<표 14> 실험집단과 비교집단의 상상력 검사 결과

	집단	N	M	SD	T	P
사전	실험집단	40	53.5	6.18	.45	.66
	비교집단	40	52.7	5.10		
사후	실험집단	40	64.2	3.53	5.89	.000
	비교집단	40	57.2	4.02		

p < .05 M = 평균 SD = 표준편차

위의 <표 14>에 나타난 바와 같이 창의성 하위요인 상상력 검사에서 사전검사는 실험집단 M=53.5(SD=6.18), 비교집단 M=52.7(SD=5.10)의 결과로 나타났는데 이는 상상력 검사에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 없다고 할 수 있다. 사후검사에서는 실험집단 M=64.2(SD=3.53), 비교집단 M=57.2(SD=4.02)의 결과로 나타났는데 이는 상상력 검사에 대한 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다고 할 수 있다.

즉, 실험집단이 비교집단보다 상상력 점수가 증가하였음을 알 수 있다. 따라서 무용교육이 유아의 상상력 개발 향상에 효과적이라는 것을 나타낸다.

이를 그림으로 나타내면 <그림 5>와 같다.

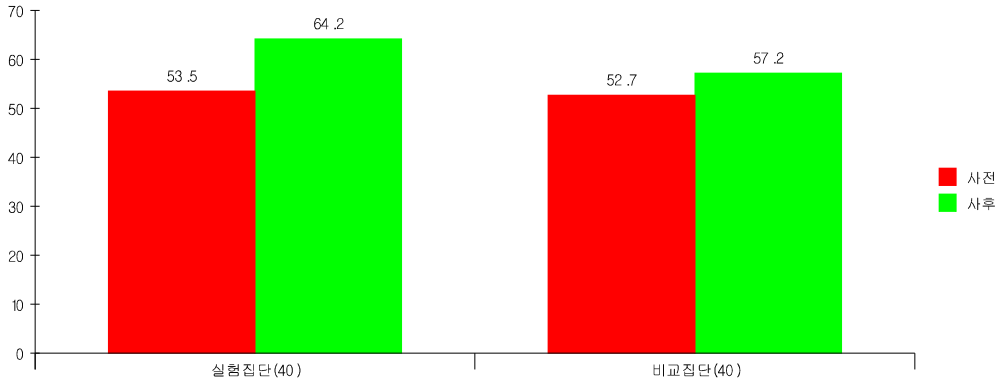

그림 5.실험집단과 비교집단의 상상력 검사결과

V. 결론 및 제언

A. 결론

본 연구는 무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아의 두 집단 간 사전, 사후검사를 비교하여 창의성 개발의 차이점을 알아보고 유아 무용교육이 창의성 개발 향상에 효과적인지 알아보기 위하여 연구를 추진한 결과는 다음과 같다.

창의성 개발 검사를 위한 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 동물 상상하기, 색다른 나무치기의 검사로 유창성, 융통성, 독창성, 상상력의 검사 결과를 얻을 수 있다. 빨간색 연상하기, 도형 완성하기, 색다른 나무치기의 검사로 유창성, 융통성, 독창성의 검사 결과를 얻을 수 있으며, 동물 상상하기의 검사로 상상력의 검사 결과를 얻을 수 있다.

창의성의 4가지 하위요인 총점의 결과를 살펴보면 다음과 같다.

창의성 개발에 있어 무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아의 집단간 차이를 보면 사전검사는 실험집단 54.78 , 비교집단 54.21로 유의한 차이가 나타나지 않았으므로 두 집단 간 창의성 개발에 차이가 없다고 할 수 있다. 사후 검사는 실험집단 62.35 , 비교집단 55.42로 유의한 차이가 나타났으므로 두 집단 간 창의성 개발에 차이가 있다고 할 수 있다.

따라서 무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아의 창의성 개발에 큰 차이가 있으며 무용교육이 유아의 창의성 개발 향상에 효과적이라 할 수 있다.

이러한 결과를 종합해 보면 다음과 같다.

첫째, 무용교육을 받은 유아와 무용교육을 받지 않은 유아의 창의성 개발에 큰 차이가 있었다.

둘째, 무용교육이 유아의 창의성 개발 향상에 효과 적이었다.

이렇듯 유아에게 있어 무용교육은 중요한 교육의 형태라 할 수 있다.

B. 제언

본 연구는 이상의 결론을 바탕으로 연구의 제한점을 기초로 하여 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구에서는 6세 유아들을 대상으로 연구하였다. 후속 연구에서는 3, 4, 5세 연령을 대상으로 연령별 발달 수준에 맞는 무용교육 프로그램을 개발하여 그것을 유아들에게 적용한 후 유아들의 창의성 개발 향상에 효과적인지 대한 연구도 필요하다고 본다.

둘째, 본 연구는 무용교육프로그램을 10주 동안 총 20회를 적용하여 이루어진 결과를 바탕으로 한 것이다. 그러므로 창의성의 장기적인 효과에 대한 예상에는 제한이 따르므로 프로그램 적용기간을 6개월 이상 적용하여 실시한다면 창의성 증진에 효과적인 결과를 뚜렷이 이끌어 낼 수 있을 것이다.

따라서 본 연구에서 사용된 무용교육은 유아에게 있어 많은 경험을 제공해주며 신체적 발달 뿐 아니라 유아의 창의성의 지적발달 및 정의적 발달에 영향을 주는 교육 활동으로 볼 수 있으며 창의성은 천재나 선천적으로 타고나는 것이 아니라 누구나 잠재적으로 내재되어 있다는 것을 알 수 있다.

그러므로 창의성 개발을 위한 유아 무용교육 연구가 더욱 활발히 이루어져야 할 것 임을 강조하고 싶다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 김경신 (1987) 「유치원 아동을 위한 무용교육」
- 김경은, 김숙령 공저 「유아 창의성 교육의 이론과 실제」, 교육아카데미
- 김윤태 외 (1965)「교육심리사전」, 교육서관
- 김성희, 허혜경 (1999) 「유아발달」, 교육과학사
- 김춘일 (2000) 「유아를 위한 창의성 교육」, 서울: 교육과학사
- 김학수, 허창규 (1968) 「창조적 교육」, 서울: 제일출판사
- 문미옥 (1995)「누가 창의적 교사인가, 세계화 시대의 창의성 교육」, 한국 어린이 육영회 학술대회 자료집
- 이은화 「창의성 교육 어떻게 할 것인가?」, 서울: 한국 어린이 육영회
- 이희승 (1961)「국어대사전」, 서울: 민중서림
- 전경원 (1999)「유아 종합 창의성 검사요강」, 학지사
  (1999)「창의성 종합검사지 설명서」, 학지사
  (1999)「창의성을 중심으로 한 유아연구방법, 서울: 창지사
- 조복희 「유아발달」, 교육과학사
- 홍순정 (1999) 「평화를 사랑하는 어린이: 평화적 갈등해결 교육 프로그램」, 서울: 창지사

<논문>

- 김다미 (2002) "유아의 창의성 발달을 위한 무용지도방법 연구." 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문
- 김영희 (2006) "유아의 무용교육이 창의성 개발에 미치는 영향." 경희대학교 대학원 석사학위논문
- 김지영 (2004) "무용교육이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향." 국민대학교 대학원 석사학위논문

- 박미선 (2005) "무용교육이 유아기 창의성 발달에 미치는 영향." 경기대학교 대학원 석사학위논문
- 박은성 (1994) "유아의 무용 활동이 사회성 발달에 미치는 영향." 한양대학교 석사학위논문
- 이선화 (2002) "유아의 창의성 개발을 위한 무용교육 프로그램 모형연구." 수원대학교 대학원 석사학위논문
- 이지은 (2003) "Movement를 통한 유아무용교육." 조선대학교 대학원 석사학위논문
- 이희영 (2001) "유아무용교육이 창의성 신체활동에 관한 연구." 공주대학교 대학원 석사학위논문
- 장미영 (1999) "무용교육이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향." 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 정은영 (2002) "유아무용교육의 정서변화에 관한 연구." 조선대학교 교육대학원 석사학위논문
- 정병화 (2004) "움직임 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향." 전북대학교 대학원 석사학위논문
- 조연숙 (2002) "유아무용교육이 유아의 긍정적 자아개념에 미치는 영향." 세종대학교 대학원 석사학위논문
- 탁지혜 (2005) "유아기의 무용교육이 창의성 발달에 미치는 영향." 전북대학교 대학원 석사학위논문
- 황은아 (2001) "무용프로그램이 유아의 신체표현력에 미치는 영향."원광대학교 대학원 석사학위논문

<외국문헌>

- Getzels, J. W. & jackson, P. W. (1962) Creativity and Intelligence, NewYork: Willy, Solving, Cambridge Univ. Press.
- Guilford, J. P. (1950) Creativity, American Psychologist, 5.
  (1967) The nature of human Intelligence, N. Y.: Mc Grow Hill.
- Lubart, (1994) Creativity, In sternberg, R. J. (ED), Thinking and Problem.

- Meeker, M. (1973) Divergenty production sourcebook, Vida, or: so Institute.
- Osborn, A. F. (1963) Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking, N. Y.: Scribner's, J. clin.
- Rosers, C. R. (1962) Toward a theory of creativity, In S. J. parnes & H. F. harding, A source book for creative thinking. N. Y.: Scribner's.
- Stacko, A. J.(1995) Creativity in the classroom: Schools of curious delight, N. Y: Longman.
(1995) Creativity in the classroom: White Plains」, N. Y: Addison Wesley.
- Sternberg, R. J.(1994) Answering question and questing answer, Phidelta Kappan.
- Torrance, E. P.(1962) Developing Creative thing Through Shcool Experience, In S. J. Pernes, A source book for Creative Thinking.
(1962) Can we teach children to thing creativity?」 journal of Creative B eha vior, 6.
- Uban, K. K. (1995) Creativity - A Component Approch Model.

[부 록]

1. 유아 종합 창의성 검사지

1) 빨간색 연상하기

2) 도형 완성하기

3) 동물 상상하기

4) 색다른 나무치기

2. 무용교육 프로그램 지도안

유아 종합 창의성 검사

개발자: 전경원 교수

Creativity

Korean
Comprehensive
Creativity
Test for
Young
Children

유 아 명:	(남 · 여)	검 사 일:	년 월 일
검 사 자:		생년월일:	년 월 일
소 속:		검사번호:	

도서출판 학지사
부설 학지사심리검사연구소
www.hakjisa.co.kr

유아용

3

1. 빨간색 연상하기

빨간색을 보고 떠오르는 물건이나 느낌 등을 적어 보세요.

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

잠깐 기다리세요.

유아용

4

2. 도형 완성하기

어떤 친구가 S를 이용하여 눈사람을 그렸어요. 여러분은 무엇을 그릴 수 있을까요?
단, 보기와 다른 모양으로 그려 보세요.

보기

제목: 눈 사 람

잠깐 기다리세요.

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: _____

잠깐 기다리세요.

교사용

3. 동물 상상하기

7

5가지 동물에 대한 유아의 반응 정도를 보고 점수에 체크해 주세요.

무반응형	부적절한 반응형	기본(음성이나 동작) 반응형	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.	⓪ ① ② ③
2. 개구리	개구리가 연못에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 개구리가 된 것처럼 모습을 흉내내 보세요.	⓪ ① ② ③
3. 원숭이	원숭이가 나무에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 원숭이가 된 것처럼 모습을 흉내내 보세요.	⓪ ① ② ③
4. 토 끼	토끼가 숲 속에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 토끼가 된 것처럼 모습을 흉내내 보세요.	⓪ ① ② ③
5. 호랑이	호랑이가 산 속에서 놀고 있는 모습을 상상해 보세요. 진짜 호랑이가 된 것처럼 모습을 흉내내 보세요.	⓪ ① ② ③

교사용

9

4. 색다른 나무치기

7분 동안 유아가 나무를 쓰러뜨리는 방법을 관찰하고, 〈채점기준표〉에서 해당되는 반응번호를 찾아 아래 칸에 차례대로 적어 주세요.

보기

유아의 반응: 이마에 올려 놓고 가서 던진다.

번호	반응번호
1	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	

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	1	주제	신체 움직이기	장소	유치원 교실
학습목표	우리의 몸(신체)의 각 부위를 알고 기본동작을 익힐 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 자기소개를 하고 인사한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 몸(신체)의 각 부위를 큰소리로 말한다. ◆ 앉아서 하는 동작, 서서하는 동작을 익힌다. ◆ 무용의 기본 동작을 익힌다. - 손, 발의 동작을 익힌다. (포인, 플렉스, 아라베스크) ◆ 음악에 맞추어 움직여 본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	2	주제	신체 움직이기	장소	유치원 교실
학습목표	우리의 몸을 움직여 보고 균형 잡기를 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사를 한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 몸의 일부분을 이용하여 움직여 본다. - 손을 이용하기, 머리를 이용하기, 다리를 이용하기, 몸통을 이용하기 ◆ 세 가지 혹은 네 가지 몸의 부분을 이용하여 동작을 만들어 본다. ◆ 몸의 중심을 잡아본다. - 다리로 중심을 잡아 몸의 균형을 잡는다. ◆ 음악에 맞추어 움직여 본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	3	주제	기본 워킹 익히기	장소	유치원 교실
학습목표	여러 방법으로 워킹을 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 여러 형태로 걸어본다. - up해서 걸어보기 (높게) - 발바닥을 바닥에 닿고 걸어보기 (중간) - 뿔리에 해서 걸어보기 (낮게) ◆ 몸의 다른 부위를 이용하여 걸어본다. - 네 발로 걸어보기 (손과 발을 이용하여 걷기) ◆ 음악에 맞추어 움직여 본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	4	주제	기본 스텝 익히기	장소	유치원 교실
학습목표	여러 방법으로 스텝을 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 동작 복습해본다. - 여러 형태로 걸어보기 - 다른 부분을 이용하여 걸어보기 ◆ 빠른 스텝 - 양 팔을 앞, 뒤로 흔들며 빠른 스텝으로 전진하며 이동한다. ◆ 사이드 투스텝 - 양 팔을 돌리며 옆으로 투스텝하며 이동한다. ◆ 음악(스티븐 바라캇 - The Whistler's song)에 맞춰 동작을 표현해본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 옆 사람과 부딪치지 않도록 주의하여 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	5	주제	여러 동작 익히기	장소	유치원 교실
학습목표	어깨와 팔을 이용하여 움직일 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 동작 복습해본다. - 빠른 스텝하기 - 사이드 투스텝하기 ◆ 숄더 다운 - 어깨를 앞, 뒤로 돌리며 옆으로 이동하여 다운(쁠리에)을 한다. ◆ 두 팔 스윙하기 - 두 팔(오른팔, 왼팔)을 스윙하며 이동한다. ◆ 음악에 맞춰 동작을 표현해본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 옆 사람과 부딪치지 않도록 주의하여 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	6	주제	여러 동작 익히기	장소	유치원 교실
학습목표	플로어를 이용하여 동작을 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 동작 복습해본다. - 숄더 다운하기 - 두 팔 스윙하기 ◆ 플로어 턴하기 - 엉덩이를 바닥에 대고 앉아 원을 그리듯 돌아본다. - 바닥에 앉아 다리를 이용하여 원을 그리며 돌아본다. ◆ 엎드려 이동하기 - 바닥에 엎드려 수영하듯 여러 방법으로 이동해본다. ◆ 음악에 맞춰 동작을 표현해본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	7	주제	구르기의 동작 익히기	장소	유치원 교실
학습목표	여러 방법으로 구르기를 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 동작 복습해본다. - 플로어 턴하기 - 엎드려 이동하기 ◆ 오이처럼 구르기 - 오이처럼 손, 발을 위 아래로 길게 뻗어 바닥에 누운 뒤 앞, 뒤로 굴러본다. ◆ 공처럼 구르기 - 몸을 둥글게 하여 공처럼 굴러본다. ◆ 음악에 맞춰 동작을 표현해본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 옆 사람과 부딪치지 않도록 주의하여 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다. ◆예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	8	주제	비틀기의 동작 익히기	장소	유치원 교실
학습목표	몸을 이용하여 비틀기 동작을 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 동작 복습해본다. - 오이처럼 구르기 - 공처럼 구르기 ◆ 트위스트 하기 - 온 몸을 꽈배기가 된 듯 비틀어 본다. - 손, 발을 꼬아 트위스트 해본다. ◆ 물결치기(웨이브) - 팔을 이용하여 물결치듯이 움직인다. - 머리부터 움직여 앞으로, 옆으로 웨이브 해본다. ◆ 음악에 맞춰 동작을 표현해본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 옆 사람과 부딪치지 않도록 주의하여 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	9	주제	동물 흉내 내기	장소	유치원 교실
학습목표	1. 동물의 특징을 알 수 있다. 2. 동물이 된 듯 움직일 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 동작 복습해본다. - 트위스트하기 - 물결치기 (웨이브) ◆ 동물의 사진을 보고 동물들의 특징을 살피도록 한다. - 펭귄 사진 - 고양이 사진 ◆ 펭귄처럼 뒤뚱거리며 걸어본다. ◆ 고양이처럼 사뿐사뿐 걸어보고 야옹 소리를 내어본다. ◆ 음악에 맞춰 펭귄과 고양이처럼 움직여본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 동물들의 걸음걸이와 제스처에 중점을 두어 표현하도록 한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	10	주제	동물 흉내 내기	장소	유치원 교실
학습목표	1. 동물의 특징을 알 수 있다. 2. 동물이 된 듯 움직일 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 동작 복습해본다. - 펭귄처럼 움직이기 - 고양이처럼 움직이기 ◆ 동물의 사진을 보고 동물들의 특징을 살피도록 한다. - 백조 사진, 개구리 사진 ◆ 백조가 된 듯 손을 이용하여 우아하게 날개 움직이듯이 움직여 본다. ◆ 몸을 움츠렸다 개구리처럼 손, 발을 쭉 뻗어 팔짝 뛰어본다. ◆ 음악에 맞춰 백조와 개구리처럼 움직여본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 동물들의 걸음걸이와 제스처에 중점을 두어 표현하도록 한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	11	주제	점프하기	장소	유치원 교실
학습목표	소도구를 이용하여 점프할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 동작 복습해본다. - 백조처럼 우아하게 걷기 - 개구리처럼 팔짝 뛰기 ◆ 소도구 준비하기(줄넘기, 풍선) ◆ 줄넘기 - 줄을 바닥에 놓고 손을 바닥에 짚으면서 두 다리를 뒤로 들어 토끼처럼 줄을 넘는다. - 바닥에 줄을 놓고 지그재그로 뛰어본다. ◆ 풍선 닿기 - 풍선을 높은 곳에 매달아 놓고 여러 방법으로 뛰어본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 소도구 이용 시 유아들이 다치지 않도록 주의한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	12	주제	점프하기	장소	유치원 교실
학습목표	소도구를 이용하여 점프할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 소도구 준비하기(탱탱 볼, 후프) ◆ 탱탱 볼처럼 뛰어보기 - 탱탱 볼이 튕기는 것처럼 위로 통통 튀어 점프해본다. ◆ 후프 건너뛰기 - 작은 후프를 바닥에 늘여놓고 건너 뛰어본다. - 작은 후프를 바닥에 늘여놓고 지그재그로 뛰어본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 소도구 이용 시 유아들이 다치지 않도록 주의한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다. ◆ 재미있는 놀이 무엇인지 생각해오기				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	13	주제	여러 놀이하기	장소	유치원 교실
학습목표	친구들과 함께 여러 놀이를 몸으로 표현 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<집단 활동> ◆ 친구들 앞에서 좋아하는 여러 놀이를 발표해 본다. ◆ 숨바꼭질 놀이 - 숨바꼭질놀이를 응용하여 무용으로 표현해본다. ◆ 가위, 바위, 보 놀이 - 가위, 바위, 보 놀이를 응용하여 동작으로 표현해 본다. (손으로 표현해보기, 발로 표현해보기)				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 여럿이 하는 놀이이므로 조용히 하도록 주의시킨다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다. ◆ 재미있는 놀이 무엇인지 생각해오기				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	14	주제	여러 놀이하기	장소	유치원 교실
학습목표	친구들과 함께 여러 놀이를 몸으로 표현 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<집단 활동> ◆ 친구들 앞에서 좋아하는 여러 놀이를 발표해 본다. ◆ 무궁화 꽃이 피었습니다. - 이 놀이를 응용하여 술래가 뒤돌아 볼 때 여러 무용 동작으로 멈춰본다. ◆ 우리 집에 왜왔니? - 이 놀이처럼 손을 잡고 두 팀이 서로 마주보며 앞으로 걸어갈 때 손과 발을 힘껏 예쁘게 움직여 걸어본다. ◆ 여우야 여우야 뭐하니? - 밖에 있는 친구들은 손을 잡고 옆으로 투스텝을 하며 원을 그리며 돌고 안에 있는 여우는 여러 제스처를 취하며 앉아 있는다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 여럿이 하는 놀이이므로 조용히 하도록 주의시킨다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다. ◆ 재미있는 놀이 무엇인지 생각해오기				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	15	주제	재미있는 무용하기	장소	유치원 교실
학습목표	친구들과 함께 여러 놀이를 몸으로 표현 할 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<집단 활동> ◆ 둘 씩 짝꿍을 정한다. ◆ 짝꿍 무용하기 - 두 명씩 짝을 지어 움직여본다. - 두 명씩 글자와 숫자모양을 만들어본다. (예 가, 나, 7, 11 등) ◆ 브레브레 포즈 - up을 해서 브레 브레를 한 후 예쁘게 포즈를 취해본다. - 여러 포즈로 정지해본다.				→ 관심과 흥미를 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. → 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 조용히 하도록 주의시킨다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	16	주제	재미있는 무용하기	장소	유치원 교실
학습목표	1. 슬라이딩을 할 수 있다. 2. 여러 박자에 맞춰 움직일 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 슬라이딩하기 - 여러 가지 방법으로 미끄러지듯 나아간다. - 바닥에 미끄러지듯 다리를 쭉 뻗어 나아간다. ◆ 박자 무용하기 - 박자 감각을 익히도록 음악을 듣는다. - 2박자에 맞춰 움직인다. - 4박자에 맞춰 움직인다.				→ 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 박자 감각을 익히도록 음악을 들려준다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다. ◆ 몸으로 할 수 있는 재밌는 모양 생각해오기				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	17	주제	재미있는 모양 만들기	장소	유치원 교실
학습목표	신체를 통해 여러 모양을 만들 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<집단 활동> ◆ 몸으로 표현 할 수 있는 재미있는 모양이 무엇인지 발표해 본다. ◆ 응용할 수 있는 요가동작을 가르쳐준다. - 나무자세 - 활 자세 ◆ 나무 모양 - 요가동작을 응용하여 친구와 함께 나무모양을 만들어본다. ◆ 비행기 모양 - 요가동작을 응용하여 비행기를 상상하며 비행기 모양을 만들어 본다.				→ 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 요가 동작을 가르쳐주며 잘 응용할 수 있도록 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다. ◆ 집에서 배운 동작 연습하도록 시킨다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	18	주제	재미있는 모양 만들기	장소	유치원 교실
학습목표	인형처럼 움직일 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<개별 활동> ◆ 지난 시간에 배운 요가동작을 해본다. - 나무 자세, 활 자세 ◆ 각 인형의 특징을 잘 살펴보고 움직인다. ◆ 태엽 인형 - 태엽인형이 움직이듯 움직여본다. ◆ 로보트 - 로봇처럼 씩씩하게 움직여본다. ◆ 음악에 맞추어 인형처럼, 로봇처럼 움직여본다.				→ 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 각 각의 인형들의 특징을 살려 표현하도록 지도한다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	19	주제	발레리나 되어보기	장소	유치원 교실
학습목표	1. 여러 동작을 응용할 수 있다. 2. 아름다운 발레리나처럼 움직일 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<집단 활동> ◆ 둘씩 짝을 정한다. ◆ 짝꿍과 함께 지금까지 배운 여러 스텝들 (걷기, 달리기, 멈추기) 을 이용하여 무용을 만들어본다. ◆ 느리게, 빠르게, 약하게, 강하게 여러 박자의 음악에 맞춰 무용을 만들어본다. ◆ 여러 음악에 맞추어 움직여본다.				→ 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 조용하도록 주의시킨다. → 여러 박자에 맞춰 움직일 수 있도록 도와준다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다.

<무용 교육 프로그램 지도안>

차시	20	주제	발레리나 되어보기	장소	유치원 교실
학습목표	1. 연결 동작을 만들 수 있다. 2. 아름다운 발레리나처럼 움직일 수 있다.				
학습단계	교수 - 학습 활동				지도 시 유의사항
도입(10분)	◆ 예쁘게 인사한다. ◆ 출석확인을 한다. ◆ 워밍업(스트레칭)을 한다. - 머리부터 발끝까지 충분히 몸을 풀어준다.				→ 신체에 무리가 가지 않도록 충분히 근육을 이완시킨다.
전개(30분)	<집단 활동> ◆ 음악에 맞추어 연결 동작으로 작품을 만들어본다. ◆ 선생님(연구자)의 동작을 따라하도록 한다. ◆ 신나는 노래 (버즈 - Let's go) 에 맞춰 신나게 몸을 흔들어본다. - 노래 앞부분 : 태엽인형처럼 움직이기 - 노래 중간 : 여러 동작 넣기 - 노래 마지막 : 멋지게 마무리 동작으로 포즈				→ 학습목표에 도달 수 있도록 지도한다. → 조용하도록 주의시킨다. → 신나게 몸을 흔들 수 있도록 흥미유발 시킨다.
정리(10분)	◆ 개별적으로 스트레칭을 해준다. ◆ 예쁘게 마무리 인사를 한다. ◆ 10주간의 수업을 마무리 짓는다.				→ 무리가지 않게 스트레칭으로 마무리 해준다. → 마무리를 잘 지어준다.

저작물 이용 허락서

학 과	무용교육	학 번	20058114	과 정	석사
성명	한글: 신 부 경 한문: 申 扶 京 영문: Shin bu-kyung				
주소	전남 여수시 안산동 부영아파트 501동 802호				
연락처	061) 683 - 1980 E-MAIL: bukyung82@hanmail.net				
논문제목	한글 : 유아 무용교육을 위한 창의성 개발연구 영문 : A Study on the Development of Creativity for Children's Dance Education				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억 장치에의 저장, 전송 등을 허락함.
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집・형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포・전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음.
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송・출력을 허락함.

2008년 2월 일

저작자: 신 부 경 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하