

## 유아의 창의성과 놀이성, 다중지능과의 관계

이영환·임영옥·오가영<sup>†</sup>

전북대학교 아동·주거학과 교수·전북대학교 대학원·전북대학교 대학원

### The relationship between children's creativity, playfulness and multiple intelligence

Lim, Young-Ok, Yee, Young-Hwan, Oh, Ka-Young

Dept. Home Economics, Chonbuk National Univ

#### 〈Abstract〉

The early childhood is a pivotal period for the development of creativity since creative imaginary is rich at the age from 4 to 4.5 years old. The purpose of this study is to examine the relationships between children's creativity, playfulness and multiple intelligence.

91 children(41 boy, 50 girls) attending preschool in jeon-ju city were participated in this research. The age of children was 6 years(average 73.7 months). After collecting the data to find the connections between children's creativity, playfulness and multiple intelligence from the subjects' data using the SPSS WIN 10.0 program, along with t-test, ANOVA and Pearson's correlation in this paper.

1. There was significant correlation between children's playfulness and creativity. Intelligence spontaneousness the element of the playfulness has a correlation with Creativity strengths, Elaboration. In addition, Resistance to Premature Closure has a correlation with social spontaneity. And Originality has a correlation with the Expression of Pleasure the element of the playfulness.
2. There was a significant positive correlation between children's multiple intelligence(MI) and creativity. Fluency the element of creativity has a correlation with Interpersonal intelligence the element of multiple intelligence. And Originality has a correlation with Bodily-kinesthetic intelligence, Intrapersonal intelligence the element of MI. In addition, Abstraction of Titles has a correlation with Intrapersonal intelligence.
3. There was a little correlation between children's MI and playfulness. The Expression of Pleasure has a correlation with bodily-kinesthetic intelligence. Based on the current study, the relationships between creativity, playfulness, and multiple intelligence could be identified. Especially, creativity was significantly correlated with playfulness and multiple intelligence of early childhood. Therefore, it was found that creativity of toddler might be essential factor for the development of toddler's cognitvity.

Key Word : Creativity, Playfulness, Multiple intelligence.

<sup>†</sup> Corresponding author, Tel : 063-273-2567, Fax : 063-270-3839, E-mail : pohouse@naver.com

## 1. 서론

21세기는 정보화 사회, 국제화 사회로써 무력이나 경제력 다툼이 아닌, 두뇌경쟁, 즉 창의력의 경쟁시대가 될 것이라는 흐름에 따라 요즘 전 세계적으로 창의성은 비판적사고와 함께 교육의 가장 큰 목적 중의 하나로 부각되고 있으며, 최근 학교 일반 산업장면 그 어디에서도 창의성 개발의 중요성을 언급하지 않는 곳을 찾아보기 힘들 정도로, 창의성은 이제 시대의 화두가 되었다.

이러한 시대적인 필요성에 부응하여 우리나라에서도 제5차 교육과정에서부터 창의적 인간성이 부각되기 시작하여 교육개혁 안에서도 자율적이고 창의적인 인간상으로서의 교육이 강조되고 있다(교육부, 1992). 또한 2000년부터 시행된 제 6차 유치원 교육과정을 살펴보면 교육과정을 통하여 길러내고자 하는 인간상이 명시되어 있는데 그 중 하나가 바로 기초능력을 토대로 한 창의적인 능력을 발휘하는 사람이다. 제 5차 유치원교육과정에서 탐구영역에 제한된 창의성을 통합적 접근을 시도하였다면 제 6차 교육과정에서는 전 영역에 기본과정으로 확대 발전시켜 내용을 구성(교육부, 1998)하여 유아기 창의성 발달의 중요성은 더욱 강조되고 있다. Torrance(1963)는 창의성 개발에 꼭 필요한 창의적 상상력이 4세에서 4.5세에 절정을 이루기 때문에 유아기를 창의성 발달의 중요한 시기로 보았다. 또한 전윤숙(2005)은 유아기 창의성은 유아 각자 개성의 자발적 표출이라고 정의하면서 창의성은 유아들에게 내재되어 있는 능력이라서 유아기 때 이러한 내재된 능력이 가장 잘 발현될 수 있는 상황과 조건을 제공할 수 있도록 창의성 교육이 이뤄져야 한다고 하였다. 즉, 유아기는 인간의 발달 관계 중 신체적 정신적 발달의 많은 부분이 이뤄지는 가장 중요한 시기이므로 유아의 창의성 발달에 매우 중요한 시기라고 할 수 있을 것이다.

Torrance(1967)는 창의성을 문제의식이나 결핍, 지식의 결핍, 불가시적 요소들, 부조화 등을 인식하고 이를 해결하기 위해 추측하고 가설을 세우며, 반복검증, 수정, 재확인하며 완전하게 하고 최종적으로 그 결과를 전달하는 과정으로 정의하였다. Dowd(1989)는 창의성을 새로운 것을 만드는 행위라고 하였고, 전경원(2000)은 창의란 창의성과 창의력의 기본적 구성요소로서 새로운 의견

과 아이디어를 일컫는다고 하였다. 개인적인 수준에서 가치를 부여 할 수 있는 물건이나 아이디어를 만들어 내는 노력과 문제를 해결하기 위해 새로운 의견을 제시하는 능력이 창의력이고 그것을 기초화 해결하는 인격적 특성이 창의성이라고 보고 있다. 그리고 Khatena(2000)는 창의성이란 곧 새로운 아이디어나 사상들 혹은 감정을 참신하면서 관련된 방식으로 재구성하기 위해 일반적 지각능력 구조에서 탈피하는 상상력의 힘이라고 보면서 창의성을 독창성의 관점에서 정의하려고 시도했다. 이와 같이 다양한 창의적 사고 기능을 제안되어지고 있으며, 공통적으로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 등의 구성요소를 포함하고 있다(주설자, 2003). 창의성의 하위요인 중 유창성은 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 아이디어나 반응을 생각해 내는 능력이며, 융통성은 한 계열의 생각으로부터 다른 생각으로 변환시키는 능력인 동시에 새롭고 다른 방법으로 감지하는 능력을 말한다. 독창성은 새롭고 독특하며 종전의 아이디어를 새로운 차원으로 조합하는 비상한 아이디어를 만드는 능력으로 즉, 일상, 관행, 상식으로부터 벗어나서 자기만의 고유함을 추구하는 능력이다. 정교성은 기존의 아이디어에 흥미를 유용한 세부사항을 추가하여 보다 가치로운 것으로 발전시키는 능력을 말한다. 이러한 여러 정의에서 공통적인 특성은 창의성은 새로운 것을 시도하는 능력이라는 점이다. 특히, 유아는 놀이 현장 속에서 새로운 것을 시도하며 추구하는 것을 볼 수 있는데 유아들이 보다 자유로운 분위기에서 스스로 탐색하고 의문을 갖고 궁금한 것은 질문하게 되며, 또한 창의성은 즐거운 분위기에서 발달되는 것을 볼 수 있다. 이렇게 가장 즐겁게 여기는 놀이를 하는 동안에 자발적으로 무엇인가 만들어 내거나 해결하기를 원한다. 이러한 과정은 유아에게 문제해결 및 창의적 사고를 위한 경험을 제공할 한다(이숙재, 2000).

Dewey(1933)는 놀이에서 중요한 것은 놀이적 태도에서 볼 수 있는 놀이성이라고 보았는데 이런 유아의 놀이성을 놀이를 하게 하는 잠재적 힘이며 성향으로 정의할 수 있고 이러한 놀이를 통해 유아의 인지적, 정서적, 사회적 및 성격적 측면을 뒷받침해 줄 수 있는 특성으로 인식했다(유애열, 1994, 재인용). 놀이성을 Liberman(1977)는 신체 전체나 일부분을 활발히 움직이는 정도와 신체 협응력의 정도의 신체적 자발성과 타인과 어울릴 줄 알고 리더쉽, 자연스러운 놀이참여 능력의 사회적 자발성, 그리고 인지적 자발성은 상상력, 창의성, 융통적

사고를 의미하며 즐거움의 표현은 유아가 놀이 중에 어느 정도 열성, 만족감, 즐거움, 억제, 소리를 표현하는지를 나타내는 것으로서의 행복과 즐거움을 표현하는 정도를 뜻한다. 마지막으로 유머감각은 농담하기, 놀리기, 놀이 중에 자주 어릿광대처럼 행동하는 것과 다른 아이에게 재미있는 이야기를 만들어 이야기하는 등의 재미있는 사건들과 식별력, 즐거운 상황들의 인식력, 세련된 장난기로 정의 하였다(한미현, 2002). 즉 놀이성은 유아들의 놀이를 심리학적으로 더 만족스럽고 더 창의적으로 활동할 수 있도록 해줌으로써 유아가 즐겁게 학습할 수 있도록 해주는 원동력인 셈이다.

이처럼 유아는 놀이를 통해 창의적인 사고를 위한 경험을 할 수 있고 또한 놀이를 통해 성숙하고 발전해 나갈 수 있다.

유애열(1994)은 유아의 상상놀이와 교사 개입에 관한 관찰연구에서 유아의 놀이성과 상상놀이 수준간의 관계, 놀이성과 창의성의 관계를 연구한 결과 상상놀이 수준과 놀이성의 하위요인이 즐거움의 표현, 유머감각과 정서적인 상관이 있었다. 김준희(1999)와 송민경의 유아의 놀이성과 창의성의 관계 연구에서 창의성이 높은 유아는 신체적, 사회적, 인지적 자발성이 높으며 즐거움의 표현과 유머감각이 풍부하고 놀이성의 점수가 높은 유아일수록 창의성의 요소인 유창성, 독창성이 높다고 보고하였다. 따라서 유아의 놀이성은 놀이를 통해 보여지는 성향이며, 유아의 창의적 사고는 놀이를 통해 새로운 것을 추구한다. 또 문제를 해결하려는 과정에서 많이 나타나므로 유아의 놀이성과 창의성은 서로 관련이 있음을 알 수 있다.

한편 지능을 사회 속에서의 인간의 적응능력이나 다양한 문제해결능력으로 간주하고 그 사람이 속한 환경이나 문화 가치를 중시하는 지능 이론이 대두되면서 유아를 대상으로 한 창의성과 다중지능의 관련성에 대한 관심이 높아지고 있다. Gardner(1993)는 8가지 지능은 상대적 중요성이 모두 동일한 독립적인 능력들이며 정상적인 인간은 이 8가지의 지능 각각에서 어느 정도의 능력을 소유하고 있고 특정 지능에서 탁월한 능력을 보일 수 있다고 하였다. 첫째, 언어적 지능은 단어를 효과적으로 사용하는 능력, 언어의 올바른 사용을 분석하고 기억하는 능력, 사물을 표현하고 유머감각을 나타내는 능력, 사실을 설명하고 가르치고 배우는 능력, 단어의 구문과 의미를 이해하고 누군가로 하여금 무엇을 하도록 확신시

키는 능력 등을 일컫는다. 둘째, 논리-수학적 지능은 숫자를 효과적으로 사용하고 추론하는 능력을 말한다. 이 지능에는 논리적 유형과 논리적 관계, 진술문과 명제, 함수와 기타 이와 관련된 추상적 사고능력을 포함한다. 셋째, 공간적 지능이란 시각적·공간적 세계를 정확하게 지각하는 능력과 그런 지각을 통해 형태를 바꾸는 능력을 말한다. 넷째, 음악적 지능은 음악적 형식의 자극을 지각하고 변별하고 전화하고 표현하는 능력이다. 음악적 기억력, 음악적 창의성, 음악적 청각이 음악지능의 요소들이다. 다섯째, 신체-운동지능은 신체나 신체의 각 부분을 사용하는 능력으로 신체를 이용해서 아이디어와 감정을 표현하는 활동(배우, 운동선수, 무용수 등)과 자신의 손을 이용해 어떤 것을 이용해서 만들거나 변화시키는 능력(도예공, 조각가, 기계공, 외과의사 등)이다. 자극에 대한 감수성, 촉각적 능력, 협응력, 균형, 손재주, 유연성 등의 신체적 기술이 주요 요소들이다. 여섯째, 대인간 지능은 타인을 이해하고 타인과의 관계를 맺는 능력과 타인을 식별하고 그들의 기분, 의도, 동기, 기질 등을 가려내는 능력이다. 일곱째, 개인내 지능이란 자기 자신에 대한 객관적 이해 및 지식과 그에 기초하여 잘 행동할 수 있는 능력이다. 여덟째, 자연지능은 다양한 꽃이나 풀, 돌과 같이 식물, 광물, 동물을 분류하고 인식할 수 있는 능력을 말한다. 다중지능의 하위영역에 속하는 여덟개의 지능은 우리 뇌의 여러 영역에 위치해 있으며, 상호 관련되어 있어서 상호의존적으로 때로는 독립적으로 작용한다고 하였다.

Gardner(1993)는 창의적인 사람은 어떤 문제에 부딪혔을때 근본적으로 새롭고 독특한 방법으로 문제를 규정하여 해결하고 그 사회의 문화적 배경에서 수용되어 인정받는 사람이며 세계적인 창의적 인물 7명(간디, 프로이트, 아이슈타인, 그라함, 피카소, 스트라빈스키, 엘리엇)에 대해 발달적 상호작용적 관점에서 개인의 성장과정 개인과 활동 분야와의 관계 등을 분석하였다. 이를 통해 창의성은 일정기간 동안 훈련을 경험했고 모험심이 있으며, 남에게 굴복하지 않는 성격의 재능 있는 사람, 구체적인 분야와 영역, 그리고 창의성의 질을 결정하는 평가 영역과 밀접한 관계를 발견하였다. 또한 창의성적인 사람은 규칙적으로 문제를 해결하고 새로운 물건을 만들어 내며 새로운 문제의 성격을 규명하는 사람이라고 하였다. 즉 다중지능 이론에서의 창의성이란 한 영역에서 새롭게 창출되었으나 궁극적으로 관계된 공동체 내에서 인

정을 받는 능력의 개념이며, 창의성을 제대로 이해하기 위해서는 한 사람의 개인 차원을 넘어서 그 개인이 종사하는 해당 영역과 그 개인이 만들어낸 산출물에 대한 평가를 내리는 영역으로서의 3가지 분야를 동시에 고려하고 있다. 이와 같이 Gardner의 연구처럼 창의성과 다중지능이 서로 관계가 있음을 알 수 있다.

조선옥(1999)의 다중지능 수준과 창의성의 관계에 대한 연구와 최정민(2001)의 다중지능과 창의성이 한 영역에서 개인의 지능과 결합하여 발휘된다고 보았다. 정황순(2001)의 창의성 계발 프로그램의 다중지능 향상 효과 연구에서 다중지능은 모든 하위요인 및 총점에서 유의한 차이가 나타나지 않았으므로 창의성과 다중지능과의 관계를 살펴 볼 필요가 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 유아의 창의성과 놀이성, 다중지능은 관계가 있음을 알 수 있다. 현재까지 유아들의 창의성과 놀이성, 다중지능과의 관계에 관한 연구들이 많이 있지만 이 세 가지 특성들의 관계를 살펴 본 연구는 없었으며, 특히 놀이성과 다중지능의 관계를 연구한 자료가 없었기에 유아의 창의성과 놀이성, 다중지능이 어떠한 관계가 있는지 연구하고자 한다. 다중지능이 어떠한 관계가 있는지를 연구하고자 한다.

따라서 연구문제는 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

- 1) 유아의 창의성, 놀이성, 다중지능은 유아의 성별에 따라 차이가 있는가?
- 2) 유아의 창의성과 놀이성의 관계는 어떠한가?
- 3) 유아의 창의성과 다중지능의 관계는 어떠한가?
- 4) 유아의 놀이성과 다중지능의 관계는 어떠한가?

## II. 연구방법

### 1. 연구 대상

본 연구는 전주시내에 소재한 유아교육기관 5개소를 선정하여 그 곳에 다니는 만 6세(평균 73.7개월) 유아 140명(남아 41명, 여아 50명)을 대상으로 하였으며, 총 140부의 설문지를 배부, 최종적으로 91부의 설문지를 연구 자료로 사용하였다.

### 2. 연구 도구

#### 1) 유아의 창의성

Torrance 가 제작한 창의적 사고력 검사(Torrance Test of Creative Thinking) 중 도형 A형 검사를 사용하였다. 도형 A형 검사는 그림 구성, 그림완성, 직선 3개 하위 검사로 구성되어 있으며, 각각 하위검사마다 10분씩의 시간제한이 있어서 총 30분이 소요된다. 이 검사 결과는 5개의 창의적 하위 요소(유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 개방성)별 점수와 창의적 강점(정서적 표현, 이야기의 명료성, 움직임 또는 행위, 제목의 표현성, 불완전 도형들의 조합, 선들의 조합, 독특한 시각화, 내적인 시각화, 경계의 확대 또는 파괴, 유머, 심상의 풍부함, 심상의 다채로움, 환상)을 채점하였다. 창의성 하위요인 점수와 강점의 점수는 원점수가 평균 100, 표준편차가 20인 표준점수로 환산하였다. 하위요인별 점수가 높을수록 창의적인 것을 의미한다.

#### 2) 유아의 놀이성

유애열(1994)이 변안한 Barnett의 놀이성 측정을 위한 평정척도(Children's Playfulness Scale; CPS)를 사용하였다. 유아의 놀이성의 다섯 가지 하위변인 즉, 신체적 자발성( $\alpha = .72$ ), 사회적 자발성( $\alpha = .73$ ), 인지적 자발성( $\alpha = .75$ ), 즐거움의 표현( $\alpha = .83$ ), 유머감각( $\alpha = .71$ )에 따른 23문항으로 구성되었다. 본 질문지는 각 유아의 담임교사가 작성하였으며, 문항별 반응 양식은 Likert식 척도로서 “전혀 그렇지 않다.” 1점 “그렇지 않다” 2점, “보통이다” 3점, “그렇다” 4점, “정말 그렇다” 5점으로 부과하였고 각 놀이성 하위점수의 평균을 사용하였다. 놀이성의 점수가 높을 수록 놀이성이 높음을 의미한다.

#### 3) 유아의 다중지능

Shearer(1996)에 의해 개발된 Multiple Intelligence Development Assessment Scale(MIDAS) 중에서 최기란(2002)이 대상 연령 4세~8세인 ‘My Young Child’를 변안하여 사용한 Korea Kindergarten-MIDAS(KK-MIDAS)를 사용하였고 본 질문지는 대상 유아의 어머니가 작성하였다. 다중지능의 변인은 음악적 지능( $\alpha = .80$ ), 공간적 지능( $\alpha = .89$ ), 언어적 지능( $\alpha = .75$ ), 대인간 지능( $\alpha = .85$ ), 신체적·운동적 지능( $\alpha = .83$ ), 논리·수학적 지능( $\alpha = .82$ ), KK-MIDAS1 문항별 반응 양식은 Likert식 척도로서 “전혀 그렇지 않다.” 1점 “그렇지 않다” 2점, “보통이다” 3점, “그렇다” 4점, “정말 그렇다” 5점으로 부과

하였다. 또한 각 다중지능 하위점수의 평균을 사용하였으며 부정문(41, 58, 59번 문항)으로 되어 있는 문항은 역 코딩하여 점수를 산출하였다.

### 3. 연구절차

본 연구에서는 유아의 창의성 측정을 위해 TTCT전문 교사 연수를 수료한 검사자 2인과 아동학을 전공한 보조 연구원 1인이 시행하였고, CPS 측정은 각 해당 유아의 담임교사가 측정하였으며, KK-MIDAS는 각 유아의 어머니가 측정하였다.

본 조사는 유아 만 6세 140명과 어머니 140명, 그리고 각 유아의 담임교사 8명을 대상으로 2004년 9월 28일부터 2004년 11월 1일까지 실시하였다.

먼저 유아의 다중지능검사 KK-MIDAS를 9월에 시행하였고, 2004년 10월에 창의성 검사 TTCT와 놀이성 검사 CPS를 실시하였다. 자료의 수집은 2004년 10월 18일부터 11월 1일 사이에 실시되었는데 다중지능 설문지는 총 140부를 각 기관의 유아들 편으로 어머니께 배부하여 회수하였다. 회수된 다중지능 설문지는 총 104부로 74%의 회수율을 보였다. 먼저 시행한 다중지능 설문지가 회수된 유아에 한해서 놀이성 질문지를 각 유아의 교사로 하여금 조사하게 하였고 창의성 검사 또한 다중지능 질문지가 회수된 유아에 한해서 실시하였다. 이 중 질문지

〈표 1〉 유아의 성별에 따른 창의성의 차이

	성별(N)	M	SD	t값
유창성	남(41)	21.17	5.36	-.20
	여(50)	21.44	6.85	-.21
독창성	남(41)	16.36	5.50	1.03
	여(50)	15.20	5.19	1.03
정교성	남(41)	7.97	3.03	-.43
	여(50)	8.24	2.75	-.43
제목의 추상성	남(41)	10.02	7.27	.36
	여(50)	9.46	7.41	.36
개방성	남(41)	13.61	3.33	.15
	여(50)	13.50	3.27	.15
창의적 강점	남(41)	7.70	4.26	.81
	여(50)	7.04	3.55	.79
창의성 총점	남(41)	73.70	30.81	-.06
	여(50)	74.08	25.82	-.06

의 반응이 미비하거나 응답이 빠진 것은 분석대상에서 제외하여 총 91부가 최종적인 연구 자료로 사용되었다.

### 4. 자료 분석

본 연구에서 수집된 자료들의 통계적 분석은 SPSS 10.0 프로그램을 사용하였다. 유아의 창의성과 놀이성 및 다중지능성의 각 하위요인간의 관계를 알아보기 위해 t-test를 실시하였으며, 이들 세 변인 간의 관계를 알아보기 위해서 단순적률 상관분석을 실시하였다.

## III. 연구결과 및 해석

### 1. 유아의 성별에 따른 창의성, 놀이성, 다중지능의 차이

#### 1) 유아의 창의성

##### (1) 성별에 따른 창의성의 차이

연구 대상자의 인구학적 배경 중 유아의 성별에 따른 창의성의 차이를 t-test를 통해 살펴본 결과는 다음과 같다.

〈표 1〉에서와 같이 성별에 따른 유아의 창의성은 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

2) 유아의 놀이성

(1) 성별에 따른 놀이성의 차이

연구 대상자의 인구학적 배경 중 유아의 성별에 따

른 놀이성의 차이를 t-test를 통해 살펴본 결과는 다음과 같다.

<표 2> 유아의 성별에 따른 놀이성의 차이

구분	성별(N)	M	SD	t값
신체적 자발성	남(41)	4.30	.49	3.41*
	녀(50)	3.89	.66	
사회적 자발성	남(41)	3.94	.53	-.14
	녀(50)	3.96	.62	
인지적 자발성	남(41)	3.52	.60	-.27
	녀(50)	3.56	.62	
즐거움의 표현	남(41)	4.26	.50	-.03
	녀(50)	4.27	.52	
유머 감각	남(41)	4.02	.61	4.64*
	녀(50)	3.45	.54	
놀이성 총점	남(41)	18.50	1.83	2.05*
	녀(50)	17.65	2.13	

\*p<.05

<표 2>에서 유아의 성별에 따른 놀이성의 각 하위변인의 차이를 살펴본 바와 같이, 먼저 성별에 따라 신체적 자발성과 유머감각, 놀이성 총점에서 각각 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다. 이 중, 신체적 자발성과 유머감각, 놀이성 총점에 있어서 남아가 여아보다 우수한 결과를 나타냈다. 또한 놀이성의 각 하위변인점수를 성별로 비교해 보면 남아는 신체적 자발성이 가장 높았고 인지적 자발성이 가장 낮았으나 여아는 즐거움의 표현이

가장 높았고 유머감각이 가장 낮아 남아와 여아의 놀이성의 차이가 있음을 알 수 있었다.

3) 유아의 다중지능

(1) 성별에 따른 다중지능의 차이

연구대상자의 인구학적 배경 중 유아의 성별에 따른 다중지능의 차이는 t-test를 통해 살펴본 결과는 다음과 같다.

<표 3> 유아의 성별에 따른 다중지능의 차이

구분	성별	M	SD	t값
음악적 지능	남(41)	3.23	.67	-2.22*
	녀(50)	3.53	.57	
신체·운동적 지능	남(41)	3.71	.58	.01
	녀(50)	3.71	.50	
논리·수학적 지능	남(41)	3.76	.53	2.70*
	녀(50)	3.45	.56	
공간적 지능	남(41)	3.54	.57	-.58
	녀(50)	3.61	.55	
언어적 지능	남(41)	3.40	.56	-2.59*
	녀(50)	3.67	.40	
대인간 지능	남(41)	3.38	.53	-1.10
	녀(50)	3.50	.50	
개인내 지능	남(41)	3.44	.47	1.10
	녀(50)	3.33	.42	
자연적 지능	남(41)	3.25	.56	2.79*
	녀(50)	2.94	.46	

\*p<.05

〈표 3〉에서 나타난 바와 같이 다중지능의 8가지 하위 요인 중 음악적 지능과 논리수학적 지능, 언어적 지능, 자연적 지능이 유아의 성별과 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 또한 음악적 지능과 언어적 지능은 여아가 남아보다 평균점수가 높았으며 논리수학적 지능과 자연적 지능은 남아가 여아보다 평균점수가 높게 나타났다.

## 2. 유아의 창의성과 놀이성

유아의 놀이성과 창의성 간의 관계를 알아보기 위한 결과는 다음과 같다.

〈표 4〉 유아의 창의성과 놀이성의 관계

놀이성 창의성	신체적 자발성	사회적 자발성	인지적 자발성	즐거움의 표현	유머 감각	놀이성 총점
유창성	.15	.08	.08	.12	.058	.13
독창성	.17	.10	.14	.23*	.037	.17
정교성	.08	.20	.26*	.08	-.015	.16
제목의 추상성	-.08	-.05	.14	.09	-.073	-.00
개방성	.01	.21*	.16	.11	.020	.13
창의적 강점	.05	.12	.25*	.14	.030	.15
창의성 총점	.06	.13	.22*	.19	-.020	.14

\* $p < .05$

〈표 4〉에 나타난 바와 같이, 놀이성의 하위요인인 인지적 자발성은 창의성의 총점과 창의적 강점, 정교성에서 각각 통계적으로 유의한 정적상관을 보였다. 또한 개방성은 사회적 자발성과 통계적으로 유의한 정적상관을 보였으며, 독창성과 즐거움의 표현 또한 통계적으로 유의한 정적상관을 보였다. 그러나 유아의 창의성 총점과 놀이성 총점과는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다. 이는 놀이에 참여하는 기회가 많은 유아가 창의성

의 하위요인에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

## 3. 유아의 창의성과 다중지능

유아의 창의성과 다중지능 간의 관계를 살펴본 결과는 다음과 같다.

〈표 5〉 유아의 창의성과 다중지능과의 관계

창의성 다중지능	유창성	독창성	정교성	제목의 추상성	개방성	창의적 강점	창의성 총점
음악적 지능	.05	.06	-.02	.17	.06	.07	.05
신체운동적 지능	.16	.23*	.01	.10	.12	.03	.10
논리수학적 지능	.06	.11	.15	.05	.06	.15	.09
공간적 지능	.07	.11	-.05	.14	.13	.10	.09
언어적 지능	.01	-.03	.02	.11	.08	.03	.05
대인관계 지능	.24*	.17	.02	.03	-.00	.08	.08
개인내 지능	.08	.23*	.02	.23*	.06	.19	.10
자연적 지능	.06	.13	-.01	.04	.11	.07	.05

\* $p < .05$

〈표 5〉에서 나타난 바와 같이, 유아의 다중지능과 창

의성 간에는 유의한 정적상관을 보였다. 창의성의 하위

요인 중 유창성은 다중지능의 하위요인인 대인관계 지능과 유의한 정적상관을 보였으며, 독창성은 신체·운동적 지능 및 개인내 지능에서 각각 유의한 정적상관을 보였다. 또한 제목의 추상성과 개인내 지능에서 정적 상관을 보였다.

#### 4. 유아의 놀이성과 다중지능

놀이성과 다중지능의 하위 요인의 관계를 살펴본 결과는 다음과 같다.

〈표 6〉 유아의 다중지능과 놀이성의 관계

놀이성 다중지능	신체적 자발성	사회적 자발성	인지적 자발성	즐거움의 표현	유머감각	놀이총점
음악적 지능	-.02	.13	.09	.18	.03	.11
신체·운동적 지능	.17	.07	.07	.25*	.07	.17
논리·수학적 지능	.03	.14	-.00	-.01	.09	.07
공간적 지능	-.05	.19	-.01	.18	-.06	.06
언어적 지능	-.15	.19	.10	-.04	-.17	-.02
대인간 지능	.08	.13	.07	.07	-.00	.09
개인내 지능	.03	.13	-.06	.10	-.02	.05
자연적 지능	.08	.09	-.13	.13	.16	.09

\*p < .05

〈표 6〉에서 나타난 바와 같이, 다중지능의 하위 요인 중 신체·운동적 지능과 놀이성의 하위요인 중 즐거움의 표현은 유의한 정적상관을 보였다. 하지만 그 밖에 유아의 놀이성 총점 및 하위요인은 유아의 다중지능의 각 하위요인과 유의한 상관이 나타나지 않았다.

성, 사회적 자발성, 인지적 자발성에서만 유의미한 정적 상관이 보였던 것과 부분적으로 일치한다.

### IV. 논의 및 제언

#### 1. 논의

##### 1) 유아의 창의성과 놀이성의 관계

놀이성의 하위요인의 인지적 자발성은 창의성의 총점과 창의적 강점, 정교성에서 각각 통계적으로 유의한 정적상관을 보였다. 또한 개방성은 사회적 자발성과 통계적으로 유의한 정적 상관을 보였으며, 독창성과 즐거움의 표현 또한 통계적으로 유의한 정적상관을 보였다. 그러나 유아의 창의성 총점과 놀이성 총점과는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다. 이는 한미현(2000)의 연구에서는 유아의 창의성 수준별 놀이성과의 관계에서 놀이성의 하위요인 중 사회적 자발성에서만 유의미한 정적상관을 보였으며 송민영(1998)의 연구에서는 창의성 총점과 놀이성 하위요인 중 3가지 요인 즉, 신체적 자발

Lieberman(1977)은 유아의 장난기(playfulness)와 발산적사고 요인과의 상관을 분석하였는데, 연구 결과에 의하면 장난기가 많은 유아가 창의적이었다고 한다. 이와 같은 결과는 우리나라에서 이루어진 유애열(1994)의 연구에서도 동일하게 나타났다. 따라서 놀이성이 높은 유아는 상상력이나 사고의 융통성이 놀이성이 낮은 유아들보다 더 풍부하다는 것을 알 수 있었다. 또한 놀이성의 하위 요인 중 인지적 자발성이 높은 유아는 낮은 유아보다 제시된 자극에 대한 아이디어를 발달시켜 상세한 내용을 더하거나, 창의적 잠재력이 높아 정서적 표현이나 독특한 시각적 표현을 잘 할 수 있으며 유머러스한 경향이 있었다. 그리고 창의성의 하위요인 중 개방성이 높은 유아는 사회적인 활동이나 놀이에서 개방성이 낮은 유아보다 더 적극적인 태도를 보임을 알 수 있었고, 독특하고 새로운 아이디어를 산출하는 능력이 높은 유아는 놀이를 하는데 있어서 독창성이 낮은 유아보다 즐거운 기분을 더 잘 표현한다는 것을 알 수 있었다.

이와 같이 놀이성 하위요인과 창의성의 관계에서는 각각의 연구들이 그 관련성을 시사하고는 있지만 서로 약간의 차이가 있음을 알 수 있었다.



2) 유아의 창의성과 다중지능의 관계

유아의 창의성과 다중지능 간에는 통계적으로 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 먼저, 창의성의 하위 요인 중 유창성은 다중지능의 하위 요인인 대인간 지능과 통계적으로 유의한 정적상관이 있음을 보였고 독창성은 신체·운동적 지능과 개인내 지능에서 각각 유의한 정적상관이 있는 것으로 나타났다. 또한 제목의 추상성과 개인내 지능은 통계적으로 유의한 정적 상관을 보였다.

이는 다중지능 수준(상, 하)은 창의성의 하위요소에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타난 조선옥(1999)의 연구와, 다중지능의 모든 하위 영역이 창의성 전체 점수와 유의한 상관이 있는 것으로 나타난 최정민(2001)의 연구결과와 부분적으로 일치한다. 본 연구결과를 해석해 보면, 대인관계 지능이 우수한 유아는 가능한 많은 아이디어나 반응을 생각해 내는 능력이 우수한 것을 알 수 있고, 자기 자신에 대한 정확한 이해, 자기의 기분, 의도, 동기, 기질, 욕구 등에 대한 이해 능력뿐만 아니라 자기 통제와 자기 관리 능력과 자존감을 유지하려는 의지와 능력인 개인내 지능이 우수한 유아일수록 독특하고 새로운 아이디어를 산출하는 독창성이 높게 나타나는 것을 알 수 있었다. 또한 개인내 지능이 우수한 유아일수록 자기가 만든 물건이나 그림 등 산출물에 붙인 제목을 추상적으로 표현하는 능력이 높다는 것을 알 수 있었다. 신체의 전체나 각 부분을 사용하는 능력이 우수하여 신체를 이용해 아이디어와 감정을 표현하는 활동과 자신의 손을 이용해 어떤 것을 만들거나 변환시키는 능력인 신체·운동지능이 우수한 유아는 개인내 지능이 우수한 유아처럼 독특하고 새로운 아이디어를 산출하는 능력이 개인내 지능이 낮은 유아보다 높다는 것을 알 수 있었다. 따라서 다중지능과 창의성은 부분적으로 각 하위변인들 간에 유의한 상관이 있음을 알 수 있었다.

3) 유아의 놀이성과 다중지능의 관계

본 연구에서 유아의 놀이성의 하위요인의 즐거움의 표현은 신체·운동지능과 유의한 정적 상관을 보였다. 이는 신체의 전체나 각 부분을 사용하는 능력이 우수하여 신체를 이용해 아이디어와 감정을 표현하는 활동과 자신의 손을 이용해 어떤 것을 만들거나 변환시키는 능력이 우수한 유아는 신체·운동지능이 낮은 유아보다 놀이에 참여하는 열성이 높고, 놀이를 좋아하는 정도가 높으며 즐거운 기분을 소리로 표현하는 정도가 우수한 것

으로 볼 수 있었다. 또한 놀이 중에 행복과 즐거움을 더 잘 표현하는 것을 알 수 있었다. 하지만 그 밖의 놀이성과 다중지능의 하위요인들은 서로 유의한 상관을 나타내지 않았다.

2. 결론

이상에서 살펴본 바와 같이 본 연구에서 유아의 창의성과 놀이성, 다중지능이 부분적으로 관계가 있음을 알 수 있었다. 취학 전 연령인 만 5, 6세 유아의 창의성의 높을수록 놀이성과 다중지능이 부분적으로 높다는 것을 알 수 있었고, 유아의 놀이성과 다중지능 간에는 신체·운동지능이 높은 유아가 놀이 시 즐거운 표현을 잘 한다는 것을 알 수 있었다. 하지만 놀이성과 다중지능의 다른 영역 간에는 유의한 상관이 나타나지 않았다.

이와 같은 결과를 얻은 본 연구에서는 추후 연구의 올바른 연구를 위해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 어머니용 질문지를 먼저 배포한 뒤 회수된 유아를 대상으로 실시되었다. 이러한 과정에서 비교적 자녀발달에 관심이 많은 어머니와 유아가 표집될 가능성을 고려해 볼 수 있다. 따라서 이 연구의 일반화에 신중을 기해야 할 것으로 생각된다.

둘째, 유아의 창의성을 측정하기 위해 본 연구에서는 Torrance의 창의적 사고력 검사를 사용하였으나, 이 측정방법 외에 다방면적으로 유아의 창의성을 측정해 보는 것도 고려해 볼 수 있을 것이다.

참고문헌

교육부(1992). 제 5차 유치원 교육과정. 서울 ; 대한 교과서 주식회사.  
 교육부(1998). 제 6차 유치원 교육과정. 서울 ; 대한 교과서 주식회사.  
 김준희(1999). 유아의 놀이성과 창의성의 관계. 경원대학교 석사학위논문.  
 송민영(1998). 유아의 창의성과 놀이성과의 관계. 이화여자대학교 석사학위논문.  
 유애열(1994). 유아의 상징놀이와 교사개입에 관한 관찰 연구. 충남대학교 석사학위논문.  
 이숙재(2000). 개정 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 서울 : 창지사.

- 전경원(2000). 동,서양의 하모니를 위한 창의학. 서울 : 학문사.
- 전윤숙(2005). 유아의 창의성 이해를 위한 통합적 개념 모형 개발. 미래유아교육학회지, 12(2), 225-246.
- 조선옥(1999). 초등학생의 성별, 다중지능 수준과 창의성 및 학업성취도와의 관계, 진주교육대학교 석사학위논문.
- 주설자(2003). 유아의 창의성과 유아의 놀이성 및 어머니의 성격유형과의 관계. 영남대학교 석사학위논문.
- 최기란(2002). 유아 다중지능에 대한 부모평가척도의 타당화 연구. 성균관대학교 석사학위논문.
- 최정민(2001). 초등학생의 다중지능과 창의성 및 학업성취도와의 관계. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 한미현(2002). 유아의 창의성, 놀이성 및 정서지능과의 관계. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- Dowd, E. T.(1989). Handbook of Creative. New York; Plenum Press.
- Gardner, H(1993). Multiple intelligence : The theory of multiple intelligence. New York; Basic Book.
- Khatena, J(2000). Enhancing creativity of gifted children ; a guid for parents and teachers. Hanoton Press.
- Lieberman, J. N(1977). "Playfulness : It's reationship to imagination and creativity." New York; Academic Press.
- Shearer, C. B(1996). An investigation into the validity, reliability and clinical utility of the Hillside Assessment of Perceived intelligence. Ph.D. Disseration, The Union Institute.
- Torrance(1963). Adventuring in Creativity. Childhood Education, 5, 12-40.
- Torrance(1967). Creativity and Learning. Boston; Houhton Mifflin.