

메이킹북 프로그램이 초등학교 2학년 아동의 창의성에 미치는 효과*

Effects of the Making-books Program on Children's Creativity*

변윤희(Youn Hee Byun)¹⁾

김명순(Myoung Soon Kim)²⁾

ABSTRACT

The Making-books Program (Byun, unpublished) uses the Arts PROPEL approach based on multiple-intelligences theory (Gardner, 1983). PROPEL is a loose acronym for production, perception and reflection, 3 stages in the learning process. The Making-books Program includes designing rubrics, making-books, and publishing. Effect of the program on creativity was examined by before- and after-testing by TTCT. Participants were 63 7-year-old children with 30 children in the experimental and 33 children in the control group. On the pre-test, there was no between groups difference in the participants' creativity on the TTCT. After 21 treatments, the effectiveness of the Making-books Program was shown by significant between group differences on the post-test.

Key Words : 메이킹북 프로그램(making-book program), 북아트(book art), 루브릭(rubric), 창의성(creativity).

I. 서 론

창의성 증진은 현대 교육의 중요한 목표이다. 교육부는 제 7차 초등학교 교육과정에서 추구하는 인간상 중 하나를 '기초 능력을 토대로 창의

적인 능력을 발휘하는 사람'으로 설정하였다(교육부, 1998 : 89). 이러한 교육 목표 설정에 따라 최근 아동교육 분야에서는 아동기의 창의성과 관련된 연구가 활발하게 진행되고 있다(윤초희, 2005; 임웅, 2005; 2001; Elliot, 1997; Suwantra,

* 본 연구는 2004년도 한국학술진흥재단의 박사후연수지원에 의하여 수행되었음(KRF-2004-B00075).

¹⁾ 동명대학교 유아교육과 전임강사

²⁾ 연세대학교 아동·가족학과 교수

Corresponding Author : Youn-Hee Byun, Department of Early Childhood Education, TongMyong University, 535, YongDang-Dong, Nam-Gu, Busan 608-711, Korea
E-mail : unibyun@tu.ac.kr

1994). 무엇보다도 인간의 여러 발달 단계 중 아동기는 창의성의 기반이 마련되는 주요 시기이다 (Gardner, 1983/1996; Vygotsky, 1967/1999). 선행 연구들(조성연, 1990; 최인수, 2001; Torrance, 1976)은 만 6~8세를 예술적 창의성의 발현 및 창의성 발달에 있어서 중요한 의미를 갖는 시기임을 밝히고 있다.

또한 미술활동이 아동의 창의성 증진에 도움을 준다는 연구 결과(문세라, 2005; 이정수, 2006; 이주현, 2006)와 언어활동이 아동의 창의성을 증진함을 보여주는 연구 결과들(김경미, 2005; 윤경숙, 2006)은 예술 활동과 창의성 교육의 상관성을 보여준다. 그리고 최근에는 언어와 미술이 통합되었을 때 그 효과가 더 커짐을 보여주는 연구 결과(권경화, 2005; 변윤희·현은자, 2004)도 보고되어, 아동에게 적합한 언어와 미술을 통합한 창의성 프로그램이 창의성 교육에 효과적임을 시사한다.

이러한 통합된 예술로서 창의성 개발에 도움을 줄 수 있는 교육 활동 중 하나가 ‘메이킹북(making-book)’이다. ‘메이킹북’은 영미권과 유럽권에서 아주 오래전부터 북아트(book art)라는 장르로 정착되어 오늘날까지 그 전통이 전해져 오고 있는 것으로, ‘수공예 형식으로 책을 만들어내는 예술 활동’이다. 영국에서는 이러한 북아트(book art)의 전통을 교육에 접목시켜 ‘어린이 북아트 프로젝트’를 실시하여 왔다. 창의력을 증시하면서 프로젝트 수업을 위주로 하는 영미권과 유럽권에서는 책만들기 활동이 교육 과정에서 활발하게 이루어지고 있으며 박물관 및 도서관에서도 문화 프로그램의 형태로 다양하게 진행되고 있다(Johnson, 1993). 우리나라에서도 김나래(2003, 2005), 박정아·안미정(2006) 등에 의해 유아와 아동을 대상으로 하는 메이킹북 활동들이 소개되었으나, 아직까지 메이킹북 프로

그램의 교육적 가치 및 효과 그리고, 창의성에 미치는 효과에 대한 연구는 이루어지지 않았기에 이에 대한 연구가 필요한 실정이다.

메이킹북 활동은 하나의 주제를 가지고 다양한 각도에서 접근하면서도, 그 주제를 일관되게 전개해 나가는 활동이다. 한편의 책이 만들어지는 출판의 과정은 계획하기→자료 수집하고 정리하기→글과 그림의 자리를 적절히 배치하기→글과 그림으로 표현하며 책만들기→앞표지와 뒷표지를 만들기→책의 형태로 완성하기 등과 같은 일련의 과정을 거치게 된다.

이러한 출판의 과정을 통해서 아동은 글과 그림이라는 두 가지 매체를 활용하여 하나의 주제를 표현해 나가며, 언어적 아이디어와 시각적 아이디어를 결합하는 창의적인 경험을 하게 되며 각각의 과정은 창의적 요소와 연결되게 된다. 계획하기와 자료수집하고 정리하기는 최대한 많은 아이디어를 산출하고 모으는 과정과 자신만의 재미있는 아이디어를 선별하는 과정을 필요로 하기에 주어진 자극에 대하여 가능한 많은 아이디어를 생성하는 유창성(Torrance, 1990)과 연결되며, 다른 사람과는 다른 나만의 독특한 아이디어를 생성하는 능력도 필요로 하기에 독창성(Torrance, 1990)과도 연결되게 된다. 글과 그림의 자리를 적절히 배치하고 글과 그림으로 완성하는 활동은 책의 완성도를 높이는 활동으로 세부내용을 상세하고 구체적으로 제시하는 정교성(Torrance, 1990)과 연결된다. 그리고 앞표지와 뒤표지 만들기는 책의 내용의 본질을 포착하고 무엇이 중요한지를 알며 좋은 제목을 붙이기 위해 종합하고 조직화하는 과정을 필요로 하며, 이는 주어진 정보의 본질을 포착하고 무엇이 중요한지를 알아 조직화하는 제목의 추상성(Torrance, 1990)과 연결된다. 마지막으로 한편의 책으로 완성하는 마무리 과정은 아이디어를 검토하고 수정하며 더

해나가는 성급한 종결에의 저항(Torrance, 1990)과 연결되게 된다. 한편의 책을 만드는 과정은 여러 가지 단계를 거치게 되기에 많은 창의적 요소들과 유기적으로 연결되게 된다.

이러한 출판의 과정과 더불어 본 연구의 메이킹북 프로그램에 전체적인 틀을 제공하는 것이 Arts PROPEL이다. Arts PROPEL은 하버드 대학교의 Project Zero 연구팀이 이끄는 예술교육 프로그램에 관련된 새로운 접근 방법 중 하나로 1985년 록펠러 재단의 예술과 인문 과학 부서의 지원을 받아서 Project Zero 연구팀과 피츠버그에 있는 공립학교들, Educational Testing Service(ETS)가 공동으로 참여하여 실행한 연구 프로젝트이다(Winner, 1991). Arts PROPEL의 PROPEL은 지각(perception), 제작(production), 반성(reflection)의 3가지 요소로 이루어져 있으며, 이것은 곧 이 교육프로그램에서 측정하고자 하는 세 가지 능력이기도 하다. 지각은 예술 형태 내에서 독특함 혹은 예술적으로 사고하는 것을 의미하며, 책만들기에서 계획하기와 자료수집 및 정리하기 단계에 해당하기에 창의성의 요소 중 유창성 및 독창성과 관련이 깊다. 제작은 예술 작품을 실제로 만들고 창작하는 것을 의미하며, 책만들기에서 글을 쓰고 그림을 만드는 단계에 해당하기에 창의성의 요소 중 유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성 등을 포함한다. 반성은 개인의 경험과 지식을 바탕으로 미적 판단을 하고 개인의 작품을 비평하고 반성하는 것을 말하며, 책만들기에서 마무리 과정에 해당하기에 창의성 요소 중 정교성, 추상성, 성급한 종결에의 저항을 포함한다. 이 세 요소는 서로 분리되어 작용하는 것이 아니라 통합되어 예술 학습의 여러 부분들을 두루 포괄하고 있다(Winner, 1991). 창의성의 요소 또한 각 단계별로 분리되는 것이 아니라 서로 상관을 가지고 여러 가지 요소가 함께 포함되게 된다(변

윤희·현은자, 2004). 이와 같은 지각, 제작, 반성 등의 과정은 책을 출판하기 위해 계획하고 수정하는 과정과 공통점을 가지기에 Arts PROPEL은 종합예술 작품인 책을 만드는 활동을 위한 프로그램의 기초로 적합하다고 할 수 있다.

Arts PROPEL의 반성의 과정에 도움을 주며, 프로그램 활동의 평가에 도움을 줄 수 있는 것은 루브릭이다. 루브릭은 원래 라틴어의 'ruber(붉은)'에서 파생한 것으로, 오래 전에 법 혹은 전례 관련 기관의 변호적 설명을 보통 붉은 색으로 쓴 것에서 유래한다. 즉, 루브릭은 법을 토대로 어떤 상황을 공정하게 판단하는 과정을 설명한 것이다(Wiggins, 1996 : 154). 교육학에서는 '하나의 과제나 활동을 통하여 학생들이 만든 작품을 준거에 의해 목록화하고, 등급을 결정하고, 점수화하기 위한 도구'(Goodrich, 1996 : 14)라는 의미로 사용된다. 예를 들어 '쓰기'에서 목적, 조직화, 기법 등의 준거들에 대해 '매우 잘함'에서부터 '노력 요함'까지 5단계로 나누어 등급을 매기고 그 등급의 수준들을 서술한 것이 루브릭이다. 루브릭은 교사와 학생들의 상호 작용 결과로 구성된 것으로서 활동의 목표를 분명하게 설정하고, 활동에서 중요한 핵심이 무엇인지 알게 하고, 자신의 수행 수준을 인식하고 더 나은 방향으로 개선해 나가는데 도움을 준다(Arter & McTighe, 2001; Puckett & Black, 2000; Taggart et al., 1998). 따라서 루브릭이 있으면, 교육의 목표를 교사와 아동이 모두 명확하게 인식할 수 있고, 수업이나 활동을 통하여 평가가 바로 이루어질 수 있기에 매우 유용하게 쓰일 수 있다. 그리고 최근 연구(변윤희·현은자, 2004)에서 이러한 루브릭을 포함한 프로그램이 창의성 증진에 효과적임을 보고하고 있다.

따라서, 본 연구는 이러한 연구의 필요성에 의하여 창의성 루브릭 개발과정을 포함한 메이킹

북 프로그램이 아동의 창의성에 미치는 효과를 보는 것을 목적으로 수행되었다. 연구를 위하여 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

<연구문제 1> 메이킹북 프로그램은 아동의 창의성을 증진시키는가?

- 1-1 메이킹북 프로그램은 아동의 유창성을 증진시키는가?
- 1-2 메이킹북 프로그램은 아동의 독창성을 증진시키는가?
- 1-3 메이킹북 프로그램은 아동의 추상성을 증진시키는가?
- 1-4 메이킹북 프로그램은 아동의 정교성을 증진시키는가?
- 1-5 메이킹북 프로그램은 아동의 종결에의 저항을 증진시키는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 선행연구(이은혜·조성연, 1987; 조성연, 1990; Torrance, 1979)를 참조로 초등학교 2학년 시기에 창의성 발달이 급격히 증가하는 초등학교 2학년 시기를 대상으로 하였다. 이에 따라 사회 경제적 수준이 중류층으로 비슷한 서울의 I 초등학교 2학년 2개 학급 67명의 아동을 대상으로 실시되었다. 이후 <표 1>에 제시된 것처럼

<표 1> 연구대상 아동의 집단별·성별·평균 연령

구분	실험 집단			비교 집단			전체 참여아동
	남	여	계	남	여	계	
사례수	15	15	30	18	15	33	63
평균연령	7.7	7.8	7.8	7.8	7.5	7.7	7.7

실험집단에서 3명, 통제집단에서 1명의 아동이 가족의 이사로 전학을 가면서, 최종적으로 실험집단 30명, 통제집단 33명으로 총 63명의 아동이 연구에 참여하였다. 각 반의 담임교사의 경력은 실험집단 교사가 8년, 통제집단 교사가 10년이였다.

2. 연구도구

본 연구의 독립변인은 프로그램(메이킹북 프로그램과 기존의 교육과정 프로그램)이며, 종속변인은 창의성 검사의 점수이다. 창의성 측정을 위해서는 Torrance(1990)의 Torrance 창의성 검사(Torrance Test of Creative Thinking; Figural A, B)를 사용하여 측정하였다.

1) Torrance 창의성 검사

이 측정도구는 Torrance에 의해 1966년 개발된 검사(Torrance 창의성 검사 : Torrance Test of Creative Thinking; Figural A, B)이며, 본 연구에서는 1990년에 개정된 개정판을 사용하였다. Torrance 창의성 검사에서 창의력이란 창의적인 성취를 수행할 때 작용한다고 생각되는 일반화된 정신 능력들의 집합(the constellation of generalized mental abilities)이라고 정의한다. 검사는 그림구성하기, 그림완성하기, 선 더하기의 총 세 가지 활동과제로 구성되어 있다. 다음 <표 2>는 Torrance 창의성 검사 A형의 세 가지 활동과제를 정리한 것이다.

Torrance 창의성 검사의 도형 검사는 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항의 5개 요인과 어느 부분에서 특별하게 창의성 강점이 있는지를 보여주는 ‘창의성 강점 체크리스트’에 의해서 점수가 산출된다. Torrance 창의성 검사의 채점기준은 한국의 표본 집단을 대

〈표 2〉 Torrance 창의성 검사 A형 활동과제

활동	활동명	과제
1	그림 구성하기	곡선 모양의 형태를 하나 제시하고 그 곡선이 일부가 되도록 하는 어떤 그림이나 물건을 생각하여 그리게 한 후, 아이디어들을 계속 더하여 재미있는 이야기의 내용이 되도록 하는 것이다. 그림을 완성한 후, 그림에 알맞은 제목을 붙이게 한다.
2	그림 완성하기	10개의 불완전한 도형들을 제시하고 될 수 있는 한 이야기가 완전하고 재미있는 물건이나 그림을 그리게 한다. 완성 후에는 그림의 제목을 붙이게 한다.
3	선 더하기	쌍을 이루고 있는 두 개의 직선을 30세트로 제시하고 주어진 선의 쌍에 원하는 대로 선을 더 그려 넣어서 어떤 물건이나 그림을 될 수 있는 한 많이 표현해 보게 한다. 각각은 될 수 있는 대로 완전하고 재미있는 이야기의 내용이 되게 하고 그에 대한 이름이나 제목을 적어 넣도록 한다.

상으로 수집된 통계자료(김영채, 1999)를 바탕으로 채점하였으며, 본 연구의 결과분석을 위하여 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항의 기준점수가 사용되었으며, 강점의 점수는 어느 부분에서 창의적 강점이 있는지를 보여주는 지표이기에 결과 분석에서는 제외하였다.

본 연구에서 사용한 한국판 Torrance 창의성 검사의 5개 검사요인 즉, 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항의 신뢰도는 .89-.94였다. A형 검사의 신뢰도는 .72, B형 검사의 신뢰도는 .76이었다. 그리고 Torrance 창의성 검사의 타당도는 Torrance(2002)의 연구에서 유창성=.92, 독창성=.94, 정교성=.92이며, 기준관련척도나 준거관련척도 모두에서 채점자간 신뢰도 계수는 .90 이상을 유지할 수 있음을 보여주고 있다.

본 연구에서 2명의 채점자가 검사 요강에 대한 숙지 후에 채점을 하였으며, 이 두 채점자 점수의 상관을 통해 채점자간 신뢰도를 측정하였다. 이를 통한 채점자간 신뢰도는 유창성=.98, 독창성=.93, 정교성=.92, 제목의 추상성=.93, 성급한 종결에의 저항이 .92였다.

3. 연구절차

1) 예비조사

본 실험을 실시하기 전 실험 처치 절차상의 문제, 프로그램 상의 문제, 도구의 적합성, 검사 과정상의 문제를 검토하기 위하여 예비조사를 실시하였다. 예비 연구는 본 연구 대상이 아닌 서울시에 있는 S 초등학교 2학년 34명을 대상으로 하였다.

예비 연구 기간은 2004년 8월 말에서 9월 초까지 2주간이었다. 이 기간 동안 창의성 루브릭 개발 과정을 중심으로 한 메이킹북 프로그램의 내용 및 활동의 아동교육현장 적합성을 점검하고, 연구도구로 사용될 Torrance 창의성 검사를 실시하여 검사 절차, 시간, 방법 등을 점검 및 확정하였다.

2) 연구 보조자에 대한 훈련

본 연구에서 아동을 대상으로 검사를 실시한 검사자는 연구자를 포함하여 총 2명이었다. 이들 모두 아동학을 전공하는 대학원생으로서 아동을 대하는 자세와 자질, 그리고 아동에 대한 지식이 갖추어져 있는 사람들이었다. 검사 실시

에 앞서, 연구자는 검사자에게 본 연구에서 사용할 검사 도구를 소개하고 구체적인 검사의 실시 과정 등에 관해 체계적으로 훈련시켰다. 검사는 2명의 검사자가 아동과 일대일로 수행하였다. 검사자들은 검사자 역할 연습과 토의를 통하여 검사자가 검사 시 사용할 언어와 반응을 통일함으로써 검사자 변인을 최소화 하였다.

실험 집단 교사에게는 본 프로그램의 기본 취지, 목표 및 내용, 운영에 대한 내용을 자세히 설명하였고, 실험일정에 관하여 협의하였다. 그리고 메이킹북 프로그램과 루브릭에 대한 교육을 하였다. 비교 집단 교사에게는 기존에 초등학교에서 실시하고 있던 교육 활동의 교육 내용 및 목적, 교육 일정에 대하여 논의하고 협의하였다.

3) 사전검사

사전검사는 일대일 면담으로 이루어졌다. 초등학교 2학년 아동의 사전검사는 2005년 9월 5일부터 9월 9일 사이에 초등학교의 빈 교실에서 아동과 면접자만 있는 조용한 상황에서 실시되었다. Torrance 창의성 검사 A형을 사용하여 아동의 창의성을 측정하였다. Torrance 창의성 검사 검사에 소요된 시간은 40여분이었다.

4) 처치

실험집단에 메이킹북 프로그램을 실시하였다. 프로그램 실시 기간은 2005년 9월 12일에서 11월 18일 사이의 10주간이고, 총 21회의 활동이 읽기, 쓰기 시간과 재량활동 및 특별활동 시간에 이루어졌다. 프로그램을 실시하기 전에 교사에게 메이킹북 활동, 창의성, 루브릭, 수업 중 교사의 역할에 대하여 교육하였다. 메이킹북, 창의성, 루브릭에 대하여 3회에 걸쳐 이론적 강의를 하였고, 교사가 아동과 완성된 책을 평가하며 평가 기준인 루브릭에 대하여 이야기 나누기를 할 때

주의할 사항과 질문에 대하여 훈련하였다. 모범 작품 감상 활동은 대집단으로 교실에서 교사에 의해 시행되었으며, 글쓰기, 그리기, 제작 활동은 개별적으로 수행되었다. 제작 활동은 1회 40분씩, 책의 종류에 따라 2회~3회에 걸쳐 이루어졌다. 작품에 대한 평가는 연구자와 교사에 의해 자율학습 시간에 실시되었다. 통제집단에는 초등학교 교육과정에 따라 교사용 지도서에 제시된 활동을 중심으로 진행되었다.

5) 사후검사

사후 검사는 실험집단과 통제집단을 대상으로 11월 21일에서 25일 사이에 Torrance 창의성 검사 B형을 사용하여 아동의 창의성을 측정하였다. Torrance 창의성 검사 B형 검사에 소요된 시간은 40여분이었다.

4. 메이킹북 프로그램

1) 프로그램의 목적 및 내용

메이킹북 프로그램은 예술적 요소에 대한 호기심, 창의적 표현 능력, 심미감을 기르는데 그 목적을 두었다. 이러한 목적은 초등학교 교육과정(교육부, 1998)과 그 뜻을 같이 한다.

본 프로그램의 교육 내용 및 활동은 책 만들기에 관련된 문헌과 연구 자료(김나래, 2003, 2005; 박정아·안미정, 2006; Johnson, 1993)와 제 7차 초등학교 교육과정의 분석을 토대로 적합한 교육 내용을 선정하였다. 그리고 창의성에 대한 선행 연구들(김명희·신화식·주은희, 2001; 변윤희·현은자, 2004; 전경원, 1999; 1995; Krechevsky, 1994)과 Arts PROPEL의 지각, 제작, 반성의 과정에 따라 <표 3>과 같이 선정하였다.

이중 Arts PROPEL의 제작에 해당하는 책 제작 활동을 <표 4>와 같이 진행하였다.

〈표 3〉 메이킹북 프로그램의 내용

구분	내 용
지각	<ul style="list-style-type: none"> • 모범작품의 글 읽기 • 모범작품의 그림 읽기 • 모범작품의 글과 그림의 관계 파악하기
제작	<ul style="list-style-type: none"> • 언어로 표현하기 • 그림 그리기 • 만듦기와 꾸미기
반성	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 작품 평가하기 • 친구 작품 평가하기 • 작품 수정하기

2) 메이킹북 프로그램의 활동 및 실시

선정된 7가지 종류의 책으로 21회의 창의성 루브릭 개발을 포함한 메이킹북 프로그램의 활동을 선정하였다. 또한 선정된 활동들은 초등학교 사 4인의 검토와 예비조사를 통하여 최종적으로 <표 5>와 같은 프로그램으로 완성되었다.

본 프로그램의 실시에서 모범작품 제시와 이야기 나누기는 담임교사에 의해서 대집단으로 실시되었고, 책 제작 활동은 교사와 연구자가 함께 개별 활동으로 실시하였다. 루브릭을 통한 평가 활동은 언어와 미술은 개별적으로 연구자에

의해서 실시되었다.

지각의 과정에서 사용된 모범 작품은 예비실험에서 아동이 제작한 작품 중 우수함과 연구자가 제작한 작품 3점~5점이었다. 교사와 연구자는 모범 작품을 보여주며, 작품의 장점과 단점을 아동과 함께 이야기하며 평가 기준에 대해 설명하였다. 이러한 과정에서 아동은 글과 그림이라는 두 가지 매체를 활용하여 하나의 주제를 표현해 나가며, 언어적 아이디어와 시각적 아이디어를 결합하는 창의적인 경험을 하게 되며 각각의 과정은 창의적 요소와 연결되게 된다. 계획하기와 자료수집하고 정리하기는 최대한 많은 아이디어를 산출하고 모으는 과정과 자신만의 재미있는 아이디어를 선별하는 과정을 필요로 하기에 주어진 자극에 대하여 가능한 많은 아이디어를 생성하는 유창성(Torrance, 1990)과 연결된다.

제작의 과정에 해당하는 책만들기 활동은 다른 사람과는 다른 나만의 독특한 아이디어를 생성하는 능력을 필요로 하기에 독창성(Torrance, 1990)과 연결되며, 글과 그림의 자리를 적절히 배치하고 글과 그림으로 완성하는 활동은 책의 완성도를 높이는 활동으로 세부내용을 상세하고

〈표 4〉 90도 팝업책을 만들기 위한 메이킹북 활동 모형

진행과정	진행내용
사전준비	16절 뉴칼라지, 활동지, 활동순서도
책 형태 결정하기	90° 팝업책
모형 제시하기	교사가 미리 3-4가지 예시를 준비하여 모형을 제시하기
이미지를 통한 이야기 만들기 (스토리보드)	활동지에 팝업을 보고 생각나는 사물을 정리하기 활동지에 사물에 관한 짧은 이야기 만들기
이야기 배치하기	글과 그림의 자리 배치
그림그리기와 글쓰기	팝업에 그림을 그리고 이야기를 옮겨 적기
앞표지꾸미기	표지에 제목, 출판사를 정하고 이름을 쓰기
발표하기	게시판에 전시하고 자신의 작품을 평가하기
루브릭 평가 및 수정	루브릭을 개발하고 자신의 작품 수정하기

〈표 5〉 메이킹북 프로그램

활동	책 종류	Arts PROPEL	활 동	활동과 관련된 창의성 요소
1		지각	기본책의 모범작품을 제시하며 평가기준에 대한 이야기 나누기와 계획하기	유창성, 독창성
2	기본책	제작	기본책 제작	유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성
3		반성	자신의 책과 친구의 책을 평가하며 루브릭 개발 및 수정	정교성, 독창성, 성급한 종결에의 저항
4		지각	얼굴책의 모범작품을 제시하며 평가기준에 대한 이야기 나누기와 계획하기	유창성, 독창성
5	얼굴책	제작	얼굴책 제작	유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성
6		반성	자신의 책과 친구의 책을 평가하며 루브릭 개발 및 수정	정교성, 독창성, 성급한 종결에의 저항
7		지각	90도팝업책의 모범작품을 제시하여 만드는 방법을 보며 평가기준에 대한 이야기 나누기와 계획하기	유창성, 독창성
8	90도 팝업책	제작	90도팝업책 제작	유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성
9		반성	자신의 책과 친구의 책을 평가하며 루브릭 개발 및 수정	정교성, 독창성, 성급한 종결에의 저항
10		지각	아코디언책의 모범작품을 제시하며 평가기준에 대한 이야기 나누기와 계획하기	유창성, 독창성
11	아코디언책	제작	아코디언책 제작	유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성
12		반성	자신의 책과 친구의 책을 평가하며 루브릭 개발 및 수정	정교성, 독창성, 성급한 종결에의 저항
13		지각	윤곽선책의 모범작품을 제시하며 평가기준에 대한 이야기 나누기와 계획하기	유창성, 독창성
14	윤곽선책	제작	윤곽선책 제작	유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성
15		반성	자신의 책과 친구의 책을 평가하며 루브릭 개발 및 수정	정교성, 독창성, 성급한 종결에의 저항
16		지각	180도 팝업책의 모범작품을 제시하며 평가기준에 대한 이야기 나누기와 계획하기	유창성, 독창성
17	180도팝업책	제작	180도 팝업책 제작	유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성
18		반성	자신의 책과 친구의 책을 평가하며 루브릭 개발 및 수정	정교성, 독창성, 성급한 종결에의 저항
19		지각	배 모양책의 모범작품을 제시하며 평가기준에 대한 이야기 나누기와 계획하기	유창성, 독창성
20	배모양책	제작	배모양책 제작	유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성
21		반성	자신의 책과 친구의 책을 평가하며 루브릭 개발 및 수정	정교성, 독창성, 성급한 종결에의 저항

〈표 6〉 창의성 평가 요소

영역	평가 준거	평가 내용
언어	유창성	어떤 대상이나 주제에서 떠오르는 생각과 느낌을 얼마나 다양한 어휘와 이야기로 표현할 수 있는가
	독창성	기존의 이야기에서 탈피하여 주어진 대상이나 주제에 대하여 얼마나 희귀하고 참신하며 독특한 이야기를 만드는가
	정교성	주어진 대상이나 주제에 포함된 의미에 맞게 세밀하게 이야기 구성하기
미술	유창성	어떤 대상이나 주제에서 떠오르는 생각과 느낌을 얼마나 다양한 선, 형, 색, 구성으로 표현할 수 있는가
	독창성	주어진 대상이나 주제에 대하여 기존의 선, 형, 색, 구성에서 탈피하여 얼마나 희귀하고 참신하며 독특한 형태인가
	정교성	주어진 대상이나 주제에 포함된 의미에 맞는 선, 형, 색, 구성 구성하기

구체적으로 제시하는 정교성(Torrance, 1990)과 연결된다. 그리고 앞표지와 뒤표지 만들기는 책의 내용의 본질을 포착하고 무엇이 중요한지를 알며 좋은 제목을 붙이기 위해 종합하고 조직화하는 과정에서 주어진 정보의 본질을 포착하고 무엇이 중요한지를 알아 조직화하는 제목의 추상성(Torrance, 1990)과 연결된다.

마지막으로 한편의 책으로 완성하는 마무리 과정에 반성의 과정이 포함되게 되며, 이는 아이디어를 검토하고 수정하며 더해나가는 성급한 종결에의 저항(Torrance, 1990)과 연결되게 된다. 이 과정은 아동이 쉬는 시간에 교사와 개별적으로 자신의 작품에 대해서 루브릭을 기준으로 평가하고 수정하였다. 이렇듯 한편의 책을 만드는 과정은 여러 가지 단계를 거치게 되기에 많은 창의적 요소들과 유기적으로 연결되게 되며, 이러한 과정 전체를 포함하는 것이 메이킹북 프로그램으로 이를 정리하면 <표 5>와 같다.

통제집단의 경우에는 읽기, 쓰기, 즐거운 생활의 활동이 초등학교 교육과정에 맞추어 진행되었다.

3) 메이킹북 프로그램에서의 평가

프로그램의 평가는 Arts PROPEL의 반성의 과정과 루브릭의 개발을 통하여 이루어 졌다. Arts PROPEL의 반성의 과정은 자기평가, 동료평가, 작품수정의 과정으로 이루어진다. 각각의 책만들기 활동은 포트폴리오 평가 방법과 이야기 나누기를 통한 루브릭 평가 방법을 사용하였다. 루브릭 평가의 과정은 Goodrich(1996 : 15)가 제시한 7단계를 수정하여 다음과 같이 수행되었다.

1단계, 교사는 활동의 목표에 맞추어 잘한 아동의 작품과 그렇지 못한 아동들의 작품을 보고, 잘한 것과 못한 것의 특징을 확인하였다.

2단계, 모델에 대한 충분한 논의와 여러 자료(김명희 · 신화식 · 주은희, 2001; 김영채, 1999; 전경원; 이영덕 · 정원식, 1970; 임선하, 1995; 허경철, 1991; Krechevsky, 1994; Torrance, 1990)를 참고하여 여러 연구자가 공통적으로 창의성 요소를 제시하고 있는 유창성, 독창성, 정교성을 작품의 질을 평가하기 위한 영역별 평가준거로 선정하였다. 이를 제시하면 <표 6>과 같다.

3단계, 평가 준거에 맞추어 가장 잘한 작품과

〈표 7〉 90도 팝업의 미술영역 창의성 루브릭

활동	평가준거 (미술)	활동에 따른 준거 해석	3	2	1
	유창성	• 90도 팝업의 기술을 응용하여 가능한 한 많은 팝업을 만들기	• 90도 팝업을 종류에 관계없이 가능한 많이 만들기(부적절한 반응은 제외)	• 90도 팝업을 종류에 관계없이 5가지 이상 만들기(부적절한 반응은 제외)	• 90도 팝업을 종류에 관계없이 1가지 이상 만들기(부적절한 반응은 제외)
90도 팝업책	독창성	• 팝업을 보고 남과 다른 독특한 모양을 생각하기	• 제시된 모델에서 탈피하여 새롭고 참신하게 팝업을 꾸민다. • 똑같은 모양을 꾸민 아동이 같은 반에 한 명도 없다.	• 제시된 모델에서 탈피하여 새롭고 참신하게 팝업을 꾸민다. • 똑같은 모양을 꾸민 아동이 같은 반에 2명 있다.	• 제시된 모델에서 탈피하여 새롭고 참신하게 팝업을 꾸민다. • 똑같은 모양을 꾸민 아동이 같은 반에 3명 이상 있다.
	정교성	• 다양한 배경, 등장인물, 소재 등을 풍부 한 색과 선을 사용하여 세밀하고 구체적으로 꾸미기	• 팝업과 배경을 풍부한 색과 선을 사용하여 세밀하고 구체적으로 꾸민다.	• 팝업만을 다양한 색과 선을 사용하여 세밀하고 구체적으로 꾸미기	• 팝업만을 대충 꾸민다.

가장 못한 작품의 질에 대하여 기술하고, 아동의 발달수준이나 관찰했던 기억을 토대로 중간 수준의 기준을 서술하였다. 이러한 서술의 예는 표 7에 제시하였다.

4단계, 아동에게 직접 모델을 제시하고 이 모델의 잘된 점과 잘못된 점을 확인하게 하였다. 이 과정을 통해 아동은 모델에 대한 잘한 기준과 잘못된 기준을 내면화한다.

5단계, 아동에게 4단계에서 제시한 모델과 동일한 과제를 스스로 하게 하였다. 아동은 이미 모델을 보았기 때문에, 모델의 잘한 점과 잘못된 점을 생각하면서 과제에 임하게 된다. 과제를 수행하는 동안 아동은 자기평가와 동료평가를 함으로써 스스로 루브릭을 형성하게 된다.

6단계, 아동에게 자신과 동료들의 피드백을 기초로 자신의 과제를 수정할 수 있는 시간을 제공하였다.

7단계, 교사는 아동이 자기평가나 동료평가를

하였던 것과 같은 방식으로 루브릭을 통해 아동의 과제를 평가하였다.

5. 자료분석

자료분석을 위하여 2집단 MANOVA 분석을 실시하였다. 이를 위하여 사용된 통계 프로그램은 SPSS 10.0.7 이다. 종속변인은 Torrance 창의성 검사(유창성, 독창성, 추상성, 정교성, 종결에의 지향)의 검사 점수를 표준 점수로 변환하여 사용하였다.

III. 결과분석

프로그램 실시 후, 아동의 창의성 사전검사와 사후검사 각각의 점수 평균과 표준편차 그리고 사전검사 점수와 사후검사 점수 간의 평균과 표

〈표 8〉 아동 창의성의 평균, 표준편차, 차이

종속변인	검사시기	사전 M(SD)	사후 M(SD)	차이 M(SD)
유창성	실험집단 (n=30)	101.21 (18.55)	114.40 (17.63)	13.19 (-0.92)
	통제집단 (n=33)	102.77 (20.15)	104.13 (13.40)	1.36 (-6.75)
독창성	실험집단 (n=30)	103.91 (21.14)	115.45 (15.77)	11.54 (-5.37)
	통제집단 (n=33)	100.70 (17.40)	104.87 (13.85)	4.17 (-3.55)
제목 추상성	실험집단 (n=30)	65.06 (34.98)	87.97 (34.97)	22.91 (-0.01)
	통제집단 (n=33)	77.50 (38.14)	59.77 (33.29)	17.73 (-4.85)
정교화	실험집단 (n=30)	74.70 (11.91)	105.82 (12.94)	31.12 (1.03)
	통제집단 (n=33)	69.80 (12.62)	77.47 (14.27)	7.67 (1.65)
종결에의 저항	실험집단 (n=30)	55.12 (14.19)	73.00 (13.92)	17.88 (-0.27)
	통제집단 (n=33)	59.63 (19.74)	59.07 (16.06)	-0.56 (-3.68)

준편차의 차이를 제시하면 <표 8>과 같다.

<표 8>에서 보듯이 프로그램 처치 후에 실험 집단의 검사 점수가 통제집단에 비하여 높아졌음을 알 수 있다. 이러한 차이가 의미있는 차이 인지를 알아보기 위하여 2집단 MANOVA 분석을 실시하였다.

사전 검사 점수의 Box's M은 26.80.이고 그에 해당하는 F값은 F=1.141로 유의수준이 p=.295로

p>.05이므로 변량-공변량 행렬의 동질성을 가정할 수 있었다. 또한 Bartlett의 구형성 검증의 결과, 값이 370.659이고 유의도는 p=.000으로 p<.001이므로 종속변인들 간의 상관이 통계적으로 유의미하여 사후 검사 점수의 MANOVA 분석이 타당하였다.

사후 검사 점수의 Box's M은 29.612이고 그에 해당하는 F값은 F=1.260로 유의수준이 p=.189로

〈표 9〉 아동 창의성의 MANOVA 결과

효과	시기	종속 변인	Hotelling's T ²	제III유형 자승합	단변인 F	자유도	P	η ²
사전		유창성	.265	37.975	.102	1/61	.751	.002
		독창성		161.830	.428	1/61	.516	.007
		제목의 추상성		2431.605	1.824	1/61	.182	.029
		정교성		376.833	2.511	1/61	.118	.040
프로 그램		종결에의 저항	1.310***	319.931	1.100	1/61	.298	.018
		유창성		1654.401	6.659	1/61	.012	.098
		독창성		1761.621	7.945**	1/61	.006	.115
		제목의 추상성		12499.314	10.697**	1/61	.002	.149
사후		정교성		12631.275	68.426***	1/61	.000	.529
		종결에의 저항		3050.737	13.604***	1/61	.000	.182

p<.01 *p<.001

$p>.05$ 이므로 변량-공변량 행렬의 동질성을 가정할 수 있었다. 또한 Bartlett의 구형성 검증의 결과, 값이 330.384이고 유의도는 $p=.000$ 으로 $p<.001$ 이므로, 종속변인들간의 상관성이 통계적으로 유의미하여 MANOVA 분석이 타당하였다.

다음은 아동의 창의성에 대한 사전·사후 검사 점수의 MANOVA 결과이다.

위의 <표 9>에 제시된 것처럼 사전 검사 점수의 MANOVA 결과, 비교 집단과 실험 집단의 차이를 나타내는 Hotelling's T^2 은 .265로 프로그램의 주 효과는 유의하지 않았다($F_{(6,56)}=2.478, p>.05$). 따라서 두 집단의 종속변인들의 선형조합에 차이가 없으며 실험집단과 통제집단이 동질의 집단임을 알 수 있다.

단변인 F 의 검증 결과, 유창성의 $F_{(1,61)}=.102$ 로 $p=.751$ 이고, 독창성의 $F_{(1,61)}=.428$ 로 $p=.516$ 이고, 제목의 추상성의 $F_{(1,61)}=1.824$ 로 $p=.182$ 이고, 정교성의 $F_{(1,61)}=2.511$ 로 $p=.118$ 이고, 종결에의 저항의 $F_{(1,61)}=1.100$ 로 $p=.298$ 이고, 유의도 수준을 .01로 하였을 때, 모두 유의미한 차이가 없었다. 따라서 실험집단과 통제집단이 창의성의 하위 영역에서도 동질임을 알 수 있다.

<표 9>에서처럼 사후 검사 점수의 분석 결과, 메이킹북 프로그램과 기존의 초등학교 교육과정 프로그램의 차이를 나타내는 Hotelling's T^2 은 1.310로 프로그램의 주효과($F_{(6,56)}=12.226, p<.001$)는 유의하여, 메이킹북 프로그램과 기존의 초등학교 교육과정 프로그램의 효과에 차이가 있음을 알 수 있다.

각 종속변인별 차이를 보기 위한 단변량 검증 결과는 다음과 같다.

유창성에서 기존의 초등학교 교육과정 프로그램을 실시한 통제집단($M=104.13, SD=13.40$)과 메이킹북 프로그램을 실시한 실험집단($M=114.39,$

$SD=17.63$) 사이에는 유의한 차이($F_{(1,61)}=6.659, p>.01$)가 없었다. 이것은 유창성에서 메이킹북 프로그램이 기존의 초등학교 교육과정 프로그램과 차이가 없음을 보여준다.

독창성에서 기존의 초등학교 교육과정 프로그램을 실시한 통제집단($M=104.87, SD=13.85$)과 메이킹북 프로그램을 실시한 실험집단($M=115.45, SD=15.77$) 사이에는 유의한 차이($F_{(1,61)}=7.945, p<.01$)가 있었다. 이러한 차이는 메이킹북 프로그램이 기존의 초등학교 교육과정 프로그램보다 독창성 증진에 더 효과적임을 보여준다.

제목의 추상성에서 기존의 초등학교 교육과정 프로그램을 실시한 통제집단($M=59.77, SD=33.29$)과 메이킹북 프로그램을 실시한 실험집단($M=87.97, SD=34.97$) 사이에는 유의한 차이($F_{(1,61)}=10.697, p<.01$)가 있었다. 이러한 차이는 메이킹북 프로그램이 기존의 초등학교 교육과정 프로그램보다 추상성 증진에 더 효과적임을 보여준다.

정교성에서 기존의 초등학교 교육과정 프로그램을 실시한 통제집단($M=77.47, SD=14.27$)과 메이킹북 프로그램을 실시한 실험집단($M=105.82, SD=12.94$) 사이에는 유의한 차이($F_{(1,61)}=68.426, p<.001$)가 있었다. 이러한 차이는 메이킹북 프로그램이 기존의 초등학교 교육과정 프로그램보다 정교성 증진에 더 효과적임을 보여준다.

종결에의 저항에서 기존의 초등학교 교육과정 프로그램을 실시한 통제집단($M=59.07, SD=16.06$)과 메이킹북 프로그램을 실시한 실험집단($M=73.00, SD=13.92$) 사이에는 유의한 차이($F_{(1,61)}=13.604, p<.001$)가 있었다. 이러한 차이는 메이킹북 프로그램이 기존의 초등학교 교육과정 프로그램보다 종결에의 저항에서 더 효과적임을 보여준다.

IV. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 메이킹북 프로그램이 아동의 창의성에 미치는 효과를 검증하는 것이다. 메이킹북 프로그램은 지각, 제작, 반성의 과정을 포함한 Arts PROPEL을 기본 틀로 하였다. 우선, 제작의 단계에서는 출판의 과정을 참고하여 책 만들기 활동의 순서를 확정하였다. 지각과 반성의 단계에서는 루브릭 개발 과정을 기초로 하여 프로그램을 평가하도록 하였다. 이렇게 만들어진 메이킹북 프로그램을 초등학교 2학년 아동에게 적용하여 창의성에 미치는 효과를 살펴보았다. 연구의 결과에 대한 논의 및 결론은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 연구문제에 따라 메이킹북 프로그램이 기존의 초등학교 교육 프로그램보다 창의성을 증진시키는데 효과적인지 살펴보았을 때, 유창성 증진에는 통계적으로 유의한 차이가 없었다. 이러한 결과는 메이킹북 프로그램의 제작 활동인 책 만들기 활동이 하나의 책을 완성하는데 주목적을 두는 활동이었기에 이러한 결과가 나온 것으로 생각된다. 유창성은 주로 창의적 반응의 양을 주로 측정하는 변인이다. 본 프로그램의 한편의 책을 만드는 활동은 글쓰기와 그림그림기의 여러 과정을 거쳐 한편의 책을 완성하는 것이 주 목표였기에 상대적으로 정교성에 비하여 유창성을 요구하는 부분이 적었기 때문이다. 따라서 책 제작 과정에서 다양한 표현 방법을 예시로 보여주고 루브릭을 제시하며 다양하게 표현할 것을 강조하였으나, 아동은 다양한 표현보다는 한편의 책을 완성하는 것에 더 가치를 두고 책의 페이지를 채우는데 더 열중하였기에 이러한 결과가 나온 것으로 생각된다.

둘째, 창의성 루브릭 개발을 포함한 메이킹북 프로그램은 앞서 제시한 유창성을 제외한 4개의

하위 요인에서 기존의 프로그램과 유의한 차이를 보여, 독창성, 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항 등을 증진시키는 데 효과적인 것으로 나타났다. 창의성 루브릭 개발을 포함하는 메이킹북 프로그램의 활동은 모범작품을 제시하여 탐색하게 하고 창의적인 작품의 특징과 평가 준거를 알려주어 아동에게 창의성에 대한 개념과 기준을 내면화 하도록 하였기에 아동의 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항 등을 증진시키는 데 도움을 준 것으로 보인다. 그리고 출판의 과정을 활용한 책 제작 활동은 20-30분의 짧은 시간 동안 수행되는 1회성 활동이 아닌 때때로 2-3일이 소요되며 여러 번 반복해서 다시 확인하고 수정하는 과정을 필요로 하는 활동이었다. 결과적으로, 이는 아동의 정교성, 성급한 종결에의 저항을 다른 요인들에 비해 월등하게 증진시키는 데 도움을 주었다. 또한, 프로그램의 주 활동이 예술 작품인 책을 제작하는 활동이었다는 맥락에서 보면, 이 결과는 미술 활동이 창의성 증진에 효과적이라는 원성자(2001)의 연구와 미술 감상활동이 창의성 증진에 효과적이라는 이정윤(2003)의 연구, 그림책을 활용한 예술교육 프로그램이 창의성 증진에 효과적이라는 변윤희·현은자(2004)의 선행 연구 결과와도 일치한다.

셋째, 창의성 루브릭 개발을 포함한 메이킹북 프로그램에서 시행한 활동 중, 기존의 창의성 교육 프로그램에 사용된 활동(Renzulli et al., 1998)과 유사한 활동, 예를 들면 팝업을 보고 새로운 것을 생각하기, 나만의 배모양을 만들어보기 등은 ‘친숙한 것을 낯설게 하기’라는 측면에서 아동의 창의성 증진에 효과를 준 것으로 보인다. 즉, 아동은 Arts PROPEL의 지각에 해당하는 행위, 즉 모범작품을 보는 과정을 통해 보다 풍부한 책만들기 자료를 수집할 수 있었고, 또한 좋은 책

에 대한 나름대로의 기준을 내면화(Goodrich, 1996, 2000, 2001)하였다. 그리고 마침내 아동은 자기 나름대로의 창의적 사고를 한 후, 기존의 책보다 나은 작품을 제시함으로써, 다시 말해 친숙한 것을 낯설게 표현함으로써 창의성을 표출하게 된 것으로 분석된다.

넷째, 본 연구에서는 Arts PROPEL의 반성에 해당하는 루브릭을 적용해 보는 과정이 아동의 창의성 증진에 효과가 있는 것으로 결과가 나왔다. 이는 아동의 반성적 사고가 인지에도 영향을 미친다는 사실을 보여 준다. 8주간의 포트폴리오 평가 활동 후에 아동의 지능검사 점수가 높아졌음을 보고한 정혜영(2002)의 연구와 일치하며, 미술작품에 대해 선호도를 표현하고 평가하는 것과 같은 미술비평 활동을 하면 시각적 반응과 미적 관심도가 증가한다는 연구 결과(Cole, 1986; Schirmacher, 1986, 2002)와도 일치한다. 다시 말해, 반성의 과정은 자신의 작품을 평가하고 다른 작품과의 비교를 통하여 아동 스스로 자신이 잘 못한 점을 인지하고 다른 작품의 잘된 점을 본받아 수정할 수 있는 공유의 기회를 제공하여 활발한 반성적 사고를 하게 한다.

다섯째, 창의성 루브릭 개발을 포함한 메이킹북 프로그램은 아동에게 글과 그림을 통합적으로 경험하게 함으로써 어느 한쪽에 자신이 없는 아동도 적극적으로 참여하게 하였다. 예를 들어, 실험 집단의 한 아동은 그림 그리기를 매우 싫어하였지만, 책 만들기에서는 그림을 그리는 활동에 적극 참여하였다. 원래 미술활동을 즐겨하는 아동은 그림을 그리고 책을 제작하면서 보다 더 창의적인 그림을 그렸다. 이처럼 메이킹북 활동은 이야기와 책 만들기에 대한 지식과 맥락을 제공하여 아동이 적극적으로 활동에 참여하도록 도와주었다. 실제로 본 프로그램을 실시하는 동안 활동에 참여하기를 거부하는 아동은 없었으

며, 활동 후 평가에서 다시 해보고 싶어 하는 아동의 비율도 80% 이상이었다.

본 연구가 지닌 제한점을 통하여 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 창의성 루브릭 개발을 포함한 메이킹북 프로그램의 활동에 있어서 창의성 준거에 관한 루브릭 제작만을 다루었는데, 이 준거들은 대부분 확산적 사고의 요소인 유창성, 독창성, 정교성을 기초로 한 것이다. 따라서 확산적 사고 이외의 민감성, 호기심 같은 창의적 태도와 관련된 준거들도 루브릭에 포함하는 것이 필요하다.

둘째, 본 연구는 아동의 창의성 변화를 양적으로만 제시하였을 뿐, 질적인 변화에 대해서는 분석하지 못하였다. 실제로, 창의성 루브릭 개발을 포함한 메이킹북 프로그램을 실시하는 동안 시간이 지나면서 아동은 책을 만들 때 아무렇게 만들기보다는 어떻게 하면 더 창의적인 책을 만들 수 있을 것인지 고민하고 책을 만들어 나갔다. 따라서 이러한 태도의 변화를 질적으로 분석하고 그 의미를 찾아보는 연구도 필요하다.

참 고 문 헌

- 교육인적자원부(1999). **초등학교 교육과정 해설**. 대한 교과서주식회사. 교육부 고시 1997-15.
- 고경화(2003). **예술교육의 역사와 이론**. 서울: 학지사.
- 권경화(2005). 문학중심의 통합적 수업이 아동의 창의성에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김경미(2005). 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 아동의 언어표현력 및 창의성에 미치는 효과. 대구가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 김나래(2005). **김나래의 어린이 북아트**. 서울: 마루벌.
- _____(2003). **북아트**. 서울: 인프레스.

- 김명희 · 신화식 · 주은희(2001). 프로젝트 스펙트럼 (Project Spectrum)에 기초한 영역별 교수-학습 평가도구 개발 연구. **아동교육연구**, 21(4), 127-55.
- 문세라(2005). 통합적 미술 감상활동이 아동의 미술표현력과 창의성에 미치는 영향. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박정아 · 안미정(2006). **즐거운 책만들기**. 서울 : 예경.
- 변윤희 · 현은자(2004). 그림책을 활용한 아동예술교육 프로그램이 창의성에 미치는 효과. **아동교육연구**, 24(5), 311-355.
- 변윤희 · 현은자 (2005). 아동 창의성 루브릭 개발 : 그림책을 활용한 아동예술교육 프로그램을 중심으로. **아동교육연구**, 25(5), 271-302.
- 원성자(2001). 유형별 조형활동이 아동의 창의성 발달에 미치는 영향. **한국의국어이경화** (2000). 아동의 읽기에서의 초인지 활용에 관한 고찰. **아동교육연구**, 20(1), 163-184.
- 윤경숙(2006). 초등미술 교과에서 이야기 그림책을 통한 창의적 사고력 신장 방안에 관한 연구 : 초등학교 3학년을 중심으로. 윤경숙 한국교원대학교 교육대학원.
- 윤초희(2005). 아동의 창의적 문제해결력과 관련이 있는 인지 및 창의성 요인 : 영재아와 보통아간 비교분석. **아동학회지**, 26(5), 281-295.
- 이경수(2006). 탐색·표현·감상의 통합적 미술 활동이 아동의 창의성에 미치는 영향. 덕성여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이주현(2006). 아동을 위한 미술관·박물관 project에 관한 연구 : 교육 프로그램을 중심으로. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이은혜 · 조성연(1987). 아동의 문제해결력과 창의성 및 성격 특성 간의 관계. **연세논총**, 23, 333-350.
- 이정윤(2003). 미술감상활동과 아동의 창의성과의 관계. 한양대학교 석사학위논문.
- 임 웅(2005). 아동의 창의성에 대한 보상의 작용 과정에 대한 연구. **아동학회지**, 26(6), 385-392.
- 전경원 (1999). **아동 종합 창의성 검사 요강**. 서울 : 학지사.
- 정혜영(2002). 포트폴리오 평가가 아동의 인지적 능력 및 반성적 사고에 미치는 영향. **열린아동교육연구**, 2(6), 173-193.
- 조성연(1990). 아동의 창의성 발달 및 이에 관련 생태학적 변인에 관한 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 최인수(2001). 아동의 창의적 특성과 교육적 시사. **미래아동교육학회지**, 8(2), 103-30.
- Gardner, H. (1996). **마음의 틀**[Frames of mind : The theory of multiple intelligences]. (이경희 역). 서울 : 문음사 (원전은 1983년 출판).
- _____. (1998). 다중지능의 이론과 실제[Multiple intelligence : The theory into practice]. (김명희·이경희 역). 서울 : 양서원(원전은 1993년 출판).
- _____. (2001). **다중지능 인간 지능의 새로운 이해**[Intelligence reframed.]. 서울 : 김영사(원전은 1999년에 출판).
- Vygotsky, Z. S. (1999). **아동의 상상력과 창조** [Vaobraszeniye I tvorchestvo v deskom voraste : Imagination and creativity in childhood]. (팽영일 역). 서울 : 창지사(원전은 1967년에 출판).
- Arter, J., & McTighe, J. (2001). **Scoring rubrics in the classroom**. California : Cowin Press.
- Cole, E. (1986). *The effects of a cognitively-oriented aesthetic curriculum on the aesthetic judgement and response of four-, six-, and eight-year olds in an art museum program*. Dissertations Abstract, No. AAD 85-23952.
- Elliot, G. H. (1997). Motor creativity in preschool children in inclusive and general physical education environment(inclusion, *Adapted physical education*). **DAI**, 58, no.05A : 1636.
- Goodrich, H. (1996). Understanding rubrics. **Educational Leadership**, 54(4), 14-17.
- _____. (2000). Using rubrics to promote thinking and learning. **Educational Leadership**, 57, 13-18.
- _____. (2001). The effects of Instructional rubrics on learning to write. **Current Issues in Education [On-line]**, 4(4). <http://cie.ed.asu.edu/volume4/>

- number4/에서 2004. 4. 30. 인출.
- Johnson, P. (1993). *Literacy through the book arts*. New York : Heineman.
- Krechevsky, M. (1994). *Project spectrum : preschool assessment handbook*. Cambridge : Harvard Teachers College Press.
- McCollister, S. (2002). Developing criteria rubrics in the art classroom. *Art Education*, 55(4), 46-52.
- Pucket, M. B., & Black, J. K. (2000). *Authentic assessment of the young child : Celebrating development and learning*. N.J. : Prentice-Hall.
- Renzulli, J. S., Kettle, K. E., & Rizza, M. G. (1998). Exploring student preferences for product development : My way...An expression style instrument. *Gifted Child Quarterly*, 42(1), 49-60.
- Schirmacher, R. (1986). Talking with young children about their art. *Young Children*, 41(5), 3-7.
- _____. (2002). *Art and creative development for young children*. (4th) N.Y. : Delmar.
- Suwantra, P. (1994). *Effects of the creativity training program on preschoolers*. DAI, 56, no.03A : 0791.
- Taggart, G. L., Phifer, S. J., Nixon, J. A., & Wood, M. (1998). *Rubrics : A handbok of construction and use*. London : Scarecrow.
- Torrance, E. P. (1979). *The search for satori and creativity*. N.Y. : Creative Education Evaluation Foundation, Inc.
- Torrance, E. P. (1990). *The torrance test of creative thinking : Norm-tehnical manual*. Bensenville, I L : Scholastic Testing Service.
- _____. (1998). Creativity as manifest in testing. In R. J. Sternberg(Ed.), *The nature of creativity* (pp.43-75). Cambridge : Cambridge UP.
- _____. (1999). Examples and rationales of test tasks for assessing creative abilities. In G. J. Puccio, & M. C. Murdock(Eds.), *Creativity assessment : Reading and resources*(pp.133-146). N.Y. : Creative Education Foundation Press.
- Wiggins, G. (1998). *Educative assessment : Designing assessment to inform and improve student performance*. California : Jossey-Bass.
- Winner, E. (1991). *Arts PROPEL : an introductory handbook*. Educational Testing Service and Harvard Project Zero with funding from the Rockefeller Foundation and Educational Testing Service.

2006년 12월 31일 투고 : 2007년 5월 21일 채택