

# 초등 저학년 학생의 창의·정서 함양을 위한 통합 프로그램 개발

유경훈  
송실대학교 교육대학원

## Integrated Program Development for Creativity and Emotion of Elementary Lower Grade Students

Kyoung-Hoon Lew  
Soongsil University Graduate School

**요 약** 본 연구는 초등학교 저학년 학생들의 창의·정서능력증진을 위한 통합 프로그램을 개발하고자 실시되었다. 이 프로그램은 문제 해결에 필요한 창의적 사고 능력과 창의적 성격을 함양하고, 정서 표현 및 조절 능력을 길러 타인과 긍정적으로 상호작용하는 방법을 익히는 것을 목적으로 하였다. 우선, 창의적 사고 요소로는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 상상력, 민감성과 창의적 성격의 호기심, 민감성향, 모험심, 유머, 독립심, 과제집착력, 문제해결리더십을 포함한다. 창의성을 계발시키기 위하여 선정된 창의성 기법은 강제결합법, 마인드맵, 브레인스토밍, 육색모자기법, 희망열거법, 스캐퍼기법, PMI기법을 활용하였다. 다음으로 정서 교육 요소로는 자기 및 타인 이해, 자기표현, 감정조절, 존중 및 협동의 4가지 요소를 추출하였다. 통합 프로그램은 총 12개의 주제 및 차시로 구성하였으며, 한 차시의 수업 시간은 초등 교육과정과 같은 40분으로 설정하였다. 구성된 프로그램은 경력 10년 이상의 초등 현직 교사에 의해 모의 수업의 형태로 실시되었고, 프로그램에 대한 평가 내용을 반영 후 수정 및 보완하여 최종 프로그램을 완성하였다.

**Abstract** The purpose of this study was to develop an integrated program to improve the creative and emotional ability of lower grade students. This program aimed to cultivate creative thinking and creative personality for problem solving, and to learn how to interact positively with others by developing emotional expression and control. Creative thinking ability includes fluency, flexibility, originality, elaboration, imagination, and sensitivity. Creative personality includes curiosity, sensitivity, adventure, humor, independence, task commitment, and problem solving leadership. We selected 6 creative thinking skills such as mind-map and brainstorming. Emotional factors consist of self /other understanding, control of emotional effect, self-expression emotionally, and respect for others for cooperation. The integrated program consisted of 12 themes, and the class time was set to 40 minutes, which is the same as the elementary curriculum. The program was conducted by a teacher with 10 years' experience.

**Keyword** : Creative thinking ability, Creative personality, Emotional ability, Elementary lower grade school students, Integrated program

### 1. 서론

예전과 다르게 사회는 매우 빠른 속도로 변화하고 있

으며 미래학자들의 예측도 다양하게 전개되고 있으나[1] 정확히 예측하기에는 관련된 요인들이 매우 복잡하며 학생들에게 미래에 대하여 예측하고 적응할 수 있는 힘을

이 논문은 한국연구재단 연구비 지원에 의하여 연구되었음(NRF\_2018S1A5A2A01028345).

\*Corresponding Author : Kyoung-Hoon Lew(Soongsil Univ.)

email: lewkh@ssu.ac.kr

Received March 12, 2020

Accepted May 8, 2020

Revised April 7, 2020

Published May 31, 2020

키워줄 수 있도록 하는 교육이 오히려 미래를 변화시킬 수 있다고 할 수 있다. 교육현장에서도 이러한 변화에 따른 적절한 교육에 대한 고민이 필요한 시기이며 관심이 증가되고 있다고 할 수 있다. 우리가 앞으로 살아갈 미래 사회에서 가장 필요한 것은 무엇일까? 인간은 과거의 기억을 기반으로 아직 일어나지 않은 일을 예측하는 '상상력'을 가지고 있으며 이는 '창의성'의 하위 요인 중 하나이다. 또한 미래에 만날 다양한 문제를 해결하거나 새로운 사회를 만들어 가는데 필요한 것도 '창의성'이라고 할 수 있다. 미래사회를 언급할 때 '희망'이나 '행복'과 같은 긍정적인 수식어가 사용되는데 이러한 단어는 정서적인 의미를 함축한다는데 특이점이 있다. Mayer, Salovey, Caruso와 Sitarenios[2]는 고도로 기계화된 미래사회를 살아갈 후손들에게 필요한 교육은 함께 협동하며 원활히 소통하며 상호작용하는 능력이며 이를 위해서 '감성 지능(Emotional Intelligence)'의 중요성을 강조했다. 창의성과 더불어 미래 사회를 살아가기 위해 강조되는 키워드는 '정서'나 '감정'인 것이다.

'정서지능(Emotional Intelligence)'이란 자신과 타인의 감정 조절을 통해 원하는 결과를 산출할 수 있는 능력을 뜻하며, 감정지능과 같은 의미로 통용된다. 예측가능한 미래가 아닌 새로움과 낯선 시간들에서 살아남기 위하여 다양한 문제를 창의적인 방법으로 해결하기 위해서는 인지적인 사고능력도 중요하지만 이러한 사고처리를 할 수 있도록 자신의 긍정적인 감정과 부정적인 감정을 적절히 통제할 수 있는 집중력과 끈기를 가져야만 할 것이다. 뿐만 아니라, 집단 지성 등의 안정적인 정서상태를 유지하는 것이 매우 필요할 것이다. 따라서 창의성을 발휘해야하는 상황에서 우리는 자신의 잠재능력을 극대화시킬 수 있도록 정서적인 면을 인식하고 표현할 수 있는 능력을 키우기 위하여 노력해야 할 것이다. 결국 우리가 살아갈 미래 사회의 목적도, 이를 위한 수단도 감정 및 정서와 깊은 관계에 있는 것이다. Yuval Harari[3]가 주장하는 '감정지능' 교육 또한 수학이나 과학처럼 인류가 이제까지 쌓아온 지식보다, 그러한 지식을 밝혀내는 힘의 중요성을 언급하려는 의도이다. 또한 마음의 균형(Mental Balance)를 통해 급변하는 사회에서 유연하게 대처하고 변화에 적응할 수 있는 능력의 필요성을 강조하고 있다.

민지연, 박수원, 신종호[4]의 연구에서 행복과 창의성의 관계에서 행복과 창의성은 서로 정적인 영향력을 미치는 관계임을 밝히고 별개가 아닌 병행 교육이 필요하다고 하였다. 행복한 학생은 창의성이 높아지고, 반대로

창의성이 뛰어난 학생은 더 행복해질 수 있다는 결론이다. 이와 비슷하게 긍정적 정서가 높을수록 자기조절능력 및 창의적 문제해결능력이 높아지고, 반대로 부정적 정서가 높을수록 이 두 가지 능력이 낮아진다는 선행 연구[5]도 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 이전까지는 사고력과 정서는 서로 별개의 능력으로 분리되어 다루어졌다면 창의성 교육과 인성 교육이 최근에는 동등한 관점에서 인식되고 있는 경향이며, 2009년 국가교육과정에서부터 통합된 것을 보아도 사회적 요구와 주류를 알 수 있다[6].

이상에서와 같이 주어진 문제 상황에 유연하게 대처하는데 필요한 감정 및 정서 지능은 다양한 관점에서 생각할 수 있는 능력인 '창의성'과 매우 긴밀하게 연결되어 있는 능력임을 알 수 있으며, 두 가지 능력은 뇌의 구조 및 기능상으로도 밀접한 관련성이 있기 때문에 동시에 개발할 수 있는 프로그램을 고안한다면 시너지 효과를 기대할 수 있을 것이다[7]. 기존의 연구들을 살펴보면 교육현장에서 통합수업이 이루어지고 있는 유아들을 대상으로 하는 프로그램은 비교적 활발히 이루어지고 있으나 초등학생들을 대상으로 제시된 통합 프로그램은 찾아보기 힘들다.

또한 초등학교 저학년 학생들의 발달단계에는 사고력과 정서능력이 함께 개발되어야 하는 시기이며 매우 결정적인 시기로 여겨지며 이를 고려하여 추후 초등학교 현장에서의 본 프로그램 활용도를 높이기 위하여 초등학교 교육과정과의 연계성이 반영된 프로그램을 고안한다면 유용성이 높아질 것으로 예상된다.

본 연구의 프로그램이 초등학교 저학년 학생들에게 보편적으로 실시될 수 있도록 보다 체계적이고 과학적인 프로그램 개발을 위하여 연구 문제는 다음의 두 가지로 정하였다.

1. 초등 저학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 교육목표 및 요소는 어떠한가?
2. 초등 저학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 교수·학습 내용은 어떠한가?

## 2. 프로그램 개발과정

### 2.1 초등 저학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 목적 및 목표

본 프로그램의 목적은 초등학교 저학년 학생들의 창의성 및 정서능력을 함양시키는 것이다. 선행 연구들을 살펴보면, 사회적 창의 증진 프로그램 개발 및 적용[8]을 통

해 학생들에게 확산적 사고, 수렴적 사고 및 지식 요소를 포함하는 인지적 창의성과 창의적 성향 및 동기의 요소를 포함하는 정의적 창의성을 함양시키고자 하였으며 초등학생들에게 적용한 정서지능 교육프로그램을 통해 학생들의 대인관계 문제해결능력을 증진시키고자 하였다 [9]. 김광수와 이시화[10]는 정서지능 교육프로그램을 개발하여 초등학생들의 정서의 지각과 표현 능력, 사고에 대한 정서 촉진, 정서 정보에 대한 이해와 분석, 정서의 조절을 포함하는 갈등해결 전략 및 또래관계능력 향상을 돕고자 하였다.

이에 따라 본 연구의 창의·정서 통합 프로그램의 구체적인 목표는 다음과 같다. 첫째, 창의성 기법이 반영된 창의적 활동을 통해 창의적 사고 능력을 기른다. 둘째, 주어진 문제를 해결하기 위해 필요한 창의적 성격을 함양한다. 셋째, 자신과 타인의 정서를 이해하고 정서 표현 및 조절 능력을 길러 타인과 긍정적으로 상호작용하는 방법을 익힌다.

## 2.2 초등 저학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 구성 요소 추출

일반적으로 창의성이란 창의적 사고능력은 수렴적인 사고와 함께 확산적 사고력을 포함하는 능력이며 정의적인 요소로서 창의적인 성격도 포함시킨다. 이에 따라 창의성의 인지적 특성을 ‘창의적 사고’로, 정의적 특성을 ‘창의적 성격’으로 명명하였다. 이나희, 문성환[11]은 초등학생을 대상으로 한 창의성 신장 연구에서 창의성 검사의 하위 요인으로 창의적 성격, 사고, 동기의 3가지 범주로 분류하였으며 창의사고력에 ‘상상력과 환상’ 요인을 추가하였다. 박인영 외[8]의 사회적 창의 증진 프로그램은 창의성을 인지적 창의성과 정의적 창의성으로 분류하고, 인지적 창의성에 확산적사고(상상력, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성), 수렴적사고, 지식 요소를 정의적 창의성에 창의적 성향(민감성, 개방성) 및 동기(호기심, 몰입) 요소를 포함하였다.

이경화[12]의 연구에서는 창의적 사고력 영역의 측정 요인으로 아이디어를 빠른 시간 안에 많이 생각해내는 능력인 유창성, 일반적인 사고방식을 탈피하여 다양한 관점에서 다르게 생각하는 융통성, 참신하고 독특한 아이디어를 생각해내는 독창성, 아이디어를 치밀하게 발전시켜 나가는 정교성, 경험해보지 않은 생각을 마음속으로 묘사 및 표현하는 상상력, 주변의 환경에 대해 민감한 관심을 보이고, 이를 통해 새로운 탐색영역을 넓히는 민감능력을 제시하였다.

창의적성격으로는 주변 사물이나 현상에 대해 관심과 궁금증을 가지는 성향인 호기심, 섬세한 감각을 통해 주변 사물이나 현상에 관심을 가지는 민감성향, 결과를 예측할 수 없는 새로운 일에 도전하는 모험심, 문제에 대해 제약 없이 생각하고 재미있게 접근하는 유머, 스스로 행동하려는 독립심, 과제에 주의 집중하여 끝까지 문제를 해결하고자 하는 과제집착력 및 문제해결 리더십의 7가지를 제시하였다. 또한 초등학생의 저학년과 고학년을 대상으로 창의성 증진 프로그램을 실시하여 의미있는 증진 효과가 나타났음을 제시하였다[13], [14].

정서지능이 뛰어난 아동이 또래에서 인기가 있고 대인관계를 우호적으로 형성해 나가며 친화적이라고 평가받는다는 연구[15]에서는 초등학교 시기는 또래관계 등의 인간관계 중요성이 대두되는 시기로 교사나 부모의 말보다도 친구들의 의견이 더 중요해지는 시기인 Gang age에 해당하며 아동기의 정서지능은 이후의 인지발달 및 성장에 지대한 영향을 주므로 그 중요성이 더해진다. 국내의 유아용 창의정서 통합 프로그램 개발연구[16]는 유아를 대상으로 하고 있으며 초등학생의 경우는 찾아보기 힘들다.

정서교육과 관련된 지능의 요소를 살펴보면 김광수와 이시화[10]는 정서지능 교육 프로그램의 효과성 연구를 정서인식 및 표현, 감정이입, 정서의 사고 촉진, 정서활용, 정서조절의 5가지 요소를 정서지능 교육 프로그램에 포함하여 구성하였다. 다른 연구에서는 위의 5가지 요소에 주관적 안녕감이라는 인지 및 정서 요소를 추가하여 정서지능 향상 프로그램을 개발하였다[17]. 신지예와 홍성두[9]는 정서발달 프로그램의 요인으로 정서인식, 정서 표현, 정서지식의 이해, 정서의 반영적 조절, 사고에 대한 정서의 촉진 요소를 포함한 초등학생용 정서지능 교육 프로그램을 구성하였다.

이상의 선행 연구들의 정서지능 프로그램을 구성하는 요인들의 공통점을 수렴해보면 Mayer, Salovey, Caruso와 Sitarenios[2]의 연구에서 제시된 정서지능 요인들을 기본으로 하고 있음을 알 수 있다. 정서지능의 구성 요소는 정서의 인식과 표현, 조절, 정서활용능력으로 구분된다. 정서인식은 자신의 정서를 인식하고 타인의 정서에 공감하는 자기이해와 타인이해를 포함하며, 정서표현은 자신의 정서를 몸짓, 행동, 언어 등으로 적절히 표현하는 능력이며, 정서조절은 상황이나 맥락에 맞도록 정서를 변화 및 유지시키는 자신의 정서를 조절하는 능력을 말한다. 정서활용은 존중 및 협동의 능력으로 정서를 실제의 삶에서 복합적으로 활용하여 문제 및 과제를 해결하는 능

력을 말한다. 피아제의 인지발달론에 따른 도덕성 발달 단계에서 학생들의 인지 발달이 자신을 중심으로 인식과 표현이 이루어진 후에 타인의 감정 등에 관심이 이르는 순서로 이루어진다는 것을 알 수 있다[18].

본 연구의 정서 교육 요소 또한 자아의 이해와 표현, 조절 능력을 기본으로 타인과 소통하거나 주어진 문제를 해결하는 능력을 기를 수 있도록 단계를 설정하였다.

창의·정서 통합 프로그램이 초등 교육 현장과 연결되어 적용성과 연계성을 높이기 위하여 2015개정 교육과정에서 제시하는 과목별 기능을 각 수업 차시에 적용하였다. 초등 저학년 학생들이 학교에서 배우는 교과목 중 수학을 제외한 국어 및 통합 교과(바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활)에서 익혀야 하는 기능을 각 차시별 활동에 연관시켜 차후 교사들이 학교 현장에서 정규 교육과정 시간에 본 프로그램을 적극 활용할 수 있도록 하였으며, 본 프로그램과 학교 교육 간의 연계성을 높였다. 초등학교 교육과정에서 국어 교과의 영역은 모두 5가지 이나, 읽기 및 쓰기 영역과 관련된 기능은 본 연구에서 개발한 프로그램에서 관계가 깊지 않으므로 제외하였다. 2015개정 교육과정[19],[20]에서 제시하는 과목별 기능을 포함하여 구성하였다. 국어의 듣기와 말하기에서는 맥락 이해, 활용하기, 청자 분석하기, 내용생성 및 조직하기, 표현·전달하기, 평가·감상하기, 경청·공감하기, 상호 교섭하기 등의 역량과 연결되며 문법에서는 문제 발견하기, 비교·분석하기, 분류·범주화하기, 언어생활 성찰하기 등이 연관되며, 문학에서는 몰입하기, 감상·비평하기, 성찰·향유하기, 모방·창작하기, 공유·소통하기 등의 역량을 포함하고 있다.

통합교과인 바른생활에서는 되돌아보기, 스스로하기, 내면화하기, 관계 맺기, 습관화하기와 연결지을 수 있으며 슬기로운 생활에서는 관찰하기, 무리 짓기, 조사하기, 관계망 그리기 등을 활용할 수 있다. 또한 즐거운 생활에서는 최근 교육과정에서 중요시 여겨지고 있는 놀이하기, 자유롭게 표현하기, 감상하기 등의 역량과 연결되어 적용할 수 있는 내용을 검토하였다.

### 2.3 초등 저학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 교수-학습

본 프로그램의 교수-학습 내용은 초등 저학년 학생들의 창의성 및 정서능력을 함께 함양시키기 위한 통합 프로그램인 만큼, 각 차시별로 개발 목표 요소들을 고려한 다양한 활동으로 구성하였다.

첫째, 도입 단계: 수업 주제 관련 동기 유발 및 해결

할 문제상황 제시하기 이다. 학생들이 마음을 열고 수업에 응하고자 하는 준비 상태가 될 수 있도록 동기 유발 활동으로 구성하였다. 동기 유발 활동의 내용은 전개 단계의 주요 활동과 연관되어 있는 내용으로 정하여 본 차시 활동과의 연계성을 참조하였다. 특히 저학년 학생들의 특성에 맞도록 학생들이 좋아하는 그림 및 동영상 자료 시청이나 간단한 게임, 노래 부르기 활동 등을 활용하였다. 또한 학생들의 수업 몰입도 증진을 위하여 문제 상황을 제시하기도 하였다.

둘째, 전개 단계: 창의성 기법이 포함된 개인 및 모둠 활동과 차시별 목표인 정서 요소 함양을 위한 주요 활동하기이다. 이 부분에서는 창의 및 정서능력 요소를 함양하기 위한 본격적인 활동들로 구성하였다. 먼저 창의적 능력을 길러주기 위해 여러 가지 '창의적 사고 기법'을 교수-학습 방법으로 활용하였다. 교수-학습 단계에 사용한 대표적인 창의적 사고 기법은 강제결합법, 마인드맵, 브레인스토밍, 육색 모자 기법, PMI 기법, 희망열거법, 스캠퍼 기법 등이다.

1차시 수업에 활용된 '강제결합법'은 주어진 소재나 요소 등을 연결시켜 하나의 아이디어로 만드는 방법이다. 요소들 간의 연관성을 발견하면서 새로운 생각을 산출하는 창의성 기법이다. 3, 5, 7차시 수업에 활용된 '브레인스토밍 기법'은 짧은 시간 안에 많은 생각을 하도록 유도하는 창의성 기법으로, 창의적 사고 능력 중 '유창성' 요인과 밀접한 연관이 있다. 2, 4, 8차시 수업에 활용된 '마인드맵 기법'은 핵심개념 단어를 기준으로 관련된 아이디어들을 방사 형태로 뻗어나가며 연상력 및 창의력을 발휘할 수 있다. 시각적 형태를 통해 개념을 심상화, 조직화, 맥락화 하는 마인드맵 기법은 좌뇌와 우뇌를 유기적으로 연결하여 양뇌의 기능을 최대한 발휘하는데 효과적인 창의성 기법이다[21].

9차시 수업의 '육색 모자 기법'은 파랑, 노랑, 빨강, 하양, 검정, 녹색의 6가지 색깔의 모자를 돌려쓰면서, 각 색깔이 나타내는 아이디어발상과 질문을 활용하는 방법이며, 다양한 관점에서 생각해볼 기회를 제공하여 '융통성'과 연관이 있다. 10차시 수업의 '희망열거법'은 기존의 물건이나 아이디어 등에 대해 희망하는 내용을 나열함으로써 더욱 긍정적인 방향으로 창의적인 아이디어를 더해 가는 기법이다.

11차시 수업의 '스캠퍼(SCAMPER) 기법'은 대체, 결합, 수정, 확대, 축소, 다른 용도, 제거, 반대로 하기 등의 방법을 통해 기존의 아이디어를 변경시키는 것이며 마지막으로 12차시의 'PMI 기법'은 현상이나 아이디어의 긍

정적인 점(Plus)과 부정적인 점(Minus), 재미있는 부분(Interest)을 나누어 관찰할 수 있게 한다. 초등 저학년 학생들도 쉽게 활용할 수 있는 방법이다. 강경아, 윤지현, 강성주[22]도 이러한 장점을 내세우며 그들의 연구에서 대표적인 창의성 기법으로 선택하였다. 또한 이 기법이 초등학생들의 유창성 및 독창성을 신장시키는데 효과적이었다는 연구 결과를 도출하였다[18].

이러한 창의적 사고 기법들의 각 특징에 따라 창의적 능력을 더욱 효율적으로 길러주기 위해 개인 및 모둠 활동의 형태를 결정 및 구성하였다.

또한 창의성과 동시에 정서 능력 함양을 위해서 각 정서 요소별로 3차시 분량에 해당하는 수업을 구성하였다. 먼저 1, 2, 3차시 수업에서 정서 인식 능력을 개발하기 위한 활동으로 좋아하는 것에 대한 이해, 동물의 의사소통 방법 탐구, 캐릭터의 감정 추측 활동을 구성하였고, 4, 5, 6차시 수업에서는 정서 표현 능력을 개발하기 위한 활동으로 감정 표현 단어 및 문장을 학습하기 위한 만들기, 게임 활동 등을 활용하였다. 나아가 7, 8, 9차시 수업에서는 정서 조절 능력 함양을 위한 활동으로 입장 바꿔 생각하거나 행동 선택에 따라 미래에 벌어질 일 추측하기, 갈등 상황에서의 역할극 활동 등의 실생활과 밀접한 활동으로 구성하였으며, 10, 11, 12차시 수업에서는 정서 활용 능력 함양을 위해 실제적인 문제 상황을 제시하여 해결 방안을 탐색하거나 감정을 직접 이입해 볼 수 있는 기회를 제공하는 활동 등을 활용하였다.

셋째, 정리 단계: 그날의 활동 정리, 대화를 통한 성찰 및 앞으로의 실천 다짐하기이다. 활동을 마무리하거나 반성하고, 배운 내용을 실생활과 문제 상황에서 직접 실천하고자 하는 의지를 다지는 내용을 중심으로 주로 설정하였다. 이 단계에서는 팀 발표를 통해 교실 환경에서 배운 내용을 가정 및 실생활과 연계하는 활동을 통해 학생들이 스스로의 학습을 정리하고 동료들과 함께 한 내용 등을 인식할 수 있도록 할 수 있다는데 의의가 있다.

### 3. 최종 프로그램의 구성

#### 3.1 초등 저학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램 구성 체계

앞의 과정에서 설정한 교육 목적 및 목표를 중심으로 추출한 창의성 및 정서 교육 요소, 초등 교과목별 기능 요소 및 창의성 기법을 포함하여 12차시 분량의 창의·정서교육 통합 프로그램을 구성하였다. 각 차시는 40분 수

업이며, 도입, 전개, 정리의 교수-학습 단계로 이루어져 있고, 각 차시별 주요 활동 주제 및 내용은 초등 저학년 학생들의 수준에 부합하고 흥미를 이룰 수 있는 다양한 소재로 설정하였다. 프로그램의 구성 체계는 12개의 활동명과 창의·정서 교육요소를 포함하고 있는데 이는 다음과 같다.

1차시는 <우리들의 몬스터 파티>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 독창성, 상상력, 정교성 민감성, 유머, 독립심, 과제집착력이며 정서요인은 정서인식(자기/타인이해)이다.

2차시는 <티피와 동물들>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 독창성, 상상력, 민감성, 모험심, 유머이며 정서요인은 정서인식(자기/타인이해)이다.

3차시는 <오늘의 기분은?>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 , 호기심, 민감성향, 모험심이며 정서인식(자기/타인이해)이다.

4차시는 <감정에도 이름이 있어요>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 독창성, 상상력, 정교성, 민감성향, 유머, 독립심, 과제집착력이며 정서요인은 정서표현(자기표현)이다.

5차시는 <I'm OK. 난 이제 괜찮아>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 융통성, 상상력, 정교성 민감성향, 유머, 과제집착력, 문제해결리더십이며 정서요인은 정서표현(자기표현)이다.

6차시는 <You're OK. 너도 이제 괜찮아>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 융통성, 상상력, 민감성, 민감성향, 유머, 과제집착력, 문제해결리더십이며 정서요인은 정서조절(감정조절)이다.

7차시는 <너와 나의 체인지>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 융통성, 상상력, 민감성, 민감성향, 모험심, 유머, 문제해결리더십이며 정서요인은 정서조절(감정조절)이다.

8차시는 <그 다음 장면은?>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 융통성, 상상력, 민감성, 모험심, 유머, 독립심, 문제해결리더십이며 정서요인은 정서조절(감정조절)이다.

9차시는 <돌발 상황 미션 해결!>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 융통성, 독창성, 상상력, 정교성, 민감성향, 모험심, 과제집착력, 문제해결리더십이며 정서요인은 정서조절(감정조절)이다.

10차시는 <내 물건이 말을 해요!>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 독창성, 상상력, 민감성향, 모험심, 유머, 과제집착력이며 정서요인은 정서활용(존중/협

동)이다.

11차시는 <세상을 바꾸는 장난감 만들기>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 독창성, 상상력, 정교성, 민감성, 모험심, 과제집착력이며 정서요인은 정서활용(존중/협동)이다.

12차시는 <감사합니다>로 창의·정서 교육요소는 창의성의 유창성, 독창성, 상상력, 민감성향, 유머, 과제집착력, 문제해결리더십이며 정서요인은 정서활용(존중/협동)이다.

### 3.2 창의·정서 통합 프로그램 예시활동

이러한 구성 체계를 바탕으로 설계한 수업 지도안에는 활동 주제와 목표, 형태, 영역별 기능 및 창의·정서 계발 요소, 준비물을 비롯하여 교수·학습 단계별로 이루어져야 하는 내용과 관련 예시를 자세히 기술하였다. 수업 지도안을 토대로 경력 10년 이상의 현직 초등 교사가 모의 수업을 실시하였고, 실시 및 평가 내용을 바탕으로 수정 및 보완하였다.

프로그램의 진행을 3차시 분의 ‘오늘의 기분은?’이라는 주제의 수업을 통해서 자세히 살펴보면 실시하는 과정은 다음과 같다.

도입 부분에서는 학생들이 좋아하는 애니메이션 ‘인사이드 아웃’의 영상을 활용하여 수업 주제에 대한 주의를 이끌어내고, 영화의 캐릭터를 활용하여 기쁨, 화남, 슬픔, 두려움, 짜증남의 다섯 가지 기분의 종류에 대해 생각해볼 수 있는 기회를 제공하였다. 전개 부분에서는 첫 번째 활동으로 학생들이 평소에 느꼈던 감정과 관련된 경험을 창의성 기법 중 ‘브레인스토밍’을 활용하여 2-3분간 자신의 생각을 말하거나 적어볼 수 있도록 하였다. 평소 자신의 감정을 반추하는 바른 생활의 되돌아보기 기능이 연계되는 활동이다. 이 활동을 통해 창의적 사고의 융통성, 창의적 성격의 민감성을 계발할 수 있도록 의도하였다. 이후에 학생들이 브레인스토밍 산출물을 토대로 앞서 살펴본 다섯 가지 기분 중 가장 비슷한 감정을 선택하여 캐릭터 가면을 쓰고 그 감정과 감정을 느꼈던 상황에 대해 발표하는 활동을 구성하였다. 이 활동을 국어과 표현·전달하기 기능과 연계되며, 발표 활동을 통해 학생들은 본인의 감정에 집중하며 창의적 성격 중 독립심을 함양하도록 하였다.

두 번째 활동으로 ‘케니 샤프’의 그림을 도입하여 학생들이 그림의 여러 가지 표정을 통해 더욱 다양한 감정을 접하고, 각각의 표정이 어떤 감정인지 추측하는 활동을 구성하였다. 이 활동을 통해 학생들은 창의적 사고 중

상상력, 정교성, 사고의 민감성을, 창의적 성격 중 호기심을 기르도록 의도하였으며, 국어과의 추론하기, 경청·공감하기, 슬기로운 생활의 관찰 및 예상하기 기능과 연계성이 있다.

세 번째 활동으로 이번 차시에 학습한 감정 중, 가장 인상 깊거나 공감되는 감정을 선택하여 그 감정을 잘 표현할 수 있는 색깔의 클레이로 직접 얼굴표정을 만들어 보도록 하였다. 이 활동은 즐거운 생활의 놀이 및 표현하기 기능과 연계된다. 마지막으로 정리 단계에서는 친구들이 만든 표정들을 감상하고 어떤 감정인지 서로 이야기 나누며 추측해보는 활동으로 마무리된다.

## 4. 결론

본 연구에서는 초등학교 저학년 학생들의 창의성 및 정서 능력을 함양시키기 위한 창의·정서 통합 프로그램을 개발하였으며 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 초등학교 저학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 교육목표는 창의성 프로그램과 정서증진 프로그램들에 관한 연구들을 바탕으로 설정되었는데 특히 사회적 창의 증진 프로그램 개발 연구와 정서지능 교육프로그램에서 설정한 목표[8], [9], [10]를 바탕으로, 다양한 창의성 기법이 반영된 활동을 통해 창의적 사고 능력을 길러 주고, 주어진 문제를 해결하기 위해 필요한 창의적 성격을 함양하며, 자신과 타인의 정서를 이해하고 정서 표현 및 조절 능력을 길러 타인과 긍정적인 상호작용을 하는 방법을 익히도록 하는 것을 본 프로그램의 교육목표로 설정하였다. 이러한 목표 달성을 위하여 창의성은 ‘창의적 사고’와 ‘창의적 성격’ 요인으로 구분하였고, 창의적 사고 요소에는 유창성, 독창성, 정교성, 상상력, 민감성의 6가지 요소와, 창의적 성격 요소로는 호기심, 민감성향, 모험심, 유머, 독립심, 과제집착력, 문제해결리더십의 7가지로 설정하였다. 또한 정서 능력은 인식, 표현, 조절, 활용의 4단계로 구분하였고, 자기/타인 이해, 자기 표현, 감정 조절, 존중 및 협력 요서를 각 단계의 하위 요소로 정하였다. 더불어 초등학교 정규교육과정과의 연계성을 위하여 2015 개정 교육과정에서 제시하는 국어 및 통합교과의 영역별 기능을 함께 제시하였다.

둘째, 본 연구에서 개발한 통합 프로그램의 교수·학습 내용은 다음과 같다. 교수·학습 단계는 도입, 전개, 정리의 3단계를 기본 과정으로 하여 총 12차시의 주제에 대한 수업을 개발하였으며, 각 수업 차시는 40분으로 하였

다. 정서 능력의 4단계에 따라 인식, 표현, 조절, 활용의 각 단계별로 3차시의 수업을 차례로 구성하여 각 차시 수업의 연계성과 효과를 극대화하기 위하여 순차적으로 배정하였다. 또한 수업에서의 소재는 초등학교 저학년 학생들의 발달 단계 수준과 관심사에 알맞은 다양한 주제로 선정하였으며, 수업 구성 시 창의성 함양을 위해 강제 결합법, 마인드맵, 브레인스토밍, 희망열거법, 스캐퍼 기법, PMI 기법을 활용하였다. 이렇게 개발한 12차시 수업은 경력 10년 이상의 현직 초등 교사에 의해 모의 수업의 형태로 실시되었고, 수업 후 프로그램에 대한 평가 내용을 반영하여 수정 및 보완하여 최종 프로그램을 완성하였다.

이 프로그램은 창의성 및 정서 요소를 모두 고려하였을 뿐만 아니라, 초등학교 저학년 학생들의 발달 단계와 특성에 맞도록 구성되었으며, 초등학교 정규교육과정과의 연계성까지 고려했다는 장점이 있다. 총 12차시의 분량으로 적용된다면, 이제까지 개발되었던 기존의 유사 프로그램보다도 높은 교육적 효과를 보일 것으로 기대한다.

본 연구의 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서 개발한 통합 프로그램을 실제 학생들에게 적용해 본 후 효과성에 대해 논하는 후속 연구가 필요하다. 개발한 프로그램에 대한 모의 수업은 사전에 실행해 보았으나, 학생들에게 실제적으로 어떤 영향을 미치는지에 대해 정확히 측정[23]하기 위해서는 철저한 실험 설계를 동반한 추후 연구가 필요하다. 둘째, 본 연구의 개발 프로그램을 현장에서 실행할 때에는 교사의 역량이 중요하다. 무엇보다 본 프로그램의 목적과 취지를 잘 이해하고 수업에 임하는 학생들의 특성을 잘 파악해야 하며, 다양한 문제상황에 처했을 때 스스로 문제를 해결하며 흥미를 갖고 수업을 지속할 수 있도록 교사의 적절한 교수지도가 필요하다고 할 수 있다. 이를 위하여 본 프로그램에서 제시하는 활동을 반드시 모두 실행하려는 과업위주의 수업보다 적절하게 내용을 재구성하여 수업 목표를 달성하는데 중점을 두어야 할 것이다.

## References

- [1] Y. S Park, Jerome Glenn, The millennium project, Seoul: business book, 2019.
- [2] Mayer, J. D., Salovey, P., Caruso, D. R., & Sitarenios, G., "Emotional intelligence as a standard intelligence", *Emotion*, Vol.1, pp.232-242, 2001.  
DOI: <https://doi.org/10.1037/1528-3542.1.3.232>
- [3] N. H. Yubal, Sapience. (H.U.Jo, Trans). Paju: Kimyungsa, 2017.
- [4] J.Y.Min, S.W.Park, & J.H.Shin, "An Autoregressive Cross-lagged Longitudinal Study of Relations Between Happiness and Creativity and Its' Gender Differences", *The Journal of Creativity Education*, Vol.18, No.3, pp.1-20, 2018.
- [5] O.B.Chung, S.Y.Han, S.J.Lee, K.E.Kim, J.H.Lee, J.H.Lim, & S.H.Chung, "How affect influences creativity: The mediating role of self-regulation", *The Korean Journal of the Human Development*, Vol.16, No.2, pp.171-190, 2009.
- [6] H.J.Choi, Y.C.Choi, & X.Ding, "Analysis on Creativity and Character Research Trends Based on Integrated Viewpoint", *Early childhood education*, Vol.20, No.4, pp.583-603, 2016.
- [7] B.Y.Jeong, "Study of Brain Science Based Learning Creativity·Personality Development". *Ministry of Education and Science Technology*, 2011.
- [8] I.Y.Park, S.M.Song, & K.W.Jeon, "The Development of a Social Creativity Enhancement Program for Young Children Using Creativity Techniques - A study on the balanced approach of creativity and social communication-", *The Journal of Creativity Education*, Vol.19, No.1, pp.21-54, 2019.
- [9] J.Y.Shin, & S.D.Hong, "The Effects of Emotional Intelligence Education Program on Interpersonal Problem-Solving Ability of Students in Elementary Class", *The Journal of Korea Elementary Education*, Vol.27, No.3, pp.173-190, 2016.
- [10] K.S.Kim, & S.H.Lee, "The Effects of Emotional Intelligence Education Program on the Conflict Resolution Strategy and Peer Relationship of Elementary School Students", *The Journal of Korea Elementary Education*, Vol.20, No.1, pp.171-191, 2009.
- [11] N.H.Lee, & S.H.Moon, "Development and Application of a Advertising In Education Program for Elementary School Students' Creativity", *The Journal of Korea Elementary Education*, Vol.24, No.3, pp. 101-117, 2013.
- [12] K.H.Lee, & K.H.Lew, "Development and standardization of "group integrative creative test" for Korean elementary schools and middle/high schools students", *The Korean Journal of Educational Psychology*, Vol.26, No.1, pp.291-305, 2012.
- [13] K.H.Lee, & K.H.Lew, "The Effect of Creativity and Personality Education on the Elementary, Middle, and High School Students", *The Journal of Creativity Education*, Vol.14, No.1, pp.1-16, 2014.
- [14] K.H.Lee, Y.Y.Han, & K.H.Lee, "DHA\_II Program on Creativity of Upper-Grades Elementary School Students", *The Journal of the Korean Society for the Gifted and Talented*, Vol.15, No.3, pp.131-147, 2016.
- [15] J.Y.Kim, "Development on Korean Emotion Vocabulary Program for Emotion Intelligence", *Field*

- Studies in Korean Language Education*, Vol.8, No.1, pp. 33-72, 2014.
- [16] K.H.Lew, "The Development of a Creativity/ Emotion Confluence Program for Young Child", *Journal of Eduaction Science*, Vol.21, No.2, pp. 327-343, 2019.
- [17] I.J.Choi, The Effects of Emotional Intelligence Promotion Program on the Elementary Students' Emotional Intelligence and Subjective Well-being, Seoul National University of Education, Master's dissertation, 2011.
- [18] J.H.Lim, & M.Y.Bang, "The Effects of a Social and Emotional Learning Program Integrated with Moral Education on the Class Participation of an Elementary School Student at Risk for Emotional and Behavior Disorders and the Emotional Intelligence of Nondisabled Students", *Journal of Emotional & Behavioral Disorders*, Vol.32, No.1, pp.191-211, 2016.
- [19] Ministry of Education, Revised Curriculum Korean Language Course, Ministry of Education Notice No. 2015-74, 2015
- [20] Ministry of Education, Revised Curriculum Right Life, Wise Life, Happy Life Curriculum, Ministry of Education Notice No. 2015-74, 2015.
- [21] W.K.Kim, & S.J.Song, "An Analysis on Effects of the Mindmap Note-Taking for the Formation of the Mathematical Concepts Structure and the Mathematical Creativity, Journal of Korea Society of Educational Studies in Mathematics", *School Mathematics*, Vol.6, No.4, pp.325-344, 2004.
- [22] G.A.Kang, J.H.Yoon, & S.J.Kang, "Exploration of Problem Solving Program including Creative Thinking Skills in the Idea Generation and Verification Stages as Method for Fostering Creativity of Elementary School Student", *Journal of Korean Elementary Science Education*, Vol.34, No.1, pp.95-108, 2015.
- [23] S.L.Hunsaker, & C.M.Callahan, Creativity and Giftedness, In D.J.Treffinger(Eds.), 301-314, Seoul: Hakjisa, 2008.

---

유 경 훈(Lew, Kyung-Hoon)

[정회원]



- 1992년 2월 : 성신여대 유아교육학과(문학사)
- 1995년 2월 : 상명대학교 교육학과(문학석사)
- 2007년 2월 : 상명대학교 교육학과(교육학박사)
- 2010년 3월 ~ 현재 : 송실대학교 교육대학원 부교수

<관심분야>

아동발달, 창의성교육, 교육상담, 교육행정