

발 간 등 록 번 호

11-1341000-001927-01



부모
교육
자료



유치원 기본과정 내실화를 위한

창의성교육 프로그램



유치원 기본과정 내실화를 위한
창의성교육 프로그램





창의성 알아보기

1. 유아기는 창의성교육의 최적기 / 04
2. 창의성교육의 방향 : 인지 · 성향 · 동기 / 05
3. 창의적인 유아로 키우는 부모 / 06
4. 우리집 창의성 환경은 몇 점일까요? / 07

창의성 찾아보기

5. 자녀의 창의성: 발견하기 / 08
6. 자녀의 창의성: 마중물 주기 / 09
7. 자녀의 창의성: 들어주기 / 10
8. 자녀의 창의성: 질문하기 / 11

창의성 길러주기

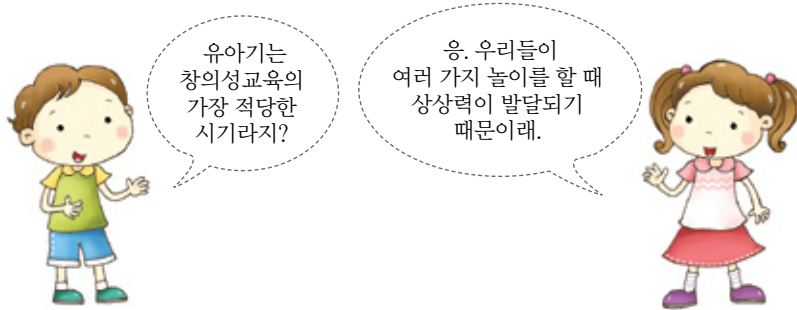
9. 자녀의 창의성 : 생활습관 / 12
10. 주전자가 되어 보세요. / 14
(관련 활동 : 과학적 창의활동 3, 12)
11. 이야기 주인공을 바꾸어 보세요. / 16
(관련 활동 : 과학적 창의활동 9/ 예술적 창의활동 9, 10)
12. 내가 해야 할 일 지도 그리기 / 19
(관련 활동 : 과학적 창의활동 13)
13. 선 이어 그리기 / 21
(관련 활동 : 사회적 창의활동 11)
14. 신문사진으로 짧은 이야기 짓기 / 23
(관련 활동 : 과학적 창의활동 8/ 예술적 창의활동 17)
15. 음식 이름으로 연상되는 말 이어가기 / 25
(관련 활동 : 사회적 창의활동 11)

유아기는 창의성교육의 최적기

창의성교육의 방향 : 인지·성향·동기

유아기에는 창의성교육이 왜 중요한가요?

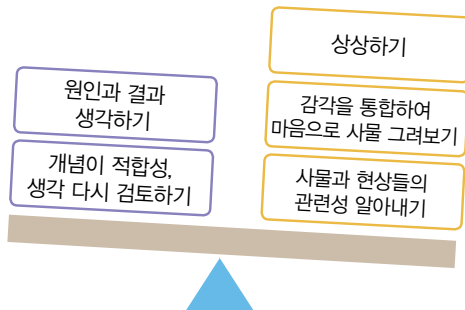
유아기는 창의적인 사고의 밑바탕이 되는 상상력이 매우 뛰어난 시기이고, 다양한 감각을 통해 여러 가지 정보를 민감하게 수용하면서 일정한 사고의 틀을 만들어가는 시기이기 때문입니다.



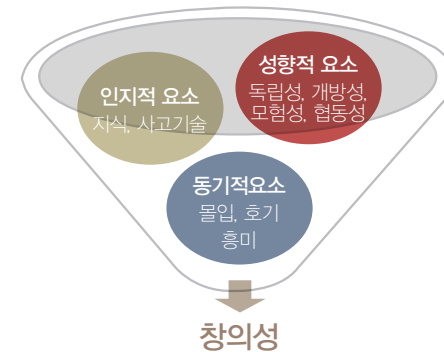
유아들이 신나게 놀이하는 동안 다양한 놀이방법을 생각해 보는 확산적인 사고과정과 적당한 것을 선택하여 적용해 보는 수렴적인 사고 과정이 반복해서 일어납니다.

놀이를 통해 생각을 정리하고
비교해 보는 과정

놀이를 통해 자유롭게
신나게 생각해 보는 과정



최근 창의성 교육의 방향은 사고의 확장, 수렴, 문제해결력 등의 인지적 요소와 독립성, 개방성 등의 성향적 요소, 호기심, 흥미 등의 동기적 요소를 통합적으로 고려하고 있습니다.



창의성의 인지적 요소란?

인지적 요소에는 사고의 확장과 수렴과정을 통한 문제해결과정 등이 포함됩니다.

창의성의 성향적 요소란?

성향적 요소에는 한 가지 과제의 모호함에 대한 참을성, 인내, 성장하려는 욕구, 기꺼이 모험을 하려는 정신, 새로운 경험에 대한 개방성 등이 포함 됩니다.

창의성의 동기적 요소란?

동기적 요소에는 하고 싶은 마음이 있을 때 하기, 한 가지 과제에 대한 흥미와 호기심, 만족 및 도전 하는 마음 등이 포함됩니다.



창의적인 유아로 키우는 부모

유아의 호기심을 존중해주는 부모

“엄마! 나도 비행기타고 싶어요.”



“어떤 비행기를 타고 싶니?
네가 타고 싶은
비행기에 대해 이야기 해 줄래?”

유아의 창의적 사고 지원해 주는 부모

“아빠! 제가 그린 소예요.”



“OO야!
이번 주말에 우리 시골로
소를 보러 갈까?”

일상생활에서 창의성을 신장시켜 줄 수 있는 활동의 예

우리 집에는 모양이 같은 물건들이 살고 있어요. 컴퓨터와 TV, 축구공과 야구공, 동그란 벽시계와 동그란 접시..... 다양한 모양들이 살고 있지요. 같은 모양의 물건들을 더 찾아보세요.

우리 집 창의성 환경은 몇 점일까요?

다음 항목들은 창의성을 촉진하는 양육 방식에 대한 내용입니다. 자녀가 창의적 태도를 갖도록 어떻게 지원해 주고 있나요? 부모님께서 실행하고 있는 항목 ☐에만 체크 ☒해 보시길 바랍니다.

- ☐ 자녀가 입을 옷이나 놀 장난감을 스스로 선택하게 하시나요?
- ☐ 작은 것이라도 자녀 스스로 역할을 정해 주고 실천하도록 하시나요?
(예: 식사 준비에서 수저 놓기, 컵 나누어 주기 등)
- ☐ 자녀 자신의 몸에 손이 닿는 부분은 스스로 씻을 수 있는 기회를 주시나요?
- ☐ 자녀 혼자서 무엇인가를 할 때 재촉하지 않고 충분히 할 수 있도록 기다려 주고 주세요?
- ☐ 준비물은 스스로 챙기도록 하고 있나요?
- ☐ 자녀가 작은 것이라도 혼자서 해 냈을 때 충분히 칭찬 해주고 있나요?
- ☐ 자녀 스스로 한일에 대한 결과가 만족스럽지 못하였더라도 격려 해주고 다독 거려 주고 있나요?
- ☐ 자녀가 만들어 내는 이야기를 집중해서 들어주고 있나요?
- ☐ 자녀가 몰입하여 무엇인가를 하고 있을 때, 부모님께서 자녀에게 새로운 것을 요구하지 않나요? (예: 열심히 그림을 그리고 있는 아이에게 “간식 먹어라.” “크레파스 정리 하거라.” “친구 집에 놀러가자” 등)
- ☐ 엄마가 단독으로 결정하기보다 아이의 의견을 먼저 묻고 가능한 한 자녀의 의견을 존중해 주고 있나요?



- 우리 집 창의성 환경은 몇 점일까요? (☐에 ☒ 표시 수 × 10점)
- 창의성 환경 점수가 조금씩 향상되도록 해 주세요.

자녀의 창의성 : 발견하기

몰입

한번 관심 있는 일을 찾게 되면 다른 것들은 모두 관심 밖의 일이 되기도 하고 때로는 무엇인가에 너무나 집중해서 자기이름 부르는 소리도 듣지 못할 때

어떤 문제가 생기면 남들과 다른 방식으로 해결하려고 노력하고 기발한 아이디어를 말할 때

독창성

특이한 냄새나 낯선 소리에 민감하게 반응하고 남들이 보지 못한 것을 알아낼 때

감수성

호기심과 흥미

새로운 것에 대해 질문이 많고 신기하거나 흥미로운 대상에 대한 관심이 지속될 때

자녀들의 창의성을 찾아보세요.

“요즘에 우리 아이는 음악만 나오면 춤을 춰요. 또 춤 동작을 만들어 추기도 해요.”

“친구 그림을 보고 따라 그리기보다 자기가 그린 그림을 좋아하고, 신나게 설명해 주어요.”

“우리 아이는 한번 해야겠다고 마음먹은 것은 반드시 하고 난 후에야 다른 일을 해요.”



자녀의 창의성 : 마중물 주기



깊은 샘에서 펌프로 물을 퍼 올릴 때 물이 잘 나오지 않아요. 물을 끌어올리기 위하여 어떻게 해야 할까요?

- 그렇습니다. 한 바가지쯤의 마중물이 필요합니다.



부모님들은 창의성 샘물 펌프에 얼마큼의 마중물을 주고 계신가요?
해당되는 □에 ✓해 보세요.

- ☐ 한 가지 질문을 한 후에는 재촉하지 않고 아이 혼자서 생각해 볼 시간을 충분히 주고 있나요?
- ☐ 아이가 쓴 글이나 그림을 함께 보며 칭찬 해 주고 집안에서도 볼 수 있도록 전시 해 주고 있나요?
- ☐ 상상력을 마음껏 발휘할 수 있도록 마음이 편한 분위기를 만들어주고 있나요?
- ☐ 집안에 있는 물건들을 다른 용도로 사용할 수는 없는지 아이에게 물어 보곤 하시나요?
- ☐ 자녀와 함께 엄마, 아빠, 공주, 경찰관 놀이 등 역할을 바꿔서 자주 놀아 주시고 있나요?
- ☐ 함께 노래를 부르기도 하고 동시, 짧은 이야기, 그림책을 자주 읽어주고 계신가요?
- ☐ 여러 가지 자연물(나무 · 열매), 종이, 재활용품을 가지고 마음대로 만들어 볼 수 있도록 해 주고 있나요?
- ☐ 아이에게 말로 하는 사랑 표현뿐만이 아니라 신체접촉으로 하는 사랑 표현도 자주 해 주고 있나요?
- ☐ 과학관, 전시관, 체험관을 방문하여 마음껏 체험하고 관찰할 수 있는 기회를 자주 주고 있나요?



자녀의 창의성 : 발견하기

엄마, 아빠!
여러 가지 궁리하고 생각하면서 놀고 싶어요.
자유롭게 생각하며 즐겁게 할 수 있는
놀이를 마음껏 할 수 있게 도와주세요.



엄마, 아빠!
우리들이 즐거워하고 좋아하는 여러 가지 놀이를
맘껏 하면서 문제를 해결해 보고 생각도 많이 하여
사고력을 기를 수 있도록 해 주세요.

아는 것이 힘이다? 이젠 상상력이 힘이다!

지금부터 자녀와 함께 상상놀이를 하며 창의력을 발견해 보세요.

자녀에게 하는 질문 내용

- 만약에 너의 명령을 받는 로봇이 생긴다면 어떤 일들이 벌어질까?
- 제기를 발로 치는 방법 외에 다르게 치는 방법에는 무엇이 있을까?
- 만약에 네가 고양이가 된다면 어디를 가고 싶니?



자녀의 창의성 : 질문하기



머리와 가슴 속에 무언가를 끊임없이 집어넣으려고 하기보다는 자녀가 다양한 관점에서 생각하고 표현해 볼 수 있도록 하는 질문으로 창의성을 길러줄 수 있습니다.



자녀와 일상적인 대화에서 벗어나 다소 엉뚱한 연관성이 없는 사물과 서로 결합시키기, 공통점 찾기 등의 질문을 해 봅니다. 자! 지금부터 자녀의 창의성을 발견 해 보세요.

-  (튜브)와  (조끼)를 결합시키면 어떤 물건이 될까요?
-  (가위)와  (톱)을 결합시키면 어떤 물건이 될까요?
-  (슬리퍼)와  (걸레)를 결합시키면 어떤 물건이 될까요?
-  (토끼)와  (세탁기)의 공통점을 찾아보면?
-  (코끼리)와  (냉장고)의 공통점을 찾아보면?
(예: 빠르다. 움직인다. 크다 등 공통점 말하기)

자녀와 함께 이야기해본 후, 그림으로 그려 보세요.

창의성 길러주기 : 생활습관

❁ 어떻게 하면 창의적인 사람으로 키울 수 있을까요?

- 왜? 라고 생각하는 습관을 길러 주세요.
왜? 라고 질문하는 자녀의 호기심을 인정하고 격려하여 자연스럽게 자신을 표현하도록 하는 분위기를 만들어 줍니다.
- 자유롭고 긍정적으로 말하는 태도가 길러질 수 있도록 도와주세요.
다소 엉뚱한 이야기도 끝까지 잘 들어주며 색다르고 독특한 표현을 긍정적으로 격려해줍니다.
- 익숙한 것을 새롭게 생각해 보도록 해 주세요.
늘 익숙한 사물을 다른 관점에서 관찰하고 생각할 수 있도록 해 주세요.
- 관찰력을 길러 주세요.
어떠한 사물에 대해 전체적으로 또는 부분적으로 주의 깊게 관찰하면서 다르게 생각해 보도록 격려합니다.



- 다양한 경험을 할 수 있도록 도와주세요.

한 번도 해보지 않은 일 해보기, 한 번도 먹어보지 않은 음식 먹어보기, 새로운 놀이 해보기 등 다양한 경험을 하도록 해줍니다. 특히, 혼자 하는 것보다 여러 사람들과 함께 의견을 교환하는 기회를 갖도록 해주는 것이 좋습니다.

가정에서
창의성
길러주기



주전자가 되어 보세요.



창의적인 사고의 원동력 : 상상하기

상상력은 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획할 수 있도록 새로운 무언가를 생각하는 능력입니다. 있는 것을 없는 것처럼 생각하기, 없는 것을 있는 것처럼 생각하기, 입장을 바꾸어서 생각하기, 위치와 공간을 바꾸어 생각하기, 사물을 사람처럼 생각해보기 등의 방법으로 상상하는 활동입니다.



부모님! 이렇게 놀아 주세요

1. 나는 들어가는 입과 나오는 입이 따로 있어요.
무엇일까요?
2. 만약에 내가 부엌에 있는 주전자가 된다면 어떤 주전자가
될 것인지 상상하기
 - 어떤 모양, 색, 크기의 주전자가 되어볼까?
3. 주전자가 된 나는 어떤 소리를 자주 듣게 될까?
 - 물 끓는 소리, 찻잔에 물 따르는 소리, 주전자 뚜껑 여는 소리, 냉장고 문 닫는 소리, 국 끓는 소리.... 등
4. 의성어로 흉내 내 보기
 - 치이- 직, 썩아, 칙칙, 탁 탁 탁... 등

놀이 효과

유아들에게 익숙한 공간인 집안에서 들을 수 있는 다양한 소리에 대해 관심을 갖고 주변 사물을 새롭게 관찰할 수 있는 기회를 갖게 해 줍니다.

만약에 자연사 박물관의 전시품들이 살아 움직이면 어떤 일들이 벌어질까? 에 대해 이야기 해 본다.



이야기 주인공을 바꾸어 보세요.



스캠퍼(SCAMPER)기법 활용하기

SCAMPER는 대체하기(S), 결합하기(C), 적응하기(A), 수정하기(M), 다른 용도로 사용하기(P), 제거하기(E), 재배열하기(R)를 적용해서 재미있는 아이디어를 생각해내는 활동입니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요.

1. '아기돼지 삼형제' 이야기 부모님이 직접 아이에게 들려주기

숲속에 아기돼지 삼형제가 살고 있었지요. 그런데 엄마가 각자 집을 짓고 살라고 하셨어요. 첫째돼지는 벚짚으로 집을 짓고, 둘째돼지는 통나무로 집을 짓고 막내돼지는 벽돌로 집을 지었어요.

첫째 돼지는 “푸 하하하. 내가 지은 집은 벚짚으로 가장 싸고 가장 빠르게 지었지. 내가 지은집이 최고야.”

둘째돼지는 “흥! 무슨 소리! 내가 지은집이 최고지! 난 형보다는 좀 늦게 지었지만 나무로 만들어서 깔끔하고 숲속에서 사는 기분인 걸?” 이렇게 첫째형과 둘째형 돼지는 서로 자기 집이 최고라고 자랑을 했어요.

막내돼지는 벽돌로 튼튼한 집을 짓느라 계속 벽돌을 쌓고 있어요. “아직 도 집을 짓고 있네 쫘쫘...” 며칠 뒤, 배고픈 늑대가 나타났어요. 돼지 삼형제는 모두 무서워서 벌벌 떨고 있었지요.

늑대는 “자아- 어디 집들을 날려볼까? 푸 우욱~” 하고 불었어요. 그러자 첫째형과 둘째형의 집이 날아 가 버렸어요.

막내돼지 집은 어떻게 되었을까요? 늑대가 나타나서 “푸 우욱~, 푸 우~” 힘껏 불어도 끄떡없었어요.

불을 피운 막내돼지 집 굴뚝을 타고 들어 온 배고픈 늑대는 엉덩이가 뜨거워 도망을 가버렸어요. 도망가는 늑대 모습을 본 돼지 삼형제는 너무 좋아서 춤을 추었어요.

그 후 아기돼지 삼형제는 엄마와 함께 행복하게 살았습니다.

2. 주인공 아기 돼지를 다른 동화의 주인공 (예: 시골 쥐와 서울 쥐)으로 바꾸어 이야기를 다르게 지어보기

(예) 아기 쥐 삼형제 이야기로 바꾸어 볼 수 있습니다.

- 아기 돼지 보다 몸집이 작은 쥐이니 집을 어떻게 지을까?
- 쥐 집으로 적합한 집의 재료는 무엇일까?
- 각 각 세 마리 쥐는 무엇으로 집을 지을까?
- 늑대 대신에 어떤 동물로 대체할까?

3. 엄마나 아빠와 함께 한 문장씩 이야기를 교대로 지어 보기

(예) 엄마 : 어느 날 아기 쥐 삼형제는 집을 짓기로 했어요.

유아 : 의젓한 첫째형 쥐는 ()으로 집을 짓기 시작했어요.



내가 해야 할 일 지도 그리기

엄마 : 잔뜩 많은 둘째 쥐는 ()으로 집을 짓기 시작했어요.
하며 계속 이야기를 만들어 갑니다.

놀이 효과

이야기의 주인공을 다른 동화의 주인공으로 바꾸어 보는 경험은 유아가 독창적인 생각을 할 수 있도록 도와줍니다.

연관 놀이 활동

손가락을 다른 용도로 사용한다면? 손가락 대신 사용할 수 있는 것은? 에 대해 생각해 봅니다.



마인드맵 그리기

마음속의 생각, 기억들을 중심 이미지와 핵심단어, 색, 부호, 상징기호를 사용해서 그려보는 활동입니다.



부모님! 이렇게 놀아 주세요

1. 내가 해야 할 일에 대해 생각나는 대로 모두 말해 보기
 - “OO가 내일 할 일들에 대해 생각나는 대로 말해 볼까요?”
2. 내가 해야 하는 일들을 생각하여 순서대로 상징적인 그림을 그리거나 글자로 기록하기
 - “잠자기 전까지 할 일들을 생각나는 대로 이야기 해 볼까요?”
3. 내일 하루 동안 해야 하는 일들 중 주요 일정(유치원가기, 집에서 목욕하기, 친구 집에 놀러가기) 적기
4. 주요 일정을 적거나 그리고 다시 주된 일들의 세부적인 일(버스타기, 유치원 친구들 인사, 놀이하기, 점심시간, 집에 돌아와 손 씻기, 노래듣기, 만들기 등)을 가지치기하여 하위에 속하는 내용을 써 주거나 그려주기



선 이어 그리기

놀이 효과

자기가 해야 할 일을 알고 중요한 순서를 정할 수 있으며 이를 그림이나 글로 표현해봄으로써 사고의 수렴과정을 경험할 수 있습니다.

연관 놀이 활동

우리 가족이 좋아하는 것들에는 무엇이 있을까? 가족이름을 중심으로 하여 좋아하는 것들을 그려 봅니다.

(마인드맵 그리기 예)



연상하기

임의로 그려진 선을 보고, 선을 활용하여 여러 가지 모양을 생각하여 그려보는 놀이 활동입니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요.

1. 집안에 있는 여러 가지 물건의 선 찾아보기



2. 이번에는 부모가 직접 새로운 한 가지 선을 그려 제시하기

- “이 선 그림을 보니 무엇이 생각나나요?”
(그려줄 수 있는 선 그림 예시) ^ ^, √, ~

3. 엄마(아빠)도 함께 이어서 그린 그림을 보고 이야기를 만들며 연결그림을 그린다.

- 엄마(아빠)와 번갈아 가며 그림을 덧붙여 그려나간다. 어떤 그림이 될까요?

놀이 효과

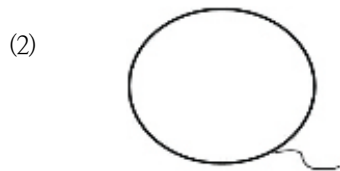
선과 모양에 대해 확산적으로 사고하게 됩니다.



신문사진으로 짧은 이야기 짓기

연관 놀이 활동

아래 그림들을 보니 머릿속에 무엇이 떠오르나요? 자녀와 함께 이야기 해 보세요.



부모님 잠깐만요!

그림책 작가 앤소니 브라운은 어린시기부터 가족들과 모양 완성하여 이어 그리기 놀이를 자주하였답니다. 가족들과 하나의 선을 그린 후 모양을 완성해가는 그림 그리기를 통해 상상력을 키울 수 있었다고 합니다.



두 사물이나 아이디어를 강제로 연결하여 생각하기

고정된 생각과 틀에서 벗어나 우리가 관계가 없다고 생각하는 사물이나 생각을 결합해 보는 활동입니다. 관련 없는 두 장의 사진이나 그림을 결합시켜 이야기를 만들어 봅니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요. (준비물: 가위, 신문, 빈 상자)

1. 여러 장의 신문을 준비하여 인물과 사물사진과 그림을 찾아 오리기
 - 신문에는 어떤 그림이 있나요? 무엇인가요?
2. 신문에서 오린 사진(그림)들을 생물, 무생물, 식물, 동물 등으로 분류하기
 - 사람이 있나요? 동물이 있나요?
 - 움직이는 물건인가요? 움직이지 않는 물건인가요?
 - 먹을 수 있는 것인가요? 먹을 수 없는 것인가요?





가정에서 창의성 길러주기
가정
통신문 : 15

음식 이름으로 연상되는 말 이어 가기

3. 같은 기준으로 분류하여 나눈 그림을 바닥에 뒤집어 놓은 후, 1장씩 선택한 후 다른 사진은 상자에 넣어 임의로 한 장을 선택한다. 선택한 2장의 사진 컷을 보면서 적당한 이야기 짓기

- 선택한 2장의 신문 사진 컷으로 이야기를 만들어 볼까요?

(예) (대통령, 자동차사진) 대통령이 자동차를 타고 우리 동네에 옵니다.
(고등학생, 그림책 사진) 고등학생 언니가 그림책을 읽어줍니다.
(피아니스트, 아파트사진) 피아니스트가 우리 집에 와서 피아노를 쳐요.

부모님! 이렇게 놀아 주세요

전혀 생각하지 못하고 관련성이 없는 사진(그림)의 결합을 통해 새로운 발상이 창조되는 과정을 경험하도록 해줍니다.

연관 놀이 활동

신문에 있는 인물 사진 1컷을 선택하여 그 표정과 몸짓에 맞는 언어 대사를 상상하여 말해 보는 놀이입니다.

- (예) • 웃고 있는 할머니 사진의 경우 “오늘 먹은 참외가 맛있어서 2개를 먹고 나니 기분이 좋아요.”
• 연설하는 미국 대통령사진의 경우 “여러분 우리 모두 전기를 아껴 쓰시다.”



연상하기

쉽게 접할 수 있는 물건과 경험을 토대로 관련성을 생각하거나 연상 해 보는 활동입니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요

1. 좋아하는 음식과 맛에 대해 말하기

- 음식에 대한 다양한 맛을 말해볼까요? - 고소하다, 짜다, 맵다 등
- 먹고 싶은 음식은?

2. 김은 고소하다로 시작하여 고소한 것 하면 생각나는 것 떠올리기

- 고소한 것은 콩떡, 콩떡은 달콤해, 달콤한 것은 화채, 화채는 시원해 등

3. 음식이름과 맛에 대해 알고 있는 대로 연상되는 것을 떠올려 말하기

(음식의 맛 외에 형태, 색에 대해서도 연상하여 표현 할 수 있습니다.)

- (예) • 김은 고소하다 ⇒ 고소한 것은 콩떡 ⇒ 콩떡은 달콤해 ⇒ 달콤한 것은 사탕 ⇒?
• 국수는 길다 ⇒ 긴 것은 자장면 ⇒ 자장면은 까맣다 ⇒ 까만 것은 초콜릿 ⇒?





놀이효과

자유롭게 연상하여 언어로 표현 해봄으로써 사고의 유창성과 융통성을 증진할 수 있습니다.

연관 놀이 활동

- 정해진 몇 분 동안 연상되는 단어를 떠올려 말해 봅니다.
(예) 자동차 이름 말하기, 과일 이름 말하기, 우리 반 친구 이름 말하기, 산 이름 말하기 등
- 주변에서 모양이 둥근 사물을 찾아 말해 봅니다.



부모님 잠깐만요!

아이들은 어른보다 다양한 생각을 왜 더 잘할까요? 어른보다 많이 웃기 때문입니다. 웃는다는 것은 뇌에 엔도르핀과 다이도르핀을 분비하여 뇌의 활성화에 영향을 주기 때문에 많이 웃는 아이들이 적게 웃는 어른에 비해 독창성과 창의력이 뛰어나다고 합니다.