

A Study on the Effectiveness of Elementary Students' Creativity/Emotion Confluence Program¹⁾

Lew, Kyoung-Hoon²⁾ (Soongsil University, Associate Professor)

< ABSTRACT >

The purpose of this study is to confirm whether the creative and emotional integration program of elementary students is effective in improving the creativity and emotional intelligence of elementary students. The subject of the study was a random sampling of 34 low-grade elementary students, composed of an experimental group and a comparison group, and doing 12 lessons for 7 weeks. The program effect of the experimental group was confirmed using Lee's (2014) standardized test tool for creativity for elementary students and Moon's (1998) emotional intelligence scale for young children to elementary students. For the collected data, using the SPSS 25.0, pre-test scores were confirmed of two groups' same level, and there was a significant difference in the results of the two groups. The study results are as follows. The confluence program was not confirmed in emotional ability but positive effects in improving flexibility and thinking sensitivity among creative abilities in elementary students' creativity.

Key Words : Creativity, emotional intelligence, confluence program, elementary students

1) This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2018S1A5A2A01028345).

2) Corresponding Author: Lew, Kyoung-Hoon, Associate Professor, Soongsil University, 369 Sangdo-Ro, Dongjak-Gu, Seoul, Korea, 06978 / E-mail: lewkh@ssu.ac.kr

초등학생의 창의·정서 통합프로그램 효과성 연구¹⁾

유경훈²⁾ (숭실대학교, 부교수)

< 요약 >

본 연구는 초등학생 창의·정서 통합프로그램이 초등학교 저학년 학생들의 창의성과 정서지능 향상에 효과적인지 확인하는 데 목적이 있다. 연구대상은 초등학교 저학년 34명을 무선표집 선정하여 실험집단과 비교집단으로 구성하고, 총 7주에 걸쳐 12차시 수업을 진행하였다. Lee(2014)의 초등학생용 창의성 표준화 검사 도구와 Moon(1998)의 유아 및 초등저학년용 정서지능척도를 사용하여 실험집단의 프로그램 효과를 확인하였다. 수집된 자료는 SPSS 25.0 프로그램의 *t*-test를 활용하여 두 집단의 동질성을 확인한 후, 사후검사에 대한 결과를 비교하였다. 연구 결과는 다음과 같다. 창의성과 정서능력을 함께 함양할 수 있는 초등학생용 창의·정서 통합프로그램을 통해 창의적인 능력 중 융통성과 사고의 민감성 향상에 긍정적인 효과가 있었으나 정서능력의 향상 효과는 확인되지 않았으며 이에 따른 시사점을 논의하였다.

주요어 : 창의성, 정서지능, 창의·정서 통합프로그램, 초등학생

1) 이 논문은 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2018S1A5A2A0102 8345).

2) 교신저자: 유경훈, 부교수, (06978) 서울시 동작구 상도로 369 숭실대학교 / E-mail: lewkh@ssu.ac.kr
논문투고일자: 2021. 10. 30 / 심사일자: 2021. 11. 01 / 게재확정일자: 2021. 11. 18

I. 서론

4차 산업혁명 이후 빅데이터의 발전과 AI기반 로봇사업은 인류사회가 이전과는 사뭇 다른 미래사회를 맞이하게 될 것이라는 생각을 하지 않을 수 없게 하였으며 더 좋아지는 사회와 더불어 가중되는 혼란과 불안한 심리적 부담감도 함께 제시하고 있다. 다른 동물이나 기계와 달리 인간만이 지닌 고차원적인 사고과정 능력은 이와 같은 상황의 미래사회에서 점점 더 그 역할이 중요해지고 있다. 기존의 지식을 많이 외우고 빠르게 문제를 푸는 과정이 아닌 자신만의 경험과 관점으로 세상과의 관계를 구축할 수 있어야 하는 미래 삶에서의 창의성은 그 가운데 중요한 사고능력이라고 할 수 있을 것이다. 최근 유엔을 중심으로 한 세계의 많은 국가에서 창의성 신장을 교육의 주요 지표로 삼고 있으며 학교 현장에서도 학생들의 창의성 계발을 강조하고 있다.

우리나라는 초등 교육과정인 2015 개정 교육과정(Ministry of Education, 2015)에서 창의 융합형 인재 양성과 함께 추구하는 인간상으로 자주적인 사람, 창의적인 사람, 교양 있는 사람, 더불어 사는 사람을 고시하였다. 이는 21세기가 예측 불가능성과 빠른 속도로 변화하는 새로운 문제 상황에서 문제를 해결하는 데 필요한 능력인 창의성이 매우 필요한 시대이기 때문이다. 또한 창의성은 자신의 경험을 바탕으로 이러한 기억들을 재구조화하는 과정에서 정서의 능력을 필요로 한다. 인류가 타인과의 관계를 바탕으로 공동체적인 사회를 위주로 진화해온 삶을 살피볼 때 한 사회의 변화는 타인과의 관계에서 자신의 정서를 인식하고 자기표현을 조절할 수 있는 정서 능력은 필수적이며 중요한 요소라고 볼 수 있다(Cho, 2009).

창의성은 모든 사람에게 내재 되어 있는 능력이기도 하지만, 개개인의 차이가 있으며 신기하고 새로운 것을 만들어 내는 힘을 의미하고, 모든 사람들이 창의적인 잠재력을 발휘하기 위해서 다양한 경험과 교육을 통한 창의성을 발휘할 수 있도록 하는 교육이 필요하다(Gardner, 2008). 실제로 교육현장에서 많은 교사들과 창의성 전문가들은 학생의 창의성을 신장시키기 위한 여러 가지 방법에 관심을 기울이고 있으며 이에 따른 다양한 프로그램을 개발하고자 지속적으로 노력을 기울이고 있다. 즉 기존의 대중적인 정보와 보편적인 내용을 학습해오던 사회에서 이제는 다양한 정보를 활용한 빅데이터 기반의 개개인의 기호를 파악하는 맞춤형 지향적 사회로의 변화 가운데 요구되는 핵심역량인 창의성을 육성하기 위한 노력들이 수반되고 있다. 이에 인성과 지식, 핵심역량(창의성)을 겸비한 새롭고 가치 있는 아이디어나 산출물을 만들어 낼 수 있는 능력을 기르기 위한 노력도 지속적으로 이루어지고 있다.

창의성과 함께 강조되는 정서 지능은 Salovey & Mayer(1990)가 ‘Emotional Intelligence’

에서 개념으로 제시하였으며, 정서 지능은 자신과 타인의 정서를 평가하고 표현할 줄 아는 능력이며 정서를 효과적으로 조절할 줄 아는 능력이라고 정의하였다. 정서 지능은 영유아기부터의 중요성과 이에 따른 교육이 강조되었으나, 최근 가정교육의 부실과 지적발달의 강조로 인하여 지나친 경쟁심과 이기심을 고조된 현실에서 인성과 정서능력을 향상시키기 위한 초, 중등교육에 대한 교육과정의 노력이 이루어지고 있다(Choi et al., 2016).

정서지능의 대표적인 기능은 자신을 동기화할 수 있는 능력과 좌절에 직면해서 견디어 낼 수 있는 능력, 충동을 조절할 수 있는 능력, 욕망을 자제할 수 있는 능력, 자신의 기분을 조절하고 절망에 빠지지 않도록 생각할 수 있는 능력, 희망을 품고 사랑의 마음을 가질 수 있는 능력 등이 대표적 기능이라 할 수 있다(Kim, 2006). 정서지능은 사회변화와 문제 상황에 따른 유연한 사고 및 대처능력인 창의성과 밀접한 관련이 있기에 유아와 연계하여 초등저학년의 창의성과 정서 지능을 함양하는 프로그램을 적용하여 그 효과성을 살펴볼 필요가 있다(Lew, 2020).

초등저학년의 창의성과 정서발달은 가정의 중요성과 함께 또래 친구, 학교 등 외부에서 보내는 시간이 증가함에 따라 환경적 요인에 많은 영향을 받게 된다. 미래사회는 빠른 지식의 증가 속도를 넘어서 생산된 지식들의 고차원적인 사고에 의한 사고력을 요구할 뿐 아니라 다양한 지식과 정보를 활용한 문제 해결 창의력과 새로운 가치를 창출하여 공존할 수 있는 능력을 갖춘 창의·정서 능력을 겸비한 인재를 요구하고 있다. 이와 같은 요구에 따라 창의성과 정서와 관련 선행연구를 살펴보면 Choi & Lee(2003)의 연구에서 창의적 사고와 정서 지능과의 관계에서 유의한 정적 상관 결과를 나타냈으며, Kim(2006)의 연구에서는 인간의 두뇌구조학적 측면에서 정서지능과 창의적 사고와의 관계에서 영향을 미치는 것으로 제시하였다. 또한 외부의 긍정적 정서 또는 부정적 정서가 주어졌을 경우에 문제를 창의적으로 해결하는 정서성에 대해 설명하면서 정서요인들은 창의적 사고에 의미 있는 영향력 있음을 시사하고 있다(Kang & Hwang, 2007; Shaw & Rucnco, 1994).

창의·정서 통합프로그램과 관련한 연구를 살펴보면, Park et al.(2013)의 통합창의 프로그램에서 창의성 향상에 미치는 효과를 검증함으로써 유아교육현장에서 통합창의 프로그램을 적용할 수 있음을 밝혔다. Kang(2015)은 창의 인성프로그램이 아동의 정서 지능과 창의 사고력에 미치는 영향을 알아본 결과 긍정적인 영향이 있음을 밝히고 있으며 창의인성 프로그램이 더 많이 개발되고 제공될 필요가 있음을 시사했다. Han(2015)은 초등학생을 대상으로 정서지능교육 프로그램 모형을 개발하여 적용함으로써 아동의 정서 지능이 향상된 것을 검증하였다. Shin et al.(2016)의 유아 창의성 프로그램의 영향에 대한 메타분석을 통해 창의적인 인간육성을 강조함과 동시에 창의성이 어느 특정 영역에서 강조되는 것이 아니라 모든 영역에서 강조되어야 함을 연구하였고, 또한 창의적인 인간 육성이 유아기 때부터의 생활

속에서 강조되어야 함을 의미하는 유아를 대상으로 한 가장 많은 창의성 관련 연구물과 사례 수를 함께 보고하고 있다. Lew(2019, 2020)는 유아와 초등 저학년을 위한 창의·정서 통합프로그램을 개발하여 유아를 대상으로 프로그램의 적용과 영향력에 대한 그 효과성을 검증하였다.

선행연구들에 의하면 창의성과 정서성은 정적상관관계가 있으며, 아동의 생활 전반에서 중요한 과제로서 교육현장에서 더불어 함양될 필요가 있다. 이를 위해 창의성과 정서성을 함양하기 위한 통합적 프로그램 개발과 함께 효과성이 지속적으로 유지될 수 있도록 교육 및 상황에 따른 환경변화에 따른 추가적 검증이 필요하다. 본 연구의 목적은 창의·정서 함양을 위한 통합프로그램의 효과성 검증이며, 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 초등저학년의 창의·정서 함양을 위한 통합프로그램이 창의성(창의적 능력, 창의적 성격)에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 초등저학년의 창의·정서 함양을 위한 통합프로그램이 정서지능에 미치는 영향은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 사회, 경제적 환경이 비슷한 초등학생 34명(전체 1학년)으로 지원자를 받아 무선 표집하여 연구대상으로 선정하였다. 비교집단 17명(남: 9, 여: 8), 실험집단 17명(남: 8, 여: 9)으로 구성되었다.

2. 연구도구

가. 창의성 검사도구

본 연구에서는 Lee(2014)에 의해 개발된 초등학생용 통합 창의성 표준화 검사를 사용하였다. 본 검사도구의 창의성은 창의적 능력과 창의적 성격으로 구분되어 측정할 수 있으며 그 신뢰도와 타당성이 입증되었다. 통합 창의성 검사구성은 창의적 능력의 언어능력(유창성, 정교성, 상상력)과 도형능력(융통성, 사고의 민감성, 독창성), 창의적 성향(호기심, 민감성, 과제

집착력, 유머, 독립심/모험심, 문제해결적 리더십)으로 구성되어 있다.

나. 정서지능 검사도구

정서지능 척도는 Moon(1998)이 개발하고 Lew(2021)가 사용한 유아 및 초등저학년용 검사로 하위요인은 정서인식(8문항), 정서표현(6문항), 감정이입(5문항), 정서조절(10문항)의 총 29문항으로 리커트 5점 척도로 구성되어 있다. 기존 검사의 신뢰도는 .67~.78로 그 타당성이 확인되었으며, 본 연구에서의 정서지능 검사구성 신뢰도는 정서인식(8문항) .82, 정서표현(6문항) .84, 감정이입(5문항) .66, 정서조절(10문항) .78로, 전체 정서지능 신뢰도는 .83으로 나타났다.

3. 연구절차

가. 초등 창의·정서 통합프로그램 활동 구성

Lew(2020)의 연구에서 개발된 초등 창의·정서 함양을 위한 통합프로그램을 활용하였다. 12차시의 수업내용 구성은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 초등 창의·정서개발 프로그램

목적	◦ 초등학교 저학년 학생의 창의성 및 정서 능력 향상	
목표	◦ 창의성 기법이 반영된 활동을 통해 창의적 사고 능력을 기른다. ◦ 주어진 문제를 해결하기 위해 필요한 창의적 성격을 함양한다. ◦ 자신과 타인의 정서를 이해하고 정서 표현 및 조절 능력을 길러, ◦ 타인과 긍정적으로 상호작용하는 방법을 익힌다.	
활동명	창의/정서 교육요소	창의 사고기법
1 우리들의 몬스터 파티	◦ 사고 : 유창성, 독창성, 상상력, 정교성 ◦ 성격 : 민감성, 유머, 독립심, 과제집착력 ◦ 정서 : 정서인식(자기이해/타인이해)	강제결합법
2 티피와 동물들	◦ 유창성, 독창성, 상상력, 민감성 ◦ 호기심, 민감성, 모험심, 유머 ◦ 정서인식(자기이해/타인이해)	마인드맵
3 오늘의 기분은?	◦ 융통성, 상상력, 정교성, 민감성 ◦ 호기심, 민감성, 독립심 ◦ 정서인식(자기이해/타인이해)	브레인스토밍
4 감정도 이름이 있어요	◦ 유창성, 독창성, 상상력, 정교성 ◦ 민감성, 유머, 독립심, 과제집착력 ◦ 정서표현(자기표현)	마인드맵

5	I' m OK. 난 이제 괜찮아.	<ul style="list-style-type: none"> 유창성, 융통성, 상상력, 정교성 민감성, 유머, 과제집착력, 문제해결리더십 정서표현(자기표현) 	브레인스토밍
6	You' re OK. 너도 이제 괜찮아.	<ul style="list-style-type: none"> 유창성, 융통성, 상상력, 민감성 민감성, 유머, 과제집착력, 문제해결리더십 정서조절(감정조절) 	마인드맵
7	너와 나의 체인지	<ul style="list-style-type: none"> 유창성, 융통성, 상상력, 민감성 민감성, 모험심, 유머, 문제해결리더십 정서조절(감정조절) 	브레인스토밍
8	그 다음 장면은?	<ul style="list-style-type: none"> 유창성, 융통성, 상상력, 민감성 모험심, 유머, 독립심, 문제해결리더십 정서조절(감정조절) 	마인드맵
9	돌발 상황 미션 해결!	<ul style="list-style-type: none"> 융통성, 독창성, 상상력, 정교성 민감성, 모험심, 과제집착력, 문제해결리더십 정서조절(감정조절) 	육색모자기법
10	내 물건이 말을 해요!	<ul style="list-style-type: none"> 유창성, 독창성, 상상력 민감성, 모험심, 유머, 과제집착력 정서활용(존중 및 협동) 	희망열거법
11	세상을 바꾸는 장난감 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 독창성, 상상력, 정교성 민감성, 모험심, 과제집착력, 문제해결리더십 정서활용(존중 및 협동) 	스캅퍼기법
12	감사합니다!	<ul style="list-style-type: none"> 유창성, 독창성, 상상력 민감성, 유머, 과제집착력, 문제해결리더십 정서활용(존중 및 협동) 	PMI기법

출처: Lew(2020), pp. 555-556.

나. 예비연구 및 본 프로그램 실시

프로그램이 개발된 후 초등학생들을 대상으로 교사가 2~3회 프로그램을 실시하여 난이도와 아동들의 반응을 관찰하여 교수방법 등을 수정·보완하였다. 이후 실험집단의 담임교사에게 프로그램의 목적과 수업내용에 대하여 안내하였으며 석사학위의 초등학교 교사가 12회기의 본 프로그램을 2019년 12월 26일부터 2월 6일까지 총 7주간의 기간에 걸쳐 실시하였다. 오프라인으로 기존에 계획된 프로그램을 COVID-19 상황으로 인해 개발자인 교사와 연구자의 검토와 수정을 거쳐 프로그램 내용은 기존과 동일하며 주로 운영 및 방법론적인 부분을 검토 및 보완하여 화상강의 플랫폼인 ZOOM을 활용하여 진행하였다.

다. 사전 및 사후검사

연구에 참여한 초등학생 1학년 34명을 대상으로 실험 1주일 전에 창의성 검사와 정서지능

사전검사를 각각 실시하였으며, 실험집단에 대해 12회기의 창의·정서 통합프로그램을 실시하였다. 실험을 마친 1주일 후에 창의성 검사와 정서지능검사의 사후검사를 동일한 조건에서 실시하였다. 두 집단의 사전 검사점수의 동질성을 확보한 후 실험 후에 두 집단의 사후검사를 두 독립집단 *t*-test를 통해 그 유의성을 검증하고 평균의 차이를 확인하였다.

Ⅲ. 연구결과 및 해석

1. 창의·정서 통합프로그램이 초등학생의 창의성에 미치는 영향

가. 창의성 사전검사

창의·정서 통합프로그램을 실시하기 전 집단의 동질성을 확인하기 위하여 실험집단과 비교집단을 대상으로 사전 창의성 검사를 실시하여 두 독립집단 *t*-test를 통해 검증하였다. 초등학생의 창의성 모든 요인은 통계적으로 유의한 차이가 없었으므로 두 집단은 동질한 집단임을 알 수 있다($p>.05$). 결과는 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 창의성에 대한 사전검사의 t검증

하위요인	집단(n)	M	SD	t
유창성	실험(17)	9.53	4.58	.935
	비교(17)	11.29	6.29	
융통성	실험(17)	2.82	1.07	1.447
	비교(17)	3.53	1.70	
독창성	실험(17)	.65	.86	.338
	비교(17)	.76	1.15	
창의적 능력	상상력	4.29	.69	1.829
	비교(17)	3.82	.81	
사고의 민감성	실험(17)	4.82	1.21	.302
	비교(17)	4.94	1.03	
정교성	실험(17)	3.88	1.80	.311
	비교(17)	3.65	2.55	
창의적 능력	실험(17)	26.00	8.36	.676
	비교(17)	28.00	8.87	
창의적 성격	호기심	17.82	2.51	.243
	비교(17)	18.06	3.11	
민감성	실험(17)	17.94	2.86	.059
	비교(17)	17.88	2.98	

과제집착력	실험(17)	16.18	3.43	2.018
	비교(17)	18.35	2.83	
유머	실험(17)	17.29	2.89	1.220
	비교(17)	15.94	3.54	
독립심 모험심	실험(17)	15.41	2.45	.291
	비교(17)	15.65	2.26	
문제해결적 리더십	실험(17)	16.88	2.00	.341
	비교(17)	17.18	2.94	
창의적 성격	실험(17)	101.53	12.05	.357
	비교(17)	103.06	12.89	
창의성 전체	실험(17)	127.53	18.08	.598
	비교(17)	131.06	16.30	

나. 창의성 사후검사

초등학생의 창의·정서 통합프로그램 효과성을 검증하기 위해 프로그램 실시 후, 실험집단과 비교집단 간의 창의성 검사 사후결과를 *t*-test로 비교하였다. <표 3>에서와 같이 창의적 능력의 하위요인인 융통성($p < .001$)과 사고의 민감성($p < .05$)에서 통계적으로 유의한 차이가 있었지만, 창의성 전체에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다($p > .05$). 이와 같은 결과는 초등학생의 창의·정서 통합프로그램은 창의적 능력 하위요인인 융통성(실험 $M=5.59$, 비교 $M=3.59$) 및 사고의 민감성(실험 $M=5.76$, 비교 $M=4.41$)에서 실험집단의 효과가 의미있게 크다는 것을 알 수 있다. 즉 본 프로그램 실시 후 사후검사의 결과에서 나타났듯이 초등학생 창의·정서 통합프로그램은 반응의 범주를 구성하는 융통성 부분과 다른 사물들과 연관 지어 문제를 해결하는 능력의 사고의 민감성 부분에 효과가 있었다.

<표 3> 창의성에 대한 사후검사의 *t*-검증

	하위요인	집단(n)	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
	유창성	실험(17)	15.24	5.95	.528
		비교(17)	14.06	7.00	
	융통성	실험(17)	5.59	1.81	3.552***
		비교(17)	3.59	1.46	
창의적 능력	독창성	실험(17)	.88	.78	1.698
		비교(17)	.47	.62	
	상상력	실험(17)	4.59	.87	1.588
		비교(17)	4.12	.86	
	사고의 민감성	실험(17)	5.76	1.39	2.363*
		비교(17)	4.41	1.91	

	정교성	실험(17)	5.12	1.83	.516
		비교(17)	4.71	2.73	
	창의적 능력	실험(17)	37.18	9.44	1.606
		비교(17)	31.35	11.59	
	호기심	실험(17)	18.24	1.89	.129
		비교(17)	18.12	2.64	
	민감성	실험(17)	18.47	1.84	1.246
		비교(17)	17.41	2.98	
	과제집착력	실험(17)	16.35	3.08	.919
		비교(17)	17.29	2.89	
창의적 성격	유머	실험(17)	17.18	3.15	.576
		비교(17)	17.76	2.80	
	독립심 모험심	실험(17)	15.12	2.71	1.664
		비교(17)	16.65	2.64	
	문제해결적 리더십	실험(17)	16.53	2.43	.735
		비교(17)	17.06	1.71	
	창의적 성격	실험(17)	101.88	10.34	.700
		비교(17)	104.29	9.73	
창의성 전체		실험(17)	139.06	16.72	.593
		비교(17)	135.65	16.81	

* $p < .05$, *** $p < .001$,

2. 창의·정서 통합프로그램이 초등학생의 정서지능에 미치는 영향

가. 정서지능 사전검사

창의·정서 통합프로그램을 실시하기 전 정서지능에 있어 집단 간 동질성을 확인하기 위하여 사전 정서지능 검사의 두 독립집단 t -test를 실시하였다. <표 4>에서 초등학생의 정서지능 모든 요인은 통계적으로 유의한 차이가 없으므로 두 집단은 동질한 집단임을 알 수 있다($p > .05$).

<표 4> 정서지능에 대한 사전검사의 t -검증

하위 요인	집단(n)	M	SD	t
정서 인식	실험(17)	3.43	.45	.533
	비교(17)	3.35	.44	
정서 표현	실험(17)	3.23	.44	.994
	비교(17)	3.08	.42	
감정 이입	실험(17)	2.72	.59	.539
	비교(17)	2.81	.42	

정서 조절	실험(17)	2.80	.38	.000
	비교(17)	2.80	.40	
정서지능 전체	실험(17)	3.05	.35	.320
	비교(17)	3.01	.32	

나. 정서지능 사후검사

초등학생의 창의·정서 통합프로그램 효과성을 검증하기 위해 프로그램 실시 후, 실험집단과 비교집단 간의 정서지능 검사 사후결과를 t -test로 차이를 비교하였다. 정서지능은 실험의 효과가 유의한 차이가 나타나지 않았다($p>.05$).

이에 대해 고려해볼 점은 COVID-19 사태로 인해 프로그램 진행의 해당시기 학교에서 전면 온라인 수업이 진행되었으므로 온라인상의 한계라고 볼 수 있는 또래 및 교사와의 면대면시 활용할 수 있는 다양한 정서표현 방식이 제한적인 상태임을 확인할 수 있다.

또한 초등학생의 정서에서 COVID-19 이후 학교에 가보지 못한 초등 1학년생들의 경우는 일반적인 정서변화 및 확대된 비대면 문화(untact culture)로 인한 전면적, 다면적인 생활변화 등을 함께 고려해야 한다(Kim, 2021, January 20; Kim et al., 2021; Son & Hong, 2021).

<표 5> 정서지능에 대한 사후검사의 t 검증

하위 요인	집단(n)	M	SD	t
정서 인식	실험(17)	3.27	.40	.382
	비교(17)	3.22	.39	
정서 표현	실험(17)	3.21	.40	.449
	비교(17)	3.27	.49	
감정 이입	실험(17)	2.66	.37	1.285
	비교(17)	2.84	.32	
정서 조절	실험(17)	2.75	.31	1.283
	비교(17)	2.90	.38	
정서지능 전체	실험(17)	2.97	.25	.967
	비교(17)	3.05	.25	

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 초등학생 창의·정서 통합프로그램의 효과성을 확인하고자 하였다. 이를 위해 초등학교 1학년을 대상으로 실험집단과 비교집단의 차이를 비교하는 실험연구를 진행하였고, 결론은 다음과 같다.

첫째, 초등학생의 창의·정서 통합프로그램은 창의적 능력(유창성, 융통성, 독창성, 상상력, 사고의 민감성, 정교성) 중 융통성과 사고의 민감성 향상에 효과적이었다. 이는 프로그램에서 창의성 기법으로 브레인스토밍 및 마인드맵을 사용하여 초등학생 저학년이 반응의 범주를 구성하고, 다른 사물들과 연관 지어 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있을 것으로 해석된다. 그러나 창의적 능력과는 다르게 창의적 성격(호기심, 민감성, 과제집착력, 유머, 독립심/모험심, 문제해결적 리더십) 향상에는 효과가 나타나지 않았다. 창의·정서 통합 프로그램은 7주 기간 동안 12회차로 진행되었는데, 창의적 성격은 단기간에 향상되는 변화가 나타나기 어려울 수 있으므로(Lee et al., 2016) 프로그램을 지속적으로 실행해 볼 필요성이 있겠다. 또한 Son & Hong(2021)의 연구에서 온라인 학습 환경에서 학습자 중심의 학습 환경구축의 중요성을 언급하였는데, 프로그램의 구성 및 운영방법에 있어서도 온라인으로 정서 프로그램 수정 시 운영방식의 조정 및 학생의 참여수준과 학습 몰입을 높이기 위한 다양한 방안도 함께 고려해보아야 하겠다. 즉 초등학생 저학년이 화면(온라인)에 집중하여 프로그램에 잘 참여할 수 있도록 소통에 있어서 보다 효과적인 상호적 방법의 구축 및 환경조성을 위해 지속적인 고민과 실행을 해야 할 것이다.

둘째, 초등학생의 창의·정서 통합프로그램은 정서지능 향상에는 효과가 나타나지 않았다. 2020년부터 계속 이어지고 있는 COVID-19의 영향으로 다양한 활동을 진행하는 데 있어서의 여러 한계점이 드러나고 있다(Kim et al., 2021). 기존의 오프라인으로 계획되어 있던 프로그램을 비대면 상황으로 인해, 실시간 화상강의 형식으로 수정, 보완하여 진행하면서 학교 등교 경험이 없는 연구대상 초등학생에게는 자신과 타인의 정서를 이해하고 정서 표현 및 조절 능력을 길러, 타인과 긍정적으로 상호작용하는 방법을 익히는 데 어려움이 있었다고 해석된다. 학생과 학부모는 즉각적인 피드백과 교사와 학생, 학생과 학생 간의 상호작용을 효과적으로 경험하기 위해서 실시간 수업방식을 비실시간 수업보다 더 선호하는 경향이 있다(Choi, 2020). 즉 정서는 밀접한 상호작용을 통해 향상될 수 있지만 온라인 수업에서는 원활한 상호작용이 이루어지지 않을 확률이 높기때문에 급변하는 상황을 대비하여 대면 및 비대면의 활동 혹은 가정연계 활동으로도 이어질 수 있는 초등학생의 창의·정서 통합프로그램을 지속적으로 확대할 필요가 있다.

이상에서와 같이 창의·정서 통합프로그램이 창의적 능력에서 융통성과 사고의 민감성에 유의미한 효과가 나타났으나 정서지능에 대해서 효과가 나타나지 않은 점은 전면적 비대면 문화(untact culture)의 생활배경에 대한 학교교육의 필요성과 중요성을 더욱 더 시사한다고 볼 수 있다. Kang & Lee(2021)가 가상공간에서는 원격수업을 통한 놀이경험이 갖는 한계점을 나타낸다는 것과 같은 맥락이며, 온라인 환경에서 상호 간 소통의 제한점이 이루어져 왔음을 볼 때(Lee & Lee, 2017), 초등학교 1학년과의 비대면으로 이루어진 창의·정서 통합프로그램 효과는 개별적인 서로의 접촉과 상황이 제시하는 정서적인 민감성이 개인의 정서 발달에 중요한 의미가 있음을 시사한다. 학교가 지식적인 교육을 위한 공간이라는 한계를 벗어나 서로 만나고 대화하며 소통하는 가운데 자신의 감정에 대한 인식, 조절과 표현을 적절히 학습하는 공간이며 학생들의 정서지능에 중요한 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

또한 비대면 수업 운영 시 주 양육자 1인에게 프로그램에 대한 사전 안내와 협의 후, 주 양육자 1인과 함께 실제 온라인 통합프로그램을 진행하거나 소수의 초등학생을 그룹핑하여 그룹별 오프라인 퍼실리테이터를 투입하여 진행하는 방안도 오프라인상의 정서지능 효과를 위한 대안으로 제시할 수 있다.

본 연구가 가진 제한점을 보완하여 후속 연구를 위한 제언으로 초등학생 창의·정서 통합 프로그램은 초등학생의 창의적 능력 증진 효과 입증과 함께 초등 저학년 이외의 대상에게도 진행하여 일반화시킬 필요성이 있을 것으로 생각된다. 또한 온·오프라인 수업방식을 병행하는 현재 상황과 COVID-19 이후의 교육환경 변화를 고려하여 효과적인 온라인 프로그램 운영과 교수방법 또한 계속적으로 고민해야 할 필요가 있다.

References

- Cho, N. S. (2009). A study of the relationship between children' emotional quotient (EQ) and their creativity. *The Journal of the Hanyoung Theological University*, 13, 408-427. ☞ 국문: 조남숙(2009). 영유아의 정서지능(EQ)과 창의성과의 관계에 관한 연구. **한영논집**, 13, 408-427.
- Choi, H. J., Choi, Y. C., & Ding, X. (2016). Analysis on creativity and character research trends based on integrated viewpoint. *Journal of Early Childhood Education*, 20(4), 583-603. ☞ 국문: 최현주, 최연철, 덩슈잉(2016). 창의성과 인성의 통합 관점에 따른 창의·인성 연구의 동향 분석. **유아교육학논집**, 20(4), 583-603.
- Choi, J. U., & Lee, Y. S. (2003). A study on relationship between young children's emotional intelligence and creativity. *Journal of Future Early Childhood Education*, 10(4), 139-172. ☞ 국문: 최종욱, 이영석(2003). 유아의 감성지능과 창의성의 관련성 연구. **미래유아교육학회지**, 10(4), 139-172.
- Choi, W. K. (2020). A survey on the elementary school students' and parents' perceptions toward online English classes in the COVID-19 pandemic: A comparison between synchronous and asynchronous classes. *Primary English Education*, 26(4), 115-136. <http://dx.doi.org/10.25231/pee.2020.26.4.115> ☞ 국문: 최원경(2020). 코로나19 사태에서 온라인 영어 수업에 대한 초등학교 및 학부모 인식 조사: 실시간 대 비실시간 수업 비교. **초등영어교육**, 26(4), 115-136.
- Gardner, H. (2008). Future Mind for the future (H. Y. Kim Trans.). Jaenin. (Original work published 2008) ☞ 국문: Gardner, H. (2008). 미래 마인드: 미래를 성공으로 이끌 다섯 가지 마음능력 (김한영 역). 재인. (원서출판 2008).
- Kang, J. H., & Lee, D. K. (2021). 'Play space created by space' discovered through the difficulties of operating play-centered education caused by COVID-19. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 26(2), 211-240. <http://doi.org/10.20437/KOAECE26-2-09> ☞ 국문: 강주희, 이대균(2021). 코로나19에 따른 놀이중심 교육 운영의 어려움을 통해 발견된 '공간이 만들어 낸 놀이 공간'. **열린유아교육연구**, 26(2), 211-240.
- Kang, S. H., & Hwang, H. S. (2007). Relationships between creative thinking, creative disposition, emotional intelligence and temperament. *Journal of Future Early Childhood Education*, 14(3), 169-197. ☞ 국문: 강승희, 황희숙(2007). 유아의 창의적 사고와 창의적 성향, 정서지능 및 기질과의 관계. **미래유아교육학회지**, 14(3), 169-197.

- Kang, S. J. (2015). Toughness program originality, the impact on emotional intelligence and creative thinking skills of local children's center for children. *Journal of Social Welfare Management*, 2(2), 143-167. ☞ 국문: 강성주(2015). 창의인성프로그램이 지역아동센터 아동의 정서지능과 창의사고력에 미치는 영향. *사회복지경영연구*, 2(2), 143-167.
- Kim, J. H. (2021, January 20). *Corona 1 year, I'm not depressed and I'm angry!*. Korea University Medical Center. <https://tuney.kr/NLlhOs> ☞ 국문: 김준형(2021,1,20). **코로나 1년, 우울하다 못해 화가 난다!**. 고려대학교의료원.
- Kim, J. H., Hong, Y. I., & Choi, I. C. (2021). Teachers' difficulties in remote teaching and student management and their well-being during COVID-19: The moderating role of coping strategies. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 21(10), 753-776. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2021.21.10.753> ☞ 국문: 김주현, 홍영일, 최인철 (2021). 코로나 기간 비대면 수업의 어려움과 교사의 행복: 대처 전략의 조절 효과. *학습자중심교과교육연구*, 21(10), 753-776.
- Kim, K. M. (2006). *The relationship between emotional intelligence and creative thinking in terms of brain structure* (pp. 225-248). 2016 Winter conference paper of Journal of the Korean Association for Thinking Development. ☞ 국문: 김정미(2006). **두뇌구조학적 측면에서 본 정서지능과 창의적 사고와의 관계** (pp. 225-248). 대한사고개발학회 2006년 동계 학술발표대회 발표논문집.
- Lee, K. H. (2014). **Integrated creativity test for elementary school students**. Hakjisa Inpsyt. ☞ 국문: 이경화(2014). **초등 통합 창의성검사**. 학지사 인사이트.
- Lee, K. H., Han, Y. Y., & Lew, K. H. (2016). DHA_II program on creativity of upper-grades elementary school students. *The Journal of the Korean Society for the Gifted and Talented*, 15(3), 131-147. <https://doi.org/10.17839/jksgt.2016.15.3.131> ☞ 국문: 이경화, 한윤영, 유경훈(2016). 초등고학년 창의성 증진 프로그램(DHA-II)이 초등학생의 창의성 향상에 미치는 효과. *영재와 영재교육*, 15(3), 131-147.
- Lee, K. J., & Lee, Y. J. (2017). Research trends of learners interaction analysis methods on the online collaborative learning in the journal of educational information and media. *The Journal of Educational Information and Media*, 23(1), 57-81. <https://doi.org/10.15833/KAFEIAM.23.1.057> ☞ 국문: 이광재, 이영주(2017). '교육정보미디어연구'에 나타난 온라인 협력학습에서의 학습자간 상호작용분석 방법 동향. *교육정보미디어연구*, 23(1), 57-81.
- Lew, K. H. (2019). The development of a creativity/emotion confluence program for young child. *Journal of Education Science*, 21(2), 327-343. <https://doi.org/10.15564/jeju.2019.11.21.2.327> ☞ 국문: 유경훈(2019). 유아의 창의·정서 함양을 위한 통합 프로그램 개발.

교육과학연구, 21(2), 327-343.

- Lew, K. H. (2020). Integrated program development for creativity and emotion of elementary lower grade students. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, 21(5), 551-558. <http://dx.doi.org/10.5762/KAIS.2020.21.5.551> ☞ 국문: 유경훈(2020). 초등 저학년 학생의 창의·정서 함양을 위한 통합 프로그램 개발. *한국산학기술학회논문지*, 21(5), 551-558.
- Lew, K. H. (2021). A study on the effectiveness of young children's creativity/emotion confluence program. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 11(1), 23-44. <http://doi.org/10.34226/gcl.2021.11.1.23> ☞ 국문: 유경훈(2021). 유아의 창의·정서 통합 프로그램 효과성 연구. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 11(1), 23-44.
- Ministry of Education. (2015). **2015 revised curriculum**. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=141&boardSeq=60747&lev=0&m=0304> ☞ 국문: 교육부(2015). **2015 개정 교육과정**. 교육부.
- Moon, Y. L. (1998). *EQ, Are you familiar with it? Understanding and application of emotional intelligence* (pp. 1-16). 1998 Winter conference paper of the Korean Society of Children's Association. ☞ 국문: 문용린(1998). **EQ, 제대로 알고 있는가? 정서지능의 이해와 적용** (pp. 1-16). 한국아동학회 1998년 동계학술대회발표논문집.
- Park, C. S., Lee, K. H., & Kim, J. H. (2013). The effects of integrated creativity program on the creativity of young children. *Korean Society for Creativity Education*, 13(2), 29-42. ☞ 국문: 박춘성, 이경화, 김진희(2013). 통합창의프로그램이 유아의 창의성 향상에 미치는 효과. *창의력교육연구*, 13(2), 29-42.
- Salovey, P., & Mayer, J. D.(1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185-211. <https://doi.org/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG>
- Shaw, M. P., & Runco, M. A. (1994). *Creativity and affect*. Ablex Publishing Corporation.
- Shin, H. K., Jung, K. G., & Park, C. S. (2016). A meta-analysis on the effects of creativity programs for young child. *The Journal of Creativity Education*, 16(1), 41-61. ☞ 국문: 신혜경, 정광조, 박춘성(2016). 유아 창의성 프로그램 영향에 대한 메타분석. *창의력교육연구*, 16(1), 41-61.
- Son, M. J., & Hong, A. J. (2021). A narrative study on the online education experiences of Korean and Swedish university students during COVID-19. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 11(1), 93-120. <http://doi.org/10.34226/gcl.2021.11.1.93> ☞ 국문: 손민지, 홍아정(2021). 코로나19 팬데믹 상황에서 한국과 스웨덴 대학생의 온라인 교육 경험에 대한 내러티브 연구. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 11(1), 93-120.