

## Development of Creativity and Emotion Integrated Program for Elementary Upper Grade Students<sup>1)</sup>

Lew, Kyoung-Hoon<sup>2)</sup> (Soongsil University, Associate Professor)

---

---

< ABSTRACT >

---

---

The purpose of this study was to develop an integrated program cultivating creativity and emotion that fosters creativity and emotional intelligence of elementary school students to develop their emotional expression, cooperative ability and interactive ability. The contents of the class consisted of a total of 10 sessions, and the class time for each session was set at 40 minutes, the same as the elementary school curriculum. In this program, three elementary school teachers and two researchers with doctoral creativity developed program contents that match the developmental level and curriculum contents of upper elementary school students along with previous research. After verifying the validity of the content, the determination was that it was appropriate for two upper elementary school homeroom teachers to complete the creative and emotional integration program. This program utilized divergent thinking techniques such as mind maps and brainstorming to develop creative thinking and creative personality factors for creativity development. Emotional intelligence education factors include understanding self and others, self-expression, emotion regulation, respect and cooperative elements.

**Key Words** : Creative thinking, emotional intelligence, elementary students, integrated program

---

---

---

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

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

## 초등 고학년 학생의 창의·정서 통합 프로그램 개발<sup>1)</sup>

유경훈<sup>2)</sup> (숭실대학교, 부교수)

---

### < 요약 >

---

본 연구의 목적은 초등학생들의 창의·정서 함양을 위한 통합 프로그램을 개발하는 것이다. 이 프로그램은 초등학교 학생들의 문제해결 능력에 필요한 창의성을 함양하고, 정서지능 발달을 증진시켜 자신의 감정을 잘 표현하며, 타인과의 협동능력을 길러 상호작용 역량을 함양하기 위해 개발되었다. 수업구성 내용은 총 10차시이며, 한 차시의 수업 시간은 초등 교육과정과 동일하게 40분으로 설정하였다. 본 프로그램은 초등학교 교사 2인과 창의성 박사 연구자 2명이 선행연구 고찰과 함께 초등학교 고학년의 발달수준 및 교육과정 내용에 부합하는 프로그램 내용을 개발한 뒤 내용타당도를 검증한 후, 초등학교 고학년 담임교사 2인에게 적합성을 검증하여 초등학교 고학년을 위한 창의·정서 통합 프로그램을 완성하였다. 본 프로그램은 창의성 발달을 위하여 창의적 사고와 창의적 성격 요인을 계발하기 위한 마인드맵, 브레인스토밍 등의 확산적 사고기법을 활용하였고, 정서지능 교육 요인으로는 자기와 타인이해, 자기표현, 감정조절, 존중 및 협동 요소를 포함하였다.

**주요어** : 창의사고, 정서지능, 초등학생, 통합프로그램 개발

---

1) 이 논문은 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2018S1A5A2A01028345).

2) 저자: 유경훈, 부교수, (06978) 서울시 동작구 상도로 369, 숭실대학교 / E-mail: lewkh@ssu.ac.kr  
논문투고일자: 2023. 2. 27 / 심사일자: 2023. 2. 28 / 게재확정일자: 2023. 3. 17

## I. 서론

우리가 앞으로 살아갈 미래 사회에서 가장 필요한 역량은 무엇일까? 이 질문에 답하기 위해서는 먼저 미래 사회에 대해 상상해야 할 것이다. 아직 일어나지 않은 일을 예측할 수 있는 능력을 ‘상상력’이라 칭하며, 이는 ‘창의성’의 하위요인 중 하나이다. 또한, 앞으로 마주하게 될 다양한 문제를 나만의 시간이나 장소, 상황에 맞게 해결해 나가는 능력도 ‘창의성’이라고 할 수 있다. 미래 사회에는 ‘행복함’이나 ‘희망’과 같은 긍정적인 단어가 사용되는데 이러한 수식어들이 ‘정서’와 관련된 단어들이다. 역사가인 유발 하라리, 물리학자인 미치오 카쿠 등은 인류의 미래에 대하여 언급할 때 AI 시대를 살아갈 후손들에게 필요한 교육은 ‘정서지능(emotional intelligence)’이라고 제시했다(Eo, 2017; Harari, 2020; Kaku, 2015). 문제해결력과 밀접한 능력인 창의성과 더불어 미래 사회를 살아가기 위해 강조되고 있는 중요한 또 하나의 역량은 ‘정서’나 ‘감정’이라고 할 수 있다. 따라서 지능에 대한 다차원적인 접근에 따라 지능을 인지적 관점뿐만 아니라 다양한 시각에서 바라보면서 가치롭게 부각하는 정서지능과 창의성의 관계에 초점을 두고 있다(Oh, 2020).

‘정서지능(emotional intelligence)’이란 자신과 타인의 감정을 상호교류하는 과정을 통해 바람직하고 모두가 원하는 결과를 산출해 내는 능력을 뜻하며, 감정지능 또는 감성지능과 같은 의미로 통용된다. 예측하기 어려운 미래 사회에서 만나게 될 다양한 문제를 창의적인 해법으로 해결하기 위해서, 집단 지성 및 창의성을 발휘해야 하는 상황에서 타인에게 자신의 감정을 전이할 수 있는 존재라는 것을 기억하고, 자신의 감정을 조절함으로써 다른 사람의 잠재능력을 극대화시킬 수 있도록 상호 간 노력해야 한다(Kim, 2012). 결국 우리가 살아갈 미래 사회에서 목적뿐만 아니라 이를 위한 수단에서도 감정과 정서는 깊은 관계에 있다고 할 수 있다. Harari(2020)가 주장하는 ‘감정지능’에 대한 교육 또한 수학, 과학처럼 인류가 이제까지 축적한 지식을 알고 있는 것을 넘어 지식을 탐구하고 활용하는 힘의 중요성을 언급하려는 의도이고, 이것은 지식과 변화에 적용할 수 있는 능력의 중요성이기도 하다.

Min et al.(2018)은 행복과 창의성의 관계연구에서 서로 긍정적인 영향력을 확인하였으며 창의적으로 자신의 삶을 설계하는 경우 학생들의 행복감이 올라갈 수 있음을 의미한다. 행복감이 창의적인 사고, 행동, 성격과 관련되어 정서적으로 행복함이 창의성을 촉진하며(Shin & Koo, 2010), 긍정적 정서가 높을수록 자기조절능력, 창의적 문제해결능력이 높고, 부정적 정서가 높을수록 자기조절, 문제해결능력이 낮아짐을 확인한 연구(Chung et al., 2009) 등에서 행복감은 인간이 삶에서 자신의 역할을 수행하는데 있어서 지속적인 영향을 미치는 요인임을 알 수 있다(Seligman & Csikszentmihalyi, 2000). 창의성과 정서는 분리되어 교육되기 보

다는 동등한 관점에서 인식하여야 할 필요성이 있으며, 2009년 국가교육과정에서 제시된 창의·인성교육에서도 사회적 요구가 반영되었다(Choi et al., 2016). 이렇듯 다양한 문제상황에서 유연하게 대처하기 위해서는 필요한 감정, 정서지능은 다양하게 생각할 수 있는 능력인 ‘창의성’과 상부상조 관계에 있으며, 창의성과 정서능력은 뇌의 구조 및 기능상으로도 밀접한 관련성이 있으므로 동시에 개발할 수 있는 프로그램을 고안한다면 시너지 효과가 나타날 것을 기대할 수 있을 것이다(Jeong, 2011; Park & Song, 2019). 그러나 창의성과 정서에 관한 선행연구를 살펴보면 창의성의 기법을 적용한 선행 연구들은 주로 창의성에 대한 효과를 검증하는 연구가 주를 이루었고(Hwang, 2017; Suk, 2016), 창의성 기법과 사회성, 리더십, 정서지능, 배려심과 같은 개인의 정서, 태도적 측면과 관련된 연구가 있다(Cho, 2016; Kwon & Choi, 2013).

창의성과 정서를 고려한 통합 프로그램 개발은 초등학생의 발달적 시기에 의미있다고 할 수 있다. 이는 초등학생들이 또래와의 긴밀한 상호작용을 중심으로 인지적인 발달이 급격히 이루어지는 시기이기 때문이다. 특히 초등학교 고학년의 시기는 아동의 사고력과 정서능력이 함께 발달하는 특징이 있는데 또래들과의 공감대가 강하게 형성하며 이러한 과정에서 문제를 인식하고 아이디어를 공유하며 문제해결 경험이 활발하게 일어나는 시기적 특성상 통합프로그램을 개발하는 연구가 필요할 것이다.

본 연구의 초등학생의 창의·정서 통합 프로그램개발을 위하여 연구문제는 다음 두 가지로 정하였다.

연구문제 1. 초등 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 교육목표 및 요소는 무엇인가?

연구문제 2. 초등 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 교수-학습 내용은 어떠한가?

## II. 프로그램 개발과정

### 1. 프로그램 개발절차

본 연구는 초등 고학년 3-6학년 학생들의 창의성과 정서 능력을 신장시키기 위한 프로그램 개발연구로 초등학교 3학년과 5학년 담임교사 2인, 창의성 박사 연구자 2인이 함께 프로그램 개발을 실시하였다. 기존 개발된 초등 저학년용 프로그램을 참조하였으며, 선행프로그램 연구들의 고찰과 함께 고학년 기준의 흥미와 관심사를 중심으로 프로그램의 시안을 구상

하였다. 학생들에게 부분적으로 실시하면서 통합 프로그램 개발을 진행하였다. 개발된 프로그램은 초등교육 현장에서 다년간의 교육 경력과 프로그램 개발 경험이 있는 초등학교 교사 1인, 초등학교 교감에게 내용타당도와 적합성을 검증받았다.

## 2. 초등 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 목적 및 목표

본 연구에서는 프로그램을 통해 초등학교 고학년 학생들의 창의성 및 정서 능력을 함양시키는 것을 목적으로 하였다. Park et al.(2019)의 연구에서는 사회적 창의를 높일 수 있는 프로그램 개발 및 적용을 통하여 학생들에게 확산적·수렴적 사고, 지식의 요소를 포함하는 인지적 창의성, 창의적 성향 및 동기적 요소를 포함하는 정의적 창의성을 함양시키고자 하였다. Shin & Hong(2016)은 초등학생들을 위해 정서지능 교육프로그램 적용을 통해 학생들의 대인관계에서 발생하는 문제에 대한 해결능력을 증진시키고자 하였으며, Kim & Lee(2009)의 연구에서 개발한 정서지능 교육프로그램을 초등학생들에게 실시하여 정서를 지각하고 표현하는 능력, 사고에 대한 정서를 촉진하여 정서에 관한 정보를 이해하고 분석하며, 정서의 반성적 조절을 포함하는 정서지능과 갈등해결전략 및 또래관계능력을 함양하고자 하였다. 이에 따라 본 연구에서의 초등학교 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 구체적인 목표는 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 초등학교 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 목표

- 창의적 사고기법을 활용하여 창의적 사고 능력을 기른다.
- 문제를 탐구하고 해결하기 위한 창의적 성격을 함양한다.
- 자신과 타인의 정서를 이해하고 적절히 표현하고 조절하는 능력과 상호작용하는 방법을 익힌다.

## 3. 초등 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 구성 요소 추출

창의성은 창의적인 능력을 의미하는 확산적 사고력, 문제해결력과 관련된 인지적 특성과 창의적 성격에 관련된 정의적 특성으로 구분하여 정의할 수 있다. 초등학생을 대상으로 한 Lee & Moon(2013)의 창의성 신장 연구에서 창의성 검사의 하위 요인으로 창의적 성격, 사고, 동기의 3가지 범주로 분류하였다. 또한 일반적인 창의적 사고력에는 ‘상상력과 환상’ 요인을 추가하였다. Park et al.(2019)은 사회적 창의 증진 프로그램의 구성 요소에서 창의성에 대해서 인지적 창의성과 정의적 창의성으로 분류하였다. 인지적 창의성에는 상상력, 유창성과 융통

성, 독창성, 정교성을 포함한 확산적 사고, 수렴적 사고, 지식 요소이고, 정의적 창의성에는 민감성과 개방성 같은 창의적 성향, 호기심, 몰입과 같은 동기 요소를 포함하였다. Lee & Lew(2012)는 ‘초·중등 학생용 집단 통합 창의성 검사’에서 창의적 사고력과 창의적 성격 영역의 측정 요인을 통합적으로 창의성을 제시하였다. 창의적 사고력의 하위요인에서 유창성은 빠른 시간 안에 아이디어를 많이 생각해 내는 능력이며, 융통성은 일반적인 사고방식에서 벗어나 다양한 관점에서 다르게 생각하는 능력, 독창성은 독특한 자신만의 아이디어를 생각해 내는 능력, 정교성은 아이디어를 치밀하게 발전시켜 나가는 능력, 상상력은 경험해보지 않은 생각이나 아이디어를 마음속으로 묘사 및 표현하는 능력, 민감성(사고)은 자신의 지식을 기반으로 생각을 첨부하여 적절하게 변화시키는 능력을 말한다. 창의적 성격의 영역으로는 주변 사물과 상황 및 현상에 대한 궁금함과 관심을 가지는 호기심, 섬세한 감각을 가지고 주변 사물이나 현상에 관심을 가지는 민감한 성향, 예측 불가능한 새로운 일에 도전하려는 모험심, 어떤 문제나 상황에서 즐겁게 접근하는 유머감, 타인에 의존하지 않고 자아 의지를 중심으로 행동하려는 독립심, 과제에 주의 집중하고 끝까지 문제를 해결하고자 하는 과제집착력, 문제상황에서 문제를 정의하고 효과적으로 해결하는 문제해결리더십을 포함한다.

정서 교육과 관련된 연구를 살펴보면, 정서지능 교육 프로그램의 효과성 검증을 위해 Kim & Lee(2009)의 연구에서는 Moon(1999)의 청소년용 정서지능 검사를 도구로 채택하였다. 이에 입각하여 정서 인식하기와 표현하기, 감정이입, 정서의 사고 촉진, 정서를 활용하기 및 조절하기의 5가지 요소를 정서지능 교육 프로그램에 포함하여 구성하였다. Choi(2011)는 정서를 인식하며, 표현하기, 감정에 이입하기, 정서의 사고 촉진, 정서를 활용 및 조절하기의 5가지 요소에 주관적 안녕감이라고 명명한 인지 및 정서 요소를 추가하여 정서지능 향상을 위한 프로그램을 개발하였다. 또한 Shin & Hong(2016)은 Kwak(2004)과 Park(2008)의 프로그램을 참고하여 정서를 인식하고 표현하기, 정서에 대한 지식을 이해하기, 정서의 반영적 조절하기, 사고에 대한 정서의 촉진 요소를 포함하여 초등학생용 정서지능 교육프로그램을 구성하였다.

이와 같은 선행 연구들에서 정서지능 프로그램을 구성하는 요인들에 관한 공통점을 살펴보면 Mayer와 Salovey의 연구가 근간을 이루고 있음을 알 수 있다. 이들은 정서지능의 구성 요소를 정서인식, 정서표현, 정서조절, 정서활용으로 구분하였다(as cited in Kim, 2015). 인식에 해당하는 자기이해/타인이해는 자신과 자신의 정서를 인지 및 인식하고 타인의 정서에 공감하며, 타인의 정서에 대해 민감하게 지각하고 빠르게 반응하는 능력을 나타낸다. 자기표현은 자신의 정서를 몸짓이나 행동, 언어 등으로 표현하는 능력이며, 감정조절은 자신의 정서를 조절하여 상황이나 맥락에 맞도록 정서를 변화하고 유지 시키는 능력을, 존중 및 협동은 정서를 실제 삶에서 활용하여 문제 및 과제를 해결하는 능력을 의미한다. 피아제의 인지 발달론과 이를 기반으로 한 도덕성 발달 단계를 살펴보면, 학생들의 인지 발달이 자아를 중심으로 시작하여

타인에 이르는 순서로 이루어진다는 것을 확인할 수 있다(Lee et al., 2002). 본 연구에서는 이를 참고하여 정서를 위한 교육 요소를 자신의 감정을 이해하고, 표현하며, 정서를 조절하는 능력으로 구성하였고, 타인과 소통하고, 주어진 문제를 해결하는 능력을 함양할 수 있도록 흐름을 설정하였다.

본 창의·정서 교육 통합 프로그램의 교육 현장 적용성을 높이기 위하여, 2015 개정 교육과정에서 제시하는 과목별 기능을 각 수업 차시에 적용하였다. 학교에서 배우는 교과목 중에서 국어 및 통합교과인 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활에서 초등 고학년 학생들이 배워야 하는 기능을 각각의 차시별 활동과 연관시켰다. 이는 교사들이 학교 수업시간에 교육과정과 연계된 본 프로그램을 적극적으로 활용할 수 있도록 하기 위함이다.

2015 개정 교육과정에서 제시하는 과목별 기능으로 국어와 독서 영역을 살펴보면, 듣기와 말하기에서는 맥락을 이해하고 활용하기, 자료 및 매체 활용하기, 표현하고 전달하기, 평가 및 감상하기, 경청하고 공감하기, 상호 간에 교섭하기 등의 역량과 연결되고, 문법에서는 문제 발견하기, 비교하고 분석하기, 분류·범주화하기 등의 역량을 포함하며, 읽기에서는 맥락 이해하기, 추론하기, 성찰·공감하기, 통합·적용하기 등의 역량이다. 쓰기에서는 아이디어 생산하기, 자료·매체 활용하기, 표현하기, 문학에서는 감상·평가하기, 성찰·향유하기 등이 있다. 독서에서는 자신과의 관계, 타인과의 관계, 사회·공동체와의 관계, 자연·초월과의 관계로 구분한다. 자신과의 관계에서는 자기 인식 및 존중하기, 자기감정 조절하기, 표현하기 등이며, 타인과의 관계에서는 경청·도덕적 대화하기, 도덕적 민감성 갖기 등이고, 사회·공동체와의 관계에서는 올바른 의사 결정하기, 공익에 기여하기 등이며, 마지막으로 자연·초월과의 관계에서 실천의지 기르기, 책임감 있게 행동하기, 반성과 마음 다스리기 등으로 구성되어 있다.

#### 4. 초등 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 교수-학습

본 프로그램의 교수-학습 내용은 초등 고학년 학생들의 창의성과 정서에 관한 능력을 함께 함양시키기 위한 통합 프로그램이다. 따라서 각각의 차시별로 개발 목표 요소들을 고려한 다양한 활동으로 구성하였다. 먼저, 도입 단계는 5분으로 진행되는데, 학생들이 마음을 열고 수업에 임할 준비 상태가 될 수 있도록 동기를 유발하는 활동으로 구성하였다. 동기유발 활동의 내용은 수업의 주제와 관련되거나 전개 단계의 주요 활동과 연관된 것으로 본 차시 활동과의 연계성에 초점을 두었다. 특히 고학년 학생들의 특성이나 관심 사항에 적합한 그림, 동영상 자료, 게임 등을 활용하였고, 학생들의 수업 몰입을 할 수 있도록 학생들이 관심 있는 사회적 문제상황도 제시하였다.

전개 단계에서는 30분 동안 활동이 진행되었는데, 고학년 학생들에게 흥미가 있으며, 교

육과정과 연관시켜 수행할 수 있는 주제들이 제시되었다. 담임교사가 학급 아동들의 흥미와 수준을 고려하여 적절히 변형하여 진행할 수 있도록 융통성 있게 구성되었다. ‘신기한 문자’ 라는 주제로 3학년의 경우 나만의 그림문자를 만들어 감정을 표현하였으며, 5학년의 경우는 고대의 문자들을 살펴보고 새로운 문자를 개발하여 마음을 나타내는 비밀엽서를 작성하였다. 모든 활동은 사고기법을 포함하는데 기존에 있는 소재나 요소 등을 연결하는 강제 결합법이나 많은 생각을 떠올려 아이디어를 내는 브레인스토밍, 시각적 형태의 개념을 심상화, 조직화하는 마인드맵(Kim & Song, 2004; Suk, 2016) 등의 기법을 활용하며 필요에 따라 아동들이 개인 및 모둠의 형태를 구성할 수 있다.

정서적 능력 함양을 위해서 프로그램 차시별로 정서 요소를 포함하였다. 1~2차시 수업에서 자신과 타인을 이해하며, 정서를 인식하는 능력을 개발하기 위한 활동으로 자신과 타인의 감정과 관련된 활동, 자신의 경험을 떠올려 캐릭터의 감정을 추측하는 활동 등으로 구성하였고, 3~5차시 수업에서는 자기의 정서를 표현할 수 있도록 감정을 표현하는 단어, 문장을 학습하기 위한 만들기, 쓰기, 창작 활동 등을 활용하였다. 나아가 6~8차시 수업에서는 정서, 감정을 조절하는 능력 함양을 위한 활동으로 다양한 상황에서 발생할 수 있는 일 예측하기, 실생활과 밀접한 활동으로 구성하였으며, 9~10차시 수업에서는 정서를 인식하고 표현하고 자신과 타인의 정서를 존중하고 협동하는 능력을 함양하기 위해 자연과 소통하는 방법에 대해 다양한 방법을 찾거나 우리가 속한 지구를 탐색하는 활동 등을 활용하였다.

정리 단계는 5~10분 동안 그날의 활동을 마무리하며, 알게 된 점과 자신의 감정을 공유하고 반성 및 성찰을 통해 활동에서 배운 내용을 실생활과 문제가 발생할 수 있는 상황에서 직접 실천하려는 의지를 다지는 내용으로 설정하였다.

### Ⅲ. 최종 프로그램의 구성

#### 1. 초등 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램 구성 체계

교육 목적 및 목표를 중심으로 창의성 및 정서에 필요한 교육 요소, 초등 교과목별 기능 요소를 포함한 40분 수업 10차시 분량의 창의·정서교육 통합 프로그램을 구성하였다. 초등 학교 고학년의 창의·정서 교육 강화를 위한 통합 프로그램은 도입 및 전개, 정리의 교수-학습 단계로 이루어져 있고, 각각의 차시별 주요 활동 주제 및 내용은 초등 고학년 학생들의 수준에 부합하고 흥미를 이끌 수 있는 다양한 소재로 설정하였다. 창의·정서 통합 프로그램의 구성 체계는 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 초등학교 고학년 학생들을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 구성 체계

목적 및 목표	목적   초등학교 고학년 학생의 창의성 및 정서 능력 향상			
	목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 창의적 사고기법을 활용하여 창의적 사고 능력을 기른다.</li> <li>· 문제를 탐구하고 해결하기 위한 창의적 성격을 함양한다.</li> <li>· 자신과 타인의 정서를 이해하고 적절히 표현하고 조절하는 능력과 상호작용하는 방법을 익힌다.</li> </ul>		
교육 내용	활동주제	창의/정서 활동내용	창의/정서 교육요소	
	1	내 마음 들여다 보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나의 감정, 기분과 정서를 요소별로 파악하고, 나에게 대해 깊이 있게 이해하기</li> <li>- 친구의 감정과 기분을 이해하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 독창성, 상상력, 정교성</li> <li>- 성격: 민감성, 유머, 독립심, 과제집착력</li> <li>- 정서: 정서인식(자기이해/타인이해)</li> </ul>
	2	오늘의 기분은? 그래도 괜찮아	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 느꼈던 감정과 그 감정을 느꼈던 상황을 설명하기</li> <li>- 생각한 감정을 표정으로 표현하고, 친구들의 표정으로 감정 알아맞히기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 융통성, 상상력, 정교성, 민감성</li> <li>- 성격: 호기심, 민감성, 독립심</li> <li>- 정서: 정서인식(자기이해/타인이해)</li> </ul>
	3	동시 project :한 줄 동시 세 줄 동시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 감정과 관련된 낱말의 의미와 느낌을 이해 및 관계망(마인드맵)</li> <li>- 감정 낱말의 의미와 느낌을 색깔, 글씨체, 그림으로 표현하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 독창성, 상상력, 정교성</li> <li>- 성격: 민감성, 유머, 독립심, 과제집착력</li> <li>- 정서: 정서표현(자기표현)</li> </ul>
	4	고대의그림문자 :소곤소곤 비밀 엽서	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기분과 관련된 낱말과 그 기분이 든 까닭이 담긴 'I-message' 를 활용하여 감정/기분 표현하기</li> <li>- 내 마음속 이야기와 감정을 선택하여 글이나 그림으로 표현하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 독창성, 상상력, 정교성</li> <li>- 성격: 민감성, 유머, 독립심, 과제집착력</li> <li>- 정서: 정서표현(자기표현)</li> </ul>
	5	동화작가 되어보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 글에 새로운 의견을 더하거나 수정하여 자신만의 창작품을 만들기</li> <li>- 글의 중간 부분을 변화시키는 내삽법과 마지막 부분을 바꾸는 외삽법을 활용하여 다양하게 생각해보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 융통성, 상상력, 정교성</li> <li>- 성격: 민감성, 유머, 과제집착력, 문제해결리더십</li> <li>- 정서: 정서표현(자기표현)</li> </ul>
	6	여행을 떠나요!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상황과 목적에 따라 자신이 생각하는 내용을 분류하여 이해하기</li> <li>- 여행의 개념 이해 및 독립적 계획으로 여행 준비하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 융통성, 상상력</li> <li>- 성격: 민감성, 모험심, 과제집착력, 문제해결리더십</li> <li>- 정서: 정서조절(감정조절)</li> </ul>
	7	여행을 떠나요! 앗! 이런 일이 생겼어요!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 상황에 발생할 일, 어려운 점을 예상하고 협동적으로 해결방안을 세우기</li> <li>- 서로의 생각과 감정을 이해하고 조절하여 모듈활동에 적극 참여하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 융통성, 상상력</li> <li>- 성격: 민감성, 모험심, 과제집착력</li> <li>- 정서: 정서조절(감정조절)</li> </ul>
	8	우리 모듈활동 BEST 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 함께 활동했던 내용에서 좋았던 활동, 재미있었던 활동을 선정하기</li> <li>- 서로의 생각과 감정을 이해하고 조절하여 모듈활동에 적극 참여하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 융통성, 정교성</li> <li>- 성격: 민감성, 과제집착력, 문제해결리더십</li> <li>- 정서: 정서조절(감정조절)</li> </ul>
	9	나를 둘러싼 환경 :나와 다른 생 명들	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동·식물 등의 자연과 소통하는 방법에 대해서 다양한 방법을 찾기(실생활에 응용)</li> <li>- 소통의 경험에 대한 정서표현 공유 및 대상이 느끼는 감정 이해와 공감</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 상상력, 정교성</li> <li>- 성격: 호기심, 민감성, 과제집착력</li> <li>- 정서: 정서인식(자기이해/타인이해) 정서표현(자기표현) 정서활용(존중 및 협동)</li> </ul>
10	지구별 이야기 :우리 지구별과 우주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리가 속한 지구에 있는 다양한 나라의 사람들과 그 가족들의 모습을 찾아 브레인스토밍하여 표현하기</li> <li>- 태양계의 별들과 다른 은하계를 살펴보고 우리가 속한 우주의 크기와 신비로움 이야기나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고: 유창성, 융통성, 상상력</li> <li>- 성격: 민감성, 모험심, 과제집착력, 문제해결리더십</li> <li>- 정서: 정서조절(감정조절), 정서활용(존중 및 협동)</li> </ul>	

교수 학습 단계	도입(5분)	· 수업 주제 관련 동기 유발 및 해결할 문제상황 제시
	전개(3분)	· 창의성 기법이 포함된 개인 및 모둠 활동 · 차시별 목표 정서 요소 함양을 위한 주요 활동
	정리(5분)	· 그날의 활동 정리, 대화를 통한 성찰 및 앞으로의 실천 다짐
평가	· 학생 : 자기평가 및 또래평가 · 교사 : 학생 관찰평가	

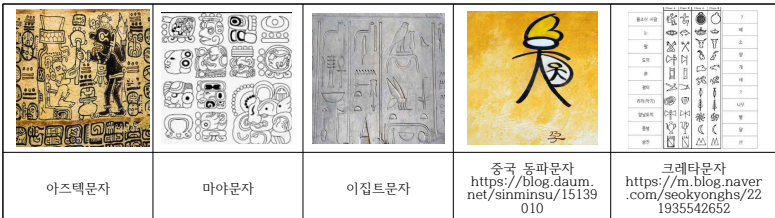
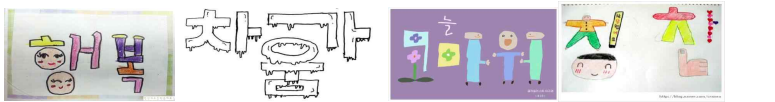
## 2. 초등 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램 예시활동

앞에서 살펴본 구성 체계를 바탕으로 수업 지도안을 설계하였다. 활동 주제와 목표, 형태, 영역별 기능 및 창의·정서에서의 계발 요소, 수업을 위한 준비물, 교수-학습 단계별로 이루어져야 하는 내용과 관련된 예시를 제시하여 수업을 원활히 할 수 있도록 기술하였다. 수업 지도안을 토대로 하여 경력 10년 이상의 현직 초등 교사가 모의 수업을 하였고, 수업을 시행한 후 평가한 내용을 바탕으로 수정 및 보완하였다.






완성된 수업 지도안의 예시는 ‘고대 그림문자 이야기: 소곤소곤 비밀엽서’라는 주제의 네 번째 차시 수업이다. 먼저 도입 부분에서는 30초 호흡법을 통하여 감사했던 순간을 떠올리고, 교사는 자신의 마음을 표현하는 도구인 문자에 대해서 안내하고, 자신의 마음을 표현할 수 있는 문자에 대해서 학생들은 생각하도록 한다. 전개 부분에서는 총 세 개의 활동으로 구분되며, 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫 번째 활동은 ‘고대의 상형문자를 살펴보고, 그림의 의미와 낱말을 추측하기’이다. 이 활동을 통하여 학생들의 창의적 사고에서의 독창성, 상상력, 정교성, 유창성과 창의적 성격의 민감성, 유머, 독립심, 과제집착력이 계발될 수 있도록 의도하였다. 두 번째 활동은 ‘소곤소곤 비밀엽서와 문자만들기’이다. 선생님이 준비한 영상을 보고, 아이들은 나만의 문자를 만들어 내 마음을 들여다보며, 나의 마음에게 글을 쓰는 활동이다. 이러한 글쓰기 활동을 통하여 자신의 정서를 이해하고 표현하는 능력을 기르도록 하였고, 이는 국어 과목의 표현·전달하기, 분류·범주화하기, 언어생활 성찰하기, 표현하기 등의 기능들과 연계된다. 세 번째 활동은 ‘엽서내용 감정단어 디자인하기’이다. 엽서 내용에 맞는 감정을 떠올리고 단어를 활용하여 자신만의 독창적인 디자인을 하는 활동으로 이는 미술 과목의 관련짓기, 구체화하기, 표현하기 등의 기능들과 연계하여 구성하였고, 창의적 사고의 독창성과 상상력, 정교성, 유창성을 함양하도록 하였다. 마지막으로 정리 단계에서는 활동한 내용 중에서 재미있던 일을 떠올리며 연관된 감정 단어를 써보며, 친구들이 완성한 감정 이름표를 보고 어떤 감정인지 맞춰보는 활동으로 마무리된다. 초등학교 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램 활동 예시 4는 초등학교 3학년과 5학년으로 구분하였다(〈표 3〉, 〈표 4〉 참조).

<표 3> 초등학교 3학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램 활동 예시

활동명	고대 그림문자 이야기_소곤소곤 비밀엽서		
대상	초등학교 3학년	활동형태	모둠활동
활동 목표	-기분과 관련된 낱말과 그 기분이 든 까닭이 담긴 '1-message' 발화법으로 감정을 말할 수 있다. -내 마음속 이야기와 감정을 선택하여 글이나 그림으로 표현할 수 있다. -감정 낱말의 의미와 느낌을 색깔, 글씨체, 그림으로 표현할 수 있다.		
영역별 기능	·국어 - 4. 내 마음을 편지에 담아 ·도덕 - 3. 사랑이 가득한 우리 집 ·미술 - 6. 관찰하고 표현해요		
개발 요소	창 의	사고 <input type="checkbox"/> 유창성 <input type="checkbox"/> 융통성 <input type="checkbox"/> 독창성 <input type="checkbox"/> 상상력 <input type="checkbox"/> 정교성 성격 <input type="checkbox"/> 호기심 <input type="checkbox"/> 민감성 <input type="checkbox"/> 모험심 <input type="checkbox"/> 유머 <input type="checkbox"/> 독립심 <input type="checkbox"/> 과제집착력 <input type="checkbox"/> 문제해결리더십	
	정 서	<input type="checkbox"/> 자기이해/타인이해(정서인식) <input type="checkbox"/> 자기표현(정서표현) <input type="checkbox"/> 감정조절(정서조절) <input type="checkbox"/> 존중 및 협동(정서활용)	
순 서	활 동 과 정		준 비 사 항
도입(5)	· 30초 호흡법 - 두손을 심장이나 배 위에 얹기 - 5초간 숨을 천천히 들이마시고, 5초간 내쉬면서 내용의 움직임 느끼기(3회~5회) - 감사했던 순간을 떠올리며 '감사합니다!' 속삭이기 · 오늘의 학습 내용 안내하기 - T : 오늘은 우리들이 자기자신의 마음을 보살피는 것에 대해 생각해보는 시간을 가져봅니다.		
전개(30)	 <p>아텍문자      마야문자      이집트문자      중국 동과문자 <a href="https://blog.daum.net/sinminsul15139010">https://blog.daum.net/sinminsul15139010</a>      크레타문자 <a href="https://m.blog.naver.com/seokyonghs/221935542652">https://m.blog.naver.com/seokyonghs/221935542652</a></p> <p>활동 1 &gt; 고대의 문자(상형문자)를 살펴 보면서 그림의 의미와 낱말 추측해보기(10분)</p> <p>· 활동 2 &gt; 소곤소곤 비밀엽서(25분)                  - 나만의 문자를 만들어 아무도 모르는 내 마음에게 보내는 엽서를 적어본다.                  - 내 마음을 위로하고, 격려하고, 다독이는 글을 써주고 그림으로 꾸며본다.                  - 선생님 참조영상: 지식채널e 소곤소곤비밀엽서                  내가 나에게 보내는 소곤소곤비밀엽서 쓰기(자신의 마음을 들여다보고 상처받았거나 용기가 필요한 나에게 하고 싶은 말을 나만의 문자로 만들어 표현하기)</p> <p>· 활동 3 &gt; 감정 이름표로 '마인드맵' 그리기(30분)                  - 해당하는 낱말 카드에 각각의 감정이 어울리는 색깔, 글씨체, 그림 등을 활용하여 디자인하기</p>  <p>- 디자인한 낱말 카드를 모아서 칠판에 비슷한 감정의 낱말끼리 분류하여 붙이기                  지난 차시에 동시를 지으면서 뽑았던 감정에 대해 감정 그림 이름표 만들기(15)                  모둠별로 감정 하나를 뽑아 칠판에 게시하고 각 감정에 대해 떠오르는 생각이나 느낌을 미니 보드판에 적어 붙이기(15)</p>		* 감정을 나타내는 낱말 : 2015개정 1-2 국어 지도서 발췌 (p235, 236, 243, 244, 253, 270, 272, 296, 335, 337, 339, 356, 380) · 감정 낱말이 적힌 종이, 16절 도화지, 색연필, 싸인펜, 칠판 자석 · 그림 글자 예시 작품 [출처 : 구글, 네이버 검색 <a href="https://starssam.tistory.com/m/131?category=67215">https://starssam.tistory.com/m/131?category=67215</a> <a href="http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=140059">http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=140059</a> <a href="https://blog.naver.com/the_illust/220427964492">https://blog.naver.com/the_illust/220427964492</a> <a href="https://blog.naver.com/cranea/130011424991">https://blog.naver.com/cranea/130011424991</a>
정리(5)	· 30초 호흡법 - 두손을 심장이나 배 위에 얹기 - 5초간 숨을 천천히 들이마시고, 5초간 내쉬면서 내용이 가만히 움직이는 것을 느끼기 - 감사했던 순간을 떠올리며 '감사합니다!' 속삭이기 · 오늘 활동한 내용 중에 재미있었던 일 떠올리며 감정단어 써보기 - 완성한 감정 이름표 중 부정적인 감정 낱말 1개, 긍정적인 감정 낱말 중 2개 선택하기		

<표 4> 초등학교 5학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램 활동 예시

활동명	고대 그림문자 이야기_소곤소곤 비밀엽서		
대상	초등학교 5학년	활동형태	모둠활동
활동 목표	-기분과 관련된 낱말과 그 기분이 든 까닭이 담긴 '1-message' 발화법으로 감정을 말할 수 있다. -내 마음속 이야기와 감정을 선택하여 글이나 그림으로 표현할 수 있다. -감정 낱말의 의미와 느낌을 색깔, 글씨체, 그림으로 표현할 수 있다.		
영역별 기능	· 국어 - 표현·전달하기, 분류·범주화하기, 언어생활 성찰하기, 표현하기 · 미술 - 관련짓기, 구체화하기, 표현하기		
개발 요소	창의	사고 <input type="checkbox"/> 유창성 <input type="checkbox"/> 융통성 <input type="checkbox"/> 독창성 <input type="checkbox"/> 상상력 <input type="checkbox"/> 정교성 성격 <input type="checkbox"/> 호기심 <input type="checkbox"/> 민감성 <input type="checkbox"/> 모험심 <input type="checkbox"/> 유머 <input type="checkbox"/> 독립심 <input type="checkbox"/> 과제집착력 <input type="checkbox"/> 문제해결리더십	
	정서	<input type="checkbox"/> 자기이해/타인이해(정서인식) <input type="checkbox"/> 감정조절(정서조절) <input type="checkbox"/> 자기표현(정서표현) <input type="checkbox"/> 존중 및 협동(정서활용)	
순서	활동과정		준비사항
도입(5)	· 30초 호흡법 - 두손을 심장이나 배 위에 얹기 - 5초간 숨을 천천히 들이마시고, 5초간 내쉬면서 내용의 움직임 느끼기(3회~5회) - 감사했던 순간을 떠올리며 '감사합니다!' 속삭이기 · 오늘의 학습 내용 안내하기 - T : 오늘은 우리들이 자기자신의 마음을 보살피는 것에 대해 생각해보는 시간을 가져봅니다.		
전개(30)	· 활동 1 > 고대의 문자(상형문자)를 살펴 보면서 그림의 의미와 낱말 추측해보기(10분)		*감정을 나타내는 낱말 : 2015개정 1-2 국어 지도서 발췌 (p235, 236, 243, 244, 253, 270, 272, 296, 335, 337, 339, 356, 380) · 감정 낱말이 적힌 종이, 16절 도화지, 색연필, 싸인펜, 질판 자석 · 그림 글자 예시 작품 [출처 : 구글, 네이버 검색 <a href="https://starssam.tistory.com/m/131?category=67215">https://starssam.tistory.com/m/131?category=67215</a> <a href="http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=140059">http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=140059</a> <a href="https://blog.naver.com/the_illust/220427964492">https://blog.naver.com/the_illust/220427964492</a> <a href="https://blog.naver.com/crane/130011424991">https://blog.naver.com/crane/130011424991</a> ]
	    	중국 톨파문자 <a href="https://blog.daum.net/sinminsu/15139010">https://blog.daum.net/sinminsu/15139010</a> 크레타문자 <a href="https://m.blog.naver.com/seokyonghs/221935542652">https://m.blog.naver.com/seokyonghs/221935542652</a>	
정리(5)	· 활동 2 > 소곤소곤 비밀엽서(30분) - 영상을 보고 나의 경험 떠올리기 - 나만의 문자를 만들어 아무도 모르는 내 마음에게 글을 쓰기 - 선생님 참조영상: 지식채널e 소곤소곤비밀엽서 <a href="https://jsike.ebs.co.kr/jsike/vodReplayView?siteCd=JE&amp;prodId=352&amp;courseId=BP0PAPB0000000009&amp;stepId=01BP0PAPB000000009&amp;lectId=3127466">https://jsike.ebs.co.kr/jsike/vodReplayView?siteCd=JE&amp;prodId=352&amp;courseId=BP0PAPB0000000009&amp;stepId=01BP0PAPB000000009&amp;lectId=3127466</a> · 활동 3 > 엽서 내용 감정단어 디자인 하기(10분) - 엽서 내용에 맞는 감정을 떠올리고 단어 디자인하기		· 그림 글자 예시 작품 [출처 : 구글, 네이버 검색 <a href="https://starssam.tistory.com/m/131?category=67215">https://starssam.tistory.com/m/131?category=67215</a> <a href="http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=140059">http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=140059</a> <a href="https://blog.naver.com/the_illust/220427964492">https://blog.naver.com/the_illust/220427964492</a> <a href="https://blog.naver.com/crane/130011424991">https://blog.naver.com/crane/130011424991</a> ]
	· 30초 호흡법 - 두손을 심장이나 배 위에 얹기 - 5초간 숨을 천천히 들이마시고, 5초간 내쉬면서 내용이 가만히 움직이는 것을 느끼기 - 감사했던 순간을 떠올리며 '감사합니다!' 속삭이기 · 오늘 활동한 내용 중에 재미있었던 일 떠올리며 감정단어 써보기 - 완성한 감정 이력표 중 부정적인 감정 낱말 1개, 긍정적인 감정 낱말 중 2개 선택하기		

## IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 초등학교 고학년 학생들의 창의성 및 정서 능력을 함양시키기 위한 창의·정서 통합 프로그램을 개발하였으며 개발과정은 초등학교 고학년 담임교사 2인과 창의성 박사 연구원 2인에 의해 이루어졌으며, 개발된 프로그램은 초등학교 교사 2인에 의해 내용타당도와 적합성을 확인받았다. 이러한 과정을 거쳐 개발된 초등 고학년용 창의·정서 통합 프로그램에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 초등학교 고학년 학생을 위한 창의·정서 통합 프로그램의 교육목표는 사회적 창의 증진을 위한 프로그램을 개발한 Park et al.(2019)의 연구와 Kim & Lee(2009), Shin & Hong(2016)의 정서지능 교육프로그램에서 설정한 목표를 바탕으로 다음과 같이 설정하였다. 또한, 본 연구는 초등학생을 대상으로 창의·정서 통합 프로그램의 효과성을 확인한 Lew(2021)의 연구에서 창의적 능력의 융통성과 사고의 민감성에만 효과가 나타난 결과를 기반으로 초등학교 고학년의 정서 능력을 함양하기 위한 창의·정서가 통합된 프로그램을 강조하고자 하였다. 따라서 다양한 창의성 기법이 반영된 활동을 통해 창의적 사고 능력과 주어진 문제를 해결하기 위해 필요한 창의적 성격을 함양하고 자신과 타인의 정서를 이해하고 정서를 표현하고 조절하는 능력을 길러 타인과 긍정적으로 상호작용하는 방법을 익히는 것을 교육목표로 설정하였다. 이는 초등학교 저학년 학생들을 대상으로 창의성과 정서적 측면을 고려하여 정규교육과정에서 활용할 수 있는 프로그램을 구성한 Lew(2020)의 연구결과와 유사하다. 그러나 초등학생의 정서지능에 초점을 두어 정서지능 향상을 위한 정서와 관련된 어휘를 활용하는 프로그램을 개발한 Kim(2014)의 연구와 초등학생을 대상으로 대인관계 문제해결 능력을 향상시키기 위해 초등학생의 감정, 정서를 이해하고 인식하며, 표현하는 능력을 강조하여 프로그램을 활용한 Shin & Hong(2016)의 연구와 차이가 있다. 본 연구에서는 초등학교 고학년에게 필요한 역량으로 창의성과 정서지능을 동일하게 강조하여 자신의 감정을 표현하고 타인과의 협동능력, 상호작용 능력을 함양할 수 있는 것에 의미가 있다.

본 연구에서는 제시한 목표를 달성하기 위하여 창의성을 창의적 사고와 창의적 성격으로 구분하였고, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 상상력, 민감성(사고)을 창의적 사고의 요소로, (사고)의 6가지, 호기심, 민감성, 모험심, 유머, 독립심, 과제집착력, 문제해결리더십의 7가지를 창의적 성격 요소로 설정하였다. 또한, 정서적 측면은 인식, 표현, 조절, 활용의 4단계와 자기와 타인을 이해하기, 자기를 표현하기, 감정을 조절하기, 존중 및 협동하기 요소를 각 단계의 하위 요소로 정하였다. 이와 더불어 2015 개정교육과정에서 제시하는 국어 및 통합교과의 영역별 기능을 함께 제시하여 정규교육과정과의 연계성을 높였다. 이는 초등 발명

영재 학생들을 대상으로 팀 프로젝트 중심의 창의적 문제해결 발명프로그램을 개발한 Lee & Tae(2013)의 연구에서 문제에 대해 자신만의 아이디어나 해결책을 제시하고 아이디어를 정교화하면서 융통성 있게 사고하는 창의성이 중요하다는 관점과 유사하다. 따라서 초등학교 학생들에게 창의적 사고, 창의적 성격, 정서 측면을 함께 고려하여 프로그램을 개발한 것에 의의가 있다.

둘째, 본 연구에서 개발한 통합 프로그램의 교수-학습 내용은 다음과 같다. 도입, 전개, 정리의 3단계를 교수-학습의 기본 과정으로 하여 총 10차시의 주제로 각 차시 수업은 40분이다. 수업에서의 소재는 초등학교 학생들의 발달 단계 수준과 관심사를 고려하여 다양한 주제로 설정하였으며, 수업 구성 시 창의성 함양을 위해 마인드맵, 브레인스토밍, 강제결합법 등을 활용하였다. 다양한 사고기법을 활용하여 개발한 10차시 수업은 경력이 10년 이상인 현직 초등 교사에 의해 모의 수업 형태로 실시되었고, 수업 후 프로그램에 대한 평가 내용을 반영하여 수정 및 보완하여 최종 프로그램을 완성하였다. 이 프로그램은 창의성 및 정서 요소를 모두 고려했을 뿐만 아니라, 초등학교 학생들의 발달 단계와 특성에 맞도록 구성되었으며, 초등학교 정규교육과정과의 연계성까지 고려했다는 것에 의의가 있다. 본 프로그램은 기존의 학교수업과 연관성이 있도록 교육과정 내용을 활용하여 응용하였고, 고학년 학생들의 흥미와 관심을 유도하는 내용으로 구성되어 있어 현장에서 실제로 적용된다면 학생들의 창의성과 정서지능을 증진시키는 교육적 효과를 보일 것으로 기대된다.

본 연구의 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서 개발한 통합 프로그램을 실제 학생들에게 적용해 본 후 효과성에 대해 논하는 후속 연구가 필요할 것이다. 개발한 프로그램에 대한 모의 수업은 사전에 실행해 보았지만 학생들에게 실제적으로 어떤 영향을 미치는지에 대해 정확히 측정하기 위해서는 철저한 실험 설계를 동반한 추후 연구가 필요할 것이다. 둘째, 본 연구에서 개발한 프로그램을 현장에서 실행할 때에는 각 학년과 학생들의 분위기나 요구도를 충분히 파악하고 실제로 적용할 수 있는 담임교사의 역량이 필요할 것으로 판단된다. 본 프로그램의 목적을 잘 이해하고 학생들의 특성을 파악하여 개인의 흥미와 관심을 적절히 수용하면서 창의성과 정서지능을 증진시킬 수 있는 방향으로 지원하고 지지하는 교사의 태도가 갖춰져야 하며, 교사와 학생 간의 상호작용이 있을 때 긍정적인 효과를 볼 것으로 생각된다. 창의성과 정서지능은 주입식 교육과 같이 정해진 시간에 모든 것을 끝내거나 활동을 모두 마쳐야 한다는 부담감보다는 학생들의 요구에 반응하여 내용을 다소 변형하더라도 창의성과 정서지능 신장이라는 수업 목표를 달성하는 것에 중점을 두어야 할 것이다.

## References

- Cho, I. Y. (2016). The effects that care education based on picture books with the six thinking hats skill has on young children's caring thinking. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 18(1), 83-110. <https://doi.org/10.15409/riece.2016.18.1.83> ㉞ 국문: 조인영(2016). 여섯색깔사고모자 기법을 활용한 그림책 중심의 배려교육이 유아의 배려적 사고에 미치는 영향. *한국유아교육연구*, 18(1), 83-110.
- Choi, H. J., Choi, Y. C., & Ding, X. Y. (2016). Analysis on creativity and character research trends based on integrated viewpoint. *Early Childhood Education Research & Review*, 20(4), 583-603. ㉞ 국문: 최현주, 최연철, 덩슈잉(2016). 창의성과 인성의 통합 관점에 따른 창의·인성 연구의 동향 분석. *유아교육학논집*, 20(4), 583-603.
- Choi, I. J. (2011). *The effects of emotional intelligence promotion program on the elementary students' emotional intelligence and subjective well-being* [Unpublished master's thesis]. Seoul National University of Education. ㉞ 국문: 최인주(2011). **정서지능 향상 프로그램이 초등학생의 정서지능과 주관적 안녕감에 미치는 영향**. 석사학위논문, 서울교육대학교.
- Chung, O. B., Han, S. Y., Lee, S. J., Lee, J. H., Lim, J. H., Chung, S. H., & Kim, K. E. (2009). How affect influences creativity: The mediating role of self-regulation. *The Korean Journal of the Human Development*, 16(2), 171-190. ㉞ 국문: 정옥분, 한성열, 이숙자, 이종호, 임정하, 정순화, 김경은(2009). 대학생의 정서 및 자기조절능력과 창의성 간의 관계. *인간발달연구*, 16(2), 171-190.
- Eo, S. O. (2017, March 21). "Let's leave mathematics to AI, and let's make an emotional intelligence subject". Chosunilbo. [https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2017/03/21/2017032100223.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2017/03/21/2017032100223.html) ㉞ 국문: 어수웅(2017,3,21). **"AI에 수학 맡기고, 우린 감정지능 과목 만들자"**. 조선일보
- Harari, Y. N. (2020). *Sapiens I* (H. W. Jo, Trans.). Gimmyoungsa. (Original work published 2015). ㉞ 국문: Harari, Y. N. (2020). **사피엔스 1** (조현욱 역). 김영사. (원서출판 2015).
- Hwang, J. A. (2017). *Effect of mathematic storytelling with SCAMPER technique on improvement of children's creativity* [Unpublished master's thesis]. Soongsil University. ㉞ 국문: 황지아(2017). **SCAMPER 기법 활용 스토리텔링 수학활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 효과**. 석사학위논문, 숭실대학교.
- Jeong, B. Y., Kang, D. H., Kim, M. Y., Kim, S. U., An, S. C., Lee, G. H., Jang, R. H., & Ha, T. M. (2011). *A study on the improvement of student's creativity, personality and learning based on brain science* (2011-7). Ministry of Education and Science

- Technology(MEST). <https://doi.org/10.23000/TRKO201700002993> ㉮ 국문: 정봉영, 강도형, 김미영, 김성운, 안승찬, 이건호, 장래혁, 하태민(2011). **뇌과학에 기반한 학생 창의·인성 함양 및 학습력 증진 방안 연구** (2011-7). 교육과학기술부.
- Kaku, M. (2015). *The future of the mind* (B. C. Park, Trans.). Gimyoungsa. (Original work published 2014). ㉮ 국문: 미치오 카쿠(2015). **마음의 미래** (박병철 역). 김영사. (원서출판 2014).
- Kim, J. Y. (2014). Development on Korean emotion vocabulary program for emotion intelligence. *Field Studies in Korean Language Education*, 8(1), 33-72. <http://dx.doi.org/10.23109/fsikle.2014.8.1.002> ㉮ 국문: 김주연(2014). 초등학생 정서 지능 향상을 위한 정서 어휘 활용 프로그램 개발. **우리말교육현장연구**, 8(1), 33-72.
- Kim, J. Y. (2015). *The development and effective of group art coaching program to improve children's emotional intelligence* [Unpublished doctoral dissertation]. Mokpo National University. ㉮ 국문: 김주연(2015). **아동의 정서지능 향상을 위한 집단미술 코칭프로그램 개발 및 효과**. 박사학위논문, 목포대학교.
- Kim, K. S., & Lee, S. H. (2009). The effects of emotional intelligence education program on the conflict resolution strategy and peer relationship of elementary school students. *The Journal of Korean Elementary Education*, 34(1), 95-108. <http://dx.doi.org/10.20972/kjee.20.1.200907.171> ㉮ 국문: 김광수, 이시화(2009). 정서지능 교육 프로그램이 초등학생의 갈등해결전략과 또래관계에 미치는 효과. **한국초등교육**, 20(1), 171-191.
- Kim, S. J. (2012). *How the emotion of social media contents influence the users' affective states* [Unpublished master's thesis]. Kyung Hee University. ㉮ 국문: 김선정(2012). **소셜미디어 콘텐츠의 감성이 사용자의 감정상태에 미치는 영향**. 석사학위논문, 경희대학교.
- Kim, W. K., & Song, S. J. (2004). An analysis on effects of the mindmap note-taking for the formation of the mathematical concepts structure and the mathematical creativity. *School Mathematics*, 8(4), 325-344. ㉮ 국문: 김원경, 송순자(2004). 마인드맵 노트활동이 수학개념구조 형성과 수학적 창의력에 미치는 효과분석. **학교수학**, 6(4), 325-344.
- Kwak, Y. J. (2004). *A study on the development of an education model for emotional intelligence programs* [Unpublished doctoral dissertation]. Seoul University. ㉮ 국문: 괄윤정(2004). **정서지능 교육프로그램 모형 개발 연구**. 박사학위논문, 서울대학교.
- Kwon, Y. S., & Choi, H. J. (2013). The effect on creativity and social skills of arts program using creativity techniques for preschoolers. *Early Childhood Education Research & Review*, 17(3), 55-78. ㉮ 국문: 권유선, 최혜진(2013). 창의성 기법을 적용한 유아 예술 프로그램이 유아의 창의성과 사회성에 미치는 영향. **유아교육학논집**, 17(3), 55-78.
- Lee, G. C., Rim, Y. G., Ko, D. H., & Oh, G. S. (2002). *Morality and Education*. Yangseowon.

- ☞ 국문: 이근철, 림용경, 고대혁, 오기성(2002). **도덕과 교육론**. 양서원.
- Lee, K. H., & Lew, K. H. (2012). Development and standardization of “group integrative creative test” for Korean elementary schools and middle/high schools students. *The Korean Journal of Educational Psychology*, 28(1), 291-305. ☞ 국문: 이경화, 유경훈 (2012). 초·중등 학생용 「집단 통합 창의성 검사」 개발 및 표준화. **교육심리연구**, 26(1), 291-305.
- Lee, K. H., & Tae, J. M. (2013). Development and application effects of creative problem-solving invention program of focusing on team project. *The Journal of the Korean Society for Gifted and Talented*, 12(3), 95-116. <http://dx.doi.org/10.17839/jksgt.2013.12.3.95> ☞ 국문: 이경화, 태진미(2013). 팀 프로젝트 중심 창의적 문제해결 발명프로그램의 개발 및 적용효과. **영재와 영재교육**, 12(3), 95-116.
- Lee, N. H., & Moon, S. H. (2013). Development and application of a advertising in education program for elementary school student’s creativity. *The Journal of Korean Elementary Education*, 24(3), 249-265. <http://doi.org/10.20972/kjee.24.3.201309.249> ☞ 국문: 이나희, 문성환(2013). 초등학생의 창의성 신장을 위한 광고활용교육 프로그램 개발 및 적용. **한국초등교육**, 24(3), 249-265.
- 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://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 elementary students’ creativity/emotion confluence program. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 11(4), 27-42. <http://dx.doi.org/10.34226/gcl.2021.11.4.27> ☞ 국문: 유경훈(2021). 초등학생의 창의·정서 통합프로그램 효과성 연구. **Global Creative Leader: Education & Learning**, 11(4), 27-42.
- Min, J. Y., Park, S. W., & Shin, J. H. (2018). An autoregressive cross-lagged longitudinal study of relations between happiness and creativity and its’ gender differences. *The Journal of Creativity Education*, 18(3), 1-20. <http://dx.doi.org/10.36358/JCE.2018.18.3.1> ☞ 국문: 민지연, 박수원, 신중호(2018). 자기회귀교차지연 모형을 통한 행복과 창의성의 종단적 인과관계와 성별에 따른 차이 분석. **창의력교육연구**, 18(3), 1-20.
- Moon, Y. L. (1999). A research on EI development programs for character education. *Journal of the College of Education*, 59(0), 31-98. ☞ 국문: 문용린(1999). 인성교육을 위한 정서지능 개발 프로그램에 관한 연구. **서울대학교 사대논총**, 59(0), 31-98.
- Oh, J. E. (2020). Analysis on the structural relationship among emotional intelligence, creativity, and play teaching efficacy of pre-service early childhood teachers. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 25(4), 197-217.

- <http://dx.doi.org/10.20437/KOAECE25-4-08> ㉮ 국문: 오지은(2020). 예비유아교사의 정서지능, 창의성, 놀이교수효능감 간의 구조적 관계. **열린유아교육연구**, 25(4), 197-217.
- Park, I. Y., & Song, S. M. (2019). The effect of a social creativity enhancement program for young children using creativity techniques. *The Journal of Creativity Education*, 19(2), 49-76. <http://doi.org/10.36358/JCE.2019.19.2.49> ㉮ 국문: 박인영, 송승민(2019). 창의성 기법을 활용한 유아의 사회적 창의 증진 프로그램의 효과. **창의력교육연구**, 19(2), 49-76.
- Park, I. Y., Song, S. M., & Jeon, K. W. (2019). 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*, 19(1), 21-54. <http://doi.org/10.36358/JCE.2019.19.1.21> ㉮ 국문: 박인영, 송승민, 전경원(2019). 창의성 기법을 활용한 유아의 사회적 창의 증진 프로그램 개발: 창의성과 사회적 의사소통 균형적 접근을 중심으로. **창의력교육연구**, 19(1), 21-54.
- Park, J. Y. (2008). *The effects of emotional intelligence education program for improving emotional intelligence and problem behavior of children with mental retardation* [Unpublished doctoral dissertation]. Daegu University. ㉮ 국문: 박주영(2008). **정서지능 교육프로그램 적용이 정인지체아동의 정서지능과 문제행동에 미치는 효과**. 박사학위논문, 대구대학교.
- Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: An introduction. *American Psychologist*, 55(1), 5-14.
- Shin, J. Y., & Hong, S. D. (2016). The effects of emotional intelligence education program on interpersonal problem-solving ability of students in elementary class. *The Journal of Korean Elementary Education*, 27(3), 173-190. <http://doi.org/10.20972/kjee.27.3.201609.173> ㉮ 국문: 신지예, 홍성두(2016). 정서지능 교육프로그램이 초등학생의 대인관계 문제해결능력에 미치는 영향. **한국초등교육**, 27(3), 173-190.
- Shin, M. H., & Koo, J. S. (2010). The relationship between happiness and creativity: Happy persons are more creative. *Korean Journal of Social and Personality Psychology*, 24(3), 37-51. <http://doi.org/10.21193/kjspp.2010.24.3.003> ㉮ 국문: 신민희, 구재선(2010). 행복과 창의력의 관계: 행복한 사람이 더 창의적이다. **한국심리학회지: 사회 및 성격**, 24(3), 37-51.
- Suk, S. R. (2016). *The effects of story sharing activities using creative techniques on young children's creativity* [Unpublished master's thesis]. Seoul National University of Education. ㉮ 국문: 석사라(2016). **창의성 기법을 활용한 이야기 나누기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향**. 석사학위논문, 서울교육대학교.