

신체활동을 적용한 창작무용 프로그램이 유아의 다중지능 향상 및 기본운동능력에 미치는 영향*

서 지 혜**

목 차

Abstract

I. 서론

II. 연구 방법

1. 연구 대상
2. 실험설계 및 절차
3. 측정 도구
4. 자료처리

III. 결과 및 해석

1. 다중지능에 대한 평균 및 표준편차
2. 다중지능에 대한 공변량 분석결과
3. 기본운동능력 변화

IV. 논의 및 결론

참고문헌

Abstract

The influence of the creative dance program applied by physical activity on infant's multiple intelligence improvement and basic motor skills

Seo, Ji-hye · Uiduck University

This study is applied to physical activity program on children's multiple intelligences creative dance and basic motor skills improvement by verifying the impact of better early childhood education in the field of creativity and the dissemination of educational programs for the creation of multiple intelligences develop the basic direction of education who was helping to

* 이 논문은 2012년 위덕대학교 교비지원에 의해 연구됨
(This Paper was Supported by Uiduck University in).

** 위덕대학교 사회체육학부 실용무용전공 교수
논문투고일: 2014. 01. 10. 심사일: 2014. 02. 10. 게재확정일: 2014. 03. 01.

uncover.

Sixty subjects of five to six-year-old children were divided into experimental and control groups. both groups participated in a 24weeks program. The experimental group participated in the integrated walking program while the control design included a pretest and posttest.

ANCOVA results show that the experimental group children scored significantly higher in the posttest on the multiple intelligence.

First, creative dance program in the development of multiple intelligence activities of the children showed significant improvement. This means that the experimental group was compared with in the control group in all areas of Multiple Intelligences - Music intelligence, physical exercise intelligence, logical mathematical intelligence, spatial intelligence, linguistic intelligence, interpersonal intelligence, individuals within the intelligence, natural intelligence exploration - significant showed that a difference in. Second, physical activity, creative dance program applying basic motor skills (flexibility, balance, coordination) in pretest and posttest, all result in a statistically significant improvement in side, respectively.

key words: multiple intelligences, creative dance

주요어: 다중지능, 창작무용

I . 서론

급속히 변화하고 다원화되어 가는 우리 사회의 구성원으로 잘 적응하기 위해서는 새로운 환경이나 문제에 당면했을 때 스스로 노력하여 해결하고자 하는 태도가 요구된다. 이를 위해서는 어렸을 때부터 하고 싶은 일을 스스로 선택하여 실천해 보는 가운데 자기 자신을 통제하거나 조절할 수 있는 자율성을 바탕으로 한 통합성을 길러주어야 한다. 또한 유아 각자가 독창적이고 독특한 능력을 발휘할 수 있는 창조적인 사람으로 자라게 할 필요가 있다. 창의성은 타인과 다르게 다양하고 독특하게 생각하고 표현하는 능력과 이러한 능력을 뒷받침해주는 창의적인 성향이 합해진 것이다. 이는 주변 세계에 관심을 가지고 자신만의 방법으로 탐색하는 과정을 통해 형성된다.

유아기는 전 생애에 걸쳐 성장 발달의 기초가 형성되는 시기이므로 신체, 언어, 인지, 정서, 사회성이 포괄적으로 고르게 발달되는 것이 바람직하다. 어느 한 쪽에 편중된 경험은 유아의 균형 있는 발달을 저해할 뿐 아니라 유아기 자신의 독특성을 찾아낼 수 있는 기회를 원천적으로 막아 버리게 된다. 다양한 가치관이 혼재되어 있는 현대 사회에서 유아 자신만의 독특성에 자부심을 가지고 개성 있는 삶을 영위하기 위해서는 전인적인

성장에 기초한 지·덕·체의 조화로운 발달을 이루어야 한다. 이에 유아의 자율적이고 창의적인 역량을 강조하고, 전 발달 영역에 걸쳐 전인발달을 이루어야 함을 목표로 한다.

유아교육 분야에서 통합은 중요한 원리이다. 이러한 통합적 접근법은 여러 영역과 통합적으로 다루어질 것을 강조(이경우·장혜순·조부경·김정준, 1999; Harlan, 1992) 하고 있다. 즉 유아의 발달특성에 적합한 흥미 있고 통합적인 학습이 이루어져야 한다는 측면에서 다양한 통합 요소를 활용할 수 있는 창작무용 프로그램은 유아들에게 매우 적합한 교수-학습내용이라고 할 수 있다.

유아들은 움직임을 통해 배우고 성장하며, 유아의 신체활동은 그들 생활에서 매우 중요한 영역이며, 신체활동에 대한 경험은 활동을 즐기고 나아가 창조적인 표현을 하게 된다. 그러므로 유아기의 신체활동은 건강유지 뿐만 아니라 신체발달, 인지발달, 사회성 발달에 직접적인 영향을 준다(교육인적자원부, 2013:42; McCall & Craft, 2000)고 밝히고 있듯이 다양한 신체활동이 요구되는 창작무용을 통한 신체표현활동은 유아들에게 자기표현의 새로운 세계를 열어줄 수 있으며, 창의적 신체표현활동은 유아들의 성장 발달에 중요한 역할을 할 수 있다(김화숙, 2006:3). 더불어 창작무용활동은 유아들에게 인지적, 정의적, 신체적, 사회적으로 유용한 결과를 가져다주며, 동시에 상상력 개발과 함께 창의성도 신장시킬 수 있다.

최근에 유아교육의 궁극적인 목적인 전인적인 인간을 육성하는 데에는 지능과 창의성 뿐만 아니라 통합의 기본 영역인 다중지능을 조화롭게 발달시켜야 할 필요성이 대두되고 있으며, 인간의 지능을 정의하던 기존의 방식에 대한 비판이 일어나면서 Gardner(1993)는 인간의 지적 능력을 “특정한 문화적 상황이나 공동체에서 문제를 해결하고 중요한 산물을 형성하는 능력”이라고 정의하였다.

창작무용 프로그램을 포함한 신체활동과 관련된 선행연구에서는 다양한 영역의 융합적 발달을 제안하고 있다. 구체적으로 살펴보면, 다양한 창작교육 가운데 움직임 창작교육은 비언어적 표현 수단인 움직임을 통해 창의적으로 표현하게 함으로써 자유롭게 상상할 수 있는 능력을 길러주고, 신체적, 지적, 정서적인 발달을 가져다준다. 또한 움직임 창작은 탐색능력, 문제해결능력, 창의력 등에 역점을 둔 학습으로써, 개개인의 정서표현을 위한 더욱 효과적인 교육으로써 각광을 받고 있다(정민우, 2005). 정세호·엄정애(2002:43)는 유아들에게 통합적인 동작활동을 제공하여 유아들이 기본 운동능력과 신체표현 능력이 향상되었다고 하였다. 또한 황덕호(1992:20)와 민현숙(1997:18) 등은 인간은 신체를 통하여 다양한 활동들을 하게 되는데, 이 신체활동은 운동능력의 발달을 위해 필수적일 뿐만 아니라 나아가 운동기능의 향상, 사회적응, 자아실현, 풍부한 정서생활 및 지적 정서

적 발달 등에도 중대한 영향을 미친다고 주장하였다. 언어영역적인 측면에서 유아들은 신체활동을 상상화 단계에서 계획하고, 토의하는 과정에서 새롭고 창의적인 어휘도 배우며, 그것을 표현하고 몸짓으로 나타냄으로써, 언어발달이 촉진될 수 있다(덕성여대 부속 연구소, 1997). 사회. 정서적 발달 측면에서, 유아들은 즉흥과 상상 부분에서 서로 나누어 이해하고 협동하고, 자신의 몸짓 표현을 주위에 보여 주면서 자신에 대한 자긍심과 독립심을 형성하게 된다(Dahl, 1998). 이러한 측면에서 창작무용활동은 유아의 통합적 창조 발달을 돕는 활동이라 여겨진다. 이지원(2004)은 7세의 아동을 대상으로, 다중지능개발을 위한 무용 프로그램을 연구 하였다. Gardner(1993)가 제시한 다중지능이론을 중심으로, 무용 수업이 다양한 영역의 지능개발에 효과적일 수 있다는 가능성을 가지고 언어표현과 자기개성이 성장할 수 있는 최적의 연령이 7세 아동을 대상으로 적합한 무용 프로그램을 설계하는데 그 목적이 있다고 하였다. 이에 Gardner가 제시한 여덟 가지 지능을 중심으로 5주간의 무용 수업을 구성하였다. 이러한 본 프로그램은 아동의 전반적인 지능발달을 유도할 수 있다고 하였고, 전인적인 인간으로 성장하는데 유용한 자료가 될 수 있을 것이라고 하였다.

이처럼 Gardner가 제시한 다중지능이론을 중심으로 무용 수업이 다양한 영역의 지능개발에 효과적일 수 있다는 가능성을 제안할 수 있다. 다중지능이론을 적용한 학습은 다른 어떤 교과영역보다도 무용과 밀접한 관련을 지니고 있다고 판단되며, 사실 무용은 음악적 사고와 공간지각력, 그리고 협동심, 창의력, 신체움직임 등 많은 부분을 요구하는 활동이다. 교육받는 과정에서 신체의 움직임(신체-운동감각적 지능)을 지향하고 조절, 통제함으로써 자아존중감을 형성하게 되며 자신을 표현해내면서도 다중지능이론의 교육적 적용과 관련된 여러 연구들은 다중지능 교육의 수행으로 인해, 공동체 생활(대인 간 지능)을 배우기에 적절한 교과목이다. 다중이론을 적용한 창의적 무용교육을 받은 학생은 일반 수업을 받은 학생들보다 인지적 능력의 평가에서 높은 학업 성취를 가져왔고, 다양한 수업 활동 경험으로 자신에게 잠재되어 있는 가능성을 발견할 수 있게 되어 자신감을 가지고 적극적으로 수업에 참여하게 되었다고 보고하고 있다(민천기, 2003:44). 손승현(1998:23)은 다중지능이론에 기초한 수업 활동이 초등학교 학생의 학업 성취도에 미치는 효과를 제시하였고, 육미수(2001:30)는 다중지능이론 중심 통합교육과정 적용 학습이 초등학교 다중지능 발달에 미치는 효과를 제시하였다.

또한 다중지능이론의 관심이 증대되면서 다중지능이론을 기초로 하는 교수-학습활동이 창의성 신장에 도움이 된다(민천기, 2003:45)라는 적용한 학습이 창의성에 미치는 영향에 대한 연구가 이루어지고 있다.

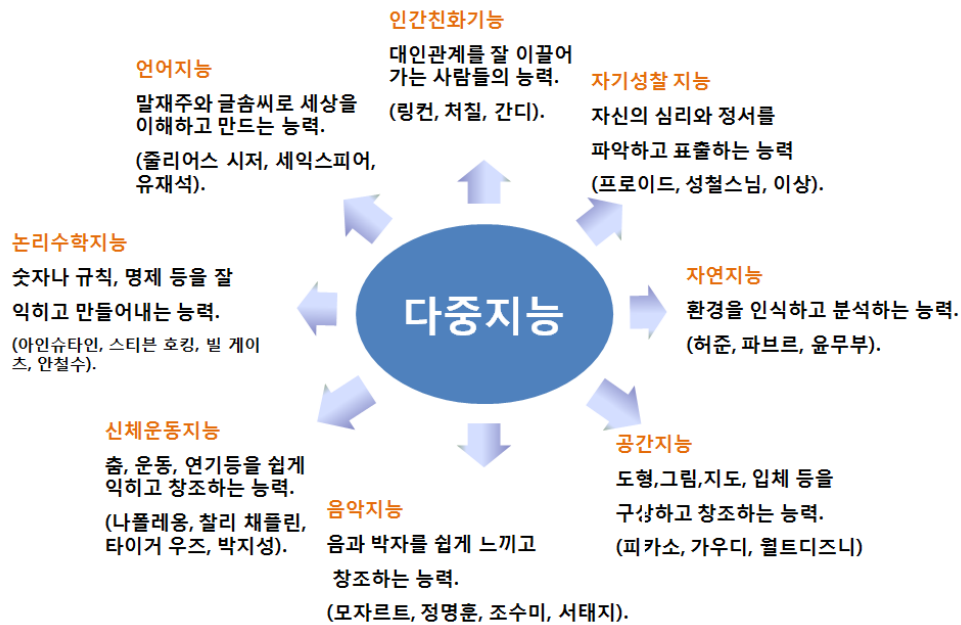


그림 1. 다중지능이론 분석이론

이에 본 연구는 유아교육의 실제에서 주요한 교육원리 통합적 구성에 근거하여 실행하여, 현대사회의 변화로 인해 제기되는 문제를 해결하기 위한 대안적 교육활동을 제기하는 데에 본 연구의 의의가 있다. 따라서 본 연구에서는 유아교육의 실제에서 효과적인 교수법으로 제안되는 신체활동을 통한 창작무용 프로그램의 효과를 밝혀 유아 무용교육의 실제적인 프로그램을 제시하고자 한다. 즉, 다중지능 발달과 기본 운동 능력 확인을 통해, 이후 창작무용 프로그램을 유아교육과정과 교수학습과정에 널리 활용할 수 있는 근거를 제시하는 데에 본 연구의 목적이 있다.

II . 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구에서는 경주시에 위치한 유치원에 재원중인 만 5-6세 남녀 유아 70명을 연구대상으로 선정하였다. 이들 모두는 무선적으로 두 집단(창작무용프로그램 집단, 통제집단)

으로 구성되었으며, 실험에 참여하는 모든 유아는 정상적인 신체 활동이 가능하며 창작 무용 프로그램에 참여한 경험이 없다. 연구대상 유아의 연령은 실험집단 유아는 평균 6.7 세로 두 집단 간에는 유의미한 차가 없는 것으로 나타났다($t=-.588, p>.05$). 따라서 실험집단과 통제집단 유아는 연령에 있어서는 동질 집단으로 볼 수 있다. 또한 두 집단의 교사는 모두 대학원에서 무용교육을 전공하였으며, 실험집단의 교사는 5년, 통제집단의 교사는 7년의 현장경력을 가지고 있다.

2. 실험설계 및 절차

본 연구는 김화숙(1989)의 B. M. I₁ I₂ 프로그램(신체디자인: **Body design**, 움직임의 인식: **Movement awareness**, 즉흥표현법: **Improvisation**, 상상표현법: **Imagination**)과 Gilbert(1992)의 창작무용 프로그램을 연구자의 의도에 맞게 수정·보완한 프로그램으로 24주간 주 2회, 회당 20분씩 오후에 실시되었으며, 창작무용프로그램 집단은 신체활동을 적용한 창작무용 프로그램을 실시하였고, 통제집단을 일반교육과정 프로그램을 실시하였다.

표 1. 창작무용 프로그램 내용

차시	단계별 주제	수업 주제	내용
1	신체	우리 몸은 소중한!	우리 몸의 다양한 신체부위를 통해 움직임 인식
2		내 친구를 소개합니다.	사회적 관계에 대한 인식
3			
4			
5			
6		공간	친구따라 움직여봐요
7	그냥 같까? 같이 같까?		파트너에 대한 관찰
8			
9			
10			
11	여기가 어디지?		주위환경에 대한 관찰
12			
13			
14			

차시	단계 별 주제	수업 주제	내용
15	시간	거북이와 토끼이야기	느림과 빠름에 대한 인식
16			
17		콩콩 짝 오케스트라	다양한 박자 감각에 대한 인식
18			
19	힘	자석과 철가루	움직임을 통한 에너지 인식
20			
21		곰처럼 크게 개미처럼 작게	움직임을 통한 에너지 인식
22			
23	구름처럼 가볍게 바위처럼 무겁게	움직임을 통한 무게감 인식	
24			
25	즉흥 표현	스카프로 춤추기	도구에 이용한 표현
26			
27		재활용합시다	사물의 다양한 소리를 들으며 움직임 표현
28			
29	상상 표현	와! 무지개다	색의 감각적 반응을 이용한 표현
30			
31		여기는 식물원입니다	자연에 대한 상상표현
32			
33	나비가 되었어요	동물에 대한 상상표현	
34			
35	상상 표현	다양한 동물농장 이야기	동물에 대한 상상표현
36			
37		야호! 여름이다	계절적 변화에 대한 상상표현
38			
39	하늘에서 눈이 내려요	계절적 변화에 대한 상상표현	
40			
41	상상 표현	자신만만 직업여행	주제에 의한 상상표현
42			
43		친구야 넌 어떤 모습을 꿈꾸니?	주제에 의한 상상표현
44			
45	전통 놀이	우리나라 세시풍속	전통문화 체험
46			
47		웃어요!	민속놀이 익히기
48			

3. 측정 도구

1) 다중지능 검사

다중지능을 측정하기 위한 척도는 Armstrong(1994)이 개발하고, 황혜경(2005:24)이 수정 보완한 교사용 유아 다중지능 평가검사지를 사용하였다. Armstrong(1994)의 교사 관찰 체크리스트는 평정 점수를 부여하도록 되어 있지 않고 각 문항에 대해 단순히 체크만 하도록 되어 있으나 더욱 깊이 관찰하기 위해 ‘전혀 그렇지 않다(1)’에서 ‘항상 그렇다(4)’로 1점부터 4점까지의 평정점수를 부여하였다(Phipps, 1997:67).

피험자에 대한 교사평정용 유아다중지능 평가도구의 신뢰도는 표 1과 같이 각 지능영역별 Cronbach의 α 계수는 .793~.937로 나타났다. 이는 선행연구와 일치한 결과이며 동시에 평가도구의 타당성을 입증해주는 것이라 할 수 있다. 본 연구에서 사용한 문항수와 내적 일치도(Cronbach's α)는 언어적 지능, 논리수학적 지능, 음악적 지능, 자연탐구 지능, 개인 지능, 공간적 지능, 개인 내 지능의 순으로 나타났다.

표 2. 교사용 유아다중지능 평가도구의 신뢰도

다중지능	문항수	교사용 유아다중지능 평가도구
		신뢰도(Cronbach's α)
언어적 지능	10	.937
신체-운동적 지능	10	.894
음악적 지능	10	.923
대인간 지능	10	.892
개인 내 지능	10	.793
공간적 지능	9	.829
논리-수학적 지능	9	.926
자연탐구 지능	10	.898
전체지능	78	.967

2) 기본운동 능력검사

유아의 기본운동능력을 측정하기 위하여 Hoffman, Young and Klesius(1981)의 「Meaningful Movement for Children」에서 제시한 Self Assesment List와 Developmental Screening Test를 토

대로 하여 만든 김혜옥(1984:20)의 기본 운동능력 검사 항목 7개와 박대근(2000:35)이 제시한 기본운동 항목 12개를 기초로 본 연구자가 연구에 맞게 항목을 최종 선정하여 실시하였다.

4. 자료처리

본 연구에서 수집된 자료의 분석을 위해 SPSS WIN 13.0을 이용하여 집단 내의 사전·사후 검증을 위하여 t-검증을 사용하였다. 또한 다중지능에 대한 검사결과는 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사를 종속변수로 하여 공변량분석(ANCOVA)으로 분석하였으며, 모든 통계적 유의수준은 $\alpha=.05$ 로 설정하였다.

III. 결과 및 해석

창작무용 프로그램의 신체활동에 따른 실험집단과 통제집단의 다중지능 발달에 대한 평균과 표준편차는 <표 3>과 같다.

1. 다중지능에 대한 평균 및 표준편차

표 3. 다중지능에 대한 평균 및 표준편차(N=60)

변인	집단	사례수	사전검사		사후검사	
			M	SD	M	SD
음악지능	실험집단	30	29.35	9.83	37.50	11.02
	통제집단	30	32.21	4.87	35.14	3.37
신체·운동지능	실험집단	30	27.71	8.77	42.14	10.05
	통제집단	30	27.50	3.07	33.14	3.39
논리·수학지능	실험집단	30	39.14	3.66	32.85	7.85
	통제집단	30	34.21	3.08	37.00	1.53
공간지능	실험집단	30	35.42	5.65	35.78	6.73
	통제집단	30	29.42	3.72	31.35	1.98

변인	집단	사례수	사전검사		사후검사	
			M	SD	M	SD
언어지능	실험집단	30	44.28	6.59	45.71	13.75
	통제집단	30	39.64	6.25	40.42	3.72
대인간지능	실험집단	30	36.00	7.53	41.35	9.32
	통제집단	30	37.71	6.28	42.14	5.60
개인 내 지능	실험집단	30	38.57	8.81	46.57	13.11
	통제집단	30	33.92	3.59	44.07	5.77
자연탐구 지능	실험집단	30	44.14	7.13	61.64	6.61
	통제집단	30	45.42	3.25	51.50	4.47

이러한 두 집단의 점수 차이가 통계적으로 유의한지를 알아보기 위해 사전검사를 공변인으로 하고 사후검사를 종속변인으로 공변량분석을 한 결과는 <표 4>와 같다.

다중지능에 대한 사전검사 점수를 공변인으로 하여 실험집단과 통제집의 다중지능 점수를 변량분석한 결과, 다중지능의 각 하위영역 별로 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이를 구체적으로 살펴보면, 음악 지능($F=3262.003, p<.001$), 신체운동 지능($F=1746.660, p<.001$), 공간지능 지능($F=2262.732, p<.001$), 개인 내 지능($F=2588.499, .001$), 언어 지능($839.233, p<.001$) 그리고 대인간 지능($339.233, p<.001$)에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

2. 다중지능에 대한 공변량 분석결과

창작무용 프로그램의 신체활동에 따른 다중지능에 대한 공변량분석(ANCOVA)으로 분석은 <표 4>와 같다.

표 4. 다중지능에 대한 공변량 분석결과

변인	변량원	자유도	자승화	평균자승화	F
음악지능	공변인	20	2974.214(a)	148.711	7.543***
	집단간	1	64308.054	64308.054	3262.003***
	오차	35	690.000	19.714	
	전체	60	77542.000		
	수정 전체	59	3664.214		
	a R Squared= .812(Adjusted R Squared= .704)				
신체·운동지능	공변인	16	2785.524(a)	174.095	4.880***
	집단간	1	62312.485	62312.485	1746.660***
	오차	39	1391.333	35675	
	전체	60	83528.000		
	수정 전체	59	4176.857		
	a R Squared= .667(Adjusted R Squared= .530)				
논리·수학지능	공변인	11	695.357(a)	63.214	2.427*
	집단간	1	58933.895	58933.895	2262.732***
	오차	44	1146.000	26.045	
	전체	60	7002.000		
	수정 전체	59	1841.357		
	a R Squared= .378(Adjusted R Squared= .222)				
공간지능	공변인	14	530.381(a)	37.884	1.444
	집단간	1	48520.672	48520.672	1849.982***
	오차	41	1075.333	26.228	
	전체	56	64720.000		
	수정 전체	55	1605.714		
	a R Squared= .330(Adjusted R Squared= .102)				
언어지능	공변인	17	3516.595(a)	206.859	5.691***
	집단간	1	78996.548	78996.548	2173.168***
	오차	38	1381.333	36.351	
	전체	60	98870.000		
	수정 전체	59	4897.929		
	a R Squared= .718(Adjusted R Squared= .592)				

변인	변량원	자유도	자승화	평균자승화	F
대인간지능	공변인	17	2802.667(a)	164.863	15.668***
	집단간	1	76284.048	76248.048	7250.005***
	오차	38	399.833	10.522	
	전체	60	100814.000		
	수정 전체	59	3202.500		
	a R Squared= .875(Adjusted R Squared= .819)				
개인 내 지능	공변인	14	3968.690(a)	283.478	8.301***
	집단간	1	88398.278	88398.278	2588.499***
	오차	41	1400.167	34.150	
	전체	60	5368.857		
	수정 전체	59	5968.857		
	a R Squared= .739(Adjusted R Squared= .650)				
자연탐구지능	공변인	16	2262.381(a)	141.399	11638***
	집단간	1	101318.117	8339.233	8339.233***
	오차	39	473.833	12.150	
	전체	60	130802.000		
	수정 전체	59	2736.214		
	a R Squared= .827(Adjusted R Squared= .756)				

*p<.05, **p<.01, ***p<.001.

다중지능에 대한 사전검사 점수를 공변인으로 하여 실험집단과 통제집단의 다중지능 점수를 변량분석한 결과, 다중지능의 각 하위영역 별로 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이를 구체적으로 살펴보면, 음악 지능(F=3262.003, p<.001), 신체운동 지능, (F=1746.660, p<.001), 논리수학 지능(F=2262.732, p<.001), 공간 지능(F=1849.982, p<.001), 언어 지능(F=2173.168, p<.001), 대인간 지능(F=7250.005, p<.001), 개인내 지능 (F=2588.499, p<.001), 그리고 자연탐구 지능(F=8339.233, p<.001) 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

3. 기본운동능력 변화

창작무용 프로그램의 신체활동에 따른 기본운동능력 변화에 대한 집단별 평균과 표준편차 및 분산분석 결과는 <표 5>와 같다.

표 5. 기본운동능력 변화에 대한 집단별 평균과 표준편차 및 분산분석 결과

	유연성		평형성				협응성			
	앉아서 윗몸 앞으로 굽히기(cm)		눈감고 한발서기(sec)		직선보행 테스트 (cm)		좌우 뛰기			
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차		
창작무용 프로그램	사전	남	32.39	10.74	0.61	0.50	100.00	54.36	43.51	8.20
		여	33.17	9.94	0.66	0.45	92.93	72.10	45.54	5.64
	사후	남	43.69	13.43	0.86	0.61	27.75	18.51	40.90	4.98
		여	43.93	9.79	0.81	0.45	22.00	16.23	41.63	6.27
통제 집단	사전	남	30.30	10.04	0.69	0.42	83.77	74.69	43.22	8.79
		여	27.81	11.40	0.92	0.53	108.94	81.68	45.26	5.68
	사후	남	40.46	11.20	0.66	0.35	27.92	27.24	46.50	5.06
		여	43.05	10.37	0.78	0.37	49.18	52.70	49.60	3.96

<표 5>는 기본운동능력 변화에 대한 집단별 평균과 표준편차 및 분산분석 결과 집단 $[F(1,101)=4.99]$ 과 측정시점 $[F(1,101)=110.87]$ 의 주 효과가 유의하게 나타났다. 유연성, 평형성, 협응성 모두에서 창작무용 프로그램 집단이 통제집단 보다 유의하게 높았으며, 사전이 사후보다 유의하게 높았다($p<.05$).

하지만, 측정시점과 집단의 상호작용 $[F(2,101)=10.46]$ 역시 유의하게 나타났다($p<.05$). 이는 측정시점 사이의 차이가 집단에 따라 달라질 수 있음을 의미한다. 상호작용에 대한 사후검증 결과, 모든 집단에서 사전검사에 비해 사후검사에서의 점수가 유의하게 높게 나타났다($p<.05$).

IV. 논의 및 결론

본 연구는 신체활동을 적용한 창작무용 프로그램이 유아의 다중지능 향상 효과와 기본운동능력에 미치는 영향을 검증함으로써 유아교육 현장에서의 보다 효과적인 창의성 교육 프로그램의 보급 및 다중지능 계발을 위한 창의적 교육의 기본적인 방향을 밝히는데 도움을 주고자 하였다. 연구결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 창작무용 프로그램 활동은 유아의 다중지능 발달에서 유의한 향상이 나타났다. 즉 실험집단의 유아들은 통제집단의 유아들에 비해 다중지능의 모든 영역-음악 지능, 신체운동 지능, 논리수학 지능, 공간 지능, 언어 지능, 대인간 지능, 개인내 지능, 자연탐구 지능-에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

이러한 연구 결과와 관련하여, 본 연구의 대상인 만 5.6세 유아들은 자기중심성에서 벗어나기 시작하며, 주변의 세계와 환경의 변화에 관심을 가지며, 외부 유형과 운곽에 대한 탐색이 급증하는 시기(Piaget, 1974)이다. 또한, 구성주의 관점에 따르면, 이 시기의 유아들은 다음의 세 가지 과정으로 학습이 이루어진다. 우선 외부에서 주어지는 개념이 그대로 학습되거나 발견학습의 과정을 통해 새로운 개념이 습득되는 개념형성과 과정, 사전개념이 분화되거나 그 의미가 명료해지는 개념의 분화 및 개념 해결, 그리고 마지막으로 학습자의 사전개념이 형식적으로 대체되는 개념 변화의 과정을 거친다(조희형·박승재, 1999; Pines & West 1986; Pink, 2005; Rice, Ryan & Samson, 1998). 이러한 연구자들의 견해에 따르면, 학습은 학습자의 발달 정도와 학습할 내용에 따라 개념이 구성되는 과정이 다르므로 학습자의 특성을 고려한 유의미한 학습을 진행하기 위해서는 무엇보다 학습자의 사전 개념에 대한 이해가 선행되어야 함을 제안한다. 특히 유아는 일상생활의 맥락 안에서 주변 세계에 대한 다양한 경험을 통하여, 주변 세계에 대한 사전 개념을 갖게 되고, 이러한 사전 개념에 기초하여 더 많은 개념을 형성하게 된다(Howe, 1993; Inagaki, 1992). 이에 대해 Inagaki(1992)는 유아의 일상생활 속에서 형성된 사전개념으로 구성된 특정 영역의 지식 체계는 사전 개념에 관련된 지식을 형성하고 확장해 가는 과정에서 많은 영향을 준다고 제안하면서 사전개념은 유아의 교육과 학습을 위한 출발점이 되어야 함을 강조하고 있다. 즉 이러한 관점에서 볼 때, 유아의 사전 경험으로서의 창작무용 프로그램은 유아들의 유의미한 학습에 주요한 역할을 함과 동시에 일상생활의 맥락 내에서 자연스러운 학습이 일어나도록 돕는 활동이라 볼 수 있다. 이는 다중지능이론을 기초로 하는 하의 교수-학습활동이 창의성 신장에 도움이 된다는 민천기(2003)의 결과와 다중지능이론을 적용한 음악교육이 초등학생들의 창조적 표현능력과 태도에 긍정적인 영향을 보인다는

정미숙(2004:25)의 연구결과와 일치하는 것으로 나타났다.

둘째, 신체활동을 적용한 창작무용 프로그램이 기본운동능력(유연성, 평형성, 협응성)에서 사전·사후 결과 모든 측면에서 통계적으로 유의한 향상이 나타났다. 더욱이 양쪽 모두의 평균이 상승된 결과를 비추어 볼 때, 창작무용 프로그램 교육 자체가 다중지능과 기본운동능력에 미친다는 사실을 알 수 있다. 이는 박유나(2004:56)가 제시한 무용교육이 다중지능이론 중 신체-운동지능, 공간지능, 음악지능, 개인지능, 대인관계 지능과 매우 밀접한 연관성이 있다는 결과에서 찾아볼 수 있다. 곧 무용교육 자체가 8개의 다중지능 중 5개 영역과 관련이 있고, 본 연구에서는 모든 영역 면에서 높은 결과를 보이는 것으로 나타났다.

본 연구는 다양한 창작교육 가운데 비언어적 표현 수단인 신체활동을 통해 창의적으로 표현하게 함으로써 자유롭게 상상할 수 있는 능력을 길러주고 신체적, 지적, 정서적인 발달을 가져다준다. 또한 움직임 창작을 통해 탐색능력, 문제해결능력, 창의력 등에 역점을 둔 학습으로써, 개개인의 정서표현을 위한 더욱 효과적인 교육으로써 주목을 받고 있다. 또한 창작무용 프로그램은 지능이 가장 발달하는 시기는 유아기의 경험에 의해 결정된다고 한다. 이러한 유아의 다중지능을 발달시키기 위한 목적으로 움직임을 이용한 창작무용 프로그램이 유아교육 현장에서 적용 할 수 있을 것이다.

이에 본 연구를 통해 신체활동을 적용한 창작무용 프로그램은 유아의 다중지능 발달을 유의하게 증가시키는 물론 신체적 발달에도 긍정적인 결과를 통해 일반적으로 유치원에서 이루어지고 있는 주제 중심의 수업보다는 창의성 프로그램을 활용한 수업이 유아의 전인적인 발달에 효과적이라는 것을 시사해 주며 창작무용 프로그램의 활용방안의 보편화에 대해 더욱 강구할 필요성이 있다고 사료된다.

이와 같은 관점에서 볼 때 창의성과 다중지능의 교육적 가치는 시대의 변화에 따라 그 중요성을 더한다고 볼 수 있으며, 현재 우리나라 교육이 추구하는 전인교육의 목적과도 일치함을 알 수 있다. 그러므로 유아를 위한 교육은 창의성을 증진시킬 수 있는 교육과 더불어 다중지능 계발을 향상시킬 수 있는 방향으로 구성되어야 한다고 본다.

참고문헌

- 교육인적자원부(2013), **3-5세 누리과정 해설서**, 서울: 교육과학기술부, 보건복지부.
- 김화숙(1989), “무용창작 능력 향상을 위한 프로그램의 개발 및 적용에 관한 연구”, 미간행, 박사학위논문, 한양대학교 대학원.
- 김혜옥(1984), “유아의 동작활동 효과에 관한 기초연구”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 덕성여대 부속연구소(1997), **유아의 영양과 신체활동**, 서울: 창지사.
- 민천기(2003), “다중지능 이론에 기초한 교수-학습 활동이 아동의 창의성에 미치는 효과”, 미간행, 석사학위논문, 대구교육대학교 교육대학원.
- 민현숙(1998), “운동놀이 활동이 유아의 기초체력에 미치는 영향”, 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 박대근(2000), “유아의 기본운동능력 및 지각-운동 발달에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 박유나(2004), “다중지능이론의 무용교육적 적용가능성에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 손승현(1998), “다중지능이론에 기초한 수업 활동이 초등학교 학생의 학업성취도에 미치는 효과”, 미간행, 석사학위논문, 한양대학교 대학원.
- 육미수(2001), “다중지능 이론 중심 통합교육과정 적용 학습이 초등학교 아동의 다중지능 발달에 미치는 효과”, 미간행, 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 이경우·장혜순·조부경·김정준(1999), **유아과학교육의 문학적 접근**, 서울: 창지사.
- 이지원(2004), “다중 지능개발을 위한 무용 프로그램 연구”, 한국무용예술학회, **무용예술학연구 제13집 봄호**, 165-192.
- 조희형·박승재(1999), **과학 교수·학습**, 서울: 교육과학사.
- 정세호·엄정애(2002), “통합적 동작활동이 중일제 유아의 기본운동능력 및 신체표현능력에 미치는 영향”, 한국아동학회, **아동학회지 23권 5호**, 1226-1688.
- 정미숙(2004), “다중지능이론을 적용한 음악 교육이 창조적 표현 능력 신장에 미치는 영향”, 미간행, 석사학위논문, 진주대학교 교육대학원.
- 정민우(2005), “다중지능이론과 motif writing 움직임 창작 이론의 관계 연구”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교대학원.
- 황덕호(1992), **유치원 유아들을 위한 유아체육의 이론과 실제**, 서울:국민서관.
- 황혜경(2005), “개인적 지능 중심의 유아다중지능 교육 프로그램 구성 및 적용 효과”, 미간행, 박사학위논문, 덕성여자대학교 대학원.
- Amstrong, T.(1994), *Multiple Intelligence in the Classroom*. Alexandria, VA: ASCD.
- Dahl, K.(1998), “Why cooking in the curriculum?”, *Young Children*, 533(1), 81-83.
- Gilbert, A. G. (1992), *Creative Dance For All Ages*, National Dance Association.
- Gardner, H.(1993), *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, New York: Basic Books.
- Harlan, J. D.(1992), *Science experience for the early childhood years(5th ed.)*, New York: Macmillan Publishing Company.

- Howe, A. C.(1993), "Science in the early education, In B. Spodek(Ed.)", *Handbook of research on the education of young children*, New York: Macmillan Publishing Company.
- Inagaki, K.(1992), "Piagetian and post-piagetian conceptions of development and their implication for science education in early childhood", *Early Childhood Research Quarterly*, 7, 115-133.
- Lind, K. K.(2000), *Exploring science in early childhood education*, New York:Delmar.
- McCall & Craft(2000), "Moving with a purpose : developing programs for preschoolers of all abilities", *Includes bibliographical references*, 225-226.
- Pines, A. L. & West, L. H. T.(1986), "Conceptual understanding and science learning: An interpretation of research within a source-of-knowledge framework", *Science Education*, 70(5), 583-604.
- Pink, D. H(2005), *A Whole New Mind: Moving from the Information Age to the Conceptual Age*, New York: Teachers College Press.
- Phipps(1997), "Multiple intelligence in the early childhood calssroom", *Includes bibliographical references*, 58-70.
- Piaget, J.(1974), *The Language and Thought of the Child*, New York: Basic Books.
- Rice, Ryan & Samson(1998), "Using Concept Maps to Assess Student Learning in the Science Classroom: Must Different Methods Compete?", 1103-1128.