

멀티미디어 동화방식과 구연동화 방식이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 미치는 영향

김정겸, 변정숙
충남대학교

e-mail: jgkim426@cnu.ac.kr, yye119@hanmail.net

The Effects of Storybook Reading Methods on Children's Language Expression and Drawing Representation Abilities

Jeong-Kyoum Kim, Jeong-Sook Byun
Chungnam National University
Daejeon, Korea

요 약

본 연구는 유아를 대상으로 멀티미디어동화방식과 구연동화방식이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 미치는 영향이 다른가를 알아보기 위해 수행되었다. 구체적으로 설정한 연구문제는 다음과 같다. 1. 멀티미디어동화방식과 구연동화방식에 따른 유아의 언어표현력에는 어떤 차이가 있는가? 2. 멀티미디어동화방식과 구연동화방식에 따른 유아의 그리기 표상능력에는 어떤 차이가 있는가?

연구대상은 D광역시에 소재하고 있는 K유치원과 S유치원으로 만5세 유아 50명이었으며, 집단별로 사진과 사후에 각각 그리기 표상능력과 언어표현력 검사를 실시하였다. 실험처치는 5주에 걸쳐 이루어졌으며, 자료 분석은 공변량분석을 실시하였다.

본 연구에서 얻어진 주요 결과는 첫째, 멀티미디어동화 방식 집단이 구연동화 방식 집단에 비해 언어표현력 점수가 높았고, 둘째, 멀티미디어동화방식 집단이 구연동화방식 집단에 비해 그리기 표상능력 점수가 높았다.

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

동화는 유아기에 중요한 교육매체의 하나로 유아들에게 꿈과 희망을 심어주는 매개체로서의 역할을 해 왔다. 동화를 통해 유아들은 다양한 상상력과 문제해결력, 창의력을 기를 수 있으며 이러한 동화는 성인이 되어서도 가치관 형성에 크게 도움을 주고 있다. 유아교육기관에서 동화의 역할은 단순히 지식 위주의 전달식 교육이 아닌 일과 속에 통합되어 정서적·인지적·언어적 발달을 가져 오는 잇점을 갖고 있다. 특히 동화를 통하여 호기심, 탐구심, 지적욕구를 만족시키고 상상력과 창의력을 키워 갈 수 있도록 도움을 줄 수 있어야 한다. 동화는 유아들의 삶에 영향을 주어 유아가 장래의 밝고 긍정적인 삶의 태도를 형성하는데 중요한 역할을 한다[3,4].

Vygotsky의 사회적 상호작용 이론은 유아와 교사

가 함께 동화를 읽는 동안 음성언어를 통한 상호작용 경험이 유아의 문해 습득 과정에 중요한 역할을 한다는 이론적 틀을 제공하고 있다[6]. 이상금, 장영희[4]는 좋은 동화책은 유아들의 경험 내용을 보다 정확하고 적절한 단어의 선택 및 문장구성을 하는데 도움을 줄 수 있고 읽기 쓰기와 같은 문자해독 및 표현능력을 기를 수 있다고 보았다. 또한 동화책이 유아들의 듣고 말하고 읽고 쓰고 싶은 동기를 자극시켜 주므로 모든 언어교육의 중심부에 위치해야 한다고 하였다. 유아기의 동화책은 유아들에게 다양한 어휘력을 제공해 주고 읽고, 쓰고, 말하기 등 언어발달에 중요한 역할을 하고 있다고 볼 수 있다.

정보통신기술의 발달로 인하여 유아교육 전개 과정에서 새로운 교수매체로서 인터넷 이용하여 교육의 질을 높이려는 노력이 이루어지고 있다. 과거에는 그림이나 언어자료를 많이 사용하였지만 컴퓨터가 발달되면서 동영상이나, 소리, 애니메이션 등 멀

티미디어 자료를 활용함으로써 학습자들에게 구체적인 학습 환경을 제공하여 줌으로써 학습자의 학습효과를 높이는데 기여하고 있다. 또한 멀티미디어 교수매체는 폭넓은 정보를 제공해 주고 다양한 사람들과 연결해 주는 매체로서 의사소통의 수단으로 사용되기도 한다. 즉, 멀티미디어 교수매체는 전통적인 교실환경에서는 이루어 질 수 없었던 다양한 학습활동과 독특한 학습환경을 가능하게 하여 줌으로써 교수학습 활동을 촉진시킬 수 있다[11,1]. 특히 멀티미디어 교수매체는 다른 매체들에 비해 유아들간의 상호작용이 활발히 일어날 수 있으며 그림책보다 동적이고 자유롭게 탐색할 수 있는 기회를 주고 있다. 그림책보다 컴퓨터 및 인터넷에서 활용되고 있는 동화를 유아들이 74%나 더 선호하는 이유로 동화속의 등장 인물들의 움직임은 멀티미디어적 특성 때문이라고도 한다[5]. 이러한 특성의 멀티미디어 동화의 교육적 효과에 대해 정진명[7]은 유아의 주의집중 시간이 길며, 이야기 이해도 증진에 효과적이고, 읽기능력 향상에도 도움이 된다고 하였다.

컴퓨터는 유아들이 컴퓨터의 독특한 방법으로 언어를 탐구할 기회를 제공할 수 있으며, 컴퓨터를 통한 언어놀이는 유아들이 직접 글자와 상호작용 하면서 문자에 대한 여러 가지 가설을 만들어내고, 글자간에 연결하여 새로운 글자를 조합해내고 컴퓨터에 제시된 문제를 풀면서 경험을 재구축할 수 있도록 도와준다[1,10]. 멀티미디어를 활용한 교육적 효과에 대한 논의는 계속되고 있지만 유아교육에서 컴퓨터 활용은 점점 급증하는 추세이다.

컴퓨터 기반의 멀티미디어 동화가 유아기에 길러야 할 언어표현력과 그리기 표상능력에 많은 영향을 주고 있는 것으로 사료되나 이와 관련된 연구가 미흡한 실정이다. 또한 동화를 활용한 다양한 활동이 한 가지 영역에만 치우친 활동만을 제공하는 경우가 많아 전인교육으로서의 유아교육의 관점에서의 효과 검증은 한계가 있는 것이 사실이다. 그러므로 멀티미디어동화가 주는 교육적 가치를 활용해 통합적으로 접근하는 방법이 요구된다. 이와 함께 동화의 동화제시 방식에 따라 자신의 생각과 느낌을 언어로 표현하고 그것을 다시 그림으로 표상하는 언어표현력과 그리기 표상능력은 달라지는 것을 알아볼 필요가 있다.

따라서 본 연구는 동화제시방식에 따라 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력의 차이를 밝혀 효과적인 동화 제시 방법을 위한 기초자료를 제공하고자 하는데 그 목적이 있다.

1.2 연구문제

본 연구의 목적을 달성하기 위해 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

1. 멀티미디어동화방식과 구연동화방식에 따른 유아의 언어표현력은 차이가 있는가?
2. 멀티미디어동화방식과 구연동화방식에 따른 유아의 그리기 표상능력은 차이가 있는가?

2. 연구방법

2.1 연구대상

본 연구의 대상은 D광역시에 소재하고 있는 K유치원과 S유치원으로 만5세 유아 50명(멀티미디어 동화집단 25명, 구연 동화집단 25명)이 대상으로 실시하였다.

2.2 연구도구

(1) 언어표현력 검사

본 연구는 유아의 언어표현력을 측정하기 위해 장영애[8]가 제작하고 박애자[2]가 수정 보완한 언어능력 검사도구를 사용하였다. 이 검사는 언어이해력, 어휘력, 언어표현력의 세부분으로 구성되어 있고 이중 언어표현력 영역만을 사용하였다. 검사의 신뢰성을 확보하기 위해 유아전문교사 2인이 유아의 반응을 듣고 기록하여 평균을 내어 점수화 하였다.

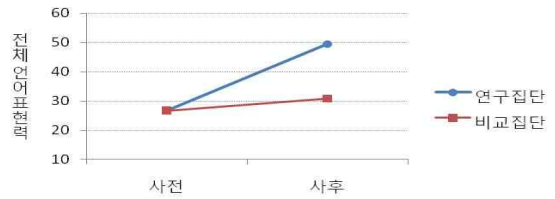
(2) 그리기 표상능력 검사

유아의 그리기 표상능력을 측정하기 위해 지성애[9]가 개발한 그리기 표상능력 검사 9개 영역 중 '표상과 언어의 연계성' 영역을 제외한 나머지 8개 영역을 사용하였다. 신뢰성을 확보하기 위해 유아전문가 2인이 그림을 보고 그리기 표상능력 평가지에 채점 후 평균을 내어 점수화하였다.

2.3 실험처치

본 연구는 2011년 3월에서 4월 총 5주간 진행되었으며, 1주에 2회씩 총 10회에 걸쳐 동화를 소재로 한 활동을 전개하였다. 멀티미디어 동화집단과 구연동화 집단에 사용된 동화의 내용은 같았으나 동화제

시 방식을 달리하였다. 언어표현력 검사는 자유선택 활동 시간 중 언어영역에서 이루어졌고 그리기 표상 능력은 대집단 활동으로 오전 단위활동 시간에 이루어졌다.



<그림 1> 언어표현력에 대한 사전·사후 차이 비교

2.4 자료분석

본 연구의 자료처리 방법은 동화제시 방법에 따른 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 사전·사후검사의 평균과 표준편차를 산출하였고, 위하여 사전검사 점수를 공변인으로 하여 공변량 분석을 실시하였다. 이상의 통계분석은 SPSSWIN 18.0을 사용하였다

두 집단 간의 언어표현력에 대한 차이를 검증하기 위해서 사전점수를 공변인으로 하고 사후점수를 종속변수로 두어 공변량분석을 실시한 결과는 <표 2>와 같다.

3. 연구결과 및 해석

<표 2> 집단별에 따른 언어표현력에 대한 공변량 분석

분산원	SS	df	MS	F
공변인	1758.3	1	1758.3	139.1***
집단	4352.0	1	4352.0	344.4***
오차	593.9	47	12.6	
전체	6704.2	49		

***p<.001

3.1 동화제시방식과 언어표현력

동화제시 방법에 따라 유아의 언어표현력은 어떠한 차이가 있는지를 알아보기 위해 사전·사후 검사의 점수를 비교해 본 결과는 <표 1>과 같다.

<표 1> 언어표현력에 대한 집단별 사전·사후 검사 점수

구분 집단	N	사전검사		사후검사		조정된 사후검사	
		평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차
멀티미 디어동 화집단	25	26.80	8.160	49.52	6.820	49.49	.71
구연동 화집단	25	26.72	7.802	30.80	7.176	30.83	.71

<표 2>에 나타난 바와 같이, 유아의 언어표현력 점수는 멀티미디어 동화방식을 적용한 집단과 구연동화방식을 적용한 집단 간에 유의한 차이(F=344.4, p<.001)가 있는 것으로 나타났다.

<표 1>에 나타나 바와 같이 멀티미디어동화방식을 적용한 집단의 조정된 사후검사 점수는 49.49이었고, 구연동화 집단의 조정된 사후검사 점수는 30.83으로 두 집단 간에 18.66의 차이를 보였다.

3.2. 동화제시방식과 그리기 표상능력

멀티미디어동화방식을 적용한 집단과 구연동화방식을 적용한 집단의 그리기 표상능력에 어떠한 차이가 있는지를 알아보기 위해 사전·사후 검사의 점수를 비교해 본 결과는 <표 3>과 같다.

멀티미디어동화방식을 적용한 집단의 유아가 구연동화방식을 적용한 집단의 유아보다 언어표현력이 더 높았다. 이러한 결과는 멀티미디어 동화방식이 구연동화 방식에 비해 언어표현력을 향상시키는데 더 효과적임을 의미한다.

<표 3> 그리기 표상능력에 대한 집단별 사전·사후 검사 점수

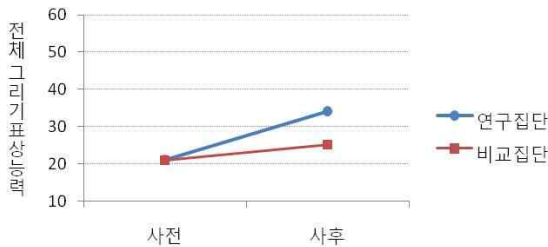
구분 집단	N	사전검사		사후검사		조정된 사후검사	
		평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차
멀티미 디어동 화집단	25	21.16	5.121	34.16	3.009	34.13	.39
구연동화 집단	25	21.04	5.062	25.24	3.632	25.27	.39

언어표현력의 사전 사후에 대하여 집단간의 차이를 그림으로 나타내면 <그림 1>과 같다.

위의 표에서 알수 있듯이, 멀티미디어 동화방식을 적용한 집단의 조정된 사후검사 점수는 34.13이었고, 구연동화 집단의 조정된 사후검사 점수는 25.27로 두 집단 간에 8.86의 차이를 보였다.

따라서 멀티미디어동화방식을 적용한 유아가 구연동화방식을 적용한 유아보다 그리기 표상능력에서 더 높은 점수를 받았다. 이것은 멀티미디어동화 방식이 구연동화 방식에 비해 그리기 표상능력점수를 높이는 데 더 효과적이라는 것을 의미한다.

그리기 표상능력의 사전·사후 검사 점수에 대하여 집단별 차이를 그림으로 표시하면 <그림 2>와 같다.



<그림 2> 그리기 표상능력에 대한 사전·사후 차이 비교

두 집단간의 그리기 표상능력 대한 차이가 의의 있는지를 검증하기 위해서 사전점수를 공변인으로 하고 사후점수를 종속변수로 하여 공변량분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 4>와 같다.

<표 4> 집단별에 따른 그리기 표상능력에 대한 공변량분석

분산원	SS	df	MS	F
공변인	355.5	1	355.5	93.67***
집단	980.2	1	980.2	258.2***
오차	178.4	47	3.8	
전체	1541.1	49		

***p<.001

<표 4>에 나타난 바와 같이, 그리기 표상능력은 멀티미디어동화 방식을 적용한 집단과 구연동화 방식을 적용한 집단 간에 유의한 차이(F=258.2, p

<.001) 가 있는 것으로 나타났다.

4. 결론 및 제언

4.1 결론

멀티미디어동화방식과 구연동화방식이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 미치는 영향에 대해 본 연구에서 다음과 같은 결론을 얻을 수 있다.

첫째, 멀티미디어동화 방식을 적용한 집단이 구연동화 방식을 적용한 집단에 비해 언어표현력 증진에 더 효과적이었다. 이것은 유아교육현장에서 언어표현력을 위한 활동을 계획할 때 양질의 그래픽과 이미지, 애니메이션, 적절한 음악과 소리 등의 멀티미디어 요소를 포함한 동화를 활용해 유아와 언어적 상호작용을 적극적으로 하고 창의적인 사고를 이끌어 낼 수 있는 기회를 제공하여야 함을 시사한다. 본 연구에서는 멀티미디어 동화를 듣는 동안 유아들이 동화의 내용에 좀 더 주의를 기울였고 언어적 상호작용이 활발히 이루어졌다. 특히 멀티미디어동화를 듣고 후속활동을 하는 과정에서 다양한 어휘를 습득하고 문장을 익힐 수 있는 기회가 있었다. 이러한 것을 고려할 때 멀티미디어동화 방식의 활동이 구연동화 방식보다 유아의 언어발달에 더 효과적이다.

둘째, 멀티미디어동화 방식을 적용한 집단이 구연동화 방식을 적용한 집단에 비해 그리기 표상능력이 더 높았다. 이것은 유아교육기관에서 그리기 활동을 계획할 때 다양한 색채나 세부적인 특징을 묘사할 수 있도록 멀티미디어 동화가 주는 잇점을 최대한 활용해야 함을 시사한다. 특히 멀티미디어동화를 듣고 그리기 활동을 하는데 있어 교사와의 언어적 상호작용이 많이 영향을 준 것으로 보아 동화속의 장면들이 갖고 있는 특징을 그림으로 표현함에 있어 충분히 관찰할 수 있는 시간과 창의적인 사고를 이끌어 낼 수 있는 발문이 중요한 것 같다. 즉 멀티미디어동화방식을 적용해 그리기 활동을 한 집단이 구연동화 방식 보다 그리기 표상능력을 더 향상시킨다.

유아들은 멀티미디어 동화를 듣고 다양한 언어활

등을 통해 이야기를 보다 잘 이해 할 수 있으며, 동화 속 주인공을 탐색하고 그리기로 연계해서 표상하는 과정을 통해 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력의 향상을 가져온다.

4.2 제언

본 연구는 멀티미디어동화방식과 구연동화방식이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 미치는 효과를 밝히는데 의의가 있다. 본 연구 결과를 바탕으로 후속연구를 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 병설 유치원을 대상으로 실시하였으나 후속 연구에서는 연구의 대상기관의 범위를 확대해서 사립유치원이나 어린이집을 대상으로 실시하는 것이 필요하리라 본다.

둘째, 본 연구에서는 언어적 표현력과 그리기 표상능력을 중심으로 제시방식에 따른 차이를 밝히고 있으나 언어표현력 뿐만 아니라 신체, 정서, 사회성 등 다른 영역의 발달에 대한 추후 연구도 요구되어진다.

셋째, 본 연구는 멀티미디어동화방식 하나만을 강조하는 교육활동보다는 구연동화의 장점을 보완하여 적절하게 연계하는 교육활동 방안에 대한 후속연구가 요구되어진다.

참 고 문 헌

- [1] 김희남(2004). 동화제시방법이 유아의 동화에 대한 흥미와 이해에 미치는 영향. 성결대학교 교육대학원 석사학위논문.
- [2] 박애자(1996). 사회적 역할놀이를 통한 주제 상상 훈련이 유아의 언어 능력에 미치는 효과. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- [3] 신정은(2001). 멀티미디어를 활용한 동화학습활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- [4] 이상금, 장영희 (1995). **유아문학론**. 서울 : 교문사.
- [5] 이호경(2001). 웹사이트를 이용한 아동동화의 효과적인 표현방법연구 -초등학교 저학년을 중심으로. 성균대학교 산업디자인학과 석사학위논문.
- [6] 이차숙, 노명완(2000). **유아언어교육론**. 서울 : 동문사.
- [7] 정진명(2001). 파워포인트 활용 동화제시방법이 유아의 주의집중과 컴퓨터 흥미도에 미치는 효과. 아동연구 15권 1호.
- [8] 장영애(1981). 가정환경변인과 4-6세 아동의 언어능력과의 관계. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- [9] 지성애(2001). 미술 교수 방법이 유아의 표상 능력에 미치는 효과. 유아교육연구. 21(1). 177-202.
- [10] Piazza. C., & Riggs, S.(1984). Writing with a computer: An invitation to play. *Early Child Development & Care*. 17(1), pp.63-76.
- [11] Jacobson, M & Jacobson, P. C.(1997). Lessons Earned and Lessons to be Earned : An overview of network learning environments in the United States of America. *'97 APEC international Congerence Utillzation of computer networks in school'*.