

동화와 관련된 확장활동이 유아의 언어 창의성에 미치는 영향

The effect of the extensive program using the storytelling on young children's linguistic creativity

김수연* · 김문희 · 나종혜
한남대학교 아동복지학과 강사* · 석사 · 부교수

Kim Suyeon · Kim Moonhee · Rha Jong-Hay
Dept. of Child Development & Guidance, Hannam Univ. Instructor · MS · Associate Professor

Abstract

The purpose of the study was to explore the effect of the extensive program using the story telling on young children's linguistic creativity. 20 five-year-olds and 18 four-year-olds from a day care center were selected for this study. After performing pre-test, they were divided into control and experimental group. Children's linguistic creativity was measured using 'Imagining Red' of 'Korean Comprehensive Creativity Test for Young Children' standardized by Chun(2000). 6 books were selected for the extensive program for the promotion of children's linguistic creativity was carried out to experimental group for three weeks. After three weeks, post-test was performed on experimental and control group.

The results indicate that the extensive program using the storytelling had an effect on promoting young children's linguistic creativity including the sub-elements such as fluency, flexibility, and originality. As the results of experiencing the extensive program related to storytelling, the linguistic creativity of 5 year olds improved more than that of 4 year olds and that of girls improved more than that of boys. For the developing children's linguistic creativity, various extensive activities need to be programmed.

Key Words : linguistic creativity, young children, the extensive program using the storytelling

I. 서론

21세기 사회는 고도로 산업화되고 과학화, 첨단화되어 빠른 속도로 변화하고 있으며, 이에 따라 단순한 지식을 이해하고 수용하는 것뿐만 아니라 보다 독창적이고 창의적인 사고와 사회의 변화 추세에 적응할 수 있는 창의적인 능력이 필요해졌다. 수많은 정보들을 가지고 좀 더 창의적이고 독창적인 생각을 해내는 것이 개인과 사회, 국가가 경쟁사회 속에서 생존할 수 있는 방법이기 때문에 창의성에 대한 요구는 점점 높아질 수밖에 없다.

창의성에 대한 교육정책은 범세계적이라 할 수 있다. 미국의 부시 대통령은 학생들의 창의성을 기르기 위해 초, 중등 교과서 70%를 개편하도록 주도하였으며, 일본은 나카소네 총리 시기에 창의성 교육을 강조한 것을 비롯하여, 베네주엘라에서 창의성 사고력 개발을 위해 학교 정규 교

육과정에 사고력 개발에 관한 교과목을 도입한 예가 이와 같은 세계적 추세를 잘 반영해준다(신세호, 1983).

우리나라에서도 제6차 유치원 교육과정에서 '창의적인 능력을 발휘하는 사람', '새로운 가치를 창조하는 사람', '기초 능력을 토대로 창의적인 능력을 발휘하는 사람'을 추구하는 인간상으로 설정하였다(교육부, 1998). 이러한 교육 개정 방향은 앞으로 사회가 세계화, 다원화, 정보화 되면서 지식의 축적보다는 새로운 지식의 창출에 높은 가치를 부여하는 점과 방향을 같이 하며, 창의성이 미래 사회의 핵심 가치이자 개인이 습득해야 할 능력으로서 그 중요성이 인식되고 있음을 시사하는 것이다.

창의성이 교육을 통하여 증진될 수 있는 것인가? 이 문제에 대해서는 학자들 사이에 많은 논란이 있었으며, Torrance(1976) 등을 시초로 다수의 연구들이 진행되어 왔다. 이들의 연구결과에 의하면 창의성은 교사나 부모에 의한 상호작용이나 교육을 통해 신장될 수 있으며, 특히 유

* Corresponding author: Suyeon Kim
Tel: 042) 867-7201
E-mail: comkids@lycos.co.kr

아기는 호기심이 강하고 질문이 많으며 특정 사물에 대한 고정관념이 크지 않으며 다양한 활동을 즐기는 시기이므로 유아를 대상으로 한 창의성 교육은 더욱 효과적이라고 하였다(오정은, 2004; 윤정진, 2004; Amabile, 1989; Torrance, 1976). 우리나라에서도 어머니의 양육행동이 유아의 창의적 사고 수준을 높이는데 영향을 미친다고 하였으며(김수연, 2003), 창의성을 증진시킬 수 있는 프로그램이나 다양한 활동에 대한 연구들(예; 김은기, 2000; 오정은, 2004; 윤정진, 2004)이 발표되기 시작하였다. 특히, 유아들이 자신의 지식세계와 느낌, 견해를 그림, 언어, 상징놀이, 모방과 같은 방식으로 재현해보는 표상활동들이 유아의 창의성 및 언어 창의성 증진에 효과적이라고 한다(강승희, 2001; 김경면, 2001; 이수경, 1988; 임영심, 1997).

Torrance(1976)는 유아기가 창의성 발달의 중요한 시기이며, 창의성 개발에 꼭 필요한 창의적 상상력은 4세에서 5세 사이에 절정에 이른다고 하였다. 그러나 현대 우리 사회의 유아들은 사고력이나 문제해결능력, 그리고 미지의 것에 도전하는 모험심이 약화되어, 의존적이고 타율적인 행동을 한다는 결과가 보고되고 있다(김옥련, 1985). 유아 스스로가 어떤 문제를 해결할 기회를 주지 않고 성인이 미리 적극적으로 참여해버린다거나, TV나 컴퓨터 등을 가지고 놀면서 간접 체험이 많아졌고 상대적으로 직접 체험을 할 기회를 많이 상실하게 된 것이 그 이유라고 볼 수 있다. 이와 같은 현상은 앞으로 개인이나 국가 발전을 위하여 창의력, 탐구력, 강인하고 자발적인 행동 의지가 요구되고 있는 21세기의 생활환경을 고려할 때 심각한 문제가 아닐 수 없다.

그러나 유아는 아동이나 성인에 비해 변화나 새로운 감각적 자극에 상당히 민감하며, 주변의 시각이나 평가를 의식하지 않고 자유롭게 생각을 표현한다. 또한, 자신만의 세계에 깊이 몰입할 수 있고, 심상을 내적으로 표상할 수 있는 능력을 지니고 있다. 물론 그 수준이 초보적이고 미숙하지만, 이 시기에 창의성 나름대로 구체성을 띄며 놀이라는 맥락을 통해서 자유롭게 표출된다. 이는 놀이가 지니는 자발성과 지속성 안에서 유아가 다양한 탐색과 시도를 하기 때문인데, 이러한 탐색과 시도는 창의성 발달을 위한 필수 요건이라 할 수 있다(윤정진, 2004). 문제는 유아의 창의성 교육을 위해 중요한 가치가 있는 놀이를 어떤 방식으로 교육 프로그램과 연결시키는가에 있다고 보여 진다.

한편 유아교육에서 동화는 다양한 교육 가능성을 가진 교수매개체이다. 전국의 유치원 교사들을 대상으로 조사한 결과에 의하면 유아교육기관의 21개 활동 중에서 가장 많이 하는 활동이 동화 읽어주기였다(이성진 외, 1990). 동화의 내용과 문학관련 활동은 유아들이 확산적

사고를 할 수 있도록 상상력, 사고력, 창의력 등을 자극 시키며, 이는 언지, 언어 등의 여러 영역에 영향을 주어 인성 및 지적 발달을 도모하는 교육적 가치가 있다(강승희, 2001; Bettelheim, 1976). 유아들은 이야기 속에 나오는 등장인물이 처한 문제에 공감하며 함께 문제를 해결해보고, 계절이나 동물의 생태에 대해 학습하고 도덕적 갈등 상황이 있는 이야기를 접하면서 합리적인 해결방법을 생각해보기도 하며, 다른 작품을 그리고 쓸 수 있는 모델을 접할 수 있는 기회를 얻기도 한다(박승희, 1990).

실제적으로 여러 유아교육기관에서 동화활동을 할 때 일반적인 교수 모형은 교사가 동화를 재미있게 구연한 후 동화의 마지막 부분을 상상하여 꾸미거나 '만약 내가 주인공이었다면 어떻게 했을까'를 상상해보기, 제시된 그림 자료를 보고 자신의 경험에 비추어 이야기 만들어보기 등이 있다. 이때 유아들은 그들 나름대로 방금 들은 동화나 그림의 배경에 기초하여 이야기를 짓는데, 하나의 그림이나 동일한 이야기를 들은 후라 할지라도 10가지 혹은 20가지 서로 다른 이야기 세계가 펼쳐지는 것은 유아들의 사고가 얼마나 창의적인가를 보여준다(박수정, 1998; 오정은, 2004).

이같이 다양한 생각이 표출되는 것을 볼 때 동화를 이용한 교수방법은 유아의 언어적 창의성 발달을 위해 중요한 교육적 매체가 될 수 있음을 알 수 있다. 즉, 동화와 관련된 확장 활동은 현실과 환상의 세계가 공존하는 동화에서 상상을 통해 많은 형상을 만들고, 변형하며 꿈꾸는 유아들에게 즐겁고 교육적인 활동이며 동시에 창의성 교육에 있어서도 매우 의의가 클 것으로 본다. 그리고 유아가 자신의 경험이나 상상을 표현하기 위해서는 적절한 어휘를 동원하여 재구성하고 효과적으로 묘사해야 하는데, 이 과정에서 유아는 새로운 어휘를 사용해보면서 언어를 내면화하여 다양하게 창의적으로 표현할 수 있는 능력이 생길 것으로 기대된다.

그러므로 본 연구에서는 창의적 사고와 유아기에 다양한 발달을 촉진하는 교수 매체인 동화와 관련된 활동을 하여 유아의 언어 창의성을 개발할 수 있는 프로그램을 실시하여 그 효과를 검증하여 보고자 하였다. 즉, 유아들에게 동화와 관련된 확산적 활동을 해보는 경험이 유아들의 창의력 발달에 기여를 하는지 그 효과를 분석 검토하는 것이 이 연구의 목적이다.

위에서 살펴본 바와 같이 동화와 관련된 확장활동이 유아의 언어 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위해 다음과 같이 연구문제를 제시하였다.

1. 동화와 관련된 확장 활동은 유아의 언어창의성에 영향을 미치는가?
2. 동화와 관련된 확장 활동이 유아의 언어창의성 발달에

- 미치는 영향은 유아의 연령에 따라 차이가 있는가?
3. 동화와 관련된 확장 활동이 유아의 언어창의성 발달에 미치는 영향은 유아의 성별에 따라 차이가 있는가?

Ⅲ. 이론적 배경

1. 창의성

1) 창의성의 개념

창의성은 창의력, 창조성, 독창성, 독창력 등과 같이 사용되는 말이며, 일반적으로 무엇인가 개발하고 지금까지 없었던 새로운 것을 만들어 내거나 생각해 내는 능력이라고 해석된다. 창의성 개발 문제가 등장하면서부터 창의성이란 용어가 비교적 다양하게 사용되고 있는데 창의성을 이해하는 접근법이 서로 다르기 때문이다(임선하, 1993; Sternberg, 1988).

창의성에는 필연적으로 새로움이라는 개념이 내포되어 있다. 창의성은 평범 이상의 발명이나 천재적 사고만을 일컫는 것이 아니라 개인의 자기실현, 자기표현의 욕구에서 비롯된 상상적 활동이라고 한다(장희숙, 1980). Osborn(1963)은 창의성을 인간 모두가 가지고 있는 보편적 능력이며 특성이라고 해석하고 있다. 즉 일상생활에서 당면하는 제반의 사태나 문제끼리를 개인 나름의 새롭고 특유한 방법으로 해결해 나가는 활동을 의미한다. 그리고 조성연(1990)은 창의성이란 어떤 사태에 직면했을 때 새로운 통찰과 사고를 산출하는 과정을 거쳐 기존의 것과는 다른 아이디어나 형태, 관계양식 및 해법방법을 산출해 내는 것으로서, 모든 사람이 공통적으로 가지는 특성이라고 하였다.

한편 Gilchrist(1972)는 창의성에 대한 정의로서 크게 세 가지 관점을 보여주고 있다. 창의성을 주로 인지적 측면에서 파악하려는 지적 특성론, 문제해결과정에서의 창의성을 중요시하는 문제해결 과정론과 성격적 특성이 하나로 파악하려는 성격 특성론 등이다. 첫 번째, 지적 특성론은 창의성을 주로 지능의 측면에서 파악하여 지적 능력의 한 특성으로 간주함으로써 창의적 사고를 강조하는 입장으로 Guilford가 대표적이다. Guilford는 지적 구조 모형을 제시하며 그 중 확산적 사고(divergent thinking)가 창의성의 사고 기능일 것이라고 생각하여 창의성에 대한 새로운 연구를 하였다.

두 번째, 문제해결 과정론의 입장은 어떤 결과에 이르러 가는 창의적 문제해결 과정에 초점을 맞추면서 방법론적

인 측면을 강조하고 있다. 예를 들면 Wallas는 창의적 사고와 산출단계를 준비기(Preparation), 부화기(incubation), 조명기(illumination), 검증기(verification)의 4단계로 나누어 설명하면서 문제를 해결하려는 과정에서의 창의적 사고에 초점을 두고 있다.

셋째로 성격 특성론은 주로 Freud로 대표되는 정신분석학과 Maslow로 대표되는 자아 심리학에 의해 연구되는 방법으로 창의적 성취와 자아실현에 초점을 두고 있다. Freud는 창의성을 무의식의 작용으로 설명하며 갈등 또는 억압된 정서의 누적을 해소하는 과정에서 나타나는 공상 같은 창의적 상상을 창의성으로 보았다. 또 Maslow는 인간욕구 5단계 중 마지막 단계인 자아실현은 창의성과 중요한 연관이 있다고 설명하면서 창의성은 자아실현의 정도에 달려있다고 설명하였다.

이상으로 창의성을 보는 관점에 대해 살펴보았는데, 창의성은 단순히 지적 능력 또는 성격적인 측면의 어느 한 관점으로만 규정할 수 있는 것이 아니고 이러한 모든 측면을 포괄하고 있는 개념임을 알 수 있다.

국내에서 개발된 한국교육개발원의 사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구에서는 창의적 사고의 요인 중 지적인 특성으로 유창성, 융통성, 정교성, 독창성을 포함하였고, 성향적인 특성으로 민감성, 자발성, 독자성, 근면성, 호기심, 변화에 대한 개방성으로 구분하였다. 성균관대학교의 창의성 개발 연구팀에서도 창의성 요인의 인지적 영역을 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 포함하였고, 정의적 영역에는 민감성, 개방성, 자발성, 인내심, 모험심을 포함시켰다(김남성, 1993). 그리고, 전경원(2000)은 종합 창의성 모델에서는 민감성, 상상력, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성으로 창의성 요인을 선정하였으며, 언어와 도형, 신체 영역을 창의성 채널로 제시하였다.

본 연구에서는 창의성의 사고기능 측면에 국한하여 이 중에서도 언어로 표현된 창의적 사고능력에 초점을 맞추고자 하였다. 본 연구에서 언어 창의성이란 인간의 기존의 지식과 경험을 기초로 하여 확산적 사고를 통하여 다른 사람과 달리 독특하고 새로운 아이디어를 언어로 창출해내는 능력을 말하며, 언어 유창성과 언어 융통성, 언어 독창성의 하위 개념을 포함한다.

2) 창의성 개발의 가능성

창의성의 개념 정의에서 살펴보았듯이 창의성에 대한 다양한 관점이 있음에도 불구하고 가장 중요한 시사점은 창의성은 누구에게나 존재하는 보편적 특성이며 개발이 가능하다는 것이다. Guilford(1950)는 창의성은 유전의 한계 내에서 학습을 통해 개발할 수 있다고 했고,

Torrance(1976)는 적절한 훈련에 의해 창의성을 개발할 수 있다고 했다. 이처럼 창의성의 개발 가능성이 입증되면서부터 창의성 교육을 어떻게 지도할 것인가의 문제가 핵심적인 과제로 대두되기 시작하였고, 창의성 개발에 직접적으로 영향을 미치는 교수 방법에 관한 연구가 많이 이루어지고 있다(김은기, 2000; 이춘희, 1997; 변윤희, 2004; Amabile, 1989; Cliatt, shaw, & Sherwood, 1980; Franklin & Richards, 1997).

여러 연구들에서 모두 창의성 개발의 중요성 및 그 교육의 적절한 시기와 방법에 대해서 언급하고 있는데, 특히 Torrance(1973)의 연구는 중요한 시사점을 던져주고 있다. Torrance는 아동을 창의적으로 사고하도록 가르칠 수 있는가를 알아보기 위한 연구를 하였다. 9개의 범주로 나누어 연구해 본 결과 아동의 창의적 사고는 문제 해결 훈련, 창의적 드라마나 언어적 훈련, 창작 활동을 통해 가장 효과적으로 증진시킬 수 있다고 하였다(Torrance, 1976).

Guilford(1956)는 지적 능력을 조작하는 기능을 다섯 가지로 나누었다. 그 중 두 가지가 수렴적 (convergent) 사고와 확산적(divergent)사고이다. 전자는 가장 좋은 결과를 받아들이거나 논리적으로 정보를 산출해냄으로써 새 정보를 정비하는 것을 포함하며, 후자는 창의성에 내포되는 개념으로 보았다. 창의적 사고는 확산적 산출, 즉 이미 주어진 정보에서 새로운 정보를 생산하는 것이지만 창의적 사고와 확산적 사고가 일치하는 것은 아니다. 명백하게 논리적인 분야를 포함하여 유연성, 융통성, 독창성, 문제에 대한 민감성, 제정의 정교성 등이 포함될 수 있다. Guilford(1956)는 창의력 개발을 위해 확산적 사고력의 강화가 필요하다고 강조하고 있다. 즉, 창의적 능력이 환경적 자극에 의해 개발될 수 있고 가르쳐 질 수 있음을 시사하고 있는 것이다.

Cropley(1995)도 창의성은 학습될 수 있는데, 상상력의 자극, 의견제시에 대한 격려, 통찰력의 촉진 등의 방법으로 개발될 수 있다고 한다. 창의성 개발에 있어서 고려되어야 할 중요한 요소로 창의적 사고와 창의적 성취에 가치를 두는 환경, 교사의 평가 행동, 학생의 창의적 사고와 직결되는 질문 및 평가 등이 제시되고 있는데, 이러한 요소들을 이루기 위해서는 교실 내에서 아동의 질문, 아동의 상상력이나 색다른 아이디어와 그 가치를 인정하고 존중해줄 것이 강조되고 있다.

국내 연구를 살펴보면, 이춘희(1997)는 교사가 동화를 제시하는 상호작용의 방식이나 질문의 유형에 따라 유아의 창의성과 동화구조 이해 정도에 차이를 가져온다고 주장하여, 교육방식에 따라 창의성의 개발이 가능함을 시사하였다. 김경면(2001)은 글 없는 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동을 통해 유아의 언어 창의성과 이야기 구

성능력이 향상 가능함을 보고하였으며, 윤정진(2004)은 슬라이드 그림책을 활용한 창의적 표상활동을 통해 5세 유아들의 창의성이 증진되었다고 하였다.

위에서 살펴본 바와 같이, 확산적 사고의 적용이 창의성 개발을 동기화 시키고 창의적 학습에 도움을 줄 수 있다는 사실은 널리 인정되고 있음을 알 수 있다. 또한 언어 창의성을 개발하기 위한 프로그램을 구성함에 있어서 교사를 통해 전달되는 질적으로 우수한 적절한 언어적 자극은 언어 창의성 개발에 효과적일 것이라는 시사점을 받을 수 있다.

2. 동화의 관련된 확장활동과 유아의 언어 창의성

유아의 언어발달 과정 중에서 3-4세경이 어휘수의 증가가 가장 활발한 시기이며, 5세 이후에는 기본적인 문법을 다룰 줄 알게 되며 성인과 유사한 언어를 구사할 줄 알게 된다(강성화, 김경희, 2003). 유아는 언어습득과정에서 의사소통의 수단으로 말을 할 뿐만 아니라 운율, 리듬, 반복적인 단어소리 등을 통해 놀거나 실험하기를 즐기고 창의적으로 단어를 만들어서 말하기도 한다. 이렇게 자연스럽게 획득되어지는 언어는 사고와 밀접한 관련을 맺고 있으며, 언어에 의한 상호작용은 유아들이 지식과 사회의 가치를 얻는 중요한 수단이다.

언어발달과 더불어 유아기에 있어서 획득해야 할 다양한 인지능력 중에서도 창의성은 발달 초기에 계발시켜야 할 중요한 능력의 하나이다. 제6차 유치원 교육과정에서 추구하는 인간상에는 '기초 능력을 토대로 창의적인 능력을 발휘하는 사람'을 제시하여(교육부, 1998) 유치원의 교육에서 창의성 교육이 필요함을 인식하고 있음을 알 수 있다.

한편, 동화책은 통합 교육을 지향하는 유아기의 특성상 여러 가지 교과 영역을 통합하는 특성을 가지고 있다. 동화책은 다양한 수학적 지식, 어휘력, 삶의 가치 등을 포함하고 있기 때문에 문학작품을 경험하는 과정에서 자연스럽게 언어 교육, 수학교육, 예술교육 등이 통합적으로 이루어진다(강문희, 이해상, 1997). 또한 동화책은 유아들에게 창의적인 활동의 원천을 제공해 준다. 많은 동화책을 접한 유아는 많은 이야기들에 기초하여 새롭게 기발한 생각을 할 수 있으며, 새롭고 독창적인 이야기를 만들어내며, 새로운 주인공과 등장인물을 창조해 낸다. 이야기 속의 아름다운 문구나 반복되는 리듬이 있는 문체는 독창적인 동시와 같은 글쓰기를 자극하기도 하고, 잘 구성된 삽화는 그림을 그리거나 조형물을 만들어보고 싶은 생각을 불러일으킨다.

유아에게 있어 동화와 관련된 확장 활동은 자신이 가지

고 있는 지식과 경험뿐만 아니라 상상력을 발휘하여 만들어 갈 수 있다는 점에서 매우 창조적인 활동이다. 유아들이 이야기를 한다는 것은 단순히 경험을 체계화하거나 지식을 전달하는 것 이상의 역할을 한다. 이야기 세계에 발을 들여 놓음으로써 유아는 현실의 자각 세계를 넘어서 또 다른 하나의 세계, 즉, 허구의 세계를 알게 된다. 허구 세계를 허구로서 이해하고 또한 허구성을 구성하기 위한 인지구조와 문장구조를 내면화하여 상상의 세계를 표현할 수 있게 된다. 유아기의 상상력은 주변 환경을 지각하고 언어적, 비언어적 경험을 상징 기능을 통해서 구체적으로 표현하는 중요한 역할을 하고 있으며 이것은 창의력 발달의 기초가 된다(허승희, 박동섭, 강승희, 1999). Bettelheim(1976)은 이야기 짓기 과정에서 발생하는 상상력을 창의성의 가장 본질적인 것으로 보았고, 상상력은 현실로부터의 해방을 맛보게 해주고 보상적인 만족감을 주어 창의성을 발휘하게 하는 중요한 사고능력의 하나라고 하였다.

선행연구에서는 동화 짓기 활동이 유아의 언어 창의성의 하위요소인 유창성, 융통성, 독창성 점수가 모두 향상되어 창의성 증진에 영향을 미치고(김은미, 1996; 오정은, 2004), 그림이야기책 만들기 활동은 유아의 창의성 증진에 효과가 있었으며(김호, 2002), 동화를 활용한 문제해결 활동 경험이나 탐구활동, 연극활동 등은 유아의 창의성을 향상시킨다고 하였다(송순임, 2002; 이경우, 1998; 정옥주, 1997). 또한 환상 동화를 활용한 언어교육은 유아의 언어 창의성을 향상시킨다고 한다(김성애, 2003; 이경화, 문지현, 2002).

다시 말해 유아들은 자유롭게 이야기를 만들어 보면서 현실의 고정관념을 탈피할 수 있는 자유로운 상상력을 얻게 되며, 이 상상력은 끝없는 연상 작용을 일으켜 경이로운 생각을 창출하게 된다. 유아들은 어느 것에도 구애받지 않는 자신들만의 자유로운 상상을 통하여 주어진 환경을 다양하게 지각하고 해석하는 능력을 키워 나가게 된다. 그리고 상상력은 과거나 현재뿐만 아니라 미래에 대한 무한한 희망과 이상적인 행동의 원동력이 되며 이러한 상상을 통하여 창의력이 개발된다고 할 수 있다(이춘희, 1997).

윤혜진(1994)은 유아 개개인의 자유로운 표현을 격려하면서 교사의 질문이 포함된 이야기 꾸미기를 할 때 유아의 창의성이 증진된다고 하였으며, 노치현과 박인숙(1988)은 동화를 수동적으로 듣는 입장에서 한 걸음 나아가 그림 자료를 바탕으로 유아 나름대로 이야기를 구성해 보는 기회를 제공하면 유아는 각자 만든 이야기를 서로 듣고 들려주는 가운데 같은 그림도 다른 생각과 느낌으로 받아들여질 수 있음을 알게 된다고 하였다. 그리고 김경면(2001)은 글 없는 그림책을 활용한 이야기 구성 활동은 유아의 언어 창의성의 증진에 바람직한 영향을 미친다고 보고하였다.

즉, 동화와 관련된 확장 활동을 통한 과정에서 동원되는 유아의 상상은 고정관념에서 벗어나 새로운 관점으로 사물을 보고 그것을 인지적으로 재구성하면서 새로운 의미를 만들어 가는 창조적인 과정이며, 선행된 연구를 통해 동화의 여러 가지 확장 활동이 유아의 창의성을 증진시킬 수 있음을 알 수 있다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 대전광역시 대덕구의 중류층 거주 지역에 소재한 A어린이집에 다니는 만5세 유아 20명(M=5.94세)과 만4세 유아 18명(M=4.95세)으로 총 38명이었다. 이들에게 사전검사를 실시한 후 나이와 성별에 따라 언어 창의성 점수에서 유의한 차이가 없도록 가능한 비슷한 점수를 가진 유아들이 동일하게 통제집단과 실험집단에 선정되도록 배치하였다. 통제집단은 4세 남아 4명과 여아 6명, 5세 남아 4명과 여아 5명으로 모두 19명이었고, 실험집단은 4세 남아 3명과 여아 5명, 5세 남아 5명과 여아 6명으로 19명이었다.

2. 연구도구

1) 언어 창의성 검사

본 연구에서는 유아의 언어 창의성을 측정하기 위하여 전경원(2000)의 '유아 종합 창의성 검사 중 '빨간색 연상하기' 소검사를 이용하였다. 이 검사에서는 빨간색을 보고 연상되는 느낌이나 물건들을 말하거나 적어보게 하는 검사로서 어떤 목적을 정하지 않고 우연히 떠오른 이미지로부터 출발하여 자유롭게 연상해나가는 언어 창의성을 측정한다.

이 검사로부터 언어 창의성의 하위요인인 유창성과 융통성, 독창성을 측정하였다. 유창성은 특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해낼 수 있는냐 하는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적 능력을 의미하고, 융통성은 어떤 문제를 해결하거나 아이디어를 내는데 한 가지 방법에 집착하지 않고 여러 가지 방법으로 접근하여 반응하려고 하는 능력을 말하며, 독창성은 참신하고 독특한 아이디어나 해결책을 산출해내는 능력을 측정하는 것이다.

본 검사의 실시와 채점은 전경원(1995)이 제시한 절차

와 채점기준에 준하였으며, 검사시간은 3분으로 제한하였다. 유창성 점수는 각 응답별로 1점을 주었고 융통성 점수는 각 범주에 따라 1점을 주었으며, 독창성 점수는 전체 피험자 중 6% 이하의 피험자들이 응답한 희귀한 반응은 1점 처리하고 그 외에 흔한 반응은 0점 처리하였으며, 이들 점수를 합산하여 창의성 점수로 하였다. 본 연구의 사전검사에서 수집된 창의성 검사 점수의 범위는 유창성이 1-14점, 융통성은 1-9점, 독창성은 0-3점이었다. 본 검사의 내적 합치도(Cronbach- α)는 .84이고, 언어 창의성 검사의 검사-재검사 신뢰도는 .56이었다.

2) 동화와 관련된 확장 프로그램 개발

① 동화책 선정

유아의 언어 창의성을 증진시킬 수 있는 동화와 관련된 확장 프로그램을 개발하기 위하여 선행연구(변윤희, 2004; 윤정진, 2004; 이경우, 1998)에서 제시한 동화책 선정 기준에 따라 유아에게 적합한 동화책 6권을 선정하였다. 유아에게 적합한 동화책 선정기준은 다음과 같다.

우선, 발달적 수준에 적합한 책으로 이야기 주인공과 대상 유아의 연령, 성이 일치하는 것이 좋고 주인공이 유아에게 친근한 동물이나 사람으로 표현된 책을 의미한다. 문학적 장점이 있는 책으로 선명한 주제와 인물구성, 재미있는 이야기 내용, 예술적 그림 등이 포함된 책을 말한다. 유아들이 즐겨 머리에 그리는 것을 그대로 보여주는 책과 개성이 뚜렷하면서도 독창적인 책, 여백의 효과가 가득한 간결

한 책, 동적인 느낌을 전달할 수 있는 책, 주인공의 성격이 개성이 있는 책, 이야기의 구조가 간단명료하며 다양한 어휘를 사용한 책, 감수성을 눈뜨게 하는 책, 그리고 인간의 심정에 대한 인식을 유아에게 주는 책 등이다. 이상의 기준에 따라 선정된 동화책 6권은 '쏘피가 화나면 정말, 정말 화나면...(볼리맹, 2003)', '빨간 끈(크레크콜슨, 2002)', '바바빠빠(아네트티중, 2003)', '고릴라(엔터니브라운, 2002)', '옛날 옛날 파리 한 마리를 꿀꺽 삼킨 할머니가 살았는데요(심스태백, 2003)', '기차 그네(박은영, 2004)'이었다.

본 연구에서 선정된 동화책의 적합성을 알아보기 위하여 연구대상이 아닌 유아 5명에게 예비검사를 실시하였다. 그 결과 동화책을 듣고 내용을 파악하거나 전달하는데 큰 무리가 없음을 확인하였다.

② 동화와 관련된 확장 프로그램

다음으로 동화와 관련된 확장 프로그램을 개발하였다. 동화와 관련된 확장 프로그램에서는 유아가 이야기를 지어보고, 교사가 유아 개개인의 자유로운 표현을 격려하면서 교사의 개방적 질문이 포함된 이야기 꾸미기를 하도록 하며, 그림 자료를 바탕으로 유아 나름대로 이야기를 구성해보는 등의 활동이 포함되도록 기본방향을 설정하였다. 선행연구(노치현, 박인숙, 1998; 박수정, 1998; 윤혜진, 1994)를 참고하여 동화와 관련된 확장 프로그램을 <표 1>과 같이 4, 5세 유아의 흥미에 맞게 구성하였다. 그리고 구성된 프로그램에 대해 전문가의 내용 타당도를 구하였다.

<표 1> 동화와 관련된 확장 프로그램의 차시별 활동구성

차시	생활주제	동화제목	활동내용
1주	1차시 가족과 생활	쏘피가 화나면 정말, 정말 화나면...	-아주 화가 많이 난 그림을 제시하고 이야기하기: 왜 화가 났을까? 너라면 어떻게 풀겠니? -나는 화나면 어떻게 하나요? 이야기하기
	2차시 도구	빨간 끈	-빨간 끈 제목 만들어 보기 -빨간 끈 공치를 만지고 탐색하기 -빨간 끈은 다음엔 무엇이 되었을까? 여러 가지를 써 보고 이어서 이야기 만들기
2주	3차시 니와 친구/모양과 색깔	바바빠빠	-바바빠빠는 다음엔 무엇이 될 수 있을까? -일가루 정도로 바바빠빠 만들기 -바바빠빠와 같이 살 수 있는 방법 생각해내기
	4차시 동물/니와 친구	고릴라	-고릴라 인형과 각종 사진, 책을 보고 이야기하기 -내가 아빠에게 바라는 것은 무엇이 있을까? -내가 한니처럼 고릴라를 만난다면 무엇을 할 수 있을까? 이야기해보기 -고릴라를 그려보기
3주	5차시 동물	옛날옛날 파리 한 마리를 꿀꺽 삼킨 할머니가 살았는데요	-새로운 먹이사슬 만들기 -먹이사슬로 새로운 이야기 꾸며보기 -커다란 할머니 그림 뱃속에 들어갈 것 그려넣기
	6차시 기계와 도구/모양과 색깔	기차 그네	-각 자음으로 시작하는 단어 찾아보기 -찾은 단어를 이어서 새로운 이야기 구성해보기 -기차놀이를 하면서 여행지 이어가기 놀이하기

3. 연구절차

동화와 관련된 확장 프로그램을 실시하기 3일전에 연구대상 유아 38명에게 언어창의성 검사를 실시하였다. 사전검사 실시 후 성별과 나이의 조합에 따라 언어 창의성 점수의 크기가 양 집단에 고르게 편차되도록 실험집단 19명과 통제집단 19명으로 유아들을 배치하였다.

만 4세와 5세아가 포함된 학급의 교사 2명을 대상으로 교사훈련을 실시하였다. 연구자가 교사에게 동화와 관련된 확장 프로그램의 내용과 활동방법에 대해 설명한 후 구체적인 지도방안에 대해 토의하면서 유아들로 하여금 창의적인 사고를 이끌어낼 수 있는 질문과 확장활동 방법을 훈련시켰다.

실험집단에는 동화듣기를 한 후에 동화와 관련된 확장 활동을 경험하게 하였고, 통제집단에는 동화듣기 활동만을 실시하였다. 사전검사가 끝난 3일 후부터 3주간 실험 집단 유아들을 한 조 5명 이하로 구성하여 약 30분 정도를 소요하여 확장 활동을 실시하였다. 동화와 관련된 확장 활동의 예는 다음의 <표 2>에 제시되어있다.

동화를 활용한 확장 프로그램이 종료된 뒤 3일 후 실험집단과 통제집단 유아 전체를 대상으로 언어 창의성 검사를 실시하였다. 이 검사도 사전 검사와 마찬가지로 '빨간색 연상하기'를 사용하였으며 시간은 3분으로 제한하였다.

4. 자료분석

본 연구에서 수집된 언어 창의성 검사의 사전검사와 사후검사 점수는 SPSS/PC+프로그램을 이용하여 유아의 연령과 성별에 따라 평균과 표준편차를 산출하였다. 실험 집단과 통제집단 간에 언어 창의성 점수의 차이가 있는지 알아보기 위하여 언어 창의성 사전 검사를 공변인수로 하고 사후검사 점수에 대해 공변량분석(ANCOVA)을 실시하여 집단 간 차이를 검증하였다.

IV. 결과

본 연구에서는 동화와 관련된 확장 활동이 유아의 언어 창의성에 효과가 있는지, 연령과 성별에 따라 어떤 영향을 미치는지에 대해 알아보려고 하였다. 그 결과를 제시하면 다음과 같다.

1. 동화와 관련된 확장 활동이 유아의 언어 창의성에 미치는 영향

동화를 읽은 후 동화와 관련된 확장활동을 실시한 실험집단과 확장활동을 하지 않은 통제집단 유아의 언어 창의성 점수의 차이를 알아보기 위하여 언어 창의성 사전 검사를 공변인수로 놓고 사후 검사의 점수를 공변량 분석하였다. 언어 창의성 검사 점수에 대한 분산분석표는

<표 2> 동화와 관련된 창의성 프로그램 활동 안(2차시)

생활주제	도구		
활동명	'빨간 끈'은 무엇이 되었을까요?	대상연령	만4세, 만5세
준비물	빨간 털실 뭉치, 활동지	그룹형태	5명 소그룹
활동목표	'빨간 끈'의 또 다른 여행을 구성하며, 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 기른다.		
도서명	빨간 끈(케이 유니버스, 2002) 교수-학습과정		
도입활동	-책 표지를 가린 채 동화책을 탐색한다: 지은이, 옮긴이, 그림이에 대해서도 소개하고 제목이 무엇일까? 궁금증을 갖게 한다. -책을 보며 빨간 끈이 변형되어 가는 과정을 다시 한 번 본다.		
처치활동	-우리는 아직 이 책 제목을 정확히 몰라요. 빨간색 시트지로 가려진 이곳에 어떤 제목을 붙여 주면 좋을까요?: 유아들에게 쓰게 하고 못 쓰는 유아는 교사가 대신 적어준다. -빨간 털실을 유아들에게 나누어주고 실을 만져보고 관찰하고 촉감을 느껴보는 등 다양한 방법으로 탐색하게 한다: 빨간 끈은 다음엔 무엇이 되었을까요? 선생님은 그것이 너무나 궁금해요. 이야기해 주세요. 같이 이야기 한 후 쓰게 하고 못 쓰는 유아는 대신 적어준다. -유아들이 이야기한 빨간 끈의 다음 변형을 적절히 엮어서 새로운 '빨간 끈' 이야기를 만든다.		
마무리	-새롭게 지어진 '빨간 끈' 이야기를 돌려가며 읽어보고, '빨강 빨강 종이론 무얼 접을까?' 노래를 부르며 마무리한다.		

<부록 1>에 제시하였다.

<표 3>에 나타난 바와 같이 실험집단과 통제집단 모두 사전검사에 비하여 사후 검사 시 언어 창의성 점수가 향상된 것으로 나타났다. 통제집단의 경우 사전검사점수(9.0)보다 사후검사점수(11.6)가 2.6점 증가하였고, 실험집단의 경우 사전검사점수(9.2)보다 사후검사점수(17.2)가 8.0점 증가한 것으로 나타났다. 통제집단과 실험집단의 사후검사 점수를 비교한 결과 실험집단의 점수 증가가 통제집단보다 높았으며, 이 점수의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=13.7, p<.001$). 따라서 본 연구에서 실시한 동화와 관련된 확장활동이 4세, 5세 유아의 언어 창의성에 긍정적인 영향을 미친다고 해석할 수 있다.

동화와 관련된 확장 활동이 언어 창의성의 하위 요인 별로 어떻게 영향을 미치는지 알아보기 위하여 언어 창의성의 하위요소인 유창성, 융통성, 독창성별로 실험집단과 통제집단의 점수에 대해 공변량분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

<표 4>에 나타난 바와 같이 실험집단과 통제집단 모두 사전검사에 비하여 사후 검사 시 언어 창의성 검사의 하위영역인 유창성, 융통성, 독창성 점수가 높았다. 통제

집단의 경우 사전검사점수보다 사후검사점수가 유창성은 1.6점, 융통성은 0.9점, 독창성은 0.1점 증가하였다. 실험 집단의 경우 사전검사점수보다 사후검사점수가 유창성은 5.1점, 융통성은 2.2점, 독창성은 0.7점 증가하였다. 공변량 분석결과 실험집단의 유창성($F=19.6, p<.001$), 융통성($F=18.2, p<.001$), 독창성($F=11.6, p<.001$) 사후검사점수가 통제집단의 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서 실시한 동화와 관련된 확장활동이 4세, 5세 유아의 언어 유창성과 융통성, 독창성 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 해석할 수 있다.

2. 연령에 따른 동화와 관련된 확장활동의 효과

유아의 연령에 따라 동화와 관련된 확장활동이 언어 창의성에 미치는 영향에 차이가 있는지 알아보기 위하여 공변량분석을 실시한 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5>에 나타난 바와 같이 4세 유아와 5세 유아 모두 사전검사에 비하여 사후 검사 시 언어 창의성 점수가 향상된 것으로 나타났다. 4세의 경우 사전검사점수(9.3)보

<표 3> 실험집단과 통제집단의 사전·사후 언어 창의성 검사 점수의 차이

(N=38)

집단	사전검사 M(SD)	사후검사 M(SD)	F 값
통제집단(n=19)	9.00(6.16)	11.58(6.37)	13.67***
실험집단(n=19)	9.21(6.40)	17.16(8.66)	

*** $p<.001$

<표 4> 실험집단과 통제집단의 사전·사후 언어 창의성 검사 점수의 하위영역별 차이

(N=38)

언어 창의성 하위영역	집단	사전검사 M(SD)	사후검사 M(SD)	F 값
유창성	통제집단(n=19)	4.79(3.63)	6.37(3.79)	19.52***
	실험집단(n=19)	4.89(3.34)	9.95(5.83)	
융통성	통제집단(n=19)	3.42(2.14)	4.32(2.24)	18.15***
	실험집단(n=19)	3.63(2.41)	5.84(2.48)	
독창성	통제집단(n=19)	0.79(0.79)	0.89(0.81)	11.55***
	실험집단(n=19)	0.68(1.00)	1.37(0.96)	

*** $p<.001$

<표 5> 연령에 따른 유아의 언어 창의성 검사 점수의 차이

(N=38)

연령	사전검사 M(SD)	사후검사 M(SD)	F 값
4세(n=18)	9.33(5.93)	11.50(5.96)	17.86***
5세(n=20)	8.90(6.57)	16.95(8.86)	

*** $p<.001$

다 사후검사점수(11.5)가 2.2점 증가하였다. 그러나 5세의 경우 사전검사점수(8.9)보다 사후검사점수(17.0)가 8.1점 증가하였다. 공변량 분석결과 이 점수의 차이는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=17.9, p<.001$).

구체적으로 <부록 2>에 제시한 바와 같이, 통제집단의 사전검사점수(8.8)에 대한 사후검사점수(10.1)의 증가보다 실험집단의 사전검사점수(10.0)에 대한 사후검사점수(13.3)가 더 많은 증가를 보였으며, 5세의 경우도 통제집단의 사전검사점수(9.2)에 비한 사후검사점수(13.2)보다 실험집단의 사전검사점수(8.6)에 대한 사후검사점수(20.0)가 월등히 증가하였다. 즉, 본 연구에서 실시한 동화와 관련된 확장활동은 4세와 5세의 경우 모두에서 통제집단보다 실험집단의 창의성 점수의 향상에 더 많은 영향을 주었는데, 특히 4세 유아보다 5세 유아의 언어 창의성 발달에 더 긍정적인 영향을 미친다고 해석할 수 있다.

3. 성별에 따른 동화와 관련된 확장활동의 효과

유아의 성별에 따라 동화와 관련된 확장활동이 유아의 언어 창의성에 미치는 영향에 차이가 있는지 알아보기 위하여 공변량분석을 실시한 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6>에 나타난 바와 같이 남아와 여아 모두 사전검사에 비하여 사후검사 시 언어 창의성 점수가 향상된 것으로 나타났다. 남아의 경우 사전검사점수(8.1)보다 사후검사점수(12.0)가 3.9점 증가하였고, 여아의 경우 사전검사점수(9.8)보다 사후검사점수(16.1)가 6.3점 증가하였다. 공변량분석 결과 이 점수의 차이는 통계적으로 유의하였다($F=4.8, p<.05$).

자세히 살펴보면, <부록 2>에 제시하였듯이 남아의 경우 사전검사점수는 통제집단(8.5)과 실험집단(7.8)이 비슷하였으나, 사후검사점수는 실험집단의 사후검사점수(13.9)가 통제집단의 사후검사점수(10.1)보다 더 많이 증가되었다. 여아의 경우도 통제집단의 사전검사점수(9.4)에 비한 사후검사점수(12.6)보다 실험집단의 사전검사점수(10.3)에 대한 사후검사점수(19.6)가 월등히 증가하였다. 즉, 본 연구에서 실시한 동화와 관련된 확장활동이 남아와 여아의 경우 모두에서 통제집단보다 실험집단의 창의성 점수의 향상에 더

많은 영향을 주었는데, 남아보다 여아의 언어 창의성 발달에 더 긍정적인 영향을 미친다고 해석할 수 있다.

V. 논의 및 결론

본 연구에서는 현대 사회에서 가장 요구되는 능력인 '창의성 향상'을 위하여 유아교육 현장에서 교육 매체로 가장 빈번하게 사용되는 동화를 활용한 프로그램을 개발하고자 하였다. 창의성 개발에 중요한 시기에 있는 유아에게 동화를 읽게 한 후 다양한 확장활동을 하는 것이 유아의 언어 창의력 증진에 효과적인지 알아보고 언어 창의성의 하위 요소인 유창성, 융통성, 독창성에 미치는 영향도 세분화하여 알아보하고자 하였다. 또한 동화와 관련된 확장활동이 유아의 연령과 성별에 따라 언어 창의성에 어떠한 영향을 미치는지도 함께 알아보하고자 하였다.

본 연구의 결과에 대해 논의하면 다음과 같다.

첫째, 동화를 활용한 확장활동이 유아의 언어 창의성에 미치는 영향을 알아 본 결과 매우 향상되었음이 밝혀졌다. 이는 그 하위요소인 언어 유창성, 언어 융통성, 언어 독창성 발달 모두 효과적인 것으로 나타났다. 3주간 6차시에 걸친 동화를 활용한 확장활동을 실시한 실험집단의 유아들은 단순히 동화듣기 활동을 실시한 통제집단의 유아들보다 언어창의성 총점 및 언어 창의성의 하위요소인 유창성, 융통성, 독창성에 있어서 모두 의미 있게 향상된 것으로 나타났다.

이러한 결과는 창의성이 교육에 의해 증진될 수 있다는 Torrance(1976)의 주장을 뒷받침하는 것이며, 동화를 활용한 교육 프로그램이 유아의 언어 창의성을 향상시킨다는 이경화와 문지현(2002)의 연구결과를 지지하는 것이다. 또한 본 연구에서 동화를 활용한 확장활동을 통해 언어 창의성 총점뿐만 아니라 하위요소들도 유의하게 향상된 것으로 보아, 창의성 구성요인은 서로 조화롭게 발달한다는 김판희(2001)의 주장과도 일치하는 결과라고 할 수 있다. 그리고 Cropley(1999)가 유아들이 그린 그림과 지어낸 이야기들, 매일의 가장놀이 등에서 창의성을 찾아

<표 6> 성별에 따른 유아의 언어 창의성 검사 점수의 차이

(N=38)

성별	사전검사 M(SD)	사후검사 M(SD)	F 값
남자(n=16)	8.10(0.79)	12.02(0.81)	4.78*
여자(n=22)	9.84(1.00)	16.14(0.96)	

*p<.05

볼 수 있다고 하였듯이, 본 연구에서 유아의 일상적인 놀이 활동 중 하나인 동화와 관련된 확장활동을 통해 창의적 사고를 자극한 것은 자연스러운 상황에서 유아들의 언어 창의성 향상에 도움을 주었다고 생각된다.

둘째, 동화와 관련된 확장활동에 있어 연령이 유아 언어 창의성 발달에 미치는 영향에 대하여는 전체적으로는 5세 유아가 더 향상된 것으로 나타났다. 즉 5세 유아가 4세 유아에 비하여 언어 창의성이 향상된 정도가 더 컸다.

Torrance(1963)는 창의성 개발에 꼭 필요한 창의적 상상력은 4세에서 4.5세 사이에 절정에 이른다고 주장하였으며, Ligon(1957)은 4세에서 6세의 어린이들의 상상력이 우수하다고 하였다. 또한 Dacey(1989)는 창의성은 전 생애를 통해 발달하는데, 특히 0-5세는 1단계로서 가장 중요한 시기라고 강조하였고, Amabile(1989)과 Tegano와 Moran, Sawyers(1991)는 유아기에는 창의적 사고와 성격 특성이 발달하는 시기라고 보았다. 이들의 주장에 따라 본 연구에서 4세보다 5세 유아의 언어적 창의성 점수가 더 높게 나온 것은 창의성의 발달적 경향으로 해석되며, 본 연구 대상의 연령 시기가 창의성 발달이 현저하게 이루어지는 시기이므로 4세보다 5세의 언어 창의성 점수가 높게 나타난 것이라고 볼 수 있다.

그리고 본 연구에서 4세 유아보다 5세 유아의 언어 창의성 점수가 크게 증가한 것은 기존에 5세 유아들에게 제공되었던 활동들이 언어를 매개로 한 프로그램이 많았고, 본 연구에서 제공된 활동이 언어 발달 수준이 높은 5세 유아에게 더 적절하였기 때문이라고 생각된다. 한편으로 Piaget(1962)는 표상적 지능이 나타나는 전조작기가 유아의 창의성 발달에 중요한 시기라고 하였듯이(김정은, 김숙령, 2001, 재인용), 4세보다 5세가 표상적 사고 능력이 더 많이 발달하였기 때문에 동화와 관련된 확장활동에서 창의적 사고 증진에 더 많은 도움을 받았다고 볼 수 있다.

셋째, 동화와 관련된 확장활동에 있어 성별이 유아의 언어 창의성 발달에 미치는 영향은 유의한 것으로 나타났다. 즉, 여아가 남아에 비하여 동화와 관련된 확장활동을 통해 언어 창의성 점수가 더 많이 향상된 것으로 나타났다.

언어 발달에 있어 일반적인 통념은 남아보다 여아가 훨씬 빠를 것이라는 것이다. 이러한 통념은 많은 연구들을 통해서도 증명되고 있는데, 유현덕(1999)은 동화듣기 활동을 한 후 교사의 질문 유형에 따른 창의성 증진 효과를 알아보는 연구에서 여아가 남아보다 유창성, 융통성, 독창성이 증진했다고 보고하였다. Maccoby와 Jacklin(1974)과 최진이(1989)는 만5세 이후부터는 여아가 남아보다 더 우수하였다고 보고하였는데, 이는 여아가 언어적인 창의성이 뛰어나다는 Miller와 Gerard의 주장(1998)과도 일치하고 있다(이연섭, 강문희, 1996, 재인용).

본 연구에서도 여아가 남아에 비하여 전체적으로 언어 창의성이 발달된 경향이 있음이 증명되었다. 즉, 언어를 매개로 한 창의성을 증진시키기 위한 확장 활동은 남아들보다 언어발달이 상대적으로 앞서있는 여아들에게 더 효과적이라고 해석된다.

본 연구 결과를 요약하면, 본 연구에서 제시된 동화와 관련된 확장활동을 한 실험집단의 유아들은 동화를 듣는 활동만 한 통제집단의 유아들보다 언어 창의성 향상에 긍정적인 영향을 받은 것으로 나타났다. 특히 5세의 여아들에게 동화와 관련된 확장활동이 언어 창의성 향상에 효과적인 것으로 나타났다. 이 결과를 바탕으로 유아들에게 그냥 동화만 들려주기보다 동화와 관련된 확장활동에 참여하도록 하는 것이 유아의 언어 창의성을 보다 효과적으로 향상시킬 수 있다는 측면에서 의미 있는 연구결과라고 할 수 있다. 또한, 유아의 언어 창의성 증진을 위해서는 동화와 관련된 확장활동 프로그램을 다양하게 개발하고 검토하여 유아교육현장에 적용하는 노력이 필요하다고 하겠다.

본 연구의 결과를 유아교육에 적용하고자 할 때 고려할 점과 차후 연구를 위하여 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 본 연구에서는 대전시의 한 어린이집에 다니고 있는 만 4, 5세 유아 38명을 대상으로 동화와 관련된 확장활동의 효과를 검증하였다. 본 연구의 결과를 일반화하기 위해서는 다른 지역의 유아교육기관에서 좀 더 많은 수의 유아를 대상으로 선정하여 실험해 볼 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 창의성의 여러 측면 중에서 언어적 창의성의 측면에 초점을 맞추었다. 추후 연구에서는 창의적 사고의 다양한 측면뿐만 아니라 창의적 성향이나 인성 등 창의성의 여러 측면에 관심을 기울여 창의성의 요소들을 발달시키기 위한 다양한 요인들을 파악하고 이를 설명하기 위한 객관적이고 신뢰성 있는 연구를 수행할 필요가 있다.

한편, 현실적으로 부모뿐만 아니라 교사들도 창의성 교육에 대한 관심은 높지만, 창의성이 무엇이며 어떻게 교육해야 할 것인가에 대해 잘 알지 못하고 있으며, 실제적인 창의성 프로그램도 부족하여 현장에서는 창의성 교육을 실천하기가 어려운 실정이다. 이러한 상황 속에서 부모나 교사를 대상으로 하여 창의성이란 무엇이며 어떻게 신장시킬 것인가에 대한 교육도 이루어져야 할 필요가 있으며, 창의성 향상을 위한 교육 프로그램을 개발하고 이를 교육현장에 보급하려는 실제적인 노력과 연구들이 후속적으로 많이 이루어져야 할 것이다.

주제어 : 언어 창의성, 유아, 동화와 관련된 확장 활동

참 고 문 헌

- 강문희, 이혜상 (1997). 아동문학교육. 서울: 학지사.
- 강성화, 김경희 (2003). 유아언어교육. 서울: 동문사.
- 강승희 (2001). 언어 영재와 일반 아동의 작문에 나타나는 이야기 구조와 언어적 창의성의 발달 및 차이. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 교육부 (1998). 유치원 교육과정 해설. 서울: 대한 교과서 주식회사.
- 김경면 (2001). 글 없는 그림책 활동이 유아의 언어창의성과 이야기 구성 능력향상에 미치는 영향. 숭실대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김남성 (1993). 창의성 개발을 위한 교육 프로그램. 성균관대학교 인문과학.
- 김성애 (2003). 환상동화를 통한 문학 활동이 유아의 언어 표현력 및 창의성에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김수연 (2003). 유아의 창의성과 어머니의 양육관련 변인간의 구조분석. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 김옥련 (1985). 유치원의 사회적 풍토개선에 관한 소고. 한국교육문제연구소논문집, 2, 79-91.
- 김은기 (2000). 과학 활동을 통한 유아의 창의적 사고력 증진 프로그램 개발 연구. 연세대학교 박사학위논문.
- 김은미 (1996). 동화 만들기 활동경험이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 석사학위논문.
- 김관희 (2001). 유아기 창의성에 관한 연구의 최근 동향. 아동교육, 10(2), 105-122.
- 김호 (2002). 그림이야기책 만들기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 노치현, 박인숙(1988). 유아문학의 실제. 서울: 창지사.
- 박상희 (1990). 이야기 내용에 대한 질문방식이 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 박수정 (1998). 동화 재구성 활동이 유아의 동화 재구성 능력과 창의성에 미치는 영향. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 변윤희 (2004). 그림책을 활용한 유아예술교육 프로그램이 창의성에 미치는 효과 및 유아 창의성 루브릭 개발. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 송순임 (2002). 그림책을 활용한 연극놀이가 유아의 창의력과 언어표현력 향상에 미치는 영향. 경성대학교 박사학위논문.
- 신세호 (1983). 영재교육의 세계적 동향과 우리의 과제. 교육과정연구, 3, 139-155.
- 오정은 (2004). 그림책을 통한 유아의 후속이야기 짓기가 언어표현력과 창의성에 미치는 영향. 건국대학교 대학원 석사논문.
- 유현덕 (1999). 동화활동에서 교사의 질문유형이 유아의 창의성에 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤정진 (2004). 그림책을 활용한 유아 창의성 프로그램 개발과 효과 연구. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤희진 (1994). 교사의 질문을 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경우 (1998). 좋은 그림책을 활용한 창의력 개발. 서울: 한국교육정보.
- 이경화, 문지현 (2002). 동화를 활용한 총체적 언어교육이 유아의 언어창의성 향상에 미치는 영향. 숭실대학교 인문학연구, 32,
- 이성진, 이기우, 김미경, 조운주 (1990). 한국 유아교육의 현황과 요점분석. 유아교육연구, 10(1), 9-39.
- 이수경 (1988). 창의적 표현력과 지각운동간의 관계 연구. 조형교육, 4(4), 35-41.
- 이연섭, 강문희 (1996). 유아의 언어교육. 서울: 창지사.
- 이춘희 (1997). 동화제시 및 질문유형이 유아의 창의성과 동화구조 이해에 미치는 영향. 서울여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 임선하 (1993). 창의성의 세대. 서울: 교보문고.
- 임영심 (1997). 동화 표상활동이 4세 유아의 이야기 꾸미기 능력에 미치는 효과. 유아교육학논집, 1(2), 91-110.
- 장휘숙 (1980). 유치원 아동의 창조성 개발을 위한 실험적 일연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 전경원 (1999). 유아 종합 창의성 검사. 서울:학지사.
- 정옥주 (1997). 동화를 통한 탐구활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사논문.
- 조성연 (1990). 아동의 창의성 발달 및 이에 관련된 생태학적 변인에 관한 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 허승희, 박동섭, 강승희(1999). 아동의 상상력 발달. 서울: 학지사.
- Amabile, T.M. (1989). *Growing up creative: Nurturing a lifetime of creativity*. New York : Crown Publishers.
- Bettleheim, B. (1976). *The use of enchantment : The meaning and importance of fairy-tales*. New York : Knopf.
- Clatt, M.J., Shaw, J.M., & Sherwood, J.M. (1980). Effects of training on the divergent-thinking abilities of kindergarten children. *Child Development*, 51,

- 1061-1064.
- Cropley, A.J. (1995). 교육과 창의성. 김선(역). 서울: 집문당.
- Cropley, A.J. (1999). Definitions of creativity. In M.A.Runco, & R.P.Steven. *Encyclopedia of creativity(vol.1)*. SD: Academic Press. pp.511-524.
- Dacey, J.S. (1989). Discrimination characteristics of the families of highly creative adolescents. *Journal of Creative Behavior*, 23, 263-271.
- Franklin, B.V., & Richards, P.N. (1997). Effects of children's divergent production. *British Journal of Educational Psychology*, 47, 121-127.
- Gilchrist, M. (1972). *The Psychology of creativity*. Melbourne University Press.
- Guilford, J.P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454.
- Guilford, J.P. (1956). Three faces of intellect. *American Psychologist*, 14, 467-479.
- Osborn, A.F. (1963). *Applied imagination*, New York : Scribners.
- Sternberg, R.J.(ed.) (1988). *The nature of creativity*. NY: Cambridge University Press.
- Tegano, D., Moran,J., & Sawyers, J. (1991). *Creativity in early childhood classrooms*. National Education Association of the United States.
- Torrance, E.P. (1976). *Guiding creative talent*. NY: Robert E. Krieger.

(2006. 08. 23 접수; 2006. 11. 06 채택)

〈부록 1〉 언어 창의성 검사 전체 점수 분산분석표

변동	자유도	자승합	평균자승합	F통계량	유의확률
모형	4	1852.95	463.24	29.18	<.0001
오차	33	523.89	15.88		
수정총합	37	2376.84			

변동	자유도	자승합	평균자승합	F통계량	유의확률
per_p	1	1151.01	1151.01	72.50	<.0001
사전/사후	1	216.99	216.99	13.67	0.00
연령	1	283.46	283.46	17.86	0.00
성별	1	75.96	75.96	4.78	0.04

〈부록 2〉 언어 창의성 사전·사후 검사 점수 평균

평균 (표준편차)	나이				성별			
	4세		5세		남아		여아	
	통제집단 (n=10)	실험집단 (n=8)	통제집단 (n=9)	실험집단 (n=11)	통제집단 (n=8)	실험집단 (n=8)	통제집단 (n=11)	실험집단 (n=11)
사전검사	8.80 (5.92)	10.02 (6.28)	9.22 (6.76)	8.64 (6.73)	8.50 (6.19)	7.75 (5.52)	9.36 (6.41)	10.27 (7.03)
사후검사	10.10 (5.86)	13.25 (5.99)	13.22 (6.85)	20.01 (9.42)	10.13 (5.84)	13.88 (3.68)	12.64 (6.80)	19.55 (10.52)