

글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이
유아의 창의성 신장에 미치는 효과

The Effects of Integrated Activities Using Wordless Picture Books
on Increase in Preschool Children's Creativity

울산대학교 교육대학원 유아교육전공

석사 손정화*

부교수 김영주**

Dept. of Early Childhood Education, Univ. of Ulsan

Master : Son, Jeong-Hwa

Associate Professor : Kim, Young-Joo

<Abstract>

This study purposed to examine the effects of integrated activities based on wordless picture books on increase in children's creativity. As for the subject of this study, 20 five-year old children(9 boys and 11 girls), who go to D Kindergarten in Ulsan-si, were selected as a experimental group and 20 five-year old children(8 boys and 12 girls) as comparative group, who attend B Kindergarten in Ulsan-si. For this study, all children of the groups were taken pre-test. After this experiment, difference in creativity of two groups was examined through post-test. The total of 42 sessions were conducted for 14 weeks from the first week of April to the second week of July, 2005. The test tool for this study was Creativity Scale developed by Kim Sang-yun (2003). To verify study questions, the mean of the two groups and the standard deviation were calculated and independent-sample t-test was carried out using SPSS WIN 11.5.

The results of this study were as the following: First, integrated activities based on wordless picture books showed statistically significant difference in children's creativity between the experimental group and the comparative one($p<.001$), which suggested that the activities affected increase in children's creativity in general. Second, integrated activities centering around wordless picture books indicated statistically significant difference in fluency($p<.05$), flexibility($p<.01$) and originality($p<.001$), sub-factors of children's creativity, between the experimental group and the comparative one. This result revealed that these activities were effective. Third, integrated activities based on wordless picture books did not show significant difference in elaboration, a sub-factor of children's creativity, between the two groups. As the result of this study, integrated activities based on wordless picture books had positive effects on increase in children's creativity.

▲주요어(Key Words) : 창의성(creativity), 통합적 교육활동(integrated activity), 글 없는 그림책(wordless picture book)

* 주 저 자 : 손정화 (E-mail : hwa-512@hanmail.net)

** 교신저자 : 김영주 (E-mail : grace609@ulsan.ac.kr)

I. 서론

최근 들어 사회적으로 창의성을 강조하는 분위기에 힘입어 유아기 창의성 교육의 중요성에 대해서도 그 인식이 고조되고 있다. 창의성 교육은 단순한 논리적 문제 해결의 사고를 넘어선 보다 넓고 깊고 색다른 사고를 요하는 21세기 문명에 대응하는 하나의 교육적 대안으로서 그 교육학적 의미와 가치가 새롭게 부각되고 있다(김춘일, 2000). 이에 창의성의 개발 및 교육 가능성에 대한 모색이 학교교육 현장에 이루어져 왔다. 제 6차 유치원 교육과정에서도 창의적인 능력을 발휘하는 사람, 새로운 가치를 창조하는 사람을 추구하는 인간상으로 설정하였고 교육목표에서는 유아의 일상생활 속에서 생각과 느낌을 창의적으로 표현하는 경험을 가질 것을 강조하였다(교육부, 1998).

창의성에 대한 연구는 크게 세 가지로 나누어 볼 수 있는데, 첫째는 창의적인 사람들의 특성에 관한 연구, 둘째는 창의성을 신장시킬 수 있는 교육적 환경과 교수 방법에 관한 연구, 셋째는 창의성이 발현될 수 있는 상황적 맥락에 관한 연구이다. 특히 창의성을 신장시킬 수 있는 교육적 환경과 교수 방법에 관한 연구(곽경리, 1996; 김춘화, 2000; 윤희준·박준기, 1971; 차미정 1990; Goets, 1981; Haddon & Lytton, 1968; Hyman, 1978; Sternberg, 2000)에서는 창의성이란 훈련될 수 없는 소수의 선천적인 특성이 아니라 유아에서 성인에 이르기까지 특별한 교육이나 훈련에 의해 향상될 수 있다고 한다. 그 예로 Franklin과 Richard(1997)는 유아 119명을 실험집단과 통제집단으로 구분하여 1주일 중 하루만 확산적인 사고능력을 강조하여 훈련시킨 후, 10주 후 유아의 확산적 사고능력을 향상한 것을 확인하였다. 장희숙(1981)은 유아 50명을 대상으로 유창성과 독창성이 훈련에 의해 개발될 수 있는지를 연구하고자 연구자가 제작한 상상을 자극하는 그림과 질문을 이용한 10주간의 프로그램을 실시한 결과 창의성이 개발된 것을 확인하였다. 김현주(1983)는 만 4~5세 유아들을 대상으로 사회극적 놀이훈련을 통해 의미있는 창의성 증진을 가져왔다고 보고하였으며, 박상희(1990)는 교사의 질문방식이 유아의 창의성에 영향을 준다고 하였다. Meeker(1978)는 학령기 아동은 유아들에 비해 학교에서 규칙에 따라 제한적으로 행동하고 교사 주도적 학습을 많이 하는 반면, 유아는 자신의 호기심이나 흥미에 따라 탐구학습이 강조되는 경향이 있어서 창의성 교육은 유아를 대상으로 했을 때 더욱 효과적이라고 하였다. 따라서 유아기는 창의성 개발의 결정적인 시기라고 할 수 있다(김옥향, 1983). 이처럼 창의성은 교육 가능한 것이며, 특히 유아기 창의성 교육은 이상의 연구 결과에서 그 중요성을 확인할 수 있다.

따라서 유아기부터 일상생활에서 일어나는 여러 가지 문제

상황에 대하여 다양하게 생각해 보는 태도와 능력을 길러 주어야 하며, 유아교육 현장에서 교사는 유아들의 다양하고 폭넓은 사고를 조장하여 창의성이 신장될 수 있도록 광범위하게 탐색하는 과정을 적극적으로 제공해 주어야 할 필요가 있다. 그러므로 유아를 보육하거나 교육하는 현장에서 유아의 창의성을 증진시킬 수 있는 교수 방법과 환경이 모색되어야 할 필요가 있다.

McGee와 Richgels(1990)는 유아는 그림책을 통해서 들은 내용을 자신의 상상력과 창의력으로 새롭게 이야기 꾸밀 수 있으며, 특히 유아 자신의 경험과 자기 나름대로 의미를 이해하거나 해석한 대로 이야기를 창조할 수 있기 때문에 그림책을 통한 문학 활동이 유아의 창의성을 증진시키는 효과적인 활동이라고 제안하였다. 특히 최근에는 글 없는 그림책에 관한 연구가 활발해 지면서 글 없는 그림책을 통한 이야기 꾸미기 활동이 읽기 흥미, 어휘력, 언어 구성 능력 및 창의성 신장에 효과적임을 보고하고 있다. 특히 이정우(1998)는 글 없는 그림책은 아이들에게 심리적 부담을 주지 않고 아이들이 나름대로 자유롭게 상상하여 의미를 구성해 볼 수 있기 때문에 재미있는 생각을 펴 나갈 수 있게 하는 가치 있는 도구이고, 시각적 지각 발달을 비롯한 논리적 사고의 발달 및 확산적 사고와 창의적 사고의 증진 등 전인적 발달을 위해 매우 적절한 매개체라고 하였다. 고은님(1998)은 글 없는 그림책이 읽기 초보자나 유아들에게 창의적인 이야기를 구성하도록 하는 데 좋은 자료로써 이용되어질 수 있다고 하였다. 허미예(1999)는 '빨간 끈'이라는 글 없는 그림책을 활용하여 동화 이야기를 꾸며 보는 활동에 참여한 유아들이 참여하지 않은 유아에 비해 언어 구성능력과 창의성에서 유의한 차이를 나타냈음을 보고하였다. 이연규(1999) 또한 글 없는 그림책을 통한 이야기 구성하기 경험이 유아의 시각적 문해, 추론, 구두 언어 수행 수준과 확산적 사고 능력의 발달에 긍정적인 영향을 미쳤음을 밝혔고, 정성순(2000)은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 글 있는 그림책 이야기 활동보다 유아의 전반적인 언어능력을 향상시키고, 창의성 신장에 효과가 있음을 보고하였다. 김지연(2003)의 연구 또한 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의력을 신장시키는데 효과가 있음을 보고하고 있다.

그런데 이들 연구들은 이야기 꾸미기 등의 언어영역의 활동에 국한되어 이루어지고 있다. 그러나 유아들의 창의성은 특정 영역에서만 일어나는 것이 아니라 유아의 생활 전반에서 계속 일어나고 있고 창의성 발달 역시 유아의 전인적인 발달을 돕는 통합적인 차원에서 이루어져야 한다. 손혜숙(2007)의 연구도 교사의 동화제시 방법이 유아의 창의성에 미치는 영향에 대해 연구하며 통합적인 교육방법이 아닌 단순히 동화제시 방법의 효과만 다루었다. 심성경 등(2005)의 연구도 글 없는 그림책을 소개하고, 글 없는 그림책으로

이야기를 꾸미고, 이야기책을 만드는데 그쳐, 글 없는 그림책을 활용한 통합적 활동을 하지는 못했다는 한계를 지닌다. Pagano(1979)에 의하면 유아들은 그들의 생활 속에서 개방된 환경, 창의적인 기술의 적극적 사용, 풍부한 사전지식, 스스로 터득한 기술의 능숙한 사용, 예술가들과의 유대관계의 지속 등의 5가지 조건들이 갖추어 진다면 창의성이 극도로 발달할 수 있으며, 이러한 창의성은 음악, 미술, 언어영역 등 한정된 부분이 아닌 과학, 사회적 영역 등의 모든 영역을 통한 통합적인 교육 속에서 향상될 것을 주장하였다. 따라서 본 연구에서는 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동의 적용이 유아의 창의성 신장에 미치는 영향에 대해 알아보고자 한다.

II. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 U군 A읍 D병설유치원에 다니는 만5세 아 20명을 실험집단으로 하고, U시 U군 B읍 B병설유치원에 다니는 만5세 아 20명을 비교집단으로 선정하였다. 이 두 유치원은 읍 단위에 위치하고, 아파트 단지 내에 있는 병설유치원으로 부모들의 교육적 수준이나 배경이 비슷하며, 두 집단의 교사들 또한 경력 및 나이 면에서 유사한 학급에 속하는 집단이다. 2005년 3월을 기준으로 한 각 집단별 유아들의 평균 월령과 성별은 <표 1>과 같다.

2. 연구도구

본 연구의 창의성 검사 도구는 유아들이 여러 조각들을 손으로 직접 만지면서 조작할 수 있는 칠교판을 이용한 김상윤(2003)이 개발한 창의성 검사지이다. 이 검사 도구는 표준화된 검사 도구로서 Torrance(1974)의 창의적 사고력 검사(Torrance Test Creative Thinking : TTCT)에 근거하여 유창성, 정교성, 융통성, 독창성의 4 가지 하위 영역으로 구성되어 있다. 먼저 유창성은 특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내느냐 하는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력을 말한다. 본 연구에서는 칠교판을 이용하여 1개의 모양을 만드는데 걸린 초단위의 평균 시간을 점수

화하였다.

둘째, 정교성은 제시된 특정자극에 대해 새로운 생각을 발달시키고 표현하며, 아름답게 꾸미고 정교하게 만드는 능력을 말한다(예, 사람이 편안하게 살 수 있는 집을 그려 보세요? 그런 집을 보고 고쳐야 할 것들을 찾아서 보다 자세하게 그려 보세요?). 본 연구에서는 칠교 만들기에서 사용한 모든 조각수를 모양수로 나눈 평균 개수를 점수화 하였다.

셋째, 융통성은 고정적인 사고방식이나 시각자체를 변환시켜 다양한 해결책을 찾아내는 능력으로 제시된 특정 자극에 대한 접근 방법의 수로 측정. 즉, 어떤 문제를 해결하거나 아이디어를 내는데 한 가지 방법에 집착하지 않고 여러 가지 방법으로 접근하여 반응하려고 하는 능력을 말한다(예, 칫솔을 다르게 사용할 수 있는 여러 가지 방법을 이야기 해 보세요). 본 연구에서는 칠교로 만든 도형의 이름이 속한 범주수를 점수화 하였다.

넷째, 독창성은 기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출하고, 새롭고 희귀한 아이디어나 관계를 생각해 내는 능력을 말한다(예, 제기를 발로 차는 방법 외에 독특한 방법으로 하고 싶어요. 어떻게 할 수 있을까요?). 본 연구에서는 평범 반응(범주표 참조)에 속하지 않은 희귀 반응 수(한 범주에 최대 2개까지)를 점수화 하였다.

3. 연구절차

실험집단과 비교집단을 구성하여 두 집단의 모든 유아에게 사전검사를 실시하였으며, 실험 절차로는 실험집단의 유아에게 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 경험하게 하고, 비교집단의 유아에게는 도서영역에 글 없는 그림책을 놓아두는 활동만을 경험하도록 하였다. 실험 후 사후검사를 통해 두 집단 간의 창의성의 차이를 알아보았다.

1) 사전검사

본 검사의 사전검사는 두 집단 간의 동질성을 알아보기 위해서 실시했으며, 검사도구로는 김상윤 창의성 검사지(2003)를 사용하였다. 기간은 실험을 실시하기 전인 2005년 3월 20일~3월 24일에 실험집단과 비교집단의 유아 40명을 대상으로 유치원 등원 후 자유선택활동 시간을 마치고 하루 일과에 잘 적응할 수 있는 시간에 유아와 교사가 1:1로 실시하였으며, 유아가 이해할 수 있도록 충분히 설명을 해 주었다. 실험

<표 1> 연구대상 유아의 성별 및 연령

구 분	남	여	N	평균 연령
실험집단	9	11	20	66.5
비교집단	8	12	20	66.0

집단의 검사자는 연구자가, 비교집단의 검사자는 비교집단의 담임이 실시하였는데 검사의 실시요령에 관해 사전 합의와 훈련을 받았다.

2) 실험처치

본 연구의 실험 처치는 2005년 4월 1주부터 7월 2주까지 총 14주 동안 총 42회 실시하였다.

(1) 실험집단의 처치

실험처치는 2005년 4월 1주부터 7월 2주까지 주 3회, 1회

활동시간은 약 10~30분정도로 점심시간 후 1시부터 1시 30분 사이에 실시하였다. 실험처치는 담임교사인 본 연구자가 직접 실시하였다.

① 실험처치 내용

실험처치는 유아와 함께 글 없는 그림책을 선정하고, 1단계 표지읽기, 2단계 그림읽기를 한 후, 글 없는 그림책을 활용한 다양한 활동망을 구성하고, 3단계 언어활동, 4단계 연관활동 순으로 실시하였다.

실험처치에 앞서 제6차 교육과정의 영역과 내용을 창의성과 관련하여 <표 2>와 같이 분석하고, 글 없는 그림책을 이용한 통합

<표 2> 창의성과 관련한 6차 교육과정 영역의 내용

생활	영역	내용	창의성 관련
가. 건강생활	감각과 신체 인식	· 신체를 인식하고 움직이기 · 이동과 비이동 운동하기 · 신체 활동에 참여하기	· 신체를 다양하게 움직이기 · 이동과 비이동 운동하기 · 다양한 신체 활동에 참여하기
	기본생활습관	· 예절 바르게 생활하기	· 상황에 맞게 행동하기
나. 사회생활	개인생활	· 나에 대하여 긍정적으로 생각하기 · 감정과 요구 조절하기 · 자기 일을 계획하고 실천하기	· 나의 독창성을 인정하기 · 민감하게 대처하기 · 정교하게 계획하고 실천하기
	집단생활	· 다른 사람을 이해하고 존중하기 · 공공 규칙을 이해하고 지키기 · 두레의 소중함을 알고 협력하기	· 타인의 독창성을 인정하고 존중하기 · 공공 규칙을 이해하고 지키기 · 유창하게 대처하기
	사회현상과 환경	· 정보 자료에 관심 가지기	· 다양한 정보에 관심가지기
다. 표현생활	탐색	· 형태 탐색하기 · 움직임 탐색하기 · 자신과 다른 사람의 생각과 표현을 존중하기	· 다양한 형태 탐색하기 · 움직임 탐색하기 · 자신과 다른 사람의 생각과 표현을 존중하기
	표현	· 여러 가지 소리 만들기 · 그림 그리기 · 만들기와 꾸미기 · 동작으로 표현하기 · 통합적으로 표현하기	· 독창적인 소리 만들기 · 상상적이며 독창적으로 그리기 · 창의적이고 정교하게 만들고 꾸미기 · 창의적인 동작으로 표현하기 · 유창하게 통합적으로 표현하기
	감상	· 예술적 표현 존중하기	· 예술적인 표현에 민감하게 반응하기
라. 언어생활	듣기	· 말소리 듣기 · 낱말과 문장을 듣고 이해하기 · 이야기를 듣고 이해하기 · 동화·동요·동시 듣기	· 민감하게 듣기 · 낱말과 문장을 정교하게 듣고 이해하기 · 이야기를 듣고 민감하게 이해하기 · 다양한 동화·동요·동시 듣기
	말하기	· 바르게 발음하여 말하기 · 낱말과 문장을 말하기 · 경험·생각·느낌 말하기 · 상황에 맞게 말하기	· 정교하게 발음하기 · 낱말과 문장을 유창하게 말하기 · 창의적이고 유창하게 말하기 · 다양한 상황에 맞게 말하기
	읽기·쓰기에 관심 가지기	· 말과 글의 관계 알기 · 글자에 관심 가지기 · 쓰기에 관심 가지기 · 책에 관심 가지기	· 민감하게 반응하기 · 다양한 글자에 관심가지기 · 정교하게 반응하기 · 다양한 책에 관심가지기
마. 탐구생활	과학적 탐구	· 물체와 물질 탐색하기	· 다양한 물체와 물질 탐색하기
	수학적 탐구	· 분류하기와 순서 짓기 · 기초적인 측정과 관련된 경험하기	· 독창적이고 정교하게 분류하기와 순서 짓기 · 다양한 경험하기
	창의적 탐구	· 주변 상황에 관심을 가지고 탐색하기 · 다양하게 생각하기	· 다양한 상황을 탐색하기 · 다양하게 사고하기

활동을 전개할 수 있는 기초 자료로 활용하였다.

6차 교육과정을 분석한 후, 교육과정에 적합한 글 없는 그림책을 선정하였다. 글 없는 그림책을 선정하기 위해 관련 이론(이경우, 2004; 이경우 등, 1997; 이상금·장영희, 2001; Morrow, 1988)을 살펴보고, 본 연구자와 유아교육 전공 석사 2인이 모여 관련 문헌을 근거로 그림책 선정에 대한 기준을 협의하여 본 연구에서 사용할 그림책을 다음의 기준에 따라 선정하였다.

첫째, 본문 내용(이야기)의 질이 좋은 그림책을 선정하였다. 둘째, 글 없는 그림책에는 글이 거의 없기 때문에 그림이 이야기와 시각적 자료가 될 수 있는 그림책을 선정하였다. 셋째, 글이 부분적으로 있기는 하나 글이 거의 없는 그림책과 글이 없는 그림책을 선정하였다. 넷째, 창의력 증진을 할 수 있는 글 없는 그림책 즉, 창의성의 하위요소인 유창성, 정교성, 융통성, 독창성의 요소가 골고루 연관되는 내용을 선정하였다. 다섯째, 어린이들의 선호도가 높은 그림책을 선정하였다. 여섯째, 연구대상 유아들에게 적합한 수준인가? 일곱째, 유아들의 교육과정과 연계한 생활주제와의 연관성이 있는가? 여덟째, 유아들의 창의성 신장을 위한 통합 활동을 추출할 수 있는 것인가?를 고려

하여 선정하였다. 그 결과 1차적으로 선정기준에 적합하고 생활주제와 연관된 그림책 총 8권을 선정 후, 최종적으로 <표 3>과 같은 글 없는 그림책 총 4권을 선정하였다.

총 4권의 글 없는 그림책을 선정한 후 글 없는 그림책을 이용한 주제 활동망을 구성하였다. 선정된 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동 프로그램을 구성·전개하기 위해 주제 활동망을 구성하여 적용하였는데, 주제 활동망의 구성은 유아들과 함께 1단계 표지읽기, 2단계 그림 읽기를 한 후, 토의를 거쳐 구성하였다. 주제망을 구성한 후 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 <표 4>와 같이 실시하였다.

연관활동은 가능한 한 6 가지 연관활동을 하는 것을 원칙으로 하되, 그림책과 관련된 6 가지 연관활동을 찾기가 어려운 경우에는 4 가지, 혹은 5 가지 연관활동을 실시하였다.

(2)비교집단의 처치

본 연구의 실험 처치기간은 2005년 4월 1주부터 7월 2주까지 총 14주 동안이었으며, 총 8회에 걸쳐 1단계 표지읽기와 2단계 그림 읽기만을 실시하였고, 남은 기간 동안도서영역에 비치하여 유아들에게 글 없는 그림책에 관한 호기심과 관심을 갖게 지도하였다.

<표 3> 선정된 글 없는 그림책

기 간	생활주제	생활주제와 연관된 그림책	선정된 그림책
4월	봄	글자 없는 그림책 벌레가 좋아	벌레가 좋아
5월	가족과 이웃	아빠하고 나하고 수염할아버지	아빠하고 나하고
6월	동 물	동물원 알록달록 동물원	동물원
7월	여 름	노란우산 비 오는 날	노란우산

<표 4>글 없는 그림책을 활용한 통합 활동

글 없는 그림책	1단계		2단계		3단계		4단계				
	표지읽기	그림읽기	언어활동	연관활동							
				조 형	조 작	과 학	신 체	음 악	체 험		
벌레가 좋아	0	0	제목 바꾸기 / 벌레 이름 짓기 / 문제해결	여러 가지 벌레 만들기 / 벌레 그리기	거미줄 만들기	벌레 관찰하기	벌레 흉내내기				벌레 전시회
아빠 하고 나하고	0	0	제목바꾸기 / 아빠하면 생각나는 말 / 아빠와의 인터뷰 / 재미있는 말	아빠 사진 불러주 / 문패 만들기	아빠얼굴 구성하기		아빠와 함께 놀이	아빠와 함께 춤을			아빠 참여수업
동물원	0	0	문제 해결판 / 엄마, 아빠 되어보기	동물 가면 만들기	동물퍼즐	동물 관찰하기	동물 표현하기	동물의 사육제 감상			동물원 견학
노란우산	0	0	인형극 대본 쓰기 / 우산 인형극	우산친구 만들기		빗방울 관찰하기	우산 이용 동작활동	비 오는 세상 노래			

2) 사후검사

사후 검사는 실험 처치 기간이 끝난 후 2005년 7월 16일부터 7월 20일까지 사전검사에서 사용하였던 김상윤(2003)의 창의성 검사지를 사용하여 5일간에 걸쳐 실시하였다. 검사는 실험집단은 연구자가, 비교집단은 사전검사를 하였던 비교집단의 담임교사가 실시하였다.

4. 자료처리

본 연구의 수집된 자료는 SPSS 프로그램을 이용하여 분석하였다. 분석기법으로는 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 유아들의 창의성에 미치는 영향을 알아보기 위해 t-검증을 실시하였다. 또한 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전과 실시한 후에 유아들의 창의성 향상 정도를 살펴보기 위해 독립표본 t-검증을 실시하였다.

III. 연구결과 및 해석

1. 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향은 어떠한가?

1) 프로그램 실시 전 실험 및 통제집단의 동질성 검사

글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전 집단 간 동질성을 확인하여 본 결과는 <표 5>와 같다.

글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전에 유아의 창의성은 평균이 실험집단 103.88, 비교집단 103.51로, 실험집단 유아가 비교집단 유아보다 창의성이 높았으나 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 이상과 같이 글 없는 그림책

을 활용한 통합 활동을 실시하기 전에 실험집단 유아와 비교집단 유아는 창의성에 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서 본 연구자가 선정한 실험집단과 비교집단은 동질집단임이 입증되었다.

2) 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과

글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 유아의 창의성 향상에 미치는 효과를 알아보기 위해 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전과 실시한 후에 실험집단과 비교집단 유아의 창의성을 살펴본 결과는 <표 6>과 같다.

실험집단 유아의 창의성은 평균이 사전 103.88, 사후 114.50으로, 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전보다 실시한 후에 창의성이 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다($t=7.75, p<.001$). 반면 비교집단 유아의 창의성은 평균이 사전 103.51, 사후 105.23으로, 사전보다 사후에 창의성이 높았으나 유의미한 차이는 아니었다. 또한 사후 검사 후, 실험집단과 통제집단간의 창의성 점수의 차를 비교해 볼 결과, 두 집단 간에 유의미한 차이가 나타났다($t=5.93, p<.001$) 따라서 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동은 유아의 창의성 신장에 효과적임을 알 수 있다.

2. 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 창의성의 각 하위영역인 유창성, 정교성, 융통성, 독창성에 미치는 영향은 어떠한가?

1) 프로그램 실시 전 실험집단과 통제집단의 동질성 검사
글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전 실험집단과 비교집단의 동질성을 확인해 본 결과는 <표 7>과

<표 5> 프로그램 실시 전 실험 및 통제집단의 창의성

구 분	실험집단(n=20)		비교집단(n=20)		t
	M	SD	M	SD	
사전검사	103.88	4.86	103.51	3.74	0.26

<표 6> 프로그램 실시 후 실험 및 통제집단의 창의성

구 분	사 전		사 후		사후-사전		t
	M	SD	M	SD	M	SD	
실험집단	103.88	4.86	114.50	6.28	10.63	6.13	7.75***
비교집단	103.51	3.74	105.23	3.41	1.51	3.67	1.84
t	0.26		5.93***				

*** $p<.001$

<표 7> 프로그램 실시 전 실험 및 통제 집단의 유창성, 정교성, 융통성 및 독창성

구 분	실험집단(n=20)		비교집단(n=20)		t
	M	SD	M	SD	
유창성	103.50	5.89	105.30	5.80	-0.97
정교성	100.25	8.67	101.30	9.81	-0.36
융통성	103.85	8.46	104.75	5.56	-0.40
독창성	107.90	9.67	102.70	9.08	1.75

<표 8> 프로그램 실시 후 실험 및 통제 집단의 유창성, 정교성, 융통성 및 독창성의 차이

하위영역	집 단	사 전		사 후		사후-사전		t
		M	SD	M	SD	M	SD	
유창성	실 험	103.50	5.89	112.65	6.57	9.15	6.49	6.30***
	비 교	105.30	5.80	107.35	6.43	2.05	6.83	1.34
	t	-0.97		2.58*				
정교성	실 험	100.25	8.67	104.05	8.43	3.80	9.89	1.72
	비 교	101.30	9.81	101.90	6.63	0.60	10.73	0.25
	t	-0.36		0.90				
융통성	실 험	103.85	8.46	118.45	11.69	14.60	13.88	4.70***
	비 교	104.75	5.56	107.20	6.47	2.45	7.47	1.47
	t	-0.40		3.77**				
독창성	실 험	107.90	9.67	122.85	10.96	14.90	12.57	5.32***
	비 교	102.70	9.08	103.65	9.57	0.95	11.50	0.37
	t	1.75		5.90***				

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

같다.

<표 7>에서 보는 바와 같이 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전 유창성은 평균이 실험집단 103.50, 비교 집단 105.30으로, 정교성은 평균이 실험집단 100.25, 비교 집단 101.30으로, 융통성은 평균이 실험집단 103.85, 비교 집단 104.75로, 독창성은 평균이 실험집단 107.90, 비교집단 102.70으로 각 영역에서 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 그러므로 두 집단은 창의성의 하위요소인 독창성이 동질집단임이 입증되었다.

2) 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 유아의 유창성, 정교성, 융통성, 독창성에 미치는 효과

글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 유아의 유창성, 정교성, 융통성, 독창성 향상에 미치는 효과를 알아보기 위해 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전과 실시

한 후의 결과는 <표 8>과 같다.

실험집단 유아의 유창성은 평균이 사전 103.50, 사후 112.65로 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전보다 실시한 후에 유창성이 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이가 있었다(t=6.30, p<.001). 비교집단 유아의 유창성은 평균이 사전 105.30, 사후 107.35로 사전보다 사후에 유창성이 높았으나 유의미한 차이는 없었다. 또한 사후검사에서 실험집단과 통제집단간의 집단 간 차이를 검증하여 보았을 때, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다(t=2.58 p<.05). 이는 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 적용한 실험집단 유아들이 비교 집단의 유아들보다 유창성 향상이 더 잘 이루어졌다고 볼 수 있으며, 그 결과 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동의 적용은 유아의 유창성 증진에 효과가 있는 것으로 해석되어진다.

실험집단 유아의 정교성은 평균이 사전 100.25, 사후 104.05로 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전보다 실시

한 후에 정교성이 향상되었으나 통계적으로 유의미한 차이가 없음을 알 수 있다. 비교집단 유아의 정교성은 평균이 사전 101.30, 사후 101.90으로 사전보다 사후에 정교성이 높았으나 통계적으로 유의미한 차이가 없음을 알 수 있다. 또한 사후 검사에서 실험집단과 통제집단간의 집단 간 차이를 검증하여 보았을 때, 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다. 결과적으로 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동의 적용은 유아의 정교성 증진에는 효과가 없는 것으로 해석되어진다.

실험집단 유아의 융통성은 평균이 사전 103.85, 사후 118.45로 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전보다 실시한 후에 융통성이 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이가 있었다($t=4.70, p<.001$). 비교집단 유아의 융통성은 평균이 사전 104.75, 사후 107.20으로 사전보다 사후에 융통성이 높았으나 유의미한 차이는 아니었다. 또한 사후검사에서 실험집단과 통제집단간의 집단 간 차이를 검증하여 보았을 때, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($t=3.77, p<.01$). 이는 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 적용한 실험집단 유아들이 비교집단의 유아들보다 융통성 향상이 더 잘 이루어졌다고 볼 수 있으며, 그 결과 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동의 적용은 유아의 융통성 증진에 효과가 있는 것으로 해석되어진다.

실험집단 유아의 독창성은 평균이 사전 107.90, 사후 122.85로 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 실시하기 전보다 실시한 후에 독창성이 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이가 있었다($t=5.32, p<.001$). 비교집단 유아의 독창성은 평균이 사전 102.70, 사후 103.65로 사전보다 사후에 독창성이 높았으나 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 또한 사후검사에서 실험집단과 통제집단간의 집단 간 차이를 검증하여 보았을 때, 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($t=5.90, p<.001$). 이는 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 적용한 실험집단 유아들이 비교집단의 유아들보다 독창성 향상이 더 잘 이루어졌다고 볼 수 있으며, 그 결과 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동의 적용은 유아의 독창성 증진에 효과가 있는 것으로 해석되어진다.

종합하여 보면 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 유아의 창의성 증진에 효과가 있었으며, 하위영역별로 볼 때는 유창성, 융통성, 독창성에 효과적이었으나 정교성에는 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 효과적이지 않음을 알 수 있었다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동이 유아의 창의성 신장에 미치는 효과를 검증하고자 하였다. 본 연구

에서 밝혀진 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다. 첫째, 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동은 유아의 창의성 향상에 유의한 효과가 있는 것으로 나타났다. 즉, 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 경험한 실험집단 유아는 경험하지 못한 비교집단 유아보다 창의성이 높게 나타났다. 본 연구의 결과는 선행연구(김호, 2002; 윤혜진, 1994; D'angelo, 1981; Raines & Isbell, 1994)의 결과와 일치하고 있는 것으로 나타났다. 다양한 활동은 이야기 꾸미기 활동 및 제목 바꾸기 등의 언어활동 뿐만 아니라 글 없는 그림책이라는 소재를 가지고 교사 주도의 학습이 아닌 유아들이 중심이 되어 자신들의 생각대로 활동방향을 구성하여 통합 활동들을 하였으며, 자신의 생각을 표출해 내는 활동이 많았기 때문에 유아의 창의성을 향상시킬 수 있었다고 생각한다.

둘째, 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동은 유아의 유창성 향상에 유의한 효과가 있는 것으로 나타났다. 즉, 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 경험한 실험집단 유아는 경험하지 못한 비교집단 유아보다 유창성의 신장이 높음을 보여준다. 본 연구결과는 상상력이 포함된 이야기 꾸미기 활동이 유아의 유창성에 긍정적인 효과가 있다는 이미에(2002)의 연구결과와도 일치한다. 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동은 언어활동뿐만 아니라 꾸미기, 만들기, 몸으로 표현하기, 관찰하기 등의 전 영역을 포함한 통합적인 활동으로 구성되어 있다. 이러한 활동들은 모두 유아의 생각에 의해 구성되어 지는데, 활동방향을 구성하고 계획하고 실행하는 과정은 유아에게 독특하고 다양한 활동들을 만들어내기 위해 진지하게 생각하고 탐색하게 함으로써 유아에게 많은 양의 새로운 아이디어를 제공한다. 이는 특정한 문제나 상황에서 가능한 많은 양의 유용하거나 그렇지 않은 아이디어를 만들어 내는 능력인 유아의 유창성에 효과가 있는 것으로 볼 수 있다. 또한 유아가 자신의 생각을 자유롭게 표출해 낼 수 있도록 허용적인 분위기를 만들어 준 교사의 노력이 유아의 유창성 향상에 도움이 되었다고 볼 수 있다.

글 없는 그림책을 활용한 통합 활동은 유아의 융통성 향상에 유의한 효과가 있는 것으로 나타났다. 본 연구의 결과는 김호(2002), 이미에(2002)의 연구결과와도 일치하는데, 이러한 효과가 나타나는 것은 제목 바꾸기, 이야기 꾸미기, 문제 해결해보기 등 유아로 하여금 다양한 생각이나 활동들을 한 가지 방법이 아닌 다양한 방법으로 접근하도록 할 수 있는 프로그램이 많은 비중을 차지하였기 때문이라고 생각된다.

글 없는 그림책을 활용한 통합 활동은 유아의 독창성 향상에 유의한 효과가 있는 것으로 나타났다. 독창성은 다른 요소들보다 가장 큰 향상의 폭을 보였는데 박수정(1998)과 전동석(2000)의 연구와 일치한다. 이는 유아 개개인의 생각보다는 전체의 생각을 우선하던 수업방식에서 벗어나 남들이 생각하지 못한 전혀 새로운 시각으로 바라보는 유아들의 자발적인

생각을 최대한 칭찬하고 격려한 교사의 태도가 영향을 주었다고 할 수 있다.

그러나 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동은 유아의 정교성 향상에 유의한 효과가 없는 것으로 나타났다. 이는 이미에(2002)와는 상반된 결론으로 이미에(2002)의 연구에서는 상상력이 포함된 이야기 꾸미기라는 한 가지 활동을 체계적으로 진행하여 유아들로 하여금 이야기 꾸미기 활동의 의미를 명확하게 파악하게 하여, 이야기 꾸미기 활동이 완성, 보완, 수정된 결과로 분석된다. 이에 반해 본 연구의 글 없는 그림책을 중심으로 한 통합 활동은 프로그램 운영상 1번의 활동들로 그쳤을 뿐 다시 그 활동을 유아와 함께 반성하고 수정·보완하여 완성하는 활동이 없었기 때문에 유아의 정교성 향상에 별로 도움을 주지 못했다고 사료된다. 그러므로 통합 활동을 통해서 유아의 정교성을 신장시키기 위해서는 좀 더 체계적이고 지속적으로 교육해야 할 필요성을 인식하게 되었으며 활동의 양을 줄이고 한 활동을 실시한 후 평가하고 수정·보완하여 각 활동을 완성하는 노력이 요구되어진다.

이상에서 논의된 내용을 통해 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동은 본 프로그램을 실시한 실험집단 유아가 그렇지 않은 비교집단 유아보다 유창성과 융통성, 독창성, 그리고 창의성 향상에 효과적이었다. Williams(1970)는 창의성의 계발과 증진을 위해서는 알맞은 학습조건과 체계적으로 적절한 수업전략, 다양한 제공이 선행되고 충족되어야 함을 지적하면서 창의성 계발과 실시의 원리로 계속적이고 부단한 노력, 문제의식, 서로상호간에 존중되고 이해되는 심리적 안정을 주는 분위기, 적극적인 참여와 자발적으로 실생활에 적용하려는 의욕, 지적능력, 정의적 특성. 조작적 능력이 복합적으로 조직된 훈련, 다면적 시야를 들었다(김인수, 1989). 유아의 창의성을 지도하기 위해서는 '어떤 내용을 가르치느냐'가 아니라 '어떻게 가르치느냐'에 더 큰 비중을 두어야 하며 별도의 프로그램이나 새로운 교수방법의 계발보다는 정해진 교육과정의 내용범위 안에서 창의성 조장을 위한 경험의 조직과 실천이 더 필요할 것이다. 따라서 이 연구는 어떻게 가르치느냐의 문제를 해결하기 위한 하나의 실천사례라고 볼 수 있다.

또한 유아들이 자신의 다양한 생각을 표현해보는 기회를 자주 갖는 이 프로그램의 장점과 적극적으로 유아가 자신의 생각을 표출해 내도록 유도한 교사의 태도와 질문유형, 유치원 교육활동 중 형식적, 비형식적으로 창의적인 생각을 하도록 격려하고 유도하는 교사의 노력이 큰 영향을 주었다고 할 수 있다.

본 연구에 기초하여 후속연구를 위한 제한점과 그를 바탕으로 제언을 하면 다음과 같다. 먼저 일반적인 유치원 교육과정을 실행하면서 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을

자연스럽게 적용시키기에 어려움이 있었고, 시중에 나와 있는 글 없는 그림책의 종류가 다양하지 않아서 기존의 생활주제와 연계한 글 없는 그림책을 선정하고자 할 때 다소 어려운 점이 나타났다. 따라서 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 위해 유아를 위한 글 없는 그림책이 많이 나와야 할 것으로 보인다. 둘째, 글 없는 그림책을 활용한 통합 활동을 효율적으로 전개하기 위해서는 교사가 활동내용을 충분히 계획하고 평가할 시간이 필요하였다. 글 없는 그림책의 통합 활동이 유아의 창의성 신장에 효과적임을 본 연구에서 확인하였으므로, 유치원의 정규 교육과정 즉 교육부가 제시하고 있는 교육과정 프로그램으로 개발, 보급한다면 교사가 프로그램을 계획하는데 필요한 시간을 절약하고, 평가하고 피드백 하는 시간을 확보할 수 있을 것이라고 생각된다. 셋째, 연구 결과 창의성의 하위영역인 정교성 발달의 신장에 효과가 없는 것을 감안해 볼 때 정교성 발달을 위한 좀 더 체계적이고 지속적인 교육활동 방법이 모색되어야 할 것으로 보인다.

□ 접수일 : 2007년 05월 15일

□ 심사일 : 2007년 05월 28일

□ 심사완료일 : 2007년 06월 28일

【참 고 문 헌】

- 고은님(1998). 유아의 이야기 이해도와 이야기 구성력간의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 곽경리(1996). 어머니에 의한 문제해결 동화가 유아의 창의성 증진에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 교육부(1998). 유치원 교육 과정 해설. 서울: 교육부.
- 김상운(2003). 아동심리 검사법. 부산: 고신대학교 출판부.
- 김옥향(1983). 유치원 아동의 창의적 성격 특성에 관한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 김인수(1989). 상념자극질문 활용수업의 창의력 증진 효과. 중앙대학교 교육대학원 박사학위논문.
- 김지연(2003). 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 통한 유아의 창의성 신장. 한국교총 현장교육연구 논문.
- 김춘화(2000). '동화 듣고 전달하기'가 유아의 어휘력 및 창의성에 미치는 효과. 한국아동교육학회지, 9(2), 43-59.
- 김현주(1983). 사회적 놀이훈련을 통한 취학 전 아동의 창의성 증진에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김 호(2002). 그림이야기책 만들기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 박상희(1990). 이야기 내용에 대한 質問方式이 유아의 創意性에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 박수정(1998). 동화재구성 활동이 유아의 동화재구성 능력과 창의성에 미치는 영향. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 손혜숙(2007). 교사의 동화 제시방법이 유아의 창의성에 미치는 영향. *미래유아교육학회지*, 14(1), 1-28.
- 심성경·백영애·김나림·변길희·박지애·박주희(2005). 글 없는 그림책 관련활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. *한국 유아교육학회지*, 25(3), 203-218.
- 윤혜진(1994). 교사의 질문을 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤희준·박종기(1971). 창의력 발달을 위한 수업형태에 관한 실험연구. *청주교육대학 논문집*, 7, 5-28.
- 이경우(1998). 좋은 그림책을 활용한 창의력 개발. 서울: 한국교육정보.
- 이경우·장영희·이치숙·노영희·현은자(1997). 유아에게 적절한 그림책. 서울: 양서원.
- 이미애(2002). 상상력이 포함된 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이상금·장영희(2001). 유아문학론. 서울: 교문사.
- 이연규(1999). 글 없는 그림책과 교사와의 상호작용이 시각적 문해, 추론, 구두언어 및 확산적 사고에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 장희숙(1981). 유치원 아동의 창의성 개발을 위한 실험적 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 전동석(2000). 창의성 계발 기법을 활용한 전래동화 활동이 유아의 창의성 신장에 미치는 효과. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정성순(2000). 글 없는 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어능력에 미치는 효과. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 차미정(1990). 창의성 훈련프로그램의 구성방법, 교사훈련 여부가 유아의 창의성 행동에 미치는 영향. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허미애(1999). 글 없는 그림책 활용이 유아의 언어구성능력이 창의성에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- D' Angelo K. (1981). Wordless picture books and the young language-disabled child. *Teaching Exceptional Children*, 14(1), 34-37.
- Franklin, B. V., & Richards, P. N.(1997). Effects of children's divergent production. *British Journal of Educational Psychology*, 47, 121-127.
- Goetz, E. M.(1981). The effects of minimal praise on the Creative buclckbuilding of three year olds, *Child Study Journal*, 11(2), 449-454.
- Haddon, F. A., & Lytton, H.(1968). Teaching Approach and Divergent Thinking Abilities, *British Journal of Educational Psychology*, 38, 171-180.
- Hyman, R. B.(1978). Creativity in open and traditional classroom. *Elementary School Journal*, 78, 266-274.
- Mcgee, L. M. & Richgels, D, J. (1990). *Literacy's beginning*, Needham Heigh, M. A. : Allyn and Bacon, Inc.
- Meeker, M. (1978). Measuring creativity from the child's point of view, *Journal of creativity Library bulletin*, 52, 161-164.
- Morrow, L. M. (1988). Young children's responses to one-to-on story readings in school settings. *Reading Research Quarterly*, 23(1), 89-107.
- Pagano, A. L. (1979). Learning and Creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 13(2), 127-138.
- Rains, S, & Isbell, R. (1994). *Stories children's literature in early education*. Allbany, N.Y: Delmar Publisher.
- Sternberg, R. J. (2000). Identifying and developing creative giftedness. *Roeper Review*, 23, 60-64.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Bensenville, IL: Scholastic Service.
- Williams, F. E. (1970). *Classroom ideas for encouraging thinking and feeling*. Buffalo, N.Y: D.O.K.