論文
9-2-2

동화를 활용한 멀티미디어 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향

The Effect of Multi-media Activity based on children's stories on Children's Creativity

김준모(Jun-mo Kim)[1)]

요 약

본 연구는 유치원에서의 동화를 활용한 멀티미디어 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향을 알아보고자 실시하였다. 집단간의 차이는 동화 들려주기만 한 통제집단보다 음악을 듣고 그에 따른 멀티미디어 활동을 실시한 실험집단이 정서지능 점수가 높았고, 통계적으로 의미 있는 결과를 나타냈다. 유아 멀티미디어 활동은 유아들에게 감정을 표현하게 함으로써 정서지능을 향상시킨다.

ABSTRACT

This paper operated the effect based on children's emotion using multimedia activity. The defferent of group were operation group based on multimedea activity that higher than the group that listened children's story and represent the significant result on statistics. The children multimedia activity promoted emotion intelegent representing feeling.

논문 접수 : 2008. 5. 22.
심사 완료 : 2008. 6. 4.

1) 정회원 : 전주기전대학 조교수

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

동화는 유아들에게 다양한 사실들을 폭넓게 알려줄 뿐 아니라 이미 알고 있었던 것을 생기 있게 더 넓게 확장시켜 주는 역할을 하는 것이다. 우리말 큰 사전을 살펴보면 동화란 '어린이를 위하나 동심을 바탕으로 지은 이야기로 유아들에게 꿈과 상상력을 길러 주는 글'이라고 정의되어 있다. 동화를 들려주면 유아들로 하여금 마음껏 현실과 환상 속을 넘나들며 꿈을 키우고 아름다운 심성과 감동을 느낄 수 있으며, 지식과 이해를 넓히고 풍부한 문학 체험을 하게 된다. 즉 동화는 보다 높은 정신적 즐거움과 삶에 대한 인식을 받아들인다는 의미이다(김미숙 2007).

최근 몇 년 사이에 창의성이 영재성의 본질을 바로 이해하는데 있어서 중요한 역할을 한다는 인식이 증가되어 왔다(Gowan,1978). Renzulli (1978)는 영재성의 근본이 되는 요소는 창의성이라 말했고, Gagne (1985, 1991)도 영재를 정의하는 네 영역 중의 하나로 창의성을 주장하였으며, Davis 와 Rimm (1989)도 창의성을 영재 판별의 한 기준으로 제시하였다. Tannenbaum (1983)은 영재와 높은 수준의 창의성을 가진 사람을 유사한 의미로 사용하였으며 창의성을 영재성과 유사어로 사용하기도 했다. 이처럼 많은 연구자들이 영재의 학습 욕구를 충족시키고 독특한 특성을 인식하고 계발시켜 나가는 데 반드시 필요한 요소로 창의성이 있어야 하며 무한한 잠재적 창의성을 지닌 유아들을 위해 창의성을 자극할 수 있는 교육환경을 조성해 주어야 한다고 하였다.

2. 연구문제

이 연구는 동화를 활용한 멀티미디어 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 동화를 활용한 멀티미디어 활동이 유아의 정서지능에 영향을 미치는가?

Ⅱ. 이론적 배경

유치원에서의 동화를 활용한 멀티미디어 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향을 알아보고 유아의 정서발달과 정서지능 향상에 도움을 줄 수 있는 교수·학습 방법을 모색해 보고자 한다.

1. 멀티미디어 활동

가. 멀티미디어 활동의 교육적 가치

Kay(1996)는 멀티미디어를 초등학교 저학년 또는 유치원 시기 유아들에게도 적합한 활동으로 제안하였다. 즉 멀티미디어는 대사의 전달이 말로만 표현되는 것이 아니라 말, 노래, 신체표현, 음악요소들에 의해서 이루어지므로, 언어의 표현이 미흡한 유아들에게 노래나 신체표현으로 자신의 생각과 느낌을 전달해주는 용이함을 갖는다고 하였다. 유아가 멀티미디어를 통해서 자신들의 삶에 대한 이야기를 읽고, 쓰고. 노래하고. 춤추고, 웃으면서 그들의 삶과 결부된 경험을 자연스럽게 체험하게 된다고 하였다(김미숙, 2007).

현대의 유아교육의 접근은 발달영역 뿐만 아니라 여러 교과영역의 통합과 학습에 있어서 통합적인 경험을 통해 한 가지 주제나 개념을 다양하고 유용하게 경험시키는 통합적 접근을 시도하고 있다. 이에 유아 음악교육에서도 유아멀티미디어를 통한 음악 내용 간, 예술 영역 간, 교과영역 간의 통합적인 접근이 시도 되고 있다.

또한 유아 멀티미디어의 교육적 가치를 삶의 체험으로서의 멀티미디어, 의사소통으로서의 멀티미디어, 예술 교육으로서의 멀티미디어로 제시하였다.

유아를 대상으로 하는 멀티미디어 동화로서는 반드시 교훈성이 아니라 할지라도 논의거리를 주어야 하고 이야기의 내용에 음률과 자신들이 좋아하는 이야기를 자신의 것으로 만들게 하는 주제가 단순하고 명확한 것으로 이야기 속에 나오는 인물의 행동과 말, 그리고 사건 속에 포함되어 있어서 자신도 모르게 그 생각에 따르고 공감할 수 있는 동화를 선정해주는 것이 좋다. 결과적으로 멀티미디어를 위한 동화로는 극화가 가능해야하며 아동들에게 친숙하고 등장인물이 많고 장면이 반복되어야 하며 대화가 짧고 전체 내용이 길지 않아야 한다(김미숙,2007).

2. 창의성과 컴퓨터 소프트웨어

창의적 활동은 학습된 기술이기 때문에 후천적으로 학습을 통해 개발될 수 있으며, 창의성은 탁월한 능력을 가진 소수에서만 나타나는 것이 아니라, 모든 학생이 적당한 자극과 적절한 훈련으로 증진되는 것이라고 보았다(전경원, 2000c). 창의성도 환경의 영향이 크게 작용되며 학습되는 특성을 보이고 있으며, 이러한 이론을 바탕으로 오늘날의 교육기관의 교육은 창의성을 증진시키기 위해 여러가지 교육방법을 연구하고 교육과정을 개발하고 있다(김준모.2007).

가. 창의성의 개념

창의성은 문제나 해결되어야 할 문제에 대한 추측과 가설을 형성하고 이러한 가설을 검증하고 수정하며 재검토하여 결과를 얻어내는 것이라고 정의할 수 있다.

1)지적 능력으로써 창의성

창의성을 지적 능력의 한 특성으로 간주함으로써 창의적인 사고를 강조하며 창의성을 종래의 지능과는 그 요인이 다른 특히 확산적 사고와 관련이 깊은 지적인 능력이라고 보았다. 그리고 확산적 사고의 요인을 사고의 유창성, 사고의 융통성, 사고의 독창성, 문제의 민감성으로 구분하였다.

이러한 특성을 가진 창의성은 학업 성취력이나 지능과는 달리 기존의 일반지능 검사에서 측정되지 않고 있으며, 매우 가치 있는 능력으로 평가된다(Guilford, 1970).

2)성격적 특성으로써의 창의성

창의성을 성격 발달의 과정으로 보는 입장과 창의성 자체를 성격의 일부로 보려는 견해로써 정신분석자들은 창의성을 창의적적 상상력과 동일시하였고 창의성을 자아실현의 과정과 동일시하고 창의성을 모든 인간의 특징이라고 하였다.(김용헌, 2003). 창의성의 정의적 특성 개념은 창의성이 발휘될 수 있는 동기적 요소를 관련시켜서 제시하여 지적 과제에 집중할 수 있는 환경적 조건을 중요시하였다(김해숙. 2001).

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

연구대상은 유치원 만 5세아(남자20명, 여자20명) 총 20명이다. 실험집단은 전라북도 J시에 소재한 M사설유치원 만 5세아(남자10명, 여자10명) 20명이며, 통제집단은 M사설유치원 만 5세아(남자10명, 여자10명) 20명이다.

2. 연구 도구

이 연구는 유아를 위한 동화를 활용한 멀티미디어활동을 적용하고 그 효과를 분석하기 위해 사전. 사후 검사로 종합 창의성 검사를 사용한다.

가. 유아 종합 창의성 검사

본 연구에서 사용한 검사 도구는 유아 종합 창의성검사(K-CCTYC:Korean Comprehensive Creativity Test for Young Children)를 사용한다. K-CCTYC는 Guilford 와 Torrance의 이론을 근거로, 전경원이 1995년 이후 계속해서 연구 개발하여, 1999년에 재 표준화한 유아용 종합 창의성 도구이다.

3. 실험집단의 멀티미디어 활동

(1) 실험집단의 멀티미디어 활동

유아 멀티미디어는 창작극의 한 유형으로 멀티미디어는 자발적인 참여 학습을 바탕으로 멀티미디어 경험은 유아에게 자신이 경험한 세계를 이해해 나가고 이야기를 구성하거나 대사를 익히고 분석하며 또한 그룹 안에서 협동작업을 통하여 지적 언어적 사회적 발달을 통합적으로 이루어 나가게 해 주었다. 이를 위해 교사는 유아에게 멀티미디어를 보고 즐기는 경험이 아니라 직접적인 체험이 되도록 이끌어 주었다.

(2) 유아에게 적합한 멀티미디어 선정

유아에게 흥미롭고 친숙하며 발달 수준에 맞는 멀티미디어를 선정하여 소요 시간이 20분 이상 넘지 않는 것을 선택하였다. 멀티미디어의 내용이 어렵거나 길 경우 주제의 전달이 산만하거나 모호하지 않는 범위 내에서 내용을 수정하여 활용하였다.

가) 활용이 유아의 유창성에 미치는 영향

유아의 유창성에 미치는 영향을 알아보기 위해 사전점수를 통제한 공변량 분석을 실시하였고, 실험집단과 비교집단의 점수 차이는 통계적으로 유의하였다. 또한 사전, 사후의 평균차가 실험집단이 높았다. 그러므로 유아의 유창성 총점에 영향을 준다고 볼 수 있다.

집단	사전		사후		평균차
	M	SD	M	SD	
실험집단	55.75	6.323	62.05	6.344	6.3
비교집단	54.70	6.489	55.20	6.345	0.5

<표 1> 유창성 총점에 대한 사전. 사후 분석 결과

Ⅳ. 연구결과 및 논의

본 연구는 유치원에서의 동화를 활용한 멀티미디어 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향을 알아보고자 실시하였다. 연구문제별로 결과를 논의해 보면 다음과 같다.

첫째, 동화를 활용한 멀티미디어 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향은 어떠한가를 알아본 바, 집단간의 차이는 동화 들려주기만 한 통제집단보다 음악을 듣고 그에 따른 멀티미디어활동을 실시한 실험집단이 정서지능 점수가 높았고, 통계적으로 의미 있는 결과를 나타냈다. 이러한 결과는 유아 멀티미디어 활동은 유아들에게 노래 부르기 활동을 할 때 단순히 노래만 부르는 것이 아니라 노래 내용에 대한 이해를 통해 감정이입하여 부를 수 있고 자신의 감정을 표현함으로써 정서를 순화시켜 정서지능을 향상시키는데 효과가 있었다.

앞으로의 사회는 암기력, 이해력 등에서 재능이 있는 우수한 지능을 가진 인재보다는 새롭고 창조적인 사고를 가진 창의력이 있는 인재가 필요하며 사회의 주역으로써 요구되고 있다. 이로 인해, 정보화 사회를 맞은 우리의 교육도 기존의 주입식. 암기식 교육에서 벗어나 흥미를 유발할 수 있는 창의력 교육에 중점을 두고 교과과정이 연구・적용되고 있다(김준모 2007).

수많은 정보들을 탐색, 수집, 분류, 조직, 분석, 비판하고 새로운 정보를 산출해 내고 새로운 문제를 발견하여 성공적으로 해결하기 위해서는 창의적 문제해결 능력을 배양시켜 주는 교육이 필요하다.

참고문헌

김미숙(2007). 동화를 활용한 음악극 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원. 석사학위 논문.

김민경(2005). 잠재 유아 영재의 창의성과 정서지능에 관한 연구. 인제대학교 교육대학원. 석사학위 논문.

김준모(2007). 컴퓨터 소프트웨어 활용이 유아의 창의성에 미치는 영향. 전북대학교 석사학위 논문

이정희(1999). 동화를 통한 노래극 활동이 초등학교 1학년 아동의 음악 능력 및 언어능력에 미치는 효과. 전남대학교교육대학원. 석사학위논문.

이효숙(2001). 유아멀티미디어 활동의 교육적 효과. 중앙대학교 대학원. 박사학위논문.

이효숙(2001). 유아 멀티미디어 활동이 유아의 정서지능 발달에 미치는 영 향. 배재대학교대학원. 석사학위논문.

인정이(2000). 동화를 활용한 교수 방법이 유아의 창의적 신체 표현 능력에 미치는 영향 원광대학교 교육대학원. 석사학위논문.

임영심(1996). 주제 환상 극 놀이 교수방법이 유아의 이야기 이해도 및 자유회상에 미치는 효과. 중앙대학교대학원. 석사학위논문.

전경원(2000a). 유아 종합 창의성 검사 요강. 서울: 학지사.

전경원(2000b). 유아용 종합 창의성 검사. 서울: 유아교육원.

김준모

1988년 이학사(광운대학교)
1990년 이학석사(광운대학교 대학원)
1998년 이학박사 수료(전북대학교 대학원)
2007년 교육학석사/유아교육
(전북대학교대학원)
1991년 유한공업전문대 강사
1991년 배화여자전문대학 강사
1992년 강원대학교 강사
1992년- 현재 전주기전대학 조교수
관심분야: 유아교육, 멀티미디어 교육