

# 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 효과

Story Making Activity with Fantasy Picture Books :  
Effect on the Language Expression and Creativity of Young Children

김수영(Soo Young Kim)<sup>1)</sup>

김경미(Kyeong Mi Kim)<sup>2)</sup>

## ABSTRACT

Participants in this study of the effect of story making activity on the language expression and creativity of young children were all forty 5-year-old children in a child-care facility. The experimental group read the fantasy picture book and engaged in story making activity; the control group read the same fantasy picture books the experimental group but didn't have any story making activity. Experimental treatments were given twice a week for 6 weeks. Data were analyzed by MANCOVA using scores of the pre-test as covariance. Differences were found between experimental and control groups in language expression and creativity showing that story making activity using the fantasy picture book was more effective than just reading without story making activity.

**Key Words** : 환상동화(fantasy picture book), 이야기 꾸미기활동(story making activity), 언어표현력(language expression), 창의성(creativity).

## I. 서 론

사회가 점점 복잡해지고 다양화되어 감에 따라 세상은 하루가 다르게 변화되어 가고 있다. 앞으로의 사회는 더욱더 표현력, 상상력, 독창성,

창조성이 있는 유능한 인간을 요구할 것이다. 창조란 무(無)에서 유(有)를 찾아내는 것이 아니라 기존의 현상을 어떻게 관찰하고 독창적으로 상상하며 또 합리적으로 이용하느냐에 따라 새롭고 다른 방법으로 표현하거나 만들어 내는 것이

<sup>1)</sup> 대구가톨릭대학교 아동학과 교수

<sup>2)</sup> 대구가톨릭대학교 아동학과 박사과정

**Corresponding Author** : Soo Young Kim, Department of child studies, Catholic Univ.of DaeGu, 330 Kumlak-Iri, Hayang-up, Kyeongsan-si, Gyeongbuk 706-763, Korea  
E-mail : sykim@cu.ac.kr

다(장세원, 1999).

유아는 표상활동을 통해서 독창적으로 혹은 다양하게 자기 자신이 사고하는 것을 나타내고 다른 사람과 의사소통을 하게 된다. 이러한 과정을 Eisner(1994)는 표현매체를 통해서 개인적인 경험을 사회적으로 공유하는 과정으로 설명하고 있다. 즉 경험했던 것을 표현하는 방법을 학습하는 것은 사람들의 사고를 확장시켜주는 중요한 수단이라고 하였다.

유아는 발달특성상 구체적으로 자신이 본 것, 느낀 것에 대해 표현하기를 좋아한다. 그러므로 유아들이 직접 느끼고 본 것을 성인이나 또래 친구들에게 자신의 생각과 느낌을 언어와 그림으로 표현하게 되며 이러한 기회를 통해 유아는 상상력과 창의력을 발휘하게 되며 문제를 해결해 나가는 태도를 갖게 되고 창조적인 사람으로 성장하게 된다. 따라서 유아기에 상황에 따라 다양한 정보를 서로 교환하고 개인의 창의적 사고나 아이디어를 적절하게 이야기하며 자신의 생각이나 느낌을 다양하게 표현하게 할 수 있는 언어표현의 기회를 제공해야 할 필요가 있다(차현화, 2002).

이러한 관점에서 동화는 유아들이 쉽게 접근하고 친근해 질 수 있는 매체로서 동화책을 읽거나 듣는 과정에서 유아에게 주는 교육적 가치는 매우 크다고 할 수 있다. 즉, 동화는 유아에게 문학작품 속의 주인공에 동화되게 하고 그 느낌이나 판단에 공감을 느끼면서 삶을 배우고 경험을 확대해 나가게 하며 상상력, 사고력, 창의력, 언어능력 및 심미적 감상력 등을 기를 수 있도록 해준다(이상금·장영희, 2001).

동화를 유아에게 접하게 하는 가장 좋은 방법은 교사나 부모가 읽어주는 것이다. 성인이 유아에게 동화책을 읽어주는 것은 유아의 언어, 사회성 및 정서발달 등 전인적인 발달에 효과적이라는 것이 여러 연구들을 통해 입증되고 있다(Silva

& Delgado-Larocco, 1993; Wellhausen, 1993).

더 나아가 동화를 듣기만 하는 것보다 동화를 읽어주고 난 후 교사와 유아가 함께 이야기하고 활동을 하여 참여를 촉진할 수 있다는 점에서 바람직하다. 여러 연구결과(채종옥, 1996; 허근, 1996; Silva & Delgado-Larocco, 1993; Sutherland & Arbuthnot, 1981; Wellhausen, 1993), 성인이 동화를 읽어주고 그것에 관하여 이야기를 나누는 것은 유아에게 고유한 가치를 인식하게 하고 사고력을 키우는데 도움을 주며, 동화에 대한 유아의 반응을 촉진시킬 수 있다고 하였다.

성인이 동화책을 읽어 주면서 유아로 하여금 이야기를 꾸며보도록 하는 기회를 제공하는 것은 동화책 읽기 활동이나 부모가 책을 읽어주는 상황에서 유아가 수동적인 청자이기보다는 적극적으로 활동적인 참여자가 되도록 할 수 있으며 유아의 이야기 꾸미기 기술은 성인의 안내나 의도에 의해 더욱 발달할 수 있다. 이러한 이야기 꾸미기 활동은 본질적으로 개인의 경험과 지각에 의해 다양하게 나타날 수 있지만 물리적 환경 및 인적 환경 또한 동화에 대한 유아의 반응에 영향을 준다.

즉 성인과 유아의 적극적인 참여를 유도하는 그림동화책을 이용한 이야기꾸미기 활동은 유아들이 이야기 사건을 단순히 연결시키는 것이 아니라 유아가 이야기 구조를 인식하도록 도와주며 이야기내의 정보회상을 더 잘하게 되어 이야기 순서에 맞추어 일관성 있게 말할 수 있게 된다(한유진, 2000; Snow, 1983).

이와같이 동화를 듣거나 읽고 나서 경험한 것을 표상해보는 활동과 관련된 연구들은 유아가 동화를 듣고 표상해 보는 활동이 유아의 창의성과 언어능력을 증진시킨다는 것을 입증하고 있다(김성애, 2003; 박애자, 1996; 신금호, 1999; 이민정, 2003; 이윤지, 1996; 이정희, 1999; 임영심,

1995).

Torrance(1962)는 유아기가 창의성 발달에 중요한 시기이며 창의성 개발에 꼭 필요한 창의적 상상력은 4세에서 4.5세 사이에 절정을 이르므로 창의성 증진을 위한 교육은 유아기 때부터 강조되는 것이 적절하다고 피력한 바 있다. 이러한 추세에 따라 동화책은 자연스럽게 통합교육이 일어날 수 있는 맥락을 제공하며 유아들에게 흥미를 제공해 주고 상상력을 증진 시킬 수 있기 때문에 동화책을 통한 활동은 유아들의 창의성 발달에 좋은 도구가 될 수 있다. 동화책이 창의성 개발에 좋은 도구로 활용 될 수 있는 이유 중의 하나는 유아들이 놀이 활동에 몰입하고 도전적 과제에 적극적으로 시도하도록 내적인 동기를 자극해 주기 때문이다.

한편 유아들이 접하게 되는 동화책의 종류에는 전래동화, 창작동화, 정보책으로 나눌 수 있으며 창작동화는 다시 표현하고 있는 주제나 소재 등에 따라 사실동화와 환상동화로 구분되어진다. 그 중에서 환상동화란 현실과는 다른 초자연적인 세계나 대상 혹은 사건의 중심이 되는 환상적인 세계를 다루는 동화이다.

환상동화는 주제, 구성, 주인공의 성격 면에서 유아의 사고방식과 가장 적합한 특성을 가지므로 유아는 쉽게 몰입할 수 있으며, 환상적 요소가 담긴 이야기가 유아의 상상력 및 창의력을 자극할 뿐만 아니라 유아가 지닌 내면의 문제를 해결하는데 도움을 준다. 이러한 점에서 환상동화는 유아로 하여금 이야기 세계에 대해 많은 언어표출을 이끌어 내도록 하며 추론과 예측을 다양하게 하도록 돕는다(강은진, 1997; Bettelheim, 1976; Stephanie, 1995).

최근 많은 연구들(김양선, 1997; 임현희, 2001; Galda, 1990; McGee & Loftus, 1992; Stephanie, 1995)에 의하면 환상동화와 다른 장르의 그림책

과 유아의 언어반응을 비교한 결과 환상동화가 다른 동화에 비해 다양한 언어적, 행동적 반응을 보다 많이 이끌어 낸다고 밝히고 있다. 이러한 결과는 환상동화가 은유와 상징으로 표현되어 있기 때문에 유아들이 그 내용을 이해하기 위해 더 많은 감정이입과 상상력을 동원하며, 환상동화가 지니고 있는 환상적인 요소들이 유아들에게 궁금증을 유발하고 이야기 속의 생각이나 의미를 발견하려는 시도를 하게하고 상상력을 자극하기 때문이다.

특히 현대의 환상그림책은 유아의 내면적 심리 표출에 초점을 두고 다양한 결론의 가능성을 열어놓기 때문에 유아의 궁금증을 유발하고 이야기 속의 생각이나 의미를 발견하려는 시도를 하게하며 다양한 상상력을 자극함으로써 유아의 언어적, 행동적 반응을 이끌어 내고 있다. 이와 같이 환상그림책은 사고력, 이해력, 표현력, 상상력과 창의력에 도움을 주며, 유아를 정서적으로 풍요롭게 해주고 간접적인 경험을 통해서 세상을 이해하는데 도움을 주는 등 다각적인 면에서의 교육적 가치를 반영하고 있다.

그러나 우리나라에서 이루어진 환상동화에 관한 대부분의 연구들(강은진, 1997; 김양선, 1997; 임현희, 2001)은 환상동화와 다른 장르의 동화에 대해 전체적인 반응을 비교한 연구가 주로 이루어졌으므로 본 연구에서는 좀 더 구체적으로 유아들에게 환상동화를 읽어주고 난 후 단계별 이야기 꾸미기 활동을 해 봄으로써 유아의 언어표현력과 창의성에 어떠한 효과를 미치는가를 알아보고자 하였으며 구체적으로 다음과 같은 연구문제를 선정하였다.

<연구문제 1> 환상동화를 통한 이야기꾸미기 활동이 유아의 언어표현력(단어 수, 문장 수, 내용의 일치성, 내용의 연계성)에 어떠한 효과를 미치는가?

<연구문제 2> 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성(유창성, 융통성, 독창성, 상상력)에 어떠한 효과를 미치는가?

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 P시에 소재하고 있는 S어린이집에 재원중인 만 5세 유아 두 학급을 각각 실험집단(20명)과 통제집단(20명)으로 구성하여 총 40명을 대상으로 하였다. 연구대상 유아의 성별 및 연령(2004년 12월1일 기준)을 보면 실험집단(남10, 여10)의 평균월령은 65.3개월이고 통제집단(남11, 여9)의 평균 월령은 65.7개월로 두 집단 간의 성별 구성 및 연령은 유사하다고 할 수 있다. 만 5세 유아를 선정한 이유는 이야기꾸미기 활동이 유아의 연령과 상관이 있어 연령이 증가할수록 다양한 이야기 구조를 통합하여 사용할 수 있다는

연구결과(Shapiro & Hudson, 1991)에 근거하였다.

## 2. 연구도구

### 1) 환상동화

본 연구에서 사용되어진 동화책은 예비검사용 2권, 실험처치용 12권을 합하여 모두 14권이 사용되었다. 연구에 사용된 동화책은 「유아에게 적절한 그림책」(이경우외, 1997)과 「환상그림책으로의 여행」(한국어린이문학교육연구회, 1999)에 제시된 환상동화 중에서 환상성의 정도가 비교적 많은 환상동화를 선정하였다. 선정된 환상동화책들은 김세희·임영심(1999)이 문학적 요소별로 정리한 환상동화의 준거를 바탕으로 선정기준에 부합되는지를 검토한 후 실험용 환상동화책 14권을 최종적으로 선정하였다.

선정기준에 따라 선정된 14권의 환상동화책은 <표 1>과 같다.

### 2) 언어표현력검사

본 연구에 사용된 언어표현력 검사는 유아의

<표 1> 환상동화책 목록

용도	제목	작가	출판사
예비검사용	모자	토미 웅거러	시공주니어
예비검사용	물고기는 물고기야	레오 리오니	시공주니어
1차	깊은 밤 부엌에서	모리스 샌닥	시공주니어
2차	마녀위니의 겨울	코키폴 브릭스	비룡소
3차	괴물들이 사는 나라	모리스 샌닥	시공주니어
4차	깃털 없는 기러기 보르카	존 버닝햄	비룡소
5차	크릭터	토미 웅거러	시공주니어
6차	지각대장 존	존 버닝햄	비룡소
7차	눈사람이 된 풍선	류 재수	보림
8차	바바빠빠	아네트 티종	시공주니어
9차	나를사랑해주세요	다이엘라쿨롯	웅진닷컴
10차	손 큰 할머니의 만두 만들기	채인선	재미마주
11차	구름나라	존 버닝햄	비룡소
12차	달사람	토미웅거러	비룡소

언어능력을 측정하기 위해 선행연구(이연섭 외, 1980; 전용신, 1971; 한국행동과학연구소, 1973; 허형 외 1978)를 기초로 장영애(1981)가 제작한 언어능력검사를 사용하였다(Cronbach's  $\alpha=.78$ ).

언어표현력 검사는 내용이 일치하는 이야기 꾸미기 7항목으로 구성되어 있으며 각 하위영역은 단어 수, 문장 수, 내용의 일치성, 내용의 연계성이었다. 유아가 해당되는 그림을 보고 이야기를 자유스럽게 표현하는 것을 듣고 기록하거나 녹음한 것을 전사하여 사용하였다.

### 3) 창의성 검사

본 연구에서는 전경원(2000)의 유아용 종합 창의성검사(K-CCTYC)를 사용하였다. 이 도구는 창의성을 측정하기 위해 만 4세에서 만 6세 유아를 대상으로 언어와 도형영역에서는 각각 유창성, 융통성, 독창성의 3개의 소검사로, 신체영역에서는 상상력을 측정하는 검사로 구성되어 있다.

이 검사는 표준화된 점수로 환산하여 유아의 창의성을 영역별로 비교할 수 있도록 제작되어 있으며 검사의 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha=.84$ 이다.

창의성 검사의 채점은 본 연구자가 전경원(2000)의 유아종합창의성 검사 요강의 채점표를 보고 원점수를 기록하고 기록한 점수를 전경원의 심리연구소에 보내어 전산 처리된 척도점수를 받아 사용하였다.

## 3. 연구절차

### 1) 예비검사

본 연구의 목적을 위해 연구도구의 적절성과 타당성, 연구의 시행과정 및 처치 시간 등 방법의 효율성을 기하기 위해 연구 어린이집과 유사한 환경인 P시 소재 A어린이집에서 2004년 12월 6일에서 12월 10일까지 5일에 걸쳐 예비검사를 실시하였다.

를 실시하였다.

환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동은 대그룹활동 시간에 대집단 유아를 대상으로 실시해 본 결과 대집단으로 진행하는데 무리가 없었다. 환상동화 1권당 활동 소요시간, 전개과정 검사의 실시 장소 및 시간, 연구절차상의 문제점에 대해서는 본 연구자와 어린이집 교사2명에 의해 점검되었다.

언어표현력 검사 및 창의력 검사는 검사별로 각각 유아 5명을 자유선택활동시간에 독립된 조용한 장소에서 개별적으로 실시하였으며 이들 검사 실시에 따른 문제점은 발견되지 않아 검사 도구를 그대로 사용하였다.

### 2) 사전검사

본 실험에 들어가기 전인 2004년 12월 13일부터 2004년 12월 17일까지 본연구자가 실험집단과 통제집단 유아를 대상으로 언어표현력 검사와 창의성 검사를 실시하였다.

언어표현력 검사와 창의성 검사는 개별적으로 독립된 조용한 장소에서 자유선택활동시간과 쉬는 시간이 시간을 이용하여 실시하였다. 언어표현력 검사는 유아1명당 검사시간이 약 10-15분이 소요되었으며 창의성 검사는 약 15~20분이 소요되었다. 두 검사 모두 유아가 해당되는 그림을 보고 이야기를 자유스럽게 표현하는 것을 듣거나 그리는 것을 보고 기록하였으며 정확도를 높이기 위해 동시에 녹음을 하였다.

### 3) 실험처치(본 검사)

#### (1) 실험집단

본 실험의 실시 기간은 2004년 12월 20일부터 2005년 1월 28까지 6주에 걸쳐 매주 2회씩 총12회의 실험처치를 하였다. 실험은 자유선택 활동시간 이후 대그룹활동시간인 오전 10시10분에

서 11시 사이에 이루어졌으며 1회 실시시간은 35분~40분이었다.

유아들은 1단계에서 환상동화를 보고 이야기 나누기를 하고 2단계에서는 재미있는 장면을 서로 이야기 해보고 3단계에서는 토의를 통해 서로의 의견을 교환하고 절충하였으며 4단계에서는 주어진 주제에 대하여 실제 이야기로 꾸며보는 활동을 전개하였다.

실험에 사용되었던 환상동화책은 도서영역에 놓아두어 유아가 자유선택활동시간에 자유롭게 볼 수 있도록 하였으며 추후활동으로 유아들이 자기 나름대로 꾸민 이야기 내용을 그림으로 표상하여 그림 아래 부분에 간단히 글로 적어보게 하였다. 또한 유아들이 활동을 하면서 글쓰기에 치우치지 않고 자신의 생각을 자유롭게 표현하

는데 비중을 둔 활동이기에 글쓰기가 필요한 유아의 생각을 교사가 받아 적어주어서 글쓰기에 대한 부담감을 덜 수 있도록 하였다. 실험처치 진행과정을 요약하면 <표 2>와 같다.

(2) 통제집단

통제집단의 유아들에게는 기존의 어린이집 프로그램에서 실시하는 수업이 진행 되었으며 실험집단에서 사용된 환상동화책을 6주 동안 매주 2회씩 12회에 걸쳐 읽어 주었지만 이야기꾸미기 활동은 하지 않았다.

4) 사후검사

12회의 실험처치가 끝난 후 2005년 2월 15일부터 2005년 2월 18일까지 본 연구자가 실험집

<표 2> 실험집단의 실험처치 과정

단 계	활 동	활동방법 및 내용
1단계	환상동화책을 보고 이야기나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ 교사는 동화책의 등장인물, 배경 등 유아들이 책에서 본 것들에 대해 말해 보도록 하고 다른 유아들과 다양한 의견을 교환한다. 이때 교사는 다음과 같은 질문을 할 수 있다.</li> <li>• 동화책에서 어떤 것을 보았니? • 어떤 일(사건)이 일어났니?</li> </ul>
2단계	재미있는 장면을 이야기 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ 교사는 유아들이 재미있게 보았던 장면들과 관련시켜 다음과 같은 질문을 할 수 있다.</li> <li>• 어느 부분이 가장 재미있었니?</li> <li>• 이 책에서 재미있었던/슬펐던 /즐거웠던 부분은 어디였니?</li> </ul>
3단계	토의하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ 교사는 동화책 속의 등장인물과 관련시켜 유아들의 개인적 경험을 질문함으로써 자연스럽게 토론을 유도해 낼 수 있다.</li> <li>• 등장인물에 대해 어떻게 생각하니?</li> <li>• 주인공의 생각이나 행동을 어떻게 생각하니?</li> <li>• 이 책을 읽고 난 후 생각나는 일이 있니?</li> </ul>
4단계	이야기 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ 주어진 주제에 대하여 이야기를 꾸며본다.</li> <li>• 만약~라면 어떤 일(무엇)이 발생할까?</li> <li>☐ 이야기 꾸미기 활동을 한 후에 이에 대해 이야기를 나눈다. 이때 다른 유아들이 꾸민 이야기들을 모두 경청하는 기회를 가짐으로써 서로가 꾸민 이야기를 비교해 볼 수 있다.</li> </ul>
추후활동	자신의 이야기를 그림으로 표상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ 유아들이 자신이 꾸민 이야기를 그림으로 표상하여 그림 아래 부분에 간단히 글로 적어보게 한다. 글을 쓰기 힘든 유아에게는 유아의 생각을 교사가 받아 적어주어서 글쓰기에 대한 부담감을 덜 수 있도록 한다.</li> <li>☐ 유아들이 각자 만든 이야기 결과물들을 전시영역에 전시한다.</li> </ul>

단과 통제집단 유아를 대상으로 언어 표현력검사와 창의성 검사를 사전검사와 동일한 조건에서 사후 검사를 실시하였다.

#### 4. 자료처리 및 분석

본 연구에서는 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향이 두 집단 간의 평균차이가 유의한지 알아보기 위해 다변인 공변량분석(MANCOVA)을 실시하였다.

이상의 자료처리는 SPSS12.0K/PC+Program을 활용하였으며 유의수준  $\alpha=.05$ 에서 통계적 유의성을 검증하였다.

### Ⅲ. 결과 및 해석

환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력과 창의성에 미치는 효과를 분석한 결과는 다음과 같다.

#### 1. 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 효과

유아들이 구성한 내용이 일치하는 이야기 꾸미기는 이야기의 단어 수, 문장 수, 내용의 일치성, 내용의 연계성 부분으로 나누어 분석하였다. 내용이 일치하는 이야기 꾸미기의 이야기 단어 수, 문장 수, 내용의 일치성, 내용의 연계성의 조정된 평균 및 표준편차의 결과는 <표 3>과 같다.

환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 효과를 알아보기 위해 언어 표현력 하위요인의 사후점수를 종속 변인으로, 언어표현력 하위요인의 사전점수를 공변

<표 3> 집단별 언어표현력검사의 평균 및 표준편차

하위 요인	집 단	사전검사		사후검사		n
		Mean*	SD	Mean*	SD	
단어 수	실험집단	25.50	12.283	33.73	11.320	20
	통제집단	25.80	8.805	26.87	10.022	20
문장 수	실험집단	7.80	1.765	8.86	3.052	20
	통제집단	7.10	1.860	7.99	1.917	20
내용의 일치성	실험집단	5.55	1.820	6.31	1.895	20
	통제집단	4.35	1.424	4.89	1.650	20
내용의 연계성	실험집단	4.00	1.973	6.21	1.795	20
	통제집단	3.25	1.743	4.42	2.300	20

\*공변인에 의해 조정된 평균값

인으로 하고, 실험·통제집단을 독립변인으로 하여 MANCOVA를 실시한 결과 언어표현력 하위요인( $F=8.756, p<.05$ )의 공변인 효과가 <표 4>와 같이 통계적으로 유의한 것으로 나타났다.

<표 4>에서 볼 수 있는 바와 같이 Wilks's Lambda( $F=3.018, p<.05$ )를 포함한 모든 다변인변량분석 통계치가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 통계적으로 유의하게 나타난 종속 변인별 효과를 구체적으로 알아보기 위해 단변인공변량 분석을 실시한 결과 <표 5>와 같이 나타났다.

<표 5>에서 볼 수 있는 바와 같이 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 하위요인 중 단어 수( $F=3.398, p<.05$ ), 문장 수( $F=4.452, p<.05$ ), 내용의 일치성( $F=4.957, p<.05$ ), 내용의 연계성( $F=4.826, p<.05$ ) 모두에서 실험집단과 통제집단 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

즉, 실험집단의 경우 언어표현력 하위요인인 단어 수에서 실험집단( $M=33.73$ )이 통제집단( $M=26.87$ )보다 높은 점수를 얻은 것으로 나타났고, 문장 수의 경우 실험집단( $M=8.86$ )이 통제집단( $M=7.99$ )보다 높은 점수를 얻은 것으로 나타났

〈표 4〉 MANCOVA 결과 요약표

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	p
언어표현력 (공변인)	Pillai'Trace	.507	8.756*	4	34	.000
	Wilks's Lambda	.493	8.756*	4	34	.000
	Hotelling's Trace	1.030	8.756*	4	34	.000
	Roy's Lardes Root	1.030	8.756*	4	34	.000
집 단	Pillai'Trace	.262	3.018*	4	34	.031
	Wilks's Lambda	.738	3.018*	4	34	.031
	Hotelling's Trace	.355	3.018*	4	34	.031
	Roy's Lardes Root	.355	3.018*	4	34	.031

\* $p < .05$

〈표 5〉 단변인공변량분석결과표

소 스	하위영역	SS	df	MS	F	p
언어 표현력	단어 수	756.694	2	378.347	3.398*	.044
	문장 수	50.000	2	25.000	4.452*	.019
	내용의 일치성	29.501	2	14.751	4.957*	.012
	내용의 연계성	42.162	2	21.081	4.826*	.014
오 차	단어 수	4119.706	37	111.343		
	문장 수	207.775	37	5.616		
	내용의 일치성	110.099	37	2.976		
	내용의 연계성	161.613	37	4.368		
수정합계	단어 수	4876.400	39			
	문장 수	257.775	39			
	내용의 일치성	139.600	39			
	내용의 연계성	203.775	39			

\* $p < .05$

다. 그리고 내용의 일치성에서 실험집단(M=6.31)이 통제집단(M=4.89)보다 높은 점수를 얻은 것으로 나타났고, 내용의 연계성의 경우 실험집단(M=6.21)이 통제집단(M=4.42)보다 높은 점수를 얻은 것으로 나타났다.

## 2. 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과

유아들이 응답한 창의성의 하위요인인 유창성, 융통성, 독창성과 상상력의 평균 및 표준편차, 조정된 평균의 결과는 <표 6>과 같다.

〈표 6〉 집단별 창의성 검사의 평균과 표준편차

하위 요인	집 단	사전검사		사후검사		n
		Mean*	SD	Mean*	SD	
유창성	실험집단	45.56	9.835	52.98	7.486	20
	통제집단	43.37	9.456	45.72	6.578	20
융통성	실험집단	45.97	6.500	54.35	10.011	20
	통제집단	45.36	5.915	48.15	8.362	20
독창성	실험집단	42.88	5.067	50.90	8.099	20
	통제집단	43.45	5.923	48.30	8.277	20
상상력	실험집단	50.89	2.762	56.16	12.671	20
	통제집단	50.35	2.236	52.04	12.188	20

\*공변인에 의해 조정된 평균값

<표 7> MANCOVA 결과 요약표

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	p
창의성 사전점수 (공변인)	Pillai' Trace	.528	9.513*	4	34	.000
	Wilks's Lambda	.472	9.513*	4	34	.000
	Hotelling's Trace	1.119	9.513*	4	34	.000
	Roy's Lardes Root	1.119	9.513*	4	34	.000
집 단	Pillai' Trace	.372	5.043*	4	34	.003
	Wilks's Lambda	.628	5.043*	4	34	.003
	Hotelling's Trace	.593	5.043*	4	34	.003
	Roy's Lardes Root	.593	5.043*	4	34	.003

\* $p < .05$

환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과를 알아보기 위해 창의성 하위영역의 사후점수를 종속 변인으로, 창의성 하위영역의 사전점수를 공변인으로 하고 실험·통제집단을 독립변인으로 하여 MANCOVA를 실시한 결과 창의성 하위영역( $F=9.513, p<.05$ )의 공변인 효과가 <표 7>과 같이 통계적으로 유의한 것으로 나타났다.

<표 7>에서 볼 수 있는 바와 같이 Wilks's Lambda( $F=5.043, p<.05$ )를 포함한 모든 다변인 변량분석 통계치가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 통계적으로 유의하게 나타난 종속 변

인별 효과를 구체적으로 알아보기 위해 단변인 공변량분석을 실시한 결과 <표 8>과 같이 나타났다.

<표 8>에서 볼 수 있는 바와 같이 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과에 관해 통계적 유의성을 검증한 결과 유창성( $F=15.173, p<.05$ ), 융통성( $F=8.842, p<.05$ ), 독창성( $F=4.983, p<.05$ ), 상상력( $F=6.703, p<.05$ ) 모두에서 실험집단과 통제집단 간에 유의한 차이가 나타났다.

즉, 창의성의 4개요인인 유창성에서 실험집단 ( $M=52.98$ )이 통제집단( $M=45.72$ )보다 높은 점수

<표 8> 단변인공변량분석 결과표

소 스	하위영역	SS	df	MS	F	p
창 의 성	유 창 성	1145.898	2	572.949	15.173*	.000
	융 통 성	1213.224	2	606.612	8.842*	.001
	독 창 성	565.202	2	282.601	4.983*	.012
	상 상 력	1642.443	2	821.221	6.703*	.003
오 차	유 창 성	1397.202	37	37.762		
	융 통 성	2538.276	37	68.602		
	독 창 성	2098.398	37	56.713		
	상 상 력	4532.157	37	122.518		
수정합계	유 창 성	2543.100	39			
	융 통 성	3751.500	39			
	독 창 성	2663.600	39			
	상 상 력	6175.600	39			

\* $p < .05$

를 얻은 것으로 나타났고, 융통성의 경우 실험집단(M=54.35)이 통제집단(M=48.15)보다 높은 점수를 얻은 것으로 나타났다. 그리고 독창성에서 실험집단(M=50.90)이 통제집단(M=48.30)보다 높은 점수를 얻은 것으로 나타났고, 상상력의 경우 실험집단(M=56.16)이 통제집단(M=52.04)보다 높은 점수를 얻은 것으로 나타났다.

#### IV. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 및 창의성 증진에 어떠한 효과를 미치는지 알아보고자 한 것이다. 얻어진 연구 결과들을 관련된 선행연구의 결과 및 이론에 근거하여 연구문제별로 논의해 보면 다음과 같다.

##### 1. 환상동화를 통한 이야기꾸미기 활동이 실험집단과 통제집단 간에 유아의 언어표현력에 유의한 차이가 있었다.

첫째, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력의 하위요인인 단어 수에 유의한 차이가 있었다. 이러한 차이는 실험·통제 집단 모두 실험처치 전보다 사후검사에서 증가를 보였지만 특히 실험집단이 통제 집단보다 그림의 내용에 대해 다양한 단어를 더 많이 사용하여 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력의 하위요인인 단어 수에서 통계적으로 유의하게 긍정적 영향을 미쳤다. 단어 수 증가의 원인은 형용사와 부사와 같은 묘사 단어가 증가하였기 때문이며 또한 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동을 통하여 동화속의 이야기 세계를 바탕으로 유아의 느낌이나 생각을 다

양하게 표현하도록 유도하였기 때문인 것으로 분석할 수 있다.

둘째, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력의 하위요인인 문장 수에 유의한 차이가 있었다. 사전검사에서 실험집단 유아들은 덜 완성된 문장을 사용해 이야기 꾸미기 활동을 하였으나 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동을 한 후 사후검사에서는 문장의 내용이 보다 구체적이고 정확한 내용의 문장을 사용하였으며 문장의 길이도 길어 중문이나 복문인 경우도 있었다. 따라서 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력의 문장 수 표현능력을 향상시키는데 효과적임을 알 수 있다.

셋째, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력의 하위요인인 내용의 일치성에 유의한 차이가 있었다. 이러한 차이는 실험·통제집단 모두 실험처치 전 보다 사후검사에서 증가를 보였지만 특히 실험집단 유아들이 통제집단 보다 그림에서 일어나고 있는 상황을 내용에 맞게 명확하고 조리 있게 이야기하여 사후검사 내용의 일치성 증가폭이 훨씬 커 통계적으로 유의미하였다. 이는 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력의 하위요인인 내용의 일치성에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 의미한다.

넷째, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력의 하위요인인 내용의 연계성에 유의한 차이가 있었다. 내용의 연계성은 유아가 꾸민 이야기 내용이 구성이나 순서가 연관성 있게 구성되었음을 의미한다. 이러한 차이는 두 집단 모두 실험처치 전보다 사후검사에서 증가를 보였지만 특히 환상동화를 통한 이야기꾸미기 활동을 경험한 실험집단의 유아가 그림의 내용을 논리적으로 부드럽게 연결하였다.

이러한 연구 결과는 환상동화와 다른 장르간

의 언어적·행동적 반응을 연구하여 환상동화가 다른 장르들에 비해 언어적 반응횟수가 많이 나타났으며, 언어적 반응의 내용에서 환상동화의 초자연적이고 생소한 등장인물이나 장면, 줄거리 등이 지닌 특징이 유아의 관심을 끌여 유아가 이야기하도록 유도함으로써 사건, 등장인물, 줄거리, 장면에 대한 반응이 높았고, 언어적 반응의 유형에서 정보적, 발견적, 추론적, 예측적, 상상적 반응이 많이 나타났다는 강은진(1997), 김성애(2003), 김양선(1997), 임현희(2001), Galda (1990), McGee와 Loftus(1992)와 Stephanie(1995)의 연구 결과와도 맥을 같이한다.

## 2. 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 실험 집단과 통제집단 간에 유아의 창의성에 유의한 차이가 있었다.

첫째, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 창의성의 하위요인 중 유창성에 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 유창성은 가능한 많은 양의 아이디어를 산출해내는 양적인 사고 능력이다. 창의적 사고 과정에서 우선은 사고의 한계를 설정하지 않고 아이디어를 가능한 많이 산출하는 단계를 거칠 필요가 있으며, 보다 많은 아이디어를 산출하고자 하는 과정에서 보다 질이 좋은 아이디어를 얻게 될 가능성이 커진다. 따라서 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동을 경험한 실험 집단의 유아들이 통제 집단의 유아들에 비해 제시된 주제에 대해서 생각나는 대로 많은 단어를 제시하여 유창성이 더 우수 하였다.

둘째, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 창의성 하위요인인 융통성에 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 융통성은 어떤 문제를 해결하거나 아이디어를 내는데 한 가지 방법에 집착하지 않고, 여러 가지 방법으로 접근하여 반응하려고

하는 능력이다. 따라서 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동을 경험한 실험집단의 유아들이 통제집단의 유아들에 비해 고정적인 사고의 틀을 벗어나 유연하고 융통성 있게 사고하였으며 기존의 방식을 버리고 새로운 각도에서 다양한 해결책을 생각해내는 능력이 더 우수하였다.

셋째, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성 하위요인인 독창성에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 독창성은 기존의 사고에서 탈피하여 희귀하고 참신하며 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력으로 창의적 사고의 궁극적인 목표라고 할 수 있다. 즉, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동을 경험한 실험 집단의 유아들이 통제집단의 유아들에 비해 자기만의 독특한 아이디어를 산출하는 능력이 향상되어 독창성 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다.

넷째, 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 창의성 하위요인인 상상력에 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 상상력은 현실의 분명한 창조적인 반영으로 상상력이 발달하려면 이전의 경험이 축적되어야하고 여러 다른 심상을 새로운 상황 속에서 통합할 수 있는 능력이 있어야 한다. 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동을 경험한 실험집단의 유아들이 통제집단의 유아들에 비해 전에 지각한 적이 없는 어떤 대상을 머리로 그려내는 능력이 향상 되었다. 즉, 실험집단의 유아들이 통제집단의 유아들에 비해 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력인 상상력이 더 우수 하였다.

위의 결과들을 종합 요약해볼 때 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동은 유아의 창의성의 하위요인 중 유창성, 융통성, 독창성, 상상력에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 이는 자유로운 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성 개발

에 효과적임을 밝히는 것이며, 유아가 그림을 보고 스스로 이야기를 창조해 내는 과정이 유아로 하여금 다양한 확산적 사고를 자극하는 기회가 된다는 것이다. 즉, 유아가 독자적인 이야기를 만드는 과정에서 충분히 사고하는 기회를 갖고, 자유롭게 사고할 수 있는 기회를 만들어줌으로써 창의성을 증진시킨다는 윤혜진(1993)의 연구 결과와도 일치한다고 할 수 있다.

동화를 창의성 개발의 소재로 삼아 이야기를 구성하는 활동이 유아의 확산적 사고과정을 촉진시키는 방향으로 이루어 질 때 유아의 창의성이 개발될 수 있다는 이미경(1989), 허근(1996)의 연구 결과와도 맥을 같이 한다. Margaret (1999)은 언어 발달이 유아의 창의성에 영향을 미치는 변수라고 하였는데 본 연구에서도 언어 표현력향상이 유아의 창의성에 영향을 미친다는 것을 확인 할 수 있었다.

또한 환상동화가 인간이 도덕적, 정신적 성장에 없어서는 안 될 힘을 제공한다는 Culinan과 Galda(1994)의 주장과 맥을 같이 하며 환상동화는 유아의 상상력을 발달시킨다는 한국 어린이 문학교육연구회(1999)의 연구결과와도 일치한다고 할 수 있다. 따라서 환상동화를 통한 이야기 꾸미기 활동은 유아의 언어표현력과 창의성에 커다란 영향을 미친다는 것을 확인할 수 있다.

위의 연구결과들을 종합해 보면 유아들에게 환상동화를 읽어주고 그 내용에 대해 재미있는 부분을 이야기 해보고, 주제를 정해 토의해 보고, 상상해 보고 동화책을 넘겨가며 유아들이 만든 이야기를 발표하고 들어보는 등의 다양한 활동과정을 통해 유아는 자신의 느낌이나 생각을 다양하게 표현할 수 있으며 결과적으로 유아의 언어표현력과 창의성이 향상됨을 알 수 있었다. 이는 환상동화책의 활용이 유아의 언어표현력과 창의성에 있어서 적절하고 의미 있는 교수자료

로 적용할 수 있는 효과적인 교수매체로 활용될 수 있으며 좋은 환상동화를 유아들에게 제공하여 유아들의 삶을 풍요롭게 해주는데 커다란 기여를 할 수 있음을 암시해 주므로 실제 유아교육 및 보육기관 현장에서 질 높은 교육을 위해 많은 시사점을 주는 것이라 할 수 있다.

## 참 고 문 헌

- 강은진(1997). 환상동화와 사실동화에 대한 유아의 반  
음비교연구-소집단 그림책 읽기 활동을 중심으로-.  
성균관대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김성애(2003). 환상동화를 통한 문학활동이 유아의 언  
어표현력 및 창의성에 미치는 영향. 성신여자대  
학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김세희·임영심 (1999). 유아문학교육. 서울 : 양서원.
- 김양선(1997). 소그룹 그림책 읽기에서 그림책에 대한  
5세 유아의 반응. 이화여자대학교 대학원 석사  
학위 논문.
- 김현희·박상희(1999). 유아문학교육. 서울 : 학지사.
- 박애자(1996). 사회적 역할놀이를 통한 주제상상훈련  
이 유아의 언어능력에 미치는 효과. 전남대학교  
대학원 석사학위 논문.
- 박혜경(1990). 유아를 위한 총체적 언어교육 접근법의  
효과에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사  
학위 논문.
- 신금호(1999). 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성  
및 언어능력에 미치는 효과. 전남대학교 대학원  
석사학위 논문.
- 신세호(1981). 창의적 사고에 미치는 인성요인에 관한  
연구. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
- 오종숙(1988). 유아문학의 이론과 실제. 서울 : 양서원.
- 유승연(1992). 유치원의 유아문학 활동현황에 관한 연  
구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 윤혜진(1993). 교사의 질문을 통한 이야기 꾸미기 활  
동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교  
교육대학원 석사 학위논문.

- 이경우(1998). *좋은 그림책을 활용한 창의력 개발-글 없는 그림책을 중심으로*. 서울 : 한국교육정보.
- 이경우 · 장영희 · 이차숙 · 노영희 · 현은자(1997). *유아에게 적절한 그림책*. 서울 : 양서원.
- 이미경(1989). 질문유형이 국민학생의 창의성 신장에 주는 효과 연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이민정(2003). 환상동화에 대한 교사의 질문유형이 이야기 꾸미기 및 창의성에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이상금 · 장영희(2001). *유아문학론*. 서울 : 교문사.
- 이연섭(1980). *유치원 아동의 학습준비도 연구*. 서울 : 한국교육개발원.
- 이윤지(1996). 주제-공상극 놀이 훈련이 취학 전 아동의 창의성에 미치는 효과. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정희(1999). 동화를 통한 노래극 활동이 초등학교 1학년 아동의 음악능력 및 언어능력에 미치는 효과. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 임영심(1995). 잘 짜여진 구조의 이야기가 유아의 이야기 이해도에 미치는 영향. *유아교육연구*, 14, 15-20.
- 임현희(2001). 환상동화와 사실동화에 대한 4,5세 유아의 반응연구-언어, 행동적 반응을 중심으로-. 성신여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 장영애(1981). 가정환경변인과 4-6세 아동의 언어능력과의 관계. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 장은희(1993). 동화전달 경험이 이야기 꾸미기 능력에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 장세원(1999). 동화내용에 대한 토의 활동이 유아의 창의적 그림에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 석사학위 논문.
- 전경원(2000). *유아종합창의성검사 요강*. 서울 : 학지사.
- 전용신(1971). 한국 아동용 개인 지능 검사. *행동과학연구*, 2(1).
- 정성순(2000). 글 없는 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 차현화(2002). 글 없는 그림책 활용이 그림 표상능력 및 언어능력에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 채종옥(1996). 동화책 읽어주기 접근법에 따른 유아의 반응에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 한국어린이문학교육연구회(1999). *환상 그림책으로의 여행*. 서울 : 다음세대.
- 한유진(2000). 그림동화책 읽기에서 유아와 어머니의 언어적 상호전략과 유아의 이야기 구성능력. 서울대학교대학원 박사학위논문.
- 허 근(1996). 동화책 읽어주기에 있어서 교사 질문유형에 따른 아동의 창의성 증진에 관한연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 허 형(1978). *한국아동의 종단적 연구4*. 서울 : 한국 행동과학연구소.
- 현은자(1995). 2-3세를 위한 그림책과 그림책의 활용법. *한국어린이육영회*.
- Bettelheim, B.(1976). *The uses of enchantment : Meaning and importance of fairy tales*. N. Y. : A Division of Random House.
- Bloome, D.(1985). Bedtime story reading as a social process. In J. A & R. V. Lalik(Eds), *Thirty-fourth Yearbook of National Reading Conference*. NJ : Rochester, 287-294.
- Bromley, K. D.(1991). *Webbing with literature : Creating story maps with children's books*. MA : Allyn and Bacon.
- Cullinan, B. E., & Galda, L.(1994). *Literature and the child*. Fort Worth. TX : Harcourt Brace College.
- Eisner. E. W.(1994). *표상형식의 개발과 교육과정*, 김대현 · 이영만 역(1994). 서울 : 교육과학사.
- Galda, L.(1990). A longitudinal study of the spectator stance as a function of age and genre. *Research in the Teaching of English*, 24(3), pp.261-278.
- Margaret, A. B.(1999). *Dimension of Creativity*. Cambridge, Massachusets : The MIT press.
- McGee, L. M., & Loftus, F.(1992). An exploration of meaning constriction in first graders' grand conversations. In *Forty-First Yearbook of the National Reading Conference*, Ed, by D. J. Leu and C. K.

- Kinsler, IL : *The National Reading Conference*.
- Shapiro, L. R., & Hudson, J. A.(1991). Tell me a make-believe story : Coherence and cohesion in young children's picture-elicited narratives. *Developmental Psychology*, 27, 960-974.
- Silva, C., & Delgado-Larocco, E. L.(1993). Facilitating learning through interconnections; A concept approach to core literature units. *Language Arts*, 70, 469-474.
- Snow, C. E.(1983). Literacy and Language : Relationships during the preschool years. *Harvard Educational Review*, 53(2), 165-189.
- Stephanie, S.(1995). Preschooler's response to picture books in small-group discussions : The role of genre. Unpublished doctoral dissertation. The University of Texas at Austin.
- Sutherland, Z., & Arbuthnot, M. H.(1981). *Children and books*. Glenview, Illinois : Scott, Foresman.
- Torrance, E. P.(1962). *Guiding creative talent*, New York : Prentice-Hall.
- Wellhausen, K.(1993). Eliciting and examining young children's storytelling. *Journal of Research in Childhood Education*, 7(2), 62-66.

---

2005년 10월 31일 투고 : 2006년 1월 28일 채택