

동화를 활용한 총체적 언어교육이 유아의 언어창의성 향상에 미치는 효과

이경화*문지현**

목 차
I. 연구의 필요성 및 목적
II. 이론적 배경
1. 유아언어와 창의성
2. 총체적 언어교육과 동화
3. 동화와 동화활용 교육
III. 연구가설
IV. 연구방법
V. 연구결과 및 해석
VI. 논의 및 결론
참고문헌
Abstract

I. 연구의 필요성 및 목적

오늘날은 인터넷의 급속한 확산으로 개개인의 삶에서부터 국가, 나아가 세계경제의 거대한 패러다임에까지 혁명적인 변화가 전개되고 있다. 이같이 빠르게 변화하는 현대 사회를 지식정보화 사회라고 부른다. 이러한 지식정보화 사회에서는 아이디어가 큰 힘이고, 개인뿐만 아니라 조직과 국가의 발전을 결정짓는 중대 요인이다. 끊임없이 새롭고 독창적이며 다양한 사고를 우리는 창의적 사고, 혹은 창의성이라고 부른다. 창의성이라는 말이 과거에는 과학이나 예술분야에서 주로 언급되

* 숭실대학교 평생교육학과 교수

** 동화연구가

었으나, 최근에는 다양한 분야의 학문연구나 기업, 스포츠, 심지어 일상생활에서도 광범위하게 쓰여지고 있다.

이렇게 변화된 사회에 적응하기 위해서는 고도의 창의성 계발이 요구된다. 지금까지 교육계에서는 학생들의 창의성 계발을 목표로 하여 오랜 교육활동을 전개시켜 왔다. 그럼에도 불구하고 창의성을 올바르게 이해하고, 창의성 계발을 위한 효과적인 교육이 실시되고 있다고 확신하기는 어렵다. 아직까지도 창의성을 가진 아이는 특수한 영재에 속하는 자로서 우리 일반 교육현장에서 발견하거나 가르치기는 어렵다고 생각하는 경향이 많은 교사들에게 지배적이었다. 그러나 누구나 지니고 있는 창의성이라는 잠재능력을 발견하고, 이를 계발할 수 있음을 간과해서는 안 된다.

창의성이 높은 아이는 그렇지 못한 아이들과 어떤 점에서 차이가 있는지를 생각해볼 때, 창의성이 높다고 해서 무슨 한 가지 능력에서만 차이가 나는 것은 아니다. 예를 들면, 창의성이 높다고 판단되는 10명의 아이들에게 동일한 일을 시켰을 때, 잘하는 아이도 있고 그렇지 않은 아이도 있다. 어떤 아이는 글짓기에는 뛰어나지만 음정에는 둔해서 음치에 가까울 정도이다. 또 어떤 아이는 생각이 막 쏟아져 나오면 그것을 그림으로 기발하게 잘 그려내지만 글로는 잘 표현하지 못한다. 이렇듯이 많은 경우에 아이들은 제각기 다른 영역에서 창의적인 능력을 발휘할 수 있다. 따라서 최근에는 “어떤 영역에서 창의성을 발휘할 수 있다면, 그 영역 안에서는 어떤 과제에서도 창의성을 발휘할 수 있는 것인가?”라는 의문이 제기되고, 이 같은 ‘영역-특수성(domain-specific)’, ‘과제-특수성(task-specific)’에 대해서 논의되고 있다.

많은 연구 결과에 의하면 창의성은 의도적인 교육에 의해 신장될 수 있다고 한다. 특히 유아기는 호기심이 강하고 질문이 많으며 특정 사물에 대한 고정관념이 크지 않아서 유아를 대상으로 한 창의성 교육은 더욱 효과적이라고 할 수 있다. 또한 유아기는 언어발달의 결정적 시기라 할 수 있으므로 언어영역에서의 창의성 개발은 중요하다고 하겠다. 즉 언어는 사고와 밀접한 관련이 있으며, 언어교육은 모든 학습과 발달에 필요한 도구 교과적 성격을 띠고 있으므로 유아교육에 있어서 더욱 중요한 영역이다. 그런데 언어란 자연스러운 상황에서 유아와 성인간의 실제적인 행위를 통해서 학습되는 것이므로, 언어교육은 언어 이론, 학습 이론, 교수 이론 그리고 교육과정 이론을 통합해서 생각하게 하는 하나의 사고방식인 총체적 언어(whole language)를 통해 가르쳐져야 효과적일 것이다.

총체적 언어에 대한 교수법은 유아들이 흥미있어 하며, 사회적이고 의미에 기초

를 두며, 목적을 가지고 상호 작용할 때 자연스럽게 배우게 된다는 점을 전제로 한다. 따라서 이를 돕는 중요한 매체의 하나가 동화이다. 최근 유아교육현장에서는 유아들이 흥미있어 하고 쉽게 접할 수 있는 문학(동화, 동시, 동요, 동극)을 통한 통합적 접근이 최근에 각광을 받으며 실시되고 있다.

이러한 관점에서 볼 때 흥미로우며 다양한 교육적 가치를 지닌 동화를 통한 통합 활동 속에서의 총체적 언어교육은 교육적 효과가 클 것이다. 즉 동화를 활용한 총체적 언어교육은 언어발달, 상상력, 심미적 정서, 이해력 등을 향상시킬 수 있으며, 이를 통해 창의성 개발에도 영향을 미칠 것이다.

지금까지 유아를 대상으로 한 총체적 언어 접근과 관련된 연구는 다양하게 진행되어 왔다. 그리고 유아의 창의성 개발에 관련하여 많은 연구자들의 관심이 모아지고 있다. 그러나 유아기의 중요한 언어교육매체인 동화를 활용한 총체적 언어교수법과 유아의 언어 창의성간의 관계를 탐색한 연구는 그리 많지 않다.

이에 본 연구는 유아기 언어발달과 창의성 개발의 중요성에 초점을 두고, 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시한 결과, 유아들의 언어 창의성이 향상되었는지를 확인하고자 한다. 한편 본 연구의 결과를 통해 최근에 유아교육에서 관심을 두고 있는 유아들의 창의성 개발을 위하여 어떤 교수방법이 효과적인지에 대해 시사점을 찾을 수 있으리라 여겨진다.

II. 이론적 배경

1. 유아언어와 창의성

어린이의 언어는 일정한 발달 순서에 의해서 단계별로 발달된다. 물론 개인에 따른 발달 속도에 있어서 차이는 있지만, 대체로 비슷한 과정과 순서를 밟으면서 발달이 이루어진다. 초기에 유아들은 의사소통을 위하여 몸짓이나 울음 등과 같은 비언어를 통해 타인과 상호작용을 하게 되고, 언어기에 접어들면서 어떤 사물이나 사람 등을 지칭하기 위해 실제 단어를 고정적으로 사용하게 된다. 그리고 4세 경에는 어휘가 확장되고, 5세 이후에는 기본적인 문법을 다룰 줄 알게 되며 성인과 유사한 언어를 구사할 줄 알게 된다. 유아는 언어습득과정에서 의사소통의 수단으로 말을 할뿐만 아니라 운율, 리듬, 반복적인 단어소리 등을 통해 놀거나 실험하기를 즐기

고 단어를 만들어서 말하기도 한다.

이렇게 자연스럽게 획득되게 되는 언어는 사고와 밀접한 관련을 맺고 있다. 언어와 사고의 긴밀한 관계를 설명한 Halliday는 언어학습이란 사고를 표현하는 방법의 학습이라고 하였는데, 이는 언어를 학습하는 과정에서 언어는 표현하고자 하는 의미나 내용을 다듬는 역할을 한다는 의미이다(이경화, 1995). 언어에 의한 상호작용은 유아들이 지식과 사회의 가치를 얻는 중요한 수단이다.

한편 언어발달과 더불어 유아기에 있어서 획득해야 할 중요한 능력이 인지능력이다. 특히 다양한 인지능력 중에서도 창의성은 발달 초기에 계발시켜야 할 중요한 능력의 하나이다. 유치원 교육과정이 추구하는 인간상에는 '기초 능력을 토대로 창의적인 능력을 발휘하는 사람'을 제시하여, 유치원의 교육에서 창의성 교육이 필요하며, 유아의 창의성 발달을 강조하고 있음을 제시하고 있다.

창의성(creativity)이란 일반적으로 '새로움에 이르게 하는 개인의 사고관련 특성', '새로운 관계를 지각하거나 비범한 아이디어를 산출하거나 또는 전통적 사고 유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력', '새롭고 가치 있는 것, 또는 아이디어를 만들어 내는 능력' 등으로 정의되는데, 이는 학자 혹은 연구자의 접근 방법에 따라 다양하게 정의되고 있다.

Gallagher(1975)는 새로운 아이디어나 산물을 창출해 내거나 또는 기존의 아이디어와 산물을 참신한 방법으로 재생산해 내는 정신적 과정으로, 윤종건(1994)은 기존의 요소들로부터 자기 자신에게 새롭고 유용한 결합을 이루어내는 능력이라 하였다. Guilford는 창의성을 정의하여, 그것은 인간의 지적, 정의적 요인을 모두 포함하고 있으며, 지적 요인은 인간의 보편적 잠재력으로서 창조적 사고를 발휘하게 하고 정의적인 요인은 창조적 행동을 발휘하는 개인의 인성적 기질적 특성이라고 한다. 한편 Torrance는 창의력이란 그 자체가 지적인 능력이 아니라 문제에 임하는 개인의 태도이며 문제해결 과정에서 개인과 환경간의 상호작용으로 나타내는 자기 표현의 산물이다. 또한 기존의 질서 개념에 대한 곤란에서 파생되며 그 해결방안을 개인의 잠재가능성에 비추어 보다 새로운 관계 의미를 발견하고, 자기 표현 및 자기 발전의 과정이라고 하였다(이경화, 2002).

창의성에 대한 관점은 1950년대 Guilford 이후 다양하게 제시되어 왔으며, 창의성에 대한 정의는 일반적인 인간 중심적인 설명에서 엄격한 조작적 정의까지 다양하다. 그러므로 아직도 창의성 모델이나 정의간에 합의가 이루어지지 않고 있는 입

장이다. 창의성에 대한 명확한 조작적 정의가 내려지지 않고 있으나 지금까지 연구 되어진 내용들을 종합하여 살펴보면, 창의성은 “자신과 타인의 행복을 위하여, 사회와 문화에서 가치를 부여할 수 있는 물건이나 아이디어를 만들어 내는 것뿐만 아니라, 문제를 해결하기 위해 새로운 의견을 생각해 내는 능력 또는 그것을 기초화 하는 인격적 특성으로 창의(조)성과 창의(조)력을 포함한다.”고 할 수 있다.

Guilford는 창의적 문제해결과 확산적 사고가 밀접하게 관련된다는 것을 발견하여 Torrance와 같이 창의성을 구성하는 사고의 요인으로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 주장하였다. 많은 사람들은 이 네 가지 사고의 요인을 창의성으로 간주하고 있지만, 창의성 속에는 성격적 특성이 포함된다.

유아교육에 있어서 언어교육의 중요성과 창의성 개발 필요성이 부각되고 있다는 점을 고려하여, 유아 언어교육과정에서 활용되고 있는 동화를 활용함으로써 유아의 언어능력을 발달시키고 창의성을 증진시킬 수 있는 방안을 마련하는 것은 의미 있는 일이다. 유아의 언어생활을 창의성 교육으로 연관시키기 위해서는 동화 및 동시를 즐겨 듣고 다양한 방법으로 활동을 하며 허용적이고 자유스러운 분위기에서 자신의 경험과 생각, 느낌을 전달하는 방법 등을 적절히 사용해야 할 것이다.

2. 총체적 언어교육과 동화

총체적 언어란 언어에 대한 관점, 학습자에 대한 관점, 그리고 교사에 대한 관점을 묶어서 하나의 전체로 생각하는 사고 방식으로 총체적 언어의 이동관은 학습자 중심과 아동 중심의 교육관을 반영하고 있다. 즉 학습자가 학습활동에 능동적으로 참여하고 흥미를 느낄 때에 의미 있는 학습이 이루어진다고 보는 입장이다.

총체적 언어는 언어의 기본 단위가 의미라는 것이며, 언어교육은 총체적이며 통합적으로 실시해야 되고 학교에서 실시되는 언어교육은 전체 교육과정 속에서 통합되어 가르쳐져야 한다는 것을 말한다. 이와 같이 총체적 언어는 인간은 전체를 배우고 부분을 학습해 간다는 학습 이론에 근거하여 글자, 소리, 문장에 나타나는 구절이나 문장을 따로 가르치지 않고 언제나 언어가 실제로 사용되는 맥락 속에서 가르친다.

총체적 언어교육을 위한 텍스트로는 대표적으로 동화를 들 수 있는데, 동화는 잠

재된 상상력을 끌어내어 다양한 반응을 하게 하는 매체, 즉 시각적, 청각적, 몸짓 언어 등이 내재되어 있어 총체적 언어교육을 위한 좋은 자료이다. 동화교육에 사용될 수 있는 매체의 활용은 크게 비언어적 활동과 언어적 활동, 관련 활동으로 구분될 수 있다. 비언어적 활동에는 움직임 활동, 이미지 표현 활동, 소리표현 활동으로 구성되며, 언어적 활동에는 음성언어, 문자 언어 등으로 구성되고, 관련활동은 교과 통합적이다.

의미는 전체적인 의미가 있는 문학 속의 이야기의 내용과 의사소통 함으로써 자연스럽게 습득된다. 따라서 총체적 언어교육에서는 아동 문학에 큰 가치를 두며 유아들에게 가장 자연스럽게 흥미를 주는 동화교육에 큰 의미를 준다. 따라서 총체적 언어교육은 문학 작품 속에서 유아의 흥미를 끄는 주제를 선정하여 다양한 언어활동을 통하여 경험을 주는 것으로 총체적 언어교육의 교수 전략인 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 사고하기를 통합하여 언어 발달을 증진시키는 것이다. 이러한 언어 기술은 문학작품을 통하여 반복적인 경험을 함으로써 통합적인 언어 발달을 촉진시킬 수 있다.

3. 동화와 동화활용 교육

동화란 아동문학의 한 장르로서 어린이를 위해 지은 이야기이다.

동화는 광의(廣義)나 협의(狹義)나 정의에 따라 그 범위와 내용이 달라지지만, 영어에서는 천사나 요정 등을 주인공으로 한 이야기(fairy tale)를 뜻하고, 독일어로는 민중 속에 있는 이야기나 우화를 총칭하는 산문 문학의 한 형태(Marchen)를 뜻한다. 그러나 동화는 어디까지나 어린이를 위해 쓰여진 이야기로, 어린이의 세계를 열어 어린이의 바람직한 인격 형성과 꿈의 세계를 열어주는 어린이를 위해 지은 이야기이다. 다시 말해서, 동화란 동심에 바탕을 두고 창작되었거나 전래되어온 서정적이며 환상적인 이야기로서 시적인 요소를 가진 가장 흥미로운 산문문학이다.

동화는 어린이들에게 상상력을 길러주고, 경험을 확산시켜 풍부하게 해주며, 사고력 및 창의력을 길러준다. 또한 동화를 듣는 즐거움 속에서 세상을 잘 이해하며 살 수 있도록 도와주며, 자기를 잘 표현할 수 있게 하고, 독서에 대한 좋은 태도를 갖게 하며, 심미적 감상력을 기를 수 있게 해준다.

통합이란 유아의 전인적 발달을 위해 여러 발달 영역을 함께 다루어 주는 것을 의미하는 것으로, 문학을 중심으로 한 통합적 언어교육을 실시하게 되면 교수-학습방법의 다양화가 이루어지며, 다양하게 통합적 교육활동을 구성할 수 있다. 또한 소집단으로 활동할 수 있으므로 유아의 개인차에 맞는 교수가 용이해진다.

특히 동화책은 유아의 일상생활에서 쉽게 접할 수 있으며 성인과 또래와의 다양한 경험들을 통해 유아의 정신기능 발달과정에 있어서 상상력, 창의력, 사고력 등을 자극하므로 인지, 언어, 사회정서 등 여러 영역에 영향을 미치게 된다. 그러므로 유아에게 있어 동화책은 통합적인 교수활동을 할 수 있는 적절한 매체로 동화책에 기초하여 언어, 과학, 수, 신체활동, 창의적인 만들기 등이 통합된 수업을 계획할 수 있다.

Ⅲ. 연구가설

본 연구는 동화를 활용한 총체적 언어교육이 유아의 언어창의성 향상에 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 사실을 확인하기 위하여 다음과 같은 가설을 설정하고 검증하였다. 본 연구에서는 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 창의성의 하위 구성요인으로 선정하였다.

- 가설 I. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 전반적인 창의성 향상에 효과적일 것이다.
- 가설 II. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 언어 유창성 향상에 효과적일 것이다.
- 가설 III. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 언어 융통성 향상에 효과적일 것이다.
- 가설 IV. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 언어 독창성 향상에 효과적일 것이다.
- 가설 V. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 언어 상상력 향상에 효과적일 것이다.

IV. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울시에 위치한 S 유치원의 만 5세 남, 여 유아 48명이다.

무선 표집한 남녀 유아 48명을 각 24명씩 실험집단과 통제집단에 무선할당하였다. 실험실시 전에 실험집단과 통제집단 모두에게 사전검사로써 창의성 검사를 실시하였다. 사전검사 결과, 두 집단에 속한 유아들의 창의성에 있어서 차이가 없음이 확인되었다. 집단간 동질성 확인 결과는 아래 표 1과 같다. 사전검사 후 실시된 실험처치 기간동안에 실험집단에 속한 유아들에게는 동화를 활용하여 총체적 언어 교육활동을 실시하였으며, 통제집단의 유아들에게는 동화를 들려주는 일반적인 교육활동을 실시하였다.

표 1. 집단간 동질성 확인 : 사전검사

창의성요인	집단	N	M	SD	df	t	p
유창성	실험	24	7.75	1.962	46	-0.323	0.748
	통제	24	8	3.244			
융통성	실험	24	1.08	0.504	46	0.239	0.812
	통제	24	1.04	0.69			
독창성	실험	24	1.33	0.637	46	-0.811	0.422
	통제	24	1.5	0.78			
상상력	실험	24	2.42	1.018	46	-1.583	0.12
	통제	24	3.13	1.941			
총 점	실험	24	12.58	3.202	46	-0.824	0.414
	통제	24	13.67	5.592			

2. 연구도구

본 연구에서 사용한 도구로는 실험용 동화, 창의성 검사, 총체적 언어교육 활동

자료 등이다.

1) 실험용 동화

유아의 경험과 선행지식, 흥미, 연령과 발달수준을 고려하여 유아가 직접 구연을 할 수 있는 짧은 이야기 자료로 전래동화 5편과 창작동화 5편을 선정하였다.

2) 창의성 검사

본 연구의 사전-사후검사를 위해 이신동, 이경화, 전경원(2001)이 제작한 ‘올림피아드용 창의성검사: 유아용’ 중 언어영역 검사를 사용하였다.

언어영역 검사는 언어에 있어서 다른 용도로 사용하기와 문제 해결하기로 구성되어 있으며, 본 연구에서 다루는 창의성의 하위요소인 상상력, 유창성, 융통성, 독창성에 대한 개념은 다음과 같이 정의하였다.

- (1) 상상력: 과거의 경험을 기초로 해서 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력
- (2) 유창성: 특정한 상황에서 가능한 얼마나 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내느냐하는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력
- (3) 융통성: 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해 내는 능력. 즉, 어떤 문제를 해결하거나 아이디어를 내는데 한 가지 방법에 집착하지 않고, 여러 가지 방법으로 접근하여 반응하려고 하는 능력
- (4) 독창성: 기존의 사고에서 탈피하여 희귀하고, 참신하여, 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력으로 창의적인 사고의 궁극적인 목표로서, 유연한 사고에서 진전하여 자기만의 독특한 아이디어를 산출하는 능력

한편 본 연구에서 사용한 유아용 언어창의성 검사의 채점 기준은 다음과 같다.

- (1) 상상력: 제시된 상황에 대한 상상의 정도에 따라 3,2,1,0점으로 점수를 부여한다.
- (2) 유창성: 반응이 부적절하지 적절한지 검토한 후에, 적절한 반응에 대해서 1

점씩 점수를 부여한다.

(3) 융통성 : 적절한 반응에 대하여, 각 범주에 따라 1점씩 점수를 부여한다.

(4) 독창성 : 적절한 반응들 중, 전체 피험자 10% 이하의 피험자들이 응답한 희귀 반응에 1점 처리하고, 그 외의 흔한 반응은 0점 처리한다.

3) 총체적 언어활동 자료

총체적 언어활동 자료는 이경우(2000)에 의해 제안된 여덟 가지 총체적 언어교육 전략 중 다섯 가지(듣기전략, 이해전략, 연출, 협동적 학습전략, 작가적 전략)를 채택하여 활동에 사용하였다.

3. 연구절차

실험실시 전에 실험집단과 통제집단을 대상으로 하여 사전검사로서 언어창의성 검사를 실시하였다. 사전검사 결과를 통해 두 집단간의 동질성을 확인한 후 본 실험단계에 적용하였다. 실험과정은 5주간 10차시에 걸쳐 실시되었으며, 실험집단에 적용한 교수방법은 동화를 활용한 총체적 언어교육 활동이었다. 10차시의 실험이 끝난 후 실험집단과 통제집단을 대상으로 하여 사후검사로서 언어창의성 검사를 실시하였다.

4. 자료처리

본 연구에서 설정한 가설을 검증하기 위하여 사전, 사후 검사점수를 사용하여 통계처리 하였다. 사전검사 점수를 사용하여 실험집단과 통제집단간 t-test를 실시하여, 집단간 동질성을 확인하였다. 또한 사후검사 점수를 이용하여 실험집단과 통제집단간 t-test를 실시하여 창의성 향상에 있어서 집단간 차이를 검증하였다. 통계처리는 SPSSWIN 10.0을 이용하였다.

V. 연구결과 및 해석

본 연구는 동화를 활용한 총체적 언어교육이 유아의 언어창의성 향상에 효과적인

지를 확인하는데 목적을 두었다. 이러한 목적에 의해 설정된 가설에 따라 본 연구의 결과를 제시하면 다음과 같다.

1. 가설 I의 검정

가설 I. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 전반적인 창의성 향상에 효과적 일 것이다.

유아들에게 10차시에 걸쳐 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시한 결과 창의성 총점에 있어서 실험집단과 통제집단간에는 0.1% 수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 그 결과는 아래 표 2와 그림 1에 제시하였다.

표 2. 집단간 창의성 총점 차이

집단	N	M	SD	df	t	p
실험	24	23,13	7,055	46	3,543	,001
통제	24	17,04	4,582			

***p <.001

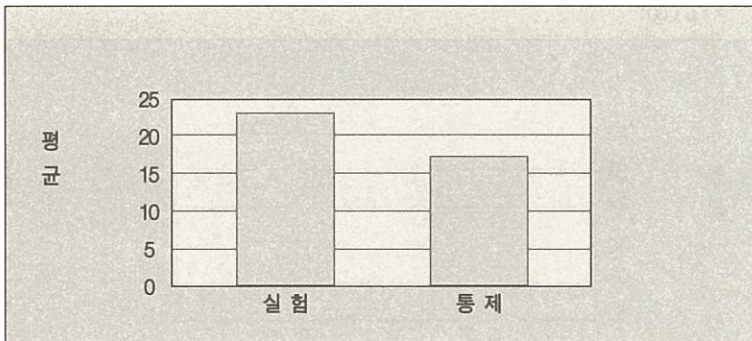


그림 1. 실험집단과 통제집단의 창의성 총점 비교

위의 표 2와 그림 1에서 살펴볼 수 있듯이 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시한 실험집단의 유아가 통제집단 유아에 비해 언어창의성 검사에서 더 높은 점수를 나타내었다($p < .001$). 이러한 결과를 통해 가설 I 은 확인되었으며, 언어창의성 향상에 미치는 총체적 언어교육 활동의 효과가 검증되었다.

2. 가설 II의 검정

가설 II. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 언어 유창성 향상에 효과적일 것이다.

유아들에게 10차시에 걸쳐 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시한 결과, 창의성의 하위요인 중 언어 유창성에 있어서 실험집단과 통제집단간에는 0.1% 수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 그 결과는 아래 표 3과 그림 2에 제시하였다.

표 3. 집단간 유창성 차이

집단	N	M	SD	df	t	p
실험	24	14.71	4.428	46	3.455	.001
통제	24	10.88	3.153			

*** $p < .001$

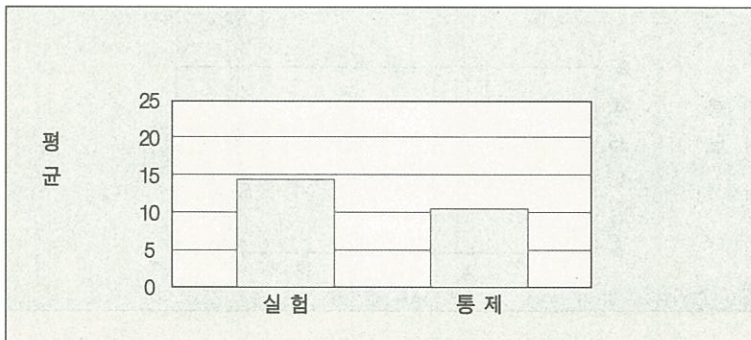


그림 2. 실험집단과 통제집단의 유창성 비교

표 3에 제시된 바와 같이 실험집단의 유창성 평균점수는 14.71이었고 통제집단의 유창성 평균점수는 10.88이었다. 또한 두 집단의 유창성 점수를 이용하여 t-test를 실시한 결과, 두 집단간에 통계적으로 $p < .001$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났다. 따라서 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시하는 것은 유아의 언어 유창성 향상에 효과적인 것이라는 가설 II가 긍정되었다.

3. 가설 III의 검정

가설 III. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 언어 융통성 향상에 효과적인 것이다.

유아들에게 10차시에 걸쳐 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시한 결과, 창의성의 하위요인 중 언어 융통성에 있어서 실험집단과 통제집단간에는 $p < .01$ 수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 그 결과는 아래 표 4와 그림 3에 제시하였다.

표 4. 집단간 유창성 차이

집단	N	M	SD	df	t	p
실험	24	2.04	0.806	46	2.863	.006
통제	24	1.46	0.588			

** $p < .01$

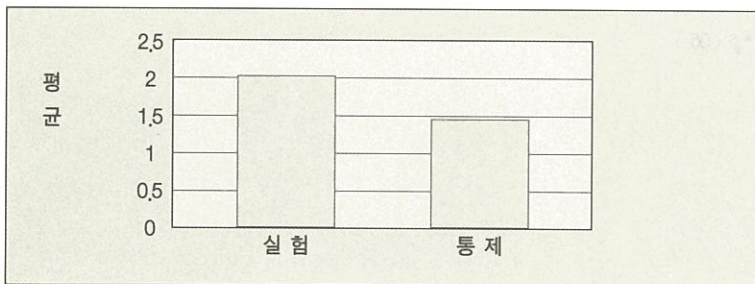


그림 3. 실험집단과 통제집단의 융통성 비교

표 4에 제시된 바와 같이 실험집단의 융통성 평균점수는 2.04이었고 통제집단의 융통성 평균점수는 1.46이었다. 융통성 평균점수를 이용하여 t-test를 실시하여 집단간 차이검정을 한 결과, 두 집단간에 통계적으로 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이가 나타남을 보여주고 있다. 그러므로 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시하는 것은 유아의 언어융통성 향상에 효과적일 것이라는 가설 III은 긍정되었다.

4. 가설 IV의 검정

가설 IV. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 언어 독창성 향상에 효과적일 것이다.

유아들에게 10차시에 걸쳐 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시한 결과, 창의성의 하위요인 중 언어 독창성에 있어서 실험집단과 통제집단간에는 5% 수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 그 결과는 아래 표 5와 그림 4에 제시하였다.

표 5. 집단간 독창성 차이

집단	N	M	SD	df	t	p
실험	24	1.88	0.947	46	2,236	.030
통제	24	1.29	0.859			

* $p < .05$

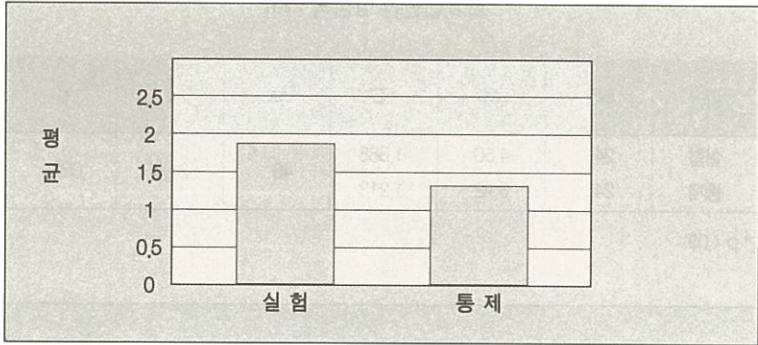


그림 4. 실험집단과 통제집단의 독창성 비교

표 5에 제시된 바와 같이 실험집단의 독창성 평균점수는 1.88이었고 통제집단의 독창성 평균점수는 1.29이었다. 독창성 평균점수를 이용하여 t-test를 실시하여 집단간 차이검정을 한 결과, 두 집단간에 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이가 나타남을 보여주고 있다. 그러므로 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시하는 것은 유아의 언어독창성 향상에 효과적일 것이라는 가설 IV는 긍정되었다.

5. 가설 V의 검정

가설 V. 동화를 활용한 총체적 언어교육은 유아의 언어 상상력 향상에 효과적일 것이다.

유아들에게 10차시에 걸쳐 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시한 결과, 창의성의 하위요인 중 언어 상상력에 있어서 실험집단과 통제집단간에는 5% 수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 그 결과는 아래 표 6과 그림 5에 제시하였다.

표 6.집단간 상상력 차이

집단	N	M	SD	df	t	p
실험	24	4.50	1,888	46	2,365	.022
통제	24	3.42	1,213			

* p <.05

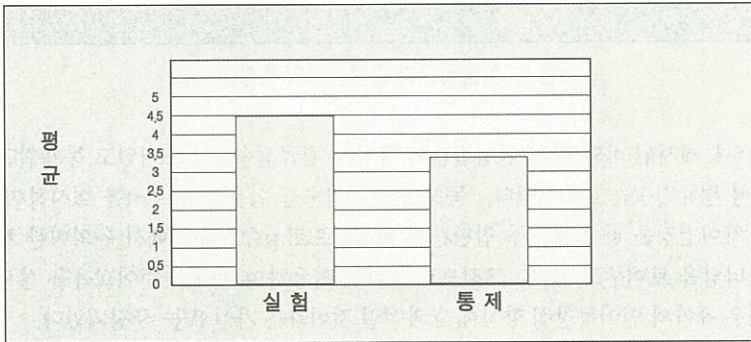


그림 5. 실험집단과 통제집단의 상상력 비교

표 6에 제시된 바와 같이 실험집단의 상상력 평균점수는 4.50이었고 통제집단의 상상력 평균점수는 3.42이었다. 상상력 평균점수를 이용하여 t-test를 실시하여 집단간 차이검정을 한 결과, 두 집단간에 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이가 나타남을 보여주고 있다. 그러므로 동화를 활용하여 총체적 언어교육을 실시하는 것은 유아의 언어상상력 향상에 효과적일 것이라는 가설 V는 긍정되었다.

VI. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구결과를 중심으로 다음과 같이 논의할 수 있다.

동화를 활용한 총체적 언어교육은 언어창의성 향상에 효과가 있을 것이라는 본 연구의 가설은 모두 긍정되었다. 즉 5주간 10차시에 걸친 총체적 언어교육을 실시한 실험집단의 유아들이 단순히 동화 듣기활동을 실시한 통제집단의 유아들 보다 언어창의성 총점 및 언어창의성 하위요인인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력에 있어서 모두 의미 있게 향상된 것으로 나타났다.

이러한 결과는 창의성이 교육에 의해 증진될 수 있다는 Torrance(1973)의 주장과 일치하며, 창의성 구성요인은 서로 조화롭게 발달한다는 김판희(1993)의 주장과도 일치하고 있다.

한편 본 연구의 결과를 통해 볼 때, 유아의 창의성을 향상시키기 위해 어떤 수업 매체와 교수-학습방법이 유용한가에 대해 고려할 수 있다. 즉, 본 연구에서 사용한 바와 같이 유아들의 발달 수준과 창의성 증진에 영향을 미칠 것이라 가정되는 적절한 동화를 선정하는 일이 무엇보다도 중요하다. 그리고 유아의 언어교육을 위해 적합한 교수방법의 고안이 필요하다. 본 연구에서는 동화를 활용하여 총체적 언어교육 활동을 실시하였는데, 유아의 언어창의성 계발을 위해 적절한 교수방법임이 확인되었다.

본 연구결과와 선행연구 결과를 비교해 볼 때, 유아의 발달수준을 고려한 창작동화 및 전래동화를 이용한 창의성 증진 프로그램은 아동의 창의성을 신장시키는데 적합하며(박숙희, 1999), 듣기 및 이해에 사용한 동화구연은 상상력을 자극시키며(장혜순, 1997), 연출에 사용한 동극은 유아의 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 향상시키는데 효과적(김미예, 2000)이라는 연구결과와 일치하고 있다. 또한 동화를 활용한 유아언어교육이 유아의 언어 및 사고능력을 신장시키고(김유미, 1998) 창의성을 높인다는 유현덕(1998), 박상희(1990), 송은주(1993)의 연구 결과와도 일치한다. 그리고 동화를 들려준 후 과제로 수행한 뒷이야기 만들기과 가상하기는 유

아의 사고를 확장시키며 독창성을 향상시킨다고 한 이 경우(1998)의 연구결과와도 유사하다. 이와 같이 본 연구는 동화를 활용한 총체적 언어교육이 유아의 언어창의성을 향상시킬 수 있음을 밝히며, 창의성 구성요인은 따로 발달하는 것이 아니라 서로 상호작용 함으로서 발달하는 사실을 입증한다.

2. 결론

본 연구를 통해 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

동화를 활용한 총체적 언어교육을 유아들에게 실시한 결과 유아들의 전반적인 창의성과 각 하위요인, 즉 언어 유창성, 융통성, 독창성, 상상력 등이 향상되었다. 이러한 결과를 통해 유아의 언어창의성을 계발시키기 위해서는 유아의 발달수준과 창의성을 고려한 적절한 동화를 선정하여 유아교육기관에서 활용하는 것이 필요하다는 사실을 재인식하여야 하겠다. 그리고 언어지도를 위한 다양한 교수-학습방법이 유용하지만, 특히 총체적 언어교육 활동은 유아의 언어 창의성 증진에 더욱 효과적이라고 볼 수 있다.

따라서 유아의 창의성 증진을 위해서는 유아들이 흥미로워하고 친숙하게 느끼는 동화를 활용하여, 자유롭고 개방적인 분위기에서 총체적 언어교육을 실시한다면 유아의 언어창의성은 매우 향상될 것임을 시사할 수 있다.

참고문헌

- 강문희, 『인지와 창의성의 심리학』, 창지사, 1996.
김미애, 「동화를 활용한 등극 중심의 통합적 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향」, 명지대학교 석사학위논문, 2000.
김유미, 「동화활동시 교사의 질문유형에 따른 유아의 언어 및 사고 능력 발달 비교」, 한국교원대학교 석사학위논문, 1998.
박상희, 「이야기 내용에 대한 질문방식이 유아의 창의성에 미치는 영향」, 중앙대학교 석사학위논문, 1990.
박선희·이승은, 『유아를 위한 문학활동』, 정민사, 1998.

- 박숙희, 「전래동화를 이용한 창의성 증진 프로그램의 효과」, 숙명여자대학교 박사학위논문, 1999.
- 배해원, 「통합적 동화활동이 유아의 창의성에 미치는 영향」, 계명대학교 석사학위논문, 2000.
- 서울유아인지교육연구회, 『유아의 창의성 증진을 위한 교육활동』, 1992.
- 송인섭 · 이신동 · 이경화 · 최병연 · 박숙희, 『영재교육의 이론과 방법』, 학문사, 2001.
- 오영희 · 양승지, 『동화를 통한 통합 교육의 실제』, 양서원, 2002.
- 유현덕, 「동화활동에서 교사의 질문유형이 유아의 창의성에 미치는 영향」, 전북대학교 석사학위 논문, 1998.
- 윤종건, 『창의력의 이론과 실제』, 원미사, 1995.
- 이경우, 『개정 총체적언어; 문학적접근을 중심으로』, 창지사, 2001.
- 이경화, 『유아언어교육』, 상조사, 1995.
- 이경화, 『창의력 신장을 위한 학교교육에서의 교수-학습 과제』, 창의력교육, 한국창의력교육학회, 2002.
- 이신동 · 이경화, 『유아용 통합 창의성 검사』, 세종영재교육연구원, 2003.
- 이신동 · 이경화 · 최병연 · 박숙희, 『유아영재의 이해』, 학문사, 2002.
- 이신동 · 이경화 · 전경원, 『올림피아드용 창의력 검사: 유아용』, 한국영재교육원, 2001.
- 이재철, 『한국현대 아동문학사』, 일지사, 1978.
- 임선하, 『창의성의 초대』, 교보문고, 1993.
- 장혜순, 『아동문학론』, 창지사, 1997.
- 전경원, 『창의성을 잡아오 확』, 창지사, 1997.
- 전경원, 『유아연구방법론』, 창지사, 1999.
- Goodman, K. S. Olsen, H. C. Colvin, C. M., & Linde, L. F. V.(1966). Choosing Materials to teach Reading, Wayne state University Press.
- Guilford(1959). The nature of human intelligence. New York; McGraw-Hill.
- Routman, R(1988). Transition; From literature to literacy. A Division of Reed Publishing, Inc.
- Torrance(1962). Guiding Creative talent. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall

Abstract

Effects of the Whole Language Education Utilizing Stories
on Children' s Language Creativity

Lee, Kyung-Hwa · Moon, Gi-Hyun

This research identified the effects on improving language creativity after performing the whole language education on children - utilizing stories - by focusing on the creativity education which the society demands at present.

For this research, we established the following research problems as our hypotheses.

Will the whole language education using stories be effective on improving children' s language creativity (fluency, flexibility, originality and imagination)?

In order to identify the hypotheses based on the research problems, we conducted experiments on 48 5-year-old children at one kindergarten located in Seoul ten times over 5 weeks.

We used ten short stories, creativity examination tools and overall language education materials. We utilized the SPSSWIN 10.0 program for the data processing and performed the t-test to identify differences among groups.

Results of research are as follows.

The hypothesis that the whole language education using stories are effective on improving language creativity was affirmed. Namely, the groups recorded differences in fluency and adaptability, originality and imagination which are subgroups of language creativity.