

인터넷 동화 및 인쇄동화의 유형이 초등학생의 창의성 발달에 미치는 영향

김미란⁰, 한병래⁰
장평초등학교⁰, 진주교육대학교 컴퓨터교육과
crom901@empal.com⁰, raehan@cue.ac.kr

The Influence that Internet Fairy Tale and Printed book Fairy Tale are Creative Thinking Development of a Schoolchild

Kim Mi-Ran⁰, Han Byoung-Rae⁰
JangPyeong Elementary School⁰, Dept. of Computer Education, Jinju University of Education

요 약

인터넷의 급격한 발달은 새로운 교육매체를 등장시키고 있다. 인터넷 동화는 인터넷의 발달과 함께 등장한 독서교육의 새로운 대안이며 이미 아동들에게는 친숙한 매체가 되었다. 학교에서도 인터넷 동화는 교사가 쉽게 이용할 수 있는 하나의 교육자료로 자리 잡고 있다. 아동의 창의성 발달을 위한 교육방법인 독서교육과 인터넷 동화를 관련지었을 때 전통적인 독서교육에서 이용하는 인쇄동화와 새로운 매체인 인터넷 동화는 읽기 이해도에서는 큰 차이가 없다고 할 수 있다. 그렇다면 인터넷 동화와 인쇄동화는 아동의 창의성 발달에 어떠한 영향을 주는지 알아보려고 한다.

1. 서 론

창의성은 지식·정보 기반의 사회에서 개인의 발전과 사회의 발전을 위해 필요한 중요한 지적자산이며, 사회의 변화에 따라 창의성의 중요성은 새로운 관점으로 더욱 부각되어 이를 위한 새로운 교육방법이 요구되고 있다. 이와 함께 세계화, 정보화 시대를 주도적으로 이끌어 갈 인간을 길러내야 할 학교교육의 내실화를 위해 7차 교육과정에서는 창의성 개발을 중요한 목표로 삼고 있다[1].

창의성은 일반적으로 4세에서 4.5세 사이의 유아에게 가장 높이 나타난다고 한다. 이러한 유아기의 높은 창의성은 학교의 경직된 제도, 교육과정 등에 의해 퇴화하기 시작하며, 특히 학령기의 아동들은 규칙에 따라 행동하고, 교사의 주도 하에 학습하는 경향으로 인해 창의성이 더욱 퇴화되어 버린다. 그럼에도 불구하고 학교현장에서는 교육과정 안에서 창의성 개발을 위한 교육을 실시하고 있으며, 학교에서 가장 쉽게 접근할 수 있는 창의성 교육은

독서일 것이다.

초등학교에서 유아기에 가장 가까운 1학년 아동들이 가장 쉽게 접근하는 독서방법으로 인터넷 동화를 이용하고 있다.

인터넷동화는 본문과 나레이션, 동영상과 배경음악, 특수효과 및 음향효과를 결합하며, 아동이 반복해서 개별적으로 동화를 볼 수 있고, 아동 스스로 인터넷 동화를 보면서 단어 떼는 읽기 단서에 주의를 기울이며 페이지가 넘어가는 시점을 조절할 수 있다는 장점이 있다. 영상과 함께 나레이션이 제공되기 때문에 아동의 읽기 이해를 촉진시킬 수 있다. 또한 인터넷 동화에서 제공하는 여러 가지 감각적 특질들은 이해 단서를 제공하여 이야기의 이해를 향상시킬 수 있다.

Matthew(1996, 1997)와 Doty, Popplewell과 Byers(2001)는 CD-Rom 동화와 전통적인 인쇄동화를 통한 읽기 이해를 비교하였는데 이들의 연구 결과에서 CD-Rom 동화를 접한 아동의 읽기 이해도가 더 높았다. 이는 CD-Rom 동화가 읽기 이해를 향상시키기 위

한 교육적인 매체로서 가치가 있음을 시사하는 것이라고 연구자들은 논의하였다. 박남숙과 전신숙의 연구도 이와 유사하게 CD-Rom 동화가 아동의 언어 발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있다고 보고 하였다[2].

대부분의 CD-Rom 동화 및 인터넷 동화의 읽기 이해에 관한 연구는 CD-Rom 동화 및 인터넷 동화가 읽기 이해에 긍정적인 역할을 하고 있다고 보고하고 있다. 전자동화는 나레이션을 제공함으로써 단어 해독 부담을 덜어 읽기 이해를 촉진하고, 효과음, 배경음악, 음성, 그래픽, 동영상 등을 통해 여러 가지 감각적인 단서를 제공하고 흥미와 동기를 자극함으로써 이해도를 촉진하는 것이다.

이처럼 저학년 아동에게 인터넷 동화는 인쇄동화와 비슷한 효과를 거둘 수 있는 독서교육을 위한 대안으로 제시할 수 있다.

하지만 독서의 효과가 단지 읽기 이해와 지식의 습득에만 그치는 것이 아니라 사고력, 창의성, 표현력 등 인간의 다양한 지적 자산을 키울 수 있는 것이며, 특히 독서와 창의성과의 관계에서는 독서는 책의 내용을 그대로 받아들이는 것이 아니라 책과의 부단한 대화를 통해 배경지식을 바탕으로 자신에게 필요한 요소를 적절히 흡수하고 새로운 것을 창출해 내는 행위라고 할 수 있다.

독서를 통해 새로운 것을 창출해 낸다는 것은 아동에게 있어 전통적인 독서인 인쇄동화를 통해 창의성을 신장시킬 수 있다는 것이라 말할 수 있다. 이와 관련하여 새롭게 독서교육의 매체로 나타난 인터넷 동화가 인쇄동화와 같은 창의성 신장을 위한 효과를 낼 수 있는지에 대한 의문을 가질 수 있다.

따라서 본 연구에서는 초등학교 1학년을 대상으로 하여 인터넷 동화 및 인쇄동화의 유형이 창의성 발달에 미치는 영향을 알아보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 창의성의 개념

창의성이 학문적 연구 대상으로 주목받기 시작한 것은 Guilford에 의해 1950년대 중반 이후부터 창의성이 인간의 보편적 특성으로 널리 받아들여지게 되면서 주목받아 오기 시작했다.

창의성의 다양한 의미는 인간의 다른 심리적 특성에 관한 여러 측면의 연구로부터 비롯되었다고 할 수 있다. 창의성은 창의적인 사람의 특징이나 자질, 창의성 발생과정, 창의성의 결과나 산물의 독창성 및 사회적 가치, 실용성에 근거한 정의 등의 범주로 구분되기도 하고 지능구조론, 문제해결론, 이성 및 환경론, 정신건강이론, 정신분석학적 전의식론 및 실존론 등의 범주로 나누기도 한다.

인간행동의 인지적 특성에 주력한 이론가들은 창의성을 지적 특성으로 파악하려 했고 인간행동의 동기요소에 관심을 가진 심리학자들은 창의성을 인간의 정의적 특성으로 보려 했다. Guilford의 지능구조론이 전자에 속한다면 정신분석학적 창의성 이론이나 성격 특성론들은 후자에 속한다고 할 수 있다. 한편 창의성은 지적 특성과 정의적 특성이 화합되는 상상이 핵심요소라는 입장의 연구들은 창의적 과정에 주목한 것이며, 그 밖에 창의적 행위 또는 창의적 생산에 초점을 두는 연구도 있다. 즉 창의성이란 창의적인 사람에 주목했을 때는 확산적 사고능력이 근간을 이루는 지적 특성이기도 하고 최고의 정신상태 또는 자아실현을 지향하는 정의적 특성이기도 하다.

창의성을 하나의 이론적 측면이나 관점에서 간단히 정의하려는 시도는 무리라고 할 수 있다. 표 1의 창의성의 여러 가지 이론에서 제시하고 있는 여러 가지 특성 중 지적특성, 정의적 특성, 정신과정, 우측두뇌역할, 무의식적 과정, 문제해결과정 및 연상적 과정에 따라 개념 정의를 하면 다음과 같다.

첫째, 창의성은 지능의 한 측면으로 간주되어 왔다. Binet와 Simon(1905)은 창의성과 관련된 문항을 지능검사도구에 포함했으며 20세기 초반 창의성 연구자들은 이 검사 도구를 많이 이용했고 Guilford는 확산적 사고의 측정

에 활용하였다. Guilford는 지능을 수렴적 사고로 창의성을 확산적 사고로 구분하고 창의성은 일련의 특성들이라고 보고 창의성의 바탕이 되는 능력들은 민감성, 유창성, 신기성,

<표 1> 창의성에 대한 여러 가지 이론

학자	창의성의 개념
Rhode, Mackinnon	창의적 성격, 창의적 과정, 창의적 산출, 창의적 환경
김영숙	지적특성론과 사고요인설, 과정론, 문제해결론, 성격발달특성론
조연성	지적특성론, 해결과정론 및 성격특성론
Brown	인지적 기능, 무의식적 과정, 문제해결과정, 연상적 과정

융통성, 종합적 능력, 분석적 능력, 복잡성, 평가성 등 8가지를 제시했다.

둘째, 창의성을 정의적 특성으로 파악하는 입장은 주로 인본주의적, 정신분석학적 성격이론들이다. Fromm, Rogers, Maslow 등은 창의성의 개념정의에 있어서 동기요소를 중요시한다. Fromm은 일에 대한 집중력과 모순을 수용할 수 있는 능력 및 새롭게 태어나고자 하는 의욕을 창의성이라 하고, Rogers는 경험에 대한 개방성향과 최고의 심리적 건강상태가 창의성이라고 하였다. Maslow에 의하면 창의성은 자발성, 표현능력, 지구력, 심리적 개방성, 그리고 자신과 반대되는 성향까지도 통합하는 능력이다. 이들의 공통점은 창의성이 성격구조의 근본적 변화와 성장을 의미한다는 것이다.

셋째, 창의성을 내면적 정신과정에 대한 규명을 하려하는 이론이다.

Varigu의 자성이론(Magnetic Theory)은 창의적 정신요소들을 상징, 수많은 정신요소들이 창의적 힘의 영역 내에서 서로 작용하여 반응하는 것이 바로 창의적 정신과정이라고 설명한다. 이는 마치 수없이 많은 작은 철조각과 자석이 일정 거리 이상에서 정지해 있다가 어느 한 순간 갑자기 서로 작용하여 자력을 띠

는 것과 같은 과정이라는 것이다. 여기서 자력을 띠어 정신요소들이 반응하는 순간 상상력은 가장 큰 기능을 발휘한다.

넷째, 의학적 두뇌연구 결과를 적용하여 좌·우 뇌의 이원적 정신기능을 제시한 연구들은 창의적 사고요인들이 주로 우측 뇌의 기능이라고 주장한다. 다시 말해 좌측 뇌를 언어적, 논리적, 선형적 사고에 분석적이고 수렴적 사고를 주도하는가 하면 우측뇌를 추상적, 공간적, 직감적, 상징적, 종합적이며 동시성을 가진 수평적 사고로 확산적 사고기능을 주도한다는 것이다. 좌우 뇌의 기능에 관한 연구는 창의성 연구에 큰 영향을 미쳐, Khatena와 Gowan은 창의성을 위한 확산적 사고과 부화 단계를 통해 우측 뇌의 상상을 거쳐 나오는 것이라고 본다.

다섯째, 창의성은 무의식적 과정에서 나타난다. Khatena는 무의식, 전의식, 의식 중 전의식을 창의력의 샘을 보았다. 보통 창의적인 사람은 전의식을 직관적으로 사용하여 삼투현상처럼 창의적 아이디어를 의식적으로 스며나게 한다. 무의식 속에서의 장기적인 사전노력은 잠재적 자아 속에서 수많은 아이디어의 결합으로 이어지고 이것들은 대부분은 쓸모 없는 것들로 무의식 속에 남아 있으나 특히 조화롭고 유용하며 아름다운 것들은 의식으로 끼어들어 의식적으로 평가되게 된다. 이렇게 문제해결을 위해 시도된 의식적 노력은 무의식의 과정에서 자리잡고 아이디어들의 무작위 결합이 이루어져, 적절한 창조적 해결책을 나타낸다.

여섯째, 창의성은 문제해결의 한 요소이다. 문제해결의 과정은 창의력이 표출되는 과정이며 문제의 선택, 문제해결을 위한 확장된 노력, 문제해결을 위한 조건 확인, 조건의 변환 또는 재구조화, 검증 또는 정교화 등의 문제해결과정을 거쳐 독창적인 아이디어가 나타난다. 이 문제해결의 과정에서 보는 입장에서 많은 사고기법들이 제시되고, 이 사고기법들이 창의성 개발방안으로 간주되고 있다.

일곱째, 창의력은 하나의 연상적 과정이다.

연상은 기존 정보들을 연결하는 행위이며 이러한 연상을 통해 독창적인 아이디어가 나타날 수 있고 이것이 바로 창의력이다.

이제까지의 창의성의 의미는 창의적 사고과정이나 정신적 표상을 이해하려 하는 인지적 접근과 사회-성격적 접근이다. 이것은 창의성을 대체로 하나의 학문적 영역을 통해서만 접근했기에 이러한 입장을 단일학문적 접근이라고 한다. 최근에는 창의성에 대한 여러 학문적 영역을 종합한 입장에서 접근하는 다학문적 특성을 띄어야 한다는 주장이 제기되고 있다 [3].

2.2 창의성과 독서교육

독서를 통해서 단순히 교양과 지식을 얻는 것 만은 아니다. 독서를 통해서 인간은 교양과 지식을 얻을 수 있을 뿐만 아니라 삶에 대한 새로운 깨달음을 얻기도 하며 사물의 존재를 새롭게 인식하기도 한다. 이렇게 독서는 단순한 지식 습득 이상의 의미를 가지고 있다. 앞서서도 언급했듯 독서는 특히 독서와 창의성과의 관계에서는 독서는 책의 내용을 그대로 받아들이는 것이 아니라 책과의 부단한 대화를 통해 배경지식을 바탕으로 자신에게 필요한 요소를 적절히 흡수하고 새로운 것을 창출해 내는 행위라고 할 수 있다.

독서를 하면 창의성이 왜 함양이 되는가는 다음과 같다.

첫째, 독서를 통해서 새로운 지식을 얻을 수 있고, 그 새로운 지식은 창의성의 원동력이 된다. 아무것도 모르는 상태에서 창의성을 발휘하기는 어렵다. 창의성은 알고 있는 지식을 바탕으로 하여 확산적 사고를 통해 발휘된다. 독서는 짧은 시간에 창의성의 기초를 쌓을 수 있는 지식을 제공한다.

둘째, 독서는 풍부한 상상력을 제공한다. 틀에 박힌 지식의 세계나 습관에 안주하고 있으면 창의성은 발휘될 수 없다. 특히 동화는 현실에서는 일어나지 않을 것 같은 사건이 쉽게 일어나는 이야기로서 어린이에게 꿈과 상상력을 길러주는 이야기이다.

셋째, 독서는 사고의 폭을 넓혀서 창의성을 촉발시킨다. 아무런 외적 자극이 없이 보지도 듣지도 못한 것에 관심을 가진다는 것은 불가능하고, 모든 것을 경험할 수도 없다. 그러나 독서는 새로운 세계를 경험할 수 있게 하고 새로운 관심을 가질 수 있게 해주기도 한다.

넷째, 독서는 새로운 아이디어를 창출하는 계기가 된다. 독서를 통해 짧은 시간에 많은 것을 경험할 수 있다. 이것을 간접경험이라 하는데 이 간접경험을 통해 다양한 사고가 새로운 아이디어를 촉발시킨다.

이러한 이유로 인해 독서는 창의성 개발을 위해 반드시 필요한 교육방법이라 할 수 있다. 또한 최근 학교현장에서는 독서교육을 강조하며 교과과정 내에서 뿐만 아니라 많은 부분을 독서교육에 할애하고 있다[4].

2.3 인터넷 동화의 활용

인터넷은 아동 및 사용자에게 다양한 자극을 제공하여 전통적인 학습방법에서 보다 새로운 학습방법을 제공하고 있다. 학교교육에서도 인터넷은 다양하게 이용되고 있으며 이 중 저학년에서 교과지도 외에 많이 이용하게 되는 것 중의 하나가 인터넷 동화이다.

인터넷 동화는 시간과 장소에 구애받지 않고 동화를 보고 들을 수 있으며 인쇄동화에서는 불가능한 동영상, 나레이션, 효과음, 배경음악 등을 함께 제공한다. 이는 통합된 언어를 제공하여 아동들이 의미를 더 쉽게 구성하며 이해도를 높여준다.

또한 다양한 주제의 동화를 쉽게 보고 들을 수 있으며 늘 새로운 동화를 즐길 수도 있다. 인터넷 동화는 외국동화, 전래동화, 창작동화 등 선택이 용이하게 제공되며 언제든지 반복해서 보거나 자신의 속도에 맞게 읽을 수 있다.

우리나라에서 제공하는 인터넷 동화 사이트들은 무료로 제공되는 곳이 많아 아동의 접근이 용이하며, 동화 외에도 종이접기, 게임, 동요 등 다양한 정보를 제공한다.

초등학교 1학년 아동들은 입학 후 문자해득

의 정도, 이해도의 차이로 인해 인쇄동화를 읽기 힘들어 인쇄동화를 대신하여 인터넷 동화를 이용한다. 인터넷 동화의 멀티미디어적인 요소가 아동의 읽기 이해도에 도움을 준다면, 창의성 개발에서도 마찬가지로 도움을 주는지 알아보고 아동의 독서지도에 참고할 자료를 마련할 필요가 있다.

3. 연구방법

본 연구는 인터넷 동화 및 인쇄동화의 유형이 초등학생의 창의성 발달에 미치는 영향을 알아보고자 하는 것이다. 따라서 인터넷 동화 및 인쇄동화를 학습능력이 비슷한 두 집단에 각각 독서교육에 투입하여 독서활동 및 독후활동을 거쳐 두 집단을 창의성 발달정도를 알아보고자 한다.

3.1 연구 대상 및 기간

본 연구의 대상은 경남 소재 J초등학교 1학년의 학력이 비슷한 두 학급을 선정하여 실시하며 10차시 동안 진행한다.

학력의 차이는 학기 내에 치르는 지필평가에 의해 평균이 비슷한 두 학급을 연구반과 비교반으로 설정한다.

연구반에서는 10차시 동안 인터넷 동화를 보고 독후활동을 하며, 비교반에서는 10차시 동안 인터넷 동화와 똑같은 내용과 삽화의 인쇄동화를 10차시동안 독서활동과 독후활동을 가진다.

3.2 인터넷 동화 및 인쇄동화의 선정

인터넷 동화를 제공하는 사이트는 여러 가지가 있는데 그 중 1학년 아동이 쉽게 접근할 수 있는 사이트는 포털 사이트에서 제공하는 어린이 사이트들이다. 유료로 운영되는 사이트에서는 회원가입의 절차가 필요하며 무료로 이용할 수 있는 동화는 제한되어 있다.

아동들이 인터넷 동화를 많이 이용하는 주니어 네이버에서 동화를 10편 선정한다. 동화의 선정은 이야기의 구조가 잘 짜여져 있으며

상상력을 자극하여 아동이 다양한 간접 경험을 할 수 있는 것으로 선정한다.

선정된 10편의 동화를 1학년 담임교사 4명의 자문을 얻어 내용과 길이가 1학년 아동에게 적합하다고 판단되는 동화 5편을 선정한다.

<표 2> 인터넷 동화 사이트

인터넷동화사이트	주소
주니어네이버 동화[5]	http://jr.naver.com/donghwa/
야후!꾸러기[6]	http://kr.kids.yahoo.com/storybookplay/
엠포스 키즈[7]	http://flash.kids.empas.com/story.html
부키의 동화나라[8]	http://www.buki.co.kr/main.php
키즈토피아[9]	http://kids.booktopia.com/kidstopia.asp
재미나라[10]	http://www.jaeminara.co.kr

선정된 5편의 동화를 인쇄하여 인쇄동화를 만들어 인터넷 동화와 인쇄동화의 내용과 삽화가 동일하게 한다.

3.3 연구의 실제

아동의 창의성 측정을 위해 독서활동을 시작하기 전에 사전검사를 실시한다. 측정 도구는 TTCT 창의력 사고검사 중 도형검사 A형을 채택하여 사전검사 및 사후검사에 사용한다. 창의성 검사는 아동의 창의성 지수를 진단하기 보다는 연구 전·후의 결과를 비교하는데 의의를 둔다.

TTCT 도형검사 A형은 창의성의 4개의 하위요인인 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 요인에 대해 도형검사를 두어 그림구성하기, 그림완성하기, 수직선그림구성하기 등 3개의 하위검사로 구성되어있다. 각 검사는 10분씩 실시하여 도형검사는 총 30분 정도 소요된다.

Torrance 창의력 사고검사의 신뢰도는 재검사 신뢰도, 채점자간 채점자내 신뢰도가 Ball&Torrance, Dharmangadan, Sommers, Wodtke 등에 의해 $r=.34\sim.99$ 로 산출되었다. 토랜스 창의력 사고검사의 도형검사에 대한

타당도는 구인타당도, 예언타당도, 공인타당도, 내용타당도가 Alieldin, Torrance 등에 의해 산출되어 보고되었다.($r=.22\sim.76$) 우리나라에서도 조성연에 의해 초등학교 1학년에서 6학년 남녀 아동을 대상으로 채점자간 신뢰도가 $r=.87$, 채점자내 신뢰도가 $r=.90$ dmfh 보고되었다[11].

사전검사 후 10차시 동안 독서활동을 실시하며, 1차시에는 동화를 읽고 2차시에 독후활동을 전개하여 총 5권의 동화를 통해 독서활동을 가질 수 있도록 한다.

독후활동은 아동의 창의성을 충분히 촉진시킬 수 있는 활동으로 전개하며 창의성 촉진활동으로 등장인물이 되어 혼자 말하기, 대화하기, 토론하기, 편지쓰기, 묘사하기 등의 언어활동과 그리기, 꾸미기, 소리로 표현하기, 즉흥장면 꾸미기 등 비언어 활동을 적절히 이용한다.

4. 결론

인터넷은 학습방법의 새로운 매체로 다양한 학습방법을 제공하고 있다. 아동들은 새로운 매체에 적응속도가 빨라 점차 새로운 학습 방법에 익숙해지고 있으나, '새로운 학습방법의 효과에 대한 검증은 이를 따라가지 못하고 있다.

독서의 새로운 매체로 그 효과를 점차 인정받고 있는 인터넷 동화가 단지 학습의 효과만 거두는 것이 아니라 아동의 창의성 발달에도 도움이 된다면 인터넷 동화가 새로운 교육 매체로 사용될 수 있다는 교육적 가능성을 지니게 될 것이며 아동의 컴퓨터 사용 패턴에 적극적인 변화를 줄 수 있을 것이다.

5. 참고문헌

- [1] "초등학교 교육과정해설(I)", 교육인적자원부, 1999.
- [2] 정재후, "전자동화 및 인쇄동화 유형과 읽기 이해 수준이 아동의 이야기 이해에 미치는 영향(Differences in Story Comprehension)" 연세대학교 대학원 아동학과 석사학위 논문, 2003.
- [3] 김옥민, "컴퓨터 동화시물레이션을 활용한 사고활동이 유아의 창의성에 미치는 영향" 동아대학교 대학원 교육학 박사학위논문, 2001.
- [4] "독서지도를 통한 창의력 신장방안", 교육정보과학원
- [5] 주니어네이버동화,
<http://jr.naver.com/donghwa/>
- [6] 야후!꾸러기
<http://kr.kids.yahoo.com/storybookplay/>
- [7] 엠파스 키즈
<http://flash.kids.empas.com/story.html>
- [8] 부키의 동화나라
<http://www.buki.co.kr/main.php>
- [9] 키즈토피아
<http://kids.booktopia.com/kidstopia.asp>
- [10] 재미나라
<http://www.jaeminara.co.kr>
- [11] 조성연, "창의성 검사의 타당화를 위한 일 연구-Torrance 창의적 사고력 검사(TTCT)를 중심으로", 연세대학교 대학원 석사학위논문, 1984.