

스토리텔링을 활용한 그리기활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과*

남궁진** · 정희정***

본 연구의 목적은 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과를 알아봄으로써 유아의 창의성 및 언어표현력 발달을 돕기 위한 기초 자료를 제공하는 것이다. 연구대상은 경기도 안양시에 소재한 D 어린이집에 재원 중인 만 4세 유아 20명으로 실험집단에는 스토리텔링을 활용한 그리기 활동을, 비교집단에는 명화감상과 동화 듣기 후 그리기 활동을 하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동을 한 실험집단이 비교집단보다 창의성에서 유의미한 차이가 나타났다. 창의성의 하위요인별로 살펴보면 감수성, 독창성, 융통성에서 실험집단의 점수가 비교집단의 점수에 비해 높게 나타났고, 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 둘째, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동을 한 실험집단이 비교집단보다 언어표현력에서 유의미한 차이가 나타났다. 언어표현력의 하위요인별로 살펴보면 그림 보고 이야기 꾸미기와 그림 보고 연계성 있는 이야기 꾸미기에서 실험집단의 점수가 비교집단의 점수에 비해 높게 나타났고, 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 결론적으로 스토리텔링을 활용한 그리기 활동은 유아의 창의성과 언어표현력 향상에 긍정적인 영향을 미치며, 유아의 창의성과 언어표현력 향상을 위한 효과적인 방법임을 확인하였다는 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있다.

주제어(Key Words) : 스토리텔링을 활용한 그리기활동(Storytelling-used Drawing Activities)
창의성(Creativity)
언어표현력(Linguistic Expressiveness)

I. 서론

현대사회를 지식기반 사회와 창조사회라고 한다. 즉, 현대는 지식, 정보, 문화, 서비스 및 기술이 발

* 본 논문은 2017년도 충신대학교 교육대학원 석사학위 청구논문을 수정·보완한 것임

** 동편누리 어린이집 원장, 제 1저자

*** 충신대학교 유아교육과 조교수, 교신저자(hjchung@chongshin.ac.kr)

전하여 모든 분야에서 정보화가 이루어진 지식 정보화시대로서 지식 정보화는 사회 전반과 일상생활에 다양한 영향을 미치고 있다. 이러한 지식 정보화 사회에서는 풍부한 상상력과 창의적인 아이디어 산출이 중요한 요소로 간주되므로 창의성과 자기 생각을 표현할 수 있는 언어표현력이 요구된다고 볼 수 있다.

현대사회를 효과적으로 살아가기 위해서는 지식과 정보를 새롭게 창출하고 활용하여 남과 다른 생각을 가지고 문제를 새롭게 해결하는 창의적 능력이 필요하다(이미혜, 2010). 이에 교육부(2012)는 ‘교육과정 특별위원회’를 구성하여 유치원부터 대학까지 창의성과 인성을 교육의 지표로 제시하고 이를 위한 교육적 실천을 강조하였으며, 구체적으로 누리과정에서 자기 생각과 느낌을 자발적이고 창의적으로 표현하도록 하여 유아에게 알고 있는 것, 본 것, 느낀 것을 자유롭게 표현할 기회를 제공할 뿐 아니라 표현과정에서 즐거움을 느끼며 만족감과 자신감을 경험하게 하고 미적 감각 및 창의성을 발달시키도록 하였다.

유아기가 창의성을 발달시키는 데 중요한 시기라는 것은 이미 여러 학자들에 의해 입증되었다. Torrance(1963)는 유아기가 창의성을 발달시키는 데 중요한 최적기로서 유아기 창의성은 4세부터 4세 반 사이에 절정을 이루며 5세경에 서서히 감소한다고 하였다. 창의성을 소수의 특별한 사람만이 선천적으로 가지고 태어나는 능력으로서 유전적 요인에 기인한다고 여긴 적도 있었으나, 1950년대 이후 Guilford가 창의성의 계발 가능성에 대해 제언한 후 많은 학자가 그의 주장을 뒷받침하고 있다. 즉, Osborn(1953)은 창의성이란 인간 모두 가지고 있는 보편적인 능력이라고 광범위하게 해석하였으며, Hallman(1963)은 창의성을 뛰어난 천재나 과학자만이 독특하게 지닌 특성이 아니라 모든 아동이 잠재적으로나 실제로 가지고 있는 능력, 보편적으로 갖추고 있는 행동 특성, 환경의 영향에 따라 통제를 받는 능력이라고 해석하였다(장휘숙, 1980, 재인용). 이러한 창의성에 대한 개념적 전환은 창의성을 계발하고자 하는 노력으로 연결되었다. 창의성 연구자들은 유아기가 창의성 교육이 이루어지는 가장 적합하고 중요한 시기이므로 창의성 발달이 효과적으로 이루어질 수 있는 다양한 환경과 자료를 제공하고 유아를 면밀하고 민감하게 관찰할 것을 제시하였다(Gardner, 1993; Moran, 1983; Starkweather, 1991). 따라서 어릴 때부터 자기 자신의 아이디어를 만들고 자발적으로 문제를 해결해보고 다양한 방법으로 상상할 수 있는 창의적인 유아로 자랄 수 있도록 환경을 만들어 주는 것이 창의적 사고력을 기르는 한 방법이 될 수 있다(유정화, 2006).

또한, 현대사회에서는 자기 생각을 표현할 수 있는 언어표현력이 중요한 능력으로 간주된다. 언어표현력은 세상의 이치를 알아가는 즐거움과 새로운 지식을 터득하고 탐색하며 성취하는데 기초가 된다(오상원, 2012). 언어표현력은 의사소통에 있어 가장 중요한 기술이며, 발달 시기에 있어 자유로운 언어 능력과 직결되는 능력이다(허태화, 1997). 자기 생각이나 느낌을 대화하는 대상과 상황에 따라 적절하게 이야기하고 다양하게 표현하는 능력인 언어표현력은 사회를 원만한 관계 속에서 살아가는 데 필요한 능력이며 대인관계 형성의 도구이다(신유진, 2009; 주영희, 2001). 언어표현력이 뛰어난 사람은 타인

이 나를 이해하는데 많은 도움을 줄 뿐만 아니라, 타인과의 의사소통에서도 큰 영향을 미친다(송미숙, 2011). 유아는 이미 획득된 언어적 내용과 수준을 기초로 하여 자신을 표현하며, 자료와 정보, 의미를 파악해 내는 기술을 포함하여 대화의 상대나 상황에 따라 적절히 표현해야 하므로 언어표현력은 유아 언어교육 측면에서 매우 중요하다(최은실, 2015). 따라서 언어발달의 결정적 시기인 유아기에 발달적 특성에 따라 자유롭게 감정과 생각을 솔직하게 표현하고, 긍정적으로 그 표현들이 받아들여지는 경험들을 통하여 자기 생각과 느낌을 정립하도록 적절한 교육환경을 제공하여야 한다(윤길순, 2017).

교육부(2012)도 「3~5세 연령별 누리과정 해설서」에서 의사소통영역 중 하위목표인 ‘말하기’는 일상에서 다양한 낱말과 문장으로 말을 하고, 자기의 생각과 느낌, 경험을 말하며 이야기를 지어서 말하고, 듣는 사람의 느낌과 생각을 고려하여 상황에 알맞게 바르게 말하는 태도를 기르는 데 중점을 두어 언어표현의 말하기 능력을 기르도록 하였다. 따라서 유아교육기관에서는 유아들에게 체계적이고 지속적인 언어교육을 실행하여 이 시기 유아들의 언어표현력이 잘 발달하도록 도와주어야 한다. 즉, 교사는 유아들에게 자신의 느낌과 생각을 다양하게 표현해 볼 기회를 더 많이 제공해 주고, 지식을 내면화하고 구체화하는 계기를 마련해주어 유아들이 교사나 다른 유아와 더 많은 언어적 상호작용을 하는 가운데 자신의 언어표현력을 발달시킬 수 있도록 해주어야 한다(강현옥, 2002; 김선호, 2003). 이처럼 유아기의 언어표현력은 독창적이고 창의적인 사고능력과 더불어 자기의 생각을 상대에게 효과적이고 설득력 있게 전달해야 하는 자기표현이 중요한 21세기 현대 사회를 살아가기 위해 요구되는 필수적인 능력이라고 할 수 있다.

한편, 유아의 창의성과 언어표현력의 발달을 돕는 활동 중 적절한 것으로 미술 활동을 들 수 있는데, 미술 활동은 자신을 표현하는 매개체가 되며 주변 사람들과의 상호작용과 의사소통을 할 수 있는 수단이 된다. 특히, 유아들에게 미술은 신체적으로는 유아의 대근육과 소근육, 지각운동능력, 눈과 손의 협응력, 감각, 자기보호의 발달을 촉진하며, 사회·정서적으로는 자기 자신의 이해와 수용, 자아개념의 발달 및 정서표현, 성격, 자기통제, 타인과의 관계를 발달시킨다. 그리고 인지적으로는 생각하는 능력, 문제 해결, 탐구능력, 언어능력과 호기심 및 학습능력을 촉진하고, 독창적 사고능력, 상상력, 언어적·비언어적 표현에 있어서 창의적인 능력을 발달시킨다(정유선, 2002; Koster, 2001; Lowenfeld & Brittain, 1987; Schirmacher, 2002, 2009). 미술 활동의 중요성과 관련하여 김정(1988)은 미술은 유아의 생활이요, 감정이요, 기록이며 요구라고 하였다. 즉, 미술 활동은 유아들의 전반적인 발달에 영향을 미치며 전인적인 성장과 발달을 추구하는 유아교육기관에서 매우 중요한 활동이 된다. 특히, 그리기 활동은 미술 활동 중에서 가장 기초가 되며 유아들의 일상이자 의미 있는 활동이고 주변 세계에 대한 자기의 느낌, 생각, 감정을 자유롭게 표현하는 방법으로 유아들이 즐기는 가장 본질에 가까운 교육활동이다(김혜전, 홍용희, 2012; 지성애, 2001; 채영란, 2007). 유아들은 그리기 활동을 통해 자신이 경험하고 느낀 바를 더욱 자유롭게 표현함으로써 창의적 표현 능력과 심미감을 기르고 성취감과 정서적 안정감을 가질 수 있다(교육부, 1998). 또한, 그리기는 유아의 상상력을 자극하여 다양한 언어적 표현을 할 수 있

도록 하며 창의적 발달을 자극한다고 하였다(Eisner, 1995).

그리기 활동과 관련된 선행연구들을 살펴보면, 그리기 활동에 참여한 유아들은 자신의 의견을 자세하고 다양하게 표현할 수 있었으며 언어표현력이 향상됨을 볼 수 있었다(고진경, 2017; 김지현, 2010; 손은선, 2014; 신동진, 2016; 신설아, 2011; 정혜원, 1999; 조서희, 2012). 또한, 동화·동시를 활용한 그리기 활동에 참여한 유아들은 언어표현력뿐만 아니라 창의성이 증진되었음을 확인할 수 있다(설경숙, 2004; 신은숙, 2014; 황빛나, 2014). 이처럼 유아의 그리기 활동이 언어표현력과 창의성 향상에 효과가 있음을 보여주고 있지만, 주로 그림책을 활용한 그리기 활동에 초점을 둬으로써 다양한 교수·학습 방법을 사용하지 못한 한계가 있었다. 따라서 그리기 활동에 다양한 교수·학습 방법을 적용하여 창의성과 언어표현력을 증진할 수 있는 연구가 이루어진다면 유아에게 더욱 흥미롭고 효과적이며 의미 있는 교수·학습이 방법이 될 수 있을 것이다.

한편, 스토리텔링은 청자와 화자 간 긴밀한 관계를 유지하는 상호작용적인 수행 예술 형태이며 (Changar & Harrison, 1992), 단순한 지식 정보가 아닌 삶의 의미를 내포한 이야기를 함께 나누면서 다른 사람의 삶을 간접적으로 경험하고 이야기 속에 동화되어 청자와 화자가 함께 의미를 발견하고 창조하는 것으로 우리 삶의 세계를 이해하는 방법이 된다(Kozlovich, 2002). 최근 스토리텔링을 미술활동에 적용하는 연구들이 증가하고 있는데, 스토리텔링을 활용했을 때 세부적이고 정교한 묘사와 개성있고 독창적인 표현, 주제에 따른 위치나 크기 등의 조화로운 표현이 향상되었고 표현활동에 대한 자신감도 증가되었음을 보고하고 있다(강미라, 2009; 김문경, 2010). 이러한 스토리텔링은 유아들이 그리기 활동을 통해 자기 생각이나 느낌, 주변 세계를 탐구하면서 보고 들은 이야기를 자기의 표현으로 풀어내고 다양한 언어로 전달하는 과정과 매우 흡사한 형태를 지니고 있으므로 유아에게 무리 없이 적용될 수 있다. 특히, 스토리텔링은 기존의 이야기를 들려주는 활동에만 국한되는 것이 아니라 유아에게 더욱 효과적으로 전달하고 쉽게 이해시킬 수 있는 제반 활동까지도 포함하는 것으로(김기쁨, 2014) 구조화되지 않은 실제 생활 맥락의 스토리를 구성하고 이를 함께 고민하고 해결해 나가면서 문제해결능력을 증진할 수 있을 뿐만 아니라(홍서영, 2014; Hofer & Swan, 2006), 유아 자신이 사고 양식을 스토리라는 매체를 통해 스스로 의미를 창조하고 자아를 완성하며 지식을 구성하도록 할 수 있다는 점에 의의가 있다(이미혜, 2016).

따라서 그리기 활동에 이러한 스토리텔링을 활용하게 되면 유아는 흥미를 갖고 자기표현을 극대화하여 즐거움과 재미를 경험할 수 있다. 특히, 스토리텔링을 통한 자기표현은 아동의 잠재적인 감성 능력을 끌어내고 상상력을 자극하여 창의성을 발달시키며(장영신, 2010), 자신의 사고와 아이디어를 상호간 의사소통을 통해 정교화시킴으로써 유아의 언어표현력 또한 향상시킨다(김명숙, 2002). Ellis와 Brewster(1991)도 스토리텔링은 감성적 성장을 돕는 정서적 가치, 세상에 대한 지식과 이해의 폭을 넓히는 사회문화적 가치, 그리고 타인과의 의사소통을 위한 언어사용 능력을 발전시킬 수 있다는 점에서 언어적 가치를 지니고 있음을 제시하였다.

스토리텔링과 관련된 선행연구를 살펴보면 주로 초·중·고등학생들을 대상으로 한 학업성취도, 영어학습, 과학학습, 수학학습에 스토리를 구성하여 활동한 연구가 대부분이었다. 최근 유아를 대상으로 한 스토리텔링 연구들이 나타나고 있는데, 이러한 연구들은 스토리텔링 수학활동이 유아들의 수학능력이나 수학적 태도에 긍정적 영향을 미친다고 하였으며(박시아, 2016; 송미화, 2016; 유효인, 2015; 윤미영, 2015; 이유진, 2016; 정단비, 2015; 최보미, 2015), 스토리텔링 과학활동에 참여하지 않은 비교집단의 유아들에 비해 참여한 실험집단 유아들의 과학적 태도 및 문제해결력, 탐구능력 부분에서 유의미한 효과가 나타났음을 확인할 수 있었다(김선화, 2015; 윤화영, 2016; 허진, 2017; 황다혜, 2015). 또한, 스토리텔링을 활용한 발레, 무용 등 유아동작교육 프로그램 개발도 최근 연구되고 있다(김보배, 2016; 류수은, 2015; 양선문, 2015; 이정애, 2016).

이처럼 유아를 대상으로 한 연구들도 주로 스토리텔링을 활용한 수학, 과학, 신체활동과 연계하는 연구가 대부분을 차지하고 있다. 최근 들어 스토리를 기반으로 한 미술교육을 통하여 창의력을 향상하고자 하는 연구(이유진, 2017)가 이루어지긴 하였으나 여전히 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과에 관한 연구는 미약한 수준에 이른다. 따라서 그리기 활동이 유아의 창의성 및 언어의 발달을 자극하고 이에 대한 매개체로써 스토리텔링을 활용한 접근이 효과적임을 고려할 때, 본 연구의 의미와 가치가 크다고 보인다.

이에 본 연구에서는 유아의 창의성과 언어표현력 증진을 위하여 표현능력 향상, 고유성과 독창성, 생각의 재창조, 서로 간의 상호작용을 통한 창의성 발달에 교육적 효과(이미혜, 2016)를 지닌 그리기 활동에 스토리텔링을 활용하고자 한다. 이를 통해 스토리텔링을 기반으로 한 그리기 활동이 유아의 창의성과 언어표현력 향상에 효과가 있는지를 알아보며, 유아교육현장에서 적용될 수 있는 교수·학습 방법의 기초 자료를 제공하고자 한다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 본 연구에서 설정한 연구 문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성에 어떠한 효과를 미치는가?
- 연구문제 2. 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 언어표현력에 어떠한 효과를 미치는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 경기도 안양시에 소재하고 있는 D 어린이집의 만 4세반 20명(실험집단 10명, 비교집단 10명)을 연구대상으로 하였다. D 어린이집은 국가 수준의 누리과정을 교육하는 원으로 만 4세 반이 두

반으로 구성되어 있다. 그중 한 반은 스토리텔링을 기반으로 한 그리기 활동을 진행할 실험집단으로 선정하였고, 나머지 한 반은 명화감상과 동화 듣기를 진행할 비교집단으로 선정하였다.

실험집단과 비교집단 유아 간에 월령의 차이가 있는지 살펴본 결과 두 집단의 참여자 간 월령은 동질한 것으로 확인되었다($t=.90, p>.05$). 연구대상 유아의 집단별 성별, 수 및 월령 평균은 표 1에 제시되어 있다.

표 1.

연구대상 유아의 집단별 성별, 수 및 월령 평균

집단	<i>N</i>	성별	<i>n</i>	월령 평균	<i>t</i>
실험집단	10	남아	3	66.60	.90
		여아	7		
비교집단	10	남아	5	65.30	
		여아	5		

2. 연구도구

1) 유아 창의성 검사도구

스토리텔링을 활용한 그리기활동이 유아의 창의성에 미치는 효과를 살펴보기 위한 본 연구의 도구는 이수경(2011)의 유아의 창의적 미술표현력에 대한 평점 및 점수표와 이진희(2009)의 창의성 평가도구를 참고하여 이유미(2014)가 유아교육전문가 2인의 감수하에 수정·보완하여 스토리텔링 기법을 활용한 유아의 창의성 증진 프로그램 연구에서 사용한 도구를 사용하였다. 창의성 검사도구는 자신의 마음을 표현할 수 있는 감수성, 새롭고 색다르게 반응하는 사고 영역인 독창성, 짧은 시간에 많은 아이디어를 내는 유창성, 새로운 환경이나 상황에 빠르게 적응하며 짧은 시간안에 사고를 전환할 수 있는 융통성을 말한다. 본 도구는 감수성에 관련된 언어표현과 공감능력 각 1문항씩, 독창성에 관련된 상상력과 흥미유발 각 1문항씩, 유창성에 관련된 아이디어와 색 각 1문항씩, 융통성에 관련된 세부묘사와 연관성 각 1문항씩 총 4개 영역에 8개의 문항으로 구성되어 있다. 본 검사 도구의 문항별 반응 양식은 Likert식 5점 척도로 구성되어 있으며, 5점은 ‘매우 그렇다’, 4점은 ‘그렇다’, 3점은 ‘보통이다’, 2점은 ‘아니다’, 1점은 ‘매우 아니다’로 평가한다. 각 문항에 대한 유아의 창의성 척도는 1점에서 5점까지로 총점은 8점에서 40점의 점수 범위를 나타내며, 검사한 결과에 대한 점수가 높을수록 유아의 창의성이 높음을 의미한다. 창의성을 측정하기 위한 검사 방법은 사전·사후를 통해 이루어 졌으며 유아에게 자신이 그리고 싶은 자유화를 그리게 한 후, 작품을 설명하도록 하여 채점하였다. 본 도구의 하

위요인 및 신뢰도는 표 2와 같다.

표 2.

유아 창의성 검사의 하위요인 및 신뢰도

구분	평가영역	문항수	문항번호	신뢰도
창의성	감수성	2	1,2	.91
	독창성	2	3,4	.62
	유창성	2	5,6	.60
	융통성	2	7,8	.99
전 체		8	1-8	.82

2) 유아 언어표현력 검사도구

스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 효과를 살펴보기 위해 조경미(1984)가 제작한 언어 능력검사 중에서 언어표현력 부분만을 발췌하여 공영애(2008)가 수정한 언어표현력 검사 도구를 사용하였다. 언어표현력 검사를 위해 사용한 그림은 사전·사후 동일한 자료이며 ‘그림 보고 이야기 꾸미기’와 그림 보고 연계성 있는 이야기 꾸미기’로 세분화하여 구성되었다. 총점은 0점에서 42점의 점수 범위를 나타내며, 검사 결과의 총점이 높을수록 유아의 언어표현력이 높음을 의미한다. 본 도구의 문항구성은 표 3과 같다.

표 3.

유아 언어표현력 검사의 문항구성

영역	제시 그림	그림 내용
그림 보고 이야기 꾸미기	부엌그림	아이가 그릇을 깨트려서 엄마가 야단을 쳤다. 그래서 아이가 운다. 고양이는 그 모습을 쳐다본다.
	빨래하는 날	엄마가 빨래하는데 개가 양말을 물고 가서 엄마가 쫓아간다.
	할머니의 이야기	할머니가 아이들에게 이야기를 해주고 있다. 아이들은 이야기를 듣는다. 냄비에서 무언가 끓고 있다.
	공 잡기	남자아이가 의자에 앉아서 공을 만지고 있다.
	그네뛰기	여자아이는 그네에 앉아있고 남자아이는 뒤에서 그네를 밀어준다.

그림 보고 연계성 있는 이야기 꾸미기	하루 일과 이야기	유치원(학교)에서 선생님께 인사하고 집에 와서 엄마에게 인사를 한다. 인사를 하고 토끼 인형을 가지고 놀다가 저녁이 되어서 식구들과 함께 기도하고 밥을 먹는다.
	곰돌이 이야기	곰이 새집을 만들어서 새집과 사다리를 들고 나무 위에 올라가서 새집을 나무 위에 올려놓자 새들이 새집에 날아왔다.

3. 연구 절차

1) 스토리텔링을 활용한 그리기 활동 구성과 명화 및 그림책 선정

본 연구에서는 문헌연구 및 선행연구 분석을 토대로 연구설계 및 스토리텔링을 활용한 그리기 활동의 교수·학습 과정을 구성하였다. 또한, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동에 사용될 명화와 그림책을 다음과 같은 기준에 따라 선정하였다. 먼저, 김혜지(2012)는 명화감상 프로젝트 활동에 관한 연구에서 유아들이 쉽게 접할 수 있고, 미술의 기본 요소가 잘 나타나 있는 작품으로 선정해야 한다고 하였다. 또한, 유아들이 친숙하게 접할 수 있는 소재들과 일상생활의 표현이 담긴 작품들로 유아의 발달에 적합하며, 유아들이 상상해 볼 수 있는 상황이 잘 나타나 있거나 호기심을 자극하는 매력적인 기법, 색감, 인물이 잘 표현된 작품을 선정해야 한다고 하였다. 이러한 기준을 근거로 본 연구의 목적에 부합하는 피카소의 ‘꿈’, 레오나르도 다빈치의 ‘모나리자’, 뭉크의 ‘절규’, 밀레의 ‘이삭 줍는 여인들’ 등 명화 4편을 선정하였다. 그림책의 경우 그림책 작가로서는 최고의 명예인 ‘한스 크리스찬 안데르센’ 상을 수상한 앤서니 브라운의 작품인 ‘겉재이 빌리’, ‘꼬마 곰의 모험’, ‘기분을 말해봐’, ‘돼지책’을 선정하였다. 이들 그림책은 사실적인 그림에 환상적 이야기를 담고 있으며, 그림 구석구석에 재미있고 기발한 장치들을 숨겨놓아 그림책의 재미와 즐거움을 주는 것으로 평가된다(정강호, 2008).

2) 예비검사

본 연구를 하기에 앞서 창의성과 언어표현력의 검사 도구 및 검사 과정의 적절성, 실시방법, 소요시간, 기타 문제점을 알아보고 발생할 수 있는 문제점을 보완하기 위하여 2016년 11월 8일부터 11일까지 예비검사를 실시하였다. 예비검사는 본 연구의 대상이 아닌 안양시에 있는 I 어린이집 만 4세 유아 8명(남아 5명, 여아 3명)을 대상으로 프로그램의 일부 내용을 발췌하여 적용하였다. 예비검사 결과 스토리텔링을 활용한 그리기 활동은 유아의 발달과 이해 수준에 무리가 없는 것으로 나타났다. 검사도구의

적절성 및 소요시간을 살펴본 결과 문항은 적절하였으며 원아 한명 당 약 4~5분 정도의 시간이 소요됨을 확인하였다. 그러나 검사과정에서 유아들이 검사를 실시한 본 연구자를 낯설어하여 표현에 제약이 나타나날 수 있는 문제점을 고려하여 본 연구에서는 답임교사가 평정하기로 하였다.

3) 검사자 훈련

실험집단과 비교집단의 교사에게 이 연구의 목적과 의도, 내용, 활동 시 지도방법, 지도상의 유의점에 대해 2016년 11월 16일부터 18일까지 총 3회에 걸쳐 1회당 2시간씩 교사 훈련을 실시하였다. 또한, 사용할 검사 도구의 문항 이해, 평정방법, 유의사항 등에 대해 설명하고 검사 문항의 내용을 하나씩 검토하고 의문점에 대해 연구자와 교사 간의 토론 및 협의의 시간을 가졌다.

4) 사전검사

실험집단과 비교집단의 만 4세 유아를 대상으로 스토리텔링을 활용한 그리기 활동을 실행하기 전 유아의 창의성 정도를 알아보기 위해 2016년 11월 21일부터 11월 25일까지 사전검사를 실시하였다. 창의성 검사는 실험집단과 비교집단 각각의 답임교사가 창의성 도구 체크리스트에 채점하였다. 또한, 언어표현력 검사는 그림 자료를 사용하여 유아들에게 편안하고 조용한 분위기에서 자기의 생각이나 느낌을 적절하게 구술적으로 표현하여 이야기를 꾸며 보도록 하였다. 유아가 대답을 어려워 할 경우 다른 그림을 먼저 제시하여 이야기 할 기회를 주었고, 계속하여 이야기를 하지 못할 경우 다음 그림으로 넘어가는 방식으로 하였다. 이때 유아가 이야기한 내용은 본 연구자가 녹음하여 전사하였고 채점 시에는 한국어 전공자 1인이 함께 채점하였다.

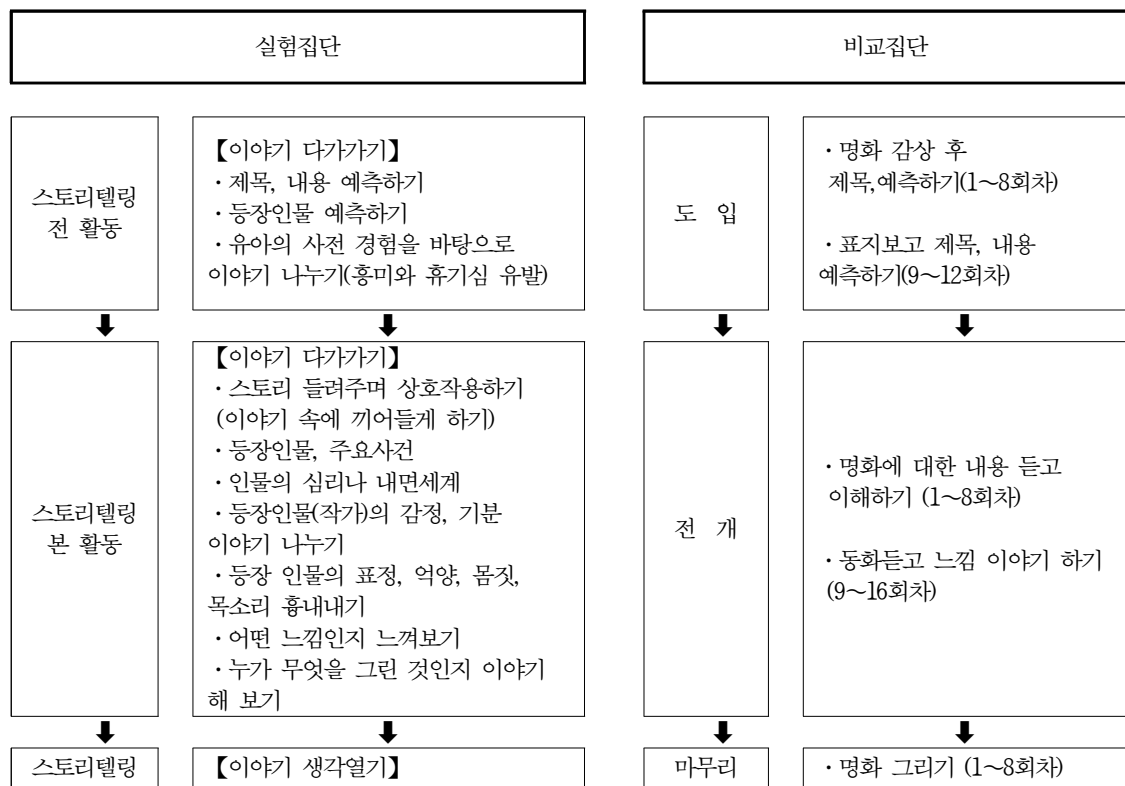
5) 실험처치

본 연구의 실험처치는 2016년 12월 5일부터 2017년 2월 7일까지 8주 동안 주 2회씩, 총 16차시에 걸쳐 진행하였다. 실험집단은 스토리텔링을 활용한 그리기 활동을 실시하였고 비교집단은 명화감상·동화 듣기 활동을 진행하였다. 본 연구에서는 스토리텔링 교수·학습 모형 중 Ellis와 Brewster(1991)의 스토리텔링 전 활동, 본 활동, 후속 활동의 3단계 모형과 김영민(1996)의 도입, 전개, 집중, 확장, 정리의 5단계 모형, 그리고 강미라(2009)의 스토리텔링 유형을 토대로 스토리텔링을 활용한 그리기 활동의 교수·학습 과정을 구성하였다.

실험집단의 스토리텔링 그리기 활동은 스토리텔링 전 활동인 이야기 다가가기, 스토리텔링 본 활동인 이야기 소개하기, 스토리텔링 후속 활동인 이야기 생각열기와 이야기 표현하기의 단계로 활동을 한 후 정리 및 평가로 이야기를 마무리 하였다. 이를 구체적으로 살펴보면 스토리텔링 전 활동인 이야기 다가가기의 단계에서는 명화와 동화책의 제목, 내용 등을 예측(회상)하고 유아들의 사전 경험을 바탕으로

로 이야기를 나누며 흥미와 호기심을 유발한다. 스토리텔링 본 활동인 이야기 소개하기의 단계에서는 여러 종류의 매체를 통해 명화와 동화책의 내용을 소개하고 이와 관련된 스토리를 들려준다. 또한, 질문과 상호작용을 통해 유아들이 등장인물의 기분에 감정 이입이 될 수 있도록 하며, 등장인물의 표정이나 몸짓, 행동 등을 따라 해 보고 표현하도록 하였다. 스토리텔링 후속 활동인 이야기 생각 열기와 이야기 표현하기의 단계에서는 결말 바꿔보기, 내가 등장인물이 되어보기, 새로운 제목 지어보기 등의 활동을 통해 유아의 사고를 확장한 후 장면을 바꿔 그리거나 명화 일부분을 수정해서 그려보고 자기의 작품에 관해 설명할 수 있도록 하였다. 정리 및 평가인 이야기 마무리하기의 단계에서는 유아들이 느낀 점에 대해 평가하고 유아들의 작품을 전시하여 자유롭게 보면서 이야기 나눌 수 있도록 하였다.

비교집단은 동화제목 및 내용예측 후 교사가 들려주는 동화 내용을 듣고 기억에 남는 내용을 그림으로 표현하거나 명화를 보며 제목을 예측한 후 명화에 대한 내용을 듣고 명화 그리기 활동을 하였다. 실험집단과 비교집단의 실시 방법은 그림 1에, 실험집단과 비교집단의 활동 일일계획안은 표 4와, 표 5에 제시되어 있다.

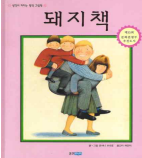


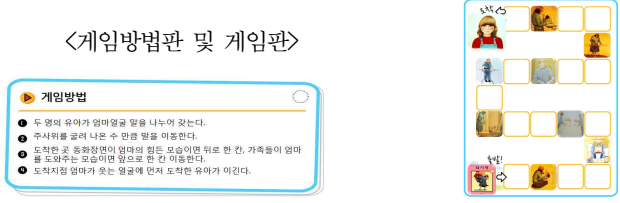
<p>후속 활동</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 결말 바꿔보기 · ‘나’ 라면....., (등장인물 되어보기, 다른방법 찾아보기) · 내가 화가라면 무엇을 그렸을까 생각해 보기 · 새로운 제목 지어보기 <p>【이야기 표현하기】</p> <ul style="list-style-type: none"> · 스토리텔링을 활용한 그리기 · 이야기 듣고 떠오르는 장면 상상하여 그리기 · 장면 바꿔 그리기 · 명화 배경 삭제 후 내 생각대로 그리기 · 동화나 명화의 일부분 수정, 보충해서 그리고 같은점, 다른점 비교해보기 		<ul style="list-style-type: none"> · 동화 회상 후 동화 주인공 그리기 (9~16회차)
--------------	---	--	---

그림 1. 실험집단과 비교집단의 실시 방법 비교

표 4.

실험집단의 활동 일일계획안(예시)

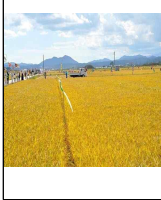


<p>활동명</p>	<p>행복한 우리 엄마, 행복한 우리 가족</p>	
<p>활동목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 동화를 듣고 우리 엄마의 역할과 하루일과에 대해 이야기를 해본다. - 우리 가족이 화목하게 지내는 방법을 생각해본다. - 화목한 우리 가족의 모습을 그림으로 그려본다. 	
<p>누리과정 관련요소</p>	<p>의사소통 > 듣기 > 동요, 동시, 동화 듣고 이해한다. 사회관계 > 가족을 소중히 여기기 > 가족과 화목하게 지낸다. 예술경험 > 예술적 표현하기 > 다양한 미술 활동으로 자기 생각과 느낌을 표현한다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>돼지 책 보드게임 교구, 도화지, 다양한 그리기 도구</p>	
<p>교수-학습모형</p>		<p>스토리텔링을 활용한 교수-학습 방법</p>
<p>스토리텔링 전 활동</p>	<p>이야기에 다가가기</p>	<p>【회상하기】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동화에서 일어났던 가장 큰 사건은 무엇이었나요? - 엄마가 집을 나가기 전, 나가 있는 동안, 그리고 다시 돌아온 후의 두 아들과 아빠의 행동은 어떻게 변했나요? <div data-bbox="1157 1391 1331 1565" style="float: right; border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div>
<p>스토리텔링 본 활동</p>	<p>이야기 소개하기</p>	<p>【스토리 소개하기】</p> <p>선생님이 이야기를 하나 들려줄게요 이야기를 들으면서 집에 계시는, 또는 회사에 간 우리 친구들의 엄마 모습을 떠올려 보세요.</p> <p>누리네 엄마는 가족 중에 가장 일찍 일어나요. 왜냐하면, 누리와 누리의 동생, 그리고 아빠에게 맛있는 아침밥을 차려주기 위해서지요. 엄마는 가족이 먹을 아침을 차리고 누리와 누리의 동생을 깨우기 위해 누리의 방으로 갔어요. 누</p>


		<p>리는 아침 일찍 일어나는 것이 힘들어 엄마에게 짜증을 내요. 엄마는 누리를 달래어 화장실로 데리고 갔어요. 아직 잠에서 깨어나지 못한 누리는 씻기 귀찮아서 엄마에게 또 때를 부렸어요. 이후에는 누리와 동생은 혼자서 밥 먹기 싫다고, 텔레비전을 더 보고 싶다고, 옷을 입기 싫다고, 어린이집에 가기 싫다고 여러가지 이유를 대며 고집을 피웠죠. 누리의 엄마는 매일 아침 누리와 누리의 동생과 함께 즐겁게 어린이집에 갈 준비를 하고 헤어지고 싶지만 그렇지 않아 속상한 마음이 들었어요. 누리의 엄마는 회사에서 일을 마치고 가족들의 저녁을 차려주기 위해서 매일 저녁에 마트에 가요. 누리의 엄마는 아빠, 누리, 누리의 동생이 좋아하는 음식을 가득 사서 집으로 돌아왔어요. 집에 도착한 엄마는 옷을 갈아입고 가족들의 저녁을 차리고, 또 다 먹은 음식을 치우고, 누리와 동생을 씻겨주시고, 집을 청소하고 가족들의 빨래를 한 뒤에야 목욕을 하고 가장 늦게 잠이 들었어요. 누리의 엄마는 집에서 가장 일찍 일어나고 또 가장 늦게 잠을 잔대요. 누리네 엄마는 책보는 걸 무척 좋아하시지만, 가족들을 챙기느라 책을 볼 시간이 많이 없어요. 누리의 엄마는 사고 싶은 것을 못 사고, 좋아하는 것을 못해도 지금이 너무 행복하대요. 왜냐하면, 엄마를 보며 웃어주고 사랑한다고 말해주는 가족이 있기 때문이에요. 잘 들었나요? 누리네 엄마도 우리 친구들 엄마도 집에서 참 많은 일을 하고 있어요. 이렇게 많은 일을 하는 엄마는 참 힘들 것 같아요. 우리 엄마는 언제 힘들고 속상한지, 언제 행복하고 즐거운지 친구들이 자유롭게 이야기해 보세요. 우리 친구들이 엄마의 마음을 잘 알고 있네요.</p> <p>‘돼지 책’에 나오는 엄마도 혼자서 집안일을 모두 혼자 할 때는 많이 힘들어 보였는데, 집에 다시 들어와 피곤했던 두 아들이 집안일을 도와줄 때에는 행복한 얼굴 표정을 하고 있어요.</p> <p>그래서 선생님이 ‘돼지 책’ 장면으로 만든 게임판을 가지고 왔어요. 친구들이 게임판의 그림을 보고 가족들이 엄마의 일을 도와주는 장면이 나오면 앞으로 한 칸, 엄마를 도와주지 않는 장면이 나오면 뒤로 한 칸을 이동하여 행복한 엄마의 모습에 빨리 도착하는 게임을 해보도록 해요.</p> <div style="text-align: center;"> <p><게임방법판 및 게임판></p>  </div>
<p>스토리텔링 후속 활동</p>	<p>이야기 생각열기</p>	<p>【언어표현활동, 창의적 상상활동】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 책에 나오는 다양한 일 (회사 가기, 학교 가기, 청소하기, 요리하기, 설거지하기 등) 중 내가 중요하게 생각하는 일과 그 이유는 무엇인가요? - 내가 생각하는 남자가 해야 할 일과 여자가 해야 할 일, 그리고 함께할 수 있는 일은 무엇이며 왜 그렇게 생각하나요? - 내가 엄마를 위해 할 수 있는 일은 무엇이 있을까요? - 내가 생각하는 집에서의 행복한 가족의 모습은 무엇일까요?
	<p>이야기 표현하기</p>	<p>【그림 표현활동】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 생각하는 집에서의 행복한 가족의 모습을 그림으로 표현해 보아요. <p>【언어 표현활동】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나의 그림 친구들에게 소개하기.

		(그림 속의 사람들은 누구인지, 아빠(엄마, 동생, 오빠, 언니)가 하는 일은 무엇인지, 그 일을 하는 가족은 어떤 기분일지 등등 이야기해 보기).
스토리텔링 마무리	이야기 마무리하기	【활동 평가 및 작품 게시하기】 - 아이들의 작품을 가족사진과 함께 벽면에 게시해주고 서로 작품을 감상하며 평가할 수 있도록 한다.

표 5.

비교집단의 활동 일일계획안(예시)

활동명	이삭 줍는 여인들 감상하기
활동목표 구성요소	- 명화 속의 가을 풍경을 감상한 느낌을 표현한다. - 내 생각을 자유롭게 표현해본다.
누리과정 관련요소	예술경험 > 예술 감상하기 > 다양한 예술 감상하기 예술경험 > 아름다움 찾아보기 > 미술적 요소 탐색하기 의사소통 > 말하기 > 자신의 느낌, 생각, 경험을 말한다.
준비물	황금 들판 사진, 밀레의 이삭 줍는 여인들 그림, 도화지, 다양한 그리기 도구
활 동 방 법	
단 계	활 동 내 용
도 입	<p>【황금 들판의 사진을 보며 자신의 경험을 이야기 나눈다】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그림을 보면 어떤 계절일 것 같나요? - 왜 그렇게 생각하나요? - 시골길이나 들판에서 황금색으로 변한 벼를 본 적이 있나요? - 벼가 자라면 무엇이 되나요? <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>

전 개	<p>【그림을 소개한다】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이 그림을 본 적이 있나요? - 이 그림은 ‘밀레’ 라는 화가가 벼 이삭을 줍는 여인들의 모습을 보며 그린 그림이에요 그래서 이 그림의 제목은 ‘이삭 줍는 여인들’ 이라고 해요 밀레라는 화가는 농촌의 풍경과 생활을 그림으로 많이 그렸어요 <p>【밀레의 ‘이삭 줍는 여인들’ 그림을 보며 이야기 나눈다】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그림 속 여인은 몇 명인가요? - 여인들은 무엇을 하고 있을까요? - 이삭 줍는 여인들은 무슨 생각을 하고 있을까요? - ‘밀레’ 라는 화가는 이삭을 줍는 여인들의 모습을 보고 무슨 생각을 했을까요? 	
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 밀레의 ‘이삭 줍는 여인들’ 명화를 다시 감상해본다. - 명화를 감상한 후 내가 그린 ‘이삭 줍는 여인들’ 을 표현해 본다. 	

5) 사후검사

실험처치의 효과를 검증하기 위해 사후검사는 실험처치 후 사전검사와 동일한 검사도구를 사용하였으며 검사 방법도 동일한 방법으로 이루어졌다. 사후검사 기간은 2017년 2월 8일부터 2월 14일까지 총 5일간 진행되었다.

4. 자료 분석

스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 효과가 있는지를 검증하기 위해 SPSS 16 통계 프로그램을 사용하여 다음과 같은 분석을 실시하였다.

첫째, 사전 검사 수집된 자료의 정규분포 여부 확인을 위해 왜도와 첨도를 확인하였다.

둘째, 프로그램 투입 전에 실험 집단과 비교 집단 만 4세 유아의 창의성과 언어표현력이 동질한지를 확인하고 월령의 동질성을 파악하기 위해 독립표본 t 검증을 실시하였다.

셋째, 사전 동질성을 확인한 결과, 실험집단과 비교집단 간 창의성과 언어표현력은 동질하기 때문에 실험집단의 스토리텔링을 활용한 그리기 활동의 프로그램 효과를 확인하기 위한 차이 검증을 위해 독립표본 t 검증을 실시하였다.

넷째, 사전 동질성을 확인한 결과, 실험집단과 비교집단 간 사전 동질하지 않은 경우에는 실험집단의 스토리텔링을 활용한 그리기 활동의 정확한 프로그램 효과를 확인하기 위해 사전검사 시 발생한 차이를 보정하기 위해 사전검사 결과를 공변인으로 설정하여 통제된 공변량분석(ANCOVA)를 실시하였다.

III. 연구결과 및 해석

1. 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과

스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과를 실험집단과 비교집단별로 분석한 결과를 살펴보면 표 5와 같다. 먼저 창의성 전체는 사전검사에서 실험집단($M=2.71, SD=.67$)과 비교집단($M=2.29, SD=1.19$)간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었으나($t=.98, p=.34$), 사후검사에서는 실험집단의 점수($M=3.68, SD=.50$)가 비교집단의 점수($M=2.40, SD=1.25$)보다 높아 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다($t=3.00, p<.01$).

표 6.

유아의 창의성에 대한 집단별 차이

변인	검사	집단	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
창의성 전체	사전검사	실험집단	10	2.71	.67	.98
		비교집단	10	2.29	1.19	
	사후검사	실험집단	10	3.68	.50	3.00**
		비교집단	10	2.40	1.25	
감수성	사전검사	실험집단	10	3.10	.66	.48
		비교집단	10	2.85	1.53	
	사후검사	실험집단	10	4.35	.53	2.45*
		비교집단	10	3.05	1.59	
독창성	사전검사	실험집단	10	2.65	.82	.63
		비교집단	10	2.35	1.27	
	사후검사	실험집단	10	4.10	.66	3.77***
		비교집단	10	2.40	1.26	
유창성	사전검사	실험집단	10	2.00	.67	.58
		비교집단	10	1.80	.92	
	사후검사	실험집단	10	2.35	.41	1.11
		비교집단	10	1.95	1.07	

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

하위요인별로 구체적으로 살펴보면, 감수성은 사전검사에서 실험집단($M=3.10, SD=.66$)과 비교집단

($M=2.85$, $SD=1.53$)간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었으나($t=.48$, $p=.64$), 사후검사에서는 실험집단의 점수($M=4.35$, $SD=.53$)가 비교집단의 점수($M=3.05$, $SD=1.59$)보다 높아 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다($t=2.45$, $p<.05$). 독창성은 사전검사에서 실험집단($M=2.65$, $SD=.82$)과 비교집단($M=2.35$, $SD=1.27$)간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었으나($t=.63$, $p=.54$), 사후검사에서는 실험집단의 점수($M=4.10$, $SD=.66$)가 비교집단의 점수($M=2.40$, $SD=1.26$)보다 높아 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($t=3.77$, $p<.01$). 유창성은 사전검사에서 실험집단($M=2.00$, $SD=.67$)과 비교집단($M=1.80$, $SD=.92$)간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었으며($t=.58$, $p=.58$), 사후검사에서도 실험집단의 점수($M=2.35$, $SD=.41$)가 비교집단의 점수($M=1.95$, $SD=1.07$)간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이러한 결과는 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성 전체와 창의성의 하위 요인인 감수성 및 독창성 향상에 긍정적인 효과가 있음을 보여준다.

한편, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 창의성의 하위요인인 융통성의 경우 사전검사에서 실험집단($M=3.10$, $SD=.70$)과 비교집단($M=2.15$, $SD=1.13$)간에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=2.26$, $p<.05$). 이에 융통성에 대한 집단 간 사후비교를 위하여 사전점수를 공변인으로 설정한 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였으며, 사전점수를 공변인으로 하여 조정된 사후점수의 평균을 살펴보면 표 7과 같다.

표 7.

공변인에 의해 조정된 융통성 사후 평균

요인	집단	N	사전검사	사후검사	조정된 사후검사
			M(SD)	M(SD)	M(SE)
융통성	실험집단	10	3.10(.70)	3.90(.57)	3.43(.07)
	비교집단	10	2.15(1.13)	2.20(1.21)	2.66(.07)

표 8에 제시된 바와 같이, 융통성에 대한 사후검사 점수는 사전점수의 영향을 제거했을 때 집단 간의 평균 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=48.41$, $p<.001$). 이는 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 창의성의 하위 요인인 융통성 향상에 긍정적인 효과가 있음을 의미한다.

표 8.

융통성의 공변량 분석결과

요인	변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
유통성	공변량 (사전 유통성)	15.18	1	15.18	316.26***
	주효과(집단)	2.32	1	2.32	48.41***
	오차	.82	17	.05	
	수정 합계	30.45	19		

*** $p < .001$

2. 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 효과

스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 효과를 실험집단과 비교집단별로 분석한 결과를 살펴보면 표 8과 같다. 먼저 언어표현력 전체는 사전검사에서 실험집단($M=32.20$, $SD=8.77$)과 비교집단($M=26.20$, $SD=12.20$)간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었으나($t=1.26$, $p=.22$), 사후 검사에서는 실험집단의 점수($M=48.40$, $SD=5.95$)가 비교집단의 점수($M=31.60$, $SD=9.28$)보다 높아 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($t=4.82$, $p<.001$).

하위요인별로 구체적으로 살펴보면, '이야기 꾸미기'는 사전검사에서 실험집단($M=12.40$, $SD=3.37$)과 비교집단($M=9.30$, $SD=4.37$)간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었으나($t=1.78$, $p=.093$), 사후검사에서는 실험집단의 점수($M=17.60$, $SD=3.13$)가 비교집단의 점수($M=11.10$, $SD=3.70$)보다 높아 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=4.24$, $p<.001$). '그림 보고 연계성 있는 이야기 꾸미기'는 사전검사에서 실험집단($M=3.70$, $SD=2.26$)과 비교집단($M=3.80$, $SD=2.78$)간에 통계적으로 유의미한 차이가 없었으나($t=.09$, $p=.93$), 사후검사에서는 실험집단의 점수($M=6.60$, $SD=.97$)가 비교집단의 점수($M=4.70$, $SD=1.95$)보다 높아 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($t=2.77$, $p<.05$). 이러한 결과는 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 언어표현력과 하위요인인 그림 보고 이야기 꾸미기와 그림 보고 연계성 있는 이야기 꾸미기에 긍정적인 효과가 있음을 보여준다.

표 9

유아의 언어표현력에 대한 집단별 차이

변인	검사	집단	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
언어표현력	사전검사	실험집단	10	32.20	8.77	1.26
		비교집단	10	26.20	12.20	
	사후검사	실험집단	10	48.40	5.95	4.82***
		비교집단	10	31.60	9.28	
그림 보고 이야기 꾸미기	사전검사	실험집단	10	12.40	3.37	1.76
		비교집단	10	9.30	4.37	
	사후검사	실험집단	10	17.60	3.13	4.24***
		비교집단	10	11.10	3.70	
그림 보고 연계성 있는 이야기 꾸미기	사전검사	실험집단	10	3.70	2.26	.09
		비교집단	10	3.80	2.78	
	사후검사	실험집단	10	6.60	.97	2.77*
		비교집단	10	4.70	1.95	

* $p < .05$, *** $p < .001$

IV. 논의 및 결론

본 연구는 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과를 알아봄으로써 스토리텔링을 활용한 그리기 활동의 교육적 효과를 밝히는 데 그 목적이 있다. 이를 위해 만 4세 유아를 대상으로 스토리텔링을 활용한 그리기 활동을 한 실험집단과 명화 감상·동화 듣기 후 그리기 활동을 한 비교집단 간 창의성 및 언어표현력에 어떠한 영향을 미치는지 두 가지 연구 문제를 설정하고 실험을 통해 나타난 연구 결과를 중심으로 논의하고 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동을 실시한 실험집단의 유아는 비교집단의 유아보다 창의성 전체에서 유의미한 차이가 나타났다. 구체적으로는 창의성의 하위 요소 중 감수성, 독창성에서 유아들의 점수가 향상되어 효과가 있는 것으로 나타났으며, 융통성은 사전 검사 결과 동질성을 확보하지 못하였지만, 사전점수의 영향을 제거했을 때 실험집단이 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 일반적 그리기 활동보다 유아의 창의성에 긍정적 영향을 주었음을 나타내는 것으로, 이는 미술수업에 스토리를 통한 그리기 중심 미술 활동이 유아의 창의성에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구결과와 일치한다(김인숙, 2016; 박여진, 2016; 이미혜, 2016; 황빛나, 2014).

본 연구에서는 스토리텔링 수업을 하는 동안 다양한 종류의 교수·학습 자료와 더불어 스토리텔러

인 교사가 손짓, 몸짓, 표정, 행동 등 비언어적 표현방법을 함께 사용하여 유아들의 흥미와 관심을 집중시킴으로써 활동에 대한 몰입을 증진시켰다. 또한, 스토리를 듣는 동안 주인공 흉내 내기, 동작으로 표현하기, 사전 경험이나 상상한 것을 교사와 유아 간 상호작용을 통해 독창적으로 표현하며 상상력을 발휘할 기회를 제공해 주었다. 이러한 과정에서 유아는 독창적으로 생각하며 다양하고 광범위한 아이디어와 풍부한 상상력을 발휘하여 그리기 활동에 참여함으로써 창의성 발달에 긍정적 효과를 가져온 것으로 해석할 수 있다. Haven(2000)은 스토리텔링은 이야기 자체가 즐겁고 재미있으므로 유아들의 상상력을 기르기 위한 효과적 방법이며, 김은아(2013)는 유아에게 친숙하지 않은 명화나 화가의 이야기를 접하게 하고 그 이야기를 자신의 경험이나 생각, 느낌에 연결시켜 이해하고 해석하는 과정에서 새로운 상상뿐만 아니라 지적 생산물을 창조해봄으로써 창의성 능력을 증진시킨다고 주장하였다. 또한, 고경민(2011)은 스토리텔링을 활용한 수업은 유아의 사고를 확장하고 창의력을 계발하는데 도움을 주며 그 상호작용적 특징으로 인해 사회적, 문화적, 감성적으로 교육 효과를 극대화할 수 있다고 하였다.

반면, 창의성의 하위 요소 중 유창성에서는 실험집단과 비교집단의 점수가 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이는 미술 활동을 실시하여 창의성의 하위 요인 중 유창성 증진에 효과가 나타난 선행연구(이현아, 2013; 이미혜, 2016)는 있으나, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동에 대한 선행 연구들이 이루어지지 않아 본 연구 결과를 선행 연구의 맥락 속에서 고찰하기에는 한계를 지니고 있다. 그러나 실험집단의 유창성 점수가 사후 검사 결과 사전 검사보다 향상된 것을 볼 수 있고, 실험집단이 비교집단보다 유창성 점수가 향상된 것으로 보아 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 유창성 향상에 긍정적인 효과가 있다고 해석할 수 있다.

이처럼 스토리텔링을 활용한 그리기 활동은 유아의 상상력이 자극되어 표현됨으로써 유아들의 창의성이 향상되는 결과를 볼 수 있다. 따라서 유아교육현장에 더욱 효율적으로 유아의 창의성을 향상하기 위한 그리기 활동을 제공하기 위해서는 다양한 주제의 스토리텔링을 활용할 필요가 있다고 본다.

둘째, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동을 실시한 실험집단의 유아는 비교집단의 유아보다 언어표현력 전체에서 유의미한 차이가 나타났다. 구체적으로는 언어표현력의 하위 요소인 그림 보고 이야기 꾸미기와 그림 보고 연계성 있는 이야기 꾸미기에서 모두 유의미한 차이를 나타냈다. 이러한 결과는 스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 언어표현력 향상에 효과적이었음을 의미한다. 이는 손혜영(2015)의 스토리텔링을 활용한 미술 활동이 발달 장애 아동의 언어표현에서 효과적이었고, 홍지은(2011)의 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 증진에 효과적이었던 결과와 본 연구를 뒷받침하고 있다. 또한, 또래 갈등에 관한 스토리텔링이 유아의 언어표현력에서 의미 있는 향상이 있었다는 장문경(2015)의 연구와 일치하였고, 숲에서의 스토리텔링 활동이 언어표현력 향상에 효과적이었던 김은혜(2015)의 결과가 본 연구를 뒷받침하고 있다.

이러한 본 연구의 결과는 유아들이 스토리텔링을 하면서 자기 생각이나 느낌을 자유롭게 언어로 표현해 보는 경험을 가졌음을 확인할 수 있다. 즉, 스토리에 나타난 상황, 장면, 표정, 역할 등을 따라 하

거나 유아가 경험한 것이나 알고 있는 것에 비추어 이야기해 보기, ‘나라면 어떻게 행동했을까?’, ‘내가 그림 속 주인공이라면 무엇을 하고 있을까?’, ‘내가 만약 화가라면 어떻게 그렸을까?’ 등 주인공의 행동이나 화가의 그림에 대해 언어로 표현해 보는 경험을 통해 지속적인 언어 자극을 받았으며, 이에 유아들의 언어표현력이 향상했다고 볼 수 있다. 이와 관련하여 문형순(1997)은 언어표현의 기회가 생기면 그들이 획득한 언어 지식을 통해 자기가 이해하는 수준에서 나름대로 표현을 하게 되고, 다른 유아보다 언어사용의 기회가 풍부한 유아일수록 언어적 기술면에서 수준이 더 높아진다고 하였다.

스토리텔링 후속 단계인 이야기 표현하기 단계에서도 유아들은 자신이 그린 그림을 가지고 다른 친구들에게 설명하거나 상상하여 이야기를 꾸며 말하는 시간을 가졌는데, 이러한 과정에서 스토리텔링 시 교사가 사용했던 단어나 문장을 사용하여 이야기하는 모습을 보이는 유아도 있었다. 이처럼 자기의 그림을 친구들에게 이야기하고, 이야기를 듣는 과정에서 다른 친구들이 사용하는 새로운 단어나 문장들을 접하게 되는 언어적 상호작용이 실험집단 유아들의 언어표현력을 향상한 것으로 볼 수 있다. 이러한 연구 결과는 미술작품을 통해 다른 친구의 표현을 보고, 듣고, 이해하고, 표현활동을 하는 과정이 유아의 언어표현력 증진에 긍정적인 영향을 미친다는 길신희(2006)의 연구 결과와 일치하며, 유아가 자기가 그린 그림을 가지고 이야기해 보는 활동을 통하여 다른 사람과 다른 사람과 대화할 수 있는 능력이 생기고 어휘가 확장된다고 보고한 오미경(1995)의 연구 결과와도 맥락을 같이한다.

스토리텔링은 정보를 스토리 형식으로 제공하여 학습자가 오래 기억할 수 있게 함으로써 학습에 긍정적인 동기를 제공한다(Haven, 2000). 또한, 스토리텔링은 예술의 한 형태로 스토리텔링이 풍부한 교육적 상황에서 듣기와 말하기 기술 등의 언어발달을 가져오고 창의성, 의사소통 능력을 향상시킬 뿐만 아니라 집중력과 이해력의 발달을 가져온다(Siebeneicher, 2012). 이러한 스토리텔링 교수·학습법이 일반적으로 이루어지는 교사중심의 내용 전달 방식이 아닌 교사와 유아, 유아와 유아 간 상호작용에 의한 능동적 학습법으로 유아의 흥미를 자극하고 동기유발을 불러일으켜 참여도를 높이는 교수·학습법임을 고려할 때 다양한 교육 분야에서 스토리텔링을 활용하는 노력이 필요하다.

스토리텔링을 활용한 그리기 활동이 유아의 창의성과 언어표현력 향상에 효과적이었다는 본 연구의 결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다. 첫째, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동은 유아의 창의성 증진에 효과적이다. 교사와 유아 간 상호작용을 통해 자기의 생각과 느낌을 자유롭게 표현해 보도록 함으로써 상상력을 자극하여 그를 바탕으로 남들이 생각하지 못한 독특한 아이디어를 그림으로 표현함으로써 그리기 활동에 대한 완성도를 높였으며 결과적으로 창의성 향상에 긍정적인 영향을 준 것으로 판단된다. 둘째, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동은 유아의 언어표현력 증진에 효과적이다. 유아들이 자기의 생각이나 느낌을 자유롭게 표현하고 자기만의 이야기로 표현할 수 있도록 기회를 제공해 줌으로써 이야기 내용이 풍부해지고 표현이 다양해짐으로써 언어표현력 향상에 긍정적인 영향을 준 것으로 판단된다.

본 연구의 결과를 기초로 현장에서의 적용과 후속 연구를 위해 다음과 같이 제언하고자 한다. 첫째, 만 4세 유아 20명을 대상으로 하였기 때문에 연구결과를 일반화하기에는 다소 무리가 있다. 후속연구에서는 다양한 연령의 유아를 대상으로 그 효과를 분석할 필요성이 있다. 둘째, 8주 총 16회기라는 다소 짧은 기간에 이루어진 결과이므로 다양한 기간 및 시간에 따라 연구를 실행하여 스토리텔링 그리기 활동의 교육적 가치를 보다 장기적인 관점에서 탐색해 볼 필요가 있다. 셋째, 본 연구에서 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과를 양적 연구로 점수화하였다. 양적 연구는 수치로 그 효과를 입증할 수 있으나 유아들이 어떻게 습득해 가는지에 대한 과정을 이해하기에는 한계가 있다. 따라서 유아의 창의성과 언어표현력을 습득해 가는 과정이나 양상을 이해할 수 있는 질적 연구가 이루어질 필요가 있다. 또한, 스토리텔링은 유아들과 함께 활동을 구성해 나가는 교사의 교수·학습 방법이 중요하므로 스토리텔링 그리기 활동에 도움을 줄 수 있는 체계적인 교사 교육프로그램을 개발하고 구성하는 것이 필요하다. 넷째, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동의 다양한 종속 변인을 선정하여 그 효과에 대해 분석하는 연구가 필요하다. 본 연구에서는 유아의 창의성과 언어표현력을 종속 변인으로 선정하여 효과를 검증하였지만, 스토리텔링을 활용한 그리기 활동의 효과를 다각적 관점을 통해 살펴보는 것이 요구된다.

참고문헌

- 강미라(2009). 아동의 스토리텔링을 활용한 초등미술 감상 지도방안 연구. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강보경(2013). 그림책을 활용한 통합미술교육 프로그램이 유아의 창의적 표현에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 강현옥(2002). 짧은 이야기 짓기 활동이 유아의 어휘력과 언어표현력에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 고경민(2011). 스토리텔링을 활용한 한국문화교육: ‘연오랑과 세오녀’ 문화콘텐츠를 중심으로. 스토리 & 이미지텔링, 1, 11-34.
- 고진경(2017). 동화에 기반한 소집단 그리기활동이 유아의 언어능력과 친사회성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 공영애(2008). 협동미술활동이 유아의 친사회적 행동과 언어표현력에 미치는 효과. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 교육부(1998). 유치원 교육과정 해설. 서울: 대한교과서 주식회사.
- 교육부(2012.1.11). 수학교육 선진화 방안. 교육과학기술부 보도자료.

- 김신희(2006). 통합적 미술활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김명숙(2002). 미술요소에 기초한 이야기 나누기가 유아의 그리기 능력 발달에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김문경(2010). 스토리텔링을 활용한 미술감상지도방안 연구: 미술비평·미술사·미학을 중심으로. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김보배(2016). 스토리텔링을 활용한 신체표현활동이 유아의 신체적 자아개념과 창의적 신체표현능력에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김선호(2003). 동화를 활용한 통합교육활동이 유아의 언어표현력 및 사고력에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김선화(2015). 스토리텔링을 통한 과학 활동이 유아의 과학적 탐구능력과 과학적 태도에 미치는 영향. 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 김영민(1996). 이야기를 통한 영어교육. 초등영어교육, 2, 194-209.
- 김은아(2013). 명화감상에 기초한 스토리텔링 중심 예술교육활동의 효과: 유아의 그림감상능력, 창의성, 정서지능을 중심으로. 원광대학교 대학원 석사학위논문.
- 김은혜(2015). 숲에서의 스토리텔링활동이 유아의 자기표현력 및 언어표현력에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김인숙(2016). 노래와 그리기 연합활동 프로그램이 유아의 그리기 표상 능력과 창의성 발달에 미치는 영향. 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문.
- 김정(1988). 미술교육총론. 서울: 학연사.
- 김지현(2010). 이야기 중심의 그리기 활동 중 관찰된 정인지체아동의 언어능력. 공주대학교 특수교육대학원 석사학위논문.
- 김혜전, 홍용희(2012). 자연유치원 만 5세아의 그림그리기 활동에 대한 문화 기술적 연구. 교육과학연구, 43(4), 57-88.
- 김혜지(2012). 명화감상 프로젝트 접근법이 유아의 창의성 발달에 미치는 효과. 한국국제대학교 대학원 석사학위논문.
- 류수은(2015). 창의성 사고능력 향상을 위한 스토리텔링 기반 무용장작 프로그램 개발. 상명대학교 예술디자인대학원 석사학위논문.
- 문형순(1997). 교사의 발문 유형이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박시아(2016). 유아 스토리텔링 수학활동이 수학기초학습능력과 수학적 성향에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.

- 박여진(2016). 스토리텔링을 활용한 아동의 창의적 미술 표현지도 방안 연구: 만 6,7세 아동 중심으로. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 설경숙(2004). 훈화 동시를 통한 그리기 표상 활동이 유아의 창의성과 언어표현력에 주는 영향. 목포대학교 대학원 석사학위논문.
- 손은선(2014). 산책 후 토의 및 그리기 활동이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 손혜영(2015). 스토리텔링을 활용한 미술활동이 발달장애 아동의 언어능력과 적응행동능력에 미치는 효과. 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 송미숙(2011). 그림책에 대한 토의활동이 유아의 언어표현력에 미치는 효과. 동덕여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송미화(2016). 자연물을 활용한 스토리텔링 수학활동이 유아의 수학능력 및 자연친화적 태도에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 신동진(2016). 유아의 그리기표상능력과 언어능력, 또래상호작용, 정서적 실행기능 간의 관계 분석. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 신설아(2011). 감각 그림책 탐색에 기초한 그리기 활동에서 나타나는 유아의 그림 표현 및 언어표현. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 신유진(2009). 명화를 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신은숙(2014). 동화책을 활용한 그리기 표상 활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 효과. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양선문(2015). 스토리텔링 기법을 활용한 유아발레 프로그램. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 오미경(1995). 그림이야기 활동이 유아의 언어능력과 그림표현 능력에 미치는 효과. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오상원(2012). 그림책을 활용한 미술표상활동이 유아의 창의적 그림 표현력 및 언어표현력에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유정화(2006). 동화 프로젝트 활동이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향. 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유효인(2015). 스토리텔링 수학활동이 만 5세 유아의 수학능력 및 수학적 태도에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤길순(2017). 숲 유치원 교육을 통한 창작 동화 짓기 활동이 유아의 언어표현력과 언어창의성에 미치는 영향. 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 윤미영(2015). 3세 유아를 위한 전통놀이 관련 스토리텔링 수학활동이 유아의 수학개념 및 언어 이해력

- 에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤화영(2016). 스토리텔링을 활용한 물리적 지식활동이 유아의 과학적 태도 및 문제해결력에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이미혜(2010). 유아교사의 자기 효능감이 교사의 창의성에 미치는 영향. 한국영유아보육학, 61, 281-297.
- 이미혜(2016). 스토리텔링 미술활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 강원대학교 산업대학원 석사학위논문.
- 이수경, 최진숙(2011). 포괄적 음악 감상 활동이 유아의 창의적 미술 표현력에 미치는 영향. 한국조형교육학회, 39, 125-149.
- 이유미(2014). 스토리텔링 기법을 활용한 창의성 증진 미술 교육프로그램 연구: 6-7세를 중심으로. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이유진(2016). 전통놀이 관련 스토리텔링 수학활동이 유아의 수학능력 및 전통문화 선호에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이유진(2017). 스프링보드 스토리 기반 창의력 향상 미술활동 프로그램 개발 및 적용: 초등학교 3학년 그리기를 중심으로. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이정애(2016). 스토리텔링을 활용한 유아동작교육 프로그램 개발 및 효과. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 이진희(2009). 스토리텔링을 활용한 통합수업이 아동의 창의적 표현력에 미치는 영향: 초등학교2학년 전래동화 그리기 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이현아(2013). 유아 미술교육의 이해. 서울: 태영출판사
- 장문경(2015). 또래갈등에 관한 스토리텔링이 유아의 또래문제해결력과 언어표현력 및 친사회적 행동에 미치는 효과. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장영신(2010). 스토리텔링을 활용한 명화 감상 활동이 아동 미술 감상능력에 미치는 효과: 초등 1, 2학년을 중심으로. 순천향대학교 대학원 석사학위논문.
- 장휘숙(1980). 유치원 아동의 창의성 개발을 위한 실험적 연구: 유창성과 독창성을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정강호(2008). 초현실주의 그림책이 유아의 상상력에 미치는 영향에 관한 연구(일러스트레이션의 초현실주의적 표현을 중심으로). 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 정단비(2015). 스토리텔링 통합 수 프로그램이 유아의 수학적 성향 및 자기 효능감에 미치는 영향. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 정유선(2002). 미술 활동이 유아의 정서와 심리에 미치는 효과: 5~7세 유아 대상. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정혜원(1999). 동화를 활용한 통합적 활동이 유아의 언어 그림 표현력에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.

- 원 석사학위논문.
- 조현(2007). 스토리텔링을 활용한 초등영어지도방안. 한남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조경미(1984). 6세 아동의 개념화 양식과 언어능력과의 관계. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 조서희(2012). 브레인스토밍을 통한 그리기표상활동이 유아의 그리기능력, 공간지각력 및 언어능력에 미치는 효과. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 주영희(2001). 유아 언어 발달과 교육. 서울: 교문사.
- 지성애(2001). 미술교수방법이 유아의 표상능력에 미치는 효과. 유아교육연구, 21(1), 177-202.
- 채영란(2007). 유아의 그리기표상능력의 발달 특성과 인지능력 및 재인지역력과의 관계. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 최보미(2015). 스토리텔링을 활용한 수학교육이 유아의 수학적 능력에 미치는 영향. 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 최예정, 김성룡(2005). 스토리텔링과 내러티브. 서울: 글누림.
- 최은실(2015). 음악 감상에 기초한 문학-음악 연계활동이 유아의 음악적 성향과 창의성 및 언어표현력에 미치는 효과. 원광대학교 대학원 박사학위논문.
- 허진(2017). 디지털 스토리텔링에 기반한 동·식물 기르기 활동이 유아의 과학적 탐구능력과 언어표현력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허태화(1997). 유아의 이야기 해보기 활동이 동화내용 이해와 어휘력에 미치는 영향. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍서영(2014). 디지털 스토리텔링의 사회과 지리 수업에의 적용. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 홍지은(2011). 육하원칙을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향: 글 없는 그림책을 중심으로. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황다혜(2015). 스토리텔링 기법을 활용한 전래동화 교육활동이 유아의 과학적 문제해결력에 미치는 효과. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황빛나(2014). 환상동화를 통한 그림 그리기 활동이 유아의 창의성 및 정서지능에 미치는 효과. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Changar, J., & Harrison. A.(1992). *Storytelling activities kit*. NY: Center for Applied Research in Education.
- Eisner, E. W.(1995). 새로운 눈으로 보는 미술교육(서울대학교 미술교육연구회 역). 서울: 예경(2001에 출판)
- Ellis, G. & Brewster, J.(1991). *The storytelling handbook for primary teachers*. London: Penguin Books.
- Gardner, H.(1993). *Creating mind* New York: Basic Books.
- Guilford, J. P.(1970). Traits of creativity. In P. E. Vernon(Ed.), *Creativity*(pp.167-188). Middlesex,

England: Penguin.

Haven, K.(2000). *Super simple storytelling: A can do guide for every classroom, every day.* Englewood CO: Teacher Ideas Press.

Hofer, M., & Swan, K. O.(2006). Digital storytelling moving from promise to practice. *Technology and Teacher Education Information Conference*, 13(1), 679-684.

Koster, J. B.(2001). *Growing artists: Teaching art to young children*(2nd ed.). Albany, NY: Delmar.

Kozlovich, B.(2002). *By word of mouth: A storytelling guide for the classroom.* Honolulu, HI: Pacific Resources for Education and Learning.

Lowenfeld, V. & Brittain, W. L.(1987). *Creative and mental growth*(8th ed.). New York: Macmillan.

Moran. J. D.(1983). Original thinking in preschool children. *Child Development*, 54, 921-926.

Osborn, A..(1953). *Applied imagination.* New York: Scribner' s.

Schirmacher, R.(2002). *Art and creative development for young children*(4th ed). Albany, NY: Delmar.

Schirmacher, R.(2009). *Art and creative development for young children*(6th ed). Albany, NY: Delmar.

Starkweather, E.(1991). Creative research instrument designed for use with preschool children. *Journal of Creative Behaviour*, 5(4), 245-255.

Torrance, E. P.(1963). Adventuring in creativity. *Childhood Education*, 40.

Abstract

The Effect of Storytelling-used Drawing Activities on Young Children's Creativity and Linguistic Expressiveness

Nam, Gung Jin

(Dongpyeonnuri Child Care Center)

Chung, Hee Jung

(Dept. of Early Childhood Education, Chongshin University)

The objective of this study was to examine the effect of storytelling-used drawing activities on young children's creativity and linguistic expressiveness, thus working out basic data to help young children's development of creativity and linguistic expressiveness. Study subjects were 20 4-year old children at D Child-care Center in Anyang City, Gyeonggi-do. The experiment group conducted storytelling-used drawing activities, whereas the control group carried out drawing activities after viewing famous paintings and hearing fairy tales.

Study findings are as follows: First, young children in the experiment group who carried out storytelling-used drawing activities presented significantly higher improvement in creativity than children in the control group did. Regarding the sub-variables of creativity, the score of the experiment group was higher in sensitivity, originality and flexibility than that of the control group, and the difference was statistically significant. Second, young children in the experiment group who carried out storytelling-used drawing activities presented significantly higher improvement in linguistic expressiveness than children in the control group did. Regarding the sub-variables of linguistic expressiveness, the score of the experiment group was higher in the area of 'story development after seeing paintings' and 'connected story development after seeing paintings' than that of the control group, and the difference was statistically significant.

In conclusion, the significance of this study seems to be in that it verified storytelling-used drawing activities have positive effects on young children's improvement of creativity and linguistic expressiveness, and confirmed storytelling-used drawing

activities are an effective technique to improve young children's creativity and linguistic expressiveness.