

동양신화에 기반한 통합 교육활동이 유아의 창의·인성에 미치는 영향

The Effects of Educational Activities Based on Oriental Mythology on Young Children's Creativity and Personality

조안나*, 정혜경**, 이기영***

강남대학교 유아교육과*, 강남대학교 교양교수부**, 강남대학교 일반대학원***

Anna Cho(annacho@kangnam.ac.kr)*, Hyekyung Jung(wj7539901@gmail.com)**,
Kiyeong Lee(ky4330@hanmail.net)***

요약

본 연구는 동양신화를 기반으로 한 통합교육활동이 유아의 창의성과 인성에 미치는 효과를 알아보고자 만 5세 유아 36명(실험집단 18명과 비교집단 18명)을 대상으로 총 14회기의 프로그램을 적용하였다. 본 연구를 위하여 동양신화의 원류인 『산해경(山海經)』에 소재한 신화를 수업활동의 기본 자료로 활용하여 실험집단에게 전개하였고, 비교집단에게는 생활주제에 따른 일반적인 누리과정 활동을 시행하였다. 수집된 자료는 SPSS 21.0 통계 프로그램을 사용하였으며, 활동실행 후에는 집단별 사전검사 점수를 공변인수로 하여 공변량 분석(ANCOVA)을 하였다. 연구 결과를 보면 첫째, 동양신화를 활용한 통합적 교육활동이 유아의 창의성 전체와 모든 하위요인에서 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 동양신화를 활용한 통합적 교육활동이 유아의 인성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 동양신화를 대상으로 교육 텍스트를 확장하고 전환하는 작업은 유아의 창의성과 인성 신장에 도움을 줄 뿐만 아니라 유아에게 동양에 관한 새로운 이해를 도모하고 문화적 균형성을 경험할 기회를 제공해준다는 점에서 유의미하다.

■ 중심어 : | 유아 | 동양신화 | 창의성 | 인성 |

Abstract

The purpose of this study is to examine the effects of educational activities based on oriental mythology on young children's creativity and personality. A total of 14 sessions were applied to 36 children (18 experimental group and 18 control group). For this study, myths in Shan-hai jing, The Classic of Mountains and Seas, which is the origin of oriental mythology, were used as basic data of class activities and developed to experimental groups. The collected data were analyzed using SPSS 21.0 statistical program and covariance analysis (ANCOVA) was conducted with covariance score of the group after the activity. The results of this study were as follows: First, integrated educational activities using oriental mythology had a positive effect on all children's creativity and all sub-factors. Second, integrated educational activities using Oriental mythology have a positive effect on children's personality. The expansion and transformation of educational texts to oriental mythology is not only helpful for young children's creativity and personality development, but also enables them to experience cultural balance through their new understanding of the Orient.

■ keyword : | Young Children | Oriental Mythology | Creativity | Personality |

* 본 연구는 2016년 강남대학교 교내연구비 지원으로 수행되었음

접수일자 : 2018년 08월 30일

수정일자 : 2018년 10월 26일

심사완료일 : 2018년 10월 27일

교신저자 : 정혜경, e-mail : wj7539901@gmail.com

I. 서론

4차 산업혁명과 인공지능이 뜨거운 논쟁거리가 되고 있는 지금, 미래 학자들은 새로운 시대의 핵심 역량으로 창의성, 공감, 협력 기술을 꼽는다[1]. 인간의 육체적 한계를 뛰어넘는 로봇과 인공지능의 출현은 ‘인류만이 소유한 창의력의 고유성 성찰과 고차원적인 창의력 교육’을 통하여 더 높은 차원에서 창조적인 일을 할 수 있는[2] 인재를 요구하게 되었다. 최첨단 융합기술의 등장과 함께 시작된 새로운 혁신 경쟁에서 우위를 차지하기 위해서는 올바른 인성과 도덕적 판단력, 그리고 창의적 사고력과 문제해결력을 갖춘 인재를 필요로 하게[3] 된 것이다. 네트워크로 촘촘하게 연결된 21세기 사회에서 서로 간의 충돌을 최소화하고 상호의존을 통해 경쟁보다는 협력을 지향하는 시대가 되었기 때문이다[4].

이러한 시대적 요구와 사회적 분위기는 교육의 패러다임 변화로 이어지고 있다. 급격하게 변화하고 있는 4차 산업혁명을 인간중심으로 주도하기 위한 해결책으로 창의성과 인성 교육에 초점을 둔 다양한 참여형 교육이 강화되고 있다[5][6]. 교육과학기술부는[7] 21세기 세계화에 걸맞은 새로운 가치를 창조하고 동시에 더불어 사는 창의적 인재를 양성하는 것에 교육 목적을 두고, 기계로 대체될 수 없는 인간의 창의적인 사고능력을 발전시키는 데 관심을 가졌다. 실제로 2012년부터 시행된 5세 누리과정과 2013년부터 시행된 3-5세 누리과정을 통해 창의·인성교육이[7][8] 이뤄지고 있다. 이는 유년 시절부터 일상생활에서 타인을 배려·존중·공감할 수 있게 관련 역량을 키우고, 새로운 창의적 가치를 창조할 수 있도록 하기 위함이다.

그런데 만 3세에서 5세가 발달 특성상 창의적 사고가 가장 활발하게 이루어지는 결정적 시기이다[9][10]. 바꿔 말해, 이 시기는 유아의 창의성 개발 최적기에 해당한다. 물론 창의성을 천성적인 개인의 특성, 또는 창의적인 과정 및 산출물이라 보는 견해도 있다. 하지만 선행 연구를 통해 거듭 논의되었듯이 창의성은 후천적 개발이 가능하다. 선행연구에 따르면, 유아기의 창의적인 특성은 적절한 경험과 환경적 지원을 바탕으로 연속성을 보이고 성인기의 창의적 성취로 이어질[11] 뿐만 아

니라 창의성은 그 특성, 과정, 환경, 산출물 등 4가지의 상호작용과 후천적인 노력으로 발휘될 수 있다는 [12][13] 것이다. 따라서 영·유아기 시절부터 창의력 교육을 체계적으로 도모함으로써[12] 유아가 창조와 혁신의 주체로 성장할 수 있게 이끌 필요가 있다.

창의적 역량 못지않게 미래 사회에 필요한 것은 자신과 타인의 고유특성을 알고 존중할 수 있는 인성역량이다[14]. 인성과 도덕교육 역시 영·유아기 단계부터 활성화해야 한다. 영유아 시절 인성과 도덕성 함양은 바람직한 태도와 습관 형성에 효과가 크며, 이때 형성된 가치와 태도가 평생을 좌우한다는 점에서 그러하다[15]. 교육부에서는 놀이와 체험위주의 다양한 교육활동을 통해 인성교육을 강화하고 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 ‘배려와 나눔을 실천하는 행복한 개인, 행복한 사회’ 실현이라는 비전을 추구하고 있다[16]. 타인을 존중하고 서로 협력할 때 모두가 행복한 사회가 될 수 있기 때문이다.

창의력과 인성이 다가올 새로운 시대를 대비하기 위한 핵심 역량으로 주목받으면서 관련 연구 성과 또한 시대적·사회적 상황의 변화에 따라 지속해서 보고되고 있다. 최근 10년 동안 제출된 연구로는 유아교사의 창의·인성교육에 대한 신념과 인식에 대한 연구[17-19], 교사의 변인, 창의적 특성과 역할 수행 등에 따른 유아의 창의적 인성에 관한 연구[20][21], 예비유아교사를 위한 창의·인성교육에 대한 인식과 프로그램 적용에 관한 연구[22-24], 부모의 변인 및 특성이 유아의 창의적 성향과 인성에 미치는 효과에 관한 연구[25-28] 등이 있다. 또한 기존 수업방식에서 유아의 창의·인성 개발을 위한 효과적인 접근 및 활용 방안에 대한 논의 [29-33]가 있다.

지금까지는 창의·융합형 인재 양성을 위한 정의적 연구와 교수·학습 방법에 대한 연구가 주를 이룬다. 이들 연구는 대부분 서양 문화를 중심으로 구성된 텍스트와 콘텐츠에 관심을 두고 있다. 따라서 동서양의 문화를 균형적으로 제시하고 유아의 호기심을 자극할 수 있는 신선한 콘텐츠 발굴과 동시에 그 활용 가능성을 타진하는 연구가 필요하다.

이에 본고에서는 풍부한 상상력과 인간 이해의 다양

성을 경험할 수 있는 『산해경』에 수록된 동양신화에 주목하고자 한다. 고대 동양 이야기에는 신비하고 기이한 인물이 신화적 상상력으로 생동하고 있어 유아의 상상력을 촉진하는 텍스트로 적합하다. 특히 『산해경』은 “여러 상상력 중에서도 가장 기괴하고 황당하여 파격의 극치를 이루고 있어”[34] 유아의 상상력을 자극하는 기폭제가 될 수 있다. ‘신화나 민담같은 설화문학은 상징적 환상을 통해 무의식적 심층의 상상력을 발동시키는 원형을 품고 있는 매체’이자[35], ‘강력한 창조성의 매체’[36]가 되기 때문이다.

또한 동양신화는 다양한 인물군상이 각기 다른 삶의 모습과 형태를 통해 인간의 보편적 가치를 구현한 텍스트로 인문학적 성찰을 가능케 한다. 즉 대인적 가치, 개인적 가치, 사회적 가치를 담고 있는 동양신화는 유아의 인성을 함양하는 교육용 콘텐츠로 활용하기에 더할 나위 없다. 동양신화에 기반해 유아의 창의성과 인성을 계발하는 연구는 ‘오늘날 디지털시대의 인간학적 감성과 상상력의 회복에 대한 교육적 노력에 부응하는’[37] 작업이 될 것이다.

무엇보다 기존에 활용된 교육용 콘텐츠의 제한성을 극복할 수 있다. 그간 전래동화에 착목한 연구는 “유년기부터 우리의 상상세계가 안데르센 동화와 서양 마법 이야기에 침윤된” 세계로부터 탈주한 “낮선 상상력”[34]를 유아에게 체험할 기회를 제공하거나 서양 중심의 사고에서 벗어나 유아의 세계의 확장을 도모하는데 일정 한계가 있었다. 서양에 인어공주와 거인 걸리버가 있다면 동양에는 저인국에 사는 인어남자와 대인국에 사는 거인이 있지만, 지금까지 이를 활용한 연구는 미약하다. 물론 <인어공주>, <백설공주와 난쟁이>, <걸리버 여행기> 등이 전 세계적으로 유명하고 유아의 유년 시절부터 만화, 애니메이션, 동화 등 다양한 매체와 플랫폼을 통해 접했던 터라 동양신화에 비해 교육적 활용도와 접근성이 높은 것은 사실이다. 게다가 이들 서사는 드라마 <푸른 바다의 전설>과 연극 <백설공주를 사랑한 난쟁이> 등 다채로운 형태로 변주되고 오늘날까지 재생산되고 있는 까닭에 부모와 교사에게도 친숙하다. 이러한 문화적 환경이 유아, 부모, 교사로 하여금 그림형제의 동화와 그리스신화를 더 가까이 배우고

나아가 이를 학습 도구로 활용한 배경이 된 것이다.

문제는 서양 콘텐츠를 중심으로 한 교육은 문화이해에 대한 불균형을 초래하고 동양신화가 제공하는 기발하고 참신한 세계를 유아가 경험할 기회를 차단할 우려가 있다는 것이다. 동서양의 문화를 균형적으로 경험할 수 있는 교육 환경을 구축함으로써 유아가 인간과 세계에 대한 이해 지평을 넓힐 수 있게 교육 프로그램을 구성해야 한다. 문학적 상상력으로 재현된 동양신화를 교육 콘텐츠로 활용한다면 유아의 창의성과 인성 계발은 물론이거니와 유아에게 동양적 상상력을 체험하고 문화적 다양성을 배울 수 있는 장을 열 수 있을 것이다.

이에 본 연구에서는 유아의 창의력과 인간이해의 능력을 바탕으로 한 인성 계발을 위해 동양신화를 토대로 유아의 상상력과 현실을 융합한 교수학습의 적용 및 효과를 살펴보고자 한다. 여기서는 타인과의 원활한 소통을 가능케 하는 인성을 기반으로 지식과 정보의 교류 및 융합이 요구되는 시대에 유아의 창의적 사고와 문제해결력, 인간이해의 통합적 능력 신장을 위해서는 참신하고 독특한 생각을 현실의 문제로 전환해 적용 또는 활용이 요구된다는 점에 관심을 두고 논의를 진행하고자 한다. 상상력의 결정체이자 보고인 동양신화를 유아의 삶과 자연스럽게 연계하고 삶의 제 분야에 적용할 수 있는 교수학습법을 적용해봄으로써 유아의 창의성과 인성을 계발하기 위한 새로운 접근을 시도할 것이다.

그런데 교육적 효과를 증대하기 위해서는 학습 내용에 부합한 적절한 교수매체를 선정[38]하는 것이 무엇보다 중요하다. 본 연구에서는 유아들이 쉽고 자연스럽게 접하면서 다양한 간접경험을 할 수 있는 동화를 [39][40] 매체로 선정해서 학습 목표 및 내용을 효과적으로 전달하고자 한다. 그림동화책을 활용하면 유아들이 그림책 속 주인공의 역할을 관찰하면서 감정이입을 하고, 문제를 융통성 있게 결정해보는 기회를 얻고 이를 통해 도덕적 추론과 조망수용능력을 발휘하는 데 [39][41] 도움이 되고, 유아들로 하여금 현존하는 세계와 존재 가능한 미래의 세계를 상상하고 파악할 수 있도록 하는 데 이바지함으로써 융·복합적인 사고의 확장이 가능하기[42] 때문이다. 물론 기존 연구에서도 창의

성과 인성을 개발하기 위해 그림책을 활용한 연구가 [31][43-47] 진행된 바 있지만, 동양신화를 대상으로 한 것은 아니다.

동양신화를 대상으로 교육 콘텐츠를 개발하는 작업은 유아의 상상력을 자극하고 올바른 인성을 키우는 데 효과적일 것이다. 뿐만 아니라 동양의 재발견을 통해 문화적 다양성과 균형을 유아교육현장에서 실현할 수 있는 가능성을 확인할 수 있다는 데 의미가 있다.

본 연구를 위해 설정한 연구 문제는 다음과 같다.

1. 동양신화에 기반한 통합적 교육활동이 만 5세 유아의 창의성에 미치는 효과는 어떠한가?
2. 동양신화에 기반한 통합적 교육활동이 만 5세 유아의 인성에 미치는 효과는 어떠한가?

II. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 경기도 O시에 위치한 국·공립어린이집 1개 기관의 만 5세 유아를 대상으로 시행하였다. 연구의 목적과 취지를 이해하고 참여에 동의한 기관은 총 17개의 학급에 144명의 원아가 재원한다. 만 5세 학급은 2개 반이며, 각각 18명의 유아로 구성되어 있다. 본 기관에 재원한 유아들은 사회·경제적으로 가정환경이 비슷한 집단이며, 실험집단과 비교집단은 모두 4년제 대학에서 각각 유아교육과 아동보육을 전공한 교직 8년차의 경력교사가 담당하는 학급으로써 동질적 표집에 해당한다. 실험집단 학급의 경우 담임교사를 주축으로 동양신화를 바탕으로 한 통합적인 교육활동 수업을 진행하였고, 비교집단의 학급은 생활주제에 따른 일반적인 누리과정의 수업을 진행하였다. 본 연구에 참여한 유아의 일반적인 사항과 집단 간 동질성 검증결과는 다음 [표 1]과 같다.

표 1. 연구대상 유아의 성별 및 평균 연령 특성과 동질성 검증 결과

구분	사례 수(N)	평균 월령(M)	표준편차(SD)	t	p
실험 집단	18(남 9, 여 9)	68.50개월	3.63	-.18	.86
비교 집단	18(남 7, 여 11)	68.72개월	3.75		
계	36	68.61개월	3.64	(평균 개월 수: 사전검사 전 기준)	

[표 1]에서와 같이 실험집단의 평균 월령은 68.50개월이고, 비교집단의 평균연령은 68.72개월이었다. 또한 동양신화에 기반한 통합적 교육활동이 유아의 창의성과 인성에 미치는 효과 분석에 앞서 본 연구의 실험집단과 비교집단 간 두 종속변인에 대한 사전검사를 시행하였다. 그 결과, 두 집단 간 점수는 통계적으로 유의미한 차이가 없는 동질집단으로 판명되었다($t=-.180$ $p>.05$).

2. 연구도구

본 연구에서 사용된 조사 도구는 창의성을 측정하기 위한 검사와 인성을 측정하기 위한 검사로써 구체적인 내용은 다음과 같다.

2.1 창의성 검사

본 연구에서는 만4세-6세 유아를 대상으로 개발된 유아종합창의성검사(Korean Comprehensive Creativity Test for Young Children, KCCTYC)[48]를 정남미[33]가 수정보완한 창의성 평가도구를 사용하였다. 본 연구의 창의성 검사는 유창성·융통성·독창성·상상력의 4가지 주요 척도로, 언어·도형·신체영역에서 창의성을 파악할 수 있도록 각각의 소검사로 구성하였다. 언어영역에서는 선정된 색을 보고 연상되는 느낌이나 물건 표현에서의 창의성, 도형영역에서는 ‘S’ 자 모양을 보고 연상되는 도형이나 그림 표현에서 나타난 창의성, 신체영역은 신체의 움직임이나 율동을 통한 창의성 표현을 검사하는 것이다. 유창성은 문제해결에 있어 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력에 관한 것이고, 융통성은 고정적인 사고방식이 아니라 여러 가지 방면에서의 접근 반응 능력에 관한 것이며, 독창성은 참신하고 독특

한 아이디어나 해결책에 관한 능력으로 창의적 사고의 궁극적 목표가 되는 것으로써 이 세 가지 척도 모두 언어, 도형, 신체 영역의 검사를 통해 측정하였다. 창의적 사고의 원동력이 되는 상상력은 과거의 경험을 기초로 새로운 표상을 만드는 능력을 측정하는 것으로써 신체영역의 동물상상하기 검사를 통해서만 측정된다.

본 검사는 연구에 참여한 교사 2명이 개별 유아를 대상으로 총 15-20분 정도 시행하였다. 각 검사자는 유아의 자신의 생각을 잘 표현할 수 있도록 동기를 부여할 뿐, 정해진 시간 안에 다 완료하지 못하더라도 강요하지 않았다. 검사자는 유창성·융통성·독창성·상상력 4가지 척도에 따라 채점하고, 채점된 점수를 유아종합창의성 검사기록표에 기록하였다. 유아 창의성 검사도구의 하위척도 및 검사내용은 다음 [표 2]와 같다.

표 2. 창의성 검사의 하위 척도 및 검사 내용

하위 척도	내용	검사 영역	Cronbach's a
유창성	특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내는 것에 대한 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력		.85
융통성	문제 해결에 있어 고정적인 사고방식의 변환을 통해 다양하고 광범위한 방면에서의 접근과 반응 능력	언어, 도형, 신체	.85
독창성	기존의 사고에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어나 해결책 산출 능력		.85
상상력	과거의 경험을 기초로 앞으로의 행동계획에 필요한 새로운 표상을 만드는 능력		.86
전체			.87

2.2 인성 검사

본 연구에서는 유아의 인성발달을 측정하고자 나은숙과 김경희[49]가 개발한 「3-5세 유아용 인성척도」를 그대로 사용하였다. 본 인성평정 척도는 3개의 하위영역-대인가치(10문항), 개인가치(9문항), 사회가치(5문항), 총 24개의 문항으로 구성되어 있다. 먼저, '대인가치'는 용서와 관용, 상호협력과 공존 등 함께 더불어 살아가는 능력의 배양에 대한 내용으로 구성되어 있다. '개인가치'는 자아조절 및 절제 능력 향상을 통한 자아확립과 긍정적이고 합리적 생활태도에 대한 내용이며,

'사회가치'는 사회구성원으로서의 책임과 시민의식의 형성에 대한 내용으로 구성되어 있다.

인성 검사 도구에 대한 채점은 유아 행동의 빈도와 정도에 따라 연구대상 유아의 담임교사가 평정하였다. 각 문항의 채점은 '전혀 그렇지 않다'(1점)에서 '항상 그렇다'(4점)까지 Likert식 4점 척도를 사용하였으며, 하위영역별 점수는 대인가치 10-40점, 개인가치 9-36점, 사회가치 5-20점으로 총점의 범위는 24-96점이고, 점수가 높을수록 유아의 인성이 높음을 의미한다. 「3~5세 유아용 인성 척도」의 영역별 내용과 문항 수 및 내적 신뢰도 계수(Cronbach's a)는 [표 3]과 같다.

표 3. 인성척도의 하위영역별 내용과 내적 신뢰도

하위 영역	내용	문항 수	문항 번호	Cronbach's a
대인 가치	용서, 관용, 긍정적인 상황, 전환, 책임감, 타인존중, 타인배려와 협력	10	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10	.79
개인 가치	자아존중, 긍정적인 생활태도, 끈기, 자기 조절, 노력	9	11,12,13, 14,15,16, 17,18,19	.75
사회 가치	세계시민의식, 봉사, 헌신, 사회구성원으로서의 책임	5	20,21,22,23,24	.77
전체		24		.78

3. 연구절차

본 연구는 동양신화를 활용한 유아통합교육활동이 유아의 인성과 창의성 개발에 미치는 효과를 알아보고자 2018년 3월 셋째 주부터 5월 셋째 주까지 약 11주간 시행하였으며, 교사교육, 예비실험, 사전검사, 프로그램 시행, 사후검사의 순서로 진행하였다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

3.1 동양신화 선정

1차적으로 동양신화를 선정하기 위하여 유아교육 전공교수 1인, 고전문학 전공교수 1인, 유아교육 박사과정 1인이 함께 참여하여 동양에서 가장 오래된 신화집인 『산해경』을 중심으로 14편을 선정하였다. 『산해경』은 고대 동아시아의 신화적 상상력의 총화로 동양문화의 토

대를 형성한 대표적인 동양신화집이다[50]. 3세기 이후 한반도에 전래되었으며, 아직기(阿直岐)로 하여금 다시 일본으로 전래되면서[51] 동양문화의 원류로 자리매김한다. 여기에 수록된 이야기는 현실에서 마주하기 어려운 환상적 세계로 유아에게 신선한 상상적 자극을 줄 수 있으며, 이상하고 신기한 나라 사람들의 이야기는 [34] 창의, 인성 계발에 도움이 된다. 저인국에 사는 언어아저씨, 가슴이 튀어나온 결흉국 사람, 머리가 길고 몸에 날개가 나 있는 우민국 사람, 머리 하나에 몸이 셋인 삼신국 사람, 다리가 길고 긴 장비인을 등에 업고 다니며 바다에서 고기를 잡는 장고국 사람들, 귀가 길어 두 손으로 자신들의 귀를 잡고 살아야 하는 섭이국 사람들에 대한 이야기가 그것이다. 특히 『산해경』은 오랫동안 전승되면서 당대 독자의 상상을 반영한 다양한 도판(圖版)이 오랜 시간에 걸쳐 형성되었다. 관련 도판은 동양신화의 세계를 시각적으로 열람[52] 할 수 있게 해 준다는 점에서 유아의 그림책동화로 활용하기에 적합한 자료이다. 따라서 본 연구에서는 신화적 상상이 풍부하고 다채로운 인물의 세계를 담고 있는 동양신화를 대상으로 하여 유아의 창의력과 인간성을 함양할 수 있는 통합 교육활동을 하고자 한다.

우선, 동양신화 가운데 창의성을 증대하고 인간의 이해를 확장할 수 있는 이야기와 관련 도판을 살펴보았다. 그리고 창의성과 인성의 하위 요소를 충족할 수 있는 이야기 23편을 선별하고 도판의 유무를 확인하였다. 도판은 유아의 눈높이에 맞게 그림책동화로 구성할 수 있는 기반이 되었다. 이에 더해 유아의 창의성과 인성을 균형적으로 계발하고 교육의 효과를 극대화하기 위해 최소 1회 이상 관련 영역 및 하위 범주와 연관된 내용을 다룰 수 있도록 교육 내용을 구성하였다. 이렇게 선정된 23편의 신화는 교육의 효율성을 높이기 위해 다시 14편으로 묶어 재구성하였다. 교경국, 유리국, 삼수국처럼 여러 신화를 함께 제시하거나 소인국과 대진국처럼 서로 연결된 신화의 경우 짝을 지어 제시할 때 내용을 더 효과적으로 전달할 수 있다는 점을 고려해서이다. 선정된 신화는 유아교육기관 원장 1인과 현장 교사 3인에게 주제와 내용의 상관성 및 타당성을 검증받았다. 이렇게 최종적으로 선정한 동양신화의 목록을 제시

하면 다음 [표 4]와 같다.

표 4. 동양신화 목록

번호	동양신화	창의·인성 관련 영역 및 하위 범주	
		창의성	인성
1	저인국	유창성	개인가치[끈기]
2	소인국	상상력, 독창성, 유창성	개인가치 [자아존중, 긍정적인 생활 태도]
3	장부국과 여자국	독창성	사회가치 [사회구성원으로서의 책임]
4	환구	융통성, 상상력	개인가치[끈기, 자기조절]
5	자어와 습습어	독창성, 상상력	대인가치[전환]
6	문요어	상상력, 독창성	대인가치 [타인배려와 협력]
7	제강	유창성	대인가치 [타인배려와 협력]
8	과보	융통성	개인가치[자아존중] 사회가치 [사회구성원으로서의 책임]
9	장비국과 장고국	독창성	대인가치[협력]
10	교경국, 유리국, 삼수국, 삼신국, 삼면인, 일목국	융통성	대인가치[타인존중] 사회가치 [세계시민의식(용서, 관용)]
11	섭이국	독창성	개인가치 [자아존중, 긍정적인 생활 태도]
12	소인국과 대진국	융통성	개인가치[노력] 사회적가치[세계시민의식]
13	태호	유창성	대인가치[협력, 긍정적인 전환]
14	열 개의 태양	유창성, 상상력	사회가치 [사회구성원으로서의 책임]

3.2 교사교육

본 연구를 위한 실험집단과 비교집단의 담임교사를 대상으로 2018년 3월 12일부터 3월 16일에 교육을 시행하였다. 교사훈련은 실험집단 및 비교집단의 교사에게 교육적인 가치와 목적, 방법, 동양신화 활동의 시행방안, 지도상의 유의점 등에 대해 논의하였다.

동양신화를 활용한 통합교육활동에 대한 교수·학습 방법을 이해하고 협의하는 과정에서 신화에 대한 관심과 접근성을 높이기 위하여 그림동화를 만들었으면 좋겠다는 의견을 받아들여 동양신화의 내용을 재구성하여 그림으로동화로 제작하기로 하였다. 동양신화의 즐거움을 바탕으로 O시의 P어린이집 담임교사 10명이 동양신화 이야기를 들려주기 위해 협업하여 원작을 훼손

하지 않는 범위 내에서 동양신화의 줄거리를 최대한 살려서 4-5컷 정도의 그림동화로 만들어 활용하였다.

교육활동의 명확한 효과검증을 위하여 검사도구에 대한 정확한 숙지와 활용방법, 유아의 반응에 대한 패턴 훈련을 하였다. 프로그램을 진행하는 동안에도 활동에 대한 전개와 지도방법, 수업의 진행과정, 그리고 유아와의 상호작용 등을 검토하고 관련 교육을 지속하였다.

3.3 예비실험

예비연구는 본 연구의 연구대상 유아가 재원하지 않는, 생활환경이 비슷한 지역의 타 국·공립어린이집 만 5세 유아를 대상으로 2018년 3월 둘째 주에 시행하였다. 예비연구 결과, 검사도구 및 실험처치 활동에서의 문제점은 발견되지 않았다. 다만, 더욱 적극적인 창의적 활동이 이루어질 수 있도록 정적·동적인 활동을 적절히 분배하고 유아의 흥미와 집중시간을 고려하여 활동시간을 40분 정도로 진행하는 것이 적절하다고 판단하였다.

3.4 사전검사 시행

효과 검증을 위해 연구자와 연구보조자 1인이 실험집단과 비교집단 유아 38명을 대상으로 2018년 3월 26일부터 3월 28일까지 3일 동안 진행하였다. 창의성 검사는 일대일로 조용하고 독립된 공간에서 환경에 영향을 받지 않도록 하였으며 유아가 긴장하지 않도록 충분히 설명한 후에 검사를 진행하였으며 시간은 30분-40분 정도 소요하였다. 인성검사는 연구자와 연구보조자 1인이 유아의 활동모습을 관찰하여 각각 평정한 후 평정자간의 일치도를 위해 함께 점수를 산출하는 객관화 작업을 거쳤다.

사전검사 결과, 두 집단의 창의성과 인성이 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타나 바, 본 연구에서는 두 집단을 동질집단으로 간주하였다.

3.5 실험시행

최종 선정된 14편의 동양신화에 기반한 본 연구의 실험처치는 2018년 4월 2일부터 2018년 5월 18일까지 7주간 매주 2회, 1회 40분씩 총 14회기 분량의 수업활동을

하였다. 실험집단은 동양신화를 듣고 신화와 관련한 후속활동을 하고, 비교집단은 누리과정을 기반으로 한 생활주제에 따라 계획된 활동을 하였다. 도입 단계에서는 동양신화를 듣고, 동양신화의 등장인물과 사건, 신화의 흐름 등을 회상하는 단계로 구성하였다. 전개 단계에서는 동양신화에를 이해한 후 관련 확장활동을 하는 단계로 선정된 활동유형은 이야기 나누기, 언어, 미술, 신체활동, 음률, 게임 등으로 구성하였다. 마무리활동에서는 활동을 평가하고 회상하는 활동을 하였다. 교육활동계획안은 본 연구자와 동양신화의 내용 및 그림제작에 참여했던 교사 2인, 유아교육기관 원장 1인의 협의 끝에 완성하였다. 이와 함께 동양신화에 관련된 교육활동을 영역별 하위 범주로 최종 구성하였고, 참여자가 관련 내용을 다시 검토하여 교육적인 만족도를 높이기 위해 검증하였다. 실험집단의 회기별 교육활동내용과 활동 계획안은 다음 [표 5][표 6]과 같으며 누리과정을 기반으로 한 생활주제에 따라 계획된 활동을 한 비교 집단 교육계획안의 예는 [표 7]과 같다.

표 5. 동양신화에 기반한 통합적 교육활동 내용

주 회	신화제목	활동유형	활동명	누리과정 관련요소
1	1 인어아저씨	언어, 미술	나라 소개하기	사회관계
	2 소인국	언어, 미술	나는 할 수 있어요	사회관계
2	3 장부국과 여자국	미술	아기를 낳는다면 반호와 공주에게 노래를 선물해요	의사소통 예술경험
	4 환구	음률		예술경험
3	5 자어와 습습어	신체	어떤 소리가 날까	예술경험
	6 문요어	언어, 미술	상상의 물고기 만들기	예술경험 자연탐구
4	7 제강	신체	도움이 필요할 때는?	신체운동 건강
	8 과보	언어, 미술	과보를 꾸며요	의사소통
5	9 정비국과 장고국	언어, 수수께끼	친구야, 이건 말이야	사회관계
	10 교경국, 유리국, 삼수국, 삼신국, 삼면인, 일목국	조작	함께 하는 도미노활동	사회관계 신체운동 건강
6	11 섭이국	언어, 미술	내가 만약 내가 긴 귀를 가지고 있다면	의사소통
	12 소인국과 대진국	신체	얇은뱅이 농구	의사소통, 자연탐구, 신체운동 건강
7	13 태호	언어, 신체	새총으로 과녁을 맞춰요	신체운동 건강
	14 열 개의 태양	미술	열 개의 태양을 맞춰라	예술경험

표 6. 창의·인성개발 활동계획안의 사례

신화 제목	소인국과 대인국	창의·인성관련 관련요소	창의성-융통성 인성-사회적가치(세 계시민의식)
활동명	얇은뱀이 농구	유형	언어, 신체(게임)활동
활동목표	· 동양신화를 듣고 즐거움을 이해하고 이야기를 해본다. · 게임 활동을 통하여 서로 도우며 활동하는 협동심을 기 를 수 있다.		
누리과정 관련요소	· 의사소통, 자연탐구, 신체운동 및 건강		
활동자료	· 동화자료, 공, 바구니, 신호음 악기		
활동과정	· 활동내용		
도입	· 동양신화 듣기 - 소인국과 대인국 동양신화를 듣는다. · 동양신화 내용 회상하기 - 소인국과 대인국의 내용을 회상하며 장면을 이야기해 본다. - 동양신화 속에서 작은 사람을 뜻하는 것을 뭐라고 이 야기했지? - 너희들이 만약 대인국의 사람이 된다면 소인국을 어 떻게 도와줄 수 있을까?		
전개	· 소인국이 살아가는 세계에 관심 가지며 떠오르는 생각 을 이야기 해 본다. - '내가 만약 몸이 작은 소인이 된다면?' 어떨까? - 어떤 점이 좋을까? 또 불편한 점들은 어떤 것들이 있 을까? · 소인이 되어 하는 게임 활동명과 활동을 소개한다. - 얇은뱀이 농구를 소개한다. - 소인이 되기 위해 신체를 어떻게 표현하면 좋을까? - 신체를 최대한 낮춰 볼까? 무릎을 굽히는 방법은 어 떨까? - 신체를 작게 움츠려 게임해보며 서로 협동하여 공을 넣을 수 있는 방법들을 이야기 해 본다. · 얇은뱀이 농구 게임 방법을 알고 활동한다. - 두 팀으로 나누어 활동하며 각 팀에서 한 명씩 대인 이 되어 각 팀의 농구 바구니를 들고 골대 위치에 선 다이 때에 몇 명의 원아들은 대인이 되어 소인들이 공을 넣어 볼 수 있도록 도움을 준다. - 소인이 된 유아들은 서로 팀끼리 도와 협동하여 골대 에 공을 넣어보고 협동심을 길러 볼 수 있도록 경험 하여 본다.		
마무리	· 소인이 되어 게임 활동에 참여하며 좋았던 점, 또는 불 편했었던 점들을 이야기해 본다.		
활 평 가	· 동화의 내용을 잘 이해하는가? - 이야기를 순서대로 이야기할 줄 아는가? - 줄거리를 이해하는가? · 게임 방법을 잘 이해하였는가? - 게임 규칙을 알고 적극적으로 참여하는가? - 상대방과 협력하여 게임을 참여하는가? - 게임을 끝까지 잘 참여하는가?		

한편, 비교집단은 누리과정에 따라 동화책을 활용하
여 동화를 듣기는 하였으나 동화와 관련된 확장활동은
하지 않았고, 누리과정에 관련하여 일반적인 이야기나
누기를 하였다. 비교집단도 실험집단과 같이 동화듣기
와 이야기 나누기 활동을 총 14회 시행하였으며, 비교
집단에서 시행한 활동 내용은 다음의 [표 7]과 같다.

표 7. 비교집단 활동내용

회기	동화제목	연간 주제	소주제	누리과정 관련요소
1	할머니 집에 놀러온 색깔 요정들	즐거운 우리집	사이좋은 친구	의사소통, 사회관계
2	존 내가 알려줄게			의사소통, 사회관계
3	돼지책	봄과 동식물	봄의 모습	의사소통
4	바빠요 바빠			의사소통
5	이상한 엄마			의사소통
6	미술관에 간 율리			사회관계
7	상우네 텃밭 가꾸기	봄과 동식물	동물들의 봄나들이	자연탐구
8	쓰레기 행성을 구하라			자연탐구
9	진짜 진짜 화났어!	우리들의 봄 이야기	신체운동 신체운동 건강	신체운동
10	치솔맨 도와줘요!			신체운동
11	치즈를 파는 고양이	소중한 가족	소중한 나	사회관계
12	거짓말			사회관계
13	함께 꾸는 꿈	소중한 가족	나와 우리가족	자연탐구
14	화가 나!			사회관계, 의사소통

3.6 사후검사

8주간의 실험처지가 끝난 후에 효과검증을 위해 2018
년 5월 22일부터 26일까지 사후검사를 하였으며 사전
검사와 동일한 도구를 사용하여 같은 방법으로 시행하
였다.

4. 자료분석

동양신화가 유아의 창의성과 인성 발달에 미치는 효
과를 알아보기 위하여 본 연구에서 수집한 자료는 SPSS 21.0 통계 프로그램을 사용하여 분석하였다. t 검
증을 시행하여 유아 연령의 동질성과 집단 간 사전 검
사의 평균차이를 알아보고자 하였으며, 사전검사 점수
를 공변인으로 공변량 분석(ANCOVA)을 하여 동양신
화를 통한 활동이 유아의 창의성과 인성에 미치는 영향
을 살펴보고자 하였다.

III. 연구결과

1. 동양신화에 기반한 통합적 교육활동이 만 5세 유아의 창의성에 미치는 효과

동양신화를 통한 활동이 유아의 창의성에 미치는 영

향을 알아보기 위하여 사전, 사후 점수를 통해 수집한 자료는 SPSS 21.0을 활용하여 집단별 평균 비교를 시행하였다. 동양신화를 통한 활동을 시행한 실험집단과 일반적인 동화 읽기활동을 시행한 비교집단의 유아를 대상으로 유아의 창의성 전체와 하위 요인별 집단 평균 및 표준편차를 알아본 결과는 다음 [표 8]과 같다.

표 8. 유아 창의성 하위요인별 평균 및 표준편차

하위 요인	집단 (N)	사전점수		사후점수		조정된 사후점수	
		M	SD	M	SD	M	SE
유창성	실험집단(18)	19.28	5.97	35.22	6.93	34.23	1.43
	비교집단(18)	15.56	5.46	23.44	6.20	24.44	1.43
융통성	실험집단(18)	10.72	2.35	19.50	4.82	18.98	.85
	비교집단(18)	9.50	3.37	15.83	3.67	16.35	.85
독창성	실험집단(18)	7.11	4.15	16.44	5.11	16.15	.96
	비교집단(18)	6.00	3.80	8.27	3.86	8.57	.96
상상력	실험집단(18)	9.83	3.70	13.50	2.09	12.95	.65
	비교집단(18)	7.44	4.18	9.44	4.05	9.99	.65
전체	실험집단(18)	46.94	16.17	84.66	18.95	82.31	3.89
	비교집단(18)	38.50	16.81	56.98	17.78	59.35	3.89

[표 8]에서 나타난 바와 같이 실험집단과 비교집단의 유아 창의성에 대한 사전검사 점수와 사후검사 점수의 평균을 살펴보면, 전체적으로 실험집단(M=84.66, SD=18.95)의 유아들은 비교집단(M=56.98, SD=17.78) 유아보다 점수가 높게 나타났다. 창의성의 하위요인은 실험집단의 ‘유창성’, ‘융통성’, ‘독창성’, ‘상상력’이 모두 높게 나타났다. 공변인에 의해 수정된 사후 평균은 ‘유창성’, ‘융통성’, ‘독창성’, ‘상상력’이 실험집단이 통제집단보다 모두 높게 나왔다. 특히, ‘독창성’은 실험집단(M=16.15, SE=.96)의 점수가 비교집단(M=8.57, SE=.96) 보다 평균이 약 2배 정도의 점수 차로 높게 나타났으며, ‘유창성’도 실험집단(M=34.23, SD=1.43)이 비교집단(M=24.44, SD=1.43)보다 높게 나타났다. 융통성과 상상력에서도 사후 평균에서 비교집단보다 실험집단의 점수가 더 높게 나타났다. 사전점수를 공변인으로

하고 사후점수를 종속변인으로 하여 공변량을 분석한 결과는 [표 9]와 같다.

표 9. 유아 창의성 하위요인별 집단 간 공변량 분석

하위 요인	Source(변량원)	SS(제곱합)	df(자유도)	MS(평균제곱)	F
유창성	공변인(사전)	316.69	1	316.69	9.065**
	주효과(집단)	775.85	1	775.85	22,208***
	오차	1152.87	33	34.94	
	합계	2245.41	35	1127.48	
융통성	공변인(사전)	208.09	1	208.09	16,550***
	주효과(집단)	59.20	1	59.20	4,709*
	오차	414.91	33	12.57	
	합계	682.20	35	279.86	
독창성	공변인(사전)	151.16	1	151.16	9,121**
	주효과(집단)	506.32	1	506.32	30,551***
	오차	546.90	33	16.57	
	합계	1204.38	35	674.05	
상상력	공변인(사전)	111.59	1	111.59	15,256***
	주효과(집단)	71.80	1	71.80	9,816**
	오차	241.36	33	7.31	
	합계	424.75	35	190.7	

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

[표 9]에서 제시한 바와 같이 사전점수를 공변인으로 한 공변량 분석 결과, 유창성(F=22.208, p<.001), 융통성(F=4.709, p<.05), 독창성(F=30.551, p<.001), 상상력(F=9.816, p<.01) 요인에서 두 집단 간 점수는 통계적으로 모두 유의미한 것으로 나타났다.

2. 동양신화에 기반한 통합적 교육활동이 만 5세 유아의 인성에 미치는 효과

동양신화에 기반한 통합적 교육활동이 만 5세 유아의 인성에 미치는 효과를 알아보기 위해 실험집단과 누리과정을 기반으로 한 동화읽기 활동을 한 비교집단을 대상으로 집단별 평균과 표준편차를 알아본 결과는 다음의 [표 10]과 같다.

표 10. 유아 인성 하위요인별 평균 및 표준편차

하위요인	집단(M)	사전점수		사후점수		조정된 사후점수	
		M	SD	M	SD	M	SE
대인가치	실험집단(18)	22.72	4.10	33.11	4.19	33.18	.81
	비교집단(18)	22.94	3.78	28.33	4.31	28.26	.81
개인가치	실험집단(18)	21.17	2.57	28.67	3.43	28.46	.78

사회가치	비교집단 (18)	20.44	2.38	25.61	3.65	25.82	.78
	실험집단 (18)	11.22	1.06	16.33	1.46	16.32	.30
전체	비교집단 (18)	11.17	1.62	14.17	1.42	14.18	.30
	실험집단 (18)	53.56	7.73	78.11	9.08	77.96	1.89
	비교집단 (18)	52.05	7.78	68.11	9.38	68.26	1.89

[표 10]에 나타난 바와 같이, 실험집단과 비교집단의 유아 인성에 대한 사전검사 점수와 사후검사 점수의 평균을 살펴보면, 전체적으로 비교집단(M=68.11, SD=9.38)보다 실험집단(M=78.11, SD=9.08)의 점수가 높았다. 하위요인을 살펴보면, 대인가치는 실험집단(M=22.72, SD=4.10)보다 비교집단(M=22.94, SD=3.78)이 사전 점수에서는 약간 높게 나왔으나 사후점수에는 실험집단(M=33.11, SD=4.19)이 비교집단(M=28.33, SD=4.31) 보다 높게 나왔다. 공변인에 의해 수정된 사후 평균을 살펴보면, 실험집단(M=77.96, SE=1.89) 유아가 비교집단(M=68.26, SE=1.89) 유아보다 전체 평균이 높게 나타났으며, 하위영역인 ‘대인가치’, ‘개인가치’, ‘사회가치’가 모두 높게 나타났다. 또한 집단 간 차이의 검증을 높이기 위해 인성의 사전점수를 공변인으로 한 공변량 분석 결과는 [표 11]과 같다.

표 11. 유아 인성 하위 요인별 집단 간 공변량 분석

하위 요인	Source(변량원)	SS(제곱합)	df(자유도)	MS(평균제곱)	F
대인가치	공변인(사전)	223.74	1	223.74	18.930***
	주효과(집단)	217.88	1	217.88	18.435***
	오차	390.04	33	11.82	
	합계	831.66	35		
개인가치	공변인(사전)	69.05	1	69.05	6.378*
	주효과(집단)	61.37	1	61.37	5.669*
	오차	357.23	33	10.83	
	합계	487.65	35		
사회가치	공변인(사전)	18.35	1	18.35	11.613**
	주효과(집단)	41.08	1	41.08	25.993***
	오차	52.15	33	1.58	
	합계	111.58	35		

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

[표 11]에서 제시된 바와 같이 인성의 사전점수를 공변인으로 한 사후 점수를 분석한 결과, 대인가치(F=18.435, p<.001), 개인가치(F=5.669, p<.05), 사회가치(F=25.993, p<.001) 모든 요인에서 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 동양신화를 활용한 통합적 활동이 유아의 인성 향상에 긍정적인 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 동양신화를 활용한 통합적 교육활동이 유아의 창의성과 인성에 미치는 영향을 알아보는 데 있다. 연구 결과를 요약하고 관련 논의를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 동양신화를 활용한 통합적 교육활동은 유아의 창의성 계발에 긍정적인 효과를 미치는 것으로 나타났다. 동양신화를 듣고 14회기 분량의 다양한 수업활동을 한 실험집단이 일반적인 동화 읽기를 한 비교집단보다 창의성 점수가 전체적으로 매우 높았다. 이를 통해 동화책을 활용한 교육활동이 문제 상황에 대한 유아의 감정입과 동일시 현상에 기반한 해결을 위한 탐색능력의 발현을 지원한다는 기존 연구[44][46]를 확인할 수 있었다. 또한 그림책이 유아의 융·복합적 사고의 확장에 기여[34]하며 동양신화에 기반한 통합활동이 유아의 창의성 계발에 유의미하다는 것을 발견할 수 있었다.

창의성의 하위 요인별로 그 영향을 살펴보면, 유창성, 융통성, 독창성, 상상력 등 모든 면에서 유아의 창의성이 신장되었다. 이는 환상적 스토리의 비논리성과 현실에 없는 신화의 비사실성이 유아들로 하여금 순간적인 상상력을 발휘하여 새로운 표상을 만들고, 비현실적 상황에 몰입하여 다양한 관점에서 문제를 바라보도록 만들었기[47] 때문이다. 유아들은 ‘인어아저씨’나 귀가 큰 ‘섭이국’ 사람들을 보고 나와 다른 타인의 모습에 대해 이상하다는 거부감을 표현하기보다 동화 내용 그대로를 이해하며 흥미로워하였다. 또한, “멀리 볼 수 있게 큰 눈을 가졌으면 좋겠다”, “높은 곳에 있는 물건을 잡을 수 있도록 큰 손을 가졌으면 좋겠다” 등의 바람을 이

야기하며, 나와 다름을 긍정적인 측면에서 접근하는 모습을 볼 수 있었다. 이는 동양신화로부터 주어진 이상하고 괴이한, 그리고 독특한 현실과 인물은 새로운 표상을 형성하여 유아의 호기심과 상상력을 확장하는 데 기여한 것이라고 할 수 있겠다. 즉 유아의 창의성은 동양신화의 초현실성과 비일상성과 마주한 유아가 새로운 관점에서 자아와 세계를 탐색하고 나아가 신화적 세계에 호기심을 갖고 이를 다면적으로 사고한 과정의 산물이라 하겠다.

둘째, 동양신화를 활용한 통합적 교육활동은 유아의 인성 함양에 도움이 되는 것으로 나타났다. 실험집단의 유아들이 비교집단의 유아보다 인성 전체와 인성의 하위요인인 대인가치, 개인가치, 사회가치 모든 영역에서 긍정적으로 향상되었다. 본 연구 결과는 신화에 대한 탐구와 이를 활용한 통합교육활동이 개인의 기능에만 국한되지 않고 인간이해의 다양성을 경험하는 하나의 통로가 될 수 있음을 보여준다. 유아는 신화에 등장하는 신기하고 기이한 인물을 만나서 등장인물과 자신을 동일시하거나 이들과 거리 두기를 하는 등 다채로운 방식으로 인물과 세계를 경험하게 된다. ‘대인국과 소인국’, ‘제강’ 등 여러 동양신화에서 신체표현과 게임으로 활동을 연계·확장하여 진행 시, 활동 초기에는 이기고 싶은 승부욕으로 또래 친구에게 “빨리 와”, “꼭바로 해”, “너 때문에 짜증 나”, “왜 이렇게 못해”라며 친구를 비난하기도 했으나, 활동이 거듭되면서 유아들은 “천천히 걸어가도 돼”, “몸을 한 쪽으로 기울여봐”라고 표현했다. 점차 친구들과 서로 돕고 협력하며 게임을 마무리하는 모습으로 발전하는 양상을 보였다. 즉, 유아는 이러한 체험활동을 반복적으로 수행함으로써 다양한 인물군상을 이해하고 나와 다른 사람들을 수용하였다.

아울러 다양한 지역과 종족에 기반해 형성된[34] 동양신화는 사회, 공동체에서, 그리고 자신과 다른 사람들과의 관계에서 조화롭게 사는 방법을 직간접적으로 체험하도록 이끄는 데 기여하였다. 스토리와 연관된 다양한 활동은 유아를 세계에 능동적으로 참여하게 함으로써 가치중립적인 자아를 형성하고, 타인과 더불어 사는 사회구성원으로서, 세계시민으로 살아가는 데 필요한 인성 덕목을 표상하고 재표상할 수 있다[53][54]. 그런

데 섭이국, 장비국, 소인국 등 동양신화의 다문화 속 인물들은 새로운 표상을 만드는 데서 나아가 유아의 사회적 맥락을 구체화함으로써 유아의 실제 삶에 적용할 수 있는 인성 덕목을 함양할 수 있게 하였다. 공동체 의식과 다문화 수용도는 아동의 학교생활 적용에 영향을 미칠[55] 뿐만 아니라 유아의 평생을 좌우한다[15]는 점에서 유아기에 인성의 기틀을 마련하는 이러한 통합적 교육활동은 매우 유의미하다.

최근 인간을 능가하는 인공지능의 출현과 4차 산업혁명의 소용돌이 속에서 살아남기 위한 경쟁이 가속화되고, 인간은 점차 도덕적 불확실성의 시대로 내몰리고 메마른 감성과 지나친 합리주의에 빠지는 위기에 직면하게 된 지금, 보편성을 통해 인류에 대한 평등의식과 인류애를[34] 다룬 동양신화는 이러한 위기를 타개할 대안으로써 의미가 있다. 본 연구에서도 인간에 대한 근원적 탐구와 인문학적 성찰을 담고 있는 동양신화가 유아의 인성을 올바른 방향에서 형성하고 향상시키는 데 효과적인 것을 확인할 수 있었다. 뿐만 아니라 다양한 미디어의 등장으로 많은 콘텐츠가 필요한 상황에서 참신한 스토리에 대한 요구는 증가하는 반면 이를 충족시킬 수 있는 콘텐츠는 점점 찾기 어려워졌다[56]. 동양신화의 재발견을 통해 유아교육 콘텐츠 개발을 지속하고 관련 논의를 구체화한다면 시대적 요구에 부합한 교육을 실현할 수 있을 것이다.

이상으로 동양신화에 기반을 둔 통합적 교육활동이 유아의 창의, 인성 개발에 긍정적으로 작용할 수 있음을 연구 분석하였다. 이는 영유아 교육현장에서 적용할 수 있는 새로운 방식의 창의·인성 교육활동의 가능성을 열어주었다는 데 의미가 있다. 또한 본 연구는 동양신화를 활용하여 다양한 연관 활동을 통합적으로 재구성하여 전개함으로써 서구문화를 중심으로 한 유아교육에서 벗어나 동서양의 문화를 균형적으로 교육할 콘텐츠를 발굴하고 그 가능성을 타진했다는 데 의의가 있다. 창의, 인성 개발은 균형적 시각을 전제로 할 때 그 효과가 크다는 점에서 더욱 그러하다.

본 연구결과를 토대로 추후 연구를 제안하면 다음과 같다. 첫째, 동양신화라는 교육 텍스트가 현장의 교사들에게 낯설 수 있으므로 친숙하게 접근할 수 있는 교사

교육이 선행되어 풍부한 이해와 지식을 바탕으로 교육 활동이 이뤄질 수 있도록 하는 것이 필요하겠다. 둘째, 본 연구 실행을 위해 최종적으로 14개의 동양신화가 선정되고 이에 기반한 교육활동이 이뤄졌으나, 유아들에게 친숙하게 적용될 수 있고 일반적으로 보편화할 수 있는 동양신화의 발굴 및 표준목록 관련 후속 연구가 진행되어야 할 것이다. 셋째, 동양신화는 지역 및 신화 내용에 따라 다양한 구분이 가능하므로, 이를 세분화하여 유아의 발달에 미치는 영향에 관한 연구를 실행하고, 비교·분석해보는 과정도 의미 있을 것이다. 넷째, 본 연구결과에 근거하여 현장에 적용 가능한 구체적 교육 프로그램을 개발하여 유아의 창의적 인성 계발을 위한 교육활동의 기본 자료로 활용할 수 있도록 제언하는 바이다.

참 고 문 헌

- [1] 양선희, “안철수의 교육개혁안을 지지한다,” 중안일보, p.30, 2017.2.15.
- [2] 전경원, *창의성 개발 프로그램: 민감성*, 서울: 학지사, 2017.
- [3] 문용린, “이제는 창의·인성교육이다,” 과학창의, 제2권, 제149호, pp.6-9, 2010.
- [4] Noddings, N, *21세기 교육과 민주주의* (심성보 역), 서울: 살림터, 2016. (원본발간일 2013년)
- [5] 이선영, “제4차 산업혁명 시대의 교육심리학,” 한국교육연구, 제23권, 제1호, pp.231-260, 2017.
- [6] C. Schwab, *제4차 산업혁명*. (송격진 역), 서울: 새로운 현재, 2016.
- [7] 교육과학기술부, *5세 누리과정*, 서울: 교육과학기술부, 2012.
- [8] 교육과학기술부, *3-5세 누리과정*, 서울: 교육과학기술부, 2013.
- [9] M. A. Runco, “Creativity,” *Annual Review of Psychology*, Vol.55, pp.657-687, 2004.
- [10] E. P. Torrance, *The Torrance tests of creative thinking-norms-technical manual research edition- verbal tests, forms A and B-figural test, forms A and B*, Princeton, NJ: Personnel Press, 2014.
- [11] M. Csikzentmihalyi, “The creative personality,” *Psychology Today*, Vol.29, No.4, pp.36-40, 1996.
- [12] 장영희, 윤향미, 권혜진, 이선영, 한상정, *유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램 연구 보고서*, 서울: 교육과학기술부, 2011.
- [13] 전경원, “과거, 현재, 미래를 조망하는 새 천년의 창의성,” *창조교육논총*, 제4권, 제1호, pp.1-28, 2000.
- [14] 이경민, “새로운 시대 인재상의 유아교육적 함의: 4차 산업혁명시대와 행복교육에서 추구하는 역량의 담론을 중심으로,” *유아교육연구*, 제37권, 제3호, pp.137-156, 2017.
- [15] 교육과학기술부, *창의와 배려의 조화를 통한 인재 육성 - 창의·인성교육 기본방안*, 서울: 교육과학기술부, 2009.
- [16] 교육부, *배려와 나눔으로 모두가 행복한 인성교육 강화 기본계획(안)*, 서울: 교육부, 2013.
- [17] 강민정, 김경철, “창의인성 교육에 대한 유아교사 신념 탐색,” *유아교육학논집*, 제21권, 제3호, pp.33-54, 2017.
- [18] 서희진, 김혜정, “유아 창의·인성 교육에 대한 교사의 인식 및 실태,” *한국교육연구*, 제33호, 제3권, pp.345-374, 2016.
- [19] 최일선, 김정신, “창의·인성교육에 대한 유치원 교사의 인식 및 실행,” *육아지원연구*, 제9권, 제3호, pp.73-98, 2014.
- [20] 김호, 노영희, “유아의 창의성과 관련된 교사와 유아 변인 탐색,” *열린유아교육연구*, 제12권, 제4호, pp.255-278, 2007.
- [21] 이은빈, 유연옥, “교사 변인과 유아 창의성의 관계에서 창의적 교수행동의 매개효과,” *아동교육*, 제26권, 제4호, pp.331-349, 2017.
- [22] 손수연, 이진희, “예비유아교사의 창의적 인성 및 교육실습경험에 따른 창의성 교육에 대한 인식 차이,” *한국보육학회지*, 제14호, 제2권, pp.59-81,

- 2014.
- [23] 이경민, 최윤정, 박순정, “예비유아교사를 위한 창의·인성교육프로그램 개발 및 적용,” *어린이미디어연구*, 제12권, 제2호, pp.73-96, 2013.
- [24] 이석순, “예비유아교사의 창의 인성교육 인식 연구,” *유아교육·보육복지연구*, 제18권, 제3호, pp.161-183, 2014.
- [25] 김경희, 나은숙, “부모의 사회인구학적 변인과 거부적 양육태도, 유아의 인성이 유아의 창의성에 미치는 영향,” *미래유아교육학회지*, 제24권, 제1호, pp.53-70, 2017.
- [26] 김형재, 최지현, “아버지의 놀이성 및 낙관성과 유아의 창의적 인성 간의 관계에 정서지능의 매개효과,” *아동교육*, 제25권, 제2호, pp.221-235, 2016.
- [27] 유경훈, 강순미, “부모의 창의적 성격 및 양육태도와 유아의 창의적 사고능력과의 관계연구,” *미래유아교육학회지*, 제16권, 제4호, pp.553-572, 2009.
- [28] 홍미경, “어머니의 완벽주의 성향과 유아의 창의적 사고 및 창의적 인성과의 관계,” *한국보육지원학회지*, 제4권, 제1호, pp.15-34, 2008.
- [29]곽현주, 이예숙, “토의를 통한 경제교육활동이 유아의 창의적 인성 및 수학능력에 미치는 영향,” *유아교육학논집*, 제17권, 제5호, pp.117-136, 2013.
- [30] 김은이, 김소향, “놀이를 통한 과학 활동이 유아의 창의성과 인성에 미치는 영향,” *발도르프교육연구*, 제8권, 제1호, pp.1-20, 2016.
- [31] 김지영, “동화를 활용한 통합적 인성교육활동이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향,” *유아교육학논집*, 제20권, 제5호, pp.331-351, 2016.
- [32] 이경순, *그림책을 활용한 동극활동이 만 3세 유아의 인성과 자기 표현력에 미치는 영향*, 인천대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2016.
- [33] 정남미, “그림책 중심 놀이 프로그램이 유아의 놀이성과 놀이행동, 창의성에 미치는 영향,” *유아교육학논집*, 제15권, 제2호, pp.267-289, 2011.
- [34] 정재서, “중국 신화에서의 파격적 상상력-근우 신화와 저인 신화를 중심으로,” *구비문학연구*, 제1권, pp.199-218, 2009.
- [35] C. G. Jung, 한국유연구원 C. G. 융저작번역위원회 옮김, *원형과 무의식 융 기본 저작집 3*, 한국유연구원, p.239, 2002.
- [36] 조미라, “애니메이션에 나타난 신화적 상상력: 애니메이션 <오늘이>를 중심으로,” *한국콘텐츠학회 논문지*, 제7권, 제2호, p.239, 2007.
- [37] 임부연, 유혜령, 류미향, “전래 동화에 나타난 원형적 상상력과 유아교육의 미학,” *생태유아교육연구*, 제13권, 제4호, p.207, 2014.
- [38] R. Routman, *Transitions literature to literacy: Portsmouth*, NH: Heinemann Educational Books, 1988.
- [39] 이경희, 김연희, “동화를 활용한 인성교육활동이 만 3세 유아의 친사회적 행동에 미치는 효과,” *어린이문학교육연구*, 제16권, 제4호, pp.79-99, 2015.
- [40] C. Haskins, “Power picture books: Tools for teaching peace,” *Montessori Life*, Vol.20, No.4, pp.32-37, 2009.
- [41] 이기영, *그림책을 활용한 유아 사회 정서교육 프로그램 개발 연구*, 계명대학교 대학원, 박사학위논문, 2006.
- [42] D. Seban, “Teaching peace through picture books in a third-grade classroom,” *Intercultural Education*, Vol.22, No.1, pp.115-120, 2011.
- [43] 전경원, *창의적인 문제해결력 교육*, 광주대학교 학생생활연구, pp.261-277, 1995.
- [44] 안경숙, 신애선, “그림책을 활용한 신체표현활동이 유아의 신체적 자아개념, 자기조절력, 창의성에 미치는 영향,” *유아교육·보육복지연구*, 제20권, 제4호, pp.655-684, 2016.
- [45] 이선민, “그림책을 활용한 자기표현활동이 유아의 창의성에 미치는 영향,” *한국유아교육연구*, 제16권, 제1호, pp.89-118, 2014.
- [46] 전인옥, “다문화 그림책을 활용한 음악극 활동이 유아의 음악표현능력과 창의성에 미치는 영향,” *열린유아교육연구*, 제21권, 제1호, pp.69-97, 2016.

- [47] 최영해, 정희정, “인성덕목 관련 가정연계 그림책 대어 활동이 유아의 인성발달에 미치는 효과,” 유아교육연구, 제34권, 제5호, pp.229-248, 2014.
- [48] 신명숙, 김호, “패러디 그림책을 활용한 이야기 짓기 활동이 유아의 창의성과 비판적 사고력에 미치는 영향,” 열린유아교육연구, 제20호, 제6권, pp.353-378, 2015.
- [49] 나은숙, 김경희, “3~5세 유아용 인성 척도 개발 연구,” 어린이문학교육연구, 제15권, 제3호, pp.433-452, 2014.
- [50] 정재서 역주, *山海經*, 민음사, 1995.
- [51] 김정숙, “한일문화의 전승과 지의 교류- 한·일 고전문학 속 비일상 체험의 형상과 일상성 회복의 메타포-이물과 이계 조선시대의 異物 및 怪物에 대한 상상력, 그 원천으로서의 『山海經』과 『太平廣記』,” 일본학연구, 제48권, pp.35-56, 2016.
- [52] 마창의, 조현주 옮김, *古本 山海經 圖說 上下*, 다 른생각, 2013.
- [53] 김미애, *표상적 사고 전략을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의적 인성과 미술능력, 언어 및 사고능력에 미치는 영향*, 한국방송통신대학교 대학원, 석사학위논문, 2014.
- [54] 박찬욱, 김진희, “역사 인물을 통한 문제해결 활동이 유아의 역사의식 및 창의적 인성에 미치는 영향,” 유아교육학논집, 제18호, 제4권, pp.389-408, 2014.
- [55] 김영춘, “또래애착, 공동체 의식, 다문화 수용도가 아동의 학교생활 적응에 미치는 영향,” 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제9호, pp.321-331, 2014.
- [56] 김진철, “제주신화 <차사본풀이>의 문화콘텐츠 변용 양상,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제8호, pp.85-95, 2015.

저 자 소 개

조 안 나(Anna Cho)

정회원



- 1994년 2월 : 강남대학교 유아교육과(교육학사)
- 1999년 5월 : University of North Texas 대학원 유아교육전공(M.Ed.)
- 2007년 8월 : University of North Texas 대학원 유아교육전공(Ed.D.)
- 2008년 9월 ~ 2015년 2월 : 서울신학대학교 유아교육과 교수
- 2015년 3월 ~ 현재 : 강남대학교 유아교육과 교수 <관심분야> : 영유아교수방법, 놀이지도, 유아발달

정 혜 경(Hyekyung Jung)

정회원



- 2002년 2월 : 강남대학교 국어국문학과(문학학사)
- 2005년 2월 : 고려대학교 국어국문학과 대학원 고전문학 전공(문학석사)
- 2013년 2월 : 고려대학교 국어국문학과 대학원 고전문학 전공(문학박사)
- 2014년 3월 ~ 2016년 2월 : 협성대학교 교양교직학부 초빙교수
- 2016년 3월 ~ 현재 : 강남대학교 교양교수부 교수 <관심분야> : 고전문학과 콘텐츠, 고전소설, 글쓰기

이 기 영(Kiyeong Lee)

정회원



- 2013년 2월 : 강남대학교 교육대학원 유아특수교육전공(M.Ed.)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 강남대학교 일반대학원 유아교육전공 박사과정 중

<관심분야> : 영유아발달, 교사전문성 및 교수방법