

멀티미디어 동화수업과 구연동화 수업이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 미치는 영향

김정겸^{1*}, 변정숙²

¹충남대학교 교육학과, ²동화초등학교 병설유치원

The Effects of Multimedia Fairy Tale and Narrative Fairy Tale Lectures on Children's Language Expression Ability and Drawing Representation Ability

Jeongkyoum Kim^{1*} and Jeong-Sook Byun²

¹Department of Education, Chungnam National University

²Donghwa Elementary School Attached Kindergarten

요 약 본 연구는 멀티미디어 동화수업과 구연동화 수업이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 미치는 영향을 알아보는데 목적을 갖고, 2011년 3월에서 4월간 D광역시에 소재하고 있는 K유치원과 S유치원 만5세 유아 50명(연구 집단 25명, 비교집단 25명)을 대상으로 하였다. 분석결과 첫째, 멀티미디어 동화수업 집단이 구연동화 수업 집단에 비해 언어표현력 점수가 높았다. 둘째, 멀티미디어 동화수업 집단이 구연동화 수업 집단에 비해 그리기 표상능력 점수가 높았다. 이는 유아교육에서 멀티미디어를 활용한 교육활동의 중요함을 나타낸 것으로 유아들은 멀티미디어 동화를 듣고 다양한 언어활동을 통해 이야기를 보다 잘 이해 할 수 있으며, 동화 속 주인공을 탐색하고 그리기로 연계해서 표상하는 과정을 통해 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력의 향상을 가져옴을 시사하였다. 그러나 멀티미디어 동화 수업 하나만을 강조하는 교육활동보다는 구연동화의 장점을 보완한 상호 적절하게 연계한 교육활동이 요구된다.

Abstract The purpose of this study is to figure out the effects of multimedia fairy tale and narrative fairy tale lectures on children's language expression ability and drawing representation ability. To achieve this, this study was conducted from March to April, 2011 with 50 five-year-old children(25 children in the experimental group and 25 children in the comparative group) in K and S kindergartens at D metropolitan city. The results were as follows. First, the score of children's language expression ability was higher in the multimedia fairy tale lecture group than in the narrative fairy-tale lecture group. Second, the score of children's drawing representation ability was higher in the multimedia fairy tale lecture group than in the narrative fairy-tale lecture group. As for findings stated above, educational activities with multimedia were important in early childhood education. Consequently, children can better understand stories through multimedia fairy tales and various language activities, and improve their language expression ability and drawing representation ability through the process of exploring and drawing heroes in fairy tales. However, they have more need of educational activities, which are complementary to the merit of narrative fairy tale, than educational activities for only multimedia fairy tale lecture.

Key Words : Multimedia Fairy Tale, Narrative Fairy Tale, Language Expression Ability, Drawing Representation Ability

*Corresponding Author : Jeongkyoum Kim(Chungnam Univ.)

Tel: +82-42-821-6342 email: jgkim426@cnu.ac.kr

Received October 17, 2013

Revised (1st November 20, 2013, 2nd December 23, 2013)

Accepted March 6, 2014

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

동화는 유아기에 중요한 교육매체의 하나로 유아들에게 꿈과 희망을 심어주는 매개체로서의 역할을 한다. 동화를 통해 유아들은 다양한 상상력과 문제해결력, 창의력을 기를 수 있으며 이러한 동화는 성인이 되어서도 가치관 형성에 크게 도움을 준다[1]. 유아교육기관에서 동화의 역할은 단순히 지식위주의 전달식 교육이 아닌 일과 속에 통합되어 정서적·인지적·언어적 발달을 가져 오는 잇점을 갖고 있다. 특히 동화를 통하여 호기심, 탐구심, 인지적 욕구를 만족시키고 상상력과 창의력을 키워 갈 수 있도록 도움을 줄 수 있어야 한다. 동화는 유아들의 삶에 영향을 주어 유아가 장래의 밝고 긍정적인 삶의 태도를 형성하는데 중요한 역할을 한다[2].

Willims & Fromberg[3]에 의하여 유아는 그림책이나 동화책을 읽어주는 것을 들으면서 다양한 어휘와 구문을 발달시켜 나갈 수 있으며, 이와 같은 유아문학은 이야기를 꾸며 보거나 읽기를 시도해 보는 기회를 제공한다고 하였다. 이는 좋은 내용구성의 동화는 유아들의 경험을 보다 적절한 단어의 선택 및 문장구성을 하는데 도움을 줄 수 있고, 읽기나 쓰기와 같은 문자해독 및 표현능력을 기를 수 있다고 보았다. 즉, 유아기의 동화책은 유아들에게 다양한 어휘력을 제공해 주고 읽고, 쓰고, 말하기 등 언어발달에 중요한 역할을 하고 있다고 볼 수 있다[4].

정보통신기술의 발달로 인하여 다양한 디지털매체의 등장으로 미디어를 통한 사회와의 커뮤니케이션이 빠르게 이루어지고 있으며, 누구나 손쉽게 미디어를 다룰 수 있게 되어 출판문화에도 다양한 변화를 몰고 왔다[5]. 이러한 사회적 변화에 따라 유아교육 전개 과정에서도 새로운 교수매체로서 멀티미디어를 이용하여 교육의 질을 높이려는 노력이 이루어지고 있다. 과거에는 그림이나 언어자료를 많이 사용하였지만 멀티미디어가 발달되면서 동영상이나, 소리, 애니메이션 등 멀티미디어 자료를 활용함으로써 학습자들에게 구체적인 학습 환경을 제공하여 줌으로써 학습자의 학습효과를 높이는데 기여하고 있다[6]. 또한 멀티미디어 교수매체는 폭넓은 정보를 제공해 주고 다양한 사람들과 연결해 주는 매체로서 의사소통의 수단으로 사용되기도 한다. 즉, 멀티미디어 교수매체는 전통적인 교실환경에서는 이루어 질 수 없었던 다양한 학습활동과 독특한 학습 환경을 가능하게 하여 줌으로써 교수학습 활동을 촉진시키기도 한다[7,8]. 특히 멀티미디어 교수매체는 다른 매체들에 비해 유아들 간의 상호작용이 활발히 일어날 수 있으며 그림책보다 동적이

고 자유롭게 탐색할 수 있는 기회를 준다.

멀티미디어는 유아들이 멀티미디어의 독특한 방법으로 언어를 탐구할 기회를 제공할 수 있으며, 멀티미디어를 통한 언어놀이는 유아들이 직접 글자와 상호작용 하면서 문자에 대한 여러 가지 가설을 만들어내고, 글자 간에 연결하여 새로운 글자를 조합해내고 멀티미디어에 제시된 문제를 풀면서 경험을 재구성할 수 있도록 도와준다[8,9]. 멀티미디어를 활용한 교육적 효과에 대한 논의는 계속되고 있지만 유아교육에서 멀티미디어 활용은 점점 급증하는 추세이다. 그럼에도 불구하고 멀티미디어 동화가 유아기에 길러야 할 언어표현력과 그리기 표상능력에 많은 영향을 주고 있는 것으로 판단되나 이와 관련된 연구는 미흡한 실정이다. 또한 동화를 활용한 다양한 활동이 한 가지 영역에만 치우친 활동만을 제공하는 경우가 많아 전인교육으로서의 유아교육의 관점에서의 효과 검증에는 한계가 있는 것이 사실이다. 그러므로 멀티미디어 동화가 주는 교육적 가치를 활용해 통합적으로 접근하는 방법이 요구된다. 이와 함께 동화의 동화수업 유형에 따라 자신의 생각과 느낌을 언어로 표현하고 그것을 다시 그림으로 표상하는 언어표현력과 그리기 표상능력은 달라지는 것을 알아볼 필요가 있다.

따라서 본 연구는 멀티미디어 동화수업과 구연동화 수업에 따라 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력의 차이를 밝혀 효과적인 동화 제시 방법을 위한 기초자료를 제공하고자 하는데 그 목적이 있다.

1.2 연구문제

본 연구의 목적을 달성하기 위해 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

1. 멀티미디어 동화수업과 구연동화 수업에 따른 유아의 언어표현력은 차이가 있는가?
2. 멀티미디어동화 수업과 구연동화 수업에 따른 유아의 그리기 표상능력은 차이가 있는가?

2. 이론적 배경

2.1 유아기 동화의 교육적 가치

동화는 유아들에게 삶을 좀 더 긍정적이고 바람직한 방향으로 이끌 수 있는 문학활동 중 하나다. 유아들은 동화를 통해 지식의 폭을 넓히고 언어능력과 정서 발달을 이룬다.

Taylor[10]는 유아기의 동화는 조기 경험을 풍부하게 해 주고 정확한 개념, 명료한 사고, 현대적 지식 및 사고

에 대한 자극을 구축하며, 경험을 같이 나누고 사회적 관계를 수립하고, 심미적 감상력을 기르며 창조적 표현의 욕을 자극하고 문학적 경험을 제공한다고 언급하고 있으며, Machado[11]는 동화를 통해서 상상력과 공상력을 키우고 이야기에 나오는 인물들 간의 인간성을 알며, 소원과 욕구가 이야기를 통해서 충족되며 흥미를 증진시킬 수 있고, 다양한 언어적 경험으로서 유아에게 제공되었으며 동화는 유아에게 즐거움을 주고 동화에 대한 관심을 유발하기 때문에 가치가 있다고 여겨졌다.

류혜원[12]은 유아교육 현장에서 이루어지는 동화수업에서 대부분의 교사는 동화전달 후 이루어지는 반응활동을 언어활동이나 미술활동에 치우쳐 실시하고 있다고 하였다. 그러나 동화 읽어주기 수업의 중요성에 비추어 볼 때 적극적으로 유아중심적인 동화 읽어주기 수업이 필요하다. 이에 동화수업은 동화에 접근하는 방식과 태도, 동화이해, 언어 능력 등에 영향을 미칠 것으로 기대됨에 따라 단순히 동화를 읽어주는 것보다 좀 더 실감나고 적극적인 동화 읽기를 위한 노력이 필요하다.

김형숙[13]은 유아는 동화를 직접 접하면서 풍부한 언어체험을 할 뿐만 아니라 간접 경험의 기회와 상상력, 창의력 등을 기르게 해주며, 교사가 들려주는 동화는 유아로 하여금 교사의 언어에 귀 기울이고 이야기를 깊이 받아들이게 하였다. 즉, 교사와 유아가 공감대를 형성하고 상호작용에서 수반되는 친밀감이 형성된다고 하였다.

정원주[14]는 동화 제시와 질문 방법을 통한 유아의 언어능력 신장에 관한 연구를 통해 교사나 부모가 어떠한 방식으로 동화를 제시하느냐에 따라 유아들의 언어능력과 문학에 대한 관심 및 흥미를 높이는 데 결정적인 역할을 한다고 하였다. 이는 다양한 동화 제시 방법 및 매체들의 특징뿐만 아니라 동화의 다양한 유형을 살펴보아야 함을 의미한다. 유아들에게 동화를 제시할 때면 주제와의 연관성이 흥미와 관심을 토대로 제시 되어야 할 것이며, 교육적인 효과를 주기 위해 좀 더 신중한 선택을 하는 것이 중요하다.

따라서 본 연구에는 교사가 직접 청각적으로 들려주는 구연동화 수업과 시청각 방법으로 들려주는 멀티미디어 동화수업이 유아의 언어 표현능력과 그리기 표상능력에 어떠한 영향을 주고 있는지를 알아보려고 한다.

2.2 동화와 언어 표현력

유치원에서 이루어지고 있는 다양한 동화활동은 유아의 언어적 기술을 발달시킬 수 있는 기회를 제공해 준다. 유치원에서의 동화 활동 시 유아들은 또래와의 활발한 언어 상호작용이 일어나고 자발적으로 자신의 느낌이나 생각을 언어로 표현 할 기회가 있을 때 자신의 경험들을

반영하기도 한다[15]. Leonard[16]는 유아들은 동화를 들으면서 먼저 듣기를 배우게 되며, 동화의 줄거리를 서로 이야기해 보고 또 다른 유아에게 이야기 해 줌으로써 말하기와 경청하기의 경험을 하게 된다. 이렇게 하여 유아의 동화수업에 따른 언어표현력은 음성언어와 문자언어의 표현이 강조되고 짓기, 동화, 그리기 등으로 다양하게 표현할 수 있는 기회를 풍부히 제공해 주어야 함을 의미하며, 동화의 줄거리를 순서적으로 기억하게 되어 논리적 사고능력이 발달되고 이해력, 어휘력도 증진된다고 하였다[17]. 특히 유아의 언어발달에 있어서는 주변의 성인들이 조성하는 질적인 언어적 환경 구성이 평생의 언어능력을 좌우할 만큼 영향력이 크다고 하겠다[2].

Pezdek & Hartman[18]도 동화를 제시할 때 구연으로 이야기만 들려주는 방법과 그림과 이야기를 함께 들려주는 방식을 비교한 결과 그림과 이야기를 함께 제시한 방식이 동화이해도에 효과적이었다는 보고하고 있다. 이러한 연구결과는 유아나 아동들에게 동화를 제시할 때 눈으로 보여지는 시각적 제시방법이 효과적임을 의미한다.

멀티미디어 동화를 활용한 언어활동이 유아의 언어능력을 알아보는 연구에서 연구 집단의 유아들의 언어능력이 비교집단의 유아들의 언어능력보다 더 향상된 것으로 나타나 언어능력 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다[19].

다음은 멀티미디어 동화수업이 유아의 언어능력에 미치는 영향을 알아보려고 한다.

유아교육기관에서 멀티미디어의 활용은 유아들의 문해 활동에 있어서 다양하게 활용되고 있다. 유아기가 언어발달의 결정적 시기임을 고려할 때 유아의 언어사용기능을 신장시킬 수 있는 언어지도의 중요성은 더욱 강조된다[20].

유아들은 언어와 문자를 사용하는 멀티미디어 시대를 살아가고 있다. 멀티미디어동화는 다양한 각색을 통해 유아들의 개별 욕구를 충족시키고 개인의 능력과 수준에 맞는 동화를 선별함으로써 다양한 통합적 활동을 제공받고 있다. 이것은 개별화 교육을 가능케 하고 동화의 흥미나 창의적 사고, 문제해결력 등을 신장시켜 줄 수 있다. 또한 어휘력 향상이나 정서적인 측면과 사회성을 발달시킬 수 있는 부분에서 긍정적인 영향을 주고 있다. 특히 읽기가 부족한 유아들에게 인쇄매체로 된 전통적인 교육자료가 아닌 영상과 그림, 글자가 혼합된 인터넷 매체를 이용한 멀티미디어동화를 통해 자유롭고 자연스러운 학습환경을 조성해 줄 뿐만 아니라 생생하고 풍부한 음성, 음악, 소리를 들으면서 읽기 흥미가 증진되어 언어능력 향상에 도움을 줄 수 있다.

이상의 연구를 종합해 보면 유아들에게 다양한 경험과

다양한 형태의 이야기에 많이 친숙해 질 수 있는 환경을 마련해 준다고 하면 유아들은 자신의 언어를 재구성하고 유아들의 인지능력을 발달시킬 수 있을 것이다. 그리고 시각적 또는 청각적인 자극을 통해 정보가 제공될 경우 언어 표현력에 긍정적인 영향을 주리라고 생각된다.

2.3 동화와 그리기 표상능력

유아의 자기표현으로서 그림은 눈에 보이는 현상만을 보고 표현하기보다는 알고 있는 경험적인 지각에 의해 가장 쉽게 기억되고 감동을 주었던 느낌을 중심으로 표현한다. Goodenough[21]은 유아의 그림에 나타나는 세부적 표현과 정확성은 유아의 사고력을 반영하는 것이라고 시사한 바 있으며, Bruner[22]는 표현양식을 지식의 구조를 설명하는데 사용하였다. 그는 지식의 구조를 세 가지로 표현하였는데 그 중 하나는 운동적 표상, 그림으로 표현하는 영상적 표상, 언어로 표현하는 상징적 표상으로 나누어 설명하였다. 표상은 유아의 사고력을 넓혀주고 유아에게 의식을 확대해 주는 역할을 하고 있으므로 의사소통의 수단으로 유아교육에 시사점을 주고 있다고 하였다. 특히 그리기 표상능력은 자발적이고 창의적인 그림 표현을 하게 하기 위해서는 이제까지 볼 수 없었거나 느낄 수 없었던 것을 자극 해보고, 유아가 실제 경험한 바를 이해하는 동시에 그들 마음속에 강하게 남아 있는 어떤 인상을 자유롭게 흥미 있게 나타낼 수 있도록 해야 한다[23].

강은희[6]는 아동에게 미술활동은 언어나 문자와 더불어 자신의 생각을 표현하고자 하는 중요한 수단으로서 그중 그리기활동은 언어로 표현하기 어려운 생각이나 느낌을 표현하는 방법을 제공하며 정서적인 긴장감이나 부정적인 감정을 해소시키며 미적요소를 탐색하고 자신의 표현능력을 발달시킬 수 있는 표현의 형태라고 하였다. 이러한 다양한 경험은 체계적인 정신적 능력을 확장시켜 즐거움이라는 직접적 효과 외에 그와 관련된 잠재적인 효과로 지각과 분별력을 순화하여 상상력을 개발시키며 스스로를 타인의 입장에 서게 해준다[24]. 이러한 경험은 동화를 통해 얻을 수 있는 가치 및 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 표현하게 한다.

유아는 지금까지 느끼지 못한 것들을 자극시키고 흥미로운 것으로 재현 시키는 것이 무엇보다도 중요하다. 유아가 자신의 창의적 자질을 나타내기 위해서는 표현방법을 탐색할 수 있는 기회를 제공해 주어야 하며, 자기표현을 실현하기 위하여 다양한 매체를 활용할 수 있도록 도와주어야 한다는 것이다[25]. 그러나 유치원 현장에서는 유아의 발현적 욕구를 무시하고 교사의 강요나 직접적인 지도로 인해 유아들의 잠재력을 저해하는 우려를 범하고

있다.

지성애[26]는 역할놀이가 유아의 표상능력에 미치는 효과를 비교 분석하기 위해 유아들에게 '견학', '역할놀이', '영상매체', '언어적-상호작용'을 통한 미술 교수 방법을 실시한 결과, 유아들이 기본도형과 선을 병합하고 그림 표상을 언어 표상으로 연결하는 능력이 효과적으로 증진되었다고 하였다. 유아교육 실천 과정에서 교수자의 발문은 유아의 표현 능력과 관계가 있을 것이다. 교수자의 질문이 유아의 사고를 유발시키는 질문을 포함한 이야기 나누기 경험 활동은 유아의 표현능력을 긍정적으로 변화시킬 것이다.

임미숙[27] 또한 동화를 활용한 표상활동은 다양한 동화를 들려주고 교사의 확산적 질문을 통해 유아들이 자연스럽게 표현하는 기회를 제공하는 것으로 동화와 관련하여 이야기 나누기, 그리기, 만들기, 동작표현, 동극으로 표현하여 유아들의 표현욕구를 자극할 수 있도록 하는 것이라고 하였다. 즉, 그리기 활동은 유아가 이야기를 들은 후 이야기의 내용, 전체 분위기, 등장인물 등에 대한 자신의 느낌을 그리거나 다른 소재를 오려 붙이면서 표현하는 활동이다.

이상과 같이 유아의 그리기 활동은 유아에게 여러 가지 긍정적인 영향을 준다고 할 수 있다. 그림을 통한 표상활동은 유아에게 많은 교육적 가치를 제공하고 있는데 특히 동화를 듣고 그림으로 표현하는 과정은 유아에게 상상력을 높여줄 뿐만 아니라 자유롭게 표현함으로써 정서적 안정감을 줄 수 있다고 볼 수 있다.

3. 연구방법

3.1 연구대상

본 연구의 대상은 D광역시에 소재하고 있는 K유치원과 S유치원으로 만5세 유아 50명(멀티미디어 동화수업 집단 25명, 구연 동화수업 집단 25명)이 대상으로 실시하였다.

두 집단에게 들려 줄 동화는 유아교육 전문가 2인이 판단하여 유아들이 활동하기에 적절한 인터넷 동화 8편과 CD-ROM 타이틀 2편으로 선정하였다.

[Table 1] Choice fairy tales

Title	Contents	Classification
The gas of a daughter-in-law to bring good luck	The emperor cures his illness by the gas of a daughter-in-law.	Internet fairy tale
Close brothers	The brotherly affection of close brothers who try to bring them a sheaf of rice each other	Internet fairy tale
Three brothers of unique talents	Adventure of three brothers who have unique talents	Internet fairy tale
Worms, great satans	Environmental fairy tale which worms eat all of food and drink	Internet fairy tale
The tree with a free hand	The tree gives a boy everything, sacrifice and love.	CD-ROM
Wind's and sunshine's bet	Wind and sunshine bet to undress a traveler.	CD-ROM
A sad polar bear	The baby polar bear longs and grieves for his mother and brother bears who are caught to hunters.	Internet fairy tale
Radish changed to ox	A farmer changed big radish to ox and a greedy farmer changed ox to big radish	Internet fairy tale
Where are my eggs?	A mother duck gets back duck her lost eggs which a cat bears them.	Internet fairy tale
Donkey and salt	As a donkey feels lighter by dropping salt, he uses his head to drop cotton, but he bears a heavy burden.	Internet fairy tale

3.2 연구도구

3.2.1 언어표현력 검사

본 연구는 유아의 언어표현력을 측정하기 위해 박애자[28]가 사용한 언어능력 검사 도구를 사용하였다. 이 검사는 언어이해력, 어휘력, 언어표현력의 세부분으로 구성되어 있고 이중 언어표현력 영역만을 사용하였다. 언어표현력 검사는 그림을 보고 이야기 꾸미기와 연계성 있는 이야기 꾸미기 등으로 구성되어 있으며, 각 하위영역은 단어수, 문장수, 내용의 일치성, 내용의 연계성, 창의적 표현이었다. 유아들은 그림을 보고 해당되는 이야기를 자유롭게 말로 표현했으며, 최저0 점에서 최고 2점으로 평정하였으며, 검사의 신뢰성을 확보하기 위하여교육박사 학위를 받은 관련 전문가1인과 유아전문가 1인 이 유아의 반응을 듣고 기록하여 평균을 내어 점수화 하였다.

3.2.2 그리기 표상능력 검사

유아의 그리기 표상능력을 측정하기 위해 지성애[26]가 개발한 그리기 표상능력 검사 9개 영역 중 '표상과 언어의 연계성' 영역을 제외한 '기본도형과 선의 병합', '다

양한 색채', '세부적인 묘사', '조화로운 구성', '다양한 형태', '주제관련 표상', '표상의 창의성', '그림의 완성'의 8개 영역을 사용하였다. 각 항목들은 세부특성에 따라 최저 1점에서 최고 5점으로 평정하였으며, 신뢰성을 확보하기 위해 유아교육박사학위를 받은 관련 전문가1인과 유아전문가 1인이 그림을 보고 그리기 표상능력 평가지에 채점 후 평균을 내어 점수화하였다.

3.3 실험처치

본 연구는 2011년 3월에서 4월 총 5주간 진행되었으며, 1주에 2회씩 총 10회에 걸쳐 동화를 소재로 한 활동을 전개하였다. 멀티미디어 동화수업 집단과 구연동화수업 집단에 사용된 동화의 내용은 같았으나 동화수업 방법을 달리하였다. 즉, 구연동화는 교사가 직접 하였으며, 멀티미디어 동화는 멀티미디어 매체를 사용하여 들려주었다. 언어표현력 검사는 자유선택활동 시간 중 언어영역에서 이루어졌고 그리기 표상능력은 대집단 활동으로 오전 단위활동 시간에 이루어졌다.

[Table 2] The process of experimental treatment

Classification	Multimedia group	Oral group
Introduction (10 minutes)	Multimedia(graphic, image, animation, music) hearing, looking and remember fairy tales	Hearing and remembering teacher's narrative fairy tales
Development (20 minutes)	Multimedia(traphic, image, animation, music) hearing, looking and doing follow-up activities	Hearing and doing follow-up activities teacher's narrative fairy tales
	Drawing Doing representation activities	Drawing Doing representation activities
Completion (10 Minutes)	Display and evaluation	Display and evaluation

3.4 자료분석

본 연구의 자료처리 방법은 동화수업 유형에 따른 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 사전·사후검사의 평균과 표준편차를 산출하였고, 위하여 사전검사 점수를 공변인으로 하여 공변량 분석을 실시하였다. 이상의 통계분석은 SPSS IN 18.0을 사용하였다.

4. 연구결과 및 해석

4.1 동화수업 유형과 언어표현력

동화수업 유형에 따라 유아의 언어표현력은 어떠한 차이가 있는지를 알아보기 위해 사전·사후 검사의 점수를 비교해 본 결과는 Table 3과 같다.

[Table 3] The pre- and post-score of children's language expression ability

Classification	N	Pre-test score		Post-test score		Adjusted post-test score	
		M	SD	M	SD	M	SD
Multi-media group	25	26.80	8.160	49.52	6.820	49.49	.71
Oral group	25	26.72	7.802	30.80	7.176	30.83	.71

Table 3에 나타나 바와 같이 멀티미디어 동화수업을 적용한 집단의 조정된 사후검사 점수는 49.49이었고, 구연동화 수업 집단의 조정된 사후검사 점수는 30.83으로 두 집단 간에 18.66의 차이를 보였다.

멀티미디어 동화수업을 적용한 집단의 유아가 구연동화 수업을 적용한 집단의 유아보다 언어표현력이 더 높았다. 이러한 결과는 멀티미디어 동화수업이 구연동화 수업에 비해 언어표현력을 향상시키는데 더 효과적임을 의미한다.

두 집단 간의 언어표현력에 대한 차이를 검증하기 위해서 사전점수를 공변인으로 하고 사후점수를 종속변수로 하여 공변량분석을 실시한 결과는 Table 4와 같다.

[Table 4] The covariance analysis of children's language expression ability

Classification	SS	df	MS	F
Co-variate	1758.3	1	1758.3	139.1***
Group	4352.0	1	4352.0	344.4***
Error	593.9	47	12.6	
Total	6704.2	49		

*** p<.001

Table 4에 나타난 바와 같이, 유아의 언어표현력 점수는 멀티미디어 동화수업을 적용한 집단과 구연동화 수업을 적용한 집단 간에 유의한 차이(F=344.4, p<.001)가 있는 것으로 나타났다.

4.2 동화수업 유형과 그리기 표상능력

멀티미디어 동화수업을 적용한 집단과 구연동화 수업을 적용한 집단의 그리기 표상능력에 어떠한 차이가 있는지를 알아보기 위해 사전·사후 검사의 점수를 비교해 본 결과는 Table 5과 같다.

[Table 5] The pre- and post-score of children's drawing representation ability

Classification	N	Pre-test score		Post-test score		Adjusted post-test score	
		M	SD	M	SD	M	SD
Multi-media group	25	21.16	5.121	34.16	3.009	34.13	.39
Oral group	25	21.04	5.062	25.24	3.632	25.27	.39

위의 표에서 알 수 있듯이, 멀티미디어 동화수업을 적용한 집단의 조정된 사후검사 점수는 34.13이었고, 구연동화 수업 집단의 조정된 사후검사 점수는 25.27로 두 집단 간에 8.86의 차이를 보였다.

따라서 멀티미디어 동화수업을 적용한 유아는 구연동화 수업을 적용한 유아보다 그리기 표상능력에서 더 높은 점수를 받았다. 이것은 멀티미디어 동화수업이 구연동화 수업에 비해 그리기 표상능력점수를 높이는데 더 효과적이라는 것을 의미한다.

두 집단간의 그리기 표상능력 대한 차이가 있는지를 검증하기 위해서 사전점수를 공변인으로 하고 사후점수를 종속변수로 하여 공변량분석을 실시하였으며, 그 결과는 Table 6과 같다.

[Table 6] The covariance analysis of children's drawing representation ability

Classification	SS	df	MS	F
Co-variate	355.5	1	355.5	93.67***
Group	980.2	1	980.2	258.2***
Error	178.4	47	3.8	
Total	1541.1	49		

*** p<.001

Table 6에 나타난 바와 같이, 그리기 표상능력은 멀티미디어 동화수업을 적용한 집단과 구연동화 수업을 적용한 집단 간에 유의한 차이(F=258.2, p<.001)가 있는 것으로 나타났다.

5. 논의 및 결론, 제언

5.1 논의

본 연구는 멀티미디어 동화수업과 구연동화 수업을 적용한 활동이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 어떠한 영향을 주는가를 알아봄으로써, 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력을 증진시킬 수 있는 교수-학습방법의 기초자료를 제공하고자 하는데 그 목적을 두었다.

본 연구에서 얻은 결과를 바탕으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 멀티미디어 동화수업을 적용한 연구 집단이 구연동화 수업을 적용한 비교집단에 비해 전체적인 언어표현력이 향상된 것을 볼 수 있다.

이러한 연구 결과는 멀티미디어 동화수업의 경우 유아들이 일상생활에서 친숙하게 자주 활용하는 교수매체 중 하나이기 때문에 가정에서도 활용이 가능하고 또 반복해서 볼 수 있는 장점을 갖고 있어 기억력 증진과 흥미도를 높이는 효과를 갖음을 의미한다. 또 멀티미디어로 동화를 들려 줄 경우 영상과 소리를 함께 접하는 잇점을 갖고 있어 주의집중에 효과가 있었던 것으로 보인다.

또한 멀티미디어 동화를 들려주고 후속활동으로 동화 내용에 관한 다양한 활동은 자신의 생각과 느낌을 표현해 보도록 하는데 효과적이었고 이런 활동들이 동화 내용을 이해하고 관련된 어휘력과 문장능력을 획득할 수 있도록 유도하였던 것으로 사료된다. 또 멀티미디어 동화 속의 등장인물의 표정과 행동을 직접 볼 수 있는 장점 때문에 동화 내용에 대한 이야기 거리가 좀 더 풍부했던 것 같고 다양한 전문가 음성으로 동화를 들려주다보니 사실감이 구연동화보다 큰 것으로 보인다. 그리고 멀티미디어 동화는 화면 하단에 자막도 함께 나오기 때문에 유아들이 동영상과 글을 함께 접할 수 있는 환경을 마련해 줌으로써 정확한 문장이나 단어에 대한 이해력이 높아졌던 걸로 보인다.

한편, 비교집단의 유아들은 동화내용을 듣고 동화 내용과 관련된 후속활동을 했는데 교사의 구연에만 의존해야 하기 때문에 멀티미디어 동화를 보고 활동한 유아들에 비해 기억력이나 이해력이 부족한 부분이 있었다.

결국 멀티미디어 동화수업을 적용한 연구집단의 언어표현력이 구연동화 수업을 적용한 비교집단에 비해 증진된 것으로 본다. 즉, 멀티미디어 동화수업을 적용하여 개별적 활동을 한 결과 유아의 경험이 단어수와 문장 수, 내용의 일치, 내용의 연계 및 창의적인 표현력을 향상시키는데 효과가 있는 것으로 보인다.

따라서 유아교육현장에서 언어표현력은 멀티미디어

동화수업을 다양하게 전개하면서 새로 획득한 문장과 어휘를 확고하게 하는 교수학습 방법을 모색할 수 있을 것이라 본다. 이는 멀티미디어 동화 시뮬레이션을 시청한 후 질문을 하거나 사고활동을 경험한 집단이 창의성 점수가 더 높게 나온 김옥민[29]의 연구 결과와 일치하다. 유아교육에서 시청각적 자료가 가장 많은 학습효과를 가져 올 수 있다[30]. 유아들의 학습에 시청각적인 자료가 무엇보다도 효과적이고 학습효과를 줄 수 있다고 할 수 있다.

또 Pezdek & Hartman[18]도 동화를 제시할 때 구연으로 이야기만을 들려주는 방법과 그림과 이야기를 함께 들려주는 제시방법을 비교한 결과 그림과 이야기를 함께 제시한 방법이 동화이해도에 효과적이었다는 연구 결과와도 일치하다. 이러한 연구결과들은 유아나 아동들에게 동화를 제시할 때 눈으로 보여지는 시각적 제시방법이 효과적임을 의미한다.

차미경[31]은 동화를 전달함에 있어서 유아의 상상력을 자극해야 함은 물론이고 시각적인 매체 한 가지만을 제공하는 것보다 양질의 그래픽과 이미지, 애니메이션, 적절한 음악과 소리 등 여러 가지 멀티미디어 요소들을 동시에 제공하는 것이 유아의 창의성과 자아개념능력을 증진시킨다는 연구결과와 일치하다.

김옥민[29]의 멀티미디어를 이용한 동화 시뮬레이션을 시청한 후 질문을 하거나 사고활동을 경험한 집단이 창의성 점수가 더 높게 나왔다는 연구결과와도 일치한다.

둘째, 멀티미디어 동화수업을 적용하여 후속활동을 한 연구집단이 구연동화 수업을 적용하여 후속활동을 한 비교집단에 비해 그리기 표상능력이 향상된 것을 볼 수 있다.

그것은 후속활동을 하는 과정에서 동화내용을 자세하게 소개하고 이야기를 나누는 과정에서 색에 대한 관심과 흥미를 갖도록 동기유발을 했던 것이 유아의 세부적으로 그림을 묘사하는데 효과적이었다고 볼 수 있다. 따라서 멀티미디어 동화수업을 적용하여 확장활동을 한 것이 유아의 그리기 표상능력을 증진시켰던 것으로 사료됨으로 교수학습방법으로 멀티미디어 동화를 듣고 그리기 표상활동을 한 연구집단의 실험처치과정을 적용할 수 있는 것으로 본다.

멀티미디어 동화는 시각적으로 보여주는 부분이 크기 때문에 주의집중을 지속시키고 동화를 듣고 동화내용을 그려보는 과정에서 유아들끼리 언어적 상호작용을 통해 자신이 본 것에 대해 이야기를 충분히 나누었던 것이 그리기 활동에 도움을 주었던 것으로 보인다. 또 그림을 그린 후 전시하는 과정에서 작품속의 소재에 대한 색채나 형태를 탐색해 보는 시간이 그림의 특징을 서로 비교해

보는 기회가 되어 그리기 능력을 점차 향상시킨 것으로 보인다. 또 멀티미디어 영역에서 동화를 반복해서 볼 수 있어 색채나 형태에 대한 관찰력이 증진되었던 것 같다.

이것은 맹운화[32]의 멀티미디어를 활용한 활동과 이야기 꾸미기 활동은 유아의 그리기 표상능력 향상에 효과가 있다는 연구결과와 일치한다. 구연동화 경우는 구연자가 표정, 제스처를 사용해서 흥미를 더 할 수 있어 구연자와 유아간의 친밀감을 줄 수 있으나[33], 아무런 도구없이 구연자의 목소리로 동화를 들려줘야 하기 때문에 [10] 구연자의 말에만 의존하는 경향이 있다. 이것은 시각적 자극이 그리기 표상능력 향상에 많은 도움을 준다는 것을 시사한다.

5.2 결론

멀티미디어 동화수업과 구연동화 수업이 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력에 미치는 영향에 대해 본 연구에서 다음과 같은 결론을 얻을 수 있다.

첫째, 멀티미디어 동화수업을 적용한 집단이 구연동화수업을 적용한 집단에 비해 언어표현력 증진에 더 효과적이었다. 이것은 유아교육현장에서 언어표현력을 위한 활동을 계획할 때 양질의 그래픽과 이미지, 애니메이션, 적절한 음악과 소리 등의 멀티미디어 요소를 포함한 동화를 활용해 유아와 언어적 상호작용을 적극적으로 하고 창의적인 사고를 이끌어 낼 수 있는 기회를 제공하여야 함을 시사한다. 본 연구에서는 멀티미디어 동화를 듣는 동안 유아들이 동화의 내용에 좀 더 주의를 기울였고 언어적 상호작용이 활발히 이루어졌다. 특히 멀티미디어 동화를 듣고 후속활동을 하는 과정에서 다양한 어휘를 습득하고 문장을 익힐 수 있는 기회가 있었다. 이러한 것을 고려할 때 멀티미디어 동화수업이 구연동화 수업보다 유아의 언어발달에 더 효과적이다.

둘째, 멀티미디어 동화수업을 적용한 집단이 구연동화수업을 적용한 집단에 비해 그리기 표상능력이 더 높았다. 이것은 유아교육기관에서 그리기 활동을 계획할 때 다양한 색채나 세부적인 특징을 묘사할 수 있도록 멀티미디어 동화가 주는 잇점을 최대한 활용해야 함을 시사한다. 특히 멀티미디어 동화를 듣고 그리기 활동을 하는데 있어 교사와의 언어적 상호작용이 많이 영향을 준 것으로 보아 동화속의 장면들이 갖고 있는 특징을 그림으로 표현함에 있어 충분히 관찰할 수 있는 시간과 창의적인 사고를 이끌어 낼 수 있는 발문이 중요한 것 같다. 즉 멀티미디어 동화수업을 적용해 그리기 활동을 한 집단이 구연동화 방식 보다 그리기 표상능력을 더 향상시킨다.

유아들은 멀티미디어 동화를 듣고 다양한 언어활동을 통해 이야기를 보다 잘 이해 할 수 있으며, 동화 속 주인공

공을 탐색하고 그리기로 연계해서 표상하는 과정을 통해 유아의 언어표현력과 그리기 표상능력의 향상을 가져온다.

5.3 제언

이상의 연구 결과를 바탕으로 후속연구를 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 병설 유치원을 대상으로 실시하였으나 후속 연구에서는 연구의 대상기관의 범위를 확대해서 사립유치원이나 어린이집을 대상으로 실시하는 것이 필요하리라 본다.

둘째, 본 연구에서는 언어적 표현력과 그리기 표상능력을 중심으로 제시방식에 따른 차이를 밝히고 있으나 언어표현력 뿐만 아니라 신체, 정서, 사회성 등 다른 영역의 발달에 대한 추후 연구도 요구되어진다.

셋째, 본 연구는 멀티미디어 동화수업 하나만을 강조하는 교육활동보다는 구연동화의 장점을 보완하여 적절하게 연계하는 교육활동 방안에 대한 후속연구가 요구되어진다.

References

- [1] S. A. Kim, and H. S. Cho, "The Effects of Early Childhood Science Drama Program Utilizing Picture Books on Young Children's Scientific Concept, Scientific Attitude and Language Expression Ability". *Korean Association for Learner-centered Curriculum and Instruction*, Vol.17, No.1, pp. 107-136, 2013.
- [2] S. S. Byun, Relationship Between Storybook Reading Methods, Children's Language Expression, and Drawing Representation Abilities. MS Thesis Chungnam National University, 2012.
- [3] L. D. Willims, and D. P. Fromberg. *Encyclopedia of Early Childhood Education*. New York: Grarland, 1992.
- [4] H. Kim, M. K. Mann, H. H. Cha, and H. K. Hong, "The Effects of Internet Fairy Tale Activities and Picture Fairy Tale Activities on Young Children's Language Comprehension and Expression Abilities", *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, Vol.11, No.5, pp. 251-268, 2006.
- [5] D. Buckingham, *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. UK: Blackwell Publishers, 2004.
- [6] E. H. Kang, A Study on Young Children's Drawing Perspective-taking Abilities Difference according to Tale

- Story Media Types. MS Thesis Sookmyung Women's University, 2009.
- [7] M. Jacobson, and P. C. Jacobson, Lessons Earned and Lessons to be Earned: An Overview of Network Learning Environments in the United States of America. '97 APEC international Congerence Utiltization of Computer Networks in School', 1997.
- [8] H. N. Kim, The Effects of the Way of Presenting Story Books on Young Children's Interest and Comprehension. MS Thesis Sungkyul University, 2004.
- [9] C. Piazza, and S. Riggs, "Writing with a Computer: An Invitation to Play". *Early Child Development & Care*, Vol.17, No.1, pp. 63-76, 1984.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/0300443840170107>
- [10] I. A. Taylor, The Nature of the Creative Process. In P. Smith(Ed.), *Creativity*. New York: Hastings House, 1978.
- [11] J. M. Machado, *Early Childhood Experiences in Language Arts*(2nd Ed.). Albany, New York: Delmar Publishers, 1980.
- [12] H. W, Ryu, Effects of Respopnse-based Literature Instruction for Young Children. Ph. D. Dissertation Keimyung University, 2007.
- [13] H. S. Kim, The Effects of Reading-aloud of Information Picture Books on Young Children's Comprehension and Linguistic Expression Ability. MS Thesis Keimyung University, 2010.
- [14] W. J. Chung, "The Effect of the Types of Teacher's Question and Fairy Tale Presentation Method on Young Children's Improving Language Skills" *Korean Language Research*, Vol.32, pp. 213-246, 2013.
- [15] Y. S. No, A Study on the Effects of Teachers' Question Patterns during Fairy Tale Class on Pre-school Children's Linguistic Expressions and Comprehension. MS Thesis Hanyang University, 2000.
- [16] L. S. Leonard, "Storytelling as Experiential Education". *The Journal of Experiential Education*, Vol.13, No.2, pp. 12-17, 1990.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/105382599001300202>
- [17] S. Y. Son, The Effects of Response-centered Story Telling on Verbal Expression and Story Making of Young Children. MS Thesis Keimyung University. 2012.
- [18] K. Pezdek, & E. F. Hartman, "Children's Television Viewing: Attention and Comprehension of Auditory Versus Visual Information". *Child Development*, Vol.54, No.4, pp. 1015-1023, 1983.
DOI: <http://dx.doi.org/10.2307/1129905>
- [19] J. H. Kim, The Effects of Language Arts Activities Using Multimedia on Children's Language Abilities. MS Thesis Korea National University of Education, 2007.
- [20] Y. J. Lee, *Language Development and Education*. Seoul: Gyomunsa, 1994.
- [21] K. Goodenough, "Multiple Intelligences Theory: A Framework for Personalizing Science Curricula". *School Science and Mathematics*, Vol.101, No.4, pp. 180-193, 2001.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1949-8594.2001.tb18021.x>
- [22] J. Bruner, "The Ontogenesis of Speech Acts". *Journal of Child Language*, Vol.2, pp. 1-19, 1975.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1017/S0305000900000866>
- [23] H. S. Park, The Effects of the Problem Solving Activities through Pictures on the Creative Drawing Expression of Children. MS Thesis Chung-Ang University, 1996.
- [24] M. H. Son, The Effects of Physical Movement Activity through Fairy Tales on Children's Drawing Representation Abilities. MS Thesis Keimyung University, 2008.
- [25] H. R. Kim, The Effects of Physical Movement Activity through Fairy Tales on Children's Language and Drawing Representation Abilities. MS Thesis Chonnam National University, 2005.
- [26] S. A. Ji, "The Effects of ART Teaching Methods on Children's Representation Ability". *Early Childhood Education Research*, Vol.21, No.1, pp. 177-203, 2001.
- [27] M. S. Lim, The Effect of Integrated Play Activity on Normal Infants Acceptance Attitude Change in the Disabled Infants. MS Thesis Kunsan National University, 2005.
- [28] A. J. Park, A Study on the Effects of Thematic Fantasy Play Training on Children's Language Abilities. MS Thesis Chonnam National University, 1996.
- [29] O. M. Kim, The Effect of Creative Thinking Activity Utilizing Computer Fairy-Tales Simulation on the Creativity of Preschool Children. MS Thesis Dong-A University, 2002.
- [30] C. S. Lee, and M. W. No, *Infant Language Education*. Seoul: Dongmunsa, 2000.
- [31] M. G. Cha, The Effects of Story Delivery Media and Question Types on Young Children's Creativity and Self-Concept. MS Thesis Gwangju University, 2004.
- [32] U. H. Maeng, The Effects of Story-Making Activities on Young Children's Drawing Representation Abilities. MS Thesis Chonnam National University, 2001.
- [33] K. D. Bromley, *Webbing with Literature: Creating Story Maps with Children's Books*. Boston: Allyn and Bacom, 1996.

김 정 검(Jeongkyoum Kim)

[정회원]



- 1990년 2월 : 충남대학교 대학원
교육학과 (교육학석사)
- 1997년 2월 : 충남대학교 대학원
교육학과 (교육학박사)
- 1997년 10월 ~ 2001년 2월 : 한
국교육개발원 연구위원
- 2001년 2월 ~ 현재 : 충남대학교
교육학과 교수

<관심분야>

사이버교육, 컴퓨터활용교육

변 정 숙(Jeong-Sook Byun)

[정회원]



- 2012년 2월 : 충남대학교 교육대
학원 유아교육전공 (교육학석사)
- 2005년 9월 ~ 2010 2월 : 대전
두리초등학교병설유치원 교사
- 2010년 3월 ~ 2012년 2월 : 대
전샘머리초등학교병설유치원교사
- 2012년 3월 ~ 현재 : 대전동화
초등학교병설유치원 교사

<관심분야>

유아교육