포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성 및 이야기 구성능력에 미치는 효과*

김희정** 서현아***

The Effects of Story Making Activities by Utilizing
Postmodern Picture Books on Young Children's Creativity
and Story Construction Ability

Kim, Hee Jung Seo, Hyun Ah

포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성 및 이야기 구성능력에 어떠한 효과를 미치는지 알아보고자 부산광역시 J군에 소재한 G어린이집 만5세 유아 21명과 J어린이집 만5세 유아 18명을 대상으로, 실험집단은 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동을 12주간 주 2회 총 18회를 실시하였고, 비교집단은 자유선택활동에 포스트모던 그림책을 개별적으로 읽어보는 활동을 하였다. 창의성 측정 도구는 전경원(2000)의 유아용 종합 창의성 검사(K-CCTYC)를, 사용하였으며, 이야기 구성능력 검사도구는 Kraayenoord와 Paris(1996)가 개발한 '그림책을 통한 이야기 구성' 3단계 평가를 고은님(1997)이 수정, 보완한 도구를 사용하였다. 본 연구 결과 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동은 유아의 창의성과 이야기 구성능력을 향상시키는 데 효과적임을 알 수 있다.

▶ 주제어 : 창의성, 이야기 구성능력, 포스트모던 그림책, 이야기꾸미기활동

* 본 논문은 2014년 경성대학교 석사학위청구논문의 일부임.

** 제1저자 : 그림나라어린이집 부원장

*** 교신저자 : 경성대학교 유아교육과 교수, shyna@ks.ac.kr

I. 서론

21세기에 들어와 문화, 언론, 학계에서 가장 이슈화 된 화두는 탈 근대화와 포스트모더니즘이다. 포스트모더니즘은 모더니즘 이후에 등장하는 일면의 시대정신 및 문화양식을 반영하는 용어라고 할 수 있으며(방희조, 2012) 전통적으로 내려온 철학과 사상에서 급격한 이탈과 변화를 보인다. 포스트모더니즘 사상은 문학, 예술, 건축, 일상적 삶의 양식을 포함하여 문화 전반에 광범위하게 영향을 미쳤으며 특히 문학은 사회적 현실과 문화적 환경을 반영하면서 꾸준히 변화했기 때문에 그림책 역시 시대적 특징과 예술 사조의 영향을 많이 받고 있다(방희조, 2012). 이러한 경향으로 포스트모더니즘의 영향 하에 자란 작가들의 문학적, 예술적 정신이 그림책에 반영되었고(조선희, 2012), 많은 현대 아동문학 작품들은 장르 절충주의, 전통적인 내러티브 구조의 붕괴, 다성부, 상호텍스트성, 메타픽션, 결말을 독자에게 넘기는 열린 결말, 작가의 개입 등과 같은 포스트모더니즘의 가장 뚜렷한 측면을 드러내고 있다(Pantaleo, 2007).

최근 20~30년 동안 전 세계적으로 포스트모던 그림책의 특징을 보여주는 그림책들이 다수 출판되고 있다. 포스트모던 그림책은 세계에 대한 다중적 의미인식을 더욱 쉽게 이해 할 수 있게 하며 유아의 시각을 확장 시킬 수 있고(Hellman, 2003) 현대의 유아들을 둘러싼 세계와 그 세계의 다차원적 형상을 반영하며, 새로운 그림의 공간은 단순하고 건조한 그림책에 부족했던 심리적 깊이를 담을 수 있다(Nikolajeva, 1996/1998). David Weisner, Anthony Browne, Lauren Child와 같은 포스트모던 대표적 작가의 작품들은 아동 문학 및 그림책 관련 단체로부터 상을 수여받았고, 여러 학자들(김태영, 2009; 노영희, 2010; 이효원, 조희숙, 2010; Anstey, 2002; Goldstone, 2002; Pantaleo, 2008; Serafini, 2005; Simandan, 2010; Sipe & Pantaleo, 2010; Swaggerty, 2009)에 의해 연구되어지고 있다. 이처럼 시대의 흐름을 반영하고 포스트모던 특성을 담고 있는 포스트모던 그림책이 증가되는 추세에 있고 유아들이 많이 접할 기회가 많은 현실을 고려 해 볼 때 포스트모던 그림책 활용이 유아들에게 어떤 영향을 주는지 현장 적용 연구가 반드시 필요하고 할 수 있다.

사회 전반에 걸친 포스트모더니즘은 교육에도 영향을 미쳤는데, 국가수준의 만 3~5세 누리과정에서도 자율성과 창의성의 중요성에 대해 강조하고 있다. 이는 학령기 아이들뿐만 아니라 학령전기의 유아들에게도 창의성이 중요함을 엿볼 수 있는 것이다. 창의성을 강조하는 학자들의 수만큼 창의성의 개념도 학자마다 조금씩 달라 한마디로 창의성 개념을 정의하기는 어렵지만 일반적으로 창의성은 기존의 것과 다르게 새로운 방법으로 사고하는 것을 말한다. Torrance(1972)는 창의성을 곤란한 문제를 알고 그것을 해결하기 위한 가정을 세우고 검증한 결과를 최종적으로 전달하는 과정이라고 하였으며, 창의적 사고의 결정적인 요소를 유창성, 융통성, 독창성, 정교성으로 정의하였다. Gardner(1991)는 유아기에 개발된 창의적인 상상력은 성인이 되었을 때 창의성의 기초가 된다고 하였다. 특히 창의성은 후천적 학습을 통해 길러질 수 있으나(조연순, 2001), 만 4~5세를 넘어가 만 6세가 되면 창의적 상상력이 감소하기 때문에(전경원, 1999) 유아기 때 창의성 증진을 위한 적절한 환경을 조성해 주는 것이 필요하다(김복남, 2005).

유아의 창의성을 증진시켜 줄 수 있는 여러 교육 매체 중 특히 그림책은 효과적인 매체로 작

용할 수 있다. McGee & Richgels (1990)는 유아들은 문학 활동을 통해 들은 내용을 자신의 상상력과 창의력으로 새롭게 하여 이야기를 꾸밀 수 있으며, 유아 자신의 경험과 유아 나름대로 의미를 이해하거나 해석한대로 이야기를 창조 할 수 있기 때문에 그림책을 활용한 활동이 유아의 창의성을 증진시킨다고 하였다. 또한 고은아(2012), 김은미(1996), 이원미(2012)도 그림책을 소재로 한 이야기꾸미기 활동이 창의성에 영향을 준다고 하였으며 최명희(2011)는 포스트모던 특성의 한 부분인 패러디 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성 발달에 영향을 미친다고 밝혔다. 그림책 중에서도 독자의 능동성을 요구하는 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동은 유아의 창의성에 기여할 수 있다. 포스트모던 그림책은 유아들로 하여금 경계 깨뜨리기, 전통과 관습의 파괴, 의미의 다중화, 열린 결말을 통해 다양한 각도에서 사고하며 창작할 수 있는 기회를 준다. 즉, 포스트모던 그림책은 기존의 생각과 관념을 받아들이기보다 역으로 이야기가 진행되고 다른 결말의 구성을 요구하여 새로운 사고를 가지게 하여 또 다른 이야기를 만들 수 있는 창고의 역할을 할 수 있게 한다.

이야기 구성능력이란 자신의 생각을 언어로 표현해 내는 능동적인 활동 능력으로서 유아가 자신이 지닌 과거의 지식과 경험, 추론을 통해 의미를 구성하는 능력이다(유안진, 한유진, 2001). 이야기 구성은 하나의 창작활동으로 유아들은 이야기꾸미기 자료를 보고 나름대로 자신의 경험과 느낌, 생각을 한데 모아 그것을 바탕으로 독창적인 이야기를 만들 수 있다(Guildford & Hoepfner, 1971). 이영자와 박미라(1992)는 유아가 이야기를 구성할 때 나타나는 이야기의 전개양상을 연령별로 살펴보고 3세 유아들은 나름대로 재미있게 생각을 표현하기 시작하며 단어와 문장을 창안하였고 4세 유아들은 말놀이를 즐기며 이야기를 창안하며 5세 유아들은 농담이나 유머가 있는 높은 수준의 이야기를 구성 할 수 있다고 하였다. 3, 4, 5세 유아를 대상으로 이야기 구성능력 발달 경향을 살펴본 한유진과 유안진(2001)의 연구에서도 나이가 많은 유아들은 적은 유아보다 이야기 구조를 더 많이 사용하고, 이야기를 더 길게 산출하는 것으로 나타났다. 이를 통해 유아들이 만드는 이야기의 구조와 이야기 개념 발달은 연령이 증가 할수록 상위단계의 이야기 구조 개념을 형성해 나가고 이야기 구조는 이야기 이해와 기억에 영향을 미침을 알 수 있다(권신숙, 2002). 문혜원(2001)은 유아는 이야기 구성 활동을 통해 개념을 형성하고 이야기하는 가운데 언어적 창고를 만든다고 하였고, 강문희와 이해상(1998)은 유아들이 동화를 새로 지어보는 이야기 구성을 통하여 그들 간의 의미 있는 관계를 찾아보거나 변화시켜 봄으로써 어휘력, 이야기 감각 등이 발달할 수 있다고 하였다. 유아들은 성인과 같이 이야기에 대한 개념이나 이야기 구조를 완벽하게 형성하고 있지 않지만, 부모나 교사가 들려주는 이야기나 그림책 읽기, 다양한 계층의 구성원과의 사회적 상호작용을 통해 이야기 구조 개념을 발달시켜 나갈 수 있다. 이야기 구성능력의 발달은 그림책들과의 상호작용 사이에서 더욱 높아지게 된다. 이상의 연구에서 볼 때 이야기 구성 활동은 유아가 생각한 것을 자유롭게 말로 표현하여 이야기를 꾸며보는 활동으로 유아들은 이야기 구성 활동을 통해 창의력, 어휘력, 표현 능력, 문해 능력 등을 기를 수 있다(권신숙, 2002). 김지영(2002)은 이야기꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력을 향상시키는데 효과가 있음을 밝혔고, 김정민(2009)은 동화를 활용한 후속이야기 짓기 활동이 유아의 이야기 구성능력 신장에 도움을 준다고 하였다. 이는 이야기꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성 능력에 영향을 미침을 보여주는 것이다.

유아는 자신의 경험을 토대로 이야기를 다시 능동적으로 재해석하여 구성할 수 있는데(이현

경, 안지성, 이효원, 2011) 포스트모던 그림책은 유아들로 하여금 책의 주인공이 되게도 하고 열린 결말을 제공하여 유아들이 마음껏 상상할 수 있고 확장된 사고를 넓힐 수 있는 기회를 주며, 그림책 속에서 유아들이 익히 알고 있는 등장인물들을 만나보게 하는 간접 경험은 유아들의 언어발달, 사회성, 상상력과 창의력 문제해결력과 표현력 발달을 증진시킨다(이미선, 2012). 그러므로 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동은 유아가 자발적인 분위기 속에서 자유롭게 창의적인 언어표현을 할 수 있어 언어발달에 있어 가치 있는 활동이자(최명희, 2011) 다양한 이야기를 만들 수 있는 경험을 하도록 한다. 지금까지 포스트모던 그림책과 관련한 선행연구는 포스트모던 그림책에 대한 특성 분석 및 인식 연구가 대부분이며, 포스트모던 그림책을 유아교육 현장에 적용한 연구는 거의 없는 실정이다.

따라서 본 연구는 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성 및 이야기 구성능력에 어떠한 효과를 미치는지 알아보고자 한다. 이를 토대로 유아교육현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 교수방법에 대한 기초자료로 제공하는 것에 본 연구의 목적이 있다.

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 실험집단 및 비교집단 간의 창의성 점수에 차이가 있는가?
- 연구문제 2. 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 실험집단 및 비교집단 간의 이야기 구성능력 점수에 차이가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 실험집단 및 비교집단 간의 창의성과 이야기 구성능력 점수에 차이가 있는가를 알아보기 위하여 부산광역시 J군에 위치한 G어린이집 만 5세 21명(실험집단)과 거주지역, 생활환경이 비슷한 유아들로 구성된 J어린이집 만 5세 18명(비교집단)을 선정하였다. 어린이집에서 누리과정 외 특별한 프로그램을 실시하지 않는 집단으로 선정하였고, 실험집단과 비교집단의 부모에게 연구의 필요성과 목적 방법을 가정통신문을 통해 안내하고 연구의 참여 동의를 구하였다. 연구대상의 사례수와 평균연령을 제시하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상의 사례수와 평균연령

집단	성별		n	평균월령
	남	여		
실험집단	11	10	21	71.05
비교집단	12	6	18	71.11
전 체	23	16	39	

2. 연구도구

1) 창의성 측정도구

유아의 창의성 측정을 위해 전경원(2000)의 유아용 종합 창의성 검사(K-CCTYC)를 사용하였다. 이 도구는 언어와 도형영역에서는 각각 유창성, 융통성, 독창성의 3개의 소검사로, 신체영역에서는 상상력을 측정하는 검사로 구성되어 있고 신뢰도는 Cronbach's $\alpha=.89$ 이다. 창의성 검사의 채점은 본 연구자가 전경원(2000)의 유아종합창의성 검사 요강의 채점표를 보고 원점수를 기록하고 기록한 점수를 학지사 심리연구소에 보내어 전산 처리된 척도점수를 받아 사용하였다. 검사의 하위내용과 K-CCTYC 창의성 지수를 산출하는데 활용된 점수화 방법은 <표 2>, <표 3>과 같다.

<표 2> 창의성 각 하위 검사의 내용 및 소요시간

영역	검사명	검사내용	소요시간
언어	검사1. 빨간색	빨간색을 보고 연상되는 물건이나 느낌 및 생각을 적어보게 하는 것으로, 창의력 계발에 중요한 역할을 하는 연상활동으로 이루어져 있다.	3분
	연상하기		
	검사2. 도형 완성하기	태극기의 가운데 선(에스자 모양)만 9개 제시하고, 그 선을 사용하여 어떤 그림을 그리는 것이다.	3분
신체	검사3. 동물 상상하기	창의적 사고의 기초가 되는 상상력을 측정하기 위해 전래동화나 우화에 등장하는 동물을 5가지 등장시켜 상상하게 하는 것이다.	
	검사4. 색다른 나무치기	전통놀이 비석치기와 같은 형식으로 세워져 있는 창의 색다른 나무치기 나무를 색다른 방법으로 쓰러뜨리게 하는 것이다.	7분

<표 3> 창의성 채점방법

측정검사	채점방법(점수)
유창성	유창성을 채점하기 위해 먼저 반응이 적절한지, 부적절한지를 검토한 후에 각 응답별 1점을 주게 된다. 부적절한 반응(반복된 반응 포함)은 제외하고 나머지 반응에 대해서만 정답으로 인정한다. 본 검사에서는 검사 기록표에 유창성 점수를 따로 기록하지 않고, 융통성 범주번호를 적는 것만으로 유창성 점수는 소검사별로 전산 프로그램에서 자동으로 채점된다.
융통성	융통성은 각 범주에 따라 1점을 주게 되는데, 소검사별로 제시된 표를 참고하여, 융통성 범주를 채점한다. 융통성 범주는 한 번 나왔으면 다시 점수가 부여되지 않지만 전산 프로그램에서 유창성·융통성이 채점되기 위해서는 범주번호가 중복되더라도 모두 기록 한다.
독창성	독창성은 전체 피험자 중 6%(신체는 3% 이하)이하의 피험자들이 응답한 희귀한 반응은 1점 처리하고, 그 외에 흔한 반응은 0점 처리한다. 소검사별로 제시된 표를 참조하여 독창성은 0점 반응에 해당되는 경우를 제외하고 모두 1점으로 채점한다.
상상력	상상력은 유아가 상상하여 반응한 정도에 따라 0~3점으로 채점한다. 상상력 점수는 검사3(동물 상상하기)만을 통하여 얻는다.

2) 이야기 구성능력 검사 도구

이야기 구성능력 검사도구는 Kraayenoord & Paris(1996)가 개발한 ‘그림책을 통한 이야기 구성’ 3단계 평가를 고은님(1997)이 수정, 보완한 도구를 사용하였다. 이 도구는 Kraayenoord & Paris(1996)의 연구와 김정준, 송미선(1997)의 연구에서 공인타당도와 구인타당도가 검증되었다. 이야기 구성능력의 각 단계별 및 범주별 점수의 신뢰도는 Cronbach’s $\alpha=.87$ 로 나타났다. 이 검사는 유아가 문자가 없는 그림책으로부터 어떤 의미를 구성하는가를 알아보는 검사로서 3단계로 이루어져 있다. 유아의 이야기 구성능력 검사를 위해 글자 없는 그림책인 “사과와 나비”(Mari & Mari, 1996)를 사용하였다. 이야기 구성능력 측정 시간은 최대 25분으로 제한하였고, 한 유아가 받을 수 있는 총 점수는 83점이다. 이야기 구성능력의 각 하위 내용과 점수는 <표 4>와 같다.

<표 4> 이야기 구성능력의 각 단계별 내용과 채점방법

측정검사	채점방법(점수)
자유로운 이야기 구성	자유로운 이야기 의미구성은 유아에게 책을 훑어보도록 한 후 면접자는 유아의 생각을 말하도록 하여 유아의 언어적 표현 또는 기타 행동을 관찰, 기록하는 것임. 자발적인 의미구성은 전체 6가지 범주로 구성됨. 범주별로는 초기 반응(4항목), 그림에 대한 언급(6항목), 정교화하기와 개인적 참여(5항목), 메타언어(4항목), 전략수정(4항목), 주제와 교훈(3항목)의 확인 등으로 구성됨. 각 범주별로 하위 범주가 있으며 하위범주 항목당 1점으로 하위범주에 해당되는 행동이나 언급이 나타나며 1점, 나타나지 않으면 0점 부여함. 따라서 자발적인 의미구성은 총 26점임.
자극되어진 이야기 구성	자극되어진 이야기 구성은 유아의 그림에 관한 질문에 대한 대답을 평가하는 것임. 유아에게 몇 초간 그림책을 훑어보게 한 후 이야기에 대한 질문에 대답하도록 함. 연구자의 질문에 맞거나 관련된 대답을 하면 1점 잘못된 대답을 하거나 무응답은 0점 처리. 범주별로 초기탐색(4항목), 그림에 대한 언급(6항목) 3회, 정교화하기와 개인적 참여(5항목) 3회, 메타언어(4항목) 2회, 전략수정(4항목) 2회, 주제나 교훈(3항목) 으로 구성됨. 각 하위범주 항목당 1점으로 총 56점임.
다른 제목 정하기	다른 제목 정하기는 이야기의 초점을 요약하는 유아의 능력을 평가함. 면접자는 유아에게 이 이야기에 대해 다른 제목을 만들어 보도록 하여 책 내용과 연관시켜 적절한 제목을 정했을 때 1점, 부적절한 제목이나 무응답은 0점 부여함. 이 범주는 1항목으로 총 1점임.

3. 연구절차

1) 포스트모던 그림책 선정

포스트모던 그림책을 선정하기 위해 선행연구(김태영, 2009; 노영희, 2010; 신세니, 2011; Goldstone, 2002; Lewis, 2008; Serafini, 2005; Sipe & Pantaleo, 2010; Swaggerty, 2009)에서 소개된 포스트모던 그림책 중에서 우리나라에 번역된 그림책을 모두 조사한 조선희(2012)가 선정한 79권을 본 연구에서도 1차적으로 선정하였다. 1차로 선정된 79권의 포스트모던 그림책 중에서 포스트모던 그림책의 특성을 최대한 많이 포함되어 있으며, 이야기꾸미기 활동 반응을 풍부

하게 일으킬 것으로 기대되는 그림책을 선별하여 2차로 30권을 선정하였다. 마지막으로 2차로 선정된 포스트모던 그림책 중 특정 작가의 작품세계에 대한 해석으로 치우칠 수 있으므로 동일한 작가의 작품이 2권 이상 포함되지 않도록 재조정하였다. 위와 같은 과정을 거쳐 연구에 사용할 포스트모던 그림책 총 18권을 선정하여 유아교육 현장 경험이 20년 이상이고 유아교육 박사 과정 중인 전문가 1인의 검증을 거쳤다. 최종 선정된 그림책 목록은 <표 5>와 같다.

<표 5> 최종 선정된 포스트모던 그림책

순	제목	글작가	그림작가	출판사
1	우체부 아저씨와 비밀편지	앨런 엘버그	자넷 엘버그	미래!아이
2	아기 돼지 세마리	데이비드 위즈너	데이비드 위즈너	마루별
3	어른이 되면 괜찮을까요?	스테인 홀	스테인 홀	웅진주니어
4	쉴! 책 속 늑대를 조심해!	로렌 차일드	로렌 차일드	국민서관
5	있잖아 그건 내 책이야	로렌 차일드	로렌 차일드	국민서관
6	꿈꾸는 율리	앤서니 브라운	앤서니 브라운	웅진주니어
7	달라질거야	앤서니 브라운	앤서니 브라운	아이세움
8	설리야, 물가에 가지 마	존 버닝햄	존 버닝햄	비룡소
9	내 멋대로 공주	배빗 콜	배빗 콜	비룡소
10	위대한 탈출	토비 리틀	토비 리틀	마루별
11	비둘기에게 버스 운전을 맡기지 마세요	모 윌렘스	모 윌렘스	살림어린이
12	리버랜드 마을의 이상한 하루	크리스 반 알스버그	크리스 반 알스버그	문학동네
13	제가 잡아먹어도 될까요?	조프루주아 드 페나르	조프루주아 드 페나르	베들북
14	종이붕지공주	로버트 먼치	마이클 마첸코	비룡소
15	기러기	폴리 뱅	폴리 뱅	마루별
16	여러 나라 이야기	정지용	정지용	마루별
17	냄새 고약한 치즈 맨과 명칭한 이야기들	존 세스카	레인스미스	담푸스
18	늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기	존 세스카	레인 스미스	보림

2) 예비연구

검사도구와 검사방법의 타당성과 적절성에 대해 검토하기 위해 예비연구를 2013년 6월 11일부터 6월 17일까지 7일간 실시하였다. 본 연구에 사용되는 창의성 검사도구와 이야기 구성능력 검사지의 적합성과 소요시간 및 적용방법을 알아보고, 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동안의 유아 수준 적합성 및 이해도, 소요시간을 측정하기 위해 예비 검사를 실시 해 본 결과를 도출하여 수정하였다. 첫째, “사과와 나비” 그림책의 페이지 수가 많아 유아들의 집중력을 떨어뜨리고 소요시간이 지연되어 이야기의 흐름이 방해 되지 않는 범위 내에서 박사과정 2인의 검토를 통해 14장으로 재구성하여 사용하였다. 둘째, 이야기 구성능력의 검사는 하위 영역

에 따른 정해진 시간이 제시 되어 있지 않아 각 유아마다 제공되는 시간의 형평성에 맞지 않음을 감안하여 예비연구 결과 토대로 이야기 구성능력 검사의 최대 시간은 유아당 25분을 넘지 않도록 구성하였다.

3) 사전검사

사전검사는 본 연구자가 연구대상 유아 39명을 대상으로 2013년 6월 25일부터 2013년 7월 2일까지 8일에 걸쳐 실시하였다. 실시방법은 오전 오후 자유선택활동 시간에 일반 교실과 분리된 독립된 공간에서 실시하였다. 유아 창의성 검사의 경우에는 검사 영역에 따라 소집단 검사와 개별검사를 병행하여 실시하여 25분~30분이 소요되었고 이야기 구성능력은 개별적으로 실시하여 20분~25분 소요되었다.

4) 본연구

본 연구는 2013년 7월 9일부터 2013년 9월 26일까지 12주 동안 18회 실시하였다. 실험집단의 이야기꾸미기 활동은 포스트모던 그림책을 사용하여 대그룹으로 동화책을 듣는 도입과, 포스트모던 그림책을 이용하여 이야기를 꾸미기는 소그룹 활동으로 하는 전개, 대그룹으로 이야기를 꾸민 것을 발표하는 마무리순서로 진행되었으며 1회 실험시간은 45분~50분 정도 소요 되었다. 비교집단은 포스트모던 그림책을 언어영역에 비치 해 둔 후 자유선택활동 시간에 자유롭게 탐색하고 개별적으로 읽도록 제시하였고, 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동대신 누리과정 계획안의 대,소집단 활동을 실시하였다. 본 연구에 필요한 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동안은 포스트모던 그림책의 특성을 잘 반영 할 수 있도록 Sipe & McGuire(2008)이 여러 학자들의 의견을 종합해 놓은 특성을 바탕으로 4가지 이야기꾸미기 활동을 구성하였다. 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동의 구분 및 내용은 <표 6>에 제시하였고, 이야기꾸미기 활동의 순서 및 포스트모던 그림책에 따른 활동구분은 <표 7>에 제시하였다.

<표 6> 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동의 구분 및 내용

순	활동구분	활동내용
1	그림책에 다른 동화 내용 넣어서 이야기꾸미기	포스트모던 그림책을 들려주고 소그룹으로 토의한 후 다른 동화를 선정하여 기존 그림책 내용 안에 넣어 이야기를 꾸미도록 함.
2	주인공 바꾸어 이야기꾸미기	포스트모던 그림책을 들려 준 후 “만약 주인공이 ~라면”으로 상상하여 이야기를 꾸미도록 함.
3	그림책의 뒷 이야기꾸미기	열린 결말로 끝난 뒷부분을 상상하여 이야기를 꾸미도록 함.
4	등장인물 바꿔서 이야기꾸미기	포스트모던 그림책을 들려준 후 그림책에 나오는 등장인물을 유아들이 원하는 등장인물로 바꾸어 이야기를 꾸미도록 함.

〈표 7〉 활동의 순서 및 포스트모던 그림책에 따른 활동구분

순서	포스트모던 그림책	활동구분	실시 주
1	아기 돼지 세마리	등장인물 바꿔서 이야기꾸미기	1주
2	어른이 되면 괜찮을까요?	포스트모던 그림책의 뒷이야기꾸미기	1주
3	위대한 탈출	등장인물 바꿔서 이야기꾸미기	2주
4	종이붕지공주	주인공 바꿔서 이야기꾸미기	2주
5	기러기	포스트모던 그림책의 뒷이야기꾸미기	3주
6	달라질거야	포스트모던 그림책의 뒷이야기꾸미기	3주
7	우체부 아저씨와 비밀편지	등장인물 바꿔서 이야기꾸미기	4주
8	제가 잡아먹어도 될까요?	다른 동화 넣어서 이야기꾸미기	5주
9	췌! 책 속 늑대를 조심해!	다른 동화 넣어서 이야기꾸미기	6주
10	냄새 고약한 치즈 맨과 멍청한 이야기들	다른 동화 넣어서 이야기꾸미기	6주
11	있잖아 그건 내 책이야	주인공 바꿔서 이야기꾸미기	7주
12	설리야, 물가에 가지 마	등장인물 바꿔서 이야기꾸미기	8주
13	꿈꾸는 율리	주인공 바꿔서 이야기꾸미기	9주
14	리버벤드 마을의 이상한 하루	포스트모던 그림책의 뒷이야기꾸미기	10주
15	비둘기에게 버스 운전을 맡기지 마세요 기러기	포스트모던 그림책의 뒷이야기꾸미기	10주
16	여러 나라 이야기	다른 동화 넣어서 이야기꾸미기	11주
17	늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기	주인공 바꿔서 이야기꾸미기	11주
18	내 멋대로 공주	주인공 바꿔서 이야기꾸미기	12주

5) 사후검사

사후검사는 사전검사와 동일한 검사도구와 동일한 방법을 이용하여 2013년 10월 1일부터 10월 10일에 걸쳐 실시하였다. 사후검사는 두집단을 대상으로 사전검사에서 실시하였던 전경원(2000)의 유아용 종합 창의성검사를 창의성 검사도구로 사용하였고, 이야기 구성능력 검사의 사후검사는 Kraayenoord & Paris(1996)가 개발한 ‘그림책을 통한 이야기 구성’ 3단계 평가를 고은님(1997)이 수정, 보완한 도구로 검사하고 글 없는 그림책 ‘사과와 나비’ 그림책을 사용하여 사전검사와 동일한 방법으로 이루어졌다.

4. 자료분석

본 연구는 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 실험집단과 비교집단 간의 창의성 및 이야기 구성능력 점수에 차이가 있는지 공분산분석(ANCOVA)을 실시한 후 수집된 자료의 통계처리는 Window용 PASW 18.0을 이용하여 분석하였다.

III. 연구결과

1. 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과

포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과를 알아보기 위해 실험집단과 비교집단의 창의성 총점과 창의성 하위요인에 대해 사전, 사후, 조정된 사후검사의 평균과 표준 편차를 비교한 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8> 창의성 총점 및 창의성 하위영역의 사전, 사후, 조정된 사후검사의 평균과 표준편차

변인	집단구분	사전검사 <i>M(SD)</i>	사후검사 <i>M(SD)</i>	조정된 사후검사 <i>M(SD)</i>
창의성 총점	실험(N=21)	40.24(12.23)	90.76(14.70)	88.38(2.36)
	비교(N=18)	32.00(8.76)	44.00(8.76)	46.78(2.56)
유창성	실험(N=21)	17.71(5.78)	43.57(7.70)	42.23(1.25)
	비교(N=18)	12.67(4.70)	19.11(3.71)	20.68(1.37)
융통성	실험(N=21)	10.38(2.91)	17.00(1.45)	16.88(.49)
	비교(N=18)	6.28(2.65)	11.00(2.45)	11.14(.54)
독창성	실험(N=21)	4.81(2.80)	18.67(.83)	18.79(.83)
	비교(N=18)	5.00(1.71)	5.72(2.59)	5.58(.89)
상상력	실험(N=21)	7.33(3.84)	11.52(1.86)	11.58(.51)
	비교(N=18)	8.06(3.15)	8.17(2.81)	8.11(.55)

유아 창의성 사전검사에서 사전 창의성 총점의 동질성이 확보되지 않았으므로 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동에 따른 두 집단의 창의성하위요인에 대한 점수의 차이가 통계적으로 유의미한지를 알아보기 위하여 사전검사 점수를 공변인, 사후 검사 점수를 종속변인으로 한 공분산분석(ANCOVA) 결과는 <표 9>와 같다.

<표 9> 창의성 총점 및 창의성 하위요인에 대한 공분산분석

하위요인	분산원	제곱합	자유도	평균제곱	<i>F</i>
창의성 총점	공변량(사전검사점수)	1690.96	1	1690.96	15.47***
	주효과(집단)	14541.17	1	14541.17	133.04***
	잔차	3934.85	36	109.30	
	합계	26819.74	38		
유창성	공변량(사전검사점수)	248.30	1	248.30	11.69**
	주효과(집단)	3638.69	1	3638.69	122.12***
	잔차	1072.62	36	29.80	
	합계	7219.90	38		
융통성	공변량(사전검사점수)	1.12	1	1.12	.28
	주효과(집단)	204.27	1	204.27	51.47***

독창성	잔차	142.88	36	3.97	
	합계	492.92	38		
	공변량(사전검사점수)	402.09	1	402.09	28.15***
	주효과(집단)	1688.42	1	1688.42	118.21***
	잔차	514.19	36	14.28	
상상력	합계	2540.31	38		
	공변량(사전검사점수)	11.23	1	11.23	2.10
	주효과(집단)	115.42	1	115.42	21.58***
	잔차	192.50	36	5.35	
	합계	312.97	38		

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

<표 9>에 제시된 바와 같이 창의성 사전점수를 공변인으로 통제한 후 사후 창의성 점수에 대해 공분산분석을 실시한 결과, 주효과는 $F=133.04(p<.001)$ 로 나타났고, 창의성 하위역역인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력의 사전점수를 공변인으로 통제한 후 사후 하위요인 점수에 대해 공분산분석을 실시한 결과, 주효과는 유창성은 $F=122.12(p<.001)$, 융통성은 $F=51.47(p<.001)$, 독창성은 $F=118.21(p<.001)$, 상상력은 $F=21.58(p<.001)$ 로 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동 실시에 따른 실험집단과 비교집단의 사후 창의성 총점 및 창의성 하위요인 점수에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성의 모든 하위요인 향상에 긍정적인 효과를 미친다는 것을 알 수 있다.

2. 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력에 미치는 효과

포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력에 미치는 효과를 알아보기 위해 실험집단과 비교집단의 이야기 구성능력에 대해 사전, 사후, 조정된 사후검사의 평균과 표준 편차를 비교한 결과는 <표 10>과 같다.

<표 10> 이야기 구성능력 총점과 하위요인의 사전, 사후, 조정된 사후검사의 평균과 표준편차

변인	집단구분	사전검사	사후검사	조정된 사후검사
		$M(SD)$	$M(SD)$	$M(SD)$
이야기 구성능력 총점	실험(N=21)	19.24(4.54)	30.33(6.26)	30.31(1.04)
	비교(N=18)	19.11(7.42)	19.11(4.54)	19.14(1.13)
자발적 이야기 구성능력	실험(N=21)	6.86(2.18)	8.90(2.43)	8.62(.40)
	비교(N=18)	5.33(2.64)	5.56(1.42)	5.89(.44)
자극 되어진 이야기 구성능력	실험(N=21)	11.76(2.88)	20.62(4.62)	20.97(.86)
	비교(N=18)	13.28(5.20)	13.11(4.00)	12.71(.93)
제목 구성능력	실험(N=21)	.62(.50)	.81(.40)	.81(.10)
	비교(N=18)	.50(.51)	.44(.51)	.45(.11)

유아의 이야기 구성능력 사전 검사에서 이야기 구성능력의 동질성이 확보되었으나, 집단차이 검증의 검증력을 더 높이기 위하여 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동에 따른 두 집단의 이야기 구성능력에 대한 점수의 차이가 통계적으로 유의미한지를 알아보기 위하여 사전 검사 점수를 공변인, 사후 검사 점수를 종속변인으로 한 공분산분석(ANCOVA) 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 이야기 구성능력 총점과 이야기 구성능력 하위요인에 대한 공분산분석

하위요인	분산원	제곱합	자유도	평균제곱	F
이야기 구성능력 총점	공변량(사전검사점수)	314.60	1	314.60	11.69**
	주효과(집단)	1207.18	1	1207.18	122.12***
	잔차	819.85	36	22.77	
	합계	2355.08	38		
자발적 이야기 구성능력	공변량(사전검사점수)	35.92	1	35.92	11.12***
	주효과(집단)	64.98	1	64.98	20.11**
	잔차	116.34	36	3.23	
	합계	260.97	38		
자극 되어진 이야기 구성능력	공변량(사전검사점수)	153.20	1	153.20	10.11***
	주효과(집단)	638.26	1	638.26	42.12***
	잔차	545.53	36	15.15	
	합계	1245.08	38		
제목 구성능력	공변량(사전검사점수)	.02	1	.02	.11
	주효과(집단)	1.23	1	1.23	5.79*
	잔차	7.66	36	.21	
	합계	8.97	38		

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

<표 11>에 제시된 바와 같이 사전 이야기 구성능력 점수를 공변인으로 통제한 후 사후 이야기 구성능력 점수에 대해 공분산분석을 실시한 결과, 주효과는 $F=122.12(p<.001)$ 로 나타났고, 이야기 구성능력 하위영역인 자발적 이야기 구성능력, 자극되어진 이야기 구성능력, 제목 구성능력 사전점수를 공변인으로 통제한 후 사후 하위요인 점수에 대해 공분산분석을 실시한 결과, 주효과는 자발적인 이야기 구성능력은 $F=20.11(p<.001)$, 자극되어진 이야기 구성능력은 $F=42.12(p<.001)$, 제목 구성능력은 $F=5.79(p<.05)$ 로 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동 실시에 따른 실험집단과 비교집단의 사후 이야기 구성하기 총점 및 하위요인 점수에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력의 모든 하위요인 향상에 긍정적인 효과를 미친다는 것을 알 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성 및 이야기 구성 능력에 효과를 미치는지 검증하고자 하였다. 그 결과 본 연구에서 적용한 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동의 효과가 검증되었다.

본 연구결과를 중심으로 다음과 같이 논의 할 수 있다.

첫째, 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성 발달에 긍정적인 효과를 미쳤다. 이러한 연구 결과는 포스트모던 특성의 한 부분인 패러디 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 창의성 발달에 영향을 미친다고 본 최명희(2011)의 연구결과와 일치하며 그림책을 소재로 한 이야기꾸미기 활동이 창의성을 증진 시킨다는 고은아(2012), 김은미(1996), 이원미(2012)의 연구결과와 일치한다. 또한, 그림책을 통해서 경험한 내용을 유아들은 자신만의 창의력과 상상력으로 색다르게 창조해 내므로 그림책을 통한 문학 활동을 유아의 창의성을 발달시키는 효과적인 활동이라고 한 McGee와 Richgels(1990)의 연구결과와도 맥을 같이한다.

창의성의 하위요인별로 살펴보면 유창성의 경우, 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동을 처음 접했을 때 유아들은 결말이 없는 이야기에 당혹하기도 하고 기존에 자신들이 알고 있던 그림책 내용으로 이야기를 다시 되돌리려고 하였다. 그러나 활동이 거듭될수록 유아들은 포스트모던 그림책의 특성인 아이러니, 자기 참조성, 패러디, 상호텍스트 등, 기존 그림책들에서는 보지 못한 포스트모던 그림책 특성들을 지적하고 교사가 제시하는 이야기꾸미기 주제에 이 특성들을 참고하여 다양한 이야기들을 제시하였다. 또한 유아들은 기존에 알고 있던 작품이 재구성 된 것에 많은 관심을 보였다. 또 소집단으로 모여 서로의 다양한 생각을 듣고 의견을 교환하고 서로의 생각을 공유함으로써 풍부한 아이디어를 산출해 내는 것을 볼 수 있었는데 이를 통해 유아들의 유창성이 향상된 것으로 사료된다. 유창성 향상의 사례로 『제가 잡아먹어도 될까요?』에서는 늑대가 등장하는 다른 동화들 즉, 늑대와 당나귀, 양치기 소년, 양의 털을 쓴 늑대 이야기를 차용하여 주인공 루카스가 “제가 잡아먹어도 될까요?” 라고 물었을 때 각각의 등장인물들의 성격 특성에 맞는 대응법을 다양한 이야기로 산출하는 것이 관찰되었다. 이는 포스트모던 그림책이 유아들에게 다양한 해석을 하도록 기회를 제공하고 능동적인 독자가 되어 이끈다(이현경, 안지성, 이효원, 2011) 라고 한 선행연구와 일치하는 것으로 능동적인 독자가 된 유아가 포스트모던 그림책 특성을 이야기꾸미기 활동에 활용하여 다양한 해석을 함으로써 유창성 향상을 가져온 것으로 해석할 수 있다.

융통성의 경우, 유아들은 『내 멋대로 공주』, 『종이봉지공주』 등의 그림책을 통하여 전통적으로 내려오는 성역할이나 성 고정 관념에서 벗어나 순종적인 공주가 아닌 남성보다 주도적이고 주체적인 모습의 공주로 표현하여 이야기를 꾸몄고, 『제가 잡아먹어도 될까요?』 『늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기』 그림책에서 늑대는 항상 무섭고 사악한 존재로 그려진 기존의 인식을 타파하여 유아들이 이야기꾸미기 활동 시 늑대를 옹호하는 모습을 보였다. 이를 통해 유아들이 포스트모던 그림책을 통해 자신의 시각과 고정관념을 탈피하여 새로운 관점에서 아이디어를 산출하면서 융통성의 향상을 가져왔다고 볼 수 있다. 이는 포스트모던 그림책이 지금까지 유아들에게 당연한 것으로 여겨져 왔던 가치관을 다른 관점에서 제시함으로써 유아들로 하

여금 새로운 관점과 흥미를 느낄 수 있게 하고, 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아들에게 고정관념에서 벗어나 다양한 이야기를 펼칠 수 있게 해준다는 이미선(2012)의 연구와 일치하는 것이다.

독창성의 경우, 포스트모던 그림책의 특성인 메타픽션 장치를 접한 유아들은 픽션과 리얼리티와의 관계에 대한 의구심과 독특한 구성에 흥미를 가졌는데 이를 통해 유아들 스스로 이야기 내용을 자신들이 이끌 수 있음을 알고 그림책 주인공과 유아들의 대화를 그림책 속에 넣기도 하고 기승전결의 위치를 바꾸기도 하며, 그림책 속에 갑자기 반 친구를 등장시키는 등 독특하고 참신한 아이디어를 산출하는 모습을 보였다. 독창성의 사례로 유아들은 『위대한 탈출』 그림책에 기존의 등장인물 대신 자신들과 친숙한 동물들을 등장시켜 독특한 상황으로 이야기를 꾸몄다. 예를 들면, 강아지를 등장시켜 냄새를 잘 맡는 능력 때문에 경찰이 되어 범인을 많이 잡았지만 화장실에 가서 볼 일을 보지 않고 아무 곳에 누워 경찰서에서 쫓겨났다고 이야기를 꾸몄는데 이는 유아들이 알고 있는 강아지의 특성을 가지고와 독특한 이야기를 꾸민 것이다. 이는 포스트모던 그림책 특성의 일부인 패러디 그림책이 유아들에게 기존 지식의 단순한 통합이 아닌 독창적인 산출물을 만들었다는(윤정진, 2011) 선행연구와 일치하는 결과이다.

상상력의 경우, 그림책 속의 뒷이야기를 꾸밀 때와 그림책 속에 다른 동화를 넣어서 꾸미기를 할 때 유아들이 경험하여 익히 알고 있는 그림책의 내용을 많이 차용하여 꾸미기를 하였는데 이는 포스트모던 그림책 특성의 하나인 상호텍스트성을 도용하여 활동한 것이 상상력 향상에 도움이 된 것으로 보인다. 그림과 글 간의 상호작용에서 발생하는 그림책의 모순, 유머와 아이러니는 유아로 하여금 상상력을 만들어 내고 이것을 창조적으로 사용하여 새로운 표상과 아이디어를 창출 해 내도록 이끈다고 말한 Berger(1997)의 주장처럼 포스트모던 그림책에서는 기존의 그림책과는 구별되는 독특한 특성과 구성이 유아들의 상상력을 자극하고 유아들이 자신의 경험을 더 잘 기억하고 그들이 알고 있는 지식을 바탕으로 새로운 내용의 이야기를 꾸며 나간 것이 유아들의 상상력 발달에 영향을 미친 것으로 사료된다. 또한 그림책 속의 등장인물 바꾸어 이야기꾸미기와 주인공 바꾸어 이야기꾸미기에서 유아들이 자신을 주인공으로 상상하여 이야기 속과 이야기 밖을 드나들면서 이야기를 꾸미는 것이 관찰되었다. 이런 모습을 통해 유아들이 포스트모던 그림책 특성인 메타픽션을 도용하여 상상력을 향상시킨 것으로 생각된다. 이는 불확정적인 시대의 특성을 담고 있는 포스트모던 그림책은 유아 독자들의 고정적인 시각을 깨뜨리고, 새로운 방식으로 독자들의 상상력과 창의력 등을 자극시킨다는(정미립, 권민균, 2013) 선행 연구의 주장을 뒷받침하는 결과이다.

둘째, 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력 발달에 긍정적인 효과를 미쳤다. 이러한 연구결과는 이야기꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력 발달에 영향을 미친다고 한 박형신, 김정주(2012)와 김지영(2002) 연구와 일치하며, 동화를 활용한 후속 이야기 짓기 활동이 유아의 이야기 구성능력 신장에 도움을 준다고 한 김정민(2009)의 연구결과와 이야기꾸미기 활동에서 글 없는 그림책과 명화의 활용이 유아의 이야기 구성능력에 유의한 차이를 연구한 고은아(2012)의 연구결과와도 맥을 같이하는 것이다.

이야기 구성능력의 하위요인별로 살펴보면 자발적인 이야기 구성능력의 경우, 유아들이 포스트모던 그림책 속에 내재 되어있는 여러 장치들 즉, 상호텍스트성, 메타픽션, 아이러니, 패러디 등을 자신의 문학 경험에 비취 혼란과 갈등을 느끼면서 흥미롭게 받아들이고, 이를 바탕으로 이

이야기꾸미기 활동을 할 때 제한을 받지 않고 독창적이고 다양한 이야기를 만드는 기회를 가진 것이 자유로운 이야기 구성능력을 향상 시켰다고 사료된다. 이는 유아들이 포스트모던 그림책을 통해서 즐겁게 탐색하고 갈등과 혼란을 겪으며, 이를 해결하기 위해 노력하고 자신만의 이야기를 자유롭게 구성하였다는(이현경, 안지성, 이효원, 2011) 선행연구와 맥을 같이한다.

자극되어진 이야기 구성능력의 경우, 유아들은 포스트모던 그림책을 접한 후 또래와 여러 상황에 따라 이야기를 꾸며 보는 활동을 통해 상황을 한 번 더 생각해 보고 의견을 나누는 과정을 거쳐 자신의 생각을 더 많이 만들어 내었다. 또한 유아들이 그냥 지나칠 수 있는 표지나 면지에 내재되어 있는 포스트모던 그림책의 내용을 암시하는 특정 장치들을 교사가 언급하고 이야기 나누었는데 이를 통해 유아가 표지나 표지와 면지사이 그림을 보고 그림책의 전체 내용을 추측한다거나 이야기의 진행을 예측해보며 이야기를 구성하는 모습을 볼 수 있었다. 예로 유아들은 『아기 돼지 세 마리』 책의 표지를 보고는 책 밖으로 나가는 돼지들을 포착하고 기존의 이야기와 다를 것을 추측하여 전개 될 여러 이야기에 대한 의견을 제시하였다. 또한 『내 멋대로 공주』의 표지를 보며 공주의 행색을 통해 엉뚱한 공주의 이미지를 착안 한 이야기들을 만들어 내었다.

제목 정하기 경우, 유아들이 포스트모던 그림책을 활용하여 이야기꾸미기를 한 후 마무리 단계에서 자신들이 꾸민 새로운 이야기를 내용에 맞게 다른 제목을 붙여 보는 활동과 유아 자신들이 꾸민 이야기를 함축하는 과정을 통하여 이야기의 내용과 초점을 간결하게 요약하는 제목 정하기 능력이 향상된 것으로 사료된다. 유아들이 이야기꾸미기를 한 후 색다른 이야기에 맞게 지은 다른 제목으로는 『아기 돼지 삼형제』를 “책을 떠난 아기 돼지 삼형제의 여행” 『설리야, 물가에 가지 마』를 “엄마 말 안 듣는 설리의 모험” 『제가 잡아먹어도 될까요?』는 “착한 늑대의 승리” 『내 멋대로 공주』는 “용감하고 영리한 공주” 『종이봉지 공주』는 “명청한 왕자와 용을 이긴 공주” 등으로 제목을 붙였다.

이는 포스트모던 그림책이 하나의 조작적 정의나 특성으로 규정할 수 없으나 독자들 각자에게 의미 있는 이야기를 완성하도록 기회를 주는 독특한 문학적 장르(조선희, 2012)라는 선행 연구의 주장을 뒷받침하는 결과이다. 또한 교사들이 포스트모던 그림책을 이해하고 유아와 포스트모던 그림책과 자유롭게 소통할 수 있는 교육의 장을 마련하도록 노력할 필요가 있음을(이현경, 안지성, 이효원, 2011) 보여 주는 것이며 이야기 구성능력 향상을 위해 포스트모던 그림책을 활용하는 것이 효과적인 활동임을 시사한다.

결론적으로 본 연구를 종합적으로 살펴보면, 유아의 창의성 및 이야기 구성능력을 위한 교수 학습 프로그램으로 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동은 포스트모던 그림책의 특성으로 인해 기존의 고정관념에서 벗어나 독특하고 창의적인 사고를 증진시키는데 효과적이라고 해석할 수 있으며, 창의적 상상력이 가장 활발한 유아기시기에 창의성 증진을 위한 적절한 환경을 조성하는데 활용할 수 있는 효과적인 활동이라고 볼 수 있다.

본 연구는 부산광역시에 위치한 어린이집 원아 39명을 대상으로 한정하였으므로 일반화하는데는 무리가 있다. 그러므로 후속연구에서는 대상자를 다양화하여 연구해 볼 필요가 있을 것이다. 본 연구를 바탕으로 후속 연구를 위한 제언을 하자면 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 실험기간을 12주로 제한하여 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기 활동을 통한 창의성과 이야기 구성능력에 관한 연구를 하였으나, 유아의 창의성과 이야기 구성능력의 변화는 많은 시간

을 요구하므로 좀 더 장기적이고 체계적인 실험처치 후 유아들의 창의성과 이야기 구성능력 변화 추이를 검증 해 보는 후속 연구가 필요하다. 둘째, 본 연구에서는 포스트모던 그림책을 활용한 이야기꾸미기가 유아의 언어능력 중 이야기 구성능력에 미치는 영향만 보았으나 언어 표현력과 어휘력 등 언어의 다양한 능력에 미치는 영향을 비교 해 보는 연구가 이루어져야 할 것이다. 셋째, 유아들에게 포스트모던 그림책의 교육적 가치를 효과적으로 전달하기 위한 다양한 프로그램 개발연구가 지속적으로 이루어질 필요가 있다. 포스트모던 그림책이 제대로 전달되기 위해서는 먼저 교사들이 포스트모던 그림책을 이해하고 포스트모던 그림책을 통하여 유아의 다양한 생각을 구성할 수 있는 활동을 마련하도록 노력할 필요가 있다. 따라서 포스트모던 그림책에 대한 교사의 이해를 도울 수 있는 교수자료가 제공이 된다면 더욱더 효과적인 프로그램이 개발되어 유아교육 현장에 유용하게 적용되어 질 것이다.

참고문헌

- 강문희, 이혜상(1998). 아동 문학과 아동 발달과의 관계에 대한 연구. **아동연구**, 2, 87-103.
- 고은님(1997). 유아의 이야기 이해도와 이야기 구성력간의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 고은아(2012). 이야기꾸미기 활동에서 글 없는 그림책과 명화의 활용이 유아의 창의성과 이야기 구성능력에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 권신숙(2002). 유아의 읽기 능력에 따른 이야기 구성 능력에 관한 연구. 덕성여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김복남(2005). 글 없는 그림책을 활용한 문학 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 충남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김은미(1996). 동화만들기 활동경험이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김정민(2009). 동화를 활용한 후속이야기 짓기 활동이 유아의 이야기 구성능력 및 어휘력에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김정준, 송미선(1997). 글자 없는 그림책을 이용한 유아의 의미구성 평가활동 사정. **유아교육연구**, 18(2), 19-32.
- 김지영(2002). 이야기 꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력 및 읽기 태도에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김태영(2009). 포스트모던 그림책 특성 분석. 성균관대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 노영희(2010). 포스트모더니즘 관점에서 본 Anthony browne의 어린이 그림책 특징 연구. **열린 유아교육연구**, 15(2), 273-299.
- 문혜원(2001). 글 없는 그림책을 통한 유아의 이야기 꾸미기 활동에 관한 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박형신, 김정주(2012). 음악요소 중심의 감상을 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 음악적 능력과 이야기 구성능력에 미치는 영향. **유아교육학론집**, 16(2), 289-310.
- 방희조(2012). 포스트모더니즘 그림책의 독서교육적 가치. **독서교육연구**, (9), 5-28.
- 유안진, 한유진(2001). 그림책 읽기에서 유아와 어머니의 언어적 상호작용 전략과 유아의 이야기

- 구성능력. **아동학회지**, 22(1), 147-162.
- 윤정진(2011). 유아를 위한 패러디 그림책의 창의적 활용 방안. **심리행동연구**, 3(1), 95-109.
- 이미선(2012). 패러디 동화책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 국민대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이영자, 박미라(1992). 유아의 이야기 구조 개념의 발달에 관한 기초연구. **유아교육연구**, 12, 31-52.
- 이원미(2012). 그림자료를 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이현경, 안지성, 이효원(2011). 포스트모던 그림책 읽기에 드러난 유아들의 의미구성 과정 탐색. **어린이문학교육연구**, 12(1), 199-221.
- 이효원, 조희숙(2010). 포스트모던 그림책에 나타난 결말 구조 연구. **유아교육연구**, 30(1), 321-345.
- 전경원(1999). **창의성을 중심으로 한 유아연구 방법론**. 서울 : 창지사.
- 전경원(2000). **유아 종합 창의성 검사**. 서울 : 학지사.
- 정미림, 권민균(2013). 그림책 읽기에서 드러난 유아의 상호텍스트적 반응 -포스트모던 그림책을 중심으로. **유아교육연구**, 33(1), 47-73.
- 조선희(2012). 포스트모던 그림책 읽기에 나타난 유아의 의미 구성적 반응. 한국 교원대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 조연순(2001). **교과를 통한 창의적 문제해결력 교육방법 모색**. 한국교육개발연구원 연구보고서 2001-28-02-09.
- 최명희(2011). 패러디 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 한유진, 유안진(2001). 3, 4, 5세 유아의 이야기 구성능력의 발달. **대한가정학회지**, 39(7), 71-83.
- Anstey, M. (2002). "It's not all black and white": Postmodern picture book and new literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(6), 444-457.
- Berger, A. A. (1997). Seeing is believing, **보는 것이 믿는 것이다-시각 커뮤니케이션의 길잡이** (이지희 역). 서울 : 미진사(원판 1989).
- Gardner, H. (1991). *Creating minds*. New York : Basic Books.
- Goldstone, B. (2002). What's up with our books? changing picture book codes and teaching implications. *The Reading Teacher*, 55(4), 362-370.
- Guilford, J. P., & Hoepfner, R. (1971). *The analysis of intelligence*. NY : McGraw - Hillbook Company.
- Hellman, P. (2003). The role of postmodern picture books in art education. *Art Education*, 56(6), 5-12.
- Mari, I., & Mari, E. (1996). **사과와 나비**. 경기 : 보림출판사(원판 1969).
- McGee, L. M., & Richgels, D. J. (1990). *Literacy's beginnings: Supporting young readers and writers* (Ed.), Needham Heights MA : Allyn & Bacon.
- Nikolajeva, M. (1998). Children's literature comes of age, **용의 아이들**(김서정 역). 서울 : 문학과 지성사(원판 1996).
- Pantaleo, S. J. (2007). "Everything comes from seeing things?": Narrative and illustrative

- play in black and white. *Children's Literature in Education*, 38(1), 45-58.
- Pantaleo, S. J. (2008). Vere's the getaway: Starring a postmodern cheese thief. In L. R. Sipe & Pantaleo (Eds.), *Postmodern picturebooks*. New York : Routledge.
- Serafini, F. (2005). Voices in the park, voices in the classroom: Readers responding to postmodern picture books. *Reading Research and Instruction*, 44(3), 47-64.
- Simandan, V. M. (2010). Voices of the stinky cheese man: A comparative study of two postmodern picture books. *Journal Plus Education*, 6(1), 157-168.
- Sipe, L. R., & McGuire, C. E. (2008). The stinky cheese man and other fairly postmodern tales for children. In S. S. Lehr (Ed.), *Shattering the looking glass: Challenge, risk, and controversy in children's literature*. Norwood, MA : Christopher-Gordon.
- Sipe, L. R., & Pantaleo, S. J. (2010). **포스트모던 그림책**(조희숙 역). 서울 : 교문사(원판 2008).
- Swaggerty, E. (2009). "That just really knocks me out": Fourth grade students navigate postmodern picture books. *Journal of Language and Literacy Education*, 5(1), 9-31.
- Torrance, E. P. (1972). *Torrance Tests of Creative Thinking (Norms-Technical Manual)*. Lexington, Mass : Personal press.
- Van Kraayenoord. C. E., & Paris. S. G. (1996). Story construction from a picture book: An assessment activity for young learners. *Early Childhood Research Quarterly*, 11, 41-61.

ABSTRACT

To investigate the effects of story making activities by utilizing postmodern picture books on young children's creativity and story construction ability, this study targeted 21 five-year-old preschoolers in G daycare center and 18 five-year-old preschoolers in J daycare center located in J Gun, Busan City. 21 young children in G daycare center engaged in story making activities by utilizing postmodern picture books totaling 18 times for 12 weeks, and 18 young children in G daycare center, the comparison group, read postmodern picture books individually in free choice activity time. The results of the study are summarized as follows. Story making activities by utilizing postmodern picture books made statistically more significant progress in the subordinate elements of creativity and all the subordinate elements of story construction ability. That means those activities, by utilizing postmodern picture books, have a positive effect both on the development of young children's creativity and story construction ability.

▶*Key Words* : *creativity, story construction ability, postmodern picture books, story making activities*

논 문 투 고	2014. 06. 15.
수정원고접수	2014. 07. 30.
최종게재결정	2014. 08. 16.