

논문접수일 : 2014.10.04

심사일 : 2014.10.14

게재확정일 : 2014.10.28

## 유아를 위한 창의적 독후활동 프로그램 연구

- 만 4세 누리과정을 중심으로 -

Research of the creative after-reading activity programs for infants

- Focused on '4-year Nuri curriculum' -

구 아 민

이화여자대학교 대학원 조형예술학부 섬유예술전공

**Ku a min**

Ewha Womans University, School of Fine Arts, Major in Fiber Arts

## 1. 서론

- 1.1 연구목적
- 1.2 연구 내용 및 기대효과

## 2. 이론적 배경

- 2.1 유아의 독서와 독후활동
- 2.2 창의성
- 2.3 발문(發問)

## 3. 창의적 독후활동 프로그램

- 3.1 만4세 누리과정 구성
- 3.2 연구도구
- 3.2 독후활동 프로그램의 실제

## 4. 결론 및 제언

### 참고문헌

### 논문요약

유아기는 창의성 발달이 가장 활발하게 이루어질 수 있는 시기이므로 기초적인 사고 능력을 토대로 유연하고 창의적인 사고 능력을 기르는 데 중점을 두어야 한다. 급속히 변화하고 다원화되어 가는 우리 사회의 구성원으로 잘 적응하기 위해서는 새로운 환경이나 문제에 당면했을 때 스스로 노력하여 해결하고자 하는 태도가 요구되며 또한 유아 각자는 독창적이고 독특한 능력을 발휘할 수 있는 창의적인 사람으로 자라게 할 필요가 있다. 이는 주변 세계에 관심을 가지고 자신만의 방법으로 탐색하는 과정을 통해 형성된다(교육과학기술부·보건복지부,2012).

본 연구는 유치원과 어린이집에서 새로운 공통과정으로 배우게 되는 만 4세 누리과정을 토대로 생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 그림책을 활용한 독후활동 프로그램 개발의 실재를 통해 유아가 확산적 사고를 하고 자발적이고 유동적인 창의 표현 능력을 기를 수 있도록 하는데 그 목적을 두었다.

유아기의 다양한 독서 경험은 독서에 대해 긍정적인 태도를 갖도록 하여, 스스로 독서하고자 하는 동기가 제공되는 활동이다. 유아가 독서의 재미와 가치를 알고 책을 소중히 여길 수 있도록 해야 하며, 그림책을 활용한 독후활동 프로그램을 통해 유아의 창의성 발달을 도울 수 있도록 현장에서 활용되어야 하며 이러한 연구 또한 앞으로 지속적으로 진행되어야 하겠다.

### 주제어

창의성, 유아독서, 누리과정

## Abstract

Infancy is the period that the creativity is developed actively the most, so it is to be focused on the flexible and creative thinking ability based on the basic thinking ability. In order to adapt to the society which is being changed rapidly and getting diversified as a member of our society, we need the attitude to solve the problem for ourselves facing the new circumstances or problems, and each infant needs to be the creative person to show the unique and creative ability. This ability is formed through their own exploring process with the interest in the world around them(Ministry of Science, Education and Technology, Ministry of Health and Welfare, 2012).

This research is to develop the voluntary and flexible creative expression ability through the integrated after-reading activity programs using the picture books which can be contacted easily based on the 4 year-old Nuri curriculum which is the new common course in kindergarten and nursery center. To read the various kinds of books in early childhood is to make the children have the positive attitude for the reading and it provides the motive to read books for themselves. The infants need to know the value and fun of reading and to consider reading as important. The after-reading program using picture books to help the development of creativity of infants needs to be utilized in the field, and also, these researches should be conducted continuously.

### Keyword

Creativity, Book Reading for Infants,  
Nuri Curriculum

## 1. 서론

### 1.1. 연구목적

유아기는 창의성을 발달시킬 수 있는 매우 중요한 시기로 창의적 상상력이 가장 민감하게 발현된다(Torrance, 1988). 유아는 다양한 활동과 경험을 하고 이를 통해 느끼고 생각한 것을 여러 가지 활동으로 표현하는 기회를 가져야 한다. 이는 유아의 창의성 발달에 긍정적 영향을 주고 창의성을 개발하는데 도움이 된다.

최근 들어 유아의 창의성을 증진시키기 위한 많은 방법 중 독서를 활용한 창의성 교육의 중요성을 강조하는 연구가 활발히 이루어지고 있다. (강보경, 2013; 김인정, 2001; 김정섭·강승희·강순희, 2004)

본 연구는 현재 유치원과 어린이집에서 만 4세 유아들에게 적용되고 있는 누리과정을 토대로 유아의 흥미와 관심이 자연스럽게 연계되는 그림책을 활용하여 신체 운동, 의사소통, 사회관계, 예술 경험, 자연 탐구와 연계된 통합적 독후활동 프로그램의 개발을 통해 유아의 창의성 발달을 돕고자 한다. 이를 통해 유아교육 현장에서 누리과정이 목표로 하는 유아의 창의성 향상을 위해 활용할 수 있도록 하는데 본 연구의 목적이 있다.

### 1.2. 연구 내용 및 기대효과

창의성은 선천적으로 타고 난 것이며 후천적으로 개발되기 어려운 것으로 생각했다. 그러나 Guilford(1970)는 “창의성이란 교육과 연습을 통해 이루어지는 것”이라고 강조하여 창의성이란 교육을 통해 신장될 수 있다고 가능성을 시사했다. 또한 Torrance(1984)는 “창의성은 가르칠 수 있는가?”라는 논문에서 창의성은 교육에 의해 개발될 수 있다고 주장했으며, 또한 수많은 실험과 연구를 통해 이를 입증하였다.

본 연구는 창의성 발현에 민감한 시기인 유아기에 유아가 가장 친숙하고 자주 접할 수 있는 그림책을 매개로 창의적 독후활동 프로그램을 제시하고자 한다. 이를 위해 유아기 독서의 의미와 필요성, 독서의 효과에 대한 자료 분석을 토대로 독후활동의 필요성과 의의에 대해 살펴보고, 독후활동을 통한 창의성 개발의 방향에 대해 연구하고자 한다.

독후활동 프로그램 개발을 위해 교육과학기술부·보건복지부(2012)가 제시한 만 4세 누리과정의 구성 방향과 목표, 영역별 내용체계를 확인하고 현행 누리과정이 지향하는 창의적 인재육성에 적합한 유아 발

달을 위한 독후활동 프로그램을 제시하고자 한다. 이를 위해 교사와 유아간의 상호작용의 필수적 요소인 발문 법에 대해 학자들의 선행 연구를 통해 살펴보고 이들 중 Blosser의 사고 유형에 따라 분류한 발문법을 채택하여 프로그램 개발에 활용하겠다.

본 연구는 21세기를 주도해 나갈 유아들에게 누리과정의 영역별 내용체계를 활용한 흥미로운 독후활동을 제시한다. 이를 통해 유아는 독서에 대해 긍정적인 태도를 갖고 책을 소중히 여기며 나아가 독서의 재미와 가치를 알고 스스로 독서하고자 하는 동기가 제공되어 궁극적으로 창의적·확산적 사고를 하는 인재로 성장하기를 기대한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1. 유아 독서와 독후활동

#### 2.1.1. 유아의 독서

21세기 글로벌화, 정보화 사회가 요구하는 인재는 창의력과 통찰력을 가진 능동적 인간이다. 타인과 소통하고 자존감이 높은 인재를 양성하는 첫걸음은 바로 유아기의 올바른 책읽기에서 시작할 수 있다.

신현재 외(1993)는 독서란 문자에서 의미를 도출해내는 해독 과정이나 단순한 의미전달에 그치는 것이 아니라 독자가 자신의 경험을 토대로 글을 분석, 종합, 추론, 판단하는 주체적인 사고과정으로 보았다. 독서는 독자가 능동적으로 의미를 구성해 나가는 활동이다. 독서 활동은 외면적으로 살펴보면 주어진 정보를 받아들이는 활동이 주가 된다는 점에서 수동적으로 보일 수 있지만 실제로는 그렇지 않다. 책을 읽는 과정에서 독자는 단순히 주어진 정보를 수동적으로 받아들이는 데 그치는 것이 아니라 독서를 통해 얻은 정보를 능동적으로 재해석하고 종합하여 나름의 경험과 지식을 바탕으로 재구성하는 방법을 취한다.

유아기의 독서는 매우 다양한 측면에서 복합적으로 연계되어 효과를 볼 수 있다. 유아기 아동들은 독서를 통해 직접 경험하지 못하는 것들을 간접 경험할 수 있고, 이러한 간접경험을 통해 사고의 폭이 확대되며 이는 현실세계를 바르게 보는 안목을 기르는데 도움이 된다. 유아는 독서를 통해 생활에 필요한 정보와 다양한 지식을 습득할 수 있으며 이러한 지식은 유아가 삶을 지혜롭고 풍요롭게 살아가는데 중요한 원동력이 될 수 있고, 아울러 정보화 사회의 범람하는 정보의 홍수 속에서 올바르게 유익한 정보를 선별해내는 능력을 기를 수 있게 해준다. 독서를 하면서 유아는 자연스럽게 주인공에 감정이입하고 주인공과

등장인물 간의 갈등과 문제 상황을 고민하고 해결하는 과정을 통해 문제해결 능력을 기를 수 있으며 더불어 타인에 대한 이해도가 상승된다. 책의 다양한 상황에서 기쁨, 슬픔, 즐거움 등의 감정을 나누어 감성지수를 높일 수 있으며, 책에서 평소 사용하는 말이 아닌 새로운 문장이나 단어 등을 접하며 어휘력, 말하기 능력 등이 자연스럽게 증대된다. 특히 전래동화나 세계 명작 등의 작품을 대할 때 다양한 상황에서 갈등이 해소되는 과정을 통해 올바른 인성을 기르고 정의감을 키울 수 있다.

### 2.1.2. 그림책

유아가 가정이나 교육기관에서 가장 쉽게 접할 수 있는 교수매체인 그림책은 언어와 그림의 혼합체로 현실과 상상의 세계를 구체적이고 적극적인 방법으로 이야기라는 그릇에 담아낸다(Hillman, 1995). 유아가 접하는 그림책은 현실과 일상으로부터 시작되지만 작가의 창의적이고 개성 넘치는 표현을 통해 현실을 뛰어넘어 상상의 세계가 되어 유아들이 마음껏 뛰어놀 수 있는 놀이터가 된다.

그림책을 아동문학이나 회화의 영역과는 독립적으로 발전하고 있는 고유한 예술형식이라는 데는 그림작가뿐 아니라 아동문학자들도 의견을 같이 한다. 송민정(2002)은 이러한 그림책의 교육적 가치에 대해 다음과 같이 정리하고 있는데 그 첫 번째는 시지각의 발달이다. 그림책은 시각적 요소로 아동의 흥미를 끌고 감각적 색채와 형태로 유아들에게 다양한 시각 경험을 제공함으로써 시지각을 발달시켜 시각적인 관계를 바로 보고 느끼게 해주는 효과적인 교육법이 될 수 있다. 두 번째로는 미적 안목의 육성을 들 수 있다. 21세기가 시각문화의 시대이고 정보화의 시대라 한다면 무엇보다 중요한 것은 많은 문화현상과 쏟아지는 정보 속에서 자신에게 필요한 문화를 선택하여 제대로 향유할 수 있는 미적 안목을 기르는 것이다. 그림책은 감상 자료로 상당한 역할을 하고 미적 안목을 육성하는 기반으로의 충분한 가치를 지니고 있다. 마지막으로 그림책을 통해 상상력과 창의성을 개발할 수 있다. Lowenfeld.V.(2002)는 미술교육에서 창의적이고 다양한 표현을 할 수 있게 하기 위해서는 상상력과 경험을 자극하고 단계적으로 목표한 표현에 도달하도록 체계적으로 지도하여야 한다고 설명하고 있다. 이를 종합해 작가의 상상력의 산물인 그림책은 창의력을 목적으로 하는 교육에 있어 최적의 도구로 여겨진다.

### 2.1.3 독후활동

독후활동이란 책을 읽고 난 뒤 독서를 통해 얻은

반응을 내면화하고 확대하는 과정으로 다양한 독서 표현 활동으로 그 책의 즐거움을 느낌이나 생각, 감상, 의견, 비평, 인상 등을 중심으로 표현하는 활동으로 독서지도의 중요한 분야이다. 독후활동을 통해 유아는 자기가 읽은 책의 내용을 요약 정리하는 태도를 배양할 수 있게 되어 단순히 글을 읽고 마는 경우보다는 더 많은 효과를 증대시킬 수 있다(이승혜, 2007).

유아의 창의성을 증진시키기 위해 독후활동을 활용한 선행연구로는 창의성 이론을 바탕으로 동화를 분석한 창의성 교육(김정섭·강승희·강순희, 2004), 토의하기, 극화하기, 작품의 내용과 다른 결말 상상하기, 그림으로 그리기, 역할 놀이를 통한 독후활동(신현재 외, 1994), 동화 이이서 짓기, 주인공 바꾸어 이야기하기, 상상하여 짓기, 회상하기 등의 독후활동(김인정, 1997), 독서 후 주도적 소모인 활동을 통한 유아주도의 창의적 독후활동(홍경진·정선영, 2011) 등이 소개되고 있다.

이러한 선행연구들을 통해 유아기 독서는 교사의 다양한 후속활동(독후활동)을 통해 책읽기 능력이나 독서에 대한 흥미를 증진시키는 것 뿐 아니라, 책의 내용을 다시 한 번 생각할 수 있는 기회가 되고 다양한 관점의 접근을 통해 책의 내용을 넘어서 다양한 영역으로의 확장을 꾀할 수 있음을 확인할 수 있었다.

## 2.2. 창의성

창의성은 타고나는 것이라 여기고 특별한 사람이 가지는 천재적인 기질이라 생각했던 시절이 있었다. 하지만 최근 여러 연구나 경험으로 미루어보면 창의성은 하루아침에 길러지는 것이 아니며 유전적으로 타고나서 결정되는 것 또한 아닌 것을 알 수 있다. 창의성은 환경과 사회, 그리고 개인의 의지와 노력에 의해 개발될 수 있으며 발전·유지 될 수 있는 종합적인 인간의 정신능력으로 창의성의 어느 정도 선천적으로 타고나지만 후천적 교육을 통해 신장할 수 있다는 경향을 보인다.

창의성의 개념은 학자에 따라 다르게 정의하고 있으며 시대에 따라 그 개념도 변화하고 있다. 김정섭, 강승희, 강순희(2004)는 창의성이란 ‘creativity’를 번역한 것으로 창의적 능력, 동기, 태도, 성격 등의 의미를 내포하고 있는 개념이며, 새로운 아이디어를 생성하는 과정도 창의성의 한 형태로 볼 수 있다고 했다. 또한 창의적으로 사고하고 창의적 문제해결 등도 창의성을 언급하는 유사한 개념으로 쓰이고 있다. 하지만 이 개념들은 창의성의 한 측면을 강조한 것으로

창의적 사고는 동기, 태도, 성격 등을 제외한 순수한 인지적 능력을 강조한 것이며, 창의적 문제해결은 새로운 산출을 얻기 위한 과정에 초점을 둔 것이다. 때로는 창의성, 창의적 사고, 창의적 문제해결 등이 혼용되기도 한다.

창의성의 개념이 다양한 만큼 창의성의 구성요소에 대해서도 학자들마다 다양한 의견을 내놓고 있는데 Torrance(1988)는 창의성의 구성요소로 유창성(fluency), 융통성(flexibility), 독창성(originality) 그리고 정교성(elaboration)을 제시하였다. 유창성은 어떤 문제 상황에서 막힘없이 가능한 많은 양의 아이디어를 산출해내는 능력을 의미한다. 어떤 사물과 상황에 대해 다양한 경험을 통해 다양한 생각을 할 수 있는 것으로 새로운 생각을 하고 모방하지 않는 것을 목적으로 한다. 제한이 없는 자유로운 상황에서 끊임없이 가능한 많은 것을 산출해내는 과정을 통해 양질의 아이디어를 얻을 수 있다. 융통성이란 한 계열의 생각으로부터 다른 생각까지를 변화시키는 능력이며 아울러 문제를 새롭고 다른 방법으로 감지하는 능력인데 이를 활용하면 문제해결력과 창의력에 있어서 폭넓은 형태로 아이디어를 적용시킬 수 있는 방법을 찾거나 새로운 종류의 아이디어를 찾을 수 있다. 대안을 강구하고 새로운 상황이나 아이디어를 찾도록 유도하는 사고력으로서의 융통성은 모든 문제를 해결하는데 있어 경직된 시각으로 사고하는 것을 막고 다양한 방식으로 정보를 활용하여 한 가지 아이디어에서 다른 종류의 아이디어를 산출하게 된다.(이민숙, 2009, P.9) 독창성이란 다른 사람이 생각하지 못한 독특하고 새로운 생각을 하는 능력을 의미하는 것으로 기존의 틀에서 벗어나거나 기존의 것에 새로운 시각으로 특별한 생각을 산출하는 능력이다. 독창성은 창의적 사고의 가장 높은 수준으로 핵심적인 요소이다. 유아들의 엉뚱한 생각도 긍정적 반응을 보이면 독창적인 생각으로 발달하는데 도움이 될 수 있다. 그리고 정교성은 아직 다듬어지지 않은 기존의 아이디어나 산물을 정밀하게 가다듬어 새롭게 발전시키는 능력으로 한 가지의 아이디어를 설명하기 위해 상세한 내용을 가득 채워 넣거나 흥미로운 세부사항을 추가하여 관련된 아이디어를 한데 묶는 능력을 말한다(이민숙, 2009).

이와 같이 창의성은 단순히 새롭고 독특하기만 한 것을 말하는 것이 아니라 인지적 측면과 내적 성향의 측면이 함께 이루어져 구성되는 것이라는 것을 알 수 있다. 창의성은 이러한 요인들 간의 상호작용을 통해 최대로 발휘될 수 있을 것이라 기대한다.

## 2.3. 발문(發問)

### 2.3.1. 발문의 정의와 유형

유아교육현장에서 교사와 유아 간의 상호작용은 교육 활동에 있어서 가장 중요한 부분이라 할 수 있다. 교사의 언어적 상호작용의 형태 중 하나인 발문은 유아의 창의력 향상을 위한 중요한 교수-학습 방법이 된다.

임부연·오정희(2009)는 발문이란 유아의 학습 상황에서 교사가 사용하는 모든 언어를 의미한다고 했다. 즉, 유아의 말을 경청하는 것, 유아에게 질문하는 것, 유아와 대화하는 것 등 유아의 사고를 촉진시키고 정서를 풍부하게 하고자 하는 목적을 가진 교사의 언어 모두가 발문이 될 수 있다고 한다.

발문의 유형은 학자마다 또는 분류하는 기준에 따라 여러 가지 유형으로 제시되는데, Bloom(1997)의 발문체계는 가장 대표적이고 범교과적으로 통용되는 분류체계이다. Bloom은 인지적 사고능력이 요구되는 수준에 따른 발문체계로 사고의 종류를 지식(knowledge), 이해(comprehension), 적용(application), 분석(analysis), 종합(synthesis), 평가(evaluation)의 여섯 가지로 정의하고 있다. 다음으로 사고 유형에 따른 분류체계를 살펴보면 Bloosser는 발문 분류 수준을 인지·기억적 발문(cognitive memory questions), 수렴적 사고 발문(convergent thinking questions), 확산 사고 발문(divergent thinking questions), 평가적 사고 발문(evaluative thinking questions) 등의 4형태로 구분하였다(박성익·김연경, 2004). 사고 과정에 따른 발문의 유형 중 Heiman의 분류를 살펴보면, Heiman은 문제를 해결하기 위하여 학생이 거쳐야 하는 인지 과정에 따라 질문을 4가지로 분류하고 있는데, 정의적 질문(definitional), 경험적 질문(empirical), 평가적 질문(evaluative), 형이상학적 질문(metaphysical)으로 분류하였다(박성익·김연경, 2004). 마지막으로 수업과정에 따른 유형으로 교수 과정에 근거한 발문이 있는데 발문의 종류는 동기화를 위한 발문, 제시를 위한 발문, 요약을 위한 발문, 발전을 위한 발문, 적용을 위한 발문의 단계로 이루어져 있다(백일정, 2008).

이와 같이 학자마다 분류의 기준을 달리하여 발문의 유형을 제시하고 있는데, 크게 보면 낮은 수준의 발문에서부터 높은 수준의 발문까지를 모두 포함하고 있다. 교사는 유아의 독서와 독후활동의 과정에서 적절한 발문을 통해 단편적으로는 유아의 지식이나 이해의 정도를 확인할 수 있고 나아가 유아의 창의적이고 다양한 사고를 할 수 있도록 촉진시킬 수 있어야 하며 스스로 노력하여 문제를 해결하는 태도

를 기를 수 있도록 안내하는 길잡이가 되어야 한다.

### 2.3.2. 사고유형에 따른 분류

인간은 사고(思考)하는 동물이고 유아 또한 주어진 상황을 인식하고, 사건의 인과관계 파악하며 사고를 통해 새로운 것을 창출한다. 발문이 바로 이러한 것을 촉진시켜주는 역할을 한다고 볼 때, 우리는 몇 가지 사고의 유형에 따라 발문을 분류해 볼 수 있다.

Bloosser(1973)에 의해 이루어진 사고유형의 분류체계는 폐쇄적인 발문과 개방적인 발문, 관리적인 발문과 수사적인 발문이다. 폐쇄적인 발문과 개방적인 발문은 사고 유형에 따른 분류이고 관리적인 발문과 수사적인 발문은 특수한 목적에 초점을 둔 발문이라고 할 수 있다.

Bloosser는 Guilford의 3차원적 지식 모형에 기초하여 사고유형에 따른 발문의 분류체계를 제시하였는데 개방적 발문과 폐쇄적 발문의 유형에서 자극할 수 있는 사고수준과 구체적 발문 형태를 하위 요소로 제시하였다. 분류에 따르면 개방적 발문에서는 확산적 사고의 사고와 평가적 사고를 자극할 수 있으며, 폐쇄적 발문에서는 인지·기억 수준의 사고와 수렴적 사고를 자극할 수 있다(김재섭,1990; 채민정, 2008, 재인용). Bloosser가 제시한 발문 유형은 [표1]<sup>1)</sup>과 같이 정리될 수 있다.

[표 1]사고의 폭과 수준에 따른 발문 유형



[표1]을 통해 보면, 하나의 답을 요구하는 폐쇄적인 발문 분류 중, 인지·기억을 위한 발문에서는 단순한 기억 회상 수준의 사고를 요구하는 비교적 쉽게 답을 찾을 수 있는 발문을 제시할 수 있다. 사고의 재생과 대상의 관찰, 혹은 ‘예’, ‘아니오’의 단답형을 요구하는 형태의 발문이 그 예이다. 또한 수렴적 사고를 요구하는 발문은 간단한 사고 수준으로 대상을 설명하고, 비교와 대조를 통해 대상 간의 관계를 기

술하는 수준의 답을 요구한다.

반면 개방적 발문은 앞서 보았듯 정답이 없이 다양한 반응을 이끌어 내는 발문이다. 확산적 사고를 위해서는 답을 추측하고, 새로운 답을 창조할 수 있는 사고 능력을 위한 발문을 제시할 수 있다. 그 예로 예언과 가설, 추론과 재구성을 하도록 하는 내용이 있다. 마지막으로 평가적 사고를 자극하기 위한 발문은 판단, 가치에 대한 진술, 논리적 공격에 대한 방어, 기호에 따른 선택을 요구하는 질문을 할 수 있다(권낙원·민용성, 2003). 학습자가 문제를 푸는 과정에서 보통의 경우 개방적 발문에서는 폐쇄적 발문에 비해 더 많은 전략이 구사된다.

## 3. 창의적 독후활동 프로그램

### 3.1. 만4세 누리과정 구성

만 4세 누리과정(교육과학기술부·보건복지부,2012)은 교육·보육과정의 일원화로 시작하여 모든 유치원과 어린이집에서 만4세 유아들을 국가가 관리하는 양질의 교육내용과 수준으로 교육하려는데 기본 목적이 있다고 볼 수 있다.

만 4세 연령별 누리과정은 유치원 교육과정과 어린이집 표준보육과정에 기초하여 만 4세 유아의 발달과 생활 경험이 통합된 5개 영역, 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구 5개 영역으로 구성하였다. 유아는 자신이 좋아하는 놀이를 주도하며 신체를 움직이고, 자신의 감정을 알고 조절하며, 다른 사람들과 사회적 관계를 맺고, 문제 해결 전략을 구안하여 활용하며, 정취감과 만족감을 느끼게 된다(강보경, 2013). 이에 만 4세 연령별 누리과정에서는 5개 영역에 걸쳐 유아의 주도적인 경험과 놀이가 통합적으로 이루어지도록 구성하였다. 이렇게 구성된 ‘만4세 누리과정’의 5개 영역을 세부적으로 살펴보면 [표 1]과 같다.

영역	내용범주	내용
신체운동·건강	신체 인식하기	-감각 능력 기르고 활용하기 -신체를 인식하고 움직이기
	신체조절 및 기본 운동하기	-신체 조절하기 -기본 운동하기
	신체 활동에 참여하기	-자발적으로 신체활동에 참여하기 -바깥에서 신체활동하기 -기구를 이용하여 신체활동하기
	건강하게	-몸과 주변을 깨끗이 하기

1) Bloosser(1973);김재섭(1990).재구성;채민정(2008) p.17 재인용

	생활하기	-바른 식생활하기 -건강한 일상생활하기 -질병 예방하기
	안전하게 생활하기	-안전하게 놀이기 -교통안전 규칙 지키기 -비상 시 적절히 대처하기
의사 소통	듣기	-낱말과 문장 듣고 이해하기 -이야기 듣고 이해하기 -동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 -바른 태도로 듣기
	말하기	-낱말과 문장으로 말하기 -느낌, 생각, 경험말하기 -상황에 맞게 바른 태도로 말하기
	쓰기	-쓰기에 관심 가지기 -쓰기 도구 사용하기
사회 관계	나를 알고 존중하기	-나를 알고, 소중히 여기기 -나의 일 스스로 하기
	나와 다른 사람의 감정 알고 조절하기	-나와 다른 사람의 감정을 알고 표현하기 -나의 감정 조절하기
	가족을 소중히 여기기	-가족과 화목하게 지내기 -가족과 협력하기
	다른 사람과 더불어 생활하기	-친구와 사이좋게 지내기 -공동체에서 화목하게 지내기 -사회적 가치를 알고 지키기
	사회에 관심 갖기	-지역사회에 관심 갖고 이해하기 -우리나라에 관심 갖고 이해하기 -세계와 여러 문화에 관심 가지기
예술 경험	아름다움 찾아보기	-음악적 요소 탐색하기 -움직임과 춤 탐색하기 -미술적 요소 탐색하기
	예술적 표현하기	-음악으로 표현하기 -움직임과 춤으로 표현하기 -미술 활동으로 표현하기 -극놀이로 표현하기 -통합적으로 표현하기
	예술 감상하기	-다양한 예술 감상하기 -전통예술 감상하기
자연 탐구	탐구하는 태도 기르기	-호기심을 유지하고 확장하기 -탐구 과정 즐기기 -탐구기술 활용하기
	수학적 탐구하기	-수와 연산의 기초개념 알아 보기 -공간과 도형의 기초개념 알아 보기 -기초적인 측정하기 -규칙성 이해하기 -기초적인 자료 수집과 결과 나타내기
	과학적 탐구하기	-물체와 물질 알아보기 -생명체와 자연환경 알아보기 -자연현상 알아보기 -간단한 도구와 기계활용하기

[표 2] '만 4세 누리과정'의 영역별 내용체계

### 3.2. 연구도구

이수진(2005)은 언어발달이 미숙하고 글자도 익히지 못한 유아가 자신들의 생각과 마음을 주고받을 수 있는 최상의 수단으로 그림책을 꼽았고 그림책에 나타난 그림은 유아의 언어라고 말했다.

이에 본 연구는 다음과 같은 기준을 가지고 유아에게 적합한 그림책을 선정하였다. 첫째, 만 4세 유아의 발달수준에 적합한 도서인가? 둘째, 교육적으로 유아에게 이로운 내용인가? 셋째, 독후활동에 쓰일 수 있도록 내용이 흥미롭고 기억하기 쉬운가? 넷째, 그림이 예술적 가치를 가지고 있는가?

먼저 만4세 유아의 발달수준을 살펴보기 위해 Piaget의 인지발달단계를 참고하였는데, 만2세부터 만5세까지의 유아는 직관적 단계로 이 시기는 논리적이거나 이상적인 사고가 아닌 감각을 믿고 판단한다고 한다. 따라서 이 시기의 유아들에게는 다양하게 언어를 탐색하고, 주변에서 일어나는 일이나 사물들을 발견하고, 실제 경험을 많이 즐길 수 있는 풍부하고 다양한 기회를 제공하는 책이 적합하다고 한다(박선희·김경중, 2003).

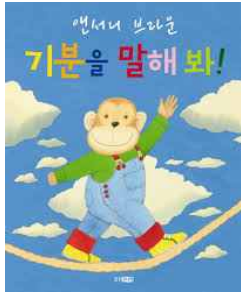
이에 본 연구는 Anthony Brown의 '기분을 말해봐' [그림]을 중심으로 유아를 위한 독후활동 프로그램을 제시하고자 한다. 영국 출신의 그림책 작가 Anthony Brown은 국제적으로 인정받는 작가이자 한국에서도 많은 사랑을 받으며 약 40편이 출판되어 널리 읽히고 있다.<sup>2)</sup> Anthony Brown은 화려한 색채와 환상적 세계로 어린이들의 마음을 끄는 것에 만족하지 않고 그보다 더 많은 것을 주고자 하며, 새로운 방향을 추구하는 그림책 작가들 중 한명으로(Thiele, 2010) 2000년에 한스 크리스찬 안데르센상<sup>3)</sup> 일러스트 부분에 수상하며 그 예술적 가치를 인정받았다. Styles와 Arizpe(2003)는 그의 그림책을 작품성, 대중성 모두에서 크게 성공한 것은 물론 그림책 예술의 잠재력에 도전하게 하는 작품으로 보고, 깊이 있는 토론과 분석이 가능하다고 보았으며 이는 독후활동에도 다양하게 활용될 수 있음을 시사하고 있다.

특히 본 연구에서 연구도구로 삼은 '기분을 말해봐'는 유아의 다양한 감정을 표정과 배경컬러를 통해 표현하며 유아가 경험하는 무관심, 소외, 행복, 분노, 걱정, 자신감, 신남, 죄책감 등의 감정을 잘 나타내고 있다. 유아는 다른 사람의 감정을 경험함으로써

2) 교보문고(www.kyobobook.co.kr)와 인터넷 서점 인터파크(book.interpark.com)의 2011~2013 유아부문 그림책 판매순위 참고

3) 한스 크리스티안 안데르센 상, Hans Christian Andersen Awards은 국제아동청소년도서협의회(IBBY)에서 아동문학에 대한 지속적인 기여를 인정하여 2년마다 수여하는 세계적인 상으로, 아동 문학의 노벨상으로 불리기도 한다. 저자와 삽화가의 두 부문에 시상된다.

간접적 경험을 공유하고 상상과 감정이입을 통해 다른 사람을 이해하고 접하면서 새로운 자신의 정서적 반응을 만들어 낼 수 있다(김소연, 2002). 이를 통해 적절한 감정의 표현법을 배우고 타인의 감정도 이해하며 배려할 수 있는 올바른 정서교육 또한 가능하여 그 교육적 가치 또한 높다 할 수 있다.



[그림 1] 기분을 말해봐

### 3.3. 독후활동 프로그램의 실제

본 연구에서 사용된 창의적 독후활동은 글자 그대로 책을 읽은 후에 유아가 하는 활동을 의미하는 것으로 읽은 것은 단순히 내용만 받아들이는 것이 아니라 유아의 관점에서 비판적, 확산적, 분석적으로 바라보는 힘을 길러주기 위한 과정이다.

유아는 독후활동을 통해 단순히 알고 있는 지식을 확인하고 기억하는 수동적 활동을 넘어 자신만의 상상력을 동원해 새로운 결과를 창조해 낼 수 있는 능동적이고 적극적인 활동을 수행하여야 한다. 이를 위해 그림책의 내용을 인지하고 기억하며 재생과 수렴을 위한 폐쇄적인 발문과 확산적 사고를 자극하고 판단과 선택 등을 통한 평가적 사고가 가능한 개방적 발문이 조화를 이룬 Blosser의 사고유형에 따른 분류체계를 근거로 독후활동 프로그램을 제시한다.

#### 3.3.1. 인지·기억재생 발문

인식, 기억, 회상 등으로 사실이나 공식과 같은 것들을 단순하게 재생하도록 요구하는 발문이다. 이러한 발문에서는 이미 그림책을 통해 보았거나 들은 것



[그림 2] 기억·인지 재생을 위한 발문

을 반복하거나 회상해 내는 활동으로 이루어진다.

[그림 2]는 주인공의 감정과 색·단어 간 연관관계를 찾아보는 발문으로 인지적 암기 또는 선택적인 회상 등의 과정을 통해 사실을 재생해 내는 것으로 교수설계 원리는 [표 3]과 같다.

학습문제	침팬지의 기분과 알맞은 색과 단어끼리 연결해 주세요.
학습목표	그림책 주인공의 감정을 색과 단어로 연결할 수 있다.
학습내용	미술적 요소(색, 사물) 탐색하기 <sup>4)</sup> 그림책의 내용 기억하기 <sup>5)</sup>
교사역할	주인공의 감정 기억할 수 있도록 격려하기 다양한 감정과 색/사물(미술적 요소)의 연관성 찾도록 유도하기
유아역할	주인공의 다양한 기분 기억하기 다양한 감정과 색/사물의 연관성 찾아보기

[표 3] 기억·인지를 위한 프로그램 설계

#### 3.3.2. 수렴적 사고 자극 발문

주어지거나 기억된 자료의 분석과 종합을 이루게 하며 번역, 설명, 결론, 도출 등과 같은 정식적 활동을 자극하는 발문이다(백일정, 2008). 이러한 발문은 유아들이 제시된 그림을 통해 주인공의 감정을 인식하고 [그림 3] 표정과 감정의 상관관계에 대해 연결 짓고 이를 토대로 주인공의 감정을 이해할 수 있는 수렴적 사고가 가능한 발문이다.

이에 [그림 3]에서와 같이 주인공의 감정을 이해하는 과정을 가지고 [표 4]의 교수설계 원리를 제시한다.



[그림 3] 수렴적 사고 자극을 위한 발문

학습문제	침팬지의 기분이 어떤지 이야기 해주세요.
학습목표	그림책 주인공의 다양한 감정을 읽을 수 있다.

4) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-예술경험영역, P.170

5) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-의사소통영역, P.166

6) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-의사소통영역, P.166



학습내용	그림책의 내용 기억하기 <sup>6)</sup> 주인공의 표정을 통해 기분 유추하기 <sup>7)</sup>
교사역할	다양한 표정을 지어보며 흥미 유발하기 주인공의 다양한 표정을 읽을 수 있도록 유발하기 그림으로 유추하지 못하는 것은 책을 통해 확인할 수 격려하기
유아역할	주인공의 다양한 표정을 따라 하기 그림을 보고 주인공의 다양한 감정 읽기 자신의 생각을 말하기

[표 4] 수렴적 사고를 위한 프로그램 설계

### 3.3.3. 확산적 사고 자극 발문

상상적이고 창의적인 대답을 불러일으키도록 하는 발문으로 자료나 과제 등에서 어떤 방법이나 대답의 형태를 제한시킬 만큼 충분한 정보를 제공하지 않은 상태에서 유아 스스로 자료를 분석하고 고안하여 확산적 사고가 이끌어낼 수 있는 발문이다.

[그림 4]에서는 바실리 칸딘스키의 추상화 작품을 제시하고 그림 속에서 감정을 읽어 낼 수 있는 확산적 사고가 가능한 발문을 제시하고 [표 5]와 같이 교수설계 원리를 제공한다.



[그림 4] 확산적 사고 자극 발문

학습문제	화가는 이 그림을 그릴 때 기분이 좋았을까요? 아니면 슬픈 일이 있었을까요?
학습목표	추상회화 작품을 보고 감정을 읽을 수 있다.
학습내용	바실리 칸딘스키의 작품 감상하기 <sup>8)</sup> 작품을 통해 작가(다른 사람)의 감정 유추하기 <sup>9)</sup> 작품을 보고 느낀 점 말하기 <sup>10)</sup>
교사역할	제시된 작품에서 조형의 기본요소(점, 선,면)와 다양한 색을 찾을 수 있도록 유도하기 형태나 색에 다양한 감정 대입 할 있

7) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-사회관계영역, P.167

8) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-예술경험영역, P.171

	도록 격려하기 작품에 대한 다양한 의견을 말할 수 있는 환경제공하기
유아역할	작품에서 점,선,면과 다양한 색 찾기 형태나 색에 감정을 대입해보기 화가의 감정 이해하기 작품에 대한 다양한 의견 발표하기

[표 5] 확산적 사고를 위한 프로그램 설계

### 3.3.4. 평가적 사고 자극 발문

주로 판단, 가치, 선택 등의 반응이 이루어지는 발문으로 자기의 반응을 정당화 하는 것까지 포함한다 (하순련, 2010). [그림5]와 같이 제시된 다양한 자료를 가지고 자신의 감정을 이미지로 표현해보는 과정에서 자신의 내적기준에 의해 판단하고 비판하며 감정을 이미지로 표현할 수 있다. 교수설계원리는 [표 5]와 같다.



[그림 5] 평가적 사고 자극을 위한 발문

학습문제	기분이 가장 좋을 때는 언제인가요? 색깔로 나타내 보세요!
학습목표	자신의 감정을 미술적 요소로 표현할 수 있다.
학습내용	자신의 감정을 알고 말하기 <sup>11)</sup> 제시된 사진을 보고 사물의 색, 모양, 질감 탐색하기 <sup>12)</sup> 다양한 색과 질감표현으로 자신의 감정 표현하기 <sup>13)</sup>
교사역할	자신의 감정을 알고 말할 수 있도록 격려하기 사물의 다양한 질감과 색 제시하기 자연/인공물의 색과 질감에 관심 갖도록 유도하기 미술적 요소로 자신의 감정을 표현할 수 있도록 유도하기
유아역할	자신의 감정을 말하기 사진을 보며 다양한 사물의 색과 질감 관찰하고 경험하기

9) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-사회관계영역, P.167

10) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-의사소통영역, P.165

11) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설

	주변의 사물과 색에도 관심 갖기 색과 질감으로 자신의 감정 표현하기
--	--

[표 5] 평가적 사고를 위한 프로그램 설계

#### 4. 결론 및 제언

유아기 독서는 글로벌화, 정보화 사회가 요구하는 창의적이고 통찰력 있는 인재를 양성하는 교육의 첫 걸음이다. 그런 의미에서 유아 독서교육은 단순히 중요한 정도를 넘어 한 인간의 성장 과정에서 매우 중요한 의미를 가진다. 유아의 독서는 문학적 경험만을 주는 것이 아니라 그와 관련된 여러 가지 활동으로 이끌 수 있는 발판을 마련하는 역할을 한다.

본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 그림책을 활용한 유아의 독서는 다양한 지식과 어휘력, 삶의 가치 등을 포함하고 있기 때문에 여러 가지 영역과 통합되는 특성을 가지고 있으며, 이를 통해 다양한 영역에서의 전인적 발달을 이룰 수 있다.

둘째, 유아교육현장에서 교사와 유아 간의 상호작용은 교육 활동에 있어서 가장 중요한 부분으로 개방적 발문과 폐쇄적 발문을 통한 자극은 유아의 창의력 향상을 위한 중요한 교수-학습 방법이 된다.

셋째, 교사는 의도적으로 다양한 독후활동을 제공해 줌으로써 유아의 지식을 확장하고 독서 태도에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있으며, 창의성을 증진에 도움이 된다는 사실을 확인했다.

이상을 토대로 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 만4세 유아를 위한 독후활동 프로그램을 제시하였는데, 현장에서 유아에게 적용되었을 때 창의력 향상에 어떻게 기여할 수 있는지에 대한 구체적 연구가 실시되어야 하며 그에 따른 프로그램의 보완 또한 이루어져야 할 것이다.

둘째, 유아교육 현장에서의 발문 유형에 대한 보다 심층적인 연구가 이루어져 유아의 창의력 향상에 기여할 수 있는 개방적, 확산적 발문법의 개발을 통해 교사가 잘 활용할 수 있는 발문법의 제시가 필요하다.

셋째, 본 연구는 그림책을 활용한 독후활동 프로그램을 통해 창의력 향상에 도움을 주고자 하였다. 그림책은 유아의 통합적·전인적 발달에 적합한 매체

로 다양한 독후 프로그램으로 발전시키기에 적합하였다. 따라서 유아의 실생활도 밀접한 그림책을 적극적인 교육 매체로 사용할 수 있도록 지속적인 관심이 필요하다.

본 연구에서 제시한 독후프로그램의 실재를 통해 유아의 독서능력을 향상시키고 나아가 독서태도의 긍정적인 변화를 유도하여 창의력 발달에 도움이 되고 개정된 누리교육과정에서 독후활동 현장에서 자료로 활용되기를 기대한다.

서-사회관계영역, P.167

12) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-자연탐구영역, P.173

13) 교육과학기술부, 보건복지부 공저(2012), 누리과정 해설서-예술경험영역, P.170

## 참고문헌

- 강보경 (2013). 「그림책을 활용한 통합 미술교육 프로그램이 유아의 창의적 표현에 미치는 영향」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 교육과학기술부 (2012). 「3~5세 연령별 누리과정 해설서」. 교육과학기술부·보건복지부.
- 권낙원, 민용선 (2003). 인지양식에 따른 발문유형별 학습 효과. 『학습자중심교육과학연구』, 6.
- 김인정 (2001). 「동화를 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향」, 대구대학교 석사학위논문.
- 김소연 (2002). 「그림책을 통한 활동이 유아의 정서지능발달에 미치는 영향」, 경성대학교 석사학위논문.
- 김정섭, 강승희, 강순희 (2004). 『동화를 통한 창의성 교육』. 서현사.
- 로웬펠트 (2002). 『인간을 위한 미술교육』. 미진사
- 박선희, 김경중 (2003). 『유아문학』. 한국방송통신대학교출판부.
- 박성익, 김연경(2004). 발문의 유형에 따른 학습 효과 고찰. 『서울대학교 사대논총』.
- 백일정 (2008). 「사고력 중심의 읽기 지도를 위한 교사 발문 연구」, 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서남희 (2005). 『그림책과 작가 이야기』. 열린어린이.
- 송민정 (2002). 「그림책에 나타난 일러스트레이션이 어린이 미술 표현 활동에 미치는 영향」, 한양대학교 석사학위논문.
- 신헌재, 권혁준, 우동식, 이상구 (1993). 『독서교육의 이론과 방법』. 서울:서광학술자료사.
- 안지성, 이현경, 조희숙 (2011). 앤서니 브라운의 그림책에 나타난 아이 소외. 『열린유아교육연구』.16(4).
- 이민숙 (2009). 「영화를 활용한 발산적 발문이 유아의 창의성에 미치는 효과」, 광주대학교 대학원 석사학위논문.
- 이수진 (2005). 「유아를 위한 그림책에서의 색채표현 연구」, 홍익대학교 석사학위논문.
- 이승혜 (2007). 「독후활동 과제 수행 분석 및 적용방안 연구」, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임부연, 오정희 (2009). 『영유아 교수·학습방법』. 동문사.
- 앤서니 브라운 (2011). 『기분을 말해봐!』, 웅진미디어.
- 엘스 킬레 (2010). 『그림책의 새로운 서사 형식』. 지왕신 외 역. 서울:마루별.
- 정장미 (2006). 「다중지능이론을 적용한 오페라 ‘마술피리’의 감상 지도안 개발」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 채민정 (2008). 「고등학교 1학년 미술과 수업에서 발문법이 비판적 사고력에 미치는 영향」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 하순련 (2010). 『창의적 유아 독서교육의 이해』, 파란마음.
- 황신영 (2011). 「독후활동 프로그램이 중학교 특수학급 학생의 자아존중감과 자기효능감에 미치는 영향」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Bloom, D. (1997). Toward defining miscue analysis: Reading as a social and cultural process. Language Arts, 74(8). 610-617.
- Guilford, J. P.(1970). Traits of creativity in Creativity and its Cultivation. Middlesex, England: Penguin.
- Hillman, J. (1995). Discovery children’s literature. Merrill, an imprint of prentice hall,. N.J.: Englewood Chiffs.
- Sttle, M., & Arizpe, E. (2003). Children Reading Pictures: interesting visual test, NY:Routedge.
- Torrance, N., & Ball, O. E. (1984). Tarrance Tests of creative Thinking: Streamlined manual figural A and B, Scolastic Testing Service.
- Torrance, N. (1988). The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives. R.J.(Ed.). The Nature of Creativity. New York: Cambridge University Press.
- 토픽 이미지. www.topicimages.com (2014.9.10.)

