

장 영 희 교수지도  
석사학위 청구논문

동화내용 예측 활동이 유아의  
동화이해도와 이야기 구성능력에  
미치는 영향

2004

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

윤 현 구

## 논문개요

본 연구의 목적은 동화내용 예측 활동이 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력에 미치는 영향을 알아보는 것이다. 본 연구의 대상은 서울특별시 종로구에 소재한 S유치원에 재원 중인 만 4세 유아 40명(실험 집단 20명, 비교 집단 20명)이다.

실험기간 중 실험집단과 비교집단의 유아들은 각각 12회에 걸쳐 동화를 들었다. 이때 실험집단의 유아들은 동화를 듣기 전 동화책 표지를 보며 동화내용을 예측해 보는 경험을 하였고, 비교집단의 유아들은 단순히 동화만을 듣는 활동을 경험하였다.

본 연구에서 사용한 <동화이해도 검사도구>와 <이야기구성능력 검사도구>는 Morrow(1985)가 제시한 내용 이해도 검사방법과 이야기 다시 말하기 검사방법을 기초로 제작한 박영란(2000), 박금희(2002)의 연구에 사용된 것을 기초로 본 연구자가 이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자(1997)가 제시한 유아에게 적절한 동화책 중 만 4세 유아에게 적합한 동화인 “꼬마 곰 코듀로이”를 이용하여 제작하였다.

본 연구는 동화내용예측 활동이 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다음과 같은 연구문제를 선정하였다.

1. 동화내용 예측 활동은 유아의 동화이해도에 영향을 미치는가?
2. 동화내용 예측 활동은 유아의 이야기 구성능력에 영향을 미치는가?

사전, 사후 검사를 통하여 실시된 동화이해도 검사와 이야기 구성능력 검사는 SPSS/PC+ 프로그램으로 전산처리 되었으며 두 집단간 차이의 유의도

를 검증하기 위하여 공변량분석을 실시하였다.

본 연구에서 나타난 결과는 동화내용 예측활동을 경험한 실험집단의 유아들은 단순히 동화내용만을 들은 비교집단의 유아들보다 동화이해도와 이야기 구성능력에서 통계적으로 의미있는 차이가 있는 것으로 나타났다.

따라서 동화내용 예측활동은 단순히 동화내용만을 듣는 활동보다 유아의 동화이해도와 이야기구성능력을 향상시키는데 더 효과적이라고 할 수 있다.

# 목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	5
3. 용어의 정의	5
II. 이론적 배경	7
1. 동화내용예측활동	7
2. 동화이해도	11
3. 이야기구성능력	15
4. 선행연구	19
III. 연구방법	25
1. 연구대상	25
2. 실험도구	25
3. 검사도구	26
4. 연구절차	31
5. 자료처리	39
IV. 결과 및 해석	40
V. 논의 및 결론	52

1.논의 및 결론	52
2.제언	54
참고문헌	56
영문초록	60
부    록	62

## 표 목 차

<표 1> 연구대상의 평균 월령비교 .....	25
<표 2> 실험에 사용된 동화책 .....	26
<표 3> 동화이해도 검사 평가분석 범주 .....	28
<표 4> 이야기 구성능력 검사 평가분석 범주 .....	30
<표 5> 동화예측활동 .....	34
<표 6> 동화예측활동의 예시 .....	35
<표 7> 동화이해도 사전, 사후 검사 점수의 평균 및 표준편차 .....	40
<표 8> 동화 이해도의 공변량분석 .....	41
<표 9> 이야기 구성능력 사전, 사후 점수의 평균 및 표준편차 .....	42
<표 10> 이야기 구성능력의 공변량분석 .....	43

## 그 림 목 차

<그림 1> 이야기를 통한 유아의 변화과정 .....	18
<그림 2> 동화이해도 사전, 사후 점수의 집단 간 평균 그래프 .....	41
<그림 3> 이야기 구성 능력 사전, 사후 점수의 집단 간 평균 그래프 .....	43

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

문학은 유아들에게 상상력을 길러주고, 경험을 확산·풍부하게 해주며, 사고력 및 창의력을 길러 주고, 즐거움 속에서 세상을 잘 이해하며 살 수 있도록 도와주고, 자기를 잘 표현 할 수 있고, 독서에 대한 좋은 태도와 함께 언어능력, 심미적 감상력 등을 기를 수 있도록 해준다(이상금, 장영희, 1986). 이러한 유아기의 문학에 대한 중요성에 대해 많이 알려지면서 유아들을 위한 여러 종류의 동화책이 더욱 많이 나오고 있으며, 동화를 이용한 많은 활동들이 이루어지면서 유아기 문학교육에 대한 여러 가지 방법이 소개되어 왔다.

과거에는 문학교육에 있어 교사가 주도적으로 유아들에게 동화를 들려주고 그와 관련된 활동들을 소개하여 유아들이 작가가 쓴 동화의 내용을 정확히 이해하도록 했었으나, 오늘날에는 문학교육의 개념을 설명할 때 독자의 능동적 사고과정을 중시하게 됨으로써 책읽기가 문자의 의미를 도출해내는 해독과정이나 의미전달과정이 아니라 독자가 자신의 경험을 바탕으로 글을 분석하고 종합하고 추론하는 주체적 사고과정으로 보고 있다(강성화, 김경희, 2003). 이는 문학이 갖는 고유성, 즉 자율적이고 주관적인 요소가 중시될 때 문학교육은 의미를 갖는다고 보는 것이다. 다시 말해, 문학교육을 하는데 있어서 문학에 대한 즐거움이나 여운을 방해하지 않으면서 이야기 내용에 대한 유아의 자유로운 반응을 중심으로 활동이 진행되어야 함을 강조하고 있다. 문학을 통하여 무엇을 느낄 수 있는 고유한 경험을 존중하면서 동시에 이를 통합교육으로 연결할 수 있는 적절한 방법들을 신중히 적용하여

야 한다는 것이다(이기숙, 2000).

이는 유아가 문학을 접할 때 성인이 들려주는 것을 듣기만 하는 수동적인 입장이 아닌 자신의 경험과 연결시켜 문학을 주관적으로 받아들이고 해석하는 능동적인 입장이 되어야 함을 말하는 것이다.

Rosenblatt도 독서는 독자가 의미를 받아들이기만 하는 수동적인 과정이 아니라, 능동적으로 의미를 창조하는 과정이라고 하였다(이성은, 2003). Cullinan(1989)은 유아로 하여금 자신이 하나의 작품을 창조하는 작가라고 느끼게 하는 것이 중요하다고 하였고, Jacob은 아동문학이 창의적 활동을 유도하고 있으며, 어린 유아들일수록 무한한 창의력을 지니고 있으므로 그 능력을 개발할 수 있는 기회를 많이 제공해 주어야 한다고 하였다(홍웅선, 1971). 즉, 이는 모두 독자의 경험으로부터 의미를 만들어 내는 독자의 능동성을 강조하는 것이다. 이러한 관점에서 책의 내용은 모든 독자에게 동일하게 부과되는 하나의 의미만을 소유한 것이 아니라, 실제로 어떤 독자와 교류할 때까지 기호, 대상으로만 남아있는 것이며, 독자가 책을 문서로서가 아니라 심미적 대상으로 읽게 될 때 비로소 문학작품이 되는 것이라고 할 수 있다. 이렇게 학습자들의 능동적 참여를 이끌어 내게 하는 독서과정은 문학적 상상력과 감수성의 계발을 극대화하여 문학교육에 매우 유용하게 적용될 수 있는 것이다(이성은, 2003). 따라서 문학교육은 책의 내용만을 그대로 알도록 하는 정보 추출적 관점보다 독자가 능동적으로 참여할 수 있도록 하는 심미적 관점에서 이루어지는 것이 좋다고 할 수 있다.

이와 관련된 연구로 김민균(1997)은 유치원 교사를 대상으로 동화시간과 이야기 나누기 시간에서의 교사와 유아의 반응을 관찰하고 자유놀이 시간에 유아들이 책을 가지고 어떻게 놀이하는 지를 관찰하였다. 그 결과 정보 추출적 관점의 교사는 유아들의 문자에 대한 자발적 관심과 흥미를 유발하지

못했고 그 발달을 도와주지도 못했다. 그러나 유아들은 책에 대한 개인적인 감정과 다양한 느낌을 또래들과는 함께 나누기를 원하였다. 이 연구는 유치원 교사의 독서에 대한 관점이 유아에게 절대적 영향을 주므로 유아를 위해 책을 보여 줄 때는 정보 추출적 관점 뿐 만 아니라 심미적 관점도 병행해야 한다고 제안하였다(한국 어린이 문학 교육 연구회, 2002). 김민균의 연구에서도 알 수 있듯이 교사의 태도가 유아들에게도 많은 영향을 주므로 교사가 유아들에게 어떤 경험을 하게 할 때 그 경험을 어떻게 계획하여 유아들에게 제공하는가에 대한 방법이 매우 중요함을 인식하여야 한다.

유치원 현장에서 동화를 읽을 때 학습자인 유아의 능동적 참여를 잘 이끌어 낼 수 있는 좋은 활동은 동화책의 여러 단서들을 이용하여 동화내용을 예상해보는 것이라고 할 수 있다. 이성은(2003)은 예상하기활동이 문학을 접할 때 자신의 경험으로부터 의미를 만들어 내는 능동적 참여자로서의 독자가 되도록 하는 독자반응 활동으로써 필요하다고 하였다. “예상한다”는 것은 유아들이 자신의 사전 경험을 바탕으로 추리하여 생각하는 사고과정으로, 동화내용을 예상하는 활동은 유아들이 자기 나름대로의 주관적인 입장으로 동화를 접하게 하는 것이다. 이경우(2001)는 동화내용을 읽기 전에 동화책에 관련된 활동을 하는 것은 유아가 동화책에 대해 흥미와 관심을 갖도록 하는 것뿐만 아니라 “발판을 마련하는 것”, 즉 동화를 통해 새로운 지식을 접하는 출발점을 자연스럽게 어린이의 경험과 연관시켜 주는 것이라고 하였다. 이러한 동화내용 예상, 예측활동은 유아들이 자신의 경험과 느낌, 생각을 한데 모아 동화내용을 미리 상상해보고 결과를 추리해보면서 독창적인 이야기를 구상해볼 수 있도록 하는 것이다.

또한 이러한 동화내용 예측 활동은 유아들에게 실제 동화내용에 대한 관심을 고조시키고, 흥미와 기대감을 유발하게 하여(김정림, 2000) 보다 적극

적이고 능동적으로 동화를 감상하도록 하는데 도움을 줄 것이다. 유아가 예측했던 동화내용을 바탕으로 유아는 동화를 유아 개인의 과거경험, 선행 지식, 흥미 등에 맞게 새로운 의미로 해석하여 받아들일 수 있게 될 것이다.

이렇게 능동적 독자로서 참여하게 되는 유아들은 주체적인 입장으로 이야기를 구성해보면서 자연스럽게 이야기를 구성하는 능력이 증진 될 것이고, 이를 바탕으로 동화의 내용을 보다 잘 이해하게 되리라 생각한다. 이를 위해 유치원 현장에 있는 교사는 유아들이 문학을 접할 때 능동적 참여자가 되도록 하기 위한 구체적 활동을 계획하여 실행하여야 할 것이다.

이를 위해 앞서 말한 바와 같이 문학교육에 있어서 교사가 유아들이 동화를 동화책의 문자의 의미를 해석하여 이해하도록 하는 것이 아니라 유아가 동화내용의 의미를 개인의 경험과 느낌에 따라 재해석하여 받아들일 수 있는 능동적 독자로 참여할 수 있도록 하는 동화내용 예측활동이 매우 중요하다고 할 수 있다. 그러나 이에 관한 실제 활동은 유치원 현장에서 잘 이루어지지 않는 경향이 있으며, 이러한 활동이 유아들에게 얼마나 효과적인지에 대한 연구도 거의 찾아보기가 힘들다. 동화의 이해도와 이야기 구성능력에 관한 대부분의 연구들은 동화제시방법(김필숙, 1989; 이유선, 1990; 채지영, 1991; 노경숙 1994; 육정수 1996; 박영란, 2000; Pezdek & Hartman, 1983; Holmes, 1987; Purkel & Bornstein, 1980)과 동화 관련 활동(박금희, 2002; 김숙영, 2003; 김진희, 2003; 김희성, 2004)들이어서 동화내용 예측활동에 대한 효과를 알 수가 없다.

이에 본 연구에서는 동화내용 예측활동이 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보아 유치원 현장에서 유아들이 동화활동의 능동적 참여자가 되도록 돕는 동화내용 예측활동의 효과를 알아보고자 한다.

## 2. 연구문제

본 연구는 동화내용예측 활동이 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다음과 같은 연구문제를 선정하였다.

1. 동화내용 예측 활동은 유아의 동화이해도에 영향을 미치는가?
2. 동화내용 예측 활동은 유아의 이야기 구성능력에 영향을 미치는가?

## 3. 용어의 정의

### 1) 동화내용 예측 활동

동화내용 예측 활동이란 동화를 듣기 전 유아들이 동화책에서 주어지는 여러 가지 단서를 통해서 동화책 속의 이야기에 대해 자신의 경험과 관련하여 미리 예상해보는 활동을 말한다.

### 2) 동화이해도

동화이해도란 유아가 동화를 듣고 난 후 그 동화를 이해하고 있는 정도를 나타낸다. 본 연구에서는 동화의 등장인물, 장소, 주인공의 당면문제, 사건의 순서, 문제해결과 결말, 사건회상, 원인과 결과, 등장인물의 감정, 유아의 경험과 관련하여 추론하는 것에 대해 이야기할 수 있는지를 의미한다.

### 3) 이야기 구성능력

이야기 구성능력은 유아가 동화를 듣고 난 후 그 동화를 회상하여 스스로 이야기를 만들어 말 할 수 있는 능력을 말한다. 본 연구에서는 동화와 관련된 6장의 그림카드를 동화를 듣고 난 후 순서에 맞게 배열한 후 그림카드를 보며 동화내용을 회상하여 이야기하는 능력을 의미한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 동화내용 예측활동

유아를 위한 그림책이 그 양이나 질에 있어서 매우 놀라울 정도로 발전되었으며, 유아들은 원하기만 하면 손쉽게 자신이 원하는 이야기를 들을 수 있고 그림책을 볼 수도 있다. 또한 전체적으로 유아기 문학경험의 중요성에 대한 사회적 인식도 달라지고 있으며, 유아교육 현장에서도 문학에 대한 관심이 높아지고 유아에게 의미 있는 전체적인 맥락을 연결하는 방법으로서 문학을 통한 통합적 접근에 대한 관심이 높아 졌다.

그러나 한편에서는 이러한 시도에 대하여 우려의 소리도 제기되고 있다. 즉, 문학을 교육적으로 활용하는 것에 대한 비판적 시각이 그것이다 (Routman, 1988). 이는 문학이 교육적으로 많이 활용되면서 문학이 갖는 고유성은 잃어버리고, 문학이 교육을 위한 하나의 수단이 되어 버려서는 안 된다는 것이다. 즉 문학의 자율적이고 주관적인 요소가 중시될 때, 문학교육이 참된 의미를 갖는다고 보는 것이다.

유아교육 현장에서도 좋은 그림책의 출판에 힘입어 문학을 교육적으로 활용한 문학적 접근이 활발하게 적용되었다. 그러나 이에 대한 Routman의 비판적 시각처럼 많은 유치원에서도 문학의 본질은 잃어버리고, 유아들이 쉽게 접할 수 있는 문학인 여러 동화책들이 교육을 위한 도구로써 사용되었다. 그러나 기존의 수동적인 언어교육방법의 대안으로 총체적 언어접근법이 제기되면서 이전의 교육의 수단으로 사용되었던 문학을 다른 시각으로 교육에 있어 활용한 문학적 접근이 강조되었다.

총체적 언어접근법에서의 Moen(1991)이 말한 언어 교육 목적은 다음과 같다. 첫째, 단어에 익숙하지 않거나 주저하거나 미약한 자아상을 가진 모든 어린이들이 문자를 깨우치고, 자신감 있고 책임감 있는 “학습자”가 되도록 지지하고 격려하는 것이다. 둘째, 어린이들이 이미 가지고 있는 지식을 사용해서 새로운 의미를 창조하도록 돕는데 있다. 이는 어린이들이 언어적으로 능숙하지 못해 자신의 생각을 충분히 표현하지 못하고 자신감을 잃어버리지 않게 문자를 깨우치도록 돕고 더 나아가 이를 바탕으로 자신의 생각을 사전 지식과 경험 등에 비추어 새로운 의미를 창조함으로써 능동적인 주체자가 되도록 하는 것이다.

이경우(2000)는 이러한 총체적 언어접근법에서 여러 교수 전략의 구체적인 방법 중인 하나로 동화를 읽기 전 동화책 내용 추측하기와 표지 읽기 등을 제시하고 있다. 이것은 유아들이 동화를 읽으면서 얻게 되는 새로운 지식을 유아들이 이미 가지고 있는 유아들의 사전 지식과 경험에 연결시켜 주는 것이다. 이를 통해 유아들은 동화를 자신의 기준에서 생각할 수 있는 출발점을 갖게 되고, 이를 바탕으로 동화를 나름대로 재해석하여 자기만의 독창적인 의미로 만들어 받아들이게 된다.

Routman(1988)도 이야기 전개를 예측해 보는 활동을 통해 유아들이 자연스럽게 문해경험을 할 수 있다고 하였다(강성화, 김경희, 2003).

또한, 오늘날에는 문학교육의 개념을 설명할 때 독자의 능동적 사고과정을 중시하게 됨으로써 책읽기가 문자의 의미를 도출해내는 해독과정이나 의미전달과정이 아니라 독자가 자신의 경험을 바탕으로 글을 분석하고 종합하고 추론하는 주체적 사고과정으로 보고 있다(강성화, 김경희, 2003). Rosenblatt도 독서는 독자가 의미를 받아들이기만 하는 수동적인 과정이 아니라, 능동적으로 의미를 창조하는 과정이라고 하였다. 유아들에게 있어 성

인들에 의해 만들어진 이야기를 듣는 활동이 수동적 활동이라면 스스로 이야기를 예측해보고, 만들어 보는 활동은 자신의 생각을 언어로 표현해 내는 능동적 활동이라고 할 수 있을 것이다. 이를 볼 때 동화내용 예측활동은 유아들이 능동적 사고과정을 통하여 글을 분석, 종합, 추론하여 독창적이고 창조적으로 문학을 접할 수 있게 하는 유아기 문학교육에 있어 중요한 방법 중의 하나이다.

이는 유아로 하여금 자신이 하나의 작품을 창조하는 작가라고 느끼게 하는 것이 중요하다고 말한 Cullinan(1989)과 아동문학이 창의적 활동을 유도하고 있으며, 어린 유아들일수록 무한한 창의력을 지니고 있으므로 그 능력을 개발할 수 있는 기회를 많이 제공해 주어야 한다는 Jacob(홍웅선, 1971)의 이야기와 서로 일치하는 내용이기도 하다.

이에 유아들도 동화를 성인이 들려주는 대로만 듣고 느끼는 수동적인 태도로만 받아들이는 것이 아니라 동화의 내용을 예측해보기도 하고, 동화의 내용을 자신의 경험에 비추어 새롭게 꾸며 보기도 하면서 능동적, 적극적, 창의적으로 활동할 수 있도록 해야 할 것이다.

책을 읽기 전에 배경 지식을 충분히 활용하는 것도 유아들이 동화내용을 미리 예측해보거나 동화내용을 의미 있게 재구성하는데 필요하다. 개인이 가지고 있는 지식의 구조, 또는 우리 기억 속에 저장되어 있는 경험과 동화를 연관시켜 볼 수 있다. 글의 의미 구성은 독자의 배경이나 지식, 읽는 목적, 읽는 상황에 따라 달라진다. 글을 읽고 의미를 해석하는 것은 문자의 단순 번역이나 글자 그대로의 해석이 아니라, 독자들의 기존 지식, 문화적 배경, 흥미 등에 크게 영향을 받는다.

동화내용을 예측하면서 유아들은 동화내용 예측을 위한 여러 가지 단서를 하나 하나 살피게 된다. 단서들을 살피면서 그 단서들이 가지고 있는 특성

에 대해서도 파악하게 되고, 그 단서들을 서로 관계 지어 보기도 하고, 단서들과 관련된 자신의 경험을 회상하여 연결시켜보고, 여러 가지 사건과 상황, 이야기들을 상상해보게 된다. 또한 사건의 결과를 예상하거나 숨겨진 내용을 추리할 수 있다(강성화, 김경희, 2003). 이러한 과정들은 유아들이 교사가 들려주는 동화를 듣기만 하는 입장이 아니라 유아 자신이 주체자가 되어 동화내용을 자신의 경험에 비추어 구성해보는 기회를 갖게 한다.

또한 유아들이 그림과 글자를 조심스럽게 듣고 보도록 하고 유아들이 표지에 있는 글자를 읽어 보게 하거나 제목이나 표지그림에 기초하여 책의 내용을 추측하게 하는 것은 유아들이 동화에 대한 흥미를 가질 수 있도록 유도하여 동화를 들을 때에 보다 더 적극적이고 능동적으로 참여하도록 한다. 또한 책의 작가와 삽화가에 대한 이야기를 해보고 책의 주제와 관련된 유아 자신의 경험에 대해 이야기를 해보게 하고 유아들이 보아왔던 책의 유형에 대한 이야기를 나누어 보는 것도 이에 도움이 된다.

유아가 책을 읽을 때 동화내용을 예측해 보게 하기 위해 “그림에서는 앞으로 어떠한 사건이 일어날까?” “그림은 무엇을 말해 주니?” “그림만을 보고 주인공에게 어떤 일이 일어날지 말해보자” “제목만 보고 누가 이 이야기의 내용을 말해 볼까?” “제목이 뜻하는 바는 무엇일까?” “제목을 보고 생각나는 것이 있니?” “예전에 이런 경험이 있니?” 등의 실제적인 질문을 할 수 있다. 또한 어떤 책인지 알 수 있는 방법으로 책표지, 출판사, 인쇄 상태, 머리 말, 작가 후기 등을 살펴보게 할 수도 있다(김자연, 2003).

그리고, 교사는 유아들이 동화를 접할 때 적절한 순간에 다음에 무슨 일이 일어날지 예측해보게 하고 유아들이 이야기에 대한 그들 자신의 해석을 말할 수 있도록 해야 한다. 그렇다고 능동적 주체자로서 유아가 동화를 접할 수 있게 하기위해 교사가 유아가 읽어야 할 책과 모든 내용들을 모두 선

정해 줄 필요는 없다. 다시 말해 유아 스스로 할 수 있는 일을 교사가 대신 하여 강제적으로 해줄 필요가 없다는 것이다(오영희, 양승지, 2003). 유아는 유아 스스로가 동화를 접하면서 스스로 동화의 내용을 재구성하여 의미 있게 받아들일 수 있기 때문이다.

앞에서 살펴본 바와 같이 문학을 통한 교육은 단순한 문자해독 기능을 훈련하는 것이 아니라 유아에게 의미 있는 상황에서 자발적이고 능동적인 학습이 이루어지도록 돕는 것이다(이기숙, 2001).

문학의 교육성은 독자 스스로가 즐겁게 참여함으로써 더욱 높아질 수 있다. 강제성을 띠어 의무감에 사로잡히게 하기 보다는 자율적으로 내적인 흥미를 느낄 수 있도록 유도해야 하는 것이다. 어린이는 한 장면의 그림 속에서도 여러 가지 이야기와 뜻과 놀이를 읽어내는 독특한 능력을 가졌으므로(이상금, 2004), 교사가 일방적으로 “이런 상황이면 무섭다”고 단정을 하여 유아들의 상상을 막아서는 안 되는 것이다(하청호, 심후섭, 1998).

## 2. 동화이해도

성장하는 과정과 함께 문학작품을 이해하고 감상하는 능력과 태도가 병행하여 성장하도록 도와주는 것이 문학교육의 목적이 된다. 문학을 이해하고 감상하는 능력은 저절로 습득되는 것이 아니라 고양되고 선택된 환경, 자료, 경험에 의하여 길러지는 것이라 하겠다(이상금, 장영희, 1996) 어린이들이 이야기를 듣는 것은 단순히 수동적으로 받아들이는 과정만이 아니라 그가

이미 갖고 있는 기존정보 및 정신구조와 새로 들어온 정보 및 논리체계와의 활발한 교류가 일어나는 과정이라고 할 수 있다. 따라서 그 어린이가 들은 동화와 관련된 개념이나 지식을 이미 갖고 있을 때 그 이야기를 이해하거나 기억해 내는데 더 용이하다. 어린이들이 동화를 듣고 그것의 내용이나 순서, 인과관계 등을 이해하고 그것을 다시 기억하여 표현해 보는 과정은 단순한 기억의 결과가 아니라 그가 이미 갖고 있던 인지구조 속에 새로운 이야기가 결합되어 나타나는 결과인 것이다(이상금, 장영희, 1996).

보스톤 대학교의 부속 유아원 프로그램의 경우 언어교육 중 유아의 동화 이해에 관해 “책에 있는 그림을 단서로 하여 동화를 다시 말할 수 있는가, 동화에 나오는 사건들에 대한 질문에 대답을 할 수 있는가, 동화를 다시 말할 때, 중심 사건들을 대부분 포함시키면서 올바른 순서로 말하는가, 동화 속의 사건을 자기 자신의 경험과 연결시키는가, 비슷한 사건, 인물 및 결과를 가리키면서 하나의 동화를 다른 동화와 간단히 비교할 수 있는가, 동화 속에 나오는 한 사건과 다른 사건과의 관계를 이해하는가, 다음에 일어날 사건과 사건들의 인과관계를 예상할 수 있는가, 현실과 상상의 세계를 구분하는가, 진실을 잘못된 믿음과 구별하는가, 동화 속에 모든 세부내용이 제시되지 않았을 때, 어떤 일이 일어났을 지를 추리해 볼 수 있는가”와 같은 내용을 포함하고 있다(Schickendanz, 1993; 이영자, 1996; 재인용).

이와 같이 유치원에서 이루어지고 있는 다양한 동화활동은 유아의 언어적 기술을 발달시킬 수 있는 기회를 제공해 준다. 유아들은 동화를 들으면서 먼저 듣기를 배우게 되며, 동화의 줄거리를 서로 이야기해 보고 또 다른 유아에게 이야기해줌으로써 말하기와 경청하기의 경험을 하게 된다. 이렇게 하여 유아는 동화의 줄거리를 순서적으로 기억하게 되어 논리적 사고능력이 발달되고 이해력, 어휘력도 증진된다(Leonard, 1990).

또한 유아를 문학의 주체자로 생각하고 유아가 동화를 들을 때 유아 자신의 입장에서 자신의 경험에 비추어 여러 사건과 결과를 미리 추리해보는 과정을 겪어 볼 수 있는 동화내용예측 활동도 유아의 이해력을 증진시켜 동화의 내용을 보다 잘 이해하는데 도움이 된다.

이를 위해 유아들에게 그 동화의 내용이 다음에 어떻게 이어질지 예측하여 말하게 한다. 그리고 그 같은 예측의 근거를 말하게 한다. 예측의 근거는 지금까지 읽은 동화 내용 속에서 찾을 수도 있고, 우리의 일상생활에서의 경험이나 지식에서 찾을 수도 있으며, 또는 이야기의 전형 속에서 찾을 수도 있다(조정숙, 김은심, 1996). 유아들은 이렇게 작가가 써 놓은 글을 수동적으로 읽는 것이 아니라 유아들이 글을 나름대로 예측하고 해석하는 능동적인 활동을 통해 이야기의 구조가 축적되고 그것이 확장되어 사물에 대한 이해력이 빨라지게 되는 것이다(김자연, 2003).

위에서 말한 것처럼 유아들은 동화를 읽으면서 또한 그와 관련된 활동들을 하면서 이해력이 증진된다. 이것은 유아들이 동화를 “읽는다”는 것은 단순히 동화 속의 문자만 해독하는 것이 아니라 동화를 읽으면서 유아 나름대로의 사고과정을 거쳐 이루어지는 것이다. “읽기”에 대한 일반적인 정의로 국어대사전(일중당, 1984)에는 “책을 보다”, “뜻을 알아차리다”라고 하였다.

전통적으로 읽기는 ‘수동적으로 해독하기’ 과정으로 간주되어 왔다(Macon et., 1991). 동화책을 읽는 사람은 작가가 쓴 글자에서 의미를 만들어 보며 새로운 지식을 자신의 기존 경험과 통합하며 생각해 보는 동안 작가의 의도에 주의를 기울이게 되는 것이다. 그런 의미에서 보면 동화를 읽는 과정은 의미의 이해에 초점을 두는 읽기가 가장 잘 일어날 수 있는 경우라고 할 수 있다(김현희, 박상희, 2003).

그러나 학자들은 각각 그들의 관점에 따라 조금씩 다른 정의를 내리고 있

다.

Goins(1958)는 인쇄된 문자나 보통 쓰여 졌거나 또는 기호를 감각을 통하여 지각하고 그 문자와 기호가 지니고 있는 의미를 해석하는 과정이라고 하였다. Hall 등(1979)은 문자언어가 상징하는 바를 처리하여 그 의미를 해독하는 과정이라고 정의하고 있다. 이러한 해독, 해석하는 과정에 대하여 Strang(1976)은 시각 작용에 의해서 글자, 낱말, 또는 구가 지각되며 그와 함께 그 의미를 알게 된다고 하였다. 이때 하나의 문자와 구가 지닌 의미는 읽는 사람의 과거 경험과 현재의 상태와 결부되는 인지과정이며 그 문자가 지닌 의미를 개념화하게 된다는 것이다. Goldman과 Goldman(1977)이 서로 관련된 복잡한 행동으로써 읽는다는 것은 언어, 주위환경, 인쇄물 및 말간의 특수한 관계에 대해 자신이 알고 있는 것을 활용하는 것이라 하였다. Petty 등(1981)은 읽기란 단순한 것이 아니라 순서적인 정신과정을 포함하는 복잡한 행동이라고 하였으며, Prefetti(1985)는 이해력을 비롯한 많은 일반적인 인지능력을 포함하는 과정이라고 하였다(조정숙, 김은심, 1996). 오늘날에는 책을 읽는 것이 단순히 의미를 해독하는 과정이 아닌 독자 나름대로의 의미를 재구성하는 능동적인 참여과정이라고 볼 수 있다.

위에서 말한 바와 같이 글을 읽는다는 것은 개개인의 복잡하고 능동적인 인지과정이 포함되고, 독자마다 글 내용에 대한 배경 지식이 다르기 때문에 같은 글이라도 이로부터 구성되는 의미는 독자마다 다를 수밖에 없다. 글에서 다루는 내용에 대한 배경 지식이 충분하지 못한 독자나, 비록 배경 지식은 갖고 있으나 글을 읽을 때에 이를 적극적으로 활용하지 못하는 독자들은 글의 내용을 충실히 이해하지 못한다. 또한, 같은 내용에 대하여 독자가 갖고 있는 지식이 필자가 갖고 있는 지식과 다를 경우에도 독자의 해석은 필자가 의도한 것과 다르게 될 수 있다. 읽기의 목적은 어디까지나 의미 구성

이고, 의미 구성은 배경 지식의 활용을 통하지 않고는 실패하기 쉽다. 어린 유아들이라 할지라도, 교사의 지도 전략에 따라 배경 지식을 적절하게 활용하는 습관을 길러 줄 수 있을 것이다. 읽기는 글에 대하여 추리하고 생각해서 의미를 구성해 내는 특별한 형태의 지적 활동이다. 비록 유아들이라 할지라도 성숙한 독자가 독해를 위해 추리하고 생각하는 정신적 활동을 하도록 유도해야 한다. 유아 교사는 책 속에 나오는 이야기나 교실 속의 여러 사건들에 관하여 유아들이 서로 토의해 보게 함으로써 추리할 수 있는 능력과 자신의 아이디어를 표현할 수 있는 능력을 길러 주어야 한다. 교사는 유아들이 올바른 읽기란 문제를 확인하고, 남의 아이디어를 이해하고, 글 속에 내재되어 있는 의미를 구성하는 과정이 반드시 요구된다는 사실을 일찍부터 인식하도록 도와주어야 한다. 읽기 행위는 “의미 추구의 행위”란 사실을 결코 잊어서는 안 된다. 의미 추구의 행위는 결코 수동적인 수용을 통해서 이루어질 수 없다(조정숙,김은심,1996).

강성화, 강경희(2003)는 책을 읽는 과정에서 저자의 입장과 의도를 파악하고 자신에게 필요한 정보를 선택할 수 있다면 이것이 비판적 글 읽기라고 말하였다. 유아의 경우 자신의 경험에 비추어 글의 내용을 음미하게 함으로써 비판적 사고능력을 기를 수 있으며, 특히 다양한 장르와 다양한 이야기 구조의 동화책이 비판적 사고를 통해 이야기 이해력에 도움을 준다고 하였다.

### 3. 이야기 구성능력

이야기를 듣고 말하는 것은 유아에게 있어 보편적인 경험이다. 이야기는 모든 사회에서 발생하며 그 사회의 유아들은 이야기를 인식하고, 예측하고, 말하고, 읽고, 이해하고 반응하는 것을 배워야 한다. 유아는 이야기를 통해서 언어발달 뿐만 아니라 사회의 가치체계와 일상생활에 필요한 문제 해결 전략 및 새로운 지식을 배우고 순차적이고 논리적으로 생각하는 기능을 기르며, 중요한 사고를 회상하고 이야기 정보를 통합하는 기술을 발달시킨다 (유안진, 2001). 또한 이야기를 많이 해 볼 수 있는 기회를 가짐으로써 이야기를 구성하는 능력이 길러 질 수 있다.

유아들은 부모, 교사 혹은 다른 사람들에 의해 들었던 이야기나 스스로 읽은 동화에 대해 다시 말해보는 것을 매우 흥미 있어 하며 즐거워한다(이경우, 1998). 이야기 해보기 활동은 구어를 통하여 문학 경험에 적극적으로 참여할 수 있는 한 방법으로, McConaughy(1980)는 이야기 말하기를 통해서 이야기 쉼표를 사용하고 발달시키도록 함으로써 이야기가 어떻게 진행되며, 이야기를 기억하기 위해서 무엇이 중요한지를 결정하는 방법을 배울 수 있게 된다고 하였다. 동화를 듣고 그것의 내용이나 순서, 인과관계 등을 이해하고 그것을 다시 기억하여 말로 표현하여 이야기를 구성해 보는 과정은 단순히 기억의 결과가 아니라 그가 이미 갖고 있던 인지 구조 속에 새로운 이야기가 결합되어 나타나는 결과이다.

유아들은 많은 이야기를 듣거나 읽으면서 이야기의 구성을 이해할 수 있다. 앞으로의 상황에 대해서도 추측할 수 있게 된다. 특히 반복적인 어구로 구성되어 있는 이야기는 조금만 듣거나 읽어도 유아들은 그 이야기의 구성을 파악할 수 있다. 이것은 유아들이 그 책의 내용을 외워서가 아니라 직관적으로 이야기의 구성을 알기 때문이다. 유아들은 이러한 과정을 통해 앞으로 어떻게 펼쳐질 것인지를 예측하는 직관을 획득하게 되는데 이것을 이야

기 감각의 발달이라고 한다(이춘희, 2002). 이런 이야기 감각의 발달은 유아  
가 이야기를 다시 말 할 때 이야기를 구성할 수 있는 능력을 증진시키는데  
도움이 된다.

Magee와 Sutton-Smith(1983)은 유아로 하여금 동화를 읽고 그 동화내용을  
다시 말해보도록 하는 활동은 유아가 수동적인 청자이기보다는 적극적이고  
능동적인 활동의 참여자가 되도록 할 수 있다고 하였다.

또한, Morrow(1996)는 이야기를 구성하는 이야기 다시 말해보기 활동을  
다양한 평가도구로 사용해야 한다면서 그 중요성에 대해 다음과 같이 이야  
기하였다. 첫째, 이것은 유아가 동화를 얼마나 이해하였는지를 이해하는 모  
든 과정을 나타낼 수 있다. 둘째, 유아의 문자회상능력을 진단할 수 있으며,  
유아의 이야기 구조감각을 평가할 수 있게 해준다. 셋째, 본문에 들어나지  
않았던 함축된 의미를 분류, 통합, 조직하는 추론능력을 평가할 수 있게 해  
준다. 넷째, 유아들에게 구체적인 질문을 통해 이해도를 평가하는 방법으로  
단편적인 질문을 요구하는 전통적인 이해도 평가방법보다 훨씬 많은 장점을  
지니고 있다. 다섯째, 이야기 다시 말해보기는 구어를 사용하여 문학 활동에  
적극적으로 참여하는 과정으로써 언어발달의 생산적인 모델이 될 수 있다고  
하였다.

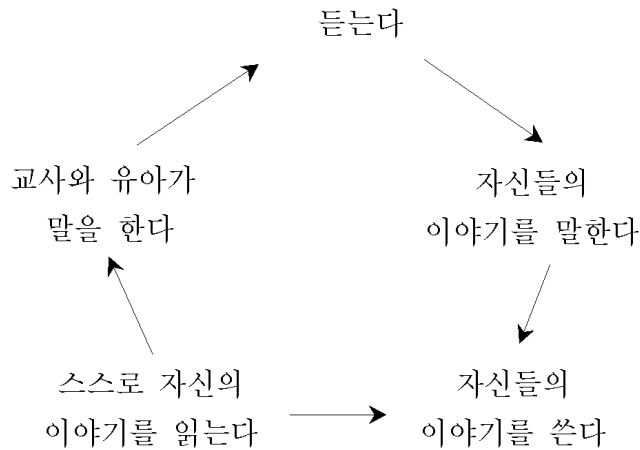
이렇듯이 이야기 다시 말해보기는 문어를 습득하는데 있어 기초가 되는  
구어기술을 숙달시키는데 필수적인 것이며, 이를 토대로 언어발달을 성공적  
으로 수행할 수 있도록 도와준다(Morrow, 1996).

성인들이 구연해주는 이야기를 즐겁게 들었던 유아들은 스스로 이야기를  
구연해 보고 싶어 한다. 이처럼 본래의 이야기를 구연하거나 다시 이야기해  
보기하는 것은 유아들에게 긍정적인 점을 제공한다고 한다.

Morrow(1985)에 의하면 성인의 도움을 받아 이야기를 다시 해보면서 유

아들은 자신들이 들었던 이야기에 대한 생각을 발달시키게 된다고 하였다.

Clitt과 Shaw(1988)은 유아가 이야기를 듣는 동안의 상호작용을 다음과 같이 요약하였다.



<그림1> 이야기를 통한 유아의 변화과정

이처럼 유아들은 이야기를 해보면서 이야기를 이해하고 이야기에 대한 개념을 내면화하는 것이다.

Morrow(1985)는 유아들에게 이야기 다시 해보기를 하도록 하는 기회를 자주 한 결과 유아들이 이야기 다시하기의 내용이 길어지며 이야기의 구조 등 주제와 순서대로 배열하기를 자주 했다고 하였다. 들었던 이야기를 해보라고 하는 것은 유아들에게는 창의성을 요하는 일이다. 또한 논리적 사고, 순서 짓기, 원인과 결과의 추론을 요구하는 것이다. 이야기 다시 해보기는 분석, 종합, 조직, 산출을 하는 사고가 요구되는 활동이다. 그러므로 동일한 이야기를 들었을지라도 그들이 하는 이야기는 모두 다를 수 있다(김현희, 박상희, 2003). 따라서 유아들이 이야기를 다시 말 할 때 교사는 그 이야기를 원본의 동화와 똑같이 이야기해야한다고 생각하지 말고 유아들이 자유스럽

게 자신의 경험에 비추어 이야기를 다시 말해볼 수 있도록 격려해주는 분위기를 만들어야 할 것이다.

이와 동시에 정확하거나 아름다운 언어표현을 배울 수 있는 기회를 제공한다. 유아는 감동을 언어로 표현하며 언어적 표현이 어려운 경우도 인형이나 극화형식을 빌어 표현하게 된다. 언어표현 시 정확하고 적합한 어휘의 선택과 문장구성이 가능하며 창의적인 언어표현을 발달시킬 수 있다. 유아는 많은 이야기를 읽고 들음으로써 이야기의 구성을 이해하게 되고 어떻게 전개될지를 예측함으로써 이야기를 잘 구성하게 된다(강성화, 김경희, 2003). 이러한 경험은 유아가 자신의 이야기를 만들어낼 때 이야기 줄거리, 등장인물, 어휘 등을 구성하도록 돕는다(Maguire, 1985). 따라서 교사는 유아들이 이야기를 듣는 동안 더 많이 참여할 기회를 제공하고 교사는 유아가 자신의 이야기를 말하는 경험을 하도록 격려해야 한다.

#### 4. 선행연구

동화와 관련된 활동 경험이 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력에 미치는 영향에 대한 선행연구는 다음과 같다.

유아의 동화이해도에 관한 연구들을 보면 구연동화가 유아의 동화이해도에 긍정적인 효과를 가져온다고 밝힌 연구들(Eric, 1991; Wellhousen, 1993)이 있다. 또한 동화제시방법에 따라 유아들이 동화내용을 어떻게 이해하는지에 관한 연구(김필숙, 1989; 이유선, 1990; 채지영, 1991; 이형아, 1992; 노경숙, 1994; 육정수, 1996; 박영란, 2000; Pezdek & Hartman, 1983; Holmes,

1987; Purkel & Bornstein, 1980)를 기초로 유아의 동화이해도에 차이가 있음을 알 수 있다.

이유선(1990)은 동화의 제시방법이 유아의 시각적 주의집중과 동화내용 기억 및 이해에 어떠한 영향을 미치는 지 알아보기 위해, 구연동화, 그림동화, 퍼즐동화를 세집단의 유아들에게 제시하였다. 그 결과 구연동화, 그림동화, 퍼즐동화의 세 가지 제시방법 중에서 유아들의 동화내용의 이해는 구연과 퍼즐을 이용한 동화의 제시방법이 효과적인 것으로 나타났다. 채지영(1991)은 6세 유아와 초등학교 2학년생을 대상으로 그림동화와 텔레비전 동화를 제시한 후 유아의 동화이해도에 미치는 영향을 연구한 결과 나이가 증가함에 따라 동화내용을 더 잘 이해한다고 하였으며, 그림을 제시한 것은 동일하지만 그림동화를 들려준 집단이 훨씬 효과적이었다고 보고하였다. 이는 텔레비전의 빠른 속도나 다양한 화면처리로 인한 반사적인 시각적 주의 집중은 사고의 지속과 집중을 방해하여 동화 내용의 기억이나 이해를 감소시키기 때문이라고 하였다. 5세 유아와 초등학교 1학년을 대상으로 어떤 제시방법이 효과적인가를 검증해 본 육정숙(1995)도 5세 유아에게는 그림동화 제시방법이 가장 효과적이었지만 구연동화와 녹음그림동화 제시방법간에는 유의한 차이가 없었으며, 초등학교 1학년은 세 가지 동화제시에 모두 집중을 잘하지만 그 중에서 구연동화를 들려주었을 때 가장 효과적이었다고 보고하였다.

Purkel과 Bornstein(1980)은 6-9세 유아를 대상으로 그림전체를 제시한 집단, 부분그림을 제시한 집단, 그림을 제시하지 않은 집단간의 동화 이해능력을 검증해 보았는데 그림전체를 제시한 집단이 효과적이었다고 하였다. Pezdek과 Hartman(1983)도 유아에게 동화를 구연으로 들려주는 방법과 그림을 보여주며 이야기를 들려주는 방법으로 제시한 결과 그림을 보여주며

이야기를 들려주는 방법이 유아의 동화이해도에 효과적이었다고 하였다.

박영란(2000)은 구연동화와 그림동화를 중심으로 유아의 동화이해도에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 연구를 하였다. 연구 결과 만 4세의 유아들은 그림동화를 이용한 동화제시방법이, 만 6세의 유아들은 구연동화를 통한 동화제시방법이 동화이해도에 긍정적인 효과를 가져온다고 하였다. 이형아(1992)의 논문에서도 동화의 제시방법이 유아의 동화내용 기억 및 이해에 어떠한 영향을 미치며 연령별로는 어떠한 제시방법이 효과적인가를 알아보았는데, 동화내용의 기억에서 6세 유아는 구연동화가 가장 효과적이며 4세 유아는 그림동화와 녹음그림동화가 효과적인 것으로 나타났고, 동화내용의 이해는 6세 유아는 구연동화를 가장 잘 이해하였으며, 4세 유아는 구연동화보다는 그림동화와 녹음그림동화를 더 잘 이해하는 것으로 나타났다. 이는 연령에 따라 적절한 동화제시방법을 사용해야함을 나타낸다고 할 수 있다. 또한 동화는 개별이나 소그룹에서 이야기를 직접 듣는 것이 효과적이며, 슬라이드 보다는 책을 읽어 주는 것이, 책을 읽어줄 경우 그림 있는 것이 없는 것에 비해 그 이야기를 잘 이해한다고 하였다(박상옥, 1985).

이밖에 동화반복 읽기와 교사와 유아의 상호작용이 동화의 기억과 이해에 미치는 영향에 관한연구(김원경, 2003), 극화활동이 유아의 동화내용이해 및 기억에 미치는 영향에 관한 연구(조애령, 2000)등에서도 동화를 유아에게 어떤 방법으로 접근시키는가에 따라 동화이해도에 차이가 있다는 것을 알려주고 있다.

Pellgrini과 Galda(1982)의 연구에서는 극화놀이 집단, 어른이 유도하는 이야기 나누기 집단, 그림 그리는 집단으로 책을 읽게 한 후 들은 이야기를 다시 이야기 했을 때 이야기 이해도가 가장 높은 집단은 극화 놀이 집단으로 나타났다. 국내의 연구에서도 극화 놀이와 역할 놀이를 혼련시킨 결과,

통제집단이나 역할 놀이 집단보다 이해력에서 높은 점수를 받은 것은 극화 놀이 집단이었다(이혜란, 1985).

이상의 견해들을 종합해 보면 동화제시방법과 연령에 따라 유아의 동화 이해도에는 차이가 있음을 알 수 있다.

유아의 이야기 구성능력에 관한 연구들을 살펴보면, Morrow(1985)는 유아들에게 이야기 다시 말해보기 기회를 많이 제공할 때 유아들은 보다 확실하게 주제를 이야기하며 줄거리 순서에 맞게 이야기를 구성하는 능력이 놀랍게도 증가한다고 하였다.

김지영(2002)은 이야기 꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력 및 읽기 태도에 어떠한 효과가 있는 지 알아보기 위해, 만 4,5세 유아를 대상으로 실험집단 유아들은 이야기 꾸미기 자료를 보고 토의를 한 후 이야기 꾸미기 활동을 실시하였고, 비교집단 유아들은 실험집단과 같은 이야기 꾸미기 자료를 동화로 각본 한 것을 듣는 활동을 하였다. 연구의 결과 이야기 꾸미기 활동을 실시한 집단이 이야기 듣기 활동을 실시한 집단보다 이야기 구성능력이 높게 나타났으며, 이야기 꾸미기 활동은 유아의 전체적인 이야기 구성 능력과 이야기 구성능력 중에서도 자발적인 의미구성과 즉각적인 이해를 증진시키는데 효과가 있는 것으로 나타났다.

김영순, 홍경은(2000)은 글 없는 그림책읽기 활동이 유아의 이야기 구성능력에 미치는 장단기 효과에 대해 연구를 한 결과 글 없는 그림책읽기 활동을 경험한 유아들의 이야기 구성능력에 긍정적 효과가 있었으며, 이 효과는 6개월 후에도 지속되었다고 하였다.

또한 이야기 다시 말해보기는 이해도를 평가할 뿐 아니라 그 활동을 통해 이해력을 증진시킬 수 있다는 연구들(하양승, 1994; 허태화, 1996; 황정임, 1998)이 보고 되고 있다. 만 5세 유아 29명을 대상으로 실험집단과 통제집단

에 각각 14명과 15명을 배정하여 10회에 걸쳐서 동화를 들려준 후 이야기 다시 말해보기를 한 집단과 그렇지 않은 집단 간의 내용 이해도 차이를 검증한 하양승(1995)은 이야기 다시 말해보기를 실시한 실험집단의 유아들이 훨씬 동화이해를 잘했다고 보고하였다. 허태화(1996)도 동화책 읽기 활동 후에 이야기 다시 말해보기 활동이 유아의 어휘력과 동화내용 이해에 미치는 효과를 검증하고자 하였는데, 5세 유아 40명을 대상으로 동화책 읽기를 마친 후에 이야기 해보기 활동을 실시한 집단의 유아와 단순히 책만 두 번을 반복해서 읽기만 한 집단의 유아의 동화내용 이해도에는 큰 차이를 보였음을 시사하였다.

Wellhousen(1993)은 유아들로부터 다양한 언어를 유도해 내기 위해 시각적인 자극 없이 구연해보기, 그림을 보고 이야기 해보기, 그림을 그리고 나서 이야기 해보기 등의 3가지 상황을 제시한 결과 그림을 제시하지 않고 구연하기를 실시했을 때 가장 유창성있고 정교화된 이야기 구성을 한다고 보고했다. 만 4,5세 유아의 이야기 꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력 및 읽기 태도에 미치는 영향을 알아보기 위한 김지영(2002)의 연구에서는 실험 집단 유아들은 이야기 꾸미기 자료를 보고 토의를 한 후 이야기 꾸미기 활동을 실시하였고 비교집단 유아들은 실험집단과 같은 이야기 꾸미기 자료를 동화로 각본 한 것을 듣는 활동을 실시하였다. 그 결과 이야기 꾸미기 활동을 실시한 실험집단의 유아들이 이야기 듣기 활동을 실시한 집단의 유아들보다 이야기 구성능력이 높게 나타났다. 이야기 구성능력 중에서도 하위 영역인 자발적인 의미 구성과 즉각적인 이해를 증진시키는데 효과가 있는 것으로 밝혀졌다. 또한 권신숙(2002)의 유아의 읽기 능력에 따른 이야기 구성 능력에 관한 연구에서는 글자 없는 그림책을 활용한 이야기 구성능력의 차이를 알아보았다. 그 결과 유아의 자유로운 이야기 구성 능력은 유아의 읽

기 능 력 이 높 을 수 록 자 유 로 운 이 야 기 구 성 능 력 이 높 음 을 나 타 내 었 다

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울특별시 종로구에 위치하며 주로 중산층 가정의 유아들이 다니는 S유치원의 만 4세 유아 40명으로 선정하였다. 연구대상으로 선정된 만 4세 동일 연령의 유아들을 실험집단 20명, 비교집단 20명으로 구성하였다. 연구대상 유아의 평균 연령 및 표준 편차는 다음 표 1과 같다.

<표1> 연구대상의 평균 월령 비교

집단	사례수	평균월령	표준편차
실험집단	20	60.4	3.5
비교집단	20	62.3	3.7

#### 2. 실험도구

##### 1) 동화책의 선정

연구에 사용된 동화책은 김세희(2000)가 제시한 유아문학 작품의 평가기준을 바탕으로 본 연구자와 유치원 교사 3인이 만 4세 유아에게 적절하다고 추천한 동화책 12권을 선정하였다. 유아문학 작품의 평가기준은 부록 1에 첨부하였다. 이 동화책은 본 연구가 유아의 동화이해도와 이야기 구성력에

관한 것이므로 유아들에게 잘 알려지지 않은 것으로 하였다.

실험에 사용된 동화책은 표 2와 같다.

<표2> 실험에 사용된 동화책

	동화 제목	작가명
1	생쥐와 태엽쥐	레오 리오니
2	꼬리를 돌려 주세요	노니 호그로지안
3	내 보물 1호 티노	김영수
4	커다란 것을 좋아하는 임금님	안노 미쓰마사
5	개가 무서워요	볼프 에블브루호
6	아빠는 너무해	미레이유 달랑세
7	우리 친구하자	쓰쓰이 요리코
8	세상에서 가장 아름다운 달걀	헬메 하이네
9	한스코는 코쟁이 코	제임스 크뤼스
10	구름나라	존 버닝햄
11	쏘피가 화나면...	몰리 뱅
12	황금왕글의 모자	에드워드 리어

### 3. 검사도구

본 연구의 동화이해도 검사도구와 이야기구성능력 검사도구는 Morrow(1985)가 제시한 내용 이해도 검사방법과 이야기 다시 말하기 검사

방법을 기초로 제작한 박영란(2000), 박금희(2002)의 연구에 사용된 것을 기초로 본 연구자가 이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자(1997)가 제시한 유아에게 적절한 동화책 중 만 4세 유아에게 적합한 동화인 “꼬마 곰 코듀로이”를 이용하여 제작하였다.

검사에 사용된 그림 카드는 동화내용의 사건의 흐름을 잘 나타낼 수 있는 6장면을 선택하여 칼라 복사하여 제작하였다. 그 6장면의 그림은 부록 2에 첨부하였다.

### 1) 동화 이해도 검사

평가분석 범주는 크게 이야기 구조에 관한 질문과 관례적인 질문으로 구성하였다. 이야기 구조에 관한 질문으로는 인물, 사건, 장소 등과 같은 배경에 관한 것, 주인공이 당면한 문제 혹은 목표에 해당하는 주제에 관한 것, 사건을 순서대로 나열하는 것, 문제해결과 결말에 관한 것이 포함된다. 관례적인 질문으로는 글에 포함되어 있는 내용을 자세하게 회상해내는 것, 원인과 결과의 관계를 파악하는 것, 글에는 포함되어 있지 않지만 등장인물의 감정을 해석하는 것, 유아 자신의 경험과 관련짓는 추론적인 질문이 포함된 것으로 표 3과 같다. 총 10개의 문항 중 유아가 받을 수 있는 최고 점수는 10점이고 점수가 높을수록 동화 이해도가 높음을 뜻한다.

<표3> 동화이해도 검사 평가분석 범주

평가분석 범주		“꼬마 곰 코듀로이” 동화내용에 따른 질문내용	배점
이야기 구조에 관한 질문	등장인물	동화 속에 누가 나왔니?	등장인물 수를 모두 말하면 1점, 각 등장인물 당 0.2점
	장소	동화 속에는 어디가 나왔니?	장소를 모두 말하면 1점, 부분만을 말할 경우는 장소의 수로 나누어 부분 점수를 줌
	당면 문제	코듀로이는 무엇을 하기위해 자신이 있던 곳에서 내려 왔니?	0점 또는 1점
	사건순서	그림카드를 순서대로 놓아 볼 수 있겠니?	순서가 적합할 경우 1점, 부분적으로 적합할 경우 0.5점, 부적합할 경우 0점
	문제해결	단추를 찾으려는 코듀로이는 결국 어떻게 되었니?	0점 또는 1점
관계적인 질문	사건 회상	코듀로이에게 어떤 일들이 있었니?	일어난 상황을 기억해서 정확하게 답하면 1점, 비슷하게 답하면 0.5점, 부정확한 답은 0점
	인물 회상	코듀로이에게 누가 단추를 달아 주었니?	0점 또는 1점
	원인과 결과	코듀로이는 왜 단추를 찾아 나섰니?	0점 또는 1점
	등장인물 감정	리자가 코듀로이에게 단추를 달아 주었을 때 코듀로이는 어떤 기분이었을까?	0점 또는 1점
	경험 관련 추론	앞으로 코듀로이는 어떻게 될까?	0점 또는 1점
총계			

## 2) 이야기 구성능력 검사

이야기 구성력 검사는 이야기 다시 말해보기 검사를 통해 측정하였다. 동화를 들려준 후 유아에게 동화내용을 동화를 모르는 친구에게 들려주는 것처럼 이야기해 보도록 한다. 동화이해도 검사에서 사용한 6장의 그림을 유아에게 주고 그림카드를 순서대로 놓고 이야기를 해보도록 한다. 유아의 이야기 구성력 분석도구는 Morrow(1996)가 제시한 “이야기 다시 말하기” 분석도구를 박영란(2000), 박금희(2002)가 연구에 사용한 것을 본 연구자가 일부 수정, 보완하여 사용하였다. 이야기 구성력 분석범주는 배경, 주제, 줄거리, 결말, 순서, 대화체 사용의 유무로 구성되어 있으며 표 4와 같다. 유아가 받을 수 있는 최고 점수는 10점이고 점수가 높을수록 이야기 구성능력이 높음을 나타낸다.

<표4> 이야기 구성능력 검사 평가분석 범주

평가 분석 범주		“꼬마 곰 코듀로이” 동화내용에 따른 분석기준	배점
배경	도입부터 이야기 시작	-백화점에 있는 장난감 가게에 코듀로이라는 곰인형이 있었음	0점 또는 1점
	등장인물	-코듀로이, 경비원 아저씨, 리자, 엄마, 가게 아 주머니	1명당 0.2점
	시간과 장소	-백화점(진열대, 침대, 에스컬레이터), 집(리자 방)	장소당 0.5점
주제	주인공의 주된 문제	-코듀로이는 단추를 찾기 위해 길을 나섬	0점 또는 1점
줄거리	1	-리자가 코듀로이를 사고 싶어 했지만 엄마가 사주지 않음	0점 또는0.5점
	2	-코듀로이가 자기가 있던 곳에서 내려와 길을 나섬	0점 또는0.5점
	3	-침대에서 단추를 뜯어 내려다 떨어짐	0점 또는0.5점
	4	-경비원 아저씨에게 들켜서 경비원 아저씨가 제자리에 놓아줌	0점 또는0.5점
	5	-리자가 코듀로이를 사러 옴	0점 또는0.5점
	6	-리자가 단추를 달아 줌	0점 또는0.5점
결말	이야기의 끝	-리자와 친구가 됨	0점 또는 1점
순서	이야기 구조와 순서	-동화그림을 순서대로 배열함	적합하면 1점, 부분적으로 적 합하면 0.5점, 부적합하면 0 점
대화체 사용 유무	동화속의 대화체	-동화 속에서 사용되는 대화체 사용	사용하면 1점, 부분적으로 사 용하면 0.5점, 사용하지 않으 면 0점
총계			

#### 4. 연구절차

본 연구에서는 동화내용예측활동이 유아의 동화이해도에 미치는 영향을 알아보고자 다음과 같은 연구절차로 진행하였다.

##### 1) 예비검사

본 검사를 실시하기 전에 검사도구에 대한 유아의 이해도와 검사에 소요되는 시간, 질문의 적절성을 알아보기 위하여 연구대상에 포함되지 않은 동일한 기관의 만 4세 유아 남, 여 각각 2명씩 4명을 대상으로 2003년 10월 17일에 교실과 독립되어 있는 유치원내의 조용한 도서실에서 실시하였다.

예비검사는 유아들에게 동화를 들려준 후 검사자와 유아의 일대일 면접으로 진행되었다. 일대일 면접을 하며 유아의 동화이해도검사와 이야기 구성력 검사를 실행하였는데 검사에 소요된 시간은 한 유아 당 10분~15분 정도였으며 집중해서 대화를 나누는데 무리가 없었다. 동화이해도 검사도구의 질문내용을 대부분의 유아가 잘 이해하였지만 이야기의 구조에 관한 질문 중 장소에 대한 질문인 “동화 속에 어떤 곳이 나왔니?”에 대해 유아들이 “곳”이라는 것을 잘 알지 못하여 질문을 “동화 속에는 어디가 나왔니?”로 전환하였다. 또한 동화이해도 검사도구의 질문내용 중 이야기 구조에 관한 질문에서 문제해결에 대한 질문인 “코듀로이는 결국 어떻게 되었니?”의 질문도 유아들이 문제해결에 대해 좀 더 명확히 알 수 있도록 “단추를 찾던 코듀로이는 결국 어떻게 되었니?”의 질문으로 전환하여 구성하였다.

## 2) 사전검사

실험처치에 들어가기에 앞서 실험집단과 비교집단유아의 동화이해도 수준과 이야기 구성능력의 수준이 같은가를 밝히기 위하여 2003년 10월 29, 30, 31일 3일에 걸쳐 동화내용만을 들려 준 후, 실험집단 24명, 비교집단 24명에 대해 본 연구자가 사전검사를 실시하였다.

사전검사는 예비검사와 같이 독립된 공간에서 검사자와 유아의 일대일 면접으로 진행되었다. 검사자는 검사에 참여하는 유아가 긴장을 풀 수 있도록 간단한 인사를 나누고 검사를 시작하였다.

유아가 생각할 시간을 충분히 주고 유아가 “잘 모르겠어요” “생각이 안나요” 등의 반응을 보이면 다음 질문을 제시하였다.

유아가 긴장하지 않고 편안하게 이야기할 수 있도록 검사자는 검사하는 시간 동안에 유아의 눈을 보며 이야기를 나누고 유아의 이야기를 녹음한 후 그 날의 검사가 끝난 후에 녹음된 유아들의 이야기를 들으며 동화이해도 검사자와 이야기 구성능력 검사지에 기록하여 점수화 하였다.

## 3) 본 수업활동

### (1) 실험집단의 동화내용 예측 활동

본 활동은 2003년 11월 10일부터 12월 10일까지 1주에 2,3회씩 총 12회에 걸쳐 실시하였다. 하루의 일과 중 자유선택 활동 시간에 유아 8~9명씩 그룹으로 나누어 본 연구자와 함께 동화내용예측 활동을 하였다. 동화내용예측 활동을 위한 활동자료로는 동화책표지를 이용하였다.

동화책표지는 유아들이 동화내용을 읽기 전에 가장 먼저 접하게 되는 것으로 동화내용을 가장 함축적으로 나타내면서도 동화내용에 대한 궁금증을 일으킬 수 있는 동화제목과 그림을 포함하고 있어 유아들이 동화내용을 예측해 보는 활동에 적절한 자료로 사용되어 질 수 있다고 생각하여 동화내용 예측 활동자료로 선택하였다.

본 연구에서 제시된 동화내용예측 활동은 본 연구자가 유아들이 동화책 표지에 제시되어 있는 제목과 동화책 표지 그림을 보고 동화의 등장인물과 배경, 동화 속의 사건과 사건의 흐름, 사건 속 문제의 해결, 유아들과 관련된 경험들에 대한 질문을 통하여 동화 속 내용을 예측해보도록 하였다.

동화내용을 예측해본 후 동화를 듣고 내가 예측했던 내용과 실제의 동화 내용이 비슷한 지 유아들이 회상해보는 기회를 제공하였다.

구체적인 동화 예측 활동의 내용 및 방법은 표 5와 같다.

<표5> 동화 예측 활동

동화내용 예측활동	
활동자료	동화책(책 표지 그림), 제목을 가릴 수 있는 종이
활동방법	<p>*제목에 가린 동화책 겉표지 그림 탐색하기</p> <p>-여기에 어떤 그림이 있니?</p> <p>-이 그림 속에는 무엇이 있니?</p> <p>-이 그림 속에는 누가 있니?</p> <p>-이 사람의 표정은 어떠니?</p> <p>-무엇을 하고 있는 것 같니?</p> <p>*동화책 겉표지 그림을 보고 동화제목 예측해보기</p> <p>-이 동화의 제목은 무엇일까?</p> <p>*동화책 제목 알아보기</p> <p>-이 동화의 제목은 무엇이니?</p> <p>*동화내용 예측해보기</p> <p>-이 동화 속에는 누가 나올까?</p> <p>-동화 속에는 어떤 장소가 나올까?</p> <p>-어떤 일이 일어날까?</p> <p>-그래서 어떻게 될까?</p> <p>-결국엔 어떻게 될 것 같니?</p> <p>*나와 관련하여 생각해보기</p> <p>-너희들도 00을 해 본적이 있니?</p> <p>*동화내용 듣기</p> <p>*내가 예측했던 동화내용과 실제 동화내용이 같은 지 생각해보기</p> <p>-너희들이 생각했던 동화내용과 어떠니?</p>

<표6> 동화 예측 활동의 예시

동화책명	커다란 것을 좋아하는 임금님	
활동명	어떤 내용의 동화일까요?	
활동자료	동화책(동화책표지그림), 동화제목을 가릴 종이	
활동과정	상호작용의 예	
	교사	유아
*제목을 가린 동화책 겉표지 그림 탐색하기	<p>-오늘 선생님이 가져 온 동화 책 표지에는 어떤 그림이 있는지 한번 볼까요? 어떤 그림이 있니?</p> <p>-이 그림 속에는 누가 있니?</p> <p>-임금님의 모습을 한 번 살펴볼까요? 임금님의 모습이 어떠니?</p> <p>-임금님은 어디에 있니?</p> <p>-성에서 임금님은 무엇을 하고 있는 것 같니?</p>	<p>-임금님, 성, 알라딘, 시계, 나팔, 나무 -나무는 없어 -숨어 있어</p> <p>-저기 임금님이 있어요</p> <p>-왕관이 굉장히 커요, 이만큼 커요 -풍선 같아요 -왕 수박 같아요</p> <p>-성에 서 있어요</p> <p>-밖을 쳐다보고 웃고 있어요 -어, 바람 쐬고 있는 것 같아요</p>

활동과정	상호작용의 예	
	교사	유아
*동화책 겉표지 그림을 보고 동화제목 예측해보기	-그래, 이 시계는 왜 이렇게 클까?  -왜 임금님이 큰 것만 좋아한다고 생각하니?  -그러면 이 동화의 제목은 무엇일까?	-그런데요, 저기 시계가 엄청 커요  -잘 몰라고요 -저기 임금님이 성에서도 잘 보려면 시계도 커야할 거 아니에요 -임금님이 큰 것만 좋아하나봐 -그러니까 모자도 크고 시계도 크고...  -알라딘 -알라딘과 요술램프 -알라딘과 성
*동화책 제목 알아보기	-좋아, 선생님이 동화 제목을 보여 줄께, 이 동화의 제목은 무엇이니?	-커다란 것을 좋아하는 임금님 -그러니까 다 큰 거야 -왕관도 크다
*동화내용 예측해보기	-이 동화 속에는 누가 나올까?  -이 동화 속의 사람들은 어디에 살고 있을까?  -동화 속에서는 어떤 일들이 일어날까?	-왕자님, 임금님, 왕비, 공주, 신하, 의사 선생님  -성, 커다란 집  -서로 싸워요

활동과정	상호작용의 예	
	교사	유아
*나와 관련 하여 생각해 보기	<p>-그래서 어떻게 될까?</p> <p>-너희들도 혹시 커다란 것을 좋아하니? 왜 커다란 것을 좋아하니?</p>	<p>-왕끼리 서로 왕관을 뺏어요</p> <p>-임금님이 그것을 칼로 찍어서 서로 전쟁이 일어 날 것 같아요</p> <p>-임금님이 너무 큰 것만 좋아해서 계속 계속 큰 것을 만드어요</p> <p>-왕이 아주 아주 커져요</p> <p>-네</p> <p>-저두요, 네,</p> <p>-아니요</p> <p>-난 커다란 집이 좋아요. 왜냐하면요 커다란 집에서는 윗층까지 있고 아래층도 있으니까요</p> <p>-나는 커다란 시계가 좋아요 잘 볼 수 있으니까</p> <p>-나는 커다란 커다란 아파트가 좋아요. 왜냐하면 공간도 넓으니까요</p> <p>-커다란 책이 좋아요, 그림이 잘 보이니까요</p>
* 동 화 내 용 듣기	<p>-어떤 내용의 동화인지 같이 들어보자</p> <p>-잘 들어 봤니?</p>	<p>-네</p>

활동과정	상호작용의 예	
	교사	유아
*내가 예측했던 동화내용과 실제 동화내용이 같은지 생각해 보기	-어떠니? 너희들이 생각했던 동화내용과 비슷하니?  -그럼 OO는 어떻게 끝났으면 좋았을 것 같니?	-아니요, 좀 달랐어요 -싸움이 안 났어요 -난 똑같았어요  -그런데, 왜 꽃만 피고 끝나요? 왜 기쁘게 안 끝나요? -화분에서 아주 아주 큰 꽃이 피었으면 좋겠어요

## (2) 비교집단의 활동

본 활동은 실험집단의 동화내용예측 활동과 동일한 기간인 2003년 11월 10일부터 12월 10일까지 총 12회에 걸쳐 실시하였으며 실험집단과 같이 하루 일과 중 자유선택활동 중 유아들을 8~9명씩 그룹별로 교사와 함께 동화듣기활동을 하였다. 본 활동을 실시할 교사는 4년제 대학교 유아교육과를 졸업하고 대학원에서 유아교육을 전공했으며 1년의 교사경력이 있는 자이며, 동화듣기활동 시 동화내용예측 활동은 하지 않고 동화를 듣기만 하였다.

## 4) 사후검사

본 연구의 사후검사는 사전검사와 동일한 방법으로 2003년 12월 15, 16,

17일에 실시하였다.

## 5. 자료처리

수집된 자료는 SPSS/PC+ 프로그램으로 전산처리하여 실험집단과 비교집단간의 동화이해도와 이야기 구성력간의 차이를 알아보기 위하여 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다.

## IV. 결과 및 해석

동화내용 예측 활동이 유아의 동화이해도와 이야기 구성력에 미치는 영향을 알아보기 위해 분석한 결과는 다음과 같다.

### 1. 동화내용 예측 활동에 따른 유아의 동화이해도

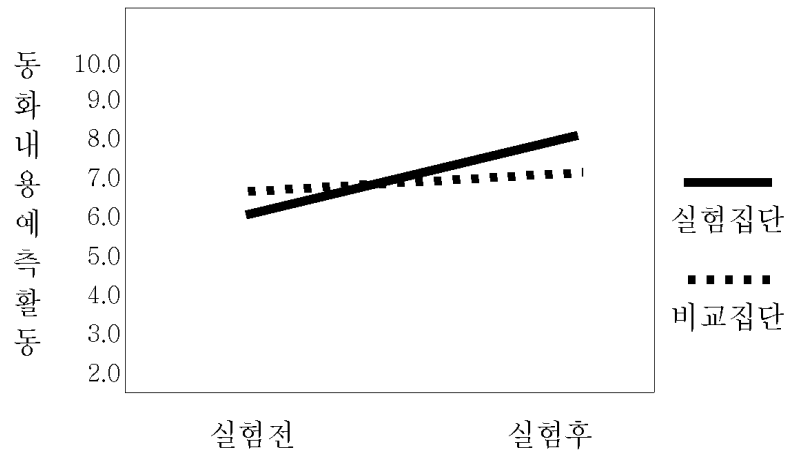
동화내용 예측 활동이 유아의 동화 이해도에 어떠한 영향을 미치는 지에 대해 알아보기 위하여 사전, 사후 검사를 통하여 실험집단과 비교집단의 동화 이해도를 비교한 결과는 다음 표 7과 같다.

<표7> 동화이해도 사전·사후 검사 점수의 평균 및 표준편차

	사전검사		사후검사	
	M	SD	M	SD
실험집단	6.00	1.85	7.88	1.12
비교집단	6.65	1.64	6.74	1.38

표 7에서 나타난 바와 같이 동화내용 예측 활동이 유아의 동화 이해도에 영향을 주는지 알아보기 위해 실험집단과 비교집단의 사전, 사후 검사를 비교한 결과, 실험집단은 실험처치 후 평균점수가 7.88로 실험처치 전의 평균점수 6.00보다 1.88점이 더 향상된 것을 알 수 있고, 비교집단은 사후검사에서의 평균점수가 6.74로 사전검사의 평균점수 6.65보다 0.09점이 향상되었

다는 것을 알 수 있다. 이를 그래프로 나타내면 다음과 같다.



<그림2> 동화이해도 사전, 사후 점수의 집단 간 평균 그래프

이를 기초로 유의도를 검증하기 위해 공변량분석을 실시한 결과는 다음 표 8과 같다.

<표8> 동화이해도의 공변량분석

변량원	SS	df	MS	F
공변량	1.93	1	1.93	1.22
주효과	14.32	1	14.32	9.04**
오차	58.62	37	1.58	
전체	2209.41	40		

\*\*  $p < .01$

표 8에서 보는 바와 같이 공변량분석을 한 결과 동화예측 활동을 한 집단의 값이 더 높게 나타났다. 따라서 동화내용 예측 활동은 유아의 동화이해도에 긍정적 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

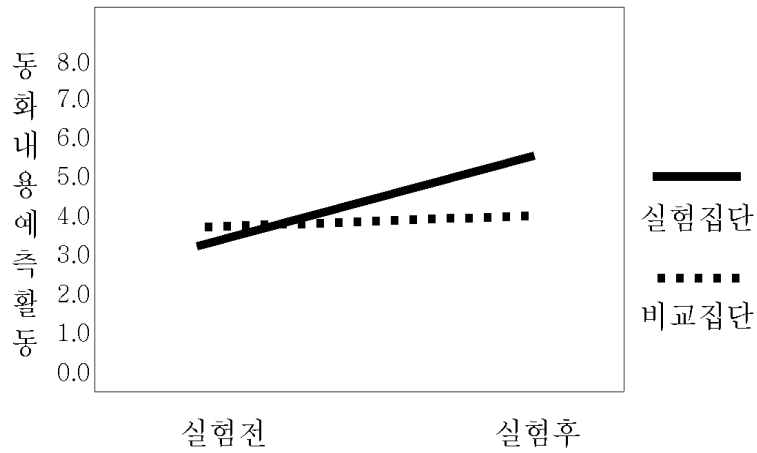
## 2. 동화내용 예측 활동에 따른 유아의 이야기 구성능력

동화내용 예측 활동이 유아의 이야기 구성능력에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 알아보기 위하여 사전, 사후 검사를 통하여 실험집단과 비교집단의 이야기 구성능력을 비교한 결과는 다음 표 9와 같다.

<표9> 이야기 구성능력 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

	사전검사		사후검사	
	M	SD	M	SD
실험집단	3.26	1.47	5.54	1.59
비교집단	3.64	1.47	4.14	2.07

표 9에서 나타난 바와 같이 동화내용 예측 활동이 유아의 이야기 구성능력에 영향을 주는지 알아보기 위해 실험집단과 비교집단의 사전, 사후 검사를 비교한 결과, 실험집단은 실험처치 후 평균점수가 5.54로 실험처치 전의 평균점수 3.26보다 2.28점이 더 향상된 것을 알 수 있고, 비교집단은 사후검사에서의 평균점수가 4.14로 사전검사의 평균점수 3.64보다 0.5점이 향상된 것을 알 수 있다. 이를 그래프로 나타내면 다음과 같다.



<그림3> 이야기 구성능력 사전, 사후 점수의 집단 간 평균 그래프

이를 기초로 유의도를 검증하기 위해 공분량분석을 실시한 결과는 다음 표 10과 같다.

<표10> 이야기 구성능력의 공변량분석

변량원	SS	df	MS	F
공변량	33.76	1	33.76	13.06**
주효과	26.64	1	26.64	10.32**
오차	95.46	37	2.58	
전체	1085.84	40		

\*\*  $p < .01$

표 10에 의하면 공변량분석을 한 결과 동화예측 활동을 한 집단의 값이 더 높게 나타났다. 따라서 동화내용 예측 활동은 유아의 이야기 구성능력에 긍정적 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

동화내용 예측 활동이 유아의 이야기 구성능력 향상을 위한 의미 있는 활동이라는 것은 유아들이 표현한 이야기 속에서도 살펴 볼 수 있다.

실험 집단 유아들의 이야기 구성 양상을 이야기 구성능력 검사 평가분석 범주의 요소를 기초로 사전, 사후검사 간의 차이를 비교해보면 다음과 같다.

사전, 사후 검사 결과의 예 1 - 이름 : 서 0 0 (남, 67개월)

#### ♠ 사전검사

"여자 아이가 사고 싶어 했는데, 어... 엄마가 못산다고 했는데... 그리고 밤이 되었는데... 곰돌이 혼자 내려와서 에스컬레이터를 타고 이층으로 올라갔어요. 그리고 침대로 올라가서 단추가 여기 있는 줄 알고 뽑았는데 안 뽑혔어요. 또 뽑으려다 과당 넘어졌어요. 그 불 키는 게 넘어져서 '과당' 소리가 났어요. 경비아저씨가 올라와서 곰돌이를 보고 다시 자고 있는 데로 데려갔어요. 이 아이가 다시 와가지고요 곰돌이를 사서 그 아이가 단추를 고매 줬어요"

#### ♠ 사후검사

"백화점에 코듀로이라는 곰이 있었어요. 그런데 그 코듀로이는 어... 팔리지 않았어요. 그런데 어떤 아이가 와서 코듀로이를 사려고 했어요. 그런데 엄마가 말했어요 "그걸 사려고? 벌써 돈도 많이 썼지 않니. 나중에 사렴" 엄마가 말씀 하셨어요. 코듀로이는 밤이 될 때까지 깨어나 있었어요. 코듀로이는 경대 위에

서 내려 왔어요. 코듀로이는 단추를 찾기 위해 바닥을 찾아 봤어요. 에스컬레이터를 타고 올라갔어요. 코듀로이는 말했어요 "여기가 궁전인가 봐, 나도 궁전에서 살아보고 싶었는데" 코듀로이는 침대위로 올라갔어요. 침대 위에는 단추 하나 있었어요. 코듀로이는 그 단추를 뽑아내려고 했었어요. 그런데 그 단추는 다른 단추처럼 단단히 묶여 있었어요. 코듀로이는 당기고 당기다 떨어졌어요. 그러자 코듀로이와 그 단추는 침대에서 떨어지면서 부딪쳐서 넘어졌어요. "꽁" 이 소리를 듣고 경비원 아저씨는 "이게 무슨 소리야?"하면서 내려 왔어요 "이 밤중에 누가 이런 짓을 했지?" 그런데 침대에 갑자기 귀가 보였어요. 그래서 아저씨가 들춰봤더니, 어떤 인형이 하나 있었어요. 경비원 아저씨가 말했어요. "너 어떻게 여기에 올라왔니?" 경비원 아저씨는 코듀로이를 안고 아래층으로 내려 왔어요. 아저씨는 침대위에 올려놓았어요. 다음날 아침 어떤 어제 본 그 아이가 , 아니 사려고 했던 그 아이가 왔어요 " 아줌마, 곰돌이 살게요"라고 말했습니다. "여기" 아줌마가 말했습니다. "상자 안에 넣어 가져갈래?" "아니요"리자가 말했습니다. 리자는 집에 가자마자 곧장 방으로 자기 방으로 갔습니다. 코듀로이는 이렇게 생각했어요 "여기가 집이었구나, 난 언젠가 집에서 꼭 살아보고 싶었는데" 코듀로이가 말했습니다. 그리고 리자는 코듀로이의 단추를 고매 주었습니다. 코듀로이가 말했습니다. "네가 바로 친구구나" 코듀로이가 말했습니다. 리자는 "나도 친구가 있었으면 좋겠었는데.."하고 말했습니다. 끝~"

사전, 사후 검사 결과의 예 2 - 이름 : 라 0 0 (남, 67개월)

#### ♠ 사전검사

"엄마가 여자 아이 엄마가 돈을 많이 없어서 애를 못 사겠다고 그랬잖아요. 코듀로이가 그래서 생각했잖아요. 그래서 단추를 찾으러 갔는데 "단추가 여깁네" 탁 잡고서 하다가 아저씨가 내려다 줘서 이제 사도 된다고 했잖아요, 그래서 사서 단추를 달아 줬어요"

#### ♠ 사후검사

"코듀로이는 이쪽에 있었는데, 여자 아이가 "어머 내가 갖고 싶었던 곰인형이네" 그랬더니, 엄마가 "돈을 많이 썼구나, 게다가 오른쪽 단추까지 떨어졌는 걸" 그랬어요. 그런데 코듀로이가 "어, 난 단추가 떨어졌는 지 몰랐는데, 오늘 밤에 찾아 봐야 겠다" 그랬어요. 그리고, 또 층계에서 내려 왔어요, 에스컬레이터를 탔는데, 어떤 바닥에 미끄러졌는데 갑자기 바닥이 움직이는 거예요, 그래서 높이 높이 올라갔어요. 그래서 궁전으로 올라갔는데요, 경비 아저씨가 소리를 듣고 와서 후레쉬를 비춰 보니까 갈색 귀가 보이는 거예요, "이쪽에 어떻게 올라 왔니?" 그래서 애를 다시 데려다 줬어요. 여자 아이가 "엄마가 사도된데" 그리고 애를 데려 갔어요. 아줌마가 "상자줄까?" 그러는데 "아니 괜찮아요"하고 확 달려가서 자기 방으로 가서 단추를 달아 줬어요."

사전, 사후 검사 결과의 예 3 - 이름 : 김 0 0 (여, 66개월)

#### ♠ 사전검사

"음..여자 아이가 집으로 갔어요. 그래서 코듀로이가 내려 왔구요. 이층으로 올라 갔어요. 그래서요, 침대에서 단추를 뽑았는데, 뽑다가 떨어졌어요. 그런데"

스텐드에 부딪쳐서 스텐드가 넘어졌어요. 그래서 경비원 아저씨가요, 소리를 듣고 아래층으로 내려왔어요. 그래서요 손전등으로 살살이 뒤져 보았어요. 그런데 아주 큰 침대에서 침대보 밖으로 갈색귀가 나와 있는 걸 보았어요. 그래서요, 아저씨가 뒤져 보았어요. 그래서 코듀로이를 찾아냈어요. 그래서 아저씨가 다시 에스컬레이터를 타고 내려와서 코듀로이를 선반에 올려놓았어요. 다음 아침에 리자가요, 코듀로이를 사러 왔어요. 그래서 아주머니가 리자가 뛰어갈 때 "상자에 넣어줄까?" 물었어요. 안 넣어 줘도 된다고 대답했어요. 그래서 방에 도착했어요. 코듀로이는 방안을 눈을 깜빡 거리며 둘러보았어요. 거기에는 큰 침대 하나하고 의자 하나하고 서랍장 하나가 있었어요. 그리고 침대 옆에 자기가 누을 작은 침대가 하나 있었어요. 리자가 옆에 앉았어요. 리자가 "난 너가 좋아, 하지만 넌 어깨 끈이 단단히 매어 있으면 편할 거야"하면서 단추를 달아줬어요. 그래서요, 코듀로이가 "난 친구가 있었으면 좋겠는데, 해서요 리자가 "나도 그래"하고 말했어요"

#### ♠ 사후검사

"백화점에 코듀로이라는 인형이 있었어요. 코듀로이는 절 팔리지 않았어요. 그런데 어떤 여자 아이가 와서 이야기 했어요. "내가 늘 갖고 싶었던 인형이야" 하지만 엄마가 말했어요. "오늘은 돈을 너무 많이 썼구나, 게다가 저 인형은 단추도 하나 떨어 졌어". 코듀로이는 말했어요. "나도 단추가 떨어진 지 몰랐는 걸, 있다 찾아 봐야 겠다." 깜깜한 밤이 되었어요. 코듀로이는 단추를 찾아다녔어요. 그러다가 에스컬레이터를 밟고 올라섰어요. 그래서 침대 위에 올라가게 되었어요. 침대 위에 단추가 있었어요. 코듀로이는 단추를 잡아 당겼지만 절 떨어지지 않았어요. 단추를 잡아 당기다 넘어졌어요. "과당" 소리를 듣고

경비아저씨가 왔어요. 가장 큰 침대 위에 갈색 귀가 나와 있는 것을 보게 되었어요. 그래서 이불을 들춰 봤어요. 코듀로이가 있었어요. 경비아저씨는 "너 어떻게 거기에 올라 왔냐?"하고 말했어요. 코듀로이를 왼 손에 안았어요. 그리고 다시 아래로 내려 왔어요. 그 다음날에 어떤 여자 아이가 코듀로이를 옷으면서 바라보고 있었어요. 리자였어요. 리자가 말했어요. "밤에 아니, 저녁에 돼지 저금통의 돈을 세어 보았어, 엄마가 너를 데려와도 좋다고 하셨어". 그래서 리자는 코듀로이를 샀어요. 코듀로이를 데려 가려고 하니까 아주머니가 "상자에 넣어 줄까?" 말했는데 괜찮다고 했어요. 그래서 리자가 한번에 몇 계단 씩 뛰어 올라가서 집에 들어오자마자 곧장 자기 방으로 갔어요. 방에는 침대 하나, 의자 하나, 그리고 침대 옆에는 자기가 누울 작은 침대가 하나 있었어요. 코듀로이가 말했어요. "네가 친구구나, 나는 늘 친구가 있었으면 좋겠는데..." 리자도 말했어요. 리자가 "난 네가 좋아, 어깨 끈이 떨어져도, 하지만 넌 어깨 끈이 메어 있는 게 편할 거야" 하면서 단추를 다시 달아 주었어요. 그래서 다시 잘 살았어요"

사전, 사후 검사 결과의 예 4 - 이름 : 정 0 0 (여, 64개월)

#### ♠ 사전검사

"이거는요, 아이가 곰 인형 살려고 하는데 엄마가 단추도 떨어져서 내일 사자고 했는데요 그래서 가버린 거예요. 그래서 곰 인형이 뛰쳐나와서 단추를 찾았는데 이층으로 올라가 보니까 침대에 올라가니까 큰 단추가 있었거든요, 그래서 땀겨고 하니까 넘어져서 아저씨가 곰 인형을 데려 갔거든요, 그래서 엄마가 사도된다고 했거든요, 그래서 사서 단추를 달아 줬어요"

## ♠ 사후검사

"어떤 여자 아이가 이 슈퍼마켓에 갔는데요, 막 엄마가 낚았고 단추가 떨어져서 낚은 것 같아서 사지 않았는데 막, 코듀로이가 사람들이 가고 인형들이 자고 있을 때 잠시 나와 가지고 한쪽으로 걸어와서 에스컬레이터를 타고 거기가 산인 줄 알았는데 올라가서 왕국인 줄 알았는데 침대에 올라갔어요. 그래서 단추가 조그만 것이 있어서 떼어 내려고 했는데 안 떼어 져서, 막 공공 묶여 있어서 두 번 잡아 당겼는데 단추가 떨어져서 스탠드에 부딪혀서 땅바닥에 굴러 떨어져서 그런데, 경비실 아저씨가 코듀로이를 찾아가 가지고 아래층에 내려와서 인형들이 자고 있는 곳으로 가져다 뵈어요. 내일 다음 날이었어요. 막 그런데 막 코듀로이는 눈을 감고 있다가 눈을 떴는데 눈앞에 반짝이는 여자 아이가 웃거 있는 거예요. 어제 코듀로이를 사고 싶어 했던 그 여자 아이였어요. "엄마가 널 데려와도 되는데" 이렇게 말했어요. 그래서 아줌마한테 이거 얼마예요? 그랬어요. 아줌마가 "상자에 담아줄까?" 이랬어요. "아주머니 뵈어요" 이랬어요. 그리고 집에 갔는데 코듀로이 단추를 달아 주었어요. 그래서 친구라고 말했어요."

사전, 사후 검사 결과의 예 5 - 이름 : 손 0 0 (남, 65개월)

## ♠ 사전검사

"어...애가 이걸 사고 싶다고 했는데, 엄마가 안 된다고 했어요. 단추를 찾아 보려고 하고요, 단추를 떼고요, 여기에 박고요, 경찰 아저씨가요, 인형 데고 여기에 놔뒀는데요, 애가 와서 엄마가 사도된다고 해서 사가지고 집으로 왔어요"

## ♠ 사후검사

"어...엄마가 이걸 아이가 이걸 사자고 했는데, 물건을 너무 많이 샀다고 안 된다고 해서 그냥 갔는데, 그리고 엄마가 이걸 단추가 떨어졌다고 말하고 갔어요. 그리고 코듀로이는 내려가서 단추를 찾으러 갔어요. 네...어... 단추가 떨어져 있어서 찾으러 갔는데, 이게 산인가 해가지고 올라갔는데요, 거기 침대 같은 데 가가지고요, 어... 동그란 게 있어가지고 그걸 뺄려고 했는데 잡아 당겨서 떼졌는데요, 스탠드에 박아 가지고..어...경찰 아저씨가 무슨 일이 있는 줄 알고요, 가가지고요, 큰 침대를 봤는데, 거기에 곰 인형이 있었는데요, "왜 너 여기까지 올라왔니!"그래가지고 다시 내려갔어요. 그래가지고 어떤 아이가 돈을 세어 봤는데 엄마가 이제 곰 인형을 사도된다고 했어요. 그래서 곰 인형을 사러 갔어요. 그래서 샀는데, 아줌마가 "상자에 넣어 줄까?" 그랬는데 아니라고 해서 그냥 갔어요"

유아의 이야기표현을 보면 실험집단의 대부분의 유아는 사전 이야기표현에서 "어떻게, 무엇을"은 표현하지 않고 "누가 OO했어요" 식으로 이야기를 단순하게 표현하였으며, 동화 속의 등장인물을 구체적으로 지칭하기보다는 "애, 이것, 여기"등의 대명사로 지칭하거나 상황만 간단하게 서술하여 이야기를 만들어 간 것을 알 수 있다. 또한 대부분의 유아들이 동화의 배경이 되는 시간과 장소에 대해서는 언급하지 않고 이야기를 표현하였다. 전체적인 줄거리를 이야기를 할 때도 중심이 되는 사건들에 대해 이야기하기는 하지만 각각의 사건을 구체적으로 말하지 않고 2,3개의 사건을 하나로 묶어서 한 문장으로 표현하는 유아들이 많이 있었다. 뿐만 아니라 동화 속의 주인공의 주된 문제인

“코듀로이가 단추를 찾기 위해 길을 나섰다”는 이야기도 많은 유아들이 언급하지 않은 것을 볼 수 있었으며 동화 속의 대화체도 아예 사용하지 않거나 간단한 2,3개의 대화체만 사용하는 것을 알 수 있었다. 또한 사전 이야기 표현에 있어서는 유아들이 이야기를 만들어 이야기를 표현하기보다는 그림을 보고 그림에 나타나 있는 것만을 교사에게 전달하는 식으로 이야기를 하였다.

이에 비하여 동화예측활동을 하고 난 후 사후 이야기 표현에 있어서는 이야기의 길이가 전체적으로 길어 졌으며, 이야기가 좀 더 구체적이고 내용이 풍부해졌다는 것을 알 수 있다. “백화점에 코듀로이라는 곰인형이 있었어요”하면서 이야기의 형식을 갖춰 도입부터 시작하는 유아들도 있었으며, 이야기를 만들면서 등장인물을 “코듀로이, 리자, 아주머니, 경비아저씨, 엄마” 등으로 구체적이고 정확히 표현하는 것을 알 수 있었다. 또한, 동화 속 배경에 대해서도 유아들의 이야기 속에 “밤이 되어” “다음 날 아침” 등과 같은 시간과 “백화점” “리자 방” “집” 등과 같은 장소를 구체적으로 표현하였다. 그리고, 대부분의 유아들이 주인공의 주된 문제를 이야기하고 있으며, 중심 사건을 각 사건마다 좀 더 구체적으로 말하는 것을 볼 수 있다. 또한 이야기를 만들면서 사전 이야기 표현에서 보다 대화체를 더 많이 사용하는 것을 알 수 있다. 특히 사후 이야기표현에서는 유아들이 그림을 보고 이야기하면서 그림에 나타나 있는 것만을 이야기하는 것이 아니라 그림에 나타나 있는 것들을 단서로 동화내용을 생각하며 재구성하여 이야기를 만들고, “..하구요.” “이거는 ..했잖아요” 등과 같이 교사에게 전달하는 식의 표현보다는 “..했습니다” “했어요” 등과 같이 하나의 동화를 들려주는 것처럼 동화식의 표현을 많이 사용하였다.

## V. 논의 및 결론

### 1. 논의 및 결론

본 연구에서 나타난 결과에 대해 논의해보면 다음과 같다.

동화내용 예측활동을 경험한 실험집단의 유아들은 동화내용만을 듣는 활동을 경험한 비교집단의 유아들에 비하여 동화이해도와 이야기구성능력에 있어서 유의미하게 향상되었다. 이와 같은 결과는 동화를 단순히 내용만 듣는 것 보다는 동화내용을 미리 예측해보는 것이 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력을 향상시키는 것에 유의미한 효과를 얻을 수 있음을 보여 주고 있다.

이는 동화를 듣기 전에 유아가 동화책 내용을 예측해볼 수 있는 여러 단서들을 통하여 서로의 관계를 지어보고 각각의 단서들과 관련된 자신의 경험을 되살려보며 이것들을 서로 연관시켜 사건을 상상해보고 그로인한 결과를 추리해보는 등의 능동적이고 적극적인 사고과정을 경험함으로써 동화의 실제내용에 보다 더 흥미와 기대감을 갖고 동화를 들으며 자신이 예측해 본 내용과 비교하면서 동화를 주체자의 입장에서 듣게 됨으로써 보다 더 동화를 잘 이해하게 되고 이를 바탕으로 이야기를 구성할 수 있었음을 알 수 있다. 이는 그동안에 동화의 시각적 제시가 유아의 동화이해도에 더욱 효과적이라는 연구들(김필숙, 1989; 이유선, 1990; 채지영, 1991; 노경숙 1994; 육정수 1996; 박영란, 2000; Pezdek & Hartman, 1983; Holmes, 1987; Purkel & Bornstein, 1980)과 동화 반복읽기(김원경, 2003)와 극화활동(조애령, 2000)이 유아의 동화이해도에 긍정적 영향을 미친다는 연구 결과와 동화책 관련활동이 유아의 이야기구성능력을 증진시킨다는 연구(박금희, 2002; 김숙영, 2003;

김진희, 2003; 김희성, 2004)와 같이 동화내용을 예측하는 활동도 유아의 동화이해도와 이야기구성능력에 효과적이라는 사실을 알 수 있게 해준다.

동화내용 예측활동을 하면서 유아들은 동화내용을 예측하기 위한 자료로 보여주었던 표지그림을 더욱 자세히 관찰하는 모습을 보였고, 시간이 지나면서 동화책 표지의 색깔만 보고도 “어, 동화책 표지가 파란색이네..바다가 나오는 동화인가?”하면서 조그만 단서 하나에도 주의를 기울이고 동화내용과 관련지어 보려고 하는 적극적인 모습을 볼 수 있었다. 또한 처음에는 교사가 동화내용을 예측하는 질문에만 단답식으로 대답을 하는 경향이 있었지만 시간이 흐를수록 교사가 많은 질문을 하지 않아도 유아 스스로 동화의 전체적인 이야기나 중심 사건을 예측하면서 이야기하는 모습을 보였다. 또한 어떤 유아들은 시간이 흐르자 동화를 예측한 후 동화를 듣고 느끼는 것에 끝나지 않고 “끝이 왜 행복하지 않아요? 나는 작은 꽃이 피는 것이 아니라 아주 큰 꽃이 피고 끝났으면 좋겠어요. 그러면 기쁠 것 같아요”식으로 이야기의 내용도 자신이 이전에 경험했던 것에 비추어 다시 재구성하여 바꾸어 다시 이야기해보는 등 아주 적극적인 모습으로 동화를 듣는 활동에 참여하기도 하였다. 이는 “독서는 독자가 의미를 받아들이기만 하는 수동적인 과정이 아니라, 능동적으로 의미를 창조하는 과정이다”라고 말한 Rosenblatt의 견해를 다시 한 번 살펴볼 수 있었으며, 독서에 능동적인 참여자가 되기 위해 동화내용 예측활동은 유아들에게 필요한 활동이며 이를 통해 유아들에게 좀 더 진정한 의미의 동화듣기활동을 경험하게 함으로써 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력 향상을 도모할 수 있는 의미 있는 활동 경험이라고 볼 수 있다.

이와 같은 결과를 종합해 볼 때, 동화내용 예측 활동은 유아가 동화를 들을 때 단순히 문자의 의미를 도출해내는 해독과정이나 의미전달 과정이 아

니라 유아가 자신의 경험을 바탕으로 글을 분석하고 종합하고 추론하는 구체적인 사고과정으로 보고 이를 통해 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력을 증진시키는데 의미 있는 교육활동임을 알 수 있었다.

따라서 본 연구의 결과와 논의에 근거하여 동화내용 예측 활동은 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력 향상을 위한 효과적인 방법이라고 결론 내릴 수 있다.

## 2. 제 언

본 연구는 동화내용 예측 활동이 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력을 증진시키는데 효과적이며, 따라서 유아교육 현장에 필요하다고 밝히고 있다.

이와 같은 연구결과를 교육현장에 적용하여 후속연구를 하는데 도움을 주기 위하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구의 결과는 동화내용 예측 활동이 유아의 동화이해도와 이야기 구성능력에 미치는 영향에 대해서만 검증하였다. 그러나 유아들은 동화내용 예측 활동을 하면서 교사의 질문에 대한 초기의 반응보다 시간이 흐를수록 좀 더 다양하고 구체적이며 풍부한 어휘를 사용하면서 재미있고 새로운 이야기들을 예측하여 상상하며 이야기하는 모습을 볼 수 있다. 따라서 동화내용 예측 활동을 통한 동화이해도와 이야기 구성능력뿐 아니라 유아의 언어적 표현력, 창의적 사고 능력 등 다양한 측면에 대한 연구도 이루어져야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서 실시한 동화내용 예측 활동은 동화책 겉표지를 자료로

하여 동화책 겉표지에 나와 있는 표지그림과 제목을 유아들과 함께 살펴 보며 이야기 나누기 형식으로 동화내용을 예측해보는 활동에만 한정되어 이루어졌다. 따라서 표지그림과 제목뿐 아니라 다른 이야기 짓기, 예측 그림그리기, 예측 동화 만들어 보기 등의 구체적인 활동방법으로 동화내용을 예측해보는 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 실제 유아교육 현장에서 유아의 동화내용 예측을 돕기 위하여 교사가 사용하는 언어적 상호작용의 유형을 수집하고 분석하여 유아가 동화내용을 보다 잘 구체적으로 예측할 수 있도록 하기 위한 교사 교육용 모델을 제시하는 연구도 필요할 것이다.

넷째, 본 연구는 동화내용 예측 활동을 경험하면서 유아가 개별적으로 어떤 변화를 보이는지에 대한 부분은 나타나지 않았다. 따라서 후속 연구에서는 동화내용 예측 활동을 경험함에 따라 유아의 개별적으로 어떤 변화를 보이는 지에 대해 탐구할 필요가 있다.

## 참 고 문 헌

- 김경중(2002). 유아교육과 아동문학. 신아출판사.
- 김성화 · 김경희(2003). 유아문학교육. 동문사.
- 김세희(2001). 유아교사와 부모를 위한 유아문학교육. 양서원.
- 김자연(2003). 아동문학 이해와 창작의 실제. 청동거울.
- 김영순 · 홍경은(2000). 글없는 그림책 읽기 활동이 유아의 이야기 구성능력에 미치는 장단기 효과. 유아교육연구 제20권 제2호.
- 김원경(2003). 동화반복읽기와 교사와 유아의 상호작용이 동화의 기억과 이해에 미치는 영향. 덕성여대 교육대학원 석사학위 논문.
- 김정림(2000). 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 영향. 순천향대학교 교육대학원 교육학과 유아교육전공 석사학위 논문.
- 김지영(2002). 이야기 꾸미기 활동이 유아의 이야기 구성능력 및 읽기 태도에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김현주(2002). 동화책을 이용한 총체적 언어접근법이 유아의 읽기 능력과 창의성에 미치는 영향. 부산대학교 대학원 교육학과 석사학위 논문.
- 김현희 · 박상희(2003). 유아문학교육. 학지사.
- 마쓰이 다다시. 어린이 그림책의 세계. 이상금 엮음(2003). 한림출판사.
- 마쓰이 다다시. 어린이 와 그림책. 이상금 엮음(2003). 샘터.
- 박금희(2002). 동화제시방법(구연동화, 인형동화, 극화동화)이 유아의 동화이해도와 이야기구성력에 미치는 영향. 가톨릭대학교 교육대학원 유아교육전공 석사학위 논문.
- 박영란(2000). 동화제시방법이 유아의 동화이해도에 미치는 영향. 전남대학교

- 대학원 유아교육학과 석사학위 논문.
- 엘렌 E.M. 로버츠. 그림책 쓰는 법. 김 정 옮김(2002). 문학동네.
- 오영희 · 양승지(2003). 동화를 통한 통합교육의 실제. 양서원.
- 유안진(2001). 3, 4, 5세 유아의 이야기 구성능력의 발달. 대한가정학회지 제 39권 제 7호.
- 육정숙(1996). 동화전달방법에 따른 아동의 동화이해도에 관한 비교. 아동교육 제 5호.
- 유창근(2003). 현대 아동문학의 이해. 동문사.
- 이경우 · 장영희 · 이차숙 · 노영희 · 현은자(1997). 유아에게 적절한 그림책. 양서원.
- 이경우(2001). 총체적 언어:문학적 접근을 중심으로. 창지사.
- 이기숙(2000). 유아교육과정. 교문사.
- 이상금 · 장영희(1996). 유아문학론. 교문사.
- 이성은(2003). 아동문학교육. 교육과학사.
- 이영자(1996). 유아 언어교육. 양서원.
- 이유선(1990). 동화의 제시방법이 유아의 주의집중, 기억 및 이해에 미치는 영향. 숙명여자대학교 석사학위 논문.
- 이춘희(2002). 유아문학교육. 동문사.
- 이형아(1992). 동화의 제시방법과 연령이 유아의 기억과 이해에 미치는 영향. 숙명여자대학교 석사학위 논문.
- 조애령(2000). 극화활동이 유아의 동화내용 이해 및 기억에 미치는 영향. 성신여대 대학원 석사학위 논문.
- 조정숙 · 김은심(1996). 유아언어교육. 정민사.
- 최경숙(2000). 발달 심리학. 교문사.

- 하미숙(1996). 연령의 증가에 따라 동화구연과 동화활동이 유아의 동화기억 및 이해에 미치는 영향. 아동교육 제 2호.
- 하청호 · 심후섭(1998). 아동문학. 정민사.
- 한국 어린이 문학 교육 연구회(2002). 환상 그림책으로의 여행. 다음세대.
- Anita E. Woolfolk. 교육심리학. 김아영 · 백화정 · 설인자 · 양혜영 · 이선자 · 정명숙 공역(2000). 학문사.
- Eric, M.(1991). Storytelling for children with learning disabilities : A first-hand account. *Teaching Exceptional children*. 23(2). 46-48.
- Holmes, B., C.(1987). Children's inferences with print and pictures. *Journal of Educational Psychology*. 79(1). 14-18.
- Lee Galda · Bernice E.Cullinan(2002). *Literature and the Child*. WADSWORTH.
- Leonard, L. S.(1990). Storytelling as experiential education. *The Journal of Experiential Education*. 13(2). 12-17.
- Magee, M. A., & Sutton-Smith, B.(1983). The art of storytelling : How do children learn it?. *Young Children*. 38. 4-12.
- Martha, H. & Mitch, W.(1990). *Children tell stories ; A teaching guide*. Richard C. Owen Publishers. Inc.
- Morrow, L., M.(1984). Reading stories to young children ; Effects of story structure and traditional questioning strategies on comprehension. *Journal of Reading Behavior*. 4. 273-288.
- Pezdek, K, & Hartman, E., F.(1983). Children's television viewing : Attention and comprehension of auditory versus visual information.

Child Development. 54. 1015-1023.

Purkel & Bornstein.(1980). Pictures and imagery both enhance children's short-term and long-term recall. *developmental Psychology*. 16(2). 153-154

Wellhousen, K.(1993). Eliciting and examining young children's storytelling. *Journal of Research in Childhood Education*. 72(2). 62-66.

## ABSTRACT

### **The Effects of Activities which Predict Story of Picturebooks on Children's Comprehension and Narrative Competence**

Yun, Hyun gu

Dept. of Early Childhood Education

Graduate School

Sung - Shin Women's University

Major Advisor : Jang, Young Hee, Ph. D.

The purpose of this study was to show the effects of activities which predict story of picturebooks on children's comprehension and narrative competence.

The Subjects of this study were 40 children aged four(20 in the experimental group and 20 in the comparative group). The children in experimental group predict story of picturebooks and read the picturebooks but the children in the comparative group only read the picturebooks.

The collected data were analyzed by ANCOVA using SPSS/PC+ program.

The children in the experimental group got higher scores in children's

comprehension and narrative competence than those in the comparative group, and showed a significant difference at the level of  $p < 0.01$ .

The results of this study show that activities which predict story of picturebooks effects children's comprehension and narrative competence.

## 부 록

- ㉠ 부록1. 동화선정기준
- ㉡ 부록2. 동화이해도 검사지
- ㉢ 부록3. 이야기 구성능력 검사지
- ㉣ 부록4. 실험에 사용된 동화책
- ㉤ 부록5. 검사에 사용된 그림자료

## ㉠ 부록1. 동화선정기준

### 1. 문학적 요소

#### 1) 주제

명확한 주제, 단일한 주제는 어린이의 흥미를 지속시키고, 어린이가 결과를 미리 예측하는 것을 즐기게 한다. 좋은 주제는 어린이가 이야기에 빠져들도록 하여 생생한 의미로 기억되도록 하여 어린이에게 새로운 발견, 이해, 기쁨을 제공한다. 그러나 유의해야 될 것은 어린이들에게 직접적인 도덕적 교훈의 제시를 피해야 한다.

#### 2) 플롯

좋은 그림책의 플롯은 단순하지만 잘 만들어진 이야기의 요구조건을 충족시켜야 한다. 즉, 명확한 시작, 절정, 결말이 있어야 한다. 줄거리는 해결되어야 할 갈등에 초점이 있고, 명확하고 직접적이며, 어른들을 위한 이야기책과 같은 정도는 아니지만, 움직임과 긴장이 있으며 유머가 있을 수 있다. 그리하여 이야기를 듣거나 읽은 후 머리 속에 줄거리가 떠올라야 한다.

#### 3) 등장인물

좋은 그림책 속의 인물은 인간이든 동물이든 어린이다운 성격을 가지고 있다. 그리하여 이 시기 아동의 감정을 잘 나타내고 있어 어린 독자가 쉽게 동일시하고 공감할 수 있는 인물이며, 오랫동안 기억될 만한 인물이다.

#### 4) 언어표현력(문체)

작가가 선택한 단어의 총체인 문체는 작품을 보다 쉽게 읽게 하고, 좋은 그

림책의 문체는 유아를 좌절시키지 않으면서 적절히 도전적인 것이다. 또한 글은 어린이들이 이해할 수 있는 어휘로 쓰여 져야 한다. 그러나 성인에게 있어서도 독서는 어휘 확장의 기회를 제공하듯 어린 독자들이 그림이야기책을 통하여 언어 경험을 확장시킬 수도 있다는 것을 염두에 두어야 한다.

## 2. 그림의 예술성

그림책은 그림과 이야기의 조화로운 연합에 의하여 그 작품의 문학성과 예술성이 결정되어진다. 그러므로 그림책은 그 자체가 훌륭한 미술작품이어야 한다.

### 1) 예술적 요소

예술적 요소는 선, 공간, 형태, 색깔, 질감, 구도, 조망 등으로 나눌 수 있다. 이러한 요소들의 다양한 조합에 따라 각 그림의 독특성이 나타난다.

### 2) 예술적 양식

어린이는 절충적인 취향을 가진 존재로 폭넓은 예술적 양식을 경험하도록 하는 것이 중요하다. 그림책에서 나타나는 주요 예술적 양식은 재현주의, 표현주의, 인상주의, 만화, 민속그림 등으로 나눌 수 있다.

### 3) 예술적 매개체

그림 작가는 그림의 양식을 결정하는 것 외에도 그 방법을 결정해야 한다. 그림 작가가 사용하는 예술적 매개체로는 그림물감 수법, 필사 수법, 콜라주, 사진, 점토인형 등이 있다.

다음은 그림책의 그림에 대한 평가기준이다(Jalongo, 1988)

- ① 그림과 글이 통일된 의미를 가지는가?
- ② 그림이 전달하는 분위기가 이야기의 분위기를 보완하는가?
- ③ 그림의 세부 묘사가 글과 일치하는가?
- ④ 어린이가 그림을 봄으로써 기본적 개념이나 이야기 줄거리를 알게 되는가?
- ⑤ 그림이나 사진에서 아름다움을 느낄 수 있는가?
- ⑥ 인쇄(명확성, 형태, 선, 사진)가 양질의 것인가?
- ⑦ 어린이가 그림을 보면 볼수록 더 많은 것을 느끼고 알게 되는가?
- ⑧ 그림의 스타일과 복잡성이 어린이의 연령 수준에 맞는가?

### 3. 교육성

문학의 본질에 충실하며 유아의 발달 특성에 적절하며, 교훈을 직접적으로 가르치거나 지식과 정보를 주입하는 것이 아니며, 감동을 주는 것이어야 한다.

### 4. 부가적 평가준거

#### 1) 다문화적 사회를 위한 그림책의 평가준거

유아가 성, 장애, 연령, 종교 등 각각의 문화에 대한 잘못된 인식으로 선입견과 편견을 가지지 않고 서로를 이해하고 인간적으로 더불어 함께 사는 사회라는 것을 알 수 있도록 한다.

#### 2) 번역

번역된 그림책을 원본과 대조하여 살펴보면 번역이 잘된 그림책도 있지만,

번역에 문제가 있는 그림책도 꽤 많다. 다양한 문화에서 나온 다양한 외국의 그림책은 유아들에게 간접 경험을 통한 세계를 이해하는 기회를 줄 수 있을 것이다. 이런 의미에서 외국의 그림책을 잘 선별하고 잘 번역하여 유아들에게 전달해야 한다.

다음은 그림책의 번역에 대한 평가기준이다

- ① 글의 내용이 올바르게 번역되었는가?
- ② 원문에 충실한 번역인가?
- ③ 우리의 말로 자연스럽게 재화되었는가?
- ④ 번역된 글이 운율과 리듬감을 갖는가?
- ⑤ 글의 내용이 어린이가 이해할 수 있는 것인가?
- ⑥ 각 쪽의 글을 내용과 그림이 원본처럼 적절히 연결되는가?
- ⑦ 글과 그림이 조화롭게 실려 있는가?
- ⑧ 우리의 어린이가 공감할 수 있는 정서를 담고 있는가?
- ⑨ 현재 우리 사회의 가치관과 일치하는 내용을 담고 있는가?

### 3) 부모, 교사, 유아의 반응

우리가 여러 가지 시각과 준거로써 평가하고 선택한 책이 관련 부모와 교사는 어떻게 받아들이는지 보아야 할 것이다. 그리고 가장 큰 주체인 유아들에게 즐거움, 기쁨, 꿈까지를 안겨 줄 수 있는 지 살펴보는 것은 지극히 당연한 일이라 하겠다.

### 4) 기타

같은 주제를 다룬 책이나, 같은 작가가 쓴 다른 책과의 비교는 책에 대한 평가를 하는 데 도움이 될 수 있다. 그리고 그 책에 대한 전문가들의 평도 참고할 수도 있다.

그림책에 대한 일반적인 평가준거는 다음과 같다.

- ① 그 책이 그 종류의 다른 그림책과 비교하여 양질의 것인가?
- ② 그 책이 전문가의 추천을 받고 있는가?
- ③ 구성, 주제, 인물, 스타일, 배경 등의 문학적 요소가 효과적으로 사용되었는가?
- ④ 그림이 이야기를 보완하는가?
- ⑤ 이야기가 인종과 성역할 고정관념을 보이지 않는가?
- ⑥ 그림책이 아동에게 발달적으로 적절한가?
- ⑦ 유아가 그 그림책에 열정적으로 반응하는가?
- ⑧ 주제가 어린이에게 적합한가?
- ⑨ 부모나 교사의 흥미를 끄는가?

㉠ 부록2. 동화이해도 검사지

<동화이해도 검사지>

검사날짜:

반:

이름:

성별: (남/여)

생년월일

평가분석 범주		“꼬마 곰 코듀로이” 동화내용에 따른 질문내용	점 수						
이야기 구조에 관한 질문	등장인물	동화 속에 누가 나왔니?	1	0	0.2	0.4	0.6	0.8	1
	장소	동화 속에는 어디가 나왔니?	1	0	0.5		1		
	당면 문제	코듀로이는 무엇을 하기위해 자신이 있던 곳에서 내려 왔니?	1	0		1			
	사건순서	그림카드를 순서대로 놓아 볼 수 있겠니?	1	0	0.5		1		
	문제해결	단추를 찾으려는 코듀로이는 결국 어떻게 되었니?	1	0		1			
관례적 인 질문	사건 회상	코듀로이에게 어떤 일들이 있었니?	1	0	0.5		1		
	인물 회상	코듀로이에게 누가 단추를 달아 주었니?	1	0		1			
	원인과 결과	코듀로이는 왜 단추를 찾아 나섰니?	1	0		1			
	등장인물 감정	리자가 코듀로이에게 단추를 달아 주었을 때 코듀로이는 어떤 기분이었을까?	1	0		1			
	경험 관련 추론	앞으로 코듀로이는 어떻게 될까?	1	0		1			
총 계			10						

㊤ 부록3. 이야기 구성능력 검사지

<이야기 구성능력 검사지>

검사날짜:

반:

이름:

성별: (남/여)

생년월일:

㉠ 부록4. 실험에 사용된 동화책 평가 분석 범주		코딩 지침 “코듀로이” 동화내용에 따른 분석기준	배점						
배경	도입부터 이야기 시작	-백화점에 있는 장난감 가게에 코듀로이라는 곰인형이 있었음	1	0			1		
	등장인물	-코듀로이, 경비원 아저씨, 리자, 엄마, 가게 아주머니	1	0	0.2	0.4	0.6	0.8	1
	시간과 장소	-백화점(진열대, 침대, 에스컬레 이터), 집(리자방)	1	0		0.5		1	
주제	주인공의 주된 문제	-코듀로이는 단추를 찾기 위해 길을 나섬	1	0			0.5		
줄거리	1	-리자가 코듀로이를 사고 싶어 했지만 엄마가 사주지 않음	0.5	0			0.5		
	2	-코듀로이가 자기가 있던 곳에서 내려와 길을 나섬	0.5	0			0.5		
	3	-침대에서 단추를 떨어내려다 떨어 어짐	0.5	0			0.5		
	4	-경비원 아저씨에게 들켜서 경비 원 아저씨가 제자리에 놓아줌	0.5	0			0.5		
	5	-리자가 코듀로이를 사러 옴	0.5	0			0.5		
	6	-리자가 단추를 달아 줌	0.5	0			0.5		
결말	이야기의 끝	-리자와 친구가 됨	1	0			1		
순서	이야기 구조와 순서	-동화그림을 순서대로 배열함	1	0		0.5		1	
대화체 사용 유무	동화속의 대화체	-동화 속에서 사용되는 대화체 사용	1	0		0.5		1	
총 계			10						

	
<p>우리 친구하자 (쓰쓰이 요리코)</p>	<p>세상에서 가장 아름다운 달걀 (헬메 하이네)</p>
	
<p>한스코는 코챙이 코 (제임스 크뤼스)</p>	<p>구름나라 (존 버닝햄)</p>
	
<p>쏘피가 화나면... (몰리 뱅)</p>	<p>황금왕글의 모자 (에드워드 리어)</p>

㊤ 부록5. 검사에 사용된 그림자료

