

## 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향\*

김지연\*\*

---

### 《요 약》

---

본 연구의 목적은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 어떠한 효과가 있는지 알아보고자 K 초등학교 병설 유치원 만 5세 유아 2학급 50명을 대상으로 실험집단 25명은 글 없는 그림책을 제공하여 이야기 꾸미기 활동을 실시하였고, 통제집단 25명은 글 없는 그림책을 제공하되 계획적인 이야기 꾸미기 활동은 실시하지 않고 주 1회씩 10주 동안 실험을 실시하였다. 그 결과 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시한 실험집단 유아의 창의성과 유창성, 융통성, 독창성, 상상력이 통제집단의 유아보다 높게 나타났다.

---

### 주 제 어

**글 없는 그림책(wordless books)**

**이야기 꾸미기(story-making)**

**창의성(creativity)**

---

\* 이 논문은 2003년 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문의 요약임

\*\* 금산군 중아초등학교 병설유치원 교사, E-mail. kjy7070@cnoe.or.kr

## I. 연구의 필요성 및 목적

정보화 사회로 일궈어지며 급변하는 현대사회에서 무엇보다 중요한 것은 창의성을 발휘하는 것이다. 창의성에 대해 Guilford(1959) 이전의 학자들은 소수의 사람들이 천부적으로 타고나는 능력으로 인식하였으나, 이에 대한 연구들이 활발해 지면서 창의성은 모든 사람들이 지닌 보편적인 능력이며, 학습과 도구, 경험과 훈련을 통해 획득되거나 향상시킬 수 있다는 것이 밝혀지고 있다. 또한 제6차 유치원 교육과정에서는 전 영역에 걸쳐 창의적 경험을 할 수 있는 환경 조성 및 창의적 표현의 기회 제공을 강조하고 있으며, 교수·학습 과정에서도 창의성을 신장시킬 수 있는 다양한 활동들이 실천되고 있다. 그러나 창의성 신장을 위한 의미 있는 활동이기보다는 무계획적인 교수·학습을 전개하고 있는 것도 사실이다. 그러므로 유아의 창의성 신장을 위해서 계획적이고 의도적인 교수·학습 전개가 필요하다. McGee와 Richgels(1996)는 그림책을 통한 문학 활동이 유아의 창의성을 증진시키는 효과적인 활동이라고 제안하였으며 특히 그림책 중에서 글 없는 그림책은 유아의 창의성 개발에 효과적인 매개체가 될 수 있다고 하였다. 글 없는 그림책은 유아들에게 심리적 부담을 주지 않으며, 유아들 나름대로 자유롭게 상상하여 의미를 구성해 볼 수 있기 때문에 재미있는 생각을 펴 나갈 수 있게 하는 가치 있는 도구이다. 또한 글 없는 그림책은 시각적 지각 발달을 비롯한 논리적 사고의 발달 및 확산적 사고와 창의적 사고의 증진 등 전인적 발달을 위해 매우 적절한 매개체가 될 수 있다(이경우, 1998). 즉 유아는 글 없는 그림책을 통하여 그림 내용을 상상하면서 이야기를 꾸며 볼 수 있고, 그림 내용 이외에도 새로운 아이디어를 만들어 볼 수 있는 기회를 제공받으며, 그림책을 본 후에 책의 내용에 대해 이야기하고, 이야기를 짓고, 그림 그리기 활동을 하는 등 그림책을 보는 과정에서 나름대로 새롭게 의미를 구성하고, 자신의 지식과 경험의 바탕 위에서 자신만의 독특한 의미를 창출해 나갈 수 있다.

이처럼 글 없는 그림책을 활용하여 언어 발달을 촉진시키고, 창의성을 신장시키는 일련의 활동들은 유아들이 그들 주변의 세계에 능동적으로 참여하는 과정에서 유쾌한 경험을 제공하며(Sampson, 1983), 부담 없이 그림을 보면서 자유롭게 음미하고, 상상하고, 창의적으로 생각을 해보는 것은 유치원에서 할 수 있는 매우 가치 있는 경험이다(이경우, 1998).

그러나 글 없는 그림책 활용이 유아의 창의성 개발에 긍정적인 역할 및 가치의 가능성을 가지고 있음에도 불구하고 그간 우리나라에서 글 없는 그림책과 관련된 연구

는 소수에 불과하다(류지후, 김혜선, 1998; 이경우, 1998).

따라서 본 연구의 목적은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 어떠한 영향을 주는가 알아보는 데 있다.

본 연구에서는 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 어떠한 영향을 주는지 알아보고자 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

1. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 창의성에 영향을 주는가?
  - 1-1. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 유창성에 영향을 주는가?
  - 1-2. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 융통성에 영향을 주는가?
  - 1-3. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 독창성에 영향을 주는가?
  - 1-4. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 상상력에 영향을 주는가?

## II. 연구 방법

### A. 연구 대상

본 연구는 충청남도 금산군 읍에 위치한 초등학교 병설 유치원 만 5세 유아 2학급 50명을 대상으로 하였다. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동에 참여하는 실험집단 25명과 통제집단 25명으로 구성하였으며 월령을 제시하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구 대상 유아의 집단 구성 (N=50)

집단	사례수(n)	평균월령
실험집단	25	65
통제집단	25	66

### B. 연구 도구

본 연구에서 사용한 글 없는 그림책과 검사 도구는 다음과 같다.

1. 글 없는 그림책

<표 2> 연구에서 사용한 글 없는 그림책

제 목	저 자	쪽수	출 판 사	출판년도
트럭	Donald Crews	31	William Morrow & Company/시공사	1980/1996
빨간 풍선의 모험	Iela Mari	44	Edizioni E. Elle S.r.l /시공사	· /1995
사과와 나비	Lamelaela Mari와 Engo Mari	38	Edizioni E. Elle/보림	1969/1996
나무	Lamelaela Mari	32	Edizioni E. Elle Trieste /시공사	· /1995
비	Peter Spier	40	Doubleday Books/·	1982/·
서커스	Brian Wildsmith	29	Oxford University/시공사	1970/1995
왜?	Nikolai Popov	36	Neugebauer Verlag /현암사	1995/1997
할머니와 딸기 도둑	Molly Bang	38	Hong Kong/·	1980/·
빨간 끈	Margot Blair	36	Paul Getty Museum /아가월드	1995/2000
제이브 하늘을 날다	Lane Smith	30	Simon&Schuster Books For Young Readers/보림	1988/1996

2. 창의성 검사

1) 검사 도구

본 연구에서 사용한 창의성 검사 도구는 전경원(2000)의 유아용 종합 창의성 검사이다. 이 창의성 검사 도구는 창의성의 주요 척도인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 측정하는 종합 창의성 검사 도구로서 각 소 검사의 내용은 <표 3>, <표 4>와 같다.

<표 3> 창의성 검사 도구의 하위 요인

측정요인	검사번호	검 사 명
유 창 성	검사 1	빨간색 연상하기
	검사 2	도형 완성하기
	검사 4	색다른 나무치기
융 통 성	검사 1	빨간색 연상하기
	검사 2	도형 완성하기
	검사 4	색다른 나무치기
독 창 성	검사 1	빨간색 연상하기
	검사 2	도형 완성하기
	검사 4	색다른 나무치기
상 상 력	검사 3	동물 상상하기

<표 4> 창의성 검사 도구 각 소 검사의 내용

검 사 명	영역	검 사 의 내 용	소요시간
검사 1 빨간색 연상하기	언어	빨간색과 연상되는 물건이나 느낌 및 생각을 적어 보게 하는 연상 활동으로 이루어져 있다.	3분
검사 2 도형 완성하기	도형	태극기의 가운데 선(에스자 모양)만 9개 제시하고, 그 선을 하나씩 사용하여 어떤 그림을 그리는 것이다.	3분
검사 3 동물 상상하기	신체	창의적인 사고의 기초가 되는 상상력을 측정하기 위해 전래 동화나 우화에 등장하는 동물을 5가지 등장시켜 상상하게 하는 것이다.	3분
검사 4 색다른 나무치기	신체	전통놀이 비석치기와 같은 형식으로 세워져 있는 창의 나무를 색다른 방법으로 쓰러뜨리게 하는 것이다.	7분

## 2) 검사 방법 및 채점 방법

### (1) 검사 방법

창의성의 각 검사는 활동 전 유사 활동으로 간단한 위밍업을 실시하고 유아에게 예문을 들려주어 검사에 대한 소개와 이해를 돕는다. 창의성 각 검사방법은 <표 5>와 같다.

<표 5> 창의성 검사방법

검사명	방 법	예 문
검사 1 빨간색 연상 하기	1. 활동 전 유사활동으로 간단한 위밍업을 한다. - 초록색하면 생각나는 것은? 2. 빨간색 종이를 보여 주고 생각나는 물건이나 느낌을 기록한다. 3. 유아에게 예문을 들려주어 검사에 대한 소개와 이해를 돕는다. 4. 검사자는 유아가 말한 그대로를 적어주며 검사용지 한 줄에 하나의 목록을 기록한다. 5. 두 번 나온 반응은 한 번으로 간주하여 중복되어 적지 않도록 한다.	▶무슨 색깔인가요? ▶우리 주변에는 빨간색으로 되어 있는 것들이 많이 있지요. ▶빨간색을 보니 어떤 느낌이 드나요? ▶빨간색을 보고 떠오르는 물건이나 느낌 등을 이야기해 보세요.
검사 2 도형 완성 하기	1. 활동 전 유사활동으로 간단하게 위밍업을 한다. - 동그라미를 이용하여 재미있는 그림을 그려보세요. 2. 주어진 시간 안에 9개의 도형을 모두 완성하지 않아도 됨을 유아에게 알려준다. 3. 유아에게 예문을 들려주어 검사에 대한 소개와 이해를 돕는다. 4. 3분이 되면 자신이 그린 그림에 제목을 붙이도록 한다. 이때 글을 쓰지 못하는 유아의 경우 검사자는 유아가 이야기하는 대로 제목을 적어 준다.	▶여기에 몇 개의 모양이 있나요? 9개가 있지요. ▶어떤 친구는 모양을 이용하여 눈사람을 그렸네요. ▶S자 모양이 멋진 모습이 될 수도 있도록 그려보세요. 하지만 다른 친구가 이미 그런 눈사람은 그리지 마세요. ▶9개의 모양마다 서로 다른 그림으로 많이 그리는 것이 좋아요. 그러나 9개 모두 그리지 않아도 됩니다. ▶제목은 조금 있다 선생님이 이야기하면 적어 보세요.
검사 3 동물 상상 하기	1. 활동 전 유사활동으로 간단하게 위밍업을 한다. - ○○이가 새가 되었다고 상상해 보세요. 어떻게 움직일까요? 어떤 소리를 낼까요? 흉내 내 보세요. 2. 제시된 시간은 3분이지만 3분 안에 5가지 동물이 모두 끝나지 않았을 경우, 시간을 연장하여 5가지를 모두 상상하여 표현할 수 있도록 한다. 3. 유아에게 예문을 들려주며 검사에 대한 소개와 이해를 돕는다.	▶선생님이 어떤 동물을 이야기해 주면 ○○이가 그 동물이 되어 흉내 내 보는 놀이예요. 진짜 그 동물이 된 것처럼 몸을 움직여서 흉내 내 보세요. ▶강아지, 개구리, 원숭이, 토끼, 호랑이 흉내 내기 - ○○○가 뛰어 노는 모습을 상상해 보세요. 진짜 ○○○가 된 것처럼 그 모습을 흉내 내 보세요.

(2) 채점 방법

<표 6> 채점 방법 및 채점 기준

검사명	채 점 방 법	채 점 기 준
검사1 빨간색 연상 하기	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 창의성 척도 기록표에 적힌 각각의 영역별로 적힌 개수를 센다. 단 다양한 색이 가능한 물건들은 종류별로 묶어서 한 가지로 취급한다.</li> </ul> </li> <li>2. 융통성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 융통성 채점을 하기 위해서 빨간색 융통성 범주표를 참조한다. 반응의 종류가 어떤 융통성 범주에 속하는지 검사 기록지에 적는다. 일단 융통성 범주 번호를 적고 두 번 나온 것은 지운다.</li> </ul> </li> <li>3. 독창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연령별, 성별로 구분하여 채점한다.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1-5까지는 1점, 6-10까지는 2점, 11-15까지는 3점</li> </ul> </li> <li>2. 융통성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 융통성 범주 당 각 1점을 준다.</li> </ul> </li> <li>3. 독창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 독창성 채점표에 제시된 반응은 0점 처리하고 나머지 반응은 모두 1점 처리한다.</li> </ul> </li> </ol>
검사 2 도형 완성 하기	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 9개의 불완전한 도형에서 몇 개를 사용했는가 세어본다.</li> </ul> </li> <li>2. 융통성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 반응의 종류가 어떤 융통성 범주에 속하는지를 참조하여 검사 기록지에 적는다.</li> </ul> </li> <li>3. 독창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 범주표에 해당되는지 알아본다.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용한 개수가 3개면 3점(1개당 1점), 9개면 9점을 준다.</li> </ul> </li> <li>2. 융통성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 두 번 나온 것은 지우며, 융통성 범주 당 각각 1점을 준다.</li> </ul> </li> <li>3. 독창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 범주표에 제시된 반응은 0처리하고, 나머지 반응은 모두 1점 처리한다.</li> </ul> </li> </ol>
검사 3 동물 상상 하기	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아의 반응을 가장 잘 설명하는 점수를 기록한다.                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다 끝난 다음에는 제시된 5문항에 대해 점수를 더하여 페이지의 맨 아래 총점 칸에 기록한다.</li> <li>- 제시된 동물들의 반응에 대해 그 자리에서 채점을 해야 한다.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 주어진 역할을 수행하지 못하고 전혀 움직이지 않는 경우에는 0점</li> <li>2. 움직이기는 하나 부적절 한 역할을 수행할 때는 1점</li> <li>3. 기본적인 특성이나 동작을 보여줄 때는 2점</li> <li>4. 기본적인 특성과 동작 외에 감정 표현을 훌륭하게 해냈을 때는 최고점인 3점을 준다</li> </ol>
검사 4 색다른 나무 치기	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 목자로 나무를 몇 가지로 쓰러뜨리고 시도 하였는가 세어본다.</li> </ul> </li> <li>2. 융통성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 융통성 범주 번호를 적고 두 번 나온 것을 지운다.</li> </ul> </li> <li>3. 독창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 범주표에 해당되는지 알아본다.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 반응 당 1점을 준다.</li> </ul> </li> <li>2. 융통성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각각 1점씩 준다.</li> </ul> </li> <li>3. 독창성                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 범주표를 보고 0점과 1점을 준다.</li> </ul> </li> </ol>

## C. 연구 절차

### 1. 사전 검사

2001년 9월 4일~9월 9일까지 실험집단과 통제집단의 유아 50명을 대상으로 창의성 검사를 실시하였다.

검사의 실시 요령에 따라 유치원 자유 선택 활동 시간에 자료실에서 다른 유아의 방해받지 않고 편안하게 검사를 실시하였고, 유아가 충분히 반응할 수 있도록 실험집단과 통제집단 유아가 검사자 1인과 일대 일로 검사를 실시하였다.

### 2. 실험 실시

실험집단은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 전개하였고, 통제집단은 글 없는 그림책을 투입하되 계획적인 이야기 꾸미기 활동은 실시하지 않았다.

실험은 2001년 9월 11일부터 11월 21까지 10주간 실시하였으며, 실험집단과 통제집단 모두 자유선택활동 시간에 실시하였다. 실험집단의 유아를 출석번호, 유아의 기호도, 사전 검사 점수 등에 따라 3-4명씩 8개의 소집단으로 구성하여 매주 화요일과 수요일에 실험을 실시하였다. 유아는 매주 1회씩 30분 정도 총 10회에 걸쳐 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 경험하였으며 실험 과정 동안 모든 활동 내용은 녹음을 하고 전사하였으며 목요일과 금요일 자유선택활동 시간에 글 없는 그림책을 자유롭게 보고 이야기 꾸미기 활동을 할 수 있도록 하였다.

실험집단의 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동 일정은 <표 7>과 같다.



<표 7> 실험집단의 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동 일정

주	그림책명	실시일	조 (인원)	편성기준
1주	트럭	9월11일(화)	1조, 2조, 3조, 4조(각 3명)	출석번호 순
		9월12일(수)	5조, 6조, 7조(각 3명), 8조(4명)	
2주	빨간 풍선의 모험	9월18일(화)	1조, 2조, 3조(각 3명), 4조(4명)	홀수와 짝수 번호 순
		9월19일(수)	5조, 6조, 7조, 8조(각 3명)	
3주	사과와 나비	9월25일(화)	1조, 2조, 3조, 4조(각 3명)	1, 6, 11과 2, 7, 12 번호 순
		9월26일(수)	5조, 6조, 7조(각 3명), 8조(4명)	
4주	나무	10월 9일(화)	1조, 2조, 3조, 4조(각 3명)	남 여 혼성으로 (1:2, 2:1)
		10월10일(수)	5조, 6조, 7조(각 3명), 8조(4명)	
5주	비	10월16일(화)	1조(4명), 2조, 3조, 4조(각 3명),	이름에 같은 자음
		10월17일(수)	5조, 6조, 7조, 8조(각 3명)	
6주	서커스	10월23일(화)	1조, 2조, 3조(각 3명), 4조(4명)	비슷한 총 창의성 점수
		10월24일(수)	5조, 6조, 7조, 8조(각 3명)	
7주	왜?	10월30일(화)	1조, 2조, 3조(각3명), 4조(4명)	좋아하는 숫자
		10월31일(수)	5조, 6조, 7조, 8조(각 3명)	
8주	할머니와 딸기도둑	11월 6일(화)	1조(4명), 2조, 3조, 4조(각3명)	좋아하는 친구
		11월 7일(수)	5조, 6조, 7조, 8조(각 3명)	
9주	빨간 끈	11월13일(화)	1조, 2조, 3조, 4조(각 3명)	좋아하는 색깔
		11월14일(수)	5조(4명), 6조, 7조, 8조(각3명)	
10주	제이크 하늘을 날다	11월20일(화)	1조, 2조, 3조, 4조(각 3명)	무선으로
		11월21일(수)	5조, 6조, 7조(각 3명), 8조(4명)	

실험집단의 활동 전개 과정은 <표 8>과 같다.

<표 8> 실험집단의 활동 전개 과정

단계	활동	활동 전개 방법
1 단계	표지 읽기 (5분)	<p>▶ 교사가 글 없는 그림책의 표지를 보여주면서 유아가 그림을 보고 책의 제목을 생각해 보고 이야기하도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이 표지에 무슨 그림이 그려져 있니?</li> <li>- 이 그림책의 제목을 붙여 보겠니?</li> <li>- 왜 그런 제목을 붙였니?</li> <li>- 제목이 무엇이라고 적혀있나 보자. (제목 가리고 함.)</li> <li>- 함께 읽어보자.</li> </ul>
2 단계	그림책 읽기 (15분)	<p>▶ 그림책 전체를 교사가 유아들에게 한 번 보여준다.</p> <p>▶ 교사는 그림책의 각 장마다 등장인물, 배경 등 그림을 보고 생각을 말해 보도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림에서 무얼 보고 있니? (사물의 이름 말하기)</li> <li>- 그림에서 어떤 일(사건)이 일어나고 있니?</li> </ul>
3 단계	이야기 꾸미기와 녹음하여 들어보기 (10분)	<p>▶ 함께 앉아서 유아들이 이야기를 꾸며보도록 한다. 교사는 이 그림책의 이야기를 꾸며서 말해 볼까? 라고 질문을 한다. 유아들은 그림책의 각 장마다 이야기를 꾸며 말 하고 다음 장으로 이야기를 연결 할 수 있도록 천천히 책장을 넘긴다. 이 때 유아가 동화의 내용을 충분히 생각하고 이야기로 꾸며 말할 수 있도록 하며, 주인공 및 등장인물의 행동이나 태도, 감정 및 주변 상황이나 환경에 대해 각 유아들의 소감, 느낌, 통찰력등을 자유롭게 이야기하도록 한다.</p> <p>▶ 유아들이 꾸민 이야기를 녹음 해 함께 들어본다.</p>

1) 실험집단의 활동

실험집단의 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동 사례는 <표 9>와 같다.

<표 9> 실험집단의 활동 사례

그림책 명	서커스	실시 시기	2001년 10월 23일
생활주제	다른 나라	집단 구성	4명의 소집단
활동 명	활동 내용		
	교 사 : 이 책의 표지를 보자. 표지에 무슨 그림이 그려져 있지?		
	유아1 : 말		
	유아2 : 얼룩말		
	유아3 : 사람		
	유아4 : 줄		
	교 사 : 그림 말이 무엇을 하고 있을까?		
	유아1 : 점프를 해요.		
	유아2 : 얼룩말이 서커스를 하는데 사람이 줄을 치니까 줄넘기를 해요.		
	유아3 : 발을 들고 발로 권투를 해요.		
표 지	교 사 : 그림, 이 그림책의 제목을 붙여 보겠니?		
읽 기	유아1 : 아저씨와 얼룩말		
	유아2 : 말과 사람의 공연		
	유아3 : 권투시합		
	유아4 : 서커스		
	교 사 : 왜 그런 제목을 붙였니?		
	유아4 : 얼룩말이 발을 들고 서커스를 하는 것 같아서요.		
	교 사 : 그림, 제목이 무엇인지 함께 보자. (유아와 함께 읽는다)		
	교 사 : 너희들과 생각과 어떠니?		
	유아4 : 제가 생각한 제목과 같아요.		
	교 사 : 작가는 Brian Wildsmith란다. (따라 읽는다)		
그림책	그림책 전체를 교사가 유아들에게 한 번 보여준다.		
읽 기	교 사 : 이 그림책을 처음부터 한 번 보자.		
	유아들: (교사와 함께 그림책을 끝까지 본다.)		

그림책  
읽 기

교 사 : 이렇게 그림책을 다 보았는데 지금부터는 한 장씩 선생님과 함께 그림책을 읽어보자. 처음 그림에서 무얼 보고 있니?

유아1 : 무서운 호랑이

유아2 : 사자

유아3 : 감옥 마차

교 사 : 감옥 마차? 왜 감옥 마차라고 생각했지?

유아3 : 동물이 나가면 사람을 잡아먹으니까 도망가지 못하게 가두어서요.

유아4 : 밖으로 나갈 수가 없으니까요.

교 사 : 무슨 일이 일어나고 있니?

유아1 : 동물들이 잡혀서 쇠로 된 창살에 갇혀 끌려가고 있어요.

유아2 : 서커스를 하려나 봐요.

유아3 : 동물들이 마을로 가서 서커스를 해요.

교 사 : 그럼 다음 그림을 보자. 그림에서 무엇을 보고 있니?

유아1 : 뺨에로 아저씨

유아2 : 코끼리

유아3 : 말

유아4 : 마차

교 사 : 어떤 일이 나고 있니?

유아1 : 뺨에로 아저씨가 코끼리를 마을로 데리고 가고 있어요.

유아2 : 호랑이와 사자가 마차를 타고 가고 있어요.

유아3 : 뺨에로가 긴 막대를 들고 앞에 서서 동물을 데리고 가요.

(그림책의 각 장마다 등장인물, 배경 등 유아들이 그림책에서 본 것들에 대해 생각을 말해보고 어떤 일이 일어나는지 함께 읽어본다.)

이야기  
꾸미기

교 사 : 제목은 무엇으로 할까?

유아들: 서커스와 동물들

교 사 : 작가는?

유아들: 김○○, 손○○, 전○○, 음○○입니다.

교 사 : 자 그럼 이 그림책의 이야기를 꾸며서 말해볼까?

(유아들은 그림책의 각 장마다 이야기를 꾸며 말 하고 이때 꾸민 이야기는 녹음을 한다.)

교 사 : 그럼 지금부터 너희들이 꾸민 이야기를 들어볼까?

유아들: (이야기 꾸미기 녹음한 내용을 함께 듣는다.)

유아들이 글 없는 그림책 중 서커스의 이야기를 꾸민 내용은 <표 10>과 같다.

<표 10> 글 없는 그림책 중 서커스의 이야기 꾸미기 내용

그림책 명	서커스	실시 시기	2001년 10월 23일
이 야 기 꾸 미 기 내 용			
<p>서커스단이 사람들이 심심 할까봐 마을로 왔어요.</p> <p>사람들이 서커스를 보려고 많이 오자 서커스가 시작되었어요.</p> <p>제일 먼저 피에로 아저씨가 가면을 쓰고 데구르르 굴렀어요. 다음엔 곰이 자전거를 타다 친구를 만나 같이 타고 놀았어요. 피에로 아저씨 한 명이 나와 혀에 컵을 올려놓고 한 손으로 걸어가고 다른 한 명은 머리에 접시를 올리고 공으로 치는 서커스를 합니다. 조금 있다가 다음 공연이 시작되었어요.</p> <p>여자아이가 나와서 말 4마리를 타고 달리기 시합을 했어요. 다음은 호랑이와 사자가 ‘어흥’ 하면서 자리 바꾸기를 하고요, 원숭이는 높은 줄 위에서 걸어 다녔어요. 어떤 사람이 원숭이 머리에 물을 뿌려서 비가 오는 줄 알고 작은 우산을 쓰고 나와 자전거 서커스를 했습니다. 다음에는 코끼리가 나왔는데 이쪽 병에서 ‘퐁’ 뛰어 저쪽 병까지 날아갔어요. 앵무새들은 시소를 탔어요. 그런데 시소를 타다가 넘어져서 “아이고 왜 이렇게 아프지?” 하고 말했습니다. 바다사자 시간이 되었어요. 공 던지기를 하는데 잘 받지 못하면 작은 공으로 바꿔서 다시 해요. 서커스 아저씨가 자전거를 타고 손을 놓고 가면서 조금 무서워서 “아아” 하고 말을 하고요. 구경하는 사람들은 아래에서 구경하면서 “잘해라” 응원을 했어요. 다음에는 사람들이 많이 나와 옷을 벗고 서커스를 했어요. 사람들은 몸으로 어디든지 갈 수 있는 문을 만들어서 보고 있던 사람이 들어가더니 사라져 버리는 묘기를 해요. 다음은 강아지가 서커스를 보여 주려고 뛰다가 넘어져서 피가 났어요. 그래서 얼른 다른 아저씨가 나와 줄을 ‘탁’치면 말이 일어서서 권투를 하는 서커스를 보여 주었어요.</p> <p>시간이 많이 지나 밤이 되었어요. 달님이 하늘에 뜨자 모두 집으로 갑니다. 사람들도 모두 집으로 가고 서커스가 끝났어요. 이제 서커스는 다른 마을로 떠났습니다.</p>			

## 2) 통제집단의 활동

통제집단은 실험 집단과 같은 종류의 글 없는 그림책을 일주일에 한 권, 자유선택 활동 시간에 언어 영역에 제공하였으나 이야기 꾸미기 활동은 실시하지 않았으며 일상적인 자유선택활동이 이루어졌다.

### 3. 사후 검사

10주에 걸친 실험 처치를 실시한 후, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시한 실험집단과 통제집단의 창의성의 변화를 측정하기 위하여 사후 검사를 실시하였다.

### D. 자료 처리

본 연구에서는 글 없는 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 주는 영향을 알아보기 위해 SPSS/PC<sup>+</sup> 9.0 프로그램을 이용하여 실험 집단과 통제집단의 사전 및 사후 검사의 평균 및 표준편차에 대한 공변량 분석을 하였다.

## III. 연구 결과

### A. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동과 유아의 창의성

글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 영향을 주는지 알아보기 위한 집단 간 창의성 사전 검사와 사후 검사 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 집단 간 창의성 사전 검사와 사후 검사 결과 (N=50)

구분	사전 검사		사후 검사	
	M	SD	M	SD
실험집단(n=25)	31.12	9.95	59.52	14.05
통제집단(n=25)	30.72	7.52	38.84	8.20

<표 11>에 나타난 바와 같이, 창의성 사후검사에서 실험집단의 평균은 59.52이고, 통제집단의 평균은 38.84로 나타났다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한 차이인지를 알아보기 위해 공변량 분석을 한 결과는 <표 12>과 같다.

<표 12> 집단 간 창의성 사후검사의 공변량 분석

변량원	SS	df	MS	F
공변인(창의성 사전검사)	3637.56	1	3637.56	63.03**
주효과	5140.79	1	5140.79	89.09**
오차	2712.03	47	57.70	
전체	11695.38	49		

\*\*p<.01

<표 12>에 타난 바와 같이, 공변인으로 정한 창의성 사전 검사는 p<.01 수준에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 공변인의 효과를 통제한 후 실험집단과 통제집단간에 창의성 사후 검사에서 차이가 있는가를 살펴본 결과 p<.01 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

### 1. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동과 유아의 유창성

글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 유창성에 영향을 주는지 알아보기 위한 집단 간 유창성 사전 검사와 사후 검사 결과는 <표 13>과 같다.

<표 13> 집단 간 유창성 사전 검사와 사후 검사 결과 (N=50)

구분	사전검사		사후검사	
	M	SD	M	SD
실험집단(n=25)	12.56	4.31	26.04	5.52
통제집단(n=25)	12.44	3.38	15.48	3.50

<표 13>에 나타난 바와 같이, 유창성 사후 검사에서 실험집단의 평균은 26.04이고, 통제집단의 평균은 15.48로 나타났다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한 차이인지를 알아보기 위해 공변량 분석을 한 결과는 <표 14>와 같다.

&lt;표 14&gt; 집단 간 유창성 사후 검사의 공변량 분석

변량원	SS	df	MS	F
공변인(유창성 사전검사)	535.65	1	535.65	51.42**
주효과	1366.39	1	1366.39	131.18**
오차	489.55	47	10.41	
전체	2419.12	49		

\*\*p&lt;.01

<표 14>에 나타난 바와 같이, 공변인으로 정한 유창성 사전 검사는 p<.01 수준에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 공변인의 효과를 통제한 후 실험집단과 통제집단간에 유창성 사후 검사에서 차이가 있는가를 살펴본 결과 p<.01 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 유창성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

## 2. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동과 유아의 융통성

글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 융통성에 영향을 주는지 알아보기 위한 집단 간 융통성 사전 검사와 사후 검사 결과는 <표 15>와 같다.

&lt;표 15&gt; 집단 간 융통성 사전검사와 사후검사 결과 (N=50)

구분	사전 검사		사후 검사	
	M	SD	M	SD
실험집단(n=25)	9.68	2.98	18.92	4.29
통제집단(n=25)	9.04	2.79	11.16	2.90

<표 15>에 나타난 바와 같이, 융통성 사후 검사에서 실험집단의 평균은 18.92이고, 통제집단의 평균은 11.16으로 나타났다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한 차이인지를 알아보기 위해 공변량 분석을 한 결과는 <표 16>과 같다.



<표 16> 집단 간 융통성 사후검사의 공변량 분석

변량원	SS	df	MS	F
공변인(융통성 사전 검사)	320.44	1	320.44	46.66**
주효과	637.59	1	637.59	92.84**
오차	322.75	47	6.86	
전체	1395.92	49		

\*\*p<.01

<표 16>에 나타난 바와 같이, 공변인으로 정한 융통성 사전 검사는 p<.01 수준에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 공변인의 효과를 통제 후 실험집단과 통제집단간에 융통성 사후 검사에서 차이가 있는가를 살펴본 결과 p<.01 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 융통성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

### 3. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동과 유아의 독창성

글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 독창성에 영향을 주는지 알아보기 위한 집단 간 독창성 사전 검사와 사후 검사 결과는 <표 17>과 같다.

<표 17> 집단 간 독창성 사전 검사와 사후 검사 결과 (N=50)

구분	사전 검사		사후 검사	
	M	SD	M	SD
실험집단(n=25)	2.32	2.04	5.80	3.18
통제집단(n=25)	2.16	1.31	2.88	1.56

<표 17>에서 나타난 바와 같이, 독창성 사후 검사에서 실험집단의 평균은 5.80이고, 통제집단의 평균은 2.88로 나타났다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한 차이인지를 알아보기 위해 공변량 분석을 한 결과는 <표 18>과 같다.

<표 18> 집단 간 독창성 사후 검사의 공변량 분석

변량원	SS	df	MS	F
공변인(독창성 사전 검사)	82.96	1	82.96	17.91**
주효과	97.58	1	97.58	21.06**
오차	217.67	47	4.63	
전체	407.22	49		

\*\*p<.01

<표 18>에 나타난 바와 같이, 공변인으로 정한 독창성 사전 검사는 p<.01 수준에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 공변인의 효과를 통제한 후 실험집단과 통제집단간에 독창성 사후 검사에서 차이가 있는가를 살펴본 결과 p<.01 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 독창성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

#### 4. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동과 유아의 상상력

글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 상상력에 영향을 주는지 알아보기 위한 집단 간 상상력 사전 검사와 사후 검사 결과는 <표 19>와 같다.

<표 19> 집단 간 상상력 사전 검사와 사후 검사 결과 (N=50)

구분	사전 검사		사후 검사	
	M	SD	M	SD
실험집단(n=25)	6.32	2.14	9.92	1.73
통제집단(n=25)	7.08	2.64	8.80	2.14

<표 19>에 나타난 바와 같이, 상상력 사후 검사에서 실험집단의 평균은 9.92이고, 통제집단의 평균은 8.80으로 나타났다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한 차이인지를 알아보기 위해 공변량 분석을 한 결과는 <표 20>과 같다.

<표 20> 집단 간 상상력 사후 검사의 공변량 분석

변량원	SS	df	MS	F
공변인(상상력 사전 검사)	88.94	1	88.94	44.99**
주효과	29.28	1	29.28	14.81**
오차	92.89	47		
전체	197.52	49		

\*\*p<.01

<표 20>에 나타난 바와 같이, 공변인으로 정한 상상력 사전 검사는 p<.01 수준에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 공변인의 효과를 통제한 후 실험집단과 통제집단간에 상상력 사후 검사에서 차이가 있는가를 살펴본 결과 p<.01 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아의 상상력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

#### IV. 논의 및 결론

본 연구에서 얻어진 결과들을 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시한 실험집단이 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시하지 않은 통제집단보다 창의성에서 유의한 차이를 보였다 (p<.01). 이와 같이 실험집단과 통제집단의 유아들이 유의한 차이를 보이는 것은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아들의 창의성을 향상시키는 데 효과적이라고 할 수 있다.

이러한 결과는 유아들이 글 없는 그림책으로 이야기를 꾸며보면서 창의성을 발달시킬 수 있다고 보는(D' Angelo, 1981; Raines & Isbell, 1994) 견해들을 지지하는 실증적 자료를 제공하였다고 볼 수 있으며, 이야기 꾸미기 활동이 유아들의 창의성을 발달시킨다고 하였던 윤혜진(1993)의 연구 결과와도 일치하고 있다. 또한 유아들이 글 없는 그림책의 그림에 이야기를 붙여보면서 창의성을 발달시킨다고 주장했던 허미예(1999), Burns, Roe와 Ross(1988), Hough, Nurse와 wood(1987)의 연구와도 일치하는

결과를 보였다.

둘째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시한 실험집단이 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시하지 않은 통제집단보다 유창성에서 유의한 차이를 보였다 ( $p < .01$ ). 이와 같이 실험집단과 통제집단의 유아들이 유의한 차이를 보이는 것은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아들의 창의성 하위요인 중 유창성을 향상시키는 데 효과적이라고 할 수 있다.

이러한 결과는 글 없는 그림책에 묘사된 그림을 봄으로써 동화를 이해하고 이야기를 꾸미는 데에 어려움이 없게 되고 유아의 이야기를 더 유도하게 된다는 연구들 (Fagerlie, 1975; Purcell-Gates, 1988)의 결과와 일치하였다.

셋째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시한 실험집단이 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시하지 않은 통제집단보다 융통성에서 유의한 차이를 보였다 ( $p < .01$ ). 이와 같이 실험집단과 통제집단의 유아들이 유의한 차이를 보이는 것은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아들의 창의성 하위요인 중 융통성을 향상시키는 데 효과적이라고 할 수 있다.

본 연구에서 글 없는 그림책 표지 읽기 활동을 하는 동안 표지의 그림을 보며 이야기하고 그림책의 제목을 다르게 붙여 보며, 이야기 꾸미기 활동을 하면서 같은 그림을 보고 고정적인 사고방식이나 시각자체를 변환시켜 서로 다른 이야기를 만들어 내는 활동 과정이 유아들의 융통성에 효과적이었다고 해석된다.

넷째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시한 실험집단이 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시하지 않은 통제집단보다 독창성에서 유의한 차이를 보였다 ( $p < .01$ ). 이와 같이 실험집단과 통제집단의 유아들이 유의한 차이를 보이는 것은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아들의 창의성 하위요인 중 독창성을 향상시키는 데 효과적이라고 할 수 있다.

이러한 결과는 그림책 읽기와 이야기 꾸미기 활동이 유아들이 자신의 사전 경험과 지식에 관련시켜 이해하고 독특한 이야기를 조직할 수 있다고 말한 Heath(1983)의 연구와도 일맥상통한다고 할 수 있다.

다섯째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시한 실험집단이 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 실시하지 않은 통제집단보다 상상력에서 유의한 차이를 보였다 ( $p < .01$ ). 이와 같이 실험집단과 통제집단의 유아들이 유의한 차이를 보이는 것은 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동이 유아들의 창의성 하위요인 중 상상력을 향상시키는 데 효과적이라고 할 수 있다.

이러한 결과는 유아들이 문제를 해결하기 위해 자신의 상상을 이용하여 예측하는 기술을 그림책 읽기 활동을 통해 발달시켜 나간다는 D'Angelo(1981), Brown(1986)의 연구와 일치하였다.

본 연구에서 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동을 하면서 유아들은 점차 그림에 보이는 '무엇' 보다는 '왜', '어떻게'에 관심을 더 기울이고 등장인물의 감정 표현하기와 행동의 이유를 서술하는 동기 밝히기 표현을 많이 하게 되었다. 또한 이야기 진행과 문제를 해결하는 과정에서 유아 자신의 상상과 소망을 포함하여 예측하고 이야기를 꾸몄는데, 이러한 과정이 유아들의 상상력에 효과적이었다고 해석된다.

본 연구에서 얻어진 결과들을 중심으로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 창의성에 영향을 주는 것으로 나타났다.

둘째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 유창성에 영향을 주는 것으로 나타났다.

셋째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 융통성에 영향을 주는 것으로 나타났다.

넷째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 독창성에 영향을 주는 것으로 나타났다.

다섯째, 글 없는 그림책 이야기 꾸미기 활동은 유아의 상상력에 영향을 주는 것으로 나타났다.

## 참 고 문 헌

- 교육부(1998). 제 6차 유치원 교육과정. 서울: 교육부.
- 김세희, 현은자(1995). **어린이의 세계와 그림 이야기 책**. 서울: 양서원.
- 김정규, 정남미, 한애향(1998). **유아 언어 교육 프로그램**. 정민사.
- 김정준, 송미선(1997). 글자 없는 그림책을 이용한 유아의 의미구성 평가활동 사정. **아동학회지**.
- 김춘일(2000). **유아를 위한 창의성 교육**. 서울: 교육과학사.
- 노상경(2001). 글 없는 그림책을 통한 이야기 구성 경험이 유아의 읽기 흥미, 어휘력, 이야기 꾸미기에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 노치현, 박인숙(1988). **유아 문학의 실제**. 서울: 창지사.
- 류지후, 김혜선(1998). **글 없는 그림책을 이용한 창의력 개발과 원거리 교육의 시작**. 서울: 한국어린이육영화.
- 신금호(1999). 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성 및 언어능력에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 유승연(1992). 유치원의 유아문학활동 현황에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤혜진(1993). 교사의 질문을 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 이두현(1998). 동화에 대한 교사의 질문 유형이 유아의 이야기 꾸미기에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경우(1998). **좋은 그림책을 활용한 창의력 개발: 글 없는 그림책을 중심으로**. 서울: 한국교육정보.
- 이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자(1997). **유아에게 적절한 그림책: 유아도서 추천을 위한 기초 연구**. 서울: 양서원.
- 이상금(1996). **어린이 그림책의 세계**. 서울: 한림출판사.
- 이연규(1999). 글 없는 그림책과 교사와의 상호작용이 시각적 문해, 추론, 구두 언어 및 확산적 사고에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 임선하(1993). **창의성에의 초대**. 서울: 교보문고.
- 전경원(1995). **유아용 종합 창의성 검사**. 서울: 한국유아교육원.
- 전경원(1999). **창의성을 중심으로 한 유아 연구 방법론**. 서울: 창지사.

- 전경원(2000). **유아 종합 창의성 검사요강**. 학지심리검사연구소.
- 정성순(2000). 글 없는 그림책을 활용한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어 능력에 미치는 효과. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 허미예(1999). 글 없는 그림책 활용이 유아의 언어구성능력 및 창의성에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍경은(2000). 글 없는 그림책 읽기 활동이 유아의 이야기 구성능력에 미치는 영향. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국유아교육학회(1996). **유아교육 사전**. 서울: 한국사전연구사.
- Activities. Colorado: Teacher Ideas Press. Amabile, T. M. (1989). *Growing up creative: nurturing a lifetime of creativity*, 전경원 역(1998). **창의성과 동기유발**, 서울: 창지사.
- Applebee, A. N. (1978). *The child's concept of story*. Chicago: University of Chicago Press.
- D'Angelo, K. (1979). Wordless picture books: Also for the writer. *Language Arts*, 56, 813-814.
- D'Angelo, K. (1981). Wordless picture books and the young language-disabled child. *Teaching Exceptional Children*, 14, 34-37.
- Degler, L. S. (1979). Putting words into wordless books. *The Reading Teacher*, 32, 339-402.
- Fagerlie, A. M. (1975). Using wordless picture book with children. *Elementary English*, 52(1), 92-94.
- Herman, G. B. (1976). Books without Words. *Wisconsin Library Journal* (July-August), 151-152.
- Larrick, N. (1976). Wordless picture books and the teaching of reading. *The Reading Teacher*, 29(8), 743-746.
- Norton, D. E. (1987). *Through the eyes of a child: An introduction to children's literature*. 2nd ed. Columbus, Ohio: Merrill.
- Perry, L. A. (1997). Using wordless picture books with beginning reader of any age. *Teaching Exceptional Children*, 29(3), 68-69.
- Raines, S. C., & Isbell, R. (1994). *Stories, children's literature in early education*. New York: Delcmar Publishers Inc.
- Read, D., & Smith, H. M. (1982). Teaching visual literacy through wordless picture

- books. *The Reading Teacher*, 35(8), 928-933.
- Reese, C. (1996). Story development using wordless picture books. *The Reading Teacher*, 50(2), 172-173.
- Shelly, K. L. (1988). Wordless books: An approach to visual literacy. *Children's Literature in Education*, 3, 136-141.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. New York: Prentice-Hall.
- Torrance, E. P. (1963). Can we teach to think creatively? *Journal of Creative* 6, 33-38.
- Torrance, E. P. (1979). *The search for satori and creativity*. Creative Education Foundation, Buffalo: New York.
- Tuten-Puckett, K., & Richey, V. H. (1993). *Using wordless picture books: Authorsand*.



## ABSTRACT

### **The Effect of the Story-Making Activity with Wordless Pictures Book on the Infants' Creativity**

*Kim, Ji-Yeon*

The purpose of this experimental study is to examine the effect of the story-making activity with wordless picture books on young children's creativity.

The subjects chosen for this study were 50 young childrens in an attached kindergarten of K elementary school. They were divided into two gorups, experimental group and comparative group.

The experimental group were taught using the story-making activity with wordless picture books according to the program. The comparative group were taught using the same wordless picture books but not doing the story-making activity like the experimental group. The subjects of each group were taught by each teaching method once a week for ten weeks.

Followings are the results of this study.

The story-making activity with wordless picture books have an influence on young children's creativity, fluency, flexibility, originality, imagination.