

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기 구성 능력에 미치는 효과*

김 채 원**

창원대학교 특수교육과

권 요 한***

창원대학교 특수교육과

《 요 약 》

본 연구의 목적은 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동들의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기 구성 능력에 미치는 영향을 알아보는 것이다. 연구 목적에 따라 경상남도 P시와 K시에 거주하고 있는 단순언어장애 아동 12명을 연구대상으로 선정하였으며, 실험집단에 6명, 통제집단에 6명을 배치하여 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램을 적용하였다. 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램을 실시한 결과는 다음과 같다. 첫째, 창의성의 하위 영역인 유창성, 융통성, 독창성과 문제해결력의 하위 요소인 해결의 질과 독창성을 중재 전과 중재 후로 구분하여 두 집단 간 변화량의 차이를 살펴보았다. 그 결과, 모든 하위요인에서 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 둘째, 어휘력의 수용·표현 능력을 중재 전과 중재 후로 구분하여 두 집단 간 변화량을 살펴보았다. 그 결과, 수용·표현 능력의 모든 요인에서 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 셋째, 이야기 구성 능력의 하위 영역인 이야기 구조와 길이를 중재 전과 중재 후로 구분하여 집단 간 변화량을 살펴보았다. 그 결과 모든 하위요인에서 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 따라서 본 연구는 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동들의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기 구성 능력을 향상시키는 데 효과적임을 입증하였다. 이것은 아동들이 동화 속의 문제 상황을 다양한 어휘를 이용하여 창의적으로 해결하는 과정을 이야기 구조에 맞게 창의적으로 표현한 결과라 해석된다.

주제어 : 동화, 창의성, 창의적 문제해결력, 어휘력, 이야기 구성 능력

* 이 논문은 제1저자의 박사학위 논문을 수정·발췌한 것임

** 제 1저자

*** 교신저자 (yhwon@changwon.ac.kr)

1. 서론

언어는 인간의 삶에서 필수적인 요소이며, 사회에서 타인과 의사소통하기 위한 수단이다. 의사소통은 사회생활을 영위하기 위해 누구에게나 필수적인 요건으로, 타인에게 자신의 감정, 의견, 지각 등을 전달하기 위한 기본적인 기술이다. 이러한 의사소통은 정보 교환, 타인에 대한 요구, 타인과의 상호작용을 위해 사용되며, 사회적 유대 관계를 형성하기도 한다. 따라서 원활한 의사소통을 위해서는 단어를 습득하고 이해하며 문장을 체계화할 수 있는 언어 능력이 필요하다.

단순언어장애 아동들의 경우 청력이나 언어기관 등 신경학적으로 특별한 이상이 없음에도 불구하고 같은 연령의 일반 아동들과 비교했을 때 언어발달이 현저하게 지체되어 있다(김영태, 2008). 이러한 감각, 운동, 인지에 결함이 없음에도 언어발달에만 문제를 보이며 초어가 늦어진다. 따라서 이들의 수용 어휘 및 표현 어휘의 수는 한정적이며, 기능적인 낱말은 쉽게 배우지만 실체나 행위, 수식 등의 내용을 담은 낱말의 사용은 제한적이다(김영태, 2008). 이로 인해 이들은 언어적·구조적으로 복잡한 문장을 이해하거나 작문하는 것에 어려움을 겪는다(Paul, 1990). 또한 이들은 이야기 과제에서 추론하는 것을 어려워할 뿐만 아니라, 구문론, 의미론, 형태론적 측면에서 많은 오류를 보인다. 이로 인해 인지나 언어능력에서 새로운 어휘를 학습하는 능력뿐만 아니라 추론하고 창의적 사고하는 능력을 언어로 표현하는 데 지연된 모습을 보인다. 일상생활에서 문장의 구조와 내용을 이해하는 능력이 떨어지면 모든 학습에서 뒤처지고 제대로 표현할 수 없다. 이러한 지식과 정보를 다양한 어휘로 표현되기 때문에 내용을 이해하지 못하여 학습 기술을 이해하고 사용하는데 있어 어려움이 나타난다. 따라서 단순언어장애 아동들이 이러한 누적된 실패 경험을 극복할 수 있도록 동기를 향상시킬 필요가 있다. 이를 위해서는 흥미와 욕구를 충족시키는 언어 중재를 통해 자신과 타인의 요구나 생각을 이해하고, 그것을 언어로 표현하도록 지도하는 것이 중요하다.

단순언어장애 아동들이 이야기의 구조가 잘 갖추어진 동화를 접하도록 지도하는 것은 아동들의 언어 발달에 있어 효율적인 수단이 된다. 단순언어장애 아동들은 동화책의 문장들을 통해 어휘의 적절한 쓰임을 학습하여 창조적으로 응용할 수 있다. 또한 동화는 창조적 가능성을 지니고 있기 때문에 단순언어장애 아동들뿐만 아니라 모든 아동들이 글의 내용을 이해하고 문장 속의 어휘에서 의미를 파악하며 보다 쉽게 습득하고 어휘력이 풍부해지고 나아가 적용할 수 있다. 따라서 언어능력이 부족한 단순언어장애 아동들도 동화책을 이용하면 어휘력을 개선할 수 있다. 아동들은 이를 통해 자신의 생각이나 느낌을 적절하게 사용함으로써 일상생활에서 직면하는 문제 상황을 창의적 방법으로 해결하게 된다. 문제해결 분야에서, 예전에는 단순히

주어진 문제를 해결하는 것에 중점을 두었다. 또한 글의 내용을 파악하고 자신의 배경 지식을 바탕으로 동화책의 내용을 이해한다. 이에 따라 학교에서는 학생들에게 문제를 제시하고 정답을 요구하는 제한적인 방식을 취했다. 반면 창의적 문제해결에서는 아동 스스로 새로운 문제를 찾아 해결하는 것이 강조된다(김정섭 외, 2004; Treffinger et al., 2000). 창의적 문제 해결 과정은 창의성의 발달과 밀접한 관련이 있으며, 이에 따라 여러 학자들이 창의적 문제해결 모형을 개발하였다(김보경, 2000). 창의적 문제해결 모형은 창의적 사고를 통한 문제 해결 과정을 이해하기 쉽게 표현한 하나의 체계이다(최은희, 2006). 즉 창의적 문제해결 모형은 문제해결 방안을 모색하고, 그중에서 최선의 아이디어를 선택하는 과정을 구조화한 것이다. 확산적 사고를 통한 문제해결에 초점을 두었던 초기 모형들과 달리, 최근의 창의적 문제해결 모형에서는 확산적 사고와 수렴적 사고가 모두 강조된다(Treffinger, Isaksen, & Dorval, 2000).

한편 개인의 언어 사용 능력은 어휘력에 바탕을 두고 있다(이진경, 2004). 풍부한 어휘력을 갖춘 아동은 자신의 생각과 느낌을 의도한 대로 표현할 수 있다(권요한 외, 2010). 또한 아동들은 언어를 통해 관련 정보를 언어 문장에 익숙해지고, 특정 대상과 상황에 대해 적절하게 표현하는 것을 배우면서 이야기 구조 개념을 발달시킨다(이영자, 박미라, 1992). 이 과정에서 아동들은 새로운 이야기를 듣고, 재조직하고, 정보를 전달하며, 스스로 이야기를 만들기 위해 적절한 어휘를 선택한다. 즉 아동들은 수동적으로 이야기를 전달하는 것이 아니라, 새로운 어휘를 사용하면서 언어를 내면화하고, 기존의 경험과 지식을 확장한다(김성미, 2001).

앞서 언급한 바와 같이, 단순언어장애 아동들은 다양한 어휘를 사용하여 이야기를 구조적으로 이해하고 표현하는 활동에서 어려움을 겪는다. 이들은 이야기 구조가 복잡할 경우 이야기 순서나 문맥을 이해하고 전달하지 못한다. 반면 이야기의 구조가 잘 갖추어진 동화를 접하는 것은 이들에게 효율적인 의사소통 수단이 될 수 있다. 문법의 구조가 잘 갖추어진 동화는 언어장애 아동들의 청각적 이해력 및 논리력을 증진시키며(배소영, 이승환, 1996), 새로운 것을 생각하고, 독특한 것을 표현함으로써 남다르게 생각해 보는 경험을 제공한다(정진욱, 2004; 정수진, 2006). 따라서 단순언어장애 아동들은 동화책의 문장을 통해 어휘를 창조적으로 응용할 수 있을 뿐만 아니라, 언어적으로 풍부하고 다양하게 사고하는 경험을 통해 창의성을 향상시킬 수 있다.

동화는 창의성을 길러 줄 뿐만 아니라 자신의 생각을 자유롭게 표현하도록 한다. 이에 동화를 활용한 창의적 문제해결력은 다양한 문제 속에서 다양하고 효율적인 사고를 하는 데 많은 도움을 준다(전경원, 2013). 문제해결 방법이나 산출물을 위해 주어진 정보를 바탕으로 문제를 발견하고 해결하기 위해 독창적이고 다양한 능력이 필요하다(서현아 외, 2015). Roce와 Lin(1984)은 창의적 문제해결 프로그램, 창의적

사고 프로그램, 수업 프로그램, 특별 기법을 적용한 훈련 결과물을 메타 분석하였다. 그 결과 창의적 문제해결 프로그램이 창의성을 신장시키는 데 효과적이라고 보고하였다. 이희주(2005)의 연구에서도 초등학생의 창의성 향상을 위한 프로그램을 개발하여 적용한 결과, 대상 초등학생의 창의적 사고력, 창의적 성격, 창의적 산출물, 문제해결력 향상에 효과적인 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 창의성 향상 프로그램이 아동들의 독창성, 융통성, 유창성을 향상시킨다는 것을 알 수 있다. 일반적인 창의적 문제해결 프로그램을 적용해도 무방한 일반 아동들과 달리, 단순언어장애 아동들의 창의성을 향상시키기 위해서는 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 효과적일 것이다. 이에 일반 아동들에 대한 연구에서, 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램은 아동들의 유창성, 융통성, 독창성 증진에 효과적인 것으로 나타났다(이재순, 2006; 정소임, 2013). 또한 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램은 문제해결력의 하위 요인인 문제해결의 질, 독창성, 이야기 구성 능력을 향상시키는 데에도 효과적이었다(김선진, 2015; 김안정, 2014; 김윤희, 2008). 이와 관련하여, 동화를 활용한 프로그램은 언어능력이 부족한 단순언어장애 아동들이 다양한 어휘가 포함된 복잡한 문장 구조를 만들고 문법 이해력을 확장하는 데 더욱 효과적일 것으로 판단된다. 이러한듯 일반아동들에게도 동화책을 활용하는 것이 효과가 있듯이 본 프로그램을 통해 단순언어장애 아동들에게 적용시켜 그 효과를 보는 것이 목적 및 의의가 있다.

본 연구의 목적은 단순언어장애 아동들을 대상으로 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램을 개발하고, 이 프로그램이 단순언어장애 아동들의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기 구성 능력에 미치는 영향을 확인하는 것이다. 이를 위해 동화 속의 문제 상황을 다양한 어휘로 표현하며, 그 해결 방법을 이야기 구조에 맞게 창의적으로 표현하는 활동들을 포함하였다. 연구 목적을 달성하기 위한 연구 문제는 다음과 같다.

- 첫째, 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 창의적 문제해결력에 어떠한 영향을 미치는가?
- 둘째, 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 어휘력에 어떠한 영향을 미치는가?
- 셋째, 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 이야기 구성 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

1) 대상아동의 선정기준

본 연구에서는 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동들의 창의적 문제해결 능력과 어휘력 및 이야기 구성 능력에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 이를 위해 경상남도 P시와 K시에 거주하고, 사설치료실에서 언어재활을 받고 있는 만 8~9세 초등학생 12명을 선정하였다. 이 과정에서 Leonard(1998)가 제시한 선정 기준을 적용하였으며, 그 기준은 다음과 같다.

첫째, 언어능력이 정상보다 지체되고 표준화된 언어검사를 실시하였을 때 최소 -1.25 표준편차(SD) 이하에 속한 아동

둘째, 비언어성 지능검사로 측정한 지능지수가 85 이상인 아동

셋째, 청각, 시각적으로 이상이 없는 아동

넷째, 감각장애나 뇌손상 및 신경학적 이상이 없는 아동

다섯째, 정서문제나 행동문제를 보이지 않는 아동

위의 기준에 근거하여, 본 연구에 언어발달 외에 다른 문제가 없는 아동들의 부모님 동의하에 최종 연구대상으로 선정하였다. 이들 중 6명은 실험집단에, 6명은 통제집단에 각각 무선 배치하였다. 선정된 대상아동들에 대해 한국 웨슬러 지능검사(K-WISC-IV), 수용·표현 어휘력 검사(REVT), 창의성 검사, 문제해결력 검사, 이야기 구성 능력 검사를 실시하였다. 실험집단과 통제집단에 따른 검사결과는 다음 <표 1>과 같다.

202 특수교육 저널: 이론과 실천(제18권 제3호)

<표 1> 실험집단과 통제집단 대상아동 결과표

구분	성별	생활연령	지능검사	수용·표현어휘력검사(REVT)		창의성검사(TTCT)			문제해결력		이야기구성능력			
				수용	표현	유창성	응통성	독창성	해결의질	독창성	구조	길이		
실험집단	아동 A	사전	남	8세9개월	99	7세0-5개월	6세0-5개월	53	51	50	3	3	3	45
		사후				7세6-11개월	6월6-11개월	57	54	53	5	5	4	4
	아동 B	사전	남	8세6개월	98	6세6-11개월	6세0-5개월	55	52	49	3	3	3	47
		사후				7세0-5개월	6세6-11개월	59	54	52	5	5	5	5
	아동 C	사전	여	9세11개월	102	8세0-5개월	7세6-11개월	52	50	48	4	3	4	52
		사후				8세6-11개월	8세6-11개월	58	55	51	5	5	5	5
	아동 D	사전	남	9세8개월	97	7세0-5개월	6세0-5개월	53	49	45	3	3	4	48
		사후				7세6-11개월	6세6-11개월	56	51	46	5	5	5	5
	아동 E	사전	여	8세8개월	103	7세0-5개월	6세6-11개월	54	51	52	3	3	4	46
		사후				7세6-11개월	7세0-5개월	57	53	55	5	5	6	6
	아동 F	사전	남	9세5개월	98	7세6-11개월	6세0-5개월	56	53	48	4	3	4	47
		사후				8세0-5개월	6세6-11개월	59	56	50	5	5	5	5
통제집단	아동 G	사전	여	8세9개월	97	7세6-11개월	7세0-5개월	52	50	53	4	3	4	46
		사후				7세6-11개월	7세0-5개월	53	50	53	4	3	5	5
	아동 H	사전	남	9세4개월	101	8세0-5개월	7세6-11개월	57	56	52	3	4	3	46
		사후				8세0-5개월	7세6-11개월	58	56	52	3	4	4	4
	아동 I	사전	남	8세2개월	98	7세0-5개월	6세6-11개월	53	50	49	4	3	3	48
		사후				7세6-11개월	7세0-6개월	54	51	48	4	3	4	4
	아동 J	사전	여	9세3개월	103	8세0-5개월	7세6-11개월	52	50	48	3	5	3	53
		사후				8세0-5개월	7세6-11개월	53	50	48	4	5	3	3
	아동 K	사전	남	8세9개월	97	7세6-11개월	6세6-11개월	55	52	50	3	4	3	45
		사후				7세6-11개월	6세6-11개월	54	52	50	3	3	3	3
	아동 L	사전	남	8세5개월	102	7세6-11개월	7세0-5개월	51	49	48	3	3	3	44
		사후				7세0-5개월	7세0-5개월	51	50	48	4	3	3	3

* 표준화된 검사도구 : 한국 웨슬러 아동 지능검사(K-WISC-IV), 수용·표현 어휘력 검사(REVT)

이 검사들의 점수를 이용하여 실험집단과 통제집단 대상 아동의 개별적 특성에 대한 사전 동질성을 검증하기 위해 비모수검증인 Mann-Whitney U검증을 실시 한 결과 아래 <표 2> 와 같다.

<표 2> 연구변수에 대한 사전 동질성 비교

연구변수			실험집단	통제집단	U	Z	p
			M(SD)	M(SD)			
생활연령			9.11(.45)	8.87(.46)	13.00	-.81	.420
지능			99.33(2.66)	99.67(2.66)	18.00	.00	1.000
수용·표현 어휘력 (REVT)	수용	개월	90.33(6.89)	94.00(4.52)	12.00	-1.01	.315
	표현	개월	82.67(5.28)	87.00(5.37)	10.00	-1.31	.191

실험집단과 통제집단 대상 아동의 개별적 특성에 대한 사전 동질성을 검증한 결과, 생활연령, 지능, 어휘력의 수용·표현 어휘력 변수에서 실험집단과 통제집단 간 유의한 평균 차이가 나타나지 않았다. 따라서 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램을 적용하기 전 실험집단과 통제집단은 동질적인 집단으로 구성되어 있음을 알 수 있다.

2. 연구 설계

본 연구에서는 연구대상자들을 실험집단과 통제집단으로 분류한 후, 사전·사후 설계를 적용하였다. 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램의 효과를 확인하기 위해 실험집단에 대하여 다양한 문학 활동으로 구성된 창의적 문제해결 프로그램을 실시하였고, 통제 집단에 대해서는 특별한 조치를 취하지 않고 사전·사후 검사만 실시하였다. 종속변수인 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기 구성 능력을 사전과 사후로 구분하여 평가한 후, 집단 간 변화량의 차이를 살펴보았다.

3. 연구도구

본 연구에서 사용된 연구 도구는 크게 선정도구와 측정도구, 그리고 실험도구로 구분된다. 대상을 선정하기 위한 도구로는 한국 웨슬러 아동 지능 검사(K-WISC-IV)와 수용·표현 어휘력검사(REVT)를 사용하였다. 측정도구로는 창의력 문제해결력의 창의성 검사(TTCT: 언어), 문제해결력 검사, 어휘력의 수용·표현 어휘력 검사(REVT), 이야기 구성 능력의 구조와 길이 검사를 사용하였다. 실험도구는 자체 제작한 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램을 사용하였다.

1) 선정도구 :

첫째, 한국 웨슬러 아동 지능 검사(Korean-Wechsler Intelligence Scale for Children-Third Edition: K-WISC-IV)는 Wechsler(1991) 아동 지능 검사 WISC-IV를 박금주 등(2011)이 한국 아동에 맞게 표준화한 아동용 개인 지능검사를 하였다. 연구대상 아동들의 지적 특성을 알아보기 위해 동작성 검사를 실시하였다. 둘째, 수용·표현 어휘력 검사(김영태, 홍경훈, 김경희, 장혜성, 이주연, 2009) 도구를 이용하여 프로그램 적용하여 사전·사후 아동의 수용과 표현 어휘력을 산출하였다.

2) 측정도구

(1) 창의적 문제해결력 검사

창의적 문제해결력 검사는 창의성 검사와 문제해결력 검사로 구성되었다. 먼저 창의성 검사는 Torrance(1974)가 편역한 창의력 검사(Torrance Test of Creative Thinking : TTCT)를 김영채(2004, 2010)가 국내 실정에 맞게 표준화한 도구이다. 한국판 TTCT는 도형(A형)과 언어(B형)로 구분되어 있으며 유아부터 성인까지 모두 사용할 수 있다. 본 연구에서는 언어(B형)을 사용하여 측정하였다. TTCT 검사의 언어 영역은 1~6활동까지 총 6개의 항목으로 총 40분 정도 소요된다. 여기에는 질문하기, 원인 추측하기, 결과 추측하기, 작품 향상시키기, 독특한 용도 가상해 보기 등의 활동들이 포함되어 있다. 각각의 활동은 상이한 영역을 측정하고 있기 때문에 부분적으로 사용할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 문제의 발견과 관련된 활동인 질문하기, 원인, 추측하기, 결과 등의 활동을 측정하였다. 측정방법은 아동에게 그림을 제시한 후 구체적인 쓰기 과제와 그리기 등 활동한 것을 녹음 및 촬영하였다. 촬영한 활동 내용과 쓰기 과제를 토대로 각 활동에서 독창성은 활동이 빈번하게 일어나면 1점, 일어나지 않으면 0점, 융통성은 활동 1~5에 대한 각각 활동에서 융통성 있게 반응하면 각각에 대해 해당 단계에 채점하였다. 유창성은 별도로 기록하지 않고 구체적인 과제, 활동에서 적절하게 반응한 내용을 독창성과 융통성에 포함시켜 점수의 총 수를 계산하였다. TTCT의 하위 요인인 유창성, 융통성, 독창성을 측정하기 위해 창의성 코칭 전문가와 연구자가 함께 협의하여 진행하였다. 채점자간 신뢰도는 유창성 90%, 융통성 88%, 독창성 89%로 나타났다.

다음으로 문제해결 검사를 이용하여 독창성을 분석하기 위해 이희주(2005)와 이재순(2006)이 초등학생의 문제해결력 평가에 사용한 도구를 수정하여 사용하였다. 이 검사지는 주어진 문제에 대하여 독특하고 다양한 문제해결의 질과 독창성이 높은 문제해결 방법을 산출하는 능력을 측정하기 위한 것이다.

검사지를 활용하여 1개의 문제 장면을 제시한 후, 피험자들에게 다양하고 많은 해결안을 제시하고 적절한 아이디어를 선택하도록 하였다. 문제의 장면은 학생이 일상생활에서 직접 접할 수 있는 장면으로 구성하였고, 해결 과제는 질과 독창성으로 나누어 평가하였다. 검사지는 사전 A, 사후 B 검사지를 사용하여 아동의 생각을 쓰도록 하였고, 검사 진행에는 약 20분 정도 소요되었다. 문제해결의 질과 독창성에 대한 평가는 Hennessey와 Amabile(1988)의 문헌을 참고하여 진행하였다. 문제해결의 질을 측정하기 위해 활동 한 내용을 녹음 및 촬영한 내용과 아동이 작성한 검사지를 바탕으로 적절성과 논리성의 정도를 평가하였으며, 문제해결의 독창성을 측정하기 위해 도출한 문제해결 방안이 독창적인지를 평가하였다. 평가는 5점 척도를 통해 이루어졌으며, 문제해결의 질과 독창성에 대해 매우 낮음(1점), 낮음(2점), 보통(3점), 높음(4점), 매우 높음(5점)으로 평가하였다. 채점자간 신뢰도는 문제해결력의 질은 86%, 독창성은 88%로 나타났다. 다음과 <표 3> 과 <표 4>과 같이 제시되어있다.

<표 3> 문제해결의 질(Quality) 평가 척도

평가 준거		등급	평가 점수
적절성	논리성		
해결책이 그럴 듯 하지도 않고 적절하지도 않다	논리성이 전혀 없다	매우 낮음	1
해결책이 조금은 그럴 듯하다	논리성이 없다	낮음	2
해결책이 그럴 듯 하고 조금 적절하다	조금은 논리적이다	보통	3
해결책이 그럴 듯 하고 적절하다	논리적이다	높음	4
해결책이 매우 그럴 듯하고 적절하다	매우 논리적이다	매우 높음	5

<표 4> 문제해결의 독창성(Originality) 평가 척도

평가 준거		등급	평가 점수
예측력	새롭고 기발함		
예측력이 매우 낮다	전혀 새롭고 독창적이지 않다	매우 낮음	1
예측력이 낮다	새롭고 독창적이지 않다	낮음	2
예측력이 조금 있다	조금 새롭고 독창적이다	보통	3
예측력이 높다	해결책의 내용이 새롭고 독창적이다	높음	4
예측력이 매우 높다	해결책의 내용이 아주 새롭고 독창적이다	매우 높음	5

(2) 수용·표현 어휘력 검사(REVT)

수용·표현 어휘력 검사(김영태, 홍경훈, 김경희, 장혜성, 이주연, 2009)는 선정 도구이자 검사도구로서, 앞서 제시된 내용과 동일하다.

(3) 이야기 구성 능력 검사

이야기 구성 능력은 이야기의 구조를 적절히 조직화하여 이야기를 구성하는 능력이다. 아동들은 동화책을 활용하여 창의적인 방법으로 이야기를 구성해 봄으로써 이야기 구조나 인물, 주제 등에 대해 이해할 수 있는 능력을 키울 수 있다. 본 연구에서는 2~3학년 학생의 이야기 구성 능력을 이야기 구조와 이야기 길이로 구분하여 분석하였다. 이를 위해 강승희(2001), 한유진(2000)의 연구에서 제시한 기준에 근거하여 점수를 산출하였다. 이야기 구성 능력 검사를 하기 위해 활동내용을 녹음 및 촬영한 내용을 바탕으로 채점하였다. 이야기 구조는 이야기 범주의 사용과 복잡성에 따라 1수준에서 6수준으로 분류하고, 각각 1점부터 6점을 부여하였다. 이야기의 길이는 아동이 이야기한 내용에 나타난 단어 수와 문장의 수 및 문장의 길이로 나누어 각각 1점씩 채점하였다. 이야기 구조가 복잡하고 일관성 있는 이야기를 구성할수록 점수가 높아진다. 채점자간의 신뢰도는 이야기 구조화는 89%, 이야기 길이는 90%로 나타났다. 이야기 구조 범주 수준에 대한 내용은 다음 <표 5>에, 이야기 길이의 범주에 대한 내용은 <표 6>에 제시되어 있다.

<표 5> 이야기 구조화 수준의 정의와 점수

구조화 수준		정의		점수
1수준	묘사적 순서 (descriptive sequence)	이야기 구조 범주 사용되지 않음	주인공 및 배경, 내·적 상태, 습관적 행동에 대한 단순 묘사한다.	1점
2수준	시간적 순서 (action sequence)		논리적 순서가 아닌 시간적 순서에 따라 행동이 진술되는 이야기한다.	2점
3수준	인과적 순서 (reactive sequence)	계기가 되는 사건, 내적 상태, 배경	인과관계에 의해 진술되는 이야기 주인공의 목표나 목표 달성을 위한 시도는 나타나지 않았다.	3점
4수준	축약된 에피소드 (abbreviated episodes)	계기가 되는 사건 또는 내적 상태, 결과	하나의 에피소드로 이야기 구성하지만 명확하지 않은 목표, 목표 달성을 위한 구체적 계획을 성공 또는 실패하였다.	4점
5수준	완전한 에피소드 (complete episodes)	이야기 구조 범주 모두 사용	완전한 에피소드로 이야기 구성, 목표가 명확하고 목표 달성을 위한 계획이 나타났다.	5점
6수준	복잡한 에피소드 (complex episodes)	이야기 구조 범주 반복적 사용	중요한 여러 가지의 에피소드로 구성되었다.	6점

<표 6> 이야기 길이 범주의 정의와 점수

항목	정의	분석 방법	점수
단어	문장 안에 자립적으로 쓰일 수 있는 문법단위 품사와 동일하게 사용 : 명사, 수사, 동사, 형용사, 관형사, 부사, 감탄사, 조사 등	각 단어, 의태어, 의성어	1점
문장	주어 + 목적어 + 서술어 등 독립적으로 사용	단문, 복문, 축약된 문장	1점
문장 길이	한 문장 안에 포함된 단어의 수	각 단어 산출	1점

3) 실험도구 : 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램

(1) 프로그램 개발과정

본 연구에서는 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램을 개발하고, 이를 초등학교 저학년 단순언어장애 아동들에게 적용하여 이들의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기 구성 능력에 미치는 영향을 확인하고자 하였다. 동화를 선정하기 위해 특수교사 2명과 초등학교 교사 2명, 1급 언어재활사 1명을 대상으로 동화의 적절성을 조사하였다. 프로그램에서 활용할 동화를 선정한 후 예비 연구를 통하여 프로그램을 개발하였다. 프로그램에 대한 훈련이 끝난 후 프로그램 효과를 통계 처리하고 결과를 해석하였다. 프로그램 개발 과정은 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 프로그램 개발과정

구분	개발과정	연구내용
준비단계	관련 문헌 고찰	<ul style="list-style-type: none"> 창의성, 어휘력과 이야기 구성 능력 향상 프로그램에 관련된 국내외 문헌 고찰 전문가와 논의
프로그램 구성단계	창의적 문제해결 교수·교수 모형 구안	<ul style="list-style-type: none"> 동화 수집 수집된 동화 분석 관련 분야 전문가와 검토
	프로그램 개발	<ul style="list-style-type: none"> 최종 선정된 동화 목록 선정된 동화 주제별로 목록 분석 분석된 동화를 주제별로 분류 분류된 주제로 프로그램 확정
	사전 검사 실시	<ul style="list-style-type: none"> 연구에 참여할 대상을 사전 검사 실시
프로그램 적용단계	프로그램 실시	<ul style="list-style-type: none"> 적용 중재자 교육 프로그램 적용
프로그램 평가단계	사후 검사 실시	<ul style="list-style-type: none"> 활용 프로그램 효과 정리 결과 처리 및 해석

4) 프로그램 개발 설계

본 연구의 연구 모형에서는 기존 모형들에서 각 단계의 활동이 모호하고 아이디어의 실행이 불분명하다는 점을 고려하고, 일반화를 위해 실행 및 공유 및 적용 단계를 보완하였다. 창의적 문제해결 모형은 관련 문헌 및 선행연구들을 고찰한 후 CPS 6.1 모형(Isaksen & Treffinger, 2004; Treffinger & Isaksen, 2005)과 이재순(2006), 김선진(2015), 김영명, 안소영, 서영숙(2011)에서 제시된 근거를 바탕으로 선정하였다. 이들의 모형을 선택한 이유는 개발 순서가 정형화되지 않았고,

프로그램을 개발하여 실행하고 평가하는 과정을 연속적으로 제시하기 때문이다. 이에 따라 각 단계마다 아동들이 깊이 생각하고 활동할 수 있도록 전문가와 함께 논의하고 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 프로그램의 구성 방향을 정립하였다.

창의적 문제해결 과정은 문제발견, 아이디어 발견, 아이디어 실행, 공유 및 적용의 네 요소에 포함되는 10가지의 세분화된 단계로 구성하였다. 첫 번째 단계 문제발견은 문제 확인, 문제 탐색, 문제 설정으로 구성하였다. 두 번째 아이디어 발견은 문제해결 방안탐색, 방안선택이며, 세 번째는 아이디어 실행은 실행계획, 실행, 공유하기로 구성하였다. 네 번째인 평가 및 적용은 평가, 적용하기로 구성하였다. 이처럼 각 단계를 명확히 하고 단계별로 활동을 구체화하였다.

5) 프로그램의 내용과 구성

창의적 문제해결 프로그램의 목적은 동화를 통해 단순언어장애 아동들에게 다양한 문제를 해결해 볼 수 있는 기회를 제공하고 유용성과 적정성을 지닌 문제해결 방법을 요구한다(서현아, 2016). 이는 문제를 해결하기 위해 정보를 통해 문제를 해결하고 다양한 해결방법을 찾아낼 수 있는 창의적 문제해결능력을 향상시키는 것이다. 따라서 단순언어장애 아동들의 생활 장면과 비슷하면서도 이들의 사고를 확장시킬 수 있도록 다양한 동화를 소재로 삼았다. 그러므로 프로그램에 포함될 동화는 연구의 목적에 부합할 뿐만 아니라, 단순언어장애 아동들의 흥미와 호기심을 유발하며, 갈등 상황 등을 충분히 제공할 수 있어야 한다. 이를 위해 다음과 같은 기준을 선정하였다.

(1) 동화 선정 기준

동화를 선정할 때에는 아동의 전반적인 언어발달 단계를 고려해야 하며, 동화책의 그림과 내용을 충분하게 묘사하고 이야기를 구성해야 한다. 따라서 단순언어장애 아동의 특성을 고려하여 다양한 주제를 가지고, 교과 과정과 연계되며, 창의적 문제해결력과 관련된 교과 추천 도서 및 권장도서를 후보 도서로 고려하였다. 이러한 동화들을 선정하는 기준은 김현정과 박애자(2007)의 연구에서 제시한 기준을 참고하여 본 연구에 부합하도록 수정·보완하여 재구성하였다. 동화를 선정하기 위해 특수교사 2명과 초등학교 교사 2명, 1급 언어재활사 1명을 선정위원으로 구성하였다. 선정위원들은 선정기준에 적합한 총 8권의 동화를 선정하였다. 선정한 동화는 다음과 같은 특징을 담고 있다.

첫째, 동화에 나타난 문제 상황이 현실적이다. 일상생활 및 학교생활 관련 문제들이 학생들의 흥미를 끌 수 있고 문제를 해결하고자 하는 동기를 부여할 수 있다(김춘일, 1999). 둘째, 동화의 내용과 주제가 분명하여, 다양한 해결책을 끌어낼 수

있는 문제 상황을 담고 있다(Nickerson, 1999). 셋째, 아동들의 발달 수준에 적합한 내용을 담고 있다(김정섭, 강승희, 강순희, 2004). 내용을 충분히 이해하고 공감할 수 있는 동화를 매개체로 사용해야 아동들이 문제해결 과정을 경험할 수 있기 때문이다. 넷째, 동화를 듣고 다양한 활동 과정에서 적극적으로 참여할 수 있는 내용으로 구성되어 있다. 문장이 간결하고 그림이 분명해야 아동들이 상황과 어휘를 이해할 수 있기 때문이다. 위와 같은 선정기준에 의해 선정된 동화책은 다음 <표 8>과 같다.

<표 8> 창의적 문제해결 프로그램에 사용할 동화 목록

번호	동화명	저자	출판사	발행연도
1	질판 앞에 나가기 싫어	다니엘 포세트	비룡소	1997년
2	세상에서 가장 맛있는 무화과	크리스 반 알스버그	미래M&B	2003년
3	밤을 켜는 아이	레이 브래드베리	국민서관	2005년
4	판도라의 상자	비비안 콰닉	비룡소	2009년
5	장화신은 고양이	샤를페로	시공주니어	1995년
6	빛과 소리의 마법사 에디슨	헛살과 나무꾼	랜덤하우스코리아	2006년
7	안녕, 꾸러기 친구 도깨비야	우리누리	어린이중앙	2005년
8	종이 봉지 공주	로버트 먼치	비룡소	1998년

(2) 프로그램의 교수·학습내용

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램을 진행하는 동안 대상 아동들이 여러 가지 문제를 탐색하는 과정에서 다양한 어휘와 창의적 문제해결 방안을 지도하였다. 또한 학습을 통해 다양한 어휘를 이해하며, 문장의 길이와 구조가 확장되고, 문제 상황에 대한 해결 방안을 제시하도록 함으로써 일상생활에서도 활용할 수 있는 프로그램을 구성하였다. 이를 위해 창의적 문제해결 과정에 대한 문헌을 참고하였다. 즉 CPS 6.1 모형(Isaksen & Treffinger, 2004; Treffinger & Isaksen, 2005), 김선진(2013), 김영명 외(2011), 이재순(2006)의 프로그램 모형을 바탕으로 단순언어장애 아동들이 실제로 해결책을 실현해 보는 실행과정을 보다 구체적으로 수정·보완하여 재구성하였다.

첫 번째 단계는 동화 속 주인공의 문제 상황을 발견하여 구상한 뒤, 브레인스토밍과 브레인라이팅 기법을 활용하여 핵심 내용을 구체화하고 문제 상황을 인지하는 과정이다. 이 단계에서는 동화 속의 중요 어휘와 주인공의 사건, 계기 등에 대한 중심 내용을 이해하고 어휘를 확장하도록 하였다. 두 번째 단계인 아이디어 발견에서는 첫 번째 단계에서 발견한 문제들을 해결하기 위해 역브레인스토밍, 하이라이팅 등을 활용하여 다양한 아이디어를 탐색하고, 최상의 문제해결 방안을 선택하도록 하였다. 다양한 해결 방안을 도출하기 위해 마인드맵과 체크리스트 등을 사용하여

아이디어를 산출하는 사고가 확장될 수 있도록 하였다. 세 번째 단계인 아이디어 실행과정에서는 선택된 해결 방안을 실행하기 위한 계획을 구체적으로 수립하고, 또래 아동들과 역할극하기, 토론, 만화그리기 등을 통해 다양한 사고에 대한 산출물이 나올 수 있도록 하였다. 또한 해결책을 실행한 결과에 대한 결과물들을 발표하고, 편지 쓰기, 이야기 꾸미기 등의 활동을 통해 어휘력 및 이야기 구성 능력을 향상시킬 수 있도록 하였다. 네 번째 평가 및 적용 단계에서는 또래와의 상호 평가를 위해 칭찬 스티커, PMI 등을 사용하여 확산적, 수렴적 사고가 증진될 수 있도록 하였다. 그리고 모든 활동을 정리하면서 동화 속의 중요 어휘와 핵심내용을 이해하고 표현할 수 있도록 지도하였다. 또한 일반적인 상황으로 확장하기 위해 가정과 연계될 수 있는 과제를 제시하였다. 프로그램을 활용한 활동내용은 <부록 1>에 제시되어있다.

(3) 프로그램 적용내용

창의적 문제해결 프로그램을 적용하기 위해 각 과정은 동화를 듣고 내용을 파악하는 것으로 시작하였다. 이어서 각 동화에서 다양한 문제 상황을 발견하는 순서로 진행하였다. 아동들이 동화 속의 문제 상황을 발견한 다음 문제를 해결하기 위해 아이디어 탐색과 토론, 실행의 과정을 거치게 된다. 이와 같은 일련의 과정을 분절하기 보다는 아동들의 자연스러운 활동을 이끌어내기 위해 다양한 체험활동을 통해 진행될 수 있도록 하였다.

(4) 프로그램의 내용타당도

창의적 문제해결 프로그램의 타당도를 평가하기 위해 특수교사 2명과 초등학교 교사 2명, 언어임상 전문가 2명을 대상으로 내용타당도 분석을 실시하였다. 창의적 문제해결 프로그램의 타당도 체크리스트에서 각 평가 항목은 ‘그렇다 : 3점, 보통이다 : 2점, 그렇지 않다 : 1점, 매우 그렇지 않다 : 0점’의 척도로 기록하도록 하였다. 평가자들을 대상으로 활동 목표가 적절한지에 대해 채점자간 신뢰도를 구한 후 백분율로 전환한 결과 92%로 나타났다.

4. 연구절차

본 연구에서는 창의적 문제해결 프로그램의 효과를 검증하기 위해 다음과 같은 절차를 진행하였다.

1) 연구기간

본 연구는 예비검사, 예비실험을 한 후 선정된 아동들을 대상으로 사전, 프로그램 중재, 사후 단계로 구성하였다. 프로그램 중재 기간은 2016년 9월부터 11월까지 약 3개월 간 주 2회(40분) 개별과 그룹 활동으로 총 16회기에 걸쳐 프로그램을 적용하여 지도하였다. 지도기간 16회기와 사전·사후 검사 2회를 포함해 총 18회기를 실시하였다. 통제집단은 프로그램을 적용하지 않고 사전·사후 검사만 실시하였다.

2) 예비검사

본 연구는 경남 K시와 P시에 소재한 사설 치료실과 가정을 방문하여 부모와 면담한 후 동의를 얻었다. 연구에 사용되는 검사도구의 적절성과 적정 시간을 파악하고, 아동들의 반응을 파악하기 위해 연구대상 아동들과 비슷한 환경의 만 8~9세 4명을 대상으로 검사를 실시하였다. 예비검사는 조용한 분위기의 환경에서 개별적으로 실시하였고, 개인별 검사 실시 시간은 창의성(TTCT : 언어), 문제해결력, 수용·표현 어휘력 검사(REVT), 이야기 구성 능력 검사 각각에 대해 약 40분 정도 소요되었다.

3) 예비실험

실험을 실시하기 전 창의적 문제해결 지도에 소요되는 시간과 프로그램의 진행 과정, 그리고 아동들의 반응을 파악하기 위해 예비실험을 실시하였다. 경남 P시와 K시에 거주하고 있는 만 8~9세 단순언어장애 아동 4명을 대상으로 선정하였으며, 이들의 수준과 이해력을 고려하여 개별적으로 질문하고 그에 대한 아동들의 의견을 검사지에 기록하였다. 예비실험에서 실험처치에 소요된 시간은 약 40분이 소요되었다.

4) 교사훈련 및 검사자 훈련

실험집단에 대한 프로그램은 본 연구자가 직접 실시하였다. 프로그램 실시 전 지도안을 미리 작성하고, 연구의 목적과 실험처치의 내용 및 방법을 숙지하여 프로그램이 원활하게 진행될 수 있도록 준비하였다. 실험집단과 통제집단에 대한 검사는 사전·사후 각각 1주일에 걸쳐 실시하였다. 이를 위해 창의성(TTCT: 언어), 문제해결력, 어휘력의 수용·표현 어휘력 검사(REVT), 이야기 구성 능력 검사의 문항에 대한 지침서를 이해하도록 하였다. 또한 채점기준에 대한 설명과 내용을 충분히 숙지하여, 예비검사에서 문제가 될 수 있는 검사 도구에 소요되는 시간, 프로그램의 적절성과 보다 효율적이고 활용도를 높이기 위해 점검하였다. 그리고 연구자와 검사자의 주관적인 견해가 개입되지 않도록 검사지 설명과 지시에 따라 훈련하였다.

5) 사전 검사

중재 프로그램을 실시하기 전 평가단계에서 연구에 참여할 단순언어장애 아동 12명을 대상으로 강화가 주어지지 않은 환경에서 검사를 진행하였다. 평가 항목은 창의적 문제해결력 검사는 창의성(TTCT: 언어)과 문제해결력, 어휘력 검사는 수용·표현 어휘력 검사(REVT), 이야기 구성 능력 검사는 이야기 구조와 길이를 평가하였다.

6) 중재 단계

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램은 문제 발견 → 아이디어 발견 → 아이디어 실행 → 평가 및 적용의 4단계로 이루어졌다. 문제 발견 단계에서는 동화 속의 다양한 문제 상황을 살펴보도록 하였고, 아이디어 발견 단계에서는 창의적 사고 기법을 사용하여 다양하고 독특한 아이디어를 생성하도록 하였다. 아이디어 실행 단계에서는 과제의 유형에 따라 다양한 산출물을 통하여 문제를 해결하도록 구성하였다. 마지막 평가 및 적용 단계에서는 창의적 문제해결 과정 중 산출된 결과물을 또래와 공유하고 평가하도록 하였다. 또한 각 단계마다 어휘력 및 이야기 구성 능력이 향상될 수 있도록 내용을 구성하였다. 실험집단이 창의적 문제해결 프로그램을 실시하는 동안 통제집단은 아무런 활동을 하지 않았다.

7) 사후 단계

프로그램이 종료된 후 사전 검사와 동일하게 창의적 문제해결력 검사를 이용한 창의성(TTCT: 언어)과 문제해결력, 수용·표현 어휘력 검사(REVT)를 이용한 수용과 표현 어휘력, 이야기 구성 능력 검사를 이용한 구조와 길이 등을 평가하였다. 이를 사전 검사와 비교하여 분석하였다.

5. 자료 분석

동화를 활용한 창의적 문제 해결 프로그램을 적용하기 전·후에 수집한 자료는 IBM SPSS Statistics 23.0 프로그램을 이용하여 다음과 같이 처리하였다. 특히 본 연구에서는 연구대상이 통제집단 6명, 실험집단 6명으로 매우 적어 비모수적인 방법(정규분포 가정)을 통해 연구문제를 해결하였다. 첫째, 실험집단과 통제집단 아동의 창의적 문제해결력과 어휘력, 이야기 구성 능력에 대한 사전 동질성을 검증하기 위해 비모수검증인 Mann-Whitney U 검증을 실시하였다. 둘째, 창의적 문제해결력과 어휘력, 이야기 구성 능력에 대한 실험집단과 통제집단의 사전·사후검사 차이 비교를

위해 비모수검증인 Mann-Whitney U 검증을 실시하였다. 셋째, 실험집단의 창의적 문제해결력과 어휘력, 이야기 구성 능력에 대한 사전검사와 사후검사 평균 변화 비교를 위해 비모수 검증인 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다.

III. 연구결과 및 해석

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기 구성 능력에 미치는 효과를 검증한 결과는 다음과 같다.

1. 창의적 문제해결력에 미치는 효과

1) 창의성에 미치는 효과

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 창의성에 미치는 효과를 검증하기 위해 각 하위요인에 대해 Mann-Whitney U 검증을 실시하였다. 그 결과는 아래 <표 9>과 같다.

<표 9> 창의성에 대한 사전-사후 변화의 집단 간 비교

하위 요인	집단	사전	사후	사전- 사후	평균 순위	U	Z	p
		M(SD)	M(SD)	M(SD)				
유창성	실험집단	53.83(1.47)	57.67(1.21)	3.83(1.17)	9.50	.00	-2.96**	.003
	통제집단	53.33(2.25)	53.83(2.32)	.50(.84)	3.50			
융통성	실험집단	51.00(1.41)	53.83(1.72)	2.83(1.17)	9.50	.00	-2.97**	.003
	통제집단	51.17(2.56)	51.50(2.35)	.33(.52)	3.50			
독창성	실험집단	48.67(2.34)	51.17(3.06)	2.50(.84)	9.50	.00	-3.05**	.002
	통제집단	50.00(2.10)	49.83(2.23)	-.17(.41)	3.50			

**p < .01

〈표 10〉 창의성에 대한 사전-사후 변화의 집단 간 비교

하위요인	집단	M	SD	Z	p
유창성	사전검사	53.83	1.47	-2.70**	.007
	사후검사	57.67	1.21		
융통성	사전검사	51.00	1.41	-2.54**	.011
	사후검사	53.83	1.72		
독창성	사전검사	48.67	2.34	-2.16**	.031
	사후검사	51.17	3.06		

** $p < .01$

실험집단에서 나타난 사전-사후검사 차이가 유의한지를 알아보기 위해 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다. 그 결과는 위의 <표 10>과 같다. 분석 결과, 모든 하위요인에서 사전-사후검사 차이가 통계적으로 유의하였다. 각 하위요인에 대해 분석한 결과, 실험집단에서는 유창성에서 3.83점, 융통성에서 2.83점, 독창성에서 2.50점 증가하였다. 그러나 통제집단에서는 유창성에서 0.50점, 융통성에서 0.33점 증가하고, 독창성에서 0.17점 감소하였다. 이러한 증가량의 차이는 모든 하위요인에서 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 통제집단은 연구기간이 짧아 자연 성장외에 다른 변화는 나타나지 않았다. 따라서 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 창의성 향상에 효과가 있음을 알 수 있다.

2) 문제해결력에 미치는 효과

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 문제해결력에 미치는 효과를 검증하기 위해 각 하위요인에 대해 Mann-Whitney U 검증을 실시하였다. 그 결과는 아래 <표 11>과 같다.

〈표 11〉 문제해결력에 대한 사전-사후 변화의 집단 간 비교

하위요인	집단	사전	사후	사전-사후	평균 순위	U	Z	p
		M(SD)	M(SD)	M(SD)				
문제해결의 질	실험집단	3.50(.55)	5.00(.00)	1.50(.55)	9.00	3.00	-2.56**	.011
	통제집단	3.33(.52)	3.68(.52)	.33(.52)	4.00			
문제해결 독창성	실험집단	3.33(.82)	5.00(.00)	1.67(.82)	9.08	2.50	-2.76**	.006
	통제집단	3.67(.82)	3.50(.84)	-.17(.41)	3.92			

** $p < .01$

<표 12> 문제해결력에 대한 사전-사후 변화의 집단 간 비교

하위요인	집단	M	SD	Z	p
문제해결의 질	사전검사	3.50	.55	-2.60**	.009
	사후검사	5.00	.00		
문제해결 독창성	사전검사	3.33	.82	-2.11*	.035
	사후검사	5.00	.00		

* $p < .05$, ** $p < .01$

실험집단에서 나타난 사전-사후검사 차이가 유의한지를 알아보기 위해 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다. 그 결과는 위의 <표 12>와 같다. 분석 결과, 모든 하위요인에서 사전-사후검사 차이가 통계적으로 유의하였다. 각 하위요인에 대해 분석한 결과, 실험집단에서는 문제해결의 질에서 1.50점, 문제해결 독창성에서 1.67점 증가하였으나, 통제집단에서는 문제해결의 질에서 0.33점 증가하고 문제해결 독창성에서 0.17점 감소하였다. 이러한 증가량의 차이는 모든 하위요인에서 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이와 같이 통제 집단과 실험집단은 사전점수에서 차이가 거의 없었으나 실험을 한 후 실험집단의 사후 점수가 높게 나왔다. 이것은 동화를 통해 다양한 활동을 하면서 흥미와 관심을 갖고 아동들은 스스로 문제를 발견하고 다양한 방법으로 해결하려는 과정에서 창의성과 문제해결력에 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 통제집단은 연구기간이 짧아 자연성장외에 다른 변화는 나타나지 않았다. 따라서 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 문제해결력 향상에 효과가 있음을 알 수 있다.

2. 어휘력에 미치는 효과

1) 어휘의 수용 능력

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 어휘 수용 능력에 미치는 효과를 검증하기 위해 Mann-Whitney U 검증을 실시하였다. 그 결과는 아래 <표 13>와 같다.

<표 13> 어휘의 수용 능력에 대한 실험집단 변화 비교

구분	집단	사전	사후	사전-사후	평균 순위	U	Z	p
		M(SD)	M(SD)	M(SD)				
개월 수	실험집단	90.33(6.89)	96.00(6.29)	5.67(.82)	9.50	.00	-3.21**	.001
	통제집단	94.00(4.52)	94.00(4.52)	.00(.00)				

** $p < .01$

<표 14> 어휘의 수용 능력에 대한 사전-사후 변화의 집단 간 비교

구분	집단	M	SD	Z	p
개월 수	사전검사	90.33	6.89	-2.33*	.020
	사후검사	96.00	6.29		

* $p < .05$

실험집단에서 나타난 사전-사후검사 차이가 유의한지를 알아보기 위해 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다. 그 결과는 위의 <표 14>와 같다. 실험집단 아동의 수용의 개월 수 증가연령 변화를 증가연령 점수에 따라 환산한 결과 아동 A, D, E는 7세 0~5개월에서 7세 6~11개월로 아동 B는 6세 6~11개월에서 7세 0~5개월로 아동 C는 8세 0~5에서 8세 6~11개월로 아동 F는 7세 6~11개월에서 8세 0~5개월로 증가하였다. 이러한 증가량의 차이는 모든 하위요인에서 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 따라서 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 어휘 수용 능력 향상에 효과가 있음을 알 수 있다.

2) 어휘의 표현 능력

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 어휘 표현 능력에 미치는 효과를 검증하기 위해 Mann-Whitney U 검증을 실시하였다. 그 결과는 아래 <표 15>와 같다.

<표 15> 어휘의 표현 능력에 대한 사전-사후 변화의 집단 간 비교

구분	집단	사전	사후	사전-사후	평균 순위	U	Z	p
		M(SD)	M(SD)	M(SD)				
개월 수	실험집단	82.67(5.28)	91.33(6.22)	8.67(4.46)	9.50	.00	-3.08**	.002
	통제집단	87.00(5.37)	87.00(5.37)	.00(.00)	3.50			

** $p < .01$

<표 16> 어휘의 표현 능력에 대한 사전-사후 변화의 집단 간 비교

구분	집단	M	SD	Z	p
개월 수	사전검사	82.67	5.28	-2.21*	.027
	사후검사	91.33	6.22		

* $p < .05$

실험집단에서 나타난 사전-사후검사 차이가 유의한지를 알아보기 위해 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다. 그 결과는 위의 <표 16>과 같다.

실험집단 아동의 표현의 개월 수 변화를 증가연령 점수에 따라 환산한 결과 아동

A, B, D, F는 6세 0~5개월에서 6세 6~11개월로, 아동 E는 6세 6~11개월에서 7세 0~5개월로 증가하였고, C는 7세 6~11개월에서 8세 6~11개월로 가장 많은 증가를 보였다. 이러한 증가량의 차이는 모든 하위요인에서 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이러한 변화는 통제집단은 실험기간이 짧아 자연성숙 외에 다른 변화는 보이지 않았다. 따라서 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 어휘 표현 능력 향상에 효과가 있음을 알 수 있다.

3. 이야기 구성 능력에 미치는 효과

동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 이야기 구성 능력에 미치는 효과를 검증하기 위해 Mann-Whitney U 검증을 실시하였다. 그 결과는 아래 <표 17>과 같다.

<표 17> 이야기 구성 능력에 대한 집단 간 변화 비교

하위 요인	집단	사전	사후	사전-사후	평균 순위	U	Z	p
		M(SD)	M(SD)	M(SD)				
이야기 구조	실험집단	3.83(.75)	5.00(.63)	1.17(.41)	8.25	7.50	-2.02*	.043
	통제집단	3.17(.41)	3.67(.82)	.50(.55)	4.75			
이야기 길이	실험집단	48.33(2.66)	50.83(2.14)	2.50(1.76)	8.50	6.00	-1.97*	.048
	통제집단	47.00(3.22)	47.67(3.20)	.67(.82)	4.50			

* $p < .05$

<표 18> 이야기 구성 능력에 대한 사전-사후 변화의 집단 간 비교

하위요인	집단	M	SD	Z	p
이야기 구조	사전검사	3.83	.75	-2.33*	.020
	사후검사	5.00	.63		
이야기 길이	사전검사	48.33	2.66	-2.05*	.040
	사후검사	50.83	2.14		

* $p < .05$

각 하위요인에 대해 분석한 결과, 실험집단에서는 이야기 구조에서 1.17점, 이야기 길이에서 2.50점 증가하였으나, 통제집단에서는 이야기 구조에서 0.50점, 이야기 길이에서 0.67점 증가하였다. 실험집단에서 나타난 사전-사후검사 차이가 유의한 한지를 알아보기 위해 Wilcoxon 부호 순위 검증을 실시하였다. 그 결과는 위의 <표 18>과 같다. 이러한 증가량의 차이는 모든 하위요인에서 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 통제 집단과 실험집단은 사전점수에서 차이가 거의 없었으나

실험을 한 후 실험집단의 사후 점수가 높게 나왔다. 이것은 실험집단 아동들에게 지도하는 과정에서 동화 속의 중요 내용으로 이야기 꾸미기 활동을 하였다. 이러한 과정에서 아동들이 동화 내용과 자신의 경험을 관련지어 다양한 어휘를 이끌어내어 문장으로 표현하였다. 통제집단은 실험기간이 짧아 자연성숙 외에 다른 변화는 보이지 않았다. 따라서 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 이야기 구성 능력 향상에 효과가 있음을 알 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 동화를 이용한 창의적 문제해결 프로그램을 개발하고, 이 프로그램이 단순언어장애 아동의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기구성 능력에 미치는 효과를 검증하고자 하였다. 이를 위해 선행연구의 창의적 문제해결 모형을 바탕으로 프로그램의 요소들을 추출하였다. 검증 결과, 본 연구의 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기구성 능력에 긍정적인 효과를 보이는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로, 단순언어장애 아동에 대한 창의적 문제해결 프로그램을 장기적인 관점에서 체계적으로 적용할 필요가 있다. 이 프로그램은 단순언어장애 아동들이 일상생활에서 타인과 원활하게 상호작용하는 데에 기여할 것으로 기대된다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램은 대상 아동들의 창의성의 하위 영역인 유창성, 융통성, 독창성을 모두 향상시키는 것으로 나타났다. 이는 동화 속의 문제를 해결하는 과정에서 단순하고 일반적인 사고에서 벗어나 독특한 사고를 하였다. 따라서 아동들의 창의성 전반에 긍정적인 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라 문제해결력의 하위 요소인 문제해결의 질과 독창성 향상에 영향을 미쳤다. 이것은 동화 속의 문제를 해결하는 활동에 포함된 적절한 창의성 사고 기법의 활용, 교수 전략, 독창적인 활동이 창의성과 문제해결의 각 하위 요소에 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 둘째, 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램은 대상 아동들의 수용·표현어휘력에 효과적인 것으로 나타났다. 이것은 동화속의 문제를 해결하는 과정에서 다양한 어휘를 일상생활과 연계할 수 있도록 기회를 제공하였다. 이 과정에서 아동들은 자발적이고 적극적인 참여를 통해 새로운 어휘를 습득하고 확장한 것으로 보인다. 이러한 어휘의 확장은 어휘 표현의 적절성에 효과적인 것으로 나타났다. 또한 아동들은 다양한 이야기 상황에서 자신의 생각이나 행동을 표현할 수 있었다. 즉 아동들은 프로그램을 진행하는 동안 다양한

상황에서 좋아하는 활동에 필요하거나 관련된 어휘를 자연스럽게 표현하였다. 셋째, 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램은 대상 아동들의 이야기 구성 능력 하위 영역인 이야기 구조와 길이를 향상시키는 것으로 나타났다. 이것은 문장을 읽더라도 사물의 특징과 배경 지식을 이해하고 글의 내용을 이해하였다. 본 연구의 프로그램은 동화 속에 포함된 문제를 발견하고 해결하는 과정에서 아동들이 동화의 내용을 이해하도록 하였다. 또한 아이디어 선택을 위해 토론하는 과정에서 언어적 상호작용이 나타났다. 실행 및 공유 단계에서 문제를 해결하기 위해 수행했던 편지쓰기, 역할극하기, 이야기 꾸미기, 만화 만들기 등의 활동이 이야기 구성 능력을 향상시킨 것으로 보인다.

다른 연구에서 사용한 프로그램들과 차별화하기 위해, 본 연구의 프로그램에서는 각 단계별로 다양하고 독특한 아이디어를 산출할 수 있는 창의적 사고 기법들을 다양하게 사용하였다. 구체적으로, 확산적 사고를 향상시키기 위하여 브레인스토밍, 브레인라이팅, 역브레인스토밍, 마인드맵, PMI 등을 포함하였다. 또한 수렴적 사고를 향상시키기 위해 아이디어들을 비교·분석하고 결과물을 또래와 공유하여 평가하는 과정을 포함하였다.

본 연구에서 아동들이 다양한 어휘를 습득할 수 있도록 도움을 제공한 것은 바로 동화일 것이다. 즉 글쓰기, 낱말퍼즐 게임, 마인드 맵, 이야기 꾸미기, 문장 완성하기 등 청각적·시각적 자료를 활용한 언어적 접근이 아동들의 어휘력 향상에 영향을 미쳤을 것으로 보인다. 이는 동화를 활용한 프로그램이 언어적 상황에서 학령기 언어발달지체 아동에게 단서를 제공한다(강명실, 2009, 남효정, 2008, 정승혜, 2015)는 연구결과와 동일한 맥락으로 볼 수 있다. 마찬가지로 아동들은 동화 속의 단서와 다양한 질문을 통해 스스로 생각할 기회를 얻을 수 있었으며, 습득한 어휘를 문장으로 표현할 수 있었다. 뿐만 아니라, 동화를 활용한 이야기 꾸미기 활동은 이야기 구조 개념에 영향을 미쳤다. 프로그램이 진행되면서 아동들은 동화 속에 배경, 사건, 시도, 결과와 같은 이야기 구조 개념을 이끌어 낼 수 있었으며, 주요 사건을 논리적으로 연결하여 이야기 구조를 구성할 수 있었다. 이것은 동화에 제시된 여러 가지 단서들을 연관지어 사고하는 과정이 동화에 대한 이해도와 언어표현력을 높이는 데에 효과적이었기 때문으로 볼 수 있다. 이러한 결과는 글 없는 그림책을 중심으로 한 이야기 꾸미기 활동을 단계별로 적용한 결과 초등학생들의 이야기 구성 능력 신장에 영향을 주었다(강성혜, 2009)는 연구결과와 일관되는 것으로 볼 수 있다. 이상의 연구 결과를 살펴보면, 창의적 문제해결 프로그램은 실험에 참여한 단순언어장애 아동들이 흥미를 가지고 창의적으로 사고하면서 동화 속의 문제를 해결하는 데 도움을 주었다. 또한 그 과정에서 아동들이 재미있게 동화를 접하고 어휘력과 이야기 구성 능력을 향상시키는 데에도 창의적 문제해결 프로그램이 결정적인 역할을 담당하였음을 알 수 있었다. 창의적 문제해결 프로그램이 보다 효율적이고 구체적인 학습 방안

으로서 제시된다면, 단순언어장애 아동들은 다양한 관점에서 사고를 확장하고 자신의 생각을 다른 사람들 앞에서 정확하게 전달할 수 있을 것이다.

본 연구에서는 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램이 단순언어장애 아동들의 창의적 문제해결력과 어휘력 및 이야기 구성 능력을 향상시키는 데 효과적임을 입증하였다. 본 연구의 프로그램에서는 아동들이 동화 속의 문제 상황을 다양한 어휘로 표현하며, 창의적 문제해결 과정을 통해 그 해결 방법을 이야기 구조에 맞게 창의적으로 표현하였다. 따라서 본 연구의 결과는 체계적으로 언어를 학습하고 사고를 확장해야 하는 단순언어장애 아동들에게 효과적인 창의적 문제해결 프로그램 및 지도 방안을 제공하는 데 기여할 것으로 기대된다. 또한 여러 가지 방법으로 내용을 제시하고, 일상적인 상황과 목적을 인식할 수 있는 과정을 반영한다면 본 연구의 프로그램을 일반화할 수 있을 것으로 보인다.

이상의 논의와 결론을 바탕으로, 후속연구를 위해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구에서는 연구의 대상을 초등학교 2~3학년으로 제한하였다. 그러나 창의적 문제해결력이 유아기부터 초등학교까지 지속적으로 발달한다는 점을 고려할 필요가 있다. 따라서 후속 연구에서는 학령전기 아동부터 고학년의 아동까지 대상을 확대하여 각 발달 수준에 맞는 체계적인 프로그램이 개발되어야 할 것이다. 둘째, 본 연구의 프로그램은 2개월 동안 주 2회 실시하였으며, 초등학교 12명을 대상으로 하였다. 연구대상이 적고 실험기간이 짧았으므로 프로그램의 효과를 일반화하는 데 어려움이 있다. 따라서 보다 많은 표본을 대상으로 연구를 진행할 필요가 있다. 또한 장애 영역과 정도가 다른 아동들을 대상으로 장기적인 프로그램을 구성하고 지도함으로써 일상생활과 연계된 다양한 상황과 단서를 제공할 필요가 있다. 셋째, 본 연구에서 사용된 이야기 구성 능력 평가도구는 선행논문을 참고하여 수정·보완하여 사용하였다. 이것은 어휘를 이야기 구성에 맞게 적절하게 표현했는지에 대해 명확한 기준이 없다는 것을 의미한다. 그러므로 이야기 구성 능력을 객관적이고 신뢰롭게 평가할 수 있는 평가도구를 개발할 필요가 있다. 또한 본 연구가 이야기 구성능력을 측정하기 위한 표준화된 검사도구를 개발하는 데 있어 기초자료가 되기를 기대한다.

참고문헌

- 강명실 (2010). 동화를 활용한 언어중재가 학령기 언어발달지체아동의 언어문제 해결력에 미치는 효과. 강남대학교 대학원 석사학위논문.
- 강성혜 (2009). 이야기꾸미기를 통한 이야기구성 능력 신장 방안 연구 : 글없는 그림책 중심으로. 전주대학교 대학원 석사학위논문.

- 강승희 (2001). 언어 영재와 일반 아동의 작문에 나타나는 이야기 구조와 언어적 창의성의 발달 및 차이. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 곽금주, 박혜원, 김청택 (2011). **한국 웨슬러 아동 지능검사(K-WISC-IV)**. 서울: 특수교육.
- 권요한, 김수진, 김요섭, 박종휘, 이상훈, 이순복, 정은희, 정진자, 정희섭 (2010). **특수교육학 개론**. 서울: 학지사.
- 김보경 (2000). 창의적 문제해결력 신장을 위한 방안의 모색. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김선진 (2015). 유아의 창의·인성 함양을 위한 창의적 문제해결 프로그램 개발 및 효과. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 김성미 (2001). 글없는 책을 활용한 이야기구성하기가 이야기구조 개념발달과 확산적 사고 능력에 미치는 효과. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영명, 안소영, 서영숙 (2011). **영유아프로그램 개발과 평가**. 경기: 공동체.
- 김영채 (2004). 토란스 창의력 FPSP에 대한 분석적 고찰. **대한사교개발학회**, 1, 91-105.
- 김영채 (2010). **Torrance 창의력 검사 도형 검사요강(제5판)**. 대구: 창의력 한국 FPSP.
- 김영태 (2008). **아동언어장애의 진단 및 치료**. 서울: 학지사
- 김영태, 홍경훈, 김경희, 장혜성, 이주연 (2009). **수용·표현 어휘력 검사**. 서울: 장애인종합복지관.
- 김안정 (2014). 동화를 활용한 통합적 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김윤희 (2008). 동화를 통한 문제해결 활동이 유아의 창의성 향상에 미치는 영향. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김정섭, 강승희, 강순희 (2004). **동화를 통한 창의성 교육**. 서울: 서현사.
- 김춘일 (1999). **창의성 교육, 그 이론과 실제**. 서울: 교육과학사.
- 김현정, 박애자 (2007). 동화를 통한 상상놀이와 신체표현활동과 노래극 활동이 유아의 언어 능력에 미치는 효과 비교. **한국아동교육학회**, 16(2), 319-333.
- 남효정 (2008). 동화 중심 총체적 언어증제가 발달지체유아의 어휘력에 미치는 효과. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 배소영, 이승환 (1996). 한국아동의 이야기 산출연구(I). **말-언어 장애 연구**.
- 서현아, 임희수, 최남정, 하선혜, 한희정, 허수운 (2016) **창의적 사고와 문제해결**. 고양: 공동체, 145-149.
- 이영자, 박미라 (1992). 유아의 이야기 구조 개념의 발달에 관한 기초연구. **한국유아교육학회**, 12, 31-52.
- 이재순 (2006). 초등학생의 창의성과 이야기 구성 능력 증진을 위한 동화 활용 창의적 문제 해결 프로그램 개발. 경북대학교 대학원 박사학위논문.
- 이진경 (2004). 사회적 유능감 증진 프로그램이 유아의 자기존중감과 또래 유능성에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이희주 (2005). 초등학생을 위한 인지적 창의적 훈련 프로그램의 개발 및 적용. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 전경원 (2013). **창의성 교육의 이론과 실제**. 서울 : 창지사.

- 정소임 (2013). 동화를 통한 창의적 문제해결 경험이 아동의 창의적 성향과 학습 태도에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 정수진 (2006). 동화를 활용한 브레인스토밍이 유아의 창의성에 미치는 영향. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 정승혜 (2015). 그림동화책을 이용한 이야기나누기 활동이 지적장애아동의 어휘력 향상에 미치는 효과. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 정진욱 (2004). CORT사고기법에 기초한 동화활동 프로그램이 초등학생의 창의성에 미치는 효과. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 최은희 (2006). 창의적 문제해결수업이 초등학교 아동의 창의적 인지능력과 성취동기에 미치는 효과. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 한유진 (2000). 그림 동화책 읽기에서 유아와 어머니의 언어적 상호 작용 전략과 유아의 이야기 구성 능력. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (1988). The conditions creativity. In R. J Sternberg(ed). *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*(11-38). New York: Cambridge University Press. 357-376.
- Isaksen, S. G., & Treffinger, D. G. (2004). Celebrating 50 years of reflective practice: Versions of Creative Problem Solving. *Journal of Creative Behavior*, 38(2), 75-101.
- Leonard, L. B. (1998). *Children with specific language impairment*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Nickerson, R. S. (1999). Enhancing creativity. In R. Sternberg(Ed.), *Handbook of creativity*(392-430). Cambridge University Press.
- Paul, P. (1990). Reading vocabulary knowledge and deafness. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 1(1), 3-15.
- Roce, L. H., & Lin, H. T. (1984). A meta analysis of long-term creativity training programs. *Journal of Creative Behavior*, 18, 11-22.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance tests of creative thinking- TTCT Manual and Scoring Guide: Verbal test A, figural test*. Lexington, KY: Ginn.
- Treffinger, D. J. (2000). *Assessing CPS Performance* (3th ed.). Waco, TX: Prufrock Press.
- Treffinger, D. J., & Isaksen & Dorval (2000). 김영채 역(2004). **CPS : 창의적 문제해결**. 배영사.
- Treffinger, D. J., & Isaksen, S. G. (2005). Creative problem solving : The history, development, and implications for gifted education and talent development. *Journal for the Education of the Gifted*, 31, 110-116.

<부록 1> 동화를 활용한 창의적 문제해결 프로그램 활동내용

차시	동화명	주요활동					
		주요 학습내용	문제발견	아이디어 발견	아이디어 실행	평가 및 적용	주요 사고기법
1	칠판 앞에 나가기 싫어	두려움을 인식하고 두려움을 다루는 다양한 방법 제시한다	주인공의 문제 살펴보기	문제 인식하고 감정공감하기	극복하는 방법 글로 표현하고 발표하기	학교생활과 연계하여 확장하기	브레인스토밍, 역브레인스토밍, 하이라이팅
2							
3	세상에서 가장 맛있는 무화과	문제 상황을 발견하고 다양한 방법 제시한다	타인과 소통하는 방법과 상황살펴보기	꿈에 관련된 자료 수집하기	나의 꿈을 제시하고 그림으로 표현하기	다른 사람의 꿈은 무엇인지 알아보기	브레인스토밍, 역브레인스토밍, 하이라이팅
4							
5	밤을 켜는 아이	밤을 두려워하는 것을 생각의 전환할 수 있는 방법 제시한다	주인공의 문제 장면 살펴보기	요정의 모습을 상상하여 그림으로 표현하기	생각의 전환으로 두려움을 극복할 수 있는 방법 편지쓰기	두려움에 대해 사고를 확장하고 중요어휘 이해하기	브레인스토밍, 역브레인스토밍, PMI
6							
7	판도라의 상자	판도라 상자에 무엇이 있는지 상상하고 문제장면의 해결방법 제시한다	호기심에 대해 이해하고 문제상황 살펴보기	판도라의 상자 속에 넣을 판도라 상자 만들기	희망리스트 작성하여 이야기하고 발표하기	판도라상자 중요어휘 이해하고 수정하기	브레인스토밍, 역브레인스토밍, PMI
8							
9	장화신은 고양이	푸스가 어떤 방법으로 사람들을 도와준 방법 제시한다	중요내용 파악하고 문제상황 살펴보기	동물이 안겨 주는 행복에 대해 이야기하기	동화내용을 역활극하기	그림을 보고 재미있는 장면 친구들과 평가하기	브레인스토밍, 역브레인스토밍, 하이라이팅
10							
11	빛과 소리의 마법사 에디슨	주인공의 문제점을 이해하고 좋은 방법 제시한다	에디슨의 문제 살펴보기	에디슨의 행복과 아픔이 무엇인지 공감하기	발명하고 싶은 것을 그림으로 표현하고 설명하기	동화속의 중요어휘 이해하기	브레인스토밍, 역브레인스토밍, 하이라이팅, PMI
12							
13	안녕, 꾸러기 친구 도깨비야	도깨비와 친해질 수 있는 방법 제시한다	도깨비의 문제를 동화 속에서 살펴보기	도깨비가 심술부리는 이유에 대해 이야기하기	동화 속의 내용으로 역할극하기와 퀴즈게임하기	결과물에 대해 평가하고 중요내용 이해하기	브레인스토밍, 역브레인스토밍, 하이라이팅
14							
15	종이 봉지 공주	공주의 문제점을 확인하고 해결방법 제시한다	왕자를 구출하기 위한 방법 살펴보기	개별학습지를 통해 아름다움에 대해 살펴보기	동화 속의 장면을 만화로 만들고 발표하기	동화내용 중 재미있었던 장면 친구들과 이야기하기	브레인스토밍, 역브레인스토밍, 하이라이팅, PMI
16							

Impacts of a Creative Problem-Solving Program utilizing Children's Story on Creative Problem-Solving, Vocabulary and Narrative Structuring Ability of Children with Specific Language Impairments

Kim, Chae-Won

Changwon National University

Kwon, Yo-Han

Changwon National University

<Abstract>

The purpose of the this study is to investigate the effect of creative problem solving program using a fairy tale on creative problem solving ability, vocabulary and story composition ability of children with simple language disabilities. According to the purpose of study, 12 children with simple language disabilities who live in P and K cities of Gyeongsangnam-do were selected as research subjects. And 6 children were assigned to the experimental group and control group respectively, a creative problem solving program using a fairy tale was applied. Results of creative problem solving program using fairy tales are as follows.

First, I looked at the differences in the amount of change between the two groups for "the fluency, flexibility, originality of sub-areas of creativity"and "the quality of resolution, originality of sub-areas of problem solving ability", by deviding before and after mediation. As a result, there was a statistically significant difference between the two groups in all the sub-factors. Second, I looked at the amount of change between the two groups for the acceptance and expression ability of the vocabulary, by deviding before and after mediation. As a result, there was a statistically significant difference between the two groups in all the sub-factors : the acceptance and expression ability. Third, I looked at the amount of change between the two groups for the story structure and length of sub-areas of story composition ability, by deviding before and after mediation. As a result, there was a statistically significant difference between the two groups in all the sub-factors. Therefore, this study proved that the creative problem solving program using a fairy tale is effective to improve the creative problem solving ability, vocabulary and story composition ability of children with simple language disabilities. This is interpreted as a result of creatively expressing the process of children's creative solving the problem situation in the fairy tale using various vocabulary according to story structure.

Key Words : Story, Creative. Creative Problem-Solving, Vocabulary, Narrative Structuring Ability vocabulary

논문 접수: 2017. 06. 12 심사 시작: 2017. 06. 12 게재 확정: 2017. 07. 19