



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

권 정 윤 교수지도
석사학위 청구논문

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의
주의집중 및 자아존중감에 미치는 영향

2009

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 유아교육전공
김 은 미

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의
주의집중 및 자아존중감에 미치는 영향

권정윤 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2009년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

김 은 미

인 준 서

김은미의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 및 자아존중감에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고, 이를 통하여 유아교육 현장에서 유아의 주의집중과 자아존중감 증진에 도움을 줄 수 있는 교수·학습방법의 기초 자료를 제공하는데 목적이 있다.

이와 같은 연구목적에 따라 설정된 연구문제는 다음과 같다.

1. 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 주의집중에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-1. 유아의 주의집중은 그림책을 활용한 신체활동게임을 통해 어떻게 변화 되는가?
2. 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 자아존중감에 어떠한 영향을 미치는가?

본 연구는 서울시내 J초등학교병설유치원과 C초등학교병설유치원의 만 4~5세 중일반 유아 40명을 대상으로 하였다. 실험집단은 J초등학교병설유치원의 유아 20명이며, 통제집단은 C초등학교병설유치원의 유아 20명이다.

그림책을 활용한 신체활동게임은 2008년 10월13일부터 2008년 12월 5일까지 8주 동안 매주 2회씩 총 16회에 걸쳐 실험집단 유아들을 대상으로 실시하였다. 실험집단의 유아들은 그림책을 활용한 신체활동게임을 하였고, 통제집단 유아들은 같은 기간 동안 유치원의 평소 일과대로 정해진 교육과정을 진행하였다.

본 연구에서는 유아의 주의집중을 측정하기 위해서 DuPaul(1990)이 표준화 하고 류문화(1996)가 재구성한 주의력 결핍 과잉행동장애 평정 척도 (ADHD: Attention-Deficit Hyperactivity Disorder)와 직접관찰법인 주의집중 행동관찰을 함께 실시하였다. 유아의 자아존중감에 대한 측정은 송인섭 (1993)이 표준화한 자아개념 검사지를 사용하였다.

본 연구에서 수집된 자료의 통계처리는 SPSS 프로그램을 사용하여 사전 검사와 사후 검사 간 효과 점수에 대해 평균과 표준편차를 산출하였고, 두 집단 간의 차이를 알아보기 위해 사전 점수를 공변인으로 하여 공변량분석 (ANCOVA)을 실시하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 주의집중에 긍정적인 효과가 있었다. 그림책을 활용한 신체활동게임에 참여한 실험집단 유아들의 주의집중력이 참여하지 않은 통제집단 유아들의 주의집중력 보다 높은 것으로 나타났으며, 실험집단 유아들의 주의집중행동이 점진적으로 향상된 것으로 나타났다.

둘째, 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 자아존중감에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 자아존중감 하위 영역별로 살펴보면 정서적 자아, 학문적 자아 영역에서 그림책을 활용한 신체활동게임에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 통제집단 보다 자아존중감이 향상된 것으로 나타났다.

결론적으로 본 연구결과는 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의 집중 및 자아존중감에 어려움이 있는 유아를 위한 교수학습 방법에 효과적인 것으로 나타났다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	6
3. 용어의 정의	6
II. 이론적 배경	8
1. 신체활동게임	8
2. 주의집중	18
3. 자아존중감	24
III. 연구방법	32
1. 연구 대상	32
2. 연구 도구	34
3. 연구 절차	37
4. 자료 분석	44
IV. 결과 및 해석	45
1. 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중에 미치는 영향 ..	45
2. 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 자아존중감에 미치는 영향 ..	49

V. 논의 및 결론	52
1. 논의	52
2. 결론 및 제언	59

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표 1> 실험집단과 통제집단의 유아 구성	32
<표 2> 연구대상 유아 및 부모의 인구학적 배경	33
<표 3> 주의력결핍 과잉행동장애 평정척도의 문항구성 및 문항 수	34
<표 4> 주의집중 행동 측정기준	35
<표 5> 자아존중감 검사의 하위 요소별 문항구성 및 문항 수	36
<표 6> 그림책 자료 및 자아존중감 하위요소	38
<표 7> 실험집단과 통제집단 학급의 일과운영	41
<표 8> 그림책을 활용한 신체활동게임 전개방법	42
<표 9> 그림책을 활용한 신체활동게임 사례	42
<표10> 유아의 주의집중에 대한 집단별 사전·사후점수의 평균과 표준편차 ..	45
<표11> 유아의 주의집중에 대한 공변량분석	46
<표12> 유아의 관찰된 주의집중 행동에 대한 평균과 표준편차	47
<표13> 유아의 자아존중감에 대한 집단별 사전·사후점수의 평균과 표준편차 ..	49
<표14> 유아의 자아존중감에 대한 공변량분석	50

그림 목 차

<그림 1> 실험집단 유아들의 주의집중 변화	48
--------------------------------	----

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

유아는 여러 환경적 요인과 밀접한 관계를 맺고 있으며 환경과의 상호작용을 통해 자신의 자아상을 만들어간다. 자아상은 생득적인 가치가 아니라 유아가 직접적인 영향을 받을 수 있는 ‘교육의 장(場)’인 가정과 또래 및 교사에 의해 형성되어지는 사회적 산물이라고 할 수 있다.

자아의 형성은 유아 자신과 다른 사람의 견해 등이 통합되어져 이루어지는 것으로 긍정적인 자아에 대한 이미지는 삶에 대한 에너지의 원천이 되는데, 유아기에 형성되기 시작하는 자아상은 후기 아동기에 주는 영향 또한 크다. 그러나 오늘날 매스미디어와 개인주의적 가치관의 영향으로 교육현장에서는 건강한 자아 형성에 장애가 되는 정서와 관련된 문제를 보이는 유아가 증가하고 있다.

최근 취학 아동의 4명 중 1명 꼴로 ‘정서 불안’에 시달리며 정서·행동장애가 늘어나고 있다고 보고되었는데, 이들은 대부분 ADHD(Attention Deficit Hyperactivity Disorder)나 자폐, 정서 위축 같은 문제가 있는 것으로 조사됐으며 그 중 ADHD로 악화될 우려가 있는 학생이 15.3%로 가장 많았다고 한다(중앙일보, 2009. 3. 3.). 이에 대하여 미국 예일대 소아정신과의 김영신 교수는 “핵가족화로 외동아이가 많은데다 가족 간 대화가 부족해 아이의 정서가 메마르고 있으며 일부 아이들은 정서 불안으로 학업을 못 따라가는 경우가 늘고 있다”고 발표한바 있다(중앙일보, 2009. 3. 3.). 이러한 현상은 취학 전 유아들에게도 관찰되는 것으로, 대·소집단 활동과 자유선택활동 등에서 빈번히 나타나는 주의력 부족이 그 대표적인 예이다.

유아의 주의력 부족은 교육현장의 교사들이 쉽게 직면하게 되는 대표적인

행동문제(behavior problems)의 하나로 주의집중이 어려운 유아는 또래나 교사 등에 의해 행동상의 제약을 자주 받게 되며, 부모까지도 많은 스트레스를 받게 하는 등 부정적 영향을 준다. 또한 주의집중의 어려움으로 지식을 많이 받은 유아 자신도 혼란스러워 하게 되고 스스로 자신의 가치를 낮게 생각하게 되는 등 자아존중감에도 부정적인 영향을 미쳐서 여러 가지 정서 문제를 유발하게 된다. 이에 대해서 Culp과 Beach(1993)는 유아의 낮은 자아존중감은 여러 가지 부적응의 문제를 유발 한다는 연구 결과를 보고하였다. 또한 김선희(2000)는 또래와 교사는 유아에게 사회적 기술을 제공할 뿐만 아니라 사회·정서적 지지를 제공하는 등 긍정적 영향을 미치지만, 유아가 또래나 교사로부터 배척되거나 소외됨으로 인해 스트레스를 경험하여 행동문제로 진전되는 계기가 된다고 하였다.

유아기부터 나타나는 주의집중의 문제는 유아의 성장과 더불어 다양한 부적절한 행동을 수반하기도 하며 이러한 행동이 고착화 되어 질 수 있기 때문에 증상이 시작되는 초기 유아기에 적절한 지도가 필요하다. 또 유아기에 나타나는 행동문제의 약 60%는 지속적으로 유지되는 특성이 있고 이러한 행동문제는 후기 아동기 및 청소년기 나아가서는 성인기까지 영향을 준다(백혜정·황혜정, 2006).

Robin(1992)은 질서의식이 부족하고 산만한 유아는 과제 수행능력, 자기 통제력과 자신감의 문제, 타인과 원만한 관계를 형성하는 문제 등 환경을 능동적으로 받아들이는 적극성이나 사회적 능력도 저하되므로, 이러한 행동을 그대로 방치할 경우 집단생활에 대한 부적응 및 사회적 문제아로 전락될 수 있으므로 예방 및 주의집중과 같은 태도 변화를 강조 하였다. 또한 주의집중이 부족한 유아는 교사의 교육적인 도움과 지도를 많이 필요로 하기 때문에 현장의 교사들도 이들에 대한 이해와 효과적인 지도방법을 개발할 필요성을 느끼고 있다.

그러나 주의집중에 관련된 국내 선행연구를 살펴보면 일반학급 유아를 대

상으로 하기보다는 초등학생이나 특수아 대상의 연구가 대부분이다(구양숙, 2004; 김양오, 2001; 김현경, 2008; 이숙희, 2001), 일반 유아를 대상으로 한 주의집중 관련연구는 교육활동이 유아의 주의집중에 미치는 영향에 관한 연구(조정화, 2008; 홍주원, 2008), 교수방법이 주의집중에 미치는 영향에 관한 연구(권영례, 1986), 그리고 유아의 주의력과 행동문제의 관계를 분석한 연구(조미숙, 2008)등으로 요약해 볼 수 있다. 그러나 그림책을 활용한 신체활동게임과 관련된 선행연구는 찾아보기 어렵다. 따라서 일반유아들의 주의집중을 향상시키기 위한 유아교육현장에서의 접근방법은 처방적 차원에서의 전문적 접근 방법보다는 교육 현장에서 교사들이 일과활동 속에서 보다 효과적으로 접근 할 수 있는 교육활동을 통한 효율적인 접근이 필요하다고 하겠다.

본 연구자는 유아교육기관에서 주의가 산만한 유아들을 많이 경험하였고, 가정이나 교육기관에서 주의집중의 문제로 인하여 빈번히 교사나 부모로부터 행동에 제약을 받은 경험이 있는 유아들이 자아존중감 형성에 있어서도 여러 가지 문제를 보이는 것을 경험할 수 있었다. 선행연구 결과에서도 이러한 예를 찾아 볼 수 있는데, 김은영(2000)은 주의력이 부족하여 문제행동을 많이 보이는 아동들은 더불어 자아존중감도 낮아서 자신에 대한 부정적 인식을 갖고 있는 경우가 많다고 보고 하였다. 따라서 주의집중 능력이 부족한 유아들에게 있어서 낮은 자아존중감이 형성될 우려가 있으므로 이 부분에 대한 교육적인 중재가 필요하다고 여겨진다.

자아존중감은 자기 자신을 존중하고 바람직하게 여기며, 가치 있는 존재로 생각하는 정도라고 정의한다(Rosenberg, 1979). 또 자아존중감은 개인 내면에 지닌 강력한 힘이며 삶에 필수적인 것으로 생활에서 적절하게 필요한 경험이며, 인생의 역경에 맞서서 이길 수 있는 능력이 된다(Branden, 1992). 이와 같이 자아존중감은 타인과의 상호작용에 의해 형성되어지며, 유아를 둘러싼 환경에서 지속적인 존중감과 수용 및 성공적 경험 등에 의해 유동적

으로 변화되어질 수 있음을 시사하고 있다.

자아존중감은 자신에 대한 객관적 정보가 없을 때 유아를 둘러싼 사회적 상호작용에 의해 만들어지는데, 아동기의 모든 행동문제의 원인은 자아존중감 결핍으로 인하여 발생되므로 어려서부터 사랑과 수용적 태도 및 인격적 존중이 뒷받침 되어야하고 건전한 성격발달과 정신건강의 기반이 되기 때문에 어린이나 성인 모두에게 필수적 요건이다(Branden, 1994). 또한 심희옥(1997)은 자아존중감이 높은 유아 일수록 행동문제 수준은 낮아지며, 이러한 유아는 정서적인 고통에서도 벗어날 수 있다고 밝혔다.

이와 같이 유아의 자아존중감은 유아기 이후의 삶에도 영향을 주기 때문에 긍정적인 자아존중감을 갖는 것이 무엇보다도 중요한데, 유아는 사회적 수용성 즉 다른 사람이 자기를 얼마나 좋아하는지에 대한 문제와 자신이 어떤 일을 얼마나 잘하는지에 대한 '유능성'을 분별할 줄 알게 됨으로써 긍정적인 자아존중감을 갖게 된다. 또한 자아에 대한 이미지는 유동성이 있어서 긍정적인 접근을 통해 바람직한 방향으로 변화될 수 있으며, 특히 유아를 둘러싼 인적 자원과 성공감이 뒤따른 활동을 경험함으로써 회복 될 수 있다는 것이다(송인섭, 1998).

한편, 유아는 사고가 충분히 발달되어 있지 않기 때문에 욕구 불만의 해소 방안으로도 신체를 사용하기도 하며, 신체활동은 유아 자신이 느끼는 것을 밖으로 드러내주는 도구가 된다고 하였다(홍용희·이한영·최혜로·원영신, 1998). 신체활동이 자아존중감에 미치는 효과에 대하여 신체를 이용한 긍정적인 활동은 유아가 자기능력의 향상을 경험하게 해주고, 나아가 성공적인 대인관계능력을 형성하는데 까지 연결된다고 하였다(Erikson, 1968). 또한 유아가 신체활동에 몰두하는 과정을 통하여 부정적인 감정을 발산할 수 있기 때문에 긍정적 자아형성에 도움이 된다(이숙재, 2004).

자아존중감에 관련된 선행연구 결과를 살펴보면, 유아들이 신체활동을 통하여 자아존중감이 향상되었다는 결과를 보고하였고, 평소 소극적인 행동을

보이던 유아도 활동이 진행됨에 따라 적극적인 모습을 보여서 자신에 대해 긍정적으로 생각할 수 있었다고 밝혔다(홍지원, 1994).

그림책은 유아들이 공감하는 세계가 있고, 유아들이 경험하거나, 경험할 수 없는 세상 이야기와 기쁨, 슬픔, 웃음들이 담겨있다(이상금·장영희, 2001). 유아에게 그림책은 좋은 대인관계를 맺게 하여 자아존중감의 초석을 마련하는데 도움을 준다(유재련, 1988). 그림책 읽기는 각 사람의 인성에 호소함으로써 낮은 자아존중감이 주는 악순환을 해소시켜 주어서 후기에 자신의 어려운 상황을 잘 이해할 수 있도록 돕는다고 밝혔다(김현희 외, 2001).

또한 또래와의 갈등, 신체에 대한 불만, 자신감이 부족하여 어려움을 겪고 있는 유아들의 경우 이러한 내용의 그림책에서 주인공들이 문제해결에 이르는 다양한 상황을 보면서 갈등을 해소하며 자신의 문제도 해결 될 수 있으리라 기대감을 가질 수 있다.

자아존중감 관련 국내 선행연구를 살펴보면 교육활동이나 치료 등을 통해 자아존중감을 향상시켰다는 실증적 사례들이 보고되고 있는데, 자아존중감 관련 연구는 교육활동이 유아의 자아존중감에 미치는 영향에 관한 연구(권점자, 2005; 문경애, 2005; 오지은, 2008), 교수방법이 자아존중감에 미치는 영향에 관한 연구(배옥선, 2003; 송성은, 2006), 마지막으로 교육활동의 결과에 따른 자아존중감의 관계를 분석한 연구(안종일, 2002)등으로 요약해 볼 수 있다.

지금까지 발표된 선행연구들은 주로 그림책을 활용한 독서치료나 이야기 나누기를 통한 자아존중감의 변화, 게임놀이나 신체활동 등 움직임 관련 영역과 자아존중감의 변화 등으로 그림책을 활용한 신체활동게임과 관련된 연구는 많지 않다.

따라서 본 연구에서는 그림책에서 경험할 수 있는 공감적요소와 신체활동 및 게임이 제공하는 즐거움이라는 긍정적요소를 신체활동게임으로 계획하여 유아의 주의집중 및 자아존중감에 미치는 영향을 알아보고자 한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 그림책과 게임을 포함하는 신체활동이 유아의 자아존중감 발달에 도움을 주고 정서 및 행동발달에 긍정적으로 영향을 미친다는 연구결과에 기초하여 볼 때, 이에 대한 연구가 보다 적극적으로 이루어져야 할 것으로 생각된다. 이를 통하여 유아교육 현장에서 유아의 주의집중 및 자아존중감 향상을 도울 수 있는 그림책을 활용한 신체활동게임을 활용한 교수·학습방법의 기초 자료를 제공하고자 한다.

2. 연구문제

본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 주의집중에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-1. 유아의 주의집중은 그림책을 활용한 신체활동게임을 통해 어떻게 변화 되는가?
2. 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 자아존중감에 어떠한 영향을 미치는가?

3. 용어의 정의

1) 신체활동게임

신체활동게임은 활발한 대근육 활동을 포함하는 규칙 있는 게임으로 신체적 기량 및 전략을 통해 승리를 추구 하는 활동이다. 본 연구에서는 그림책의 감정이입요소가 포함된 신체활동게임으로, 유아가 규칙과 자기조절을 경험하도록 구성한 활동을 의미한다.

2) 주의집중

주의집중은 마음에 새겨두고 조심하는 것으로 선택적으로 집중하는 능동적 경험이다. 본 연구에서의 주의집중은 유아가 그림책 읽기와 신체활동게임에 일정기간동안 주의를 기울이고 몰입하여, 능동적으로 활동에 참여하는 상태를 의미한다. 주의집중은 주의력, 과잉행동, 충동성의 세 가지 하위요소와 주의집중 행동변화로 구분한다.

3) 자아존중감

자아존중감은 자신을 가치롭고 유능하게 여기며, 나아가서 자신과 다른 사람을 사랑하고 존중할 수 있는 태도를 의미한다. 본 연구에서는 정서적 자아, 가족 자아, 사회적 자아, 학문적 자아의 네 가지 하위요소로 구분한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 신체활동게임

1) 신체활동게임의 개념

신체활동게임이란 놀이의 한 형태로서, 신체의 활발한 움직임과 동작을 포함하고, 경쟁보다는 협력적으로 문제를 해결해내는 규칙이 포함된 게임이다. 본 장에서는 신체활동게임의 개념을 알아보기 위해 일반적인 신체활동과 게임에 대해 살펴보고자 한다.

신체활동이란 유아 개개인의 발달단계에 근거하여 운동조절력과 동작능력의 습득을 강조한 활동으로 유아의 생활에 있어서 큰 비중을 차지하며 지적, 정서적 발달에 큰 영향을 미친다(Gallahue, 1996). 또한 Bentley는 신체활동이란 유아가 자신의 신체를 어떻게(how), 어디로(when) 움직일 수 있는가의 기본움직임과 자신의 신체적 능력이 얼마나 되는가를 알게 하는 새로운 개념의 체육활동이며, 신체의 움직임을 통하여 전인발달을 도모하는 활동이라고 정의 하였다(류진희·황환옥·최명희·정희정·김유림, 1999 재인용).

유아에게 있어서 신체활동은 언어발달 이전의 구체적인 의사소통의 도구가 된다. 유아는 신체를 매개체로 하여 정보의 교환을 이룸으로써 자아의 성장을 도모하여 나름대로의 세계관을 터득하게 되고, 신체활동에서 여러 상황과의 관계 속에서 신체가 할 수 있는 것이 무엇인가를 배우며 문제를 해결하게 된다(김혜옥, 1985). 또한 학습의 모든 상위 형태는 초기의 신체적 경험에 기초하여 이루어지며, 신체적 경험은 정신적 능력 향상으로 전이된다고 하였다(Piaget, 1952: 황순각, 2000 재인용).

신체활동의 경험은 유아들이 자신들을 어떻게 지각하느냐, 친구들과 어떠한 관계를 갖느냐, 자유 시간을 어떻게 활용하느냐 등에 있어서 중요한 역

할을 하며 신체활동은 유아들이 배워야 할 세 가지의 감각, 즉 시각, 청각, 촉각 등의 신체 감각 일체를 증강시켜 준다. 또한 이 세 가지 감각은 유아들의 다양한 학습 상황에서 효과적으로 기능하도록 역할을 한다. 예를 들어 책을 읽을 때는 시각적으로, 교사의 말을 들을 때는 청각적으로, 그리고 도구를 만지거나 조작할 때는 촉각의 기능이 필요한데 신체활동은 이러한 신체감각에 긍정적 영향을 준다(김현지·오현주, 1997).

유아는 신체의 여러 부분들을 활용 할 수 있는 능력을 소유해야 하는데 신체를 다양하게 변형한다는 것은 뇌의 다양한 활동이다. 즉 신체활동은 사용되지 않던 뇌 세포를 자극 시키게 되고 잠자고 있는 뇌세포를 깨운다. 이는 신체가 움직이면 사용 하지 않았던 근육이 움직이고 뇌기능이 다양하게 발달한다는 의미이다. 그러므로 다양한 신체활동은 신체 각 부위인 순환기관, 신경기관, 호흡기관, 근육, 뼈, 감각기관 등의 다양한 경험이라고 말할 수 있다(정인태, 2002a).

현재 유아교육기관에서 이루어지는 놀이는 대부분 신체활동 놀이이며, 신체활동의 시간이 증가함에 따라 유아들이 보다 즐거워하였으며, 신체활동을 통하여 문제행동의 감소에 긍정적인 결과를 주었다는 연구결과들이 밝혀지고 있다(송문화, 2005; 홍주원, 2008). 또한 신체활동에 적극적인 유아는 대체적으로 자신의 능력에 대해서도 좋은 느낌을 가질 뿐만 아니라 또래들과 신체활동도 더 많이 하는 경향이 나타났다.

게임은 유아놀이에 있어서 가장 적극적이며 역동적인 놀이의 하나이다. Piaget, Smilansky와 Sutton-Smith에 의하면 놀이는 게임보다 더 포괄적이며, 게임은 구조화된 놀이로서 둘 이상의 편을 나누어 규칙에 따라 경쟁하여 이기려고 노력하는 놀이 활동이다(정진·성원경, 2004 재인용). 게임은 조직적인 놀이로서, 경쟁성이 있고, 둘 이상의 편이 있으며, 승자 결정을 위한 기준과 일치된 규칙이 있는 활동이다(신인덕, 2000).

Piaget(1962)는 유아가 게임을 통해서 사회적, 도덕적, 인지적, 정서적 발

달을 한다고 하였다. 즉, 게임은 분명한 규칙과 상호적인 개입을 필요로 하며 특별한 형태의 전략을 세우고, 자발적인 흥미유발을 일으키며 만족감과 성취감을 경험하여 사회, 정서적 발달을 돕고, 두 명 이상의 게임자가 서로 경쟁적인 역할을 하며 규칙에 따라 정해진 목표를 달성하는 놀이이다. 이 과정에서 또래와 사용하는 다양한 전략과 상호작용은 유아의 인지적 발달에 도움을 준다.

유아의 사회화 과정에서 게임은 중요한 역할을 하며, 게임을 통해 처음으로 자신과 남이 다르다는 것을 깨닫게 되고 기본적인 의사소통의 기술을 획득하게 된다(Mead, 1934: 권민혁, 2002 재인용). 유아는 4세경이 되면 게임에 필요한 간단한 지시를 듣고 기억하여 활동할 수 있게 되고 자기편에 대한 의식을 가지면서 게임 방법과 규칙을 이해할 수 있게 된다. 유아가 느리고 빠른 동작, 큰소리와 작은 소리로 말하기, 신호 기다리기와 같은 활동으로 흥분을 조절 할 수 있도록 고안된 게임은 유아로 하여금 자기통제와 자기조절을 연습할 수 있도록 한다(이영자·이종숙·신은수·권미경·권신숙, 2005). 또한 본 연구의 신체활동게임은 Kamii와 DeVries(1985)의 집단게임의 정의와 일부 맥을 같이한다. 이들에 의하면 집단게임은 구성주의 입장에서 설명할 수 있는데, 집단게임은 유아들이 성취해야 할 정해진 클라이막스가 있고 게임 참여자들이 상호의존적이며 규칙에 따라 움직이며 활동한다.

게임은 뇌의 발달과도 밀접한 관련이 있어서 유아의 뇌를 활성화 시켜주는 역할을 한다. 우선 눈으로 보면서 뇌의 자극이 빠르게 이뤄지고, 응원 소리를 들으면서 귀를 통한 뇌의 자극이 활발하게 이뤄진다. 유아들은 게임을 좋아하며, 게임 속에는 아주 흥미로운 놀이의 요소가 숨겨져 있으며 게임을 통해서 승부의 세계를 알아가고, 정정당당히 겨루는 방법들을 알아간다(정인태, 2002b).

대부분의 게임은 경쟁의 요소가 포함되는데, 게임을 할 때 유아들은 협동적이 되거나 경쟁적으로 활동에 임하게 된다. 게임에서 경쟁성은 자발적 욕

구에 의해 생기는 것으로 개인적인 성장, 자아개념, 탈 중심화, 흥미 및 동기유발에 도움을 준다. 이때 게임에서 경쟁적 상황을 경험하는 것은 자아(ego)를 향상시킬 수 있는 좋은 기회가 되며, 경쟁적 상황에서 높은 자아개념을 가진 사람은 그 자신을 더 능력이 있는 것으로 인식하고 자아존중을 바탕으로 하는 행동을 더 많이 하게 된다(정진·성원경, 2004). 또한 게임에서의 경쟁은 불가피한 것이고 유아는 이기려는 자발적인 욕구에 의해 경쟁을 하게 된다(Kamii & DeVries, 1980; 정진·성원경, 2004 재인용). 이에 대하여 Sutton-Smith(1971)는 게임의 맥락에서는 공격성과 경쟁이 사회적으로 허용된다는 점에서 게임을 ‘권력의 모델’이라고 하였다.

유아는 게임을 통하여 좌절을 경험하기도 하고, 공격적 정서를 억제하기도 해야 하며 개인적 도전을 경험하기도 한다. 이러한 과정을 반드시 경험하는 것이 인간관계이고 개인 간의 상호작용이다(Piaget, 1962; 이영자 외, 2005 재인용). 또한 유아들은 경쟁심이 강하고 그 경쟁심이 서로를 뭉치게 하고 또 집중하게도 한다. 하지만 게임 속엔 양면성이 있어서 유아를 활동에 적극적으로 유도하기도 하며, 극심한 경쟁심을 유발시켜 이기기 위한 수단과 방법을 가리지 않는 행위를 할 수도 있다(정인태, 2002b). 그러나 유아의 게임 활동을 지도함에 있어서 경쟁 심리를 지나치게 강조하지 않고 건설적으로 표출하도록 지도한다면 오히려 건전한 경쟁을 통해 개인의 발달을 이루어 나갈 수 있다(이숙재, 2004).

이와 같이 게임은 활동 과정에 중점을 두고, 지나친 경쟁이나 결과에 대해 스트레스를 주지 않고 유아가 두려움 없이 게임에 도전할 수 있도록 하는데 중점을 두어, 이기는 것 보다는 최선을 다 할 수 있는 것이 가치로운 것임을 알아갈 수 있도록 구성되어야 한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 신체활동과 게임은 공통적으로 흥미를 유발하고 만족감과 성취감을 제공한다는 측면에서 유아에게 즐거움과 기쁨을 주는 활동이다. 여기에서 신체활동게임에 초점을 맞춘 정의를 살펴보면 권민혁

(2002)은 ‘신체 활동성에 초점을 둔 게임으로 명확한 규칙이 적용되는 활발한 대근육 활동을 포함하며 신체적 기량 및 전략을 통해 승리를 추구하는 활동’이며, 이봉선(2007)은 ‘신체적 움직임에 기초한 집단게임’을 신체활동게임으로 정의하였다.

Schaefer와 Reid(2001)가 제시한 게임의 정의와 신체활동게임에 대한 선행 연구의 견해를 종합하여 본 연구에서는 그림책의 감정이입 요소가 포함된 신체활동게임으로, 유아가 규칙과 자기조절을 경험하도록 구성한 활동을 의미한다.

2) 신체활동게임의 교육적 가치

신체활동게임은 신체발육이나 운동능력 발달 이상의 경험을 제공하며, 활발한 대근 활동을 포함하므로 유아의 성장과 발육에 도움을 준다. 신체활동게임의 교육적 가치를 학자들의 견해에 기초하여 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 신체활동게임은 유아의 대·소근육 운동능력 등 신체의 조화롭고 균형 잡힌 발달을 증진한다. 유아기에 몸을 활발하게 움직이면 성장과 발육을 촉진시키는데, 신체활동게임은 활발한 전신의 움직임을 포함하므로 이를 반복함으로써 근 조직 및 모세혈관을 발달시키고 나아가 골격 및 근육 등의 조화로운 발달을 조장한다. 즉, 몸을 움직임으로 내장의 여러 기관이 신체의 각 부분과 함께 움직임으로 혈액 순환이 좋아질 뿐 아니라, 심장, 폐, 소화기관 등의 작용도 활발해진다(이숙재, 2004).

둘째, 신체활동게임은 걷기, 뛰기, 점프하기, 구부리기, 밀고 당기기, 비틀기 등의 특수 운동능력발달을 돕는다. 일반적으로 좋은 운동소질을 가지고 있는 성인이나 운동선수들은 모두 어릴 때부터 다양한 운동놀이를 경험한 것으로 알려졌다(류진희 외, 1999). 신체활동게임은 이러한 다양한 감각 협응 동작이 포함 되므로 운동 능력 발달에도 도움을 준다.

셋째, 유아의 안전능력을 기를 수 있다. 유아는 일상생활에서 접하게 되는 사고나 재해에서 스스로를 지키기 위해서는 안전 능력을 길러야 하는데, 안전능력이란 위험을 조기에 발견하여 예방, 회피하거나 사고가 발생해도 재해를 피하거나 최소화 할 수 있는 능력을 의미한다. 따라서 여러 가지 운동기구의 사용 및 신체활동을 사용하는 활동을 통해서 자기 자신을 위험에서 지킬 수 있는 능력이 자연스럽게 향상된다(이숙재, 2004). 유아가 신체활동게임을 하면서 유니바 등의 운동기구를 활용하거나, 한발로 서기 등의 활동은 몸의 균형감각을 기르므로 몸을 통제할 수 있는 능력을 기르게 된다. 이러한 경험은 자신의 위험 상황을 인식하고 지킬 수 있을 뿐만 아니라 다른 사람의 안전까지도 존중하고 배려하는 신체통제능력이 자연스럽게 향상될 수 있다.

넷째, 신체활동게임은 유아의 인지발달을 돕는다. 유아의 학습은 구체적인 것을 직접적인 행동을 통하여 습득하게 된다. 이에 대하여 Pica(1991)는 유아는 들은 것은 잊어버리지만 보는 것은 기억하고 행동할 수 있다고 밝혔다(황순각, 2000 재인용). 또한 신체활동게임은 거리, 방향, 높이, 모양 및 자신과 사물과의 관계를 자연스럽게 학습하게 되고 공을 옮기거나 목적물을 지나면서 공간개념을 익히게 된다. 따라서 게임의 목표점에 도달하기 위해서 지속적인 관심, 집중력, 지구력 등이 필요하게 되므로, 논리적인 사고나 문제해결을 위한 전략이 자연스럽게 발달하게 된다.

다섯째, 신체활동게임은 유아의 건전한 자아개념 형성에 도움이 되는데 기쁨, 두려움, 분노, 좌절을 표현하려는 정의적 요구와 유아 주변의 세계와의 의사소통에 대한 요구 및 어려운 과정을 극복했을 때에는 자신감과 성취감을 느끼게 된다. 또한 재미있는 동작을 반복하면서 행복감을 느끼게 되고, 또래와의 다양한 경험을 공유하게 되는데 유아 개인에게 있어서는 신체활동에 몰입하는 과정을 통하여 집중력을 기르고, 좌절이나 분노 같은 부정적 감정을 배출시킨다(Flinchum, 1988: 황순각, 2000 재인용). 또한 신체활동게임을 통하여 얻을 수 있는 성취감은 유아의 자신감 회복이라는 긍정적인 가

치가 있다.

여섯째, 신체활동게임은 두 명이상의 유아가 활동하므로 사회성발달이라는 교육적 가치가 있다. 게임활동은 경쟁적인 불가피한 속성이 있지만 짝을 이룬 타인과 문제해결을 위해 협력적관계가 요구되는데, 공간나누기, 차례 지키기, 도와주기 등을 통하여 사회적 의식을 발달시킨다. 또한 유아에게 즐거움이라는 정서를 경험하도록 돕기 때문에 유아가 활동에 집중할 수 있도록 도울 수 있다. 일반적인 신체활동도 게임형식으로 진행하면 활동을 지속시켜 주는 원동력이 된다(정인태, 2002b).

마지막으로 게임의 경쟁성은 사회가 수용하는 범위에서 유아기의 공격성과 경쟁을 다룰 수 있는 기회를 제공한다. 또한 유아가 적극적으로 참여하여 몰두할 수 있도록 하고, 자신의 감정을 적절하게 표현하며 심리적인 스트레스나 갈등을 발산하여 자신감과 성취감을 느끼는 등의 정서발달이 촉진된다(이숙재, 2004).

이상에서 살펴본 바와 같이 신체활동게임은 참가자 모두가 즐겁게 참여할 수 있고, 활동에 몰입하는 과정을 통하여 집중력의 증진에 도움을 주는 방향으로 전개된다면 신체활동게임은 유아의 주의집중 및 긍정적인 자아존중감 증진을 위한 바람직한 활동으로서의 교육적 가치가 있다고 할 수 있다.

3) 그림책을 활용한 신체활동게임

신체활동게임은 그림책이라는 매체를 활용하여 유아들에게 친숙함을 주며 신체활동의 기본동작인 이동·비이동·조작적 동작이 포함된 게임 활동이다. 신체활동게임은 유아들이 그림책을 통하여 호기심과 흥미를 갖고 능동적으로 참여 할 수 있어야 하기 때문에 본 장에서는 그림책을 활용한 신체활동 게임의 선정 및 준비 과정 그리고 접근법과 진행과정에 중점을 두어 신체활동 게임을 살펴보도록 한다.

좋은 그림책은 유아가 주변 세계를 볼 수 있도록 돕고, 유아들로 하여금 유아 주변의 세계를 새로운 방법으로 바라볼 수 있도록 도와준다(Bishop, 1992: 장혜순, 2008 재인용). 그림책은 자기인식은 물론 공동체적인 존재로서의 공감대를 위한 언어적 매체가 되며, 책을 통하여 유아들은 인생의 희로애락을 경험하게 되고, 책 속에서 작가의 개성적인 표현을 통해 심미적인 경험을 하게 된다(이경우·장영희·이차숙·노영희·현은자, 1997).

그림책을 활용한 후속활동은 대표적으로 이야기나누기 및 토론활동, 신체 표현, 게임, 동극, 음률활동 등이 이루어지고 있으며, 이때 그림책의 주제를 명료화 할 수 있고, 관련 주제를 강화 할 수 있는 활동이 후속활동으로 적합하다. 주의집중 향상을 위한 방법으로는 행동주의와 인지행동기법을 적용한 게임놀이가 많이 사용되고 있으며, 게임을 통하여 흥미를 유발하고 학습을 촉진할 수 있다는 면에서 게임놀이를 활용한 활동이 많이 사용되어지고 있다. 따라서 신체활동게임은 그림책의 주제를 명료화 할 수 있고, 관련 주제를 보다 즐겁게 활동하면서 주의집중 및 자아존중감을 증진하기 위한 활동으로 적합하다고 유추해 볼 수 있다.

그림책의 선정은 주의집중이 짧은 유아들의 특성을 고려하여야 하며, 그림책 읽기에서 지루하지 않도록 이야기의 주제, 문체와 함께 그림책의 크기, 삽화, 전체길이 등에 유의하여야 한다. 이때 그림책의 주제는 다양한 유형의 그림책 중에서 주제를 통하여 유아가 공감할 수 있는 내용이 우선적으로 고려되어야 하며, 본 연구의 목적을 위한 자아존중감 증진을 돕는 그림책으로 선정한다. 이때 자아존중감의 하위요소인 정서적 자아, 가족 자아, 사회적 자아, 학문적 자아 증진과 그림책이 신체활동게임으로 진행되어지는데 무리가 없어야 한다.

또한 그림책을 선정할 때 핵심이 되는 주제가 어떤 것인지를 파악하고 유아들이 친근해 하는 소재의 내용이어야 한다. 가족 간의 사랑, 유치원의 생활과 친구사귀기, 용기를 주는 이야기 그리고 유아들이 또래와 겪을 수 있

는 일상적인 경험이 담긴 이야기 등으로 유아가 자립심과 독립심을 키우고 건강한 자아상을 형성하도록 돕는 내용이 포함된다. 예를 들어 친구관계를 소재로 한 그림책은 유아가 자연스럽게 타인을 배려하고 타인의 감정을 이해하는 것에 대하여 생각해보게 하여, 다른 사람의 생각과 감정을 이해하는 능력이 길러지며, 책 속에 있는 등장인물들의 행동과 성격, 갈등과 어려움에 함께 참여함으로써 바람직한 것에 대해 생각해 보는 동기를 제공한다.

그림책을 이용한 치료 연구에서는 유아가 그림책의 대화 속으로 들어오게 하여 그림책의 지적·정서적 과정의 한 부분이 되도록 몰입하게 하며, 그림책의 내용이 전달되고 이해되어 행동과 태도에 있어서 긍정적인 변화와 수정을 하는 그림책을 사용하도록 권장하고 있다(장혜순, 2008). 유아들은 자신과 정서적으로 관련된 다른 사람의 성격과 특성을 가졌다고 생각하거나 그 사람처럼 행동한다고 상상하면서 동일시를 경험할 수 있다. 이러한 동일시는 유아가 그림책을 읽고 그 내용에 공감하게 될 때 효과가 나타난다.

신체활동게임을 위한 그림책은 그 책이 한 가지의 상황만을 포함하는 것보다는, 책과 유아 자신의 생활 사이에 어떤 연관을 만들고 도와 줄 수 있는 수단이 되도록 하는 책이어야 하며(Vandergrift, 1980: 장혜순, 2008 재인용), 작품 속의 주인공 및 등장인물들의 동작을 모방하거나 소리를 흉내 내어 볼 수 있는 기회를 제공한다(장혜순, 2008). 또한 유아가 놀고자 하는 자연스러운 충동을 활용할 수 있어야 하며(현은자, 2007), 유아들은 자신이 경험한 문학작품을 통해 자기방어를 풀이면서 자신을 표현할 수 있는 기회가 되어야 한다.

유아들은 그림책을 읽은 후 그림책의 이야기나 주인공의 의미 있는 행동이 신체활동으로 진행 될 것임을 안다면 그림책의 내용과 그림책 활동에 유아는 더 집중할 수 있게 된다(이은경, 2007). 이처럼 신체활동게임은 그림책을 활용하여 구성 하는데, 그림책이 가지고 있는 이야기를 토대로 신체활동 게임의 방법이 계획되어진다.

이렇게 주제를 선정하고 나면, 신체활동게임은 유아의 발달 특성을 고려하여 적합한 접근방안을 찾아야한다. 그림책의 내용 중에서 신체활동게임으로 진행 할 수 있는 사건 중심의 소재를 찾고, 또한 유아의 주의집중과 자아존중감을 증진 시키는데 효과적인 방법이어야 한다. 신체활동게임의 선정은 유아들로 하여금 그림책에 들어 있는 등장인물의 몸동작을 표현해 보기, 그림책이야기와 비슷한 상황을 신체활동게임으로 진행하여 경험하기 등을 통하여 자기조절력의 증진, 이타심, 타인의 이해, 협력 그리고 주의집중의 고취를 위한 주의집중 행동요소를 포함하여야 한다.

또한 신체활동게임은 참여하는 유아들의 발달 특성을 고려하여 선정한다. 첫째, 유아의 연령 및 발달 수준을 고려한다. 둘째, 유아에게 친숙한 신체활동 게임을 구성하여 활동의 즐거움을 고려한다. 셋째, 정적·동적 활동이 조화롭게 포함되어 지루하지 않도록 고려한다. 넷째, 회기에서의 주의집중요소를 활동에 적합하도록 구성한다.

신체활동 게임을 진행할 때 지나친 경쟁보다는 유아들이 활동에 최선을 다할 수 있도록 지도하며, 도입, 전개, 마무리가 단계적으로 진행이 무리가 없도록 한다. 도입은 그림책을 소개하고 자아존중감 요소를 이야기해 본 후 촉진활동으로 신체활동게임에 대한 기대감과 신체를 이완시킬 수 있는 활동으로 시작한다. 또한 그림책의 등장인물에 대한 행동이나 신체로 표현할 수 있는 행동들에 대해 이야기 한다. 전개과정은 활동을 소개 한 후 규칙과 일련의 과정에 따라 신체활동 게임을 진행한다. 마무리는 평가 및 정리활동으로 전체적인 그림책과 신체활동게임 참여에 대한 느낌 나누기 등의 활동과정을 포함한다. 이러한 과정이 유아의 주의집중과 자아존중감을 향상시키는 목적을 달성시키기 위해서는 유아가 활동에 흥미를 갖고 집중 할 수 있으며 성취감을 경험 할 수 있는 신체활동게임의 구성이 중요하다.

2. 주의집중

1) 주의집중의 개념 및 특성

주의집중에 관한 정의를 살펴보면 Kirk와 Chalfant(1984)는 주의집중을 ‘관련 자극에 선택적으로 집중하는 능동적 경험’으로 정의하였고, 정진명(2001)은 ‘방해받지 않고 의식적인 노력 없이 현재 상황에 의식을 집중하는 능동적 경험’이라고 하였다. 여기에서 두 개념은 공통적으로 개인의 자발적인 능동성을 강조한다. 또한 Reid와 Hresko(1981)는 주의집중은 내적 및 외적자극에 관심을 집중하는 능력으로 보았다.

주의집중은 주의, 혹은 주의력 등과 함께 쓰여지고 있으며, 학자나 이론마다 약간의 해석을 달리하지만 그 핵심 개념은 유기체가 사물에 초점을 맞추어 ‘주의한다’라는 뜻을 모두 포함한다. 이때 ‘주의한다’는 것은 특정한 과제나 목표에 초점을 맞추는 행위이며, 계속 진행되어지는 사건으로부터 과제 수행에 유용한 정보를 추출하는 지각과정을 의미하는 것이다(Gibson & Rader, 1979).

인간의 지각과정을 좀 더 체계적으로 해석한 정보처리이론에서는 주의를 목적적 조작(purposeful operation)으로 보았다. 즉 인간은 환경속의 자극을 단지 수동적으로 받아들이기보다는 능동적으로 찾으려 하는데, 특히 아동은 성장해 감에 따라 자동적이고 수동적으로 감각 정보를 획득하는 것에서 점차 벗어나게 되며, 자신만의 목표를 세우고 그 목표를 달성하기 위해 주의할 대상을 목적적 또는 능동적으로 추구하게 되는데 이와 같은 목적적 능동적 과정이 주의라고 하였다(Thomas, 1979: 이장한, 2001 재인용).

또한 주의를 감정에 의해 영향을 받는 능동적인 측면과 환경에 의해 영향을 받는 수동적인 측면으로 구분 지었는데, 주의의 능동성은 집중(concentration)

으로, 수동적인 면을 주의(attention)란 용어로 구분 짓기도 한다.

다음으로 유기체가 주의과정을 전개하는 방식에 따라 수동적 주의와 능동적 주의로도 나눌 수 있으며 다시 주의집중 대상의 수에 따라서 선택적 주의, 다중주의, 간과적 주의로 나눌 수 있다. 여기에서 선택적 주의는 수동적 주의과정이나 능동적 주의 과정을 모두 포함하며 학습의 효율성과 가장 관련이 깊다고 본다(윤미숙, 2008).

한편 정보처리학자들은 인간을 정보처리체계로 가정하고 좀 더 과학적으로 정보에 주의를 기울이는 일련의 과정을 해석하려 하였다. Keeler와 Neil(1978)은 주의용량에 근거하여 주의집중에 대한 다양한 견해를 포괄적으로 정리 하여 주의집중을 세 가지로 개념화 했다(이숙희, 2001 재인용).

첫째, 주의집중은 정보의 선택적 입수(selective intake)과정으로 정보처리 기체의 제한된 처리 용량 때문에 감각기억과 반응결정 단계에서 여과장치의 기능을 한다.

둘째, 주의집중은 부호통합 또는 부호특성 통합과정과 밀접한 관계가 있다.

셋째, 주의집중은 제한된 용량을 갖는 특정 정보처리 단계가 아니라, 기억에 접근하는 정보의 흐름을 조정하고 예상하는 정보에 대한 마음(mental set)을 갖도록 하는 일종의 통제과정이다.

종합하면, 주의집중은 관련 자극 중 어느 한 곳에 초점을 맞추는 선택적 자극이라는 입장이 지배적이다. 선택적 주의력(selective attention)은 한꺼번에 제시되는 여러 자극 중 과제와 관련된 자극에만 우선적으로 주의를 기울이는 능력을 말하며, 나이나 대상의 각성 상태에 따라 영향을 받을 수 있는데 정상아동의 경우 3~12세까지는 지속적으로 발달한다. 또 이러한 선택적 주의는 인지적 억제에 의존하며, 이때 인지적 억제는 내적·외적 자극들을 통제하고 주의집중에 방해되는 정보들을 억제한다고 설명하고 있다(조미숙, 2008).

다음으로 주의집중의 문제가 있는 유아의 특성을 살펴보면, 주의가 산만

하고 부주의하며 지나치게 활동적이어서 정서가 불안정하고 낮은 자존감을 형성하게 된다. 이러한 사람은 학습적인 문제, 과제의 지속성, 과제의 마무리나 완성, 친구 관계에서 지속적인 우정관계의 유지 및 사회적 부적응을 유발한다. 주의력이 부족한 아동은 자신이 가지고 있는 주의력과 노력을 제대로 활용 및 조직화하지 못하는 어려움과 충동적인 반응을 억제하지 못하는 어려움, 그리고 즉각적인 만족추구와 상황에 맞게 자신을 조정하는 능력이 부족하다고 지적된다(Douglas, 1972: 구양숙, 2004 재인용).

이와 같이 주의집중은 모든 학습과 정보처리에 기초가 되는 인지능력으로서 주의집중의 어려움이 있게 되면 집중하는 것, 듣는 것, 그리고 기억하는 것에 어려움이 따르므로 주의집중력이 약한 아동들을 도와주어야 할 필요성이 제기되었다(이장한, 2001).

주의집중의 부족을 유아 개인의 내적동기에서 찾으려는 입장에서는, 학습을 방해하는 중요 요인 중의 하나는 주의력결함이며 이 결함은 발달이 지체되는 주요원인이 되며, 주의집중의 문제는 그들이 자기자극을 할 때 더 나빠지며, 낮은 동기와 밀접한 관련이 있다. 만약 학습자가 학습에 동기화되어 있지 않다면 아마도 그들은 교사에게 주의를 기울이지 않을 것이다(이상복·이상훈, 1998). 이와 같이 주의집중은 여러 가지 기술이 요구되는 복잡한 과정이므로, 학습자가 자극에 적절하게 초점을 맞추어 주위의 경쟁자극을 물리치고 하나의 자극을 선택하여 집중하기 위해서는 자발적인 동기가 필요하다.

주의집중의 부족에 대한 부모 및 아동 전문가들의 입장은 취학 전 아동에게서 나타나는 공통적인 행동문제의 중심이 집중력이 없고 산만한 행동이라고 지적하였다. 나아가서 이러한 문제는 정의적인 면에서도 영향을 주어서 이들은 또래집단에서 적응이 순조롭지 못하고 교사에게 부정적인 평가를 자주 받게 되며 또래로부터 자주 소외됨으로 자신감을 잃게 되고 결국 부정적인 자아관을 형성하게 되는데, 부정적인 자아관은 정상적인 사회인으로 성

장을 방해하고 사회구성원으로서 역할을 수행하는데 나쁜 영향을 주게 된다 (이숙희, 2001).

주의집중이 후기 아동기에 미치는 영향을 좀 더 살펴보면, Anita(1985)는 유치원에서 적응하지 못한 아동을 3년간 중단 연구한 결과 이들은 초등학교에 들어가서도 여전히 부적응 행동을 보였다. 이러한 결과는 학령전기 행동 문제는 학령기까지 연결됨을 알 수 있다. 또 행동문제는 그 증상이 연령이 증가하면서 과격한 행동수준이 감소하여 눈에 덜 띄기도 하지만 행동 및 정서문제와 학업상의 어려움은 여전히 존재하며, 사춘기 내내 적응문제를 겪을 뿐 아니라 청소년기까지 그 문제가 지속된다고 밝혔다(Weiss, 1983: 최진아, 2003 재인용).

이상의 견해를 종합해보면 유아의 주의집중은 외부로부터 들어오는 여러 자극들을 분류하여 선별하는 작용으로 여러 가지 자극 중에서 어느 하나를 선택하고 다른 것을 억제하는 작용, 또는 과정으로 정의할 수 있다. 또한 주의집중은 주의력의 하부 개념으로, 받아들인 여러 자극 중에서 중요하다고 생각하는 것 즉, 선택된 것에 대해 능동적으로 주의를 기울이는 것을 의미한다.

2) 주의집중의 발달

유아는 유아기동안 감각기관의 발달과 함께 지각능력이 발달하게 되는데, 유아의 지각능력은 지각과정에서 어떤 자극에 주의를 기울이고 어떤 자극을 무시하느냐를 결정짓는 주의집중력에 영향을 준다. 발달적으로 볼 때 유아의 연령이 증가함에 따라 선택적으로 주의를 집중하는 경향도 분명해진다. 나아가서 유아의 주의집중력과 같은 지각능력의 발달은 여러 인지적 조작이나 지적과제 해결의 기초가 되는 매우 중요한 발달과제이므로 유아기에 이러한 지각능력의 발달을 촉진하는 교육적 배려가 필요하다(김태련 외,

2004).

형태심리학적 접근에서는 주의력 부족의 원인으로 선택적 주의집중 과정에서의 결손을 지적한다. 선택적 주의란 전경과 배경을 구분하는 것으로 수없이 많은 정보 중에서 필요한 정보에 주의를 기울이는 것을 말한다. 이처럼 인간은 선천적으로 전경과 배경을 분리하려는 성향과 보편적 능력이 내재되어 있다고 가정하며, 만일 아동이 여러 감각을 통해 얻은 정보를 통합 및 조직화하지 못하면 형태심리학에서는 행동의 문제가 유발된다고 해석한다(김태련 외, 2004).

정보처리 이론에서는 주의집중 과정을 유기체와 환경과의 상호작용에 있어서 가장 기본적인 과정이며, 정보처리 이론의 확대는 아동이 어떻게 자신의 인지기술을 주어진 상황 속에서 적용하면서 변화해 나가는지 체계적으로 다루었다. 또한 주의집중, 기억 등의 다양한 인지과정이 또래집단이나 연령의 변화에 따라 사고에 미치는 영향이 어떠한지 밝히고자 하였다.

연령변화와 주의집중시간과의 관계를 살펴본 Berk(2003)에 의하면, 연령대별로 주의집중 시간이 다르고, 연령이 증가할수록 다른 정보를 무시하고 목표와 관련된 상황에 의도적으로 주의를 집중하게 되며 주변의 정보에 선택적으로 주의를 기울일 수 있게 된다(조미숙, 2008 재인용). 또한 주의집중은 유아의 연령에 따라서 발달하는데, 연령이 증가함에 따라 특정자극에 선택적으로 주의 집중하는 능력이 증가하고, 복잡한 자극에 대한 선호도 및, 시각적 응시의 유동성이 증가하여 더욱 완전하고 체계적으로 발달한다고 밝혔다(김태련 외, 2004).

한편, 유아 자신이 선호하는 놀잇감과 주의집중의 변화를 밝히고자 한 연구에 의하면, 유아가 자신의 마음에 드는 놀잇감을 이용한 활동에 대해서는 어느 정도 적정시간 이상을 집중하여 활동 할 수 있으며(Van Istyne, 1932: 이숙희, 2001 재인용), 평소 주의집중의 어려움이 있는 아동도 자신이 좋아하는 취미나 비디오 게임하기와 같이 재미와 흥미를 많이 느끼는 활동에 대

해서는 집중을 잘하며, 신기한 일 또는 새로운 상황에 참여하면 몇 시간씩 주의를 집중하기도 한다(Paker, 1992).

주의집중을 얻는 방법으로 권영례(1986)는 유아의 흥미와 연결 될 때 주의집중을 얻고, 주의집중을 계속적으로 유지할 수 있는 방법으로 다양한 자극, 의사소통 경로의 변화 그리고 교수매체의 다양성 등이 주어질 때 주의집중에 효과적이라고 하였다. 또 유아들이 이해가 가능할 때 더 능동적으로 주의집중을 하며, 평소 집중력이 부족하여 이야기나누기나 동화 시간에 빈번히 지적을 받는 유아일지라도 본인의 흥미와 직결된 선호하는 놀이에는 주의집중의 문제가 전혀 나타나지 않는 것을 쉽게 볼 수 있다.

이러한 주의집중의 발달은 환경과도 밀접한 관련이 있는데, 주의집중의 발달을 위해서는 가정의 양육환경과 교육기관에서의 또래 및 교사의 영향이 중요하다고 할 수 있다.

주의집중에 대한 다수의 연구들은 주의집중 부족과 같은 문제의 원인을 가정의 양육환경과 가족관계에서 찾고자 하였다(백혜정·황혜정, 2006; 석주영 2004; 이숙희, 2001; 조은주, 2006). 가정환경의 변인은 아동의 사회적, 인지적, 정서적 발달에 중요한 역할을 하며, 주의집중의 발달 또한 유전적요인도 있지만 환경의 조성에 따라 변화가능성이 충분하다는 것이다. 주의집중과 가정환경간의 관계에 관한 연구들에서는 바람직한 가정의 양육환경이 주의집중 발달에 도움이 된다고 보고하고 있으며, 이숙희(2001)는 가족 간의 대화, 수용적인 태도, 부모들의 절도 있는 양육행동이 자녀의 주의집중력 발달에 도움을 주며 가족 간의 원만한 유대관계도 중요하다고 하였다.

또한 교육기관도 유아의 주의집중 발달에 중요한 영향을 미친다. 유치원은 유아에게 있어서 사회적 상호작용의 장으로서 그 역할을 하지만 이와 동시에 학습의 장으로서의 역할도 한다. 유아는 주의집중 시간이 짧고, 자신을 통제하고 조절하는 능력이 부족한 것이 일반적인 발달 특징이지만, 교육을 통해 성장의 기초를 제공받아서 완성된 인격체로 성장할 수 있다. 교사는

유아의 여러 가지 행동문제를 발달과정에서 나타나는 일반적 행동으로 간과할 것이 아니라, 조절하여 바람직한 방법으로 끌어주어야 할 책임이 있다.

Campbell(1995)은 유아의 주의력 결핍과 같은 문제행동들은 유아기보다 후기 아동기 동안에 문제 행동으로 대두되기 때문에 가장 성공적이고 효과적인 중재와 치료는 심각한 수준에서 발생되기 전, 즉 취학 전 시기인 만 6세 이하 유아기에 조기선별과 중재가 필요하다고 밝혔다(홍주원, 2008 재인용). 그러나 지금까지 유아의 행동문제를 포함하는 주의집중에 대한 선행연구들은 주로 취학아동 대상의 연구(김양오, 2001; 김혜경, 2007)와 주의력 결핍과잉행동장애 대상의 연구(구양숙, 2004; 김현경, 2008)가 대부분으로 정상적인 학급 범주 내에서 유아의 주의집중을 돕는 활동을 다룬 연구는 미흡한 실정이다.

이상의 견해를 종합해보면, 주의집중의 문제는 유아 개인의 문제로 끝나지 않고 또래 집단의 공동목표 달성도 힘들게 할 수 있으므로 주의집중의 문제가 행동문제로 고착화되기 전에 개선하기 위한 지식과 기술을 가르침으로써, 유아의 성장과 발달을 도모하도록 적절한 교육적 배려가 필요하다고 할 수 있다.

3. 자아존중감

1) 자아존중감의 개념

James(1890)는 ‘심리학의 원리’를 통해 인간행동의 정의적 측면을 잊지 말 것을 강조하였다. 그는 ‘인간이 자신의 것이라고 할 수 있는 모든 것’으로 ‘자아’를 정의하였다. 이후 자아에 대한 연구는 Allport등에 의해 그 맥락이 이어졌으며 유아의 발달과 적응행동에 중요하게 인식되어 오늘날까지 지속적인 연구가 이루어지고 있다.

자아존중감은 자기효능감(self-efficacy), 자아유능성(self-competence), 자아평가(self-evaluation), 자아수용(self-acceptance), 자신감(self-confidence), 자아지식(self-knowledge), 자아이미지(self-image), 자아개념(self-concept) 등과 함께 쓰이고 있으며, 개인의 가치나 무가치를 평가할 때 사용하는 의미로 상호 교환적으로 사용되어진다. 여기에서 자아존중감과 자아개념은 자주 혼동되어 정의되고 있는데 함께 쓰여 지는 입장과 엄밀히 구분하여 다르게 보는 입장이 공존하고 있다.

자아개념은 자아에 대한 기술적이고 설명적인 개념으로 자아존중감에 비하여 좀 더 포괄적으로 사용되며, 자아존중감은 자신의 특성에 대한 긍정적 혹은 부정적인 감정의 판단을 포함한 다른 사람과 구분하여 지각 하는 것으로 엄밀히 구분하기도 한다(Mussen, Conger, Kagan, & Huston, 1984).

또한 자아존중감과 자아개념을 같은 의미를 가진 상호 교환적으로 사용하는 동일개념으로 보는 입장(이순재, 1994; 홍성열, 1985; Webb, 1955; Marsh, Relich, & Smith, 1983; 김순민, 2003 재인용), 그리고 자아존중감을 자아개념의 하위요인 또는 부분개념으로 정의하는 입장(이순재 1994; 홍성열 1989; Knbiniec, 1970; Korman, 1968; Verma & Bagely, 1982; 김순민 2003, 재인용), 그밖에 자아존중감은 개인의 신체적인 특성에 의해서도 영향을 받아 형성되는 자아개념으로 엄격하게 구분하지 않았고 인간의 발달과정에서 핵심적인 역할로 수행되어지는 일치된 개념으로 보는 입장이 있다(Harter, 1983).

자아존중감에 대한 학자들의 정의를 살펴보면, 자아의 평가적 측면은 최초로 Cooley(1912)와 Mead(1934)에 의해 논의되었다(송인섭, 1998). 자아존중감은 개인이 자신에 대하여 형성하고 유의하는 평가 또는 가치판단으로 자신의 특성에서 나타나는 경험들을 스스로 판단함을 뜻한다(Coopersmith, 1967).

최보가·전귀연(1993)은 자아존중감이 사회적 적응과도 관계가 깊다고 하였는데, 이는 개인이 자기 자신에게 내리는 인지적, 평가적 수준을 나타내는

심리적 경향으로 보았다. 또한 자아존중감은 자신에 대한 부정 혹은 긍정적 평가를 의미하는데, 여기에서 자신에 대한 우월함이나 자괴심 같은 타인을 경시하는 마음이나 태도는 자아존중감이 아니다(Rosenberg, 1965).

이처럼 자아존중감에 대하여 학자마다 다양하게 정의되어 해석되고 있는데 크게 두 가지 측면으로, 자신에 대한 평가적 태도와 감정적 태도로 나누어 볼 수 있다.

자아존중감의 평가적 태도란 대상의 유용성 및 도구적 가치를 근거로 한 인지적인 반응을 말하며, 감정적 태도란 크기나 방향과는 무관하고 개인의 실제적 가치를 근거로 하며 자기 자신을 수용하고 만족하게 여기고, 선호하는 반응이다(Wells & Marwell, 1976: 이성미, 2008 재인용). 자신에 대한 평가적 요소를 강조한 Rosenberg(1965), Gilmore(1974), 박아청(1983)의 정의와 자아존중감의 감정적 요소에 비중을 둔 Brownfain(1952), Long과 Henderson & Ziller(1968), McCandless(1970)의 정의, 다음으로 평가와 감정의 두 요소 모두에 비중을 둔 Coopersmith(1967), Wells & Marwell(1976)의 정의가 있다(이성미, 2008). 이상의 견해를 종합하면 자아존중감은 개인에 대한 평가적 요소와 감정적 요소를 모두 고려하여 정의하여야 하는 것을 알 수 있다.

따라서 본 연구에서의 자아존중감은 자신에 대한 평가 및 감정적 요소를 모두 포함하는 것으로, 자신을 가치롭고 유능하게 여기며, 나아가서 자신과 다른 사람도 사랑하고 존중할 수 있다고 생각하는 태도를 의미한다.

2) 자아존중감의 가치 및 특성

유아가 자신을 어떻게 보고 평가하느냐에 따라 사회적 행동양식의 방향이 달라지기 때문에 자아존중감은 중요한 가치를 지닌다. Rosenberg(1965)는 자아존중감이 낮은 사람은 자아존중감이 높은 사람에 비해 4배 이상의 불안

정한 자아정체성을 지니고 있으며, 낮은 자아존중감을 지닌 사람은 여러 가지 정신적 질환에 노출되기 쉬워서 불안, 신경증, 욕구불만 등의 고통을 더 받고 있고, 자신감 및 지도력이 부족하며, 이상은 높지만 실패를 두려워하는 특성을 가지고 있다고 하였다.

자아존중감은 어떤 결과를 얻고자 하는 행동을 성공적으로 수행할 수 있는 개인의 능력에 대한 신념을 뜻한다(Bandura, 1986). 또한 현재 진행 중인 행동에 영향을 미칠 뿐만 아니라 미래의 행동에도 영향을 미치기 때문에 인간이 선택을 해야 하거나 도전을 해야 할 상황에 직면했을 때 얼마나 버틸 수 있는지 등에 대한 개인의 의지와 직결되며, 후기 삶에도 지대한 영향을 준다. 더불어 자아존중감은 성격의 기본적 구성요소이기 때문에 대인관계에도 많은 영향을 준다. 자신에 대한 부정적 감정은 타인에게 그대로 투사되며 유아가 높은 자아존중감을 가졌느냐 못 가졌느냐는 그 유아가 환경에 적응하며 성공적인 생활을 하느냐, 반대로 또래들과 어울리지 못하고 자기는 쓸모없는 아이라고 생각하며 열등감을 가지고 어두운 생활을 하느냐를 결정짓는 원동력이 된다(김영숙, 1997).

자아존중감의 가치를 좀 더 살펴보면, 자아존중감은 사회적 적응과도 밀접한 관계가 있어서 스스로 사고하도록 도와서 비행의 유혹을 극복하도록 돕는다(김순민, 2003). 자아존중감이 교육기관에서의 적응 및 학업성취에 미치는 특성을 살펴보면, 자아존중감을 가진 유아는 자아존중감을 가지지 못한 유아에 비해 유아교육기관의 생활에 더 잘 적응하고 자신의 내적 통제에 의해 행동하며 많은 친구를 사귄다. 또한 유치원의 교육활동에 적극적으로 참여하여 매일의 생활이 기쁘고 행복하다고 여기고, 부모와의 관계에서도 원만한 특성을 보인다(김영숙, 1997). 학업성취와 자아존중감의 상관관계를 좀 더 살펴보면, 학문적인 성공은 자아를 긍정적인 방향으로 증진시켜 역량을 증가시킬 수 있는 반면에, 학교생활에서 성공하지 못한 아동들의 낮은 자아존중감은 성취를 낮게 하고 학문활동의 위축을 가져온다고 밝혔다(송인

섭, 1998). 또한 자아존중감과 학업성취는 상관관계가 매우 높다는 연구결과들이 발표되고 있어서, 이는 학업성취와 자아존중감은 후기 학업성취 예언에 중요한 역할을 한다는 결과를 뒷받침해 준다(송인섭, 1989).

이상의 견해를 종합해보면 긍정적인 자아존중감은 유아의 성격 및 인성 발달, 대인관계에 주는 영향, 사회적 적응 및 학업성취에도 긍정적임을 알 수 있다. 따라서 자아존중감은 자신의 존재를 긍정적으로 생각하고 자신이 원하고 필요로 하는 것은 존중할 자격과 능력이 있다는 믿음을 갖도록 함으로써 미래의 행복한 삶에 대한 기대와 함께 현재의 삶에서 바람직한 결과를 유도한다는 측면에서 그 가치를 찾아볼 수 있다.

3) 자아존중감의 발달

유아는 연령이 증가함에 따라 ‘자아’ 즉 ‘나’에 대한 경험을 축적하게 되므로 자아가 발달해간다. 그러므로 다른 발달의 제 영역들과 마찬가지로 자아존중감의 기초 또한 생애초기부터라고 할 수 있다.

Erikson(1968)은 인간이 자아를 통해 사고, 감정, 행동을 조절할 수 있는 합리적 존재로 본다. 구강기의 빨고자 하는 자아양식을 시작으로 2세경부터는 스스로 먹고 배설하며 옷을 입는 등의 자조기술을 성공적으로 수행하면서 자신에 대한 신뢰감을 갖게 되고 자아존중감의 기초가 형성된다. 이때 각 발달 단계의 연령은 환경의 여건에 따라 빠르거나 늦어질 수 있으며 발달의 시기는 각 개인의 일생에 걸쳐 일어난다.

다음으로 성인의 의지에 대항하여 자신의 요구를 주장하는 유아초기부터 자아존중감이 싹트기 시작한다는 Piaget(1965)의 인지발달론에 의하면 신생아가 자기에 대해 인식을 하지 못하다가 자신이 아닌 것에 대해 구분하는 대상개념이 발달하면서 자아인식이 형성된다고 한다. 이후 자아인식은 3~5세에 발달하는 표상적 사고능력과 언어능력에 의해 가능해지는데 전 조작적

사고단계 동안은 신체적인 자아를 인지할 수 있게 되고, 구체적 조작단계에서는 인지능력의 발달에 힘입어 아동은 어느 정도 안정적인 자아를 형성하게 된다.

자아존중감이 긍정적으로 발달한 사람의 특징을 Coopersmith(1981)는 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 중요한 타인에 의해 사랑받고 인정받는 느낌의 정도를 나타내는 중요성이다. 둘째, 자신이 생각하는 중요한 영역에서의 수행 정도를 의미하는 유능감이다. 셋째, 도덕적 윤리적 기준의 획득을 나타내는 가치감이다. 넷째, 자신이 타인의 생활에 미치는 정도를 나타내는 영향력이다.

현재까지 자아존중감의 발달에 관하여는 행동주의 심리학자들(Bandura, 1969; Skinner, 1971)과, 사회심리학자들(Cooley, 1902; Coopersmith, 1967; Rosenberg, 1979; Staines, 1958)에 의해 주요 논쟁점이 되어 왔다. 대표적인 행동주의 심리학자인 Skinner(1971)는 유전과 환경에서의 조건과 강화가 결합되어 자아존중감에 작용하며, Bandura(1969)는 모방이론을 통하여 개인의 행동특성은 모델에 대한 모방학습 및 동일시에 의하여 발달한다고 보았는데, 타인의 태도로 인해 통합되는 과정을 동일시라 하였고, 자아존중감의 발달은 모방 및 동일시에서 시작된다. 즉 모델로서의 타인을 관찰하는 과정에서 유아는 모델의 행동기준과 특성을 습득하게 되고, 파지의 과정을 거치게 되며 이것은 유아의 자기개념 형성에 영향을 미친다. 이때 유아는 자신에 대한 스스로의 평가인 자기강화를 긍정적으로 하느냐 그렇지 못하느냐에 따라 자아존중감에 영향을 미치며, 이때 긍정적 자기강화의 빈도가 높으면 자아존중감도 높아지게 된다.

사회심리학자들은 개인과 사회의 연관성에 의하여 자아존중감이 발달한다는 입장을 취했으며 사회심리학자들의 견해를 살펴보면, Cooley(1902)는 면경자아이론(the looking-glass self theory)을 통하여 사회 속에서의 개인에 반영된 가치가 자아존중감이다. Staines(1958)는 교사의 언어와 비언어적 대

화가 자아존중감에 영향을 주며, 교사가 하루에 사용하는 일상적인 설명은 아동에 대한 지위와 평가, 정서적인 내용이 대부분으로 또래집단 안에서의 기대와 역할모형을 제공하므로 아동은 이에 대해 비교하게 된다. 그리고 Coopersmith(1967)에 의하면 타인이 그 개인에게 보여주는 관심의 정도이기 때문에 부모나 교사가 설정한 준거가 자아존중감의 발달에 매우 중요하게 작용한다.

다음으로 자아존중감 발달에 대한 관련 문헌과 선행연구결과를 연구 분야별로 살펴보면 다음과 같다.

먼저 또래변인 및 우정관계와 자아존중감의 관계를 살펴보면, 또래와의 관계는 단지 사회성 발달은 물론이거니와 성격·정서·인지적 발달까지 영향을 준다. 또래는 스스로를 평가할 수 있는 기준을 제공하는 사회적 비교의 기능을 가지며 유아는 또래와 자신을 비교 평가한다. 이러한 평가결과는 자아상과 자아존중감 형성의 기초가 된다(김태련 외, 2004).

외모 및 신체상이 자아존중감에 미치는 연구결과를 살펴보면, 신체상은 4~5세유아들에게 까지도 영향을 미친다는 연구(Lerner, Karabenick, & Meisels, 1975)와 자아에 대한 작문자료들을 토대로 만든 2,000개가 넘는 논의 중 27%가 신체적 외모에 관한 연구라고 밝혔다(Thomas, 1974: 송인섭, 1998 재인용).

다음으로 가정외의 교육기관도 자아존중감 발달에 주요 변인이 될 수 있는데, 5~6세경의 아동은 사회적 수용, 학업적 유능, 운동능력 등 다양한 영역에서 뿐만 아니라 옷차림, 소유물, 가정배경에 대해서도 다른 아동과 자신을 비교하게 된다. 자아존중감 발달에 영향을 미치는 중요한 요인의 하나는 또래집단의 사회적 비교이며, 이때 사회적 비교가 긍정적일 때는 바람직한 자아상이 형성된다(김태련 외, 2004).

마지막으로 유아의 자아존중감 발달에 영향을 주는 변인은 교사와 부모이다. Purkey(1970)는 유아가 또래들과 함께하는 활동들은 자아존중감을 높여 주는데 바람직한 결과로 작용을 하며, Walsh(1980)는 유아를 둘러싼 교육환

경이나 훈련에 의한 활동도 유아의 긍정적 자아의 발달에 중요한 영향을 미치며, 교사는 부모와 같은 역할을 하면서 유아의 생활에 가장 중요한 인물이다.

유치원은 첫 교육기관으로서 가정이 아닌 다른 곳에서 유아가 오랜 시간 집단생활을 하는 곳이다. 따라서 교육기관에서의 영향이 매우 크다는 것을 간과할 수 없음을 인식하여 교사의 행동 지침서도 제시되고 있다.

Meier(1992)는 ‘교사의 행동지침’에서 시선을 마주하고 웃어줄 수 있어야 하고, 적당한 신체적 접촉과 상냥한 목소리 그리고 유아의 행동에 대하여 짤막한 말로 응해주라고 하였다. 여기에서 교사가 유아의 말에 대해 “나누어 가지니까 고맙구나, 잘 들어줘서 고마워” 등의 말로 유아의 말에 대응하고 자주 칭찬하는 것은 교사가 가르치고자 하는 행동양식을 실천할 수 있는 가장 적절한 방법이라고 제시하였다(권점자, 2005 재인용).

이상으로 살펴본 자아존중감 관련 선행연구와 관련문헌을 변인별로 나누어 보면 다음과 같다. 먼저 외모 및 신체상(신관호, 1996; 우정숙, 1993; 조지숙, 1992; Lerner, Karabenick, & Meisels, 1975), 또래변인 및 우정관계(김선희, 2000; 도현심·최미경, 1998; 석주영, 2004), 가정환경 및 부모의 양육행동(김경연, 1987; 김순민, 2003; 김영숙, 2007; 도현심·최미경, 1998; 손화희·윤종희, 1990; Branden, 1994; Coopersmith, 1981; Mussen, 1984), 교사 및 교사중재(권점자, 2005; 문경애, 2005; 임덕남, 2007; Coopersmith, 1967; Purkey, 1970; Walsh, 1980)등이 있다.

지금까지 살펴본 자아존중감 관련 선행연구는 대부분 가정환경과 어머니의 양육행동에 관한 연구가 대부분이며, 유아를 둘러싼 성인 즉 부모와 교사의 유아에 대한 긍정적인 태도 및 행동은 유아의 긍정적인 자아개념 형성과 그 정적 상관이 매우 크다는 것을 알 수 있다. 또한 교사변인은 유아가 건강한 자아존중감 증진을 위해서 나아가도록 돕는 적극적인 협력자로서의 관련성이 큼을 시사하고 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구는 서울시내 공립유치원인 J초등학교병설유치원과 C초등학교병설유치원의 만 4~5세 혼합연령으로 구성된 오후재편성 중일반학급의 유아 40명을 대상으로 하였다. 실험집단은 J유치원의 유아 20명이며, 통제집단은 C유치원의 유아 20명이다.

연구대상 학급의 교사 변인을 살펴보면, 실험집단인 J유치원의 교사는 현재 교육대학원에 재학 중인 본 연구자이며, 통제집단인 C유치원의 교사는 교육 경력 5년차로 4년제 대학에서 유아교육을 전공한 교사이다.

연구대상으로 선정된 유치원과 통제집단 유치원은 인접한 지역에 위치하여 사회·경제적으로 생활환경이 비슷한 가정의 자녀들이며, 실험집단과 통제집단 유아의 구성 비율은 표 1과 같다.

<표 1> 실험집단과 통제집단의 유아 구성

집단구분	전체수	연구대상		평균월령
		남	여	
실험집단	20	11	9	4.65개월
통제집단	20	12	8	4.60개월
계	40	23	17	

본 연구를 위한 실험집단과 통제집단 유아 및 부모의 인구학적 배경은 표 2와 같다.

<표 2> 연구대상 유아 및 부모의 인구학적 배경 (N=40)

평가영역	하위항목	빈도(%)
연령	만4세	15(37.5)
	만5세	25(62.5)
성별	남자	23(55.5)
	여자	17(44.5)
형제유무	외동	6(15.0)
	1명	25(62.5)
	2명	9(22.5)
어머니연령	20~29세	2(5.0)
	30~34세	8(20.0)
	35세 이상	30(75.0)
아버지연령	20~29세	1(2.5)
	30~34세	6(15.0)
	35세 이상	33(82.5)
어머니학력	고졸이하	13(32.5)
	전문대졸	5(12.5)
	대졸	18(45.0)
	대학원졸	4(10.0)
아버지학력	고졸이하	8(20.0)
	전문대졸	10(25.0)
	대졸	16(40.0)
	대학원졸	6(15.0)
어머니직업	무직, 가정주부	5(12.5)
	일일노동자, 비정규직 근로자, 가내부업	5(12.5)
	서비스직 종사자	7(17.5)
	일반 판매종사자, 소규모 자영업	6(15.0)
	일반 사무직	6(15.0)
	전문직, 기업주, 고위공무원	11(27.5)
아버지직업	일일노동자, 비정규직 근로자, 가내부업	2(5.0)
	서비스직 종사자	12(30.0)
	일반 판매종사자, 소규모 자영업	11(27.5)
	일반사무직	8(20.0)
	전문직, 기업주, 고위공무원	7(17.5)
전 체		40(100.0)

2. 연구 도구

1) 주의집중

유아의 주의집중을 알아보기 위하여 본 연구에서 사용한 검사도구는 두 가지로서 유아의 주의집중을 교사가 평정하는 척도와 연구대상 유아의 주의집중을 직접 관찰하여 측정하는 도구이다. 각 도구에 대한 구체적인 설명은 다음과 같다.

(1) 주의력결핍 과잉행동장애 평정척도(ADHD Rating Scale)

본 척도는 유아의 주의집중을 측정하기 위한 도구로서 미국 메사추세츠 대학교의 DuPaul(1990)이 표준화한 것으로 류문화(1996)가 재구성하였다. 이 도구는 부모나 교사가 평정하며, 주의력문제와 과잉행동, 충동성 등을 사정하는 총 14개 문항으로 구성되어 있으며 본 연구에서는 실험집단과 통제집단의 담임교사가 측정하였다. 채점 방법은 ‘전혀 없음’은 0점, ‘약간 있음’은 1점, ‘좀 많음’은 2점, ‘아주 심함’은 3점의 Likert 4점 척도로, 점수가 낮을수록 주의집중이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서의 Cronbach's α 지수는 .91로 산출되었으며, 주의력 결핍 과잉행동장애 평정척도의 문항구성 및 문항수는 표 3과 같다.

<표 3> 주의력 결핍 과잉행동장애 평정척도의 문항구성 및 문항 수

하위요소	문항내용	문항번호	문항 수
주의력	주의력이 부족함으로 인해 나타나는 행동특성을 표현함	3, 6, 7, 8, 12, 13	6
과잉행동	과잉행동에 의해 나타나는 행동특성을 표현함	1, 2, 14	3

충동성	충동성에 의해 나타나는 행동특성을 표현함	4, 5, 9, 10, 11	5
계			14

(2) 주의집중 행동 관찰

본 연구에서는 면접과 평정척도를 통해 수집된 자료 외에, 매 회기마다 유아의 주의집중 행동을 관찰하였는데, 교사가 신체활동게임 중 대상유아의 표적 행동에 대해 주의집중 행동 관찰기록표에 평정하는 방식으로 실시되었다. 관찰에 사용된 도구는 김현희 외(2001)가 독서치료를 이용하여 학생들의 주의집중을 강화하기 위하여 사용한 자료로서, 주의집중 행동의 정도를 ‘전혀 집중하지 못함’, ‘매우 짧게 집중함’, ‘간헐적으로 집중함’, ‘상당히 집중하는 편임’, ‘일정하게 집중함’으로 구분하여 측정하도록 되어있다. 채점 방법은 ‘전혀 집중하지 못함’은 1점, ‘매우 짧게 집중함’은 2점, ‘간헐적으로 집중함’은 3점, ‘상당히 집중하는 편임’은 4점, ‘일정하게 집중함’은 5점으로 하였으며, 주의집중 행동에 대한 측정기준은 표 4와 같다.

<표 4> 주의집중 행동 측정기준

항목	정 의
일정하게 집중함(눈, 몸)	눈과 몸을 그림책 및 신체활동게임에 일정하게 집중하는 경우
상당히 집중하는 편임	정해진 자리에 있고, 그림책 및 신체활동게임에 집중하는 경우
간헐적으로 집중함	그림책 및 신체활동게임에 간헐적으로 집중하는 경우
매우 짧게 집중함	자리를 이탈하고, 그림책 및 신체활동게임에 매우 짧게 집중하는 경우
전혀 집중하지 못함	교사의 허락 없이 주변을 돌아다녀 활동을 방해하며, 그림책이나 신체활동게임에 전혀 집중하지 못하는 경우

출처: 김현희 외(2001). 독서치료. 서울: 학지사. 내용을 수정·보완함.

2) 자아존중감

유아의 자아존중감 검사는 송인섭(1993)이 표준화한 자아개념 검사지로 4~7세 유아들의 자아개념을 측정하기 위해 제작된 카드형식의 검사이다.

검사카드는 여러 가지 특성을 나타내는 문항과 이를 잘 나타내 주는 그림으로 구성되어 있는데, 전체가 4개의 하위 요소로 구성되어 있으며 자아존중감의 하위요소별 내용은 다음과 같다.

(1) 정서적 자아

정서성은 이상성, 도덕성, 신체, 외모 즉 생김새에 대한 자아의 지각을 나타낸다.

(2) 가족 자아

유아가 가정에서 느끼게 되는 적응에 대한 지각 정도를 의미한다.

(3) 사회적 자아

교사, 또래집단에 대한 지각으로 사회적 상황에 적응하는 정도, 특성을 의미한다.

(4) 학문적 자아

유아가 학습하는 활동에 대한 긍정적 또는 부정적 특성을 나타내는 것이다. 자아존중감 검사의 채점방식은 교사가 면접을 통하여 유아에게 문항을 질문하여 ‘예’는 1점, ‘아니오’는 0점으로 채점한다.

본 연구에서의 Cronbach's α 지수는 .84로 산출되었으며, 자아존중감 검사의 하위요소별 문항구성 및 문항 수는 표 5와 같다.

<표 5> 자아존중감 검사의 하위 요소별 문항구성 및 문항 수

자아존중감 하위요소	문항번호	역산처리문항	문항 수
정서적 자아	4, 16, 24	8, 12, 20	6
가족 자아	3, 7, 23	11, 15, 19	6
사회적 자아	2, 10, 16, 18	6, 14, 22	7
학문적 자아	1, 9, 13, 17, 21, 25	5	7
계			26

3. 연구 절차

본 연구의 절차는 연구 보조자 훈련, 예비연구, 사전검사, 실험처치, 사후검사의 순으로 이루어졌다.

1) 연구 보조자 훈련

연구 보조자 훈련은 2008년 9월 18일에 실시하였다. 실험집단의 교사 1인과 통제집단의 담임교사 1인이 본 연구를 위한 연구 보조자로 참여하였으며, 통제집단의 교사에게 연구의 목적과 내용 및 검사 도구에 대해 설명하고, 검사도구 실시상의 주의점과 실시방법을 숙지시켜 검사가 동일한 방법으로 이루어지도록 하였다. 본 연구에 들어가기 전 연구 보조자 2인과 신체활동게임의 목적 및 전개방법에 대한 설명과 매주 전개될 신체활동게임 계획안 검토 및 교수방법에 대해 의논 하였다. 실험집단의 담임교사인 본 연구자가 모든 프로그램의 진행을 맡았으며, 연구보조자인 실험집단의 교사는 게임도구 배치 등에 도움을 주었다.

2) 예비연구

본 연구에 앞서 연구에 사용될 검사도구의 적절성과 프로그램의 효과성 및 효율적인 검사방법을 결정하기 위하여 예비연구를 2008년 9월 18일부터 9월 19일까지 2일 동안 실시하였다. 본 연구의 대상에 포함되지 않는 C초등학교병설유치원의 다른 학급 유아 10명(만 4~5세, 5명씩)을 대상으로 평정하게 하여 예비연구 결과, 주의집중 검사, 자아존중감 검사 실시상의 문제가 없는 것으로 나타났다.

3) 사전검사

주의집중과 자아존중감 사전검사는 그림책을 활용한 신체활동게임을 적용하기 전인 2008년 9월 29일부터 2008년 10월 10일까지 실험집단과 통제집단의 담임교사에 의해 실시되었다.

4) 실험처치

(1) 그림책 선정

본 연구에 사용된 그림책은, 이 경우 외(1997)의 ‘유아에게 적절한 그림책’을 기준으로 문학적 가치와 교육적 효과를 고려하여 선정하였다. 그림책은 단순하면서 유아들이 친근해 하는 소재의 일상적인 경험이 담긴 이야기로, 등장인물들의 동작을 모방하거나 동일하기 쉬운 주제로 자아존중감의 하위요소를 경험할 수 있는 내용을 담고 있다.

구체적인 그림책 선정 과정은 다음과 같다. 그림책의 선정은 관련서적(김현희 외, 2003; 서정규·남규, 2005; 이은경, 2007; 장혜순, 2008)과, 선행연구(문경애, 2005; 송성은, 2005; 조정연, 2005)를 토대로 선정하였다. 1차적으로 본 연구자가 선정한 32권의 그림책에 대하여 대학원에 재학 중인 2명의 교사와 유아교육 전문가 1인의 검증을 받고, 본 연구목적의 적합성을 고려하여 최종 16권을 선정하였다. 회기별 그림책 자료 및 자아존중감 하위요소는 표 6과 같다.

<표 6> 그림책 자료 및 자아존중감 하위요소

회기	그림책	글/그림	출판사	자아존중감 하위요소
1	이슬이의 첫 심부름	쓰쓰이 요리코/ 하야시 아키코	한림출판사	정서적 자아 - 독립심, 성취감

2	넌 할 수 있어, 아가야	에이미 헤스트 / 아나타 제람	베틀·북	가족 자아 - 가족 수용
3	무지개 물고기	마르쿠스피스터/ 마르쿠스피스터	시공주니어	사회적 자아 - 친구사귀기
4	나는 내가 좋아	제이미리 커티스/ 로라코넬	중앙출판사	학문적 자아 - 학업능력
5	세상에서 가장 소중한 보물은 나	니나 쉰들러/ 앙엘라 켈렌베크	중앙출판사	정서적 자아 - 자아가치
6	아빠 나 사랑해?	바버라 엠.주세/ 바버라 라발리	벨 이마주	가족 자아 - 아버지수용
7	달라서 좋아요	후세야스코/ 후세야스코	대 교	사회적 자아 - 또래관계
8	지각대장 존	존 버닝햄 / 존 버닝햄	비룡소	학문적 자아 - 학교적응
9	깃 털 없는 기러기 보르카	존 버닝햄/ 존 버닝햄	비룡소	정서적 자아 - 신체, 외모
10	짧은 귀 토끼	다윈시/ 탕탕	고래이야기	가족 자아 - 어머니수용
11	에드워드: 세상에서 가장 못 된 아이	존 버닝햄/ 존버닝햄	비룡소	사회적 자아 - 사회적수용
12	엄마, 할 수 있다고 말해주세요	이프 스타워바에르트/ 흐레이트 보스하에르트	계수나무	학문적 자아 - 학습능력
13	악어오리 구지구지	친즈위엔/ 친즈위엔	예림당	정서적 자아 - 자아정체성
14	쇠뿔구리구리	유애로/ 유애로	보림	가족 자아 - 모성애
15	오스카는 친구가 필요해	존 스티븐스/ 맥 루터포드	삼성출판사	사회적 자아 - 또래수용
16	(개구리 학교의 즐거운)수학시간	프리실라버리스	초록개구리	학문적 자아 - 학습능력

(2) 신체활동게임 선정

신체활동게임은 그림책의 내용이 지니는 주제와 상황에 기초하여 본 연구의 목적에 적합하도록 구성하였다. 이러한 신체활동게임은 소기의 목표달성을 부여한 게임으로 그림책의 내용을 담고 있다. 또한, 유아가 지니는 활발한 움직임의 요소를 충족하면서 규칙과 자기조절을 경험하도록 하였으며 활동에 즐거움과 흥미를 고려하였다. 신체활동게임을 선정한 구체적인 과정은 다음과 같다. 먼저 유아의 자아존중감 증진을 위한 그림책을 선정한 후 선정된 그림책을 기초로 신체활동게임을 구성하였고, 그림책을 활용한 신체활동게임은 도입, 전개, 마무리의 세 가지 과정으로 진행하였다. 신체활동게임은 관련 서적(윤애희·박정민, 2005; 정진·성원경, 2004; 홍용희 외, 1998)과, 선행 연구(권점자, 2005; 조정화, 2008; 황순각, 2001)를 토대로 주의집중 및 자아존중감 향상과 유아들의 발달 상황에 맞게 수정 보완하여 활용하였다.

또한 회기별 주의집중 행동목표는 ‘놀이회기에서의 주의집중행동’(김양오, 2001)을 참고로 본 연구에 적합하도록 수정하였다. 1차적으로 본 연구자가 선정한 32회의 신체활동게임에 대하여 대학원에 재학 중인 2명의 교사와 유아교육 전문가 1인의 검증을 받은 후 그림책과 본 연구목적의 적합성을 고려하여 최종 16회기의 활동을 선정하였다. 선정된 그림책을 활용한 신체활동게임 내용과 구체적인 활동 계획안은 부록 6과 부록 7에 제시하였다.

(3) 그림책을 활용한 신체활동게임의 운영 및 기간

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 및 자아존중감에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들에게 2008년 10월 13일부터 2008년 12월 5일까지 8주 동안 매주 2회씩 총 16회기 동안 그림책을 활용한 신체활동게임을 실시하였다.

그림책을 활용한 신체활동게임은 J초등학교병설유치원의 신체활동실에서 실험집단의 담임교사인 본 연구자가 진행하였다. 활동의 진행은 그림책 읽기를 대집단으로 실시한 후, 매 회기마다 주의집중과 흥미유발을 위해 촉진 활동을 하였으며, 집단 유형은 주로 혼성으로 구성된 2인 1조, 혹은 4인 1조로 구성된 편 게임으로 진행되었다. 반면 통제집단 유아들은 같은 기간 동안 특색활동*의 일환으로 요리활동, 신체활동, 신문 활용 교육이 요일별로 진행되었다.

그림책을 활용한 신체활동게임을 실시하는 기간 동안 실험집단과 통제집단의 일과운영 진행은 유사하게 진행되도록 사전에 조정하였으며, 대략적인 일과 운영은 표 7과 같다.

<표 7> 실험집단과 통제집단 학급의 일과운영

실험집단	시 간	통제집단
일과소개 및 놀이계획	13:00~13:10	일과소개 및 놀이계획
자유선택활동	13:10~14:00	자유선택활동
정리정돈 및 평가	14:00~14:10	정리정돈 및 평가
이야기나누기	14:10~14:30	이야기나누기
휴식 및 개별활동	14:30~15:00	휴식 및 개별활동
간 식	15:00~15:30	간 식
그림책을 활용한 신체활동 게임(주2회) 및 특색활동(주3회)	15:30~16:30	특색활동
평가 및 개별귀가	16:30~16:40	평가 및 개별귀가

(4) 그림책을 활용한 신체활동게임 전개방법 및 활동사례

본 연구에서 실시한 그림책을 활용한 신체활동게임의 전개 방법은 표 8과 같으며 각 활동의 소요 시간은 약 45분~50분 이었다.

주: *특색활동은 중일반 학급을 대상으로 신체활동, 산책활동, 요리활동 등 유치원 교육과정 운영계획에 의해 선정되고 계획되어진 개별화, 특성화된 유치원의 수업 활동의 하나이다.

<표 8> 그림책을 활용한 신체활동게임 전개방법

활 동 내 용	시 간
그림책 소개 및 생각나누기	10~15분
신체활동게임 준비 및 촉진활동	5분
시범게임 및 규칙정하기	3분
그림책을 활용한 신체활동게임 실시	20분
결과 판정	2~3분
전체 평가 및 정리	5분

본 연구에서 실시한 그림책을 활용한 신체활동게임 사례는 표 9에 제시된 바와 같다.

<표 9> 그림책을 활용한 신체활동게임 사례

활 동 명	종이 위의 구슬		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책을 통하여 부모님 사랑을 경험한다. · 제시된 조건에 따라 구슬 옮기기를 한다. 		
그림책 제목	넌 할 수 있어, 아가야	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 출발지점과 도착지점 지키기 · 구슬 떨어뜨리지 않고 옮기기 · 반환점 돌아서 오기
그림책 줄거리	첫 심부름을 나선 아이에게 용기를 주는 엄마의 따스한 말 한 마디 “넌 할 수 있어, 아가야” 어느 겨울날 아침, 엄마 곰이랑 아기 곰이 맛있는 케이크를 구워 친구들에게 선물하려고 한다. 그런데 엄마 곰이 아기 곰에게 케이크를 갖다 주고 오라고 한다. 12개의 빨간 봉지에 케이크를 담아 친구에게 선물하기로 한 아기 곰이 “나 혼자서요?” 라고 묻자 엄마는 차에서 이렇게 말한다. “넌 할 수 있어, 아가야”.		
활동자료	율동음악, 색 구슬, 종이(A4용지), 반환점 깃발, 선물 통		
활동단계	활 동 내 용		
도	그림책	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아보기 	

	소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련요소 적용하기 - 엄마 심부름을 하고 칭찬을 받은 적 있니? - 부모님께 칭찬받은 경험 이야기 해볼까? - 가족들은 언제 너를 가장 많이 칭찬해 주시니?
입	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동 : ‘얼음’ ‘땡’ 놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 음악에 따라 율동을 하다가 ‘얼음’ 하고 외치면 모두 활동을 멈춘다. - 교사가 ‘땡’하면 다시 즐겁게 움직이면서 땡다. - 교사는 다양한 움직임 하도록 격려한다. ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 아기 곰이 친구들에게 선물을 준 것처럼 선물을 전달하기 - 선물을 잘 전달하기 위한 방법 생각하기 - 목적지에 빨리 도착하는 것보다 구슬을 떨어뜨리지 않고 운반 하는 것이 중요하다는 것 이야기하기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성. 각 2인 1조 활동 - 팀별로 활동순서 및 활동방법 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 출발점에서 동시에 두 팀이 함께 출발하기 - 구슬을 떨어뜨리지 않고 운반하기 - 구슬이 중간에 떨어지면 주워서 다시 운반하기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 두 명 나와서 게임방법을 실제로 해보기
개	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 팀의 짝이 된 유아가 종이를 잡고 선다. - 교사가 구슬을 한 개씩 올려 준다. - 구슬이 떨어지지 않도록 유의하여 반환점을 돌아서 들어온다. - 첫 번째 팀이 들어오면 다음 유아들이 함께 출발한다.

마 무 리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 구슬을 떨어뜨리지 않고 운반 할 수 있었나? - 천천히 목적지까지 도착할 수 있었나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “집으로 돌아가면 심부름을 하고 부모님을 돕기로 하자” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

5) 사후검사

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 및 자아존중감에 미치는 영향을 검증하기 위한 사후검사는 본 활동이 끝난 1주 후인 2008년 12월 15일부터 2008년 12월 23일까지 실험집단과 통제집단의 유아를 대상으로 주의집중 검사와 자아존중감 검사를 사전검사와 동일한 방법으로 실시하였다.

4. 자료 분석

본 연구에 수집된 모든 자료는 각 검사의 채점 기준에 근거하여 점수화한 후, 통계전용 프로그램인 SPSS/for Windows 12.0 Program을 사용하여 다음과 같은 방법으로 통계분석을 실시하였다.

첫째, 유아의 주의집중, 자아존중감에 대한 사전검사와 사후검사의 평균과 표준편차를 산출하였다.

둘째, 유아의 주의집중 행동변화에 대한 관찰 결과는 평균과 표준편차를 산출하였다.

셋째, 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 및 자아존중감에 미치는 영향을 분석하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다.

IV. 결과 및 해석

1. 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중에 미치는 영향

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중에 미치는 영향을 알아보기 위하여 주의집중 및 주의집중의 하위 변인별로 실험집단과 통제집단 유아들의 사전점수와 사후점수의 평균과 표준편차를 구한 결과는 표 10과 같다.

<표 10> 유아의 주의집중에 대한 집단별 사전·사후점수의 평균과 표준편차

변인	집단	사전점수		사후점수		조절된 평균
		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
주의력	실험	5.35	5.30	2.75	3.39	2.43
	통제	4.45	3.27	4.10	3.81	4.42
과잉행동	실험	2.65	2.43	0.90	1.07	0.90
	통제	2.65	2.35	2.45	2.54	2.45
충동성	실험	3.90	3.86	0.90	2.36	0.91
	통제	3.95	2.43	3.30	2.93	3.29
총점	실험	11.90	10.72	4.55	5.63	4.28
	통제	11.05	6.60	9.85	7.41	10.12

표 10에 제시된 바와 같이 ‘주의집중 검사의 총점 및 하위변인’에 대하여 실험집단 유아들의 사후점수는 통제집단 유아들에 비하여 더 많이 낮아졌음을 알 수 있다. 총점의 경우 실험집단 유아들의 주의집중 점수는 사전평균 11.90점에서 사후평균 4.55점으로 7.35점 감소하였고, 통제집단의 경우는 사전평균 11.05점에서 사후평균 9.85점으로 1.20점이 감소하는데 그쳤다. 사전점수가 사후점수에 미치는 영향을 배제한 조절된 평균에 있어서도 실험집단 유아들의 주의집중 점수가 통제집단 유아들의 점수에 비해 낮은 것으로 나

타났다.

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아들의 주의집중에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 통제집단 유아들의 주의집중 검사의 사전점수를 공변인으로 하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 다음 표 11과 같다.

<표 11> 유아의 주의집중에 대한 공변량분석

변인	변량원	자유도	자승합	평균자승합	F
주의력	집단	1	39.38	39.38	12.75**
	공변인(량)	1	379.23	379.23	122.74***
	오차	37	114.32	3.09	
과잉행동	집단	1	24.03	24.03	18.28***
	공변인(량)	1	96.11	96.11	73.11***
	오차	37	48.64	1.32	
충동성	집단	1	56.17	56.17	16.35***
	공변인(량)	1	142.89	142.89	41.59***
	오차	37	127.11	3.44	
총점	집단	1	340.17	340.17	28.87***
	공변인(량)	1	1211.54	1211.54	102.83***
	오차	37	435.96	11.78	

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

표 11에 나타난 결과를 살펴보면 유아의 주의집중 총점 및 하위변인에 있어 실험집단과 통제집단 유아들의 점수에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

주의집중 총점의 경우 사전점수의 효과를 통제한 실험집단과 통제집단 유아들의 사후점수는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다 ($F=28.87$, $p < .001$). 주의집중 검사의 하위변인의 경우, 주의력($F=12.75$, $p < .01$), 과잉행동($F=18.28$, $p < .001$), 충동성($F=16.35$, $p < .001$)에서 실험집단과 통제집단 유아들 간에 통계적으로 유의미한 차이를 보였다.

이러한 결과는 그림책을 활용한 신체활동게임에 참여한 실험집단 유아들의 주의집중 정도가 실험에 참여하지 않은 통제집단 유아들에 비해 높아졌음을 의미한다. 따라서 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아들의 주의집중 향상에 도움을 주는 것을 알 수 있다.

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 행동변화에 미치는 영향을 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 유아의 주의집중은 그림책을 활용한 신체활동게임을 통해 어떻게 변화 되는가?

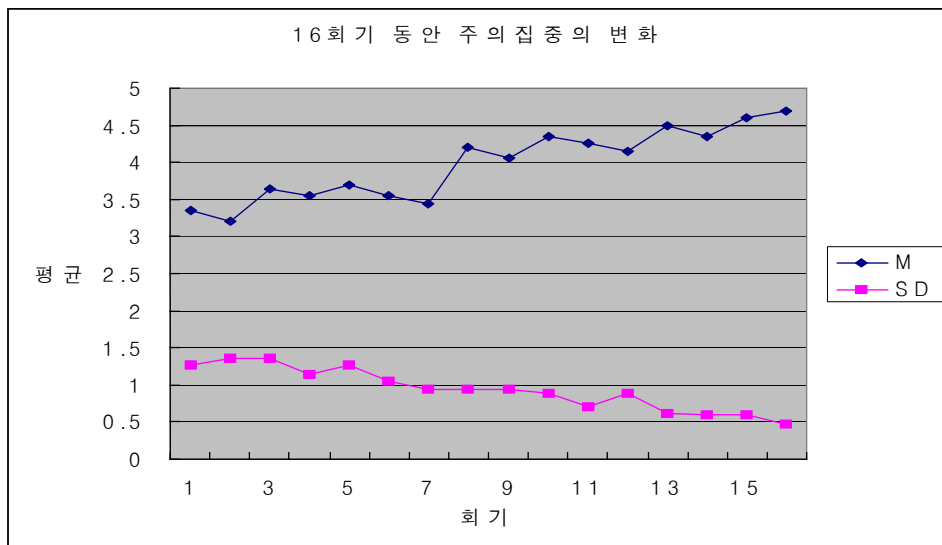
그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 행동변화에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단 유아들의 주의집중 행동의 변화정도를 관찰한 후 이를 분석한 결과는 표 12와 같다.

<표 12> 유아의 관찰된 주의집중 행동에 대한 평균과 표준편차 (N=20)

회기	<i>M</i>	<i>SD</i>
1	3.35	1.27
2	3.20	1.36
3	3.65	1.35
4	3.55	1.15
5	3.70	1.26
6	3.55	1.05
7	3.45	0.94
8	4.20	0.95
9	4.05	0.94
10	4.35	0.88
11	4.25	0.71
12	4.15	0.88
13	4.50	0.61
14	4.35	0.59
15	4.60	0.60
16	4.70	0.47

표 12에 나타난 결과를 살펴보면 실험집단 유아들의 주의집중 행동의 변화 정도는 처음에는 간헐적으로 집중하는 정도를 보였지만($M=3.35$, $SD=1.27$), 회기가 지날수록 회기 종결 부분에서는 일정하게 집중하는 쪽으로($M=4.70$, $SD=0.47$) 주의집중 정도가 향상된 것으로 나타났다.

이러한 실험집단 유아들의 주의집중 행동에 대한 변화결과를 도식화하면 다음 그림 1과 같다.



<그림 1> 실험집단 유아들의 주의집중 변화

그림 1에 나타난 결과를 살펴보면, 실험집단 유아들의 주의집중 행동 변화에 대한 평균점수가 1회기($M=3.35$, $SD=1.27$)에서 7회기($M=3.45$, $SD=0.94$)로 주의집중 행동변화가 큰 차이가 없는($M=0.10$, $SD=0.33$)결과였으나, 7회기 이후부터 회기가 진행될수록 주의집중 행동이 점진적으로 향상되는 모습을 보였다. 이는 유아들이 새로운 행동에 대한 습관이 형성 되기까지 일정 시간이 소요되어야 했기 때문이라고 해석할 수 있다.

2. 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 자아존중감에 미치는 영향

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 자아존중감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 자아존중감 및 자아존중감의 하위 변인별로 실험집단과 통제 집단 유아들의 사전점수와 사후점수의 평균과 표준편차를 구한 결과는 다음 표 13과 같다.

<표 13> 유아의 자아존중감에 대한 집단별 사전·사후점수의 평균과 표준편차

변인	집단	사전점수		사후점수		조절된 평균
		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
정서적 자아	실험	4.20	1.51	5.80	0.70	5.88
	통제	5.35	0.99	5.20	0.89	5.12
가족 자아	실험	4.10	1.62	5.60	0.68	5.66
	통제	5.00	1.03	5.70	0.57	5.64
사회적 자아	실험	4.10	1.59	6.30	0.73	6.27
	통제	5.30	1.03	5.95	1.05	5.98
학문적 자아	실험	4.10	2.00	6.50	0.69	6.73
	통제	5.75	1.45	5.60	1.39	5.36
자아존중감 총점	실험	16.55	5.61	24.15	2.11	24.75
	통제	21.80	2.50	22.30	2.70	22.65

표 13에 제시된 바와 같이 자아존중감 총점 및 하위변인에 대하여 실험집단 유아들이 통제집단 유아들에 비해 사후점수가 더 많이 향상되었음을 알 수 있다. 자아존중감 총점의 경우 실험집단 유아들의 점수는 사전평균 16.55점에서 사후평균 24.15점으로 7.60점 증가하였고, 통제집단의 경우는 사전평균 21.80점에서 사후평균 22.30점으로 0.50점이 증가하는데 그쳤다. 사전점수가 사후점수에 미치는 영향을 배제한 조절된 평균에 있어서도 실험집단 유아들의 자아존중감 점수가 통제집단 유아들의 자아존중감 점수에 비해 높은 것으로 나타났다.

그림책을 활용한 신체활동게임이 유아들의 자아존중감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 통제집단 유아들의 자아존중감 사전점수를 공변인으로 하여 자아존중감에 대한 공변량분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 다음 표 14와 같다.

<표 14> 유아의 자아존중감에 대한 공변량분석

변인	변량원	자유도	자승합	평균자승합	F
정서적 자아	집단	1	4.71	4.71	7.50**
	공변인(량)	1	1.14	1.14	1.82
	오차	37	23.26	0.63	
가족 자아	집단	1	0.01	0.01	0.02
	공변인(량)	1	1.38	1.37	3.74
	오차	37	13.62	0.37	
사회적 자아	집단	1	0.70	0.70	0.84
	공변인(량)	1	0.16	0.16	0.19
	오차	37	30.99	0.84	
학문적 자아	집단	1	15.22	15.22	15.48***
	공변인(량)	1	9.42	9.42	9.59**
	오차	37	36.38	0.98	
자아존중감 총점	집단	1	53.41	53.41	14.37**
	공변인(량)	1	21.98	21.98	5.92*
	오차	37	137.52	3.72	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

표 14에 나타난 결과를 살펴보면 자아존중감 총점 및 하위변인에 있어 실험집단과 통제집단 유아들의 자아존중감 점수에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

자아존중감 총점의 경우 사전점수의 효과를 통제한 실험집단과 통제집단 유아들의 자아존중감 사후점수는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=14.37$, $p < .01$). 자아존중감의 하위변인의 경우, 정서적 자아($F=7.50$,

$p < .01$), 학문적 자아($F=15.48, p < .001$)에서 실험집단과 통제집단 유아들 간에 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 즉, 자아존중감 총점과 하위 변인인 정서적 자아, 학문적 자아에서는 실험집단 유아들의 자아존중감 사후점수가 통제집단 유아들의 자아존중감 사후점수보다 더 높게 나타났다.

이러한 결과는 그림책을 활용한 신체활동게임에 참여한 실험집단 유아들의 자아존중감이 참여하지 않은 통제집단 유아들에 비해 높아졌음을 의미한다. 따라서 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아들의 자아존중감 향상에 효과가 있다는 것을 알 수 있다. 그러나 자아존중감의 하위변인 중 가족 자아, 사회적 자아의 경우는 실험집단과 통제집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구에서는 만 4~5세 유아들을 대상으로 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 및 자아존중감에 미치는 영향에 대하여 알아보았다. 연구문제를 중심으로 본 연구에서 얻어진 결과를 논의해 보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구 결과 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 주의집중에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 실험집단 유아들의 주의집중 점수가 통제집단 유아들의 주의집중 점수에 비하여 유의하게 향상되었으므로 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 주의집중 향상에 도움을 주었다고 볼 수 있다.

그림책을 활용하여 유아의 주의집중에 미치는 효과를 알아 본(조정연, 2005; 최진아, 2008)연구결과에서는 본 연구결과와 마찬가지로 유아의 주의집중 향상에 긍정적인 영향이 나타남을 보고하고 있다. 이러한 연구결과들은 그림책을 활용하여 유아의 주의집중 향상에 긍정적인 변화를 도모할 수 있음을 시사한다. 또한 독서치료 기법을 활용하여 주의집중 향상에 유의미한 결과가 있었다는 김옥준(2000)의 연구는 연구대상은 다르지만 주의집중과 행동문제의 긍정적인 변화를 보고하였다. 그 밖에 유아를 대상으로 리듬그림책 듣고 다시 말하기를 통하여 주의집중의 변화를 밝힌 심선보(2007)의 연구결과와, 영어 그림책 활용 수업이 주의집중에 효과가 있었다는 김유진(2006)의 연구 결과에서도 그림책 제시방법의 차이는 있지만 본 연구의 결과를 지지해준다.

본 연구에서 사용한 그림책은 연구대상 유아자신의 경험과 유사한 내용과

주인공들이 자신의 감정에 일방적으로 따라가기 보다는 주변상황에 능동적으로 대처하고 스스로 변화되어가는 과정에 호기심을 갖게 되면서 유아들이 주의집중 하도록 동기를 유발한 것으로 추측된다. 또한 등장인물의 행동과 성격, 상황과 사건을 주인공이 어떻게 대처하는가와 재미있는 다양한 행동들이 유아의 주의를 모으는 동기가 된 것으로 여겨진다. 이는 Trelease (1995)가 제시한 「부모나 교사가 직접 책을 읽어 주었을 때의 효과」 중 ‘그림책을 읽어주면 내용에 이끌려서 그 내용과 같은 생각을 하기 때문에 집중력이 생기게 되고 반복되는 동안 집중하는 습관이 저절로 길러진다’는 이론을 지지해준다.

한편, 본 연구의 결과는 정적 동작을 포함하는 신체활동이 유아의 주의집중 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구결과(오연주·조복희, 2001; 조정화, 2008)와, 신체활동은 유아의 행동문제와 주의집중에 대해 긍정적인 영향을 주며(홍주원, 2008), 음악줄넘기 프로그램이 유아의 주의산만 행동의 감소에 효과적이라는 연구결과(김소영, 2006)를 지지해준다.

이와 같은 선행연구에서는 신체활동이 주의집중 향상에 미치는 긍정적인 영향에 대해 신체활동 내용의 차이와 측정 도구의 차이가 있음에도 불구하고 신체활동을 통해 얻는 만족감과 감정의 표출과정을 통해 문제행동이 감소하게 되어, 결국 주의집중에 모두 유의한 결과를 나타낸 것으로 설명하고 있다. 이처럼 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아들이 매우 즐거워하는 것으로, 목표수행을 위해서는 어느 정도 자신을 통제하고 전체 활동에 집중할 수 있어야 하는 특성을 가지고 있는 것이 주의집중과 문제행동 감소에 영향을 준 이유로 생각된다. 본 연구에서도 실험집단 유아가 일정기간 동안 자세를 유지하여야 하는 행동의 지연과정이 포함된 「종이 위의 구슬」, 「뉘시하기」 등의 신체활동게임을 하면서 활동에 몰입하는 과정이 유아의 주의집중을 돕고 활동이 진행됨에 따라 이러한 신중한 마음자세가 재인식되고 안정화 되면서 유아가 주의집중을 유지하는데 도움을 주었다고 볼 수 있다.

마지막으로 그림책을 활용한 신체활동게임이 주의집중의 하위요소인 주의력, 과잉행동 및 충동성에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타난 본 연구의 결과를 주의집중 하위 요소별로 나누어 논의하면 다음과 같다.

주의집중의 하위요소인 주의산만 및 과잉행동이 놀이활동 프로그램을 통하여 감소되었다고 보고한 구양숙(2004)의 연구는 본 연구의 결과를 지지해 준다. 이는 이 시기 유아들의 특징이 신체를 이용한 다양한 놀이에 대한 욕구가 높기 때문에 자연스럽게 주의가 산만하거나 충동적인 행동을 취하는 경우가 있지만, 자신의 감정을 놀이활동을 통해서 또래나 놀잇감이 아닌 강렬한 신체활동으로 해소할 수 있는 경우에는 주의산만 및 과잉행동이 감소된 것으로 풀이되기 때문이다.

한편 주의집중의 하위요소인 충동성에 대해서 특수 학급의 유아를 대상으로 유의한 결과를 보고한 김현경(2008)의 연구결과와 집단게임놀이를 통해 아동들의 충동성이 감소되었다는 송문화(2005)의 연구결과에서는 각각 대상은 다르지만 분노, 공격성 등 부정적인 정서를 사회적으로 적합한 방법으로 표출하는 행동이 신체활동게임을 하면서 자연스럽게 표현되었기 때문이라고 해석 할 수 있다. 또한 게임에서 꼭 지켜져야 하는 신호기다리기와 같은 자기조절과 자기통제의 연습과정이 주의집중에 도움을 주었다고 할 수 있다. 이러한 결과는 게임놀이를 통해 충동적인 사고를 감소시키고 신중하고 체계적인 행동과 사고를 향상시키는데 효과적이라는 Schaefer 와 Reid(2001)의 연구와 맥을 같이한다.

이처럼 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아가 매 회기 중에 그림책에서 주인공들이 새로운 사건이나, 어려움을 극복하고 최후의 목표에 도달하기 위하여 어려운 과정을 극복하는 과정을 간접경험 하도록 하였다. 이에 따라 유아들은 신체활동게임에서 목표에 도달하기 위해서는 자신의 감정이나 충동을 자연스럽게 절제해야 하고, 교사의 지시나 활동방법에 집중해야 되는 것을 경험하였다. 따라서 이러한 활동들이 유아가 지속적으로 집중할 수 있

도록 하고 회기가 진행될수록 주의집중 행동이 긍정적인 방향으로 증가되도록 한 것으로 해석할 수 있다. 이와 같은 본 연구의 결과는 유아들은 감정의 변화가 많고 주의집중시간이 짧지만 그룹 활동을 통해 결속력을 갖게 되며, 자신이 즐겨하는 활동에 대해서는 주의집중력이 증대되기도 한다는 Parker(1992)의 이론을 지지해 준다.

둘째, 본 연구 결과 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 자아존중감에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 실험집단 유아들의 자아존중감 점수가 통제집단 유아들의 자아존중감 점수에 비하여 유의미하게 향상되었으므로 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 자아존중감 향상에 도움을 주었다고 볼 수 있다.

연구들에 의하면 그림책을 활용한 독서치료 프로그램이 자아존중감에 유의미한 영향을 주고, 그림책을 활용한 이야기나누기가 자아존중감에 긍정적이라고 보고하고 있다(문경애, 2005; 배옥선, 2003; 송성은, 2005; 임덕남, 2007). 이러한 본 연구 결과는 유아가 그림책을 통하여 자기자신, 친구, 가족, 이웃에 대해 자기방어를 줄이면서 모두 가치롭고 소중한 존재라는 생각을 하는 기회를 갖고, 유아가 감정표현과 생각을 표출 해 보는 경험을 통해 긍정적인 자아존중감을 형성하게 된 것으로 풀이된다. 또한 신체활동게임에서는 유아가 자신의 신체를 조절하고 규제하는 성취감을 경험하여 자아존중감의 증진에 도움을 받은 것으로 해석된다.

다음은 신체활동 프로그램이 유아의 자아존중감에 유의미한 영향을 미쳤다는 권점자(2005)의 연구결과와 신체활동 중심교육이 유아의 자아개념에 효과가 있었다는 홍지원(1994)의 연구결과는 Harter(1983), Krotee 와 Wamukhoya (1986)의 연구 내용과 맥을 같이한다. 또한 신체게임 활동프로그램을 실시하여 유아의 신체자아개념과 자아존중감에 긍정적 영향이 있었다고 보고한 오지은(2008)의 연구결과와 연구대상은 다르지만 전통놀이 프로그램이 자아존중감에 긍정적인 영향이 있음을 보고한 김혜경(2007)의 연구결과는 모두 본

연구의 결과를 지지해준다.

마지막으로 자아존중감 하위요소인 ‘정서적 자아’와, ‘학문적 자아’에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타난 본 연구의 결과를 자아존중감의 하위요소 별로 나누어 논의하면 다음과 같다. 본 연구에서는 실험집단 유아들이 통제 집단 유아들보다 자아존중감 하위요소인 ‘정서적 자아’와, ‘학문적 자아’에 긍정적인 향상을 보여서 집단 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

그림책을 활용한 신체활동게임을 통해 ‘정서적 자아’가 향상 되었다는 본 연구 결과는 그림책을 활용한 이야기나누기가 자아존중감의 하위요소인 정서적 자아에 유의한 결과가 있었다는 송성은(2005)의 연구결과와 일치하며 이는 그림책 관련 활동이 유아의 정서조절에 미치는 영향을 연구한 박성희(2003)의 연구결과와, 그림책에 기초한 감성교육프로그램이 유아의 감성발달에 효과를 보였다는 강은애·현은자(2005)의 견해와도 일치한다. 또한 신체활동이 유아의 신체적 자아에 긍정적인 영향을 미친다는 이원정(2008), 황순각(2001)의 연구결과와 신체게임활동이 신체자아개념과 자아존중감에 유의한 영향을 미쳤다는 오지은(2008)의 연구결과와 일치한다.

이러한 결과는 유아가 정서적 자아를 돕는 그림책을 통하여 자신의 도덕적 행동, 신체, 외모 및 생김새에 대해 가치 있게 지각할 수 있게 되고, 주인공이 겪는 유사한 경험들을 신체활동게임에서 접하게 되므로 부정적인 정서를 재미있는 게임으로 표출했던 것이 정서적 균형유지와 만족감을 유지하고 정서적 자아에 용이하게 작용 했다고 볼 수 있다.

한편 그림책을 활용한 신체활동게임을 통하여 ‘학문적 자아’가 향상되었다고 나타난 본 연구 결과는 만 5~6세 유아에게 신체활동 중심교육을 실시한 결과 유아의 자신감과 학문적 자아개념이 증대 되었다는 홍지원(1994)의 연구결과와 일치한다. 이는 학문적 관심에 대한 것으로 유아가 처음 하는 일, 수세기, 자신이 한 일에 대해 어떻게 느끼는지에 대한 유능감이 향상된 것으로 해석 할 수 있다. 본 연구에서도 유아들이 「숫자만큼 공치기」 등의 활동

을 통하여 간단한 지시를 따르고 그림책의 주인공이 과제를 수행할 때 유아 자신도 그렇게 할 수 있다는 수행에 대한 능력적 자아가 고취되었으며, 전반적인 자신감의 향상으로 학문적 자아에 영향을 준 것으로 해석 할 수 있다. 또한 학교생활에서 성공하지 못한 경험은 낮은 자아존중감 형성과 위축을 가져온다는 송인섭(1998)의 견해와 학문적 자아의 형성은 자아존중감의 중요한 지표라는 것을 볼 때, 신체활동게임에서 집단의 성취를 위한 유아 자신의 수행결과와 또래 소속감이 유아가 학문적 자아를 형성하는데 도움을 주고, 결국 자아존중감 전체에 유의미하게 작용 했다고 할 수 있다.

그러나 자아존중감 하위요소 중 ‘가족 자아’와 ‘사회적 자아’는 두 집단 간에 유의미한 차이가 나지 않았다는 본 연구 결과는 신체활동을 통하여 ‘가족 자아’에 유의미한 결과가 없었다는 송성은(2005)의 연구결과와 일치하는 것으로 이는 그림책을 활용한 신체활동게임이 가족 구성원 사이의 관계변화에 미치는 직접적인 영향이 적을 뿐 아니라 그에 대한 자아존중감이 단기간에 형성되기 어렵기 때문일 것으로 유추해 볼 수 있다. 하지만 다양한 신체활동프로그램에 참여하는 것만으로도 신체활동의 성공과 실패와는 무관하게 ‘가족자아’에 긍정적인 효과가 있었다는 안종일(2002)의 연구결과와는 다른 것으로서 이러한 결과는 실험집단의 활동대상과 활동방법의 차이 및 검사도구의 차이로 해석 할 수 있다. 또한 안종일(2002)의 연구결과와 본 연구 결과를 비교 하여 논의해 보면 신체활동이 전체적인 자아존중감에는 긍정적인 영향을 주었다고 해석되므로 이러한 결과는 신체활동의 성공과 실패의 경험을 배제하더라도 신체활동에 참여하는 것만으로도 만족감과 기쁨을 줄 수 있다는 점을 시사한다고 하겠다.

마지막으로 자아존중감의 하위요소인 ‘사회적 자아’에서 두 집단 간에 유의미한 차이가 나지 않았다는 본 연구 결과는 그림책을 활용한 이야기나누기가 유아의 ‘사회적 자아’에 긍정적인 영향을 미쳤다는 송성은(2005)의 연구결과와 부분적으로 다른 견해로 이러한 차이는 그림책을 활용한 후속 활동

의 차이와 또래와의 적용을 위한 활동의 차이로 보여진다. 본 연구에서는 그림책을 읽은 후 자기 적용을 위한 활동시간이 짧았고 또래와의 협동적 상호작용을 적용하는 부분보다는 과제 수행에 초점을 둔 신체활동게임을 하면서, 또래관계에서의 반성 및 변화의 기회가 충분히 제공되지 않았던 것에서 그 이유를 찾아볼 수 있겠다.

이상에서 살펴보았던 연구결과와 논의를 종합해보면, 유아들이 그림책이라는 가장 친숙한 매개체를 통해 자신과 비슷한 상황에 있는 타인의 감정을 느끼고, 공감하는 동일시의 과정이 내면화되어 주의집중과 자아존중감에 상승작용 하였다고 할 수 있다. 또한 신체활동게임과 같은 목표가 용이한 과제성취의 경험은 자신감을 향상시키고 충동 및 좌절에 대한 인내를 요구하여 주의집중에 효과적 이었다고 할 수 있다.

자아존중감은 관계된 많은 자극으로부터 발달하며(송인섭, 1998), 타인과 좋은 관계를 맺을 수 있게 하고, 좋은 관계는 자아존중감을 높인다(김현희 외, 2003)는 원리를 적용하여 볼 때, 본 연구에서는 유아가 쉽게 접할 수 있는 그림책의 내용과, 즐겁게 활동에 몰입할 수 있는 신체활동게임을 통해 유아가 또래들과 관계 맺기가 이루어졌다고 볼 수 있다. 또한 유아가 그림책을 활용한 신체활동게임을 하면서 자연스럽게 또래를 수용하고 자신의 행동이 또래에게 받아들여지는 경험을 갖도록 도움을 주어 주의집중과 자아존중감에 긍정적인 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 나아가서 유아 주변의 또래와 교사가 실험집단 유아들의 행동과 심리적 태도 등에 대해 격려하고 유아의 행동에 대해 지지해 줌으로 주의집중 및 자아존중감 형성에도 도움을 주었다고 볼 수 있다. 이러한 연구결과는 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 및 자아존중감 증진에 효과적인 교수방법임을 시사한다고 하겠다.

2. 결론 및 제언

본 연구에서 얻은 결론을 중심으로 연구의 결론 및 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다. 먼저 본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 주의집중 향상에 긍정적인 효과가 있었다. 이는 주의집중 증진을 위해 그림책을 활용한 신체활동게임에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 통제집단 보다 주의집중 능력이 증진된 것으로 나타났다.

둘째, 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 자아존중감 증진에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 자아존중감의 하위변인별로 살펴보면 본 연구에 참여한 실험집단 유아들이 참여하지 않은 통제집단 유아들 보다 학문적 자아, 정서적 자아가 긍정적으로 향상되었다.

이상의 결과를 종합해보면 그림책을 활용한 신체활동게임은 유아의 주의집중 및 자아존중감에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

본 연구에서 숙고되지 않았던 몇 가지 측면을 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 서울시에 소재한 공립유치원 중일반 학급 만 4~5세 40명을 대상으로 하였다. 추후에는 만 4~5세 일반학급을 대상으로 한 연구나 다른 연령의 사례수를 늘리거나 다수의 집단에게 실시하여 효과를 살펴 볼 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 그림책을 활용하여 주의집중의 변화를 보고자 하였는데 그림책의 제시방법에 있어서 교사의 구연방법, 반복읽기, 그림책의 내용, 삽화, 종류 등 어떤 측면이 그림책에 호기심을 유발하며, 이에 따라 주의집중에 차별화된 효과를 제공해 줄 수 있는지에 대한 후속연구가 필요하다.

셋째, 본 연구에서는 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 및 자아존중감에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 기초로 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 신체발달, 문제해결력, 자기조절 능력, 정서발달, 사회성발달 등 여러 발달적 측면의 가치를 재조명해 보는 후속 연구가 필요하다.

넷째, 본 연구는 주의집중 및 자아존중감 검사도구를 이용하여 유아의 주의집중 및 자아존중감에 어떠한 영향을 미치는지 알아보았다. 후속 연구에서는 그림책을 활용한 신체활동게임 과정에서의 다각적인 분석을 해 봄으로써 상황적 영향력을 보다 심층적으로 살펴볼 필요가 있다.

다섯째, 본 연구는 실험처치 기간이 8주 동안으로 그림책을 활용한 신체활동게임을 통한 유아의 주의집중 및 자아존중감의 변화를 알아 볼 수 있었지만, 장기적인 효과를 밝히기에는 미흡한 면이 있다. 특히 유아의 주의집중 효과가 지속적으로 유지되는지 또는 다른 변화가 나타났는지에 대한 평가가 이루어지지 않았기 때문에 장기간에 걸친 다양한 양상들을 살펴볼 필요가 있겠다.

참 고 문 헌

- 강은애·현은자 (2005). 그림책에 기초한 감성교육용프로그램이 유아의 감성 지능에 미치는 영향. 성균관대학교. **생활과학**, 8(0), 211-234.
- 권민혁 (2002). 또래 신체활동 게임에서의 권력관계. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 권영례 (1986). 이야기제시방법이 유아의 주의집중과 이해도에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 권점자 (2005). 신체활동프로그램이 유아의 자아존중감에 미치는 영향. 대구대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 구양숙 (2004). 주의집중 놀이활동 프로그램이 주의력결핍 유아의 주의산만행동과 과다행동에 미치는 효과. 대구대학교 특수교육대학원 석사학위논문.
- 김경연 (1987). 부모의 아동평가·자아존중·양육태도와 아동의 자아존중감과의 관계. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 김선희 (2000). 학령기 아동의 행동문제 유형에 따른 위험요인과 보호요인의 인과모형 탐색. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 김소영 (2006). 음악줄넘기 프로그램이 유아의 주의산만행동 및 사회성에 미치는 영향. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김순민 (2002). 자아존중이론에 대한 부모교육이 유아의 자아존중감에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김양오 (2001). 게임놀이치료가 경계선지능 아동의 주의집중행동 향상에 미치는 효과. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위논문.
- 김영숙 (1997). 유아의 자아존중감에 영향 주는 가정환경의 제변인. 동국대학교 대학원 박사학위논문.

- 김육준 (2000). 독서요법이 초등학생의 주의력결핍과 과잉행동 감소에 미치는 효과. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김유진 (2006). 영어 그림책 활용 수업이 ADHD 경향 미취학 유아의 주의집중에 미치는 효과 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은영 (2000). 자기성장 프로그램이 부적응아의 자아존중감에 미치는 효과. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김태련 외(2004). **발달심리학**. 서울: 학지사.
- 김현경 (2008). 국악음악프로그램이 ADHD 유아의 주의집중력 향상과 충동성 조절에 미치는 영향. 단국대학교 특수교육대학원 석사학위논문.
- 김현지·오현주 (1997). **유아를 위한 체육활동 이론과 실제**. 서울: 양서원.
- 김현희 외(2001). **독서치료**. 서울: 학지사.
- 김현희 외(2003). **독서치료의 실제**. 서울: 학지사.
- 김혜경 (2007). 전통놀이 프로그램이 주의력결핍·과잉행동장애 아동의 주의집중과 자아존중감에 미치는 효과. 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김혜옥 (1984). 유아의 동작활동 효과에 관한 기초연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 도현심·최미경 (1998). 어머니의 양육행동 및 또래경험과 아동의 자아존중감간의 관계. **아동학회지**, 19(2), 19-33.
- 류진희·황환옥·최명희·정희정·김유림 (1999). **유아발달에 적합한 신체활동**. 서울: 양서원.
- 문경애 (2005). 그림책을 활용한 독서치료 프로그램이 유아의 자아존중감 향상에 미치는 효과. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박성희 (2003). 그림책 관련활동이 유아의 정서조절에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배옥선 (2003). 그림책을 통한 토의활동이 유아의 자아개념과 조망수용에 미치는 영향. 한국외대 교육대학원 석사학위논문.

- 백혜정·황혜정 (2006). 초등학생의 문제행동에 영향을 미치는 부모관련 변인 및 자아관련 변인에 관한 연구. **한국심리학회지**, 19(3), 1-27.
- 서정규·남규 (2005). **그림책으로 하는 유아문학교육**. 서울: 창지사.
- 석주영 (2004). 집단게임놀이치료가 시설보호아동의 정서지능과 자아존중감 향상에 미치는 효과. 영남대학교 대학원 박사학위논문.
- 손화희·윤종희 (1990). 어머니의 자아존중감 및 양육태도와 학동기 자녀의 자아존중감과 관계연구. **아동학회지**, 11, 58-71.
- 송문화 (2005). 집단 게임놀이가 주의력결핍-과잉행동 장애 아동의 실행기능, 충동성, 자기통제력에 미치는 효과. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 송성은 (2005). 그림책을 활용한 이야기나누기가 유아의 언어능력과 자아존중감에 미치는 영향. 충신대학교 대학원 석사학위논문.
- 송인섭 (1989). **인간심리와 자아개념**. 서울: 양서원.
- 송인섭 (1998). **인간의 자아개념 탐구**. 서울: 학지사.
- 신관호 (1996). 아동의 신체존중감에 따른 자아존중감과 학업성취차이. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 신인덕 (2000). 그룹게임이 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 심선보 (2007). 리듬 그림책 듣고 다시 말하기가 발달지체 유아의 언어표현 및 주의집중에 미치는 영향. 단국대 특수교육대학원 석사학위논문.
- 심희옥 (1997). 아동 후기 초등학교 학생의 내적 외적 문제행동인 우울성향과 반사회적 행동에 영향을 주는 요인들. **아동학회지**, 18(1), 39-51.
- 안종일 (2002). 어린이들의 신체활동에서 성공과 실패가 자아존중감에 미치는 영향. 한남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오연주·조복희 (2001). 유아의 주의집중과 운동능력 관계연구. **한국유아체육학회지**, 2(1), 19-31.
- 오지은 (2008). 유아의 신체게임 활동프로그램이 신체자아개념과 자아존중감

- 에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 우정숙 (1993). 아동의 신체상과 섭식행동 및 자아존중감간의 관계연구. 서울 여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 유재련 (1988). 유아의 긍정적 자아개념 형성을 위한 방안: 부모와 교사의 역할을 중심으로. **경남대학교논문집**, 15(1), 153-176.
- 윤미숙 (2008). 유아의 주의력 검사 개발을 위한 기초연구. 부경대학교 교육 대학원 석사학위논문.
- 윤애희·박정민 (2005). **유아에게 적합한 체육운동놀이 프로그램**. 서울: 다음세대.
- 이경우·장영희·이차숙·노영희·현은자 (1997). **유아에게 적절한 그림책**. 양서원.
- 이봉선 (2007). 유치원 실외놀이에서 신체활동게임에 참여하는 또래집단 탐구. 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이상금·장영희 (2001). **유아문학론(개정판)**. 서울: 교문사.
- 이상복·이상훈 (1998). **정서 행동장애아 치료와 교육**. 대구: 대구대학교출판부.
- 이성미 (2008). 자아존중감 증진 프로그램이 초등학교 학모의 자아존중감 향상에 미치는 효과. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 이숙재 (1997). **유아를 위한 놀이의 이론과 실제(개정판)**. 서울: 창지사.
- 이숙희 (2001). 가정환경과 아동의 주의집중력 발달과의 관계. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이영자·이종숙·신은수·권미경·권신숙 (2005). **그림책 이야기를 활용한 집단 게임놀이 프로그램**. 서울: 창지사.
- 이원정 (2008). 줄넘기 신체활동이 유아의 자아개념과 또래유능성에 미치는 영향. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 이은경 (2007). **유아문학교육**. 21세기사.
- 이장한 (2001). 가상환경을 통한 주의력 증진 프로그램의 효과 검증. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 임덕남 (2007). 그림책을 활용한 이야기재구성활동이 유아의 자아존중감에

- 미치는 효과. 울산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장혜순 (2008). **유아문학교육의 이론과 실제**. 서울: 파란마음.
- 정인태 (2002a). **유아체육교육과정**. 서울: 한국유아체육과학학술원 출판국.
- 정인태 (2002b). **유아체육교수 학습방법론**. 서울: 헤림기획.
- 정진·성원경 (2004). **유아놀이와 게임**. 서울: 학지사.
- 정진명 (2001). 파워포인트 동화 활용 제시 방법이 유아의 주의집중과 컴퓨터 흥미도에 미치는 효과. **아동연구**, 15(1), 157-180.
- 조미숙 (2008). 유아의 주의력과 행동문제의 관계. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조지숙 (1992). 청소년의 신체상, 신체적 매력, 신체상의 왜곡과 자아존중과의 관계. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 조은주 (2006). 아동이 지각한 부모애착, 주의력 결핍-과잉행동 및 학업성취도의 관계. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조정연 (2005). 그림책을 이용한 독서치료 효과 연구: 만 4-5세 어린이를 대상으로. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조정화 (2008). 유아 체육활동이 유아의 주의집중력에 미치는 영향. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최보가·전귀연 (1993). 자아존중감 척도 개발에 관한 연구(1). **대한가정학회지**, 31(2), 41-54.
- 최진아 (2003). 주의력결핍 과잉행동 유아에 대한 유치원교사의 인식 및 지도 실태 조사. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최진아 (2008). 주의력결핍 과잉행동 유아 대상의 그림책 감성교육프로그램 적용 사례연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 황순각 (2001). 유아 신체활동 프로그램의 구성 및 효과: 유아의 지각운동능력과 신체적 자아개념을 중심으로. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 현은자 외(2007). **그림책과 예술교육**. 서울: 학지사.

- 홍용희·이한영·최혜로·원영신 (1998). **유아를 위한 동작 교육의 이론과 실제**. 서울: 다음세대.
- 홍주원 (2008). Pilates 응용 신체활동이 유아의 주의집중, 공격성, 정서적 문제 행동에 미치는 영향. 순천향대학교 대학원 박사학위논문.
- 홍지원 (1994). 신체활동 중심 교육이 유아의 긍정적 자아개념과 친사회적 행동에 미치는 효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Trelease, J. (2000). **아이들에게 책을 읽어 주자**(이일남 역). 서울: 오리진. (원전은 1995에 출판).
- Bandura, A. (1969). Social-learning theory of identificatory processes. In Goslin, D. A.(Ed), *Handbook of socialization theory and research*. (pp. 213-262). Chicago: Rand McNally.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action; A social cognitive theory*. Englewood cliffs: Prentice Hall.
- Branden, N. (1992). *What is self-esteem?* ERIC Document Reproduction Service No. ED 325. 783.
- Branden, N. (1994). *The six pillars of self-esteem*. New York: Bantom Book.
- Cooley, C. H. (1902). *Uuman nature and the social order*. New York: Scribners.
- Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. San Francisco: Freeman.
- Coopersmith, S. (1981). *The antecedents of self-esteem*. California consulting Psychologist Press.
- Culp, L. N., & Beach, S. R. H. (1993). *Marital discord, dysphoria, and thought of divorce: Examining the moderating role of self- esteem*. Paper presented to the 27th Annual Convention of the Association

- for Advancement of Behavior Therapy, Atlanta, Ga.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton.
- Gallahue, D. L. (1996). *Motor Development and experience for young children(3-7)*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Gibson, E., & Rader, N. (1979). Attention : The persiver as performer. In G. A. Hale & M. Lewis(Eds). *Attention and cognitive development*, New York: Plenum Press.
- Harter, S. (1983). Developmental perspectives on the self-system. In P. H. Mussen(Ed.), *Hand book of child psychology*, Vol. 4 (pp. 275-385). New York: Wiley.
- Kirk, S. A., & Chalfant, J. C. (1984). Academic and developmental learning disabilities. *Attentional disabilities*. Columbus: Love Publishing Co.
- Krotee, M. L. and Wamukhoya, E. E. (1986). The role of physical education in child development. *Kenya Journal of Education*. 3, 138-52.
- Kamil, C., & Devries, R. (1985). 피아제 이론에 따른 그룹게임(이윤경·이현순·장영희·정미라 공역). 서울: 교문사. (원전은 1980에 출판).
- Lerner, R. M., Karabenick, S. A., & Meisels, M. (1975). Effects of age and sex on the development of personal space schemata towards body build. *Journal of Genetic Psychology*, 127, 91-101.
- Mussen, P. H., Conger, J. J., Kagan, J., & Huston, A. E. (1984). *Child development and personality*. New York: Happer & Row.
- Parker, H, C. (1992). *The ADD hyperactivity handbook for schools*. Plantation: Impact.
- Piaget. J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.

- Purkey, W. W. (1970). *Self-concept and school achievement*, Englewood: Prentice-Hall Inc.
- Reid, D., & Hresko, W. (1981). *A cognitive approach to learning disabilities*, New York: McGraw Hill.
- Robin, A. L. (1992). The defects of self - instruction on writing deficiencies. *Behavior Therapy*, 6, 178-187.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton: Princeton University Press.
- Rosenberg, M. (1979). *Conceiving the self*. New York: Basic Books.
- Schaefer, C. E. & Reid, S. E. (2001). *Game Play: Therapeutic use of childhood game*. New York: Wiley.
- Skinner, B. F. (1971). *Beyond freedom and dignity*. New York: Knopf.
- Staines, J. W. (1958). Self-picture as a factor in the classroom, *British Journal of Psychology*, 28(2), 97-111.
- Walsh, H. M. (1980). *Introducing the young child to the social world*. New York: Mcmillan Publishing Co., Inc.

ABSTRACT

The Effect of Physical Activity Games Using Picture Books on Young Children's Attention and Self-Esteem.

Kim, Eun-Me

Major in Early Childhood Education

Dept. of Education

Graduate School of Education

SungShin Women's University

The purpose of this research is to find out the effects of physical activity games using picture books on young children's attention and self-esteem, and to provide basic data of teaching and learning methods that can assist increasing children's attention and self-esteem in the early childhood education settings.

Research questions are as follows:

1. What are the effects of physical activity games using picture books on children's attention?

- 1-1. How is the children's attention changed with physical activity games using picture books?
2. What are the effects of physical activity games using picture books on children's self-esteem?

The participants of this study were 40 full-day class children of 4~5 Year old who enrolled in the J and C public kindergartens. Experimental group was 20 children of J public kindergarten, and control group was 20 children of C public kindergarten.

Physical activity games using picture books was applied to experimental group's children 16 times, 2 times in a week from October 13th, 2008 to December 5th, 2008. Experimental group children played physical activity games using picture books, control group children had continued standard education curriculum in that time.

In this research, ADHD rating scale, standardized by DuPaul(1990) and reconstructed by Ryu(1996), and direct observation microscopy Attention Acting-Observation were applied to measure children's attention. Self Notion Test, standardized by Song(1993), was used in measuring of children's self-esteem.

Data was analysed by descriptive analysis and ANCOVA using SPSS program to find out the difference between two groups .

The results of this study are as follows:

First, physical activity games using picture books's effects were

affirmative on children's attention. Attention ability of experimental group's children who took part in physical activity games using picture books were higher than control group's children who didn't. And it was found that experimental group children's attention activity were increased gradually.

Second, physical activity games using picture books had a good effect also on a children's self-esteem. Examining this by lower research area, experimental group's self esteem were more improved than control groups in emotional self-esteem's area and academic self-esteem's area.

In conclusion, this research's result is, physical activity games using picture books is effective teaching and learning methods for children who have a problem of attention and self-esteem.

부 록

부록 1. 유아 및 부모의 인구학적 배경 검사지

부록 2. 주의력 결핍 과잉행동장애 평정척도

부록 3. 주의집중 행동 관찰기록표

부록 4. 유아 자아존중감 척도

부록 5. 유아 자아존중감 그림자료

부록 6. 그림책을 활용한 신체활동게임 내용

부록 7. 그림책을 활용한 신체활동게임 계획안

부록 1. 유아 및 부모의 인구학적 배경

유아이름 _____

1. 유아의 연령:		__ ① 만 4세	__ ① 만 5세				
2. 유아의 성별:		__ ① 남자	__ ② 여자				
3. 형 제 유 무:		__ ① 외동	__ ② 1명	__ ③ 2명	__ ④ 3명 이상		
4. 부모의 연령:							
	1) 어머니	__ ① 20~29세	__ ② 30~34세	__ ③ 35세 이상			
	2) 아버지	__ ① 20~29세	__ ② 30~34세	__ ③ 35세 이상			
5. 부모의 학력:							
	1) 어머니	__ ① 고졸이하	__ ② 전문대졸	__ ③ 대졸	__ ④ 대학원졸		
	2) 아버지	__ ① 고졸이하	__ ② 전문대졸	__ ③ 대졸	__ ④ 대학원졸		
6. 부모의 직업							
	1) 어머니	__ ① 무직, 가정주부	__ ② 일일노동자, 비정규직 근로자, 가내부업	__ ③ 서비스직 종사자	__ ④ 일반 판매 종사자, 소규모 자영업	__ ⑤ 일반 사무직	__ ⑥ 전문직, 기업주, 고위 공무원
	2) 아버지	__ ① 무직	__ ② 일일노동자, 비정규직 근로자, 가내부업	__ ③ 서비스직 종사자	__ ④ 일반 판매 종사자, 소규모 자영업	__ ⑤ 일반 사무직	__ ⑥ 전문직, 기업주, 고위 공무원

부록 2. 주의력 결핍 과잉행동장애 평정척도

● 유아에 관한 사항

_____반 유아이름_____

● 응답에 관한 안내

선생님께서 평소 대상 아동을 관찰한 결과, 아동을 가장 잘 나타내는 점수에 V로 표시해 주십시오.

행 동 항 목	정 도			
	전혀 없음 (0)	약간 있음 (1)	좀 많다 (2)	아주 심함 (3)
1. 의자에 가만히 앉아있지 못하고 손장난을 하거나 발가락을 꼬지락 거린다.				
2. 가만히 자리에 앉아 있어야 할 때 앉아 있지 못한다.				
3. 외부 자극에 쉽게 산만해진다.				
4. 게임을 할 때나 집단생활에서 차례를 기다리는 것이 어렵다.				
5. 질문이 끝나기도 전에 불쑥 대답을 한다.				
6. 지시를 따르는데 어려움이 있다. 예를 들면, 일상의 일을 끝내지 못한다.				
7. 과제나 놀이를 할 때 지속시간이 짧다.				
8. 한 가지 일을 끝내기도 전에 다른 활동을 시작한다.				
9. 조용하게 노는 데 어려움이 있다.				
10. 지나치게 말이 많다.				
11. 다른 사람들이 하는 일을 방해하거나 간섭한다. 예를 들면, 다른 아이들의 놀이에 말참견을 한다.				
12. 남의 말에 귀를 기울이지 않는다.				
13. 학교에서나 가정에서 과제나 어떤 활동을 하는데 필요한 물건을 자주 잊어버린다.				
14. 가끔 일어날 결과는 생각하지 않고 신체적으로 위험한 활동을 한다. 예를 들면, 살펴보지도 않고 도로로 뛰어간다.				

부록 3. 주의집중 행동 관찰기록표

유아이름 _____

관찰자 _____

항 목 회 기	일정하게 집중함(눈·몸)	상당히 집중하는 편임	간헐적으로 집중함	매우 짧게 집중함	전혀 집중하지 못함
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

부록 4. 유아 자아존중감 척도

● 유아에 관한 사항

_____반 유아이름_____

● 응답에 관한 안내

선생님께서 평소 대상 아동을 관찰한 결과, 아동을 가장 잘 나타내는 점수에 V로 표시해 주십시오.

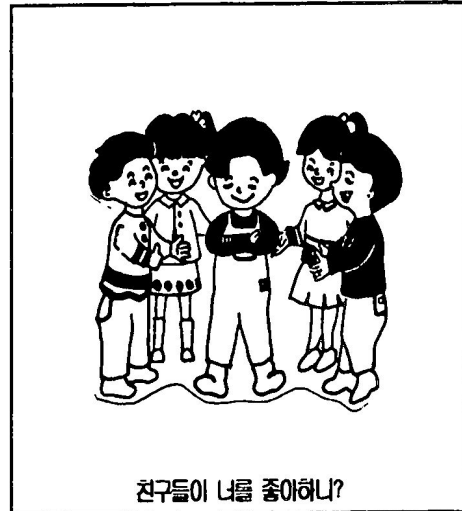
유아의 '자아존중감'에 관한 질문입니다.			
문	항	예	아니오
1.	내가 최고라고 생각하니?		
2.	친구들이 너를 좋아하니?		
3.	엄마 아빠와 있으면 기분이 좋으니?		
4.	항상 기쁘고 즐겁니?		
5.	바보 같다고 생각하니?		
6.	여럿이 노는 것보다 혼자 노는 것이 좋으니?		
7.	엄마 아빠는 너를 착하다고 칭찬해 주시니?		
8.	나쁜 아이라고 생각하니?		
9.	모든 일이 재미있니?		
10.	친구들하고 뛰어 노는 것이 좋으니?		
11.	엄마 아빠가 무서워서 집에 가기 싫으니?		
12.	네 모습이 지저분하다고 생각하니?		
13.	친구들 앞에서 자신 있게 이야기를 잘 할 수 있니?		
14.	친구들과 놀다가 잘 싸우고 토라지니?		
15.	식구들을 때리기도 하고 못살게 구니?		
16.	예쁘(멋지)다고 생각하니?		
17.	유치원 가는 것이 재미있니?		
18.	새 친구들을 사귀고 싶니?		
19.	식구들이 너를 놀리기도 하고 자주 야단치니?		
20.	못생겨서 괴롭니?		
21.	다른 친구들보다 공부를 잘할 수 있니?		
22.	친구들이 너를 못살게 구니?		
23.	집에 있으면 기분이 좋으니?		
24.	머리 모양이(멋지)다(예쁘)다고 생각하니?		
25.	내가 최고니?		
26.	친구들과 사이좋게 노니?		

부록 5. 유아 자아존중감 그림 자료

<문항 1>



<문항 2>



<문항 3>



<문항 4>



<문항 5>



바보 같다고 생각하니?

<문항 6>



여럿이 노는 것보다 혼자 노는 것이 좋으니?

<문항 7>



엄마 아빠는 나를 착하다고 칭찬해 주시니?

<문항 8>



나쁜 아이라고 생각하니?

<문항 9>



<문항 10>



<문항 11>



<문항 12>



<문항 13>



친구들 앞에서 자신있게 이야기를 잘 할 수 있니?

<문항 14>



친구와 놀다가 잘 싸우고 토라지니?

<문항 15>



식구들을 따리기도 하고 못살게 구니?

<문항 16>



예쁘다고 생각하니?

<문항 17>



<문항 18>



<문항 19>



<문항 20>



<문항 21>



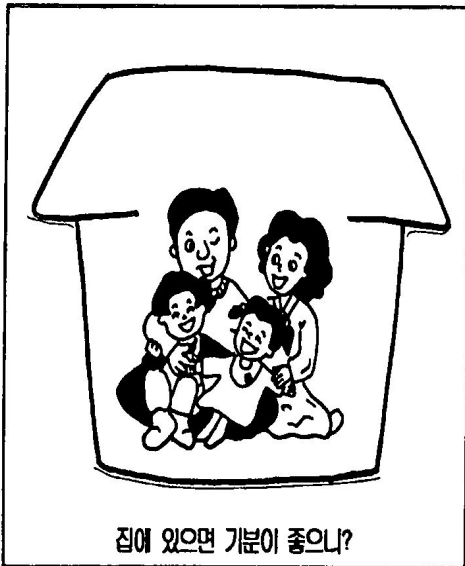
다른 친구들보다 공부를 잘 할 수 있나?

<문항 22>



친구들이 나를 못살게 구나?

<문항 23>



집에 있으면 기분이 좋나?

<문항 24>



머리 모양이 예쁘다고 생각하나?

<문항 25>



<문항 26>



부록 6. 그림책을 활용한 신체활동게임 내용

회 기	그림책제목	신체 활동게임명	활동내용	주의집중 행동목표
	자아존중감 하위요소			
1	이슬이의 첫 심부름	시장보기	전체 두 팀으로 나누고, 팀 별로 한 명씩 나와서 시장 볼 목록을 정한다. 경로를 따 라서 시장에 도착하면 돈과 물건을 교환하여 시장바구니 에 담아서 돌아온 후 목록대 로 시장보기가 되었는지 확 인한다.	<ul style="list-style-type: none"> · 구입 할 물품목록 선택하기 · 목록대로 시장보기 · 정해진 경로 따라 시장보기
	정서적 자아			
2	넌 할 수 있어 아가야	종이 위의 구슬	팀 별로 2인 1조가 되어, 종 이의 모서리를 잡고 선다. 이 때 교사가 종이위에 구슬을 한 개씩 올려주고, 구슬이 떨 어지지 않도록 유의하여 출 발하고 반환점을 돌아온다.	<ul style="list-style-type: none"> · 출발 및 도착지점 지키기 · 구슬 떨어뜨리지 않고 옮기 기 · 반환점 돌아서 오기
	가족 자아			
3	무지개 물고기	뉘시하기	팀 별로 2인 1조가 되어, 지 시카드를 한 장 뽑는다. 지시 조건을 확인한 후 낚시대와 바구니를 들고 뉘시터로 출 발한다. 이때 '같은 색' 또는 '다른 색' 물고기를 낚아서 돌아온다.	<ul style="list-style-type: none"> · 카드 확인 후 물고기 낚기 · 같은(다른)색 물고기 낚기 · 낚시 대 제자리에 놓기
	사회적 자아			
4	나는 내가 좋아	옆에! 옆에!	전체 두 팀으로 나누고, 팀끼 리 줄을 서서 지시에 따라 물 풍선을 위로, 아래로, 옆 으로 지시사항에 따라 물 풍 선을 끝까지 전달한다. 이때 앉거나 서서 동작을 바꾸어 실시한다.	<ul style="list-style-type: none"> · 위, 아래 순서 지켜 물 풍선 전달하기 · 신호음 따라 물 풍선 전달 하기 · 친구 손에 물 풍선 전달하기
	학문적 자아			

5	<p>세상에서 가장 소중한 보물은 나</p> <p>정서적 자아</p>	<p>살금살금 조심조심 보물을 옮겨라</p>	<p>전체 두 팀으로 나누고, 각 팀의 유아가 보물을 머리에 이고 출발한다. 목표지점에 준비된 보물상자에 손을 사용하지 않고 보물을 넣는다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 출발 및 도착지점 지키기 보물 머리에 이고 옮기기 보물 상자에 보물 넣기
6	<p>아빠 나 사랑해?</p> <p>가족 자아</p>	<p>세렌게티 초원을 찾아서!</p>	<p>다섯 명이 한 조가 되어, “가장 작은 초원으로 출발!” “세모 모양 초원을 향해 출발!” 교사의 지시에 따라 이동한다. 목적지에 도착하면 마음껏 뛰며 놀이한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 점점 작은 땅 찾아가기 점점 큰 땅 찾아가기 초원에서 뛰기·멈추기
7	<p>달라서 좋아요</p> <p>사회적 자아</p>	<p>차고, 던지고, 받아라</p>	<p>네 명이 한 조가 되어, 맞은편에 있는 친구에게 공을 차고 받기를 한다. 지시에 따라 공을 던지거나 받기, 차기를 달리 하면서 활동한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 친구에게 공차기 친구가 차는 공받기 신호에 따라 공 던지기·받기
8	<p>지각대장 존</p> <p>학문적 자아</p>	<p>징검다리 건너 학교로</p>	<p>두 명이 한 조가 되어, 한 명은 블록으로 다리를 놓아주고 다른 유아는 건너간다. 반환점에서 역할을 바꾸어서 제자리까지 돌아온다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 징검다리 만들기 징검다리에서 중심잡기 경로를 따라서 학교가기
9	<p>깃 털 없는 기러기 보르카</p> <p>정서적 자아</p>	<p>보르카 옷 입히기</p>	<p> 짝과 함께 손을 잡고 목표 지점까지 가서 한 유아는 보르카가 되고 다른 유아가 보르카에게 옷을 입혀준다. 옷을 다 갖추어 입게 되면 손을 잡고 들어와서 옷을 정리한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 보르카 옷 모두 입혀주기 짝과 함께 들어오기 짝과 손잡고 출발하기·도착하기
10	<p>짧은 귀 토끼</p> <p>가족 자아</p>	<p>깡충깡충 동동이처럼 뛰어!</p>	<p>네 명이 한 조가 되어, 후프 안에서 활동한다. 탬버린 신호에 따라 점핑하기, 깡충뛰기, 건너가기를 한다. 교사와 약속한 ‘점, 깡, 건’의 신호에 따라서 활동한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 후프 안에서 활동하기 탬버린 소리와 동작 맞추기 지시에 맞게 움직이기

11	에드워드도: 세상에서 가장 못된 아이	친구와 신체 마주대기	네 명이 한 조가 되어, 둥그렇게 원을 만들어 음악에 따라 스키핑 동작을 한다. 신호음이 들리면 두 명씩 짝을 이뤄 신체의 여러 부분을 마주 대는 활동을 한다.	<ul style="list-style-type: none"> 스키핑 동작을 함께 하기 같은 방향으로 스키핑 하기 지시에 따라 동작 바꾸기
	사회적 자아			
12	엄마, 할 수 있다고 말해주세요	숫자만큼 공치기	후프 주위를 걷기, 달리기, 뛰기를 한다. 신호가 들리면 멈추고 후프 안으로 들어가서 숫자카드를 확인한 후 숫자만큼 공치기를 한다.	<ul style="list-style-type: none"> 신호에 따라 걷기·달리기·뛰기·멈추기 숫자만큼 공 튀기기 공 제자리에 놓아주기
	학문적 자아			
13	악어오리 구지구지	구지구지 발자국 따라	팀에서 한 명씩 나와, 한 발이 표시된 곳은 한 발로, 두 발이 표시된 곳은 두 발로 뛰다. 발자국을 따라서 반환점을 돌아온다.	<ul style="list-style-type: none"> 출발 및 도착지점 지키기 발자국 따라 뛰기 반환점 돌기
	정서적 자아			
14	쇠똥구리구리	끝까지 영차! 영차!	팀에서 한 명씩 나와, 빨대로 먹이 공을 붙여 경로를 따라 먹이 집에 넣는다. 먹이 집에 먹이 공을 넣은 다음 제자리로 돌아온다.	<ul style="list-style-type: none"> 시작신호 지키기 먹이 공 빨대로 붙어서 이동하기 목적지까지 공 이동하기
	가족 자아			
15	오스카는 친구가 필요해	친구와 함께 여행을	전체 두 팀으로 나눈 후, 각 팀에서 두 명씩 짝을 이룬 후 기차를 타고 출발하여 반환점까지 도착한다. 반환점에서 기관사의 역할을 바꾸어서 제자리로 돌아온다.	<ul style="list-style-type: none"> 줄 안에서 이동하기 반환점 돌아오기 기관사 모자쓰기
	사회적 자아			
16	개구리학교의 즐거운 수학시간	개구리 폴짝!	각 팀에서 유아가 한 명씩 나와 연꽃잎 위를 지날 때는 개구리처럼 폴짝 뛰고, 연꽃잎이 없는 곳은 뛰어서 반환점을 돈다. 반환점을 돌아서 같은 동작을 하며 돌아온다.	<ul style="list-style-type: none"> 경로 따라가기 연꽃잎에서 개구리 뛰기 지정선과 반환점 지키기
	학문적 자아			

부록 7. 그림책을 활용한 신체활동게임 계획안

활동 1 : 시장보기

활동명	시장보기		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 내가 할 수 있는 일을 알고, 스스로 한다. · 내가 하는 일에 자신감을 가지고 물건을 계획해서 산다. 		
그림책 제목	이슬이의 첫 심부름	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 구입한 물품 목록 선택하기 · 목록대로 시장보기 · 정해진 경로 따라 시장보기
그림책 줄거리	<p>이슬이는 다섯 살이다. 첫 심부름으로 손에는 오백 원짜리 동전을 꼭 쥐고서 어린 동생우유를 사러간다. 가다가 친구 영수를 만나 심부름을 간다고 의기양양 자랑을 해 보지만, 가게까지 가는 이슬이의 길이 순탄치만은 않다. 쏟아질 듯 눈앞을 뺨 지나가는 자전거에, 돌부리에 걸려 넘어지며 동전은 떼구르르 구르고, 다리도 아프고 팔도 아프지만 얼른 일어나는 이슬이의 첫 심부름 이야기이다.</p>		
활동자료	시장바구니 2개, 시장 볼 목록 사진, 빨래집게, 모형돈, 시장놀이 소품, 책상, 색깔 테이프(길 만들기), 종이벽돌(담), 탬버린		
활동단계	활동 내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 내가 한 일에 대해 칭찬해 주고 싶을 때가 있었니? - 내가 잘 했다고 생각하는 것 이야기하기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 거울놀이 <ul style="list-style-type: none"> - ‘움직임과 멈춤’ 신호에 따라 준비된 촉진활동을 한다. - 유아 1명이 나와서 동작을 만들면 전체유아가 거울이 되어서 동작을 똑같이 따라한다. - 교사는 다양한 움직임을 하도록 격려한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 사전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 유아들이 시장놀이에서 사고 싶은 것 확인해서 구비해 놓기 - 시장놀이 물건과 사진자료 준비하기 및 시장가는 길 만들기 ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 이슬이가 되어 목록을 정해서, 시장보고 돌아오는 활동하기 - 준비된 자료를 살펴보고 어떻게 하면 즐거운 활동이 될 수 있을지 생각해 보기
전 개	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성된 편 게임 - 팀별로 활동순서 및 활동방법 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 사진자료에서 시장에서 사고 싶은 것(4~5개)선택하기 - 정해진 길을 따라(종이벽돌로 만든 담 넘기)시장 다녀오기 - 사진자료에서 선택한 목록만 돈과 교환하기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사와 유아가 함께 시범 보여주기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 유아가 한 명씩 나와서 집계에 걸린 사진자료를 선택한다. - 모형 돈을 받은 후 담을 넘어서 시장에 도착하여 물건을 구입한다. - 사진자료와 구입한 물건이 맞는지 전체 유아와 함께 확인한다. - 사진카드를 집계에 걸어두고, 제자리에 돌아간다.
마 무 리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 정해진 경로대로 움직일 수 있었는가? - 목록대로 시장보기를 할 수 있었는가?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “부모님 심부름을 해보자” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 2 : 종이 위의 구슬

활동명	종이 위의 구슬		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책을 통하여 부모님 사랑을 경험한다. · 제시된 조건에 따라 구슬 옮기기를 한다. 		
그림책 제목	넌 할 수 있어, 아가야	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 출발지점과 도착지점 지키기 · 구슬 떨어뜨리지 않고 옮기기 · 반환점 돌아서 오기
그림책 줄거리	<p>첫 심부름을 나선 아이에게 용기를 주는 엄마의 따스한 말 한 마디 “넌 할 수 있어, 아가야” 어느 겨울날 아침, 엄마 꿈이랑 아기 꿈이 맛있는 케이크를 구워 친구들에게 선물하려고 한다. 그런데 엄마 꿈이 아기 꿈에게 케이크를 갖다 주고 오라고 한다. 12개의 빨간 봉지에 케이크를 담아 친구에게 선물하기로 한 아기 꿈이 “나 혼자서요?” 라고 묻자 엄마는 차에서 이렇게 말한다. “넌 할 수 있어, 아가야”.</p>		
활동자료	울동음악, 색 구슬, 종이(A4용지), 반환점 깃발, 선물 통, 탬버린		
활동단계	활동 내용		
입	도 그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 엄마 심부름을 하고 칭찬을 받은 적 있니? - 부모님께 칭찬받은 경험 이야기 해볼까? - 가족들은 언제 너를 가장 많이 칭찬해 주시니? 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: ‘얼음’ ‘땡’ 놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 음악에 따라 울동을 하다가 ‘얼음’ 하고 외치면 모두 활동을 멈춘다. - 교사가 ‘땡’ 하면 다시 즐겁게 움직이면서 땡다. - 교사는 다양한 움직임들을 하도록 격려한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 아기 곰이 친구들에게 선물을 준 것처럼 선물을 전달하기 - 선물을 잘 전달하기 위한 방법 생각하기 - 목적지에 빨리 도착하는 것보다 구슬을 떨어뜨리지 않고 운반 하는 것이 중요하다는 것 이야기하기
전 개	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성. 각 2인 1조 활동 - 팀별로 활동순서 및 활동방법 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 출발점에서 동시에 두 팀이 함께 출발하기 - 구슬을 떨어뜨리지 않고 운반하기 - 구슬이 중간에 떨어지면 주워서 다시 운반하기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 두 명 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 팀의 짝이 된 유아가 종이를 잡고 선다. - 교사가 구슬을 한 개씩 올려 준다. - 구슬이 떨어지지 않도록 유의하여 반환점을 돌아서 들어온다. - 첫 번째 팀이 들어오면 다음 유아들이 함께 출발한다.
마 무 리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 구슬을 떨어뜨리지 않고 운반 할 수 있었나? - 천천히 목적지까지 도착할 수 있었나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “집으로 돌아가면 심부름을 하고 부모님을 돕기로 하자” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 3 : 낚시하기

활동명	낚시하기		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 사이좋게 놀 수 있는 방법을 안다. · 친구와 힘을 모아 낚시놀이를 한다. 		
그림책 제목	무지개 물고기	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 카드 확인 후 물고기 낚기 · 같은(다른)색 물고기 낚기 · 낚시 대 제자리에 놓기
그림책 줄거리	<p>파랑, 초록, 자주색 비늘을 가진 무지개 물고기는 친구들에게 아름다운 비늘을 한 개씩 나누어 준다. 무지개 물고기는 자신의 것을 나누어 주면 줄수록 기쁨은 더 커진다는 것을 알게 된다.</p>		
활동자료	색깔스티커, 자석 낚시 게임자료, 낚시대, 낚시 바구니, 지시카드		
활동단계	활동 내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 친구와 잘 지낼 수 있는 방법에 대해 이야기하기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동하기: 무지개 스티커 놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 유아가 스티커를 두 가지색으로 10장씩 갖는다. - 「고마워」 스티커 붙이기 - ‘움직임과 멈춤’ 신호에 따라 친한 친구를 찾아 얼굴에 스티커를 붙여 준다(다섯 친구에게 붙이기) - 「미안해」 스티커 붙이기 - 잘 지내지 못했다고 생각되는 친구를 찾아서 다른 색깔 스티커를 붙여주고 안아준다(다섯 친구에게 붙이기). - 친구에게 “친하게 지내자”라고 말할 수 있도록 한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구와 함께 힘을 모아서 낚시하기 위한 방법 이야기하기 - 「지시카드」에 맞는 물고기를 선택하기 위한 방법 찾기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성. 각 2인 1조 활동 - 팀별로 활동 순서 및 활동방법에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 「지시카드」 따라 물고기 낚시하기 - 낚시대에 걸린 물고기 떨어뜨리지 않기 위해 천천히 올리기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 두 명씩 짝을 이뤄 출발선 앞의 「지시카드」를 확인한다. - 낚싯대를 들고 출발한다. - 「같은 색 물고기」 혹은 「다른 색 물고기」 중 한 가지 종류만 낚는다. - 낚시대와 물고기를 가지고 돌아온다. - 지시사항에 맞게 물고기를 낚았는지 확인하고 점수판에 기록한다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀의 물고기 숫자가 많은가? - 친구와 협력하여 「지시카드」에 맞는 물고기를 낚을 수 있었나? - 친구의 손을 잡고 출발하고 같은 방법으로 돌아 왔나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “물고기를 떨어뜨리지 않기 위해 어떻게 행동했니?” “친구와 함께 활동하니 기분이 어떠니?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 4 : 옆에! 옆에!

활동명	옆에! 옆에!		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · “나는 할 수 있다”라고 긍정적으로 생각한다. · 나를 중심으로 위, 아래, 앞, 뒤, 옆을 알아본다. 		
그림책 제목	나는 내가 좋아	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 위, 아래 순서 지켜 물 풍선 전달하기 · 신호음 따라 물 풍선 전달하기 · 친구 손에 물 풍선 전달하기
그림책 줄거리	<p>남자아이와 여자아이는 자신을 좋아하는 모습은 너무나 다르지만 둘의 공통점은 자신을 무척이나 사랑한다는 점이다. 남자아이와 여자아이는 나름대로 자신을 꾸민다. 자신에게는 자신만의 훌륭한 멋이 있다고 여긴다. 때론 동생이랑 놀아 주고 쓰레기도 치우며 주운 물건은 주인을 찾아 흔쾌히 돌려주기도 한다. 나는 무엇이든 잘할 수 있는 이런 내가 참 좋다. 나는 앞으로도 나를 좋아할 것이다.</p>		
활동자료	물 풍선 2개, 바람을 넣은 풍선, 호루라기, 옆에! 옆에! 음악자료, 카세트		
활동단계	활동 내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아 존중감 관련요소 적용하기 - 등장인물은 자신의 어떤 점을 좋아한다고 하였나? - 내가 잘할 수 있는 것 찾아보기 - 내가 잘 할 수 있는 것이 몇 가지인지 친구에게 말하기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동하기: 풍선 돌리기 <ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 동그란 원을 최대한 크게 만든다. - 신호에 따라 바람을 넣은 풍선을 옆 친구에게 전달한다. - 옆에! 옆에! 노래에 따라 교사가 지시할 때 까지 풍선을 옆으로 전달하며 풍선 돌리기 활동에 즐겁게 참여한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 물 풍선을 이용해서 내가 잘 할 수 있는 놀이 소개하기 - 물 풍선놀이를 잘 하기 위한 방법 찾아보기(물 풍선 특징알기)
전 개	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성된 편 게임 - 팀별로 물 풍선 전달순서를 정하고 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 물 풍선은 친구의 손에 정확하게 전달하기 - 신호방향 따라 전달하기 - 물 풍선을 전달할 때 떨어뜨리지 않기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아와 교사가 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 신호에 팀별로 줄을 만든다. - 노래를 부르면서 활동한다. - 물 풍선을(위, 아래, 앞, 뒤, 옆)지시에 따라 전달한다. - 여러 가지 방법으로 전달하기: 다리 사이로 전달한다. - 방향에 따라서 끝까지 놓치지 않고 전달한다.
마 무 리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 물 풍선 전달이 잘 되었나? - 빨리 전달하려는 목적으로 던져서 전달하지 않았나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “물 풍선을 전달할 때 방향(위, 아래, 옆, 뒤)이 혼돈되지 않았나?” “물 풍선으로 더 재미있는 놀이를 할 수 있을까?” “바람을 넣은 풍선과 어떤 점이 달랐니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 5 : 살금살금 조심조심 보물을 옮겨라

활동명	살금살금 조심조심 보물을 옮겨라		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 나를 소중하게 생각한다. · 콩 주머니를 이고 목적물을 돌아온다. 		
그림책 제목	세상에서 가장 소중한 보물은 나	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 출발 및 도착지점 지키기 · 보물 머리에 이고 옮기기 · 보물 상자에 보물 넣기
그림책 줄거리	<p>나에게는 아주 멋진 보물들이 많아요. 커다란 동굴 속에도, 오래 된 성 속에도 보물들이 있을지도 몰라요. ‘열려라 참깨’ 산에 가면 커다란 동굴 한 구석 아무도 모르는 곳에 보물 상자가 있어요. 아마 보물 지도를 찾게 될지도 몰라요, 말린꽃, 편지, 드레스등 하지만 세상에서 가장 소중한 특별한 보물은 바로 나랍니다.</p>		
활동자료	탐버린, 콩 주머니 큰 것, 보물 상자 2개, 의자 2개		
활동단계	활동내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측해본다. - 그림책 속의 다양한 장면에서 숨은그림찾기(보물찾기) ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 가장 아끼는 보물이 있는지, 어떤 것인지 이야기하기 - 부모님이 생각하는 가장 귀한 보물은 유아 자신임을 이야기하기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 거울놀이 <ul style="list-style-type: none"> - ‘움직임과 멈춤’ 신호에 따라 준비된 촉진활동을 한다. - 유아 1명이 나와서 동작을 만들면 전체유아가 거울이 되어서 동작을 똑같이 따라한다. - 교사는 다양한 움직임을 하도록 격려한다. ▪ 사전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 의자위에 보물 상자를 편 대형에 맞추어 각각 배치하기 - 콩 주머니 큰 것으로 준비해 두기 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 콩 주머니로 할 수 있는 활동 알아보기 - 보물을 손을 대지 않고 옮기는 활동 소개하기
전 개	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성된 편 게임 - 팀별로 게임 순서 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 떨어뜨리지 않고 옮기는 것이 중요함을 이야기하기 - 보물을 떨어뜨린 경우 보물을 주워서 다시 활동하기 - 리에 얹은 보물을 손으로 만지지 않기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 신호에 따라 각 팀의 짝이 된 유아가 보물을 머리에 이고 출발한다. - 보물은 손을 사용하지 않고 보물 상자에 넣는다. - 보물을 보물 상자에 넣은 후 달려서 출발지점으로 돌아온다. - 모든 보물을 옮긴 후 팀별로 보물의 숫자를 세어본다.
마 무 리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 출발지점과 도착지점을 정확하게 지킬 수 있었나? - 보물은 천천히 옮겨서 보물 상자에 넣을 수 있었나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. - 보물 옮기기의 다른 확장활동 찾아보기 “보물을 옮길 때 어떤 느낌(기분)이었을까?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 6 : 세렌게티 초원을 찾아서!

활동명	세렌게티 초원을 찾아서!		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 가족의 사랑을 표현 한다. · 조건에 맞는 초원을 찾아 균형감 있게 움직인다. 		
그림책 제목	아빠 나 사랑해?	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 점점 작은 땅 찾아가기 · 점점 큰 땅 찾아가기 · 초원에서 뛰기 · 멈추기
그림책 줄거리	<p>아빠는 내게 자전거 타는 법을 가르쳐주고 엄마는 나와 저녁노을을 구경한다. 엄마 아빠는 내가 슬퍼서 잉잉 울 때 토닥토닥 위로해 주고, 공원에서 쿵쿵쿵쿵 신나게 함께 놀아 주고, 자기 전에 재미있는 동화책을 읽어 주고, 잘 자라고 꼬옥 안으며 뽀뽀해 준다. 하지만 제일 좋은 건 엄마 아빠가 나를 무지무지 사랑한다는 것이다.</p>		
활동자료	「그대로 멈춰라」 음악자료, 색 테이프, 호루라기		
활동단계	활동 내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 가족들이 자신을 얼마만큼 사랑하는지 생각하고 말해보기 - 부모님이 자신을 사랑하는 마음의 크기 신체로 나타내보기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 그대로 멈춰라 <ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 동그랗게 모여서 노래에 맞춰서 즐겁게 움직인다. - 「그대로 멈춰라」 노래의 ‘시작’ 과 ‘끝’ 신호에 따라 움직인다. - 교사는 다양한 움직임을 하도록 격려한다. ▪ 사전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동실 바닥에 테이프로 땅 만들어 붙이기 (땅 표현: 크기가 다른 동그라미, 세모, 네모 모양) 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 세렌게티 초원에서 마음껏 뛰는 활동 소개하기 - 세렌게티 초원(가장 큰 땅)에서 가족들이 자신을 사랑한다고 생각하는 만큼 크게 뛰기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 4팀으로 구성된 5인 1조 활동 - 팀별로 게임 방법 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 지시대로 움직이기 - 팀별로 협동하여 함께 움직이기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 팀이 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 1조 유아들이 활동을 준비한다. - 교사가 지시하기(“가장 작은 세모모양 땅을 찾아서 출발!”) - 유아들이 출발한다. - “네모 모양 땅을 찾아서 출발!” - “동그라미 모양 땅으로 출발”유아들이 출발한다. - 가장 큰 땅에 도착하면 「그대로 멈춰라」 노래에 따라 움직인다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 어느 팀이 초원에서 가장 열심히 뛰어 올랐니? - 팀별로 ‘그대로 멈춰라’ 동작에 맞추어 정지 할 수 있었나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “아빠가 너희를 사랑한다고 생각하는 만큼 마음껏 뛰었니?” “초원에서 마음껏 뛰니 기분이 어땠니?” “초원을 찾아갈 때 잘 찾을 수 있었니? 어렵지 않았니?”

활동 7 : 차고, 던지고 , 받아라!

활동명	차고, 던지고, 받아라!		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구가 잘 하는 것을 말 한다. · 차고, 던지고 받기를 하면서 몸을 균형감 있게 움직인다. 		
그림책 제목	달라서 좋아요	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구에게 공차기 · 친구가 차는 공받기 · 신호에 따라 공 던지기 · 받기
그림책 줄거리	<p>서로 너무나도 다른 동그라미와 세모가 만났다. 각자의 부족한 면을 보완해 주면서 서로의 좋은 점을 알게 된다. 동그라미는 테굴테굴 잘 구르고, 세모는 위험한 순간에 딱 정지할 수 있다. 둘은 서로 다른 모습에 이질감을 느끼지 않고 친하게 지내며, 맛있는 음식을 만들어 먹으며 우정을 키워간다. 동그라미와 세모 이야기를 통해, 나와 다른 사람을 이해하게 되고 “달라서 좋아요”라는 말을 실감할 수 있다.</p>		
활동자료	탱탱 볼 2개, 색 테이프		
활동단계	활 동 내 용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측해본다. - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아서 찾아본다. ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 등장인물들이 잘 할 수 있는 것이 어떤 것들이었니? - 내가 잘 하는 것이 무엇인지 찾아보자 - 친구에게 내가 잘할 수 있는 것이 몇 가지인지 말하기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 공 돌리기 <ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 동그란 원을 최대한 크게 만든다. - ‘시작과 멈춤’ 신호에 따라 공을 옆 친구에게 전달한다. - 옆에! 옆에! 노래에 따라 교사가 지시할 때 까지 공을 옆으로 전달하며 공 돌리기 활동을 하며 즐겁게 참여한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 사전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 공차기를 위한 지정선을 수평으로 그어놓기 ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 공을 가지고 차고, 던지고, 받기를 하기로 이야기하기 - 각자 자신이 잘하고 좋아하는 공놀이 생각해 보기 - 공으로 자신이 잘 할 수 있는 놀이 생각해 보기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 5팀으로 구성된 4인 1조 활동 - 팀별로 게임 순서 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 공을 찰 때 너무 세게 던지지 않기 - 교사의 지시가 있으면 동시에 공을 움직이기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 팀의 짝이 된 유아 4명이 마주보고 지정선에 선다. - 공이 오면 잡고, 차기를 위해 준비한다. - 공을 받은 두 명의 유아가 맞은편 친구에게 공을 찬다. - 같은 방법으로 공을 차고 받는다. - 공 던지기 활동도 같은 방법으로 한다. - 공을 받은 두 명의 유아가 맞은 편 친구에게 공을 던진다. - 같은 방법으로 공을 던지고 받는다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 교사의 신호에 따라 공을 차거나 던져주었나? - 차고, 던지고, 받기의 결과보다는 지시사항에 맞게 참여하였나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “공놀이 중 너희가 가장 잘 할 수 있는 것은 어떤 것이었니?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 8 : 징검다리 건너 학교로

활동명		징검다리 건너 학교로	
활동목표		<ul style="list-style-type: none"> · 유치원은 즐거운 곳임을 알고 기대한다. · 정해진 경로를 따라 목적지에 도착 한다. 	
그림책 제목		주 의 집 중 행 동 목 표	<ul style="list-style-type: none"> · 징검다리 만들기 · 징검다리에서 중심잡기 · 경로를 따라서 학교 가기
그림책 줄거리		<p>존은 날마다 공부하러 학교에 간다. 하지만 가는 길에 생각지 않았던 일이 벌어져 자꾸 지각을 하게 된다. 지각한 이유를 선생님께 말하면 선생님은 존의 말을 믿지 않고 벌을 주곤 한다. 그러던 어느 날, 그만 선생님이 고릴라에게 붙잡히는 일이 벌어지고 만다. 선생님은 존에게 도와 달라고 하지만 존은 들은 척도 하지 않고 자기 길을 가버린다.</p>	
활동자료		동작카드, 학교 모형(놀이 집), 종이벽돌 넓은 것 4~5개, 반환점 깃발	
활동단계		활 동 내 용	
도	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아보기 - 존의 입장이라면 어떻게 했을 것 같니? ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 등장인물에 대해 이야기하고 존이 만난 것 알아보기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 동상놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 동작카드를 보여준다. 어떤 모습이니? - 이 모습과 똑같이 만들려면 어떻게 하면 좋을까? - 동작카드에 있는 모양과 같은 자세를 만든다. - '움직임과 멈춤' 신호에 따라 준비된 촉진활동을 한다. - 교사는 다양한 움직임을 하도록 격려한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 짝과 함께 학교를 가서 즐겁게 놀이하기로 이야기하기 - 종이 벽들로 징검다리를 만드는 방법 생각해 보기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성. 각 2인 1조 활동 - 팀별로 게임 순서 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 징검다리(종이벽들)에서 떨어지지 않도록 균형잡기 - 반환점에서 역할을 바꾸어서 활동하기 - 징검다리를 놓는 간격 고려하기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 두 명 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 팀의 짝이 된 유아가 한 명은 징검다리를 놓아주고 다른 유아는 징검다리를 건너간다. - 반환점에서 역할을 바꾼다. - 반환점에서 징검다리를 건너서 학교까지 도착한다. - 학교에 도착하면 학교 안에서 놀이한다. - 다음 순서의 유아들이 같은 방법으로 출발한다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 징검다리의 간격을 고려하여 만들어 주었는가? - 학교까지 잘 도착할 수 있었나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “학교까지 가는 과정이 어땠니? 도착 후 학교에서 친구들과 즐겁게 놀이했니?” “어떤 점이 가장 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 보르카에게 어떻게 옷을 입혀줄 수 있을지 생각해 보기 - 어떤 것을 먼저 입혀줘야 할까? 순서 생각해보기
전 개	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 두 팀으로 구성. 각 2인 1조 활동 - 팀별로 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 짝과 함께 손잡고 출발 하고 손잡고 들어오기 - 셔츠, 조끼, 신발, 모자, 가방 친구에게 입혀주기 - 들어와서 옷을 벗어서 정리해주기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 짝과 손을 잡고 출발하여 목적지에 도착한다. - 한 사람은 보르카가 되고, 다른 유아는 바구니에 있는 물건을 친구에게 모두 입혀준다. - 손을 잡고 함께 들어온 후, 입었던 것을 다 정리해서 바구니에 담아주면 활동이 끝난다.
마 무 리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 친구에게 옷을 다 입혀주고 손을 잡고 돌아올 수 있었나? - 다음 친구를 위해 보르카 옷을 바구니에 정리해 주었나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “옷 입히기 활동을 할 때 친구와 역할을 잘 나눌 수 있었니?” “친구가 옷을 못 입는 다면 너희들이 도와 줄 수 있었니?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 10 : 짱충짱충 동동이처럼 뛰어!

활동명	짱충짱충 동동이처럼 뛰어!		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 부모, 형제 등 가족과 사이좋게 지낸다. · 신체를 이용하여 토끼의 움직임을 표현한다. 		
그림책 제목	짧은 귀 토끼	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 후프안에서 활동하기 · 탬버린 소리와 동작을 맞추기 · 지시에 맞게 움직이기
그림책 줄거리	<p>동동이는 자신의 짧은 귀보다 빨리 달리고 멀리 달릴 수 있는 것이 더 중요하다고 생각한다. 그런데 자신의 모습이 다른 토끼들과 달라서 시무룩해한다. 친구들과 같이 큰 귀를 갖고 싶어서, 귀를 길게 하기 위해 잘 먹기, 빨래집게로 길게 늘여보기 등 여러 가지 행동을 한다. 어느 날 미미와 들판을 신나게 달리다가 독수리에게서 구사일생으로 살아나는 경험을 통하여 자신의 단점을 긍정적으로 극복하게 된다.</p>		
활동자료	홀라후프 15개, 탬버린		
활동단계	활동내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 등장인물에 대해 이야기하고 친구를 위해 할 수 있는 일 알아보기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: ‘동동이 걸음 걷기’ 놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 동동이 걸음 흉내내기를 한다. - 뛰는 모습, 달리는 모습을 흉내내보자. - 다양한 토끼의 모습을 신체로 표현한다. ▪ 사전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 후프 간격을 고려하여 배치 한 후 테이프로 고정 시켜 준비하기 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 손발을 이용해서 후프를 건너는 방법에 대해 알아보기 - 토끼가 뛰어오르는 모습 알아보기(점: 점핑하기) - 토끼가 깡충 뛰는 모습 알아보기(깡: 깡충뛰기) - 토끼가 네 발로 옆으로 건너는 모습 알아보기(건: 건너가기)
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 5팀으로 구성된 4인 1조 활동 - 팀별로 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 점핑하기, 깡충뛰기, 건너가기 동작 익히기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 1조가 후프 안에 들어가서 뛰어서 이동한다. - 후프 이쪽저쪽으로 신호에 따라 뛰어 넘는다. - 양발, 한발로 뛰어넘는다. - 토끼가 되어서 양손 양발을 이용해서 이동한다. - 후프의 간격을 가깝게, 점점 멀리 하여 뚫는다. - 점, 깡, 건으로 지시하고 활동한다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 즐겁게 활동 할 수 있었는가? - 지시하는 신호에 움직일 수 있었는가? ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “지시를 잘 알아듣고 활동 할 수 있었니?” “토끼처럼 뛸 수 있었니?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 11 : 친구와 신체 마주 대기

활동명	친구와 신체 마주 대기		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 잘 지낼 수 있는 방법을 안다. · 친구와 신체를 마주하므로 친밀감을 형성한다. 		
그림책 제목	에드워드도 : 세상에서 가장 못된 아이	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 스키핑 동작을 함께 하기 · 같은 방향으로 스키핑하기 · 지시에 따라 동작 바꾸기
그림책 줄거리	<p>사람들은 모두 에드워드도 더러 세상에서 가장 못된 말썽쟁이라고 한다. 그러던 어느 날, 에드워드도는 화분을 발로 찼다. 화분은 공중을 붕 뜨더니 흙 위로 툭 떨어졌다. 그때 지나가던 신사는 에드워드도에게 정원을 가꿀 거냐면서 칭찬을 한다. 이 일을 계기로 에드워드도는 변하기 시작하여 주변 사람들이 무등을 태워준다.</p>		
활동자료	신체 각 부분의 그림 자료, 스키핑 음악, 탬버린		
활동단계	활 동 내 용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아서 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 등장인물에 대해 이야기하고 친구와 즐겁게 놀이를 할 수 있는 것 알아보기 - 친구와 사이좋게 지낸 경험 이야기하기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 머리, 어깨, 무릎, 발놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 머리, 어깨, 무릎, 발 노래를 부르면서 활동한다. - 신체 여러 부위를 지명하는 활동을 진행한다. - 다른 곳을 지명한 유아들은 앞으로 나와서 다시 해보며 즐거운 신체 활동이 되도록 촉진한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구와 신체를 마주 대면서 할 수 있는 놀이 생각해보기 - 신체 각 부분을 지명하는 활동 소개하기 (머리, 어깨, 무릎, 손바닥, 발바닥, 엉덩이, 손등, 손가락 1개 등) - 다른 곳을 맞댈 수 있는 곳 생각해보기
전 개	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 5팀으로 구성된 4인 1조 활동 - 팀별로 게임 순서 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구와 심하게 신체를 부딪치지 않기 - 탬버린 소리에 주의하기(교사는 음악소리를 낮춰준다) - 즐겁게 뛰면서 스키핑 동작하기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 1조 유아들이 나와서 동그랗게 원을 만든다. - 음악이 들리면 한 방향으로 스키핑 동작을 하면서 움직인다. - 탬버린 소리를 크게 치면 유아들이 그 자리에서 멈춘다. - “손바닥” 외치면 유아들은 짝과 함께 서로의 손바닥을 붙인다. - 신체 여러 부위를 지명한다(손가락 하나, 무릎, 엉덩이 등)
마 무 리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 친구와 갈등 없이 놀이할 수 있었는가? - 지시에 따라서 신체 맞대기 활동을 할 수 있었는가?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “친구와 활동하니 더 가까워 졌니?” - 친구와 사이좋게 지내도록 약속한다.

활동 12 : 숫자만큼 공치기

활동명	숫자만큼 공치기		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 자신이 잘 할 수 있는 것이 무엇인지 말한다. · 걷기, 달리기, 뛰기를 하며 조건에 따라 몸을 움직인다. 		
그림책 제목	엄마, 할 수 있다고 말해 주세요	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 신호에 따라 걷기·달리기·뛰기·멈추기 · 숫자만큼 공치기 · 공 제자리에 놓아주기
그림책 줄거리	우리 형은 축구를 잘해, 하지만 나는 축구를 못해, 드리블 하다가 공을 밟고 넘어져. 옆집 아이는 노래를 잘 불러, 하지만 나는 노래를 못해, 내가 노래를 부르면 사람들이 귀를 막아. 내 동생은 수학을 잘해, 하지만 나는 수학을 못해, 열손가락을 전부 써도 언제나 틀려. 내가 잘하는 것은 정말 없을까?		
활동자료	탱탱 볼 2개, 숫자카드, 음악자료, 훌라후프 4개		
활동단계	활동내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아서 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 등장인물에 대해 이야기하고 친구를 위해 할 수 있는 일 알아보기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 공 돌리기 <ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 동그란 원을 최대한 크게 만든다. - ‘시작’ 과 ‘끝’ 신호에 따라 공을 옆 친구에게 전달한다. - 옆에! 옆에! 노래에 따라 교사가 지시할 때 까지 공을 옆으로 전달하는 공 돌리기 활동에 참여한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 수세기를 포함하는 활동 소개하기 - 공을 이용한 놀이 알아보기 및 즐겨하는 공놀이 알아보기 - 숫자를 세면서 하는 공놀이를 해보기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 5팀으로 구성된 4인 1조 활동 - 팀별로 게임 순서 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 후프 안에서 수를 세면서 공치기 - ‘시작 시간’과 ‘마치는 시간’ 지키기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 한 조의 유아들이 후프 주위를 따라 움직인다. - 움직이는 조건을 바꾼다(빠르게 걷기, 느리게 걷기, 뛰기). - 교사의 신호에 따라 후프 안으로 들어가 숫자카드를 확인한다. - 후프 안에서 숫자만큼 공을 치고 나온다. - 조가 바뀔 때 마다 숫자 카드를 바꾸어준다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 공이 밖으로 나갈 경우 즉시 후프 안으로 들어가 공치기를 할 수 있었는가? - 규칙에 따라 걷기, 달리기, 뛰기가 되었는가?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “더 많은 숫자도 할 수 있겠니?” “더 즐거운 활동을 찾아보자, 어떤 것이 있을까?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 13 : 구지 구지 발자국 따라서

활동명		구지 구지 발자국 따라서	
활동목표		<ul style="list-style-type: none"> · 나와 다른 사람의 몸이 소중함을 안다. · 이동하면서 조건에 따라 몸을 균형감 있게 움직인다. 	
그림책 제목		주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 출발 및 도착지점 지키기 · 발자국 따라 뛰기 · 반환점 돌기
그림책 줄거리		<p>악어오리 구지 구지는 악어도 아니고 오리도 아니다. 원래는 악어지만, 엄마 오리가 알을 품고 키워주었기 때문이다. 모습이 다르고, 행동도 다르지만 차별 없이 대하고 사랑해주는 엄마 오리, 그리고 아무 거리낌 없이 함께 어울리는 아기 오리들 덕분에 구지 구지는 오리들과 한 가족이 되어 행복하게 살아간다. 구지 구지는 자신이 정말 누구인가? 라고 심각하게 고민하지만, 곧 자신의 가족은 오리들이라는 사실을 깨닫고 오리들과 힘을 합쳐 악어들을 쫓아낸다.</p>	
활동자료		오리 발모양 스티커, 반환 지점깃발, 바구니, 오리 알	
활동단계		활동내용	
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측해본다. - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아서 찾아본다. ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 등장인물에 대해 이야기하고 친구와 함께 힘을 합쳐서 할 수 있는 놀이 알아보기. 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 오리가 되어보자 <ul style="list-style-type: none"> - 오리가 어떻게 걷는지 생각해보기 - 오리가 걷는 모양을 흉내 내기와 오리 울음소리 흉내 내기 - 앞으로 나와서 하고 싶은 유아가 흉내내본다. - 교사는 다양한 움직임을 하도록 격려한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 사전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 발모양 스티커를 신체활동실에 붙이기 <ul style="list-style-type: none"> : 양발, 외발, 곡선 등을 고려하여 붙이기 - 신문지로 만든 오리 알 바구니에 담아두기 ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 구지 구지 발 모양 따라서 뛰는 활동 생각해 보기 - 발 모양 보여주고 할 수 있는 놀이 생각해 보기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성된 편 게임 - 팀별로 게임 순서 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 외발로 설 때 넘어지지 않도록 유의하기 - 발자국을 따라 반환점에 도착 하여 오리 알 한 개 가져오기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 신호에 따라 두 명의 유아가 출발한다. - 한 발이 있는 곳은 한 발, 두 발이 있는 곳은 두 발로 뛴다. - 발자국을 따라서 반환점까지 도착한다. - 바구니 속의 오리 알을 한 개 들고 들어온다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 오리 알을 잊지 않고 가져왔나? - 발자국 모양에 따라 뛰기를 할 수 있었나? ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “어느 부분이 발을 딛기 힘든 곳(구간)이었니?” “오늘 활동에서 어떤 점이 가장 즐거웠니?” “오리 발 모양으로 다른 활동을 할 수 있을까?”

활동 14 : 떡이 공을 모아라.

활동명		떡이 공을 모아라	
활동목표		<ul style="list-style-type: none"> · 부모님께 고마움을 표현한다. · 신체기관을 협응 하여 떡이 공을 옮긴다. 	
그림책 제목	쇠똥 구리 구리	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 시작신호 지키기 · 떡이 공 빨대로 붙어서 이동하기 · 목적지까지 공 이동하기
그림책 줄거리	<p>엄마 쇠똥구리가 쇠똥으로 만든 떡이 공을 열심히 굴린다. 주위 동물들이 약을 올려도 쇠똥을 집으로 가져가 그 안에 알을 낳는다. 드디어 알에서 깨어난 애벌레가 자라 어엿한 쇠똥구리가 된다. 엄마의 사랑과 생명의 신비함을 담아 가족으로부터 받는 많은 사랑에 대해 생각할 수 있다.</p>		
활동자료	음악자료, 탁구공, 책상, 색 빨대 큰 것, 테이프, 적목, 빈 우유팩(200ml)		
활동단계	활동내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아서 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 부모님께 감사할 것 찾아보기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: ‘얼음’ ‘땡’ 놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 음악에 따라 울동을 하다가 ‘얼음’하고 외치면 모두 활동을 멈춘다. - 교사가 ‘땡’하면 다시 즐겁게 움직이면서 뛰다. - 교사는 다양한 움직임을 하도록 격려한다. ▪ 사전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 책상 모서리를 낮은 적목으로 가장자리를 막아 탁구공이 밖으로 떨어지지 않도록 준비하기 - 우유팩으로 떡이 집 만들어 고정하기 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 때굴때굴 구를 수 있는 탁구공으로 먹이 공 옮기기 활동소개하기 - 쇠똥구리처럼 우리가 공굴리기 활동을 어떻게 할 수 있을까? - 먹이 공을 집까지 옮기기 위해 어떻게 해야 할까?
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성된 편 게임 - 팀별로 게임 순서 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 먹이 공은 빨대로 붙어서만 움직이기 - 팀을 이룬 짝과 동시에 출발하기 - 공을 운반 하는 친구를 위해 “영차, 영차” 응원해주기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
개	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 신호에 따라 각 팀의 짝이 된 유아가 출발선에 선다. - 책상위의 빨대로 탁구공을 붙어서 먹이 집에 넣는다. - 먹이 집에 넣은 다음 목적지로 돌아온다. - 다음 신호에 두 번째 순서의 유아들이 함께 출발한다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 목적지까지 먹이 공을 옮길 수 있었는가? - 먹이 공을 많이 모은 팀은? ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “가정으로 돌아가서 부모님께 고마움 표시하기” “먹이 공을 끝까지 옮길 때 힘들지 않았니?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 15 : 친구와 함께 여행을

활동명		친구와 함께 여행을	
활동목표		<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 잘 지낼 수 있는 방법을 알아본다. · 친구와 협동하여 목적물을 돌아온다. 	
그림책 제목	오스카는 친구가 필요해	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 줄 안에서 이동하기 · 반환점 돌아오기 · 기관사 모자쓰기
그림책 줄거리	<p>아기 곰 오스카는 언제나 새 친구가 있으면 좋겠다고 생각했다. 그런데 어느 날 울리라는 새 친구가 가까운 곳으로 이사를 온다. 오스카는 자기가 좋아하는 놀이를 울리와 함께 해 보았지만, 울리는 어쩐지 재미있어 하질 않는다. 오스카는 그런 울리에게 무척 화가 났다. 하지만 좋은 친구가 되려면 울리의 입장에서 생각해야 한다는 것을 알게 된다.</p>		
활동자료	줄넘기 줄 2개, 기관사 모자 2개, 반환점 깃발, 호루라기, 바구니		
활동단계	활동내용		
도입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면 찾아서 다시보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 친구와 잘 지내기 위해 할 수 있는 것 이야기하기 - 친구를 기다려 주거나 불편해도 친구를 위해 참아준 적 있었니? 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동하기: 동상놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 동작카드를 보여준다. 어떤 모습이니? - 이 모습과 똑같이 만들려면 어떻게 하면 좋을까? - 동작카드에 있는 모양과 같은 자세를 만든다. - ‘움직임과 멈춤’ 신호에 따라 준비된 촉진활동을 한다. - 교사는 다양한 움직임을 하도록 격려한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구와 함께 줄넘기 줄을 이용해 할 수 있는 것 알아보기 - 줄넘기로 기차놀이를 할 수 있는 방법 생각해보기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성한 후 2인 1조 활동 - 팀별로 활동 순서 및 활동방법 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 기관사가 된 친구와 뒤에 서는 친구가 움직일 때 유의할 점 알기 - 반환점에서 기관사 역할 바꾸기 - 넘어지지 않게 조심하기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사와 유아가 시범 보여주기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 줄넘기 2개를 묶어서 기차를 만든다. - 각 팀의 짝이 된 유아가 기차를 타고 출발선에 나온다. - 팀별로 앞에서는 기관사와 뒤에 서는 친구를 정한 후 출발한다. - 목적지에 도착하면 기관사 모자를 바꾸고 역할을 바꾼다. - 도착지에 오면 모자를 벗어서 바구니에 담는다. - 다음 조 유아들이 동시에 출발한다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 친구를 위해 협동할 수 있었는가? - 순서대로 역할을 바꾸어 활동을 진행할 수 있었는가?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 해보기 “앞에 가는 친구는 뒤에 오는 친구를 배려할 수 있었니?” “친구는 나와 함께 활동할 때 어떤 생각을 했을까?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”

활동 16 : 개구리 폴짝!

활동명	개구리 폴짝!		
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 익숙한 큰 수를 세는 경험을 한다. · 움직임에 통하여 긴장감을 해소하고 즐거운 마음으로 생활한다. 		
그림책 제목	개구리 학교의 즐거운 수학시간	주의집중 행동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 경로 따라가기 · 연꽃잎에서 개구리 뛰기 · 지정선과 반환점 지키기
그림책 줄거리	<p>반짝 반짝 빛나는 반짝 개구리 다섯 마리가 살았다. 반짝 개구리 다섯 마리는 즐거운 소풍을 나서서는 맛있는 파리 도시락을 먹는다. 이때 눈앞에 멋진 연못이 있었다. 다섯 마리 중 한 마리는 재미있는 물놀이를 하고자 물속으로 풍덩 뛰어 들어가는데….</p> <p>‘남남남’, ‘꿀꺽’, ‘야금야금’ 의성어를 따라 읽다 보면 어느새 1부터 5 까지를 저절로 터득하게 된다.</p>		
활동자료	연꽃 잎사귀 모양 종이 10장, 반환점 깃발, 개구리 스티커, 연못 그림 2장		
활동단계	활동내용		
도 입	그림책 소개	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 그림책 감상 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 제목을 읽고 이야기를 예측하기 - 그림책을 읽은 후 기억에 남는 대화나 장면을 찾아서 찾아보기 ▪ 적용을 위한 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책에서 이끌어 내고 싶은 자아존중감 관련 요소 적용하기 - 등장인물들에 대해 이야기해보기 	
	촉진 활동 및 게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 주의집중을 위한 촉진 활동: 개구리가 되어보자 <ul style="list-style-type: none"> - ‘개구리’ 노래를 부르며 주의집중을 한다. - 한명의 유아가 나와서 개구리 뛰기를 시범보이고, 전체 유아가 따라서 거울 놀이를 한다. - 교사는 다양한 개구리의 움직임을 표현 하도록 격려한다. ▪ 사전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 연꽃 잎사귀를 크게 만들어서 바닥에 배치한다. - 연못과 개구리 스티커를 준비한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 개구리처럼 폴짝폴짝 뛰어서 목적물 돌아오기 활동 소개하기 - 게임에서 개구리처럼 뛰기 위한 방법 소개하기
전	규칙 및 시범 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집단 구성하기 및 팀 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 2팀으로 구성된 편 게임 - 팀별로 게임 순서 및 활동에 대해 의논하기 ▪ 규칙 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 연꽃잎에서 개구리처럼 폴짝 뛰기 - 개구리 연못에 넣어주기 ▪ 시범활동 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아가 나와서 게임방법을 실제로 해보기
	신체 활동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 팀의 유아가 한 명씩 나와서 출발한다. - 달려가다가 연꽃 잎사귀 모양에서는 개구리 뛰기를 한다. - 목적지에 도달하면 개구리 스티커를 한 장 가지고 돌아온다. - 가져온 개구리를 연못에 붙여주고 자리로 돌아간다. - 전체유아가 활동을 마치면 팀별 개구리가 몇 마리인지 센다. - 점수판의 연못 그림에 개구리 스티커를 붙일 때 “퐁덩 1마리, 퐁덩 2마리”라고 전체 유아가 세어준다.
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 결과안내 <ul style="list-style-type: none"> - 어느 팀이 활동에 열심히 참여하였는가? - 연꽃잎에서 개구리 뛰기를 다 할 수 있었나? - 개구리 스티커를 잊지 않고 가져올 수 있었나?
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 평가 <ul style="list-style-type: none"> - 신체활동게임 과정에 대해 함께 이야기 나눈다. “개구리 뛰기를 잊고 그냥 목표지점을 향해 달리지 않는었니?” “어떤 점이 즐거웠니? 어떤 점이 힘들었니?”