



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](#)

배 지 희 교수지도
석사학위 청구논문

그림책을 활용한 협동게임 활동이
유아의 정서지능 및
언어표현력에 미치는 영향

2011

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 유아교육전공
김 수 경

그림책을 활용한 협동게임 활동이
유아의 정서지능 및
언어표현력에 미치는 영향

배 지 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2010년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

김 수 경

인 준 서

김수경의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능 및 언어표현력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는데 목적이 있다.

본 연구의 목적에 따라 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 정서지능에 어떠한 영향을 미치는가?
2. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 언어표현력에 어떠한 영향을 미치는가?

본 연구에서는 서울특별시 송파구에 위치한 A어린이집 만 4세반의 두 학급을 대상으로 하였다. 실험집단은 ○○반에 재원 중인 유아 17명으로 하고, △△반에 재원 중인 유아 17명을 비교집단으로 선정하였다. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 2010년 8월 10일부터 9월 30일까지 8주에 걸쳐 1주에 2회씩 총 16회 실험집단 유아들을 대상으로 대.소집단 활동시간을 이용하여 35~50분간 활동을 진행하였다.

본 연구에서는 유아의 정서지능을 측정하기 위해서 Salovey와 Mayer (1996)의 정서지능 모형을 근거로 이병래(1997)가 수정·번안한 후 구성한 정서지능 체크리스트를 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 또한 유아의 언어표현력을 측정하기 위해 주영희(1985)가 연구에서 사용한 도구를 이지연(1999)이 수정·보완하여 제작한 Visual Que(VQ) 검사 도구를 사용하였다.

수집된 자료의 통계처리는 SPSS 통계전용 프로그램을 이용하여 사전검사와 사후검사의 평균과 표준편차를 산출하고, 사전 점수를 공변인으로 하는 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 본 연구를 통해 얻어진 주요결과를 연구문제에 따라 기술하면 다음과 같다.

첫째, 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 정서지능 향상에 긍정적인 효과가 있었다. 그림책을 활용한 협동게임 활동에 참여한 실험집단 유아들의 정서지능이 참여하지 않은 통제집단 유아들의 정서지능보다 높은 것으로 나타났으며 이를 정서지능 하위영역 별로 살펴보면 자기인식·표현 능력, 자기조절 능력, 타인인식 능력, 타인조절 및 대인관계 능력 등 모든 영역에서 실험집단이 참여하지 않은 비교집단보다 정서지능이 향상된 것으로 나타났다.

둘째, 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 언어표현에 있어서 부분적인 긍정적 효과가 있었다. 이를 언어표현의 하위영역 별로 살펴보면 표현 어휘 수와 문장 수는 그림책을 활용한 협동게임 활동에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 비교집단보다 증진된 반면 문장길이에는 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 결론적으로 본 연구결과는 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 언어표현력에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	6
3. 용어의 정의	7
II. 이론적 배경	8
1. 협동게임 활동	8
(1) 협동게임 활동의 개념	8
(2) 협동게임 활동의 교육적 가치	10
2. 정서지능	13
(1) 정서지능의 개념	13
(2) 정서지능의 구성요소	15
3. 유아의 언어표현력	17
(1) 유아의 언어표현력 발달	17
(2) 언어표현력과 협동게임 활동	22
III. 연구방법	24
1. 연구대상	24
2. 연구도구	25
3. 연구절차	31
4. 자료분석	41

IV. 결과 및 해석	42
1. 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향	42
2. 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향	49
V. 논의 및 결론	53
1. 논의	53
2. 결론 및 제언	58

참고문헌

ABSTRACT(영문초록)

부록

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 사회적 변화로 인한 출산율 저하로 가정의 소자녀화와 지나친 경쟁성의 강조로 유아들의 충동성과 이기적 태도를 유발시키고 자기조절의 문제, 타인에 대한 배려부족, 협동성의 부족 등의 문제가 뒤따르고 있다(최기영·신선희, 2003). Browne(2004)은 지나친 개인주의로 다른 사람에게 무관심한 유아들이 증가하고 있기에 또래들과 함께 공동의 문제를 해결할 수 있는 교육의 기회를 제공할 필요가 있다고 강조한 바 있다(김희정, 2006 재인용). 이러한 사회적 변화 및 교육적 요구에 부응하여 유아기에 또래와의 다양한 관계 형성 및 자신과 타인을 이해하고 협동하는 능력과 태도를 갖춰줄 필요가 있다.

2007년에 개정된 유치원 교육과정 중 사회생활영역에서는 ‘21세기 공동체적 삶의 태도와 관계 중심의 교육 강화’를 제시하고 있다. 사회생활영역의 개정의 중점을 두고 있는 부분은 유아가 자신과 다른 사람을 존중하고, 다른 사람과 함께 살아가는 방법을 익히고 주변 세계에 관심을 가지고 적응 해 나가도록 하는 데 있다(교육인적자원부, 2008). 이러한 근거 하에 앞으로 고도의 정보화 사회에서 유아들이 적응하기 위해서는 개인의 지적인 능력 뿐 아니라 집단생활 적응을 잘 할 수 있고 원만한 인간관계를 가질 수 있는 사람, 상황과 변화의 다양함에 적절히 대응할 수 있는 사람을 필요로 하게 되었다. 자신에 대해 긍정적인 관점을 가지며 이를 바탕으로 타인을 인정하고 받아들이는 능력이 필요한데 유아의 경우 정서와 관련된 경험과 타인의 정서에 대한 적절한 반응을 이해하는 경험을 통해 이러한 능력을 습

득할 수 있으므로 유아의 정서발달이 갖는 중요성은 매우 크다 하겠다.

Goleman(1995)은 정서지능을 일반지능과 구별하여 제시하면서 중요한 정서적 능력은 교육에 의해 길러질 수 있다고 주장하였다(이영자·이종숙·신은수, 2005 재인용). 정서지능이란 자신과 타인의 정서를 정확하게 지각하고 평가하며 표현하는 능력, 인식된 정서를 사고하고 이해하는 능력, 정서적·지적 성숙을 증진시키기 위해 자신과 타인의 정서를 조절하는 능력으로 정의할 수 있다(이병래, 1997). 즉, 유아기에 자기 자신을 이해하고 조절할 줄 아는 능력을 발달시키고 다른 사람에 대한 이해와 공감의 기회를 갖는 것은 유아의 사회적 적응에 매우 중요하며(Kurtines, 1989; 송은영, 2008 재인용), 유아기의 정서적 경험은 이후 성인이 되어서의 정서반응 형태에 영향을 미치고 정서발달에 영향을 준다. 이러한 근거를 두고 유아교육 기관에서는 교육활동 가운데 유아들의 정서발달을 향상시킬 수 있는 다양한 교육활동이 준비되어야 하며, 유아들이 자연스럽게 익히고 실행할 수 있는 놀이중심으로 구성되어야 한다.

협동이나 공유하는 행동이 일어나는 역할놀이나 블록, 게임 활동을 통하여 유아들은 정서적 능력을 성장시켜 나갈 수 있다. 이영자·이종숙·신은수(2005)는 유아들의 특성을 고려 할 때 만 3~5세 유아들에게는 행동적 과제 참여를 통해 유아가 정서를 조절하고 특정 정서와 관련된 자연적 행동의 경향을 통제할 수 있도록 도와주는 것이 필요한데, 게임이 이에 가장 적합한 교육활동이라고 하였다.

유아들은 게임 활동을 통해 또래들과 자연스럽게 접하면서 감정을 표현하고 이해하게 되고 서로 돕거나 나누어주기, 협동하고 양보하는 경험을 가지게 된다(정진, 성원경, 1994). 또한 게임은 유아들에게 적극적으로 활동에 참여하고자 하는 동기를 부여하면서 흥미를 증가시켜 유아의 사회적, 도덕적, 정서적, 인지적 발달과 같은 전인적 발달을 꾀할 수 있다(Kamii & DeVries, 1980).

그러나 한편으로는 유아들은 게임 활동을 하며 상대방에 대한 반감과 적대감, 반칙행동 불인정, 게임 능력이 부족한 유아를 질책, 승패에 대한 민감한 반응과 그로 인한 반칙 등과 같은 부정적 감정 및 행동을 보이기도 한다(최기영, 1996). 여러 학자들은 이러한 게임의 경쟁적 요소로 인해 제기된 문제점을 해소하기 위한 방안으로 대해 협동게임을 그 대안으로 제시하였다(노수자, 2002; 최기영, 1998; Orlick, 1981; Glakas, 1991;).

Orlick(1981)은 경쟁게임이 유아들에게 실패와 거부에 대한 두려움을 준다고 보고 경쟁이 배제된 협동적 게임을 고안하였고, 협동게임 실시 결과 긍정적인 사회적 경험을 하고 있음을 입증하였다. 노수자(2002)등은 경쟁성을 감소시키는 대안으로 적극적 참여, 수용, 상상력, 즐거움을 강조한 게임을 실시한 연구 결과 나누기, 협동성, 친애성, 명랑성과 같은 긍정적인 정서적 발달과 사회적 발달이 증진되었음을 보고하였다.

협동게임 활동을 통해 유아들은 승리했을 때의 기쁜 감정을 느끼고 표현하기, 게임에서 졌을 때 느끼게 되는 실패 감정을 받아들이기, 게임 규칙을 두고 서로의 다른 생각 조절하기, 게임의 목적을 달성하기 위해 팀에 협력하기 등을 경험하게 된다. 이러한 과정에서 유아들은 자신과 다른 사람의 정서를 이해하게 되고 정서를 조절하고 표현하는 활동을 다양하게 접하게 됨으로써 정서지능 향상에 영향을 미칠 수 있다(이영자·이종숙·신은수, 2005). 협동게임과 관련한 연구를 보면 협동성을 강조한 게임 활동을 실시한 결과, 실시 이전보다 유아들의 정서지능이 향상되었음을 보고하고 있다(박미정, 2006; 박지혜, 2006; 오미숙, 2002).

협동게임을 실시하는 경우, 유아들의 개별적 능력에 따라 게임의 결과가 결정되지 않으며 서로 협동하고 규칙에 따라 게임이 진전 될 때 흥미를 느낀다. 상호 만족스러운 경험을 계속하기 위해서는 규칙 정하거나 규칙 변화시키기, 게임 과정 중 협력하기 등 구성원간의 동의 및 협동이 필요하며 이러한 과정은 유아간 언어적 상호작용으로 이루어진다. 이는 협동게임을 통

하여 언어발달이 자연스럽게 이루어질 수 있음을 의미한다(강미정, 2007; 김희정, 2006; 윤현상, 1983; 조미령, 2007). 윤현상(1983)은 만 4~6세 유아들을 대상으로 주 3회씩 16주 동안 41개의 집단게임을 실시한 결과 언어능력이 발달되었다고 보고하였고, 조미령(2007)은 유아들의 상식, 이해, 어휘, 문장 등 언어능력 발달에 협동게임이 개별게임보다 더 긍정적인 영향을 미쳤다고 하였다.

또한 협동게임을 실시 할 때에 이러한 주제와 관련된 그림책을 활용 할 수 있는데, 자신과 타인의 이해를 높여줄 수 있는 질 높은 그림책은 유아의 정서와 지적능력, 언어발달, 도덕적 가치 판단력을 발달시킨다(박지영, 2003).

Mayer와 Salovey(1997)는 다양한 독서 프로그램 속에서 주인공의 느낌에 대해 생각 해 보고, 주인공과 자신이 같은 느낌을 갖게 되는 요소를 파악하여 주인공이 어떻게 대처하는지 알아갈 수 있고 이를 통해 유아의 정서 지능 향상에 영향을 미친다고 하였다(서현아·김소연, 2001 재인용). 그림책을 통한 문학적 접근 활동은 유아들에게 강압적이지 않게 그림책의 주제가 내면화 되며, 협동행동의 이유와 방법을 구체적으로 제시하기 때문에 유아들의 동기 유발을 위해 그림책을 협동게임에 활용하는 방법은 효과적이다(홍은미, 2008). 강미정(2007)은 만 5세 유아를 대상으로 동화를 활용해 12회기 집단게임을 실시한 결과 이야기를 이해하는 능력과 이야기 구성력 증진에 긍정적 영향을 미친다고 보고하였다.

유아들은 그림책을 활용한 협동게임 활동을 하며 주인공들의 협동 과정을 자연스럽게 내면화 하게 된다. 그리고 게임을 통해 실제 상황에 부딪혔을 때, 게임의 규칙 정하기와 구성원간의 동의된 목적을 성취하기 위해 자신의 생각과 느낌을 상대와 상황에 따라 적절하게 이야기하고 또래와의 활발한 상호작용을 하게 되며 이를 통해 다양한 언어 표현력을 기를 수 있게 된다.

유아의 언어표현력을 길러주기 위해서는 풍부한 경험의 기회와 자발적으

로 표현해보도록 하는 것이 중요하다(김선호, 2003). 그림책을 활용한 협동게임 활동의 활동 요소 중에서는 그림책이라는 매개체를 통해 유아 스스로 활동의 흥미를 가질 수 있도록 쉽게 접근할 수 있으며, 그림책의 주요 사건 및 해결 과정을 주제로 하는 협동게임 활동을 경험함으로써 그림책 주인공들처럼 문제를 해결하고 과제를 성취하는 데에 서로 협동하고 의사소통해야 할 필요성을 유아들이 알 수 있고 시도 해 볼 기회를 제공함으로써 이를 적용 해 볼 필요성이 있다. 즉, 그림책을 활용한 협동게임은 언어를 통한 의사소통의 상황이 강조된다는 점에서 의미 있는 활동이 될 수 있다(최미현, 2010).

최근 들어 이루어지고 있는 그림책을 활용한 게임에 관한 연구들(강미정, 2007; 김은미, 2009; 김영희, 2007; 이영자 외, 2005; 홍은미, 2008)을 살펴보면, 대부분 사회적 발달에 초점을 맞추어 진행되어왔으며 언어발달이나 정서발달과 연계된 연구는 미흡하다. 본 연구자는 실제 유아교육 현장에서 협동게임 활동을 진행하며 단순히 교사에 의한 유아들의 활동 참여 보다는 활동에 대한 유아들의 자발적인 관심과 동기부여가 가장 필요함을 발견하게 되었다. 또한 혼자서 문제를 해결하려 할 때 보다 또래와 함께 문제를 해결하려 할 때 의사 표현이 활발해지고, 친구와의 원활한 의사소통을 위해서는 정서적 능력의 발달이 필요함을 알 수 있었다. 따라서 본 연구에서는 주인공이 문제에 부딪히거나 도달해야 할 목표가 제시된 상황에서 다양한 정서를 경험하고 협동하여 정서적 갈등을 해결 해 나가는 주제가 포함되어 있는 그림책을 들려주고, 이를 기초로 하는 협동게임 활동을 구성하고 실시하고자 하며 전 과정에 걸쳐 유아들간의 협동 및 또래간 언어적 상호작용을 촉진함으로써 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능 및 언어표현력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보하고자 한다.

2. 연구문제

본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 정서지능에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-1. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 자기인식·표현 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-2. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 자기조절 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-3. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 타인인식 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-4. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 타인조절 및 대인관계 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

2. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 언어표현력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-1. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 표현어휘 수에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-2. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 문장 수에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-3. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 문장길이에 어떠한 영향을 미치는가?

3. 용어의 정의

1) 그림책을 활용한 협동게임 활동

본 연구에서는 나누고, 돕고, 함께 하는 협동적 요소가 포함된 주제가 담긴 그림책을 활용하여 유아들이 그림책을 감상하고 이야기 나누는 후, 그림책을 기초로 하는 협동게임을 구성·참여하는 집단게임 활동을 의미한다.

2) 정서지능

정서지능은 자신과 타인의 정서를 정확하게 지각·평가·표현하는 능력, 인식된 정서를 사고하고 이해하는 능력, 자신과 타인의 정서를 조절하는 능력을 의미한다. 본 연구에서는 정서지능을 자기인식·표현 능력, 자기조절능력, 타인인식 능력, 타인조절 및 대인관계 능력의 4가지 하위 요소로 구분하였다.

3) 언어표현력

언어표현력이란 유아가 자신의 생각과 느낌을 현재 유아가 가지고 있는 언어 능력에 따라 단어를 연결하여 문장으로 표현할 수 있는 능력을 의미한다. 본 연구에서는 언어표현력을 표현어휘 수, 문장 수, 문장길이의 요소로 구분하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 협동게임 활동

1) 협동게임 활동의 개념

유아들에게 있어 놀이는 특별한 목표 없이 그 자체만으로 즐거움을 느끼는 자연스럽고 자발적인 것이지만, 게임은 놀이의 일부분으로 목표 지향적이고, 제한된 규칙에 의해 경쟁하는 조직적인 놀이이다.

게임 활동은 유아들에게 풍부한 학습 상황을 제공 해 주고 상호작용 과정에서 요구되는 방법과 규칙을 강조하고 사회적 상호작용을 실행하기 위한 기회를 제공한다. 또한 공통의 목적을 이루기 위해 협력해야 함을 배우며 단체의 일원으로서 게임의 규칙을 지키며 의사 결정 과정에 참여하는 기회를 가짐으로서 사회적 결단을 배운다(이정환, 1997).

게임에 대해 살펴 볼 때 논의가 되는 주요한 부분은 경쟁성으로 편을 나누어 경쟁적으로 승패를 가르는 게임의 경우 이에 대한 다양한 견해들이 있다(노수자, 2002). 이경우와 반운경(1992)은 유아들이 최선을 다하는 것이 중요하다고 여겨 경쟁적 요소를 집단게임의 정의에서 제외시켰지만, 경쟁성이 유아 발달에 긍정적이라는 입장에서 정진, 성원경(1994)은 경쟁적 게임을 통해 이기려는 자발적인 성장, 자아개념의 향상, 탈중심화, 흥미유발 등의 도움을 받을 수 있으며 게임에서의 경쟁성은 불가피함으로 경쟁을 무조건 피하기보다 지나친 경쟁이 되지 않도록 지도해야 한다고 하였다. 또한 Kamii와 DeVries(1980)는 경쟁적 게임의 지도를 교사가 바르게 한다면 게임에 참여하는 참가자들이 진지한 태도로 자율적인 규칙을 정할 뿐 아니라 타인에 대한 배려 하에 게임 규칙을 공정하게 준수하려는 태도를 기를 수 있다고 보았다. 정희귀(1992)는 이와 관련 해 서로

협동하여 두 집단 모두에게 목표를 성취하도록 했을 때 집단 간 적개심이 감소되었다고 보고하였다.

편 게임 중심의 집단게임 활동에서는 유아들이 승패에 대한 과도한 관심으로 함께 하는 친구들을 이해하고 배려하거나 당면한 문제를 함께 해결하려 하기 보다는 쉽게 포기하거나 경쟁하고 상대편과 대립하며 패배의 원인을 남의 탓으로 돌리는 경향이 있다(김영희, 2007).

Glakas(1991)은 게임에서 협동성과 참여성을 더함으로서 상호 이해와 조절, 친구관계 형성, 사회적 상호작용 기술 등을 도모할 수 있다고 보았고, McGill(1984)은 현대에는 경쟁적인 승리에 대한 강박관념이 크므로 이를 감소시키기 위해 함께 하고 협력행동을 할 수 있는 게임에 대한 필요성을 제기하였다.

Orlick(1981)은 협동 게임은 항상 ‘우리’ 라는 공동체 의식 안에서 상호간의 협동심이 강조되기 때문에 좌절감을 최소화 할 수 있다고 하였고, 이애련(2002)은 협동게임을 통해 ‘나’ 보다는 ‘우리’ 가 되어 게임의 목적을 성취하기 위해 참여를 즐겨하게 되고 이를 통해 부정적 행동은 감소되고 긍정적인 상호작용이 증진 된다고 하였다.

Garaigordobil과 Echebarria(1995)은 참가, 수용, 협동, 상상, 즐거움의 5가지의 개념을 협동적 게임의 필수적인 구성요소로 제시하였다. 참가는 어느 누구도 빠지거나 그만두는 일이 없이 모두가 참여해야 한다는 것이며, 수용은 모든 놀이자가 게임 속에서 중요하고 필요한 역할을 갖는 것이다. 협동은 놀이자들로 하여금 게임을 하면서 공통의 목표를 달성하기 위해 서로 돕도록 이끄는 것이고, 상상은 놀이 속에 실제 삶에 대한 상상이 설정되어 있는 것을 말한다. 마지막으로 즐거움은 유아들이 자기 동료들과 건설적이고 긍정적인 방식으로 상호작용하는 동안 재미를 느끼도록 하는 것을 목표로 하고 있다(송은영, 2008 재인용).

이상의 견해를 종합하면 협동게임 활동이란 공동의 목표를 달성하기 위

한 활동으로서 팀 구성원간에 경쟁하며 대립하기 보다는 서로 배려하고 문제를 해결하기 위해 의견을 모으고 참가자 모두가 필요한 역할을 가지고 즐겁게 이루어지는 게임 활동을 의미한다.

2) 협동게임 활동의 교육적 가치

협동게임은 유아에게 풍부한 학습상황을 제공해 주고, 상호작용과정에서 요구되는 방법과 규칙을 강조한다. 유아들은 사회적 상호작용을 실천하기 위한 기회를 통해 논리적, 사회적, 도덕적 가치를 형성하게 된다. 또한 공통의 목적을 달성하기 위해 함께 협력해야 함을 배우고 의사 결정 과정에 참여하는 기회를 가짐으로써 사회적 결단력을 학습하게 된다.

협동게임 활동이 유아들에게 어떠한 교육적 가치를 지니는지에 관련된 연구들을 살펴보면 크게 사회적 행동 발달(김영희, 2007; 신인덕, 1999; 정혜선, 1999; 최혜윤, 2010; 홍은미, 2008; Orlick, 1981)과 관련한 연구, 역할 수용 능력의 향상(노수자, 2002; 이영아, 1997), 협동적 행동의 증가(김경아, 2005; 최기영·신성희, 2003), 신체적·언어적 긍정적 상호작용의 향상(강미정, 2007; 조미령, 2007)등으로 이뤄진 것을 알 수 있다.

먼저 협동게임 활동이 유아의 사회적 행동발달을 긍정적으로 증진시키는데 효과적이라는 연구결과를 살펴보면 다음과 같다(김영희, 2007; 신인덕, 1999; 정혜선, 1999; 최혜윤, 2010; 홍은미, 2008; Orlick, 1981). 정혜선(1999)는 만 5세 74명을 대상으로 협동게임 활동을 12회 실시한 후 유아들의 대인문제해결사고력의 발달을 측정하였는데, 협동게임 활동을 경험한 유아들이 대인관계에서 나타나는 갈등이나 문제에 대해 다양한 해결방안을 제시하며 이 과정에서 유아들은 즐거움을 느끼고 이것이 사회적 능력 발달에 긍정적인 영향을 준다고 보고하였다. 김영희(2007)는 협

동계임을 하는 과정을 통해서 유아들이 타인의 감정을 이해하고 배려할 수 있는 경험을 함으로서 서로 협동하며, 소극적이고 수줍음 많은 유아도 친사회적 행동에 적극성을 보인다고 하였다. 홍은미(2008)는 협동계임을 통해 유아들이 서로 돕고 위로하고 나누는 친사회적 행동을 내면화 할 수 있고, 규칙을 지켜나가는 과정에서 질서를 이해하는 경험을 할 수 있다고 하였다. 최혜윤(2010)에 의하면 협동계임은 또래 관계에 대해 불안 해하거나 또래집단에 어울리기 힘들어하는 위축 정도가 높은 유아들에게도 친사회적 행동 증가에 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였다. 신인덕(1999)은 협동계임을 경험한 유아들은 같은 목표를 향해 정해진 규칙에 따라 함께 행동하고 질서를 지키며 이로 인해 사회적 적응 능력을 키울 수 있다고 하였다. Orlick(1981)은 협동적 게임에 의한 긍정적인 사회화의 실험연구 결과 전통놀이 집단보다 협동적인 게임 집단의 유아들이 공유하기와 행복감의 증가에서 긍정적인 결과를 얻었다는 것을 밝히고 있다. 그는 게임의 목적을 달성하기 위하여 모든 사람들이 협동할 것을 요구하는 게임은 유아들의 친사회적 행동 양식을 크게 향상시킬 수 있다고 보았다고 결과를 보고하였다.

유아들이 또래와 협동을 하기 위해서는 자기중심적인 사고를 점차 줄여 나가며, 다양한 상황 가운데 타인과의 관점 및 처지가 다름을 깨달아야 한다. 그리고 이러한 태도가 요구되어지는 협동적 상황에서 유아의 역할수용능력은 더 많이 향상된다. 이영아(1997)는 만 5세 유아 60명을 대상으로 하여 협동 활동이 유아의 역할수용능력에 미치는 영향을 알아보았는데, 역할수용능력은 물론 사회적 상호작용의 수준도 증가한 것으로 나타났다. 노수자(2002)는 협동게임 활동을 통해 유아는 상대방의 입장에서 고려하고 생각하는 기회를 갖게 되는데, 이러한 경험은 자기중심성에서 벗어나 탈중심화가 되어 유아의 역할수용능력에 긍정적인 영향을 준다고 보고하였다.

유아들은 협동게임 활동을 통해 서로의 노력을 가치있게 여기게 되고 함께한 친구들을 평가하고 격려함으로써 협동의 중요성을 이해하고, 게임 자체의 즐거움을 경험한다(이사임, 1998). 최기영·신성희(2003)의 연구에 의하면 유아들의 긍정적인 변화는 협동게임 활동 시간에만 국한되지 않고 정리정돈 시간에 친구를 돕거나 넘어진 친구나 약한 친구, 그리고 교사를 돕고자 하는 이타행동으로도 이어진다고 보고하고 있고, 김경아(2005)는 협동성을 강조한 게임 활동을 경험한 유아들은 경쟁심보다는 협동의 즐거움을 알게 되어 일상의 유치원 상황에서도 친사회적 이타행동으로 이어진다고 하였다.

또한 유아들은 타인과의 상호작용을 통해 협력하면서 신체적, 언어적 상호작용의 질을 증가시키게 된다. 규칙을 가진 협력게임에서는 서로 협력하며 규칙에 따라 게임이 진전되어야 게임이 원만하게 진행 될 수 있다. 참가자들은 언어적 상호작용을 통해 규칙을 정하거나 규칙을 변화시키는 구성원간의 동의를 경험하게 된다. 유아들은 이러한 과정을 통해 원만하게 진행되는 게임에 참여함으로써 협력게임에 흥미와 즐거움을 알게 되며, 게임을 하면서 자신이 인식한 바에 대해 언어로 명확히 표현함에 따라 자연스럽게 유아의 언어적 능력이 증진된다(강미정, 2007; 조미령, 2007).

이상의 견해를 종합해 보면, 협동게임 활동은 참가자가 모두 게임에 적극적으로 참여해서 공동의 목표를 달성하고자 하므로 상호의존하고 협력하는 가운데 즐거움을 경험하게 되고 이 과정 가운데 활발한 언어적 상호작용을 하게 된다.

따라서 협동게임 활동이 유아의 발달 단계에 적합하고 즐거움과 흥미를 도모하며 모든 참가자들이 게임에 적극적으로 참여할 수 있도록 전개된다면 협동게임은 유아의 정서지능발달과 언어발달을 돕는 바람직한 활동으로서의 교육적 가치가 있다고 할 수 있다.

2. 정서지능

1) 정서지능의 개념

정서지능(Emotional Intelligence)이란 ‘정서’와 ‘지능’의 합성어로서 정서를 인지적으로 통합하고 조절하고 사용하여 다양한 인지적, 사회적, 정서적 문제해결을 할 수 있도록 하는 기본 능력의 총칭이라고 말할 수 있다(서현아·김소연, 2001).

정서지능의 개념 및 내용은 Salovey와 Mayer(1990)가 최초로 정서지능의 개념을 도입한 이래 Goleman(1995)이 이를 조금 더 구체화하여 소개하였고 Mayer와 Salovey(1997)가 4가지 영역, 4가지 발달 수준으로 재정의하였다.

최초로 정서와 지능의 상호 연관적인 맥락에서 정서지능의 개념을 제시한 Salovey와 Mayer(1990)은 Gardner(1983)의 다중지능 이론에 근거를 두고 있다. Gardner는 지능을 언어지능, 논리-수학적 지능, 공간 지능, 음악 지능, 신체-운동적 지능, 개인간 지능, 개인내 지능, 자연탐구 지능 등 8가지 요소로 구분하고 정서지능개념 발달에 영향을 주었다(강세미, 2007).

Salovey와 Mayer(1990)는 인간 내적인 지능 또는 인간 상호적인 지능이라는 용어를 대신하여 보다 명확한 정서지능이라는 용어를 사용하였다. 이들은 정서지능이란 자신과 타인의 정서와 정서를 점검하고 그것들의 차이를 변별하며, 자신의 사고와 행동에 이러한 정보를 활용하여 이끌 수 있는 능력이라고 정의하였다.

Salovey와 Mayer(1990)의 초기 정서지능의 개념은 Goleman(1995)의 「정서지능(Emotional Intelligence)」이라는 저서를 통해 대중에게 소개되었다. Goleman(1995)은 정서지능을 자신의 정서를 아는 (knowing

one's emotion), 정서조절(managing emotion), 자기 동기화(motivating oneself), 타인정서의 인지(recognizing emotions in others), 대인관계 조절(handling relationship) 등의 5개 하위 요인으로 설명하고 있다.

Salovey와 Mayer(1997)는 자신들의 초기 정서지능에 대한 견해를 보완하고 수정하는 작업을 통해 정서 지능은 정서를 정확히 지각하며, 평가하는 능력, 감정에 접근하거나 사고를 촉진시키는 감정을 발생시키는 능력, 정서와 관련된 지식을 이해하는 능력, 그리고 정서적 지적 성장을 증진시키도록 정서를 조절하는 능력이라 재정의하였다(김경희,1998 재인용). 이들은 정서지능의 구성영역에서 정서에 대한 사고능력을 강조해서 ‘정서의 사고 촉진’ 영역과 ‘정서 지식의 활용’ 영역을 추가로 제시하여 보다 정교하고 세분화하여 구성하였다.

Salovey와 Mayer(1997)는 정서지능의 구성 요소를 능력 수준이 다른 네 영역으로 구분하고, 발달 정도에 따라 각 영역을 네 수준으로 나누어 총 열 여섯 개의 요소로 구성된 모형을 제시하였다.

<표 1> Salovey와 Mayer의 정서지능의 4영역 4수준 16요소 모형

영역	수준	
영역 I 정서의 인식과 표현	수준 1	자신의 정서를 파악하기
	수준 2	자신의 외부의 정서를 파악하기
	수준 3	정서를 정확하게 표현하기
	수준 4	표현된 정서를 구별하기
영역 II 정서의 사고촉진	수준 1	정서 정보를 이용하여 사고의 우선순위 정하기
	수준 2	정서를 이용하여 판단하고 기억하기
	수준 3	정서를 이용하여 다양한 관점 취하기
	수준 4	정서를 활용하여 문제해결 촉진하기
영역 III 정서 지식의 활용	수준 1	미묘한 정서간의 관계를 이해하고 명명하기
	수준 2	정서를 이용하여 판단하고 기억하기
	수준 3	복잡하고 복합적인 감정을

영역 IV 정서의 반영적 조절	수준 4	이해하여 활용하기 정서의 전환에 대한 변화 양상을 추론하기
	수준 1	정적·부적 정서들을 모두 받아들이기
	수준 2	자신의 정서에 거리를 두거나 반영적으로 바라보기
	수준 3	자신과 타인의 관계 속에서 정서를 반영적으로 들여다보기
	수준 4	자신과 타인의 정서를 조절하기

가장 낮은 수준에 해당하는 영역 I의 ‘정서와 인식과 표현’은 자신의 정서를 지각하고 인식하며 나아가 자신의 감정을 타인에게 표현하는 능력을 의미한다. 영역 II에 해당되는 ‘정서의 사고촉진’은 사고 과정에 정서가 관여하여 사고의 우선순위를 정하게 하거나, 주변의 중요한 변화와 사건에 대해 주의를 기울이게 하여 다양한 관점에서의 사고를 촉진시키게 된다. 영역 III의 ‘정서지식의 활용’은 자신이 인식하고 이해한 정서들에 대한 분석을 통해 정서적 지식을 활용하게 되는 것을 의미한다. 영역 IV에 해당되는 ‘정서의 반영적 조절’은 정서적·지적 성장을 위해 긍정적 정서는 증진시키고, 부정적 정서는 경감시킴으로써 정서를 의식적으로 조절하는 능력으로 가장 높은 수준의 능력을 의미한다(송은영, 2008).

위에서 살펴본 것을 바탕으로 정서지능의 개념을 요약하면 정서지능이란 자신의 정서를 잘 인식하고 조정 할 뿐 아니라 공감과 감정이입을 통해 타인의 정서를 적절히 인식하고 이를 잘 조절할 줄 아는 능력이라고 정의할 수 있다.

2) 정서지능의 구성요소

학자들간의 정서지능의 구성요소에 대한 여러 견해가 있지만 본 장에서

는 최근 국내연구에서 많이 사용하고 있는 Salovey와 Mayer(1990, 1997)의 정서지능 모형을 기초로 하여 이병래(1997)가 제시한 자기인식·표현 능력, 자기조절 능력, 타인인식 능력, 타인조절 및 대인관계 능력의 4가지 구성요소에 대해 설명하고자 한다.

첫 번째 자기인식·표현 능력이란 자신이 현재 느끼는 감정·기분이 어떤 것인지 알고, 그러한 기분을 적절히 말과 표정, 행동으로 상황에 맞게 나타낼 수 있는 능력을 의미한다. 자신의 정서를 정확하게 이해하고 표현하는 사람은 타인의 정서반응을 이해할 수 있고, 다른 사람에게도 자신의 정서를 잘 표현 할 수 있다. Salovey와 Mayer(1990)은 사회적 상황에 알맞은 정서표현은 친구와 자연스럽게 어울릴 수 있는 도구의 역할을 한다고 하였다(김경희, 1998 재인용).

두 번째 자기조절 능력이란 자신이 느끼는 감정을 정확히 인식하고 그 감정이 타인에게 미칠 영향을 고려해 유아 자신이 속한 사회가 기대하는 정서 상태로 조절할 수 있는 능력이다(Salovey & Mayer, 1990). 즉, 긍정적인 정서와 함께 경험하게 되는 부정적인 정서를 억지로 피하기보다 정서적으로 통제하기 위해 즐거운 생각을 하거나 부정적인 정서에 대해 적절히 대처할 줄 아는 능력을 말한다.

Kagan(1976)의 연구에 의하면 격리를 경험한 유아가 어머니의 다시 돌아오겠다는 말을 스스로 확인하면서 부정적인 정서 상태에 빠지지 않았다고 보고하고 있으며, 이태영(2000)은 사회적으로 유능한 유아들이 활동이나 게임 등에 참여할 때 자신의 감정을 잘 조절하여 또래와의 관계 속에서 쉽게 화를 내지 않고 참고 기다리는 태도를 보인다고 밝혀 정서조절이 사회적 능력의 중요 요소임을 강조하였다.

세 번째 타인인식 능력이란 타인의 정서를 능숙하게 인식하고 타인이 느끼는 감정을 자신의 것처럼 느끼는 능력을 말한다. 즉 타인에 대해 감정을 이입함으로써 이에 대한 정서반응으로 돕기, 공유하기, 협동하기와

같은 친사회적 행동이 일어나므로 이는 인간관계를 유지하고 발전시키는 중요한 요인이 된다(Hoffman, 1984).

Salovey와 Mayer(1990)는 감정이입이 능숙한 사람은 자신과 타인의 정서에 대한 정확한 평가와 표현을 하며 사회에서 인정되는 방법으로 정서를 조절한다고 하였다. 나이가 어린 유아도 타인의 정서 상태를 지각하며, 타인의 정서 상태를 잘 인지하는 유아는 친사회적 행동을 많이 하며 좋은 대인관계를 맺는 것으로 볼 수 있다(김경희, 1998; 김혜영, 2006). 타인의 감정에 대한 정서반응과 타인의 정서 상태에 대한 이해는 아동의 사회적 행동과 대인관계와 관련된다는 점에서 학자들의 견해가 일치한다(Hughes, Tingle, & Sawin, 1981).

마지막으로 타인조절 및 대인관계 능력이란 인식한 타인의 감정에 대해 적절히 대처할 수 있는 능력을 의미한다. Goleman(1995)은 이를 두고 뛰어난 사회적 능력을 갖는 사람은 자신의 감정 표현을 잘 모니터 하고, 다른 사람의 반응양식에 잘 맞추는 숙련된 배우와 같다고 하였다. 즉, 대인관계 기술을 소유한 사람은 다른 사람과 관계를 맺고, 그 관계를 계속 유지시키며, 사회적으로 바람직하다고 생각되는 행동을 하는 사람이다(황의명·박찬옥, 1997). 유아기의 대인관계는 주로 교사나 부모로 구성되는 성인과의 관계와 또래와의 관계로 이루어지는데, 이 시기에 형성된 대인관계 기술은 유아가 성장하면서 사회에 적응하는데 큰 영향을 미치게 된다(김경희, 1998).

3. 유아의 언어표현력 발달

(1) 유아의 언어표현력 발달

언어란 인간만이 지닐 수 있는 인간 발달의 중요한 특징이다. 인간은 언어를 통하여 직접적인 경험에 의해 배우는 것보다 더 알게 되는데, 알고 있는 지식이나 발견, 어떤 신념 같은 문화적 유산을 다음 세대로 전달하기 때문이다. 또한 인간은 본능적으로 자기표현(self - expression)을 통해서 자신의 생각과 감정을 타인에게 전달하고 싶어한다(Lowenfeld, 1975; 김성애, 2003 재인용). 유아들은 주변 세계의 탐색을 통해 느낀 이미지를 언어, 조형, 신체 등을 이용하여 표현하는데, 이 중 가장 정교한 의미 표현 방법이 언어를 통한 표현이다(이차숙·노명완, 1995).

유아들의 언어발달은 신체적·인지적 발달과 마찬가지로 일정한 발달 순서에 의해 일어난다고 한다. Gordon과 Williams-Browne(1999)은 유아 언어 발달을 여섯 단계로 설명하였는데, 이를 살펴보면 다음과 같다. 생애 초기의 영아는 주변에서 들리는 많은 말소리를 듣고 반응하게 되며, 3~4개월이 지나면서 쿠잉, 웅얼이 등의 소리로 표현하기 시작한다. 이러한 과정에서 점차 단순한 소리와 말소리를 구분하면서 의미 있는 단어를 인식하기 시작한다. 처음에는 행위나 소유, 위치 등을 나타내는 두 단어정도의 문장을 표현하던 유아들은 점차 문장과 문장을 연결하기 위한 접속사를 사용하게 되고(심영선, 2005), 형용사나 동사, 부정사 등을 사용하면서 주변에서 들은 문장을 흉내 내며 세련된 문장을 구사하기 시작한다. 놀라운 속도로 어휘력이 증가하는 유아들은 사회적·언어적 의사소통을 활발하게 경험 할수록 더욱 정교한 언어 발달을 이루게 된다. 5~6세가 되면 말과 글이 상호호환이 가능하다는 것을 알게 되며 글자를 알게 되며 초기 문식성 현상이 나타나게 된다(이차숙, 2004). 이상에서 살펴본 발달 단계를 토대로 하여 유아들의 언어습득시기가 되면 유아 스스로가 사건과 행위를 기술하고 설명할 기회를 풍부하게 제공해 주고, 적합한 물리적 환경을 충분히 마련 해 주어야 한다(이인숙, 2008).

유아의 언어발달은 환경적 요인에 의해서도 영향을 많이 받는데, 다양한

요인들에 의해 복합적인 영향을 받는다. 개별 요인들을 살펴보면 다음과 같다. 언어 이전 단계의 유아들은 부모들로부터 처음 접하는 소리에 의해 언어를 습득하게 된다. Bowlby(1958)는 어머니의 양육태도와 언어유형이 유아의 언어능력 발달에 큰 영향을 미친다고 하였다. 또한 주변 세계를 능동적으로 학습하고자 하는 유아의 감각운동기능과 사회·정서적 환경, 새로운 것에 대해 호기심을 가지고 알고자 하는 유아의 지적능력 및 사회·문화적 요인도 이에 속한다(이차숙, 2004 재인용). 이상에서 살펴보았듯이 유아의 언어발달은 다양한 기능들과 환경적 요인들이 서로 아주 복잡하게 영향을 미치며, 유아기는 언어 발달의 결정적 시기임을 알 수 있다(이윤영, 2010).

유아는 현재 획득되어 있는 언어 능력에 따라 자신의 감정 및 심상을 표현하는데 언어 발달이 미숙한 유아들에게 언어를 통해 자신의 생각과 감정을 타인에게 전달하는 것은 쉽지 않은 일이다(김유신, 2006). 언어 표현력이란 대화하는 상대나 상황에 따라 적절하고 다양하게 자신의 생각과 느낌을 표현 할 수 있는 능력으로 이는 사고력과 의사소통 능력 뿐 아니라 유아의 사회·정서적 발달 및 학교교육 성취에도 많은 영향을 미친다고 할 수 있다(김미경, 2003; 문형순, 1997; 장영애, 1981). 또한 언어표현력의 기회를 많이 가져 본 유아는 언어적 기술 수준이 높아짐과 동시에 세련된 의사소통 기술의 습득으로 또래나 성인과의 관계에서 원만한 상호작용을 할 수 있었다(주영희, 1981; 김지선, 2005 재인용).

장영애(1981)는 언어 수행 측면의 능력을 언어능력이라 보고, 어휘력, 언어 이해력, 언어표현능력의 세 가지 요인으로 언어 능력을 측정하였는데, 유아가 타인과 효율적인 의사소통을 하려면 말하기 능력 뿐 아니라 자료, 정보, 의미를 파악 해 내는 기술을 포함하는 언어표현력이 필요하다고 하였다.

유아의 언어 발달의 기초를 이루는 어휘 지식은 유아의 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등의 언어 기능을 증진시키는 바탕이 되며 이는 유아기 언어 발달에 큰 영향을 미친다.

어휘력에 대한 정의를 국어사전(2004)에서 살펴보면 어휘란 어떤 개인이나 집단, 또는 문학작품에 쓰이는 단어의 총체라고 하였다. 김경미(2004)는 조직과 체계를 가지고 있거나 의미를 포함하는 낱말의 총수라고 정의하였다. 또한 이차숙(2004)은 개인이 습득하고 있는 어휘의 양과 그 어휘에 대한 의미 및 쓰임새를 알고 사용할 줄 아는 능력이라고 어휘력을 정의하였다. 이러한 정의들을 종합 해 볼 때 어휘력이란 유아가 습득한 구체적 사물이나 대상에 대해 지적하거나 명명할 수 있는 능력을 말한다고 할 수 있다.

Crow(1953)은 유아가 단어와 문장의 의미를 이해하게 되면서 자신의 어휘력이 생기게 되는데 처음에는 들은 단어를 모방하고 반복하는 것에 불과하지만 차츰 자신에게 필요한 어휘를 발전시켜 나간다고 하였다(김유신, 2006 재인용). 류영숙(2002)은 유아의 어휘는 역동적이며 동화·조절의 과정을 거쳐 습득하게 된다고 하였다.

유아의 연령에 따른 어휘발달 과정을 살펴보면 다음과 같다. 생후 1세경의 영아는 직접적 영향을 미치는 주변 사람이나 사물, 동물을 지칭하는 한 단어 형식의 의미 있는 단어를 획득하게 된다. 2~3세 이후에는 어휘가 급속도로 증가하게 되고 이와 더불어 그 의미가 분화, 확대, 심화하게 된다. 이와 관련한 연구들을 살펴보면(이상금, 1992; 이연섭 외, 1979; 장유경, 2004; 채미영, 2003), 이연섭 외(1979)의 연구에서는 3, 3~5, 6세 유아가 6개월 동안 새로운 단어 약 250개를 획득하며 4.0~4.6세 사이에 어휘 습득을 가장 많이 한다고 하였다. 이상금(1992)은 2~3세 유아들의 사용 어휘는 1,105개, 3~4세 1,595개, 4~5세가 되면 더욱 증가하여 2,487개를 사용한다고 밝혔다. 장유경(2004)의 연구에 의하면 생후 18개월이 되면 평균 70개의 어휘를 습득하고, 이후 1년에는 500~600개, 6세 말경이 되어서는 약 3,000개의 어휘를 습득하게 된다고 하였다. 채미영(2003)은 유아들은 명사나 동사 같은 필수적인 어휘를 의사소통에 많이 사용하나 상위 수준의 어휘를 사용하게 될수록 형용사, 관형사, 부사를 많이 사용한다고 하였

다.

한편 유아가 사용하는 어휘의 품사의 종류를 분석함으로써 유아 어휘의 발달 수준을 판단 할 수 있다. 어휘는 의사소통에 필수적인 어휘와 풍부한 언어 표현을 돕는 표현 어휘로 구분된다. 다시 말해 표현 어휘를 풍부히 사용하는지를 살펴봄으로써 유아 어휘의 발달 수준을 알아볼 수 있지만, 앞서 무엇을 표현 어휘로 볼 것인지 정해야 한다. 이와 관련한 연구들을 살펴보면(서은정, 1994; 이인섭, 1986; 김유신, 2006) 유아들은 명사와 동사를 가장 많이 사용하고, 연령이 증가하면서 언어 표현을 풍부하게 해 주는 형용사, 관형사, 부사의 사용이 많아지는 것을 공통적으로 보고하고 있다.

이를 통해 유아들은 출생한 순간부터 어휘 습득을 하며 점차 연령이 발달해 가고 다양한 의사소통의 기회를 가짐으로써 점차 어휘수의 증가 및 다양한 표현어휘를 습득함을 알 수 있다. 또한 표현어휘를 풍부하게 습득할 수 있도록 자신의 경험이나 느낌, 생각을 효과적으로 전달하는데 긍정적인 영향을 미친다.

유아들은 표현어휘를 습득 해 가면서 완전한 문법적 문장을 형성할 수 있게 된다. 김성애(2003)는 3~4세 경에는 대명사, 조사, 형용사, 부사를 포함한 복합 문장을 사용하게 되고, 4~5세 경에는 문법적으로 정확하고도 긴 문장을 사용하여 의사소통을 원활히 할 수 있게 된다고 하였다. 또 5세가 되면 줄거리가 있는 문장의 표현 및 문장 내에 부사나 접속사의 수가 증가한다고 하였다. 이차숙·노명완(1995)은 일어문, 이어문, 삼어문 이상의 문장 순서로 문장이 발달해 간다고 하였고 주영희(1995)는 유아가 점차 성인의 언어 체계와 유사하게 세 단어를 사용하여 문장을 표현할 수 있게 된다고 하였다. 유아들의 평균 문장 길이를 살펴보면 3~5세에는 평균 문장 길이가 3개에서 5개의 낱말로 증가하고, 형태소는 8개에서 18개로 증가하게 된다고 하였다(이인숙, 2008 재인용).

Brown(1973)은 총 단어 수를 전체 문장의 수로 나누어 한 문장 내의 평

균 단어 수를 계산한 평균 문장길이(mean length of utterance, MLU)를 5단계로 나누어 설명하였다(이차숙, 1995 재인용). 1단계의 평균 문장길이는 1.0~2.0, 2단계는 2.0~2.5, 3단계 2.5~3.0, 4단계 3.0~3.75 마지막으로 5단계는 3.75~4.5로 처음에는 단일 단어 발화에서 점차 발달하여 최종적으로는 접속문이나 복합문의 특성을 띠게 된다고 하였다. 이상에서 살펴 보았듯이 연령이 증가함에 따라 문장의 평균 단어 길이도 증가하였음을 알 수 있다.

문장의 특성으로서 문장 종류는 주어와 서술어가 하나씩 있는 홑문장과 주어, 서술어의 관계가 한 번 이상 이루어져 있는 겹문장이 있다. 또 겹문장은 한 문장이 다른 문장을 절의 형식으로 안고 있는 안은 문장과 둘 이상의 문장들이 이어져 더 큰 문장을 이루는 이어진 문장이 있다(김유신, 2006). 유아들은 이야기의 구조가 단순할 수록 한 단어나 한 문장으로 이야기를 구성하는 반면, 구조화 수준이 높은 이야기를 구성하는 유아일수록 겹문장을 많이 사용해 복잡한 문장을 만든다고 하였다(Botvin과 Sutton-Smith, 1979; 이인숙, 2008 재인용).

또한 유아의 말하는 능력은 사고의 과정과 깊은 연관이 있으며 시행착오를 겪으면서 유아들은 언어적 기술 능력이 증진된다(김효선, 2000). 이러한 유아의 언어표현력의 발달을 위해 부모와 교사는 최대한 자연스럽고 활발한 언어 표현의 기회를 제공해야 한다(이윤영, 2010).

(2) 언어표현력과 협동게임 활동

유아들은 스스로 표현 해 볼 수 있는 기회가 많이 주어질수록 언어 기술의 수준이 향상되고 상황과 대화하는 상대에 따라 적절하게 이야기할 줄 알게 되어 원만한 또래관계 및 성인과의 관계를 맺게 된다(이승혜, 2006). Johnson & Johnson(1992)는 협동 활동이 경쟁 구조나 개별 구조보다 개

방적이고 효율적인 의사소통을 불러일으키고, 언어기술 수준을 높여준다고 주장하였다(이나영, 2008 재인용).

협동활동과 관련하여 유아들의 언어표현력에 긍정적인 영향을 미치는 연구는 다각도에서 이루어져왔지만 그 중 협동 게임과 관련한 연구자들의 연구는 아직 미비한 실정이다. 윤현상(1983)은 만 4~6세 유아를 대상으로 집단게임에 참여한 실험집단 유아들은 통제집단 유아들보다 어휘력이 향상되었고, Sher(2004)는 듣기, 읽기, 쓰기, 말하기를 포함한 집단게임은 단어의 의미, 문장, 의사소통능력을 증진시킨다고 보고하였다. 특히 집단게임에서 ‘협동’의 요소를 강조한 최근 연구에서 이영자·이종숙·신은수(2005)는 그림책의 이야기를 들려주고 그림책 읽기 내용을 구체적인 행동으로 게임에 반영되도록 협력적인 집단게임을 구성하여 만 3, 4세의 유아들에게 실시한 결과 언어 및 의사소통능력에 긍정적인 효과가 있음을 밝혔다. 또한 김희정(2006)은 만 5세 유아를 대상으로 집단게임을 실행하는 과정에서 협력적인 토의활동을 통해 규칙을 조절하는 경험은 유아의 언어능력 발달에 효과적임을 보고하였다. 조미령(2007)의 연구에 따르면 협동게임이 유아의 언어능력과 또래 상호작용의 질에 미치는 효과에 대해 개별게임에 참여한 비교집단 유아들보다 실험집단 유아들이 상식, 이해, 어휘, 공통성, 문장 등의 언어능력에서 긍정적인 향상이 이루어졌다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구에서는 서울특별시 송파구에 위치한 A어린이집 만 4세반의 두 학급에 있는 유아 34명을 대상으로 하였다. 두 학급 중 본 연구자가 담임교사를 맡고 있는 학급의 17명을 실험집단으로, 다른 한 학급 17명을 비교집단으로 선정하였다.

연구대상 학급의 교사변인을 살펴보면 실험집단 교사는 교육경력 6년차로 현재 교육대학원에 재학 중인 본 연구자와 교육경력 3년차로 현재 교육대학원에 재학 중인 교사가 담임을 맡고 있다. 비교집단 교사는 4년제 대학에서 아동학을 전공한 교육경력 4년차 교사와 교육경력 2년차로 4년제 대학에서 유아교육을 전공한 교사가 담임을 맡고 있다.

연구대상으로 선정된 A어린이집은 직장보육시설로써, 해당직장에 근무하는 여직원들의 자녀들이 이용할 수 있는 시설이다. 두 집단 유아들의 성별 및 평균연령은 다음의 표 2와 같다.

<표 2> 연구대상 유아의 성별 및 평균연령

집단구분	전체수	남	여	평균
실험집단	17	7	10	63.3개월
비교집단	17	7	10	63.1개월
계	34	14	20	

2. 연구 도구

1) 정서지능

유아의 정서지능을 측정하기 위하여 Salovey와 Mayer(1996)의 정서지능 모형을 근거로 이병래(1997)가 수정·변안한 후 구성한 정서지능 체크리스트를 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 정서지능 체크리스트 하위요소 중 자기인식·표현 능력과 타인조절 및 대인관계 능력에서 각각 1문항씩을 본 연구에 적합한 내용으로 수정하였다.

(1) 정서지능 체크리스트의 구성 및 신뢰도

정서지능 체크리스트는 자기인식·표현능력, 자기조절 능력, 타인인식 능력, 타인조절 및 대인관계 능력 등 4가지 하위요소로 구성되어 있다. 각 하위 요소별 문항은 자기인식·표현능력 7문항, 자기조절 능력 8문항, 타인인식 능력 7문항, 타인조절 및 대인관계 능력 9문항으로 총 31 문항이다.

송은영(2008)이 보고한 정서지능 체크리스트의 각 하위 요소별 문항 번호와 문항 수 및 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 표 3과 같다.

<표 3> 정서지능 체크리스트의 하위 요소별 문항 구성 및 신뢰도

하위요소	문항번호	문항수	신뢰도
자기인식·표현 능력	1,5,6,13,17,21,25	7	.79
자기조절 능력	2,6,10,14,18,22,26,29	8	.89
타인인식 능력	3,7,11,15,19,23,27	7	.80
타인조절 및 대인관계 능력	4,8,12,16,20,24,28,30,31	9	.79
전체		31	

(2) 채점 방법

정서지능 체크리스트는 교사가 각 문항을 읽고 유아의 행동과 일치되는 정도에 따라 「아주 그럴 경우」는 5점, 「그런 편」은 4점, 「그저 그럴 때」는 3점, 「아닌 편」은 2점, 「전혀 아닐 경우」는 1점으로 채점한다. 각 하위 요소의 점수 범위는 자기인식·표현 능력 7~35점, 자기조절 능력 8~40점, 타인인식 능력은 7~35점, 타인조절 및 대인관계 능력은 9~45점으로 정서지능의 총점 범위는 31~155점이다.

2) 언어표현력 검사

유아의 언어표현력을 측정하기 위해 주영희(1985)가 연구에서 사용한 도구를 이지연(1999)이 수정·보완하여 제작한 Visual Que(VQ) 검사도구를 사용하였다. 언어표현력 검사를 위해 사용한 그림 자료는 위기에 처한 친구로 인해 사건의 발달이 될 수 있는 요소를 포함하고 있으며, 유아들이 자신의 생각을 자유롭게 표현하고 여러 어휘를 사용하여 이야기를 꾸밀 수 있도록 제작되었다.

(1) 언어표현력 검사의 구성 및 신뢰도

VQ 검사 도구는 사전·사후의 두 가지 그림으로 구성되어 있으며 검사도구의 내용은 표 3과 같다.

<표 3> 언어표현력 검사도구의 내용

사전검사	토끼 세 마리가 소풍을 나와 책도 읽고, 당근도 먹고, 꽃도 보면서 즐거운 한 때를 보내고 있다. 그 옆 개울가에는 생쥐 한 마리가 물에 빠져서 허우적거리고 있다.
사후검사	다람쥐 세 마리가 나무 위와 아래에서 도토리를 따로 주워 먹으며 즐겁게 놀고 있다. 건너편 언덕에는 토끼 한 마리가 늑대에게 잡혀 겁에 질려 있다.

검사 방법은 자유선택 활동 시간에 조용하게 따로 마련된 공간에서 연구자와 유아가 1:1 개인 면접방법으로 이루어졌으며 유아에게 개별적으로 1장의 그림을 보여준 후 자유롭게 이야기 할 수 있도록 한다. 검사가 시작되면 “무엇이 보이니?”, “이 그림을 보니 어떤 일이 생각이 나니?”, “이 그림을 보고 어떤 일이 일어나고 있는지 이야기 해 보겠니?” 라고 물어본다. 유아가 반응하지 않을 경우에는 “이 그림에 누가 있니? 그림 속의 △△는 무엇을 하고 있니?”, “그림을 보고 생각나는 데로 이야기 해 보겠니?” 라고 하여 유아가 자유롭게 이야기 할 수 있도록 한다. 그러나 서두를 제외하고는 유아가 이야기를 꾸미는 전 과정에 개입하지 않으며 유아가 이야기한 내용은 녹음하여 전사한다. 시간적 제한은 두지 않았으며 이인숙(2008)이 보고한 언어 표현력의 신뢰도 계수(Cronbach's α) .77이다.

(2) 채점 방법

언어표현력 검사의 채점은 표현어휘 수, 문장 수, 문장길이로 구성되어 있으며 유아의 발화기록을 전사하여 연구자와 연구보조자가 함께 비교·분석하여 구정자(2007), 이윤영(2010)의 연구와 새 국어사전

(2008)를 참고하여 분석하였다. 점수가 높을수록 언어표현력이 높은 것이며, 점수가 낮을수록 언어표현력이 낮은 것을 의미한다.

① 표현어휘 수

본 연구에서 표현어휘는 9품사(명사, 대명사, 수사, 동사, 형용사, 관형사, 부사, 감탄사, 조사) 중 다른 품사를 꾸며주는 역할을 하는 형용사, 관형사, 부사를 의미한다. 한 단어당 1점으로 계산하고, 계속 반복하여 사용되는 단어는 한 단어로 계산하였다. 표현어휘의 분석 기준은 표 4와 같다.

<표 4> 표현어휘 분석 기준

품사	정의	예
형용사	사람이나 사물의 상태나 성질을 나타내는 동사	많다, 다, 좋다, 예쁘다, 넓다 예) 맑은 하늘이 좋다. 넓은 바다를 좋아한다.
관형사	명사, 대명사, 수사 앞에서 명사, 대명사, 수사의 뜻을 분명하게 꾸며주는 동사	무슨 생각, 모든 인형, 아무 말, 어떤 일, 현 집 예) 이 거리에는 새 집과 현 집이 있다.
부사	동사나 형용사 또는 다른 말 앞에 놓여 그 뜻을 분명하게 하는 품사	매우, 아주, 과연, 빨리, 무척, 더, 그래서, 맛있게, 신나게 예) 나는 매우 기분이 좋았다.

② 문장 수

본 연구에서 문장 수는 단문과 복문으로 나눌 수 있고 복문은 안은

문장과 이어진문장, 복합문장으로 분류할 수 있다. 문장 수는 강병호(1998), 최순혜(2005), 이윤영(2010)의 연구를 참고로 문장 당 1점으로 계산하였으며, 문장 분석에 부적합하다고 판단하여 배점에서 제외된 문장은 다음과 같다(강병호, 1998; 최순혜, 2005; 이윤영, 2010).

- 첫째, 기존 노래, 동시나 말놀이 형태 (예 : 두껍아 두껍아 헌집 줄게)
- 둘째, 일련번호나 수세기 (예 : 하나, 둘, 셋)
- 셋째, 유아 이름(예 : 김동명 등)
- 넷째, 끝맺음을 표시하는 말(예 : ~끝.)
- 다섯째, 의미 없이 습관적으로 사용하는 말(예 : 음, 있잖아~)

그러나 일어문(예: 딱딱하다, 궁금하다, 달콤하다, 야호)은 한 문장으로 보는 학자들(이승복, 1994; 주영희, 1995)의 연구를 참고해 한 문장으로 배점하였다. 문장 수의 분석 기준은 표 5와 같다.

<표 5> 문장 수의 분석기준

분석 내용	분석기준	예
단문	주어와 서술어의 결합이 한 번만 이루어진 문장	<u>복숭아는 달콤해요.</u> <u>저는 베토벤을 무척 좋아합니다.</u>
복문	한 문장이 그 속에 명사절, 관형절, 서술절, 부사절, 인용절을 안고 있는 문장	친구와 함께 보내는 시간은 참으로 즐겁다. 사과에는 내가 가장 좋아하는 빨강색도 있다.
이어진 문장	두 문장이 연결어미에 의해 대등 또는 종속적으로 이어진 문장	비가 오고 바람이 분다. 고양이도 털이 있고 원숭이도 털이 있다.

복합 문장	한 문장에 안은문장과 이어 진 문장이 같이 들어있는 문 장	털이 하얀 강아지는 내가 키우고 털이 검은 강아지는 내가 키운다.
----------	--	---

③ 문장길이

문장길이(MLU : Mean Length of Utterances in Monpheme)는 평균 발화의 길이로 9품사(명사, 대명사, 수사, 동사, 형용사, 관형사, 부사, 감탄사, 조사)의 수를 세어 합한 총 단어의 수를 전체 문장수로 나누어 계산하였다.

본 연구에서는 각 단어에 1점을 배점하며, 고유명사는 한단어로 세었다. 한 단어가 반복되는 사용된 경우는 한 번만 1점으로 계산하나, 같은 단어라도 다른 상황이나 문맥에서 표현된 경우에는 각 1점을 배점하였다. 접속사, 의성어, 의태어는 단순 발성과 분명히 구분될 때 1점으로 계산하고, 어미와 ‘아’, ‘오’ 등의 감탄사는 문장을 이어가는 무의미한 소리로 배점하지 않았다. 세부적인 문장길이의 분석기준을 표 6과 같다.

<표 6> 문장길이 분석기준

분석내용	분석기준	예
조사	한 단어로 계산	은, 는, 이, 가, 을, 를 등
합성어 복합어	국어대사전(2008)에 등재된 표 제어를 기준으로 한 단어로 계산	노랑나비, 파랑색, 겨울비, 뭉게구름, 파랑새
파생어	개별 단어로 인정하지 않고, 한 단어로 계산	우리들, 풋사과, 덧버선
고유명사	한 단어로 계산	유선희, 꿀꿀, 폴짝폴짝, 너풀너풀

의태어		
의성어		
	“있”이란 어미는 홀로 쓰일 수 어미 없으므로 개별 단어로 인정하지 읽었다. 갔다. 왔다. 않음.	
보조용언	한 개의 동사로 계산	떨어져 버렸어. 먹어 버렸어.
준말	본디 말로 해석하여 계산	여겼어 → 여기 있어 어떻해 → 어떻게 해
의존명사	일반적인 명사가 나타나는 환경 에서 쓰임으로 명사의 테두리 안 '것', '수'에 포함시켜 한 개의 단어로 계 산	내 것, 좋은 것, 할 수
접속사	한 단어로 계산	그런데, 그래서, 그리고

3. 연구절차

본 연구의 절차는 예비연구, 교사 및 연구보조자 훈련, 사전검사, 실험처
치, 사후검사의 순으로 이루어졌다.

1) 예비연구

본 연구를 실행하기에 앞서 연구에 사용될 도구의 적절성과 검사 소요
시간, 검사도구의 적절성과 문제점을 파악하기 위해 연구대상과 연령과
생활환경이 비슷하고 동일한 지역에 위치한 S어린이집 만 4세를 대상으
로 2010년 7월 19일~21일까지 예비연구를 실시하였다.

정서지능 체크리스트 검사도구의 적절성을 알아보기 위해 2010년 7월
19일~20일까지 2일 동안 S어린이집 만 4세를 맡고 있는 담임하고 있는

교사에게 유아 3명에 대한 정서지능 체크리스트를 평정하게 하였다. 예비 연구 결과, 검사 실시상의 문제점이 나타나지 않았다.

언어표현력 검사도구의 적절성을 알아보기 위해 만 4세 8명을 대상으로 2010년 7월 20일~21일까지 1:1 면접방법으로 예비연구를 실시하였다. 그 결과 그림 자료를 유아들에게 제시할 때에 유아들이 보다 쉽게 이해할 수 있도록 그림을 확대하고 선명하게 그려 수정·보완하였다.

2) 교사 및 연구보조자 훈련

교사훈련은 2010년 7월 27일~29일 3일에 걸쳐 교사 및 연구 보조자 훈련을 실시하였다. 본 연구자는 실험집단 및 비교집단의 교사에게 연구의 목적, 실험처치의 내용과 방법 등에 대해 설명하고 시범을 보였으며 실험처치를 실시하는 동안의 어린이집의 행사일정과 교육계획 등을 참고하여 구체적인 전개방안을 협의하였다. 또한 정서지능검사의 채점방법 등을 상세하게 설명하였다.

언어표현력 검사는 연구보조자와 함께 실시하였으며 연구보조자 훈련은 2010년 7월 29일~30일에 걸쳐 2회에 실시하였다. 연구보조자는 유아교육을 전공하고 있는 대학원생으로 연구 검사자 및 채점자로 참여하였다.

본 연구자는 연구보조자에게 언어표현력 검사도구에 대해 설명하고, 검사도구의 실시방법 및 채점방법을 숙지하도록 하였다.

3) 사전검사

사전검사는 2010년 8월 2일부터 6일까지 실시하였다. 정서지능 검사는 비교집단과 실험집단의 담임교사들이 자유선택활동시간이나 일과 가운데 유아를 관찰한 결과를 체크리스트에 기록하였다. 언어표현력 검사는 자유

선택활동시간에 독립된 공간에서 유아와 검사자간 1:1 면접으로 진행하였다.

언어표현력 사전검사는 먼저 유아에게 그림을 보여준 후 자유롭게 이야기를 꾸미도록 한 후, 녹음한 유아의 이야기를 전사하였다. 검사 소요시간은 4~8분이었고 각 유아의 표현어휘 수, 문장 수, 문장길이를 연구자와 연구보조자 1인이 함께 분석·채점하였다.

4) 실험처치

(1) 그림책 선정

그림책을 활용한 협동게임 활동을 하기 위한 그림책의 선정 절차는 다음과 같다.

첫 번째로 인터넷 서점의 유아도서와 어린이 도서 연구회 권장도서, 열린 어린이 선정 좋은 어린이책 및 창작 동화를 기초로 그림책 51권을 선정하였다.

두 번째로 이 경우 외(1997)가 제시한 유아에게 적절한 좋은 그림책의 기준과 홍은미(2008)의 연구에서 사용된 그림동화책 선정기준을 기초로 하여 다음과 같은 선정기준을 세워 그림책 24권을 선정하였다. 첫째 주인공이 해결해야 할 문제 상황 등에 부딪혀 다양한 정서를 경험하거나 갈등과 문제 상황을 타인과 함께 해결해 나가는 이야기가 담긴 그림책. 둘째 자기조절, 타인 존중, 함께 나누기, 돕기, 감정을 교류하기, 존경의 주제가 포함된 것. 셋째 만 4세 유아의 언어 발달에 적합한 어휘의 수와 길이 및 그림의 색채 등 미적 감각을 고려하고 이야기 내용에 사용된 어휘가 유아의 표상 언어와 타인과의 의사소통 능력을 증진할 수 있는 것.

세 번째로 연구대상 어린이집의 연.월간 교육계획안을 참고하여 계절적 특성 및 흥미를 고려하여 그림책 7권을 최종적으로 선정하였다. 선정된 그림책은 표 7과 같다.

<표 7> 그림책을 활용한 협동게임 활동을 위해 선정된 그림책

순	생활 주제	도서명	저자	출판사항	내용
1	여름	14마리의 빨래하기	이와무로 카즈오 이영준 역	한림출판사 (2003)	여름 숲속, 14마리의 쥐 식구들이 계곡에서 함께 빨래는 널거나 짜고, 서로 도움을 주며 빨래를 한다.
2		둘이서 둘이서	김복태	보림 (2003)	여러 동물들이 서로 도와 무거운 수박을 나르거나 통나무 들기, 서로 물 떠 먹여주기 등의 방법으로 문제를 해결한다.
3		커다란 수박	신순재 설은영	아이세움 (2002)	동물들이 커다란 수박을 옮기려고 함께 힘을 모으다가 수박이 굴러가서 수박잔치가 열린다.
4		하늘로 날아간 물고기	허은순 김호연	은나팔 (2008)	남과 다른 외모로 무리의 물고기들로부터 따돌림을 당한 일곱 물고기가 지느러미가 없는 분홍 물고기의 마음을 이해하고 분홍물고기와 합쳐져 무지개 물고기가 된다.
5	세계 여러 나라	이모의 결혼식	선현경	비룡소 (2004)	이모의 결혼식의 들러리로 초대를 받아 그리스의 크레타섬에 가게 되고, 외국인 이모부에게 차츰 마음의 문을 열게 된다.
6	/ 우리 나라	아씨방 일곱동무	이영경	비룡소 (1998)	자, 바늘, 실, 골무, 인두 등 바느질에 필요한 도구들이 자신의 역할이 최고라고 우기며 싸우다 모두 소중한고 꼭 필요하다는 것을 알게

					된다.
7	재주 많은 다섯 친구	양재홍 이춘길	보림 (1996)		뛰어난 재주와 힘을 가진 다섯 친구가 힘을 합쳐 호랑이를 물리친다.

(2) 그림책을 활용한 협동게임 활동 선정

본 연구에서 실시된 협동게임 활동은 그림책의 내용 및 주요 사건을 중심으로 유아 발달의 적합성, 흥미유발, 생활주제와의 부합, 협동적 요소를 고려하여 선정하였다. 이를 위해 유아의 사회성 발달을 돕는 협동 활동 프로그램(교육인적 자원부, 2006), 집단게임놀이 프로그램(이영자 외, 2005) 등 연구주제와 관련한 문헌을 참고하였으며 1차적으로 선정한 20개의 협동게임에 대해 유아교육을 전공한 5인의 교사와 유아교육 전문가 1인의 검증을 받아 수정·보완하면서 최종 16개의 활동을 선정하였다.

선정된 그림책을 활용한 구체적인 활동 계획안은 부록 3에 제시하였다.

(3) 그림책을 활용한 협동게임 활동 시간 및 운영

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능 및 언어표현력에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들에게 2010년 8월 10일 ~ 9월 30일까지 추석 연휴 기간 1주를 제외한 매주 2회씩 총 14회 협동게임 활동을 실시하였다.

그림책을 활용한 협동게임 활동은 실험집단의 담임교사인 본 연구자

가 진행하였으며, 활동 장소는 협동게임 활동의 종류에 따라 실내.외에서 진행하였다. 비교집단 유아들은 같은 기간 동안 협동게임을 하지 않고 평소 일과와 교육계획에 따른 게임 활동을 하였다.

협동게임 활동을 하는 시간을 제외한 실험집단과 비교집단의 일과는 모두 동일하게 이뤄지며 실험집단과 비교집단의 일과운영은 표 8과 같다.

<표 8> 실험집단과 비교집단의 일과운영

실험집단	시간	비교집단
등원 및 자유놀이	~ 9:00	등원 및 자유놀이
오전간식	9:00 ~ 9:30	오전간식
이야기 나누기	9:30 ~ 9:50	이야기 나누기
오전실내자유선택활동	9:50 ~ 10:50	오전실내자유선택활동
정리정돈 및 평가	10:50 ~ 11:10	정리정돈 및 평가
협동게임 활동	11:10 ~ 11:50	대.소집단 활동
실외활동	11:50 ~ 12:20	실외활동
실외활동 정리 및 평가	12:20 ~ 12:30	실외활동 정리 및 평가
점심 및 낮잠 준비	12:30 ~ 1:15	점심 및 낮잠 준비
조용한 놀이	1:15 ~ 1:30	조용한 놀이
낮잠	1:30 ~ 3:00	낮잠
낮잠 정리 및 조용한 놀이	3:00 ~ 3:30	낮잠 정리 및 조용한 놀이
오후간식	3:30 ~ 4:00	오후간식
오후실내자유놀이	4:00 ~ 4:30	오후실내자유놀이
정리	4:30 ~ 4:40	정리
실외활동	4:40 ~ 5:30	실외활동
정리	5:30 ~ 5:40	정리
우유간식 및 하원	5:40 ~ 6:00	우유간식 및 하원

교사는 선정된 그림책을 사전에 언어영역에 비치 해 두고 유아들이

관심을 가질 수 있도록 한 후, 유아들에게 그림책을 들려주고 그림책의 전반적인 내용과 관련해 이야기를 나눈다.

협동게임 활동을 실시하기 이전에 활동을 위한 도구를 소개하며 어떤 협동게임 활동을 할 수 있을지 유아들이 추측해 볼 수 있도록 한다. 그 후 각 회기 마다 다양한 형태의 팀을 구성하고 유아들이 다른 짝을 정해 게임 활동을 할 수 있도록 하여 다양한 친구들과 상호작용할 수 있는 기회를 제공한다. 협동하며 게임활동을 할 수 있도록 게임의 규칙을 다시 한 번 확인 한 후 게임을 실시하고 평가를 통해 게임을 통하여 친구와 어떤 부분을 함께 할 수 있었는지, 어느 부분이 어려웠는지 이야기를 나눈다.

(4) 그림책을 활용한 협동게임 활동 전개방법 및 활동사례

본 연구에서 실시한 그림책을 활용한 협동게임 활동의 전개는 그림책 한 권당 두 번씩 진행되는데, 첫 번째에는 그림책을 감상하고 관련한 이야기 나누기를 한 후 협동게임 활동이 진행된다. 두 번째에는 첫 번째에 행해졌던 게임을 회상하며 두 번째 게임 활동을 한다. 보통 첫 번째 활동은 화요일, 두 번째 활동은 목요일에 주로 이루어졌다. 각 게임 활동의 소요 시간은 35분~50분이었으며 활동 전개방법은 표 9와 같다.

<표 9> 그림책을 활용한 협동게임 활동 전개방법

첫 번째 활동내용	소요시간	두 번째 활동내용
그림책 감상 및 이야기 나누기	6~8분	그림책 및 1차시 게임 회상하기
협동게임 활동 정하기	8~10분	협동게임 활동 정하기
시범게임 실시 및 게임에 필요한 규칙 정하기	3~5분	시범게임 실시 및 게임에 필요한 규칙 정하기

그림책을 활용한 협동게임 실시	10~15분	그림책을 활용한 협동게임 실시
그림책을 활용한 협동게임 결과 판정 및 평가·정리	7~10분	그림책을 활용한 협동게임 결과 판정 및 평가·정리
전체		35 ~ 50분

위의 활동방법에 따라 실험집단에서 실시한 그림책을 활용한 협동게임 활동의 사례는 표 10과 같다.

<표 10> 그림책을 활용한 협동게임 활동 사례

그림책 제목	둘이서 둘이서	활동일시	2010. 8. 17
저자	김복태	출판사	보림
활동명	어떻게 먹나?	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제	여름	정서지능 항목	자기조절 / 타인인식
활동형태	2인 1조	활동 예상시간	35~50분
활동자료	접시, 과자, 원통 블록, 시간의 흐름을 확인할 수 있는 시계		
활동 단계	활동 내용		
도입	<p>그림책 내용 회상 및 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 그림책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 소개하고 언어 영역에 비치 해 두어 유아들이 관심을 갖고 그림책을 접할 수 있도록 한다. - 소그룹으로 “둘이서 둘이서” 그림책을 들려준다. · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용을 회상하며 이야기 나눈다. (이야기에 누가 나왔니? 코끼리는 어떻게 통나무를 들었니? 고슴도치는 물을 어떻게 먹었니? 왜 서로서로 먹여주었니?) - 원통 블록을 팔에 끼운 후, 스스로 과자를 먹을 수 없는 상 		

		<p>황을 이야기 한 후 어떻게 하면 좋을지 이야기 나눈다. (팔이 구부러 지지 않는데, 저 과자를 먹고 싶네. 어떻게 하면 좋을까?)</p>
	<p>게임 준비</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭을 알아본다. - 원통 블록을 팔에 끼우는 방법에 대해 알아본다.
전 개	<p>게임 방법 및 이름 정하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2명의 유아가 1조가 되어서 나온다. - 신호음이 들리면 2명의 유아가 정해진 시간 내에 서로 과자를 먹여준다. - 신호음이 들리면 과자 먹여주는 것을 멈춘다. - 같은 방식으로 모든 조가 활동을 마치면 몇 개를 함께 먹었는지 이야기 나누며 게임을 마무리한다.
	<p>집단 형태 구성 및 게임 도구 배치</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 9조씩 집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원통 블록, 과자와 과자접시의 위치를 정하고 배치한다.
	<p>시범 게임 및 규칙 정하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 정해진 시간 동안 친구를 먹여주어야 한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다. · 집단별 게임순서 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 조의 출발 순서를 정한다.
	<p>협동</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기

	게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (각 조 별로 과자를 몇 개씩 먹었니? 어느 조가 서로 협동하였니? / 규칙은 어느 조가 잘 지켰니? / 게임 중 응원의 태도는 어느 조가 좋았니?)
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (혼자서 과자를 먹을 수 있었니? 과자를 먹기 위해 친구와 어떻게 했니? 친구와 함께 게임을 하고 나니 어떠니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)

(5) 사후검사

사후검사는 총 14회의 실험처치가 끝난 후 2010년 10월 4일부터 10월 7일까지 실험집단과 비교집단 담임교사가 정서지능 체크리스트를 평정하였고, 2010년 10월 4일부터 10월 8일까지 연구자와 연구보조자 1인이 언어표현력 검사를 실시하였다.

검사 방법 및 검사 소요시간은 사전검사와 동일한 조건하에 실시하였다.

4. 자료분석

본 연구를 위해 수집된 자료는 채점 방법에 근거하여 채점을 실시한 후 SPSS 통계전용 프로그램을 이용하여 다음과 같은 방법으로 통계분석을 실시하였다.

유아의 정서지능 및 언어표현력을 측정하기 위해 사전검사와 사후검사의 평균과 표준편차를 산출하고, 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다.

IV. 결과 및 해석

본 연구에서는 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능 및 언어표현력에 미치는 영향을 알아보려고 하였다. 본 연구에서 수집된 자료를 분석한 결과는 다음과 같다.

1. 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단 유아들의 사전점수와 사후점수의 평균과 표준편차를 구한 결과는 다음 표 11과 같다.

<표 11> 유아의 정서지능에 대한 집단별 사전·사후점수의
평균과 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수		조절된 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단	92.53	9.70	118.71	11.22	122.83
비교집단	103.82	12.38	105.89	15.14	101.76

이러한 결과를 바탕으로 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능에 영향을 미치는 지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였으며 그 결과는 표 12와 같다.

<표 12> 정서지능의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

구분	자유도	자승합	평균자승합	F
집단	1	2962.12	2962.123	25.70***
공변인(량)	1	2109.84	2109.841	18.30***
오차	31	3573.45	115.273	
전체	33	594.24		

*** $p < .001$

사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이가 존재하는 것으로 나타났다 ($F=25.697$, $p < .001$). 이는 사전점수를 고려한 이후에도 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 유아들에 비해 정서지능이 더 향상되었다는 것을 의미한다. 따라서 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아들의 정서지능에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있다.

1) 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 자기인식·표현능력에 미치는 영향

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 자기인식·표현능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들과 비교집단 유아들의 자기인식·표현능력의 차이를 알아보았다. 자기인식·표현능력에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준 편차는 표 13에 제시된 바와 같다.

<표 13> 자기인식·표현능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수		조절된 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단	23.88	3.79	27.94	4.18	29.28
비교집단	26.71	2.54	26.88	4.37	25.58

위의 결과를 바탕으로 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 자기인식·표현능력에 영향을 미치는지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 표 14와 같다.

<표 14> 자기인식·표현능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

구분	자유도	자승합	평균자승합	<i>F</i>
집단	1	98.27	98.27	10.64**
공변인(량)	1	298.27	298.27	32.28***
오차	31	286.44	9.24	
전체	33	594.24		

** $p < .01$

사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이가 존재하는 것으로 나타났다 ($F=10.635$, $p < .01$). 이는 사전점수를 고려한 이후에도 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 유아들에 비해 자기인식·표현능력이 더 향상되었다는 것을 의미한다. 따라서 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아들의 자기인식·표현능력에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있다.

2) 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 자기조절 능력에 미치는 영향

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 자기조절 능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들과 비교집단 유아들의 자기조절 능력의 차이를 알아보았다. 자기조절 능력에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준 편차는 표 15에 제시된 바와 같다.

<표 15> 자기조절 능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수		조절된 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단	23.41	4.36	29.71	5.01	30.06
비교집단	25.12	3.74	25.94	4.62	25.35

위의 결과를 바탕으로 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 자기조절 능력에 영향을 미치는지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 표 16과 같다.

<표 16> 자기조절 능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

구분	자유도	자승합	평균자승합	<i>F</i>
집단	1	180.49	180.49	12.00**
공변인(량)	1	254.90	254.90	16.95***
오차	31	466.27	15.04	
전체	33	827.059		

** $p < .01$

사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이가 존재하는 것으로 나타났다 ($F=12.00, p<.01$). 이는 사전점수를 고려한 이후에도 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 유아들에 비해 자기조절능력이 더 향상되었다는 것을 의미한다. 따라서 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아들의 자기조절 능력에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있다.

3) 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 타인인식 능력에 미치는 영향

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 타인인식 능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들과 비교집단 유아들의 타인인식 능력의 차이를 알아보았다. 타인인식 능력에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준 편차는 표 17에 제시된 바와 같다.

<표 17> 타인인식 능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수		조절된 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단	18.82	3.75	26.00	4.27	27.35
비교집단	22.06	3.58	22.41	3.64	21.07

위의 결과를 바탕으로 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 타인인식 능력에 영향을 미치는지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 표 18과 같다.

<표 18> 타인인식 능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

구분	자유도	자승합	평균자승합	F
집단	1	277.90	277.90	41.75**
공변인(량)	1	297.78	297.78	44.74***
오차	31	206.34	6.66	
전체	33	613.559		

** $p < .01$

사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이가 존재하는 것으로 나타났다 ($F=41.75$, $p < .01$). 이는 사전점수를 고려한 이후에도 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 유아들에 비해 타인인식 능력이 더 향상되었다는 것을 의미한다. 따라서 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아들의 타인인식 능력에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있다.

4) 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 타인조절 및 대인관계 능력에 미치는 영향

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 타인조절 및 대인관계 능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들과 비교집단 유아들의 타인조절 및 대인관계 능력의 차이를 알아보았다. 타인조절 및 대인관계 능력에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준 편차는 표 19에 제시된 바와 같다.

<표 19> 타인조절 및 대인관계 능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수		조절된 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단	26.41	4.33	35.30	4.50	36.50
비교집단	29.94	5.47	30.65	5.50	29.45

위의 결과를 바탕으로 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 타인조절 및 대인관계 능력에 영향을 미치는지 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 표 20과 같다.

<표 20> 타인조절 및 대인관계 능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

구분	자유도	자승합	평균자승합	<i>F</i>
집단	1	371.05	371.05	25.63***
공변인(량)	1	358.65	358.65	24.78***
오차	31	448.77	14.48	
전체	33	990.97		

*** $p < .001$

사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이가 존재하는 것으로 나타났다 ($F=25.632, p < .001$). 이는 사전점수를 고려한 이후에도 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 유아들에 비해

타인조절 및 대인관계 능력이 더 향상되었다는 것을 의미한다. 따라서 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아들의 타인조절 및 대인관계 능력에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있다.

2. 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향

1) 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 표현어휘 수에 미치는 영향

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 표현어휘 수에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들과 비교집단 유아들의 표현 어휘수의 차이를 알아보았다. 표현어휘 수 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준 편차는 표 21에 제시된 바와 같다.

<표 21> 유아의 표현어휘 수 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

언어 표현력	사전점수		사후점수		조절된 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단	10.35	11.91	13.35	6.43	13.17
비교집단	6.53	6.32	8.94	3.88	9.12

표 21에 의하면 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단의 유아들과 경험하지 못한 유아들 모두 사전검사 평균 점수에 비해 사후검사 평균 점수가 향상되었다. 사전검사 점수에서 집단간 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났으므로 공변량분석(ANCOVA)을 실시하여 두 집단의 사전검사 점수를 이용해 조정 평균을 산출한 결과, 실험집단의 표현어휘

수의 점수 ($M=13.17$, $SD=1.30$)와 통제집단의 표현어휘수의 점수 ($M=9.12$, $SD=1.30$) 간의 차이가 더 커졌음을 알 수 있다. 위의 결과를 바탕으로 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 표현어휘수에 영향을 미치는지 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 표 22과 같다.

<표 22> 유아의 표현어휘수의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

구분	자유도	자승합	평균자승합	F
집단	1	133.53	133.53	4.72*
공변인(량)	1	26.44	26.44	.935
오차	31	876.38	28.27	
전체				

* $p<.05$

사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이를 보였다($F=4.72$, $p<.05$). 이는 그림책을 활용한 협동게임 활동이 실험집단 유아들의 표현어휘수를 증진시키는 것으로 나타났다.

2) 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 문장 수에 미치는 영향

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 문장 수에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들과 비교집단 유아들의 문장 수의 차이를 알아보았다. 문장 수에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준 편차는 표 23에 제시된 바와 같다.

<표 23> 유아의 문장 수 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

언어표현력	사전점수		사후점수		조정된 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단	7.41	7.72	7.12	4.17	7.15
비교집단	5.47	4.26	3.82	1.94	3.79

표 23에 의하면 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 유아들 모두 사전검사 평균 점수에 비해 사후검사 평균 점수가 향상되지 않았다. 이를 공변량분석(ANCOVA)을 실시하여 두 집단의 사전검사 점수를 이용해 조정 평균을 산출한 결과, 실험집단의 표현어휘수의 점수($M=7.15$, $SD=8.1$)와 통제집단의 표현어휘수의 점수($M=3.8$, $SD=8.1$) 간의 차이가 커졌음을 알 수 있다. 위의 결과를 바탕으로 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 문장 수에 영향을 미치는지 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 표 24와 같다.

<표 24> 유아의 문장 수의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

구분	자유도	자승합	평균자승합	<i>F</i>
집단	1	94.48	93.48	8.50**
공변인(량)	1	1.38	1.38	.125
오차	31	340.86	10.96	
전체	34	1452.0		

** $p<.01$

표 24의 결과를 보면 실험집단과 비교집단 유아들의 문장수에 있어서 공변량인 사전 점수가 사후 점수에 미치는 영향이 통계적으로 유의미하지 않았고, 사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이를 보였다($F=8.502$, $p<.01$).

3) 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 문장길이에 미치는 영향

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 문장길이에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단 유아들과 비교집단 유아들의 문장길이의 차이를 알아보았다. 문장길이에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준 편차는 표 25에 제시된 바와 같다.

<표 25> 유아의 문장길이의 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

언어표현력	사전점수		사후점수		조절된 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단	7.69	3.19	8.55	4.08	8.47
비교집단	5.73	2.57	9.97	6.72	10.38

표 25에 의하면 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 유아들 모두 사전검사 평균 점수에 비해 사후검사 평균 점수가 향상되었다. 그러나 실험집단에 비해 비교집단의 문장길이가 4.24점 증가해 통계적으로 유의하지 않았다. 이는 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 문장길이에 영향을 미치지 못함을 의미한다.

V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구에서는 만 4세 유아들의 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능 및 언어표현력에 미치는 영향에 대해 알아보았다. 본 연구에서 얻어진 결과를 연구 문제에 따라 논의하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구 결과 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능향상에 효과가 있는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 협동게임 활동 프로그램이 유아의 정서지능에 긍정적인 영향을 미쳤다는 박미정(2006)의 연구결과와 실외에서 활동한 협동게임이 유아의 정서지능에 유의한 영향을 미쳤다는 송은영(2008)의 연구결과와 일치한다. 또한 친사회적 협동게임이 정서발달에 속하는 대인 문제 해결에 긍정적 영향을 미친다고 보고한 정혜선(1999)의 연구결과 및 게임을 중심으로 한 집단 협동학습이 유아의 친사회적 행동에 긍정적인 영향을 미쳤다는 박선자(2002)의 연구결과와도 맥락을 같이 하는 것이다. 또한 최혜윤(2010)은 친사회적 협동게임 활동이 위축정도가 높은 유아와 낮은 유아에게 친사회적 행동을 증진시킬 수 있다고 보고하였고, 이정옥(2010)은 협동적 편 게임이 유아의 자기 조절력과 사회적 능력에 긍정적 영향을 미친다고 하였다.

이러한 맥락에서 살펴볼 때 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아들이 서로 협동하고 또래와 함께 게임 과정에 참여하며 자신의 감정을 인식하고 조절하며 타인에 대한 이해를 높이고 대인관계를 원만하게 형성하는 데 긍정적인 기회가 되었음을 유추할 수 있다.

그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향을 하위 영역별로 살펴보면 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 자기인식 · 표현 능력 향상에 도움을 주는 것으로 나타났다. 이는 협동게임 활동이 유아의 자기인식 · 표현 능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 박미정(2006)의 연구와 실외 협동게임 활동이 아동의 자기인식 · 표현 능력을 향상시켰다는 송은영(2008)의 연구결과와 맥락을 같이 하는 것이다. 자기인식 · 표현 능력은 자신의 기분을 적절한 말로 표현할 줄 알고, 표정이나 행동을 상황에 맞게 나타낼 수 있는 능력을 의미하는 것이다. 본 연구에 참여한 유아들은 협동게임 활동초기에는 참여과정에서 단순히 이기고 지는 것만을 위해 게임하는 것이 아니라 친구들과 함께하기 위해 좋고 싫음 이외의 자신의 생각이나 기분에 대해 표현하는 것을 어색해 했었다. 하지만 점차 연구가 진행되면서 원활한 게임 진전을 위해 친구의 표현에 대한 자신의 생각과 기분을 표현하는 기회를 많이 가지게 되었고, 이러한 경험이 유아의 자기인식 · 표현 능력에 긍정적인 영향을 미친 것으로 이해된다.

또한 본 연구 결과, 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 자기조절 능력 향상에 도움을 주는 것으로 나타났다. 이는 협동게임이 유아들에게 긍정적인 자기조절 능력 향상을 가지고 왔다는 선행연구들과 그 맥락을 같이 한다(박미정, 2006; 송은영, 2008). 자기조절 능력은 부정적인 정서에서는 빨리 벗어날 수 있고 긍정적인 정서는 지속적으로 유지할 수 있는 능력을 의미하는 것이다. 본 연구에서는 그림책을 활용한 협동게임을 진행하며 그림책의 주인공들이 새로운 사건이나 최종적인 목표에 도달하기 위해 협동하는 과정을 간접적으로 경험하도록 하였다. 이에 친구들과 함께 협동게임에서 정해진 사건을 해결하거나 목표에 도달하기 위해서 유아들은 화를 내거나 흥분하지 않고 자기의 정서를 조절하는 경험을 한 것이 유아의 자기조절 능력 향상에 도움을 주었다고 해석할 수 있다.

그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 타인인식 능력 향상에도 긍정

적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 실외 전래놀이에서 협동놀이를 강조한 활동이 유아의 타인정서 인식 및 감정이입 능력에 유의미한 영향을 주었다는 오미숙(2002)의 연구결과와 실외에서 진행한 협동게임 활동이 유아의 타인인식 능력을 증진시켰다는 송은영(2008)의 연구결과와 일치한다. 본 연구에서 그림책을 활용한 협동게임에 참여한 유아들은 초기에는 게임에서 이기는 것을 목표로 두지 않는 협동게임을 낯설어하였다. 그러나 점차 활동이 진행되면서 승부의 결과에 따라서 이기게 되었을 때에 느끼게 되는 기분보다 친구와 함께 사건을 해결하거나 목표에 도달하는 즐거움을 경험하게 되었다. 이러한 과정 중 넘어진 친구에게 “괜찮아? 안 아프니?” 하고 친구를 염려하고, 함께 하는 친구는 어떤 방식으로 활동하는 지 관심을 가지고 지켜보는 등의 경험을 통해 유아들의 타인인식 능력이 향상된 것으로 해석할 수 있다.

마지막을 그림책을 활용한 협동게임을 통해 타인조절 및 대인관계 능력이 향상되었다는 본 연구 결과는 게임 활동이 아동의 정서인식 및 감정이입에 긍정적인 영향을 미쳤다는 한경석(2003)의 연구결과와 실외 협동게임 활동이 유아의 타인조절·대인관계 능력 향상에 효과적이었다는 송은영(2008)의 연구결과와 일치한다. 본 연구에 참여한 유아들은 처음에는 친구와 함께 구성원을 이뤄 게임을 하면서 게임 능력이 부족한 친구에게 “야! 너 때문에 잘 안 되잖아!” 하고 비난하거나 비판하다가 점차 활동이 진행되면서 “괜찮아! 일어나 ” “그렇게 하지 말고 이렇게 해 보는 건 어때?” 하고 서로를 격려하고 친구에게 긍정적으로 제안하는 모습을 보였다. 또한 처음에는 “이겨라!” 혹은 “잘해라!” 등의 응원을 하다가, 유아들에게 친숙한 노래를 이용해 “힘을 모으자! 다함께!” 하고 응원하거나 게임의 주제에 맞춰 다양한 응원 구호를 서로 의논하여 만드는 등의 변화를 보였다. 이러한 과정을 통해 유아들은 타인의 감정을 이해하고 그에 맞게 행동할 수 있는 기회를 가짐으로 타인조절 및 대인관계 능력을 향상 할 수 있었던 것으

로 해석할 수 있다.

이상에서 살펴보았듯이 그림책을 활용한 협동게임 활동은 그림책 주인공들이 새로운 사건이나 최종적인 목표에 도달하기 위해 협동하는 과정을 협동게임을 통해 간접적으로 경험하도록 하는 기회를 유아들에게 제공하였다. 이를 통해 유아들은 친구들과 함께 팀을 구성하고, 구성원으로서의 역할을 가지고 서로 의견을 조율하고 나누며 친구를 격려하기 위한 다양한 방안을 모색하는 등의 과정을 경험하였다. 그 결과 유아들은 자신의 감정을 인식·조절하게 되었으며, 타인의 감정에 관심을 가지고 이해하고 배려하기 위해 행동하게 되었다. 이러한 경험들이 유아의 정서지능이 향상에 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다.

둘째, 본 연구 결과 그림책을 활용한 협동게임 활동을 경험한 실험집단과 비교집단 간에는 언어표현력에 의미 있는 차이가 있었다. 이러한 결과는 집단게임이 유아의 어휘력을 증진시켰다는 윤현상(1983)의 연구결과를 뒷받침하며, 동화를 활용하여 집단게임을 실시한 결과 유아의 언어적 능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 강미정(2007)의 연구결과와 부분적으로 일치한다. 또한 조미령(2007)이 만 5세 유아들을 대상으로 협동게임 실시 후 실험집단 유아들의 어휘, 문장 증진에 긍정적 영향을 미쳤다고 보고한 결과와 일치하며, 풍부한 어휘지식을 가질수록 생각하고 느낀 것에 대해 보다 정확하고 효과적인 표현을 할 수 있으며, 타인의 생각과 느낌을 더 정확하고 효과적으로 이해할 수 있다고 한 이대규(1991)의 연구결과와도 맥락을 같이한다.

본 연구에 참여한 유아들은 그림책의 이야기를 듣고 주제 및 내용과 관련하여 교사와 이야기를 나누고, 게임 활동을 소개받으면서 어떠한 협동적 게임을 진행할 수 있을 것인지 상호작용하는 기회를 가졌다. 이를 통해 유아들은 자발적인 의사 표현 기회를 많이 가지게 되어 이것이 유아의 언어표현

력에 긍정적인 영향을 미친 것으로 해석 할 수 있다. 또한 협동게임 활동을 진행하면서 게임 내에서 주어진 주요 사건 및 목표를 이루기 위해 유아들은 또래와 지속적인 상호작용을 하는 기회를 가졌다. 처음에는 자기 중심적 의견을 서로 내놓다가 활동이 진행되면서 점차 친구의 의견을 듣고 그에 대한 유아 자신의 생각을 이야기하며 절충된 의견을 만들어 협동게임 활동에 활용하는 과정을 경험하였다. 즉, 협동게임 활동이 점차 진행되면서 유아들의 의사소통 기술이 세련되어 지고, 이를 토대로 유아들은 또래와 원만한 협동 게임 활동을 진전시킬 수 있었다.

그러나 본 연구 결과 언어표현력의 하위요소 중 문장 수에서 사전 · 사후 검사에서 사후 점수가 사전 점수에 비해 평균이 낮게 나왔다. 이는 검사 과정에서 처음에는 그림을 보고 이야기하는 활동에 호기심과 흥미를 느껴 큰 의미가 담겨져 있지 않은 문장을 포함해 많은 문장으로 이야기 하였는데, 사후 검사 때에는 사전 검사 때만큼 흥미를 끌지 못해 몇몇 유아들이 사전검사 때에 비해 확연히 적은 문장을 이야기 하고 더 이상 검사에 응하지 않았다. 또한 문장길이에서는 집단 간 유의미한 차이가 나지 않았다. 이러한 결과는 유아들의 문장구성능력 발달은 본질적으로 유아의 발달적인 특징을 따르는데, 본 연구는 만 4세반을 대상으로 실험한 것으로 어휘와 문장 수가 발달에는 영향을 미쳤지만, 한 문장 안에 더 풍부한 단어를 활용하여 문장구성을 하는 데에는 8주간의 연구 기간보다는 장기적인 실험처치 기간이 필요한 것으로 해석할 수 있다.

이상에서 살펴보았듯이 그림책을 활용한 협동게임 활동은 그림책을 읽고 이야기를 나누는 과정과 유아들이 또래들과 규칙과 게임 활동 방법, 성공적인 협동게임 완수 등을 위하여 활발한 상호작용을 나누는 가운데 더욱 풍부한 표현 어휘를 습득하게 되고 완성된 문장으로서 자신의 의견을 이야기 나누는 능력이 부분적으로 향상되었음을 알 수 있다.

본 연구에서 살펴보았던 연구결과와 논의를 종합해보면 다음과 같다. 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아들이 그림책을 통해 협동적인 방법인 해결방법을 간접적으로 경험하여 이를 친구들과 함께 협동게임을 통해 적극적으로도 긍정적인 사회적·언어적 상호작용의 기회를 제공한다. 이를 통해 유아들은 자신과 이해하고 조절하여 타인을 이해하는 것이 인간관계를 잘 형성하는 것이 중요함을 인식시키는데 효과적이었다고 할 수 있다. 또한 그림책을 접하고 이를 토대로 한 협동게임 활동을 하며 유아는 다양하고 자연스러운 언어적 상호작용의 기회를 접하여 유아의 표현 어휘 및 문장 수의 증진에 긍정적인 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 이러한 연구결과는 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능 향상과 언어표현력 증진에 효과적인 교수방법임을 시사하는 것이다.

2. 결론 및 제언

본 연구에서 얻어진 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 정서지능 향상에 긍정적인 효과를 가져왔다. 이를 정서지능의 하위영역 별로 살펴보면 자기인식·표현 능력, 자기조절 능력, 타인인식 능력, 타인 조절 및 대인관계 능력의 모든 영역에서 실험집단 유아들의 정서지능이 그림책을 활용한 협동게임 활동에 참여하지 않은 비교집단 유아들의 정서지능보다 향상되었다.

둘째, 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 언어표현력 증진에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 언어표현력의 하위영역 별로 살펴보면 실험집단 유아들의 표현어휘 수와 문장 수가 그림책을 활용한 협동게임 활동에 참여하지 않은 비교집단 유아들의 표현어휘 수와 문장 수에 비하여 증진되었다.

이상의 결과를 종합해보면 그림책을 활용한 협동게임 활동은 유아의 정서지능 및 언어표현력에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

본 연구의 제한점과 함께 이에 따른 후속연구를 위해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 서울시에 소재한 직장보육시설 만 4세 유아 34명을 대상으로 하였다. 추후에는 만 3세, 5세와 같이 다양한 연령과 다른 지역의 보다 많은 유아들을 대상으로 그에 맞는 그림책을 선정하고 그에 적합한 협동 게임을 개발하여 실시하는 좀 더 깊이 있는 후속연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 실험처치 기간이 8주간으로 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능과 언어표현력에 미치는 영향을 알아볼 수는 있었지만 장기적인 효과를 살펴보기에는 미흡한 면이 있다. 따라서 그림책을 활용한 협동게임 활동이 미치는 효과에 대한 장기적이고 심층적인 후속 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구는 그림책을 활용한 협동게임을 개발하여 실시하면서 협동 게임 시 선정되었던 그림책에 대해 많은 관심과 흥미를 보였다. 이에 그림책을 활용한 협동게임 외에도 그림책을 활용하여 유아들의 정서지능 및 언어표현 증진을 도울 수 있는 다양한 활동을 개발하는 후속연구가 필요하다.

넷째, 본 연구는 정서지능과 언어표현력 검사 도구를 이용하여 그림책을 활용한 협동게임 활동이 유아의 정서지능과 언어표현력에 미치는 영향을 알아보았다. 후속 연구에서는 이를 사례중심으로 심층적으로 분석하는 질적인 연구가 필요하겠다.

참 고 문 헌

- 강미정 (2007). 동화를 활용한 집단게임놀이가 유아의 언어적 능력 증진에 미치는 영향. 영남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 강병효 (1998). 교사의 질문유형이 유아의 쓰기에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 강세미 (2007). 만 3세 유아의 정서지능과 유치원 적응간의 관계. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 공인숙, 한미현, 김영주 (2002). 영유아보육론. 서울: 교육과학사
- 곽정열 (2004). 집단게임이 유아의 사회적 능력과 대인문제 해결사고에 미치는 영향. 국민대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 교육인적자원부 (2006). 유아의 사회성 발달을 돕는 협동 활동 프로그램. 교육인적자원부.
- 교육인적자원부 (2008). 유치원 교육과정 해설집. 서울: 교육과학기술부.
- 구성자 (2008). 동화듣기 활동에서 교사의 질문 유,무가 만 4세의 언어표현력에 미치는 영향. 공주대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김경아 (2005). 협동적 집단 원 게임 활동이 유아의 사회적 능력에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김경희 (1999). 교사용 유아 정서지능 평정척도 개발에 관한 연구. 연세대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김미경 (2003). 글 없는 그림책을 통한 이야기 구성활동이 유아의 어휘력, 언어 이해력, 언어표현력에 미치는 효과. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김선호 (2003). 동화를 활용한 통합교육활동이 유아의 언어표현력 및 사고력에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

- 김성애 (2003). 환상동화를 통한 문학활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김숙령, 성원경, 조인경 (1998). 동화에 기초한 토의 및 확장활동이 유아의 대인문제해결능력에 미치는 영향. 유아교육연구, 18(2), 179-195.
- 김연희 (2001). 동화 읽기와 토의 활동이 유아의 친사회적 행동 및 대인문제해결 능력에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김영희 (2007). 그림책을 활용한 토의 및 협동적 집단게임이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김유신 (2006). 요리 활동에 기초한 동시짓기가 유아의 언어표현력에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김은미 (2009). 그림책을 활용한 신체활동게임이 유아의 주의집중 및 자아존중감에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김지선 (2005). 이야기 나누기와 점토 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김지은 (2003). 5세 유아의 정서지능과 유치원 적응과의 관계. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김효진 (2005). 소집단 과학 활동이 유아의 창의성과 언어능력에 미치는 영향. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김희정 (2006). 유아를 위한 자율적 규칙 조절 집단게임 개발 및 효과. 전남대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김혜영 (2006). 동화구연활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 노수자 (2002). 협동적 집단 게임 활동이 유아의 역할수용능력에 미치는

- 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 류영숙 (2002). 그림으로 읽는 동화활동이 유아의 어휘력 향상에 미치는 영향. 천안대학교 사회복지대학원 석사학위 청구논문.
- 문형순 (1997). 교사의 발문 유형이 유아의 창의성과 언어표현력에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박지영 (2003). 교사가 읽어주는 동화가 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 광운대 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박지혜 (2006). 집단 게임놀이가 학령전기 유아의 정서지능과 친사회적 행동 향상에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 서지영 (1993). 집단게임(Group game)의 교육적 효과 측정을 위한 평가 도구의 개발. 고려대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 서현아, 김소연 (2001). 그림책을 통한 활동이 유아의 정서지능 발달에 미치는 영향. 아동연구, 10, 87-107.
- 송승연 (2005). 친사회적 협동게임이 유아의 자아존중감 발달에 미치는 효과. 한양대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 송은영 (2008). 실외 협동게임 활동이 유아의 정서지능 및 사회적 상호작용에 미치는 영향. 성신여자대학교 석사학위 청구논문.
- 신인덕 (2000). 그룹게임이 유아의 사회성발달에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 심영선 (2005). 저널쓰기 활동이 유아의 언어이해력 및 언어 표현력에 미치는 영향. 건국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 안경숙 (1993). 유아의 인지양식에 따른 언어표현의 차이. 상명여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 오미숙 (2002). 실외 전래놀이가 유아의 정서지능에 미치는 효과. 울산대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 윤현상 (1983). 집단게임이 유아의 인지발달에 미치는 영향. 부산대학교 교

육대학원 석사학위 청구논문.

- 이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자 (1997). 유아에게 적절한 그림책: 유아도서 추천을 위한 기초연구. 서울: 양서원.
- 이경우, 반운경 (1992). 그룹게임. 서울: 창지사.
- 이경화, 김소양 (2001). 블록놀이와 문식성 통합 활동이 유아의 문식성 행동에 미치는 영향. 아동학회지, 22(1),
- 이병래 (1997). 부모의 심리적 자세와 유아의 정서지능과의 관계. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이사임 (1999). 유아교육기관 교사의 집단 게임 활동에 대한 인식 및 운영 현황. 한국어린이육영회 조사연구보고서.
- 이상금 (1992). 유아교육의 질적 고양을 위한 과제. 교육학연구, 30(3)
- 이상금, 장영희 (2003). 유아문학론. 서울: 교문사.
- 이숙현 (1995). 협동 활동 프로그램이 유아의 대인문제해결력과 친사회적 행동에 미치는 효과. 숙명여대 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이승복 (1994). 어린이를 위한 언어 획득과 발달. 서울: 정민사.
- 이승혜 (2006). 일상사진을 활용한 이야기꾸미기 활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이에련 (2002). 협동게임이 아동의 친사회적 협동 상호작용에 미치는 영향. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이연섭 (1979). 한국 아동의 구문발달(1). 한국교육개발원
- 이영석 (2000). 영아보육과정 개발에 관한 연구. 미래유아교육학회지, 7(1), 277-312.
- 이영자, 이종숙, 신은수 (2005). 그림책 이야기를 활용한 집단게임놀이 프로그램이 유아의 의사소통능력과 행동조절능력에 미치는 영향. 사회과학연구, 11, 147-172.
- 이영자, 이종숙, 신은수, 권미경, 권진숙 (2005). 그림책 이야기를 활용한

집단게임 놀이 프로그램. 서울: 창지사

- 이윤영 (2010). 명화감상을 통한 언어활동이 유아의 언어능력 및 정서지능에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이원영 (1996). 유치원 공교육화의 과정과 방향. 교육개발, 104, 10-14.
- 이인숙 (2008). 숲 체험활동이 유아의 언어표현력 및 자연친화적 태도에 미치는 영향. 성신여자대학교 석사학위 청구논문.
- 이정애 (2010). 협동적 편 게임이 유아의 자기조절력과 사회적 능력에 미치는 효과. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이정환 (1997). 유아교육의 학습방법. 서울:교문사
- 이지연 (1999). 협동 활동이 유아의 언어표현력 및 의사소통기술에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문
- 이차숙, 노명환 (1995). 유아언어교육론. 서울: 동문사.
- 이차숙 (2004). 유아언어교육의 이론적 탐구. 서울: 학지사.
- 이태영 (2000). 유아를 위한 사회적 유능감 증진 프로그램의 구성 및 효과 검증. 서울여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 장명옥 (2000). 유아의 정서지능 발달에 영향을 미치는 변인 분석. 대구가톨릭대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 장유경 (2004). 한국 영아의 초기 어휘발달: 8개월~17개월. 한국심리학회지.
- 정남미 (1996). 사회적 역할놀이가 유아의 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기에 미치는 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 정진, 성원경 (1994). 유아 놀이와 게임 활동 실제. 서울:학지사
- 정희귀 (1992). 그룹게임이 유아의 인지발달에 미치는 효과. 한국교원대학교 석사학위 청구논문.
- 정혜선 (1999). 친사회적 협동게임 활동이 유아의 대인문제해결사고에 미치는 영향. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

- 조미령 (2007). 협동 게임이 유아의 언어능력과 또래상호작용의 질에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 조희숙, 서은정 (1994). 유아의 이야기 꾸미기에 나타난 추상적 표현 능력과 문장구성의 복잡성, 성분사용의 다양성, 가정의 독서환경 및 언어성 지능과의 관계, 유아교육논총, 4(1)
- 주영희 (1981). 유아 언어 발달과 교육. 서울: 교문사.
- 주영희 (1995). 유아를 위한 언어교육. 서울: 교문사.
- 채미영 (2003). 유아용 이야기 꾸미기 활동 평가 준거 개발. 한국교원대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 최기영 (1998). 유아의 정서·사회적 발달을 위한 유치원 집단게임 활동방안. 열린유아교육연구, 6(4), 153-172.
- 최기영 (2003). 유치원 집단게임 활동 과정의 사회화 기능에 대한 문화기술적 연구, 유아교육연구, 16(2), 49-69.
- 최기영, 노수자 (2005). 협동적 집단게임이 유아의 공동작업 행동에 미치는 영향. 유아교육연구, 25(2), 143-164.
- 최기영, 신선희 (2003). 협동적 집단게임을 통한 유아의 사회화 과정에 대한 문화기술적 연구. 유아교육연구, 23(2), 197-221.
- 최미현 (2010). 책읽기 활동이 농촌지역 유아의 어휘력, 언어표현력, 읽기 흥미에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 최윤정 (1997). 그림동화책 읽어주기와 토의가 유아의 친사회적 행동 및 추론에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 최혜운 (2010). 친사회적 협동게임 활동이 위축정도가 높은 유아와 낮은 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 영남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 홍은미 (2008). 동화를 활용한 협동적 집단게임 활동이 유아의 친사회적

- 행동에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
황의명, 박찬옥 (1997). (유아를 위한) 감성교육 프로그램. 서울: 양서원.
- Brown C., Theresa M., & Lester L. (1989). Let's talk a poem.
Young Children, 44(6), 49-52.
- Garaigordobil, M. & Echebarria, A. (1995). Assessment of a peer-
helping games program on children's development. *Journal of
Research in Childhood Education*, 10(1), 63-69.
- Glakas, B. A. (1991). Teaching cooperative skills through game.
Physical education Recreation and Dance, 62(5), 28-30.
- Gordon, A. M., & Williams-Browne, K. (2000). *Beginnings and
Beyond*. Delma: Thomson Learning.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. New york: Bantam
Books.
- Hoffman, M. L. (1984). Interaction of affect and cognition in
Empathy. In Izard C., Kagan, J., & Zajone, R.(Eds.), *Emotion,
Cognition and Behavior*(pp. 103-131). New York: Cambridge
University Press.
- Hughes. R. J., Tingle, B. A., Sawin, D. B. (1981). Development of
empathic understand in children. *Child Development*, 52,
122-128.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1995). Cooperative learning and
nonacademic outcomes of schooling. In J. E. Pedersen & A.
D. Digby(Eds.), *Secondary and cooperative learning* (pp
81-150). New York: Garland.
- Kagan, J. (1976). Emergent themes in human development.
American Scientist, 64(2), 186-196.

- Kamii, C., & DeVries, R. (1980). *Group games in early education : Implications of Piaget's theory*. Washington, D.C : NAEYC. 이윤경, 이현순, 장영희, 정미라(역). 유아를 위한 그룹게임. 서울: 교문사(1985).
- McGill, J. (1984). *Play for play's sake: Cooperative games as strategy for integration*. ERIC Document Reproduction Service No. ED 252450.
- Orlick, T. D. (1978). *The cooperative sport and game book: Challenged without competitin*. NY: Pantheon Books.
- Orlick, T. D. (1981). Postive socialization via cooperative games. *Developmental Psychology*. 17(4), 426-429.
- Salovey, P. & Mayer, J. (1996). What is Emotional intelligence? *Peter Salovey 교수 초청강연; 새로운 지능의 개념, 감성지능* (pp103-181). 삼성생명 사회정신건강연구소, 서울대학교 교육연구소.
- Sher, B. (2004). *Smart play; 101 Fun, easy games that enhance*

ABSTRACT

The Effect of Cooperation Game Activity Using Picture Books
on Children's Emotional Intelligence and Linguistic Expressions

Kim, Su-kyeong

Dept. of Early Childhood Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

The purpose of this study is to recognize the effect that cooperation game activity through the use of picture books has on the emotional intelligence and linguistic expression of young children.

The research questions were posed as follows:

1. What are the effects of cooperation game activity by the use of picture books on the children's emotional intelligence?
2. What are the effects of cooperation game activity by the use of picture books on the children's linguistic expression?

The participants of this study were two classes of four Year olds of "A" day care center, located in Songpa-gu, Seoul. 17 children from ○○ class were chosen as the experimental group, while 17 children in △△ class were selected as the comparative group.

Cooperation game activities using picture books was applied to experimental group's children 16 times, 2 times in a week from August 10th, 2010 to September 30th. These activities were carried out on the children of the experimental group during the big & small group activities for 35~50 minutes at a time.

The instrument used in this research, to measure children's emotional intelligence was adopted from Lee's (1997) study. The emotional intelligence checklist, which was adapted on the basis of the emotional intelligence model created by Salovey and Mayer (1996), was modified and used. And to measure the children's linguistic expression, Lee's (1999) Visual Que (VQ) test tool, which was modified and created on the basis of the tool used by Ju Young-hee (1985) in her study, was modified and used.

Statistical analysis of collected data was performed by the calculation of the pre-test and post-test mean and standard deviation, through the use of the SPSS statistical program, and ANCOVA, using the pre-score as the covariate, was performed.

Based on research questions, the main results of this study are as follows.

First, cooperation game activity using picture books effects were improving the children's emotional intelligence.

The emotional intelligence of the children in the experimental group, who were participated in the cooperation game activities, showed to be higher than that of the children in the comparative group, who were not participated in the activities. In all of each sub-area of the emotional intelligence, self-awareness • expression skills, self-control skills, other people recognition skills, other people control skills and interpersonal skills, the emotional intelligence of the experimental group was improved more than that of the comparative group.

Second, cooperation game activity using picture books had partial positive effects on the children's linguistic expression. In each sub-region of linguistic expression, the children in the experimental group showed more improvement than the children in the comparative group in the number of words and sentences used, while the length of the sentences was unaffected. In conclusion, the results of this research showed that the cooperation game activity using picture books has a positive impact on the linguistic expression skills of children.

부 록

부록 1. 정서지능 체크리스트

부록 2. 언어표현력 검사에 사용된 사전 · 사후검사용 그림

부록 3. 그림책을 활용한 협동게임 활동계획안

<부록 1> 정서지능 체크리스트

- ▶ 유아에 관한 사항
- ▶ 응답에 관한 안내

선생님께서 평소 대상 유아를 관찰한 결과, 가장 적합하다고 생각되는 곳에 V로 표시 해 주십시오.

문항	전혀 아니다	거의 아니다	보통 이다	거의 그렇다	아주 그렇다
1. 어떤 만족스러운 일을 해냈을 때 자랑스러워 하거나 기뻐한다.					
2. 게임에서 졌을 때, 화내지 않고 결과를 수용한다.					
3. 다른 사람의 표정을 보고 그 사람의 기분 상태를 잘 안다.					
4. 친한 친구를 만났을 때 반갑게 인사를 잘 한다.					
5. 걱정스러울 때 그 감정을 잘 표현한다.					
6. 게임이나 어떤 활동을 할 때 자기를 제인 먼저 시켜주지 않아도 수용할 수 있다.					
7. 상대방의 말을 듣고 사람의 기분상태를 잘 안다.					
8. 친하게 지내고 싶은 아이에게 친밀감 있게 접근한다.					
9. 심심할 때 그 감정을 잘 표현한다.					
10. 자기 순서가 될 때까지 참고 기다린다.					
11. 친구가 넘어져서 다쳤을 때 안타까워한다.					
12. 다른 친구가 자기가 하고 있는 놀이에 참여시킬 줄 안다.					
13. 즐거울 때 그 감정을 잘 표현한다.					
14. 놀이에서 따돌림 당하여 혼자 놀게 되더라도 화내지 않는다.					
15. 친구가 다른 아이에게 놀이감을 빼앗겼을 때 속상해 한다.					

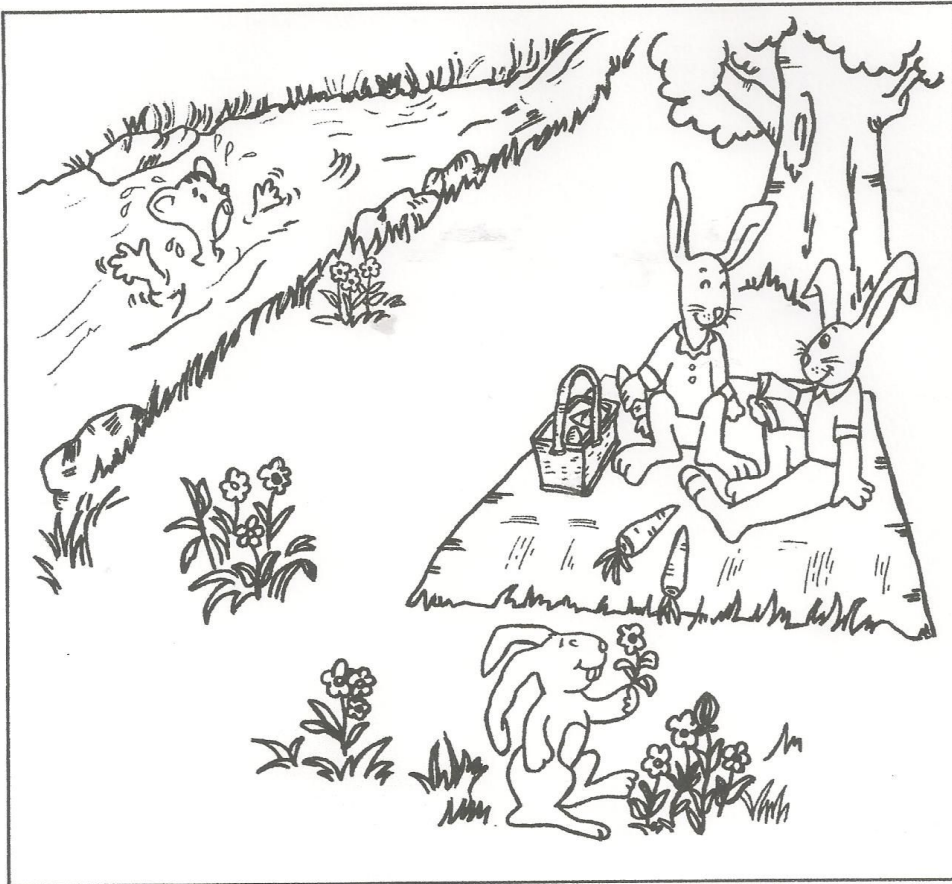
문항	전혀 아니다	거의 아니다	보통 이다	거의 그렇다	아주 그렇다
16. 밖에서 선생님을 만났을 때 반갑게 인사를 잘 한다.					
17. 부끄러울 때 그 감정을 잘 표현한다.					
18. 친구들이 별명을 부르거나 놀리더라도 화를 내지 않는다.					
19. 애를 쓰고 있는 친구를 보면 안타까워한다.					
20. 친구에게 도움을 받았을 때 고마움을 표현할 줄 안다.					
21. 흥분하고 있을 때 그 감정을 잘 표현한다.					
22. 화가 났을 때 참을 줄 안다.					
23. 어떤 아이가 울고 있을 때 측은한 마음을 갖는다.					
24. 선생님이 화가 나 있을 때 자신의 행동을 조심할 줄 안다.					
25. 자신의 감정이나 행동의 이유를 잘 설명한다.					
26. 하던 일이 잘 안되거나 실패해도 짜증이나 신경질을 내지 않는다.					
27. 친구가 아플 때 걱정을 해 준다.					
28. 친한 친구가 슬퍼하고 있을 때 위로할 줄 안다.					
29. 친구들과 게임을 할 때 자기가 지고 있는 상황이라도 규칙을 잘 받아들인다.					
30. 자신이 잘못된 행동을 선생님이 지적했을 때, 이를 잘 받아들인다.					
31. 실수한 친구를 도와서 실수한 상황을 빨리 모면하게 해 준다.(예: 우유를 엮질렀을 때 휴지로 닦아준다.)					

<부록 2> 언어표현력 검사에 사용된 사전·사후검사용 그림

(1) 사전 언어표현력 검사

◆ 다음 그림을 보고 이야기를 지어 보세요

이름 :



(2) 사후 언어표현력 검사

◆ 다음 그림을 보고 이야기를 지어 보세요

이름 :



<부록 3> 그림책을 활용한 협동게임 활동계획안

1-1. “14마리의 빨래하기” 관련 활동계획안 - 함께 빨래널기

그림책 제목	14마리의 빨래하기	활동 일시	2010. 8. 10
저 자	이와무라 카즈오 글. 그림	출판사	한림
활동명	함께 빨래널기	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제	여름	정서지능 항목	자기조절 / 타인인식
활동형태	4인 1조	활동 예상시간	35~50분
활동자료	빨래줄, 유아 수 만큼의 빨래집게, 150cm * 200cm 크기의 천 4개, 신호약기,		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 소개 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 소개하고 언어 영역에 비치 해 두어 유아들이 관심을 갖고 그림책을 접할 수 있도록 한다. - 소그룹으로 “14마리의 빨래하기” 그림책을 들려준다. · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용을 회상하며 이야기 나눈다. (이야기에 누가 나왔니? / 어떤 날씨에 이뤄졌니? 빨래를 하는 중에 무슨 일들이 있었니? 넓은 시트를 빨 때에는 어떻게 했었니?) - 빨래와 관련한 경험을 이야기 나눈다. (빨래를 해 보거나 어른들이 빨래 하실 때 도와드려본 적이 있니? 넓은 시트처럼 큰 빨래감이 있다면 어떻게 할 수 있을까?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 사용법에 대해 이야기 나눈다. - 빨래줄, 빨래집게, 천을 보여주며 함께 할 수 있는 게임에 대해 이야기 나눈다. 	
전 개	게임 방법 및	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. 	

이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 출발선에서 각 팀에서 4명의 유아가 1조가 되어서 나온다. - 신호음이 들리면 4명의 유아가 빨래집게는 각각 1개씩, 천을 함께 들고 빨래줄로 간다. - 빨래줄에 함께 천을 걸고, 빨래집게를 집은 후에 돌아온다. - 1조가 들어오면 준비하고 있던 2조가 이어서 다음 빨래줄로 가서 천을 걸고, 빨래집게를 집은 후에 돌아온다. - 같은 방식으로 모든 조가 활동을 마치고 돌아오면 게임이 마친다.
집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 협동적 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 4인 1조씩 집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 빨래줄을 걸 위치를 정하고 배치한다.
시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 같은 조의 친구가 넘어지지 않도록 조심한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다. · 집단별 게임순서 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 조의 출발 순서를 정한다.
협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다.

		<p>(어느 조가 서로 협동하여 들어왔니? / 규칙은 어느 조가 잘 지켰니? / 게임 중 응원의 태도는 어느 조가 좋았니?)</p>
<p>마무리</p>	<p>평가 및 정리</p>	<p>· 게임 평가하기 - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 게임을 하고 나니 어떠니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)</p>

1-2. “14마리의 빨래하기” 관련 활동계획안 - 함께 빨래하기

그림책 제목	14마리의 빨래하기	활동일시	2010. 8. 13
저 자	이와무라 카즈오 글. 그림	출판사	한림
활동명	함께 빨래하기	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제	여름	정서지능 항목	자기조절 / 타인조절.대인관계
활동형태	2인 1조	활동 예상시간	35~50분
활동자료	대형 수조 2개, 수건 8개, 눈금 표시가 가능한 색 테이프, 기록판, 보드마카 펜, 신호악기		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용 및 지난번 게임 활동을 회상하며 이야기 나눈다. (지난 번에 우리가 14마리 쥐들처럼 되어서 어떤 게임을 해 보았지? / 친구들과 함께 할 때에 어떤 점이 즐거웠니?) - 빨래를 짜는 것과 관련한 경험을 이야기 나눈다. (지난 번에는 빨래를 널어보았는데, 물기가 가득한 빨래를 널려면 무얼 해야 할까? 빨래를 짜 본적이 있니?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 사용법에 대해 이야기 나눈다. - 수건을 보며 빨래를 짜는 방법에 대해 이야기 나눈다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 출발선에서 각 팀에서 2명의 유아가 1조가 되어서 나온다. - 신호음이 들리면 2명의 유아가 대형 수조 1에 있는 젖은 수건 	

	<p>을 꺼내 대형 수조 2위에서 수건의 물을 짤다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 신호음이 들리면 다시 돌아온다. - 1조가 들어오면 준비하고 있던 2조가 이어 출발하여 대형 수조 1에 있는 젖은 수건을 꺼내 대형 수조 2 위에서 수건의 물을 짤다. - 같은 방식으로 모든 조가 활동을 마치고 돌아오면 수조에 들어있는 물의 양을 확인하여 색테이프로 표시한다. - 물을 더 많이 수조에 담으려면 친구와 어떻게 짜면 좋을지 간단하게 평가 한 후, 활동방식을 동일하게 하여 두 번째 게임을 한다. - 두 번째 게임을 마친 후 수조에 들어있는 물의 양을 확인하여 색테이프로 표시한다. - 두 번의 게임 활동을 모두 마친 후 물의 높이를 비교 해 보고 마친다.
집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 협동적 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 8조씩 집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 대형 수조1, 2의 위치를 정하고 배치한다.
시범 게임 및 규칙 정하 기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 같은 조의 친구가 넘어지지 않도록 조심한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다. · 집단별 게임순서 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 조의 출발 순서를 정한다.
협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.

	<p>결과 판정</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (첫 번째 물을 짚을 때와 두 번째 물을 짚을 때 물의 모아진 정도는 어떻게 달랐니? 어느 조가 서로 협동하여 빨래를 짰니? / 규칙은 어느 조가 잘 지켰니? / 게임 중 응원의 태도는 어느 조가 좋았니?)
<p>마무리</p>	<p>평가 및 정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (물을 더 많이 짜기 위해 친구와 어떤 방법으로 함께 노력했니? 친구와 함께 게임을 하고 나니 어떠니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)

2-1. “둘이서 둘이서” 관련 활동계획안 - 어떻게 먹나?

그림책 제목	둘이서 둘이서	활동일시	2010. 8. 17
저 자	김복태	출판사	보림
활동명	어떻게 먹나?	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제	여름	정서지능 항목	자기조절 / 타인인식
활동형태	2인 1조	활동예상시간	35~50분
활동자료	접시, 과자, 원통 블록, 시간의 흐름을 확인할 수 있는 시계		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 소개하고 언어 영역에 비치 해 두어 유아들이 관심을 갖고 그림책을 접할 수 있도록 한다. - 소그룹으로 “둘이서 둘이서” 그림책을 들려준다. · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용을 회상하며 이야기 나눈다. (이야기에 누가 나왔니? / 코끼리는 어떻게 통나무를 들었니? 고슴도치는 물을 어떻게 먹었니? 왜 서로서로 먹여주었니?) - 원통 블록을 팔에 끼운 후, 스스로 과자를 먹을 수 없는 상황을 이야기 한 후 어떻게 하면 좋을지 이야기 나눈다. (팔이 구부러 지지 않는데, 저 과자를 먹고 싶네. 어떻게 하면 좋을까?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭을 알아본다. - 원통 블록을 팔에 끼우는 방법에 대해 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 	

		<p>◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2명의 유아가 1조가 되어서 나온다. - 신호음이 들리면 2명의 유아가 정해진 시간 내에 서로 과자를 먹여준다. - 신호음이 들리면 과자 먹여주는 것을 멈춘다. - 같은 방식으로 모든 조가 활동을 마치면 몇 개를 함께 먹었는지 이야기 나누며 게임을 마무리한다.
	집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 9조씩 집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원통 블록, 과자와 과자접시의 위치를 정하고 배치한다.
	시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 정해진 시간 동안 친구를 먹여주어야 한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다. · 집단별 게임순서 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 조의 출발 순서를 정한다.
	협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (각 조 별로 과자를 몇 개씩 먹었니? 어느 조가 서로 협동하였니? / 규칙은 어느 조가 잘 지켰니? / 게임 중 응원의 태도는 어느 조가 좋았니?)
마무리	평가 및	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다.

	정리	<p>(혼자서 과자를 먹을 수 있었니? 과자를 먹기 위해 친구와 어떻게 했니? 친구와 함께 게임을 하고 나니 어떠니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나누다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)</p>
--	----	---

2-2. “둘이서 둘이서” 관련 활동계획안 - 어떻게 옮기나?

그림책 제목		둘이서 둘이서	활동일시	2010. 8. 20
저 자		김복태	출판사	보림
활동명		어떻게 옮기나?	대상연령	만 4세
활동목표		<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제		여름	정서지능 항목	자기인식/ 타인인식
활동형태		2인 1조	활동예상시간	35~50분
활동자료		긴 원통, 반환점		
활동 단계		활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용 및 지난번 게임 활동을 회상하며 이야기 나눈다. (지난 번에 우리가 서로서로 도와서 어떤 게임을 해 보았지? / 친구와 함께 할 때에 어떤 점이 즐거웠니?) - 무거운 것을 들어본 것과 관련한 경험을 이야기 나눈다. (물이 쏟아지지 않게 들고 가려면 어떻게 하면 좋겠니?) 		
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법에 대해 이야기 나눈다. 		
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2명의 유아가 1조가 되어서 나온다. - 신호음이 들리면 2명이 함께 긴 원통을 든다. - 원통을 함께 들고 바닥에 닿지 않도록 하여 반환점을 돌아 다시 돌아온다. 		

		<ul style="list-style-type: none"> - 반환점에 도착하면 다음 조가 출발하고 같은 방식으로 모든 조가 활동을 마치고 돌아오면 게임이 마친다.
	집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 9조씩 집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원통, 반환점의 위치를 정한다.
	시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 반환점을 돌아올 때에 원통에 부딪히지 않도록 한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다. · 집단별 게임순서 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 조의 출발 순서를 정한다.
	협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (어느 조가 서로 협동하였니? / 규칙은 어느 조가 잘 지켰니? / 게임 중 응원의 태도는 어느 조가 좋았니?)
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (원통을 떨어뜨리지 않기 위해 친구와 어떻게 했니? 친구와 함께 게임을 하고 나니 어떠니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)

3-1. “커다란 수박” 관련 활동계획안 - 징검다리 건너 수박 완성하기

그림책 제목	커다란 수박	활동일시	2010. 8. 24
저 자	글-신순재 / 그림-설은영	출판사	아이세움
활동명	징검다리 건너 수박 완성하기	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제	여름	정서지능 항목	자기조절 / 타인인식
활동형태	2인 1조	활동예상시간	35~50분
활동자료	징검다리 사진, 징검다리 판, 4조각 수박조각 교구.		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 소개하고 언어 영역에 비치 해 두어 유아들이 관심을 갖고 그림책을 접할 수 있도록 한다. - 소그룹으로 “커다란 수박” 그림책을 들려준다. · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용을 회상하며 이야기 나눈다. (어떤 과일을 옮겼니? 꼼짝 았던 수박을 어떻게 움직이게 할 수 있었니? 어떤 동물들이 수박을 옮겼니?) - 징검다리를 건너본 경험을 이야기 나눈다. (이런 다리를 건너본 적이 있니? 어떻게 건널 수 있었니?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> ◎활동 방법◎ - 8명의 유아가 2인 1조를 이뤄 4조가 되어서 나온다. 	

정하기	<ul style="list-style-type: none"> - 신호음이 들리면 4조가 동시에 출발하는데, 각 1명의 유아가 징검다리를 놓아주고 다른 한 유아는 조각 수박이 놓여 곳까지 징검다리를 건너간다. - 4조가 모두 조각 수박이 있는 곳까지 도착한다. - 1조당 조각 수박 2조각씩 획득한다. - 4조가 각기 획득한 8조각의 수박을 모아 수박 한 덩이의 모양을 완성한다. - 수박 한 덩이를 완성하면 게임을 마친다. - 같은 방식으로 남은 인원의 유아들도 게임 활동을 하며 마무리한다.
집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 1조씩 4조가 1집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 8조각 조각 수박, 징검다리 판의 위치를 정하고 배치한다.
시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 징검다리 판이 놓아진 후에 판을 밟고 갈 수 있다. - 4조가 함께 토의하며 수박 모양을 완성한다. - 친구가 넘어지지 않도록 주의한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (수박 모양이 완성되었니? 어느 조가 서로 협동하였니? / 규칙은 어느 조가 잘 지켰니? / 게임 중 응원의 태도는 어느 조가 좋았니?)

<p>마무리</p>	<p>평가 및 정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (징검다리를 건너기 위해 친구와 어떻게 했니? 친구들과 함께 수박을 완성하기 위해 어떻게 했니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)
------------	------------------------	--

3-2. “커다란 수박” 관련 활동계획안 - 길을 이어라!

그림책 제목	커다란 수박	활동일시	2010. 8. 27
저 자	글-신순재 / 그림-설은영	출판사	아이세움
활동명	길을 이어라!	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제	여름	정서지능 항목	자기인식 · 표현 / 자기조절 / 타인조절 · 대인관계
활동형태	3인 1조	활동예상시간	35~50분
활동자료	긴 할로우 블록, 탁구공, 그릇, 과자		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용 및 지난번 게임 활동을 회상하며 이야기 나눈다. (지난 번에 우리가 서로서로 도와서 어떤 게임을 해 보았지? / 친구와 함께 할 때에 어떤 점이 즐거웠니?) - 굴러가는 공을 다뤄본 경험과 관련하여 이야기 나눈다. (때굴때굴 마음대로 굴러가는 공을 정해진 장소까지 굴리려면 어떻게 하면 좋겠니?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3명의 유아가 3인 1조를 이룬다. - 할로우 블록을 이용하여 길을 만들어줄 2명, 탁구공을 붙여줄 	

		<p>1명을 토의하여 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 신호음이 들리면 2명의 유아가 블록을 이용하여 길을 만들고, 1명의 유아는 탁구공을 붙여서 과자 그릇이 있는 곳까지 도착하도록 한다. - 탁구공이 과자그릇까지 도착하면 과자를 나누어 먹고 게임을 마친다. - 같은 방식으로 남은 인원의 유아들도 게임 활동을 하며 마무리한다.
	집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 3인 1조씩 1집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 할로우 블록, 탁구공, 과자 그릇의 위치를 정하고 배치한다.
	시범 게임 및 규칙 정하 기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 할로우 블록으로 길을 놓은 후에 탁구공이 지나갈 수 있다. - 탁구공은 입김을 이용하여서만 이동시킬 수 있다. - 친구가 넘어지지 않도록 주의한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
	협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (탁구공이 도착하였니? 어느 조가 서로 협동하였니? / 규칙은 어느 조가 잘 지켰니? / 게임 중 응원의 태도는 어느 조가 좋았니?)
마무리	평가 및	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다.

	정리	<p>(역할을 정하기 위해 친구와 어떻게 했니? 하고 싶었던 역할을 친구에게 어떻게 양보할 수 있었니? 친구들과 함께 탁구공을 도착시키기 위해 어떻게 했니?)</p> <p>- 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다.</p> <p>(친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)</p>
--	-----------	--

4-1. “하늘로 날아간 물고기” 관련 활동계획안 - 많이 넘어뜨려요!

그림책 제목	하늘로 날아간 물고기	활동일시	2010. 8. 31.
저자	허은순	출판사	은나팔
활동명	많이 넘어뜨려요!	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임의 약속을 알고 지킨다. 		
생활주제	여름	정서지능 항목	자기 인식/ 자기조절
활동형태	8인 1조	활동예상시 간	35분~50분
활동자료	수중생물 볼링핀, 배구공, 화이트 보드, 보드마카펜		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 소개하고 언어 영역에 비치 해 두어 유아들이 관심을 갖고 그림책을 접할 수 있도록 한다. - 소그룹으로 “하늘로 날아간 물고기” 그림책을 들려준다. · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용을 회상하며 이야기 나눈다. (00색 물고기는 왜 길을 떠나왔니? 분홍 물고기를 처음 만났을 때에 물고기들은 어땠니? 모두 함께 했을 때 어떻게 되었니?) - 물고기를 접해 본 경험을 이야기 나눈다. (여러 가지 색의 물고기들을 본 적이 있니?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - 8명의 유아가 1조를 이룬다. - 볼링 게임의 방법을 안다 - 각 팀의 한 명씩 나와 볼링을 하고, 넘어뜨린 볼링핀 만큼의 수를 센다. - 같은 방식으로 남은 인원의 유아들도 게임 활동을 한다 - 팀별로 몇 개의 핀을 넘어뜨렸는지 수를 세어보며 마무리한다.
	집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 - 8인 1조씩 2집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 - 볼링핀, 배구공
	시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 - 공을 굴리는 위치를 지킨다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
	협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 - 게임에 즐겁게 참여한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (00조는 몇 개의 핀이 모두 쓰러졌니? 게임 중 어느 조가 서로 친구들을 응원해 줬니?)
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (볼링핀을 넘어질 때 기분이 어땠니?)

		<p>같은 팀 친구의 불링핀이 많이 넘어졌을 때(적게 넘어졌을 때) 어땠니?)</p> <p>- 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)</p>
--	--	--

4-2. “하늘로 날아간 물고기” 관련 활동계획안 - 우리도 날아가요

그림책 제목	하늘로 날아간 물고기	활동일시	2010. 9. 2
저 자	허은순	출판사	은나팔
활동명	우리도 날아가요	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임의 약속과 규칙을 알고 지킨다. 		
생활주제	여름	정서지능 항목	자기인식 / 자기조절/ 타인인식
활동형태	4인 1조	활동예상시간	35~50분
활동자료	무지개 물고기 옷 (머리를 넣을 수 있는 구멍이 4개인)		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용 및 지난번 게임 활동을 회상하며 이야기 나눈다. (지난 번에 우리가 친구와 함께 어떤 게임을 해 보았지? / 친구와 함께 할 때에 어떤 점이 즐거웠니?) - 2인 3각 게임을 해 본 경험을 이야기 나눈다. (친구와 함께 한 쪽 다리씩 묶은 후 걸어본 기억이 나니 ?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 출발선에서 4명이 선다 - 1명이 먼저 물고기 옷을 입고 반환점을 돌아온다. - 1명이 물고기 옷에 머리를 넣고 2명의 유아가 함께 반환점을 돌아온다. - 같은 방식으로 남은 인원의 유아들도 활동을 한다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> - 4명의 유아가 모두 머리를 넣고 반환점을 돌고 오면 게임을 마친다. - 같은 방식으로 나머지 유아들도 활동을 마치면 게임을 마무리한다.
	집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 4인 1조씩 구성하게 된다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 물고기 옷과 반환점의 위치를 정한다.
	시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구가 넘어지지 않도록 주의한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
	협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (4명의 친구들이 함께 물고기 옷을 입고 반환점을 돌고 왔니?)
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 뛰기 위해 어떻게 했니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)

5-1. “이모의 결혼식” 관련 활동계획안 -

세계의 친구들은 어떻게 인사할까?

그림책 제목	이모의 결혼식	활동일시	2010. 9. 7.
저자	선현경	출판사	비룡소
활동명	세계의 친구들은 어떻게 인사할까?	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 세계 여러 인사말로 인사를 해 본다. 		
생활주제	세계 여러나라 / 우리나라 1	정서지능 항목	자기조절 / 타인조절 · 대인관계
활동형태	2인 1조	활동예상시 간	35분~40분
활동자료	여러 나라의 의상.		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야 기 나누 기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 소개하고 언어 영역에 비치 해 두어 유아들이 관심을 갖고 그림책을 접할 수 있도록 한다. - 소그룹으로 “이모의 결혼식” 그림책을 들려준다. · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용을 회상하며 이야기 나눈다. (어느 나라로 여행을 갔니? 그 나라에 대해 어떤 것이 기억나니? 왜 이모부에게 뽀뽀를 하기 싫어했니?) - 다른 나라 사람들과 인사를 나누어본 경험을 이야기 나눈다. (다른 나라 사람들과 인사를 나누어본 적이 있니? 다른 나라 사람들은 어떻게 인사할까?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 	

기	<p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2명의 유아가 2인 1조를 이룬다. - 2명의 유아가 어떤 나라 옷을 입을 것인지 서로 의논하여 정한다. - 신호음이 들리면 2명이 손을 잡고 출발하여 여러 나라 의상이 있는 곳까지 달려간다. - 정한 의상을 입고 다시 돌아와 친구들에게 의상을 입은 나라의 말로 인사하면 게임을 마친다. - 같은 방식으로 남은 인원의 유아들도 게임 활동을 하며 마무리한다.
집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 1조씩 1집단을 구성한다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 나라 의상
시범 게임 및 규칙 정하 기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 2명이 함께 토의하여 어떤 나라 옷을 입을지 정한다. - 친구가 넘어지지 않도록 주의하여 달려간다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (어떤 나라 옷을 입고 어떻게 인사 했니? 어느 조가 서로 협동하였니? / 게임 중 응원의 태도는 어느 조가 좋았니?)

<p>마무리</p>	<p>평가 및 정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (서로 입고 싶은 나라 옷이 달랐을 때에 어떻게 했니? 옷이 잘 입어지지 않을 때 어떻게 했니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)
------------	------------------------	--

5-2. “이모의 결혼식” 관련 활동계획안 - 같은 나라 카드 찾기

그림책 제목	이모의 결혼식	활동일시	2010. 9. 10
저 자	선현경	출판사	비룡소
활동명	같은 나라 카드 찾기	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 퍼즐 모양을 완성할 수 있다. · 친구와 함께하여 퍼즐을 완성하는 즐거움을 경험한다. 		
생활주제	세계 여러나라 / 우리나라 1	정서지능 항목	자기인식· 표현 / 타인인식
활동형태	2인 1조	활동 예상시간	35~40분
활동자료	2조각 1세트 퍼즐 9세트 - 나라명칭/나라의 특징		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용 및 지난번 게임 활동을 회상하며 이야기 나눈다. (지난 번에 우리가 서로서로 도와서 어떤 게임을 해 보았지? / 친구와 함께 할 때에 어떤 점이 즐거웠니?) - 퍼즐을 완성하여 본 이야기 나눈다. (퍼즐이 맞춰지기 위해 퍼즐 모양이 어떠해야 할까?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 바닥에 퍼즐 조각을 놓아둔다. - 출발음이 들리면 유아들이 나와 한 조각씩 퍼즐 조각을 고른 후, 친구가 들고 있는 퍼즐 가장 자리 부분의 모양을 묻거나 	

		<p>확인하며 짝이 맞는 퍼즐 조각을 들고 있는 친구를 찾는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 짝이 맞는 친구를 만나면 조각을 맞추어 출발점에 함께 돌아와 함께 들고 있다. - 같은 방식으로 남은 인원의 유아들도 활동을 마치면 마무리한다.
	<p>집단 형태 구성 및 게임 도구 배치</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 1조씩 구성하게 된다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 퍼즐 조각의 위치를 정하고 배치한다.
	<p>시범 게임 및 규칙 정하 기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 퍼즐 조각은 하나씩 갖는다. - 짝이 맞는 퍼즐 조각을 찾을 때에는 퍼즐을 들고 있는 친구에게 물어보며 퍼즐을 맞춘다. - 친구가 넘어지지 않도록 주의한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
	<p>협동 게임 실시</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	<p>결과 판정</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (퍼즐 조각이 맞게 맞추어졌니? 00나라는 무엇에 대해 나와 있니?)
<p>마무리</p>	<p>평가 및 정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (짝이 맞는 퍼즐인지 알기 위해 친구와 어떻게 했니? 친구와 함께 완성된 퍼즐을 어떻게 들고 있었니?)

		<p>- 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)</p>
--	--	---

6-1. “아씨방 일곱동무” 관련 활동계획안 - 일곱 동무를 찾아라!

그림책 제목	아씨방 일곱동무	활동일시	2010. 9. 14.
저 자	이영경	출판사	비룡소
활동명	일곱 동무를 찾아라!	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제	세계 여러나라 / 우리나라 1	정서지능 항목	자기조절 / 타인인식 타인조절 · 대인관계
활동형태	2인 1조	활동예상시 간	35~50분
활동자료	2쌍의 아씨방 일곱동무 스티커와 아씨 스티커		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 소개하고 언어 영역에 비치 해 두어 유아들이 관심을 갖고 그림책을 접할 수 있도록 한다. - 소그룹으로 “아씨방 일곱동무” 그림책을 들려준다. · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용을 회상하며 이야기 나눈다. (누가 누가 나오니? 00는 무엇을 잘 하니? 아씨는 왜 화가 났니?) - 기억력 게임을 해 본 경험을 이야기 나눈다. (같은 그림을 찾기 위해 어떻게 해 보았니?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> ◎활동 방법◎ <ul style="list-style-type: none"> - 유아들이 원하는 등장인물 스티커를 골라 붙인다. - 스티커를 붙인 유아들은 스티커가 보이지 않도록 엎드린다. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - 스티커를 붙이지 않은 한 유아가 나와서 친구 두 명의 이름을 불러 세운다. - 일어난 두 명의 친구가 같은 등장인물이 아니면 다시 앉드리고, 일어난 두 명의 친구가 같은 등장인물이면 1점을 획득한다. - 같은 등장인물 스티커를 붙인 두 명의 친구가 다음 차례가 된다. - 두 명이 토의하여 같은 등장인물 일 것 같은 다음 두 명의 친구를 불러 세운다. - 같은 방식으로 남은 인원의 유아들도 게임 활동을 하며 마무리한다.
집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 1조씩 1집단을 구성한다. · 게임도구 착용하기 <ul style="list-style-type: none"> - 등장인물 스티커
시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 2명이 함께 토의하여 어떤 친구를 부를지 정한다. - 앉드려 있는 친구들은 자신이 어떤 등장인물인지 알려주지 않는다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 같은 등장인물을 맞추게 되면 즐겁게 축하한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (누구랑 누구랑 같은 등장인물이었니? 어느 조가 서로 이야기를 나누며 함께 결정하였니?)

<p>마무리</p>	<p>평가 및 정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (서로 이름을 부르고 싶은 친구가 달랐을 때에는 어떻게 했니? 옆드려서 친구가 부를 때 기분이 어땠니?) - 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)

6-2. “아씨방 일곱동무” 관련 활동계획안 - 친구랑 같이!

그림책 제목		아씨방 일곱동무	활동일시	2010. 9. 17.
저 자		이영경	출판사	비룡소
활동명		친구랑 같이!	대상연령	만 4세
활동목표		<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 협동하여 게임을 한다. · 게임의 약속과 규칙을 지킬 수 있다. 		
생활주제		세계 여러나라 / 우리나라 1	정서지능 항목	자기조절 / 자기인식· 표현 / / 타인인식
활동형태		2인 1조	활동 예상시간	35~40분
활동자료		각 등장인물 동극관 2쌍, 짚신		
활동 단계		활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용 및 지난번 게임 활동을 회상하며 이야기 나누다. (지난 번에 우리가 서로서로 친구와 이야기를 나누며 어떤 게임을 해 보았지? / 친구와 함께 할 때에 어떤 점이 즐거웠니?) - 짚신을 보며 이야기 나누다. (이건 뭐에 쓰는 물건일까? 어떻게 신을까?) 		
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 		
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나누다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 등장인물 동극관을 골라서 쓴다. - 같은 등장인물 동극관을 쓴 유아들끼리 서로 등을 맞대고 양팔을 끼고 앉는다. 		

		<ul style="list-style-type: none"> - 출발음이 들리면 서로 등을 맞대고 양팔을 끼운 1조의 친구들이 짚신이 있는 곳까지 엉덩이와 발로 옆으로 밀며 이동한다. - 짚신이 있는 곳까지 도착하면 두 친구가 한 짚씩 짚신을 신는다. - 짚신을 다 신으면 팔짱을 끼고 출발선으로 돌아오면 기다리고 있던 다른 조 친구들이 출발한다. - 같은 방식으로 나머지 유아들도 활동을 하면 게임이 마친다.
	집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 2인 1조씩 구성하게 된다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 짚신의 위치를 정하고 배치한다.
	시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 등을 맞대고 양팔을 끼고 출발한다. - 짚신을 신고 친구가 넘어지지 않도록 주의한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
	협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (친구와 함께 도착했니? 짚신을 한 짚씩 나누어 신고 왔니?)
마무리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 옆으로 가는 것이 어땠니? 짚신을 신어보니 어떠니?)

		<p>- 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)</p>
--	--	--

7-1. “제주 많은 다섯 친구” 관련 활동계획안 - 우리는 오줌손이!

그림책 제목	제주 많은 다섯 친구	활동일시	2010. 9. 28.
저 자	양재홍	출판사	보림
활동명	우리는 오줌손이!	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 협동하여 게임을 할 수 있다. · 게임 규칙을 스스로 정하고 지킬 수 있다. 		
생활주제	세계 여러나라 / 우리나라 1	정서지능 항목	자기조절 / 타인인식 타인조절 · 대인관계
활동형태	6인 1조	활동 예상시간	35~40분
활동자료	호랑이들을 붙을 낸 장면, 유아 인원수 만큼의 물총, 작은 테이블		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 소개하고 언어 영역에 비치 해 두어 유아들이 관심을 갖고 그림책을 접할 수 있도록 한다. - 소그룹으로 “제주 많은 다섯 친구” 그림책을 들려준다. · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용을 회상하며 이야기 나눈다. (누가 누가 나오니? OO는 무엇을 잘 하니? 호랑이는 어떤 내기를 하자고 했니?) - 물총을 쏘아본 경험을 이야기 나눈다. (물총을 쏘 본적이 있니?) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5명이 1조를 이룬다. - 5명이 물총을 들고 활동 선에 선다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> - 다른 친구들이 “불이야!” 하고 신호를 외치면 테이블에 올려진 ‘호랑이가 불을 지른 장면’ 을 향해 물총을 쏜다. - 물총을 쏘아 ‘호랑이가 불을 지른 장면’ 을 넘어뜨리면 게임을 마친다. - 같은 방식으로 남은 인원의 유아들도 게임 활동을 하며 마무리한다.
	집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 6인 1조씩 1집단을 구성한다. · 게임도구 위치 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘호랑이가 불을 지른 장면’ 이 놓여진 테이블
	시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 5명이 함께 물총을 쏜다. - 친구에게 물총을 쏘지 않는다. - 물총에 물이 나올 때까지 게임을 한다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
	협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 친구를 열심히 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (물총을 쏘아서 넘길 수 있었니? 어느 조가 함께 물총을 쏘았니?)
마무리 및 정리	평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (물총을 쏘아서 넘겼을 때에(넘어가지 않았는데) 기분이 어

		<p>땀니?)</p> <p>- 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)</p>
--	--	--

7-2. “제주 많은 다섯 친구” 관련 활동계획안 - 누구일까요?

그림책 제목	제주 많은 다섯 친구	활동일시	2010. 9. 30.
저 자	양재홍	출판사	보림
활동명	누구일까요?	대상연령	만 4세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 협동하여 게임을 한다. · 게임의 약속과 규칙을 지킬 수 있다. 		
생활주제	세계 여러나라 / 우리나라 1	정서지능 항목	자기조절 / 자기인식·표현 / / 타인인식
활동형태	5인 1조	활동 예상시간	35~40분
활동자료	각 등장인물 그림카드		
활동 단계	활동 내용		
도 입	그림책 내용 회상 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 내용 및 지난번 게임 활동을 회상하며 이야기 나눈다. (지난 번에 우리가 물총을 쏘며 친구와 함께 어떤 게임을 해 보았지? / 친구와 함께 할 때에 어떤 점이 즐거웠니?) - 그림카드를 보며 이야기 나눈다. (누구인지 알아 맞춰 보세요. 나는 배를 항상 지고 다녀) 	
	게임 준비	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 자료 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자료를 살펴보며 명칭 및 활용 방법을 알아본다. 	
전 개	게임 방법 및 이름 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 방법 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 자료를 이용 해 함께 협동해서 할 수 있는 게임 방법에 대해 이야기 나눈다. · 게임 이름 정하기 <p style="text-align: center;">◎활동 방법◎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6명이 한 조를 이룬다. - 6명 중 한 명의 친구가 앞에 나와 카드 한 장을 뒤집어 어떤 등장인물인지 확인한 후, 말이나 동작을 활용해 나머지 팀 	

		<p>친구들에게 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5명의 친구들은 문제를 듣거나 보고 맞힌다. - 답을 알아맞히면 그 다음 친구가 앞에 나와 같은 방식으로 문제를 낸다. - 같은 방식으로 나머지 유아들도 문제를 내고 맞힌다. - 한 조가 활동을 마치면 다른 조의 같은 방식으로 활동하고 게임을 마친다.
	집단 형태 구성 및 게임 도구 배치	<ul style="list-style-type: none"> · 집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 6인 1조씩 구성하게 된다. · 게임도구 배치하기 <ul style="list-style-type: none"> - 카드의 위치를 정하고 배치한다.
	시범 게임 및 규칙 정하기	<ul style="list-style-type: none"> · 시범 게임 해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원하는 유아들이 나와 게임을 실제로 해 본다. · 협동 게임 규칙 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 등장인물의 이름을 직접적으로 이야기하지 않는다. - 문제를 내었는데 다른 친구들이 맞히지 못하면 다시 제자리로 돌아온다. - 한 조에서 차례대로 나와 문제를 내고 다시 자리로 돌아간다. - 친구와 함께 협동하여 게임을 한다.
	협동 게임 실시	<ul style="list-style-type: none"> · 협동게임 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임에 즐겁게 참여하고, 서로 협동하여 게임에 임한다. - 약속과 질서를 지키고, 열심히 친구들을 응원한다. - 게임 진행 중 문제가 생기면 게임을 중단하고 유아들 스스로 게임 규칙을 추가하고 지킨다.
	결과 판정	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 결과를 판정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이 마친 후 게임 결과를 이야기 나눈다. (몇 문제를 맞혔니?)
마무리	평가	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 평가하기

	및 정리	<ul style="list-style-type: none">- 협동 게임 활동 중 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. (친구들에게 문제를 내어 보았는데 어땠니?)- 즐거웠던 점과 아쉬웠던 점에 대해 이야기 나눈다. (친구와 함께 하니 어떤 점이 즐거웠니? / 친구와 함께 하며 어떤 점이 어려웠니? / 어떻게 하면 친구와 더 즐겁게 함께 할 수 있겠니?)
--	-----------------	--