

배 지 희 교수지도
석사학위 청구논문

오감을 활용한 미술활동이
유아의 정서지능에 미치는 영향

2006

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

권 미 혜

오감을 활용한 미술활동이
유아의 정서지능에 미치는 영향

배 지 희 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2005년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

권 미 혜

인 준 서

권미혜의 석사학위 논문을 인준함

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

2005년 11월

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구의 목적은 오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는데 있다.

이와 같은 목적에 따라 설정된 연구문제는 다음과 같다.

1. 오감을 활용한 미술활동은 유아의 정서지능에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-1). 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기인식·표현 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-2). 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기조절 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-3). 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인인식 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-4). 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인조절 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

본 연구는 서울시 강남구에 소재한 S어린이집과 O어린이집에 재원 중인 만 4세 유아 2학급 30명을 대상으로 하였다. S어린이집에 재원 중인 유아 15명을 실험집단으로 하고, O어린이집에 재원 중인 유아 15명을 비교집단으로 선정하였다.

오감을 활용한 미술활동은 2005년 9월 9일부터 10월31일까지 7주에 걸쳐 1주에 2회씩 총 14회 실험집단 유아들을 대상으로 실시하였으며, 유아들을 7-8

씩 두 집단으로 나누어 활동을 진행하였다.

본 연구에서는 유아의 정서지능을 측정하기 위해서 이병래(1997)의 연구에서 사용된 정서 지능 체크리스트 “교사용 관찰 검사지”를 수정, 보완하여 사용하였다. 이 검사지는 Mayer와 Salovey(1996)가 고안한 것을 이병래가 수정, 보완한 후 1, 2, 3차 검사도구 현장 검증 과정을 거쳐 총 31개 문항으로 구성된 교사용 유아관찰 검사지이다.

본 연구에서 수집된 자료의 통계처리는 SAS 프로그램을 사용하여 사전검사 점수를 공변량으로 하는 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다.

본 연구 결과를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기인식·표현능력을 향상시키는 효과가 있었다.

둘째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기조절능력을 향상시키는 효과가 있었다.

셋째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인인식능력을 향상시키는 효과가 있었다.

넷째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인조절능력을 향상시키는 효과가 있었다.

본 연구의 결과 오감을 활용한 미술 활동은 유아들의 정서지능에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	3
3. 용어의 정의	4
II. 이론적 배경	
1. 정서지능	6
1) 정서지능의 개념	6
2) 정서지능의 구성요소	12
2. 오감을 활용한 미술활동	16
1) 오감각의 발달	16
2) 감각을 활용한 미술활동	19
3. 선행연구	21
III. 연구방법	23
1. 연구대상	23
2. 연구도구	24
3. 연구절차	24
4. 자료처리	31

IV. 연구결과	32
1. 오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향	32
1) 오감을 활용한 미술활동이 유아의 자기인식·표현능력에 미치는 영향	34
2) 오감을 활용한 미술활동이 유아의 자기조절능력에 미치는 영향	35
3) 오감을 활용한 미술활동이 유아의 타인인식능력에 미치는 영향	38
4) 오감을 활용한 미술활동이 유아의 타인조절능력에 미치는 영향	40
V. 논의 및 결론	42
1. 논의	42
2. 결론 및 제언	45

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표 1> Mayer와 Salovey의 정서지능 3영역 10 요소 모형	7
<표 2> Goleman 정서지능의 5영역	9
<표 3> Mayer와 Salovey의 정서 지능의 4영역 4수준 16요소 모형	10 1
<표 4> 유아 수와 평균 월령	32
<표 5> 오감을 활용한 미술활동의 진행일정 및 활동내용	72
<표 6> 오감을 활용한 미술활동 일일 활동안(예시)	103
<표 7> 정서지능에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차	28
<표 8> 정서지능의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)	33 3
<표 9> 자기인식·표현능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차	34
<표 10> 자기인식·표현능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)	53
<표 11> 자기조절능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차	63
<표 12> 자기조절능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)	73 3
<표 13> 타인인식능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차	83
<표 14> 타인인식능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)	93 3
<표 15> 타인조절에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차	104
<표 16> 타인조절능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)	114 4

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

지금까지 인간의 지적능력을 평가하기 위한 IQ가 성공적인 생활을 예견할 수 있다고 믿어 왔으나 이는 수, 언어, 추리 등의 인지적 측면의 능력에 국한되는 한계를 보이고 있다. Goleman(1995)은 이러한 인지적 요인들은 인생에서의 성공 또는 행복한 생활을 10%~20%만을 예견 할 수 있고 나머지 80%정도는 정서지능에 의해 좌우된다고 주장함으로써 정서지능의 중요성을 지적한 바 있다.

Mayer와 Salovey(1996)는 정서 지능에 포함된 대부분의 기술은 교육을 통해 증진될 수 있음을 주장하면서 학교 생활에서의 정서지능 활동을 제시하였다. 또한 정서지능 활동에서 가장 초점을 두어야 할 점은 정서와 지적능력을 상호 보완적으로 연계할 수 있는 다양하고 흥미 있는 실제 활동들을 일상 생활의 맥락 안에서 자연스럽게 교육할 수 있어야 한다는 것이다.

유치원 교육과정 해설에서는 유아기부터 정서를 계발하는 교육에 대한 관심이 높아지고 있음을 강조하고 있으며 유아들의 자기 감정 인식, 감정 관리, 자기 동기화, 감정이입, 대인관계 기술 등의 정서적 경험의 계발이 요청된다고 하였다(교육부, 1998). 유아를 위한 정서교육 활동은 유아의 발달수준에 적합하고 유아에게 친숙한 사실적인 맥락을 통해서 정서적 경험 과정에 성인이 적극적으로 개입할 때 더욱 효과적이다(황의명, 박찬옥, 1999)

여러 교과목 중 미술교육은 정서를 중요시하는 과목이며, 이러한 정서는 유아의 미적 경험을 통해서도 길러질 수 있다. 즉, 유아가 생활의 감각적 경험

을 통해 지각한 생각과 느낌들을 표현할 때 표현력이 향상되고 미적 안목도 길러지게 된다. 따라서, 미술교육이 직접적인 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등의 감각적 오감 경험을 통해 감성을 키우고 이를 바탕으로 창의적인 미술활동으로 연결될 수 있도록 유도된다면 정서 지능 향상에 효과적이라 할 수 있다(강진순, 2002).

요즘의 어린이들은 시각과 영상정보를 통하여 배우며 비디오와 컴퓨터와 같은 영상 매체를 활용하여 학습하는 경향을 가지고 있다. 이에 유아미술교육에 있어서도 현대 어린이들의 이러한 특성이 반영되어야 한다는 주장이 대두되었다(Eisner, 1995). Piaget(1965)는 자기가 사는 세계, 즉 환경을 이해하기 위해서는 환경을 적극적으로 탐색하고 그로부터 얻은 감각인상을 계속 조직하고 재조직해야 한다고 하였다. 따라서 지각의 발달을 위해서는 감각적인 놀이 활동을 지속적으로 체험시키고 인지시킬 때 미의식과 창의력, 표현능력이 향상된다. 특히 Lowenfeld(1964)는 어린이들의 이미지 형성과 지각력은 촉각과 시각, 그리고 청각에 의한 직접적인 경험을 통하여 계발된다고 주장하였고, Read(1956)는 어린이들의 감각 능력육성의 중요성을 강조하였다. 또한 Montessori는 인간은 가지고 태어나는 다양한 감각적 능력을 중시하여 감각 교구를 고안하여 오감자극을 통한 교육 방법을 연구하였다(강진순, 2002).

유아를 대상으로 오감발달 미술활동을 적용하여 효과를 검증한 연구는 찾아볼 수 없었으나 초등학생을 대상으로 이루어진 연구로 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각의 오감활용 미술프로그램을 제시한 윤화영(2005)의 연구와 오감경험을 통한 조형놀이 프로그램이 미술 학습 성과에 미치는 영향을 검증한 강진순(2002)의 연구, 초등학교 제7차 교육과정의 즐거운 생활의 내용으로 오감을 통한 표현활동 효과를 검증한 박성락(2001)의 연구가 있다. 또한 중학생을 대상으로 오감을 활용한 미술 감성교육을 실시한 후 정서지능에 어떠한

효과가 있는지를 검증한 이정란(2002)의 연구가 있다. 이들의 연구 결과 오감을 활용한 미술 프로그램이 초등학생과 중학생의 정서지능에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다.

특히 초등학교 제7차 교육과정의 미술교과의 경우 과거의 기능중심 제작표현의 교육에서 감상과 체험중심의 교육으로 전환하면서 교사의 재량권을 부여하여 만지기, 보기, 냄새 맡기, 듣기, 맛보기 등 오감을 통한 체험 수업들이 활발히 이루어지고 있다(심광현, 2004).

현재까지 유아를 대상으로 하는 오감 활용 미술 활동 프로그램의 개발과 이러한 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향을 검증한 실증적인 연구가 미비하므로 본 연구를 통하여 유아의 오감을 활용하고 실제적이고 구체적인 체험을 적용한 미술활동이 유아의 정서지능에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보고자 한다.

2. 연구문제

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

1. 오감을 활용한 미술활동은 유아의 정서지능에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-1). 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기인식·표현 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-2). 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기조절 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 1-3). 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인인식 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

1-4). 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인조절 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

3. 용어의 정의

본 연구에서 사용한 용어의 개념을 정의해 보면 다음과 같다.

1) 오감을 활용한 미술활동

오감을 활용한 미술활동이란 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각인 오감(보고, 듣고, 만져보고, 맛보며, 냄새맡기)을 이용하여 다양한 재료들을 유아가 직접 탐색하면서 참여하는 미술활동을 말한다.

2) 정서지능

본 연구에서는 정서지능을 자신과 타인의 정서를 정확하게 지각·평가·표현하는 능력, 인식된 정서를 사고하고 이해하는 과정, 자신과 타인의 정서를 조절하는 능력으로 정의한다.

현재 우리나라에서는 Emotional Intelligence를 정서지능, 감정지능, 감성지능 등으로 번역하여 사용하고 있다. 본 연구에서는 Emotional Intelligence(EI)를 '정서지능'이라는 용어로 사용하였으며, 정서지능을 다음 4가지 하위요소로 구분하였다.

(1) 자기인식·표현능력

자기를 평가하고 표현하는 능력이다. 즉, 자신이 현재 느끼는 감정, 기분 등이 어떤 것인지를 잘 알고, 그러한 기분을 적절한 말로 표현할 줄 알고, 표정이나 행동을 상황에 맞게 나타낼 수 있는 능력이다.

(2) 자기조절 능력

인식된 자신의 감정을 적절하게 처리하고 변화시킬 수 있는 능력이다. 즉 자신이 기분이 좋지 않을 때 그 기분에서 빨리 벗어날 수 있으며 좋은 기분일 때는 유쾌한 기분을 계속 유지할 수 있는 능력이다

(3) 타인인식 능력

공감과 감정이입에 관련된 능력이다. 즉 타인의 정서적 반응을 능숙하게 인식하고, 감정이입적으로 반응하는 능력이다. 타인의 정서를 인식할 줄 아는 공감능력은 사람 사귀는 기술의 기본이다.

(4) 타인조절능력

대인관계 능력과 관련된 것으로서 인식한 타인의 감정에 적절하게 대처할 수 있는 능력이다. 즉, 자신 뿐만 아니라 주변의 사람이 기쁘거나 불쾌한 기분을 갖고 있을 때, 함께 기뻐해 주거나 그 사람이 불쾌한 감정에서 벗어나도록 도와주고 기쁘게 해 주려고 노력하는 능력이기도 하다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 정서지능

1990년대에 들어와 정서지능 또는 정서지능 지수라는 개념이 등장하여 인간의 능력에 대한 새로운 관점을 제공하고 있다. 정서지능(Emotional intelligence)에 대한 개념은 1990년 예일대학의 심리학자 Salovey와 뉴햄프셔대학의 심리학자 Mayer가 처음으로 사용한 개념이다(Mayer & Salovey, 1990). 이에 앞서 Gardner(1983)는 다면적 지능 이론을 제안하면서 정서지능 요소에 해당하는 개인내 지능(intrapersonal intelligence)과 개인간 지능(interpersonal intelligence)을 규명하였다. 정서지능이라는 용어는 Goleman(1995)이 「정서지능」(Emotional intelligence)이라는 저서를 출판하면서 대중화되었고, Goleman의 저서와 관련하여 1995년에 시사 주간지 Time지에 EQ라는 용어가 사용되어 유행하기 시작되었다.

본 장에서는 정서지능의 개념과 하위 구성요소, 그리고 유아의 정서지능에 대해 살펴보려고 한다.

1) 정서지능의 개념

Mayer와 Salovey(1990)에 의하면 정서지능은 사회적 지능의 한 부분으로 자기 자신과 타인의 감정, 정서를 평가하고, 그것을 변별하며, 이러한 정보를 활용하여 자신의 사고와 행동을 이끌 수 있는 능력이다. 이들은 정서지능에 포함되어있는 여러 가지 능력에 대한 이해를 돕기 위해 정서지능에 대한 이론적 틀을 발전시켜 서술하였다. 이들 연구자들은 다양한 인지적 및 사회적 문

제해결 과제에는 정서적 정보가 개입되고, 이러한 정보는 인지적 정보와는 다르게 처리된다고 보았다.

Mayer와 Salovey(1990)가 초기모형에서 개념화한 정서지능의 틀은 자신의 정서를 평가하고 표현하는 능력, 타인의 정서를 평가하고 표현하는 능력, 정서를 활용하는 능력으로 구분할 수 있다. 이러한 정의를 바탕으로 Mayer와 Salovey는 정서지능의 구성요소를 3영역 10요소로 규정하고, 3영역과 10가지 구성요소에 대한 설명을 자세하게 제시한 바 있다. 그 내용을 간략하게 요약하면 다음과 같다.

<표 1> Mayer와 Salovey의 정서지능 3영역 10 요소 모형

영역	10요소
영역 I 정서의 인식과 표현	요소 1: 자기 정서의 언어적 인식과 표현 요소 2: 자기 정서의 비언어적 인식과 표현 요소 3: 타인 정서의 비언어적 인식과 표현 요소 4: 감정이입
영역 II 정서의 조절	요소 5: 자기의 정서 조절 요소 6: 타인의 정서조절
영역 III 정서의 활용	요소 7: 융통성 있는 계획 세우기 요소 8: 창조적 사고 요소 9: 주의집중의 전환 요소 10: 동기화

Mayer와 Salovey(1990)의 초기 정서지능의 개념을 대중화 시키는데 크게 공헌한 심리학자는 Goleman이었다. Goleman(1995)에 의하면 인간에게는 두 가지 뇌, 즉 두 가지 마음이 있다. 이는 인간에게 두 가지 지능이 있다는 것을 의미하며, 이성적인 지능과 정서적인 지능으로 구분된다. 그는 나아가 인간이 어떻게 살아가야 하는가는 이 두 가지 지능에 의해서 결정되며, 이 두 마음은 서로 상호작용 한다고 주장하였다. Goleman은 뇌 손상으로 인해서 정서적 뇌라고 밝혀진 편도핵과 사고의 뇌로 알려진 대뇌피질 사이의 연결이 절단된 환자들이 경험하는 정서적 멍(alexithymics) 증상에서 나타나는 정서적 반응을 예로 들면서 정서와 지적 능력의 밀접성을 강조하였다. 정서적 멍(alexithymics) 현상을 경험하는 환자들은 지적으로는 아무런 손상이 없는데 정서가 개입되는 선택이나 결정을 할 수 없게 된다. 즉 자신이 무엇을 좋아하고 싫어하는지 느껴서 그것을 의사결정에 반영하지 못한다는 것이다. 이들은 정서를 전혀 느끼지 못하는 것이 아니라 자신의 감정이 무엇인지를 모르며, 특히 용어로 자신의 감정을 설명할 수 없다는 것이다.

Goleman(1995)은 그의 저서 「정서지능」에서 Mayer와 Salovey(1990)의 정서지능 개념을 다섯 가지 요소로 나누어 다음과 같이 설명하였다.

<표 2 > Goleman이 제시한 정서지능의 5 요소

정서지능의 구성 요소	내용
자신의 정서인식 (self-awareness)	자신이 느끼는 감정을 재빨리 인식하고 알아차리는 능력이다.
자신의 정서조절 (self-managing)	자기감정을 적절히 처리하고 변화시켜 관리하는 능력이다.
자신의 동기화 (self-motivating)	자신의 목표나 성취를 위해 어려움을 참아내어 만족이나 충동을 억제하는 능력이다.
감정이입 능력 (empathy)	타인의 감정 상태를 읽고 자신의 것처럼 느끼며 적절하게 반응하여 공감하는 능력이다.
대인관계 능력 (social- skills)	타인의 감정에 적절히 대처하며 효과적으로 관리하는 능력이다

Mayer와 Salovey(1996)는 Goleman(1995)의 정서 지능의 요소 속에는 정서와 사고와의 관련성에 대한 설명이 부족함을 지적하면서 정서 지능의 개념을 재정의 하였다. 1996년에 제시된 Mayer와 Salovey의 정서지능 모형은 정서지능은 자신과 다른 사람의 정서인식과 표현하기, 정서에 의한 사고 촉진하기, 정서의 지식 활용하기, 정서의 반영적으로 조절하기로 구성되어 있다. 이 모형에 의하면 정서 지능은 발달적 단계를 거쳐 형성되는데 정서의 인식과 표현이 가장 먼저 나타나는 요소이며 정서를 이용한 사고 촉진하기가 그 다음 단계이고 정서적 지식을 활용하기에는 그 다음단계이며 정서의 조절이 마지막 단계라고 하였다.

수정된 정서지능 모형을 요약하면 다음과 같다.

<표 3> Mayer와 Salovey의 정서 지능의 4 영역 4 수준 16 요소 모형

영역	수준
영역 I 정서의 인식과 표현	수준 1: 자신의 정서를 정확히 인식하기 수준 2: 타인의 정서를 이해하기 수준 3: 정서를 정확히 표현하고 그 정서와 관련된 욕구를 표현하기 수준 4: 표현된 정서를 구별하기
영역 II 정서에 의한 사고촉진	수준 1: 정서를 사용하여 중요한 정보에 주의 집중함으로써 사고의 우선순위 결정하기 수준 2: 생생한 정서를 불러일으킴으로써 관련된 판단이나 기억하기 수준 3: 정서를 좀 더 효율적이고 세련된 정서와 사고에 도움을 줄 수 있도록 활용하기 수준 4: 정서 상태에 따라 다른 문제해결 접근하기
영역 III 정서의 지식적 활용	수준 1: 정서간의 관계를 이해하고 명명하기 수준 2: 정서가 전달하는 의미를 이해하기 수준 3: 복잡하고 복합적인 정서를 이해하여 활용하기 수준 4: 정서의 전환에 대한 변화 양상을 추론하기
영역 IV 정서의 반영적 조절	수준 1: 정서에 대해 개방적으로 수용하기 수준 2: 정서의유익성과 실용성을 반영하여 그 정서를 지속시키거나 그 정서에서 벗어나기 수준 3: 자신과 타인의 관계 속에서 정서를 반영적으로 점검하기 수준 4: 정서가 전달하는 정보를 축소, 과장, 왜곡하지 않고 자신과 타인에 대한 정서를 관리 조절하기

Mayer와 Salovey(1996)의 정서지능 모형에는 3가지 핵심적인 요소가 있다. 첫째, 자기 자신과 타인의 정서를 평가하고 표현하는 것, 둘째, 자기 자신과 타인의 정서를 조절하는 것, 셋째, 사고, 추론, 문제해결, 창의성 등에 있어서 정서를 활용하는 것이다. 결국, 정서지능은 자신의 정서를 잘 인식하고 적절하게 조절할 줄 아는 능력과 공감과 감정이입을 통하여 타인의 정서를 잘 인식하고 적절하게 조절할 줄 아는 능력에 초점을 맞추고 있다고 할 수 있다. 자신에 대한 일반적인 인식과 타인에 대한 평가는 사고 과정을 거쳐 자신과 타인의 정서적 상태를 조절하는데 도움을 준다. 따라서, 정서지능은 자신과 타인의 정서를 정확하게 지각, 평가, 표현하는 능력, 인식된 정서를 사고하고 이해하는 과정, 정서적, 지적성숙을 증진시키기 위해 자신과 타인의 정서를 조절하는 능력과 관련된다고 할 수 있다.

대부분의 연구자들은 정서지능이 다른 지능적 요소들과 마찬가지로 선천적 요인에 의해 결정되는 부분도 있지만 교육이나 경험에 의해 향상될 수 있음을 강조한다. 특히 어린 유아기의 경험과 교육은 정서지능을 향상하는 데에 가장 핵심적인 요소가 될 것이며, 연령이 어릴수록 정서가 이성과 관련되어 있지 않다고 볼 수 있다. 어린 영아들의 정서는 더 즉각적이며 생리적 반응에 가깝다. 지적 능력이 발달함에 따라 정서와 이성이 더 깊은 관련성을 가지게 된다. 정서 지능적 발달이란 바로 정서를 이성과 연관시키는 경험을 통해서 이루어진다고 볼 수 있다. 영아들은 자극을 곧바로 생리적 정서로 느끼지만 성장하면서 동일한 자극이 인지적 해석에 의해 질투가 될 수도 있고 슬픔이 될 수도 있으며 어떤 때는 기쁨으로 느껴질 수도 있다. 경험에 대한 정확한 해석을 할 수 있는 능력, 그럼으로써 정확한 정서를 느낄 수 있는 능력이 정서 지능의 중요한 요소가 된다. 연구자들은 인생의 초기 3년 동안 경험한 정서적 단서들이 평생의 정서를 해석하고 느끼는 단서로 활용될 수 있다고 주

장한다(Greenberg & Snell, 1997). 유아기에 일어나는 중요한 정서와 관련된 발달에 대한 이들의 설명에 의하면, 이전에 발달시킨 사고와 정서 양식이 후에 발달된 언어에 기초한 부호화와 통합된다는 것이다. 즉, 정서적 상태에 대한 정확한 언어적 명명을 통해서 정서 지능적 자기조절이나 자기 표현이 발달되어 간다(Greenberg & Snell, 1997).

2) 정서지능의 구성요소

정서지능에 대한 Mayer와 Salovey(1990, 1996)의 초기모형과 수정모형, 그리고 Goleman(1995)의 저서에 나타난 내용을 중심으로 정서지능의 구성요소를 추출해보면 자신의 정서를 인식하는 능력, 자신의 정서를 조절하는 능력, 타인의 정서를 인식하는 능력, 타인의 정서를 조절하는 능력의 4가지로 범주화할 수 있다(이병래, 1997, 재인용).

(1) 자신의 정서를 인식하는 능력

자기 자신의 정서를 인식하는 과정은 지금 일어나고 있는 정서 중추의 반응을 언어중추를 통해 확인함으로써 정서 상태를 심리적 과정으로서 아는 것이다, 이는 자신에게 일어나는 정서를 명확하게 인식하고 알아차리는 능력이고 정서지능의 기초가 된다. 순간순간 자신에게 일어나는 느낌을 알아내는 능력은 심리적 통찰력과 자기를 이해하는데 대단히 중요한 역할을 한다. 이처럼 지금 일어나는 있는 자신의 감정상태를 살펴나가는 자기 인식은 비록 감정의 홍수 속에 있더라도 자기의 감정을 독립적으로 알게 해준다.

만약 자신의 마음속에 일어나고 있는 감정을 알아차리려는 과정 없이 감정이 나오는 대로 행동한다면 충동적 행동으로 결과를 초래하게 되고 다른 사람이 자신을 지배하는 상황에 쉽게 빠진다. 보다 정확하게 자신의 정서를 평

가하고 표현하는 사람은 자신의 감정을 빠르게 인식하고, 자신의 감정에 보다 잘 반응하며, 다른 사람에게 자신의 정서를 보다 잘 표현한다(Mayer & Salovey, 1990). 이와 같이 정서지능이 높은 사람은 자신의 감정을 정확하게 파악하기 때문에 보다 적절하게 자신의 감정에 반응하며 자신의 정서를 인식하는 것이라고 하였다.

(2) 자신의 정서를 조절하는 능력

자기 정서를 조절하는 능력은 인식된 자신의 감정을 적절하게 처리하고 변화시킬 수 있는 능력을 말한다.

정서를 적절하게 조절해 가는 것이 정서적 안녕을 추구하는데 가장 중요한 일이다. 정서상태가 극단적으로 변화되거나 심한 정서상태가 오랫동안 지속되면 심리적 안정성이 파괴되어 계속 자신의 부정적인 감정과 싸우며 마음의 평온을 찾지 못하는 경우가 많다. 반면 자신의 감정을 조절할 줄 아는 사람은 감정적으로 어려운 일을 당하더라도 쉽게 생활 리듬을 찾을 수 있게 된다. 일반적으로 유쾌한 감정이나 행복감과 같은 좋은 정서를 갖는 것이 중요한 일 이기는 하지만 고통스러워하는 정서도 때로는 삶을 의미 있게 하고 마음을 평정해 주는데 양호한 기능을 할 수 있다. 따라서 만족감을 얻기 위해서 불쾌한 감정을 억지로 회피하려고 할 필요는 없다. 그것보다는 강력한 부정적 감정에 아무런 조절 없이 휩쓸려 가지 않도록 하면서 가능한 긍정적 기분으로 바꾸어 나가도록 하는 것이 중요하다.

Gottfredson과 Hirschi(1990)는 자기 통제력을 중심으로 범죄와 비행을 설명하려는 일반이론을 제시하면서, 자기 통제력이 낮은 사람들은 충동적이고, 무신경하고, 육체적이고, 위험한 행동을 좋아하고, 말보다는 행동으로 자신을 표현하는 경향이 있다고 하였다. 반면에 자기 통제력이 높은 사람들은 쾌락을

자연하고, 장기적인 손실을 생각하고,分別력이 있고, 조심성이 있으며, 행동 보다는 말로 자신을 표현하고, 타인의 고통과 이해에 예민한 경향이 있다고 보고하고 있다.

(3) 타인의 정서를 인식하는 능력

타인의 정서를 인식하는 능력이란 타인의 정서적 반응을 능숙하게 인식하고, 그 반응에 감정이입적으로 반응하는 능력을 말한다(Mayer & Salovey, 1990). 즉 타인의 감정을 읽어내고 타인이 느끼는 감정을 자신의 것처럼 느끼는 능력이다. 자신의 감정을 잘 표현하면 할수록 다른 사람의 감정도 잘 읽을 수 있다. 따라서 다른 사람의 정서를 인식할 줄 아는 공감능력은 사람사귀는 기술의 기본이 된다.

감정이입을 연구한 연구자들은 정서를 평가하고 표현하는 것과 유사한 하위 능력으로 감정이입 능력이 있다는 사실에 주목해 왔다. 감정이입 능력은 타인의 관점을 이해하고 타인의 정서를 정확하게 파악하고, 타인의 정서에 반응하여 상대방과 같은 정서나 적절한 정서를 경험해보는 능력이다(Mayer & Salovey, 1990). Rogers(1951)는 타인을 이해하고 타인의 감정을 공감하고자하는 적극적인 노력은 타인의 성숙을 도울 수 있는 전제 조건이라고 믿었다. 이처럼 감정이입은 높은 정서지능을 나타내는 핵심적 특성이 된다.

다른 사람의 감정을 읽는 것은 쉽지 않다. 왜냐하면 감정표현은 언어적으로만 되는 것이 아니라 제스처, 목소리의 음조나 억양, 얼굴표정 등과 같은 비언어적 표현이 많기 때문이다. 유아가 효율적인 상호작용을 통해서 바람직한 인간관계를 유지하기 위해서는 타인인식 능력이 중요하다. 상대방이 현재 무엇을 생각하고 있고 무엇을 느끼고 있으며 어떠한 기분을 가지고 있는지를 아는 능력, 대인간의 상황에 있어서 상대방의 사고, 감정, 의도 등을 추리해

내는 능력 즉, 사회적 조망 수용인 사회인지 능력은 인간이 사회의 여러 사람들과 잘 어울려 살아가는 중요한 요소가 된다(Mayer & Salovey, 1990).

(4) 타인의 정서를 조절하는 능력

타인의 정서를 조절하는 능력이란 다른 사람과 얼마나 효과적으로 인간관계를 잘 유지해 나가는가 하는 능력을 말하는 것으로, 대인관계 능력이라고 할 수 있다(Goleman, 1995; Mayer & Salovey, 1990). 지적으로 총명한 사람이라도 대인관계에서 거만하거나 쌀쌀한 행동을 함으로써 인간관계를 잘 유지하지 못하는 경우가 허다하다. 이러한 사회적 기술은 활력을 주고, 영감을 주어 인간관계를 보다 돈독하게 해주며, 설득력과 영향력을 키우며, 남을 편안하게 해 줄 수 있는 유용한 삶의 기술이다.

사회적 기술 능력에서 가장 중요한 면은 타인을 공감해 줄 수 있는 자신의 감정을 어떻게 잘 표현하는가의 여부에 달려있다. 정서를 표현하는 방식으로는 정서의 표현을 최대한 적게 하는 방법, 정서표현을 보다 크게 극대화하는 방법, 자기감정을 상대방의 감정으로 대치하는 방법이 있다. 이러한 3가지 정서표현방식을 상황에 따라 잘 사용하며, 또 어느 때 이를 사용하는가를 잘 아는 것이 높은 정서지능의 주요한 요인이 된다.

긍정적 측면에서 볼 때, 정서조절 능력을 가진 사람은 자신과 타인의 기분을 향상시키고, 자신의 가치 있는 목표를 달성시키기 위해 자신의 정서를 극도로 조절해서 상대방을 동화시키기도 한다(Mayer & Salovey, 1990).

2. 오감을 활용한 미술활동

1) 오감각의 발달

인간의 오감발달은 태어나서 2세까지는 급속히 발달하여 여러 가지 정보를 분별하게 되고 4세에서 9세까지는 감각경험을 통해 사물의 보존개념을 터득하면서 지속적으로 발달한다.

특히 영아기에는 감각경험을 통해서 대상의 성질을 인지하고 환경 자극에 반응한다. 그러므로 감각경험 발달은 지각발달의 기초가 되며 인지발달과 운동능력 발달에 큰 영향을 미치게 된다. 개인의 유전적 요인과 건강상태, 환경 자극요인 등에 따라서 발달의 정도가 다르며, 감각경험과 지각능력은 인지발달에 기초가 된다(Berk, 1996).

(1) 시각의 발달

사람은 태어나면서부터 주위 환경에 대한 감각정보의 80%가 시각을 통해 들어온다. 시각조절에 필요한 뇌 회로가 충분히 성숙되지 않아서 출생 시의 시력은 매우 약하며 몇 개월 동안은 심한 근시상태로 있다가 만 1세가 되어야 성인 수준의 정상 시력을 갖게 된다(Adams, 1989). 그러나 거리조절 능력은 빠르게 발달하여 물체의 시선을 고정시키는 것은 생후 첫 1~2주 이내에 가능하게 된다. 또 생후 1~2개월이 되면 대상의 거리에 따라 초점을 맞출 수 있으며, 2~4개월이 되면 어른의 얼굴표정을 감지하고 모방할 수 있다. 그리고 이 시기에 대상을 응시하는 거리조절 능력은 성인의 수준과 비슷한 수준으로 발달한다.

(2) 청각의 발달

사람은 태어나면서부터 청각능력을 가지고 있으며 청각은 언어발달에 가장 중요한 소리지각 능력이다. 시각과 동시에 발달하면서 상호협응을 통해 반응하게 된다. 영아는 출생 후 3일 만에 이미 엄마의 음성과 낯선 사람의 음성과 구별하기 시작해서 생후 2~3주가 되면 엄마의 목소리를 확실하게 인식하게 된다. 또한 1개월경에는 ‘바’음과 ‘파’음의 구별이 가능하고 2개월이 되면 서로 다른 목소리에 다르게 반응할 뿐만 아니라 한 사람이 내는 다른 음색의 목소리 구분도 가능하다(Berk, 1996).

생후 4~6개월이 되면 소리가 나는 방향을 정확하게 알 수 있으며, 음악을 들려주면 좋아한다. 생후 6~8개월 된 영아는 소리의 높고 낮음에 따라 반응이 다르며, 비교적 높은 소리에 민감하게 반응하고 특히 여성의 높은 목소리를 좋아하는 것으로 나타났다. 또한 이시기에는 현존하는 언어에서 사용되는 모든 음소의 변별이 가능해지면서 생후 1년 정도가 되면 모국어의 음소만 구별할 수 있게 되고 청각각의 성숙과 함께 언어가 발달하기 시작한다(Werker & Tees, 1984).

(3) 촉각의 발달

촉각은 주위의 사물을 탐지할 수 있는 수단으로 인지발달에 중요한 역할을 한다. 영아는 생후 6개월이 되면 주변의 사람과 사물에 관심을 나타내기 시작하면서 초기에는 입술을 사용하고, 나중에는 손을 사용하여 사물을 탐색하는 동시에 환경에 대한 지식을 습득하게 된다(Piaget, 1960). 생후 1년이 되면 영아는 손의 촉감만으로도 익숙한 물체를 이해할 수 있게 된다.

또한 촉각은 주변 사람들과의 관계형성에도 중요한 역할을 한다. 영아를 안아주거나 쓰다듬어주면 좋아하면서 우는 것을 멈추기도 하고 또는 부드럽게

두드려주면 안정되면서 잠이 들기도 한다. 이러한 촉각의 경험은 초기 인간관계의 신뢰감 발달에 매우 중요한 요인이 된다(조복희, 2000).

(4) 후각의 발달

Crook(1987)은 여러 가지 냄새를 묻힌 거즈를 영아 코에 대고 그들의 얼굴표정과 신체의 움직임으로 후각반응을 연구한 결과, 바나나, 딸기와 같은 과일냄새에는 기분 좋은 표정과 동시에 몸이 움직이지 않았으나, 생선냄새는 약간 싫어하며 얼굴을 찌푸리며, 썩은 계란냄새에는 고개를 돌리거나 얼굴이 찡그리는 반응을 보인다는 것을 밝혔다. 영아는 출생 시부터 엄마의 젖 냄새 뿐만 아니라 여러 가지 다양한 냄새를 식별할 수 있는 후각능력을 갖추고 있으며 후각능력은 영아가 성장하면서 더욱 민감하게 발달된다.

(5) 미각의 발달

태어나면서부터 완전하게 구별가능한 미각은 2~3개월이 되면서부터는 특정한 맛에 대한 기호현상과 함께 거부현상도 나타나게 된다. 4~5개월이 되면 영아는 이유식 준비를 하기 시작하면서 신생아기 때 싫어했던 짠맛을 좋아하게 된다. 미각은 영아기 말기에 가장 예민해지고, 음식의 기호도 급격히 발달하면서 특정 음식이나 새로운 음식을 잘 안 먹으려고 한다(Berger, 1991).

미각을 느낄 수 있는 혀의 맛 봉오리 수는 2세나 3세 정도까지 계속적으로 발달하다가 나이가 들어감에 따라 다른 감각보다 더 빨리, 그리고 더 많이 줄어들어든다. 따라서 계속적으로 미각능력을 개발시켜주는 노력이 평생 필요하다고 본다. 이런 미각은 오감각 중에서 인간 욕구에 가장 근접하고 충실한 감각으로 미각 자극은 다른 어떤 자극보다 정서적으로 변화를 빨리 일으킨다.

2) 감각을 활용한 미술활동

전통적으로 유아들은 흙 주무르거나 낙서를 즐겨하며 자라왔다. 유아들의 이런 활동은 무엇을 창작한다는 의미보다는 자신의 주변과 자연스런 만남을 통하여 경험을 즐기는 것이다. 모래나 땅에 그림을 그리고, 모래나 흙을 파서 성을 쌓고 하는 등의 작업에 열중하는 것, 나무에 못을 박고 진흙을 주물럭거리며 노는 것은 활동 경험 자체를 즐기고, 이러한 활동 경험 반복을 통하여 기쁨과 만족감을 얻는 것이 유아들의 조형욕구의 발현이다(심영옥 외 1990), 인간은 태어나면서부터 잠재된 무의식 세계에서 본능적으로 자기표현을 하게 되고, 말을 하는 것으로 만족하지 않고 생각하는 것을 실현해 보기 위해 개념을 몸짓이나 대상으로 상징해 내고, 모방이나 그림으로 사물을 묘사해 내려는 욕구를 갖고 있다. 즉 미술은 인간의 본능적 표현 욕구의 발현으로 볼 수 있다. 특히 유아는 그림을 그리고 싶다는 동기유발에서부터 미술활동 과정과 완성한 뒤에 느끼는 성취감 등의 경험을 통해 기쁨과 만족감을 얻게 되며, 분노, 미움, 스트레스 등이 발산되어 정서적으로 안정을 찾게 된다(Piaget, 1954).

유아 미술 활동은 유아들을 예술가로 만들기 위해서 필요한 교육이 아니라 전인교육을 위한 기초교육이다. 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 자극할 수 있는 미술활동은 지각, 이해, 표현, 판단 등 모든 것이 함께하는 활동이고, 유아에게 사물을 관찰하는 힘을 주거나 시각적 이미지를 구체화하는데 유용하며, 눈에 보이는 대상을 재구성하여 하나의 표현적 이미지로 만드는 과정은 유아의 인지와 정서발달에 도움을 준다(오연주, 2004).

유아들이 흥미를 가지고 미술활동을 하기 위해서는 놀이나 이야기 등 다른 영역과 통합한 교육방법을 이용하는 것이 효과적이다. 유아들이 가진 감각을 최대한 활용할 수 있도록 모든 감각을 통합하여 미술활동을 구성하여야 한다.

유아는 수많은 감각정보를 종합적으로 받아들여 조직화하고, 체계화함으로써 여러 가지 신체적, 정신적 활동을 가능하게 하고 감각을 이용한 통합적 미술활동을 구성하는 것이 바람직하다(심영옥 외, 1990).

유아들은 그들을 둘러싸고 있는 환경에서 곡선, 모서리, 고체, 덩어리, 둥근 것, 평평한 것, 울퉁불퉁한 것, 두꺼운 것, 얇은 것에 관하여 탐색하고 발견할 수 있는 기회를 가져야하며, 구조물, 도자기, 가구, 조각, 모빌, 자연형태 등과 같은 사물과 자주 접하는 것이 필요하다. 유아를 위한 미술재료를 선정할 때 밀가루, 지점토, 찰흙 등 촉감재료를 많이 이용하는 것도 이러한 이유이다(김정 외, 1998).

유아는 미술활동의 대상이 되는 것들의 특징을 모든 감각을 통해 관찰하고 지각한다. 그리고 감각적 인지를 바탕으로 자기의 내면세계와 감성을 표현한다. 따라서, 적절한 감각적 경험은 유아의 잠재력을 개발시킬 수 있고 감각발달에 중요한 영향을 미친다. 그러므로 교사는 유아들이 본 것, 느낀 것, 경험한 것 등을 자유로운 분위기에서 솔직하게 표현할 수 있도록 도와주어야 한다. 직접적인 감각을 통한 체험활동은 활동에 대한 이해를 돕는 뿐만 아니라 유아의 심성을 풍부하게 만드는 요인이 된다(강진순, 2002).

따라서 오감을 통한 감각경험이 많은 유아들은 미술활동을 할 때 형태, 색채, 특징 등과 관련된 감각적 표현을 많이 나타내려하고 감각경험이 부족한 유아들은 표현활동에 적극적이지 못하고 어려워하는 경향이 있다. 오감을 활용한 직접적인 경험은 유아의 지적 호기심을 불러일으키고 선행지식을 풍부하게 해주며, 미적 정서를 풍요롭게 해준다. 즉 유아들은 감각을 통해서 정서를 느끼며 표현할 수 있게 되므로 감각을 활용한 미술활동은 매우 중요한 의미를 지닌다고 볼 수 있다.

3. 선행연구

유아기 정서지능의 중요성이 강조되면서 최근에 이루어진 유아의 정서교육 활동과 정서지능에 관련된 연구들은 다음과 같다.

곽현주(1995)는 정서교육 활동 경험이 유아의 감정이입 및 사회·정서적 문제해결과 정서표현에 미치는 영향에 관한 연구에서 정서적 상황과 관련된 이야기나누기와 동화 활동을 경험한 유아들의 감정이입이 더 잘 나타났고, 정서적 문제 해결 수준이 더 높게 나타났으며, 그림을 표현함에 있어서 정서를 유발하는 대상 및 표정의 묘사가 세부적이면서 독특하게 표현하는 것으로 나타났다. 또한 방승희(1997)는 정서교육활동 경험이 유아의 정서인식과 감정이입에 미치는 영향을 연구한 결과 정서교육의 활동인 사회·정서 발달 프로그램을 경험한 유아들은 정서이해, 정서표현, 감정이입을 더 잘하며 정서문제를 더 상호적으로 해결하며 정서표현도 더 다양하게 하는 것으로 나타났다.

안진아(2003)는 만 5세 유아를 대상으로 탐색·표현·감상의 통합적 미술활동에 관한 16개의 미술프로그램 활동을 실시한 결과 정서의 인식과 표현 영역, 정서에 의한 사고 촉진영역, 정서적 지식의 활용영역, 정서적 반영적 조절 영역에서 유아의 정서지능을 향상시킨 것으로 나타났다.

김정애(1999)는 유아들에게 정서교육 활동 경험을 18주 동안 총 50회에 걸쳐 제공하여 정서교육 활동이 유아의 감정이입 및 대인문제해결과 친사회적 행동에 미치는 영향을 연구한 결과, 정서교육활동을 경험한 유아들이 정서교육활동을 경험하지 않은 유아들보다 감정이입과 친사회적 행동 점수가 높았으며 대인문제를 상호적 관점에서 더 많이 해결하여 친사회적 행동에 효과가 있는 것을 발견하였다.

또한 상황그림에 관한 토의와 이야기나누기, 동화를 듣고 정서적 상호작용을 하는 감성교육의 프로그램 실시가 유아의 정서지능 및 사회적 능력 발달에 영향을 미치는지 알아보기 위한 이정연(1999)의 연구에 따르면 자기인식, 자기조절, 동기화, 감정이입, 대인관계 기술을 내용으로 하는 감성교육 프로그램은 유아의 사회적 능력 가운데 자율성, 활동성, 협조성, 안정성, 순응성, 지도성을 향상시키며 유아의 정서지능에도 긍정적인 영향을 준다. 임미혜(1998)도 생각하기·느끼기·행동하기 유아 정서교육과정의 효과에 관한 연구에서 유아 자신의 생각에 따라 어떻게 느끼게 되며, 긍정적이고 부정적인 자신의 느낌으로 인해 자신이 어떻게 행동하게 되는지에 대한 토의활동을 경험한 결과 유아의 정서이해와 감정이입에 효과적인 것으로 나타났다.

김미숙(2000)은 음악을 듣고 정서와 관련된 상호작용을 하며 유아들이 직접 몸으로 표현해 보는 활동을 실시한 결과 정서지능 구성요소 중 타인인식과 감정조절 능력을 향상시켜 음악 감상 활동이 유아의 정서지능에 효과가 있는 것으로 보고하였다. 또한 박지연(2004)의 연구에 따르면 전래놀이동요 음악을 듣고 게임 활동을 하는 것은 유아의 자기정서조절과 타인정서조절 영역에 긍정적인 영향을 주어 전래놀이동요 음악 활동이 유아의 정서지능에 효과가 있었다.

Gottman과 Declaire(1999)는 유아들의 정서지능 향상에 관한 연구에서 유아의 정서를 인식하기, 친밀감과 좋은 관계를 형성할 기회로써 정서를 인식하기, 유아들의 감정을 듣고 인정하는 감정이입하기, 유아들이 정서에 이름을 붙여 명료화하기, 최소한 적게 개입하며 유아들이 스스로 문제를 해결해 가도록 돕기 등의 5단계 Emotion Coaching활동을 경험한 유아들은 그렇지 않은 유아들보다 긍정적인 또래관계를 더 잘 유지하였고 더 신체적으로 건강하였으며 학습 수행 능력도 높아졌고 문제행동이 적게 나타났다고 하였다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 서울시 강남구에 소재한 S어린이집과 O어린이집에 재원 중인 만 4세 유아 2학급 30명을 대상으로 하였다. 이 가운데 S어린이집에 재원 중인 유아 15명을 실험집단으로 선정하고, O어린이집에 재원 중인 유아 15명을 비교집단으로 선정하였다. 실험집단과 비교집단이 거주하고 있는 지역은 사회, 경제적으로 유사하며 부모는 맞벌이를 하는 경우가 대부분이었다. 실험집단과 비교집단 교사들은 유아교육 전공자로서 교육경력은 5년이며 두 집단 모두 종일제로 일과가 운영되고 있다.

본 연구에 참여한 유아들의 집단별 평균 월령과 수는 다음과 같다.

<표 4> 평균 월령와 유아 수

집단	평균 월령	남	여	전체 수
실험집단	56.6	7	8	15
비교집단	57.5	8	7	15
계		15	15	30

2. 연구도구

본 연구에서는 유아의 정서지능을 측정하기 위해서 이병래(1997)의 연구에서 사용된 정서 지능 체크리스트 “교사용 관찰 검사지”를 사용하였다. 이 검사지는 Mayer와 Salovey가(1996) 고안한 것을 이병래가 수정, 번안한 후 1, 2, 3차 검사도구 현장검증 과정을 걸쳐 총 31개 문항으로 구성된 교사용 유아 관찰 검사지이다.

이 도구에서는 정서지능을 자기인식·표현능력, 자기조절능력, 타인인식능력, 타인조절능력의 4가지 하위요인으로 구분하였다. 각 하위요인을 측정하는 문항 수를 살펴보면 자기인식·표현능력 7문항, 자기조절능력 8문항, 타인인식능력 7문항, 타인조절능력 9문항, 총 31문항으로 되어있다.

측정방식은 Likert 5점 평정법을 사용하여 유아의 정서지능을 측정하기위한 문항에 교사가 체크하도록 되어있으며 점수가 높을수록 유아의 정서지능이 높은 것을 의미한다. 총 점수는 최소 31점에서 최대 155점의 점수분포를 지닌다.

3. 연구절차

본 연구는 예비검사, 검사자훈련, 사전검사, 본 실험, 사후검사의 순으로 이루어졌으며, 연구기간은 2005년 9월2일부터 11월5일까지 이다.

1) 예비검사

본 연구를 실시하기에 앞서 검사도구의 적절성을 알아보기 위해 실험대상이 아닌 H어린이집 만4세 유아 10명(남아 5명, 여아 5명)을 대상으로 담임교사가

교사용 관찰 검사지를 사용하여 유아의 정서지능을 평가하였다. 예비검사 결과 검사 실시상의 문제가 없는 것으로 나타났고 평정에 소요되는 시간은 평균 7분 정도이었다.

2) 교사 훈련

연구를 실시하기 전에 검사에 대한 방법, 채점기준에 관하여 본 연구자가 담임교사에게 상세하게 알려 주었다.

3) 사전검사

오감을 활용한 미술활동을 하기 전에 실험집단과 비교집단의 교사가 정서지능 체크리스트 “교사용 관찰 검사지”를 사용하여 유아의 정서지능을 측정하였다. 사전검사는 2005년 9월2일부터 9월7일까지 진행되었다.

4) 본 실험

(1) 실험기간

본 연구를 위한 실험처치는 2005년 9월 9일부터 10월 31일까지 7주에 걸쳐 1주에 2회 씩 총 14회 실시하였으며 재료소개 시간까지 포함하여 한 활동당 40~50분 정도가 소요되었다. 오감을 활용한 미술활동은 본 연구자가 교사의 협조를 얻어 실험집단 유아들을 대상으로 오후 특별활동시간에 실시하였다. 실험집단 유아들의 학급에서는 하루 일과 중 오후 간식을 먹은 후 매일 특별활동을 하는 시간이 있는데(4시30분 - 5시 30분), 미술활동을 하지 않는 날에는 과학실험, 레고, 요가 등의 활동이 이루어진다. 한편, 비교집단의 유아에게는 오감을 활용한 미술활동을 실시하지 않고 정규수업 과정을 진행하였다.

(2) 오감을 활용한 미술활동 선정

본 연구에서 사용된 오감을 활용한 미술활동 통합적 계획안은 이영자(2002), 김현경(1998), 황의명·박찬옥(1999)의 저서 및 이해경(2003), 윤화영(2005)등의 선행연구를 참고하여 본 연구자가 개발하였다. 각 활동을 하면서 유아들이 정서지능의 구성요소인 자기인식·표현능력, 자기조절능력, 타인인식능력, 타인조절 능력을 경험할 수 있도록 하였다.

본 연구에서 적용할 오감을 활용한 미술활동 계획안을 본 연구자가 일차적으로 구성한 후 유아교육전공자 및 미술교육전공자 경력 10년 이상의 교사 2인에게 각각 자문을 받아 구체적인 활동내용 및 방법을 고안하고, 유아교육 전문가에게 활동의 적합성을 검증받았다.

(3) 오감을 활용한 미술활동 진행 과정

오감을 활용한 미술활동은 본 연구자가 실시하였고 담임교사가 보조자의 역할로 참여하였다. 유아들은 각 그룹당 7-8명씩 두 그룹으로 나누어 각각 다른 테이블에서 활동에 참여하였다. 유아들은 활동주제에 대한 도입과정에서 경험담을 충분히 이야기 나누고 토의하고 오감을 활용해 재료를 탐색하면서 미술활동에 참여하였다.

실험집단의 오감을 활용한 미술활동의 진행일정 및 활동내용은 <표 6>에 제시한 바와 같다.

<표 6 > 오감을 활용한 미술활동의 진행일정 및 활동내용

횟수	활동명	정서지능 구성요소	중점 감각	활동내용 및 구성요소 반영
1회	미역을 이용하여 그림 그리기	자기인식·표현능력 자기조절능력	촉각 후각	* 불린 미역을 관찰하고 탐색한다. * 미역을 이용하여 바다 속 풍경을 그려본다. (미역 위를 걸을 때 어떤 기분이 드는지, 미역 위에서 미끄러지지 않으려면 어떻게 해야 할지 이야기를 나눈다.)
2회	여러 가지 국수 놀이 그림	자기인식·표현능력 타인인식능력	후각 촉각	* 여러 종류의 국수를 탐색한다. * 전지 위에 물감 섞인 국수를 뿌리거나 도화지위에 올려놓으며 그림을 그려본다. (국수를 만져보면 어떤 느낌이 드는지, 친구들과 사이좋게 국수 그림놀이를 하려면 어떻게 할지에 대해서 토의한다.)
3회	손전등 놀이	자기인식·표현능력 타인조절능력	시각 촉각	* 방안의 조명을 차단하고 캄캄하게 한다. 유아가 직접 손전등을 켜고 끄면서 손전등놀이와 셀로판지를 이용해 불빛의 색에 변화를 준다. (셀로판지를 이용하여 색깔불빛을 만들어 보니 어떤 느낌이 드는지, 캄캄해서 무섭거나 우는 친구를 어떻게 위로하면 좋을지 토의한다.)
4회	동물소리 듣고 이야기 그리기	자기인식·표현능력 타인조절능력	청각 촉각	* 여러 동물 소리의 음악을 듣는다. * 동물 소리를 듣고 이야기를 꾸며본다 (동물 소리를 듣고 어떤 느낌이 드는지, 동물들의 상황을 이야기하며 동물들의 기분과 마음을 이해한다.)
5회	헤어젤 이용해 손가락 그림 그리기	자기인식·표현능력 자기조절능력	촉각 시각	* 헤어젤을 만져보고 탐색한다. * 지퍼백에 헤어젤을 넣고 물감을 넣어서 만져보고 섞이는 것을 관찰한다. (헤어젤을 손바닥에 만져보고 어떤 기분이 드는지, 지퍼백에서 헤어젤이 새는 경우나 옷에 묻었을 때 어떻게 해야할지 이야기 나눈다.)

				다.)
6회	야채조각을 이용한 연상 그림	자기인식·표현능력 자기조절능력	시각 후각	* 야채들의 이름과 색깔, 향에 대해 탐색하고 야채를 가위로 잘라서 조각을 만든다. * 야채조각을 도화지 위에 자유롭게 꾸미고 락카를 뿌리고 집게로 야채들을 떼어낸다. (야채들 냄새로 기분이 좋지 않을 때 어떻게 해야 할지 야채가 부족하여 걱정스러울 때 어떻게 도움을 청할지 이야기 나눈다.)
7회	면도용 크림 이용 그림 그리기	타인인식능력 타인조절능력	후각 촉각	* 면도크림을 친구들에게 직접 발라주며 만져본다. * 물감을 넣어 색이 변화는 과정을 탐색한다. (면도크림을 발라주는 과정에서 다투거나 마음이 상한 경우 어떻게 위로하면 좋을지, 그런 친구들을 보면 나의 마음이 어떻게 토의한다.)
8회	미꾸라지 그림 그리기	자기인식·표현능력 타인인식능력	촉각 시각	*미꾸라지모습을 관찰하고 탐색한다. *투명컵을 사용하여 한 마리씩 잡아본다. (미꾸라지를 만져보고 느낌이 어떤지, 미꾸라지를 너무 세게 만지거나 잡으면 어떻게 될지 토의한다.)
9회	튀밥으로 모양 꾸미기	자기인식·표현능력 타인인식능력	미각 촉각	*여러 모양의 튀밥을 가지고 만져보고 밟아본다 *색도화지 위에 튀밥을 이용하여 자유롭게 꾸며본다. (튀밥을 먹고 어떤 맛인지, 어떤 느낌인지, 튀밥놀이를 사이좋게 하려면 어떻게 할지 토의한다.)
10회	'별들의 여행' 음악 듣고 그리기	자기인식·표현능력 타인인식능력	청각, 시각	* 별들의 여행 음악을 듣는다. * 음악을 듣고 느낌을 그림으로 표현한다. (음악을 듣고 어떤 느낌인지, 언제 들으면 좋을지, 친구들은 어떤 느낌으로 그림을 그렸는지 이야기 나눈다.)

11회	과일즙으로 손수건 염색하기	자기인식·표현능력 자기조절능력	미각 시각	<ul style="list-style-type: none"> * 여러가지 과일의 맛과 향을 탐색한다. * 여러가지 과일즙을 이용하여 손수건에 그림을 그려서 염색해 본다. (여러 과일의 맛은 어떤지, 과일즙으로 만든 손수건은 어떻게 사용할지 이야기 한다.)
12회	두부로 여러가지 모양 만들기	타인인식능력 타인조절능력	미각 촉각	<ul style="list-style-type: none"> * 두부를 약간 맛보며 탐색한다 * 자른 두부를 여러 가지 모양들에 찍어 꾸며 본다. (내가 만약 엄마가처럼 두부요리를 한다면 어떻게, 요리하시는 엄마를 어떻게 도와드릴지 토의한다.)
13회	팥콘나무 꾸미기	자기인식·표현능력 자기조절능력	미각 시각	<ul style="list-style-type: none"> * 팥콘을 직접 튀겨보며 관찰하고 탐색한다. * 여러 종류의 과일나무를 보여주고 먹어본 경험을 이야기 한다. (팥콘의 맛과 튀겨지는 소리가 어떤지, 팥콘을 물감으로 물들이며 색의 느낌이 어떻게 변하는지 이야기 나눈다.)
14회	동물 발자국 물감 찍기	타인인식능력 타인조절능력	시각 촉각	<ul style="list-style-type: none"> * 동물 흔적의 발자국을 보여준다. * 내 발자국과 동물들의 발자국을 자유롭게 물감 찍어 걸어본다. (친구들의 발바닥을 만져보니 어떤 느낌이 드는지, 물감놀이 시 친구가 화가 나거나 기분이 상하면 어떻게 위로해 주면 좋을지 토의한다.)

<표 7> 오감을 활용한 미술활동 일일 활동안(예시)

활동명	두부로 여러 가지 모양 만들기		
활동목표	*타인인식능력과 타인조절능력을 기른다. *두부 모양틀 짚기를 통해 미각적 경험과 촉각적 경험을 한다. *도구를 이용하여 두부의 모양을 다양하게 변형시켜 본다.		
준비물	*두부, 빵칼, 모양틀(푸딩 먹고 난 용기, 점토놀이틀), 접시		
정서지능 구성요소	타인인식능력, 타인조절능력	중점감각	미각, 촉각
도입	*두부를 먹어본 경험을 이야기 한다. *두부의 물기를 제거한다.		
활동내용	<p>*책상에 비닐을 깔고 두부를 나누어 주고 손가락으로 만져보며 탐색한다.</p> <p>-두부를 손가락으로 만져보니 느낌이 어떠니?</p> <p>*다른 두부 반모를 나누어 주고 약간 맛을 보게 하고 빵칼로 자르고 썰어본다.</p> <p>-두부를 먹어보니 어떤 맛이니?</p> <p>-빵 칼로 썰어보니 어떤 느낌이나 기분이 드니?</p> <p>-엄마가 요리하는 것처럼 두부를 자를 수 있을까?</p> <p>-엄마처럼 두부를 자르려면 어떻게 해야 할까?</p> <p>-요리를 할 때 엄마를 어떻게 도와드릴 수 있을까?</p> <p>*두부들을 모두 모아 오목한 접시에 넣고 양손으로 으깨거나 주무르게 한다.</p> <p>*두부를 모양틀에 눌러담고 툇 툇 쳐서 모양틀 속에서 빠지도록 한다.</p> <p>-두부가 어떤 모양으로 변했니?</p> <p>-두부의 모양이 마음에 드니?</p> <p>*모양틀이 잘 빠지지 않거나 모양이 흩어지는 친구들을 도와</p>		

	<p>준다.</p> <p>-모양들이 잘 빠지지 않은 친구들은 어떤 기분이 들었을까?</p> <p>-너라면 어떻게 하겠니?</p> <p>*여러가지 모양들을 골고루 사용하도록 교사가 돕는다.</p> <p>*여러가지 모양의 두부를 접시에 예쁘게 담고 모양을 꾸며 본다.</p>
평가	*다른 친구들의 여러 가지 모양의 두부를 감상한다

4) 사후검사

오감을 활용한 미술활동을 실시한 후 실험집단과 비교집단의 유아에게 사전검사와 동일한 방법으로 훈련받은 담임교사가 정서 지능 체크리스트 “교사용 관찰 검사지”를 사용하여 정서지능을 측정하였다. 사후검사는 2005년 11월1일 - 5일까지 총 5일 동안 이루어졌다.

4. 자료처리

본 연구는 오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향에 대하여 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단 유아들의 정서지능 사전검사 점수를 공변량으로 처리하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 자료의 통계 처리는 SAS프로그램을 사용하였다

IV. 연구결과

오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능 및 정서지능의 하위변인에 미치는 영향이 어떠한가를 알아본 결과는 다음과 같다.

1. 오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향

오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향에 대해서 알아보기 위하여 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유아들의 정서지능의 차이를 알아보았다. 정서지능에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차는 <표 8>과 같다.

<표 8> 정서지능에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수	
	M	SD	M	SD
실험집단	3.48	0.22	4.14	0.29
비교집단	3.43	0.48	3.46	0.49

<표 8>에 나타나듯이 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유아들 모두 사전검사 평균 점수에 비해 사후검사 평균 점수가 높게 나왔다. 그러나 실험집단의 경우 사전검사 평균 점수는 3.48점이고 사후검사 평균 점수는 4.14점으로 크게 향상된 반면 비교집단의

경우 사전검사 평균 점수는 3.43점이고 사후검사 평균 점수는 3.46점으로 약간 향상되는데 그쳤다.

이러한 결과를 바탕으로 오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능에 영향을 미치는 지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하여 공변량분석(ANCOVA)를 실시하였으며 그 결과는 <표 9>와 같다.

<표 9> 정서지능의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA) 결과

Source	DF	SS	MS	F
공변량	1	4.20	4.20	155.04 ***
집단	1	3.24	3.24	119.35 ***
오차	29	0.79	0.03	
전체	31	8.22		

*** $p < .001$

<표 9>의 결과를 보면 실험집단과 비교집단 유아들의 정서지능에 있어서 사전검사 점수가 사후검사 점수에 미치는 영향이 통계적으로 유의미($F=155.04$, $p<.001$)함을 알 수 있다. 이에 따라 사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이($F=119.35$, $p<.001$)가 존재하는 것으로 나타났다. 이는 사전점수를 고려한 이후에도 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 비교집단 유아들에 비해 정서지능이 더 향상되었다는 것을 의미한다. 따라서 오감을 활용한 미술활동이 유아들의 정서지능에 효과가 있음을 알 수 있다. 사전 점수를 고려한 실험집단의 사후점수 평균은 4.11이고 비교집단의 사후점수 평균은 3.48인 것으로 나타났다.

1) 오감을 활용한 미술활동이 유아의 자기인식·표현능력에 미치는 영향

오감을 활용한 미술활동이 유아의 자기인식·표현능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유아들의 자기인식·표현능력의 차이를 알아보았다. 자기인식·표현능력에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차는 <표 10>에 제시된 바와 같다.

<표 10> 자기인식·표현능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

공간개념	사전점수		사후점수	
	M	SD	M	SD
실험집단	3.78	0.31	4.42	0.16
비교집단	3.66	0.45	3.70	0.43

<표 10>에 의하면 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유아들 모두 사전검사 평균 점수에 비해 사후검사 평균 점수가 높게 나왔다. 그러나 실험집단의 경우 사전검사 평균 점수는 3.78점이고 사후검사 평균 점수는 4.42점으로 크게 향상된 반면 비교집단의 경우 사전검사 평균 점수는 3.66점이고 사후검사 평균 점수는 3.70점으로 약간 향상되는데 그쳤다.

위의 결과를 바탕으로 오감을 활용한 미술활동이 유아의 자기인식·표현능력에 영향을 미치는지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)를 실시한 결과는 <표 11>에 제시된 바와 같다.

<표 11> 자기인식·표현능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

Source	DF	SS	MS	F
공변량	1	2.32	2.32	67.25 ***
집단	1	3.11	3.11	90.23 ***
오차	29	1.00	0.03	
전체	31	6.43		

*** $p < .001$

<표 11>에 나타난 결과를 보면 실험집단과 비교집단 유아들의 자기인식·표현 능력에 있어서 사전검사 점수가 사후검사 점수에 미치는 영향이 통계적으로 유의미($F=67.25, p<.001$)함을 알 수 있다. 따라서 사점점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이($F=90.23, p<.001$)를 보이는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 사전점수를 고려한 이후에도 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 비교집단 유아들에 비해 자기인식·표현능력 높다는 것을 의미한다. 따라서 오감을 활용한 미술활동이 유아들의 자기인식·표현 능력에 효과가 있음을 알 수 있다. 사전 점수를 고려한 실험집단의 사후점수 평균은 4.06이고 비교집단의 사후점수 평균은 3.73인 것으로 나타났다.

2) 오감을 활용한 미술활동이 유아의 자기조절능력에 미치는 영향

오감을 활용한 미술활동이 유아들의 자기조절능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유

아들의 자기조절능력의 차이를 알아보았다. 자기조절능력에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차는 <표 12>에 나타나 있다.

<표 12> 자기조절능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수	
	M	SD	M	SD
실험집단	3.33	0.39	4.19	0.47
비교집단	3.29	0.68	3.35	0.65

<표 12>에 의하면 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유아들 모두 사전검사 평균 점수에 비해 사후검사 평균 점수가 높게 나왔음을 알 수 있다. 그러나 실험집단의 경우 사전검사 평균 점수는 3.33점이고 사후검사 평균 점수는 4.19점으로 크게 향상되었다. 그 반면 비교집단의 경우 사전검사 평균 점수는 3.29점이고 사후검사 평균 점수는 3.35점으로 약간 향상되는데 그쳤음을 알 수 있다. 이상의 결과를 토대로 오감을 활용한 미술활동이 유아의 자기조절능력에 영향을 미치는 지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)를 실시하였으며 그 결과는 <표 13>에 나타난 바와 같다.

<표 13> 자기조절능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

Source	DF	SS	MS	F
공변량	1	7.36	7.36	96.26***
집단	1	5.35	5.35	69.93***
오차	29	2.22	0.08	
전체	31	14.93		

*** $p < .001$

<표 13>에 나타난 결과를 보면 실험집단과 비교집단 유아들의 자기조절능력에 있어서 공변량인 사전검사 점수가 사후검사 점수에 미치는 영향이 통계적으로 유의미($F=96.26, p<.001$)한 것을 볼 수 있다. 따라서 사점점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이($F=69.93, p<.001$)를 나타냄을 알 수 있다. 이는 사전점수를 고려한 이후에도 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 비교집단 유아들에 비해 높다는 것을 의미한다. 그러므로 오감을 활용한 미술활동이 유아들의 자기조절능력에 효과가 있음을 알 수 있다. 사전점수를 고려한 실험집단의 사후점수 평균은 4.17점이고 비교집단의 사후점수 평균은 3.35점인 것으로 나타났다.

3) 오감을 활용한 미술활동이 유아의 타인인식능력에 미치는 영향

오감을 활용한 미술활동이 유아들의 타인인식능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유아들의 타인인식능력의 차이를 알아보았다. 타인인식능력에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차는 <표 14>과 같다.

<표 14> 타인인식능력에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수	
	M	SD	M	SD
실험집단	3.27	0.16	3.86	0.47
비교집단	3.35	0.65	3.37	0.57

<표 14>에 나타나듯이 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유아들 모두 사전검사 평균 점수에 비해 사후검사 평균 점수가 높게 나타났다. 그러나 실험집단의 경우 사전검사 평균 점수는 3.27점이고 사후검사 평균 점수는 3.86점으로 향상된 반면 비교집단의 경우 사전검사 평균 점수는 3.35점이고 사후검사 평균 점수는 3.37점으로 약간 향상되는데 그쳤다.

이상의 결과를 바탕으로 오감을 활용한 미술활동이 유아의 타인인식능력에 영향을 미치는 지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)를 실시하였으며 그 결과는 <표 15>에 제시된 바와 같다.

<표 15> 타인인식능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

Source	DF	SS	MS	F
공변량	1	5.22	5.22	47.53***
집단	1	2.49	2.49	22.65***
오차	29	3.19	0.11	
전체	31	10.90		

*** $p < .001$

<표 15>의 결과를 보면 실험집단과 비교집단 유아들의 타인인식능력에 있어서 공변량인 사전검사 점수가 사후검사 점수에 미치는 영향이 통계적으로 유의미($F=47.53$, $p<.001$)함을 알 수 있다. 이에 따라 사점점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이($F=22.65$, $p<.001$)를 보였다. 이러한 결과는 사전점수를 고려한 이후에도 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 비교집단 유아들에 비해 높다는 것을 의미하며 따라서 오감을 활용한 미술활동이 유아들의 타인인식능력에 효과가 있음을 알 수 있다. 사전 점수를 고려한 실험집단의 사후점수 평균은 3.89이고 비교집단의 사후점수 평균은 3.33인 것으로 나타났다.

4) 오감을 활용한 미술활동이 유아의 타인조절능력에 미치는 영향

오감을 활용한 미술활동이 유아의 타인조절능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 미술활동을 경험한 실험집단 유아들과 경험하지 못한 비교집단 유아들의 타인조절능력의 차이를 알아보았다. 타인조절능력에 대한 두 집단의 사전·사후 검사 점수의 평균과 표준편차는 <표 16>에 나타났다.

<표 16> 타인조절에 대한 사전·사후 점수의 평균 및 표준편차

정서지능	사전점수		사후점수	
	M	SD	M	SD
실험집단	3.55	0.30	4.11	0.29
비교집단	3.45	0.60	3.45	0.63

<표 16>의 결과처럼 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들의 사전검사 평균 점수는 3.55점이고 사후검사 평균 점수는 4.11점으로 크게 향상되었음을 알 수 있다. 그러나 비교집단 유아들의 사전검사 평균 점수는 3.45점으로 사후검사 평균 점수와 같은 점수를 보임을 알 수 있다.

위의 결과를 토대로 오감을 활용한 미술활동이 유아의 타인조절능력에 영향을 미치는 지를 알아보기 위해 사전검사 점수를 공변량으로 하고 집단별 사후검사 점수 차이를 검증하기 위해 공변량분석(ANCOVA)를 실시하였다. 공변량분석의 결과는 <표 17>과 같다.

<표 17> 타인조절능력의 사후 검사에 대한 공변량분석(ANCOVA)

Source	DF	SS	MS	F
공변인(량)	1	6.36	6.36	156.22***
집단	1	2.54	2.54	62.37***
오차	29	1.18	0.04	
전체	31	10.08		

*** $p < .001$

<표 17>에 나타난 결과를 보면 실험집단과 비교집단 유아들의 타인조절능력에 있어서 공변량인 사전검사 점수가 사후검사 점수에 미치는 영향이 통계적으로 유의미($F=156.22$, $p<.001$)한 것을 볼 수 있다. 이에 따라 사전점수의 효과를 제거한 후 실험집단과 비교집단간의 사후검사 차이를 비교한 결과 통계적으로 유의미한 차이($F=67.37$, $p<.001$)가 존재하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 사전점수를 고려한 이후에도 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단 유아들이 경험하지 못한 비교집단 유아들에 비해 높다는 것을 의미한다. 그러므로 오감을 활용한 미술활동이 유아들의 타인조절능력에 효과가 있음을 알 수 있다. 사전 점수를 고려한 실험집단의 사후점수 평균은 4.06이고 비교집단의 사후점수 평균은 3.49인 것으로 나타났다.

V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구에서는 오감을 활용한 미술활동을 경험한 실험집단과 경험하지 않은 비교집단 유아의 정서지능에 차이가 있는가를 알아보았다. 본 연구의 결과 오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다.

첫째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기인식·표현능력 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다. 자기인식·표현능력은 자신의 기분을 적절한 말로 표현할 줄 알고, 표정이나 행동을 상황에 맞게 나타낼 수 있는 능력이다. 오감을 활용한 미술활동에 참여한 유아들이 미술활동에 흥미를 가지고 적극적으로 참여하여 재료를 탐색하는 과정에서 느낌이 어떤지, 어떤 기분이 드는지, 재료가 어떻게 다른지를 경험하고 표현해보는 과정이 유아의 정서지능에 긍정적인 영향을 준 것으로 해석할 수 있다.

둘째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기조절능력 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다. 자기조절 능력은 자신이 기분이 좋지 않을 때 그 기분에서 빨리 벗어날 수 있으며 좋은 기분일 때는 유쾌한 기분을 계속 유지할 수 있는 능력이다. 본 연구에 참여하면서 오감을 활용한 미술활동을 경험한 유아들이 재료 탐색 시 순서를 기다리거나 선생님과 약속이나 규칙을 지키면서 즐거운 기분으로 탐색하고 문제 상황 시에는 화내지 않고 결과를 수용하는 경험을 한 것이 유아의 정서지능에 긍정적인 영향을 주었다고 할 수 있다.

셋째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인인식능력 향상에 효과가 있는

것으로 나타났다. 타인인식능력은 사람사귀는 기술로 타인의 정서적 반응을 능숙하게 인식하고 주변사람들의 행동에 늘 주의를 기울여 배려하고 도와주려는 능력을 말한다. 오감을 활용한 손전등 놀이 활동을 진행하면서 교실이 캄캄하여 우는 친구를 걱정하거나 동물 소리를 듣고 동물의 마음이나 기분을 이해하는 경험을 한 것이 유아의 정서지능에 긍정적인 영향을 주었다고 할 수 있다.

넷째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인조절능력 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다. 타인조절능력은 다른 사람이 기분이 나쁠 때에는 그것을 바꾸어 주려고 애 쓸 줄도 알고, 상대방의 감정을 잘 알아 그들의 기분에 맞추어 행동하는 능력이다. 오감을 활용한 미술활동 진행과정에서 친구의 기분이 상하였을 때 위로하거나 도움이 필요한 친구들을 도와주어 즐겁게 미술활동에 참여하는 것을 격려함으로써 유아의 정서지능에 긍정적인 영향을 주었다고 할 수 있다.

본 연구를 통해서 나타난 결과는 오감을 활용한 미술감성교육이 EQ의 하위영역인 정서인식능력, 정서표현 능력, 감정이입능력, 정서조절능력, 정서활용능력 등 5개의 하위영역에서 효과가 나타났음을 보고한 이정란(2002)의 연구, 초등미술 교육에서 오감의 지각을 통한 창의적 표현 활동에 참여한 아동들이 다양한 감각놀이를 경험한 결과 정서지능향상이 이루어졌다는 박성락(2001)의 연구, 그리고 미술교육에서 오감경험을 통한 조형놀이가 학습성과에 미치는 영향에 관한 연구에서 준비성, 흥미도, 표현태도, 감각지각력, 재료 및 용구의 사용정도, 표현력, 창의성, 수업목표 도달도 등의 항목이 향상되어 초등학교 학생들의 미술교육 성과를 증진시키는데 효과적이라는 강진순(2002)의 연구와 관련이 있다.

본 연구의 결과 오감을 활용한 미술 활동에 유아들이 적극적으로 참여하고

흥미를 가지고 재료들을 탐색하고 활동하는 과정에서 유아들이 서로 이해하고 의견을 교환하고 조절하는 등의 활발한 상호작용을 바탕으로 자기인식·표현, 타인인식, 자기조절, 타인조절의 기회를 제공하였다고 볼 수 있다.

오감을 활용한 미술 활동에 참여한 유아들의 반응을 살펴보면, 대체적으로 오감을 활용한 미술활동을 하는 날을 기다렸고 수업 준비 전부터 관심을 가졌다. 활동초기에는 유아들이 촉각적으로 만지기를 싫어하거나 두려워하는 경우도 있었지만 오감을 통한 재료탐색에 유아들이 점차 익숙해지면서 적극적으로 탐색하는 경우가 많아졌다. 예를 들면, 미술활동 1회 때 미역을 탐색하기 위해 만져보고 밟아보려고 할 때 주저하며 거부하는 유아들이 있었으나 미술활동 2회 때 불린 국수에 색깔감을 들이는 과정에서 점점 오감을 통한 탐색활동에 익숙해지고 또래에게 영향을 받으며 즐겁게 재료를 탐색하는 모습을 보여 주었다, 또한 미술활동 5회 때 헤어젤을 이용한 그림활동을 하면서 손으로 헤어젤을 적극적으로 만지며 탐색했고, 10회 때 미꾸라지를 탐색할 때도 유아들은 즐겁게 미꾸라지를 만져보았다. 어린이집 여름캠프 때 미꾸라지 잡기활동의 사전 경험이 있어 유아들이 더 즐거워하며 자연스럽게 탐색하였다.

본 연구결과를 통해서 알 수 있듯이 오감을 통한 미술활동은 유아의 정서지능에 효과가 있는 활동이므로 유아교육현장에서 유아의 정서지능을 향상시키기 위해서 활용할 수 있으며 교육적 가치가 있는 활동이라고 할 수 있다.

이상에서 살펴보았던 연구결과와 논의를 종합해 보면, 본 연구는 오감을 통한 미술활동이 오감을 통해 재료를 탐색하는 과정에서 유아들에게 서로 이해하고 의견을 교환하고 조절하는 등의 활발한 상호작용을 바탕으로 자기인식·표현, 타인인식, 자기조절, 타인조절의 기회를 제공하였다고 볼 수 있다.

이러한 연구결과는 오감을 통한 미술활동이 유아의 정서지능 향상에 효과적인 방법임을 시사한다고 하겠다.

2. 결론 및 제언

본 연구 결과를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기인식·표현능력을 향상시키는 효과가 있었다.

둘째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 자기조절능력을 향상시키는 효과가 있었다.

셋째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인인식능력을 향상시키는 효과가 있었다.

넷째, 오감을 활용한 미술활동은 유아의 타인조절능력을 향상시키는 효과가 있었다.

이상의 결과를 종합해 보면 오감을 활용한 미술활동이 유아의 정서지능 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다. 오감을 활용한 미술활동을 한 실험집단은 비교집단 유아들보다 오감을 활용한 미술활동의 하위요소인 자기인식·표현능력, 자기조절능력, 타인인식능력, 타인조절능력의 점수에서 모두 유의미한 차이를 나타냈다.

이와 같은 연구 결과를 토대로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구의 표집은 서울 강남구에 거주하는 유아 30명을 대상으로 하였다. 이것을 토대로 다른 지역의 유아에게 적용하여 일반화하기에는 어려움이 있다. 유아의 정서지능은 환경적 요인이 많은 영향을 주기 때문에 여러 지

역에 거주하는 유아를 대상으로 연구가 이루어질 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 만 4세 유아를 대상으로 오감을 활용한 미술활동을 실시하였는데 후속 연구에서는 다양한 연령을 대상으로 연구해 봄으로써 연령별 발달에 적합한 오감 활용 미술활동에 관한 연구가 이루어졌으면 한다. 특히 영아를 위한 미술활동 연구가 부족한 시점에서 영아의 전인적 발달을 위해 오감(시각, 청각, 촉각, 미각, 후각)을 자극시켜 줄 수 있는 통합적 미술 활동을 개발하고 효과를 검증하는 연구가 이루어졌으면 한다.

셋째, 본 연구에서는 7주에 걸쳐 오감을 활용한 미술활동이 진행되었는데 보다 장기적으로 오감을 활용한 미술활동을 적용하여 유아의 정서지능에 미치는 효과에 대해 살펴볼 필요가 있다.

넷째, 근래에는 정서지능에 대한 인식이 확산되면서 유아교육기관의 현장에서 이루어질 수 있는 통합적인 정서지능 발달 프로그램이 개발되고 있다. 하지만 유아를 대상으로 이루어지는 정서지능 발달 프로그램 개발은 대부분 실증적 연구 및 효과 검증 없이 이루어지고 있는 실정이다. 따라서 유아를 대상으로 하는 실증적이고 다양한 정서지능 프로그램에 대한 연구가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 강진순(2002). 미술교육에서 오감경험을 통한 조형놀이가 학습 성과에 미치는 영향에 관한 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 곽현주(1995). 정서교육 활동 경험이 유아의 감정이입 및 사회·정서적 문제 해결과 정서표현에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 교육부(1998). **유치원교육과정 해설집**. 서울: 대한교과서 주식회사.
- 김미숙(2000). 체험적 음악감상활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향. 숭실대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김정의 공저(1998). **미술교육학개론**. 서울: 도서출판예경.
- 김정애(1999). 정서교육 활동의 경험이 유아의 감정이입 및 대인문제해결과 친사회적 행동에 미치는 효과. 경남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 심광현(2004). 미술교육에서 시각문화교육으로의 패러다임전환. 시각문화교육연구소 워크숍, 62-77.
- 박성락(2001). 초등미술교육에서 오감의 지각을 통한 창의적 표현활동 지도에 관한 연구. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박지연(2004). 전래놀이동요 음악활동이 유아의 정서지능에 미치는 효과. 숙명여자대학교 음악치료대학원 석사학위 청구논문.
- 방승희(1997). 정서교육 활동 경험이 유아의 정서인식과 감정이입에 미치는

- 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 심영옥외 공저(1990). **지능발달, 오감발달, 여아미술놀이**. 서울: 도서출판 어린이뜰.
- 안진아(2003). 탐색, 표현, 감상의 통합적 미술활동이 만 5세 유아의 정서지능에 미치는 연구. 덕성여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 오연주(2004). **유아미술교육**. 창지사.
- 원선옥(2004). 정서교육이 유아의 감성지능에 미치는 효과. 총신대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- E.W.Eisner(1995). **새로운 눈으로 보는 미술교육**. 서울대학교 미술교육 연구회(역). 서울: 예경.
- 윤화영(2005). 아동의 감성지능 향상을 위한 오감활용 미술프로그램 제시. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이병래(1997). 부모의 심리적 자세와 유아의 정서지능과의 관계. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이영석. 조부월(2003). 감성지능 연구동향 및 방향. **미래유아교육학회지**, 10(3), 1-26.
- 이영자, 이종숙, 신은수, 양승희, 안경숙, 유윤영, 연선영(2002). **유아의 정서지능을 위한 프로그램**. 서울; 창지사.
- 이정연(1999). 감성교육 프로그램의 적요이 유아의 정서지능과 사회적 능력에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 석사학위논문.
- 이혜경(2003). 감성교육활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이정란(2002). 오감을 활용한 미술 감성교육이 EQ에 미치는 영향. 전북대학

교 대학원 석사학위 청구논문.

임미혜(1998). 생각하기·느끼기·행동하기 유아 정서교육과정의 효과 연구.

서울대학교 대학원 박사학위논문.

전성수(1999). 감성지능 계발을 위한 미술교육 방안. **서울교대한국초등교육**,
10(1), 261-281.

조복희(2000). **아동발달**. 서울: 교문사.

황의명, 박찬옥(1999). **유아를 위한 감성교육 프로그램**. 서울: 양서원.

Adams, R. J. (1989). Newborns discrimination among mind and iong-wave
length stimuli. *Journal of Experimental Child Psychology*. 47,
130-141.

Berger, K. S. (1991). *The developing person through childhood and
adolescence*(3rd Ed). Worth Publishers.

Berk, L. E. (1996). *child development*(4th Ed). Boston: Allyn and Bacon.

Crook, C. K. (1987). *Taste and olfaction*. New York: Academic Press.

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*.
New York: Basic Books.

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. New York: Bantam Books.

Gottfredson, M. & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Palo
Alto, CA : Stanford University Press.

Gottman, J. & Declaire, J. (1999). The heart of parenting: Raising an
emotionally intelligent child. *Early Childhood Research Quarterly*, 14,
575-578.

Greenberg, M. T. & Snell, J. L. (1997). *Brain development and emotional
development: The role of teaching in organizing the frontal lobe*. In
P. Salovey & D. J. Sluyter (Eds.), *Emotional development and
emotional intelligence: Educational implications*. (pp. 120-128). New

York: Basic Books.

- Leeper, R. W. (1965). *Some needed developments in the motivational theory*. In D. Levine (ed.) Nebraska Symposium on motivation.
- Lowenfield, V. (1964). *Creative and Mental Growth*. New York: The Macmillan Co.
- Mayer, J. D. & Salovey, P. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition, and Personality*, 9(3), 185–211.
- Mayer, J. D. & Salovey, P. (1996). What is emotional intelligence. In P. Salovey & D. J. Sluyter (Eds.). *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications*.(pp. 3–34) New York: Basic Books.
- Piaget, J. (1960). *The Construction of Real Child*. New York: Basic Book, INC.
- Piaget, J. (1960). *Psychology of intelligence*. Paterson, NJ: Little Field, Adams.
- Piaget, J. (1965). *The moral judgement of the child*. New York: Free Press.
- Read, H. (1956). *Education through Art*. New York: Pantheon Books.
- Weker, J. & Tees, R. (1984). Cross–language speech perception: Evidence for perceptual reorganization during the first of life. *Infant Behavior and Development*, 7, 49–63

ABSTRACT

The Effects of Art Activities Using Five Senses on Young Children's Emotional Intelligence

Kwon, Mi-hye
Major in Early Childhood Education
Dept. of Education
Graduate School of Education
Sungshin Women's University

The purpose of this study is to determine how art activities using five senses affect young children's emotional intelligence.

For this purpose, the following questions were set:

1. How do art activities using five senses affect young children's emotional intelligence?
 - 1-1). How do art activities using five senses affect young children's ability to recognize and express themselves?
 - 1-2). How do art activities using five senses affect young children's self-regulation?
 - 1-3). How do art activities using five senses affect young children's ability to recognize others?

1-4). How do art activities using the senses affect young children's ability to control others?

This study was conducted with 30 four-year-old children from two classes at S and O Day Care Centers in Gangnam-gu, Seoul: 15 children from S Day Care Center were assigned to the experimental group, and 15 from O Day Care Center to the control group.

Art activities using the senses were provided to children in the experimental group over a total of 14 sessions for seven weeks, two sessions a week, from September 9 to October 31, 2005. The activities were implemented in two sub-groups with seven or eight children.

To measure young children's emotional intelligence, this study revised and used Lee's (1997) emotional intelligence checklist. This scale is the teachers' observation scale for young children, which consists of a total of 31 questions through the first, second, and tertiary field test manufacturing process for preliminary test tools on the basis of Lee's revision and translation of the design by Mayer and Salovey (1996).

For statistical processing of data, the SAS program was used to carry out ANCOVA with the results of the pretest as covariance.

From the results, the following conclusions were drawn.

First, art activities using five senses were effective in improving young children's ability to recognize their emotion and express themselves.

Second, art activities using five senses were effective in improving young

children's self-regulation.

Third, art activities using five senses were effective in improving young children's ability to recognize others' emotional states.

Fourth, art activities using five senses were effective in improving young children's ability to control others.

To put the results together, art activities using five senses were found to have positive effects on young children's emotional intelligence.

* 부록

1. 유아 정서지능 검사도구
2. 오감을 활용한 미술활동 프로그램
3. 오감을 활용한 미술활동 사진

유아의 정서지능 검사도구

-이름:

-생년월일:

-성 별:

◆ 자기인식·표현 능력 : (이 아이는~)	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	아주 그렇다
1. 어떤 만족스러운 일을 해냈을 때 자랑스러워하거나 기뻐한다.	1	2	3	4	5
2. 걱정스러울 때 그 감정을 잘 표현한다.	1	2	3	4	5
3. 심심할 때 그 감정을 잘 표현한다.	1	2	3	4	5
4. 즐거울 때 그 감정을 잘 표현한다.	1	2	3	4	5
5. 부끄러울 때 그 감정을 잘 표현한다.	1	2	3	4	5
6. 흥분하고 있을 때 그 감정을 잘 표현한다.	1	2	3	4	5
7. 선생님이 요구하는 사항을 잘 이해하고 따른다.	1	2	3	4	5

◆ 자기조절 능력 : (이 아이는 ~)	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	아주 그렇다
8. 게임에서 졌을 때 화내지 않고 결과를 수용한다.	1	2	3	4	5
9. 게임이나 어떤 활동을 할 때 자기를 제일 먼저 시켜주지 않아도 수용할 수 있다.	1	2	3	4	5
10. 자기 순서가 될 때까지 참고 기다린다.	1	2	3	4	5
11. 놀이에서 따돌림을 당하여 혼자 놀게 되더라도 자기 감정을 적절하게 다스릴 수 있다.	1	2	3	4	5
12. 친구들이 별명을 부르거나 놀리더라도 공격적인 방법으로 대응하지 않는다.	1	2	3	4	5
13. 화가 났을 때 참을 줄 안다.	1	2	3	4	5
14. 하던 일이 잘 안되거나 실패해도 쉽게 짜증이나 신경질을 내지 않는다.	1	2	3	4	5
15. 친구들과 게임을 할 때 자기가 지고 있는 상황이더라도 규칙을 잘 지킨다.	1	2	3	4	5

◆ 타인인식 능력 : (이 아이는 ~)	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	아주 그렇다
-------------------------	-----------	-----	----------	-----	-----------

	아니다		이다		그렇다
16. 다른 사람의 표정을 보고 그 사람의 기분상태를 잘 안다.	1	2	3	4	5
17. 상대방의 말을 듣고 그 사람의 기분상태를 잘 이해한다.	1	2	3	4	5
18. 친구가 넘어져서 다쳤을 때 안타까워한다.	1	2	3	4	5
19. 친구가 다른 아이에게 장난감을 빼앗겼을 때 속상해 한다.	1	2	3	4	5
20. 애를 쓰고 있는 친구를 보면 안타까워한다.	1	2	3	4	5
21. 어떤 아이가 울고 있을 때 측은한 마음을 갖는다.	1	2	3	4	5
22. 친구가 아플 때 걱정을 해준다.	1	2	3	4	5

◆ 타인조절 능력: (이 아이는 ~)	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	아주 그렇다
23. 친한 친구를 만났을 때 반갑게 인사를 잘 한다.	1	2	3	4	5
24. 친하게 지내고 싶은 아이에게 친밀감 있게 접근한다.	1	2	3	4	5
25. 다른 친구를 자기가 하고 있는 놀이에 참여시킬 줄 안다.	1	2	3	4	5
26. 밖에서 선생님을 만났을 때 반갑게 인사를 잘 한다.	1	2	3	4	5
27. 친구에게 도움을 받았을 때 고마움을 표현할 줄 안다.	1	2	3	4	5
28. 자신의 잘못된 행동으로 선생님이 화가 나 있을 때 자신의 행동을 조심 할 줄 안다.	1	2	3	4	5
29. 친한 친구가 슬퍼하고 있을 때 위로할 줄 안다.	1	2	3	4	5
30. 자신이 잘못된 행동을 선생님이 지적했을 때 이를 잘 받아들인다.	1	2	3	4	5
31. 주변이 소란해도 개의치 않고 하던 일을 계속 한다.	1	2	3	4	5

활동명	미역을 이용한 그림 그리기
-----	----------------

활동목표	<p>*자기인식·표현능력과 자기조절능력을 기른다.</p> <p>*미역을 이용한 바닷속 풍경 그리기를 통해 촉각적 경험과 후각적 경험을 한다.</p> <p>*미역의 특성을 알아보고 이해한다.</p>		
준비물	미역, 비닐, 도화지, 크레파스		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 자기조절능력	중점감각	촉각, 후각
도입	<p>*마른미역을 보여주고 이야기 나눈다</p> <p>-무엇일까?</p> <p>*불린 미역을 보여주고 이야기 나눈다.</p> <p>-미역을 언제 먹어 본 적이 있니?</p> <p>-미역으로 만든 요리는 맛은 어떠니?</p>		
활동내용	<p>*바닥에 커다랗게 비닐을 깔고 유아들은 등글게 앉고 불린 미역을 나누어 주고 만져보고 냄새를 맡아본다.</p> <p>-불린 미역을 만져보니 느낌이 어떠니?</p> <p>-왜 그런 느낌이 들었니?</p> <p>-미역 냄새를 맡아보니 무슨 냄새가 나니?</p> <p>-냄새를 맡으니 어떤 기분이 드니?</p> <p>*유아 한 명씩 줄을 서서 양말을 벗고 맨발로 미역을 밟아본다.</p> <p>-미역 위를 걸을 때 어떤 기분이 드니?</p> <p>-미역 위에서 미끄러지지 않으려면 어떻게 하면 좋을까?</p> <p>*미역을 이용하여 바닷속 풍경그림을 자유롭게 그리도록 한다.</p>		
평가 및 주의점	<p>*그림을 교실에 전시하여 감상한다.</p> <p>*미역을 발로 밟을 때 유아가 미끄러워 넘어지지 않도록 주의한다.</p>		
활동명	국수 놀이 그림		

활동목표	<p>*자기인식·표현능력과 타인인식능력을 기른다.</p> <p>*다른 국수놀이를 통해서 촉각적 경험과 시각적 경험을 한다.</p> <p>*국수의 상태가 다양하게 변형되는 것을 안다.</p>		
준비물	<p>*잔치국수 면, 라면 2-3개, 칼국수면, 스파게티면, 뜨거운 물, 물감, 도화지</p>		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 타인인식능력	중점감각	촉각, 시각
도입	<p>*우리가 먹는 국수에 대해 수수께끼를 내어본다.</p> <p>*국수를 먹어본 경험담을 이야기 한다.</p>		
활동내용	<p>*여러 종류의 국수 포장을 유아들과 함께 뜯으면서 이야기 나눈다 -국수들의 모양은 어떻게 생겼니?</p> <p>*잔치 국수를 잘라보고 끊어보고 문지르며 탐색한다 (잔치국수 가락 하나와 여러 가락을 손으로 잘라보는 느낌이 어떤지 이야기 나눈다) -느낌이 다르니? 다르다면 어떻게 다르니?</p> <p>*여러 종류의 다른 국수들을 만져보고 탐색한다. *국수를 따뜻한 물에 담가서 불러본다. -물 속에 넣은 면이 어떻게 변했니?</p> <p>*면을 꺼내 만져보고 여러 가지 색물감을 넣어서 손으로 비벼본다 -어떤 느낌이니? 어떤 색깔로 변했니?</p> <p>*전지위에 물감으로 색이 변한 국수를 도화지에 뿌려본 -친구들과 함께 뿌려보니 어떠니? -친구들과 사이좋게 국수그림놀이를 하려면 어떻게 하면 좋을까?</p>		
평가 및 주의점	<p>*물감이 찍힌 국수놀이 그림을 감상한다.</p> <p>*국수를 불릴 때 물이 너무 뜨겁지 않도록 조심한다.</p>		

활동명	손전등 놀이
-----	--------

활동목표	<p>*자기인식·표현능력과 타인조절 능력을 기른다.</p> <p>*손전등 놀이를 통해 시각적 경험과 촉각적 경험을 한다.</p> <p>*손전등의 특성을 이해하고 조작할 줄 안다.</p>		
준비물	다양한 크기의 손전등, 셀로판지, 도화지, 물감		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 타인조절능력	중점감각	시각, 촉각
도입	<p>*여러가지 모양의 손전등에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>-손전등을 본적이 있니?</p> <p>-언제 사용해 보았니?</p>		
활동내용	<p>*창문이 없는 방으로 이동하여 조명을 차단하며 캄캄하게 한다.</p> <p>-교실이 어떻게 변했니?</p> <p>-캄캄해서 무서워하거나 우는 친구들을 어떻게 위로해주면 좋을까?</p> <p>*유아에게 손전등을 각자 나누어 주고 직접 조작하면서 빛의 이동을 빨리, 천천히, 아래로 옆으로 다양하게 이동 한다</p> <p>-빛을 보니 어떤 느낌이 드니?</p> <p>-빛을 조작하니까? 기분이 어떠니?</p> <p>*손전등에 색깔 셀로판지를 붙이고 빛을 탐색한다.</p> <p>-빛이 어떻게 변했니?</p> <p>-친구들의 빛은 어떤 색깔로 변한 것 같니?</p> <p>*손전등 놀이를 하면서 빛의 색깔을 찾아본다.</p> <p>-각각의 불빛을 보고 같은 색깔의 빛을 가진 친구들은 누구 일까?</p> <p>(같은 색깔의 유아들은 손전등을 흔들어본다.)</p> <p>-친구들은 어떤 색깔의 빛을 좋아할까?</p> <p>*교실의 불빛을 켜고 크레파스를 이용하여 빛의 이동과 느낌을 그림으로 그려본다</p>		
평가 및 주의점	<p>*그림을 교실에 전시하여 감상한다.</p> <p>*빛이 눈으로 가지 않도록 조심한다.</p>		
활동명	동물 소리 듣고 이야기 그리기		

활동목표	<p>*자기인식·표현능력과 타인인식능력을 기른다.</p> <p>*동물 소리 듣기를 통해 청각적 경험과 시각적 경험을 한다.</p> <p>*이야기 과정을 통해 어휘를 확장하고 표현력을 기른다.</p>		
준비물	카세트, 음악테이프, 도화지, 크레파스		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 타인인식능력	중점감각	청각, 촉각
도입	<p>*여러 동물들이 등장하는 ‘브레멘 음악대’ 동화책을 읽어준다.</p> <p>*좋아하는 동물들에 대해 이야기를 나누다.</p>		
활동내용	<p>*각 동물 소리들을 순서대로 듣는다. (말 울음소리, 강아지 소리, 고양이 소리, 원숭이 소리)</p> <p>- ()는 무슨 소리일까? 소리를 들으니 어떤 느낌이 드니?</p> <p>- ()는 어떤 모습을 하고 있을까? (동물들의 모습들을 순서대로 물어본다.)</p> <p>- 다른 동물들 소리와 어떻게 다르니?</p> <p>- ()동물 소리는 언제 들으면 좋을 것 같니?</p> <p>*동물 소리들을 듣고 상황을 이야기한다. (동물들이 무슨 이야기를 했는지? 어떤 일이 일어났는지?)</p> <p>동물들의 마음은 어떠했는지 이야기를 꾸며서 발표한다.</p> <p>- 친구들이 만든 이야기를 들으니 어떤 느낌이 드니?</p> <p>*그림으로 자유롭게 표현하여 그릴 수 있도록 한다.</p>		
평가 및 주의점	<p>*다른 친구들의 그림을 감상한다.</p> <p>*그림 그리기 시간을 충분히 제공하며 그리기가 어색한 아동도 자연스럽게 참여할 수 있도록 한다.</p>		
활동명	헤어젤을 이용해 손가락 그림 그리기		

활동목표	<p>*자기인식·표현능력과 자기조절능력을 기른다.</p> <p>*헤어젤 놀이를 통해 촉각적 경험과 시각적 경험을 한다.</p> <p>*소근육 발달과 눈과 손의 협응을 도운다.</p>		
준비물	헤어젤, 지퍼백, OHP필름		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 자기조절능력	중점감각	촉각, 시각
도입	<p>*헤어젤에 대해 이야기 나눈다.</p> <p>-본 적이 있니?</p> <p>-언제 사용한 적이 있니?</p>		
활동내용	<p>*헤어젤을 손바닥에 묻혀 만져보고 비벼보고 탐색한다.</p> <p>-헤어젤의 느낌이 어떠니? (물휴지를 이용하여 닦는다)</p> <p>-만져보니 기분이 어떠니?</p> <p>*커다란 지퍼백에 헤어젤을 덜어서 넣고 자기가 좋아하는 물감을 넣어서 물감이 섞이는 것을 관찰한다.</p> <p>-헤어젤 속에 물감이 어떻게 변했니?</p> <p>*헤어젤을 이용하여 손가락으로 그림을 그린다.</p> <p>-손가락으로 그리는 느낌이 어떠니?</p> <p>-기분이 어떠니?</p> <p>*헤어젤을 이용해 손가락 그림을 자유롭게 그려본다. (새는 경우는 선생님께 말하여 다시 작업을 할 수 있도록 참고 기다린다.)</p>		
평가 및 주의점	<p>*헤어젤을 이용한 손가락 그림을 감상한다.</p> <p>*지퍼백에 헤어젤이 새어 나오지 않도록 테이프를 붙여준다.</p>		
활동명	야채의 조각을 이용한 연상그림		

활동목표	<p>*자기인식·표현능력 자기조절능력을 기른다.</p> <p>*야채의 조각을 이용한 연상그림을 통해 시각적 경험과 후각적 경험을 한다.</p> <p>*야채들의 재료의 특성을 알고 관찰한다</p>		
준비물	미나리, 숙주나물, 고사리, 콩나물, 무우청등.		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 자기조절능력	중점감각	시각, 후각
도입	<p>*야채들에 대해 경험을 이야기 나눈다.</p> <p>-본 적이 있니? 먹어본 적이 있니?</p>		
활동내용	<p>*책상 위에 접시를 올려놓고 야채를 한 가지씩 담아서 탐색한다(미나리, 숙주나물, 고사리, 콩나물, 고구마순)</p> <p>- ()는 어떻게 생겼니? - 직접 만져보니 느낌이 어떠니?</p> <p>- ()의 냄새를 맡으니 어떤 냄새일까?</p> <p>- (냄새를 싫어하는 유아들이 종종 있다) 냄새 때문에 기분이 좋지 않으면 어떻게 하면 기분이 좋아질까?</p> <p>*야채의 조각을 이용하여 그리는 활동에 대해 설명한다.</p> <p>(각 야채는 다듬어 여러 길이의 야채조각을 준비한다)</p> <p>- 재료를 친구들이 많이 사용하여 부족하면 어떻게 할까?</p> <p>(선을 자유롭게 움직일 수 있는 무우청, 고사리를 선호하는 경우가 있다)</p> <p>- 야채들이 부족하면 선생님께 이야기하여 기다리도록 한다.</p> <p>*야채조각을 이용하여 연상그림을 그린 것을 유아들이 좋아하는 색의 락카로 뿌려주고 젓가락을 이용해 떼어낸다.</p> <p>*떼어낸 그림을 보니 어떻게 변했는지 감상한다.</p>		
평가 및 주의점	<p>*떼어낸 그림을 보니 어떻게 변했는지 감상한다.</p> <p>*락카를 뿌릴 때 야외로 나가거나 교사가 직접 뿌린다.</p>		
활동명	면도용 크림을 이용한 그림 그리기		

활동목표	<p>*타인인식능력과 타인조절능력을 기른다.</p> <p>*면도용 크림을 이용하여 촉각적 경험과 시각적 경험을 한다.</p> <p>*면도형 크림의 특성을 알고 색의 변화에 대해 관심을 갖는다.</p>		
준비물	면도용 크림, 비닐, 물감, 플라스틱 접시		
정서지능 구성요소	타인인식능력, 타인조절 능력	중점감각	촉각, 후각
도입	<p>*유아들과 면도용 크림의 경험을 이야기 나눈다.</p> <p>-면도용 크림을 본 적이 있니?</p> <p>-면도용 크림은 언제 사용하는 걸까?</p>		
활동내용	<p>*책상 위에 비닐을 깔아주고 면도용 크림을 자유롭게 탐색한다.</p> <p>-면도용 크림을 만져보니 어떤 느낌이 드니? 어떤 냄새가 나니?</p> <p>*두 명씩 짝을 지어서 얼굴에 면도크림을 발라주며 만져준다.</p> <p>-친구의 얼굴이 어떻게 보이니?</p> <p>(발라주는 과정에 장난으로 인해 화가난 친구가 있다면?)</p> <p>-친구에게 어떻게 할까? 어떤 말을 해야 할까?</p> <p>-면도크림을 바른 친구의 기분이 어떨까?</p> <p>(서로의 모습을 보며 이야기 나눈 후 물휴지로 닦아준다.)</p> <p>-친구에게 도움을 받으면 어떻게 말하면 좋을까?</p> <p>*플라스틱 접시 위에 면도크림을 짜주고 좋아하는 물감을 넣어 색이 변화하는 과정을 탐색한다.</p> <p>-물감이 어떻게 변했니?</p> <p>-면도크림의 색깔을 보니 어떤 느낌이 드니?</p> <p>*도화지 위에 면도하는 모습(아빠, 친구, 나)등을 손가락을 이용하여 자유롭게 그려본다.</p>		
평가 및 주의점	*그림을 자유롭게 감상한다.		
활동명	미꾸라지 그림 그리기		

활동목표	<p>*자기인식표현 능력과 자기조절능력을 기른다.</p> <p>*미꾸라지를 탐색하며 촉각적 경험과 시각적 경험을 한다.</p> <p>*미꾸라지 관찰을 통해 생물의 소중함을 안다.</p>		
준비물	미꾸라지, 투명컵, 크레파스, 물감, 도화지		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 타인인식능력	중점감각	촉각, 시각
도입	<p>*미꾸라지에 대해 수수께끼를 내며 이야기 나눈다.</p> <p>-미꾸라지를 본적이 있니?</p> <p>-미꾸라지를 잡은 적이 있니?</p> <p>-미꾸라지는 어디서 살까?</p>		
활동내용	<p>*투명한 커다란 통이나 아기욕조에 미꾸라지들을 담아서 보여준다.</p> <p>-미꾸라지가 어떻게 생겼니?</p> <p>-어떻게 움직이니?</p> <p>*투명컵을 사용하여 통에 있는 미꾸라지를 담아서 각자가 만져 보고 관찰한다.</p> <p>-만져본 느낌이 어떠니?</p> <p>-미꾸라지를 만져보니 기분이 어떤 것 같니?</p> <p>-너무 세게 만지거나 자꾸 만지면 미꾸라지는 어떻게 될 것 같니?</p> <p>-미꾸라지가 교실바닥으로 떨어지면 누구에게 도움을 청하면 좋을까? (미꾸라지는 힘이 매우 세며 잘 움직여서 각자 컵에 관찰하다가 교실바닥으로 떨어지는 경우가 종종 있다.)</p> <p>*크레파스를 이용하여 미꾸라지 그림을 자유롭게 그린다.</p>		
평가 및 주의점	<p>*미꾸라지 그림을 감상한다.</p> <p>*미꾸라지를 어떻게 할 것인가 이야기를 나누고 교실에서 관찰하며 기르거나 집에 몇 마리씩 가져가도록 한다. (어떤 유아들은 무섭다고 하지만 금새 미꾸라지와 친하게 된다.)</p>		
활동명	벌들의 여행 음악을 듣고 그리기		

활동목표	<p>*자기인식·표현 능력과 타인인식능력을 기른다.</p> <p>*별들의 여행 음악을 듣고 청각적 경험과 시각적 경험을 한다.,</p> <p>*음악을 듣고 느낌을 이야기함으로써 상상력과 창의력을 기른다.</p>		
준비물	카세트, 음악테이프, 도화지, 크레파스		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 타인인식능력	중점감각	청각, 시각
도입	<p>*유아들은 교사를 중심으로 반원 형태로 모여 앉는다.</p> <p>*음악을 처음부터 끝까지 감상한다.</p>		
활동내용	<p>*음악을 들은 후, 느껴지는 정서에 대해 이야기 나눈다.</p> <p>-음악을 들으니 어떤 느낌이 드니?</p> <p>-별들이 어떤 모습을 하고 있는 것 같니?</p> <p>-별들의 여행 음악을 언제 들으면 좋을 것 같니?</p> <p>*음악을 들으면서, 그림으로 표현해 볼 수 있도록 한다.</p> <p>-이 음악의 느낌을 그림으로 표현해 볼까?</p> <p>*다른 유아들의 그림을 살펴보면서 같은 음악을 듣더라도 다르게 표현할 수 있음을 이야기해 본다.</p> <p>-()는 왜 그렇게 그렸는지 친구들에게 이야기해 줄 수 있니?</p> <p>-음악을 듣고 ()는 왜 이런 그림을 그렸는지 우리가 알아맞혀 볼까?</p> <p>*어떤 느낌의 그림인지 이야기 해보도록 한다.</p> <p>-별들의 마음은 어떠했을까?</p> <p>(상황에 맞추어 그림을 보며 이야기 나눈다.)</p>		
평가 및 주의점	<p>*다른 친구의 그림을 감상한다.</p> <p>*그림을 말로써 표현하는 것을 부담스러워하는 아동의 경우, 이야기를 강요하지 않도록 한다.</p>		
활동명	과일즙으로 손수건 염색하기		

활동목표	<p>*자기인식·표현능력과 자기조절능력 기른다.</p> <p>*과일즙 그림을 통해 미각적 경험과 시각적 경험을 한다.</p> <p>*과일의 특성을 알고 과일색을 통해 색의 개념을 익힌다.</p>		
준비물	여러 가지 과일, 믹서기, 물감, 손수건 크기의 광목천		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 자기조절 능력	중점감각	미각, 시각
도입	<p>*여러 가지의 과일을 소개한다. (포도, 딸기, 키위, 오렌지, 홍시)</p> <p>-본 적이 있니? -언제 먹어보았니?</p>		
활동내용	<p>*여러가지 과일을 직접 만져본다.(포도, 딸기, 키위, 오렌지, 홍시)</p> <p>-만져보니 느낌이 어떠니?</p> <p>*여러가지 과일조각을 순서대로 약간씩 먹어본다.</p> <p>- ()을 먹어보니 맛이 어떠니?</p> <p>*여러가지 과일을(포도, 딸기, 키위, 오렌지, 홍시) 믹서기를 이용하여 갈아서 유아들에게 보여준다.</p> <p>- ()은 어떤 색깔로 변할까? 믹서기로 통해 과일이 갈아지는 것을 관찰 후 ()는 어떤 색깔로 변했니?</p> <p>(과일즙 색깔을 통해 맛의 느낌을 이야기 나눈다.)</p> <p>*과일즙이라 옷에 묻히지 않도록 주의하며 묻었을 경우 친구에게 화내지 말고 선생님께 이야기하여 기다린다.</p> <p>*유성매직으로 간단한 그림을 그리고 붓을 이용하여 여러 가지 과일즙으로 색칠하여 염색한다.</p> <p>-무엇을 그렸니? -손수건이 완성되니 기분이 어떠니?</p> <p>-손수건을 어떻게 사용할거니?</p>		
평가 및 주의점	<p>*손수건을 교실에 전시하고 잘 말린다.</p> <p>*투명한 믹서기로 이용하여 유아가 직접 갈아지는 것을 관찰하도록 한다.</p>		

활동명	두부로 여러가지 모양 만들기		
활동목표	<p>*타인인식능력과 타인조절능력을 기른다.</p> <p>*두부로 여러가지 모양 만들기를 통해 미각적 경험과 촉각적 경험을 한다.</p> <p>*모양들을 이용하여 두부가 다양하게 변형됨을 안다.</p>		
준비물	*두부, 빵칼, 모양틀(푸딩 먹고 난 용기, 점토놀이틀), 비닐팩, 접시		
정서지능 구성요소	타인인식능력, 타인조절능력	중점감각	미각, 촉각
도입	<p>*두부를 먹어본 경험을 이야기 한다.</p> <p>*두부의 물기를 제거한다.</p>		
활동내용	<p>*책상에 비닐을 깔고 두부를 손가락으로 만져보며 탐색한다.</p> <p>-두부를 손가락으로 만져보니 느낌이 어떠니?</p> <p>*다른 두부 반모를 나누어 주고 약간 맛을 보게 하고 빵 칼로 자르고 찢어본다.</p> <p>-두부를 먹어보니 어떤 맛이니?</p> <p>-빵칼로 찢어보니 어떤 느낌이나 기분이 드니?</p> <p>-엄마가 요리하는 것처럼 두부를 자를 수 있을까?</p> <p>-엄마처럼 두부를 자르려면 어떻게 해야 할까?</p> <p>-요리를 할 때 엄마를 어떻게 하면 도와드릴 수 있을까?</p> <p>*두부들을 모두 접시에 넣고 양손으로 으깨거나 주무르게 한다.</p> <p>*두부를 모양틀에 담고 툇툇 쳐서 모양틀 속에서 빠지도록 한다.</p> <p>-두부가 어떤 모양으로 변했니? -두부의 모양이 마음에 드니?</p> <p>*모양들이 잘 빠지지 않거나 모양이 흩어지는 친구들을 도와 준다.</p> <p>-모양들이 잘 빠지지 않은 친구들은 어떤 기분이 들었을까?</p> <p>-너라면 어떻게 하겠니?</p> <p>*여러가지 모양틀을 골고루 사용하도록 교사가 돕는다.</p>		
평가 및 주의점	<p>*모양틀 두부를 접시에 예쁘게 담고 모양을 꾸며 본다.</p> <p>*다른 친구들의 여러 가지 모양틀 두부를 감상한다</p>		

활동명	팝콘나무 꾸미기		
활동목표	<p>*자기인식·표현능력과 자기조절능력을 기른다.</p> <p>*팝콘으로 나무꾸미기 활동을 통해 미각적 경험과 시각적 경험을 한다.</p> <p>*활동을 통해 눈과 손의 협응과 색의 개념을 익힌다.</p>		
준비물	팝콘(옥수수알맹이), 냄비, 물감, 도화지, 크레파스, 오공본드		
정서지능 구성요소	자기인식·표현능력, 자기조절능력	중점감각	미각, 시각
도입	<p>*팝콘을 튀기며 유아들과 함께 관찰한다.</p> <p>-팝콘이 튀겨지는 모습을 보니 어떠니?</p> <p>-팝콘을 언제 먹었니? -팝콘을 먹어본 적이 있니?</p> <p>*팝콘튀기는 소리를 잘 들어보게 한다.</p> <p>-어디서 이런 비슷한 소리를 들은 적이 있니?</p>		
활동내용	<p>*책상 위에 팝콘을 담아서 유아들이 직접 먹어보고 맛을 느껴본다.</p> <p>-팝콘을 먹어보니 맛이 어떠니?</p> <p>*팝콘의 냄새를 맡아보고 만져본다.</p> <p>(팝콘이 타서 좋지 않은 냄새가 나서 기분이 나쁜 경험일 경우)</p> <p>-어떻게 하면 좋은 기분이나 즐거운 기분으로 바꿀 수 있을까?</p> <p>-팝콘을 만져보니 어떤 느낌이 드니?</p> <p>*여러 종류의 과일 나무그림들을 보여주고 먹어본 이야기 한다 (포도나무, 사과나무, 귤나무, 배나무, 바나나 나무)</p> <p>-()가 좋아하는 과일은 어떤 거니? 싫어하는 과일도 있니?</p> <p>-어떻게 하면 맛있고 즐겁게 과일을 먹을까?</p> <p>*팝콘에다 색물감을 섞어서 변화하는 과정을 관찰한다.</p> <p>-팝콘이 어떤 색깔로 변했니? 어떤 느낌이 드니?</p> <p>*과일나무를 크레파스로 그려보고 색팝콘으로 과일 나무를 자유롭게 꾸며본다.</p>		
평가 및 주의점	*자기가 좋아하는 과일나무를 감상한다.		

활동명	튀밥으로 모양 꾸미기		
활동목표	*자기인식·표현능력과 타인인식능력을 기른다. *튀밥 모양꾸미기 활동을 통해 후각적 경험과 촉각적 경험을 한다 *튀밥 모양꾸미기 활동을 통해 눈과 손의 협응을 기른다..		
준비물	튀밥(여러 가지 모양), 여러 가지 모양의 그릇, 도화지, 목공본드		
정서지능 구성요소	자기인식(표현)능력, 타인인식능력	중점감각	미각, 촉각
도입	*튀밥에 대해 경험을 이야기 한다. -튀밥을 본적이 있니? -튀밥을 먹은 적이 있니		
활동내용	*커다란 상자나 통에 여러 가지 모양의 튀밥을 담아서 탐색한다. (시식해 본다) -튀밥을 먹어보니 무슨 맛인 것 같니? -튀밥을 만져보니 어떤 느낌이 드니? *커다란 비닐위에 유아들 2~3명이 함께 튀밥 위를 걸어가고 밟아 보게 한다. (미끄러지 않도록 조심한다) -밟아보니 느낌이 어떠니? -친구와 함께 하니 기분이 어떠니? -친구가 넘어지면 어떻게 말하는 것이 좋을까? *튀밥을 머리위로 뿌려보고 소꿉놀이 세트로 이용하여 튀밥을 담아보며 놀이한다. (소꿉놀이 세트로 인해 다툼이 생기지 않도록 한다) -머리 위로 뿌려보니 어떤 느낌이드니? -친구와 함께 즐겁고 사이좋게 하려면 어떻게 해야 할까? *색도화지 위에 튀밥을 이용하여 자유롭게 붙이며 꾸며본다.		
평가 및 주의점	*그림을 감상한다. *친구에게 던지거나 코나 귀에 들어가지 않도록 주의한다		

활동명	동물 발자국 물감찍기		
활동목표	*타인인식능력과 타인조절능력을 기른다. *동물발자국 찍기 활동을 통해 시각적 경험과 촉각적 경험을 한다. *물감찍기활동을 통해 판화의 기법을 안다..		
준비물	동물 발바닥 모양틀, 물감, 전지, 그림자료, 로울로, 크레파스		
정서지능 구성요소	타인인식능력, 타인조절능력	중점감각	시각, 촉각
도입	*사람의 발바닥과 동물들의 발바닥을 그림책을 통해 소개한다. -사람의 발바닥은 어떻게 생겼을까? -(새, 강아지, 말, 공룡)의 발바닥은 어떤 모양일까?		
활동내용	*양말을 벗고 둘러앉아 각자 발바닥을 만져보며 탐색한다 -발바닥이 어떻게 생겼니? -발바닥을 만져보니 느낌이 어떠니? -친구들의 발바닥을 만져보니 어떤 느낌이 드니? -발바닥을 만져볼 때 친구의 마음이 어떤 것 같니? *발바닥을 너무 세게 만지거나 장난을 하여 친구의 기분이 상하지 않도록 이야기 나눈다. *로울로를 이용해 발바닥에 물감을 묻혀 전지에 발바닥 찍기 활동을 한다. -친구와 함께 발바닥 모양 찍기를 하니 기분이 어떠니? *여러 동물모양의(새, 강아지, 말, 공룡) 발바닥 모양틀을 신고 로울로를 이용해 물감을 묻혀 발바닥 찍기 활동을 한다. -동물들의 발바닥 모양들을 보니 어떤 느낌이 드니? *물감이 어느 정도 마르면 동물들의 발바닥으로 숲 속 풍경을 자유롭게 꾸며준다.		
평가 및 주의점	*활동을 하면서 느꼈던 어려움이 있었는지 이야기해본다 *어려움이 있었으면 문제들을 어떻게 해결해야 할지 의논 한다		

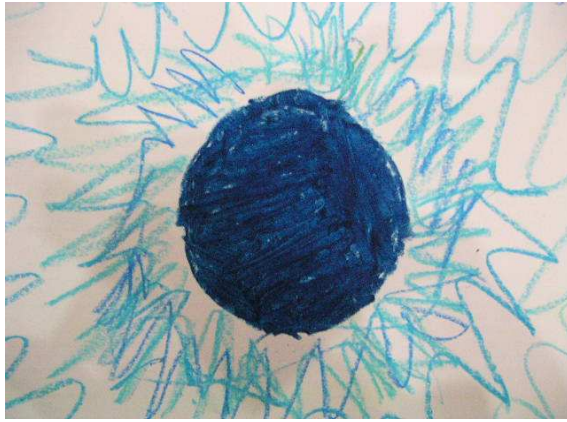
<미역을 이용하여 그림그리기>



<여러 가지 국수 놀이 그림>



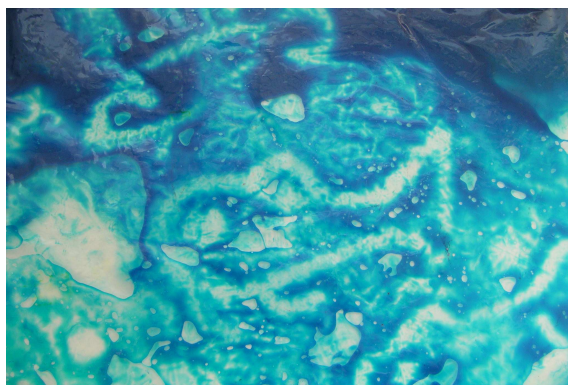
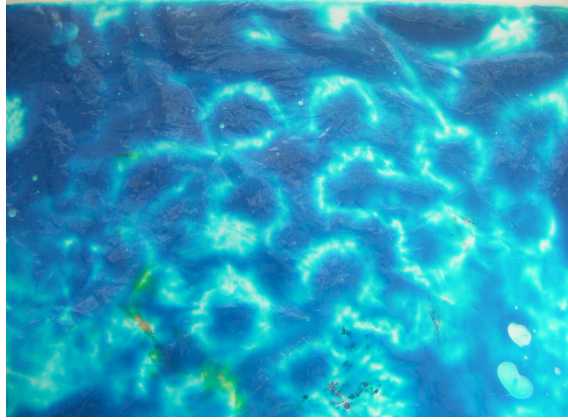
<손전등 놀이>



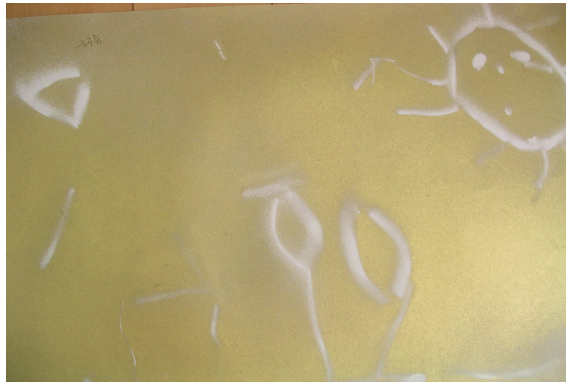
<동물소리 듣고 이야기 그리기>



<헤어젤 이용 그림 그리기>



<야채 조각을 이용한 연상그림>



<면도형 크림이용 그림 그리기>



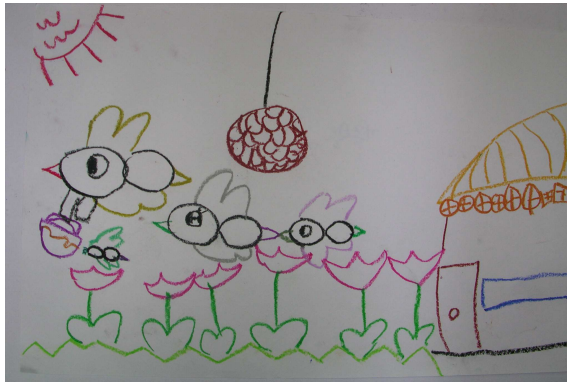
<미꾸라지 그림 그리기>



<튀밥으로 모양 꾸미기>



<벌들의 여행 음악 듣고 그리기>



<과일즙으로 손수건 염색하기>



<두부로 동물 모양 만들기>



<팝콘 나무 꾸미기>



<동물 발자국 물감 찍기>

