



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

권 경 숙 교수지도
석사학위 청구논문

유아가 참여하는 교실환경 구성이
유아의 대인문제해결력 및
창의적 인성에 미치는 영향

2016

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

장 윤 희

유아가 참여하는 교실환경 구성이
유아의 대인문제해결력 및
창의적 인성에 미치는 영향

권 경 숙 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2015년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

장 윤 희

인 준 서

장윤희의 석사학위 논문으로 인준함.

2015년 11월

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인 문제해결력과 창의적 인성에 어떤 영향을 미치는지 살펴봄으로써 교실환경이 보다 더 유아들의 흥미에 맞는 공간으로 구성하는데 필요한 기초자료를 제공하고자 하는 목적에서 이루어졌다. 이를 위해 설정된 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 문제해결력에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향은 어떠한가?

본 연구는 서울시 Y구에 위치한 국공립 어린이집에 재원중인 만 5세 유아 40명을 대상으로 실시하였으며, A반 22명은 실험집단으로 B반 22명을 비교집단으로 정하였다. 연구 절차는 실험처치를 위한 활동 계획, 예비검사, 사전검사, 실험처치, 사후검사 순으로 진행되었으며, 실험집단 유아들은 16주 동안 14회에 걸쳐 7~8명씩 소그룹으로 유아가 참여하는 교실환경 구성을 실시하였고 비교집단 유아들은 기존의 수업을 수행하였다.

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향을 알아보기 위한 검사 도구는 Spivack(1976)의 대인간 인지 문제 해결력 검사(ICPS)를 토대로 박찬옥(1987)이 제작한 대인문제해결력 검사를 사용하였다. 창의적 인성 검사는 Rimm(1983)의 PRIDE를 참고하여 이영, 김수연, 신혜원(2002)이 제작한 '유아용 창의적 행동특성 검사(RSCCP)'를 보완하여 사용한

조현정(2010)의 도구를 사용하였다.

수집된 자료의 분석은 사전검사의 결과를 공변인으로 하고 사후검사의 결과를 종속변인으로 하는 공분산 분석(ANCOVA)를 실시하였다.

이를 통해 나타난 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 유아가 참여하여 교실환경을 구성에 참여한 실험집단이 비교집단보다 대인문제해결력 증진에서 유의미한 변화를 보였다. 즉, 유아가 참여하는 교실환경 구성을 경험한 실험집단이 비교집단에 비해 사후검사 점수 평균에 있어서 더 높은 점수를 나타냈으며, 대인문제해결력의 하위변인인 대인해결 사고, 결과예측 사고, 원인적 사고, 수단목적 사고 점수도 유의하게 향상된 것으로 나타났다. 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제 해결력에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다.

둘째, 유아가 참여하는 교실환경 구성을 실시한 실험집단이 비교집단보다 창의적 인성에서 유의미한 변화를 보였다. 즉, 유아가 참여하는 교실환경 구성을 경험한 실험집단이 비교집단에 비해 사후검사 점수 평균에 있어서 더 높은 점수를 나타냈으며, 창의적 인성의 하위변인인 독특성-호기심, 개방성-유머, 상상력-놀이, 독립성-몰두 점수도 유의하게 향상된 것으로 나타났다. 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	6
3. 용어정의	6
II. 이론적 배경	8
1. 유아가 참여하는 교실환경 구성	8
2. 대인문제해결력	13
3. 창의적 인성	18
III. 연구방법	24
1. 연구대상	24
2. 연구도구	24
3. 연구절차	29
4. 자료분석	39
IV. 연구결과	40
1. 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향	40

2. 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향	45
V. 논의 및 결론	51
1. 요약 및 논의	51
2. 결론 및 제언	56

참고문헌

ABSTRACT

부록

표 목 차

<표 1> 연구대상 유아의 성별 및 월령	24
<표 2> 대인문제 해결력 문항수와 내용	25
<표 3> 대인문제해결력 검사의 하위요인별 검사의 구성내용	26
<표 4> 창의적 인성 하위요인별 문항 구성	28
<표 5> 유아가 참여하는 교실환경 구성 목록	33
<표 6> 유아가 참여하는 교실환경 구성 수업계획안	35
<표 7> 실험집단과 비교집단의 하루 일과	38
<표 8> 대인문제 해결력에 따른 집단간 사전검사 t검증	40
<표 9> 대인문제해결력 전체에 대한 공변량 분석	41
<표 10> 대안적 해결사고에 따른 집단 간 공변량 분석	42
<표 11> 결과예측 사고에 따른 집단 간 공변량 분석	43
<표 12> 원인적 사고에 따른 집단 간 공변량분석	44
<표 13> 수단목적 사고에 따른 집단 간 공변량 분석	44
<표 14> 창의적 인성에 따른 집단 간 사전검사 t검증	45
<표 15> 실험-비교집단 간 창의적 인성 전체에 대한 공변량 분석	46
<표 16> 독특성 호기심에 따른 집단 간 공변량 분석	47
<표 17> 개방성 유머에 따른 집단 간 공변량 분석	48
<표 18> 상상력 놀이성에 따른 집단 간 공변량 분석.....	49
<표 19> 독립성 몰두에 따른 집단 간 공변량 분석	49

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

유아기는 성장과 발달이 가장 빠르게 이루어지는 시기로 신체·사회·정서·언어·인지 등의 다양한 영역에서 역동적이며 급속한 발달을 보인다. 이 시기의 유아는 가정 및 환경과의 친밀한 상호작용을 통해 다양한 인지·사회적 놀이행동과 적극적이며 자발적인 학습이 이루어 질 수 있다. 여기서 말하는 환경이란 전통적으로 사회적 교류 혹은 상호작용이 일어나는 장소 또는 배경을 의미하며(Wohlwill, 1983; 신동희, 류진순, 2006), 유아는 주어진 환경에서 놀이를 통해 외부세계를 탐구하며 그들의 생각과 느낌을 표현하고, 다른 사람의 사고나 감정을 이해할 뿐 아니라 서로 나누고 도움을 주고 받는 사회적 기술을 습득할 수 있다(조경희, 신동주, 1999; 재인용). 또한 유아는 놀이를 통해 환경을 탐험하고 새로운 정보를 수집하여 지식을 구성하며 상상력과 창조적 방법을 습득하여 문제를 해결하려고 하고 사회적 능력을 획득하게 된다(Johnson, Christi, & Wardle, 2005; 유희정, 2009, 재인용).

따라서 환경은 유아들에게 교육적으로 영향을 미치는 수많은 체계들 중 하나로 보아야 하며, 유아들의 바람직한 성장을 지원하기 위해서는 최적의 교육환경을 구성하고 제공하는 것이 중요하다.

Dewey는 진정한 환경은 사람을 달라지게 하는 원인이 되는 것으로 아동의 본성에 맞게 학습 자료를 제시함으로써 교육적 환경을 만들어주어야 하며, 교육환경은 교육활동을 위해 직접적으로 제시되는 실체가 아니라 교육활동을 위해 간접적으로 제공되는 맥락 전체라고 하였다(정해일, 2010). 또한 질적으로 우수한 교육환경의 아동들은 그렇지 못한 환경의 아동들보다

진보된 의사소통 기술 및 언어능력을 보일 뿐 만 아니라 긍정적인 사회적 행동 및 과업지향적인 태도를 보이는 것으로 나타나(Sanoff, 1995; 황연숙, 박희진, 1998, 재인용) 성장기 아동에게 질적으로 우수한 환경이 얼마나 중요한지를 보여주고 있다.

특히, 주변 세계의 탐색을 통해 성장하는 유아들에게 교실환경은 놀이의 터전이고, 삶이라고 할 수 있다. 따라서 유아교육 환경은 연결과 열림으로 공간을 오가는 소통의 매개체가 되어야하며 이를 통해 유아 스스로 환경의 주체가 되어 삶의 흐름에 방해하지 않는 그들의 생각과 느낌의 흐름이 이어지는 환경이어야 한다(권미량, 2010). 유치원 교육환경은 아동의 성장발달을 촉진시키고 생활경험을 풍부하게 하는 인적·물적인 구성이 조직적이고 합리적으로 잘 조화되어 있어야 성장발달의 결정적 시기인 유아기에 최적의 발달을 도울 수 있을 뿐만 아니라 최초의 교육경험을 갖는 아동의 태도와 느낌에 적절한 감정을 갖도록 뒷받침 할 수 있어야 한다(황연숙, 박희진, 1998).

유아들이 대부분의 시간을 보내는 교실은 교육기관의 가장 중요한 교육 공간이며 유아들에게 절대적인 환경으로 작용할 수 있는 공간이다. 따라서 교실환경은 영유아의 성장발달을 위한 공간으로서 집과 같은 안락하고 편안한 분위기를 제공하면서 동시에 창의적적이고 건강한 능력을 기를 수 있는 교육적 환경을 제공하여 영유아의 신체적·정신적·심리적·인지적 발달특성이나 행동특성을 종합적으로 고려하여 계획되어야 한다(강옥환, 이기현, 2000). 또한 자발적이고 능동적 학습이 이루어 질 수 있도록 구성이 되어야 하며 유아의 여러 가지 경험이나 활동을 위한 적절한 환경을 줄 수 있는 시설 및 기구들을 고려하여 구성되어야 한다.

Day와 Drake(1993)는 교실환경 안에서의 경험이 개별유아의 흥미와 선행 경험들, 혹은 지식, 성숙수준, 학습형태에 따라 달라질 수 있으므로 개방된

단순한 공간보다 개별적인 활동, 소집단 활동을 할 수 있는 공간을 마련해 줄 필요가 있다고 하였다(유희정, 2009; 재인용).

이와 같은 교실환경의 중요성에 힘입어 그와 관련된 연구들이 이루어졌다. 즉, 유치원의 물리적 환경 변인이 유아의 사회 정서능력 향상에 미치는 효과를 검증하거나 놀이 행동을 탐색한 연구(신동주, 류진순, 2006; 유구중, 심우경, 2014)와 실내의 공간구성 및 실내 안전, 위생과 관련된 연구(김영애, 최목화, 변혜령, 2011; 서정만, 2004; 이종숙, 최영식, 2011; 정영희, 이정덕, 2007; 최은진, 한혜련, 2008)가 이루어졌다. 또한 교실문화 탐색을 통해 환경의 중요성을 강조하거나(임부연, 김성숙, 2010) 생태유아교육프로그램과 발도로프 유아교육기관의 환경을 탐색한 연구들(윤선영, 2011; 하정연, 2004)도 이루어져 유치원의 실내외 환경의 중요성과 의미를 고찰하였다.

그러나 교육기관의 공간은 다양한 이미지와 의미를 가지고 있어 아동중심과 발달에 적합한 공간구성은 하나의 전통적인 원리로만 이루어질 수 없으며 유아들의 소통이 가능한 장소로서 의미 있는 교실 공간으로 재해석되어야 한다(권선영, 정지현, 김경은, 2013). 더구나 유아는 자신을 둘러싼 물리적 환경에 대해 자신의 경험을 바탕으로 바라보기 때문에 성인·교사의 시각과는 다른 관점으로 자아-세계관을 형성한다(Langeveld, 1982). 이러한 관점에서 볼 때, 교실 환경은 유아와 교사가 함께 참여하는 장소로 인식하여야 하며 유아들이 자신이 원하는 선택을 효과적으로 반영하여 환경을 조성할 필요가 있다. 즉, 유아들이 교사의 주관적인 생각으로 구성된 환경에서 활동하는 것이 아니라 유아가 주체가 되어 그들의 실제적인 요구가 반영되어 구성된 흥미영역에서 활동해야 한다는 것이다(유희정, 2009). 유아의 인지발달에 있어서 사회문화적 환경을 중시한 Vygotsky는 단순히 아동의 개별 문제 해결 능력에만 초점을 둔 과제보다는 교사나 유능한 또래와의 협력을 통해 아동이 성취할 수 있는 정도를 보는 것으로 학습자의 능력을 파악해야하며

가장 효과적인 학습은 성인이 아동의 잠재적인 수행 수준을 함께 끌어올 때 이루어진다고 주장하였다(Vygotsky,1978; 김현정, 2001, 재인용) 따라서 교사, 유아, 또래 모두가 주체자가 되어 교실 환경을 구성하는 경험은 의미가 있을 것으로 생각되나 이를 탐색한 연구는 미비하다.

유아는 다양한 환경 속에서 여러 가지 상황에 대처해야 할 능력과 소양을 필요로 하게 되는데, 사회생활 속에는 항상 평화만 존재하지는 않으며 여러 사람들과의 관계 속에서 갈등이나 문제가 발생되기도 한다. 대인관계에서 발생하는 갈등이나 문제를 해결하는 것은 대인관계의 시작이나 유지에 있어서 중요한 사회적 능력이다(김영옥, 오숙현, 임영숙, 정경자(2010)). 대인문제 해결사고는 유아들이 당면하는 현실적 적응에 영향을 미치고 있으며 유아들이 타인과의 관계 속에서 타인을 인식하고 더 나아가 타인의 행동에 대한 문제를 예측하여 대처해 나감으로서 대인문제를 해결해 나가는데 매우 중요하다(이호숙, 1992). 따라서 유아들에게 있어서 교육환경은 사회적 상호작용을 통해 문제를 해결해 나가며 사회적인 존재로 자라날 수 있도록 하는데 중요한 역할을 한다.

다양한 환경에서 발생하는 문제들을 인식하고 해결해 나가는 과정은 대인문제해결력 뿐만 아니라 창의적 인성에도 영향을 미친다. 왜냐하면 창의적 인성은 유아 개인의 특성과 부모의 요인과 같은 외부 환경적 요인이 서로 복합적으로 상호작용을 하며 발달할 가능성이 높다(Csikszentmihalyi, 1996; Eysenckm 1997; Gardener,193; Selby, shaw, & Houtz,2005; 이아름, 2014; 재인용). 유아들이 생활 주변에서 다양한 문제 상황에 직면하게 되면서 스스로 다양한 방법으로 해결을 시도할 수 있는 기회를 갖게 될 때, 의사결정력과 능동적이고 창의적적인 문제해결 기능을 발휘할 수 있다(박찬옥, 황소영, 나혜선, 2011).

Sternberg(1995)은 사람은 창의적으로 생각하는데 필요한 모든 내재적 요

인을 가지고 있지만 어떤 환경적 지원 없이는 사람이 지닌 창의적 인성은 결코 발현되지 않는다고 하였다. 이는 창의적 인성 발달에 영향을 미치는 요인 중 환경의 중요성을 강조하는 것으로써, 유아의 창의적 인성 발달을 위해서는 다양한 관점으로 사고하고 격려할 수 있는 환경을 조성하는 것이 중요함을 의미하는 것이다.(박미연, 2003) 따라서 교실 환경은 유아들이 함께 하는 시간과 교사와의 상호작용 속에서 유아들의 대인 문제 해결력이나 창의적 인성에 변화를 가져올 수 있다.

그동안 이루어진 교실환경 구성에 관한 연구들을 살펴보면 교실을 여러 교수 매체들 중 하나로 이해하고 교실이 학습자의 발달이나 행동에 어떤 영향을 주는지에 관한 연구(김은영, 2009; 김정화, 이문정, 2007; 노희정, 이지명, 2008; 양옥승, 나은숙, 2005; 이은주, 2014), 교실의 각종 교구장 및 놀잇감, 복도, 교실 문, 계단 및 난간, 화장실, 소방 피난시설 등의 안전·위생에 관한 연구(채영란, 신수경, 2009; 이종숙, 최영식, 2011; 정영희, 이정덕, 2007; 최목화, 변혜령, 2011; 최은진, 한혜련, 2008; 황연숙, 박희진, 1997)와 교사의 철학이나 신념 또는 인식에 따라 교실이 어떻게 구성되는지에 관한 연구(김경숙, 이유미, 2004; 김창복, 김민진, 2006; 윤진주, 2006; 홍정선, 최인숙, 안연경, 2008; 권미량, 2010)들이 주류를 이루고 있다. 유아교육기관의 교실 환경 속에서 유아들은 그들의 창의적 인성과 다양한 문제 해결능력을 지니고 있지만, 유아들이 스스로 자신이 생활하고 있는 교실환경을 바꿀 수 있는 기회는 제한되어 있다. 이는 성인이 유아를 위해 만들어 놓은 교실환경 속에서 유아의 의견을 반영하지 못한다는 것을 의미하는 것이다(양재희, 2013). 따라서 교실의 환경구성이 교사만의 관점이 아닌 유아들의 관점을 고려하여 조성되는 방안에 대한 연구가 필요하다. 즉, 유아가 교실환경 구성의 주체자로 참여하면서 어떠한 문제들을 직면하고 그것을 어떻게 해결해나가는지 등을 알아봄으로써 교실환경이 좀 더 유아의 관점에서 구성될 수 있

는 방안을 마련하는 연구들이 이루어져야 한다.

이에 본 연구에서는 유아들이 자신의 생활공간인 교실환경을 직접 구성해 보고, 그 과정에서 경험하는 여러 문제들을 또래들과 함께 해결해하는 경험을 제공하여 활동 경험이 유아의 대인문제해결력과 창의적 인성에 어떤 영향을 미치는지를 살펴보고자 한다. 또한 이를 통해 유아교육기관의 교실환경이 보다 더 유아들에게 유의미하게 구성되는데 필요한 기초자료를 제공하고자 한다.

2. 연구문제

본 연구는 유아들이 교실환경 구성에 주체가 되어 직접 구성함을 통해 유아들의 대인문제해결력과 창의적 인성에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 함에 그 목적이 있다. 이러한 연구목적에 따른 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향은 어떠한가?

3. 용어정의

1) 교실환경 구성

교실환경 구성은 유아의 흥미에 맞고 유아놀이의 전반적인 질을 향상시키기 위해서 주어진 공간을 융통성 있게 최대한 활용하는 것(Johnson, Christie, Yawkey, 1999; 신동주, 류진순, 2006, 재인용)으로 본 연구에서는 유아와 교사가 함께 협력하여 유아의 요구와 흥미에 맞게 교실 환경을 실제로 구성하는 것을 의미한다.

2) 대인문제해결력

대인문제해결력은 유아가 경험하는 일상 중 대인간에 발생한 문제 상황에서 어떻게 정서적, 행동적 반응을 할 것인지에 대해 목표를 세우고 전략적 행동을 선택하는 능력으로(권연희, 박경자, 2003) 본 연구에서는 대인문제해결력을 대인해결사고, 결과예측 사고, 원인적 사고, 수단목적 사고로 구분하였다.

3) 창의적 인성

창의적적 인성은 창의적성의 구성요소 중 성격적인 특성의 하나로, 유아의 일상생활 속에서 독창적이고 참신한 아이디어를 창출하는 과정에서 나타나는 성향이나 태도 등을 의미한다(Feist, 1999). 따라서 본 연구에서는 창의적적 인성을 독특성-호기심, 개방성-유머, 민감성-다양한 흥미, 상상력-놀이, 독립성-몰두로 구분하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 유아교육기관의 교육환경과 교실

1) 교육환경의 중요성

유아교육에서 환경은 교사가 일하는 공간으로서 직무 효과성 측면 뿐 아니라 영유아의 생활 및 교육 공간이라는 본질적인 의미가 매우 크다. 영유아기는 인간발달의 기초가 형성되는 시기이며 다른 시기에 비해 환경의 영향을 많이 받는 시기라고 볼 수 있다. 왜냐하면 영유아의 활동은 환경에 의해 더 많이 촉진되기도 하고 의도하지 않았던 행동이 일어나기도 하기 때문이다(양옥승, 나은숙, 2015) 유아들은 환경에서 제시하는 무언의 규칙에 따라 환경에 적절한 방식으로 행동하고(Kounin & Sherman, 1979) 무언의 언어에 따라 움직이고 느끼고 배운다.

Piaget(1962)는 교육환경이 유아에게 지식을 구성하기 위한 도구로서 중요한 뿐 아니라 획득된 지식을 견고하게 하고 익숙하게 사용하기 위해 필요한 반복적 경험과 연습을 제공하는 수단으로 활용되기도 하며, 지식을 활용하고 창의적으로 적용하기 위한 매체로서도 필요한 것이라고 보았다(전남련, 이은임, 김기선, 이효수, 남궁기순, 2015; 재인용).

Dahlberg, Moss와 Pence(1999)는 유아 개인을 둘러싸고 있는 복잡한 사회·문화적 상황과 개인의 다양한 요구에 의해 흥미영역별 공간구성에 따른 유아의 활동 및 상호작용의 의미가 달라질 수 있음을 지적하고 유아의 활동 및 상호작용을 다양한 측면에서 재분석해야 한다고 제안하였다.

잘 마련된 교육환경은 영유아의 탐색이나 놀이를 촉진시킬 뿐 아니라 유

아의 행동을 조절하는 기능을 하기도 한다. 이것은 환경의 배치에 따라 영유아들이 집단에서 허용되는 행동, 또는 하여야 할 행동의 목표에 대한 단서를 제공할 수 있기 때문이다(Dimidjian, 1983; 양옥승, 나은숙, 2005; 재인용). 예를 들면, 쌓기 영역의 교구장이나 벽면에 우리나라의 다양한 탑 모양의 그림 자료를 배치해 두었다면 유아들은 쌓기 놀이를 할 때 그림 자료를 활용하여 탑을 구성하거나 여러 모양을 혼합한 탑을 구성할 수 있을 것이다. 이와 같이 각 영역별로 주어진 교재나 교구에 따라서 영유아들의 학습이나 놀이 행동이 달라지므로 교육환경과 영유아의 행동과는 밀접한 관계가 있다고 볼 수 있다.

이러한 맥락에서 교육환경은 객관적이고 물리적인 실체로 인식되기 보다는 인간과 상호작용하면서 인간의 행태에 영향을 주는 주관적이고 심리적인 실체로 인식되며(박은혜, 김희진, 이지현 2002), 교실공간의 의미를 이해하는 것은 유아의 사회·문화적 맥락을 이해하는 것이기 때문에 매우 중요하다고 볼 수 있다.

McCarden(2004)는 유아들은 교육환경이 주는 원리에 따라 서로 다른 양상의 상호작용을 경험하게 되며 유아 자신들 간의 관계적 도덕성에 기초한 자발적 관계 속에서 발달을 촉진시킬 수도 있다고 보았으며, 유아들의 발달수준만을 고려한 공간구성원리는 유아가 가진 다양한 삶의 맥락적 요인들을 간과하는 경우를 초래할 수 있다고 보았다(권선영, 정지현, 김경은, 2013; 재인용). 즉, 교육환경과 유아와의 관계에서 만들어지는 의미의 문제와 관계로 인해 나타날 수 있는 유아들 간의 다양한 사회적 상호작용의 양상들이 다루어 질 필요성이 있다는 것이다.

선행연구들의 내용을 종합해보면 교실환경은 높은 질의 교육과 함께 유아의 창의적 지식활용 및 집단에서 필요로 하는 사회적 기술 향상에 영향을 주며 교실의 환경이 어떻게 구성되느냐에 따라 유아의 탐색활동과 놀이에

직접적인 영향을 주는 주관적이고 심리적인 실체라고 볼 수 있다.

2) 교실환경의 구성

유아의 놀이에 영향을 미치는 교실환경은 놀이공간, 공간에 제공된 놀이자료, 공간과 자료들 간의 구성 및 배치 등이 있으며, 이 물리적 환경들은 유아들의 놀이 행동의 질, 양, 놀이형태 및 지속시간 등에 중대한 영향을 미친다(Frost et al, 1998; Petrakos & Howe, 1996; Smith & Conolley, 1980).

교실은 유아들이 단순히 활동하는 공간적 의미에서 벗어나 유아의 신체적, 인지적, 정서적, 사회적 발달 등 전인발달에 영향을 주는 중요한 역할을 하므로 공간 구성에 대한 계획이 세밀하게 이루어져야 한다. 또한 유아의 연령이나 발달 수준, 개별 유아의 독특성 등 다양한 유아의 특성을 고려하여 교실환경이 계획되고 구성되어야 한다(한국유아교육학회, 2005; 김영옥, 오숙현, 임영숙, 정경자, 2010).

Olds(2001)는 물리적 환경이 교수법, 사회적 지위, 교육철학 등과 분리할 수 없고 유아의 발달에 밀접한 관계가 있다고 하였다. 유아를 위한 이상적인 환경으로 자유롭게 움직일 수 있는 환경, 심리적으로 안락한 환경, 스스로 할 수 있는 유능감을 주는 환경, 자신을 통제하고 조절할 수 있는 환경을 제안하였다.

이희자(1989)는 물리적 환경이 정해진 교육 목표에 접근하도록 행동의 변화를 가져오는데 작용하는 외적 조건과 제약의 총체라고 정의 하였으며, 유아는 자신의 생활을 풍부하게 해주고 성장을 촉진해주며 다양한 경험을 할 수 있게 해주는 각종의 풍부한 물리적 환경을 요구한다고 하였다.

유아교육기관의 교실 배열과 유아의 행동과의 관계를 연구한 Sutifn (1980)은 교실을 바람직하게 흥미영역별로 배열하여 변화 시켰을 때, 비참여적 행동이 감소되었으며 이에 유아들이 흥미영역에 고르게 참여하는 것을 볼 수 있었다고 보고 하였으며 Day와 Drake(1993)는 흥미영역 안에서의 경험이 개별유아의 흥미와 지식, 성숙수준, 학습형태에 따라 달라지므로 개별적인활동, 소집단 활동을 할 수 있는 공간을 마련해 줄 필요가 있다고 하였다.

이때 흥미 영역이란 분리대나 여러 형태의 교구장과 수납장 또는 기타의 방법으로 활동 내용과 특징에 따라 구분된 학습·놀이 영역을 총칭하는 것으로(이기숙, 장영희, 정미라, 엄정애, 2014) 대부분 유아를 위한 교실공간은 흥미영역을 중심으로 구성된다.

따라서 유아 보육·교육기관의 교실 환경 구성은 유아들의 흥미와 욕구에 따라서 다양한 흥미영역을 구성하고 교실 공간을 몇 개의 구조적인 요소로 구성해야 한다(양옥승, 나은숙, 2015). 2012년에 고시된 국가수준 교육과정인 『3~5세 누리과정 총론』의 운영 측면에서는 “실내·외 환경을 다양한 흥미 영역으로 구성하여 운영한다.”라고 명시되어 있다. 따라서 교사는 실내·외 공간의 기능과 위치, 크기를 고려하여 쌓기 놀이, 언어, 과학, 수·조작, 음률, 미술, 역할놀이, 모래·물놀이 등의 다양한 활동이 가능하도록 흥미 영역을 구성해야한다.

흥미영역의 각 영역은 독립적으로 이루어지면서도 한 영역과의 관계가 자연스럽게 이루어질 수 있도록 하여야 하며 효과적으로 구성하기 위해서는 다음과 같은 원리를 고려해야 한다(이종업, 1999; 이원주, 2002).

첫째, 프로그램 교육목적과 내용에 맞아야 하며, 교실자체의 구조조건을 고려해야 한다. 둘째, 충분한 공간이 마련되어야 하며 실내에서의 동선을 고려해야 한다. 셋째, 친밀하고 자연스러운 환경의 구성으로 안정되고 편

안하게 하여 활동에 몰두할 수 있어야 하며, 가구의 크기, 수, 교구의 수준을 다르게 준비해 유아의 발달단계에 맞게 사용해야 한다. 넷째, 유아의 흥미정도와 참여하는 유아수를 고려하여 흥미영역별로 크기를 정하고 가구를 배치해야 한다. 다섯째, 활동의 성격과 그 영역에서 발생하는 소음의 규모에 따라 구성, 배치하고 통합 가능한 활동영역을 인접하여 설치해 학습·놀이공간 전체를 한눈에 볼 수 있도록 영역을 구분 지어야 한다. 여섯째, 유아의 흥미, 계절 및 학습 주제에 따라 영역의 수, 종류, 위치에 다양함을 주고 유동적으로 바꾸어 주어야 한다.(이종업, 1999; 이원주, 2002; 이기숙, 장영희, 정미라, 엄정애, 2014)

이상의 선행연구들을 종합해 보면 교실은 유아들의 흥미에 기초한 다양한 놀이를 하기에 적합한 환경이 되어야 하며, 유아 스스로 의사를 결정하고, 활동을 선택하게 할 수 있어야 한다. 또 교실환경 구성이 친밀하면서도 자연스러워야 하고 유아가 자유롭게 자신의 능력을 탐색할 수 있는, 흥미를 고려한 영역이 설계되어야 한다.

3) 교실환경 구성에서의 교사 역할

유아들의 교실은 놀이형태와 신체활동으로 인한 정적·동적 활동 등으로 인해 다양성과 역동성이 함께 한다. 또한 또래와의 적극적 상호작용이 일어나며 동시에 교사와 소통하는 곳이기도 하다.

교실에서 가장 직접적이고 영향력 있는 존재는 교사와 유아인데, 이들이 교실에서 어떠한 경험을 하는가에 따라 교실은 달라질 수 있다(임부연, 양혜련, 송진영, 2012).

일반적으로 유아교육기관의 교실환경 구성의 대부분은 교사의 주도하에 구성된다. 교사가 교실환경을 어떻게 계획하고 구성하느냐에 따라 교육과

정에도 영향을 미치게 되며 유아의 사회성, 독립성, 놀이 참여 정도 및 놀이 확대 수준은 실내외 공간의 효율적인 구성과 사용되는 방법에 따라 높아지기도 하고 좌절되기도 한다(이영자, 1991). 따라서 교사는 유아를 위한 교육적 목표, 유아의 자발적 활동을 위한 원리, 유아 개개인의 요구와 흥미를 고려하여 계획하고 구성해야 한다(양옥승, 나은숙, 2015).

환경 구성에 있어서 교사가 유아들의 다양한 측면을 고려하여 구성하여도 유아들은 공간적 밀도와 사회적 밀도에 따라 스트레스를 받고 있으며 교사가 안전을 이유로 통제함으로써 오히려 유아들의 놀이를 방해하거나 촉진하지 못하기도 한다(Ford, 1993)고 하였다. 이는 교사가 유아중심의 공간을 배치하였다 하더라도 유아들에게 규제를 경험하는 곳으로 인식될 수 있기 때문이다.

이러한 관점에서 볼 때, 교실환경구성은 유아와 교사가 함께 참여하는 것으로 인식하여야 하며, 유아가 주도적 활동이 될 수 있도록 해야 한다.

유아 주도적 활동은 유아가 주도권을 갖고 교사는 유아의 요구에 반응해주는 형태로 유아가 교실에서 주도권을 가지고 여러 가지 교구를 사용하고 조작하여 유아 스스로 할 일을 결정(Weikart, 1972; 임경순, 2010; 재인용) 하는 것이며 교사는 유아가 스스로 할 수 있는 것을 이끌어 주고, 유아가 할 수 없는 것이 있을 때는 적절한 도움을 제공하는 상호작용적인 역할(Vygotsky, 1994)을 해야 한다.

2. 대인문제해결력

1) 대인문제 해결력의 개념

유아는 성장함에 따라 부모와의 관계에서 벗어나 또래집단 및 교육기관 등 보다 확장된 더 넓은 개념의 사회를 경험하게 된다. 이때 유아들은 또래들과의 관계 속에서 발생하는 갈등에 대한 여러 가지 문제를 해결해 가는 과정을 통해서 사회적 존재로 성장한다. 이 시기는 사회적 관계를 형성하는 데 필요한 질서, 배려, 협력 등 바른 인성을 기르는 것이 중요하며 전인 발달이 고루 이루어지는 것이 필요하다. 그러므로 사회적 존재인 유아가 친구와 협력하며 갈등이 발생할 경우 이를 긍정적으로 해결하는 방법을 습득하여야 한다(교육과학기술부, 보건복지부, 2013).

유아는 사회 속에서 일생동안 여러 다른 성원들과 관계를 맺으며 성장·발달한다. 유아의 대인관계 발달 과정을 보면, 처음에는 신체적, 물리적 접촉을 통한 일상 활동과 같은 구체적인 행동에 중점을 두다가, 점차 성장함에 따라 서로 심리적인 이해를 통해 추상적인 의미의 대인관계로 발달해 간다(이선희, 1985). 타인들과의 대인관계가 만족스럽고 조화로우며 때 보다 성숙된 인간으로 발달할 수 있지만 타인들과의 관계가 불만족스럽고 조화롭지 못할 때 성장과 발달은 저해되고 부적응으로 고통을 경험하게 된다(Liberman, 1977; Matas, Arend, Sroufe, 1978). 일상생활에서 유아가 갈등상황을 직면하고 이러한 문제를 해결해 가는 과정에서 유아 자신뿐만 아니라 타인의 입장(감정, 사고, 의도, 욕구 등)을 이해하게 되기 때문에 대인문제 해결력은 사회화 기술에 중요한 개념이다.

Spivack(1976)는 한 개인의 행복은 실제 생활에서 대인간 문제들을 해결하는 능력에 의해 크게 좌우된다고 보고, 대인관계에서 일어나는 문제들

을 해결해나가는 능력을 대인간 인지적 문제해결력(interpersonal cognitive problem solving skills)이라 규정하였다.

박찬옥(1986)은 대인문제해결력을 바람직한 대인관계에서 요구되는 인지 과정 및 관계성을 다루는 인지적-행동과정으로 정의하고, 문제를 해결하는 방법에서는 원활한 대인관계의 기본조건이 되는 조망능력이 중요하다고 하였다.

다른 이론가들의 대인문제해결사고에 대한 정의를 살펴보면, 대인관계에서 일어나는 갈등과 문제를 해결하기 위해 목표를 설정하고 그 목표를 성취할 수 있는 행동들을 선택하는 능력(Rubin & Krasnor, 1983), 일상생활에서 일어나는 대인간 문제를 해결하기 위해 사고하는 능력(김은희·이영, 1991), 대인문제를 해결하는 데 필요한 전략이나 방안을 탐색하는 사고과정(김광웅, 류인미, 1996) 등으로 대인문제해결력을 정의하기도 한다.

Spivack과 Shure(1974)는 대인문제 사고를 구성하는 요소로서 다음과 같은 5가지 기본적인 대인문제 해결기술을 제시하였다. 첫째, 다른 사람과 어떻게 사회적 관계를 갖는지 알고 이해한다. 둘째, 문제에 대한 대안적인 해결 방안을 발견한다. 셋째, 결과를 얻기 위해 필요한 수단을 파악한다. 넷째, 행동이 초래할지도 모르는 결과를 고려한다. 다섯째, 자신이 느끼고 행동하는 방법이 다른 사람이 어떻게 느끼고 행동하는지에 영향을 주거나 받을 수 있음을 인식한다.

위의 내용들을 종합해 보면 대인문제해결력이란 대인관계에서 발생하는 여러 가지 문제들을 해결하기 위한 적절한 수단이나 방법을 강구하는 능력이며 단순히 한 가지 능력이라기보다는 일련의 연속적인 기술이라 할 수 있다.

2) 대인문제 해결력에 영향을 미치는 변인

유아들의 대인문제해결력과 이들 변인들 간에 의의 있는 상관성이 있다는 선행연구들을 중심으로 개인적변인(성별, 연령, 기질 등)과 환경변인(부모 변인, 또래변인 등)에 대해 살펴보면 다음과 같다.

먼저 유아의 문제해결력에 대한 개인적 변인으로 박찬옥(1986)의 아동의 대인문제해결력에 관한 연구와 윤영신(1992)이 연구한 유아의 대인문제 해결력과 사회성과의 관계 연구에서는 성별에 따라 유의미한 차이가 있는 것으로 보고하였다. 대인문제 해결력에서 여아가 전체적으로 높은 점수를 보였는데, 특히 원인적 사고는 남아에 비해 여아가 유의미한 수준에서 차이를 보였다. 또한 수단-목적 사고에서도 여아가 남아에 비해 높은 경향을 보였다.

학령전 아동의 대인간 문제해결 능력에 관한 연구를 한 김은희와 이영(1991)의 연구에서는 유아의 문제 해결 방안의 내용은 연령에 따라 차이가 있으며 아동의 연령이 높을수록 보다 높은 해결 사고를 보이고 다양한 해결방안을 가지고 반응한다고 밝혔다.

Asher와 Renshae(1982)은 대인간에 야기되는 갈등상황에서 아동의 연령이 높을수록 우호적이고 사회적 해결을 보일 뿐만 아니라 연령이 높을수록 높은 전략과 상호 호혜적인 발달 수준을 보인다고 보고하였다.

유아의 기질에 대한 변인을 살펴보면, 고태순(1996)은 유아의 기질과 대인관계 문제해결력과의 관계 연구 결과 정서지능이 높을수록 대인문제 해결력이 더 우수하다는 여러 연구결과(김선주, 2002; 심혜숙, 왕정희, 2001; 안주연, 2000; 최은지, 2003)와 같은 맥락이며 유아의 사회적 능력 중 일부는 양육자와의 상호작용과 본인의 선천적 기질로부터 발달한다고 한 연구(Katz, McCellan1997)에서도 기질과 사회적 능력이 밀접한 관련이 있음을

나타내었다.

안현옥(2008)의 유아의 기질 및 자기조절력과 사회적 능력과의 관계 연구에서는 유아의 적응성 기질이 대인관계, 인성, 책임과 관련된 사회적 능력과 상관이 있었으며 허미경, 이소은(2009)의 유아의 기질, 어머니의 기질과 조화적합성이 유아의 사회적 능력에 미치는 영향 연구에서는 유아의 적응성 기질이 사회적 능력에 정적인 영향을 미친다고 하였다.

위의 내용들을 종합하여 보면 유아의 대인문제해결력은 남아에 비해 여아가 조금 더 높은 대인문제해결력을 보이며 연령이 높을수록 우호적이고 높은 사회적 전략을 나타냄을 알 수 있다. 또한 유아가 타고난 기질에 영향을 받아 자신과 타인의 정서를 이해하고 적절히 활용하여 사회적 능력 발달을 촉진시킴으로 대인문제해결력도 함께 향상되는 것이라 해석할 수 있다.

둘째로 유아의 문제해결력에 대한 환경적 변인(부모변인, 또래변인)에 관련된 연구를 살펴보면 다음과 같다.

먼저 유아의 부모변인으로 이선희(2000)의 어머니의 양육태도에 따른 유아의 대인문제해결력에 관한 연구에서는 어머니의 양육태도가 애정적일 경우 대인문제 해결능력에 긍정적인 영향을 준다고 하였으며, 이청조(2008)의 어머니의 양육태도, 자기조절력, 사회적 능력, 사회지능이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향 연구는 융통성 있는 사고 능력을 보이며(Busse,1969), 긍정적인 해결방안이 증가함을 알 수 있었다.

또래변인은 유아가 갈등 관계에서 타인의 정서를 잘 이해하고 그에 적절한 긍정적인 문제 해결 전략을 제안, 또래와 상호작용을 하여 영향을 미치는(권미정, 1998, 김진아, 2004, 김현경, 1991, 김현정, 2001; 재인용)것을 말한다. 관계중심 교육 활동에 따른 유아의 대인문제해결력의 변화를 연구한 박찬옥, 신현경(2008)은 관계중심 교육활동을 경험하면서 유아들은

스스로 문제를 해결하려 했으며, 또래가 어떠한 문제에 봉착했을 때 적극적으로 개입하여 도와주고자 한다고 보았다. 또한 유아의 인기도와 사회적 능력 및 대인문제해결력 간의 관계를 연구한 전정연(2002)은 유아의 사회적 능력은 대인문제 해결능력에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타난 것으로 보았으며, 이청조(2008)의 어머니의 양육태도, 자기조절력, 사회적 능력, 사회지능이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향 연구와도 같은 맥락으로 볼 수 있다. 즉, 사회적 능력은 유아 자신이 속해있는 환경과 잘 적응하여 성공적인 대인관계를 이루는데 필수적인 능력으로 사회적 능력을 잘 길러준다면 대인문제 해결능력 또한 같이 길러질 수 있을 것이라고 해석된다.

이러한 연구결과들을 종합해 볼 때 유아의 대인문제 해결능력은 가정환경 중 어머니의 양육태도에 의해 크게 좌우됨을 알 수 있으며 또래 친구들에 의해 발생하는 사회적 능력에 따라 변화를 일으킬 수 있음을 알 수 있다.

3. 창의적 인성

1) 창의적 인성의 개념

창의적 인성의 개념에 대한 정의는 창의적 인성이 적용되는 분야나 영역에 따라서 다르고, 연구자들마다 강조하는 측면이나 관점이 다르기 때문에 다양하게 존재하였다.

창의적 인성은 어렵고 복잡하며 다면적인 성격을 띠고 있고, 인간의 가장 높은 수준의 수행과 성취라는 의미를 지니고 있다. 또한 자연적인 산

물이나 어떤 실체가 아니며 단지 가설적인 구조에 불과하며 이러한 구조가 사람의 생각이나 행동을 통해 드러나게 될 때 창의적 인성이 된다 (Urban, 1995).

이러한 주장의 배경에는 21세기의 사회가 과거와 같이 개인적인 산물을 강조하는 것이 아니라 집단 속에서 상호 의사소통과 협력의 작업으로 파생되는 집단의 창의적 산물을 강조하고 있다는 것이 전제되어있다(강선보, 박의수, 김귀성, 송순재, 정윤경, 김영래, 고미숙, 2008).

Guilford(1975)는 창의적 인성을 민감성, 사고의 융통성, 사고의 유창성, 독창성, 재정의, 정교성으로 구분하였으며, Feldhusen(1983)은 창의적 인성의 구성요소로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 제시했고, Jellen과 Urban(1986)은 유창성, 융통성, 독창성, 정교성에 모험심과 조직화를 위한 구성능력 및 유머를 포함시켰다(한미현, 2002; 재인용).

David와 Cumming(1994)은 창의적 인성을 독립심, 자신감, 지적 호기심과 집착력, 자발성, 높은 유머 감각, 높은 예술적 가치, 이상적 가치 등으로 요약하였다. 또한 Shallcross(1981)의 창의적 인성의 특성 목록을 정리하면, 다양한 경험에 개방적이며, 독립심이 강하다, 자신감이 있고 위협에 대해 적극적이다, 유머가 있고 장난기가 있다, 처음의 시도나 실험을 좋아하며, 변화나 자극에 대해 예민하다, 위협에 대해 강하며, 용기가 있다, 전통이나 관습에 얽매이지 않고 융통성이 있으며 유연하다, 복잡한 것에 대해 싫어하지 않는다, 목표 지향적이며, 주관이 강하고 독창적이다, 자긍심이 강하고 인내심이 강하다, 호기심이 강하고, 비전을 중요시 한다, 자기주장이 강하고 애매함과 무질서를 수용한다, 동기화 능력이 강하다, 자유분방하다 등이다.

Sternberg(1995)는 창의적 인성은 창의적 능력과 밀접하게 관련이 있으며 한 개인의 인지적 능력과 성격의 요인을 함께 갖추는 것이 필요하다고

주장하였다.

최근에는 창의적 인성을 인지적 기능이나 성격과 같은 개인의 단일차원의 특성이 아니라 지능, 지식, 성격, 동기, 환경 등의 요인들 모두가 서로 복합적으로 상호작용하여 발현하는 특성으로 보는 통합적 접근이 많은 학자들에 의해 지지되고 있다(Csikszentmihalyi, 1996; Gardner, 1993; 김중앙, 1998; 재인용, Sternberg & Lubart, 1996; 이선애, 2011; 재인용).

이와 같이 여러 학자들이 지적한 창의적 인성의 특성을 종합해보면, 창의적 인성이 높은 사람은 주변 사물, 현상에 대하여 호기심, 궁금증이 많고(Amabile, 1983), 어려운 상황에서도 인내심이 많고, 뚜렷한 목적의식과 참여의식이 있으며(Gardner, 1993), 새로운 경험이나 정보에 높은 수용성 내지 개방성을 보이며, 자기가 하는 일을 미치다시피 심취, 열중하는 경향(박병기, 1998)이 있으며, 위험을 감수 하고자 하며, 타인의 의견에 영향을 받지 않고 일을 하려는 독립심이 있고 상상능력이 뛰어나며 유머 감각이 있음을 알 수 있다(Sternberg & Lubart, 1991; 김은하, 2012; 채지영, 2013; 재인용).

위의 내용을 정리하면 창의적 인성이란 딱딱한 과거의 관습에서 벗어나 새로움을 적극적으로 받아들이며 가치 있고, 자신만의 독창성을 발휘하여 아이디어를 생산해내고 발전시키는 과정이라고 볼 수 있다.

2) 창의적 인성에 영향을 미치는 변인

최근 창의적 인성 연구의 주요 흐름은 창의적 인지능력과 인성 및 개인을 둘러싼 환경 등 다원적인 관점에서 이루어지고 있는 경향이다(Csikszentmihalyi, 1989; Hennessey & Amabile, 1988; Sternberg & Lubart, 1996; 윤용희, 2013; 재인용). 창의적 인성에 대한 선행연구를 살펴

보면 유아의 성별, 연령, 지능등과 같은 개인적 변인과, 유아의 가정환경, 부모의 양육태도 등의 환경적 변인으로 구분할 수 있다(박나미, 2005).

첫 번째로 유아의 창의적 인성에 대한 개인적 변인들에 관련된 연구를 살펴보면 다음과 같다. 송혜영(2007), 정명자(1991)의 창의적 인성과 가정의 심리적 과정 환경 간의 관계에 대한 연구에서는 창의적 인성의 융통성과 가정의 심리적 과정 환경 간에 성별의 차이가 있었다. 또한 유아의 놀이성과 창의적 인성의 관계를 연구한 박정옥, 김준희(2000)는 창의적 인성은 남아보다 여아가, 형제관계에서는 외동, 맏이, 막내 순으로 창의성이 높게 나타났으며, 유아의 기질, 어머니의 창의적 인성 및 양육태도가 유아의 창의적 인성에 미치는 영향을 연구한 장영숙(2008)도 창의적 인성은 남아보다 여아가 높게 나타났다고 하였다. 조현정(2010)은 유아의 동기와 자아개념이 창의적 인성과 어떤 영향을 미치는지 알아보는 연구에서 유아의 내적동기와 긍정적인 자아개념이 유아의 창의적 인성과 의미 있는 관련성이 있다고 보고하였다.

연령변인에 따른 유아의 창의적 인성의 차이를 살펴보면 James와 Asmus(2001)는 아동은 학교에서 규율대로 행동하고 교사 주도적 학습을 많이 하는 반면 유아는 흥미, 상상력, 호기심에 따라 자율적으로 하는 수업을 하는 경향이기에 창의적 인성 교육은 유아를 대상으로 했을 때 효과적이라고 하였다.

이러한 연구결과들을 종합해 볼 때 창의적 인성은 유아의 개인적 변인(성별, 연령, 기질, 지능 등)에 의하여 영향을 받으며 남아 보다는 여아가 더 높은 결과를 보이며, 어린 연령의 유아를 대상으로 창의적 인성교육을 실시하였을 때가 더 효과적이라고 해석할 수 있다.

두 번째, 창의적 인성에 대한 유아의 환경적 변인들에 관련된 연구를 살펴보면 다음과 같다. 유아의 창의적 인성에 영향을 미치는 환경 변인으로

어머니의 영향력을 살펴본 연구들을 살펴보면, 홍명희(2004)는 어머니의 애정적 양육태도가 유아가 창의적 인성과 높은 상관성이 있는 것으로 나타났다. 윤용희(2013)도 어머니의 애정적 양육태도는 유아의 창의적 인성의 하위요인 중 호기심, 심미성에 영향을 미치는 것으로 나타났다고 하였다. 또한, 강인향(2009)의 연구에서도 어머니의 양육태도 중 상호작용형과 지지형 양육태도가 유아의 창의적 인성에 긍정적인 영향을 준다고 하였다.

정민자(2005)는 어머니는 유아의 인지적 특성인 창의적 사고보다는 정의적 특성의 하위변인인 확산적 사고에 대한 특성이 높을수록 유아의 창의적 인성이 높다고 하였으며, 장영숙(2008), 조정화(2010)는 어머니의 창의적 인성의 요소 중 호기심이 유아의 창의적 인성 발달에 가장 많은 영향을 준다고 밝혔다.

Erel과 Burman(1995)은 어머니의 성격이 유아를 억압하고 통제하는 분위기에서 보다는 유아를 자율적이고 허용적인 분위기 속에서 성장하게 했을 때 자율성과 독창성이 높게 나타난다고 하였으며, Thomas와 Chess(1977)는 어머니의 친밀한 상호작용이 아동의 창의성 발달에 많은 영향을 미친다고 보고하였다. 즉, 대화와 토론을 통한 따뜻한 말을 사용하는 것이 좋다고 본 것이다.

가정환경 변인을 살펴보면 가정의 사회·경제적 수준을 결정짓는데 영향을 미치는 부모의 직업수준과 교육수준의 관계를 조사한 연구에서 부모의 직업수준과 교육수준이 높을수록 아동은 더 창의적이라는 결과를 보고하였다. 정현순(1997)은 저소득층 유아를 대상으로 놀이 훈련을 실시하였는데 중산층 유아들보다 하류층 유아들이 상상놀이에 덜 참여하는 것을 보고 창의성과 같은 인지 능력이 높은 계층의 유아들보다 덜 나타난다고 보고하였으며, 성은현과 김누리(2010)의 가정의 소득수준과 거주지역에 따라

창의적 인성에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구에서 소득수준과 창의적 인성이 정적인 관계에 있음을 보고하였다. 즉, 경제적으로 안정된 가정의 분위기일수록 아동에게 따뜻하고 아동발달에 필요한 교육 및 문화자원을 제공함을 의미한다.

이러한 연구결과들을 종합하여 볼 때 어머니의 양육 태도와 가정환경에서의 친밀한 상호작용이 아동의 창의성 발달에 많은 영향을 미치며, 가정의 사회·경제적 수준이 높을수록 유아의 창의적 인성에 영향을 미친다고 해석할 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 서울시 Y구에 위치한 국공립 어린이집인 A어린이집과 B어린이집에 재원중인 만 5세 유아 44명을 대상으로 실시되었다. A어린이집의 만 5세반은 실험집단으로 B어린이집의 만 5세반은 비교집단으로 정하였다. 두 집단의 담임교사는 모두 4년제 대학을 졸업하고, 교사 경력은 7년 이상이다.

연구대상으로 선정된 어린이집은 모두 국공립 어린이집으로 근거리에 위치하고 있으며 누리교육과정에 기초하여 교육과정을 실행하고 있다. 본 연구에 참여한 두 집단 유아들의 성별 및 월령은 표 1과 같다.

<표 1> 연구대상 유아의 성별 및 월령

집단	전체수	성별		월령
		남	여	<i>M</i>
A어린이집 실험집단	22	10	12	74.94
B어린이집 비교집단	22	10	12	74.93
계	44	20	24	

2. 연구도구

1) 대인문제해결력 검사 도구

본 연구에서는 유아의 대인문제해결력을 측정하기 위해 Spivack(1976)의 대인간 인지 문제 해결력 검사(ICPS: Interpersonal Cognitive Problem Solving Skill)를 토대로 박찬옥(1987)이 제작한 대인문제해결력 검사를 사용하였다. 본 도구는 대인문제해결사고와 관련된 하위요인인 대안적 해결 사고 3문항, 결과 예측사고 3문항, 원인적 사고 3문항, 수단 목적사고 3문항 등 총 4영역, 12문항으로 각각 별도로 측정할 수 있게 제작되어 있으며 각 하위검사는 상대가 친구, 어머니 그리고 교사일 때의 세 가지 문제 상황에 대해 반응할 수 있도록 되어 있으며, 유아의 실생활 문제들을 가설적 이야기로 구성되어 있다. 검사도구의 각 하위 요인 별 문항구성 및 신뢰도와 세부 내용은 표 2와 같다.

<표 2> 대인문제해결력의 신뢰도와 내용

구분	문항수	Cronbach's α	내용
대안적 해결사고	3	.79	대인문제를 해결하기 위해 행동으로 투입될 수 있는 다양한 대안들을 생각 해 내는 능력
결과 예측사고	3	.82	수행한 대인행동이 초래할지도 모르는 결과들을 예측하는 능력
원인적 사고	3	.81	타인의 행동에 대하여 그 동기나 원인을 잘 통찰하는 능력
수단 목적 사고	3	.86	주어진 목표에 단계적으로 수단들을 사용하며, 장애를 예상하고 소요되는 시간을 통합적으로 고려하여 도달하는 능력
전체	12	.93	

대인문제해결력 검사는 유아와 검사자간 1:1로 이루어지며, 검사자는 유아들에게 문항에 해당되는 상황이 그려져 있는 그림을 제시하고 상황에 맞는 질문을 한다. 예를 들어 대안적 해결사고의 친구관계에서 ‘훈이가 로봇을 가지고 재미있게 놀고 있는데 철수도 이 로봇을 가지고 놀고 싶어. 어떻게 하면 철수도 이 로봇을 가지고 놀게 될까?’ 라고 질문하고, 유아가 그림과 질문 모두를 파악하여 여러 가지 대안의 해결방안을 찾도록 한다. 검사자는 유아를 격려하는 분위기에서 한 문항 당 5회까지 반응하도록 질문하며 그 응답을 기록하였고, 유아가 “잘 모르겠어요.,” “이젠 생각이 안나요.” 라고 반응하면 검사를 마친다.

검사자는 유아의 반응을 해결방안에 속하는 것, 해결방안이 되지 못하는 것, 열거에 그치는 것, 반복된 것 등으로 구분하여 반응의 수를 기입하고, 해결방안에 속하는 반응에 대해서만 각각 1점씩 주고, 비 해결 방안과 먼저 반응한 해결방안과 같은 범주와 내용에 반응하는 경우는 제외한다. 따라서 채점은 각 하위요인별로 최저 0점에서 최고 5점까지 부여하여 합산한 점수가 각 항목별 점수가 되며, 대인문제해결력 총점은 최저 0점에서 최고 60점이 된다. 점수가 낮을수록 대인문제해결력이 낮으며, 높을수록 대인문제해결력이 높은 것으로 해석된다. 대인문제해결력 검사의 하위요인별 검사의 구성내용은 표 3과 같다.

<표 3> 대인문제해결력 하위요인별 검사의 구성내용

구분	대상	문항서술
대안적 사고	친구	훈이(영희)가 로봇(인형)을 가지고 재미있게 놀고 있다. 철수(혜옥)도 이 로봇(인형)을 가지고 놀고 싶다. 어떻게 하면, 철수(혜옥)가 이 로봇(인형)을 가지고 놀게 될까?

	어머니	어머니가 아끼시며 두르시는 목도리는 아주 예쁘다. 명호(순희)도 이 목도리를 두르고 싶다. 어떻게 하면, 명호(순희)가 이 목도리를 두르게 될까?
	교사	선생님이 쓰시는 물감은 색이 곱다. 석이(현정)도 이 물감을 쓰고 싶다. 어떻게 하면, 석이(현정)도 이 물감을 쓰게 될까?
결과 예측 사고	친구	훈이(영희)가 이 로봇(인형)을 가지고 재미있게 놀고 있었다. 그때, 철수(혜옥)가 와서 이 로봇(인형)을 빼앗았다. 그 다음에 어떤 일이 일어났을까?
	어머니	어머니가 아끼시며 두르시는 목도리는 아주 예뻐다. 그래서 명호(순희)는 허락도 안받고 어머니의 목도리를 두르고 학교에 갔다. 그 다음에 어떤 일이 일어났을까?
	교사	선생님이 쓰시는 물감은 색이 고왔다. 그래서 석이(현정)는 허락도 안 받고 선생님의 물감을 썼다. 그 다음에 어떤 일이 일어났을까?
	친구	로봇(인형)을 가지고 놀던 훈이(영희)가 철수(혜옥)를 보더니 막 화를 낸다. 왜 그럴까?
원인적 사고	어머니	목도리를 두르시던 어머니가 명호(순희)를 보시더니 막~ 화를 내신다. 왜 그럴까?
	교사	물감을 쓰시던 선생님이 석이(현정)를 보시더니 막-화를 내신다. 왜 그럴까?
수단목적사고	친구	처음에, 철수(혜옥)는 훈이(영희)가 가지고 노는 로봇(인형)을 갖고 놀고 싶었다. 나중에, 철수(혜옥)는 그 로봇(인형)을 가지고 놀고 있다. 처음과 나중에로 이어진 이 두 이야기의 사이에 어떤 일이 있었을까?

	<p>처음에, 명호(순희)는 어머니의 예쁜 목도리를 두르고 싶었다.</p> <p>어머니 나중에, 명호(순희)는 그 목도리를 두르고 학교에 가고 있었다. 처음과 나중에 이어진 이 두이야기의 사이에 어떤 일이 있었을까?</p>
교사	<p>처음에, 석이(현정)는 선생님의 고운 물감을 쓰고 싶었다.</p> <p>나중에, 석이(순희)는 그 물감으로 그림을 색칠하고 있었다. 처음과 나중에 이어진 이 두 이야기의 사이에 어떤 일이 일어났을까?</p>

2) 창의적 인성 검사 도구

유아의 창의적 인성을 측정하기 위한 검사 도구는 Rimm(1983)의 PRIDE(Preschool and Kindergarten Interest Descriptor)를 참고하여 이영, 김수연, 신혜원(2002)이 제작한 ‘유아용 창의적 행동특성 검사(The rating scale for creative characteristics of preschoolers:RSCCP)를 보완하여 사용한 조현정(2010)의 도구를 사용하였다. 본 도구는 유아가 놀이나 활동 속에서 창의적인 사고와 행동을 발현하는 과정에서 나타나는 태도, 성향, 흥미 등을 검사하기 위한 도구로서 총 46문항으로 이루어져 있으며, 독특성-호기심 15문항, 개방성-유머 12문항, 민감성-다양한 흥미 9문항, 상상력-놀이성 5문항, 독립성-몰두 5문항으로 구성되어 있다. 창의적 인성 도구의 하위 변인 별 문항 구성 및 신뢰도는 표 4와 같다.

<표 4> 창의적 인성 도구의 신뢰도와 문항 구성

하위변인	문항수	Cronbach's α	문항번호
독특성- 호기심	15	.82	1, 2, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 24, 32, 43
개방성-유머	12	.71	3, 6, 9, 26, 27, 33, 34, 35, 36, 38, 42, 45
민감성- 다양한 흥미	9	.62	10, 16, 20, 29, 31, 37, 39, 40, 41
상상력- 놀이성	5	.66	5, 7, 12, 23, 44
독립성-몰두	5	.62	22, 25, 28, 30, 46

유아의 창의적 인성의 하위 요인의 내용을 살펴보면, 독특성-호기심은 놀이, 작품 활동에서 다른 유아들과 다르게 생각하고 질문을 많이 하는 것을 의미하고, 개방성-유머는 관습적 틀에서 벗어나 자유롭게 행동하거나 농담이나 재미있는 이야기 만들기를 좋아하는 특성을 의미하며 민감성-다양한 흥미는 정서적으로 민감하고 표현적이며 주변의 다양한 일들에 대한 관심을 보이는 행동 특성을 의미한다. 또한 상상력-놀이성은 상상놀이를 즐기고 노래를 만들어 부르는 등 상상적인 행동이 나타는 것을 의미하고, 독립성-몰두는 한 번 시작한 일에 대해 끝까지 완성하려는 인내심을 보이고 스스로 새로운 것을 시도하거나 해결하려는 행동 특성을 의미한다.

유아의 창의적 인성검사는 교사가 유아의 생활을 자세히 관찰한 후 검사 문항에 대해 ‘절대로 아니다.’의 1점부터 ‘정말 그렇다’의 5점으로 평정한다. 따라서 독특성-호기심은 15-75점, 개방성-유머는 12-60점, 민감성-다양한 흥미는 9-45점, 상상력-놀이성은 5-25점, 독립성-몰두는 5-25점이다.

이러한 점수 분포에 따라 독특성-호기심 점수가 높을수록 다른 사람들과

다른 독특한 관점으로 생각하고 질문이 많으며, 개방성-유머 점수가 높을수록 관습적 틀에서 벗어나서 자유롭게 행동하고 재미있는 이야기 만들기를 좋아하며, 민감성-다양한 흥미 점수가 높을수록 정서적으로 민감하고 주변의 다양한 일들에 관심을 보이는 것을 의미한다. 상상력-놀이성 점수가 높을수록 상상적인 행동을 많이 하며, 독립성-몰두 점수가 높을수록 문제를 독립적으로 해결하고 시작한 일에 몰두하는 행동 특성을 보인다는 것을 의미한다. 반면 점수가 낮은 하위 요인에서는 반대의 상황을 보인다는 것을 의미한다.

3. 연구절차

본 연구는 2015년 4월 27일부터 9월 11일 까지 총 20주에 걸쳐 진행되었으며 문헌연구, 1주간의 예비연구 및 교사훈련, 1주간의 사전검사, 16주간의 실험처치, 1주간의 사후 검사 순으로 이루어졌다.

1) 예비 연구

예비연구는 본 연구에 앞서 실험 절차의 과정 및 소요시간, 교사의 발문 등을 검토하기 위해 2015년 4월 27일부터 4월 28일까지 2일에 걸쳐 실험에 참여하지 않는 C어린이집의 만 5세 남아 5명과 여아 5명을 대상으로 실시하였다.

교실환경 구성의 적합성, 연구도구의 적절성과 타당성, 검사시간 및 이해 여부를 파악하기 위해 예비검사를 실시하였다. 대인문제 해결력 검사도구는 연구자가 연구대상 유아들에게 면접의 방법을 사용하였으며 창의적 인

성 검사도구는 담임교사의 평정으로 실시되었다. 대인문제 해결력의 문항 중 수단목적사고 부분에서 유아들이 연구자의 질문을 잘 이해하지 못해 그림에 숫자를 적어 시간적 흐름을 이해할 수 있도록 수정 보완 하였다. 창의적 인성 검사도구는 예비검사 결과 응답하는데 어려움이 없어본 연구에 검사도구로 사용하기로 하였다

교실환경 구성의 방법, 영역 활용의 적절성과 문제점을 파악하기 위해 예비 실험을 2015년 4월 29일부터 5월 1일까지 3일간 실시하였다. 유아가 참여 하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력과 창의적 인성에 미치는 영향을 알아보기 위해 먼저 교실환경 구성에 유아들이 흥미를 갖을 수 있도록 동화를 접목하여 환경구성을 계획하였다. 환경구성 내용은 유아들의 대인문제해결력과 창의적 인성 요소가 들어가도록 계획하였으며 세부적인 내용은 유아들의 흥미와 요구에 따라 변경할 수 있도록 하였다.

유아들에게 교실환경 구성이 자유선택활동 시간에 이루어진다는 것을 알리고 유아가 참여그룹 및 순서를 정하였으며, 유아들은 자유롭게 교실의 영역구성을 바꾸는 것에 흥미를 가지고 참여했다.

교실의 영역을 구성할 때 유아들의 집단을 대그룹으로 하여 활동하였는데 유아들이 서로 소통하고 의견을 조율하는데 한꺼번에 너무 많은 인원이 참여하여 소통이 원활하지 못하며 오히려 갈등만 생기는 문제가 발생하였다. 따라서 유아들 간의 소통이 원활해지고 서로의 의견을 잘 조율하여 문제를 해결할 수 있도록 유아들이 소그룹 활동으로 영역을 구성할 수 있도록 하였다. 한 그룹이 영역의 구성을 하는 동안 다른 유아들은 교실 환경구성에 방해되지 않도록 교실이 아닌 실내 놀이 공간에서 놀이 활동을 할 수 있도록 수정 하였다.

소그룹 활동으로 변경하니 유아들의 아이디어 및 새로운 의견들을 반영하기 쉬웠고 그룹 내에서 토의하여 교실 영역을 어떻게 이동해 볼 것인가

지, 어떤 영역을 선택해서 활동할 것인지 결정하기 쉬워 연구를 위해 프로그램을 무리 없이 진행할 수 있다고 판단하였다.

2) 교사 훈련

유아 대인문제해결력 검사도구는 연구자가 직접 관찰 및 면담하였으며, 창의적 인성 검사 도구는 실험집단과 비교집단 교사의 평정에 의한 평가 도구이므로 평정의 객관성을 높이기 위해 실험집단과 비교집단을 맡고 있는 교사를 연구보조자로 활용하였다. 실험집단과 비교집단의 교사를 대상으로 2015년 5월 6일 ~ 2015년 5월 7일 이틀에 걸쳐 교사 훈련을 실시하였다. 본 연구자는 실험집단과 비교집단의 교사에게 본 연구의 목적과 실험처치에 대해 설명을 하고, 유아 문제해결력의 면접 및 관찰 활동 시간 및 창의적 인성 검사 도구의 문항구성, 교사의 발문법, 채점방법 등에 대해 협의하였다.

3) 사전 검사

본 연구를 실시하기 전에 실험집단과 비교집단의 차이 및 사전·사후 검사간의 차이를 밝히기 위해 2015년 5월 11일부터 5월 15일까지 5일에 걸쳐 연구 대상 유아 44명을 대상으로 대인문제해결력과 창의적 인성 검사를 실시하였다. 대인문제해결력 검사는 연구자가 직접 유아들을 만나 진행하였으며 검사는 한 유아당 10-15분 정도 소요되었다. 창의적 인성 검사는 실험집단, 비교집단의 담임교사가 실시하였으며 검사에 소요되는 시간은 대략 5분 정도 소요되었다.

4) 실험처치

본 연구에서는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력 및 창의적 인성에 미치는 영향을 알아보기 위해 2015년 5월 18일부터 9월 4일까지 총 14회기의 수업을 실시하였으며 8차시, 10차시에 해당하는 활동은 유아들이 영역안의 놀잇감을 세부적으로 탐색하고 구성하기에 적합한 시간이 필요하여 각 차시에 2주의 시간이 소요되었다.

프로그램의 내용은 유아들의 대인문제해결과 창의적 인성 요소가 들어가도록 계획하였으며 세부적인 내용은 유아들의 흥미와 요구에 따라 변경할 수 있도록 하였다.

그룹의 구성은 7~8명의 유아들이 함께 활동 하고 싶은 친구들과 자유롭게 그룹을 형성할 수 있도록 하였으며 활동시간은 1일~2일의 시간이 소요되었다. 형성된 그룹은 공정성을 위해 매 회기 프로그램을 진행할 때마다 같은 그룹으로 모일 수 있도록 하였다.

교실환경구성 영역의 선정은 유아들과 협의하여 교실의 모든 영역으로 정하였으며 교실환경 구성 목록은 아래 표5와 같다.

<표 5> 유아가 참여하는 교실환경 구성 목록

차시	활동명	대인문제해결력	창의적 인성
1	사전활동(동화듣기-무엇이든 마법상자)	삼키는 결과 예측 사고 원인적 사고	독특성- 호기심 독립성-몰두
2	사전활동(놀잇감 목록 만들기)	대안적 사고 수단목적사고	민감성-다양한 흥미 상상력- 놀이성 독립성-몰두
3	사전활동(마법상자 게임활동)	대안적 사고 수단 목적 사고	독특성- 호기심 상상력- 놀이성

4	우리 교실의 놀잇감 찾기	대안적 사고 원인적 사고 수단목적사고	독특성- 호기심 개방성-유머 독립성-몰두
5	우리교실 영역알기	대안적 사고 수단목적사고	민감성-다양한 흥미 독립성-몰두
6	우리교실 영역구성하기	대안적 사고 결과 예측 사고	독특성- 호기심 민감성-다양한 흥미 독립성-몰두
7	놀잇감 목록 만들기	결과 예측 사고 수단목적사고	독특성- 호기심 상상력- 놀이성 독립성-몰두
8	교구 찾으러 가기	대안적 사고 원인적 사고 수단목적사고	독특성- 호기심 민감성-다양한 흥미 상상력- 놀이성
9	교구 배치 후 평가	결과 예측 사고 원인적 사고	개방성-유머 민감성-다양한 흥미
10	불편한점 찾아 바꾸기	원인적 사고 수단목적사고	독특성- 호기심 개방성-유머 상상력- 놀이성
11	불편한점 개선 후 평가	결과 예측 사고 원인적 사고	개방성-유머 민감성-다양한 흥미
12	사후활동(마법상자에서 놀잇감이 돌아왔데)	원인적 사고 수단목적사고	개방성-유머 민감성-다양한 흥미 독립성-몰두

13 사후활동(우리만의 창고 만들기)	대안적 사고 결과 예측 사고 원인적 사고	개방성-유머 상상력-놀이성 독립성-몰두
14 사후활동(교구 정리하기)	대안적 사고 원인적 사고	민감성-다양한 흥미 독립성-몰두

(1) 유아가 참여하는 교실환경 구성의 방법 및 과정

학기 초에 교사가 Frost와 Kissinger(1976)가 제시한 교실환경 구성 계획 기준표를 참고하여 구성된 교실을 기준으로 유아들이 교실 환경 구성에 흥미를 갖게 하기 위하여 ‘무엇이든 삼키는 마법 상자’라는 동화를 활용하였다. 먼저 동화를 들려주고 ‘놀잇감이 모두 사라지면’어떤 일들이 생길지 예상해 보고 문제를 해결해 볼 수 있도록 하였다. 이 때 연구자는 유아들이 사회적 관계 속에서 다른 사람의 아이디어를 듣고 자신의 아이디어를 제시할 기회를 가짐으로써 끊임없이 구성과 재구성의 과정을 반복할 수 있도록 상호작용하였다. 또한 유아들이 사라진 놀잇감을 직접 찾아보고 놀잇감을 대체할 수 있는 것에 대해서 생각하면서 새로운 아이디어와 관찰력 및 호기심이 증진될 수 있도록 지도하였다.


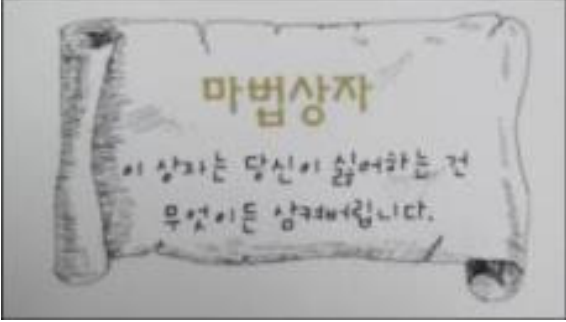
교실 환경을 구성하면서 발생하게 되는 여러 가지 문제들을 민감하게 인식하고 문제해결을 위한 다양한 방법을 찾아 창의적인 문제해결을 경험하는 과정을 통하여 대인문제해결력과 창의적 인성이 증진될 수 있도록 하였다.

유아가 참여하는 교실환경 구성은 소그룹활동으로 진행하였으며 유아의 발달 수준 및 사회성 수준, 유아들의 선택과정을 거쳐 편성하였다. 활동이

소그룹으로 나뉘어져 활동을 진행하므로 한 팀당 주 1회 교실환경 구성 활동을 실시하였으며, 연구자가 미리 구성한 수업의 방식을 기틀로 하여 유아들이 보이는 흥미와 활동 전개에 따라, 유아들의 의견을 반영하여 수업내용이 변경 가능하도록 하였다. 유아의 흥미 유발을 위한 도입활동의 내용은 표 6과 같다.

<표 6> 유아가 참여하는 교실환경 구성 활동 수업계획안

활동명	마법상자엔 어떤 놀잇감이 들어갈까?	차시	1차시
대인문제해결력 요소	결과 예측 사고, 원인적 사고	대상	만5세
창의적 인성 요소	독특성- 호기심, 독립성-몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 소그룹으로 토의할 수 있다. - 소그룹으로 동화를 들을 수 있다. 		
활동자료	무엇이든지 삼키는 상자 동화책		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. <ul style="list-style-type: none"> - 동화를 듣기전 노래(똑똑똑) 를 부른다. 2. 선생님이 가져온 동화책을 보며 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 책 제목은 무엇이니? - 지은이와 글쓴이는 누구이니? - 어떤 내용일까? 3. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 동화를 감상하고 어떤 내용인지 이야기 해 보자. 		
전개 (15분)	1. 동화듣기		

	<div style="text-align: center;">   </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. 그림을 보며 다시 동화내용 회상하기. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 그림인지 살펴보자 - 어떤 내용인지 이야기 해 보자 3. 모둠원들과 의논하여 보다 새롭고 다양한 생각을 하여 활동할 수 있도록 한다. 4. 동화 내용을 퀴즈로 물어본다. <ul style="list-style-type: none"> - 동화에서 주인공이 마법상자를 만나고 난 후 가장 먼저 싫어한 것은 무엇이니? - 마법상자가 두 번째로 삼킨 것은 무엇이니? - 주인공이 학교에 가서는 어떤 일이 있었니? 5. 만약 마법상자가 우리교실에 오게 된다면 어떤 일이 일어날까?
<p style="text-align: center;">마무리 (15분)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 친구들의 이야기를 듣고 마법상자가 나타나면 어떤일이 생길지 소그룹으로 토의한다. 2. 도서영역과 연계하여 자유롭게 동화를 읽도록 지도한다. 3. 활동을 하면서 어려웠던 점 또는 재미있었던 점 에 대해서 이야기 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 활동을 하면서 어려웠던 점은 무엇인가요? - 활동을 하면서 재미있었던 점은 무엇인가요?

활동사진



(2) 유아가 참여하는 교실환경 구성 시간 및 실시방법

2012년부터 실시된 통합 교육과정인 누리과정이 실시됨에 따라 실험집단과 비교집단의 생활주제를 동일하게 구성하였고, 5월~8월의 생활 주제에 따른 수업은 동일하게 진행되었다. 실험집단은 유아가 참여하는 교실환경 구성을 적용하여 수업을 실행하고 비교집단은 실험집단과 동일한 주제로 일일교육계획안을 작성하여 그에 포함된 활동을 일반적인 수업 전개 방식에 따라 대집단 또는 개별 활동 방식으로 수업을 진행하였다.

실험집단과 비교집단에 대하여 독립변인 이외의 변인을 통제하기 위해 교육과정과 하루일과 운영은 동일하게 진행되었다. 실험집단의 협동학습을 통한 교실환경 구성활동은 하루 일과 중 오전, 오후의 자유선택활동을

시간을 활용하여 진행하였다. 실험집단과 비교집단의 일반적인 하루일과 운영은 다음의 표 7과 같다.

<표 7> 실험집단과 비교집단의 하루 일과 비교

시간	일과내용	실험집단	비교집단
07:30 ~ 09:10	등원 및 오전 통합보육	-등원한 유아의 기분과 건강 상태를 확인한다. -당직 교사와 통합교실에서 활동한다.	-등원한 유아의 기분과 건강 상태를 확인한다. -당직 교사와 통합교실에서 활동한다.
09:00 ~ 09:50	오전 자유선택 활동	유아가 참여하는 교실환경 구성	-계획·실행·정리정돈의 순으로 진행한다.
09:50~ 10:20	오전간식	-식단에 따라 간식을 먹는다.	-식단에 따라 간식을 먹는다.
10:20~ 10:50	대집단 활동(이야 기 나누기)	-인사·날짜와 날씨 알아보기, 하루일과 계획하기 -게임, 신체표현, 새노래, 동극, 과학실험, 언어활동, 미술작업, 요리활동 등 자유선택 활동을 소개하거나 하루의 주제가 되는 이야기 나누기가 진행된다.	-인사·날짜와 날씨 알아보기, 하루일과 계획하기 -게임, 신체표현, 새노래, 동극, 과학실험, 언어활동, 미술작업, 요리활동 등 자유선택 활동을 소개하거나 하루의 주제가 되는 이야기 나누기가 진행된다.
10:50~ 12:00	실외활동	-바깥놀이터, 어린이집 뒤뜰에서 담임교사와 부담임 교사가 지도	-바깥놀이터, 어린이집 뒤뜰에서 담임교사와 부담임 교사가 지도
12:00~ 13:00	점심식사	-조리실에서 조리한 음식을 교실에서 담임교사와 부담임 교사가 배식하고 함께 식사하며 식사지도를 한다.	-조리실에서 조리한 음식을 교실에서 담임교사와 부담임 교사가 배식하고 함께 식사하며 식사지도를 한다.
13:00~ 14:30	오후 자유선택 활동	유아가 참여하는 교실환경 구성	-활동 소개 및 계획·실행·정리정돈·평가의 순으로 진행한다.

14:30~ 15:00	낮잠 및 휴식	-조용한 음악을 들으며 휴식 하고 수면이 필요한 유아는 낮잠을 잔다.	-조용한 음악을 들으며 휴식 하고 수면이 필요한 유아는 낮잠을 잔다.
15:00~ 15:30	오후간식	- 식단에 따라 간식을 먹는다.	- 식단에 따라 간식을 먹는다.
15:30~ 16:00	귀가 준비 및 귀가	-일과 회상 및 평가를 하고 걸 옷과 가방, 활동 작품을 챙긴 뒤 교사, 친구와 인사를 나눈 다.	-일과 회상 및 평가를 하고 걸 옷과 가방, 활동 작품을 챙긴 뒤 교사, 친구와 인사를 나눈 다.
16:00~ 17:00	자유놀이 및 자유귀가	-하원 버스 귀가와 도보귀가로 나누어 귀가 한다.	-도보귀가로 귀가 한다.

5) 사후 검사

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력 및 창의적 인성에 미치는 영향의 효과를 검증하기 위해 실험처치가 끝난 후, 2015년 9월 7일부터 9월 11일까지 5일간 사후 검사를 실시하였다. 검사의 방법은 사전검사와 동일하게 진행하였으며 실험집단과 비교집단 간의 차이가 있는지를 검사하였다.

4. 자료 분석

본 연구는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력 및 창의적 인성에 미치는 영향을 알아보기 위해 대인문제해결력 검사와 창의적 인성 검사를 실험집단과 비교집단에 사전·사후로 실시하였다. 유아의 대인문제 해결력 및 창의적 인성 사전검사와 사후검사 점수를 각각의 하위 요인

별로 산출한 후 실험집단과 비교집단의 사전·사후 검사의 차이를 검증하고 자 대응표본 t 검증을 실시하였다. 또한 실험집단과 비교집단의 대인문제해결력과 창의적 인성 관련 사전검사의 결과를 공변인으로 하고 사후검사의 결과를 종속변인으로 하는 공분산 분석(ANCOVA)을 실시하였다. 통계적 자료처리는 WINDOW용 SPSS21.0프로그램을 이용하여 분석하였다.

IV. 연구결과

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력 및 창의적 인성에 미치는 영향을 조사 분석한 결과는 다음과 같다.

1. 유아가 참여하는 교실환경 구성 유아의 문제해결력에 미치는 영향

1) 대인문제해결력에 대한 집단간 사전검사

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향을 미치는지 알아보기 위해 실험집단과 비교집단 간의 대인문제 해결력 차이를 분석하였다. 실험집단과 비교집단의 사전검사 점수를 비교한 결과는 다음 표 8과 같다.

<표 8> 대인문제해결력에 대한 집단 간 사전검사 *t*검증(*N*=44)

측정요인	실험집단(<i>n</i> =22)		비교집단(<i>n</i> =22)		<i>t</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
대안적 해결 사고	4.43	1.41	4.14	1.49	.69
결과예측 사고	5.35	1.58	5.55	1.68	-.40
원인적 사고	3.61	1.08	3.27	1.03	1.07
수단목적 사고	3.96	2.14	3.41	1.30	1.03
대인문제해결 전체	17.35	4.04	16.36	4.24	.80

위 표 8에서 보는바와 같이 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사전검사 점수에 대한 t검증을 실시한 결과 대인문제해결 전체적으로는 실험집단(M=17.35)이 비교집단(M=16.36)보다 실험집단의 평균이 .99 높게 나타났으나 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않았다. 이러한 결과는 유아의 대인문제해결력에 있어서 집단 간의 사전 동질성이 입증되었다고 볼 수 있다.

2) 대인문제해결력 집단 간 사후검사

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대안적 해결사고에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 9와 같다.

<표 9> 대인문제해결력 전체에 대한 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제곱합	자유도	평균제곱	F
대인문제해결력 전체	321.572	1	321.57	9.81
실험-통제	1,071.093	1	1,071.09	32.70***
오차	1,375.724	42	32.75	
합계	31,661.000	45		

*** $p < .001$

위 표 9에서 보는 바와 같이 사전 대인문제 해결력 전체를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력 전체에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다

($F=32.700, p<.001$).

이러한 결과는 유아가 참여하는 교실환경 구성 활동이 유아의 대인문제 해결력 전체를 향상시키는데 효과적이었음을 의미한다.

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제 해결력에 미치는 영향 하위 변인인 대안적 해결사고, 결과예측사고, 원인적사고, 수단목적사고에 대한 실험집단과 비교집단의 차이를 비교해 보면 다음과 같다.

(1) 대안적 해결 사고에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대안적 해결사고에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 10과 같다.

<표 10> 대안적 해결사고에 대한 집단 간 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제공합	자유도	평균제곱	F
대안적 해결사고	0.050	1	.05	.01
실험-통제	49.399	1	49.39	14.13**
오차	146.780	42	3.49	
합계	2,066.000	45		

** $p<.01$

위 표 10에서 보는 바와 같이 사전 대안적 해결 사고를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대안적 해결사고에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다 ($F=14.135, p<.01$). 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대안적

해결사고를 향상시키는데 효과적임을 의미한다.

(2) 결과예측사고에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 결과예측사고에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 11과 같다.

<표 11> 결과예측 사고에 대한 집단 간 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제공합	자유도	평균제곱	F
결과예측 사고	16.124	1	16.12	4.77
실험-통제	48.188	1	48.18	14.26***
오차	141.876	42	3.37	
합계	2,422.000	45		

*** $p < .001$

위 표 11에서 보는 바와 같이 사전 결과예측 사고를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 결과예측 사고에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다($F=14.265, p < .001$). 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성 활동이 유아의 결과예측사고를 향상시키는데 효과적임을 의미한다.

(3) 원인적 사고에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 원인적 사고에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 12와 같다.

<표 12> 원인적 사고에 대한 집단 간 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제공합	자유도	평균제곱	F
원인적 사고	30.264	1	30.26	15.21
실험-통제	115.600	1	115.60	58.11***
오차	83.544	42	1.98	
합계	1,837.000	45		

*** $p < .001$

위 표 12에서 보는 바와 같이 사전 원인적 사고를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과 유아가 참여 하는 교실환경 구성이 유아의 원인적 사고에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다($F=58.116$, $p < .001$). 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성 활동이 유아의 원인적 사고를 향상시키는데 효과적임을 의미한다.

(4) 수단목적사고에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 수단목적사고에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 13과 같다.

<표 13> 수단목적사고에 대한 집단 간 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제공합	자유도	평균제곱	F
수단목적 사고	10.36	1	10.36	2.95
실험-통제	80.04	1	80.04	22.80***
오차	147.39	42	3.50	
합계	1,798.00	45		

*** $p < .001$

위 표 13에서 보는 바와 같이 수단목적사고를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 수단목적 사고에 긍정적으로 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다 ($F=22.809, p<.001$). 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 수단목적사고를 향상시키는데 효과적임을 보여준다.

2. 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향

1) 유아의 창의적 인성에 대한 집단 간 사전검사

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사전검사 점수에 대한 t검증을 실시하였다. 결과는 표 14와 같다.

<표 14> 창의적 인성에 대한 집단 간 사전검사 t검증

측정요인	실험집단(n=22)		비교집단(n=22)		t	f	p (양쪽)
	M	SD	M	SD			
독특성 호기심	40.52	7.01	38.77	10.81	.64	43	.52
개방성 유머	33.61	5.91	33.45	10.94	.05	43	.95
민감성 다양한 흥미	27.65	3.74	29.05	6.05	-.93	43	.356
상상력 놀이성	12.26	2.30	13.77	3.01	-1.90	43	.06
독립성 몰두	14.70	1.77	13.64	3.51	1.28	43	.20
창의적 인성 전체	14.70	1.77	13.64	3.51	.00	43	.99

유아의 창의적 인성에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사전검사 점수에 대한 *t*검증을 실시한 결과 창의적 인성 전체적으로는 실험집단(M=14.7이, 비교집단(M=13.64)보다 평균이 1.06 높게 나타났으나 두 집단 간 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않았다($p>.05$). 이 결과로 유아의 창의적인성에 있어서 집단 간의 사전 동질성이 입증되었다고 볼 수 있다.

2) 유아의 창의적인성에 대한 집단 간 사후검사

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적인성에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단의 대인문제 해결력과 창의적인성 관련 사전검사의 결과를 공변인으로 하고 사후검사의 결과를 종속변인으로 하는 공분산 분석(ANCOVA)을 실시하였다. 그 결과는 표 15와 같다.

<표 15> 실험-비교집단 간 창의적인성 전체에 대한 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제곱합	자유도	평균제곱	<i>F</i>
창의적인성 전체	18,575.40	1	18,575.40	40.42
실험-통제	4,433.46	1	4,433.46	9.64**
오차	19,297.69	42	459.46	
합계	1,185,067.00	45		

** $p<.01$

위 표 15에서 보는 바와 같이 사전에 창의적 인성 전체를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과 유의 수준이로 나타나 유아의 참여 하

는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성 전체에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다($F=9.649, p<.01$). 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의인성 전체를 향상시키는데 효과적임을 보여준다.

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적인성에 미치는 영향 하위 변인인 독특성-호기심, 개방성-유머, 상상력-놀이성, 독립성-몰두에 대한 실험집단과 비교집단의 차이를 비교해 보면 다음과 같다.

(1) 독특성-호기심에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독특성-호기심에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 16과 같다.

<표 16> 독특성-호기심에 대한 집단간 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제곱합	자유도	평균제곱	F
독특성 호기심	2,426.93	1	2,426.93	31.27
실험-통제	331.02	1	331.02	4.26*
오차	3,258.73	42	77.58	
합계	122,350.00	45		

* $p<.05$

위 표 16에서 보는 바와 같이 사전 독특성-호기심을 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독특성-호기심에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다($F=4.266, p<.05$). 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독특성-호기심을

향상시키는데 효과적임을 보여준다.

(2) 개방성-유머에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 개방성-유머에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 17과 같다.

<표 17> 개방성-유머에 대한 집단간 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제공합	자유도	평균제곱	F
개방성 유머	1,237.72	1	1,237.72	28.79
실험-통제 오차	411.21	1	411.21	9.56**
합계	1,805.24	42	42.98	
	82,344.00	45		

** $p < .01$

위 표 17에서 보는 바와 같이 사전 개방성-유머를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과 유의 수준이 로 나타나 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 개방성-유머에 긍정적인 영향을 영향을 주는 것으로 분석되었다($F=9.567$, $p < .01$). 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 개방성-유머를 향상시키는데 효과적임을 보여준다.

(3) 상상력-놀이성에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 상상력-놀이성에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 18과 같다.

<표 18> 상상력-놀이성에 대한 집단간 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제공합	자유도	평균제공	F
상상력 놀이성	90.29	1	90.29	8.25
실험-통제	101.83	1	101.83	9.30**
오차	459.58	42	10.94	
합계	13,615.00	45		

** $p < .01$

위 표 18에서 보는 바와 같이 사전 상상력-놀이성을 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과 유의 수준이 로 나타나 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 상상력-놀이성에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다($F=9.307, p < .01$).

(4) 독립성-몰두에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독립성-몰두에 미치는 영향을 검증하기 위하여 실험집단과 비교집단 간 사후검사 점수에 대한 공변량 분석을 실시하였다. 그 결과는 표 19와 같다.

<표 19> 독립성-몰두에 대한 집단간 공변량 분석

변량원	제 III 유형 제공합	자유도	평균제공	F
독립성 몰두	150.82	1	150.82	19.90
실험-통제	51.03	1	51.03	6.73*
오차	318.28	42	7.57	
합계	13,602.00	45		

* $p < .05$

위 표 19에서 보는 바와 같이 사전 독립성-몰두를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)한 결과 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독립성-몰두에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다($F=6.734$, $p < .05$). 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독립성 몰두를 향상시키는데 효과적임을 보여준다.

V. 논의 및 결론

1. 요약 및 논의

본 연구에서는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제 해결력과 창의적 인성에 어떤 영향을 미치는지 알아보고자 하였다. 연구를 통해 얻은 결과를 중심으로 요약 및 논의하면 다음과 같다.

1) 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성을 경험한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들에 비하여 대인문제 해결사고 검사의 하위 범주(대안적 사고, 결과예측사고, 원인적 사고, 수단목적 사고)에서 어떤 차이가 있었는지 알아본 결과에 대한 논의는 다음과 같다.

사전 대인문제해결력을 항목별로 공변량 분석한 결과 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대안적 해결사고, 결과 예측사고, 원인적 사고, 수단목적 사고, 대인문제해결력 전체에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다. 이는 박찬옥(1986)의 선행연구에서 문제해결 사고방안이 증가한다는 것이 문제해결의 융통성을 의미하며 여러 가지 대인문제상황에 대한 해결능력이 있다고 하였던 것에 비추어 본다면, 본 연구에서 실험집단의 대인문제해결사고가 비교집단에 비해 전체적으로 증가한 연구결과는 유아의 대인문제해결능력이 향상된 것으로 해석할 수 있다.

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제 해결력에 미치는 영향을 분석한 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 대인문제 해결력의 하위요인인 대안적 사고에서는 공변량 분석한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대안적 해결사고에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성활동을 진행하면서 활동의 과정 속에서 유아가 다른 유아의 의견을 듣고, 자신의 의견과 일치하는 점을 찾는 협의과정에서 문제의 다양한 대안을 찾는 과정에서 증진되었다고 보여진다.

이러한 결과는 대인문제를 해결하기 위해 행동으로 투입될 수 있는 다양한 대안들을 생각해 내는 능력이 생활 주변에서 다양한 문제 상황에 직면하게 되면서 스스로 다양한 방법으로 해결을 시도할 수 있는 기회를 갖게 될 때 문제해결 기능을 발휘할 수 있다는 박찬옥, 황소영, 나혜선(2011)의 연구와 같은 맥락으로 볼 수 있다.

둘째, 대인문제 해결력의 하위요인인 결과예측 사고에서는 공변량 분석한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 결과예측 사고에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 유아가 참여하는 교실환경 구성에서 유아들이 대인간 문제 상황에서 다른 유아와 의견을 나누고, 토론하는 과정에서 다양한 생각들을 찾아내고, 어떤 결과들이 나타나게 될지 예측해보는 사고 과정에서 증진되었다고 볼 수 있다.

이러한 결과는 수행한 대인행동이 초래할지도 모르는 결과들을 예측하는 능력인 결과예측사고가 유아에게 부모나 교사가 적절한 질문을 함으로써, 유아의 추론 능력의 발달을 도울 수 있다고 한 연구 결과(박은미, 1993 ; 신현옥, 1995)와 부분적으로 일치한다.

셋째, 대인문제 해결력의 하위요인인 원인적 사고에서는 공변량 분석한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 원인적 사고에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 교실환경 구성을 유아 스스로 진행하면서 당면하는 여러 가지 문제들에 대해 또래 친구들과 이야기나누기를 하

며, 문제의 원인을 여러 면에서 통찰할 수 있는 기회를 가지는 과정에서 유아들의 원인적 사고에 대한 능력이 증진되었다고 볼 수 있다.

이러한 결과는 타인의 행동에 대하여 그 동기나 원인을 잘 통찰하는 능력인 원인적 사고가 친구들과 함께 해결방법을 생각해 보고 이야기를 나눔으로써 다양하고 구체적인 방안들을 생각해(전혜성, 2000), 더 높은 수준의 사고를 할 수 있기 때문인 것으로 짐작할 수 있다. 이는 공동의 문제 해결상황 토의활동을 실시한 결과 유아의 대인문제해결사고가 증진된 것으로 나타나는 권미정(1998), 김진아(2004)의 연구의 결과와도 맥을 같이한다.

넷째, 대인문제 해결력의 하위요인인 수단목적 사고에서는 공변량 분석한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 수단목적 사고에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 교실환경을 유아들이 직접 구성하면서 또래 친구들과 함께 세운 목적을 달성하기 위해 다양한 방법들을 생각해보고, 토론하며 직접 경험해본 것이 수단목적사고에 대한 능력이 증진되었다고 볼 수 있다.

이러한 결과는 유아가 무언가를 실현하는 과정에서 직면하는 장애들을 극복할 수 있는 능력이 있고(홍혜경, 1993), 대안적 목표에 수단을 단계적으로 사용하여 목표에 도달하는 다음 단계에서 추구할 목표를 갖게 되는 합리적 대인문제해결력이 이야기나누기 과정에서 증진되었기 때문(정은재, 2014)인 것으로 보여진다.

결과적으로 유아가 참여하는 교실환경 구성은 유아의 일상생활에서 일어날 수 있는 다양한 갈등상황이나 문제들을 경험하는 장이 되었으며, 유아와 유아, 유아와 교사간의 대화를 통하여 문제해결과정을 거치면서 대인문제 해결력의 향상을 가져오는데 의미가 있다고 하겠다.

2) 유아가 참여하는 교실환경 구성 유아의 창의적 인성에 미치는 영향

유아가 참여하는 교실환경 구성을 경험한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들에 비하여 창의적 인성검사 하위범주(독특성-호기심, 개방성-유머, 상상력-놀이성, 독립성-몰두)에서 유의미한 차이가 있었다.

사전 창의적 인성을 항목별로 공변량 분석한 결과 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독특성 호기심, 개방성 유머, 상상력 놀이성, 독립성 몰두, 창의적 인성 전체에 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다.

따라서 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 긍정적인 영향을 미친다고 볼 수 있다.

유아들이 교실환경 구성을 하기 위해 다양한 상상을 하며, 아이디어를 제시하고 제시한 아이디어를 구체화하기 위해 다양한 시도를 하고 평가하게 된다. 이러한 과정은 유아의 창의적인성에 긍정적인 영향을 미치는 결과를 가져 왔다고 판단된다.

이는 탐색하고 변형을 주는 활동은 창의적인 생각과 방법으로 주변 환경을 비교하고 지각하고 분류하는 경험을 갖게 함으로써 자연스럽게 창의적 인성이 증진된다는 이론을 지지해주는 결과(신미숙, 박성혜, 조형숙, 2009)라고 보았으며, 자신의 문제를 민감하게 인식하여 문제해결을 위한 다양한 방법을 찾고 창의적인 문제해결을 위해 여러 가지 시도를 경험하는 과정에서 유의한 차이를 보였다는 박찬옥과 김진희(2014)의 연구 결과와 맥을 같이한다.

유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향을 분석한 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 창의적 인성의 하위요인인 독특성-호기심에서는 공변량 분석한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독특성-호기심에 긍정적인

영향을 주는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 창의적적 놀이프로그램이 유아의 창의적적인 표현능력 및 창의적 인성이 증진되었다는 안경숙(2011)의 연구와 부분적으로 일치한다. 이것은 유아들이 참여하는 교실환경구성에서 관심을 갖게 된 다양한 환경의 요소들을 자유롭게 탐색하고, 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 이야기 하도록 한 것이 유아의 독특성과 호기심 증진에 효과적이었음을 나타낸다.

둘째, 창의적 인성의 하위요인인 개방성-유머에서는 공변량 분석한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 개방성-유머에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 신정숙과 이현림(2006)의 무용치료 프로그램이 취학 전 유아의 창의성과 자아개념 향상에 미치는 효과에서 다양한 상상력이 실현되는 것을 경험하게 되었다고 한 결과와 부분적으로 일치한다. 유아가 참여하는 교실환경 구성에서 유아들은 토의하고, 상호작용하며, 문제 해결의 방안을 모색하고, 협력하는 과정에서 유아는 적극적으로 활동에 참여하게 된다. 이로 인해 기존의 틀에서 벗어나 창의적인 생각을 수용하여 새롭게 변화된 환경을 구성한 것이 유아의 개방성-유머에 효과적이었음을 나타낸다.

셋째, 창의적 인성의 하위요인인 상상력-놀이성에서는 공변량 분석한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 상상력-놀이성에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 조은정, 김정주, 박형신(2013)이 연구한 미술비평 경험에 기초한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의·인성 함양에 미치는 영향 중 이야기 꾸미기 활동을 통해 의미와 내용을 파악하고 이에 대한 생각과 느낌을 공유하여 창의적인 아이디어를 생산했다는 결과와 유사하다. 유아들은 상상하며 자신들의 아이디어를 내고 이어 무엇인가 더 재미있는 상상을 하며 다양한 놀이 활동으로 연계하였다. 다양한 교실환경 구성을 통해 유아들은 다양한 상상력이 실현되는 것을 경험하게

되었고 이는 상상력-놀이성에 효과적이었음을 나타낸다..

넷째, 창의적 인성의 하위요인인 독립성-몰두에서는 공변량 분석한 결과, 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 독립성-몰두에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 명상활동을 통해 주관적으로 자신감 있게 표현하며, 열심히 몰입하여 주의집중력이 강화됨을 보였고 자신 있게 설명하는 모습이 좋아졌다는 이수경(2009)의 연구 결과와 맥을 같이한다. 유아들이 오랜 시간 머무는 공간인 교실의 환경을 유아들이 직접 구성함으로써 다른 자유선택 활동보다 더 몰입하여 활동에 참여하고 또래 친구들과 함께 토론활동 시 집중하는 모습을 보였고 이는 유아의 독립성-몰두에 효과적이었음을 나타낸다..

위의 내용을 요약하여 보면 연구에 실행한 활동 중 ‘우리교실 영역 구성하기’ 활동은 유아들이 바꾸어주고 싶은 영역, 더 넓게 만들어 주고 싶은 영역에 대한 이야기를 나누며 자연스럽게 자신의생각과 다른 사람들의 의견을 함께 공유하는 과정을 통해 문제해결력을 증진되었으며, 누리과정 전 영역에서 다양한 경험을 하며 놀잇감을 영역에 맞게 분류하고 각 영역에서 지켜야할 규칙들을 세우며 서로가 정해 놓은 영역에 대해 이야기를 나누는 통합 활동을 통해 새로운 아이디어와 관찰력 및 호기심이 증진되었다는 것을 확인 할 수 있었다. 아울러 유아의 창의적 인성이 교사의 주도하에 규칙과 질서 속에서 기존의 지식을 학습하도록 강요하는 교육활동보다는 호기심과 탐구심이 자발적으로 표현되는 것이 보장되는 교육활동으로 발달시켜야(Meeker, 1978; 김미예, 2014; 재인용) 하며 이러한 이론에 비추어 볼 때 유아가 교실환경 구성에 참여 하면서 속에서 자연스럽게 유아들의 창의 인성이 증진된다고 볼 수 있다.

2. 결론 및 제언

본 연구는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력과 창의적 인성에 미치는 영향에 대해 알아보고자 하였다.

연구결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 유아가 참여하는 교실환경 구성을 실시한 실험집단의 유아들이 비교집단의 유아들보다 대인문제 해결력이 향상되어 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 대인문제 해결력의 하위요인인 대안적 해결사고, 결과예측사고, 원인적 사고, 수단목적사고에 대한 실험집단의 점수는 비교집단의 점수보다 높게 나타나 유의미하게 나타났다. 따라서 유아가 참여하는 교실환경 구성은 유아의 대인문제해결력에 긍정적인 영향을 미친다고 할 수 있다.

둘째, 유아가 참여하는 교실환경 구성을 실시한 실험집단의 유아들이 비교집단의 유아들보다 창의적 인성이 향상되어 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 창의적 인성의 하위요인인 독특성-호기심, 개방성-유머, 상상력-놀이성, 독립성-몰두에 대한 실험집단의 점수는 비교집단의 점수보다 높게 나타나 유의미한 차이가 나타났다. 따라서 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 창의적 인성에 긍정적인 영향을 미친 것으로 여겨진다.

결론적으로 유아교육기관에서 단순히 교사가 교실의 환경을 구성해주고 놀잇감과 활동자료를 제시해 주는 것 보다는 유아들이 교실환경 구성에 참여함으로써 호기심과 탐구심이 자발적으로 표현할 수 있도록 한 것이 유아의 대인문제 해결력과 창의적 인성에 긍정적인 영향력을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

이상의 연구결과를 토대로 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력과 창의적 인성에 미치는 영향에 대해서 연구하였으나 본 연구의 사례들은 서울특별시 Y구에 위치한 국공립어린이집의 만5세 유아 44명(실험집단 22명, 비교집단 22명)을 대상으로 이루어진 것으로 유아들만을 대상으로 관찰된 것이므로 전체로 일반화하기에는 무리가 있다. 따라서 보다 폭넓은 연구대상과 사회문화적 차이를 고려한 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 진행되는 과정에서 나타난 유아들의 표현이나 변화과정을 담아내는데 한계가 있었다. 따라서 후속 연구에서는 유아들의 변화과정을 탐색할 수 있는 질적 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구는 유아가 참여하는 교실환경 구성이 유아의 대인문제해결력과 창의적 인성에 어떤 영향을 주는지 알아보는 연구로 진행되었으나 교실환경 구성을 진행하다보니 환경 구성에 대한 유아들의 선호도, 언어능력, 친사회성 등의 다양한 변인에서도 영향력이 있으리라 생각되어진다. 따라서 유아가 참여하는 교실환경 구성 연구에 여러 가지 변인을 적용한 후속연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- 강선보, 박의수, 김귀성, 송순재, 정윤경, 김영래, 고미숙(2008). 21세기 인성 교육의 방향설정을 위한 이론적 기초 연구. **教育問題研究**, 1-38.
- 강신경(2010). 창의성의 영역 일반성 : 창의적 능력과 창의적 인성 및 지능의 관계. 전북대학교 대학원 박사학위논문.
- 강영식, 마지순, 안라리(2013). 유아의 거친 신체놀이와 대인문제해결력의 관계. **열린유아교육연구**, 18(5), 189-202.
- 강인향(2009). 어머니 특성변인이 유아의 창의적 인성과 정서지능에 미치는 영향. 관동대학교 대학원 박사학위논문.
- 고윤우(2014). 협력중심 인성교육활동이 유아의 자기 조절 능력 및 대인문제 해결력에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 고태순(1996). 유아의 기질과 대인관계 문제해결력과의 관계연구 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 공은희(2012). 창의 인성교육으로서 콜라주 기법을 활용한 미술 프로그램 연구. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 교육과학기술부, 보건복지부(2013). **3~5세 누리과정 총론**. 서울: (사)한국시각장애인연합회
- 구양희(2013). 손인형을 활용한 갈등상황 이야기 나누기가 유아의 대인문제 해결 사고 및 감정조망 수용능력에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권미량(2010). 유아교육환경에 대한 반성적 논의 및 방안 모색-생태유아교육의 관점에서, **생태유아교육연구**, 9(4), 85-107
- 권미정(1998). 인형매체를 통한 문제해결극 참여관찰이 유아의 대인문제 해

- 결사고에 미치는 영향. 전북대학교 대학원 석사학위논문.
- 권선영, 정지현, 김경은(2013) 유치원 실내공간구성의 관계론적 고찰. **어린
이문학교육연구**, 14(2), 395-421
- 김경숙, 이유미 (2004). 유아학급과 유아특수학급의 교실 내 물리적 환경 실
태 및 교사간 인식비교. **특수교육학연구**, 39(2), 221-243.
- 김경중, 이찬숙, 조은주(2008) 유아개인, 가정환경, 지역변인에 따른 유아의
문제행동 연구. **한국유아교육·보육행정연구**, 12(2), 353-373
- 김광웅, 류인미(1996).아동의 대인문제해결 사고의 발달에 관한 연구. **사회
교육과학연구**, 1(1), 1-23.
- 김미경(2013). 어머니의 정서표현이 유아의 창의적 인성과 정서지능에 미치
는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김미애(2014). 표상적 사고 전략을 활용한 명화감상활동이 유아의 창의적 인
성과 미술능력, 언어 및 사고능력에 미치는 영향. 한국방송통신대학교
대학원 석사학위논문.
- 김미예(2014). 녹색성장 활동이 유아 창의성에 미치는 영향. 한국방송통신대
학교 대학원 석사학위논문.
- 김미예(2014). 녹색성장활동이 유아 창의성에 미치는 영향. 한국방송통신대
학교 대학원 석사학위논문.
- 김선영, 안선희 (2003). 유치원 교사의 ‘발달적으로 적합한 교육 실제(DAP)’
신념에 따른 유아의 사회적 기술과 교실의 구성주의 사회 도덕적 분
위기. **미래유아교육학회지**, 10(4), 229-251.
- 김선주(2002). 유아의 정서지능과 대인간 문제해결 능력간의 관계. 연세대학
교 교육대학원 석사학위논문.
- 김선진(2015). 유아의 창의·인성 함양을 위한 창의적 문제해결 프로그램 개
발 및 효과. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.

- 김수영(2011). 협동학습을 활용한 플래시 애니메이션 수업연구. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김언경(2015). 교사·유아 상호작용의 동시성과 유아의 조망수용능력 및 대인문제해결능력간의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김영애, 최목화, 변혜령(2011). 평가인증기준에서 바라본 대전시 보육시설 사례의 시설공간구성과 보육실 영역구성 조사. **한국생활과학회지**, 20(1), 205-223.
- 김영옥, 오숙현, 임영숙, 정경자(2010). **유아교육기관의 환경구성**. 서울: 공동체
- 김영희(1998). 유아의 놀이성 및 대인문제해결력과 적응과의 관계. **한국놀이치료학회지**, 1(1), 24-36
- 김은영 (2009). 유치원 교실의 문해환경적 수준에 따른 유아의 자발적 쓰기 활동에 관한 연구. **열린유아교육연구**, 14(5), 325-345.
- 김은이(2014). 놀이를 통한 과학활동이 유아의 창의성과 인성에 미치는 영향. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은희, 이영(1991). 학령전 아동의 대인간 문제해결 능력에 관한 연구. **한국아동학회**, 12(1) 52-67(16쪽)
- 김정화, 이문정 (2007). 유아교실의 문식성 환경에 대한 연구. **아동학회지**, 28(3), 101-113.
- 김지현(2012). 창의적 체험활동 프로그램을 통한 고등학교 과학 동아리 학생들의 창의인성 및 과학 관련 태도 변화. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 김진아(2004). 인형을 활용한 토의 활동이 유아의 대인문제해결사고에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김진희(2014). 협동학습 모형을 통한 갈등상황극놀이가 유아의 친사회적 행

- 동 및 대인문제해결사고에 미치는 영향. 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 김창복, 김민진 (2006). 유·초등 연계 교육을 위한 1학년 교실 공간 구성에 대한 교사 인식 및 실태. **열린유아교육연구**, 11(5), 123-145.
- 김현경(1991). 인형극을 통한 문제해결 상호작용이 대인문제 해결사고에 미치는 영향. 중앙대학교 석사학위논문.
- 김현정(2001). 유아의 또래간 실제적 갈등상황에 대한 이야기가 조망수용 및 대인문제해결 사고에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김희지(2015). 생활주제와 연관된 미술 프로젝트가 유아의 창의인성과 감성지능에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 나진석(2015). 마인드맵과 협동학습을 활용한 지도방안에 관한 연구. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 남진경(2012). 만4세 유아의 순수 놀이공간 및 놀이성과 놀이행동간의 관계. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 노영희(1990). 유치원 교사의 교수전략에 따른 유아의 대인문제 해결능력의 비교. **한국유아교육학회**, 10, 195-223
- 노희정, 이지명 (2008). 교실 공간의 도덕공동체화 구상: 친사회적 행동 발달을 중심으로. **윤리교육연구**, 16, 245-262.
- 문용린, 최인수(2010). 창의·인성교육의 총론. **인하대학교 교육연구소 심포지움**, 2010(10), 21-29.
- 박경자 권연희(2002). 문제 해결을 위한 모-자 상호작용시 어머니 행동과 관련된 변인 : 결혼 만족도, 자녀양육 스트레스, 애착 안정성. **兒童學會誌**, 23(4), 53-70.
- 박길순(2001). 협동학습이 유아의 자아개념과 자기 조절력 및 또래 관계에

- 미치는 영향. 광주대학교 산업대학원 석사학위논문.
- 박나미(2005). 유아의 창의성에 대한 관련 변인 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박상숙(2014). 협동학습 모형에 기초한 수학활동이 유아의 측정능력에 미치는 영향. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박순정(2013). 예비 유아교사를 위한 창의인성교육 프로그램 개발 및 적용효과. 동의대학교 대학원 박사학위논문.
- 박윤자(2011). 협동유아 자연친화교육 프로그램 개발 및 효과. 배제대학교 대학원 박사학위논문.
- 박은미(1993). 동화내용에 대한 토의가 유아의 공유행동에 미치는 효과. 중앙대학교대학원 석사학위논문.
- 박은혜(2010). **유아교사론**. 서울: 학지사.
- 박은혜, 김희진, 이지현 (2002). 레지오 에밀리아 접근법에서 시간과 공간의 의미. **교육학연구**, 40(1), 311-328.
- 박정옥, 김준희(2000). 유아의 놀이성과 창의성의 관계. **한국 아동교육 학회**, 9(1), 11-28.
- 박정희, 박성희(2011). 창의-인성교육 프로그램 개발을 위한 유아의 창의성과 교육기관 적응의 관계 연구. **한국유아교육·보육행정연구**, 15(4), 171-187
- 박찬옥(1986). 아동의 대인문제해결사고에 관한 연구. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 박찬옥(1989). 유아를 위한 대인문제해결사고 프로그램. **서울여자대학논문집**, 18
- 박찬옥, 김진희(2014). 역사 인물을 통한 문제해결 활동이 유아의 역사의식 및 창의적 인성에 미치는 영향. **한국영유아교원교육학회**, 18(4)

- 박찬옥, 신현경(2008). 관계중심 교육 활동에 따른 유아의 대인문제해결 능력의 변화. **한국영유아교원교육학회**, 12(5), 157-178
- 박찬옥, 황소영, 나혜선(2011). 유아의 언어, 인지, 사회 · 정서 발달과 문제해결력의 관계. **유아교육학논집**, 15(1), 117-140.
- 박창현, 김성희(2012). 유치원 교사의 창의인성교육에 대한 관심과 실행. **한국교육문제연구**, 30(2),127-143.
- 방선영(2010). 통합적 유아 음악극 활동이 유아의 친사회적 행동과 대인문제해결력에 미치는 영향. **경인교육대학교 교육대학원 석사학위 논문**.
- 백명자(2013). 유아기 창의인성 교육에 대한 어린이집 교사의 관심 및 실행. **배재대학교 대학원 석사학위논문**.
- 서윤정(2015). 초등 미술수업에서 협동학습 모형이 자아존중감과 사회성에 미치는 영향. **이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문**.
- 서정만 (2004). 보육시설에서의 유아교육의 과제. **교육과학연구**, 6(2), 5-27.
- 성은현, 김누리,(2010). 소득과 거주지역이 아동의 창의성에 미치는 영향. **한국심리학회지**, 23(1), 67-84.
- 손소영(2015). 통합적 극예술 활동이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향. **경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문**.
- 송응식(2004). 유아의 협동학습 모형의 탐색에 관한 연구. **제주 관광대학 논문집**. 10, 111-128.
- 송혜영(2007). 생활주제에 따른 명화감상활동이 유아의 창의성과 정서지능에 미치는 영향. **전남대학교 교육대학원 석사학위논문**.
- 신동주, 류진순(2006). 유아교육기관의 물리적 환경과 유아의 실내,외 놀이 행동. **한국영유아교원교육학회**, 10(2), 165-185.
- 신미숙, 박성혜, 조형숙(2009).유아의 환경 친화적 태도 및 과학적 탐구 능력

- 향상을 위한 들뜰 프로젝트 활동의 적용효과. 한국유아교육·보육행정 연구, 13(2), 301-324.
- 신선영(2010). 어린이 놀이학습공간 실내 디자인의 감성표현특성. 울산대학교 대학원 석사학위논문.
- 신윤미(2014). 세시풍속 주제 중심의 교과통합적 창의인성 교육 교수-학습법 연구. 중앙대학교 국악교육대학원 석사학위논문.
- 신정숙, 이현립(2007) 무용치료 프로그램이 취학 전 유아의 창의성과 자아개념 향상에 미치는 효과. 아동교육, 16(1), 297-307
- 신현옥(1996). 자신과 타인이해 활동이 유아의 자아개념,조망수용 및 친사회적 행동에 미치는 영향. 서울여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 심혜숙, 왕정희,(2001). 초등학생의 정서지능과 사회적 능력 및 대인문제해결력과의 관계. 한국심리학회지, 13(1), 163-175.
- 안경숙(2011). 유아예술교육 활동과 연계된 창의적 극놀이 프로그램 개발 및 효과. 한국영유아교원교육학회, 15(6), 145-166
- 안주연(2000) 아동의 감정공명 및 대인문제해결력과 또래집단수용도와의 관계. 중앙대학교 대학원 석사학위논문
- 안현옥(2008). 유아의 기질 및 자기조절력과 사회적 능력과의 관계. 아주대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 양옥승, 나은숙 (2005). 물리적 환경구성과 유아의 자유선택활동의 의미에 관한 질적 연구. 열린유아교육연구, 10(1), 21-40.
- 양옥승, 나은숙(2015) 유아교육개론. 정민사 : 서울
- 양재희(2013). 유아들이 만드는 공간의 의미에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 양지혜(2014). 그림책을 활용한 통합적 활동이 유아의 대인문제 해결력과 자아탄력성에 미치는 영향. 덕성여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 양지혜, 이경옥 (2014) 그림책을 활용한 통합적 활동이 유아의 대인문제해결
 력과 자아탄력성에 미치는 영향 **인지발달장애학회**, 5(1), 95-112
- 엄민옥(2011). 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력과 사회적 기술에
 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 엄세진, 윤정진, 김형재, 이희승(2014) 텔파이 기법에 기반한 예비유아교사의
 창의·인성 증진 교육콘텐츠 개발을 위한 영화선정 연구. **교육과학연구**, 12(5), 403-413.
- 오도희(2010). 어머니의 양육태도, 자기조절력, 대인문제 해결력의 관계에 관
 한 연구. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 왕정희(2001).초등학생의 정서지능과 사회적 능력 및 대인문제해결력과의 관
 계. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 우정란(2011) 유아의 대인문제해결사고와 유치원 일과활동에서의 자율행동
 과의 관계. **한국유아교육연구**13(1), 131-155.
- 유희정(2008). 유치원과 보육시설 일원화체제를 위한 협력과 통합 방안. **육
 아정책연구소**. 국가정책연구포털(NKIS)자료.
- 유희정(2009) 실내 교육 환경의 흥미영역구성에 있어서 주체에 관한 재고찰.
보육정책연구, 5(2), 5-25.
- 윤영신,(1992). 아동의 대인문제 해결력과 사회성과의 관계. 숙명여자대학교
 대학원 석사학위논문.
- 윤용희(2013). 어머니의 양육태도 및 학습관여와 아동의 창의적 인성과의 관
 계. 서울여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤지선(2015). STEAM(융합인재교육) 기반의 환경미술교육이 유아의 창의
 성 및 환경 친화적 태도에 미치는 효과. 동국대학교 교육대학원 석사
 학위논문.
- 윤지윤(2010). 청소년의 창의적 인성과 자아정체감 및 진로성숙도간의 관계.

- 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤진주 (2006). 유아의 문식성 발달에 대한 유아교사의 신념, 태도와 교실내 문식성 환경에 관한 연구. **한국영유아보육학**, 44, 129-151.
- 이경민, 최윤정, 박순정(2014) 예비유아교사를 위한 창의 · 인성교육프로그램 개발 및 적용. **어린이미디어연구**, 12(2), 73-96
- 이기숙, 장영희, 정미라, 엄정애(2014). **유아교육개론**. 양서원 : 서울.
- 이상호, 박준영, 우경덕 (1999). 유아 교육 과정 영역에 따른 유치원 실내 소요 공간 구성에 관한연구. **한국실내디자인학회 논문집**, 19, 83-90.
- 이석순 (2014). 예비유아교사의 창의 인성교육 인식 연구. **한국유아교육·보육행정연구**, 18(3)
- 이선애(2011). 중학생 영재와 일반학생, 반장학생 및 반장영재학생의 리더십 특성과 창의적 인성의 관계 연구. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이선희 (1985). 집단 내에서 인기도와 사회적인 문제해결 전략 및 목표와의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이선희(2000), 어머니의 양육태도에 따른 유아의 대인문제 해결사고에 관한 연구. 경희대 교육대학원 석사학위논문.
- 이수경(2009). 명상활동이 유아의 창의성 및 창의적 그림 표현에 미치는 효과. **조형교육**, 35(35). 231-257.
- 이수남, 민광미(2004). LT 협동학습이 유아의 과학적 문제해결 능력에 미치는 영향 . **한국유아교육·보육행정연구**, 8(2), 145-172
- 이아름(2014).어머니의 자아개념과 유아의 기질이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이영, 김수연, 신혜원(2002) 유아용 창의적 행동특성검사. **대한가정학회지**, 40(6), p85-97

- 이영자(1991). 흥미영역자료제시 방법에 따른 유아놀이행동유형에 관한 연구. 계명대학교 대학원 석사학위논문.
- 이원주(2002). 구성주의 유아교육을 위한 유치원 실내 학습 놀이공간 디자인에 관한 연구. 울산대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이은주(2014). 창의와 인성교육 활성화를 위한 교수·학습방법 및 미래형 교실환경 연구. 한국교원대학교 교육정책전문대학원 박사학위논문.
- 이정희(2014). CPS모형을 활용한 협동미술활동이 유아의 창의성과 대인문제 해결력에 미치는 영향. 강릉원주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이종숙, 최영식(2011). 유치원 실내 환경 개선에 관한 연구. **한국실내디자인학회 학술대회논문집**, 13(3), 191-194.
- 이지윤(2012). 개방적 유아교육공간 실내 디자인에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 이찬숙, 이채호,(2009) 유아의 문제행동에 영향을 미치는 기질, 사회적 유능감, 부모의 양육태도 간의 구조모형 분석 유아의 문제행동에 영향을 미치는 기질, 사회적 유능감, 부모의 양육태도 간의 구조모형 분석. **한국영유아교원교육학회**, 13(5), 27-44
- 이청조(2008). 어머니의 양육태도, 자기조절력, 사회적 능력, 사회지능이 유아의 대인문제해결력에 미치는 영향. 대구가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 임경순(2010). 유아주도적 및 교사주도적 영상제작활동이 유아의 집단응집력과 자아존중감에 미치는 효과. 동아대학교 대학원 박사학위논문.
- 임부연, 양혜련, 송진영(2012). 유아가 경험하는 교실 공간의 의미. **열린유아교육연구**, 17(4), 249-272.
- 임자영(2012). 기초학습능력 증진을 위한 만 5세 협동학습모형 개발 및 적용. 배재대학교 대학원 박사학위논문.

- 임혜지(2014). 초등학교 무용수업이 학생들의 창의적 인성과 정서 안정에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장영숙(2008). 유아의 기질, 어머니의 창의적 인성 및 양육태도가 유아의 창의적 인성에 미치는 영향. **미래유아교육학회지**, 15(2), 135-159.
- 장진아(2012). 협동학습 모형을 적용한 중학교 한문수업 연구. 고려대학교 교육대학원. 석사학위논문.
- 전경화, 라정숙, 김영주, 홍은경, 엄정례(2009). **예비 유아교사를 위한 유아 교육과정**. 서울: 교육과학사.
- 전남련 , 이은임 , 김기선 , 이호수 , 남궁기순(2015). **보육학개론**. 정민사: 서울
- 전성연 , 최병연 (2010). **협동학습 모형탐색**. 서울: 학지사.
- 전정연(2002). 유아의 인기도와 사회적 능력 및 대인 문제 해결능력간의 관계. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전혜성(2000). Bacillus amyloliquefaciens로부터 분리된 protease SE910의 특성서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정명자(1991). 중학생의 창의성과 가정의 심리적 과정 환경간의 상관. 경상대학교 대학원 석사학위논문.
- 정민자(2005). 유아의 창의성과 어머니의 양육신념, 창의적 특성변인간의 구조모형. 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 정영희, 이정덕(2007). 유아교육기관의 실내 환경 위생관리 실태분석. **미래 유아교육학회지**, 14(4), 403-425
- 정옥경, 황보영란(1999). 유치원 교육프로그램의 질과 유아의 대인문제해결 사고와의 관계 연구 **仁濟論叢**, 15(1) 283-296.
- 정은재(2014). 동화를 활용한 협동미술활동이 사회적 능력 및 대인문제해결 사고에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 정해일(2010). 듀이의 교육환경론과 교실 민주주의 경북대학교 대학원 박사학위논문.
- 정현순(1997). 지능 · 근접발달대 · 창의력간의 관계 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 조경희 신동주(1999). 실내,외 놀이환경에 따른 유아의 놀이형태에 관한 연구. **어린이교육**, 1, 128-145
- 조은명(2010). 유아교사의 창의적 인성 및 유아 창의성 증진을 위한 역할 수행과 놀이교수 효능감의 관계. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조은정, 김정주, 박형신(2013). 미술비평 경험에 기초한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의,인성 함양에 미치는 영향, **유아교육학논집**, 17(2), 379-404
- 조정화(2010). 부모의 창의적 인성과 창의적 가정환경이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조현정(2010). 유아의 동기 및 자아개념과 창의적 인성간의 관계. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 채영란, 신수경 (2009). 유아 교사의 안전에 대한 인식과 교실환경 안전실태와의 관계 연구. **유아교육학논집**, 13(3), 397-412.
- 채정희(2011). 창의·인성 교육을 위한 과학 지식의 생성과 평가 적용 연구. 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 채지영(2013). 어머니의 놀이성과 정서표현이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 초현정(2010). 유아의 동기 및 자아개념과 창의적 인성간의 관계. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최권숙(2013). 또래와의 협동활동이 유아의 사회적 유능감 및 리더십에 미치는

- 는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최목화, 변혜령(2011). 보육시설의 보육실 환경 특성 및 교사인식에 관한 연구. **한국생활과학회지**, 20(1), 257-271.
- 최은지(2003). 양육태도, 정서지능, 그리고 대인관계의 관계 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 최은진, 한혜련(2008). 유아교육기관의 실내 환경 안전 실태에 관한 연구. **한국실내디자인학회 학술대회논문집**, 10(1), 242-246.
- 최현혜(2012). 유아의 창의인성리더십 평가를 위한 루브릭개발 사례연구:인내. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최현혜, 이소희(2014). 유아의 창의,인성리더십 평가를 위한 루브릭 개발에 관한 사례연구: 인내. **아시아아동복지연구**, 12(3), 145-167.
- 한국유아교육학회(2005). **유아교육학의 이해**. 경기: 양서원.
- 한미현(2002). 유아의 창의성, 놀이성 및 정서지능과의 관계. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허미경 이소은(2010). 유아의 기질, 어머니의 기질과 조화적합성이 유아의 사회적 능력에 미치는 영향 15(3) 353-373.
- 홍미경(2008). 어머니의 완벽주의 성향과 양육신념이 유아의 창의적 사고 및 창의적 인성과의 관계. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍정선, 최인숙, 안연경 (2008). '장난감 없는 교실'에 나타난 유아의 놀이 경험. **열린유아교육연구**, 13(5), 429-457.
- 홍혜경(1993). 한국 유아의 수단어 획득을 위한 교수방법에 관한 연구. **한국유아교육학회**, 13, 115-133
- 황순하, 류상희(2004). 가정과 LT협동학습이 중학생의 학습태도 및 학업성취도에 미치는 효과. **교과교육학 연구**, 8(3), 453-464.
- 황연숙, 박희진(1997). 유치원 실내환경 특성에 관한 연구. **한국실내디자인**

- 학회 논문집, (13), 117-123.
- 황연숙, 박희진(1998). 유치원 보육실 실내환경계획 방향에 관한 연구. *한국 실내디자인학회 논문집*, (15), 62-68.
- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. New York : Springer-Verlag.
- Asher, S., Renshaw, P., & Hymel, S. (1982). Peer relations and the development of social skills. *The Young Child: Reviews of Research*, 3, 137-158.
- Buss, A. H. (1996). Instrumentality of aggression, feedback, and frustration as determinants of physical aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 153-162.
- Dahlberg, G., Moss, P., & Pence, A. (1999). *Beyond quality in early childhood education and care: Postmodern perspectives*. Hong Kong: Family Press.
- David. P. T., & Cumming, E. M.(1994). Marital conflict and adjustment: An emotional security hypotheses. *Psychological Bulletin*. 116, 387-411.
- Day, B. & Drake, K.(1983). *Early Childhood Education: Curriculum Organization and Classroom Management*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Erel, O., & Burman, B(1995). Interrelations of marital relations and parent-child relations: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 199, 108-132.
- Feist, G. J. (1999). *The Influence of personality on artistic and scientific creativity*. In R. J. Sternberg(Ed.), *Handbook of creativity*. 273-296.

Cambridge University Press.

- Ford, S. A.(1993). The Facilitator's Role in Children's play. *Young Children*, 48(6),66-69.
- Frost, J., & Shin, D., & Jacobs. P. (1998). *Play environments and children's play*. In O.Saracho & B.Spodek(Eds.). Multiple perspectives on play in early hood education.(pp. 225-294). Albany, N.Y.: SUNY Press.
- Dimidjian, V. J. (1983), Questions and answers about improving physical environment for young children. *Child Care Quarterly*, 12(2), 210-221
- Goldberg,L.R.(2001). Analyses of Digman's Child-Personality data: Deprivation of Big-Five factor scores from each of six samples. *Journal of Personality*, 69(3), 709-746.
- Guilford, J. P.(1975). Six factors of behavioral cognition: Understanding other people. *Journal of Educational Measurement*, 12(4), 255-271.
- James, K., & Asmus, C. (2001). Personality, cognitive skills, and creativity in different life domains. *Creativity Research Journal*, 13(2), 149-156.
- Katz, L. G., & McClellan, D. E. (1997). *Fostering children's social competence: The teacher's role*. Washington, DC: NAEYC.
- Kounin, J. S., Sherman,L. W(1979). School environments as behavior settings. *Theory into Practice*. 18, 145-151.
- Krasnor, L., & Rubin, K. (1983). Preschool social problem solving: Attempts and outcomes in naturalistic interaction. *Child Development*, 54(6), 1545-1558.

- Lieberman, A. F.(1977). Preschooler's competence with peers: Relations with attachment and peer experience. *Child Development*, 48, 1277-1287.
- Matas, L., & Arend, R., & Sroufe, L.(1978). Continuity of adaptation in the second year; The relationship between quality of attachment and later competence. *Child Development*, 49, 547-556.
- Olds, A.(2001). *Child Care Design Guide*. New York : Mc Graw-Hill.
- Petrakos, H., & Howe, N.(1996). The influence of the physical design of the dramatic play center on children's play. *Early Childhood Research Quarterly*, 11, 63-77.
- Piaget, J.(1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York : Norton.
- Sanoff, H. (1995). *Creating environment for young children*. Raleigh: School of Design, North Carolina State University.
- Shallcross, D. J.(1981). *Teaching creative behavior: How to teach creativity to children of all ages*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall
- Smith, P. K., & Connolly, K. J. (1980). *The ecology of preschool behavior*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Spivack, G., & Shure, M. (1974). *Social adjustment of young children*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Spivack, G., & Shure, M. B. (1976). *The problem-solving approach to adjustment: A guide to research and intervention*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Sroufe, L. A. (1983). Infant-caregiver attachment and patterns of

- adaption in preschool: The roots of maladaption and competence. In M. Perlmutter (Ed.), *Mannnesota Symposium in Child Psychology* (pp.41-81) Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Sternberg, R. J. (1995). Investing in creativity: Many happy returns. *Educational Leadership*, December, 80-84.
- Sutifn, H. D.(1980). *The effect on Children's Behavior of Change in the Physical Design of a Kindergarten Classroom*. Doctoral Dissertation. Boston University.
- Thomas, B. R., & Chess, S.(1977). *Temperament and development*. New York: Brunner/Maze
- Urban, K. K.(1995). *Creativity-A componentialapproach* - Postersession presentedattheannualmeetingoftheChinaMeetingofthe 11th World Conference on Gifted and Talented Children, Beijing.China.
- Vygotsky, L. S. (1994). The problem of the environment. In R. Van der veer Veer, R. & J. Valsiner (Eds. & trans.), *The Vygotsky reader*. (pp.338-354). Oxford, England: Blackwell.
- Wohlwill, J. (1983). Physical and social environment as factors in development. In D. Manusson & V. Allen (Eds.), *Handbook of Environmental Psychology*(PP.281~328). New York : Plenum.

ABSTRACT

A Study on the Construction of the Classroom Environment Participated by Preschoolers

Jang, youn hee

Major in Early Childhood Education

The Graduate of Education

Sungshin Women's University

This study aimed to provide basic data needed to construct the classroom environment which constitutes a space more suitable for the interest of young children. In this regard, it examined the effects the construction of the classroom environment participated by preschoolers on their creativity and interpersonal problem solving skills. To meet this end, the following research questions were established.

First, What are the effects of the construction of the classroom environment participated by preschoolers on the preschoolers' interpersonal problem solving skills?

Second, What are the effects of the construction of the classroom environment participated by preschoolers on the preschoolers' creative personalities?

This study was performed with 44 preschoolers aged 5 or less in national and public nursery schools located in Y-gu, Seoul; Class A of 22 were set as the experiment group, and Class B of 22 as the comparative group. As the research procedure, activity plan for experiment treatment was implemented followed by preliminary test, pretest, experiment treatment, and posttest. Divided into small groups, each of them consisting of 7-8 preschoolers, those in the experiment group implemented the construction of the classroom environment participated by preschoolers 14 times for 16 weeks and those in the comparative groups carried out the existing classes.

Interpersonal problem-solving skill inventory that Park, Chan-ok (1987) developed on the basis of children's interpersonal cognitive problem-solving skills (ICPS) by Spivack (1976) were used as the inspection instrument to determine the effects of the construction of the classroom environment participated by preschoolers on their interpersonal problem solving skills. As creative personality inventory (CPI), instrument by Jo, Hyon-jung (2010) was used which had complemented the rating scale for creative characteristics of preschoolers (RSCCP) developed by Lee Young, Kim, Soo-yeon, and Shin, Hye-won in reference to Rimm's PRIDE. An analysis of covariance (ANCOVA) was performed of the collected data with the results of the pretest as the covariates and the results of the posttest as dependent variables

The results are as follows:

Firstly, experiment group which experienced the construction of the classroom environment participated by preschoolers showed significant changes in the improvement of their interpersonal problem solving skills. In other word, the experiment group that experienced the construction of the classroom environment participated by preschoolers outperformed the comparative group by getting higher points in the averaged score of the posttest, and was found to have significantly improved in the scores of the sub-variants of the interpersonal problem solving skills: interpersonal problem solving thinking, consequence prediction thinking, causative thinking, and means-end thinking as well. This means that the construction of the classroom environment participated by preschoolers had positive effects on their interpersonal problem solving skills.

Secondly, the experiment group that implemented the construction of the classroom environment participated by preschoolers showed more significant changes than the comparative group in the creative personalities. In other words, the experiment group that experienced the construction of the classroom environment participated by preschoolers outperformed the comparative group by getting higher points in the averaged score of the posttest and was found to have significantly improved in the scores of the sub-variants of the creative personalities: uniqueness-curiosity, openness-sense of humor, sensitivity-various interests, imagination-play, and independence-absorption as well. This means that the construction of the classroom environment participated by preschoolers had positive effects on the preschoolers' creative personalities.

부 록

1. 대인문제해결력 검사도구
2. 창의적 인성 검사도구
3. 유아가 참여하는 교실환경 구성 수업

부록1. 유아의 대인문제해결력 검사도구

1.대인문제해결력 검사의 반응범주

범주		반응내용	배점	
관련해결방안	긍정적 해결방안	요청	① 나 좀 갖고 놀자. 빌려줄래? 좀 주세요. ② 미안하지만 같이 놀자. ③ 잠깐만 갖고 놀아도 돼? 조금만 놀고 줄게.	1 1 1
		공평	① 돌려가며 놀자. 너 한번, 나 한번, 사이좋게 놀자. ② 가위 바위 보 해서 이긴 사람이 갖고 놀자.	1 1
		교환	① 더 예쁜 것과 바꿔서 놀래? 내 로봇이랑 바꾸자.	1
		설득	① 나에게 줄 수 있겠니? (친절한 어조로) ② 네가 조작하다가 안되면 내가 해줄게. 내가 여러 모양으로 변신시켜 줄게.	1 1
		제3자동의	① 이것이 나에게 어울릴지 아빠에게 물겠어요. 영희도 이것이 나한테 어울린 대요. 내가 로봇 박사란건 애들이 다 안다.	1
		기다림	① 친구가 놀고 난 다음에 가지고 놀아요. 친구가줄 때 까지 기다린다. 친구가 화장실 간 사이에 가지고 논다.	1
		보상	① 착한 일(공부·심부름·청소·조용히)하면 빌려주실거예요.	1
		유모어	① 웃기는 얘기해요. 애인 소개해 드릴게요. ② 뽀뽀해요.	1 1
		심리적 자극	① 내가 너라면 같이 갖고 놀겠어. 너, 나 좋아하지? ② 나도 만져봤음 좋겠다. 그 목도리 한번만이라도두르면 얼마나 행복할까? ③ 나한테 잘 어울릴텐데, 그 물감으로 칠하면 훨씬멋있는 그림이 될텐데.	1 1 1

범주		반응 내용	배점	
관련 해결 방안	부정적 해결 방안	신체적 공격	① 발길로 찬다. 주먹으로 때린다. 간지럽힌다. ② 머리 위에 송충이를 놓고 놀래준다. 개를 풀어놓는다. ③ 물을 뿌린다. 모래를 던진다. 돌을 던진다.	1 1 1
		위협	① 내가 가지고 놀 거야! 아무도 못해! 나만 해야돼! 내 놔! 안내노면 죽어! ② 너 나쁜 애라고 소문 낼거야. 다른 애들 보고 너랑 놀지 말라고 할거야! ③ 집 나가 버릴래요. 학교 안 다닐래요.	1 1 1
		우정 철회	① 네 친구 안 할거야. 너랑 안 놀 거야.	1
		권위의존	① 선생님한테 말 할거야. 아빠가 나 가져도 된다고 했어요.	1 1
		소유물 손상	① 친구물건 다 부숴 버려요. 책을 찢어놔요.	1
		계책	① 거짓말한다. 친구가 부른다고 한다. ② 바꿔치기 한다. ③ 나만이 그것을 조작할 줄 안다고 한다.	1 1 1
		뇌물	① 물건을 사다 준다. 먹을 것을 준다. ② 만화 영화 보여준다. 생일에 초대한다. 야구장에 데리고 간다. ③ 고장난 것을 수리해준다. 숙제를 대신 해준다.	1 1 1
		복종	① 로봇 같이 하라는 대로 다한다. 시키는 대로 다한다.	1
		거래	① 1000원을 주고 2일 동안 가지고 놀아요. 돈 주고 팔라고 해요.	1
		훔치기	① 몰래가서 번개같이 갖고 온다. 엄마 몰래 슬쩍 갖고 간다. 숨긴다.	1
		빼앗기	① 빼앗아 간다. 날째게 잡아 채간다.	1
		일방적 공평	① 내가 먼저 차지 한거야. 내가 가지고 놀던 거야. 그 전 때부터 이젠 내 차지다.	1
		떼쓰기	① 떼를 쓴다. 조른다. 하루종일 울어댄다.	1
비해결안	관련된 목표	그 문제의 장난감과 같은 종류로 가지겠다. 대체목표 그 문제의 장난감과 다른 종류의 것을 가지겠다.		
	무관련	문제를 해결하는 것도, 해결하고자 시도하는 것도 아닌 반응		
열거		먼저 반응한 해결안과 같은 범주의 반응을 하는 경우		
반복		먼저 반응한 해결안과 같은 내용의 반응을 하는 경우		

2. 결과 예측사고 검사에서의 반응범주

범 주		반 응 내 용	배점
관 련 예 측 결 과 반 응	양 보	① 그냥 가지라고 한다.	1
		② 빌려주겠다고 한다. 하루만 가지고 놀라고 한다.	1
		③ 이번만 용서해 준다고 한다.	1
	훈 계	① 다음부터는 그러지 말라고 한다. 타이른다.	1
		이런 짓 하면 나쁜 사람이라고 한다.	1
	공 평 제 안	① 같이 갖고 놀자고 한다. 하루씩 교대로 사용하자고 한다.	1
		② 이긴 사람이 갖고 놀자고 한다.	
	심 리 적 자 극	① 너는 참 착한 아이지? 좋은 말로 도로 달라고한다.	1
		② 우리는 친한 친구야.	1
		③ 얼마나 갖고 싶었으면 그랬니?	
	기 다 름	① 줄 때까지 그냥 기다린다.	1
		② 잠잘 때 몰래 갖고 간다. 안 놀 때 논다.	
	회 피	① 모른 척 한다. 아무 말도 못하고 그냥 가버린다.	1
저 항	① 노려본다. 뺏어 가지마.		
화 념	① 개한테 “왜, 달란 말 안하고 뺏어가니?” 계네 엄마한테, “교육 좀 잘 시켜요!”라고 화내요.		
위 협	① 야, 내놔! 물어내! 더 좋은 것 사와! 안주면 선생님께 이를 거야.	1	
	② 너 나쁜 애라고 소문낼 거야.		
	③ 이 학교 다니지 말라고 해요.		
신 체 적 공 격	① 도로 잡아채요, 발 밟아요. 머리를 깎아놔요. 주먹으로 한방 쳐요.	1	
	② 강아지를 몰고 와서 물게 해요.	1	
	③ 모래를 끼었어요.	1	
벌	① 손들고 있으라고 해요. 때로 대려요.	1	
	② 변소 청소해야 돼요. 숙제 많이 내줘요.	1	
	③ 모래를 끼었어요	1	

범 주		반 응 내 용	배점
관 련 해 결 방 안	계 책	① 누가 부른다고 한다. 나쁜 장난감을 좋은 거라고 속이고 바꾸자고 한다. ② 원격 조정 장치로 오게 한다. ③ 물건을 부분 품을 고장 나게 한 다음 버리면 재조립한다.	1 1 1
	권 위 의 존	① 엄마에게 이른다. 파출소에 신고한다.	1
	소유물 손상	① 옷을 찢어 놓는다. 필통을 망가뜨려 놓는다. 책상을 칼로 긁어 놓는다.	1
	우 정 철 회	① 너하고 친구 안 할거야! 너랑 안 놀 거야!	1 1
	교 환 제 안	① 다른 장난감(물건)과 바꾸자.	1
비 예 측 안	관련된 목표	그 문제의 장난감과 같은 종류로 가지겠다. 대체목표 그 문제의 장난감과 다른 종류의 것을 가지 겠다.	
	무관련	문제를 해결하는 것도, 해결하고자 시도하는 것도 아 닌 반응	
열 거		먼저 반응한 해결안과 같은 범주의 반응을 하는 경우	
반 복		먼저 반응한 해결안과 같은 내용의 반응을 하는 경우	

3.원인적 사고 검사에서의 반응범주

범 주		반 응 내 용	배점
관 련 해 결 방 안	대물적 원 인	로봇 작동이 잘 안되어서, 로봇을 부러뜨릴까 봐, 로봇 건전지가 다 닳아서, 목도리에 때가 묻어서, 목도리를 찢을까 봐, 물감이 부족해서, 물감 색이 미워져서, 물감을 마구 짜 서, 물감을 다 써서, 물감을 마구 짜서 옷에 묻힐까봐	1
	대인적 원 인	친구(엄마, 교사)가 없을 때 만졌기 때문에, 방해해서, 빌려간 로봇을 약속한 날보다 늦게 가져와서, 엄마의 새 목도리를 밟다고 해서, 빨라고 당부한 목도리를 아 빨아서, 목도리를 몰래하고 가서, 허락 안 받고 써서	1
	개 인 내 적 원 인	그 전날 친구와 싸웠던 게 생각나서, 뺏어 갈까봐, 자꾸 쳐다봐서, 미워서, 그 전날 엄마를 흥봐서, 저번 때 나를 놀린 애라, 욕 잘하는 애라서, 저번에 장난감을 뺏어갔던 것이 생각이 나서, 옛날에 장난감을 안 빌려줘서, 로봇을 혼자 가지고 놀 려고	1
비 원인적 반응	무관련	문제를 해결하는 것도, 해결하고자 시도하는 것도 아 닌 반응	0
	무반응	아무런 반응이 없이 가만히 있는 것	0
열 거		먼저 반응한 해결안과 같은 범주의 반응을 하는 경우	


부록2. 창의적 인성 검사도구

질문 문항	매우 그렇다 (5)	그렇다 (4)	잘 모르겠 다(3)	아니다 (2)	절대로 아니다 (1)
1.○○는 어떤 사물에 흥미가 생기면 오랫동안 관심을 갖는다.					
2.○○는 질문을 많이 한다.					
3.○○는 새로운 아이디어를 생각해 내길 좋아한다.					
4.○○는 여러 가지에 대해 호기심이 많다.					
5.○○는 상상놀이나 ‘~하는 척’하는 역할놀이, 흉내내기 놀이를 많이 한다.					
6.○○는 친구와 농담이나 말장난, 재미있는 말을 주고 받는다.					
7.○○는 상상의 친구를 가지고 있다.					
8.○○는 특이한 질문을 많이 한다.					
9.○○는 농담지어내기를 좋아한다.					
10.○○는 옆에서 다른 친구들이 무슨 놀이를 하든 자기가 하고 있던 놀이를 계속한다.					
11.○○는 놀이, 작품, 이야기하기, 행동 등에서 무언가 남다른 데가 있다.					
12.○○는 나름대로 곡조나 노랫말을 만들어서 노래를 부른다.					
13.○○는 책에 관심이 많다.					
14.○○는 물건의 내부에 대해 궁금해 하며 어떻게 작동하는지 보기 위해 분해하길 좋아한다.					
15.○○는 여러 가지 관심거리나 취미를 가지고 있다.					
16.○○는 그림 그리기를 좋아한다.					
17.○○는 충동적이기보다는 깊이 생각하고 행동하는 편이다.					
18.○○는 남과 다른 독특하고 기발한 아이디어를 낸다.					

질문 문항	매우 그렇다 (5)	그렇다 (4)	잘 모르겠 다(3)	아니다 (2)	절대로 아니다 (1)
19.○○는 동시에 하기 어려운 두 가지 일을 가끔 동시에 해내곤 한다.					
20.○○는 자기 주변의 다양한 일들에 관심이 있다.					
21.○○가 하는 것은 다른 아이들과 다를 때가 많다.					
22.○○는 무엇이든지 배우기를 좋아한다.					
23.○○는 여러 약기에 관심이 많고 약기 다루기를 즐긴다.					
24.○○는 그 나이에 하기에는 어려워 보이는 일들을 할 수 있다.					
25.○○는 교사나 친구의 도움을 받기보다는 독립적이다.					
26. ○○는 자신의 생각이나 행동이 남과 달라도 개의치 않는다(주변의 시각이나 평가를 의식하지 않고 자유롭게 생각을 표현하거나 행동한다.)					
27. ○○는 어려운 퍼즐 맞추기를 좋아한다.					
28. ○○는 조금만 어려워져도 끝까지 하지 않고, 곧 포기하고 다른 것을 한다.					
29. ○○는 여러 가지를 수집한다.					
30. ○○는 새로운 것을 시도하기를 좋아한다.					
31. ○○는 색칠공부 책에 색칠하는 것보다는 자기 마음대로 그림 그리는 것을 더 좋아한다.					
32. ○○는 사물에 대해 설명할 때 독특한 관점으로 설명할 때가 있다.					
33. ○○는 복잡한 물건 만들기를 좋아한다.					

질문 문항	매우 그렇다 (5)	그렇다 (4)	잘 모르겠 다(3)	아니다 (2)	절대로 아니다 (1)
34. ○○는 장난치기를 좋아한다.					
35. ○○는 우스운 이야기를 한다.					
36. ○○는 주변에서 색다른 점(일상적이지 않은 것)들을 지적한다.(지나치기 쉬운 것에 민감하게 반응한다.)					
37. ○○는 동물에 관한 이야기를 좋아한다.					
38. ○○는 다른 사람의 관점에서 생각할 수 있는 것처럼 보인다.					
39. ○○는 이야기를 지어내어 남에게 이야기해 주는 것을 좋아한다.					
40. ○○놀이하는 동안 표정, 말, 웃음 등으로 즐거움을 표현한다.					
41. ○○는 재미있는 이야기를 들으면 잘 웃는다.					
42. ○○는 주어진 문제에 대해 독특한 해결책을 제시한다.					
43. ○○는 집중력이 뛰어나다.(주의 집중 시간이 또래에 비해 길다.)					
44. ○○는 놀이하면서 노래를 흥얼거리거나 이야기(흔잣말)를 한다.					
45. ○○는 사물을 일상적인 방법이 아닌 예상치 못한 독특한 방법으로 이용한다.					
46. ○○는 자신이 시작한 일은 끝까지 완수하려고 하는 편이다.					

부록3. 유아가 참여하는 교실환경 구성 수업안


활동명	사전활동(동화듣기-무엇이든 삼키는 마법상자)	차시	1차시
대인문제 해결력 요소	결과 예측 사고, 원인적 사고	대상	만5세
창의인성 요소	독특성- 호기심, 독립성-몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 소그룹으로 토의할 수 있다. - 소그룹으로 동화를 들을 수 있다. 		
활동자료	무엇이든지 삼키는 상자 동화책		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. <ul style="list-style-type: none"> - 동화를 듣기전 노래(똑똑똑) 를 부른다. 2. 선생님이 가져온 동화책을 보며 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 책 제목은 무엇이니? - 지은이와 글쓴이는 누구이니? - 어떤 내용일까? 3. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 동화를 감상하고 어떤 내용인지 이야기 해 보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동화듣기 		

	<div data-bbox="596 394 1163 719" data-label="Image"> </div> <p>2. 그림을 보며 다시 동화내용 회상하기.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 그림인지 살펴보자 - 어떤 내용인지 이야기 해 보자 <p>3. 모둠원들과 의논하여 보다 새롭고 다양한 생각을 하여 활동할 수 있도록 한다.</p> <p>4. 동화 내용을 퀴즈로 물어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동화에서 주인공이 마법상자를 만나고 난 후 가장 먼저 싫어한 것은 무엇이니? - 마법상자가 두 번째로 삼킨 것은 무엇이니? - 주인공이 학교에 가서는 어떤 일이 있었니? <p>5. 만약 마법상자가 우리교실에 오게 된다면 어떤 일이 일어날까?</p>
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 친구들의 이야기를 듣고 마법상자가 나타나면 어떤일이 생길지 소그룹으로 토의한다.</p> <p>2. 도서영역과 연계하여 자유롭게 동화를 읽도록 지도한다.</p> <p>3. 활동을 하면서 어려웠던 점 또는 재미있었던 점에 대해서 이야기 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동을 하면서 어려웠던 점은 무엇인가요? - 활동을 하면서 재미있었던 점은 무엇인가요?


활동사진




활동명	사전활동(놀잇감 목록 만들기)	차시	2차시
대인문제 해결력 요소	대안적 사고, 수단목적사고	대상	만5세
창의인성 요소	민감성-다양한 흥미, 상상력- 놀이성, 독립성- 몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 함께 교실에 있는 놀잇감을 탐색한다. - 상자에 들어갈 놀잇감을 예측할 수 있다. 		
활동자료	무엇이든지 삼키는 상자 동화책, 생각모음 종이, 다양한 쓰기도구, 커다란 상자.		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 대집단으로 모여 동화(무엇이든 삼키는 상자)를 듣는다. 3. 책에 나오는 내용을 회상하며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 내용의 동화였을까? - 상자가 어떤 일을 했는지 이야기 해 보자. 4. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 만약 우리교실에 이 상자가 있다면 어떤 일이 벌어지게 될까? 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. <ul style="list-style-type: none"> - 각 모둠의 이름을 정한다. - 각 모둠들은 교실의 자유선택활동 영역 자리별로 배치한다. 2. 활동의 방법에 대해 이야기 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 마법상자에 들어갈 놀잇감은 어떤 것을 정하면 좋을까? - 상자 안에는 몇가지의 놀잇감이 들어갈 수 있을까? 3. 기록지에 마법상자에 넣고싶은 장난감을 기록한다. <ul style="list-style-type: none"> - 친구들이 한 이야기를 생각모음 종이에 적어보자. 		

	<p>4. 모둠원들과 의논하여 보다 새롭고 다양한 생각을 하여 활동할 수 있도록 한다.</p> <p>-우리가 종이에 적은 장난감 외에 또 다른 장난감은 무엇이 있을까?</p>
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다.</p> <p>- 다른 친구들이 넣고 싶어한 놀잇감은 무엇인지 알아보자.</p> <p>- 친구들이 왜 이 놀잇감을 선택했는지 추측해보자.</p> <p>2. 활동을 하면서 어려웠던 점은 무엇인지 이야기한다.</p> <p>- 활동을 하면서 어려웠던 점은 없었나요?</p>
<p>활동사진</p>	


활동명	사전활동(마법상자 게임활동)	차시	3차시
대인문제 해결력 요소	대안적 사고, 수단 목적 사고	대상	만5세
창의인성 요소	독특성- 호기심, 상상력- 놀이성	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 상자에 담은 놀잇감이 어떻게 될지 예측해 본다. - 규칙을 지키며 게임 활동에 참여한다. 		
활동자료	무엇이든지 삼키는 상자 동화책, 생각모음 종이, 다양한 쓰기도구, 커다란 상자.		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 마법상자에 넣을 장난감 목록을 보며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리는 어떤 장난감이 들어갈 꺼라고 생각했니? - 진짜로 마법상자가 장난감을 먹을까? 3. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 만약 우리교실에 이 상자가 있다면 어떤 일이 벌어지게 될까? 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모듬을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. <ul style="list-style-type: none"> - 각 모듬의 이름을 정한다. - 각 모듬들은 교실의 자유선택활동 영역 자리별로 배치한다. 2. 활동의 방법에 대해 이야기 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 마법상자에 들어갈 놀잇감은 어떤 것을 정하면 좋을까? - 상자 안에는 몇가지의 놀잇감이 들어갈 수 있을까? - 내가 넣고싶은 놀잇감을 봉투에 넣어보자. 3. 모듬원들과 의논하여 보다 새롭고 다양한 생각을 하여 활동할 수 있도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> -우리가 넣은 놀잇감을 어떻게 상자까지 전달할까? 		

	<p>4. 게임활동 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> -팀을 두 팀으로 나눈다. -교실의 장애물을 피해 마법상자까지 빠른 걸음으로 간다. -상자에 도착하면 장난감이 든 봉투를 넣는다. -빠른 걸음으로 돌아와 다음 친구에게 터치하여 달리기 주자를 바꾼다.
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과를 이야기 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 친구들이 넣고 싶어한 놀잇감은 무엇인지 찾아보자. - 친구들이 왜 이 놀잇감을 선택했는지 생각해보자. <p>2. 활동을 평가해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동을 하면서 어려웠던 점은 무엇인가요? - 활동을 하면서 재미있었던 점은 무엇인가요?
<p>활동사진</p>	


활동명	우리교실의 놀잇감 찾기	차시	4차시
대인문제 해결력 요소	대안적 사고, 원인적 사고, 수단목적사고	대상	만5세
창의인성 요소	독특성- 호기심, 개방성-유머, 독립성-몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 놀잇감을 찾는 방법을 모색할 수 있다. - 친구들의 의견을 듣고 토론활동을 할 수 있다. - 교실이 아닌 다른 장소에서 놀잇감을 찾을 수 있다. 		
활동자료	돌보기, 바구니, 장난감 그림자료		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 대집단으로 모여 우리교실에 있던 장난감이 어디로 갔을지 생각해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 선생님이 숨겼을까? - 마법상자가 먹었을까? 3. 책에 나오는 내용을 회상하며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 내용의 동화였을까? - 상자가 어떤 일을 했는지 이야기 해 보자. 4. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리교실이 아닌 다른곳에 있는지 찾으러 가보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 활동의 방법에 대해 이야기 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리교실이 아닌 다른 공간은 무엇이 있을까? (옥상, 사무실, 빨강, 초록, 분홍, 보라, 셋별, 지하) - 어떻게 찾으러 가면 좋을까? 		

	<p>(소그룹, 대그룹)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 순서로 찾으러 가면 좋을까? <p>3. 소그룹으로 나누어 순서를 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가는 순서는 어떻게 정하면 좋을까? <p>4. 교사와 함께 찾으러 갈 때 유의사항(주의사항에 대해 이야기 한다.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동생들이 수업중이면 어떻게 해야할까? - 들어갈 때는 어떻게 들어가야 할까? - 우리반것과 비슷한 물건이 나오면 어떻게 해야 할까?
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들과 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 간 곳에 우리 교실에 있던 장난감들이 있었니? - 비슷한 장난감이 있을 때는 어떻게 했었니? <p>2. 활동을 평가해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동을 하면서 어려웠던 점은 무엇인가요? - 활동을 하면서 재미있었던 점은 무엇인가요?
<p>활동사진</p>	


활동명	우리교실 영역알기	차시	5차시
대인문제 해결력 요소	대안적 사고, 수단목적사고	대상	만5세
창의인성 요소	민감성-다양한 흥미, 독립성-몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 교실의 영역구성에 대해서 알 수 있다. - 영역 배치도를 탐색할 수 있다. - 영역 배치도를 보고 모의로 영역을 배치해 볼 수 있다. 		
활동자료	영역 그림표, 배치용 그림표		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 우리 교실에 생긴 변화에 대해서 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 왜 이렇게 교실의 교구장이 비워졌을까? - 놀잇감이 없어지니 어떤 것 같니? 3. 우리교실 배치도를 보여준다. <ul style="list-style-type: none"> - 이표는 무엇인 것 같니? - 이 옆의 종이 조각들은 무엇일까? - 이 표를 가지고 무엇을 할 수 있을까? 4. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리교실 배치도를 보고 모의로 영역을 구성해 보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모듬을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 모듬이 먼저 활동할지 순서를 정한다. 2. 영역배치를 친구들과 의견을 나누어 정한다. <ul style="list-style-type: none"> - 역할영역은 어느곳에 있는 것이 좋을까? - 조형영역은 어느곳에 있는 것이 좋을까? - 쌓기영역은 어느곳에 있는 것이 좋을까? - 언어영역은 어느곳에 있는 것이 좋을까? - 수조작영역은 어느곳에 있는 것이 좋을까? - 과학영역은 어느곳에 있는 것이 좋을까? 		

	<ul style="list-style-type: none"> - 음률영역은 어느곳에 있는 것이 좋을까? 3. 친구와 의견이 맞지 않으면 어떻게 할지 이야기 한다 - 어떤 친구의 의견을 들어주어야 할까? - 어떻게 의견을 모으는 것이 좋을까? 4. 친구들과 함께 의견을 나누어 보고 어떤 방법으로 교실의 영역을 구성하면 좋을지 이야기를 나눈다. 5. 토의한 결과를 가지고 직접 교실을 구성해 본다.
<p>마무리 (15분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다. 2. 교구장으로 교실의 영역 배치를 다시 하면서 어떤 생각이 들었는지 이야기 한다. -교실 영역배치를 하면서 어떤점이 재미있었니? -교실 영역배치를 하면서 어떤점이 힘들었니? 3. 바뀐영역에서 놀이를 해보니 어떤지 이야기 해 본다. - 놀이를 하면서 어떤점이 좋았니? - 놀이를 하면서 어떤점이 힘들었니?
<p>활동사진</p>	


활동명	우리교실 영역구성하기	차시	6차시
대인문제 해결력 요소	대안적 사고, 결과 예측 사고	대상	만5세
창의인성 요소	독특성- 호기심, 민감성-다양한 흥미, 독립성- 몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 모의로 계획한 배치표를 보고 영역을 이동해 볼 수 있다. - 교구장을 유아들이 직접 움직여 교실 영역을 바꾸는 경험을 할 수 있다. 		
활동자료	영역 그림표, 배치용 그림표,		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 우리가 함께 만든 배치도를 보고 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 만든 배치도는 어떤 모습이었지? - 우리교실이 이런 모습으로 바뀐다면 어떨까? 3. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 교구장을 움직여서 우리 교실의 모습을 바꾸어 보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 우리 교실의 교구장이 무거운데 어떻게 하면 쉽게 움직일 수 있을까? <ul style="list-style-type: none"> - 물건을 다 빼내면 어떨까? - 여러명이 힘을 모으면 어떨까? 3. 우리팀 말고 다른 팀들도 함께 구성해야 하는데 어떤 방법을 사용하면 좋을까? <ul style="list-style-type: none"> - 그림으로 그려서 표현하면 어떨까? - 각각의 영역을 힘을 합쳐서 하나씩 하고 싶은 영역을 구성하면 어떨까? 		

	<p>4. 친구들과 함께 의견을 나누어 보고 어떤 방법으로 교실의 영역을 구성하면 좋을지 이야기를 나눈다.</p> <p>5. 토의한 결과를 가지고 직접 교실을 구성해 본다.</p>
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다.</p> <p>2. 교구장으로 교실의 영역 배치를 다시 하면서 어떤 생각이 들었는지 이야기 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교실 영역배치를 하면서 어떤점이 재미있었니? - 교실 영역배치를 하면서 어떤점이 힘들었니? <p>3. 바뀐영역에서 놀이를 해보니 어떤지 이야기 해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이를 하면서 어떤점이 좋았니? - 놀이를 하면서 어떤점이 힘들었니?
<p>활동사진</p>	


활동명	놀잇감 목록 만들기	차시	7차시
대인문제 해결력 요소	결과 예측 사고, 수단목적사고	대상	만5세
창의인성 요소	독특성- 호기심, 상상력- 놀이성, 독립성-몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 함께 조별로 놀잇감 목록에 대해 이야기 할 수 있다. - 놀잇감 목록을 그림이나 글자로 작성해 볼 수 있다. 		
활동자료	놀잇감 목록 작성 종이, 다양한 쓰기도구		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 놀잇감이 없는 영역을 어떻게 하면 좋을지 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 영역에 놀잇감이 없는데 어떻게 하면 좋을까? - 이전에 놀이했던 놀잇감은 무엇이 있을까? 3. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 영역에 들 수 있는 것은 무엇이 있는지 목록을 만들어 보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모듬을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 교실 주변을 탐색하고 영역에 들 수 있는 사물이 무엇이 있는지 찾아본다. <ul style="list-style-type: none"> - 교실 주변에는 무엇이 있는지 이야기 해 보자 - 교실 밖에는 무엇이 있는지 생각해 보자. 3. 탐색한 활동을 중심으로 영역에 들 수 있는 사물목록을 만들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 사물을 영역에 들 수 있을까? - 영역에 들 수 있는 놀잇감 목록을 만들어보자. 4. 친구들과 함께 의견을 나누어 보고 어떤 방법으로 과학영역 		

	<p>놀잇감 목록을 만들지 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀잇감 목록은 누가쓰면 좋을까? - 다른 필요한 물품은 없을까?
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀잇감 목록에 어떤 사물이 가장 많이 나왔니? - 놀잇감 목록에 어떤 사물이 가장 적게 나왔니? <p>2. 놀잇감 목록 만들기 활동 평가를 해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> -활동을 하면서 어려웠던 점은 무엇이니? -활동을 하면서 재미있었던 점은 무엇이니?
<p>활동사진</p>	


활동명	교구 찾기	차시	8차시
대인문제 해결력 요소	대안적 사고, 원인적 사고, 수단목적사고	대상	만5세
창의인성 요소	독특성- 호기심, 민감성-다양한 흥미 상상력- 놀이성	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 놀이할 수 있는 놀잇감에 대해서 이야기 해 볼 수 있다. -영역을 나누어 놀잇감을 직접 찾아볼 수 있다. 		
활동자료	돋보기, 교구바구니, 교구상자		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1.손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 놀잇감 목록중 어떤 놀잇감이 있으면 좋을지 이야기 해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 만든 놀잇감 중 어떤 놀잇감이 꼭 있으면 좋을까? 3. 오늘의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떻게 하면 이 놀잇감이 우리 교실에 있을수 있을까? - 어떤 방법으로 고르면 좋을까? - 친구들 모두 좋아하는 고르기 방식을 사용하여 골라보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2.- 1. 놀잇감 찾기 <ul style="list-style-type: none"> - 우리 팀이 찾을 놀잇감은 무엇이니? - 왜 이 놀잇감으로 정했니? - 어떤 방법으로 찾으면 좋을까? - 이 활동을 하는데 필요한 것은 무엇이니? 3-2. 놀잇감 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 놀잇감을 만들어 볼까? - 어떤 재료들이 필요하니? 		

	<ul style="list-style-type: none"> - 선생님은 무엇을 도와주면 좋을까? 3. 찾은 놀잇감을 영역에 구성해 보자. - 이 놀잇감은 어느곳에 두면 좋을까? - 어떻게 두면 놀이하기 편할까? - 놀잇감을 정리해 보자.
<p>마무리 (15분)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다. - 이 놀잇감은 어느 팀에서 찾은 놀잇감이니? - 이 놀잇감은 어떻게 놀이하는 거지? 2. 자유선택활동을 연계하여 진행하도록 한다.
<p>활동사진</p>	


활동명	교구배치 후 평가	차시	9차시
대인문제 해결력 요소	결과 예측 사고, 원인적 사고	대상	만5세
창의인성 요소	개방성-유머, 민감성-다양한 흥미	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 자유선택활동 후 불편한 점에 대해서 친구들과 이야기를 나눌 수 있다. - 자유선택활동 자신이 놀이한 영역을 평가할 수 있다. 		
활동자료	자유선택활동 평가지, 영역사진, 다양한 쓰기도구		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 우리 교실에 다시 놀잇감이 생긴 것에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 만든 놀잇감 또는 찾은 놀잇감을 가지고 놀이하니 어떠니? - 놀잇감이 아무것도 없을때와 지금을 비교하면어떤때가 더 재미있는 것 같니? - 우리가 놀이한 영역을 평가해 보자 3. 오늘의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 자유선택활동 평가표를 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> - 자유선택활동 평가표에는 3가지의 얼굴이 나오는데 나는 어떤 얼굴에 표시할까? - 웃는 얼굴에 표시한 것은 내가 좋아하는 놀잇감 사진을 붙이고 왜 좋아하는지 적어보자. - 찡그린 얼굴에 표시한 것은 왜 찡그린 얼굴인지 적어보자. 3. 평가하기 		

	<ul style="list-style-type: none"> - 선생님의 설명을 듣고 평가한다. - 평가시 적기 힘든 문장은 교사의 도움을 받을 수 있다.
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구들은 어떤 영역에 웃는 얼굴은 많이 표시했을까? - 친구들은 어떤 영역에 찡그린 얼굴을 많이 표시했을까? <p>2. 직접 만든 놀잇감을 놀이한 경험을 이야기 해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이해 보니 어떤점이 불편했니? - 놀이해보니 어떤점이 좋았니? - 가장 재미있었던 놀잇감은 무엇이니?
<p>활동사진</p>	


활동명	불편한점 찾아 바꾸기	차시	10차시
대인문제 해결력 요소	원인적 사고, 수단목적사고	대상	만5세
창의인성 요소	독특성- 호기심, 개방성-유머, 상상력- 놀이성	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이할 때 불편한 점을 친구들과 함께 이야기 할 수 있다. - 불편한 점에 대한 해결방법을 친구들과 함께 찾아볼 수 있다. 		
활동자료	불편한점 목록표, 다양한 쓰기도구		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 우리가 적은 자유선택활동 평가지 중 불편했던 점이 적힌 평가지를 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 만든 놀잇감 중 어떤 놀잇감이 꼭 있으면 좋을까? 3. 놀잇감 목록에서 1가지만 골라 찾거나 만들어보자. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 방법으로 고르면 좋을까? - 친구들 모두 좋아하는 고르기 방식을 사용하여 골라보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모듬을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 만들 놀잇감을 정해본다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리팀이 만들 놀잇감은무엇이니? - 왜 이 놀잇감으로 정했니? - 무엇이 필요하니? - 어떻게 만들면 좋을까? 3-1. 놀잇감 찾기 <ul style="list-style-type: none"> - 우리 팀이 찾을 놀잇감은 무엇이니? - 왜 이 놀잇감으로 정했니? - 어떤 방법으로 찾으면 좋을까? - 이 활동을 하는데 필요한 것은 무엇이니? 		

	<p>3-2. 놀잇감 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 놀잇감을 만들어 볼까? - 어떤 재료들이 필요하니? - 선생님은 무엇을 도와주면 좋을까? <p>3-3. 놀잇감 사용설명서 및 규칙을 만들어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이 놀잇감은 어떻게 사용하는거니? - 놀잇감을 누구나 다 잘 사용하려면 무엇이 필요할까? - 놀잇감 사용설명서 또는 놀이 규칙을 만들어보자. <p>4. 만든 놀잇감을 직접 가지고 놀이해 보자.</p>
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이 놀잇감은 어느팀에서 만든 놀잇감이니? - 이 놀잇감은 어떻게 놀이하는 거지? <p>2-1 놀잇감 찾기 평가활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀잇감을 찾으러 어디로 이동했니? - 놀잇감을 찾으려면 무엇이 필요하니? - 자료실에 갈 때 주의해야 할 사항은 무엇일까? - 직접 놀잇감을 가져와 보자. <p>2-2 놀잇감 만들기 평가활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 직접 만든 놀잇감을 놀이한 경험을 이야기 해 본다. - 놀이해 보니 어떤점이 불편했니? - 놀이해보니 어떤점이 좋았니? - 가장 재미있었던 놀잇감은 무엇이니?
<p>활동사진</p>	


주제	영역 구성하기	차시	11차시
대인문제 해결력 요소	결과 예측 사고, 원인적 사고	대상	만5세
창의인성 요소	독특성- 호기심, 독립성-몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 자유선택활동 후 자신이 놀이한 영역중 재미있었던 것을 기록할 수 있다. - 자유선택활동 후 불편한 영역을 그림이나 글자로 기록할 수 있다. 		
활동자료	자유선택활동 평가표, 영역사진자료, 가위, 풀, 다양한 쓰기도구		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 우리 교실에 다시 놀잇감이 생긴 것에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 만든 놀잇감 또는 찾은 놀잇감을 가지고 놀이하니 어떠니? - 놀잇감이 아무것도 없을때와 지금을 비교하면어떤때가 더 재미있는 것 같니? - 우리가 놀이한 영역을 평가해 보자 3. 오늘의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 자유선택활동 평가표를 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> - 자유선택활동 평가표에는 3가지의 얼굴이 나오는데 나는 어떤 얼굴에 표시할까? - 웃는 얼굴에 표시한 것은 내가 좋아하는 놀잇감 사진을 붙이고 왜 좋아하는지 적어보자. - 찡그린 얼굴에 표시한 것은 왜 찡그린 얼굴인지 적어보자. 3. 평가하기 		

	<ul style="list-style-type: none"> - 선생님의 설명을 듣고 평가한다. - 평가시 적기 힘든 문장은 교사의 도움을 받을 수 있다.
<p>마무리 (15분)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> - 친구들은 어떤 영역에 웃는 얼굴은 많이 표시했을까? - 친구들은 어떤 영역에 찡그린 얼굴을 많이 표시했을까? 2. 직접 만든 놀잇감을 놀이한 경험을 이야기 해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 놀이해 보니 어떤점이 불편했니? - 놀이해보니 어떤점이 좋았니? - 가장 재미있었던 놀잇감은 무엇이니?
<p>활동사진</p>	

주제	사후활동(마법상자에서 놀잇감이 돌아왔데)	차시	12차시
대인문제 해결력 요소	원인적 사고, 수단목적사고	대상	만5세
창의인성 요소	개방성-유머, 민감성-다양한 흥미, 독립성-물두	집단 인원	6~7명
활동목표	- 교실에 있던 놀잇감과 유아들이 만든 놀잇감을 비교해 볼 수 있다. - 놀잇감을 어떻게 정리하면 좋을지 친구들과 이야기 할 수 있다.	집단 인원	6~7명
활동자료	기존 놀잇감 사진자료, 유아들이 만든 놀잇감 사진자료, 평가지, 다양한 쓰기도구, 그래프		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 만약 놀잇감이 다시 교실로 오게되면 어떤 일이 벌어질지 이야기를 나눈다. - 우리교실에 원래 있던 놀잇감들이 오게되면 어떤 일이 벌어질까? - 우리가 만든 놀잇감들은 어떻게 될까? 3. 오늘 활동의 과제와 목표를 구체적으로 제시한다. - 우리 교실에있던 놀잇감과 우리가 만든 놀잇감을 비교해 보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 활동의 방법에 대해 이야기 한다. - 우리 교실에 장난감이 돌아왔는데 어떻게 하면 좋을까? - 장난감이 갑자기 너무 많아 졌는데 어떻게 할까? - 우리교실에 원래 있던 놀잇감과 우리가 만든 놀잇감 중에서 어떤 놀잇감이 더 재미 있었니? - 왜 더 재미있다고 생각을 하게 되었을까? 		

	<p>- 어떤 장난감을 교실에 두는 것이 좋을까?</p> <p>3. 모둠원들과 의논하여 보다 새롭고 다양한 생각을 하여 활동할 수 있도록 한다.</p>
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다.</p> <p>- 토의한 결과가 어떤 것 같니?</p> <p>- 만든 놀잇감은 어떤점이 좋으니?</p> <p>- 기존의 놀잇감은 어떤점이 좋으니?</p> <p>-만든 놀잇감은 어떤점이 불편했니?</p> <p>-기존의 놀잇감은 어떤점이 불편했니?</p>
<p>활동사진</p>	

활동명	사후활동(우리만의 창고 만들기)	차시	13차시
대인문제 해결력 요소	대안적 사고, 결과 예측 사고, 원인적 사고	대상	만5세
창의인성 요소	개방성-유머, 상상력-놀이성, 독립성-몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> - 어떤 방법으로 창고를 만들 것인지 친구들과 토론할 수 있다. - 다양한 재료를 사용하여 창고를 만들 수 있다. 		
활동자료	가위, 풀, 크레파스, 싸인펜, 색연필, 본드, 여러 가지 반짝이 재료, 털실, 폰폰이, 놀잇감 상자, 색종이		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 지난 시간에 토의한 이야기를 회상해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 지난시간에 어떤 이야기를 했었니? - 많은 놀잇감을 정리하기 위해 우리에게 어떤 것이 필요하니? 3. 오늘의 활동목표와 과제를 뚜렷이 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 함께 놀잇감을 보관할 창고를 만들어 보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 만들 창고의 자리를 정해보자. <ul style="list-style-type: none"> - 우리팀이 만들 것은 무엇이니? - 왜 이 장소로 정했니? - 무엇이 필요하니? - 어떻게 만들면 좋을까? 3. 창고의 재료를 골라보자. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 재료들을 사용하면 좋을까? - 필요한 재료를 찾아 책상위에 올려보자. 		

	<p>4. 직접 만들어 보자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 놀잇감 상자를 만들어 볼까? - 친구들과 함께 구성해 보자. - 선생님은 무엇을 도와주면 좋을까? <p>5. 창고에 놀잇감을 넣어보자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 놀잇감을 넣어볼까? - 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다.
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 앉아 활동의 결과물을 다른 모둠원들에게 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 창고를 직접 만들어 보았는데 만들 때 어떤 점이 재미있었니? - 창고를 직접 만들어 보았는데 만들 때 어떤 점이 힘들었니?
<p>활동사진</p>	

활동명	사후활동(교구 정리하기)	차시	14차시
대인문제 해결력 요소	대안적 사고, 원인적 사고	대상	만5세
창의인성 요소	민감성-다양한 흥미, 독립성-몰두	집단 인원	6~7명
활동목표	- 친구들과 토론하여 사용하지 않는 교구를 선정할 수 있다. - 정리할 놀잇감을 제자리에 정리해 볼 수 있다.	집단 인원	6~7명
활동자료	놀잇감 상자, 놀잇감 비닐팩		
절차	활동내용		
도입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손유희나 손 인형을 사용하여 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. 2. 지난시간에 토의한 내용을 회상한다. <ul style="list-style-type: none"> - 지난시간에 우리가 어떤 이야기를 했었니? - 많은 놀잇감 중 우리에게 어떤 것이 필요하니? 3. 남아있는 교구들은 어떻게 하는 것이 좋은지 이야기 해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 교실에 남아있는 교구들은 어떻게 하는 것이 좋을까? <p>3. 오늘의 활동 목표와 과제를 뚜렷이 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 남아있는 교구들을 지하 자료실에 정리해 보자. 		
전개 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 6~7명이 한 모둠을 하기로 하며 총 3그룹이 된다. 2. 지하 자료실에 정리할 놀잇감을 구분한다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 장난감을 정리하면 좋을까? - 정리할 장난감을 바구니에 담아보자. - 어떤 순서로 장난감을 정리하면 좋을까? - 정리는 어떻게 해야할까? 3. 놀잇감을 지하 자료실에 정리한다. <ul style="list-style-type: none"> - 지하에 내려갈 때 주의해야 할 사항은 무엇이 있을까? 		

	<ul style="list-style-type: none"> - 우리가 정리할 장난감을 자료상자에 넣어보자. 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다.
<p>마무리 (15분)</p>	<p>1. 대집단으로 모여 활동을 평가한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀잇감을 직접 정리해 보니 어떠니? - 정리할 때 무엇이 가장 재미 있었니? - 정리할 때 무엇이 가장 어려웠니? - 정리를 하고나닌 영역에 어떤 변화가 생겼니?
<p>활동사진</p>	