



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

이 숙 재 교수지도
석사학위 청구논문

자연체험 게임 활동이
유아의 친사회적 행동과
자연친화적 태도에 미치는 영향

2009

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 유아교육전공
홍진주

자연체험 게임 활동이
유아의 친사회적 행동과
자연친화적 태도에 미치는 영향

이숙재 교수지도

논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

홍진주

인 준 서

홍진주의 석사학위논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구의 목적은 자연에서 이루어지는 게임 활동을 통하여 현장에 적용이 용이한 자연체험 프로그램의 기초자료를 제공하고, 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도의 변화 양상을 분석하는 것이다. 이에 본 연구에서는 자연체험 게임 활동의 효과에 대해 살펴보고자 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 영향을 미치는가?

둘째, 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도에 영향을 미치는가?

본 연구는 인천광역시에 위치한 N어린이집의 만 5세 유아 20명과 I어린이집의 만 5세 유아 20명을 대상(총 40명)으로 하였다. 선정된 두 어린이집 중 N어린이집의 유아 20명은 실험집단으로 하였고, I어린이집의 20명은 통제집단으로 하였다.

유아의 친사회적 행동 검사도구로 Weir와 Duveen(1981)이 고안한 Prosocial Behavior Questionnaire(PBQ)를 권연희(1995)가 번안·수정하고, 이수민(2005)이 일부 보완하여 만든 ‘교사용 친사회적 행동 질문지’를 사용하였다. 그리고 자연친화적 태도 검사 도구는 Musser와 Diamond(1999)가 제작한 CATES-PV를 허윤정이 번안·수정하고, 소경희(2007)가 일부 보완하여 만든 ‘자연친화적 태도 검사도구’를 사용하였다.

자연체험 게임 활동은 2008년 10월 13일부터 2008년 11월 28일까지 7주 동안 2회씩 총 14회에 걸쳐 실험집단 유아를 대상으로 실시하였다. 실험 집

단의 유아들은 매주 화요일과 목요일에 어린이집 뒤에 위치한 산에서 50분 동안 자연체험 게임 활동을 하고, 통제집단은 실외 놀이터에서 모래놀이와 자유놀이를 하였다. 집단 간의 친사회적 행동과 자연친화적 태도 차이를 분석하기 위해 SPSS 프로그램을 사용하여 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 자연체험 게임 활동은 유아의 친사회적 행동 향상에 긍정적인 효과가 있었다. 자연체험 게임 활동에 참여한 실험집단이 친사회적 하위 영역인 돕기 행동, 배려하기 행동, 협동하기 행동 점수에서 통제집단보다 높게 나타났다.

둘째, 자연체험 게임 활동은 유아의 자연친화적 태도 향상에 긍정적인 효과가 있었다. 자연체험 게임 활동에 참여한 실험집단이 자연친화적 태도의 하위 영역인 동·식물에 대한 관심과 애호, 생명에 대한 존중의식, 자연환경에 대한 선호, 자연보호 향상 점수에서 통제집단보다 높게 나타났다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	5
3. 용어의 정의	5
II. 이론적 배경	7
1. 자연체험 게임 활동	7
2. 유아의 친사회적 행동	11
3. 유아의 자연친화적 태도	15
III. 연구방법	18
1. 연구대상	18
2. 연구도구	19
3. 연구절차	22
4. 자료분석	31

IV. 결과 및 해석	32
1. 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향	32
2. 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도에 미치는 영향	38
V. 논의 및 결론	47
1. 논의	47
2. 결론 및 제언	53

참고문헌

ABSTRACT

부 록

표 목차

<표 1> 연구대상 유아의 성별 및 평균연령	18
<표 2> 친사회적 행동 검사의 하위 요인별 문항 구성	20
<표 3> 자연친화 태도 검사의 하위 요인별 문항 구성	21
<표 4> 실험집단과 통제집단 학급의 일과운영	25
<표 5> 자연체험 게임 활동의 주제	28
<표 6> 자연체험 게임 활동 사례	29
<표 7> 친사회적 행동에 대한 사전·사후 평균과 표준편차	30
<표 8> 친사회적 행동에 대한 공분산 분석	33
<표 9> 돕기 행동에 대한 사전·사후 평균과 표준편차	34
<표 10> 돕기 행동에 대한 공분산 분석	34
<표 11> 배려하기 행동에 대한 사전·사후 평균과 표준편차	35
<표 12> 배려하기 행동에 대한 공분산 분석	36
<표 13> 협동하기 행동에 대한 사전·사후 평균과 표준편차	37
<표 14> 협동하기 행동에 대한 공분산 분석	37
<표 15> 자연친화적 태도에 대한 사전·사후 평균과 표준편차	38
<표 16> 자연친화적 태도에 대한 공분산 분석	39
<표 17> 동·식물에 대한 관심과 애호의 사전·사후 평균과 표준편차	40
<표 18> 동·식물에 대한 관심과 애호의 공분산 분석	41
<표 19> 생명에 대한 존중의식의 사전·사후 평균과 표준편차	42
<표 20> 생명에 대한 존중의식의 공분산 분석	42
<표 21> 자연환경에 대한 선호의 사전·사후 평균과 표준편차	43

<표 22> 자연환경에 대한 선호의 공분산 분석	44
<표 23> 자연보호에 대한 사전·사후 평균과 표준편차	45
<표 24> 자연보호에 대한 공분산 분석	45

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

문명의 발달로 인해 이성과 인지발달의 중요성이 대두되면서부터 자연에 대한 관점은 변하기 시작했다. 유아의 감각을 통한 직접적 체험 중심의 교육이 아닌 탐구대상으로서 자연을 인식하여 지식 습득만을 강조하게 되었고, 일회적인 견학이나 영상매체를 활용한 간접적인 교육이 주를 이루게 되었다(홍은주, 2005). 이로 인해 자연을 접할 수 있는 환경은 협소해지거나 사라지게 되었고, 인간과 자연을 분리한 사고가 팽배해지며 생태계 파괴 및 자연 훼손의 결과를 초래하게 되었다(김수영, 2000). 유아교육현장에서는 기존 교육에 대한 반성과 함께 위기를 극복하기 위해 새로운 교육의 패러다임에 대한 요구되었다. 사람과 자연이, 사람과 사람이 더불어 어울리는 세상에서 아이와 놀이 그리고 자연을 되살리고, 아이들의 몸과 마음, 영혼을 일깨울 수 있는 새로운 유아교육 프로그램으로 자연체험 중심의 교육이 등장하게 되었다(이수민, 2005).

자연체험활동은 유아에게 자연과 접촉하는 기회를 많이 제공함으로써 자연과의 교감을 통해 공존의 대상으로 인식하고 감각을 활용하여 직접적으로 체험함으로써 유아의 발달과 성장을 도모하는 교육으로(정혜란, 2001; 소경희, 2007), 자연체험의 교육적 효과에 관한 연구가 비교적 지속적으로 이루어졌다. 김성미(2008)는 자연친화적인 체험활동을 통해 유아의 협동성, 조망 수용능력, 자주성, 상호 작용이 향상이 되며, 이는 유아의 사회성 발달을 향상시키는데 효과적이라고 했다. 박소윤(2007)은 실내에서 이루어지는 지식

전달 위주의 활동보다 자연환경 속에서 직접 체험하는 활동이 유아로 하여금 다양한 놀이를 할 수 있도록 돕는다고 했다. 그리고 자연에서 이루어지는 놀이의 경험을 나눔으로서 또래 유아와 감정을 교류하며 서로를 이해하게 함으로 사회적 능력을 향상시킨다고 했다. 임재택(2006)은 생태유아교육을 통해 자연주의 교육의 실천을 강조하면서, 자연이 유아에게 놀이터와 놀이감을 제공하고 감각 및 지적능력, 생명존중의식, 자연친화적 태도, 협동능력과 사회성을 길러준다는 점에서 교육적 효과를 주장했다. 조형숙, 김선원과 김현주(2007) 그리고 홍은주(2003)는 자연친화적인 환경이 유아에게 미치는 영향에 대해 연구한 결과, 유아는 직접적이고 일상적인 자연의 경험을 통해 생명의 경외심을 갖게 된다고 했다. 그리고 자연을 접하는 시간이 증가할수록 자연친화적 태도가 긍정적으로 향상된다고 했다. 최귀영(2008)은 자연환경의 아름다움이 유아의 마음을 부드럽게 하여 부정적 감정을 수용하고 자신의 감정으로 조절하므로 타인과의 상호작용 시 배려의 행동이 나타나게 된다고 했으며 자연물을 이용하여 놀이감을 만드는 과정에서 협동하며 나눠주는 행동 등의 친사회적 모습이 나타난다고 했다.

자연체험의 교육적 효과가 강조되면서 자연체험과 관련된 활동 및 현장 적용 사례에 관한 연구가 이루어졌다. 오윤란(2006)과 전영로(2006)는 자연을 교육매체로 활용하여 유아의 과학적 탐구능력 및 태도에 관해 연구하였고, 서영민(2007)은 숲 체험을 통한 수학능력의 발달에 대해 연구하였으며, 김윤복(2007)과 박금미(2008) 그리고 이윤희(2003)는 자연에서 이루어지는 산책활동을 교육매체로 활용하여 유아의 언어 표현능력 및 언어발달에 관해 연구하였다.

그러나 자연체험활동은 유아의 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과가 보고되었음에도 불구하고 현장적용에 어려움을 겪고 있다. 유아교육 현장에서의 이루어지는 자연체험 활동은 인력과 여건의 부족으로 인해 유아

의 안전상의 문제로 인해 실제 적용하기에 어려움이 있고, 교육매체와 자료의 부족, 연수경험의 부족으로 인해 체계적인 자연체험을 교육하기가 힘든 상황에 있다(강구매, 2008; 이경화, 2005; 차진선, 2008). 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 지나치게 유아의 자유를 강조하므로 안전의 위험을 가하는 프로그램 보다는 일정한 규칙과 순서가 있는 프로그램의 고안이 필요하고, 현장의 교사가 쉽게 접하거나 익힐 수 있는 프로그램이 필요하다고 사료된다.

놀이의 단계에서 가장 높은 수준인 게임은 즐거움을 추구한다는 점에서 놀이와 유사하나 개인의 잠재된 능력의 표현을 요구하는 목표 지향적인 활동이라는 점에서 차이가 있다(Piaget, 1965). 그리고 일정한 규칙과 순서가 있으며(김희정, 2006), 유아교육현장에서 자주 사용되는 교수 학습 방법이다. 하루 8시간이상 기관에서 보내는 어린이집 유아의 하루 일과를 보면, 게임이 적용된 사례를 쉽게 알 수 있다. 오전·오후에 이루어지는 자유선택활동에서 유아는 수, 언어, 과학, 조작 영역 등에 제시된 교구를 사용하여 다른 유아와 함께 게임을 하게 되고, 대그룹 수업을 통해 게임을 경험하게 되기도 한다. 게임에 참여하는 유아는 정해진 규칙에 따라 공동의 목표를 수행하고자 자신의 능력을 최대한 발휘하게 된다. 그 결과 유아는 도전에 성공하여 성취감을 느끼게 되거나 혹은 혼자 힘으로는 어려워 주위의 도움을 받아 협력을 통해 성취하는 경험을 하기도 한다. 이러한 과정에서 유아는 사회적 상호작용을 하게 되며 이를 통해 유아의 친사회성이 발달되게 된다(Avedon & Sutton-Smith, 1971; Baby-Hinitz, Peterson & Quilitch, 1994).

게임을 통해 발달하는 유아의 사회적 행동은 경쟁성과 관련하여 끊임없이 논의되어왔다. 김영희(2007)와 홍은미(2008)는 승패에 집착하여 상대를 배려하기 보다는 과격한 행동을 하던 유아가 동화를 활용한 게임 활동을 통해 자신의 감정을 조절하고 타인의 감정을 존중하고 이해하는 모습이 나타났다고 했다. 반면, 최기영·신선희(2003)는 유아는 게임 시 목표 달성을 위해

최선을 다하고, 진편을 위로해 주는 긍정적인 사회적 경험을 하나 동시에 경쟁적 요소로 인해 집단별 적대감을 느끼고 승부에 집착하여 반칙을 하거나 게임 수행 능력이 떨어지는 유아를 제외시키는 등 바람직하지 못한 점을 습득하게 된다고 했다. Kamii와 DeVries(1980)는 경쟁성은 게임에서 나타나는 불가피한 것으로 피하기보다는 긍정적으로 활용할 것을 제안했다. 게임의 결과에 따라 승패를 가리는 특성은 유아의 적극적인 사고와 참여에 대한 동기 유발을 촉진시키며 자신의 성취와 다른 사람의 성취를 비교하여 노력을 첨가하도록 한다. Perry와 Bussey(1984)는 경쟁으로 통해 지단의 결속을 유발하고 협력적인 태도를 기르게 되며 이를 통해 소속감과 안정감이 향상된다고 했다. 게임 시 유발되는 경쟁적 특성은 공간의 특성을 고려하여 실외에서 이루어질 때 보다 긍정적으로 나타난다. 실외환경은 실내와는 달리 유아에게 넓은 공간을 제공함으로써 긴장과 억압된 감정의 해소를 돕고 정서 순화를 가져온다고 한다(권은희, 2002). 그리고 또래와의 상호작용의 기회를 높이므로 더욱 다양한 협동놀이의 참여를 가능하게 하고(곽노의, 1995), 긍정적 사회관계형성 및 집단 내 소속감을 확립하게 된다고 한다(채홍경, 2007). 즉, 실외환경은 유아의 심리적 압박으로부터 해방감을 느끼게 하고, 또래와의 긍정적 상호작용을 통해 경쟁보다는 협력을 강조하게 된다.

이상의 내용을 종합해보면, 자연체험활동이 갖는 현장적용의 어려움과 안전에 대한 위험은 유아교육현장에서 오랫동안 활용되었던 게임을 접목시킴으로서 해결할 수 있고, 게임이 갖는 경쟁성의 부정적 문제점은 실외환경으로서 자연이 주는 긍정적 영향으로 보완될 수 있을 것이라고 사료된다.

이에 본 연구에서는 자연에서 이루어지는 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도에 미치는 영향을 살펴봄으로서 현장에 적용이 용이한 자연체험 프로그램에 기초 자료를 제공하고, 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도를 향상시키고자 한다.

2. 연구문제

본 연구에서는 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도에 미치는 영향에 대해 알아보기 위하여 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

첫째, 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 영향을 미치는가?

둘째, 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도에 영향을 미치는가?

3. 용어의 정의

1) 자연체험 게임 활동

자연체험 게임 활동이란 자연에서 이루어지는 게임을 통해 자연을 관찰하고 탐색하며 경험하는 것을 의미한다. 본 연구에서의 자연체험 게임은 집단 내 공동 목표를 성취하기 위해 팀 구성원간의 협동을 강조하는 활동으로 주로 편 게임이 사용되었다.

2) 친사회적 행동

친사회적 행동이란 타인을 돕거나 도우려는 행위로서, 외적 보상에 대한 기대와 관계없이 자발적으로 타인을 이롭게 하는 행동을 의미한다. 본 연구에서의 친사회적 행동은 돕기 행동, 배려하기 행동, 협동하기 행동을 의미한다.

3) 자연친화적 태도

자연친화적 태도란 자연과 조화를 이루고 생명을 소중히 여기며, 인공적인 환경보다 자연환경에 대해 친숙함을 느끼며 자연의 중요성을 인식하게 되는 정의적 태도를 의미한다. 본 연구에서의 자연친화적 태도는 동·식물에 대한 관심과 애호, 생명에 대한 존중의식, 자연환경에 대한 선호, 자연보호를 의미한다.

II. 이론적 배경

1. 자연체험 게임 활동

자연체험 게임 활동이란 유아가 자연에서 이루어지는 게임을 통해 자연을 관찰하고 탐색하며 경험하는 것을 의미한다. 본 장에서는 자연체험 게임 활동에 대해 알아보기 위해 자연체험과 게임에 대해 살펴보고자 한다.

유아는 발달 특성상 성인과는 달리 언어를 통한 추상적인 사고만으로는 지식을 습득하거나 개념을 구조화할 수 없으므로 직접적인 체험이나 구체적인 경험을 요구하게 된다. 체험은 인간의 감각기관인 오감을 통해 외부의 자극을 정보로 받아드리는 과정을 의미하며, 일상생활에서 오감을 통해 직접 경험하고 체득하는 활동을 통해 교육적 효과를 나타내는 것을 체험활동이라고 한다(정혜란, 2001). 소희정(2006)은 유아의 흥미와 즐거움을 동반한 활동을 통해 관찰과 체험의 기회를 제공함으로써 유아의 발달을 도모해야 하며, 효과적인 교육방법으로 자연체험활동을 강조했다.

자연체험활동은 유아에게 가능한 자연과 접촉하는 기회를 많이 제공함으로써 자연을 공존의 대상으로 인식하고 유아가 본래 가지고 있는 힘과 능력을 스스로 발휘하며 깨우칠 수 있도록 도와주는 교육을 의미한다(정혜란, 2001). 또한 자연체험활동은 오감각을 활용하여 유아의 발달과 성장을 도모하는 것으로 유아의 성장을 촉진하고, 자연과의 교감을 통해 행복감을 느끼며 마음의 생각을 자유롭게 표현하는 교육을 의미한다(소경희, 2007).

자연체험활동의 교육적 가치에 대해 구체적으로 정리하면 다음과 같다. 첫째, 자연체험활동은 유아의 신체발달 및 감각운동발달에 긍정적 영향을

끼친다. 자연은 넓은 공간에서 이루어지는 다양한 활동을 가능하게 하며, 유아에게 감각 운동적 학습의 장을 제공한다. 그리고 유아는 자연 속에서 시간, 공간, 자유를 제공받게 되며 이를 통해 자발적으로 감각 운동측면의 발달과 신체발달을 도모하게 된다(이규진, 2006).

둘째, 자연체험활동은 유아의 인지발달을 돕는다. 인지발달은 정신적 사고와 물리적 사고를 통해 이루어진다. 유아는 자연체험활동을 통해 자연 세계를 관찰하고 질문하며 경청하는 정신적 사고를 하게 되고, 이는 직접적인 탐색을 통한 물리적 사고로 연결하여 유아의 인지발달을 돕게 된다(한정숙, 2003). 황미경(2001)은 유아는 직접적인 자연체험활동을 통해 주변세계를 인식하고 욕구와 표현 그리고 창조의 본능을 자극 받음으로서 보다 새로운 방식으로 문제를 해결하게 된다고 했다.

셋째, 자연체험활동은 자연의 아름다움을 제공하여 유아의 심미감 발달을 돕는다. 심미감이란 자연이나 예술경험을 통해 아름다움에 민감해지는 것으로서 언어의 설명을 통한 간접적인 체험보다는 직접적인 경험을 통해 향상되게 된다. 박언휘(2004)는 자연체험활동을 통해 유아는 자연의 아름다움을 보고, 듣고, 만지는 경험을 하게 되며 이는 유아의 심미감 발달의 훌륭한 자원이 된다고 보고했다.

넷째, 자연체험활동은 유아의 친사회적 행동을 증진시킨다. 의사소통은 둘 이상의 사람의 대화를 통해, 관계를 통해 일어나는 것으로 유아의 사회성 발달의 초석이 된다. 자연은 다양한 환경과 놀잇감을 제공함으로써 유아의 의사소통에 무궁무진한 대화의 주제를 제공한다(유혜민, 2004). 김성미(2008)는 자연친화적인 체험활동이 유아의 협동성, 조망수용능력, 자주성, 상호 작용의 향상을 도모하고, 이는 유아의 사회성 발달을 향상시키는데 효과적이라고 했다. 박소윤(2007)은 자연체험활동이 유아의 성별에 관계없이 유아의 사회능력을 향상시키는데 효과적이라고 주장했고, 최귀영(2008)은 자연친화

교육프로그램이 유아의 친사회적 행동에 긍정적인 영향을 나타내고, 이는 부모의 자연친화적 인식태도와 관계가 있다고 했다.

다섯째, 자연체험활동은 유아의 자연친화적 사고를 증진시킨다. 박언희(2003)는 산책을 통한 자연체험활동을 자연에 대해 이해도가 높아지고, 생명에 대한 존중의식을 형성함으로써 자연친화적 태도를 증진된다고 했다. 그리고 자연과 인간과의 관계, 환경의 소중함과 보존의의 향상을 통해 환경보존태도를 증진된다고 했다. 소경희(2007)는 자연체험활동을 통해 유아의 자연친화적 태도가 향상되며 특히 생명존중 의식과 자연환경 선호도가 높아진다고 했다. 자연체험활동은 다양한 자연물과의 관계를 형성하고 자연의 순리와 법칙을 이해함으로써 생명의 소중함과 자연과 더불어 사는 지혜와 협동심을 배우게 한다(홍은주, 2003).

그러나 자연체험활동은 이러한 교육적 효과에도 불구하고 정보와 연수기회의 부족으로 인해 현장에서 실시하기에 어려움을 겪고 있다. 강구매(2008)와 차진선(2008)은 대부분의 교사와 학부모가 자연친화적 활동의 필요성을 인식하고 있으나 정보 부족과 주변 환경의 여건부족, 경제적인 부담감, 안전문제로 인해 자연친화적 프로그램을 실시하기에 어려움을 느낀다고 했고, 이경화(2005)는 현행 유아교육 활동이 자연친화적인 양상을 보이기는 하나, 전반적인 교육활동으로서의 패러다임 전환이 필요하다고 했다. 그리고 교사의 연수 경험 여부와 활동장소 여부에 따라서 달라지는 자연체험활동의 교육적 효과의 차이에 대한 문제를 제기하며 적절한 환경 조성과 다양한 연수기회가 제공되어야 한다고 했다. 즉, 자연체험활동은 신체발달과 인지발달, 심미감의 발달 그리고 사회성, 자연친화적 태도에 긍정적인 영향을 끼치나 프로그램을 실시하는데 따르는 경제적 부담감과 안전문제, 연수 경험의 부족과 정보 부족 등의 이유로 현장적용에 어려움을 겪고 있으므로 이에 대한 대안을 필요로 한다.

반면, 최고수준의 놀이로서 게임은 오래전부터 유아교육현장에서 활용된 교수방법으로 단순히 유아의 흥미와 재미를 위해서만이 아니라 학습 능력을 자연스럽게 습득하기 위한 방법으로 사용되었다(김주미, 2005). 이윤경(1985)은 또래집단이 형성되면서부터 유아는 개인의 흥미에 따른 놀이를 선택하기 보다는 또래 집단 전체가 흥미 있어 하고 수용할 수 있는 놀이를 선택하는 경향을 보이며 교사는 이러한 유아의 특성을 고려하여 전체 유아가 함께 할 수 있는 게임을 교육에 활용한다고 했다. 이렇듯 게임은 유아교육 현장에서 자주 사용되는 교수방법으로 공동의 목표달성을 위해 노력하는 과정에서 구성원과 유대감을 맺게 되고 이를 바탕으로 집단 내에 신뢰감과 응집력을 형성하게 된다(고문순, 1999). 그리고 성인의 강요가 아닌 자발적으로 게임 시 필요한 규칙을 만들고 지키므로 도덕적 자율성이 발달하게 된다(Kamii & DeVries, 1980). 게다가 게임은 유아가 자기중심적 사고에서 벗어나 탈 중심화가 될 수 있도록 돕는다. 유아는 공동의 목표를 달성하기 위해 타인의 입장을 고려하여 생각하는 기회를 갖게 되며, 타인을 이해하는 노력을 함으로써 자기중심적 사고를 탈피하게 된다(Pepitone, 1980). 뿐만 아니라 게임은 참여하는 집단 내에서 개인에게 가치를 부여하고, 또래와의 협동을 통해 적절하고 효과적인 동기를 형성할 뿐 아니라 친구를 격려하고 평가하는 과정을 통해 서로의 노력을 가치 있게 여기는 긍정적인 영향을 제공한다(신인덕, 2000).

게임은 집단을 구성하는 형태에 따라 원 게임, 자유대형게임, 편 게임으로 구분되고(김영희, 2004), 놀이에 참여하는 유아의 행동에 따라 목적물 맞추기 게임, 경기 게임, 쫓기 게임, 숨기기 게임, 알아 맞추기 게임, 언어적 지시게임, 카드 게임, 판 게임의 8가지로 분류할 수 있으며(정진·성원경, 2004) 공간의 특성에 따라 실내게임과 실외 게임으로 나눌 수 있다.

실외에서 이루어지는 게임 활동은 실내에서 이루어지는 게임 활동과 달리 집단의 구성과 놀이에 참여하는 유아의 행동의 제약 없이 모든 활동을 가능하게 한다(Pellegrini, 1991: 송은영, 2008 재인용). 그리고 실외에서 이루어지는 게임 활동은 활발한 신체활동을 통해 긴장과 격한 감정의 해소하게 하고, 주변 환경이 제공하는 다양하고 풍부한 놀이감과 자연물을 접촉할 수 있는 기회를 제공함으로써 유아의 감각을 자극하게 된다(Frost, 1992: 권은희, 2003 재인용).

이상의 견해를 토대로 종합해보면, 오래전부터 유아교육현장에서 활용된 교수방법인 게임은 기존의 자연체험활동이 갖고 있던 현장적용에 어려움을 해소하고, 자연친화적 집단 게임 활동을 통해 유아의 친사회적 행동 및 자연친화적 태도가 증진될 것으로 기대된다.

2. 유아의 친사회적 행동

1) 친사회적 행동의 개념 및 행동유형

유아는 혼자서는 살 수 없다. 사회라는 체제 안에서 타인과의 관계를 맺으며 생활을 하게 된다. 따라서 성공적인 유대관계를 형성하여 타인과 올바른 관계를 맺는 것은 매우 중요한 일이다. 유아는 다른 사람과의 인간관계를 형성하는 과정에서 수없이 많은 문제와 갈등을 경험하게 되며 이를 해결하기 개인 혹은 사회에서 기대하는 바람직하고 건설적인 사회행동을 하게 된다. 이러한 과정을 통해 유아는 자연스럽게 친사회적 행동을 습득하게 된다.

친사회적 행동은 광의적 측면에서 외적인 보상을 기대하지 않고 자발적으로 타인을 돕거나 도우려는 모든 행동을 의미하나 학자에 따라 다양하게 정의되고 있다. 처음으로 친사회적 행동을 제의한 Wispe(1972)는 친사회적 행동이란 외적인 보상에 대한 기대 없이 타인의 이익을 위해 수행되는 자발적 행동이라고 정의했다. Walsh(1980)는 친사회적 행동은 반사회적 행동의 반대가 되는 개념으로서 타인에 대한 배려에서 오는 긍정적인 사회행동을 의미한다고 했고, Moore(1982)는 타인에게 인정받고자 하는 욕구에서 시작된 것으로 타인에게 긍정적인 영향을 주는 모든 행동을 친사회적 행동이라고 정의했다(이계화, 2008 재인용). Einsenberg(1989)는 동기와 상관없이 타인에게 긍정적인 결과를 가져오는 의도화된 자발적 행동이라고 정의했다. 이원영, 박찬옥, 노영희(1993)는 친사회적 행동과 이타행동을 상호 교환적으로 보며 외적 보상에 대한 기대 없이 다른 사람 및 사회에 긍정적인 영향을 주는 행동이라고 했고 이기숙과 최윤정(1999)은 자기희생이나 위험을 감수한 행동으로 외적 보상에 대한 기대 없이 자발적으로 타인을 이롭게 하는 행동이라고 했다.

이상의 견해를 종합하면 친사회적 행동이란 돕기, 배려하기, 나눠주기 등 외적인 보상을 기대하지 않고 자발적으로 행해진 행동으로 행동의 결과가 타인에게 이로움을 주는 행동이라고 정의할 수 있다.

한편, 친사회적 행동의 유형은 학자에 따라 다르게 나누고 있다. Weir와 Duveen(1981) 그리고 Hoing과 Wittmer(1996)는 친사회적 행동 유형을 돕기, 나누기, 협동하기의 3가지로 나누었고, Iannotti(1985)는 돕기, 나누기, 위로하기, 협력하기의 4가지로 나누었으며, Grusec(1991)는 돕기, 공유하기, 관심보이기, 보호하기, 방어하기의 5가지로 나누었다(정효진, 2008 재인용). 이원영, 박찬옥, 노영희(1993)는 인내, 타인 입장 존중, 질서, 주체의식, 청결, 전통윤리 존중, 협동, 공중도덕, 절제, 물질만능배제, 양보, 정직, 예절, 긍정

적 사고, 생명존중, 타인신뢰, 책임, 근면의 18가지로 나누었다. 교육인적 자원부(1998)에서는 타인존중, 돕기, 나누기, 협동, 양보의 5가지로 나누었고, 문연심과 이옥형(2002)은 편안하게 하기, 공유하기, 협력하기, 기부하기, 동정하기, 돕기의 6가지로 나누었다. 이수민(2005)은 Weir와 Duveen(1981)의 Prosocial Behavior Questionnaire를 우리나라 실정에 맞게 번안하고 수정하여 돕기, 나누기, 협동하기의 3가지로 나누었다.

이상에서 살펴본 바와 같이 친사회적 행동 유형은 학자에 따라 다양하게 제시되었다. 본 연구에서는 이수민(2005)이 제시한 돕기, 나누기, 협동하기의 3가지 행동을 친사회적 행동의 유형으로 보았으며 이에 따라 연구 결과를 분석했다.

2) 친사회적 행동의 발달

친사회적 행동에 대한 연구는 1920년대 교육학자와 심리학자에 의해 시작되어 1960, 70년대에 이르러 본격적으로 연구되었으며, 1980년대 이후에는 친사회적 행동을 증진하는 다양한 방법들이 연구되었다.(Radke-Yarrow, Zahn-Waxler & Chapaman, 1983: 송영란, 2005 재인용). 최근 친사회적 행동과 관련된 연구는 친사회적 행동의 본질을 밝히는 이론 연구에서 실제로 사용되는 교수방법에 대한 다각적으로 연구되고 있으며 많은 연구들의 이론적 배경으로는 정신분석학적 입장과 사회 학습론적 입장, 인지발달론적 그리고 사회 문화적 맥락을 고려한 입장에서 그 효과를 비교한 연구가 주종을 이루고 있다(채덕자, 2002).

정신분석학적 이론에서는 내적 과정의 중요성을 강조하며 초자아가 형성된 이후에 사회적 규범이나 선악의 평가 기준이 정립된다고 한다. 초자아가 형성된 유아는 반사회적 행동이나 비사회적 행동에 대한 죄의식을 느끼게

되며, 사회가 원하는 바람직한 행동을 하기 위해 친사회적 행동을 하게 된다고 한다(김영중 외, 2006).

사회학습이론에서는 친사회적 행동 후 수반되는 외적인 또는 내적인 강화에 기초하여 친사회적 행동이 유발된다고 본다(최혜순, 2004). 사회학습 이론가의 대표자인 Bandura는 학습자를 능동적 존재로 여기며, 스스로 사회적 상황에 적합한 행동과 부적합한 행동을 판단하며 끊임없이 발전되어 가는데 이때, 강화, 모델링 그리고 조건화 등은 친사회적 행동 발달에 긍정적 영향을 끼치는 중요한 요소라고 본다(고정곤·김규수, 2005).

인지발달이론에서는 자신과 타인을 이해하는 주망수용이 친사회적 행동 발달에 중요한 요소가 된다고 본다(조강모, 1991). Piaget는 전조작기의 유아는 자기중심적이며 타인의 욕구에 대해 인지하지 못하므로 친사회적 행동을 할 수 없으나 점차 연령이 증가함에 따라 사회적 인지구조가 정교화 되므로 타인에 대한 이해와 정서에 대한 조망능력이 발달되므로 친사회적 행동이 형성된다고 본다(고정곤·김규수, 2005).

1990년대 이후에 발달한 사회 문화적 맥락을 고려한 친사회적 행동은 유아의 행동과 사고를 단순히 발달적으로 해석한다는 한계에서 벗어나 도덕성과 연결하여 사회 맥락의 차원에서 연구했다(안유리, 2008). Damon(1988)은 친사회적 행동은 사회의 도덕과 인습에 관련된 것으로 여기며 도덕성과 친사회적 행동을 혼용하여 설명하고 있다. 일반적으로 도덕적 판단은 갈등상황이 담겨있는 딜레마에서 자신의 이익과 타인의 이익에 대한 결정을 통해 나타나게 되는데 이는 친사회적 행동의 유형과 유사하다고 볼 수 있다(최윤정, 1998).

이러한 유아의 친사회적 행동은 영아기 부터 시작되어 연령이 높아질수록 점차 발달하는 경향이 있다(안유리, 2008). 구광현과 이희경(2003)은 연령이 증가할수록 유아는 점차 자기중심적 사고에서 벗어나 타인의 입장을 고려하

고 이해하는 능력이 발달하게 되는 특성은 유아의 친사회적 행동과 관련된다고 했다. Hey & Rheingold (1983)은 친사회적 행동의 발달모습을 연령별로 나누어 설명했다. 생후 6개월 미만의 영아는 타인에게 웃음이나 울음을 통해 감정에 대한 반응하고, 까꿍 놀이를 통해 보다 적극적인 사회적 게임에 참여하게 된다. 6개월에서 12개월 된 영아의 경우 친숙한 사람에게 애정을 표시하거나 나누는 행동을 통해 친사회적 행동을 표현하게 되고 만 2세 미만의 영아는 성인의 일에 관심을 보이고, 간단한 요구에 순응하며 고통스러워하는 타인을 위로하거나 도와주는 친사회적 행동을 보인다. 만 3세 이상이 되면 유아의 친사회적 행동은 보다 다양해지고 풍부해진다. 유아는 몸짓뿐 아니라 단어를 사용하여 친사회적 행동을 하게 되고, 도와주려는 자신의 의도를 표현할 뿐만 아니라 외적인 보상을 기대하지 않고 자발적으로 친사회적 행동을 하게 된다.

유아의 친사회적 행동은 교사와 유아의 상호작용 시 나타나는 따뜻하고 지지적인 태도를 통해 향상된다. 교사가 유아를 대할 때, 배려하거나 도움을 주는 행동은 유아로 하여금 모델링의 효과를 나타내게 되어 이타적인 행동을 자연스럽게 습득할 수 있도록 돕는다. 그리고 일상생활에서 이루어지는 친사회적 행동의 기회를 제공하거나 타인의 입장에서 생각할 수 있도록 행동을 유발함으로써 친사회적 행동을 증진할 수 있다(전예화, 최미현, 천희영, 서현아, 황해익, 2003).

3. 유아의 자연친화적 태도

유아기는 인간 형성의 기초적인 시기이자 결정적인 시기로 유아기에 형성된 가치관이나 습관, 태도는 그 이후의 삶에 큰 영향을 끼치게 된다. 따라서

유아기에 경험하는 자연에 대한 직접적인 체험 혹은 간접적인 체험은 유아의 자연에 대한 인식과 태도에 큰 영향을 끼치게 되므로 올바른 태도와 가치를 함양하도록 해야 한다. Chawal(1994)은 어린 시절에 획득한 자연에 대한 태도와 지식은 성인이 되어서도 영향을 끼치며 자연체험의 질과 양은 자연에 대한 인식과 태도 형성에 중요한 영향을 준다고 했다(홍은주, 2005 재인용). Janssen(1988)은 환경에 대한 의식과 감성의 상호작용을 통해 자연을 이해하는 자연친화적 태도가 형성된다고 했고, Moore(1986)는 일상적이고 지속적인 자연체험을 통해 자연과 교감하고 보호하는 가운데 자연에 대한 긍정적인 인식과 태도가 형성된다고 했다(이인숙, 2008 재인용).

이러한 자연친화적 태도는 유아기부터 형성되어 연령별로 발달 특성을 보이게 된다. 만 3세의 유아는 주변의 사물에 흥미나 관심을 갖고 관찰을 통해 자연을 느낀다. 그러나 유아의 흥미와 관심의 지속시간은 비교적 짧은 편이며 오래 지속되지 못한다. 그리고 자기중심적 사고를 통해 자연을 접하게 되므로 심층적인 사고와 관찰은 어렵다. 만 4세의 유아는 만 3세에 비해 자연과의 교류가 활발하며 흥미와 관심이 더욱 높아지게 된다. 그러나 여전히 자기중심적 사고를 하며 생물과 무생물에 대한 구별이 없다. 이 시기의 유아는 직접적인 체험이나 놀이를 통해 자연을 알아가게 되며, 점차적으로 자연을 관찰하는 시간이 길어지게 된다. 만 5세 이상의 유아는 자연환경과의 교섭이 활발해지며 자연에 대한 흥미와 관심의 폭이 매우 넓어지게 된다. 게다가 동식물 범위에 한정된 관심이 추상적인 사상에 대한 간접 체험으로 발전하며 물리적 현상에도 관심을 갖는다. 그리고 오감을 통해 자연을 느끼며 비로소 자연에 대한 올바른 가치관이 정립되게 된다(유혜숙, 1999).

유아의 자연친화적 태도는 거주하는 환경, 부모, 교사, 프로그램 등에 의해서 영향을 받는다. 주변에 자연과 접할 기회가 많은 유아일수록 자연에 대해 개방적인 사고를 하게 되고(이혜선, 2005), 부모 혹은 교사가 긍정적으로

자연을 받아드릴수록 유아는 부모와 교사의 모습을 보며 모방하므로 자연을 쉽게 받아드리고 이를 토대로 자연에 대해 긍정적 태도를 갖게 된다고 했다. 게다가 체계적이고 다양한 자연체험 프로그램을 접하게 될수록 자연친화적 태도를 함양하게 된다. 특히 자연체험활동 프로그램이 유아의 자연친화적 태도에 영향을 준다는 것은 많은 연구를 통해 입증되었다. 박언희(2004)는 산책을 통한 자연탐구활동은 유아에게 자연에 대한 깊은 이해와 사랑을 느끼게 하고 생명에 대한 존중감을 형성하며, 자연친화적 태도를 증진시킨다고 했고, 소경희(2007)는 자연체험활동을 경험한 유아는 생명존중의식 및 자연환경선호에 대한 자연친화적 태도가 함양되며 미술표현력에서도 표상수준, 탐색수준, 예술성 수준에서 크게 향상되었다고 했으며, 이혜선(2005)은 전래동요를 활용한 자연친화 놀이를 경험한 유아는 자연친화적 태도와 정서지능 모두 향상되었다고 했다. 황인숙(2004)은 생태적 접근에 의한 텃밭 가꾸기를 경험한 유아는 동·식물 보호 등의 자연친화적 태도 증진에 효과를 보인다고 밝혔다.

이상의 연구를 종합해보면, 유아의 자연친화적 태도는 유아의 신체적 그리고 심리적 발달 특징을 고려하여 자연체험활동을 할 때 유아의 자연친화적 태도에 긍정적인 영향을 준다고 할 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구는 인천광역시에 위치한 N어린이집의 만 5세 유아 20명과 I어린이집의 만 5세 유아 20명을 대상(총 40명)으로 하였다. 선정된 두 어린이집 중 N어린이집의 유아 20명은 실험집단으로 하였고, I어린이집의 20명은 통제집단으로 하였다.

연구대상 학급의 교사변인을 살펴보면, 실험집단의 교사는 교육 경력 5년 차로 4년제 대학에서 보육학과를 전공하였으며, 통제집단의 교사는 교육 경력 6년 차로 4년제 대학에서 보육학과를 전공하였다. 연구대상 어린이집 모두 직장 내에 위치한 보육시설로서 실내와 실외환경이 유사하고, 여성부에서 제시한 표준별 보육과정에 근거한 교육 프로그램을 진행하고 있다. 특히 실험집단의 경우 보육시설 근처에 숲과 산책로가 있으며, 비닐하우스, 농원, 농장 등이 있어 자연체험 게임 활동을 하기에 적합하다. 연구대상 부모의 경우 대부분 맞벌이를 하고 있고, 부모의 연령 및 교육정도, 경제적 수준 등이 유사한 중류층 가정으로 구성되어 있으며, 집단별 유아의 성별 및 평균 연령은 표 1과 같다.

<표 1> 연구대상 유아의 성별 및 평균연령

집단구분	전체수	남	여	평균연령
실험집단	20	11	9	72.4개월
통제집단	20	10	10	73.2개월
계	40	21	19	

2. 연구 도구

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도에 미치는 영향을 측정하기 위해 다음과 같은 검사 도구를 사용하였다.

1) 유아의 친사회적 행동 검사

유아의 친사회적 행동을 측정하기 위해 Weir와 Duveen(1981)의 Prosocial Behavior Questionnaire(PBQ)를 권연희(1995)가 번안·수정하고, 이수민(2005)이 일부 보완하여 사용한 ‘교사용 친사회적 행동 질문지’를 사용하였다.

(1) 검사의 구성

친사회적 행동 검사는 돕기 행동, 배려하기 행동, 협동하기 행동의 3개 하위요인으로 구성되어 있다. 돕기 행동은 상처 입거나 도움을 요청하는 유아 돕기와 과제에 어려움을 느끼는 유아 돕기 등의 5개 문항으로 구성되어 있고, 배려하기 행동은 다른 유아에게 놀이 참여를 권유하기와 다른 사람의 감정 살피기 등의 7개 문항으로 구성되어 있으며 협동하기 행동은 또래와 함께 놀이하기와 물건을 나누어 쓰는 행동 등의 6개 문항으로 구성되어 있다. 검사 도구의 각 하위요인별 문항구성은 표 2와 같다.

<표 2> 친사회적 행동 검사의 하위 요인별 문항 구성

구분	문항번호	문항수
돕기 행동	4, 9, 11, 12, 17	5
배려하기 행동	1, 3, 7, 8, 10, 14, 16	7
협동하기 행동	2, 5, 6, 13, 15, 18	6
계		18

(2) 채점 방법

친사회적 행동 검사는 담당교사에 의해 사전검사와 사후검사가 동일한 방법으로 진행되었다. 교사는 친사회적 행동 문항을 읽고 유아의 행동과 일치되는 정도에 따라 ‘전혀 그렇지 않다’는 0점, ‘약간 그렇다’는 1점, ‘확실히 그렇다’는 2점으로 채점하였다. 각 문항의 점수범위는 돕기 행동 0~10점, 배려하기 행동 0~14점, 협동하기 행동 0~12점이며 친사회적 행동의 총점 범위는 0~36점이다. 채점된 점수가 높을수록 유아의 친사회적 행동이 높다는 것을 의미한다.

2) 유아의 자연친화적 태도 검사

유아의 자연친화적 태도를 측정하기 위해 Musser와 Diamond(1999)가 제작한 CATES-PV를 허윤정이 번안·수정하고, 소경희(2007)가 일부 보완한 ‘자연친화적 태도 검사도구’를 사용하였다.

(1) 검사의 구성

자연친화적 태도 검사는 동물·식물에 대한 관심과 애호, 생명에 대한 존중의식, 자연환경에 대한 선호, 자연보호의 4개 하위요인으로 구성되어 있다. 동물과 식물에 대한 관심과 애호는 동물을 소중한 존재로 여기기, 식물 가꾸기, 곤충과 동물 그리고 식물에 관심보이기 등의 8개 문항으로 구성되어 있고, 생명에 대한 존중의식은 꽃이나 나무 꺾지 않기, 곤충과 동물은 관찰 후 자연으로 놓아주기 등의 7개 문항으로 구성되어 있다. 그리고 자연환경에 대한 선호는 산책하기나 자연에서의 놀이선호 등의 4개 문항으로 구성되어 있고, 자연보호는 쓰레기 줍기와 분리수거 등의 3개 문항으로 구성되어 있다. 각 하위 요인별 문항 구성은 표 3과 같다.

<표 3> 자연친화적 태도 검사의 하위 요인별 문항 구성

내용	문항번호	문항수
동물·식물에 대한 관심과 애호	1 ~ 8	8
생명에 대한 존중의식	9 ~ 15	7
자연환경에 대한 선호	16 ~ 19	4
자연보호	20 ~ 22	3
계		22

(2) 채점 방법

자연친화적 태도 검사는 담당교사가 유아를 개별적으로 면접하는 방법을 통해 이루어지고 시간제한은 없다. 유아는 동일한 상황에 대하여 긍정적인 태도와 부정적인 태도를 보이는 두 부류의 이야기를 듣고, 자신의 상황과

비교하여 비슷한 모습을 선택한다. 그 후 크기가 다른 3개의 원모양 카드를 보고 비슷한 정도를 묻는 질문에 대해 아주 많이 비슷하면 큰 원을 선택하고, 비슷하면 중간 원을 선택하며, 매우 조금 비슷하면 작은 원을 선택한다.

검사도구의 평가기준은 6점 척도로 되어 있으며 자연에 대해 매우 친화적 태도에서부터 비 친화적 태도까지 6단계로 나누어 각각 6, 5, 4, 3, 2, 1점으로 채점한다. 교사의 질문 후 유아가 자연 친화적인 태도의 그림을 선택하고 다시 가장 큰 원을 선택하게 되면 6점, 중간 원을 선택하면 5점, 가장 작은 원을 선택하면 4점이다. 비 친화적 태도의 그림을 선택한 뒤 가장 작은 원을 선택하면 3점, 중간 원을 선택하면 2점, 가장 큰 원을 선택하면 1점이다. 총점의 범위는 22점에서 132점이며 채점된 점수의 합이 높을수록 자연 친화적인 태도의 점수가 높다는 것을 의미한다.

3. 연구 절차

1) 연구 보조자 훈련

본 연구에서는 실험집단과 통제집단의 담당교사 2인이 연구 보조자로 참여하였다. 연구 보조자 모두 4년제 대학의 보육학과를 전공하고 5년 이상의 교사 경력을 가진 교사이다. 실험집단의 연구 보조자는 본 연구 시 사용되는 친사회적 행동 검사와 자연친화적 태도에 관한 검사를 실시하였으며, 연구자가 개발한 자연체험 게임 활동 계획안을 바탕으로 수업을 진행하였다. 통제집단의 연구 보조자는 실험집단의 연구보조자와 동일한 친사회적 행동 검사와 자연친화적 태도에 관한 검사를 실시하였다.

연구를 시작하기 전에 연구 보조자 훈련을 통해 연구의 목적 및 방향에 대한 이해와 검사자간의 신뢰도를 높였다. 연구 보조자 훈련은 실험집단과 통제집단의 담당교사 2인을 대상으로 2008년 10월 1일, 10월 2일, 10월 4일 총 3회에 걸쳐 진행하였다. 1차 연구 보조자 훈련 시에는 본 연구의 취지에 대해 설명하고 의문점에 대해 토의하는 시간을 가졌다. 2차 훈련 시에는 유아의 친사회적 행동 및 자연친화적 태도에 대한 검사 도구의 내용과 제시방법, 기록표 작성 방법에 대해 설명하고 의문점에 대해 토의하는 시간을 가졌으며 3차 훈련에서는 검사도구 사용을 통해 익숙해지는 훈련을 하였다.

실험집단의 경우 연구자가 개발한 자연체험 게임 활동으로 담당교사가 수업을 진행하여 별도의 연구 보조자 훈련을 실시하였다. 실험을 시작하기 전인 매주 월요일과 수요일에 1시간씩(총 14회) 자연체험 게임 활동의 수업 진행방법 및 유의사항에 대한 설명하였고, 실험 후에는 담당교사의 평가 및 조언 등 의견 교환의 시간을 가졌다.

2) 예비검사

본 검사를 실시하기 전에 검사에 소요시간과 유아의 응답태도 및 검사에 대한 관심도를 파악하기 위하여 예비검사를 실시했다. 예비검사는 2008년 9월 29일 하루 동안 이루어졌고, 연구대상과 비슷한 특징을 가진 직장 내 보육시설인 S어린이집의 만 5세 유아 5명을 대상으로 실시하였다.

예비검사 결과 유아의 친사회적 행동 검사의 문항 중 모호한 행동을 기술한 문항에 대한 정확한 표현의 필요성이 제기되어 유아교육 전문가와 상의 후 용어를 수정하여 사용하였고, 자연친화적 태도 검사의 문항에서 그림과 내용이 바뀐 1개 문항을 수정하여 사용하였다. 그 외의 문항에 대해서는 문제점이 발견되지 않았고, 유아들이 검사 도구의 문항별 구성 내용을 쉽게

이해하여 친사회적 행동과 자연친화적 태도를 평가하는데 적절한 것으로 판단되었다.

3) 사전검사

사전검사는 실험집단의 유아 20명과 통제집단 유아 20명, 총 40명을 대상으로 하여 2008년 10월 7일에서 2008년 10월 10일까지 4일 동안 실시하였다. 친사회적 행동검사는 담임교사가 하루 일과 중에 나타나는 유아의 행동을 관찰하여 분석한 뒤 점수화 하였고 소요된 시간은 10분 정도이다. 자연친화적 태도에 관한 검사는 오후활동 시 별도의 교실을 마련하여 담임교사가 유아를 개별 면담하는 방식으로 이루어졌으며 소요시간은 20분 정도이다.

4) 실험처치

(1) 실험처치 기간 및 운영

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도에 미치는 영향을 알아보기 위해 2008년 10월 13일부터 2008년 11월 28일까지 7주 동안 2회씩 총 14회의 활동을 진행하였다. 실험집단의 자연체험 게임 활동은 매주 화요일과 목요일에 어린이집 뒤에 위치한 숲과 산책로 그리고 농원과 농장 등에서 50분 동안 이루어졌으며, 통제집단은 동일한 시간에 실외 놀이터에서 모래놀이와 자유놀이를 하였다. 단, 우천 시에는 활동을 연기하여 다음날에 진행하였다.

(2) 실험집단과 통제집단의 하루일과 비교

실험집단과 통제집단의 하루일과는 동일하나 점심 이후에 이루어지는 오후 활동에는 차이가 있다. 실험집단은 자연체험 게임 활동을 하고 통제집단은 실외 놀이터에서 모래놀이와 자유놀이를 50분 동안 실시하였다. 실험집단과 통제집단의 하루 일과표는 표 4와 같다.

<표 4> 실험집단과 통제집단 학급의 일과운영

실험집단의 하루일과표	시간	통제집단의 하루일과표
등원	~ 9:00	등원
자유선택활동	9:00 ~ 10:00	자유선택활동
오전간식 및 화장실 다녀오기	10:00 ~ 10:30	오전간식 및 화장실 다녀오기
이야기나누기	10:30 ~ 10:50	이야기나누기
대·소집단 활동	10:50 ~ 11:40	대·소집단 활동
자유선택활동	11:40 ~ 12:20	자유선택활동
점심식사 및 이 닦기	12:20 ~ 13:00	점심식사 및 이 닦기
자유선택활동	13:00 ~ 13:30	자유선택활동
특기수업	13:30 ~ 14:00	특기수업
자연체험 게임 활동	14:00 ~ 14:50	실외놀이
휴식시간	14:45 ~ 15:00	휴식시간
대·소집단 활동	15:00 ~ 15:30	대·소집단 활동
오전간식 및 화장실 다녀오기	15:30 ~ 16:00	오전간식 및 화장실 다녀오기
하루일과 평가	16:00 ~ 16:20	하루일과 평가
귀가지도	16:20~	귀가지도

(3) 자연체험 게임 활동의 기본방향

자연체험 게임 활동은 게임을 통해 자연에서 접하게 되는 다양한 자연물을 탐색하고 경험함으로써 전인발달의 기회와 풍부한 학습상황을 제공해준다. 또한 유아의 개인적 발달뿐만 아니라 더불어 살아가는 사회적 학습의 기초가 되는 상호작용을 돕고, 자연친화적 태도 함양에 긍정적 영향을 끼친다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같은 기본 방향을 고려하여 자연체험 게임 활동을 구성하였다.

첫째, 자연체험 게임 활동은 교육 인적 자원부(2002)와 인천광역시 동부교육청(2005)에서 제시한 자연체험활동 지도서의 내용을 바탕으로 유아의 연령과 발달에 맞게 교육활동을 계획하였다. 자연체험 게임 활동은 대상연령인 만 5세 유아의 발달 특성을 고려하여 자연에서 이루어지는 게임으로 진행하였다. 그리고 집단의 특성과 발달을 고려하여 집단 형태를 자유대형 게임과 편 게임으로 구성하였으며, 집단의 크기에 따라 대그룹과 중그룹, 소그룹으로 구성하였다.

둘째, 자연체험 게임 활동은 유아의 흥미와 성취도 그리고 날씨가 주는 영향을 고려하여 구성하였다. 자연체험 게임 활동은 산이나 실외에서 이루어지므로 유아의 흥미나 성취도가 낮을 경우 주의력이 떨어지게 된다. 그리고 날씨와 기후에 영향을 받게 되므로 우천 시에는 활동의 진행이 어려워 다음날로 연기했고, 비가 온 뒤에 자연체험 게임 활동을 진행할 시에는 각별히 안전상의 위험을 고려하여 다치는 유아가 없도록 주의했다.

셋째, 자연체험 게임 활동을 통해 정서적으로 안정감을 갖고 긍정적으로 활동에 참여할 수 있도록 지도했다. 자연체험 게임 활동을 통해 게임의 즐거움을 느끼고, 자신의 감정을 적절히 표현하며 이를 통해 정서적 안정감을 느낄 수 있도록 지도했다.

넷째, 자연체험 게임 활동을 통해 자연스럽게 규칙을 이해하고 지키며, 자연에 대한 관심을 함양시킴으로 사회 현상과 환경에 대해 이해를 높였다.

다섯째, 자연과의 친밀한 교감을 통해 유아의 자연친화적 태도의 함양을 도모했다. 자연과 지속적으로 일상적으로 접하게 됨으로서 자연을 올바르게 이해하며 생명존중사상과 보살핌의 윤리를 갖게 했다.

여섯째, 자연체험 게임 활동을 경험하면서 자연스럽게 또래와의 상호작용의 기회를 갖게 되고, 함께 하는 공동체 활동을 경험함으로써 사회성이 증진될 수 있게 했다.

(4) 자연체험 게임 활동의 교육내용 선정 및 조직

자연체험 게임 활동의 주제는 교육 인적 자원부(2002)에서 제시한 자연체험 활동 30개 중 12개와 인천광역시 동부교육청(2005)에서 제시한 자연생태 체험 지도서의 활동 9개 중 2개를 참조하여 선정하였다. 연구자는 선정된 주제를 토대로 실험집단 유아의 연령과 발달 특성, 집단의 크기, 유아교육기관의 환경적 요소, 그리고 계절과 기후의 특성을 고려하여 현장에 적용이 용이하고 연구목적에 적합한 게임을 구성하였다. 14개의 자연체험 게임 활동 계획안은 유아교육을 전공하고 유치원 경력 8년 이상인 현직교사 2인에게 타당성 및 적합성을 검증받았으며 구체적인 내용은 표 5와 같다.

<표 5> 자연체험 게임 활동의 주제

주제	게임명	집단유형	게임유형
1. 숲	숲에서의 보물찾기	대그룹	자유대형
2. 잠자리	잠자리와 함께 사진 찍기	소그룹	자유대형
3. 거미	거미줄로부터 탈출하기	중그룹	편게임
4. 귀뚜라미	귀뚜라미처럼 뛰기	중그룹	편게임
5. 나무	어떤 나무일까요?	중그룹	편게임
6. 열매	주머니에 열매담기	소그룹	편게임
7. 낙엽	낙엽 방식에 먼저 앉기	중그룹	편게임
8. 논	허수아비 아저씨 만들기	중그룹	편게임
9. 땅	3가지 길(흙길, 돌길, 나뭇잎길)	중그룹	편게임
10. 언덕	누구의 돌이 가장 먼저 내려올까요?	중그룹	편게임
11. 돌맹이	돌맹이 멀리 던지기	중그룹	편게임
12. 햇볕	빨래 널기 게임	중그룹	편게임
13. 하늘	하늘을 본 느낌 전달하기	중그룹	편게임
14. 바람	바람개비 멀리 날리기	중그룹	편게임

(5) 자연체험 게임 활동의 교수·학습 내용

유아는 성인과는 달리, 감각 기관을 이용하여 직접적인 체험을 통해 자연에 대해 이해하므로, 반드시 유아의 발달 특성과 흥미에 대한 고려를 해야 한다. 그러므로 자연체험 게임 활동은 유아의 발달과 흥미를 고려하여, 다양한 활동을 경험함으로써 유아의 사고확장과 자연체험의 기회의 폭을 확장시키기 위한 교수·학습 방법을 제공해야 한다. 본 연구에서는 유아를 위한 자연체험 게임 활동 교수·학습 방법을 4단계로 설정하였고 내용은 표 6과 같다.

<표 6> 자연체험 게임 활동 사례

주 제	낙엽	게 임 명	낙엽 방식에 먼저 앓기
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	7회/ 2008. 11. 04. 화요일
활동목표	자연물(낙엽)을 통해 가을의 계절 변화에 대해 알고, 낙엽을 보고, 만지고, 밟는 등의 체험 활동을 통해 자연과 함께 하는 경험을 할 수 있다.		
활동자료	낙엽, 투명 지퍼 팩(大)		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">4 단계: 확장하기</div> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. 낙엽 탐색 및 낙엽과 관련된 경험 나누기 2. 낙엽 탐색하기 (지퍼 팩에 낙엽 담기) 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 낙엽 방식에 먼저 앓기 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 낙엽 체험 게임 활동에 대한 평가하기 7. 확장활동하기 		
도 입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 낙엽 탐색 및 낙엽과 관련된 경험 나누기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 어린이집 뒷산으로 이동하여 계절의 변화를 느낀다. 2) 오솔길에 떨어진 낙엽을 보며 계절의 변화를 느낀다. 3) 오늘의 주제인 낙엽에 대해 이야기를 나눈다. 4) 낙엽과 관련된 경험을 이야기 한다. 2. 낙엽 탐색하기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 오솔길과 나무 아래 떨어진 낙엽을 탐색한다. 2) 낙엽을 밟을 때, 비빌 때 발생하는 소리를 들어본다. 3) 낙엽을 사용하여 친구의 손등을 간지럽게 해본다. 4) 미리 준비해간 투명 지퍼 팩에 낙엽을 담는다. 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다. ① 10명씩 두 편으로 나눈다. ② 각 팀에서 1명씩 나온다. ③ 출발 신호를 듣고 방석을 향해 달려간다. ④ 방석에 앉은 유아에게는 나뭇잎을 준다. ⑤ 나뭇잎을 많이 받은 팀이 승리한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 낙엽 방석에 먼저 앉기</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 낙엽방석에 앉을 때의 느낌과 소리에 대해 이야기를 나눈다. 2) 유아가 가장 좋아하는 낙엽과 이유에 대해 발표한다.</p> <p>6. 낙엽 체험 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다. 2) 활동에 대해 평가하며 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다. 3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 자연에서 주운 나뭇잎으로 책 만들기 2) 수영역: 나뭇잎 길이 재기 3) 과학영역: 낙엽관찰하기 4) 미술영역: 나뭇잎 액자 만들기 5) 음률영역: 나뭇잎 소리 만들기</p>

(6) 통제집단의 교수·학습 내용

통제집단의 경우 생활주제를 중심으로 수업하고, 50분 동안 실외 놀이터에서 모래놀이와 자유놀이를 하였다.

5) 사후검사

사후검사는 2008년 12월 8일에서 2008년 12월 11까지 4일에 걸쳐 실시하였다. 7주 동안 실험을 실시한 후 실험집단과 통제집단의 친사회적 행동과 자연친화적 태도에 차이가 있는지 알아보기 위해 사전검사와 동일한 검사 도구를 이용하여 실시하였다.

4. 자료분석

본 연구는 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연 친화적 태도에 미치는 영향을 알아보기 위해 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도의 사전검사와 사후검사에서 보이는 점수에서 각각 평균과 표준편차를 산출하고, 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다. 통계검증을 위한 처리는 SPSS 14.0을 사용하여 비교 분석 하였다.

IV. 결과 및 해석

1. 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 유아의 친사회적 행동을 분석한 결과는 표 7과 같다.

<표 7> 친사회적 행동에 대한 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
실험집단	.88	.13	1.82	.09
통제집단	1.05	.21	1.30	.13

표 7에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 친사회적 행동 평균점수는 사전점수 .88($SD=.13$)에서 사후점수 1.82($SD=.09$)로 .94점이 향상되었다. 통제집단 유아의 친사회적 행동 평균 점수는 사전점수 1.05($SD=.21$)에서 사후점수에서 1.30($SD=.13$)으로 .25점이 향상되었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석(ANCOVA)을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 8과 같다.

<표 8> 친사회적 행동에 대한 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	.24	1	.24	44.283
집단	2.90	1	2.90	528.35***
오차	.20	37	.01	
전체	3.17	39		

*** $p < .001$

표 8에서 제시된 바와 같이 친사회적 행동 검사의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 친사회적 행동 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. ($F=528.35$, $p < .001$) 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 긍정적인 영향을 미쳤다고 해석할 수 있다.

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동의 하위요인인 돕기 행동, 배려하기 행동, 협동하기 행동에 미치는 영향을 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 돕기 행동

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동의 구성요인 중 돕기 행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 돕기 행동을 분석한 결과는 표 9와 같다.

<표 9> 돕기 행동에 대한 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
실험집단	.80	.25	1.81	.15
통제집단	.94	.31	1.29	.19

표 9에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 돕기 행동 평균점수가 사전점수 .80($SD=.25$)에서 사후점수에서 1.81($SD=.15$)로 1.01점이 향상되었다. 통제집단 유아의 돕기 행동 평균 점수는 사전점수 .94($SD=.31$)에서 사후점수 1.29($SD=.19$)로 .35점이 향상되었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 10과 같다.

<표 10> 돕기 행동에 대한 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	<i>F</i>
공변인(사전검사)	.07	1	.07	2.62
집단	2.76	1	2.76	97.86***
오차	1.04	37	.02	
전체	3.82	39		

*** $p < .001$

표 10에서 제시된 바와 같이 돕기 행동의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 돕기 행동 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=97.86, p<.001$). 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동의 구성요인인 돕기 행동 증진에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

2) 배려하기 행동

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동의 구성요인 중 배려하기 행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 배려하기 행동을 분석한 결과는 표 11과 같다.

<표 11> 배려하기 행동에 대한 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
실험집단	.90	.15	1.79	.16
통제집단	1.11	.18	1.24	.13

표 11에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 배려하기 행동 평균점수가 사전점수 .90($SD=.15$)에서 사후점수 1.79($SD=.16$)로 .89점이 향상되었다. 통제집단 유아의 배려하기 행동 평균 점수는 사전점수 1.11($SD=.18$)에서 사후점수 1.24($SD=.13$)로 .13점이 향상되었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자 사전점수를 공변인으로 하고,

집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 12와 같다.

<표 12> 배려하기 행동에 대한 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	.23	1	.23	13.86
집단	2.98	1	2.98	178.56***
오차	.62	37	.02	
전체	3.87	39		

*** $p < .001$

표 12에서 제시된 바와 같이 배려하기의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 친사회적 행동 검사 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=178.56$, $p < .001$). 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동의 구성요인인 배려하기 행동 증진에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

3) 협동하기 행동

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동의 구성요인 중 협동하기 행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 협동하기 행동을 분석한 결과는 표 13과 같다.

<표 13> 협동하기 행동에 대한 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	M	SD	M	SD
실험집단	.93	.18	1.87	.12
통제집단	1.07	.29	1.38	.23

표 13에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 협동하기 행동 평균 점수가 사전점수 .93($SD=.18$)에서 사후점수 1.87($SD=.12$)로 .94점이 향상되었다. 통제집단 유아의 협동하기 행동 평균 점수는 사전점수 1.07($SD=.29$)에서 사후점수 1.38($SD=.23$)로 .31점이 향상되었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 14와 같다.

<표 14> 협동하기 행동에 대한 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	.48	1	.48	21.64
집단	2.84	1	2.84	127.55***
오차	.82	37	.02	
전체	3.72	39		

*** $p<.001$

표 14에서 제시된 바와 같이 협동하기 행동 검사의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 협동하기 행동 검사 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다 ($F=127.55, p<.001$). 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동의 구성요인인 협동하기 행동 증진에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

2. 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도에 미치는 영향

자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 유아의 자연친화적 태도를 분석한 결과는 표 15와 같다.

<표 15> 자연친화적 태도에 대한 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
실험집단	4.06	.31	5.90	.06
통제집단	4.03	.37	4.44	.35

표 15에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 자연친화적 태도 평균 점수가 사전점수 4.06($SD=.31$)에서 사후점수 5.90($SD=.06$)으로 1.84점이 향상되었다. 통제집단 유아의 자연친화적 태도 평균 점수는 사전점수 4.03($SD=.37$)에서 사후점수 4.44($SD=.35$)로 .41점이 향상되

었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석(ANCOVA)을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 16과 같다.

<표 16> 자연친화적 태도에 대한 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	.88	1	.88	20.74
집단	21.10	1	21.10	494.82***
오차	1.58	37	.04	
전체	24.02	39		

*** $p < .001$

표 16에서 제시된 바와 같이 자연친화적 태도 검사의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 자연친화적 태도 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다 ($F=494.82, p < .001$). 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도에 긍정적인 영향을 미쳤다고 해석할 수 있다.

자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 하위요인인 동·식물에 대한 관심과 애호, 생명에 대한 존중의식, 자연환경에 대한 선호, 자연보호에 미치는 영향을 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 동·식물에 대한 관심과 애호

자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 구성요인 중 동·식물에 대한 관심과 애호에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 동·식물에 대한 관심과 애호를 분석한 결과는 표 17과 같다.

<표 17> 동·식물에 대한 관심과 애호의 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
실험집단	3.69	.34	5.90	.09
통제집단	3.62	.32	4.46	.38

표 17에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 동·식물에 대한 관심과 애호 평균 점수가 사전점수 3.69($SD=.34$)에서 사후점수 5.90($SD=.09$)으로 2.21점이 향상되었다. 통제집단 유아의 동·식물에 대한 관심과 애호 평균 점수는 사전점수 3.62($SD=.32$)에서 사후점수 4.46($SD=.38$)으로 .84점이 향상되었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 18과 같다.

<표 18> 동·식물에 대한 관심과 애호의 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	.80	1	.80	14.08
집단	19.47	1	19.47	346.97***
오차	2.08	37	.06	
전체	23.53	39		

*** $p < .001$

표 18에서 제시된 바와 같이 동·식물에 대한 관심과 애호의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 동·식물에 대한 관심과 애호 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=346.97$, $p < .001$). 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 구성요인인 동·식물에 대한 관심과 애호 증진에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

2) 생명에 대한 존중의식

자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 구성요인 중 생명에 대한 존중의식에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 생명에 대한 존중의식 점수를 분석한 결과는 표 19와 같다.

<표 19> 생명에 대한 존중의식의 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
실험집단	4.00	.39	5.91	.13
통제집단	3.96	.44	4.42	.40

표 19에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 생명에 대한 존중의식 평균 점수가 사전점수 4.00(*SD*=.39)에서 사후점수 5.91(*SD*=.13)로 1.91점이 향상되었다. 통제집단 유아의 생명에 대한 존중의식 평균 점수는 사전점수 3.96(*SD*=.44)에서 사후점수 4.42(*SD*=.40)으로 .46점이 향상되었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자 사전 점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 20과 같다.

<표 20> 생명에 대한 존중의식의 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	<i>F</i>
공변인(사전검사)	.94	1	.94	14.71
집단	21.53	1	21.53	337.88***
오차	2.34	37	.64	
전체	25.40	39		

****p*<.001

표 20에서 제시된 바와 같이 생명에 대한 존중의식의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 생명에 대한 존중의식 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=337.88, p<.001$). 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 구성요인인 생명에 대한 존중의식 증진에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

3) 자연환경에 대한 선호

자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 구성요인 중 자연환경에 대한 선호에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 자연환경에 대한 선호를 분석한 결과는 표 21과 같다.

<표 21> 자연환경에 대한 선호의 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
실험집단	3.99	.31	5.91	.20
통제집단	3.95	.42	4.38	.46

표 21에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 자연환경에 대한 선호도의 평균 점수가 사전점수 3.99($SD=.31$)에서 사후점수 5.91($SD=.20$)로 1.92점이 향상되었다. 통제집단 유아의 자연환경에 대한 선호도의 평균 점수는 사전점수 3.95($SD=.42$)에서 사후점수 4.38($SD=.46$)로 .43점이 향상되었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자

사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 22와 같다.

<표 22> 자연환경에 대한 선호의 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	.50	1	.50	4.26
집단	23.21	1	23.21	197.64***
오차	4.35	37	.12	
전체	28.49	39		

*** $p<.001$

표 22에서 제시된 바와 같이 자연환경에 대한 선호검사의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 자연환경에 대한 선호 검사 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=197.64$, $p<.001$). 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 구성요인인 자연환경에 대한 선호 증진에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

4) 자연보호

자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 구성요인 중 자연보호에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단에 따른 자연보호를 분석한 결과는 표 23과 같다.

<표 23> 자연보호에 대한 사전·사후 평균과 표준편차 (N=20)

구분	사전검사		사후검사	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
실험집단	3.90	.55	5.92	.15
통제집단	4.03	.56	4.50	.55

표 23에서 제시된 바와 같이 자연체험 게임 활동에 따른 실험집단 유아의 자연보호 평균 점수가 사전점수 3.90(*SD*=.55)에서 사후점수 5.92(*SD*=.15)로 2.02점이 향상되었다. 통제집단 유아의 자연보호 평균 점수는 사전점수 4.03(*SD*=.56)에서 사후점수 4.50(*SD*=.55)로 .47점이 향상되었다. 이러한 차이가 통계적으로 유의미한지 확인하고자 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공분산 분석을 실시하였다. 공분산 분석 결과는 표 24와 같다.

<표 24> 자연보호에 대한 공분산 분석 (N=20)

변량원	제곱값	자유도	평균제곱	<i>F</i>
공변인(사전검사)	1.04	1	1.04	7.63
집단	20.89	1	20.89	153.28***
오차	5.04	37	0.14	
전체	26.15	39		

****p*<.001

표 24에서 제시된 바와 같이 자연보호에 대한 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공분산 분석을 실시한 결과, 실험집단과 통제집단의 사후 자연보호 검사 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다 ($F=153.28, p<.001$). 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 구성요인인 자연보호 증진에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구의 목적은 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도에 미치는 영향에 대해 알아보는데 있다. 연구의 결과를 토대로 논의하면 다음과 같다.

1) 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향에 대해 알아본 결과, 실험집단의 친사회적 행동점수가 통제집단의 친사회적 행동 점수보다 유의하게 향상되었으므로 자연체험 게임 활동은 유아의 친사회적 행동향상에 도움을 주는 것으로 사료된다.

이러한 연구 결과는 권은희(2002)의 자연친화적 교육활동이 유아의 친사회적 행동에 긍정적 영향을 끼친다는 연구결과 김선영(2005)의 자연체험을 경험한 유아는 또래와의 느낀 점을 나누며 의사소통하는 과정을 통해 친사회성이 함양된다는 연구결과와 일치한다. 그리고 자연친화적 체험활동을 통해 또래와의 생각의 차이를 인식하고, 타인을 이해하며 배려하게 되는 과정을 통해 유아의 사회성, 협동심, 조망수용능력, 자주성, 상호작용이 향상된다는 김성미(2008)의 연구결과와도 맥락을 같이한다. 이러한 맥락에 볼 때, 자연체험 게임 활동은 승패를 벗어나 공동의 목표를 추구하는 과정에서 협동

심과 이해심 그리고 타인에 대한 배려를 하게 됨으로서 유아의 친사회적 행동 증진에 효과적인 기회를 제공했다고 볼 수 있다.

자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동의 하위요소인 돕기 행동, 배려하기 행동, 협동하기 행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 연구의 결과를 분석하여 논의하면 다음과 같다.

첫째, 자연체험 게임 활동이 유아의 돕기 행동에 미치는 영향을 알아본 결과, 실험집단의 돕기 행동점수가 통제집단의 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 연구 결과는 생태문학을 활용한 자연친화 교육 프로그램이 유아의 자연에 대한 흥미도를 높이고 문학작품을 읽고 토의하는 과정을 통해 유아의 친사회성 행동 중 돕기 행동의 향상시켰다는 박성혜(2008)의 연구와 황미경(2001)의 생태 교육적 자연학습의 경험이 자신보다 약한 친구나 힘들어하는 친구를 이해하고 도움을 주는 행동의 향상을 도모한다는 연구 결과와 맥락을 같이한다. 본 연구에 참여한 실험집단의 유아들은 자연체험 게임 활동 시 또래 유아와 의견을 나누고, 게임이 진행되는 과정에서 나타나는 유아의 장점에 대해서는 칭찬하고 부족한 점으로 인하여 게임 참여에 힘들어 하는 유아에게는 적절한 도움을 제공하는 기회를 갖게 되었는데 이를 통해 유아의 친사회적 행동 중 돕기 행동의 향상에 긍정적인 영향을 준 것으로 사료된다.

둘째, 자연체험 게임 활동이 유아의 배려하기 행동에 미치는 영향을 알아본 결과, 실험집단의 배려하기 행동점수가 통제집단의 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 연구 결과는 감정 표현과 기분을 이해하는 게임을 통해 유아는 상대방을 배려하게 됨으로 분노와 공격적 행동을 자제하며, 점차적으로 자기중심성이 감소되면서 갈등이 해소된다는 나양균(2003)의 연구 결과와 정유리(2006)의 교사 주도 없이 진행되는 게임 활동

시 유아는 자신의 생각만을 내세워서 게임의 방법과 규칙을 정할 수 없음을 알게 되고 이러한 문제를 해결하기 위해 또래의 유아와 의견을 교류하게 되는데, 이때 자신에게 유리한 쪽으로 하기보다는 다른 유아를 배려하려고 하는 모습을 보인다는 점에서 본 연구의 결과와 맥락을 같이한다. 본 연구에 참여한 실험집단 유아들은 자연체험 게임을 경험하면서, 게임을 진행하는 과정이나 방법에 있어서의 또래와의 차이를 인식하게 되고, 이때 게임의 승패보다는 공동의 선을 추구하여 서로를 이해하고 배려하는 행동을 보이게 되었는데 이를 통해 유아의 친사회적 행동 중 배려하기 행동의 향상에 긍정적인 영향을 준 것으로 사료된다.

셋째, 자연체험 게임 활동이 유아의 협동하기 행동에 미치는 영향을 알아본 결과, 실험집단의 협동하기 행동점수가 통제집단의 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 연구 결과는 홍은미(2008)의 동화를 활용한 집단게임에서 유아는 친사회적 주제와 관련된 동화를 듣고 나눔으로 감정이입을 통해 친사회적 행동을 내면화하게 되고, 동화의 내용을 단서로 한 게임을 구성하는 과정을 통해 협동적 행동이 향상된다는 연구 결과와 일치한다. 그리고 이계화(2007)의 연구에서 자연친화 교육활동은 혼자놀이가 자주 일어나는 교실과는 달리 또래 간의 협력이 일어나는 기회를 제공하므로 협동놀이의 발생빈도를 높이고, 이를 통해 유아의 협동능력이 향상을 도모하게 된다는 연구 결과와 맥락을 같이한다. 본 연구에 참여한 실험집단의 유아들은 자연체험 게임 활동 시 서로 경쟁하기 보다는 상호 호의적이며 보완적인 태도를 유지하며 이타적인 행동을 하였는데 이를 통해 유아의 친사회적 행동의 하위요소인 협동하기 행동의 증진에 긍정적인 영향을 미친 것으로 사료된다.

2) 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도에 미치는 영향

자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도에 미치는 영향에 대해 알아본 결과, 실험집단의 자연친화적 태도 점수가 통제집단의 자연친화적 태도 점수보다 유의하게 향상되었으므로 자연체험 게임 활동은 유아의 자연친화적 태도 향상에 도움을 주는 것으로 사료된다. 이와 같은 연구 결과는 김세진(2005)의 흙과 하늘에 대한 자연체험활동의 교육적 의미 탐색에서 유아는 자연을 체험하고 교류하며 관계 맺는 과정을 통해 자연과 의미 있는 관계를 형성하게 되므로 자연친화적 태도가 향상된다고 하는 연구결과와 일치한다. 그리고 박언휘(2003)의 산책을 통한 자연탐구활동이 유아의 상상력의 향상시키고 자연에 대한 사고를 확장시키며, 자연을 사랑하는 태도를 가지게 함으로서 자연 친화적 태도를 증진시킨다는 연구결과 맥락을 같이하며 동물과 식물, 무생물을 주제로 자연체험활동 프로그램을 실시한 결과 유아의 자연친화적 태도가 향상되었다는 소경희(2007)의 연구결과와 일치한다. 뿐만 아니라 이인숙(2008)의 계절과 공간적 요소를 고려한 숲에서 이루어지는 다양한 자연 프로그램은 유아의 자연친화적 태도를 향상한다는 결과와 이규진(2006)의 오감을 활용한 자연체험활동은 유아가 자연과 교감하며 자연의 소중함을 깨닫게 되므로 자연친화적 태도가 향상된다는 결과와 맥락을 같이한다.

자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도의 하위요소인 동물과 식물에 대한 관심과 애호, 생명에 대한 존중의식, 자연환경에 대한 선호, 자연보호에 미치는 영향을 알아보기 위해 연구의 결과를 분석하여 논의하면 다음과 같다.

첫째, 자연체험 게임 활동이 유아의 동물과 식물에 대한 관심과 애호에 미치는 영향을 알아본 결과, 실험집단의 동물과 식물에 대한 관심과 애호도 점수가 통제집단의 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 연구 결과는 자연에 대한 경험부족으로 인해 거부감을 갖고 있던 유아가 지속적인 자연체험을 통해 호기심을 형성하여 동물과 식물에 관심을 갖고 사랑하게 되었다는 유혜민(2004)의 연구와 허윤정(2001)의 동물 기르기 활동이 살아있는 생명체에 관심을 갖고 이해하며 사랑을 느끼게 되며 이는 동물에 대한 직접적인 관심과 애호도가 증가한다는 연구 결과와 일치한다. 또한 김영아(2002)의 생태계의 위기에 대처할 수 있는 방안으로 제시한 자연친화적 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도 향상에 긍정적인 영향을 끼치는 것과 맥을 같이 한다. 본 연구의 실험집단 유아들은 자연체험 게임 활동의 횟수가 증가하면서 자연물을 오랜 시간 관찰을 하고 궁금증을 책이나 영상 매체를 통해 자세히 알기를 원하게 되었는데 이를 통해 자연체험 게임 활동이 유아의 동물과 식물에 대한 관심과 애호도 증진에 긍정적인 영향을 미친 것으로 사료된다.

둘째, 자연체험 게임 활동이 유아의 생명에 대한 존중의식에 미치는 영향을 알아본 결과, 실험집단의 생명에 대한 존중의식 점수가 통제집단의 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 연구결과는 정희정(2004)의 자연놀이 프로그램을 통해 유아의 생명에 대한 존중의식이 향상되고 인간뿐 아니라 주변의 동식물에 대한 관심과 자연환경에 대한 사랑을 갖게 됨으로서 생명의 소중함을 알게 된다는 결과와 정지애(2008)의 환경동화를 활용한 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도 함양에 도움이 된다는 연구 결과와 일치한다. 자연체험 게임 활동을 통해 유아는 생명의 존재에 대해 관심을 갖게 되었고, 움직임과 관계없이 모든 생명체가 소중한 존재임을 깨닫게 되었는데 이러한 유아의 태도는 자연체험 게임 활동이 자연친화적 태도의 하

위요인인 생명에 대한 존중의식에 긍정적인 영향을 미친 것으로 사료된다.

셋째, 자연체험 게임 활동이 유아의 자연환경에 대한 선호도에 미치는 영향을 알아본 결과, 실험집단의 자연환경에 대한 선호도 점수가 통제집단의 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 연구결과는 통합적 접근에 기초한 동물 기르기 활동이 살아있는 자연을 배우고 느끼는 기회가 적은 도시 유아들에게 자연에 대한 깊은 이해와 사랑을 느끼며 자연환경에 대한 선호도가 높아졌다는 허윤정(2001)의 결과와 일치한다. 초기 실험집단의 유아들은 자연에서 이루어지는 놀이보다 실외 놀이터에서 이루어지는 미끄럼틀 타기, 시소타기, 그네타기, 그물망 건너기 등의 활동을 선호했으나 시간이 지날수록 계절과 기후에 따라 변하는 자연의 모습에 흥미를 갖게 되면서 자연의 아름다움을 느끼게 되어 자연을 선호하게 되었다. 이러한 유아의 태도는 자연체험 게임 활동이 자연친화적 태도의 하위요인인 자연환경의 선호도에 긍정적인 영향을 미친 것으로 사료된다.

넷째, 자연체험 게임 활동이 유아의 자연보호에 미치는 영향을 알아본 결과, 실험집단의 자연보호 점수가 통제집단의 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 연구결과는 윤기연(2008)의 자연관찰을 통해 유아는 자연이 주는 경이로움과 아름다움, 즐거움을 느끼게 되며 특히 동식물 기르기 활동을 통해 자연의 소중함을 느끼고 보호해야 한다는 행동의 변화를 나타냈다는 결과와 일치한다. 실험초기 실험집단의 유아들은 자연보호에 대해 인지도는 높으나, 실제적인 행동에 있어서 자연을 훼손하는 경우가 많으나 시간이 지날수록 자연에 존재하는 생명체를 발견하게 되었고, 크기나 모양, 색 등의 외형적 조건과는 상관없이 모두 존중해야 하는 소중한 존재임을 알게 되었다. 이러한 유아의 태도는 자연체험 게임 활동이 자연친화적 태도의 하위요인인 자연보호에 긍정적인 영향을 미친 것으로 사료된다.

2. 결론 및 제언

본 연구에서 얻어진 결과를 종합하여 결론지으면 다음과 같다.

첫째, 자연체험 게임 활동이 만 5세 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과 자연체험 게임 활동에 참여한 실험집단의 친사회적 행동 점수가 통제집단보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동인 돕기 행동, 배려하기 행동, 협동하기 행동의 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것을 의미한다.

둘째, 자연체험 게임 활동이 만 5세 유아의 자연친화적 태도에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과 자연체험 게임 활동에 참여한 실험집단의 자연친화적 태도 점수가 통제집단보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이는 자연체험 게임 활동이 유아의 자연친화적 태도인 동·식물에 대한 관심과 애호, 생명에 대한 존중의식, 자연환경에 대한 선호, 자연보호 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것을 의미한다.

이상의 결과를 종합해보면, 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

본 연구 결과를 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 대상은 인천광역시에 있는 직장 어린이집 만 5세 유아 40명을 대상으로 단기에 걸쳐 검증된 연구결과로서 일반화하기에는 제한적이다. 따라서 연구 대상을 만 3세, 4세 유아들도 포함하며, 장기에 걸친 연구를 진행하여 분석하는 후속연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 자연체험을 통해 진행되는 게임 활동에 대한 연구로 장기간에 걸쳐 관찰하거나 키우게 되는 식물이나 동물에 대한 연구는 진행하지 못했다. 따라서 후속연구에는 연구 초반에 식물과 동물을 키우며 후반부에 이를 활용한 게임을 진행함으로써 다양한 활동을 토대로 한 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구는 친사회적 행동과 자연친화적 태도 검사 도구를 이용하여 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도에 미치는 영향에 대해 알아보았다. 후속 연구에서는 사례중심으로 자연체험 게임 활동이 미치는 영향에 대해 심층적으로 분석하는 연구가 필요하다.

넷째, 본 연구는 자연체험 게임 활동이 유아의 친사회적 행동과 자연친화적 태도의 변화 양상을 알아보기 위해 유아를 대상으로 주 2회씩 14회의 프로그램을 진행하였다. 그러나 친사회적 행동 및 자연친화적 태도의 긍정적인 변화와 지속적인 유지를 위해서는 흥미로운 매체를 활용한 교육, 부모와 교사의 모델링 제시, 학부모와의 지속적인 연계, 지역사회 및 인적 자원을 활용한 활동 등 다양한 활동이 연계되어야 한다. 따라서 후속 연구에서는 이를 바탕으로 한 프로그램 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- 강구매 (2008). 자연친화적 보육 프로그램에 대한 보육교사의 인식과 운영 실태에 관한 연구. 목포대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 고문순 (1999). 그룹게임을 통한 유아의 사회·정서적 발달 연구. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 고정곤, 김규수 (2005). 유아사회교육. 서울: 양서원.
- 곽노의 (1999). 자유 발도르프 유아교육. 서울: 밝은 누리.
- 교육 인적 자원부(2002). 유아를 위한 자연체험 활동자료. 서울: 교육부
- 구광현, 이희경 (2003). 유아사회교육. 서울: 동문사.
- 권은희 (2002). 자연친화적인 실외환경에서의 놀이 활동이 유아의 자아개념과 친사회적 행동에 미치는 효과. 대구대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김선영 (2005). 유아들의 숲 속 산책과 머무르기. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김선월 (2002). 자연산책을 통한 미술요소 탐색활동이 유아의 그림 표현에 미치는 영향. 중앙대 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김성미 (2008). 자연친화적인 체험활동이 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김세진 (2005). 흙과 하늘에 대한 자연체험활동의 교육적 의미 탐색. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김수영 (2000). 유아의 또래 수용도, 놀이상호작용 및 놀이형태와의 관계. 유아교육연구, 20(3), 47-65

- 김영중 · 박찬옥 · 엄정례 · 조경서 · 황해경 (2006). 유아사회교육. 서울: 정민사.
- 김영희 (2004). 협동적 조형 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김영희 (2007). 그림책을 활용한 토의 및 협동적 집단게임이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 동국대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김영아 (2002). 불교 생명존중사상을 중심으로 한 유아교육 프로그램 연구. 동국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김윤복 (2007). 산책을 통한 그림이야기 만들기 활동이 유아의 그림 표현 및 이야기 구성력에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김주미 (2005). 유아교육을 위한 게임 제작 도구 개발. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김희정 (2006). 유아를 위한 자율적 규칙 조절 집단게임 개발 및 효과. 전남대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 나양균 (2003). 그룹게임이 유아의 친사회적 사고 및 사회적 능력에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박금미 (2008). 자연체험을 통한 동시 활동이 유아의 언어발달과 창의성에 미치는 영향. 명지대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박성혜 (2008). 생태 그림책을 활용한 자연 친화교육 프로그램의 구성 및 적용효과. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 박소윤 (2007). 유아의 성별에 따라 자연체험활동이 유아의 사회·정서 능력 향상에 미치는 효과. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박언휘 (2004). 산책을 통한 자연탐구활동의 경험세계. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 서영민 (2007). 숲 체험 활동을 통한 수학적 탐구활동이 유아의 수학 문제

- 해결력과 수학 접근 태도에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 소경희 (2007). 자연체험활동이 유아의 자연친화적 태도와 미술표현력에 미치는 효과. 연세대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 소희정 (2006). 자연체험 활동을 통한 통합적 동시 활동이 유아의 동시 짓기 능력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 송영란 (2005). 유아의 신앙발달과 친사회적 행동 발달 증진을 위한 성경동화 활동 프로그램 개발 및 효과검증. 서울여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 송은영 (2008). 실외 협동게임 활동이 유아의 정서지능 및 사회적 상호작용에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 신인덕 (2000). 그룹게임이 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 인천대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 안유리 (2008). 위인동화를 활용한 토의활동에 따른 유아의 조망수용능력 및 친사회적 행동에 관한 연구. 숙명여자대학교 원격대학원 석사학위 청구논문.
- 오윤란 (2006). 자연물 관찰 및 표상활동이 만 5세 유아의 과학적 개념 · 탐구 능력 · 태도에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 유혜민 (2004). 자연놀이 경험을 통해 본 3세 유아의 자연에 대한 태도 및 개념 이해과정 탐색. 중앙대학교 석사학위 청구논문.
- 유혜숙 (1999). 유아 환경교육 프로그램의 효과검증 연구. 우석대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 윤기연 (2008). 자연관찰을 통한 과학 활동이 유아의 과학적 탐구능력 및 자연친화적 태도에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위

청구논문.

- 윤선진 (2002). 자연에서의 체험 활동에 중점을 둔 미적 체험 활동 프로그램 개발 연구. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이기숙 · 최윤정 (1999). 그림동화책 읽어주기와 토의가 유아의 친사회적 행동 및 추론에 미치는 영향. 아동학회지, 20(3), 275-291, 한국아동학회
- 이규진 (2006). 자연체험활동이 유아의 환경에 대한 태도에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이계화 (2007). 자연친화 교육활동이 장애통합 유아의 친사회적 행동에 미치는 효과. 동국대학교 학사학위 청구논문.
- 이경화 (2005). 그룹게임 활용 언어프로그램이 유아의 언어표현력과 창의성 향상에 미치는 효과. 한국교육심리학회, 21(4), 781-797
- 이명환 (2003). 독일의 숲 유치원에 관한 연구. 유아교육연구, 23(4), 23-48
- 이수민 (2005). 산책을 통한 자연친화 교육활동이 유아의 친사회적 행동과 자아개념에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이원영, 박찬옥, 노경희 (1993). 유아사회성 발달 프로그램 개발연구. 유아교육연구, 13(1), 65-91
- 이윤경, 이현순, 장영희, 정미라 (1985). 유아를 위한 그룹게임. 서울: 교문사
- 이윤희 (2003). 산책활동이 유아의 동시 짓기 능력에 미치는 영향. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이인경 (2004). 문학을 활용한 자연체험 활동이 유아의 미술표현 능력에 미치는 영향. 한국성서대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이인숙 (2008). 숲 체험활동이 유아의 언어표현력 및 자연친화적 태도에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이혜선 (2005). 전래동요를 활용한 자연친화 놀이가 유아의 자연친화적 태도와 정서지능에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구

논문.

- 인천광역시동부교육청 (2005). *생명을 가꾸는 고운 손길들*. 인천: 교육청
- 임재택 (2006). *애들아, 산책가자*. 서울: 양서원.
- 임재택 (2006). *생태유아교육개론*. 서울: 양서원.
- 전영로 (2005). 주제별 산책활동이 유아의 탐구능력과 과학적 태도 향상에 미치는 영향. 수원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문
- 전예화, 최미현, 천희영, 서현아, 황해익 (2003). *유아사회교육*. 서울: 양서원
- 정순남 (2004). 자연체험활동에 기초한 조형미술활동이 유아의 조형미술 표현에 미치는 영향. 한국 교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정유리 (2006). 판 게임 경험이 유아의 사회정서능력에 미치는 영향. 덕성여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정지애 (2008). 환경 동화를 활용한 환경교육 프로그램이 유아의 친환경적 태도 형성에 미치는 효과. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정진 · 성원경 (2004). *유아놀이와 게임*. 서울: 학지사.
- 정혜란 (2001). 생태중심 유아교육집단의 창의성에 관한 연구. 경남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정효진 (2008). 연극놀이기법을 적용한 토의활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정희정 (2004). 불교생명존중사상에 기초한 자연놀이 프로그램이 유아의 자연친화적 태도와 자아개념에 미치는 효과. 동국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 조강모 (1991). 아동의 도덕성발달을 위한 조망수용과 공감의 역할모형. 전남대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 조형숙 · 김선원 · 김현주 (2007). *아이들과 함께 만드는 자연놀이터*. 서울: 다음세대.

- 차진선 (2008). 유아 생태교육에 대한 학부모의 인식 및 실천정도. 아주대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 채덕자 (2001). 동화자료를 활용한 또래협동학습이 학습장애아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 특수교육총연합회, 1-163.
- 최기영 · 신선희 (2003). 협동적 집단게임을 통한 유아의 사회화 과정에 대한 문화 기술적 연구. 한국유아교육학회, 23(2), 197-221
- 최귀영 (2008). 자연친화 교육프로그램이 유아의 친사회적 행동 및 부모의 자연친화 교육 인식에 미치는 영향. 경남대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 최윤정 (1998). 그림동화책 읽어주기와 토의가 유아의 친사회적 행동 및 추론에 미치는 영향. 이화여자대학교 박사학위 청구논문.
- 최혜순 (2004). 유아사회교육. 서울: 동문사.
- 한정숙 (2002). 유치원 자연체험활동의 교육적 의의. 인천대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 허윤정 (2001). 통합적 접근에 의한 동물 기르기가 유아의 환경 친화적 태도에 미치는 효과. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 홍은미(2008). 동화를 활용한 협동적 집단게임 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사논문.
- 홍은주 (2003). 자연환경구성활동의 교육적 의미 탐색. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 홍은주 (2005). 유아를 위한 자연친화교육. 서울: 태영출판사
- 황미경 (2001). 유아의 생태 교육적 자연학습 경험의 의미. 안동대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 황인숙 (2004). 생태적 접근에 의한 텃밭 가꾸기가 유아의 환경 친화적 태도와 친사회적 행동에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위

청구논문.

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Damon, W. (1988). *The Moral Child: Nurturing Children's Natural Moral Growth*. NY: the Free Press.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H.(1989). *The roots of prosocial behavior in Children*. Cambridge University Press.
- Hoing, A. S. (1982). Prosocial development in children: Research in review. *Young Children*, 37, 51-61
- Kamii, C., & DeVries, R. (1980). Group games in early education : Implications of Piaget's theory. Washington, D.C :NAEYC.
- Moore, R. C. (2000). 자연 속에서 자라는 아이들-Children immersed in Nature. *어린이와 환경 · 안전*, 2000년 제 8회 국제학술대회. 삼성복지재단.
- Moore, S. G. Prosocial behavior in the early years: Parent and peer influence, In Bernard Spodek(Ed.) *Handbook of Research in Early childhood Education*. NewYork: Macmillan
- Perry, D. G, & Bussey, K. (1984). *Social development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall*
- Piaget, J. (1965) *The moral judgment of the child*. New York : Basic Books.
- Walsh, H. M. (1980). *Introducing the young child to the social world*. New York: Macmillan Publishing Co.
- Wispe, L. G. (1972) Positive forms of social behavior : An overview. *Journal of social issues*, 28, 1-19.

ABSTRACT

The affect on the infant prosocial behavior and nature-friendly attitude from the games and activities in natural experience

Hong, Jin-Ju
Major in Early Childhood Education
Dept. of Education
The Graduate School of Education
Sungshin Women's University

The purposes of this research are to provide teachers basic data of the nature experienced program by games took a place in nature, which is easy to apply to their class and to analyze aspects of the change of the infant prosocial behavior and nature-friendly attitude.

In this research, the following questions are addressed in order to examine the game affect coming from the activity in nature.

1. Does games and activities by nature experience affect the infant prosocial behavior?

2. Does games and activities by nature experience affect the infant nature-friendly attitude?

This research ran in Incheon Metropolitan with both 20 infants in the N nursery and 20 infants in the I nursery, who are all 5-year-old (40 infants in total). 20 infants in the N nursery are the test group and 20 infants in the I nursery are the control group. Test instrument of infant prosocial behavior is the 'Prosocial behavior questionnaire for Teacher' which is from "Prosocial Behavior Questionnaire(PBQ) devised by Weir and Duvonn (1981) , translated and modified by Gwon yeonhui(1995) and complemented partially by Lee sumin (2005).

Inspection tools for nature-friendly attitude is 'Nature-friendly attitude test tool' which is from CATES-PV created by Musser and Diamond (1999), translated and modified by Heoyunjeong and complemented partially by Sogyonghui (2007)

Games and activities by nature experience took a place 2 times every week for 7 weeks, totally 14 times from October 13(Mon), 2008 ~ November 28(Fri), 2008, on the test group. The infants on test group were allowed to play games and activities relative to nature experience every Tuesday and Friday, it took 50 minutes behind the mountains and rice paddies, but the infants on control group were allowed to play the Sand play and something freely in the outdoor playground. In order to compare the difference of Prosocial behavior and nature-friendly attitude between two group, SPSS program was conducted for ANCOVA.

The following is a summary of results of this research.

First, Games and activities by nature experience make positive effect on infants. The test group achieved higher score in helpful, considering, cooperative actions which are subordinate categories of the prosocial behavior than the control group.

Second, games and activities by nature experience make positive effect on infants. The test group achieved higher score in the love of the animals and plants, respect consciousness for life, preference for the natural environment and the conservation of nature which are subordinate categories of the nature-friendly attitude than the control group.

부 록

부록 1. 친사회적 행동 검사도구

부록 2. 자연친화적 태도 검사도구

부록 3. 자연체험 게임 활동 계획안

<부록 1> 친사회적 행동 검사 도구

< 친사회적 행동 검사지 >

- 기관명: _____ 어린이집 _____ 반
- 유아이름: _____ (남, 여)
- 생년월일: _____ 년 _____ 월 _____ 일
- 검사일시: 2008년 _____ 월 _____ 일

다음은 유아가 일상생활 동안 유아교육기관에서 보이는 친사회적 행동에 관한 항목들입니다. 각 항목을 읽으신 후, 유아의 행동에 가장 일치한다고 생각되는 정도를 <보기>와 같이 ✓ 표 해주시길 바랍니다.

<보기>

예) 처음 보는 아이를 만나면 자연스럽게 행동하지 못한다.

✓ 전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

1. 놀이터에서 싸움이나 다툼이 있을 때 이를 말리려고 한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

2. 크레용이나 색연필의 사용 시 다른 유아와 나누어 쓴다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

3. 구경하는 또래에게 게임을 같이 하자고 권유한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

4. 게임이나 놀이 시 상처 입은 유아를 도와준다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

5. 잘못된 행동을 하거나 실수하여 다른 유아에게 피해를 줄 때, 잘못에 대해 먼저 사과한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

6. 놀잇감을 또래와 함께 사용한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

7. 교사나 친구의 감정을 살피고 적절히 행동한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

8. 자신이 한 행동에 대해 다른 유아가 거부감을 표현하거나 중지를 요청하면 행동을 멈춘다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

9. 다른 유아가 물건이나 놀잇감 등을 떨어뜨릴때 주워준다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

10. 실수한 유아의 잘못을 탓하지 않고 이해한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

11. 과제에 어려움을 겪고 있는 유아를 도와준다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

12. 아파 보이는 유아를 도와준다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

13. 소규모의 또래집단에서 잘 지낸다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

14. 울고 있거나 기분이 상해있는 유아를 위로한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

15. 간식준비 돕거나 다른 유아와 함께 하는 일을 좋아한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

16. 교실에서 다른 유아가 잘한 일에 대해 박수를 치거나 웃으며 긍정적인 반응을 보인다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

17. 정리시간에 다른 유아가 사용한 놀잇감을 정리하거나 도와주는 행동을 한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

18. 게임 시 규칙을 지키려고 노력한다.

전혀 그렇지 않다	약간 그렇다	확실히 그렇다

<부록 2> 자연친화적 태도 검사 도구

1) 자연친화적 태도 검사지

1. 어떤 친구는 기르고 있는 동물의 집을 깨끗이 청소한다.



그러나 다른 친구는 기르고 있는 동물의 집이 더러워도 청소하지 않는다.



2. 어떤 친구는 사람처럼 동물도 중요하다고 생각한다.



그러나 다른 친구는 동물보다 사람이 더 중요하다고 생각한다.



3. 어떤 친구는 식물에게 물을 준다.



그러나 다른 친구는 식물에게 물을 주지 않는다.



4. 어떤 친구는 식물이 잘 자라도록 뽑지 않고 보살피며 준다.



그러나 다른 친구는 식물을 뽑아서 가지고 논다.



5. 어떤 친구는 동물에 대한 궁금증이 생길 때 책을 찾아보고 싶어 한다.



그러나 다른 친구는 동물에 대한 궁금증이 생길 때 책을 찾아보는 것을 좋아하지 않는다.



6. 어떤 친구는 밖에서 발견한 곤충이나 벌레 보는 것을 좋아하지 않는다.



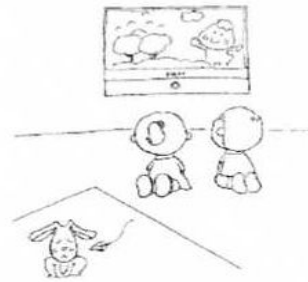
그러나 다른 친구는 밖에서 발견한 곤충이나 벌레 보는 것을 좋아한다.



7. 어떤 친구는 집에서 작은 동물들을 키우고 싶어 한다.



그러나 다른 친구는 집에서 동물들을 키우는 것에 관심이 없다.



8. 어떤 친구는 밖에서 발견한 식물의 꽃 모양이나 잎 모양을 자세히 보는 것을 좋아한다.



그러나 다른 친구는 밖에서 발견한 식물의 꽃 모양이나 잎 모양을 살펴보지 않는다.



9. 어떤 친구는 밖에서 발견한 꽃이나 나무를 관찰 한 후, 꺾어서 집으로 가져오지 않는다.



그러나 다른 친구는 밖에서 발견한 꽃이나 나무를 꺾어서 집으로 가져온다.



10. 어떤 친구는 새에게 먹이를 주는 것을 좋아하지 않는다.



그러나 다른 친구는 새에게 먹이 주는 것을 좋아한다.



11. 어떤 친구는 야생동물을 잡을 수 있다고 생각한다.



그러나 다른 친구는 야생동물들은 보호해야 한다고 생각한다.



12. 어떤 친구는 꽃, 나무, 동물과 친구처럼 이야기를 나눈다.



그러나 다른 친구는 꽃, 나무, 동물과 친구처럼 이야기를 나누지 않는다.



13. 어떤 친구는 주변에 있는 나무에 이름을 지어준다.



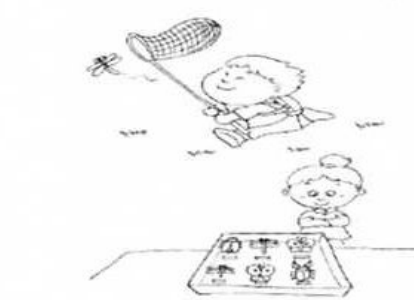
그러나 다른 친구는 주변에 있는 나무에 이름을 지어주지 않는다.



14. 어떤 친구는 곤충이나 작은 동물을 잡아서 보고 다시 놓아준다.



그러나 다른 친구는 곤충이나 작은 동물을 잡은 후 갖는다.



15. 어떤 친구는 살아 움직이는 야생
동물이 무섭다고 생각한다.



그러나 다른 친구는 살아 움직이는
야생동물이 신기하다고 생각한다.



16. 어떤 친구는 산책보다 집안에
있는 것을 좋아한다.



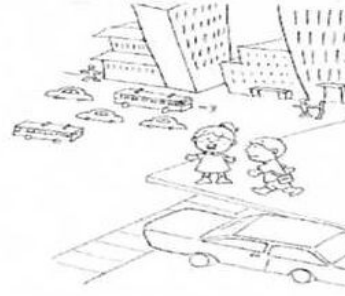
그러나 다른 친구는 밖에서 산책
하는 것을 좋아한다.



17. 어떤 친구는 식물과 동물이 많이
모여 있는 곳에 가는 것을 좋아한다.



그러나 다른 친구는 사람이 많이
모여 있는 곳을 좋아한다.



18. 어떤 친구는 나무가 많은 곳에서 놀이 할 때 즐거워한다.



그러나 다른 친구는 나무가 없는 곳에서 놀이할 때 즐거워한다.



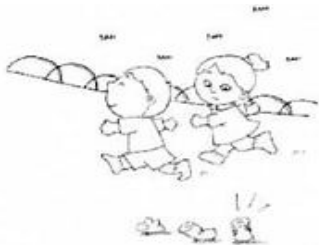
19. 어떤 친구는 꽃과 나무, 동물을 만질 때의 느낌을 좋아한다.



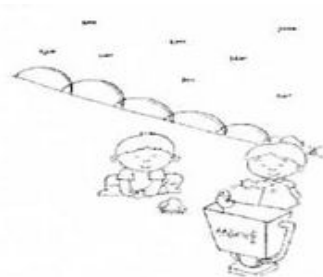
그러나 다른 친구는 꽃과 나무, 동물을 만질 때의 느낌을 좋아하지 않는다.



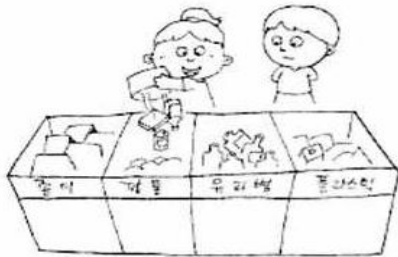
20. 어떤 친구는 길가에 버려진 쓰레기를 보고 지나간다.



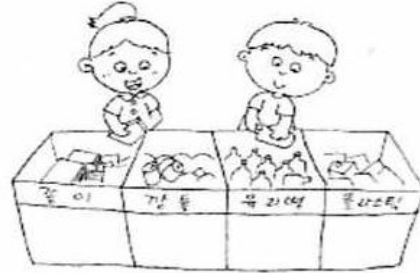
그러나 다른 친구는 길가에 버려진 쓰레기를 주워서 쓰레기통에 버린다.



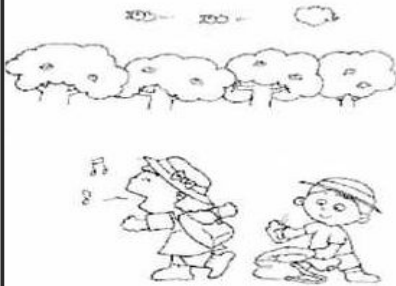
21. 어떤 친구는 쓰레기를 버릴 때, 병과 종이 등을 분리하지 않고 한꺼번에 버린다.



그러나 다른 친구는 쓰레기를 버릴 때, 병과 종이 등을 분리하여 버린다.



22. 어떤 친구는 소풍을 가서 밥을 먹고 난 후 쓰레기를 가방에 넣어온다.



그러나 다른 친구는 소풍을 가서 밥을 먹고 난 후 그 곳에 쓰레기를 버리고 온다.



2) 자연친화적 태도 검사 채점지

1. 이 름: _____ 2. 생년월일: _____년____월____일
 3. 성 별: _____ 4. 검 사 일: _____년____월____일

▶ 해당란에 √ 표 해주세요.

1. 어떤 친구는 기르고 있는 동물의 집을 깨끗이 청소해준다.	그러나 다른 친구는 기르고 있는 동물의 집이 더러워도 그냥 둔다.
6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)	1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)
2. 어떤 친구는 사람처럼 동물도 중요하다고 생각한다.	그러나 다른 친구는 동물보다 사람이 더 중요하다고 생각한다.
6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)	1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)
3. 어떤 친구는 식물에게 물을 준다.	그러나 다른 친구는 식물에게 물을 주지 않는다.
6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)	1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)
4. 어떤 친구는 식물이 잘 자라도록 뽑지 않고 보살펴 준다.	그러나 다른 친구는 식물을 뽑아 가지고 논다.
6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)	1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)
5. 어떤 친구는 동물에 대한 궁금증이 생길 때 책을 찾아보고 싶어 한다.	그러나 다른 친구는 동물에 대한 궁금증이 생길 때 책을 찾아보는 것을 좋아하지 않는다.
6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)	1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)
6. 어떤 친구는 밖에서 발견한 곤충이나 벌레 보는 것을 좋아하지 않는다.	그러나 다른 친구는 밖에서 발견한 곤충이나 벌레 보는 것을 좋아한다.
1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)	6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

7. 어떤 친구는 집에서 작은 동물들을 키우고 싶어 한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

8. 어떤 친구는 밖에서 발견한 식물의 꽃 모양이나 잎 모양을 자세히 보는 것을 좋아한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

9. 어떤 친구는 밖에서 발견한 꽃이나 나무를 관찰 한 후, 꺾어서 집으로 가져오지 않는다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

10. 어떤 친구는 새에게 먹이를 주는 것을 좋아하지 않는다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

11. 어떤 친구는 야생동물을 잡을 수 있다고 생각한다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

12. 어떤 친구는 꽃, 나무, 동물과 친구처럼 이야기를 나눈다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

13. 어떤 친구는 주변에 있는 나무의 이름을 지어 준다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

14. 어떤 친구는 곤충이나 작은 동물을 잡아서 보고 다시 놓아준다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

그러나 다른 친구는 집에서 작은 동물들을 키우는 것에 관심이 없다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

그러나 다른 친구는 밖에서 발견한 식물의 꽃 모양이나 잎 모양을 살펴 보지 않는다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

그러나 다른 친구는 밖에서 발견한 꽃이나 나무를 꺾어서 집으로 가져온다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

그러나 다른 친구는 새에게 먹이 주는 것을 좋아한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

그러나 다른 친구는 야생동물은 보호해야 한다고 생각한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

그러나 다른 친구는 꽃, 나무, 동물과 친구처럼 이야기를 나누지 않는다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

그러나 다른 친구는 주변에 있는 나무의 이름을 지어주지 않는다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

그러나 다른 친구는 곤충이나 작은 동물을 잡은 후 갖는다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

15. 어떤 친구는 살아 움직이는 야생 동물이 무섭다고 생각한다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

16. 어떤 친구는 산책보다 집안에 있는 것을 좋아한다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

17. 어떤 친구는 식물과 동물이 많이 모여 있는 곳에 가는 것을 좋아한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

18. 어떤 친구는 나무가 많은 곳에서 놀이할 때 즐거워한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

19. 어떤 친구는 꽃과 나무, 동물을 만질 때의 느낌을 좋아한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

20. 어떤 친구는 길가에 버려진 쓰레기를 보고 지나간다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

21. 어떤 친구는 쓰레기를 버릴 때, 병과 종이 등을 분리하지 않고 한꺼번에 버린다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

22. 어떤 친구는 소풍을 가서 밥을 먹고 난 후 쓰레기를 가방에 넣어온다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

그러나 다른 친구는 살아 움직이는 야생동물이 신기하다고 생각한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

그러나 다른 친구는 밖에서 산책하는 것을 좋아한다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

그러나 다른 친구는 사람이 많이 모여 있는 곳에서 사는 것을 좋아한다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

그러나 다른 친구는 나무가 없는 곳에서 놀이 할 때 즐거워한다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

그러나 다른 친구는 꽃과 나무, 동물을 만질 때의 느낌을 좋아하지 않는다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

그러나 다른 친구는 길가에 버려진 쓰레기를 주워서 쓰레기통에 버린다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

그러나 다른 친구는 쓰레기를 버릴 때 병과 종이 등을 분리하여 버린다.

6(큰 원) 5(중간 원) 4(작은 원)

그러나 다른 친구는 소풍을 가서 밥을 먹고 난 후 그 곳에 쓰레기를 버리고 온다.

1(큰 원) 2(중간 원) 3(작은 원)

<부록 3> 자연체험 게임 활동 계획안

주 제	숲	게 임 명	숲에서 보물찾기
집단유형	대그룹	게임유형	자유대형 게임
소요시간	50분	횟수/일시	1회/ 2008. 10. 14. 화요일
활동목표	보물찾기 게임을 통해 자연을 관찰하고, 자연물을 탐색할 수 있다.		
활동자료	지시어가 적혀있는 숲속 보물찾기 카드, 개별 바구니, 스티커		
활 동 진행순서	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">1 단계: 자연 탐색하기</div> ↓ <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">2 단계: 게임하기</div> ↓ <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">3 단계: 경험 공유하기</div> ↓ <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">4 단계: 확장하기</div> </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 자연 탐색하기 2. 자연물 이름 익히기 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 숲에서 보물찾기 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 숲에서 보물찾기에 대한 평가하기 7. 확장활동하기 	
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 자연 탐색하기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 어린이집 뒷산으로 이동하여 계절의 변화를 느낀다. 2) 오솔길을 거닐며 자연물을 관찰한다. 3) 산에 있는 솔방울, 들꽃, 강아지풀을 바구니에 담는다. 2. 자연물 이름 익히기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 돛자리에 모인다. 2) 바구니에 담긴 자연물의 이름에 대해 알아보고, 자연물을 관찰 한다. 		

<p>전 개 (25분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 지시어가 적혀있는 보물찾기 게임 카드를 1장씩 갖는다.</p> <p>② 카드에 명시되어 있는 자연물의 명칭을 확인한 후, '출발' 신호를 외치며 달려간다.</p> <p>③ 미리 준비한 유아용 개별 바구니에 자연물을 찾아서 담는다.</p> <p>④ 4개의 자연물을 찾으면 '빙고'를 외치고 돛자리로 달려간다.</p> <p>⑤ 자연물을 정확히 찾은 5명의 유아에게 나뭇잎 화관을 선물로 준다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 숲 속 보물찾기</p> <p>1) 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 게임에서 승리한 다섯 왕에게 화관을 선물하고 축하해준다.</p> <p>2) 숲속에서 찾은 가장 아름다운 보물 1위를 선정한다.</p> <p>6. 숲속 보물찾기 게임에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>2) 보물찾기 게임에 대한 느낌을 표현한다.</p> <p>3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장 활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 보물찾기 지시 카드 만들기</p> <p>2) 수영역: 주사위를 던져서 나온 숫자만큼 보물 갖기</p> <p>3) 과학영역: 솔방울 팽이 만들기</p> <p>4) 미술영역: 보물 상자 만들기</p> <p>5) 음률영역: 보물을 사용하여 마라카스 만들기</p>

주 제	곤충 - 잠자리	계 임 명	잠자리와 함께 사진 찍기
집단유형	소그룹	게임유형	자유대형 게임
소요시간	50분	횟수/일시	2회/ 2008. 10. 16. 목요일
활동목표	자연체험 게임 활동을 통해 잠자리의 특징에 대해 알고, 곤충을 소중히 여기는 마음을 가질 수 있다.		
활동자료	잠자리 채4개, 잠자리 집4개, 디지털 사진기 4대		
활동 진행순서	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">4 단계: 확장하기</div>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 산에 사는 곤충 관찰하기 2. 잠자리 특징에 대해 이야기 나누기 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기-잠자리와 함께 사진 찍기 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 게임에 대한 평가하기 7. 확장활동하기 	
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 산에 사는 곤충 관찰하기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 오솔길을 거닐며 어린이집 뒷산으로 이동한다. 2) 하늘 위로 날아다니는 곤충을 관찰한다. 3) 나무나 풀 위에 있는 곤충을 관찰한다. 2. 잠자리 특징에 대해 이야기 나누기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 돛자리에 모여 앉는다. 2) 잠자리 책을 보며 잠자리의 특징에 대해 이야기를 나눈다. 3) 잠자리를 산에서 찾아본다. 		

<p>전 개 (25분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 5명씩 4그룹으로 나눈다.</p> <p>② 그룹별로 잠자리 채, 잠자리 집, 사진기 1개씩 갖는다.</p> <p>③ 그룹별로 이동하여 잠자리를 찾는다.</p> <p>④ 잠자리를 잠자리 채를 사용하여 잡거나 사진을 찍는다.</p> <p>⑤ 관찰 후 잡은 잠자리를 하늘로 날아갈 수 있게 풀어준다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 잠자리와 함께 사진 찍기</p> <p>1) 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 게임을 통해 관찰된 잠자리의 모습에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>2) 즉석사진기를 사용하여 잠자리와 함께 찍은 사진에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>6. 게임에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>2) 오늘의 활동에 대해 평가한다.</p> <p>3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 잠자리로 3행시 짓기</p> <p>2) 수영역: 막대그래프 살펴보기 (각 팀별로 잠자리와 찍은 사진을 붙인 뒤, 가장 멋진 베스트 포즈상 선정하기)</p> <p>3) 과학영역: 잠자리의 날개 만들기</p> <p>4) 미술영역: 모루를 사용하여 잠자리 표현하기</p>

주 제	곤충 - 거미	계 입 명	거미줄로부터 탈출하기
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	3회/ 2008. 10. 21. 화요일
활동목표	자연체험 게임 활동을 통해 자연에 생식하는 거미의 특징에 대해 알고, 곤충을 소중히 여기는 마음을 가질 수 있다.		
활동자료	돋보기, 그물망, 곤충 머리띠, 모래시계, 스티커		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">4 단계: 확장하기</div> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>1. 돋보기로 거미 관찰하기</p> <p>2. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>3. 게임진행하기-잠자리와 함께 사진 찍기</p> <p>4. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>5. 게임에 대한 평가하기</p> <p>6. 확장활동하기</p> </div>		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (15분)	<p>1. 돋보기로 거미 관찰하기</p> <p>1) 오솔길을 거닐며 어린이집 뒷산으로 이동한다.</p> <p>2) 사전답사 시 찾아놓은 거미집이 있는 곳으로 이동한다.</p> <p>3) 돋보기를 사용하여 거미줄과 거미를 관찰한다. 단, 거미가 없을 시에는 사진 자료를 참조하여 거미의 모습을 관찰한다.</p> <p>4) 거미의 모습에 관해 이야기를 나눈다.</p> <p>5) 영역별 활동시 사용하기 위해 사진 촬영한다.</p>		

전 개
(25분)

2. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기

1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.

▶ 게임 1

- ① 2팀으로 나눈 후 2명씩 짝을 짓는다.
- ② 2명중 1명은 곤충 머리띠를 하고 그물망 위로 이동한다.
- ③ 남은 1명은 호루라기 소리가 듣고 '구출!' 신호를 외친 후, 달려가 짝을 구출한다.
- ④ 연이어 다음 선수는 '구출' 신호를 외치고 짝을 구해온다.
- ⑤ 먼저 돌아온 팀이 승리한다.
- ⑥ 이긴 팀에게는 거미 스티커를 팔에 붙여주고, 진 팀은 곤충스티커를 붙여준다.

▶ 게임 2 (게임 1이 익숙해 진 뒤 실시)

- ① 각 팀에서 대표 1명씩을 선출한다.
- ② 대표를 제외한 모든 유아는 곤충 머리띠를 하고 그물망으로 만들어진 거미줄위에 올라간다.
- ③ 거미줄 옆에 모래시계를 세워 둔 뒤, 구출 신호와 함께 모래시계를 뒤집는다.
- ④ 각 팀의 대표는 모래가 떨어지기 전까지 팀원인 곤충들을 구출한다.
- ⑤ 제한된 시간하여 가장 많이 구출한 팀이 승리한다.
- ⑥ 이긴 팀에게는 거미 스티커를 팔에 붙여주고, 진 팀은 곤충스티커를 붙여준다.

2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.

3. 게임 진행하기 - 거미줄로부터 탈출하기

1) 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.

<p>마무리 (10분)</p>	<p>4. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 게임을 통해 관찰된 거미의 모습에 대해 이야기를 나눈다. 2) 돋보기로 관찰한 거미의 모습과 사진 거미의 모습의 차이점과 공통점에 대해 이야기를 나눈다. <p>5. 게임에 대한 평가하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다. 2) 오늘의 활동에 대해 평가한다. 3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.
<p>확장활동</p>	<p>6. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 언어영역: ‘거’와 ‘미’로 시작되는 단어 기차 만들기 2) 수영역: 실로 만든 거미줄 길이 재기 3) 과학영역: 거미줄은 어떻게 만들어 질까? 4) 미술영역: 가장 튼튼한 거미줄 만들기 5) 음률영역: ‘거미가 줄을 타고 올라갑니다’ 노래왕 선발대회

주 제	곤충 - 귀뚜라미	게 임 명	귀뚜라미처럼 뛰기
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	4회/ 2008. 10. 23. 목요일
활동목표	자연체험 게임 활동을 통해 귀뚜라미의 특징에 대해 알고, 곤충을 소중히 여기는 마음을 가질 수 있다.		
활동자료	요술봉 막대기10개, 일반 막대기 10개, 리본끈, 가위, 왕관, 스티커		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin: 0 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin: 0 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin: 0 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">4 단계: 확장하기</div> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. 돋보기로 귀뚜라미 관찰하기 2. 귀뚜라미 소리 녹음하기 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기-잠자리와 함께 사진 찍기 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 게임 활동에 대한 평가하기 7. 확장활동하기 		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (15분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 돋보기로 귀뚜라미 관찰하기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 오솔길을 거닐며 어린이집 뒷산으로 이동한다. 2) 숲 속에 있는 귀뚜라미를 찾는다. 3) 귀뚜라미의 모습을 돋보기로 관찰한다. 4) 귀뚜라미가 없을 경우에는 미리 준비한 실물 귀뚜라미를 관찰한다. 2. 귀뚜라미 소리 녹음하기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 귀뚜라미 울음소리를 듣는다. 2) 녹음기로 귀뚜라미 울음소리를 녹음한다. 		

<p>전 개 (25분)</p>	<p>2. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>▶ 게임 1</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 2팀으로 나눈 뒤, 출발선을 기준으로 한 줄로 선다. ② 각 팀에서 1명씩 나와 제자리 멀리 뛰기를 한다. ③ 길이를 비교하여 멀리 뛴 유아에게 귀뚜라미 카드를 준다. ④ 각 팀에서 보유한 귀뚜라미 카드를 세어본다. ⑤ 귀뚜라미 카드를 많이 보유한 팀이 승리한다. <p>▶ 게임 2 (게임 1이 익숙해 진 뒤 실시)</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 2팀으로 나눈 뒤, 출발선을 기준으로 한 줄로 선다. ② 각 팀에서 1번 유아가 나와 제자리 멀리 뛰기를 한다. ③ 출발선을 기준으로 멀리 뛰기 한 선까지 리본 끈으로 길이를 잰 뒤, 가위로 자른다. ④ 각 팀에 2번 유아가 나와서, 1번 유아가 멀리뛰기한 선을 기준으로 제자리 멀리 뛰기를 한다. ⑤ 같은 방법으로 리본으로 길이를 잰다. ⑥ 10번까지 모든 유아가 멀리 뛰기를 한다. ⑦ 2팀의 길이를 비교하여 가장 멀리 뛴 팀이 승리한다. ⑧ 이긴 팀은 요술봉 막대기를 선물로 받고, 진 팀은 일반 막대기를 선물로 받아 리본 막대기를 만든다. ⑨ 리본 끈의 길이를 비교하여 가장 멀리 뛴 귀뚜라미 왕자와 공주를 선정한 뒤, 귀뚜라미 왕관을 선물로 준다. <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>3. 게임 진행하기 - 귀뚜라미처럼 뛰기</p> <p>1) 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
------------------------	---

<p>마무리 (10분)</p>	<p>4. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 자연체험 게임 활동 시 관찰하게 된 귀뚜라미의 모습에 대해 이야기를 나눈다. 2) 귀뚜라미의 뛰는 모습을 몸으로 표현해본다. <p>5. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다. 2) 오늘의 활동에 대해 평가하며 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다. 3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.
<p>확장활동</p>	<p>6. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 언어영역: 귀뚜라미로 동시 만들기 2) 수영역: 귀뚜라미 발에 신발 신겨주기 (발 세기) 3) 과학영역: 귀뚜라미가 먹는 음식 찾기 귀뚜라미 키우기 4) 미술영역: 귀뚜라미 만들기 5) 음률영역: 자연에서 녹음한 귀뚜라미 울음소리듣기 자신의 소리로 귀뚜라미 울음소리 표현하기

주 제	나무	게 임 명	어떤 나무일까요?
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	5회/ 2008. 10. 28. 화요일
활동목표	자연체험 게임 활동을 통해 나무의 특징과 종류에 대해 알고, 식물을 사랑하고 보호하는 마음을 가질 수 있다.		
활동자료	안대, 종이, 연필		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin-left: 10px;">1. 나무와 관련된 경험 나누기 2. 나무 탐색하기</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">↓</div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin-left: 10px;">3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 어떤 나무일까요?</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">↓</div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin-left: 10px;">5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 나무 맞추기 게임에 대한 평가하기</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">↓</div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">4 단계: 확장하기</div> <div style="margin-left: 10px;">7. 확장활동하기</div> </div>		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	<p>1. 나무와 관련된 경험 나누기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 수수께끼를 통해 나무에 대해 알아본다. 2) 나무와 관련된 경험에 대해 이야기를 나눈다. 3) 사진자료를 보며 나무의 종류에 관해 알아본다. <p>2. 나무 탐색하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 어린이집 뒷산으로 이동하여 나무를 찾아본다. 2) 특징 있는 나무 4가지를 정하고 나무를 관찰한다. 3) 관찰결과를 그림이나 글로 표현한다. 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 10명씩 두 편으로 나눈다. ② 각 팀에서 1명씩 나온다. ③ 유아가 적은 그림이나 글을 보며 나무를 맞춰본다 ④ 나무의 이름을 많이 맞춘 팀이 승리한다.</p> <p>▶ 게임을 통해 나무의 종류를 구분하게 되면, 안대를 착용하여 나무의 종류를 맞추는 게임을 실시한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 어떤 나무일까요?</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 게임 활동 시 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다. 2) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>6. 나무 맞추기 게임에 대한 평가하기</p> <p>1) 나무 맞추기 게임에 대한 느낌을 이야기 한다. 2) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 부러진 나뭇가지로 글자 만들기 2) 수영역: 나무를 세워서 하는 도미노 게임 3) 과학영역: 나무의 나이테 관찰하기 4) 미술영역: 나무 목걸이 만들기 5) 음률영역: 나무판으로 연주하는 난타공연</p>

주 제	열매	게 임 명	주머니에 열매담기
집단유형	소그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	6회/ 2008. 10. 30. 목요일
활동목표	자연체험 게임 활동을 통해 자연에 있는 나무 열매의 이름 및 특징에 대해 알고, 식물을 소중히 여기는 마음을 가질 수 있다.		
활동자료	주머니, 열매로 만든 목걸이, 스티커		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">4 단계: 확장하기</div> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>1. 자연에 있는 열매 알아보기</p> <p>2. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>3. 게임진행하기 - 낙엽 방식에 먼저 샅기</p> <p>4. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>5. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>6. 확장활동하기</p> </div>		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (15분)	<p>1. 자연에 있는 열매 알아보기</p> <p>1) 어린이집 뒷산으로 이동하여 가을 열매를 살펴본다.</p> <p>2) 돛자리에 모여, 미리 준비한 자연 열매에 대해 알아본다.</p> <p>3) 열매의 이름에 대해 알아본다.</p>		
전 개 (25분)	<p>2. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 5명씩 4팀으로 소그룹을 구성한다.</p> <p>② 각 팀에 주머니를 1개씩 준다.</p> <p>③ 출발 신호를 듣고 10분 동안 자연에 있는 열매를 찾아 주머니에 담는다.</p>		

<p>전 개 (25분)</p>	<p>④ 종소리가 들리면 활동을 마무리하고 돛자리로 모인다.</p> <p>⑤ 각 팀의 유아가 1명씩 나와 주머니에 담긴 열매를 한 개씩 꺼내 알고 있는 열매 이름을 말한다. 이때 열매와 이름이 맞을 경우에는 스티커 2개를 붙여주고 틀린 경우에는 1개를 붙여 준다. 단, 각 팀의 유아가 모두 참여해야 한다.</p> <p>⑥ 도입 시에 이야기를 나누었던 열매가 아닌 새롭게 찾은 열매가 있을 시에는 점수로 인정하여 1개의 스티커를 붙여주고 열매 이름을 알아본다.</p> <p>⑦ 가장 많이 스티커를 받은 팀이 승리한다.</p> <p>⑧ 승리한 팀에게는 열매로 만든 목걸이를 선물한다</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 주머니에 열매담기</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 주머니에 열매담기 게임을 통해 새롭게 알게 된 자연의 열매 이름에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>6. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>2) 오늘의 활동에 대해 평가하며 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 열매 이름을 사용하여 ‘숲속 열매 책’ 만들기</p> <p>2) 과학영역: 열매 속 살펴보기</p> <p>3) 미술영역: 열매로 한지 물들이기</p> <p>4) 음률영역: 열매 굴러가는 소리 표현하기</p>

주 제	낙엽	게 임 명	낙엽 방식에 먼저 앉기
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	7회/ 2008. 11. 04. 화요일
활동목표	자연물(낙엽)을 통해 가을의 계절 변화에 대해 알고, 낙엽을 보고, 만지고, 밟는 등의 체험 활동을 통해 자연과 함께 하는 경험을 할 수 있다.		
활동자료	낙엽, 투명 지퍼 팩(大)		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">4 단계: 확장하기</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> 1. 낙엽 탐색 및 낙엽과 관련된 경험 나누기 2. 낙엽 탐색하기 (지퍼 팩에 낙엽 담기) 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 낙엽 방식에 먼저 앉기 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 낙엽 체험 게임 활동에 대한 평가하기 7. 확장활동하기 		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	<p>1. 낙엽 탐색 및 낙엽과 관련된 경험 나누기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 어린이집 뒷산으로 이동하여 계절의 변화를 느낀다. 2) 오솔길에 떨어진 낙엽을 보며 계절의 변화를 느낀다. 3) 오늘의 주제인 낙엽에 대해 이야기를 나눈다. 4) 낙엽과 관련된 경험을 이야기 한다. <p>2. 낙엽 탐색하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 오솔길과 나무 아래 떨어진 낙엽을 탐색한다. 2) 낙엽을 밟을 때, 비빌 때 발생하는 소리를 들어본다. 3) 낙엽을 사용하여 친구의 손등을 간지럽게 해본다. 4) 미리 준비해간 투명 지퍼 팩에 낙엽을 담는다. 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다. ① 10명씩 두 편으로 나눈다. ② 각 팀에서 1명씩 나온다. ③ 출발 신호를 듣고 방석을 향해 달려간다. ④ 방석에 앉은 유아에게는 나뭇잎을 준다. ⑤ 나뭇잎을 많이 받은 팀이 승리한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 낙엽 방석에 먼저 앉기</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 낙엽방석에 앉을 때의 느낌과 소리에 대해 이야기를 나눈다. 2) 여러 가지 낙엽 중 유아가 가장 좋아하는 낙엽과 이유에 대해 발표한다.</p> <p>6. 낙엽 체험 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다. 2) 오늘의 활동에 대해 평가하며 낙엽 체험 시 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다. 3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 자연에서 주운 나뭇잎으로 책 만들기 2) 수영역: 나뭇잎 길이 재기 3) 과학영역: 낙엽관찰하기 4) 미술영역: 나뭇잎 액자 만들기 5) 음률영역: 나뭇잎 소리 만들기</p>

주 제	눈	게 임 명	허수아비 아저씨 만들기
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	8회/ 2008. 11. 06. 목요일
활동목표	1. 눈과 밭의 곡식을 보호하기 위해 사용되는 허수아비의 필요성에 대해 알 수 있다. 2. 자연 체험 게임 활동을 통 공동체 의식을 함양시킬 수 있다.		
활동자료	주사위, 상자, 사진기, 밀짚모자, 옷, 선글라스, 빗자루, 립스틱, 장갑		
활동 진행순서	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="width: 60%;"> 1. 허수아비와 관련된 경험 나누기 2. 눈 관찰하기 </div> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">2 단계: 게임하기</div> <div style="width: 60%;"> 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 허수아비 아저씨 만들기 </div> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="width: 60%;"> 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 게임 활동에 대한 평가하기 </div> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">4 단계: 확장하기</div> <div style="width: 60%;"> 7. 확장활동하기 </div> </div>		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	1. 허수아비와 관련된 경험 나누기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 허수아비와 관련된 직접적 경험(시골 경험)이나 간접적 경험(매체)에 대해 이야기를 나눈다. 2) 허수아비의 모습에 대해 이야기를 나눈다. 2. 눈 관찰하기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 눈으로 이동한다. 2) 눈의 곡식을 살펴본다. 3) 참새로부터 눈을 지키는 방법에 대해 이야기를 나눈다. 4) 허수아비의 필요성에 대해 이야기를 나눈다. 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 10명씩 두 편으로 나눈다.</p> <p>② 각 팀에서 1명씩 나온다.</p> <p>③ 허수아비 만들기 시 필요한 재료(밀짚모자, 옷, 선글라스, 빗자루, 엄마 립스틱, 장갑)가 그려진 주사위를 던진다.</p> <p>④ 해당되는 재료를 상자에 담는다.</p> <p>⑤ 10명의 유아가 가져온 재료를 사용하여 허수아저씨를 만들어 본다.</p> <p>⑥ 멋지게 만들어진 허수아비 아저씨와 기념 촬영한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 허수아비 아저씨 만들기</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 허수아비 아저씨를 만든 느낌에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>6. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>2) 오늘의 활동에 대해 평가한다.</p> <p>3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 농부 아저씨께 보내는 영상편지</p> <p>2) 수영영역: 허수아비는 몇 명일까?</p> <p>3) 과학영역: 밀짚 관찰하기</p> <p>4) 미술영역: 허수아비 아저씨 옷 만들기</p> <p>5) 음률영역: 허수아비 아저씨 노래 배우기</p>

주 제	땅	게 임 명	3가지 길(흙길, 돌길, 나뭇잎길)
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	9회/ 2008. 11. 11. 화요일
활동목표	1. 촉감을 통해 다양한 모양의 땅을 체험할 수 있다. 2. 눈을 감고, 친구의 손을 잡은 후 길을 걸어감으로서 친구를 신뢰하는 마음을 가질 수 있다.		
활동자료	안대, 바구니		
활동 진행순서	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">1 단계: 자연 탐색하기</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">2 단계: 게임하기</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">3 단계: 경험 공유하기</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">4 단계: 확장하기</p> </div> <div style="width: 50%;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 종류의 길에 대해 이야기 나누기 2. 흙, 돌, 나뭇잎 만져보기 3. 3가지 길 만들기 4. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 5. 게임진행하기 - 3가지 길 6. 게임 활동에 대한 경험 나누기 7. 게임 활동에 대한 평가하기 8. 확장활동하기 </div> </div>		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 종류의 길에 대해 이야기 나누기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 콘크리트, 흙, 돌, 나뭇잎, 물, 진흙 등 길을 만드는 다양한 종류의 구성물에 대해 이야기를 나눈다. 2) 어린이집 뒷산으로 이동하여 다양한 길을 직접 체험해본다. 2. 흙, 돌, 나뭇잎 만져보기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 산의 길을 만드는 흙, 돌, 나뭇잎을 만져본다. 2) 바구니에 돌과 나뭇잎을 담는다. 3. 3가지 길 만들기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 산에 있는 돌과 나뭇잎, 나뭇가지를 치워 흙길을 만든다. 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>2) 돌과 나뭇잎을 사용하여 돌길과 나뭇잎 길을 만든다.</p> <p>4. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 10명씩 두 편으로 나눈다.</p> <p>② 팀마다 2명씩 짝을 만든 후, 한명은 안대를 차고 다른 한명은 손을 잡아준다.</p> <p>③ 안대를 착용한 사람은 양말을 벗고 길을 걸으며 길의 이름을 맞춘다. 릴레이 방식으로 진행되며 길의 이름이 틀렸을 경우 처음으로 돌아가 다시 시작한다.</p> <p>④ 먼저 돌아온 팀이 승리한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>5. 게임 진행하기 - 3가지 길</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>6. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 길을 걸을 때의 느낌에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>7. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>2) 오늘의 활동에 대해 평가한다.</p> <p>3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>8. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 길을 걸을 때의 느낌을 4어절로 표현하기</p> <p>2) 수영역: 길의 길이는 얼마나 될까? 다양한 도구로 측정하기</p> <p>3) 과학영역: 촉감 판 만들기</p> <p>4) 미술영역: 길 위에 그림그리기</p> <p>5) 음률영역: 길 위에서 만들 수 있는 다양한 소리</p>

주 제	언덕	게 임 명	누구의 돌이 가장 먼저 내려올까요?
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	10회/ 2008. 11. 13. 목요일
활동목표	언덕의 높고 낮음에 대해 알고 속도 개념에 대해 익힐 수 있다.		
활동자료	돌맹이, 네임펜		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">2 단계: 게임하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">4 단계: 확장하기</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> 1. 언덕의 높고 낮음 탐색하기 2. 나만의 돌 찾기 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 돌 굴리기 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 게임 활동에 대한 평가하기 7. 확장활동하기 		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	<p>1. 언덕의 높고 낮음 탐색하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 어린이집 뒷산으로 이동한다. 2) 자유롭게 뛰놀며 언덕의 높고 낮음을 경험해본다. <p>2. 나만의 돌 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 돌 굴리기 게임 시 사용할 돌맹이를 찾는다. 2) 돌에 그림을 그려 자신만의 돌을 만든다. 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 언덕의 높은 곳에서 줄을 선 뒤 10명씩 두 편으로 나눈다. ② 각 팀에서 1명씩 나온다. ③ 각자 돌을 굴린 뒤 먼저 도착한 돌을 가진 유아가 승리한다. ④ 승리한 유아가 만든 팀이 게임에서 이긴다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 누구의 돌이 가장 먼저 내려올까요?</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 돌을 찾을 때의 기준 및 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다. 2) 돌 굴리기 시 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>6. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다. 2) 오늘의 활동에 대해 평가한다. 3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 돌 위에 편지쓰기 2) 수영역: 돌로 만든 숫자 카드로 수의 크기 비교하기 3) 과학영역: 롤러 코스터 4) 미술영역: 점토로 만든 언덕 5) 음률영역: 언덕 위에서 방울 굴려보기</p>

주 제	돌맹이	게 임 명	돌맹이 멀리 던지기
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	11회/ 2008. 11. 18. 화요일
활동목표	자연의 구성물인 돌에 대해 알고 돌 던지기 게임을 할 수 있다.		
활동자료	사진기, 돌, 네임펜, 리본 테이프		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">4 단계: 확장하기</div> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>1. 자연에서 볼 수 있는 다양한 돌</p> <p>2. 나만의 돌 찾기</p> <p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>4. 게임진행하기 - 돌 던지기</p> <p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>6. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>7. 확장활동하기</p> </div>		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	<p>1. 자연에서 볼 수 있는 다양한 돌</p> <p>1) 어린이집 뒷산으로 이동한다.</p> <p>2) 자연에서 접하게 되는 다양한 돌의 모습을 사진으로 담는다.</p> <p>2. 나만의 돌 찾기</p> <p>1) 돌을 멀리 던지기 위해 필요한 돌을 찾는다.</p> <p>2) 돌에 그림을 그려 자신만의 돌을 만든다.</p>		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 10명씩 두 편으로 나눈다.</p> <p>② 각 팀에서 1명씩 나온다.</p> <p>③ 돌을 던진다.</p> <p>④ 던진 길이를 리본테이프로 잰다.</p> <p>⑤ 모든 유아가 같은 방법으로 돌을 던지고 길이를 잰다.</p> <p>⑥ 전체 길이를 비교하여 긴 팀이 승리한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 돌맹이 멀리 던지기</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 자연에서 발견한 돌 중 가장 인상 깊게 남은 돌과 이유에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>2) 돌을 찾을 때의 기준 및 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>3) 돌 멀리 던지기 시 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>6. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>2) 오늘의 활동에 대해 평가한다.</p> <p>3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 조약돌로 만드는 글자</p> <p>2) 수영역: 우리반에서 가장 인기 있는 돌은?</p> <p>3) 과학영역: 돌의 부피 측정(몇 개의 돌이 들어갈까요?)</p> <p>4) 미술영역: 사진으로 만든 돌맹이 앨범</p> <p>5) 음률영역: 돌로 만드는 소리</p>

주 제	햇볕	게 임 명	빨래 널기 게임
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	12회/ 2008. 11. 20. 목요일
활동목표	자연의 바람과 햇볕을 통해 젖은 빨래가 마르게 됨을 알 수 있다.		
활동자료	손수건, 빨래집게, 건조대 2개		
활 동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">4 단계: 확장하기</div> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. 빨래하기 2. 빨래 건조대 설치하기 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 빨래 널기 게임 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 게임 활동에 대한 평가하기 7. 확장활동하기 		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	<p>1. 빨래하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 빨래하기 위해서 필요한 자연의 3요소(햇볕, 바람, 물)에 대해 이야기를 나눈다. 2) 산에 있는 약수터로 이동한다. 3) 수돗가 및 약숫물을 사용하여 손수건 빨래를 한다. <p>2. 빨래 건조대 설치하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 산에 있는 공터로 이동하여 빨래 건조대를 설치한다. 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 10명씩 두 편으로 나눈다.</p> <p>② 각 팀에서 1명씩 나온다.</p> <p>③ 출발 신호를 듣고 건조대로 달려간 뒤, 빨래 바구니에 담겨 있는 손수건 1장을 꺼내 건조대에 던진다. (릴레이 방식)</p> <p>④ 먼저 돌아온 팀이 승리한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 빨래 널기 게임</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 빨래를 직접 해본 경험에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>2) 빨래 널기 게임 시 느낀점에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>6. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>2) 오늘의 활동에 대해 평가한다.</p> <p>3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 흰 빨래에 색 염색하여 말리기</p> <p>2) 수영역: 빨랫감 분류하기</p> <p>3) 과학영역: 햇볕과 그림자/ 그림자 놀이</p> <p>4) 미술영역: 햇볕을 그림으로 표현하기</p> <p>5) 음률영역: 해야! 해야! 노래 부르기</p>

주 제	하늘	게 임 명	하늘을 본 느낌 전달하기 (말말말 게임)
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	13회/ 2008. 11. 25. 화요일
활동목표	하늘을 본 느낌에 대해 언어로 표현할 수 있다.		
활동자료	돛자리, 폴라로이드 카메라, 네임펜		
활동 진행순서	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="width: 65%;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 누워서 하늘보기 2. 하늘에 대한 느낌을 글자로 적어보기 </div> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">2 단계: 게임하기</div> <div style="width: 65%;"> <ol style="list-style-type: none"> 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 말말말 게임 </div> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="width: 65%;"> <ol style="list-style-type: none"> 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 게임 활동에 대한 평가하기 </div> </div> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">4 단계: 확장하기</div> <div style="width: 65%;"> <ol style="list-style-type: none"> 7. 확장활동하기 </div> </div>		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 누워서 하늘보기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 어린이집 뒷산으로 이동한다. 2) 돛자리를 펴고 누워서 하늘을 바라본다. 2. 하늘에 대한 느낌을 글자로 적어보기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 폴라로이드 카메라를 사용하여 자신이 본 하늘을 찍는다. 2) 사진 뒤에 하늘을 본 느낌을 글자로 적어본다. <p style="margin-left: 40px;">게임 시 사용해야 하므로 친구가 보지 못하게 한다.</p> 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>① 10명씩 두 편으로 나눈다.</p> <p>② 길게 줄을 선다.</p> <p>③ 자신이 본 하늘에 대한 느낌을 친구에게 귓속말로 전한다.</p> <p>④ 마지막 유아는 귓속말로 들은 단어를 말하고, 처음 유아는 사진에 적은 단어를 보여주어 일치하면 점수를 얻는다.</p> <p>⑤ 단어를 많이 맞춘 팀이 승리한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 말말말 게임</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 말말말 게임에 대한 경험을 이야기한다.</p> <p>2) 말말말 게임 시 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>6. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다.</p> <p>2) 오늘의 활동에 대해 평가한다.</p> <p>3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 하늘 사진위에 편지쓰기</p> <p>2) 수영역: 하늘에 떠있는 구름 숫자 세기</p> <p>3) 과학영역: 구름은 왜 생길까요?</p> <p>4) 미술영역: 면봉 찍기로 하늘 표현하기</p> <p>5) 음률영역: 하늘에서 들리는 소리 표현하기</p>

주 제	바람	게 임 명	움직이는 바람개비
집단유형	중그룹	게임유형	편 게임
소요시간	50분	횟수/일시	14회/ 2008. 11. 27. 목요일
활동목표	자연의 바람을 통해 사물(바람개비)의 움직임과 변화에 대해 알 수 있다.		
활동자료	색종이, 수수깡, 핀		
활동 진행순서	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">1 단계: 자연 탐색하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">2 단계: 게임하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">3 단계: 경험 공유하기</div> <div style="margin-right: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">4 단계: 확장하기</div> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. 바람 느끼기 2. 바람개비 만들기 3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기 4. 게임진행하기 - 움직이는 바람개비 5. 게임 활동에 대한 경험 나누기 6. 게임 활동에 대한 평가하기 7. 확장활동하기 		
활동절차	활동 방법 및 내용		
도 입 (20분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 바람 느끼기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 어린이집 뒷산으로 이동한다. 2) 달리거나, 제자리 뛰기, 걷기 등을 통해 바람을 느껴본다. 2. 바람개비 만들기 <ol style="list-style-type: none"> 1) 돛자리에 앉아 색종이를 사용하여 바람개비를 만든다. 2) 바람을 통해 움직이는 바람개비의 모습을 살펴본다. 3) 자유롭게 달리며 바람개비의 변화를 살펴본다. 		

<p>전 개 (20분)</p>	<p>3. 게임에 대한 방법 및 유의점 나누기</p> <p>1) 게임방법에 대해 이야기를 나눈다. ① 10명씩 두 편으로 나눈다. ② 각 팀에 2명씩 나온다. ③ 입으로 바람을 만들어 바람개비를 돌려본다. ④ 바람개비를 오래 돌게 하는 유아가 승리한다.</p> <p>2) 게임 시 지켜야할 유의사항에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>4. 게임 진행하기 - 움직이는 바람개비</p> <p>1) 게임 방법과 유의점을 지키며 게임에 참여한다.</p>
<p>마무리 (10분)</p>	<p>5. 게임 활동에 대한 경험 나누기</p> <p>1) 바람개비를 만들 때의 느낌에 대해 이야기한다. 2) 바람개비의 변화를 보며 느낀 점에 대해 이야기를 나눈다.</p> <p>6. 게임 활동에 대한 평가하기</p> <p>1) 게임 활동 시 약속을 잘 지켰는지 스스로 평가해 본다. 2) 오늘의 활동에 대해 평가한다. 3) 활동을 마무리 하고 어린이집으로 돌아온다.</p>
<p>확장활동</p>	<p>7. 교실에서 할 수 있는 확장활동</p> <p>1) 언어영역: 바람과 관련된 동화읽기 2) 수영역: 바람개비는 몇 초 동안 움직일까요? 3) 과학영역: 바람이 만들어 지는 이유 4) 미술영역: 풍차 만들기 5) 음률영역: 바람 소리 녹음하기</p>