



저작자표시 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.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#) 

권 정 윤 교수 지도
석사학위 청구논문

전래놀이 활동이 유아의 놀이성 및
또래 유능성에 미치는 영향

2021

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 유아교육전공

노 영 주

전래놀이 활동이 유아의 놀이성 및
또래 유능성에 미치는 영향

권정윤 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2021년 5월

성신여자대학교 교육대학원


교육학과 유아교육전공

노 영 주

인 준 서

노영주의 석사학위 논문으로 인준함

2021년 5월

심사위원장 이 문 옥 

심사위원 황 인 애 

심사위원 권 정 윤 

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 유아를 위한 전래놀이 활동을 구성하고 교육현장에 적용하여 전래놀이 활동이 유아의 놀이성과 유아의 또래 유능성에 미치는 영향을 알아보고자 하였다.

이와 같은 목적에 따라 설정된 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 전래놀이 활동이 유아의 놀이성에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성에 미치는 영향은 어떠한가?

본 연구의 대상은 인천광역시에 소재한 A국공립어린이집에 재원중인 만 3세반 유아 14명을 실험집단으로, B국공립어린이집에 재원중인 만 3세반 유아 14명을 비교집단으로 선정하였다. 연구절차는 예비연구, 사전검사, 본 연구, 사후검사 순으로 진행되었다. 실험처치는 2020년 9월 14일부터 11월 20일까지 10주 동안 주 2회씩 총 20회를 실시하였다. 실험집단은 실외 자유놀이(실내대체활동) 시간에 전래놀이 활동을, 비교집단은 누리과정 속 생활주제에 따른 실외 자유놀이(실내대체활동)를 실시하였다.

연구도구는 유아의 놀이성을 측정하기 위해 Barnett(1991)이 개발한 Children's Playfulness Scale(CPS)을 김미숙(2001)이 수정·보완한 놀이성 검사 도구를 활용하였다. 유아의 또래 유능성을 측정하기 위해 박주희와 이은혜(2001)가 개발한 '취학전 아동용 또래 유능성 척도'(The Scale for Evaluation of Children's Peer Competence) 검사 도구를 활용하였다.

본 연구의 자료 분석은 SPSS 25.0을 사용하여 분석하였다. 사용된 검사도구의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach's α 계수를 이용하여 신뢰도를 분석을 하였으며, 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 및 또래 유능성에 미치는 효과를 알아보기 위하여 비모수 검정 기법 중 Mann-Whitney U 검정과 Wilcoxon's signed-ranks 검정을 실시하였다.

본 연구를 통해 나타난 결과는 다음과 같다.

첫째, 전래놀이 활동이 유아의 놀이성에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과, 전래놀이 활동은 유아의 놀이성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 놀이성의 다섯 가지 하위요인인 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각 모든 영역에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성에 미치는 영향에 대해 살펴본 결과, 전래놀이 활동은 유아의 또래 유능성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으나, 또래 유능성의 세 가지 하위요인인 사교성, 친사회성, 주도성 중 사교성, 친사회성에만 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다.

종합해보면, 전래놀이 활동은 유아의 놀이성과 또래 유능성에 긍정적인 영향을 주는 것임을 알 수 있다. 본 연구결과는 유아들이 전래놀이를 주도하고 변형하도록 교사가 지원하여 현장에서 전래놀이의 가치를 더할 수 있음을 시사한다.

목 차

논문개요

I . 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	6
3. 용어의 정의	6
II . 이론적 배경	8
1. 전래놀이	8
1) 전래놀이의 개념 및 특성	8
2) 전래놀이의 교육적 가치	9
3) 전래놀이의 유형	11
2. 놀이성	15
1) 유아의 놀이성 개념 및 구성요소	15
2) 전래놀이와 유아의 놀이성	19
3. 또래 유능성	22
1) 유아의 또래 유능성 개념 및 구성요소	22
2) 전래놀이와 유아의 또래 유능성	25

III. 연구방법	27
1. 연구 대상	27
2. 연구 도구	28
3. 연구 절차	30
4. 자료 분석	42
IV. 결과 및 해석	43
1. 전래놀이 활동이 유아의 놀이성에 미치는 영향	43
2. 전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성에 미치는 영향	50
V. 논의 및 결론	54
1. 논의	54
2. 결론 및 제언	61
참 고 문 헌	
ABSTRACT	
부 록	

표 목 차

<표 1> 유아의 발달단계에 따른 전래놀이	12
<표 2> 유아의 발달영역별 발달 특징과 관련된 전래놀이	13
<표 3> 성별에 따른 전래놀이	14
<표 4> 실험집단과 비교집단의 성별과 연령구성	27
<표 5> 유아의 놀이성 검사의 하위요인별 문항 및 신뢰도	29
<표 6> 유아의 또래 유능성 검사의 하위요인별 문항 및 신뢰도	30
<표 7> 연구 일정표	30
<표 8> 전래놀이 선정기준	34
<표 9> 실험집단의 전래놀이 활동 내용 및 관련요소	35
<표 10> 전래놀이 교수-학습단계	38
<표 11> 실험집단 전래놀이 활동 방법 및 내용 예시	39
<표 12> 실험집단과 비교집단의 어린이집 하루 일과 운영	41
<표 13> 유아의 놀이성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과	43
<표 14> 신체적 자발성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과	44
<표 15> 사회적 자발성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과	45
<표 16> 인지적 자발성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과	46
<표 17> 즐거움의 표현 사전검사에 대한 동질성 검사	47
<표 18> 즐거움의 표현에 대한 집단 간 사전·사후검사의 비교	48
<표 19> 유머감각에 대한 집단 간 사전·사후검사결과	49
<표 20> 유아의 또래 유능성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과	50
<표 21> 사교성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과	51
<표 22> 친사회성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과	52
<표 23> 주도성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과	53

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

유아들에게 놀이란 삶 그 자체이다. 유아들은 놀이를 통해 자신이 경험한 세상을 재구성하고 세상에 대한 이해를 넓혀 나가며 즐겁게 배우며 성장한다. 유아가 자신과 타인의 감정을 이해하고 타인과의 관계를 형성하는데 필요한 지식은 놀이를 통해 형성된다(박승순, 2012). 유아들은 일상 속에서 자연스럽게 자연, 사람, 사물을 만나며 세상과 교감하는 방법을 놀이를 통해 심화해간다(교육부, 2019). 즉 유아기의 놀이경험은 즐거움을 추구하며, 사회를 살아가는데 필요한 태도, 가치관, 습관, 성격 등의 기술을 습득하고, 자신과 타인의 세계를 이해하며, 사회성, 신체, 언어, 인지, 창의성, 정서발달 등 유아의 전인 발달에 있어 매우 중요하다(교육과학기술부, 2008).

유아는 놀이를 하면서 자신의 모든 것을 표현하는데, 이때 유아들이 표현하는 놀이 모습은 다양하다. 유아들은 자기 나름의 놀이 방식과 놀잇감, 놀이에 대한 선호도와 놀이 친구 및 교사와의 상호작용 형태 등에서 개인적인 차이가 나타나며, 놀이에 대한 유아의 성향도 다르게 나타난다. 이와 같은 유아의 놀이 성향은 유아의 놀이 행동과 성격, 발달, 특성을 이해하는데 도움이 된다.

유아가 놀이 중 보이는 태도와 성향을 놀이성이라고 한다(김미숙, 2001). 놀이성은 유아의 개인 성격이 그대로 반영되어, 자신의 능력과 감정이 다양한 방법으로 표현된다(장수경, 2013). 유아들의 놀이 모습을 관찰해보면, 혼자 놀이를 좋아하는 유아, 놀이를 제안하거나 주도하는 유아, 신체접촉놀이를 좋아하는 유아, 또래와 협동놀이를 좋아하는 유아 등 놀이 중 유아들이

보이는 모습은 제 각각 다른 모습을 보인다(김진영, 2012). 이와 같이 유아의 서로 다른 놀이 모습은 놀이의 성향과 태도인 놀이성에서 그 원인을 찾을 수 있다. 유아에게 놀이성은 또래와 함께 하는 놀이뿐만 아니라 대인관계 형성을 위한 필수적인 부분이다.

놀이성이 높은 유아는 또래와 긍정적으로 상호작용을 하고, 적극적인 특성을 보이며(박화윤, 마지순, 천은영, 2004), 또래 관계에서 친사회적 행동을 많이 보인다(이지선, 2019). 뿐만 아니라, 놀이성이 높은 유아는 상징놀이 수준이 높게 나타나며(고윤지, 김명순, 2013), 구성놀이에 적극적으로 참여하고(박주희, 한석실, 2007), 사회적 수준이 높은 집단놀이에 많은 참여를 한다(김명순, 유정은, 이민주, 조항린, 2010). 따라서 유아의 놀이성은 신체발달에 긍정적인 영향과 인지 및 창의성 발달, 유아의 정서와 사회성 발달, 또래와의 의사소통하는 능력과 긍정적인 관계를 형성할 수 있도록 돕는다는 점에서 유아의 놀이성 발달은 중요하다.

한편, 유아들은 유아교육기관에서 또래와 다양한 형태의 상호작용을 한다. 또래는 서로에게 사회적 강화 및 모델이 되고, 또래와 상호작용을 하며 새로운 기술과 행동을 학습하게 된다(Shaffer, 2000: 김근희, 2005 재인용). 유아와 또래의 관계는 성인의 관계와는 달리 평등한 관계이며, 비교적 덜 권위적으로 유아들은 또래와의 관계 속에서 사고와 행동을 자유롭게 시도할 수 있다. 또래와의 관계는 성장과 발달을 돕는 중요한 관계로서, 유아들의 또래 관계에서 기능하는 것은 이들의 사회적 유능성을 반영하는 중요한 측면이다(Hubbard & Coie, 1994: 김근희, 2005 재인용). 따라서 유아기의 사회적 유능성은 또래 유능성이라고 볼 수 있다.

또래 유능성이란 또래와의 사회적 관계를 성공적으로 형성하는 것을 의미하며(Howes, 1987), 박주희와 이은혜(2001)는 또래와의 관계를 형성하고 유지하는 과정 속에서 적절한 방식을 통해 자신의 목표를 달성하기 위한 능력

을 의미한다. 또래 유능성이 잘 형성된 유아는 또래 집단에 잘 수용되며, 또래와 어울리는 사교성이 높고, 친구들을 잘 돕고 배려하며, 사이좋게 지내고, 갈등 상황에 직면하였을 때 이를 효과적으로 해결할 수 있는 친사회성이 나타나며, 유아는 놀이를 제안하고 이끌어가는 주도적인 모습을 보인다(양인아, 2009). 또한, 유아가 유아기에 형성하는 또래 유능성은 이후 성인이 되었을 때 건전한 대인관계를 맺으며, 사회를 이끌어 나가는 사회의 구성원이 되도록 돕는 중요한 요소이다(허애수, 2003).

유아가 유아기에 경험하는 또래 관계는 유아가 성장하여 맺게 되는 대인관계에 영향을 미칠 수 있다는 점에서 중요성이 크다. Parker와 Asher(1987)는 유아가 또래로부터 환영받지 못하고 따돌림, 괴롭힘을 경험할 경우 심리적 불안감으로 인한 부적응 결과가 나타나며, 유아기에 겪은 부정적인 또래 관계 경험은 유아기뿐만 아니라 학교 중퇴, 비행, 사회적 범죄와 심각한 심리적 문제와 관련이 있으며, 더 나아가 사회생활의 부적응자로 낙오한다. 이렇듯 유아기의 또래 관계 형성은 무엇보다 중요한데, 이를 가능하게 하는 것은 바로 놀이다.

놀이는 유아가 속해 있는 작은 사회의 문화를 나타내는 것이라 볼 수 있다. 문화는 사회구성원인 인간에 의해 습득된 신념, 습관, 지식, 예술 법 그리고 모든 능력과 습관을 포함하는 총체이다(김성배, 1983). 따라서 놀이라는 것은 사회 문화를 비롯한 모든 총체를 포함한 중요한 문화적 산물이며, 유아들은 이러한 놀이를 경험하면서 자신이 속한 사회 문화의 영향을 받으며 성장한다(황상미, 2020). 이와 같은 사회의 문화를 반영한 대표적인 문화적 산물이자 놀이로 전래놀이를 들 수 있다.

전래놀이란 예로부터 내려온 고유의 놀이로서 전통적인 가치, 역사, 고유성을 내포하는 전통놀이와 민속놀이를 포함한다(이은화, 1989). 전래놀이는 넓은 공간에서 웃고, 달리고, 뛰며 정서적 긴장을 해소시키며, 즐거움을 느

길 수 있도록 한다. 또 공동체 의식을 함양할 수 있으며, 사고 발달을 촉진, 창의성, 상상력 표현능력을 기르고, 사회적 규칙을 스스로 터득하게 된다(교육부, 1993). 전래놀이는 교사가 주도하기보다는 유아 주도의 자유로운 놀이 활동이며, 놀이 규칙과 방법을 상황에 맞추어 자유롭게 변형하며 활동할 수 있는 놀이다(김선아, 2010).

전래놀이는 혼자 하는 놀이보다는 여럿이 함께 하는 놀이이며, 또래가 많아질수록 즐거움과 흥미가 증가하는 놀이라는 점에서 또래와의 관계가 필수적이다. 유아는 전래놀이를 하며 잠재된 능력을 표출하고 확장해나가며, 자아를 발견하고 실현하는 놀이과정 속에서 다양한 상호작용의 경험을 통하여 또래와의 우호적인 관계를 형성하는 기회를 갖게 된다. 이러한 전래놀이는 현대사회에 따른 가족구조의 변화, 형제, 이웃을 통한 또래 관계 경험이 부족한 오늘날의 유아들에게 교육적인 경험을 제공한다.

전래놀이는 우리나라 조상의 얼과 가치관이 담겨 있는 놀이로서 교육적, 발달적 가치가 높아 현대사회에서의 필요성은 증가하고 있다(박영미, 2013). 전래놀이는 유아의 조화로운 성장발달과 원만한 인격 형성에 도움을 주며, 놀이 속에서 규칙과 판단력, 사회성 발달에 도움을 주며 누구나 쉽게 배우고 즐길 수 있다(김숙경, 1997). 또한, 우리나라 고유의 전래놀이는 유아의 신체발달 도모하도록 한다는 점에서 발달적 가치가 있으며, 또래와 함께 놀이하는 즐거움을 주며 또래와의 긍정적인 관계 형성을 할 수 있도록 한다는 점에서 교육적 가치가 높다(황상미, 2020). 즉 유아는 전래놀이를 통해 전인 발달을 도모할 수 있으며, 또래와 놀이하는 경험을 통해 의견을 조율하고 효과적으로 문제를 해결하는 방법을 배울 수 있다. 윤성희(2017)는 또래와 함께 하는 전래놀이 경험을 통해 유아들은 놀이하는 즐거움을 느낄 수 있으며, 놀이를 통해 성취감과 협동심을 기르고, 놀이를 이끄는 주도적인 모습을 보인다고 하였다. 즉 유아는 전래놀이를 또래와 함께 즐기며 즐거움을 느낄

수 있고, 놀이의 방법과 규칙을 자유롭게 바꾸며, 놀이를 주도적으로 이끄는 경험을 통해 유아의 놀이성이 향상되고, 놀이를 통해 긍정적인 또래 관계 경험과 또래 관계를 형성할 수 있다.

유아교육에서 전래놀이와 관련된 선행연구를 살펴보면, 전래놀이 활동이 유아의 언어발달에 긍정적인 영향을 준다고 한 연구(박영미, 2013), 신체의 조화로운 발달을 도모한다는 연구(김유경, 2007; 박성중, 2011), 사회성 발달에 영향을 미쳤다는 연구(박영미, 2013; 최성은, 2003)가 있다. 또한, 전래놀이 활동이 유아의 일상적 스트레스 해소에 영향을 준다고 한 강란영(2015)의 연구와 또래와 함께 하는 전래놀이를 통해 친사회적 행동이 증가한다고 한 연구를 볼 수 있다(고미숙, 2018; 안은정, 2014; 윤희정, 2017). 전래놀이가 유아의 놀이성에 미치는 영향에 대한 선행연구를 살펴보면, 전래동요를 활용한 연구(김정희, 2017, 복유선, 2018; 이경진, 2008)와 통합적 전래놀이 활동(강은주, 2009), 유아에게 강제결합법을 적용한 전래놀이가 놀이성에 미치는 영향을 연구한 문지현(2020)의 연구가 있다. 또래 유능성과 관련된 연구는, 전래동요를 활용한 연구(강은주, 2009; 박영미, 2013)와 실외 전래놀이 활동이 또래 유능성에 긍정적 영향을 미쳤다는 박영미(2013)의 연구와 송주연(2014), 전향순(2016), 황상미(2020)의 연구가 있다.

지금까지 살펴본 선행연구들은 전래놀이가 신체, 언어, 사회성 등 유아의 전인발달에 영향을 미치며, 다양한 유아의 발달적 측면에서 가치가 있다는 것을 알 수 있다. 그러나 전래놀이 활동이 유아의 놀이성에 미치는 영향에 대한 연구는 통합적 전래놀이 활동을 통한 놀이성의 효과를 알아본 강은주(2009)의 연구, 강제결합법을 적용한 문지현(2020)의 연구와 전래놀이 중 일부인 전래동요를 활용한 연구(김정희, 2017; 복유선, 2018, 이경진, 2008)를 제외하고는 아직 미흡하다. 또한, 유아의 또래 유능성에 대한 연구는 송주연(2014), 전향순(2016), 황상미(2020)의 연구가 있으며, 이 연구는 실외에서 하

는 전래놀이 활동에 대한 연구다. 강은주(2009), 박영미(2013)의 연구는 전래 놀이의 일부분인 전래놀이에서 사용하는 전래동요에 따른 효과를 알아 본 연구다.

이에 본 연구에서는 유아가 전래놀이를 하면서 놀이방법과 규칙을 자유롭게 변경하고 또래와 상호작용을 할 수 있는 전래놀이 활동을 구성하여 적용한 후 전래놀이가 유아의 놀이성 및 또래 유능성에 미치는 영향을 알아보는 데 목적을 두었다. 이를 통해 전래놀이가 유아의 놀이성 및 또래 유능성에 미치는 영향에 관한 기초자료를 제공하고자 한다.

2. 연구 문제

본 연구의 목적에 따른 연구문제는 다음과 같이 선정하였다.

첫째, 전래놀이 활동이 유아의 놀이성에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성에 미치는 영향은 어떠한가?

3. 용어의 정의

1) 전래놀이

사전적 의미의 전래(傳來)는 “예로부터 전하여 내려옴”이며, 전래놀이의 사전적 의미로는 “예로부터 전하여 내려온 놀이”를 말한다(국립국어원, nd). 전래놀이는 예부터 전해 내려온 모든 놀이를 말하며, 미시적인 전통놀이와 거

시적인 민속놀이를 모두 포함한다.(놀이연구회, 1998).

본 연구에서의 전래놀이란 전통놀이와 민속놀이를 모두 포함한 예로부터 전해져 온 우리나라의 놀이이며, 외래놀이 중 우리나라 시대적 배경에 맞게 계승·전승된 모든 놀이를 포함하는 것으로 정의한다.

2) 유아의 놀이성

Lieberman(1965)은 유아가 놀이를 실행하는 잠재적인 힘과 성향이며, 놀이를 통해 정서적, 인지적, 사회적, 성격적인 측면을 지지할 수 있는 특성이 다(Lieberman, 1965: 김종석, 2011 재인용).

본 연구에서는 Lieberman(1965)의 정의에 기초하여 놀이성을 유아가 전래놀이를 통해 잠재되어 있는 능력을 표출하고, 유아의 전인발달을 돕는 삶에 매우 중요한 요소로 정의한다. 놀이성의 하위요인은 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각으로 구분한다.

3) 유아의 또래 유능성

또래 유능성이란 유아가 또래와의 관계를 형성하고 유지하는 과정에서 적절한 방식을 통해 자신의 목표를 달성하기 위한 능력이다(박주희, 2001).

본 연구에서의 또래 유능성은 유아가 전래놀이를 또래와 함께 즐기고 발전시키는 능력이며, 또래와의 의사소통을 통해 갈등상황을 효과적으로 해결하는 능력으로 정의한다. 또래 유능성의 하위요인은 사교성, 친사회성, 주도성으로 구분한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 전래놀이

1) 전래놀이의 개념 및 특성

사전적 의미의 전래(傳來)는 “예로부터 전하여 내려옴” 또는 “외국에서 전하여 들어옴”이고, 전래놀이의 사전적 의미로는 “예로부터 전하여 내려온 놀이”를 말한다(국립국어원, n.d.). 전래놀이는 사회가 추구하는 신념과 가치, 인간의 생활을 반영한 역사적, 문화적 소산으로 전통성, 역사성, 지속성, 고유성을 가진 놀이라고 할 수 있다(박영미, 2013).

전래놀이와 유사한 개념으로 전통놀이와 민속놀이가 있다. 전통놀이의 전통(傳統)의 사전적 의미는 “어떤 집단이나 공동체에서, 지난 시대에 이미 이루어져 계통을 이루며 전하여 내려오는 사상·관습·행동 따위의 양식”이다(국립국어원, n.d.). 전통놀이는 우리나라 고유의 원형 놀이에 해당하며 우리나라의 역사적 배경과 사상, 삶을 반영한 놀이를 의미한다. 반면 민속놀이의 민속(民俗)은 “민간 생활과 결부된 신앙, 습관, 풍속, 전설, 기술, 전승 문화 따위를 통틀어 이르는 말”이다(국립국어원, n.d.). 민속놀이는 전통놀이가 계승되어지며 민간의 상황에 맞게 변화된 형태의 놀이를 말한다(김종만, 2007; 김보라, 2019 재인용). 즉 전래놀이는 현대놀이와는 반대되는 개념으로 예로부터 전해 내려 온 모든 놀이를 말하며, 미시적인 전통놀이와 거시적인 민속놀이를 모두 포함한다고 할 수 있다(놀이연구회, 1998).

이기숙 등(2010)에 따르면, 세계 여러 나라 놀이 중 우리나라에서 하는 놀이와 동일한 형태의 놀이가 있으며, 특히 아시아권에서는 유사한 놀이가 많

이 있다. 예로 봉사놀이는 브라질의 야간 동물원, 칠교놀이는 미국의 탱그림, 비석치기는 러시아의 코르드키 등 무수히 많다(이기숙 등, 2010). 어느 나라에서 먼저 시작이 되었든 우리나라의 풍토에 맞게 변모되어 이어져 나간다면 그것 역시 우리나라의 전래놀이라고 할 수 있다(김영주, 2002).

예로부터 대대로 전해 내려온 우리나라 전래놀이의 특성은 다음과 같다. 전래놀이는 정해진 규칙이 있는 놀이로서 혼자 하는 놀이보다는 여럿이 크고 작은 집단을 구성하여 놀이한다.(이은화, 홍용희, 조정자, 엄정애, 2001). 집단 전래놀이는 또래와의 관계 형성에 긍정적인 영향을 미치며, 집단구성원 간의 소속감·친밀감 형성한다(이은정, 2003). 또한, 전래놀이는 놀이 방법이 비교적 쉽고 흥미로우며(심우성, 1996), 유아의 발달 단계에 적합한 전래놀이는 신체·정서·지적 발달을 촉진한다(유안진, 1981). 이 밖에도 전래놀이는 흥을 돋우는 리듬 노래가 수반되기도 하며, 넓은 실외에서 놀이가 진행되므로 유아들의 심신건강에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다(이은화 등, 2001).

이러한 전래놀이의 개념과 특성을 종합해보면 전래놀이는 여럿이 함께 모여 크고 작은 집단을 구성하여 하는 놀이로서, 전래놀이를 통해 유아의 신체·정서·지적·심신건강을 도모하고 집단구성원간의 관계형성에 도움을 줄 수 있다.

2) 전래놀이의 교육적 가치

세계화와 지식 정보화로 급격히 성장하고 있는 21세기에 들어서면서 세계는 지구촌 사회로 자리를 잡고 있다. 이에 따라 세계 각국에서는 서로 다른 문화를 이해하고 수용하기 위한 노력을 하고 있으며, 각국의 정체성을 잃지 않기 위해 전통과 문화에 대한 가치를 중요시 여기고 있다. 우리나라 또한

세계화 시대 속에서 ‘세계 속의 한국’의 위상을 널리 알리기 위해 노력하고 있으며, 우리나라 고유의 문화와 전통에 대한 자부심을 갖고 그 가치의 중요성을 인식하기 위해 노력하고 있다.

이에 따라 유아기부터 우리나라 고유의 정체성을 확립하고, 고유의 민족적 정서를 느끼는 것은 매우 중요하다고 할 수 있다. 신동주(1998)는 전래놀이 활동을 통하여 전통적인 우리 민족의 고유한 가치와 태도를 익힐 수 있다고 하였으며, 김유희(2000)는 전래놀이를 통해 유아들의 전인발달에 도움을 줄 수 있다고 하였다.

김영주(2005), 이기숙 등(2010)이 제시한 전래놀이의 교육적 가치를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 전래놀이는 유아의 신체 발달을 촉진한다. 전래놀이는 특히 신체를 움직이는 놀이가 많아 유아의 대·소근육을 발달시킬 수 있으며, 일상생활에서 필요한 기초체력을 기르는 것은 물론, 안전하고 건강한 생활습관을 형성한다.

둘째, 전래놀이는 유아의 사회성 발달을 촉진하고, 공동체 의식을 기를 수 있다. 유아는 또래와 전래놀이를 함께 하며 원만한 대인관계를 형성할 수 있으며, 주변의 사회적 관계를 이해한다. 또한, 유아는 놀이 규칙을 만들기 위해 자신의 행동과 생각을 조절할 수 있으며, 정해진 놀이 규칙을 따르는 과정 속에서 유아는 상호의존성과 존중의 가치를 기를 수 있다. 또, 유아는 정해진 전래놀이 속 규칙을 따르며 경쟁하기, 양보하기, 공정성과 같은 사회적 기능 및 태도를 경험할 수 있다.

셋째, 전래놀이는 유아의 인지 발달을 촉진하여 인지적 자율성을 형성한다. 유아들은 생각과 행동 조절이 필요한 전래놀이를 즐기며 자연스럽게 인지적 자율성을 기른다. 특히 유아는 전래놀이 중 새로운 규칙과 방법을 나름대로 제시하면서 놀이 할 수 있어 유아의 창의성 발달을 도모한다.

넷째, 전래놀이는 언어 발달을 촉진한다. 전래놀이는 유아의 흥을 돋는 노래가 수반되는 놀이가 많으며, 같은 음절이 계속 반복되거나 같은 리듬을 반복하는 노래들이 많아 자연스럽게 음소를 익힐 수 있다. 더 나아가 우리 전통의 노랫가락이 깃든 노래를 부르며 우리 고유의 민족 정서를 공유할 수 있다.

다섯째, 전래놀이는 유아의 지적 발달을 촉진한다. 전래놀이는 유아에게 학습의 기회와 다양성을 제공한다. 놀이에 따라 체계적인 기술과 지식, 임기응변 기술이 필요한 경우가 있다.

이를 종합해볼 때, 전래놀이는 우리나라 고유의 정체성을 바탕으로 우리 민족의 고유한 가치와 태도를 익힐 수 있으며, 신체, 사회성, 인지, 언어, 지적 발달 등 유아의 전인적 발달을 도모할 수 있는 발달적 가치를 가지고 있다.

3) 전래놀이의 유형

전래놀이는 예로부터 전해 내려 온 모든 놀이를 의미하며, 전래놀이 종류 또한 놀이를 보는 관점에 따라 다양한 형태로 분류된다. 그 기준은 발달단계, 발달영역별 특징, 성별 등에 따라 분류할 수 있다.

먼저, 백운학과 김경아(1997)는 영아기, 유아기, 유아 전기, 유아 후기로 발달단계에 따른 전래놀이를 분류했다. 유아의 발달단계에 따른 전래놀이는 표 1과 같다.

<표 1> 유아의 발달단계에 따른 전래놀이

발달단계	전래놀이 종류
영아기	곤지곤지, 도리도리, 짹짹, 잼잼 등
유아기	세강달강, 깨금뛰기, 부꿈아
유아 전기	꼬리따기, 딱지치기, 닭싸움, 여우잡기, 비석치기, 숨바꼭질, 앓은뱅이 놀이, 봉사놀이, 우리 집에 왜 왔니, 땅따먹기, 소꿉놀이 등
유아 후기	수건들리기, 강강술래, 고무줄놀이, 남생아 놀아라, 연날리기, 산가지 놀이, 씨름, 실뜨기, 제기차기, 쥐불놀이, 풀싸움놀이 등

표 1과 같이 백운학, 김경아(1997)의 발달단계에 따른 전래놀이를 살펴보면 영아기에는 간단한 전래놀이에서 유아 후기로 갈수록 점차 놀이의 방법과 규칙이 많아지는 놀이로 이루어져 있다.

김영주(2005)는 유아의 발달영역별 발달 특징과 관련된 전래놀이를 신체 발달, 인지발달, 언어발달, 사회성 및 정서 발달과 관련된 전래놀이를 분류했다. 유아의 발달영역별 발달 특징과 관련된 전래놀이는 표 2와 같다.

<표 2> 유아의 발달영역별 발달 특징과 관련된 전래놀이

발달특징	전래놀이 종류
신체발달	목말타기, 비행기타기, 멀리뛰기, 신발 멀리 차기, 닭싸움 등
인지발달	공기놀이, 글자 찾기, 숨기, 색깔 찾기, 실뜨기, 깃대 쓰러뜨리기 등
언어발달	두껍아 두껍아, 노래가 있는 전래놀이
사회성 및 정서발달	기차놀이, 병신 술래잡기, 장님 술래잡기, 무궁화 꽃이 피었습니다 등

표 2와 같이 김영주(2005)는 발달 특징과 관련된 전래놀이를 분류했다. 신체발달과 관련된 전래놀이는 비이동 동작, 이동 동작, 대근육 동작 습득을 위한 놀이로 이루어져 있다. 인지발달과 관련된 전래놀이는 다양한 언어활동, 신체활동이 포함된 놀이로 유아들이 전조작기 인지적 특성에서 벗어날 수 있도록 하는 놀이로 이루어져 있다. 언어발달과 관련된 전래놀이는 노래가 수반되는 놀이로 이루어져 있으며, 사회성 및 정서발달과 관련된 전래놀이는 대부분 대동놀이, 술래잡기류, 진놀이류로 이루어져 있다.

김경희(1986)는 남아, 여아, 공통놀이와 같이 성별에 따른 전래놀이를 분류했다. 성별에 따라 분류한 전래놀이는 표 3과 같다.

<표 3> 성별에 따른 전래놀이

성별	전래놀이 종류
남아	비석치기, 팽이치기, 제기차기, 말타기, 지게차기, 연날리기, 장치기, 소놀이, 못치기, 쥐불놀이 등
여아	사방치기, 고사리꺾기, 대문놀이, 봉사놀이, 공기받기, 실뜨기, 손뼉치기, 덕석마리, 고기엮기 등
공통놀이	숨바꼭질, 닭잡기, 열 발 뛰기, 고리 찾기, 이거래 저거래, 알아맞히기, 손수건 놀이

표 3과 같이 김경희(1986)는 남아, 여아, 공통놀이 등 성별에 따른 전래놀 이로 분류했다. 남아의 놀이는 주로 치기와 차기의 형태가 많으며, 작은 움직임보다는 팔을 크게 휘둘러 치거나, 발로 차는 놀이가 많다. 반면 여아의 놀이는 경쟁이 없는 손놀림, 리듬감 있는 움직임 등이 주 특징을 이룬다. 공통놀이는 집단을 구성하여 할 수 있는 놀이로 이루어져 있다.

이를 종합해볼 때 전래놀이는 유아의 영아기, 유아기, 유아전기, 유아후기와 같이 발달단계에 따른 놀이와 신체·인지·언어·사회성 및 정서발달을 도울 수 있는 발달영역별 놀이, 남아, 여아 공통놀이와 같이 성별로 구분하는 등 다양하게 전래놀이 유형을 분류할 수 있다.

2. 놀이성

1) 유아의 놀이성 개념 및 구성요소

놀이는 유아의 삶에 많은 부분을 차지하고 있다. 유아는 놀이를 통하여 잠재되어 있는 능력을 표출하고 확장해나가며 자아를 발견하고 실현한다. 또한 놀이참여 과정 속에서 유아의 전인발달이 이루어지며, 다양한 경험을 통해 자아를 발견하고 실현한다. 김옥련(1978)은 “놀이란 유아의 티 없는 생명의 발로이므로 유아의 생활에서 놀이를 빼앗는다는 것은 마치 물고기에게서 헤엄을 치는 자유를 빼앗는 것과 같다”고 하였다. 유아기의 놀이란 놀이 자체가 즐거움이 되기도 하고, 계획을 세워 탐색하고 문제를 해결해 나가는 과정이 될 수도 있다. 이처럼 놀이는 구분이 명확하지 않다.

놀이성에 대한 학자들의 정의를 살펴보면 Lieberman(1965)은 놀이성을 유아가 놀이를 실행하는 잠재적인 힘과 성향이라고 하였으며(Lieberman, 1965: 김종석, 2011 재인용), 놀이를 통해 정서적, 인지적, 사회적, 성격적인 측면을 지지할 수 있는 특성이라고 하였다. Erikson(1972)은 놀이성을 삶의 매우 중요한 태도이며, 삶의 질이라고 보았다(Erikson, 1972: 김영희, 1995 재인용). Barnett(1991)은 유아의 놀이에 대한 태도와 성향을 파악할 수 있도록 하는 것이라고 하였다(Barnett, 1991: 심미영, 2018 재인용).

이 밖에도 Levy(1884)는 유아가 놀이를 하면서 보이는 유머감각 있는 태도는 놀이하는 사람으로 하여금 즐거움을 유지할 수 있도록 하며, 이러한 태도를 가질 수 있도록 하는 것이 놀이성이라고 하였으며, Youell(2008)은 ‘playful’이란 용어는 재미(fun), 오락(amusement), 즐거움(enjoyment)을 시사하며 놀이성(playfulness)을 융통성 있게 생각하고, 모험적인 생각을 하거나 또래간의 상호작용, 창의적인 사고가 가능한 마음의 상태라고 하였다. 김

명순, 김길숙과 박찬화(2012)에 따르면 유아가 놀이를 잘 하지 못하거나 어색할 경우 놀이성의 부족을 판단하는 중요한 요인이 된다고 하였다.

놀이성의 구성요소를 살펴보면 Lieberman(1965: 김종석, 2011 재인용)은 놀이의 성격인 놀이성을 파악하기 위해 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각 총 5가지 구성요소를 제시하였으며, 5가지 놀이성 구성요소의 내용을 바탕으로 10가지 문항의 놀이성 척도를 개발하였다. Lieberman(1965: 김영희, 1995 재인용)이 제시한 5가지 구성요소는 다음과 같은 특성으로 설명되었다.

첫째, 신체적 자발성은 유아가 놀이를 하는 동안 보이는 신체 각 부분의 협응력의 정도를 말한다.

둘째, 사회적 자발성은 유아가 또래와 함께 어울려 놀이하는 능력과 협동적으로 놀이하는 정도를 말한다.

셋째, 인지적 자발성은 유아가 놀이 중 보이는 상상력, 융통성, 사고력, 창의성을 의미한다.

넷째, 즐거움의 표현은 유아가 놀이 중 보이는 감정 표현, 즐거움, 행복, 열정을 표현하는 정도를 말한다.

다섯째, 유머감각은 유아가 놀이 중 재미있는 이야기를 하거나, 장난기 있는 태도를 말한다.

Barnett(1991)은 Lieberman(1965)의 5가지 구성요소에 기초하여 아동의 놀이성을 평정하기 위하여 Children's Playfulness Scale(CPS)라는 척도를 개발하였다. 이 척도의 구성요소는 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각으로 5가지의 구성요소로 구분하였다. CPS는 23개의 문항으로 구성되었으며, 각 문항 별 '전혀 그렇지 않다'에서 '정말 그렇다'까지 5점 척도로 평정하도록 되어있다(김영희, 1995).

이처럼 Lieberman(1965)은 놀이성을 파악하기 위해 5가지 구성요소를 제

시하였으며, Barnett(1991)은 Lieberman(1965)의 놀이성의 구성요소에 기초하여 아동의 놀이성을 측정하기 위한 CPS척도를 개발하였다. 이에 따라 본 연구에서는 유아들의 놀이성을 살펴보기 위해 Barnett(1991)이 개발한 Children's Playfulness Scale(CPS)도구를 유애열(1994)이 번안한 것을 김미숙(2001)이 수정·보완한 도구를 사용하여 유아의 놀이성을 살펴보고자 한다. 놀이성 척도의 다섯 가지 구성요소에 대해 살펴보면 다음과 같다.

(1) 신체적 자발성

신체적 자발성이란 유아가 놀이를 하는 동안 보이는 신체 각 부분의 협응과 활발함, 유연성, 민첩성 등의 운동 기능 활동을 포함한다(김미숙, 2001). 유아는 단순한 움직임부터 어려운 움직임을 시도하며 신체조절능력을 발달시키며, 자기 수정적 놀이를 반복하게 된다(정명희, 2019).

(2) 사회적 자발성

사회적 자발성이란 또래와 함께 협력하며 놀이하고, 다양한 놀이 상황에서 주도적 역할, 나누기 등 상호작용을 하며 놀이하는 정도를 의미한다(김미숙, 2001). 유아들은 또래와 함께 놀이를 하며 사회생활에서 필요한 지식, 기술 등을 학습한다. 유아는 혼자 놀이하는 것도 즐겁지만 친구들과 함께 협동하며 노는 것도 즐겁다는 것을 알 수 있다(변곤주, 2017). 또한 친구들과 함께 사이좋게 놀이하기도 하고 경쟁, 다투기기도 하면서 도덕적 기준, 규칙 등 많은 사회적 기술을 습득할 수 있으며, 더불어 살아가는 지혜를 배울 수 있다(이숙재, 2001).

(3) 인지적 자발성

인지적 자발성이란 유아가 놀이 하는 상황에서 놀이 방법을 새롭게 고안하거나, 다른 성격의 놀이로 바꾸는 등 유아들이 상상력, 창의력을 발휘하는가에 관련된 것을 말한다(김미숙, 2001). 유아들의 놀이 세계는 유아의 상상력에 의해 이루어지는 세계이다. 유아는 놀잇감을 단순한 것에서 복잡한 것으로 변형시키며 놀이를 한다(단현국, 2005). 분명함, 친숙함, 단순함은 유아들의 놀이를 이끌어내고 신기함, 불일치, 생소함, 모호함, 복잡성은 탐색적 행동을 불러일으키며, 이는 Piaget의 인지이론 중 동화와 조절로 설명할 수 있다(김미숙, 2001).

(4) 즐거움의 표현

즐거움의 표현이란 유아가 놀이 활동 중 기쁨, 즐거움, 성취, 열성에 대한 만족감, 미소, 과시, 독백 등을 표현하는지를 나타내는 것을 말한다(김미숙, 2001). 즉 놀이 중 유아가 즐거움을 표현하는 방식은 유아가 놀이에 몰입하는지, 놀이를 하며 즐거워하는지, 다양한 감정을 표현하는지 등으로 나타난다. 유아는 놀이를 하며 다양한 감정을 경험하고, 자신의 감정을 표현하기도 한다. 놀이 중 겪는 다양한 감정을 경험하며 유아는 다른 사람의 감정을 이해할 수 있으며, 자기중심적 사고에서 벗어날 수 있게 된다(단현국, 2005).

(5) 유머감각

유머감각이란 유아가 다른 유아에게 농담, 놀리기 등을 하거나 다른 유아가 이야기 하는 이야기를 듣고 웃는다거나, 다른 유아에게 재미있는 이야기

하는 것을 말한다(김미숙, 2001). 유머감각이 발달한 유아는 새로운 상황을 빠르게 파악하여 자신의 것으로 만들 수 있으며, 언어 능력이 높아 대인관계에서 자신감을 갖고 여유 있는 태도를 가질 수 있다(정명희, 2019).

이러한 유아의 놀이성의 개념과 구성요소를 종합하면 놀이성이란 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현, 유머감각 총 5가지 구성요소를 포함하며, 유아의 전인발달을 돕고, 유아의 삶에 매우 중요한 요소이다. 또한 유아 개개인이 놀이 중 보이는 모습을 통해 유아의 놀이에 대한 태도와 성향을 파악할 수 있으며, 유아의 내적변인과 환경 변인과의 관계에 영향을 미치는 중요한 요소이다.

2) 전래놀이와 유아의 놀이성

하루 일과 중 다양한 놀이를 하며 보내는 유아들은 놀이를 통해 타인과 상호작용하는 기술, 자신을 표현하는 방법, 그리고 자율성을 획득하며 사회적 기술을 향상시켜 바람직한 인성을 기를 수 있다. 또한 놀이는 신체, 사회, 인지, 언어, 정서적 발달을 돕고, 새로 습득한 지식과 기술을 놀이를 통해 배우기도 하며, 주변 세계를 탐색하고 타인과의 관계를 형성하는데 도움을 준다(신애선, 2012). 이처럼 유아에게 놀이 활동은 중요하고 유의미한 활동이며, 유아의 놀이성은 놀이의 질을 결정하므로 놀이에 반드시 필요한 능력이라고 볼 수 있다(Lieberman, 1965).

우리나라의 전래놀이는 신체를 활발히 움직이며 하는 놀이로서 유아들의 신체 발달을 돕고 건강하게 자랄 수 있게 한다. 주로 잡고 달아나기, 끌어당기기 등의 신체 접촉을 유도하는 놀이와 노래, 던지기, 차기, 소리 내기 등 내적 정서를 표현하는 놀이가 많다(한효은, 2007). 이러한 전래놀이를 통해 유아는 자신의 생각과 행동을 조절하며 유아의 인지적 자율성이 향상될 수

있으며(신현숙, 2013), 놀이에 대한 만족감과 성취감을 느끼며, 놀이 기술 향상을 통해 자신감을 느낄 수 있다(이기숙 등, 2010). 이와 같은 전래놀이는 유아들이 자신의 신체기능을 이용하여 몸을 충분히 움직이며 자유롭고 능동적으로 신체를 조절하며 즐거움을 느낄 수 있으며, 놀이 중 새로운 놀이 방법을 고안하기도 하고 시범을 보이며 자신의 생각을 표현하는 경험을 통해 유아의 놀이성 향상에 도움을 줄 수 있다.

전래놀이와 유아의 놀이성 간의 관계를 Lieberman(1965)의 5가지 구성요소를 중심으로 알아보면 다음과 같다.

첫째, 전래놀이를 통해 유아의 신체적 자발성이 향상된다. 전래놀이는 주로 잡고 달아나기, 끌어당기기 등 신체적 접촉이 많은 놀이로서(한효은, 2007) 일상생활에서 필요한 기초체력과 대·소근육의 발달을 도모한다. 따라서 전래놀이를 통해 유아는 신체 각 부분의 협응이 잘 이루어지고, 신체적 움직임이 활발해지면서 신체적 자발성 향상에 도움을 줄 수 있다.

둘째, 전래놀이를 통해 유아의 사회적 자발성이 향상된다. 전래놀이는 혼자 놀이 보다는 크고 작은 집단을 구성한 놀이가 많아(이은화 등, 2001) 유아들이 놀이에 자발적으로 참여하여 또래와 경쟁, 협동을 경험한다. 또한 전래놀이에 자발적으로 참여하는 유아는 또래와 잘 어울릴 수 있으며, 놀이를 주도적으로 이끌어 나간다(김정겸, 신현숙, 2014). 따라서 전래놀이를 통해 또래와의 상호작용 기회가 늘어나고, 놀이 중 발생하는 다양한 문제 상황, 갈등 상황을 유연하게 대처할 수 있으며, 놀이 규칙과 협동을 배우며 사회적 자발성향상에 도움을 줄 수 있다.

셋째, 전래놀이를 통해 유아의 인지적 자발성이 향상된다. 전래놀이는 놀이방법이 비교적 단순하다. 유아가 전래놀이 중 놀이 방법을 새롭게 고안하거나, 다른 성격의 놀이로 바꾸며 유아들의 상상력과 창의력을 신장시킨다(김미숙, 2001). 또한 유아들은 단순한 것에서 복잡한 것으로 변형시키며 놀

이를 한다(단현국, 2005). 따라서 전래놀이를 통해 유아는 자신의 생각과 행동을 조절하고, 비교적 단순한 전래놀이 방법과 규칙을 자유롭게 바꾸는 경험을 통해 인지적 자발성 향상에 도움을 줄 수 있다.

넷째, 전래놀이를 통해 유아의 즐거움의 표현이 향상된다. 전래놀이는 남녀노소 함께 즐길 수 있는 놀이로서 이때 유아들은 놀이의 즐거움을 기쁨, 열정, 미소, 만족감, 독백 등을 표현한다(김지윤, 2016). 놀이 중 겪는 다양한 감정을 경험하며 유아는 다른 사람의 감정을 이해하고, 자기중심적 사고에서 벗어난다(단현국, 2005). 따라서 전래놀이를 통해 유아는 다양한 감정을 경험하고 표출하는 경험을 통해 즐거움의 표현 향상에 도움을 줄 수 있다.

다섯째, 전래놀이를 통해 유아의 유머감각이 향상된다. 전래놀이 속 다양한 상황을 즐거워하고, 다른 사람에게 즐거운 감정을 표현하는 과정에서 장난기 있는 행동을 표현한다(전미경, 2015). 따라서 전래놀이를 통해 유아는 재미있는 이야기를 듣고 웃거나, 다른 유아에게 재미있는 이야기를 하고, 또래에게 장난기 있는 모습을 나타내며 유머감각 향상에 도움을 줄 수 있다.

이를 종합해볼 때 전래놀이는 신체의 움직임이 활발한 놀이이며, 놀이방법이 비교적 단순하고, 혼자 놀이를 하기 보다는 또래와 크고 작은 집단을 구성하여 남녀노소 함께 즐길 수 있는 놀이로서, 유아는 전래놀이 중 즐거움을 미소와, 기쁨, 환호로 표현하면서 자연스럽게 유아의 놀이성이 확장될 수 있다. 그러므로 전래놀이는 유아가 자신의 생각과 행동을 조절하고, 또래와의 놀이 중 신체 사회, 인지, 즐거움, 유머요소를 발산할 수 있는 경험을 통해 유아의 놀이성을 발현시키고 증진시키는데 도움이 될 것이다.

3. 또래 유능성

1) 유아의 또래 유능성 개념 및 구성요소

인간은 태어나는 순간부터 사회적 관계 속에서 생활을 하게 된다. 유아는 태어나면서부터 가장 먼저 접하게 되는 가족과의 관계를 형성하는 성장과정을 거치며 사회적 관계를 형성하게 된다. 유아는 어린이집, 유치원 등의 기관 생활을 경험하게 되면서 가족관계에서 벗어나 새로운 관계를 형성하고 경험하는 발달과업에 직면하게 된다.

또래란 나이, 성별, 학년 등 모든 영역에서 유사한 위치에 있는 동년배를 의미하며, 정신적·신체적 발달과 행동이 유사하며 사회적으로 동일시되는 대상이다(조인영, 2016). 이러한 의미에서 또래 관계란 유아가 자신과 비슷한 또래 집단과 상호작용을 하며 사회적 관계를 형성하는 것을 의미한다(송주연, 2014). 또래집단은 유아의 발달에 있어 중요한 의미가 있으며, 유아들은 또래집단 구성원과 상호작용을 통해 최초의 집단생활을 경험한다. 이시기는 유아가 타인과 생활하며 자기존중감을 발달하고, 긍정적인 인간관계를 형성할 수 있는 최적의 시기로 유아의 사회화 기초는 또래관계 형성에서 시작된다(이진희, 2011).

또래 유능성에 대한 학자들의 정의를 살펴보면 Asher, Renshaw와 Hymel(1982)은 또래 유능성을 유아가 또래와 성공적인 상호작용을 하기 위한 사회적 기술이며, 또래를 사귀고, 놀이를 시작하고 유지, 발전하며 갈등 상황을 의사소통으로 해결하는 능력이라고 하였다(Asher, Renshaw & Hymel, 1982; 임보희, 2020 재인용). Howes(1987)은 유능성의 의미에 또래 관계와 연결하여 성공적인 또래 경험 속에서 경험하는 사회적 관계 능력이라고 하였으며, 박주희와 이은혜(2001)는 유아가 또래와의 관계를 형성하고

유지하는 과정을 통해 적절한 방식으로 자신의 목표를 달성하기 위한 능력이라고 하였다.

이 밖에도 단현국(2004)는 또래 관계 형성은 유아기에 수행해야 하는 발달 과제이며, 성공적인 또래 관계 형성을 통해 자신의 능력을 향상시키는 것이라고 하였다. 손승희와 이은혜(2004)는 유아가 또래와의 상호작용을 적극적으로 하며, 이를 통해 또래 집단에 수용되고 우호적인 관계를 형성하는데 중요한 역할을 하는 능력이라고 하였다. Pellegrini(1985)은 유아가 또래와 긍정적인 상호작용을 하는 중요한 기능이며, 유아의 사회적 유능성 발달과 인지·사회 발달에 기초가 되는 중요한 요인이라고 하였다(Pellegrini, 1985: 김은희, 2014 재인용).

또래 유능성의 하위요인은 연구자에 따라 다르게 나타난다. 김현선(2015)은 또래 유능성의 하위요인을 친구 사귀기, 공유하기, 놀이 주도하기, 갈등 해결하기로 구성하였으며, 박주희와 이은혜(2001)는 또래 유능성의 하위요인을 사교성, 친사회성, 주도성 3가지 요소로 구성하였다. 본 연구에서는 박주희와 이은혜(2001)가 제시한 하위요인을 중심으로 살펴보고자 한다.

박주희와 이은혜(2001)가 제시한 또래 유능성의 3가지 하위요인에 대해 살펴보면 다음과 같다.

(1) 사교성

사교성은 또래 집단에 잘 수용하며, 또래 집단 유아들과 교류 어울릴 수 있는 능력이며, 유아가 또래와 친하게 지내고, 인기가 많으며, 다른 또래가 놀고 싶어 하는지 등으로 사교성의 발달 정도를 알 수 있다(박주희, 이은혜(2001)). 유아의 사교성 발달을 돕기 위해서는 또래와의 긍정적인 관계를 형성할 수 있는 기회를 제공하고, 상호작용할 수 있는 기회와 다양한 놀이 경험을 제공해주어야 한다.(강은선, 2010).

(2) 친사회성

친사회성은 또래 유아를 잘 도와주고 사이좋게 지내며, 갈등 상황을 효과적으로 해결하는 능력이다(박주희, 이은혜, 2001). 유아들은 또래와의 갈등을 해결하는 과정 속에서 다른 사람의 입장을 이해할 수 있으며, 탈 중심화를 경험하며, 문제를 인식하는 계기가 된다(정옥분, 2006). 친 사회성이 높은 유아는 격려하기, 협동하기, 나누기, 달래주기, 도와주기 등과 같은 모습이 많이 보인다(이임순, 2008). 서로 협동하고 돕는 것이 독려된 집단은 그렇지 않은 집단보다 상호작용이 친근하며, 긍정적인 분위기를 보인다(Gazda, 1999: 송주연, 2014 재인용).

(3) 주도성

주도성은 유아가 놀이를 능동적, 주도적으로 계획하고 실행하며, 자신의 생각을 효과적으로 주장하는 능력이다(박주희, 이은혜, 2001). 유아의 주도성은 사회적 요인에 영향을 받으며, 같은 또래 집단 유아들로부터 받는 지지와 격려는 유아의 주도성 발달에 긍정적 영향을 미친다(전향순, 2016). 주도성이 발달한 유아는 자신의 유능함을 인지하여 즐거움을 느끼며, 자신의 에너지를 발산하는 방법을 찾는데 적극적이며, 다른 유아들과 협력하며 놀이한다(김경은, 2013).

이러한 유아의 또래 유능성의 개념 및 구성요소를 종합하면 또래 유능성이란 사교성, 친사회성, 주도성 총 3가지 구성요소를 포함하며, 유아가 유아기에 수행해야 하는 발달 과제로서 성공적인 또래와의 상호작용을 하기 위한 사회적 기술이다. 또한 성공적인 또래 경험 속에서 유아가 경험하는 사회적 관계 능력이며, 또래와의 관계를 형성하고 유지해 나가는 과정 속에서 유아는 적절한 방식을 통해 자신의 목표를 달성할 수 있는 능력이다.

2) 전래놀이와 유아의 또래 유능성

유아는 유아교육기관에서 또래 및 교사와 사회적 관계를 형성하고 발달하게 되는데, 이는 또래와의 상호작용을 통해 유아의 자기중심적 사고와 행동을 변화시킬 수 있다(정지나, 2006). 또래와의 관계가 잘 형성된 유아는 또래관계 속에서 원하는 행동적 목표를 위하여 주도적이고 사교적으로 상호작용하며, 다양한 문제 상황에 직면하였을 때 이를 긍정적으로 잘 해결하기 위해 노력한다(박주희, 이은혜, 2001). 또래 유능성은 유아들이 놀이를 통해 또래관계를 직접 경험하고, 관계 속에서 자신을 발견하고, 표현하며 긍정적 상호작용을 통해 학습하고 배울 수 있다.

우리나라의 전래놀이는 혼자 놀이 보다는 크고 작은 집단을 구성한 놀이가 대부분으로(이은화 등, 2001), 또래와 함께 하는 놀이를 통해 자연스럽게 또래 관계에서 안정감과 소속감을 느낄 수 있다(황상미, 2020). 전래놀이는 또래 및 성인과 함께 하는 놀이 경험과 놀이 규칙을 따르는 과정을 통해 사회성 발달에 도움을 줄 수 있다(이정희, 2010)

전래놀이와 유아의 또래 유능성에 대한 관계를 박주희와 이은혜(2001)가 제시한 사교성, 친사회성, 주도성 총 3가지 하위요인을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 전래놀이를 통해 유아의 사교성이 향상된다. 전래놀이는 두 사람 이상이 집단을 구성하는 놀이로서(이정희, 2010) 유아들은 놀이를 하기 위해 또래와 자연스럽게 상호작용이 활발해지고 또래 관계를 확장하며 소속감을 경험하고 사교성을 기른다. 따라서 유아들은 전래놀이 중 또래의 이름을 부르고, 소통하는 과정을 통해 친밀감과 동질감을 느낄 수 있으며, 또래와 많은 상호작용 하는 경험을 통해 사교성 향상에 도움을 줄 수 있다.

둘째, 전래놀이를 통해 유아의 친사회성이 향상된다. 전래놀이는 팀을 나

누고 규칙에 따라 승부를 가리는 놀이로(전향순, 2016), 팀을 나누는 과정을 통해 같은 팀이 된 유아와 서로 의견을 공유하고 협력하는 과정을 경험한다. 또한 놀이 중 생기는 다양한 갈등 상황을 해결하는 과정을 통해 또래와 나의 생각이 서로 다를 수 이해하고, 인정하며 의사소통하는 능력이 발달하게 된다. 따라서 유아는 또래와 전래놀이하며 다양한 생각과 의견을 공유하고, 갈등상황을 해결하는 과정을 통해 친사회성 향상에 도움을 줄 수 있다.

셋째, 전래놀이를 통해 유아의 주도성이 향상된다. 전래놀이는 유아들이 적극적으로 주도하는 놀이이며, 놀이 참여 유아와 술래의 역할이 역동적으로 바뀌는 놀이다(송주연, 2014). 이를 통해 유아는 자연스럽게 놀이를 주도하는 경험을 경험한다. 또한 전래놀이는 놀이 방법이 비교적 쉽고 간단한 놀이로 이루어져 있어 유아들이 놀이 방법과 규칙을 자유롭게 변경할 수 있다. 따라서 유아는 전래놀이를 능동적, 주도적으로 계획하고 실행하고 또래와 교사에게 격려와 지지를 받는 경험을 통해 주도성 향상에 도움을 줄 수 있다.

이를 종합해볼 때 전래놀이는 두 명 이상의 또래와 집단을 구성하여 함께 하는 놀이로 또래와 자연스럽게 상호작용이 증가하게 되며, 놀이 방법과 규칙을 또래와 공유하고 바꾸는 경험을 통해 유아의 또래 유능성이 향상될 수 있다. 그러므로 전래놀이를 통한 또래경험은 집단 속에서 또래와 관계를 형성하는 방법을 배우고, 앞으로 경험하게 되는 규칙과 협력 등 사회적 약속에 대한 경험을 통해 유아는 사회성을 기를 수 있으며, 유아기 이후의 또래 관계에 도움이 될 것이다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 인천광역시에 소재한 A국공립어린이집의 만 3세반 유아 14명과 B국공립어린이집의 만 3세반 유아 14명으로 총 28명이다. A국공립어린이집의 만 3세반 유아 14명을 실험집단으로, B국공립어린이집의 만 3세반 유아 14명을 비교집단으로 설정하였다. 연구대상 유아의 성별과 연령은 다음 표 4와 같다.

<표 4> 실험집단과 비교집단의 성별과 연령구성 (N=28)

구분	남자	여자	전체	평균연령
실험집단	6	8	14	4년 3개월
비교집단	8	6	14	4년 2개월

※ 평균연령은 사전검사일(2020년 9월)을 기준으로 함.

연구대상으로 선정한 A국공립어린이집과 B국공립어린이집은 각각 아파트 단지에 위치한 국공립어린이집으로 사회적, 경제적 지위가 유사하다. 두 어린이집은 누리과정을 기초로 한 교육과정을 실시한다. 실험집단의 교사는 연구자 본인으로 교육경력 7년이며, 비교집단 담임교사의 교육경력 5년이다.

2. 연구 도구

1) 유아 놀이성 검사 도구

본 연구에서 사용한 검사 도구는 Lieberman(1977)의 놀이성 정의를 기초로 Barnett(1991)이 개발한 Children's Playfulness Scale(CPS) 도구를 유애열(1994)이 번안한 것을 김미숙(2001)이 수정·보완한 유아의 놀이성 검사도구를 사용하였다.

검사 도구는 하위요인별로 신체적 자발성 4문항, 사회적 자발성 5문항, 인지적 자발성 4문항, 즐거움의 표현 5문항과 유머감각 5문항으로 총 23문항으로 구성된다. 각 문항은 Likert 5점 척도로 「전혀 그렇지 않다」 1점, 「별로 그렇지 않다」 2점, 「보통이다」 3점, 「조금 그렇다」 4점, 「매우 그렇다」 5점으로 평정하며, 총점이 높을수록 유아의 놀이성이 높음을 의미한다.

본 연구에서 나타난 도구의 전체 신뢰도는 .98이며, 하위요인별 신뢰도는 신체적 자발성 .94, 사회적 자발성 .94, 인지적 자발성 .95, 즐거움의 표현 .95, 유머감각 .90으로 높은 신뢰도 수준을 보였다. 연구에 사용된 놀이성 검사의 하위요인별 문항과 신뢰도는 표 5와 같으며, 구체적인 문항내용은 부록 1에 제시되어있다.

<표 5> 유아의 놀이성 검사의 하위요인별 문항 및 신뢰도

하위요인	문항 번호	문항 수	신뢰도 (Cronbach's α)
신체적 자발성	1, 2, 3, 4	4	.94
사회적 자발성	5, 6, 7, 8, 9	5	.94
인지적 자발성	10, 11, 12, 13	4	.95
즐거움의 표현	14, 15, 16, 17, 18	5	.95
유머감각	19, 20, 21, 22, 23	5	.90
계		23	.98

2) 또래 유능성 검사 도구

본 연구에서 사용한 검사 도구는 박주희와 이은혜(2001)가 개발한 ‘취학전 아동용 또래 유능성 척도’(The scale for Evaluation of Children’s Peer competence)를 사용하였다.

검사 도구의 문항은 하위요인별로 사교성 5문항, 친사회성 5문항, 주도성 5문항으로 총 15문항으로 구성된다. 각 문항은 Likert 5점 척도로 「전혀 그렇지 않다」 1점, 「별로 그렇지 않다」 2점, 「보통이다」 3점, 「조금 그렇다」 4점, 「매우 그렇다」 5점으로 평정하도록 되어 있으며, 총점이 높을수록 유아의 또래 유능성이 높음을 의미한다.

본 연구에서 나타난 도구의 전체 신뢰도는 .97이며, 하위요인별 신뢰도는 사교성 .94, 친사회성 .94, 주도성 .95로 높은 신뢰도 수준을 보였다. 연구에 사용된 또래 유능성 검사의 하위요인별 문항과 신뢰도는 표 6과 같으며, 구체적인 문항내용은 부록 2에 제시되어있다.

<표 6> 유아의 또래 유능성 검사의 하위요인별 문항 및 신뢰도

하위요인	문항 번호	문항 수	신뢰도 (Cronbach's <i>a</i>)
사교성	1, 2, 3, 4, 5	5	.94
친사회성	6, 7, 8, 9, 10	5	.94
주도성	11, 12, 13, 14, 15	5	.95
계		15	.97

3. 연구 절차

본 연구는 예비연구, 검사자 교육, 사전검사, 본 연구, 사후검사 순으로 진행되었으며, 연구절차에 대한 구체적인 일정은 표 7과 같다.

<표 7> 연구 일정표

연구 절차	기간
예비 연구	2020. 09. 02 ~ 2020. 09. 03
검사자 교육	2020. 09. 04 ~ 2020. 09. 05
사전검사	2020. 09. 07 ~ 2020. 09. 11
본 연구	2020. 09. 14 ~ 2020. 11. 20
사후검사	2020. 11. 23 ~ 2020. 11. 27

1) 예비연구

본 연구를 실시하기 전 연구자가 선정한 전래놀이 활동의 소요시간, 실시 방법의 문제점 및 적합성 등 보완할 점을 파악하기 위해 2020년 9월 2일~9월 3일에 예비연구를 실시하였다. 예비연구는 인천광역시에 위치한 C국공립어린이집의 만 3세반 유아 15명(남자유아 7명, 여자유아 8명)을 대상으로 이루어졌다.

예비연구는 전래놀이 활동 중 ‘우리 집에 왜 왔니’ 활동으로 2020년 9월 2일(수)에 활동 후, 2020년 9월 3일(목)에 활동변형을 실시하였다. 예비연구를 실시하기 전 C국공립어린이집의 유아들과 먼저 자기 소개하는 시간을 가지며 서로에 대해 충분히 탐색하고 알아가는 시간을 가졌으며, 유아들이 흥미를 보인 ‘젠가’, ‘할리갈리’ 보드게임을 함께 하며 유아들과 친밀감을 형성하였다. C국공립어린이집의 유아들과 라포(rapport)를 형성한 후 ‘우리 집에 왜 왔니’ 전래놀이 활동을 진행하였다. 1회차 활동에서는 ‘활동 사전 단계’, ‘활동에 흥미 가지기’, ‘활동 단계’, ‘활동 평가’ 단계로 진행하였으며, 2회차 활동에서는 ‘1회차 활동 회상하기’, ‘활동 변형’, ‘활동 단계’, ‘활동 평가’ 단계로 전개하여 유아들이 자유롭게 놀이의 방법, 집단 구성 변경 등의 과정을 거치며 진행하였다.

예비연구 결과 ‘우리 집에 왜 왔니’ 활동에 유아들이 큰 어려움 없이 즐겁게 참여하는 모습을 보였다. 다만 코로나19로 인하여 유아들의 실외활동 실시의 어려움이 있어 어린이집 실내에서 전래놀이 활동이 진행되었다. 전래놀이 활동이 실내에서 진행됨에 따라 전래놀이 활동을 하는데 있어 공간의 제한이 있었다. 이에 본 연구 진행시에는 교실에서 진행해야하는 특수한 상황을 고려하여 교실내의 책상 및 교구장을 최대한 벽면으로 붙여 넓은 공간을 확보하여 유아들의 전래놀이 활동 시 움직임 등 활동에 지장이 없도록

하였다. 실험처치 기간 중 실외에서의 전래놀이 활동이 가능한 경우에는 실외에서 진행하였다. 또한, 1회차 활동 회상 단계에서 구체적인 자료 없이 유아들의 기억에 의존하여 놀이를 회상하는 것에는 무리가 있었다. 이에 따라 본 연구에서는 1회차 활동 시 교사는 유아들이 전래놀이 활동 하는 모습을 카메라로 사진 또는 영상을 촬영한 후, 2회차 활동 때 유아들과 전래놀이 활동 모습이 담긴 사진 또는 영상을 함께 보며 1회차 전래놀이 활동을 회상해볼 수 있도록 하였다.

2) 비교 집단 검사자 교육

본 연구의 비교집단의 검사자는 비교집단의 학급을 담당하고 있는 담임교사로 유아교육 전공 5년의 교육경력을 갖고 있다. 비교집단 담임교사에게 유아 놀이성 검사와 또래 유능성 검사의 방법 및 절차를 안내하였다. 검사의 정확도를 높이기 위해 함께 문항을 읽으며 이해가 되지 않는 문항을 검토하며 관찰 시각을 비슷한 수준으로 맞췄다.

또, 실험집단이 전래놀이 활동이 이루어지는 같은 시간에 비교집단 유아들은 생활주제에 맞는 실외자유놀이(실내대체활동)가 자유롭게 이루어질 수 있도록 협조를 구하였다.

3) 본 연구

본 연구는 2020년 9월 14일부터 11월 20일까지 10주에 걸쳐 주 2회씩 총 20회를 실시하였다.

(1) 사전검사

사전검사는 실험집단과 비교집단의 전체 유아를 대상으로 2020년 9월 7일부터 9월 11일까지 1주간 실시하였다. 검사는 전래놀이 활동을 경험하기 전 유아의 놀이성과 또래 유능성에 대한 동질성 여부를 알아보기 위해 실험집단은 본 연구자가, 비교집단은 담임교사가 검사지에 체크하는 방식으로 각각 사전검사를 실시하였다.

(2) 실험처치

① 전래놀이 선정 및 구성

본 연구에서는 전래놀이와 관련된 선행연구(황상미, 2020; 고미숙, 2018; 강란영, 2015)를 참고하여 전래놀이 선정기준 내용을 선정하였다. 이를 본 연구자와 유아교육현장에서 유아신체활동교육 경력 10년의 교사 1명과 유아교육 경력 9년의 경력 교사가 연구대상의 발달 수준 및 적합성, 흥미와 관심 가능성, 상호작용 여부, 자발성 등 선정기준 내용을 검토 받아 표 8과 같이 선정기준을 선정하였다.

<표 8> 전래놀이 선정기준

번호	선정기준
1	만 3세 유아의 발달 수준에 적합한가?
2	유아들의 흥미와 관심을 일으킬 수 있는 전래놀이인가?
3	또래와의 상호작용이 이루어지는 전래놀이인가?
4	유아들이 자발적으로 놀이를 다양하게 변화시킬 수 있는가?
5	놀이성 및 또래 유능성의 하위요인이 포함 된 전래놀이인가?

본 연구의 목적에 적절하도록 개별놀이가 아닌 대소집단으로 구성하여 할 수 있는 전래놀이를 선정하였으며, 또래 유능성과 놀이성이 들어간 전래놀이 활동을 고려하여 구성하였다. 신셋별(2019)에 따르면 만 3세가 되면 두 가지 정도의 규칙을 기억하고 규칙이 변경될 경우 사고를 전환하여 새로운 놀이가 가능하다는 결과를 반영하여 ‘수박치기’나 ‘돼지 씨름’과 같이 단순한 규칙이 있는 놀이에서 시작하여 점차 규칙이 많아지는 ‘여우와 닭’이나 ‘세 번 돌고 절하기’와 같은 놀이가 후반에 진행될 수 있도록 주차별 회기 순서를 구성하였다. 또한 전래놀이 활동변형을 고려하여 놀이 집단의 크기, 활동 방법, 내용 등을 유아들이 다양하게 변화시킬 수 있는 놀이인지 고려하였다. 선정된 전래놀이 활동은 유아교육 전문가 1인과 유아교육 경력 8년, 10년의 경력 교사 2명의 자문을 받아 총 10개의 전래놀이 활동을 최종 선정하였다.

위 기준으로 선정된 실험집단의 전래놀이 활동 내용, 놀이성 및 또래 유능성 관련요소는 표 9와 같다.

<표 9> 실험집단의 전래놀이 활동 내용 및 관련요소

주 회	전래 놀이명	활동 내용	주요 요인							
			놀이성					또래 유능성		
			a	b	c	d	e	f	g	h
1	1 수박 2 치기	-두 명의 유아가 서로 마주보고 선다. -서로 손을 앞으로 내민 후, 상대의 손을 손바닥으로 친다.	a		c	d		f	g	h
2	1 2 돼지 씨름	-두 명의 유아가 서로 엉덩이를 맞대고 앉아 몸과 다리의 힘으로 상대를 민다.	a	b	c	d		f	g	h
3	1 2 반지 놀이	-술래 1명을 정한 후 동그랗게 모여 앉는다. -술래는 눈을 감고 10까지 수를 세고, 그 동안 다른 유아들은 반지를 옆 사람에게 전달한다. 숫자를 다 센 술래는 누가 반지를 갖고 있는지 찾는다.	a	b	c	d		f	g	h
4	1 2 우리 집에 왜 왔니	-두 팀으로 팀을 나눈 후, '우리 집에 왜 왔니'노래를 부르며 상대 팀 유아를 한명 지목한다. -가위 바위 보를 통해 이기면 유아를 자기 팀으로 데리고 온다.		b	c	d		f		h
5	1 2 까막 잡기	-술래는 눈을 가린다. -유아들이 박수 소리를 내면 술래는 소리만 듣고 박수 소리를 내는 유아를 찾는다.	a		c	d				h

주 회	전래 놀이명	활동 내용	주요 요인							
			놀이성				또래 유능성			
			a	b	c	d	e	f	g	h
6	1 수건 2 돌리기	-술래는 수건을 들고 동그랗게 얹은 친구들의 등 뒤를 돌며 수 건을 친구 뒤에 몰래 놓는다. -등 뒤에 수건이 있는 유아는 수 건을 들고 술래는 잡는다.	a	b	c	d			g	h
7	1 얹은 2 뱅이	-유아들은 술래를 피해 다니다가 술래 에게 잡히려 할 때 '얹은뱅이'라고 이 야기 하며 제자리에 쪼그려 앉는다. -술래가 가면 다시 일어나 피해 다니다 가 술래에게 잡히면 다음 술래가 된다.	a	b	c	d		f	h	
8	1 여우와 2 닭	-병아리를 감싸고 원 모양의 집을 만든 다. 닭은 여우가 집에 들어가지 못하도 록 몸으로 막는다. -여우가 병아리를 잡으면 놀이가 끝난다.	a	b	c	d			g	h
9	1 세 번 2 들고 절하기	-유아들은 술래를 감싸고 큰 원 을 만든 후, 술래와 문답놀이를 한다. -술래는 세 바퀴를 들고 절을 하 며, 절을 받은 유아는 술래가 된 다.			c		e			h
10	1 산가지 2 놀이	-산가지를 한 움큼 쥐고 바닥에 뿌린다. -순서를 정한 후 다른 가지에 닿 지 않도록 한 개씩 가지고 온다.			c				g	h

a: 신체적 자발성, b: 사회적 자발성, c: 인지적 자발성, d: 즐거움의 표현,
e: 유머감각, f: 사교성, g: 친사회성, h: 주도성

② 전래놀이 활동 내용 및 과정

본 연구의 실험집단에서 실시한 전래놀이 활동은 2020년 9월 14일부터 11월 20일까지 10주 동안 주 2회씩 총 20회를 실행하였다. 실험집단은 실외자유놀이 시간 60분 중 유아의 연령 특성과 흥미를 고려하여 30분~40분 동안 전래놀이 활동을 진행하였다. 비교집단은 실험집단이 전래놀이 활동을 진행하는 같은 시간에 생활주제에 따른 실외자유놀이를 진행하였다. 한 주에 한 가지 전래놀이 활동을 주 2회 활동하는 방법으로 선정한 이유는 전향순(2016)의 연구에서 유아들은 익숙한 놀이에 자유롭게 참여할 경우 교사는 유아들의 놀이에 개입이 줄어들며 또래와의 상호작용이 활발해진다고 한 결과를 반영한 것이다. 진미자(2016)는 유아의 발달 특성을 고려하고, 활동 목표와 활동을 효과적이고 체계적으로 달성할 수 있는 교수-학습단계를 제시하였다.

이를 바탕으로 본 연구에서는 ‘활동 사전 단계’, ‘활동에 흥미 가지기’, ‘활동 단계’, ‘활동 평가’순으로 진행하였다. 회차에 따른 구체적인 내용은 다음과 같다.

1회차 ‘활동 사전 단계’에서는 유아들이 활동에 대한 기대감과 흥미와 동기를 유발하는 단계이다. 두 번째, ‘활동에 흥미 가지기’ 단계에서는 활동에 대한 방법과 활동에 필요한 지식이나 지켜야 할 약속에 대해 안내한다. 세 번째, ‘활동 단계’는 전래놀이를 실시하는 단계이며 모든 유아들이 즐겁게 활동할 수 있도록 한다. 네 번째, ‘활동 평가’에서는 진행한 전래놀이 활동에 대한 평가를 한다.

변형놀이를 하는 2회차 활동에서는 먼저 ‘1회차 활동 회상하기’ 단계가 이루어진다. 회상단계에서는 지난 시간에 진행한 전래놀이 활동사진 또는 영상을 보며 활동에 대해 생각해보며 놀이를 하면서 재미있었던 점, 아쉬웠던

점을 생각해본다. 두 번째, ‘활동 변형’ 단계에서는 1회차 활동 회상단계에서 이야기 나누는 것을 바탕으로 전래놀이 활동 방법과 집단 구성, 활동 자료 등을 유아 주도적으로 변형하여 놀이를 실시하는 단계이다. 세 번째, ‘활동 단계’에서는 유아들이 주도적으로 변형한 놀이 방법 등을 적용하여 놀이해보는 단계이다. 마지막으로 ‘활동 평가’ 단계에서는 변형한 놀이에 대해 유아들과 평가를 하는 단계이다.

전래놀이 교수-학습단계는 표 10과 같다.

<표 10> 전래놀이 교수-학습단계

교수-학습단계		교수-학습내용
전 래 놀 이	활동 사전 단계	-활동에 대한 흥미 및 동기유발 하기
	1 회차	활동에 흥미 가지기 -전래놀이 활동 소개하기
	활동 단계	-놀이약속 및 규칙 정하기
	활동 단계	-전래놀이 실행
	활동 평가	-전래놀이 활동에 대한 평가
	1회차 활동 회상하기	-1회차 전래놀이 활동 회상하기
	2 회차	활동 변형 -전래놀이 변형
	활동 단계	-변형한 전래놀이 실행
	활동 평가	-변형한 전래놀이에 대한 평가

실험집단에서 실시한 전래놀이 교수-학습단계 계획에 따른 활동 방법 및 내용 예시는 표 11과 같다.

<표 11> 실험집단 전래놀이 활동 방법 및 내용 예시

전래놀이 명	까막잡기		
일시	1회차: 2020년 10월 13일 2회차: 2020년 10월 14일	주차	5주차(9회, 10회)
교수- 학습단계	교수-학습과정		
활동 사전 단계	<p>◎까막잡기 그림 자료를 보며 이야기 나눈다.</p> <p>-그림 속 친구들은 무엇을 하고 있는 것 같아요?</p> <p>-까막잡기 놀이를 해본 적이 있나요?</p> <p>-왜 '까막잡기'라는 이름이 생겼을까요?</p>		
1 회 차	활동에 흥미 가지기	<p>◎까막잡기 활동을 소개한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><게임 방법></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 가위 바위 보를 하여 술래를 정한다. 2. 술래는 눈가리개로 눈을 가린다. 3. 나머지 유아들은 박수 소리를 내며 술래를 피해 다닌다. 4. 술래는 박수 소리를 듣고 따라가 잡는다. 5. 술래에게 잡히면 그 유아가 술래가 된다. </div> <p>◎까막잡기 활동을 하기 전 지켜야 할 약속을 정한다.</p> <p>-까막잡기를 할 때 어떤 약속이 필요할까요?</p> <p>-약속을 잘 지키며 놀이하기로 해요.</p>	
활동 단계	<p>◎가위 바위 보를 하여 술래를 정한다.</p> <p>◎까막잡기 활동을 한다.</p>		

활동 평가	<p>◎놀이가 끝난 후 까막잡기 활동을 한 느낌에 대해 자유롭게 이야기 나눈다.</p> <p>-까막잡기 활동을 하면서 어떤 점이 즐거웠나요?</p> <p>-까막잡기 활동을 하면서 어렵거나 아쉬웠던 점이 있었나요?</p>
1회차 활동 회상하기	<p>◎지난 시간에 했던 까막잡기 활동사진을 보며 이야기 나눈다.</p> <p>-지난 시간에 어떤 전래놀이를 했었나요?</p>
2회차 활동 단계	<p>◎까막잡기 놀이 방법을 바꾸고 싶은 부분에 대해 이야기 나눈다.</p> <p>-까막잡기를 더 재미있게 하기 위해 어떤 점을 바꿔보면 좋을까요?</p>
활동 평가	<p>◎ 변형한 까막잡기 활동을 한다.</p> <p>◎놀이가 끝난 후 ‘까막잡기’ 활동 한 느낌에 대해 자유롭게 이야기 나눈다.</p> <p>-우리가 이야기 한 방법으로 놀이를 바꿔서 해보니 어땠나요?</p> <p>-놀이를 하면서 다른 방법이나 규칙을 제안한 친구도 있었나요?</p>

(3) 비교집단의 처치

비교집단은 실험집단이 교실 또는 실외에서 전래놀이를 하는 같은 시간에 교실에서 실외자유놀이 또는 실내대체활동 및 자유놀이를 하였다. 실험집단과 비교집단의 하루 일과는 동일하게 진행하였으며 유사한 생활주제를 계획하여 진행하였다. 실험집단과 비교집단의 하루 일과 운영은 표 12와 같다.

<표 12> 실험집단과 비교집단의 어린이집 하루 일과 운영

실험집단 하루 일과	시간	비교집단 하루 일과
등원 및 통합보육	~9:00	등원 및 통합보육
화장실 다녀오기 / 오전 간식	9:00~9:20	화장실 다녀오기 / 오전 간식
인사나누기 / 하루 일과 소개	9:20~9:30	인사나누기 / 하루 일과 소개
오전 실내놀이	9:30~11:30	오전 실내놀이
대·소그룹활동	11:30~12:00	대·소그룹활동
점심 및 양치	12:00~13:00	점심 및 양치
전래놀이 및 실외자유놀이 (실내대체활동)	13:00~14:00	실외자유놀이 (실내대체활동)
낮잠 / 휴식	14:00~15:10	낮잠 / 휴식
화장실 다녀오기 / 오후 간식	15:10~15:30	화장실 다녀오기 / 오후 간식
오후 실내놀이	15:30~16:00	오후 실내놀이
귀가 및 연장보육	16:00~	귀가 및 연장보육

(4) 사후검사

본 연구의 사후검사는 실험집단과 비교집단 유아 28명을 대상으로 2020년 11월 23일부터 11월 27일까지 1주간 실시하였다. 전래놀이를 실시하였을 때 유아에게 미치는 놀이성 및 또래 유능성의 영향을 알아보기 위해 사전검사와 동일한 방법으로 실시하였다.

4. 자료 분석

본 연구에서는 만 3세 수준에 맞는 전래놀이 활동을 실시하였을 때 유아의 놀이성 및 또래 유능성에 미치는 영향을 알아보기 위해 SPSS 25.0프로그램을 사용하여 다음과 같은 통계분석을 실시하였다.

첫째, 사용된 검사도구의 신뢰도 검증을 하기 위해 Cronbach's α 계수를 이용하여 항목들의 신뢰도를 분석하였다.

둘째, 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 및 또래 유능성에 미치는 영향을 알아보기 위해 비모수 검정 기법 중 Mann-Whitney U test와 Wilcoxon's signed-ranks test를 실시하였다.

IV. 결과 및 해석

본 연구는 전래놀이가 유아의 놀이성 및 또래 유능성에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단과 비교집단을 대상으로 사전검사와 사후검사를 실시하여 두 집단 간의 놀이성 및 또래 유능성의 차이점을 알아보았다. 이에 따른 결과는 다음과 같다.

1. 전래놀이 활동이 유아의 놀이성에 미치는 영향

본 연구에서는 전래놀이가 유아의 놀이성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 놀이성 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney U test를 실시하였다. 실시한 결과는 표 13과 같다.

<표 13> 유아의 놀이성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	17.18	240.50	11.82	165.50	-1.725
사후	20.57	288.00	8.43	118.00	-3.908***

*** $p < .001$

표 13에서 제시된 바와 같이 두 집단의 놀이성 사전검사 결과 실험집단(평균순위=17.18, 순위합=240.50)과 비교집단(평균순위=11.82, 순위합=165.50)

은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다($Z=-1.725, p>.05$). 따라서 두 집단은 동일한 집단으로 확인되었다. 표 13에서 제시된 바와 같이 두 집단의 놀이성 사후검사 결과 실험집단(평균순위=20.57, 순위합=288.00)과 비교집단(평균순위=8.43, 순위합=118.00)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($Z=-3.908, p<.001$). 전래놀이 활동을 실시하기 전에는 실험집단과 비교집단의 차이가 동질하였으나, 전래놀이 활동 후 사후검사에서는 실험집단이 비교집단보다 놀이성이 통계적으로 유의하게 높아 전래놀이는 유아의 놀이성 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

전래놀이 활동이 유아의 놀이성 하위요인에 미치는 영향을 알아본 결과는 다음과 같다.

(1) 전래놀이 활동이 유아의 신체적 자발성에 미치는 영향

전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘신체적 자발성’에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney test를 실시한 결과는 표 14와 같다.

<표 14> 신체적 자발성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	13.50	189.00	15.50	217.00	-0.650
사후	18.50	259.00	10.50	147.00	-2.590**

** $p<.01$

표 14에서 제시된 바와 같이 유아의 놀이성 중 ‘신체적 자발성’에 대한 사전검사 결과 실험집단(평균순위=13.50, 순위합=189.00)과 비교집단(평균순위=15.50, 순위합=217.00)은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다 ($Z=-0.650, p>.05$). 사후검사에서는 실험집단(평균순위=18.50, 순위합=259.00)과 비교집단(평균순위=10.50, 순위합=147.00)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($Z=-2.590, p<.01$). 전래놀이 활동을 하기 전에는 실험집단과 비교집단이 차이가 없이 동질하였으나, 전래놀이 활동 후 사후검사에서는 실험집단이 비교집단보다 ‘신체적 자발성’이 유의하게 높았다. 이는 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘신체적 자발성’ 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

(2) 전래놀이 활동이 유아의 사회적 자발성에 미치는 영향

전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘사회적 자발성’에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney test를 실시한 결과는 표 15와 같다.

<표 15> 사회적 자발성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	17.21	241.00	11.79	165.00	-1.766
사후	20.46	286.50	8.54	119.50	-3.848***

*** $p<.001$

표 15에서 제시된 바와 같이 유아의 놀이성 중 ‘사회적 자발성’에 대한 사전검사 결과 실험집단(평균순위=17.21, 순위합=241.00)과 비교집단(평균순위=11.79, 순위합=165.00)은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다 ($Z=-1.766, p>.05$). 사후검사에서는 실험집단(평균순위=20.46, 순위합=286.50)과 비교집단(평균순위=8.54, 순위합=119.50)간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($Z=-3.848, p<.001$). 전래놀이 활동을 하기 전에는 실험집단과 비교집단이 차이가 없이 동질하였으나, 전래놀이 활동 후 사후검사에서는 실험집단이 비교집단보다 ‘사회적 자발성’이 유의하게 높았다. 이는 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘사회적 자발성’ 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

(3) 전래놀이 활동이 유아의 인지적 자발성에 미치는 영향

전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘인지적 자발성’에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney test를 실시한 결과는 표 16과 같다.

<표 16> 인지적 자발성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	16.96	237.50	12.04	168.50	-1.612
사후	19.64	275.00	9.36	131.00	-3.321***

*** $p<.001$

표 16에서 제시된 바와 같이 유아의 놀이성 중 ‘인지적 자발성’에 대한 사전검사 결과 실험집단(평균순위=16.96, 순위합=237.50)과 비교집단(평균순위=12.04, 순위합=168.50)은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다 ($Z=-1.612, p>.05$). 사후검사에서는 실험집단(평균순위=19.64, 순위합=275.00)과 비교집단(평균순위=9.36, 순위합=131.00)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($Z=-3.321, p<.001$). 전래놀이 활동을 하기 전에는 실험집단과 비교집단이 차이가 없이 동질하였으나, 전래놀이 활동을 시행 후 사후검사에서는 실험집단이 비교집단보다 ‘인지적 자발성’이 유의하게 높았다. 이는 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘인지적 자발성’ 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

(4) 전래놀이 활동이 유아의 즐거움의 표현에 미치는 영향

전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘즐거움의 표현’에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 사전검사에 대한 동질성 검증을 하기 위해 Mann-Whitney U test를 실시한 결과는 표 17과 같다.

<표 17> 즐거움의 표현 사전검사에 대한 동질성 검사

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	18.96	265.50	10.04	140.50	-2.900**

** $p<.01$

표 17에서 제시된 바와 같이 두 집단의 ‘즐거움의 표현’ 사전검사 결과 실험집단(평균순위=18.96, 순위합=265.50)과 비교집단(평균순위=10.04, 순위합

=140.50)은 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($Z=-2.900, p<.01$). 사전 동질성이 확인되지 않은 ‘즐거움의 표현’의 경우 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사를 비교하는 Wilcoxon’s signed-ranks 검정을 하였다. ‘즐거움의 표현’ Wilcoxon’s signed-ranks test 결과는 표 18과 같다.

<표 18> 즐거움의 표현에 대한 집단 간 사전·사후검사의 비교

구분	집단	분석내용	<i>N</i>	평균순위	순위합	<i>Z</i>	<i>P</i>
즐거움의 표현	실험 집단	음수 순위	0	0.00	0.00	-3.315***	<.001
		양수 순위	14	7.50	105.00		
	비교 집단	동순위	0				
		음수 순위	1	2.00	2.00		
		양수 순위	2	2.00	4.00	-577	.564
		동순위	11				

*** $P<.001$

음수 순위: 사후<사전

양수 순위: 사후>사전

동순위: 사후=사전

표 18에서 제시된 바와 같이 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사의 차이를 살펴보면, 비교집단의 ‘즐거움의 표현’은 사전검사와 사후검사가 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($Z=-.577, p>.05$). 실험집단의 사전검사와 사후검사의 차이를 살펴보면, 사후검사가 사전검사에 비해 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($Z=-3.315, p<.001$). 따라서 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘즐거움의 표현’ 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

(5) 전래놀이 활동이 유아의 유머감각에 미치는 영향

전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘유머감각’에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney U test를 실시한 결과는 표 19와 같다.

<표 19> 유머감각에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	16.39	229.50	12.61	176.50	-1.226
사후	20.21	283.00	8.79	123.00	-3.688***

*** $p < .001$

표 19에서 제시된 바와 같이 유아의 놀이성 중 ‘유머감각’에 대한 사전검사 결과 실험집단(평균순위=16.39, 순위합=229.50)과 비교집단(평균순위=12.61, 순위합=176.50)은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다 ($Z = -1.226$, $p > .05$). 사후검사에서는 실험집단(평균순위= 20.21, 순위합=283.00)과 비교 집단(평균순위=8.79, 순위합=123.00)간에 유의한 차이가 나타났다($Z = -3.688$, $p < .001$). 전래놀이 활동을 하기 전에는 실험집단과 비교집단이 차이가 없이 동질하였으나, 전래놀이 활동 후 사후검사에서는 실험집단이 비교집단보다 ‘유머감각’이 유의하게 높았다. 이는 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 중 ‘유머감각’ 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

2. 전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성에 미치는 영향

본 연구에서는 전래놀이가 유아의 또래 유능성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 또래 유능성 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney U test를 실시하였다. 실시한 결과는 표 20과 같다.

<표 20> 유아의 또래 유능성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	14.50	203.00	14.50	203.00	0.000
사후	18.46	258.50	10.54	147.50	-2.553**

** $p < .01$

표 20에서 제시된 바와 같이 두 집단의 또래 유능성 사전검사 결과 실험집단(평균순위=14.50, 순위합=203.00)과 비교집단(평균순위=14.50, 순위합=203.00)은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다($Z=0.000, p>.05$). 따라서 두 집단은 동일한 집단으로 확인되었다. 표 20에서 제시된 바와 같이 두 집단의 또래 유능성 사후검사 결과 실험집단(평균순위=18.46, 순위합=258.50)과 비교집단(평균순위=10.54, 순위합=147.50)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($Z=-2.553, p<.01$). 전래놀이 활동을 하기 전에는 실험집단과 비교집단의 차이가 동질하였으나, 전래놀이 활동 후 사후검사에서는 실험집단이 비교집단보다 또래 유능성이 통계적으로 유의하게 높아 전래놀이 활동은 유아의 또래 유능성 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성 하위요인에 미치는 영향을 알아본

결과는 다음과 같다.

(1) 전래놀이 활동이 유아의 사교성에 미치는 영향

전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성 중 ‘사교성’에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney U test를 실시한 결과는 표 21과 같다.

<표 21> 사교성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	15.36	215.00	13.64	191.00	-0.563
사후	17.89	250.50	11.11	155.50	-2.231*

* $p < .05$

표 21에서 제시된 바와 같이 유아의 또래 유능성 중 ‘사교성’에 대한 사전 검사 결과 실험집단(평균순위=15.36, 순위합=215.00)과 비교집단(평균순위=13.64, 순위합=191.00)은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다 ($Z = -0.563, p > .05$). 사후검사에서는 실험집단(평균순위=17.89, 순위합=250.50)과 비교집단(평균순위=11.11, 순위합=155.50)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타났다 ($Z = -2.231, p < .05$). 전래놀이 활동을 하기 전에는 실험집단과 비교집단이 차이가 없이 동질하였으나, 전래놀이 활동 후 사후검사에서는 실험집단이 비교집단보다 ‘사교성’이 유의하게 높았다. 이는 전래놀이 활동이 또래 유능성 중 ‘사교성’ 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

(2) 전래놀이 활동이 유아의 친사회성에 미치는 영향

전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성 중 ‘친사회성’에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney U test를 실시한 결과는 표 22와 같다.

<표 22> 친사회성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	15.11	211.50	13.89	194.50	-0.399
사후	19.18	268.50	9.82	137.50	-3.028**

** $p < .01$

표 22에서 제시된 바와 같이 유아의 또래 유능성 중 ‘친사회성’에 대한 사전검사 결과 실험집단(평균순위=15.11, 순위합=211.50)과 비교집단(평균순위=13.89, 순위합=194.50)은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다 ($Z = -0.399, p > .05$). 사후검사에서는 실험집단(평균순위=19.18, 순위합=268.50)과 비교집단(평균순위=9.82, 순위합=137.50)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타났다 ($Z = -3.028, p < .01$). 전래놀이 활동을 하기 전에는 실험집단과 비교집단의 차이가 없이 동질하였으나, 전래놀이 활동 후 사후검사에서는 실험집단이 비교집단보다 ‘친사회성’이 유의하게 높았다. 이는 전래놀이 활동이 또래 유능성 중 ‘친사회성’ 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

(3) 전래놀이 활동이 유아의 주도성에 미치는 영향

전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성 중 ‘주도성’에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 사전검사와 사후검사를 비모수 검정인 Mann-Whitney U tset를 실시한 결과는 표 23과 같다.

<표 23> 주도성에 대한 집단 간 사전·사후검사 결과

구분	실험집단 (n=14)		비교집단 (n=14)		Z
	평균순위	순위합	평균순위	순위합	
사전	13.25	185.50	15.75	220.50	-0.808
사후	16.54	231.50	12.46	174.50	-1.324

표 23에서 제시된 바와 같이 유아의 또래 유능성 중 ‘주도성’에 대한 사전 검사 결과 실험집단(평균순위=13.25, 순위합=185.50)과 비교집단(평균순위=15.75, 순위합=220.50)은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다 ($Z=-0.808, p>.05$). 사후검사에서는 실험집단(평균순위=16.54, 순위합=231.50)과 비교 집단(평균순위=12.46 순위합=174.50)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($Z=-1.324, p>.05$). 이는 전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성 중 ‘주도성’에는 긍정적인 영향을 미치지 않았음을 알 수 있다.

V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구는 만 3세 유아의 전래놀이 활동이 유아의 놀이성과 유아의 또래 유능성에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 본 연구를 통하여 나타난 결과에 따른 논의는 다음과 같다.

1) 전래놀이 활동이 유아의 놀이성에 미치는 영향

전래놀이 활동을 실시한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 놀이성이 향상한 것으로 나타났다. 또한 놀이성의 5가지 하위요인 모두 집단간 사후검사에서 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 전래놀이 활동이 유아의 놀이성에 긍정적인 효과가 있다는 연구결과(남현정, 2021; 안은경, 2020; 임경임, 2020, 임채영, 2015)와 같은 맥락이다. 반면 변곤주(2017)의 연구에서는 놀이성의 하위요인 전체에 영향을 미치지 않았다는 상반된 결과가 나왔다.

유아의 놀이성을 하위요인별로 살펴보면, 첫째, 전래놀이에 참여한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 ‘신체적 자발성’이 향상한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 전래놀이가 유아의 ‘신체적 자발성’을 향상시키는데 효과가 있음을 의미한다. 신체를 이용한 전래놀이에 적극적으로 참여하지 않던 유아가 ‘수박치기’ 놀이에서 자신의 신체를 이용하여 적극적으로 상대유아를 밀치는 모습을 보였으며, ‘돼지씨름’ 놀이 1회차 때 유아들은 놀이방법에 익숙하지 않아 힘주는 것을 어려워하였으나, 2회차 활동에서는 자신

의 몸과 다리 힘을 이용하여 상대 유아의 엉덩이를 미는 모습을 보였다. ‘까막잡기’, ‘앉은뱅이’ 놀이 에서도 1회차 활동에서는 천천히 움직이는 등 소극적인 모습을 보이던 유아들이 2회차 활동에서는 술래에게 잡히지 않기 위해 신체를 민첩하게 움직이거나 또는 술래에게 잡히기 위해 신체 움직임을 조절하여 일부러 더 천천히 움직이거나 박수 소리를 조절하는 모습을 보였다. 이와 같은 결과는 여럿이 대근육을 움직이는 놀이를 통하여 신체적 유능감과 체력 향상에 영향을 미쳤다는 강은주(2009)의 연구와 전래놀이 활동을 통해 기초체력과 자신의 신체를 긍정적으로 받아들이는 신체적 자아개념에 영향을 주었다고 한 황상미(2020)의 연구를 지지한다. 따라서 교사는 유아의 발달 수준에 맞는 전래놀이 활동을 제시하여 유아가 자신의 신체를 적극적으로 활용할 수 있도록 격려함으로써 유아가 자신의 신체 각 부분의 협응과 신체를 긍정적으로 인식하도록 도울 수 있을 것이다.

둘째, 전래놀이에 참여한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 ‘사회적 자발성’이 향상한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 전래놀이가 유아의 ‘사회적 자발성’을 향상시키는데 효과가 있음을 의미한다. 유아들은 또래와 함께 하는 전래놀이 활동 중 다른 유아의 접근에 쉽게 반응하며 또래와 협동하는 모습, 놀이를 주도하는 모습 등을 보였다. 예를 들면 ‘여우와 닭’ 놀이를 할 때 닭, 병아리, 여우의 역할이 필요하였다. 역할을 정할 때 유아들은 어떤 방법으로 역할을 나누면 좋을지 의견을 공유하던 중, 한 유아가 “가위 바위 보로 결정하는 거 어때?”라고 의견을 내자 유아들은 친구의 의견을 수용하여 가위 바위 보를 통해 역할을 정하는 모습을 보였다. 또한 또래와 잘 어울리지 못하던 유아들도 전래놀이 활동에 흥미와 즐거움을 가지고 참여하는 모습을 볼 수 있었다. 이와 같은 결과는 유아의 놀이성과 상호작용적 또래 놀이에 대한 연구(박화윤 등, 2004)에서 사회적 자발성이 낮으면 놀이를 방해하거나 단절시킨다고 한 연구결과와 같은 맥락에서 이해할

수 있으며, 신체활동 중심의 전래놀이를 통해 사회적 자발성 향상에 효과적이라는 남현정(2021)의 연구결과를 지지한다. 따라서 교사는 전래놀이에 또래와 함께 어울리고 어울리는 과정에서 놀이를 주도하고, 협동하는 과정을 지원함으로써 사회적 기술을 향상하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

셋째, 전래놀이에 참여한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 ‘인지적 자발성’이 향상한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 전래놀이가 유아의 ‘인지적 자발성’을 향상시키는데 효과가 있음을 의미한다. 유아들은 전래놀이를 하며 놀이 방법을 새롭게 제안하기도 하고, 다른 성격의 놀이로 바꾸는 모습을 보였다. 예를 들면 ‘까막잡기’ 2회차 활동에서 유아들은 술래의 수를 늘리기도 하고, 방울발찌를 만들어 놀이에 적용하는 모습을 보였다. 이는 유아들이 전래놀이를 하는 과정에서 놀이 방법을 창의적인 방법으로 변경하는 모습을 보이며 놀이가 확장되었다. 이와 같은 결과는 유아가 놀이 상황 중에 놀이 방법을 새롭게 고안하거나, 다른 성격의 놀이로 바꾸는 것은 유아들이 상상력과 창의력을 발휘한다고 한 김미숙(2001)의 연구와 같은 맥락으로 이해할 수 있으며, 놀이 중 새로운 아이디어를 창출하고 다각적인 탐색을 즐기면서 융통성 있는 행동과 사고력이 발달한다는 이숙재(2010)의 주장과 맥을 같이한다. 또한 전래놀이를 통해 인지적 자율성과 사고 발달을 촉진할 수 있다는 김영주(2002)의 연구결과를 지지한다. 따라서 교사는 유아들이 전래놀이 중 유아들이 창의성, 상상력을 발휘하며 놀이방법을 새롭게 변경하거나 제안하며 놀이가 이루어질 수 있도록 격려함으로써 보다 향상된 유아의 인지적 놀이 수준의 발달을 도모할 수 있을 것이다.

넷째, 전래놀이에 참여한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 ‘즐거움의 표현’이 향상한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 전래놀이가 유아의 ‘즐거움의 표현’을 향상시키는데 효과가 있음을 의미한다. 유아들은 모든 전래놀이 활동에 몰입하고 활발한 신체 움직임을 보이며 즐거움을 표현하였

다. 예를 들면 ‘돼지씨름’중 엉덩이로 상대 친구를 선 밖으로 밀어냈을 때 만족감을 미소와 환호로 표현하고 ‘산가지 놀이’ 중 다른 가지를 건드리지 않고 많은 가지를 가지고 왔을 때의 기쁨을 표현하였다. 또, ‘까막잡기’ 놀이 중 술래인 친구를 유인하기 위해 큰 박수소리를 내거나 2회차 활동에서는 방울 팔찌를 손목에 달고 큰 소리나 활발한 신체 움직임을 보이며 반복적으로 즐거움을 표현하였다. 이와 같은 결과는 놀이를 통해 크게 웃는 것을 잘 하고 즐거움과 미소, 만족감, 열정 등을 표현한다는 김지윤(2016)의 연구와 유사하며, 놀이 활동 중 즐거움, 기쁨, 열정, 성취에 대한 만족감과 미소, 과시, 독백 등의 표현이 자연스럽다고 한 이재은(2006)의 주장과 같은 맥락으로 이해할 수 있다. 따라서 교사는 다양한 감정과 기쁨, 즐거움, 만족감 등을 나타낼 수 있는 전래놀이를 제시하여 유아의 보다 정교화 되고, 세분화된 정서 표현을 도모할 수 있을 것이다.

다섯째, 전래놀이에 참여한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 ‘유머감각’이 향상한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 전래놀이가 유아의 ‘유머감각’을 향상시키는데 효과가 있음을 의미한다. 유아들은 전래놀이 중 또래와 재미있는 이야기를 나누고, 재미있는 이야기를 듣고 웃기도 하며, 또래와 농담, 장난을 주고받는 모습을 보였다. 예를 들면 ‘앉은뱅이’ 놀이 중 술래에게 잡히지 않기 위해 “앉은뱅이”라고 외치며 자리에 앉았었다. 이때, 유아들은 ‘앉은뱅이’라는 단어를 ‘정지’라고 바꾸며 행동 또한 앉는 행동이 아닌 손으로 ‘X’ 모양으로 변경하고, 유아들은 서로의 모습을 보며 웃는 모습을 보였다. 또, ‘세 번 들고 질하기’ 놀이에서 유아들은 술래와 문답놀이 중 술래에게 장난기 있는 질문을 하였다. 술래는 질문에 맞는 대답이나 행동을 하고, 유아들은 술래의 대답과 행동을 보고 들으며, 웃기도 하고 술래의 행동을 따라 하는 모습을 보였다. 이와 같은 결과는 놀이 속에서 유아가 또래와 유머러스한 대화를 주고받거나, 유머에 웃음 등의 반응을 보이는지, 재미

있는 표정을 짓고 즐기는지 등으로 유머감각 발달을 확인할 수 있다고 한 김미숙(2001)의 연구와 맥락을 같이 한다. 따라서 교사는 유아들이 또래와 함께 어울리며 장난기나 익살스러움, 유머를 표현할 수 있는 놀이를 지원함으로써 유아의 유머감각 발달을 도모할 수 있을 것이다.

2) 전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성에 미치는 영향

전래놀이 활동을 실시 한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 또래 유능성이 향상된 것으로 나타났다. 또한, 또래 유능성의 하위요인을 살펴보면 ‘사교성’, ‘친사회성’, ‘주도성’ 3가지 하위요인 중 주도성 부분을 제외한 영역에서 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 전래놀이 활동이 유아의 또래 유능성에 긍정적인 효과가 있다는 연구결과(박영미, 2013; 송주연, 2014; 안영주, 2020; 전향순, 2016; 황상미, 2020)와 같은 맥락이다.

유아 또래 유능성을 하위요인별로 살펴보면, 첫째, 전래놀이에 참여한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 ‘사교성’이 향상된 것으로 나타났다. 이러한 결과는 전래놀이가 유아의 ‘사교성’을 향상시키는데 효과가 있음을 의미한다. 유아들은 여러 명의 또래와 전래놀이 활동에 참여하는 과정을 통해 유아의 사교성이 향상된 것으로 보인다. 특히 평소 친구들과 함께 어울려 놀이하지 못하거나 혼자 놀이를 주로 하던 유아들이 친구들과 어울려 전래놀이 하는 것을 관찰할 수 있었다. 예를 들어 ‘세 번 돌고 짚하기’ 놀이에서 술래와 유아는 문답 놀이를 하였다. 이때 술래와 유아들은 다양한 질문을 주고받으며 친구가 좋아하고, 싫어하는 것을 알아가며 또래와 친밀감을 형성하였다. 또한 ‘까막잡기’ 놀이에서 술래는 눈을 가린 채 소리와 손의 감각만을 이용하여 친구들을 잡고 누군지 맞췄다. 이를 통해 다양한 친구의

특징에 관심을 가질 수 있었다. 이렇게 또래 간에 이루어진 다양한 신체접촉을 통해 유아들은 또래와 친밀감을 형성하였다고 볼 수 있다. 이와 같은 결과는 또래와 전래놀이를 하며 자연스럽게 신체접촉이 이루어지며 이를 통해 또래와 친밀감 및 정서적 안정감 형성에 긍정적 영향을 주었다는 한규령(2005)의 연구와 맥락이 같으며, 여러 유아들과 상호작용을 하고, 또래와 함께 놀이하는 즐거움을 경험하며 ‘사교성’을 시킬 수 있다는 송주연(2014)의 연구 결과를 지지한다.

둘째, 전래놀이에 참여한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 ‘친사회성’이 향상한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 전래놀이가 유아의 ‘친사회성’을 향상시키는데 효과가 있음을 의미한다. 전래놀이는 대부분 솔래가 있는 놀이가 많은데, 솔래는 한 사람만 하는 것이 아니라 역동적으로 바뀌게 된다. 이러한 과정 속에서 솔래와 솔래가 아닌 유아는 서로의 입장을 이해하고 친구의 마음과 감정을 생각하며, 서로에게 도움을 주고 배려하는 과정 속에서 유아의 친사회성이 향상된 것으로 보인다. 예를 들어 ‘반지놀이’와 ‘수건들리기’에서는 반지와 수건이라는 한 가지 물건을 친구들과 함께 공유하며 놀이하였다. 이때 유아들의 ‘나누기’ 모습을 관찰할 수 있었다. ‘여우와 닭’, ‘까막잡기’, ‘앉은뱅이’ 놀이를 할 때 필요한 여우, 닭, 솔래를 정하는 과정에서 ‘양보하기’와 ‘타협하기’와 같은 모습을 볼 수 있었다. 또 ‘우리 집에 왜 왔니’에서 우리 팀으로 데리고 올 유아를 선택하는 과정에서 ‘협동하기’와 같은 행동을 보였다. 즉 또래와의 놀이 속에서 또래와 소통하며 나누기, 양보하기, 타협하기, 협동 등과 같은 친사회적 기술을 경험하며 친사회성이 향상되었다. 이와 같은 결과는 실외 전래놀이가 유아의 친사회성에 긍정적인 영향을 미쳤다고 한 채홍경(2007)의 연구결과와, 유아들의 전통놀이가 친사회적 행동 중 유아들의 돕기, 나누기 행동에 긍정적인 영향을 미쳤다는 박양이(2004)의 연구 결과를 지지한다.

셋째, 전래놀이에 참여한 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아들보다 ‘주도성’의 점수가 증가하였으나, 통계적으로는 긍정적인 영향을 주지 않았다. 이는 전래놀이 활동이 ‘주도성’ 향상에 영향을 주었다는 연구결과(송주연, 2014; 안영주, 2020; 전향순, 2016; 황상미, 2020)와는 대조적이다.

본 연구에서는 전래놀이 활동을 한 주에 한 가지 활동으로 주 2회 진행하였다. 같은 놀이를 2회 진행함에 따라 2회차 활동에서 유아들이 원하는 놀이 방법과 규칙을 변형해볼 수 있도록 격려했다. 예를 들어 ‘까막잡기’놀이를 할 때 1회차 활동에서는 술래는 박수 소리를 듣고 유아들을 찾는 방법으로 놀이를 진행하였으나 2회차 활동에서는 박수 소리가 아닌 방울 발찌를 만들어 술래가 방울 발찌 소리를 듣고 찾는 방법과 술래의 수를 늘리는 방법으로 놀이를 변형하는 모습을 보였다. 또 ‘앉은뱅이’ 놀이 시 “앉은뱅이”라고 이야기 하며 제자리에 쪼그려 앉는 방법을 2회차 활동에서는 유아들이 “얼음”, “잎새”, “정지” 등의 단어를 이야기 하고 순서대로 돌아가며 놀이에 적용하는 모습 등에서 주도적인 모습을 볼 수 있었다. 그러나 전래놀이가 실험집단 유아들의 또래 유능성의 하위요인 중 ‘주도성’에서는 유의한 영향을 미치지 않았다. ‘주도성’은 신체, 인지적 능력이 발달하고 자발적인 태도 및 책임의식이 확대되며, 자신의 활동을 스스로 계획하고 목표를 세우고, 이를 달성하기 위해 노력하는 과정 속에서 주도성 발달이 이루어진다(양인아, 2009). 만 3세에는 자기중심적 사고가 강한 시기로 ‘주도성’ 부분은 단시간의 활동으로 향상되기에는 어려움이 있다. 그러므로 유아가 놀이를 주도적으로 계획하고 실행하며, 또래와 협동적 주도관계를 조절하며 놀이할 수 있는 기회가 장기적으로 제공되어야 한다.

2. 결론 및 제언

본 연구를 통해 얻은 결과를 바탕으로 결론과 제언을 내리면 다음과 같다.

첫째, 전래놀이가 유아의 놀이성에 어떤 영향을 미쳤는지 살펴본 결과, 유아들에게 긍정적인 영향을 미침을 확인할 수 있었다. 유아들은 전래놀이를 즐기기 시작하면서 놀이에 적극적으로 참여하고 또래와 많은 상호작용을 하며, 자기들만의 새로운 놀이를 고안하기도 하고, 놀이 방법을 변경하는 모습과 유머러스한 모습을 보였다. 이러한 변화는 전래놀이가 유아의 놀이성에 긍정적인 영향을 주었음을 의미한다.

둘째, 전래놀이가 유아의 또래 유능성에 어떤 영향을 미쳤는지 살펴본 결과, 유아들에게 긍정적인 영향을 미침을 확인할 수 있었다. 전래놀이는 또래와 집단을 구성하고 또래와 상호작용을 하며 이루어지는 놀이로서 유아들은 또래와 어울리며 의사소통의 기회를 증진하고, 서로의 의견을 조율하고, 협동, 나누기, 양보 등을 하며 또래와 놀이를 즐기는 모습을 보였다. 이러한 변화는 전래놀이가 유아의 또래 유능성에 긍정적인 영향을 주었음을 의미한다.

이상의 연구결과를 종합하면 전래놀이는 유아가 놀이의 방법과 규칙을 새롭게 만들고 놀이의 방법을 바꾸며, 유아가 놀이의 즐거움을 유지할 수 있도록 한다. 또한 인지적·정서적·사회적 측면을 지지하고 유아의 내적변인과 환경 변인과의 관계에 지대한 영향을 미치며, 유아의 놀이성을 향상시킬 수 있는 활동이다. 이와 더불어 다양한 집단 형태로 진행되는 전래놀이는 또래와의 사교성을 기르고, 놀이 중 또래와 협동하고, 나누고, 도와주는 경험을 제공함으로써 효과적인 또래관계를 위해 필요한 사회적 기술을 기를 수 있

도록 하므로 교육적 가치가 있는 활동이다.

이상과 같은 결론을 바탕으로 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 연구대상을 인천광역시에 소재한 어린이집 2곳에 다니는 만 3세반 유아 28명을 대상으로 10주 동안 총 20회의 연구를 실시하였다. 적은 인원을 대상으로 연구가 이루어졌기 때문에 연구결과를 일반화하기에는 어려움이 있다. 후속 연구에서는 연구대상의 수를 늘리고 실험처치 기간을 늘려 보다 심층적이고 정확한 검증을 할 수 있는 후속 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 전래놀이가 유아의 놀이성 및 또래 유능성에 미치는 영향을 양적으로만 알아보았다. 후속연구에서는 전래놀이를 통해 나타나는 유아들의 놀이성 및 또래 유능성이 어떤 양상으로 발현되고 그 역동적인 변화 과정에 대한 질적 접근이 요구된다.

셋째, 전래놀이에 대한 대부분의 연구에서 비슷한 전래놀이를 한정되어 연구가 이루어지고 있다. 전래놀이를 유아교육현장에서 효과적으로 운영하기 위해서는 다양한 종류의 전래놀이 활동의 탐색과 교사가 직접 체험하는 교사 교육, 다양한 교수자료의 개발과 보급이 필요하다.

참 고 문 헌

- 강란영 (2015). 신체활동 중심의 집단전래놀이가 유아의 일상적 스트레스와 자아탄력성에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강은선 (2010). 유아의 또래유능성과 유치원 적응과의 관계. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강은주 (2009). 통합적 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 및 또래유능성에 미치는 영향. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 고미숙 (2018). 협동적 전래놀이 활동이 유아의 정서지능과 친사회적 행동 향상에 미치는 효과. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 고윤지, 김명순 (2013). 유아의 놀이성, 놀이주도성 및 의사소통능력 수준에 따른 놀이행동. **한국아동학회지**, 34(1), 175-189.
- 교육과학기술부 (2008). **유치원 교육과정 해설Ⅱ 건강생활, 사회생활**. 서울: 교육과학기술부.
- 교육부 (1993). **유아전통놀이 교육활동 지도자료**. 서울: 서울특별시교육청.
- 교육부 (2019). **<2019 개정 누리과정> 놀이 이해 자료**. 세종: 교육부.
- 국립국어원 (n.d.). **한국어기초사전**. <https://korean.go.kr>에서 2021년 3월28일 검색.
- 국립국어원 (n.d.). **표준국어대사전**. <https://korean.go.kr>에서 2021년 3월28일 검색.
- 김경은 (2013). 교사의 집단치료놀이가 유치원 종일반 유아의 자아탄력성, 또래 유능감 및 교사-유아 관계에 미치는 영향. 명지대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 김경희 (1986). **전통놀이 프로그램개발 및 효과에 대한 연구**. 대구대학교 교

육대학원 석사학위논문.

김명순, 김길숙, 박찬화 (2012). 유아의 놀이성 평정척도 개발 및 타당화 연구. **한국아동학회지**, 33(2), 69-89.

김근희 (2005). 유아의 놀이성과 또래 유능성과의 관계. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

김명순, 유정은, 이민주, 조향린 (2010). 동일 연령반에서 유아의 자유선택놀이에 관한 연구- 놀이행동, 흥미영역, 놀이대상 및 놀이성을 중심으로. **열린유아교육연구**, 15(3), 75-98.

김미숙 (2001). 교사가 지각한 5세 유아의 놀이성에 관한 연구. 한국교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

김보라 (2019). 전래놀이에 기초한 신체활동 참여 여부에 따른 만 4세반 유아의 일상적 스트레스 및 신체활동 즐거움 변화의 차이. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

김선아 (2010). 전통놀이 활동이 유아의 정서지능 및 사회적 유능성에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.

김성배 (1983). **한국의 민속**. 서울: 집문당.

김숙경 (1997). **한국 전래놀이 노래: 여우야 여우야 뭐 하니**. 서울: 청맥.

김영주 (2002). **유아를 위한 전래놀이**. 서울: 양지

김영주 (2005). **영유아를 위한 발달 영역별 전래놀이의 이론과 실제**. 울산대학교 출판부.

김영희 (1995). 아동의 놀이성 군 확인과 관련 변인 탐색 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.

김옥련 (1978). **어린이 이해와 지도**. 중앙대학교 출판부.

김유경 (2007). 전통놀이 활동이 유아의 신체발달에 미치는 영향. 중부대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 김유희 (2000). 전통놀이에 대한 유치원 교사들의 인식정도와 활동에 관한 연구. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은희 (2014). 정서조절 능력이 유아의 또래 유능성에 미치는 영향 : 정서 조절 전략의 매개 효과를 중심으로. 덕성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정겸, 신현숙 (2014). 전래놀이 활동이 유아의 사회적 능력 및 회복탄력성에 미치는 효과. **한국산학기술학회논문지**, 15(1), 173-181.
- 김정희 (2017). 전래동요 활동이 영아의 놀이성과 음악적 성향에 미치는 영향. 충신대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김종석 (2011). 아버지의 놀이성과 부모 효능감 및 양육행동이 유아의 놀이성에 미치는 영향. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 김지윤 (2016). 가정환경 및 어머니의 놀이참여가 유아의 놀이성에 미치는 영향. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김진영 (2012). 부모 놀이신념 수준에 따른 유아의 놀이성 및 리더십의 차이. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김현선 (2015). 그림책을 활용한 갈등상황 토의활동이 유아의 또래 유능성에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김현주 (2009). 전통놀이 활동이 유아의 수 연산 및 대수적 사고 능력에 미치는 영향. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 남현정 (2021). 신체활동 중심의 전래놀이가 영아의 놀이성 및 사회성에 미치는 영향. 공주대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 놀이연구회 (1998). **가슴 펴고 어깨 견고 1, 2**. 서울: 우리교육.
- 단현국 (2004). **유아의 유치원 적응의 함수놀이 탐색**. 교과교육의 질 향상을 위한 교수-학습자료 개발 및 활용 방안 모색 자료집, 3-13. 충북 청원: 한국교원대학교 출판부.

- 단현국 (2005). **유아의 놀이와 유치원 적용: 놀이의 치료적 활용**. 탐라교육원(편.), 2005 유치원 전문 상담과정 직무연수(pp.124-141). 제주: 탐라교육원.
- 문지현 (2020). 강제결합법을 적용한 전통놀이가 유아의 창의성과 놀이성에 미치는 영향. 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 박성중 (2011). 대집단 전통놀이가 유아의 기초체력에 미치는 영향. 대구카톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박승순 (2012). 유아교육에서 자연 친화교육의 실상과 과제: 일본의 지속 가능한 자연친화교육이 주는 시사점을 중심으로. **열린유아교육연구**, 17(5), 285-307.
- 박양이 (2004). 전통놀이 활동이 유아의 돕기와 나누기 행동에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박영미 (2013). 신체 접촉 중심의 전래놀이 활동이 유아-교사관계 및 또래유능성에 미치는 효과. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박영미 (2013). 전래동요를 활용한 전통놀이 활동이 유아의 언어표현력 및 또래 유능성에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박주희 (2001). 아동의 또래 유능성에 관련된 어머니의 양육목표, 양육행동 및 또래관계 관리전략. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 박주희, 이은혜 (2001). 취학 전 아동용 또래 유능성 척도 개발에 관한 연구. **대한가정학회지**, 39(1), 221-232.
- 박주희, 한석실 (2007). 유아의 성, 놀이성, 기질 및 발달수준과 사회구성놀이 질과의 관계. **열린유아교육연구**, 12(5), 209-230.
- 박화윤, 마지순, 천은영 (2004). 유아의 놀이성과 상호작용적 또래놀이에 관한 연구. **열린유아교육연구**, 24(2), 285-298.
- 백운학, 김경아 (1997). 전통적 아동놀이의 범주화를 위한 시도-유형별 분류

- 와 특징을 중심으로-. **아동교육**.6(1), 168-198.
- 변곤주 (2017). 실외전래놀이가 유아의 놀이성과 사회지능에 미치는 영향. 군산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 복유선 (2018). 전래동요를 활용한 바깥놀이 활동이 유아의 놀이성 및 또래 유능성에 미치는 영향. 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 손승희, 이은혜 (2004). 아동의 또래유능성과 대인간 문제해결 능력 및 어머니 양육행동과의 관계. **대한가정학회지**, 42(4), 167-177.
- 송주연 (2014). 실외 전래놀이 활동이 방과 후 과정 유아의 또래 유능성에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신동주 (1998). 유아 전통 놀이의 현장 적용을 위한 기초 연구. **아동학회지**, 19(1), 141-154.
- 신셋별 (2019). 유아의 연령에 따른 인지능력과 실행기능, 자기조절능력의 차이 비교. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 신애선 (2012). 만 1~2세 영아들의 어린이집 초기적응과 기질 및 놀이성과의 관계. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신현숙 (2013). 전래놀이 활동이 유아의 사회적 능력 및 회복탄력성에 미치는 효과. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 심미영 (2018). 어머니의 놀이신념, 놀이참여, 역할수행과 유아의 놀이성, 사회성과의 구조적 관계 분석. 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 심우성 (1996). **우리나라 민속놀이**. 동문선.
- 안은경 (2020). 혼합연령의 협력적 전래놀이 활동이 유아의 놀이성 및 친사회적 행동에 미치는 영향. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안영주 (2020). 전래놀이가 유아의 또래 유능성 증진과 일상적 스트레스 감소에 미치는 효과. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 안은정 (2014). 전래동요 활용한 집단놀이 활동이 만 3세 유아의 친사회적 행동과 공격성에 미치는 영향. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양인아 (2009). 5세 유아의 또래 유능성과 자기 조절력의 관계. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유안진 (1981). **한국 고유의 아동놀이**. 서울: 정민사.
- 윤성희 (2017). 협동적 전통놀이가 유아의 놀이성 및 사회적 유능감에 미치는 효과. 충신대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤희정 (2017). 숲에서의 전통놀이 활동이 유아의 친사회적 행동, 기초체력, 일상적 스트레스에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이경진 (2008). 전래동요를 활용한 놀이 경험이 유아의 놀이성 및 음악적 선호에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 이기숙, 정미라, 엄정애 (2010). **전통 유아놀이의 연구와 실제**. 서울: 창지사
- 이선영 (2011). 집단 전통놀이 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이숙재 (2010). **유아를 위한 놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 이숙재 (2001). **유아놀이활동**. 서울: 창지사.
- 이은정 (2003). 집단 놀이 활동이 자폐성 장애 유아의 적응 행동에 미치는 효과. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이은화 (1989). 전통놀이의 유아교육현장 적용을 위한 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 이은화, 홍용희, 조경자, 엄정애 (2001). 한국의 전통 아동 놀이 고찰. **유아교육연구**, 21(1), 117-140.
- 이임순 (2008). 가족 상호작용 유형에 따른 유아의 자기조절과 또래 유능성.

- 한국방송통신대학교 평생대학원 석사학위논문.
- 이재은 (2006). 유아의 놀이성과 또래 유능성과의 관계. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이정희 (2010). 전래놀이 활동이 유아의 셀프 리더십과 자아개념에 미치는 효과 연구. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이지선 (2019). 유아의 놀이성과 실행기능과의 관계. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이진희 (2011). 유아의 외로움과 자아존중감, 또래 유능성, 어머니의 양육태도와의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 임경임 (2020). 협동적 전통놀이가 유아의 놀이성 및 또래 상호작용에 미치는 영향. 승실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임보희 (2020). 부모와 교사의 정서표현과 교사-유아관계가 유아의 또래유능성, 또래수용 및 거부에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임채영 (2015). 실외전통놀이 경험이 유아의 놀이성과 창의성에 미치는 영향. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유애열 (1994). 유아의 상상놀이와 교사 개입에 관한 관찰연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 장수경 (2013). 아버지의 부부공동양육 및 양육참여와 유아의 놀이성간의 관계. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전미경 (2015). 숲에서의 활동이 유아의 놀이성에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전향순 (2016). 실외 전래놀이 활동이 유아의 자기 조절 능력 및 또래 유능성에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정명희 (2019). 자연물을 이용한 숲체험 활동이 유아의 놀이성과 또래유능성

- 에 미치는 영향. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정옥분 (2006). **사회정서발달**. 서울: 학지사.
- 정지나 (2006). 어머니의 양육행동과 유아의 또래 유능성: 유아 내적 표상의 매개 효과 검증. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 조인영 (2016). 유아의 부정 정서성과 정서조절능력 및 또래 유능성의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 진미자 (2016). 유아의 친사회적행동 증진을 위한 실외전래놀이프로그램 개발. 경상대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 채홍경 (2007). 실외 전통놀이 활동이 유아의 자아개념 및 친사회적 행동에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최성은 (2003). 전래동요 관련 놀이 활동이 유아의 자아지각과 친사회적 행동에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허애수 (2003). 자녀의 정서표현에 대한 어머니의 태도 및 아동의 정서조절 능력과 또래 유능성. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 한규령 (2005). 유아의 또래관계 증진을 위한 신체활동프로그램 개발과 효과 검증. 서울여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 한효은 (2007). 실외전래놀이 프로그램이 아동의 놀이성과 정서지능에 미치는 영향. 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 황상미 (2020). 실외 전래놀이 활동이 유아의 신체적 자아개념과 또래 유능성에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Barnett, L. A. (1991). The playful child : Measurement of a disposition to play. *Play & Culture*, 4, 51~74
- Erikson, E. (1972). *Play and civilization*. In J s. Bruner, A. J. Jolly, & K. Sylva(Eds.), *Play It's role in development and evolution*, New York. Basic Books.

- Gazada, G. M.(1999). *Human relations development a manual for educators (6th ed)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Howes. C. (1987). Peer interaction of young children. Monographs of young children. *Monographs Of The Society For Research In Child Development, 53* (Serial No. 217).
- Levy, A. K. (1984). The language of playfulness: The role of playfulness in language development. *Early Child Development And Care, 17*(1), 49-61.
- Lieberman, J. N. (1965). Playfulness and divergent thinking: An investigation of their relationship at the kindergarten level. *Journal of Genetic Psychology, 107*(2), 219-224.
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness: It's relationship to imagination and creativity*. New York: Academic Press.
- Parker, J. G & Asher, S. R.(1987). Friendship and friendship quality In middle childhood: Link with peer group acceptance and feelings of loneliness and social dissatisfaction. *Development Psychology, 29*, 611-621.
- Pellegrini, D. S. (1985). Social cognition and competence in middle childhood. *Child Development, 56*(1), 253-264.
- Shaffer, D. R. (2000). *Social and personality development(4th ed)*. Belmont, CA: Wadsworth/ Thompson Learning.
- Youell, B (2008). The importance of play and playfulness. *European Journal of Psychotherapy and Counseling, 10*(2), 121-129

ABSTRACT

The Effect of Traditional Play Activities on Young Children's Playfulness and Peer Competence

Noh, Young-Ju

Major in Early Childhood Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

The purpose of this study was to design some traditional plays for the Children and thereby, apply them to the education fields to analyze their effects on Children playfulness and peer competence.

For this purpose, the following research points were set up.

1. How about the effects of the traditional plays on the children playfulness?
2. How about the effects of the traditional plays on the children peer competence?

In order to find the answers to the above questions, the researcher sampled 14 Children attending the 3-year-old class of 'A' national children's house located in Incheon metropolitan city as the test group,

while sampling the same number of the Children attending the 3-year-old class of 'B' national children's house located in Incheon as the control group. The research proceeded in the order of preliminary study, pre-test, main test and post-test. The test was conducted twice per week for 10 weeks from Sept. 14, 2020 until Nov. 20, 2020. Thus, the test group children were subject to the test 20 times in total. The test group children were encouraged to be engaged in the traditional plays during their outdoor free play time(alternative activities), while the control group were subject to the outdoor plays(alternative activities) according to the regular curriculum during the same time.

In order to measure subjects' playfulness, this study used the Children's Playfulness Scale(CPS) developed by Barnett's(1991) and modified and complemented by Kim Mi-sook (2001). On the other hand, in order to measure subjects' peer competence, this study used 'The Scale for Evaluation of Children's Peer Competence' developed by Park Ju-hee and Lee Eun-hae(2001).

The data collected were processed using the SPSS 25.0. In order to test the reliability of the scales used for this study, reliability analysis was conducted using Cronbach's alpha coefficients. Moreover, in order to analyze the effects of the traditional play on children's playfulness and peer competence, Mann-Whitney U Test and Wilcoxon's Signed-Ranks Test among the non-parametric testing methods were conducted.

The results of this study can be summarized as follows.

First, as a result of analyzing the effects of the traditional play activities on subjects' playfulness, it was found that subjects' traditional

play activities had the positive effects on their playfulness, and such effects were all significant in the 5 sub-factors of the playfulness: physical spontaneity, social spontaneity, cognitive spontaneity, expression of pleasure and sense of humor.

Secondly, as a result of analyzing the effects of the traditional play activities on subjects' peer competence, it was found that subjects' traditional play activities had positive effects on their peer competence, but such positive effects were confirmed only in the 2 sub-factors of peer competence out of 3 ones: sociability and pro-sociability. Namely, subjects' initiative was not affected significantly.

Summing up, the traditional play activities were found effective on the children's playfulness and peer competence. Such results may well suggest that teachers are urged to help the children take lead in the traditional plays and thereby, enhance the pedagogic value of the traditional plays.

부 록

부록 1. 유아의 놀이성 검사도구

부록 2. 유아의 또래 유능성 검사도구

부록 1. 유아의 놀이성 검사도구

* 본 척도는 유아의 놀이성을 살펴보기 위한 것입니다.
놀이 중 유아가 보이는 놀이성의 정도와 가장 가깝다고 생각되는 항목에 O표시 해주시기 바랍니다.

유아명: _____ (남 / 여) 검사일: 년 월 일

문항 내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	자주 그렇다	항상 그렇다
1	놀이 중 유아의 신체 움직임이 잘 조화되어 보인다.					
2	놀이 중 유아의 신체 움직임이 활발하다.					
3	유아는 정적인 활동보다 동적인 활동을 더 좋아한다.					
4	놀이 중 유아는 대근육 활동이 많다.					
5	놀이 중 다른 유아의 접근에 쉽게 반응한다.					
6	놀이 중 유아는 친구들과 놀이를 주도적으로 시작한다.					
7	놀이 중 유아는 친구들과 잘 협동하며 놀이한다.					
8	놀이 중 유아는 놀잇감을 친구들과 기꺼이 나누어 놀이한다.					
9	놀이 중 유아는 리더의 역할을 한다.					

10	놀이 중 유아는 자신만의 새로운 방법으로 게임을 고안해 낸다.					
11	유아는 놀이를 할 때 창의적인 방법으로 놀잇감을 사용한다.					
12	놀이 중 유아는 다른 성격의 역할로 가장하여 놀이한다.					
13	놀이 중 유아는 활동에 변화(확장된 활동)를 준다.					
14	유아는 놀이를 하면서 즐거워한다.					
15	유아가 놀이 중 생기가 넘치는 것을 볼 수 있다.					
16	유아가 놀이에 열중하는 것을 볼 수 있다.					
17	놀이 중 유아는 다양한 감정을 표현한다.					
18	놀이 중 유아는 노래를 부르거나 재잘대기도 한다.					
19	놀이 중 유아는 친구들과 농담하는 것을 즐겨한다.					
20	놀이 중 유아는 친구들을 기분 나쁘지 않게 놀린다.					
21	놀이 중 유아는 친구들에게 재미있는 이야기를 한다.					
22	놀이 중 유아는 재미있고 우스운 이야기를 듣고 웃는다.					
23	놀이 중 유아는 여러 사람 앞에서 익살 부리기를 좋아한다.					

부록 2. 유아의 또래 유능성 검사도구

* 본 척도는 유아의 또래 유능성을 살펴보기 위한 것입니다.
놀이 중 유아가 보여주는 성향에 따라 해당되는 곳에 O표시 해주시기 바랍니다.

유아명: _____ (남 / 여) 검사일: 년 월 일

문항내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	자주 그렇다	항상 그렇다
1	다른 유아들에게 인기가 많다.					
2	다른 유아들이 이 유아를 좋아한다.					
3	다른 유아들이 이 유아와 함께 놀고 싶어 한다.					
4	다른 유아들과 교루 친하게 지낸다.					
5	다른 유아에 비해 친구가 많다.					
6	다른 유아들의 이야기를 잘 들어준다.					
7	다른 유아와 갈등을 경험할 때 타협을 잘 한다.					
8	다른 유아에게 양보를 잘한다.					
9	장난감이나 교구를 다른 유아들과 사이좋게 나누어 쓴다.					

10	어려움에 처한 유아를 잘 도와준다.					
11	다른 유아들과 놀이나 활동을 주도한다.					
12	다른 유아들에게 자신의 의견을 명확하게 표현한다.					
13	다른 유아들에게 효과적으로 자기주장을 한다.					
14	다른 유아들과의 놀이를 재미있게 이끈다.					
15	다른 유아들이 따라 할 만한 놀이나 활동을 제안한다.					