



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

배 지 희 교수지도
박사학위 청구논문

전래동요놀이를 활용한 u-Learning
가정연계에 대한 실행연구

2016

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

최 미 순

전래동요놀이를 활용한 u-Learning
가정연계에 대한 실행연구

배 지 희 교수지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2015년 10월

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

최 미 순

인 준 서

최미순의 박사학위 논문으로 인준함

2015년 10월

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 연구는 솔잎유치원 만 5세반의 효과적인 가정연계 방안을 마련하고자 실시한 실험연구이다. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계의 실행을 통해 교육의 효과를 증진하고 효율적인 가정연계를 위한 시사점을 제시하고자 한다.

본 연구의 목적을 실행하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계의 실행 과정은 어떠한가?

둘째, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행을 통하여 나타난 유아와 부모의 변화는 어떠한가?

본 연구는 S시에 소재한 솔잎유치원 만 5세반에서 이루어졌으며, 연구대상은 만 5세반 유아 28명과 그들의 가족이다. 연구기간 중 연구 준비기간은 2014년 3월 1일부터 2014년 8월 31일까지이며, 연구의 실행 기간은 2014년 9월 1일부터 2015년 7월 17일까지이다. 연구기간 동안 연구자는 솔잎유치원의 가정연계와 관련된 문제점을 파악하고 개선방안을 모색한 후, 전래동요놀이를 중심으로 u-Learning을 활용하여 가정연계를 실행하였다. 연구기간 중 참여관찰, 면담, 설문지, 부모 전송자료, 기타 관련 문서 등의 자료를 수집하여 범주화하고 의미를 탐색하였다. 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 솔잎유치원 만 5세반의 효과적인 가정연계 운영을 위해 u-Learning 가정연계 방법을 1차와 2차 실행과정으로 구분하여 전개하였다.

1차 실행에서의 u-Learning 가정연계는 연구자가 QR코드 가정통신문을 활용하여 유아의 전래동요놀이 활동과정 동영상을 지면으로 안내하고, 가정에서 자녀와 가족이 함께 활동한 모습을 스마트폰의 카카오톡 앱이나 메일

등을 통해 기관으로 전송해주는 방식으로 이루어졌다.

1차 실행에 대한 평가 결과, 부모는 가정에서 전래동요놀이로 적극적으로 참여하였으나, 가족의 전래동요놀이 활동 모습을 촬영하여 교사에게 전송하는 것에 어려움을 느끼는 것으로 나타났다. 또한 부모는 만 5세반 전체 유아의 전래동요놀이 영상을 통해서도 전래동요놀이 방법을 제대로 숙지하기 어려워 전래동요놀이 방법에 대해서 좀 더 구체적이고 자세하게 안내받기를 원하였다. 한편 지면을 활용한 QR코드는 유아의 가정통신문 분실 및 결석, 가족 여행 등과 같은 사유로 인해 부모에게 제대로 전달되지 않거나 효과적으로 활용되기 어려운 경우가 있었다. 이러한 1차 실행 결과의 부족한 점을 수정·보완하여 2차 실행을 실시하였다.

2차 실행에서의 u-Learning 가정연계는 SNS를 활용한 스마트폰의 밴드를 통해 전개하였다. 연구자는 전래동요놀이 방법을 더 자세히 소개한 영상의 QR코드와 전래동요놀이 방법에 대한 텍스트를 부모에게 SNS로 직접 전송하였다. 그 결과 부모는 언제, 어디서나 가정연계에 대한 정보를 신속하고 편리하게 공유하게 되었으며, 보다 적극적으로 가정연계 활동에 참여하게 되었다. 2차 실행에 대한 평가 결과, 스마트폰을 활용한 새로운 패러다임의 가정연계 방식은 효과적인 가정연계 방식인 것으로 나타났다.

둘째, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행 과정에 참여한 유아와 부모의 변화양상은 다음과 같이 나타났다.

먼저 유아들은 전래동요놀이를 가족에게 전달하는 과정에 참여하면서 새로운 전래동요놀이에 주의를 기울이며 잘 기억하려고 노력하는 모습을 보였다. 또한 유아들은 유치원에서 경험한 전래동요놀이 방법을 가족에게 알려주며 설명하는 과정에서 자신의 지식을 명료화하고, 자신감과 리더십이 있는 모습을 보였다. 유아들은 전래동요놀이를 통해 친구와 가족 및 지역사회 주민들과 즐겁게 화합하며 자연스럽게 소통하였으며, 유치원과 가정에서 익

숙하게 놀이해본 전래동요놀이를 자신만의 방법으로 재창조하였다. 유아들은 전래동요놀이에 참여하면서 만화책, 전래동요, 전래동화, 장구연주, 전통 음식이나 신발 등 우리의 전통문화에 관심과 흥미를 보였다.

다음으로 부모들은 자녀가 전달해주는 전래동요놀이를 배우면서 일방적인 지식전달자에서 벗어나 자녀와 전래동요놀이를 소통하고 교류하는 공감자로서의 모습을 보였다. 또한 부모들은 유치원으로부터 일방적으로 교육정보를 전달받기만 했던 소극적이고 수동적인 역할에서 벗어나 유치원과 쌍방향 의사소통을 하며, 적극적이고 능동적인 교육자로 발전하였다. 즉, 유비쿼터스 환경을 기반으로 부모들은 자녀교육에 대한 정보를 유치원과 자유롭게 주고 받으면서 가정연계 활동에 적극적이고 능동적으로 참여하게 되었다. 부모들은 연구 실행이 종료된 시점에서도 학급 밴드 운영이 지속되기를 희망하였으며, 유비쿼터스시대의 유아교육 동반자로서 유치원과 협력하게 되었다.

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. 가정연계	8
1) 가정연계의 개념 및 중요성	8
2) 가정연계 형태와 방법	12
2. 전래동요놀이	14
1) 전래동요놀이의 정의 및 교육적 가치	14
2) 전래동요놀이의 특징	17
3. u-Learning	19
1) 유비쿼터스 환경과 u-Learning	19
2) 모바일 기기와 QR코드의 교육적 활용	24
III. 연구 방법	28
1. 실행연구	28
2. 연구 현장 및 연구 참여자	29
1) 참여기관	29

2) 연구 참여자	31
3. 연구절차	35
1) 연구 준비 과정	37
2) 본 연구	52
4. 자료수집	56
1) 참여관찰	57
2) 면담	58
3) 설문지	60
4) 부모 전송자료	61
5) 기타 관련 문서	61
5. 신뢰도 및 타당도	62
6. 자료 분석	63
IV. 연구결과 및 해석	65
1. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계의 실행 과정	65
1) 1차 실행: QR코드를 활용한 가정연계	65
2) 1차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가	84
3) 2차 실행: SNS를 활용한 가정연계	96
4) 2차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가	115
2. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행을 통하여 나타난 변화	125
1) 유아의 변화	125
2) 부모의 변화	139
V. 논의 및 결론	152
1. 논의	152

2. 결론 및 제언 165

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표 1> 만 5세반의 하루일과	31
<표 2> 유아들의 가족구성원 및 놀이 유형	33
<표 3> 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행연구 절차	37
<표 4> 2013학년도 솔잎유치원의 가정연계 관련 분석 자료	38
<표 5> 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동	48
<표 6> 2015학년도 만 5세반 학급 특색 활동 연간교육계획안의 일부	53
<표 7> 1차 실행 전래동요놀이 교수·학습 내용 및 QR코드	68
<표 8> 1차 실행 가정연계 전래동요놀이 참여율	85
<표 9> 2차 실행을 위한 새로운 전략 구성	95
<표 10> 2차 실행 전래동요놀이 교수·학습 내용 및 QR코드	96
<표 11> 2차 실행 가정연계 전래동요놀이 참여율	116

그림 목 차

[그림 1] 가정연계를 위한 전래동요놀이 활동의 순환적 실행 흐름도	66
[그림 2] 앱을 활용한 교육기관과 가정과의 교류	76
[그림 3] 가정에서 연구자에게 전송된 전래동요놀이 사진	79
[그림 4] 부모참여수업 모습	102
[그림 5] 1차 실행과 2차 실행 시 가정에 전송한 동영상 일부	104
[그림 6] 2차 실행 시 밴드에 업로드 한 전래동요놀이방법 텍스트	106
[그림 7] 재창조한 전래동요놀이를 밴드에 업로드한 내용	108
[그림 8] 유아들이 가정에서 새롭게 창조한 전래동요놀이	108
[그림 9] 2차 실행 시 밴드에 업로드한 전래동요놀이	112
[그림 10] 연구 실행을 마치고 전래동요놀이밴드에서 소통한 내용	150

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

21세기 현대사회의 급속한 경제성장과 발달은 여성의 경제활동 및 사회참여를 증가시키고 있으며 자녀양육에 대한 사회적 책임 또한 강조되고 있다. 부모들은 자녀교육에 대한 높은 관심과 기대를 가지고 있음에도 불구하고 자녀교육의 많은 부분을 교육기관에 일임하게 되면서 가정에서의 자녀교육 기능은 약해지고(임효선, 2010; 장정은, 2012) 유아교육기관의 역할과 비중은 상대적으로 증가되고 있다.

그러나 가정은 유아들의 성장과 발달에 영향을 미치는 가장 중요한 사회적 기본 단위이며 인간 발달의 기초 형성을 위한 중요한 기관이다. 특히, 부모는 최초의 교육자로 부모와의 즐거운 놀이 경험은 유아의 성장과 발달에 긍정적인 영향을 미친다(전병순, 2008). 자녀교육에 대한 부모 참여는 유아의 발달뿐만 아니라 교사, 부모 모두에게도 긍정적인 영향을 미치므로 유아교육기관과 부모의 협력적인 관계는 매우 중요하다(김창희, 2014; 전연주·이진숙, 2007). 따라서 유아교육기관은 유아의 성장과 발달을 돕고 유아교육의 효과를 증진시키기 위한 방안으로 가정연계활동을 제시하여 유아교육에 대한 공동의 책임과 권리를 공유할 기회를 부모에게 제공해야 한다(임효선, 2010; Epstein & Dauber, 1991).

가정연계의 필요성에 대한 인식이 증가하면서 가정연계활동의 교육적 효과를 살펴본 연구들이 이루어졌다. 먼저 심태은과 김은심(2015)은 가정과 연계한 유아긍정훈육 프로그램이 부모의 긍정적인 자녀훈육태도 형성에 도움을 주었음을 보고하였으며, 채영란(2012)은 유아교육기관과 가정을 연계한 유아경제교육 프로그램이 유아의 소비자행동에 긍정적인 효과가 있음을 보

고함으로서 가정연계의 중요성을 주장하였다.

또한 가정과 연계한 인성교육이 유아의 기본생활습관, 도덕적 판단력 및 정서지능 증진에 긍정적인 영향을 미쳤으며(모용희·김규수, 2015), 가정과 연계한 환경교육활동은 유아의 환경 친화적 태도 및 환경 보전 지식에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(오진미, 2014). 이와 같이 유아교육기관에서의 가정연계 활동은 경제교육, 인성교육 및 환경교육, 부모의 자녀훈육태도 형성 등의 내용으로 다양하게 이루어지고 있다.

유치원 부모교육프로그램 내용에 대한 교사와 부모의 요구를 조사한 연구(서울특별시유아교육진흥원, 2012)에 의하면 부모와 교사는 가정에서 자녀와의 바람직한 관계를 형성하고 유지하는데 가장 중요한 방법 중 하나로 놀이를 제안하였다. 왜냐하면 유아들에게는 놀이가 삶 자체이며 생활이고 즐거움이기 때문이다. 유아들은 놀이를 통해 긍정적인 사회적 관계를 형성하며, 신체, 사회, 인지, 언어, 정서발달을 이루어나가며 성장한다(류자혜, 2002). 따라서 유아교육기관에서는 유아들의 놀이에 대한 정보제공을 통해 가정과 함께 협력 체제를 구축하고, 공동의 교육목표를 수립하여 상호 교류하는 가운데 바람직한 관계를 형성해 나간다면 효과적인 가정연계가 이루어질 것이다(김성열, 1996).

예로부터 전해 내려오는 우리의 전통놀이는 유아들이 세상을 살아가는 데 필요한 창의력과 활력을 길러주며, 유아들에게 긍정적인 사회적 상호작용의 기회를 제공하여 바람직한 인간관계를 유지할 수 있도록 도와줄 뿐만 아니라(김길소, 2010; 김영숙, 2008), 부모에게도 유년기의 경험을 자극하는 소재로써 가정연계의 효율성을 기하는데 도움이 될 것이다. 특히, 어린이들이 전래동요를 부르며 함께 행한 놀이인 전래동요놀이는 어린이들에게서 자생되어 구전되며 전해내려 온 노래이며 놀이이다(편해문, 2007). 따라서 어린이들이 부른 전래동요는 노래이기에 앞서 어린이들의 생각과 삶이 녹아 있는

이야기로(서화니, 2013) 어린이들은 자신의 정서와 생활을 노래로 표현하였으며, 이를 자연스럽게 놀이로 연결하였다. 또한 전래동요놀이는 어린이들의 신체적인 협응과 상호간 접촉을 요구하는 협동놀이의 특징을 지니고 있다(오영희·김주현, 2005). 이처럼 전래동요와 놀이는 서로 밀접하게 연관되어 협력적 집단놀이 형태를 보이며, 어린이들의 우정과 감성 및 공동체의식 형성에 긍정적인 역할을 해오고 있다(정유진, 2007; 조혜정·김남임, 2013).

전래동요는 노래 자체의 즐거움 때문에 불리어지는 유희요가 대부분이다(오영희·김주현, 2005). 따라서 전래동요는 어린이들의 생활 감정이 음악적 묘사와 결합되어 흥미와 즐거움을 줄 뿐만 아니라, 정서순화에도 도움을 주는 문화적 요소이다(신인숙·김지영, 2008; 유안진, 1981). 또한 전래동요는 누구나 쉽고 즐겁게 배우며 심미감을 발달시킬 수 있어 삶의 부정적인 정서를 승화할 수 있도록 도와줌으로서 유아의 올바른 인격형성에 도움을 준다(김숙경, 1998). 특히, 전래동요 속에는 유아교육내용과 연결 지을 수 있는 다양한 소재가 포함되어 있어 교육적 가치가 높다(조진희, 2012).

이러한 맥락에서 전래동요를 부르며 함께 이루어지는 전래동요놀이는 현대 유아들에게 “옛 아이들이 전해줄 수 있는 오래된 미래로 하나의 지혜이자 대안”이 될 수 있다(조혜정·김남임, 2013: 15). 또한 전래동요놀이는 유아들의 부모 세대에게도 유년기의 경험을 떠올려볼 수 있는 놀이가 될 수 있다. 전래동요놀이의 이러한 특성으로 인해 부모는 전래동요놀이에 대해서 쉽게 이해하고 참여할 수 있으며, 전래동요놀이를 통해 자녀와의 공감대를 형성할 수 있을 것이다. 따라서 전래동요놀이가 교육기관과 가정의 연계활동으로 활용된다면 자녀와 부모 세대 간 놀이문화를 연결하는데 효과적인 매개체가 될 수 있을 것이다.

전래동요놀이를 가정과 연계하기 위해 이미 우리 생활에 보편화되어 활용되고 있는 유비쿼터스 정보통신 환경을 활용할 수 있다. 유비쿼터스란 유비

쿼터스 컴퓨팅의 줄임말로 언제 어디서나 다양한 매체를 활용하여 온라인 네트워크상에서 원하는 서비스를 받을 수 있는 환경과 공간을 의미한다(백장현, 2005). 이러한 유비쿼터스 환경 기반으로 인하여 스마트폰과 같은 개별화 정보기기가 확산되었고, 때와 장소, 대상을 구분하지 않고 언제 어디서나 학습이 가능한 u-Learning 교육혁신을 추구할 수 있게 되었다(이상희 · 정경수 · 노미진, 2007). u-Learning은 학습자와 교수자간 커뮤니케이션을 원활하게 하고, 학습자 개인의 특성에 적합한 개별화교육과 현장학습이나 체험학습 등의 실제 상황 학습에 용이하다(백장현, 2005).

우리나라 국민의 스마트폰 보급률은 세계 최상위 수준이며 국민의 대다수가 초고속 인터넷 및 휴대폰 기기를 보유하고 있으므로, 유비쿼터스 환경을 기반으로 하는 교육 방안에 대해 모색할 필요가 있다(김종우, 2006). 따라서 유비쿼터스 환경의 정보통신기술을 통해 교수·학습의 질을 높이고, 학습자의 자기 주도적 학습 역량을 발달시키며, 교육기관과 가정을 원활하게 연계할 수 있는 u-Learning 체제의 구축이 필요하다(백장현, 2005). 왜냐하면 u-Learning 체제에서는 학습자들이 단말기를 통해 언제 어디서든 때와 장소를 구분하지 않고 학습할 수 있어 학습자들의 학습동기와 참여를 높일 수 있기 때문이다(김정량 · 마대성 · 천경록 · 최현호 · 고윤미, 2008).

현대사회는 모바일 컨버전스(mobile convergence) 시대로 스마트폰을 활용하여 언제 어디서든 다양한 서비스가 개인의 손 안에서 이루어지는 스마트폰 문화가 형성되고 있다(구철모 · 김희웅 · 전유희, 2011). 스마트폰 문화는 세대를 넘어서 확산되고 있으며, 대중들에게 일반화되고 있다(임재해, 2013). 스마트폰은 대다수의 사람들에게 다양한 소통 채널로 이용되고 있으며, u-Learning에 적합한 교육매체로 대두되었다. 따라서 유아교육기관과 학부모 사이의 커뮤니케이션 수단으로 스마트폰을 활용하는 것은 유아교육의 효과 증진에 도움이 될 수 있을 것이다(유구종 · 한명옥 · 김명숙 · 최승

연, 2014). 즉, u-Learning 체제 속에서 전래동요놀이와 스마트폰과의 만남은 과거의 전통놀이문화와 현대문명의 접목이라는 의미를 창출할 수 있을 것이며, 이를 통한 기관과 가정의 연계는 유아교육의 효과 증대로 나타날 것이라 기대된다.

u-Learning 활용과 관련된 긍정적인 전망 속에서 이와 관련된 연구가 최근에 이루어지고 있다. 플립앨범을 활용하여 프로젝트 활동을 기록하며 가정과 지역사회와의 연계 시 홈페이지와 이메일을 활용한 연구(유구종·김민경·이춘애, 2009)와 스마트폰을 활용한 QR코드 교육계획안을 가정과 연계하여 학부모의 수업활동만족도를 알아보는 연구(유구종 외, 2014)가 이루어졌다. 또한 인터넷 동화를 활용하여 유아의 자아존중감과 효과적인 가정연계활동을 모색한 연구(박신영, 2011) 등이 유아교육기관에서 가정연계와 관련하여 이루어졌다. 또한 가정연계활동으로 전개되진 않았지만 유아교육기관에서 u-Learning 체제를 활용한 연구로 스마트폰과 태블릿PC를 활용하여 탐구활동 프로그램을 구성하고 이를 교수매체로 활용한 결과, 스마트폰과 태블릿PC를 활용한 탐구활동이 유아의 과학적 태도 및 탐구능력의 변화에 긍정적으로 기여하였음을 보고한 연구(유구종, 2012)가 이루어지기도 하였다.

이상의 연구를 통해 유아교육기관에서 u-Learning을 활용한 연구가 부분적으로 이루어지고 있는 것을 알 수 있으며, 이와 직접적인 관련이 있는 다각적인 연구의 필요성을 느낄 수 있다. 유비쿼터스 시대를 살아가는 현대인들의 생활문화를 활용하여 변화하는 교육환경에 적합하고, 유치원교육과정 운영에 효율적으로 기여할 수 있는 방안이 모색되어야 한다.

따라서 본 연구에서는 가정연계 활동에 적합한 전래동요놀이 활동을 구성하고 이를 활용하여 u-Learning 가정연계 방안을 모색해보고자 한다. 이를 통해 21세기 유비쿼터스 환경 속에서 살아가는 부모들이 교육기관에서 이루

어지고 있는 자녀의 교육활동에 대한 정보를 편리하게 제공받게 되고 언제, 어디서나 자녀와 즐겁게 전래동요놀이를 함으로서 교육의 효과를 증진시키고 가정의 교육기능 활성화에 기여하게 될 것으로 기대된다. 또한 부모 세대에서 즐겼던 전래동요놀이를 스마트기기를 통해 자녀와 함께 공유하며 교육적으로 활용하는 과정에서 과거의 전통문화와 현시대 문명과의 자연스러운 만남을 통해 교육의 시너지효과를 제공할 수 있을 것이라는 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있다.

2. 연구문제

본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 연구문제 1. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계의 실행 과정은 어떠한가?
- 연구문제 2. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행을 통하여 나타난 유아와 부모의 변화는 어떠한가?

3. 용어의 정의

1) 가정연계

가정연계란 부모가 자녀교육과 발달을 위해 그림책 및 교구 대여, 가정의 자원협조, 가정통신문과 홈페이지의 정보 활용, 자원봉사, 각종 행사 참여 등 자녀교육에 대한 책임을 교육기관과 나눠지고 자녀교육의 동반자로서 교

육기관과 함께 하는 모든 활동과정이다(정미애, 2012).

본 연구에서 가정연계란 유아들이 유치원에서 참여한 전래동요놀이 활동을 유비쿼터스 정보통신 방법을 활용하여 가정으로 전송하여 유아와 가족이 함께 놀이할 수 있도록 하고, 이 과정에서 가정과 유치원이 양방향으로 교류하고 상호작용하는 것을 의미한다.

2) 전래동요놀이

전래동요는 우리의 오랜 역사 속에서 전통적으로 구전되어 온 어린이들의 노래로 자연스럽게 놀이로 연결되는 특성을 지니며, 전래동요 속에는 옛 아이들의 정서와 생활이 담겨 있다(조혜정·김남임, 2013).

본 연구에서 전래동요놀이란 예로부터 자생되어 전해내려 온 전래동요를 부르며 유아들이 이와 관련된 신체표현놀이나 말놀이, 손놀이, 실뜨기놀이, 고무줄놀이, 새롭게 창조한 놀이 등을 함께 하는 것을 의미한다.

3) u-Learning

u-Learning이란 유비쿼터스 환경을 기반으로 학생들이 시간과 장소, 환경 등에 구애받지 않고 일상생활 속에서 언제, 어디서나 원하는 학습을 할 수 있는 학습형태를 의미하는 것이다(최미애·김재현, 2006).

본 연구에서 u-Learning이란 유치원과 가정에서 이루어지는 전래동요놀이 활동을 시·공간에 구애받지 않고 언제 어디서나 양방향으로 교류할 수 있도록 스마트폰의 QR코드 리딩과 카카오톡, 밴드 등의 모바일 앱을 활용하는 학습형태를 의미한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 가정연계

1) 가정연계의 개념 및 중요성

가정은 인간이 태어나 최초의 사회화 과정을 경험하는 곳으로 가정 내 가족구성원의 가치관이나 규범, 생활양식, 태도 등은 유아기 자녀에게 매우 밀접한 영향을 미친다. 특히 가정은 사회의 최소 단위로서 유아 발달에 기초를 형성하고 지속적으로 영향을 미치며, 교육기관과 함께 유아의 전인발달을 위해 공동의 책임을 나누어지고 함께 노력하는 곳이다(김유진, 2010; 박희숙, 2009). 이처럼 공동의 책임을 나눠지고 함께 노력한다는 의미는 부모와 유아교육기관이 유아교육을 위해 공동의 교육목적을 수립하고 함께 나아가야 할 뿐만 아니라, 부모는 자녀교육에 대한 일차적 책임자라는 인식하에 유아교육기관과 지속적이고 긴밀한 상호교류 속에서 참교육을 실천해야 함을 의미한다. 따라서 부모는 자녀의 올바른 성장을 위해 유아교육기관과의 공동 책임을 인식하고 자녀와 유아교육에 대한 정보를 공유하며 유아교육기관의 연계프로그램에 적극적으로 참여하는 것이 중요하다(임효선, 2010).

가정연계는 부모와 교육기관이 동반자적 관계를 바탕으로 상호 지속적인 협력관계 속에서 교육의 높은 질을 추구하기 위한 공동의 책임과 노력을 하는 모든 과정을 의미한다(강문희 외, 2002). 유아교육기관에서의 가정연계는 부모참여나 부모교육 등의 다양한 용어와 혼용되고 있다(박희숙, 2009). 가정연계와 유사한 개념 중 부모교육은 교육기관이 부모에게 일방적으로 교육 프로그램을 제공하여 올바른 자녀양육에 대한 지식을 전수하고 부모역할 변화를 도모하는 활동을 의미한다(김은설·최진·조혜주·김경미, 2009). 부모

교육은 자녀양육을 자립적으로 수행하지 못하는 부모의 역할 지원을 위한 부모훈련과 비슷한 개념으로 1960년대 이전에 주로 사용되어 왔다(Powell & Diamond, 1995). 반면 부모참여란 현대적인 관점에서 교육기관과 부모가 유아교육에 대한 책임과 권리를 공유하며, 교육의 동반자로서 서로의 강점을 바탕으로 유아의 성장과 발달을 위해 상호보완하고 협력하는 것을 의미한다(Halgunseth, Peterson, Stark, & Moodie, 2009).

최근 들어 부모역할의 중요성에 대한 인식이 더욱 높아지고 있으며, 유아교육기관과 가정의 협력체계가 필요하다는 인식이 높아지고 있다(장정은, 2012; 정미애, 2011). 유아의 발달과 교육을 위해 가정과 유아교육기관의 연계가 매우 중요하고(Coleman & Ganong, 1987), 올바른 가정연계가 이루어질 때 학습자의 긍정적인 학습태도와 학업성취도를 높일 수 있다(Sonnenschein & Munsterman, 2002). 특히 유아교육기관에서의 가정연계는 유아들의 성장 발달을 마련할 수 있다(Epstein, 2001).

가정연계를 통한 부모의 참여는 유아, 부모, 교사 모두에게 긍정적인 영향을 미치는데 특히, 유아는 교사와 부모의 지원으로 인해 부모에 대한 존경심을 증진하게 될 뿐만 아니라, 긍정적인 자아개념을 증진할 수 있다(Dauber & Epstein, 1993). 교사는 가정연계에 적극적으로 참여하는 부모에게 호의적인 태도를 가지게 되고, 부모는 가정연계에 다양한 방법으로 참여하는 경험을 통해 기관을 믿고 협조하게 됨으로서(전연주·이진숙, 2007; Epstein & Dauber, 1991; Henderson, 2013) 부모 역할에 대한 자신감과 유능감을 기르게 된다(Hoover-Dempsey & Burow, 1995). 이와 같이 가정연계는 유아교육의 효과를 증진하고, 유아의 전인적 성장과 발달을 돕게 되어 유아교육의 질을 높이는데 기여하게 된다(고선옥, 2000; 박신영, 2011; 배지희, 2002; 이대균·이아름, 2014). 특히 가정연계가 유아교육기관과 가정의 양방향적인 교류를 통해 협력적으로 이루어진다면 부모는 기관과의 소통과

정 속에서 자신의 자녀를 더욱 잘 이해하게 되고 부모의 책임감에 대해 숙고하게 되는 계기가 마련되어 교육의 효과를 증진할 수 있다(이원영, 1994).

이에 따라 유아교육기관의 가정연계에 대한 꾸준한 관심 속에서 교육활동에 대한 효과 검증, 인지 및 선호도, 부모의 반응과 인식 등의 유형으로 연구가 이루어져오고 있다. 먼저 가정연계 교육활동에 대한 효과와 관련된 연구에 의하면 김성미와 안진경(2008)은 가정과 연계된 일상경험을 통한 수학적 탐구활동이 유아의 수 개념, 기하개념, 측정개념, 문제해결, 수학적 능력 등에 긍정적인 변화를 가져왔음을 보고하였다. 또한 가정과 연계된 요리활동은 유아의 기초과학개념인 크기, 모양, 색깔, 촉감, 맛 등의 개념과 수와 연산, 공간 기하, 측정, 자료 분석 능력 등의 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다(김정원·최정옥, 2006). 전연주와 이진숙(2007)은 가정연계 자연탐구중심 유아과학프로그램은 유아의 과학적 태도 및 탐구능력 증진에 효과적인 활동이며, 부모의 과학태도 및 부모-자녀의 과학적 상호작용에 긍정적인 영향을 미친 것으로 보고하였다. 가정과 연계한 환경활동은 유아의 환경 친화적 태도 및 환경 보전 지식과 물, 공기, 흙의 보전 및 재활용 지식에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다(오진미, 2014). 한편, 가정연계 인성교육 프로그램은 유아의 친사회적인 행동 증가와 편견 감소에 영향을 주었으며, 교육기관에서만 실시하는 인성교육보다는 가정과 연계하여 실시하는 인성교육의 효과가 더욱 높은 것으로 나타났다(김창희, 2014). 또한 가정과 연계한 칭찬활동 프로그램은 자기중심적인 성향이 강한 유아가 타인의 입장을 이해하고 돕는 등 친사회적 행동 증진과 자아존중감 형성에 긍정적인 효과가 있는 것으로 보고되었다(장정은, 2012). 유아의 문제해결사고력 및 자기조절력과 관련된 가정연계 선행연구 중 가정연계 교통안전 그림책읽기 활동은 유아의 교통안전지식과 교통안전 문제해결사고능력을 향상시키는 것으로 나타났다(김수영·이미경, 2010). 또한 김유진(2010)은 유아기 컴퓨터

교육이 가정과의 연계를 통해 현대사회 컴퓨터와 인터넷 사용과 관련된 역기능 문제를 감소시킬 뿐만 아니라, 부모를 위한 컴퓨터 교육을 실시한다면 가정에서의 부모 역할을 보다 구체적으로 제시할 수 있다는 연구결과를 보고하였다. 그밖에도 가정연계 유아 기초체력증진 프로그램은 유아의 유연성, 평형성, 순발력, 지구력 등 체력요소별 기초체력을 증가시켜 유아의 기초체력 증진 및 유아의 신체적 자아개념 발달, 가족응집력 향상에 긍정적인 변화를 돕는 것으로 나타났다(방은경, 2012).

다음으로 가정연계 관련 인지 및 선호도에 관한 연구에 의하면 전통문화를 활용한 가정연계활동은 어머니와 유아 간 친밀감을 증진시키고 전통문화에 대한 의·식·주, 전통놀이 및 예술, 문화재 등의 인지와 선호도를 향상시킨 것으로 나타났다(배혜영, 2013). 가정연계 관련 부모의 반응을 살펴본 이대균과 이아름(2014)의 연구에 의하면 유치원과 가정 간의 연계지도를 위해 마련된 가정연계 발달기록부 분석을 통해 부모의 반응은 담임교사에 대한 바람과 고마움으로 나타났다고 하였다. 또한 가정연계수학활동을 통해 부모는 전반적으로 자녀에 대한 이해가 높아졌으며, 부모들의 활동 수행 과정에서 활동에의 지속성과 적용력이 증가하는 등 부모의 교육적 인식에 변화가 나타났음이 보고되었다(이선희, 2007).

이상의 연구들을 통해 유아교육기관의 가정연계는 유아의 수학 및 과학 개념, 친환경교육, 인성교육, 친사회성, 컴퓨터교육, 기초체력 증진 등에 효과적이며, 유아의 인지와 선호도 및 부모의 반응과 인식에도 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있다. 이와 같이 가정연계는 유아의 성장과 발달에 중요할 뿐만 아니라 부모역할 수행에도 많은 도움이 되므로, 유아교육기관과 가정이 지속적이고 일관되게 가정연계를 실천하는 것이 필요하다.

2) 가정연계 형태와 방법

유아교육에 있어 가정연계의 중요성이 부각되면서 여러 가지 형태로 가정연계가 이루어지고 있다. 가정연계는 유치원과 가정이 유아교육의 목적 실현을 위한 동반자로서 진정한 협력을 토대로 양방향으로 이루어져야 하며 (배지희, 2002; Christenson, 2003), 유아교육기관과 가정이 유아교육에 대한 다양한 정보와 활동을 상호 보완하며 일관성 있는 교육을 이루어나가는 것이 중요하다(임효선, 2010).

가정연계의 형태 중 유아교육기관에서 교사를 중심으로 이루어지는 방법에는 부모회, 개인면담, 가정방문, 가정통신, 수업참관, 보조교사 등이 있다 (신옥순, 2008). 정미애(2011)는 이와 같은 분류를 좀 더 세분화하여 가정연계의 형태를 자료 공유하기, 정보 공유하기, 상담하기, 의사소통하기, 참여하기 등의 다섯 가지의 방법으로 제시하였다. 자료 제공하기는 그림책대여, 장난감대여, 교구대여, 가정으로부터의 자원협조 등의 활동을 의미하며, 정보 공유하기는 가정통신문 배부, 홈페이지 활용 등이 포함된다. 상담하기에는 개별상담, 전화상담 등이 포함되며, 의사소통하기의 방법에는 개별면담, 집단토론, 의사표시 및 의사결정하기 등이 있다. 참여하기의 형태에는 보조교사, 자원봉사, 부모회참여, 행사참여, 수업참관 등이 있다.

한편, Gordon(1977)은 부모참여의 형태를 부모의 참여 수준에 따라 교육의 청중자, 가정 학습자, 자원봉사자, 보조교사 또는 전문가, 의사결정자로서의 참여 등으로 분류하였다. 교육의 청중자란 자녀의 교육관에 대한 성취와 적응을 돕기 위해 교육기관에서 제공하는 다양한 정보를 공유하고 활용하는 역할을 의미하며, 가정학습자란 가정에서 자녀의 학습을 조력해주는 역할을 의미한다. 자원봉사자란 교육기관의 효율적 운영을 돕기 위해 부모가 교육기관의 다양한 활동에 직접 참여하여 도와주는 것을 의미하며, 보조교사 또

는 전문가로서 참여는 교육기관의 활동에 참여하여 이를 돕는 역할을 의미한다. 또한 의사결정자로서의 참여는 학교운영위원회와 같은 교육기관의 경영에 부모가 중요한 의사결정자로서 주도적으로 참여하는 것을 의미한다.

이기숙(2013)은 부모 참여 형태를 소극적 참여 형태인 기초단계, 봉사단계, 결정자로서의 단계 등 세 가지 단계에 따라 구분하였다. 먼저 기초단계의 참여 형태로는 부모참관, 가정통신, 면담, 부모 간담회 등을 의미한다. 다음으로 봉사단계란 부모가 직접 학급 일에 참여하여 지원하는 것을 의미한다. 마지막으로 결정자로서의 단계에서는 가장 참여적인 형태로 기관의 여러 가지 사안에 대해 의사결정자로서 역할을 수행하는 것을 의미한다.

이와 같이 가정연계의 형태와 방법은 학자에 따라 차이가 있으나, 교육기관에서는 교육의 효과증진을 위해 가정연계 형태와 방법을 구분하지 않고 관련 연구를 실행해오고 있다. 먼저 가정연계에 대한 부모참여 실태 및 인식과 관련된 문영보와 최복기(2009)의 연구에 의하면 부모들은 가정통신문 확인을 통해 보육시설과의 연계활동에 가장 많이 참여하고 있는 것으로 나타났다. 또한 가정-학교 연계를 통한 유아 및 초등학생 인성교육 활성화 방안연구를 수행한 이승미, 장영은, 박정윤(2011)에 의하면 학부모들은 학교에서의 형식적인 인성교육을 신뢰하지 못하고 있으며, 가정에서 할 수 있는 인성교육의 내용과 방법에 대한 정보제공 및 정기적인 부모교육과 교사와의 허물없는 소통을 원하고 있음을 보고하였다. 또한 박희숙(2009)은 가정연계 모델 중심 유아 환경교육 프로그램 개발을 위한 기초 연구를 통해 부모들은 가정연계 방법으로 ‘가정에서 유치원과 연계된 환경교육 활동하기’와 ‘교사와 의사소통하기’ 등이 적절하다고 인식하고 있음을 보고하였다. 그밖에도 유아발달 전반에 대한 실제적이며 포괄적인 관찰 체크리스트 개발 및 분석을 통해 가정연계 활성화 방안을 제안한 연구가 이루어지기도 하였다(임은정, 2010).

이상의 가정연계 부모참여 실태 및 인식, 활성화 방안과 관련된 연구를

통해 교육기관에서 이루어지고 있는 가정연계 형태와 방법을 알 수 있다.

2. 전래동요놀이

1) 전래동요놀이의 정의 및 교육적 가치

‘전래동요’는 ‘전래’와 ‘동요’의 결합된 용어로 어린이들의 생활감정이나 심리를 나타내며 조상 때부터 전해 내려오는 어린이들의 가요이다(한국유아교육학회, 1997). 여기에 놀이가 더해진 ‘전래동요놀이’란 예로부터 우리나라에서 자생되어 전해 내려오는 어린이들의 노래와 놀이이다(박두진, 1968). 전래동요놀이는 노래와 놀이를 동시에 표현하며 즐기는 놀이로 어린이들에게 신선하고 즐거운 경험을 제공한다(조진희, 2012).

전래동요는 어린이의 동심을 순수하게 표현한 유일한 구비문학으로(장덕순, 2006), 순수한 모국어의 아름다움을 지니고 있으며, 모국어만이 전달할 수 있는 우리 고유의 정서를 내포한 민족적 유산이다(교육부, 1993; 교육과학기술부·보건복지부, 2012). 노래와 함께 전해지는 전래놀이는 우리나라의 전통과 역사, 문화에 대한 유아의 인식을 높여주고(교육과학기술부·보건복지부, 2012), 놀이를 하며 부르던 전래동요는 성인이 되어서도 정서적 안정감을 느끼는 데 도움을 준다(교육부, 1993).

전래동요놀이는 선조 때부터 현 세대에 이르기까지 전해 내려오는 놀이이므로 부모세대가 경험하였던 익숙한 한국적 정서가 자녀에게 자연스럽게 전달될 수 있는 장점이 있다. 특히 전래동요놀이가 유아의 생활문화로 정착되기 위해서는 유아들이 자발성에 의해 놀이를 경험하고 발전시켜나가면서 긍정적인 놀이문화 속에서 공동체의식을 형성해나가는 것이 중요하다(오영희·김주현, 2005).

유아기의 놀이는 그 자체가 일이며 학습이고 즐거움이며, 유아들은 일상 생활의 놀이 속에서 수많은 정보를 습득하고 놀이 속에서 문제 상황에 대한 대처방법을 배울 수 있다(정희정·김혜순, 2012). 전래동요놀이가 또한 예로부터 아동의 일상생활 속에서 자연스럽게 생성되고 그 당시의 생활과 정서가 반영된 놀이로 아동의 생활과 밀접하게 연결되어 전승되어 오며 예로부터 현대에 이르기까지 유아기의 성장·발달을 돕고 있다(Huizinga, 1998).

이처럼 예로부터 아이들의 삶 속에서 자연스럽게 전승되어 온 전래동요놀이는 많은 교육적 가치를 내포하고 있다. 전래동요놀이의 교육적 가치를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 전래동요놀이는 유아의 언어능력을 발달시킨다. 유아들은 전래동요놀이의 노랫말이나 리듬을 접하게 됨으로서 언어능력을 발달시킨다. 전래동요의 한국적인 리듬과 짧고 반복적인 어휘는 자연스럽게 놀이로 연결됨과 동시에 유아의 언어발달을 돕는다(조진희, 2012). 특히 구전되어온 전래동요에는 이야기가 함축되어 있어 유아들의 단어 개념 습득에 도움이 되고, 어휘력을 증진할 수 있다(Kenney, 2005). 특히, 유아들은 전래동요놀이를 하며 노래뿐만 아니라 노랫말에 따른 신체 움직임 및 물리적 도구를 사용하게 됨으로써 자기 표현력을 증진할 수 있다(정희정·김혜순, 2012; 최향순, 2006).

둘째, 전래놀이를 하며 부르는 전래동요는 유아의 음악성을 발달시킨다. 전래동요의 음악적 요소는 유아들이 또래와 함께 서로 화합하여 즐겁게 놀이할 수 있는 건전하고 긍정적인 놀이문화를 제공해주며(이경진, 2008), 음감 및 리듬감 발달을 돕는다(윤형운, 1999).

셋째, 전래동요놀이는 유아의 신체능력을 발달시킨다. 전래동요놀이를 통해 대근육과 소근육을 움직이는 다양한 활동을 하며 신체를 발달시킬 수 있다. 즉, 전래동요놀이는 신체를 이용한 놀이가 발달되어 유아들의 흥을 북돋워주고, 재미있는 소재의 노랫말은 리듬과 함께 몸을 저절로 들썩이게 만들

어주어 신체발달을 증진한다(이기숙·정미라·엄정애, 2010; 전귀례, 2008).

넷째, 유아들은 전래동요놀이를 하며 다른 사람과 함께 어울려 놀이하는 가운데 사회성 및 바른 인성을 증진할 수 있다(조진희, 2012). 전래동요놀이 활동은 유아의 자기중심성, 공격성, 사회적 위축, 불안 등에 긍정적인 영향을 미치며(이은민, 2012), 유아들 스스로 공정한 놀이규칙을 지키며 놀이하는 가운데, 서로의 의견을 공유하며 비판적 사고력을 발달시킬 수 있도록 돕는다(오영희·김주현, 2005).

다섯째, 유아들은 전래동요놀이를 통해 민족 고유의 정서를 발달시킬 수 있다. 전래동요놀이는 어린이의 일상생활 속에서 자생되어 전해진 놀이이므로 당시의 생활과 정서를 반영한 것으로써 현 세대에 이를 접하는 어린이는 상상력을 증진하고 민족 고유의 정서를 발달시킬 수 있다(Huizinga, 1998).

여섯째, 유아들은 과거 전래동요놀이를 현 시대를 반영한 놀이로 재창조하며 창의성을 발달시킬 수 있다. 즉, 전래동요놀이는 고정된 틀로 전승되어 온 것이 아니라 아이들의 세계에서 지속적으로 다듬어지고 창작되어오며 불려지고 행해진 놀이이다. 따라서 전래동요놀이를 통해 현대유아들에게도 자신들의 생활주변에 대한 생각과 느낌, 감상, 바람 등을 다양하게 표현할 수 있는 기회를 제공한다면 창의성 발달 및 새로운 놀이문화의 탄생을 기대할 수 있을 것이다(엄성은, 2003). 특히, 전래동요의 리듬, 각운, 반복적인 특징은 유아의 상상력과 극화하는 능력을 촉진한다(Norton, 1987).

일곱째, 전래동요놀이는 유아의 스트레스를 감소시킨다. 활발한 신체활동 특성을 지닌 전래동요놀이 활동은 불안하고 불쾌한 감정의 발산을 도와 유아의 스트레스를 감소시키고, 현대 유아들의 과도한 인지적 학습 스트레스 상황에 대처할 수 있는 유용한 활동이 될 수 있다(신인숙·김지영, 2008). 또한 전래동요놀이는 그 자체가 놀이방법과 노랫말이 쉽고 단순하며 재미있는 문답형식이 많고, 자연스럽게 신체접촉을 통한 상호작용 속에서 이루어

지는 놀이가 대부분이므로 바람직한 대인관계를 형성하게 되며, 스트레스 감소뿐만 아니라 바른 인성을 기를 수 있다(김영숙, 2008).

이상의 연구를 통해 전래동요놀이는 유아의 언어능력, 음악성, 신체발달 등을 증진시키고, 사회성 및 바른 인성, 상상력, 민족 고유의 정서, 극화능력, 자기표현력, 창의성 등을 발달시킬 뿐만 아니라 스트레스 감소에도 효과적인 교육적 가치가 있음을 알 수 있다.

2) 전래동요놀이의 특징

전래동요는 고대로부터 구전되어 오는 아동문학으로 대중적이며 창시자를 알 수 없고, 인간의 희, 노, 애, 락의 감정이 함축되어 어린이에게 적합하게 변화되어오며 곡조와 무관하게 불리어졌으며, 어린이들이 무리지어 부른 노래이다(전원범, 2004). 어린이들은 짧게 반복되는 노랫말로 구성된 전래동요를 부르며 특별한 놀이도구 없이 신체를 움직이고 언제, 어디서나 또래와 어울려 경쟁심보다는 협동심을 바탕으로 놀이에 참여하며 정서적 안정감과 유대감을 기르며 성장하였다(이은민, 2012).

전래놀이를 하면서 부르는 전래동요는 옛 어린이들의 삶 속에서 어린이들의 생각과 감정을 담아낸 말들이 노랫말이 되어 구연되어진 것이므로 박자나 음정에서 음악적 요소를 위한 철저한 규칙은 찾아보기 어렵다(조진희, 2012). 전래동요의 단순한 리듬과 반복, 대화체의 이야기 구조는 유아들이 쉽고 자연스럽게 접근할 수 있는 기회를 제공해주므로써 유아 자신이 이야기를 꾸미고 창작할 수 있고(엄은나·강정원·박성희, 2008), 창의성을 증진하며(김혜정, 2010), 유아들 스스로 놀이를 즐기며 참여할 수 있는 수단이 되었다(임춘숙, 2007).

전래동요의 소재는 유아들이 좋아하는 사람, 동물, 음식, 자연, 주변 사물,

식물 등이 주를 이루고 있는데, 이는 유아들이 놀이할 때 도구로 사용되기도 하였다(전귀례, 2008). 또한 전래동요의 노랫말 속에는 선조의 지혜와 교훈이 내포되어 있어 유아들의 인성교육 및 도덕교육에도 적합하다(오영희 · 김주현, 2005). 전래동요의 사설은 음악적 정서 속에 유아의 솔직하고 직접적인 자기표현을 간직한 순화된 형태로써(이경진, 2008), 유아가 접하는 생활 속 다양한 소재들과 소통하는 과정을 사실 그대로 표현한 특징이 있다(모형오, 2011). 또한 전래동요는 박자가 단순하여 노래를 부르며 자연스럽게 여러 가지 놀이로 연결되기가 쉽다(오영희 · 김주현, 2005).

전래동요를 부르며 하는 놀이는 음악적 리듬감 때문에 즐거움을 줄 뿐만 아니라 놀이를 오래 지속하게 해준다(이경진, 2008). 놀이를 하며 동시에 노래를 부르는 것은 머리로만 생각하며 노래를 배우는 것과는 달리 온 몸으로 노래와 놀이에 대한 정보를 흡수하는 것으로 오랫동안 기억 속에 남게 된다. 따라서 전래동요와 놀이는 불가분의 관계라 할 수 있으며, 서로 떼어놓을 수 없는 한 가지만을 배우고 익힐 수 있는 것이 아니다(김혜정, 2010). 전래동요와 놀이는 어린이들이 자연스럽게 생활 주변의 사실과 현상을 노래로 표현하고 이에 적합한 동작을 놀이로 표현한 것이기 때문이다(주소연, 2004). 전래동요를 부르며 신체를 이용하여 느낌이나 현상을 표현하는 것은 언어발달이 미숙한 유아들에게 의사소통 수단이며, 정서 및 감정, 인식의 표현이라 할 수 있다(전귀례, 2008).

전래동요놀이는 또래와 어울려 서로의 신체를 접촉하며 즐거움을 나누던 유아들의 자발적인 협력놀이로 놀이의 주도성이 온전히 유아에게 주어진다(오영희 · 김주현, 2005). 또한 전래동요놀이는 놀이 속에 유아 삶의 가치와 사고방식이 고스란히 담겨져 있어 유아들이 선호하는 놀이이다(이경우 · 이은화, 1994).

전래동요놀이의 형태는 반복 어귀, 후렴의 발달과 같이 민요와 공통된 특

성을 지니고 있지만 민요에 비해 단순하고, 유아들에게 애창되어 구전되어 오며 유아의 관찰력과 감수성을 순수하게 표현하고 있다는 점에서 그 가치가 매우 높다(김세희, 1994). 조진희(2012)는 전래동요의 구성 형식을 반복형, 대구형, 대화 및 문답형, 열거 및 순서형, 서술형 등의 형식으로 분류하였다. 반복형식은 내용의 의미를 강조하고 통일성 및 기억력과 이해력 증진을 돕는 것이며, 대구형식은 같은 형태의 문장이 비슷하게 구성되어 예측과 쉽게 따라 부를 수 있는 형식을 나타낸 것이다. 문답이나 대화형식은 노래의 흥미를 더할 수 있는 형식이고, 열거 및 순서형식은 유아들이 유추하며 사고할 수 있는 형식이다. 서술형식은 장면이나 주제, 어떤 사건에 대해 묘사한 형식 등의 특징을 나타낸 것이다. 이러한 여러 형식의 표현법으로 의인법과 돈호법, 명령법이 가장 많이 쓰인 것이 전래동요의 특징이라 할 수 있다.

이상의 내용을 통해 전래동요놀이의 구조는 단순한 리듬과 반복 및 대화체의 이야기 구조이며, 소재는 유아들이 좋아하는 사람, 동물, 음식, 자연, 주변 사물, 식물 등이 주를 이루었고, 반복형, 대구형, 대화 및 문답형, 열거 및 순서형, 서술형 등의 형식으로 이루어졌음을 알 수 있다.

3. u-Learning

1) 유비쿼터스 환경과 u-Learning

유비쿼터스 환경이란 언제 어디서나 때와 장소를 가리지 않고 활발한 커뮤니케이션을 통한 상호작용이 가능한 정보통신 기술이 갖춰진 상태를 의미한다(Kannan, Chang, & Whinston, 2001). 우리나라의 정보통신부에서는 21세기 국가발전 중심 전략으로 국가사회 시스템 혁신, 국민 삶의 질 향상, 국

가경제발전 추구를 위해 국가의 모든 자원을 지능화하고 네트워크화하자는 u-Korea 전략을 추진한 바 있다(백장현, 2005; 하원규, 2003). 유비쿼터스 시대는 21세기 정보화 시대인 현시대의 특징이며, 현재 유년기를 보내고 있는 이들의 시대라 할 수 있다(김경중, 2012). 즉, Weiser(1991)의 예견처럼 현 시대는 컴퓨터를 의식하지 않으면서도 생활 속 수많은 네트워크 사이에서 양방향 상호 접속을 통해 편리하게 생활할 수 있는 ‘유비쿼터스 컴퓨팅(ubiquitous computing)’ 시대이다.

스마트폰이나 태블릿 PC의 대중화와 초고속 무선 통신 환경으로의 변화는 컴퓨터와 컴퓨터뿐만 아니라 생활 속의 모든 전자제품, 다양한 상품들까지도 네트워크로의 연결이 가능하게 해주었으며, 언제, 어디서나 원하는 정보를 공유할 수 있는 유비쿼터스 혁명 시대를 만들어주었다(권성호·김진량·강경희, 2010). 따라서 유비쿼터스 시대의 학습 환경은 교실 안의 한정된 공간이 아닌 학습자의 생활공간 모두가 학습의 장이 되어야 하며, 학습자들은 필요에 따라 직접 경험을 통해 현장 중심의 체험학습이 가능해야 하고, 공동의 문제나 쟁점을 언제, 어디서나 협력하여 해결할 수 있어야 한다(권성호·이정은, 2009).

유비쿼터스 환경 속에서는 학습자가 학습이 필요할 때 언제 어디서나 자료를 선택하여 활용이 가능하며, 학습자 자신의 수준에 적합한 내용과 방법에 따른 학습을 통해 학습 목표를 달성할 수 있다. 또한 다양한 정보 활용 능력 및 자기 주도적 학습능력을 증진하게 되며, 학습자간 활발한 교류를 통해 서로의 다양한 생각을 공유하고 협력학습을 촉진하여 교육적 효과를 거둘 수 있다(유구종, 2012). 이러한 유비쿼터스 교육환경 구축을 위해서는 모바일 컴퓨팅 기술, 무선 랜 기술, 센서 네트워크 기술 등을 사용한 인프라 시스템 구축이 필요하다(박준명·홍유식, 2012). 이러한 시스템 구축은 u-Learning 실현을 가능하게 한다.

u-Learning이란 컴퓨터 없이도 언제 어디서나 인터넷에 접속할 수 있다는 뜻의 'ubiquitous'와 교육의 'learning'을 합한 신조어로 유비쿼터스 시대의 교육을 의미하는 것이다(권성호·이정은, 2009). u-Learning은 네트워크를 기반으로 무선 단말기와 사물 간의 실시간 정보교류를 통해 언제 어디서나 학습자가 자율적으로 학습할 수 있는 개념이다. u-Learning의 궁극적인 목표는 유비쿼터스 기술을 통해 때와 장소 및 내용에 상관없이 다양한 단말기를 활용할 수 있는 교육환경 속에서 학습자 중심의 창의적인 교육과정을 실현하는 것이다(이동만·이상희, 2011). 즉, u-Learning은 장소에 구애를 받지 않는 열린 환경 속에서 학습자가 필요로 하는 정보를 얻을 수 있는 개별화 교육시스템으로 인간중심, 실생활 중심, 적극적인 참여와 소통 중심의 교육을 추구한다(김동영, 2012).

따라서 u-Learning은 기존의 e-Learning과 몇 가지 다른 특성이 있다. e-Learning은 유선 인터넷과 웹기술을 활용한 반면, u-Learning은 무선 인터넷과 증강현실(augmented reality) 및 웹의 현실화 기술을 교육적으로 활용한다. 또한 e-Learning이 컴퓨터끼리의 네트워크를 기반으로 하였다면, u-Learning은 무선 단말기인 모바일 기기를 통한 네트워크 접속이 가능한 교육시스템이다(박근상·김영훈·강성욱·김창한, 2007; 홍건호·송하운, 2003). 또한 유비쿼터스 기술을 바탕으로 한 u-Learning은 적극적 상호작용성·자기 주도적 학습방식·학습공동체 형성과 학습자의 높은 참여율, 학습 동기 유발 및 획일적이고 강제적이지 않은 개별화교육, 일상생활 환경을 학습 자원으로 활용하는 등의 장점을 지녔다(권성호·이정은, 2009; 김병우, 2007; 홍건호·송하운, 2003). 그러나 학습자가 u-Learning 체제에서 필요한 학습 콘텐츠에 접근하고 및 활용하는 정도에 따라 학습 성과가 상이하게 나타날 수 있다(이동만·이상희, 2011).

u-Learning 환경에서 교수·학습 전략은 공공기관 및 개인이 개발한 교육

용 콘텐츠를 학교 단위에서 수집 및 분류하여 학습자 개인의 수준과 특성에 적합한 맞춤형 학습 콘텐츠를 제공하고 이동성과 즉시성을 활용하여 장소나 시간에 구애받지 않고 현장학습 및 체험학습을 활용하는 것이다. 또한 언제 어디서든지 필요한 정보를 확인하고 그 정보를 이용할 수 있는 전자교과서의 활용, 학습한 내용이나 결과를 점검해볼 수 있는 퀴즈 등을 통한 학습결과 피드백, 개인별 학습관리 서비스, 즉각적인 데이터 송수신, SMS기능 등을 이용한 활발한 커뮤니케이션으로 교육기관과 가정이 일원화된 연계교육을 하는 것이다(백장현, 2005).

유비쿼터스 시대를 맞이하여 u-Learning은 사회적 관심과 기대 속에서 여러 측면의 연구가 이루어져오고 있다. 교수·학습과 관련된 연구 중 정화영과 김운호(2009)는 학습자의 접속환경을 모두 동일하게 제공하고 학습 콘텐츠를 공유하는 클라우드 컴퓨팅 환경에서의 u-Learning 교수·학습 모형을 제시하였다. 또한 미래학습을 위한 u-Learning 교수·학습모델 개발을 통해 유비쿼터스의 공간적 특성에 따라 u-Learning 학습을 위한 주요 교수설계 원리들을 도출하여 이를 구체화할 수 있는 교수·학습전략이 제안되었다(송혜덕, 2008). 이동만과 이상희(2011)는 u-Learning 특성이 사회적 상호작용성 및 학습 성과에 미치는 영향에 관한 연구를 통해 자습형태로만 인식되는 u-Learning에 대한 선입견을 탈피하고, 교수자 및 학습자 사이에 지식공유와 상호작용의 중요성을 일깨울 수 있는 학습 문화의 조성이 필요하며, 협업적 상호작용 콘텐츠가 제공되어야 할 것이라 하였다. 서희전(2014)은 u-Learning 통합 체험활동이 유아의 환경 친화적 태도와 정서지능 향상에 의미 있는 교수·학습활동이라는 연구결과를 도출하였다. 또한 u-Learning 교육과 활용방안 연구를 통해 급변하는 정보통신의 발달에 따른 교육 매체의 변화에 적응하기 위해, 유비쿼터스 환경에서의 교육 환경의 변화와 교육적 적용을 제시한 연구가 이루어졌다(김종우, 2006). 최미애와 김재현(2006)

은 교사의 인식 조사를 통해 u-Learning에서 수행되어야 할 교사 역할 중 내용전문가, 동료학습자, 상호작용촉진자, 동기유발자, 평가자의 역할이 중요함을 제시하였다.

u-Learning 시스템과 관련된 연구 중 김정랑 외(2008)는 기 개발된 수준별 독서교육지원 시스템을 u-Learning 환경에 맞게 개발하여 학생들이 전자책 서비스와 연계하여 오프라인이나 온라인상에서 독서를 할 수 있도록 지원하였다. 이상희, 정경수, 노미진(2007)은 u-Learning 성과에 영향을 미치는 요인으로 편재접속성, 정황 인식성, 학습동기, 몰입정도라는 개념이 중심적인 역할을 하고 있음을 밝혔다. 또한 스마트폰 기반의 u-Learning 관찰 학습을 위한 곤충 종식별 추론체계를 위해 u-Learning을 지원할 수 있는 환경생태정보시스템을 제안한 연구가 이루어졌다(전응섭 외, 2010). 권성호와 이정은(2009)은 u-Learning의 도전과제 연구를 통해 학습이 일어날 수 있는 요소를 유비쿼터스 학습 환경에 적용하고, 학습자와 학습이 선순환적 관계를 맺을 수 있는 환경을 제공하였으며, 학습 흐름이 원활할 수 있는 학습시스템 및 인프라 요소 관리에 대한 내용을 제안하였다. 박춘명과 홍유식(2012)은 u-Learning 구현에 관한 연구를 통해 유비쿼터스 환경에서 미래 교육 시스템이 나아가야 할 방향을 캠퍼스 내에 모바일 컴퓨팅 기술, 무선랜 기술, 센서 네트워크 기술 등을 사용하는 인프라 시스템 구축을 제안하기도 하였다.

u-Learning 체제를 바탕으로 한 모형개발과 관련된 연구 중 박정환, 정동욱, 박형성(2009)은 u-Learning 시대의 교사양성 체제 모형 연구를 통하여 u-Learning 시대에 교육의 변화를 주도할 수 있는 교원양성체제의 모형을 제시하였다. u-Learning 스킴에 관한 연구로 새로운 웹 기반 교육기술을 통해 언제 어디서나 교육이 가능하도록 하는 유비쿼터스 컴퓨팅 기술의 개념에 기반하여 유비쿼터스 학습 환경의 모형을 제안한 연구도 이루어졌다(김

혜진, 2011). 또한 김태훈, 김석수, 주민성(2005)은 유비쿼터스 환경에 대응하는 u-Learning 모델을 제안하기도 하였다.

이상의 연구결과를 종합해보면 유비쿼터스 시대 u-Learning과 관련하여 다양한 교수·학습에 관한 연구가 이루어졌으며, 독서지원 및 환경생태정보 시스템, 미래학습 시스템 등과 같은 시스템 개발 관련 연구와 교원양성체제 모형과 유비쿼터스 학습 환경 모형 등을 제안한 연구 등이 지속적으로 이루어져오고 있음을 알 수 있다.

2) 모바일 기기와 QR코드의 교육적 활용

현대 사회에서 태블릿PC, PDA, 스마트폰과 같은 모바일 미디어 기술은 실시간 대화 및 정보교류에 대한 욕구로 인해 발달하였다(박진우, 2011). 모바일 기기는 정보습득을 위한 사회적 도구로 활용되고(김홍규·오세정, 2010), 사이버 공간 속에서 실시간 교류를 통한 상호작용을 가능하게 한다(유소라·김정민·고진혁, 2012). 특히 모바일 기기 중 스마트폰은 언제 어디서나 네트워크에 접속이 가능하여 스마트폰 이용자 누구나 네트워크상에서 제공받는 다양한 서비스와 정보를 편리하게 이용할 수 있는 기기이다(김수연·이상훈·황현석, 2011). 스마트폰이란 기존의 전화 기능에 이메일, 웹브라우징, बैं킹, 게임, 사진, 지도, 음악, 카메라 등의 다양한 애플리케이션 실행이 모바일 인터넷 환경에서 가능한 단말기를 의미한다(이혜인·배영, 2011). 일반적으로 스마트폰을 이용하는 사람들은 정보획득, 커뮤니케이션, 사회적 관계, 서비스 통합형, 유행 및 과시, 상시적 정보 활용, 즉시성, 습관성, 이용편리성 등의 동기를 가지고 활용한다(양일영·이수영, 2011).

최근 스마트폰과 같은 개인 모바일 기기의 보급이 확산됨에 따라 u-Learning의 필요성에 관심이 모아지고 있다(김영근·김원중, 2011). 스마

트폰의 접근성, 이동성, 편의성 등의 특징은 스마트폰이 교육적 매체로써 주목받게 하였으며(박재현·박덕원, 2011), u-Learning 체제 속에서 효과적인 개별화 학습을 촉진할 수 있어 디지털교과서의 보편화와 함께 그 활용도가 증가하고 있다(백장현, 2005; 서영민·이영준, 2010). 특히, 스마트폰과 같은 무선 모바일 단말기를 이용하여 u-learning 학습을 지원할 수 있는 QR코드의 활용은 편리한 정보전달력과 학부모와의 원활한 소통을 지원하여 가정연계를 위한 효과적인 방안을 모색하도록 도울 수 있다(유구중 외, 2014).

QR코드는 2차원 매트릭스 형식의 바코드로 QR코드의 QR은 Quick Response의 약자를 의미한다. QR코드는 빠른 인식율로 인터넷 검색 없이도 필요한 자료를 신속하게 취할 수 있으며, 대용량의 정보 저장이 가능하다(김동영, 2012). QR코드는 다음, 네이버, 구글 등의 포털 사이트에서 무료로 코드의 리딩과 생성 기능을 제공하고 있어 누구나 쉽게 활용할 수 있다. 뿐만 아니라 QR코드는 작은 코드 속에 많은 정보를 포함할 수 있어 정보의 저장이나 전달에 유용하다. QR코드는 코드 자체에 정보를 저장하는 것이 아니라 동영상 및 URL의 정보를 인터넷에 저장하고 QR코드 이용자가 인터넷 정보를 스마트폰으로 확인하는 방식이어서 스마트폰이 확산되면서 마케팅이나 홍보 등 기업의 많은 분야에서 널리 활용되고 있다(전영주·강문구, 2013).

QR코드를 이용한 스마트 학습보조 시스템은 u-Learning의 특징인 학습자 원관리, 접근성, 즉시성, 상황성에 적합한 시스템으로 학습자의 학습능력을 향상시킬 것으로 보인다(김동영, 2012). QR코드를 이용한 스마트 학습보조 자료의 생성 및 제공은 학습에 대한 흥미를 높여주고, 학습자 중심의 능동적이고 적극적인 협력학습을 지원하여 교육적 효과를 높일 것이라 기대된다(김태진, 2014).

모바일기기와 QR코드의 활용에 대한 관심이 모아지면서 관련 연구가 이

루어지고 있다. 먼저 모바일기기와 관련된 연구 중 서영민과 이영준(2010)은 미래 학습을 위한 휴대용 학습 단말기의 교육적 활용방안 연구를 통해 수업 전, 수업 중, 수업 후 휴대용 단말기를 활용하여 교육효과를 증진할 수 있다는 연구결과를 제시하였다. 또한 u-Learning에서 PDA 적용 방안 및 활용에 관한 연구로 PDA 교수·학습에의 활용방안과 PDA 활용 교수·학습 기초 모델이 제시되기도 하였다(백장현, 2005). 송나운과 남경숙(2011)은 u-Learning 교육환경에 적합한 스마트 터치 테이블 개발 연구를 통해 터치 패널 기술과 멀티터치 기술을 조사하고 개발품과 유사한 멀티 터치 테이블 PC 및 멀티 터치 테이블 사례를 통해 u-Learning에 적합한 스마트 터치 테이블을 제안하였다. 또한 모바일 기기 사용자들이 원하는 교육서비스와 요구 환경에서 사회적인 요건이나 기술적인 배경이 가능한지 타당성을 검토해 실행 가능한 서비스, 시설들을 제시하였으며(박미경, 2010), 모바일 기기를 활용한 u-Learning 지향적 영어 학습 전략에 대한 내용이 보고되었다(윤정주, 2007).

다음으로 QR코드와 관련된 유구종 외(2014)의 연구에 의하면, QR코드 교육계획안 활용이 시·공간을 초월한 교육의 장을 넓혀주고, 학부모 요구 중 기관과의 개방된 상호작용에 대한 욕구를 만족시켜주었으며, 교사의 전문성 향상을 도모하고, 유아교육기관과 가정의 활발한 상호작용으로 가정연계 강화에도 도움을 줄 수 있는 것으로 나타났다. 또한 QR코드의 사용이 중학생의 음악즐넘기 학습효과와 수업만족도에 긍정적인 영향을 미치며(김나영, 2015), QR코드를 활용한 영어 어휘학습이 중학생의 정의적 영역 증진에도 효과적임을 보고한 연구(문지현, 2015)가 이루어졌다. 이지원(2015)은 QR코드의 활용이 중학교 과학수업의 성취도와 태도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고하였으며, 김영기(2013)는 초등학교 4학년 학습자를 대상으로 QR코드 학습지를 활용한 영어 듣기 지도 방안을 제시하였다

이상의 연구결과를 통해 모바일기기와 관련된 연구 중 휴대용 단말기와 PDA의 교수·학습 활용방안과 스마트 터치 테이블 개발, 모바일기기의 교육적 서비스 및 시설 제안, u-러닝 지향적 영어 학습 전략 등에 모바일기기가 활용되고 있음을 알 수 있다. 또한 QR코드 관련 연구 중 유치원의 QR코드 교육계획안, 초등학생의 영어듣기 지도방안, 중학생의 음악줄넘기학습, 영어어휘학습, 과학수업과 관련된 연구를 통해 QR코드의 교육적 활용이 유치원, 초등학교, 중학교 등에서 이루어졌음을 알 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 실행연구

본 연구는 가정연계의 원활한 방법을 모색하고자 전래동요놀이 중심의 u-Learning을 활용하여 유아와 유아 가족 및 연구자가 협력적으로 진행한 실행연구이다. 실행연구(action research)는 교육현장의 개선을 목적으로 현장의 문제를 규명하고 변화와 개선을 위한 실행과 반성적 사고과정 및 실천을 중시하는 과정지향적 연구이다(김연미, 2015; 이명숙, 2001; 이용숙 외, 2005; 한상희, 2013; Mills, 2005; Sagor, 2011). 본 연구에서는 u-Learning을 활용한 효과적인 가정연계 방안을 모색하고자 교육현장에서 연구대상자 및 연구자의 직접적인 참여와 실천을 통해 연구를 진행하였다. 유아교육기관에서 이루어지는 가정연계와 관련된 문제점을 파악하고, 이를 개선하기 위한 계획과 실행, 반성적 사고과정을 통한 과정지향적인 연구방법은 본 연구의 목적에 적합한 방법이다.

실행연구 과정에는 유아, 연구자, 학부모 등의 교육주체들의 협력을 바탕으로 이들의 다양한 관점이 반영되어야 하며(Anderson, 1994), 순환적이고 반성적이며 비판적인 탐구과정을 통해 연구자의 실천적 지식을 생성하고(Kemmis & McTaggart, 1998; Reason & Bradbury, 2001), 연구자 및 참여자의 긍정적인 변화를 추구해야 한다(Phillips, McCartney & Scarr, 1987). 또한 교사는 실제 교실상황의 문제점에 대해 직접적이고 신속하게 대응할 수 있으며, 교육기관을 민주적이고 합리적으로 변화시킬 수 있도록 노력해야 한다(임혜준, 2015).

이에 본 연구는 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 방안 모색

을 위해 유치원과 가정이 공동의 교육목표를 수립하고 유아, 연구자, 학부모의 상호 유기적인 협력 하에 교육현장의 긍정적인 변화를 도모하며 실행되었다. 연구자는 실행연구 과정 중 연구 참여자와 직접적으로 교류하며 교육현장의 개선을 위해 노력하였다.

2. 연구 현장 및 연구 참여자

1) 참여기관

(1) 솔잎유치원

본 연구의 참여기관인 솔잎유치원은 S시에 위치한 공립유치원으로 만 3·4·5세 연령별 교육과정반이 각각 1학급씩 총 3학급, 만 3세와 4세 혼합연령 1학급과 만 5세 1학급의 방과후과정반 2학급으로 구성되어 있다. 교직원 은 겸임 원장 및 원감, 교육과정반 교사 3명, 방과후과정반 교사 4명, 교무실무사 1명, 교육보조사 1명, 기타 2명으로 총 13명이다. 솔잎유치원은 운동장을 중심으로 사면이 건물로 둘러싸인 초등학교 4층 건물 중 남관의 1층과 2층에 위치해 있으며, 1층에는 132㎡ 교실 3실과 99㎡의 교무실, 33㎡의 조리실과 화장실 등이 있으며, 2층에는 132㎡의 신체활동실이 있다. 실외놀이터는 초등학교 운동장의 남쪽에 물놀이대와 모래놀이터, 조합놀이대로 구성되어 있다. 모래놀이터에는 물놀이와 모래놀이, 신체활동에 필요한 교구의 수납장이 있어 유아들의 신체활동 편의성을 제공하고 있다. 유아들은 신체활동이나 전래동요놀이 등을 할 때는 2층의 신체활동실이나 초등학교 운동장 및 실외놀이터 등을 이용하여 활동하고 있다.

솔잎유치원은 만 3·4·5세 연령별 누리과정에 따라 교육과정을 운영하고

있으며, 매 학년도마다 학급별 특색활동을 운영하고 있다. 만 5세반 학급특색활동으로 2012학년도에는 전통놀이, 2013학년도에는 텃밭 가꾸기 활동, 2014학년도에는 스토리텔링 수학활동 등이 이루어졌으며, 가정연계활동으로 전개되진 않았다. 솔잎유치원의 가정연계 활동은 자녀교육에 관한 가정통신문, 주말지낸 이야기를 그림이나 글로 표현한 꿈지락 신문, 주간교육계획안, 월 1회 유아들의 유치원 생활 안내(QR코드 활용), 현장학습 안내, 학부모 연수, 신입생 및 학급오리엔테이션, 학부모 참여수업 및 공개수업, 상담 등이 이루어지고 있다. 이와 같은 가정연계 활동은 유치원에서 가정으로 전달하는 방식으로 이루어지고 있다.

(2) 만 5세반

솔잎유치원 만 5세반은 남아 19명과 여아 9명으로 총 28명의 유아로 구성되어 있으며, 유아 28명 중 8명은 교육과정반이고 나머지 20명은 방과후과정반으로 교육과정반 교사 1인과 방과후과정반 교사 2인이 함께 생활하고 있다. 교육과정반은 오전 9시에서 오후 1시까지 운영되며, 방과후과정반은 오전 7시에서 오후 8시까지 운영되고 있다. 만 5세 교육과정반의 하루일과는 오전 8시 50분 정도부터 아침인사 나누기로 시작되며, 오전 자유선택활동, 간식 먹기, 대·소집단활동, 신체활동(전래동요놀이 포함), 점심식사, 동화 듣고 귀가하기 등과 같은 일과로 마무리 된다.

만 5세반에서 전래동요놀이는 주로 자유선택활동시간, 대집단활동시간, 전이활동시간 등에 이루어졌다. 자유선택활동시간에는 유아들이 유치원에서 익혔던 전래동요놀이를 자유롭게 실행하였으며, 대집단활동시간에는 유아들의 가정에서 활동한 영상을 함께 감상하기도 하였다. 유아들은 주 1회 신체활동시간에 새로운 전래동요놀이를 익혔으며, 전이활동시간에는 선호하는

전래동요놀이를 친구와 함께 하였다. 만 5세반의 하루일과는 표 1과 같다.

<표 1> 만 5세반의 하루일과

시 간	활 동
08:50-09:00	아침인사 나누기 및 활동계획
09:00-10:00	자유선택활동
10:00-10:15	정리정돈 및 화장실 다녀오기, 간식 먹기
10:15-10:50	대·소집단활동
10:50-11:50	신체활동(전래동요놀이 가정연계 활동 포함)
11:50-12:00	화장실 다녀오기 및 점심식사 준비
12:00-12:40	점심식사
12:40-12:50	양치질 및 휴식
12:50-13:00	동화듣기
13:00-	귀가

2) 연구 참여자

(1) 연구자

본 연구자는 만 5세반 담임교사로서 연구 참여자인 동시에 본 연구의 연구자이다. 본 연구자는 유아교육의 가장 중요한 인적환경 요인은 유아의 가족과 교육기관의 교사라 생각하며, 가정연계를 지속적으로 실천해오고 있다.

가정과의 연계를 위해 세부적 실천 내용으로 매주 유아들의 경험화를 토대로 신문을 만들어 주 1회씩 가정에 배부하기를 9년째 진행해오고 있으며, 유아들이 교육기관에서 활동한 모습의 영상이나 사진을 편집한 내용의 QR코드를 가정에 전달하는 등의 가정연계를 4년째 실천하고 있다. 그밖에도 유아 안전 및 생활지도, 부모역할 및 교육과정 안내 등과 같은 내용을 정기적으로 안내하며 가정연계를 위해 노력하고 있다. 그러나 유아교육의 효과

를 증진시키기 위해 좀 더 체계적이고 효율적인 가정연계의 필요성을 느끼게 되면서 가정연계를 위한 활동 구성 및 가정과의 쌍방향 소통에 관심을 갖게 되었다.

본 연구자는 효과적인 가정연계를 위해서는 유아와 부모의 관심 및 참여를 높일 수 있는 활동이 우선되어야 하며, 이를 쌍방향으로 소통하는 방법이 중요하다는 생각을 하게 되었다. 교육기관의 가정연계에 대한 관심과 노력은 교육과정 운영계획에 반영되어야 하며, 교사는 체계적인 가정연계를 실현함으로써 보다 더 효과적인 유아교육을 실현할 수 있을 것이라고 생각하였다.

(2) 유아 및 가족

본 연구에는 S시에 소재하고 있는 솔잎유치원¹⁾ 만 5세반 28명의 유아들과 가족들이 참여하였다. 만 5세반 유아 중 20명은 맞벌이 가정의 유아들이며, 아침 7시에서 저녁 8시까지 운영하는 방과후과정반에 속해있다. 맞벌이 가정의 부모는 자녀를 아침에 등원시키면 오후 5시 이후에 하원을 시키거나 태권도 학원이나 미술 학원 등에서 시간을 보내도록 한 후에 저녁이 되어야 만나 하루의 생활을 마무리하곤 하였다. 따라서 그동안 체계적인 가정연계에 참여해본 가정은 거의 없었다. 부모는 자녀교육에 대한 관심이 높았으나, 맞벌이 가정이 대부분인 관계로 주간에는 직장생활로 바빴으며, 야간에는 가사 일을 하느라 자녀를 돌볼 수 있는 시간이 부족하였다. 하지만 주말이나 휴가 기간에는 자녀와 함께 시간을 보내며 생활하는 모습을 볼 수 있었다.

만 5세반 유아들은 ‘무궁화꽃이 피었습니다’와 ‘숨바꼭질’, ‘대문놀이’등과

1) 본 연구에서 사용된 유치원 이름, 학급 이름, 유아 및 가족의 이름은 모두 가명임.

같은 전래동요놀이를 사전에 경험한 적이 있었으나, 그 외 다른 전래동요놀이는 경험해본 적이 거의 없었다. 유아 개별면담을 통해 만 5세반 유아들은 가정에서 여가 시간에 주로 TV시청 및 장난감 놀이 등을 하며 혼자놀이를 하는 것을 알 수 있었다. 외동이인 경우에는 부모와 함께 놀이를 하기 보다는 주로 혼자서 놀이를 하였으며, 형제나 자매가 있는 경우에도 형제·자매와 함께 놀이기보다는 혼자서 놀이하는 경향이 높음을 알 수 있었다.

만 5세반 유아와 부모 면담을 통해 나타난 유아의 가족 구성원 및 가정에서의 놀이 유형은 표 2와 같다.

<표 2> 유아들의 가족구성원 및 놀이 유형

유아 명	성별	가정에서의 놀이 유형
정윤서	남	보드게임과 스마트폰의 게임을 좋아함. 어린 동생이 있으나 주로 혼자 놀이를 함
유현수	남	초등학생 누나와 사촌형들과 함께 어울리는 시간이 많아 또래보다 더 많은 놀이유형을 알고 있지만 주로 레고놀이, TV시청, 모바일게임(누나랑 함께 함) 등을 즐김
왕송찬	남	맞벌이 가정의 유아로 부모와 함께 놀이할 시간이 부족하여 어린 여동생, 초등학생 형 및 할머니와 놀이하기도 하고 혼자 놀이할 수 있는 레고놀이, 블록쌓기, 태권도 놀이 등을 주로 함
강형주	남	외동으로 주로 어머니와 놀이를 하거나 혼자서 독서, 레고놀이, 나노블록 놀이 등을 하며, 엄마와 함께 키보드 타기를 즐김
장상우	남	맞벌이 가정의 유아로 부모와 함께 놀이할 시간이 부족하여 혼자 놀이할 수 있는 레고놀이를 즐기며, 12개월 미만의 여동생이 있어 주로 로봇 장난감으로 혼자놀이를 즐김
김나연	여	초등학생 오빠와 탐험놀이를 하기도 하지만 주로 혼자 놀이하며 가상놀이(유치원놀이, 인형놀이) 등 정적인 놀이를 좋아함
최수희	여	어린 여동생이 있는 맞벌이가정의 유아로 그림그리기, 블록쌓기 놀이, 가상놀이 등 주로 혼자 놀이를 함
김현태	남	어린 여동생을 둔 맞벌이가정의 유아로 유치원 귀가 후 태권도학원에 다니고 있으며 가정에서 주로 TV를 시청하거나 로봇, 게임, 자동차놀이를 주로 놀이함

김미연	여	외동이 유아로 주로 할머니와 함께 보내는 시간이 많으며, 혼자 하는 색칠놀이, 공놀이, 가상놀이 등을 즐김
남현빈	여	초등학생 오빠와 함께 놀이하며 재택근무를 하는 어머니와 주로 상호작용하며 놀이하고 그림그리기 놀이를 즐김
한성윤	남	초등학생 형이 있는 맞벌이 가정으로 형과 가끔 보드게임을 하지만 주로 혼자 놀이하며 TV시청과 레고, 블록놀이, 자동차놀이 등을 함
박영훈	남	외동이 유아로 집에서 기르는 강아지와 놀이하는 것을 좋아하며, 창의적인 만들기나 로봇 등의 놀이를 주로 함
한승하	여	맞벌이 가정의 유아로 조부모님과 주로 시간을 보내며 TV시청, 블록놀이, 인형놀이 등을 즐김
박진수	남	외동이 유아로 어머니와 주로 시간을 보내며 TV 시청 및 레고조립, 블록놀이, 부메랑 놀이 등을 하며 지냄
방유리	여	외동이 유아로 어머니와 주로 시간을 보내며 인형놀이 및 독서, 그림그리기 등의 정적인 활동을 많이 하며 지냄
조힘찬	남	외동이 유아로 조부모님 및 부모와 함께 생활하며 조부모의 보호 속에서 로봇놀이, 블록놀이, 장난감 조립 등을 즐김
장영찬	남	어린 여동생 및 맞벌이 부모와 생활하며, 방과후과정반 활동을 마치고 늦게 귀가하여 평일에는 가정에서 잘 놀이하지 못하지만 주말 등의 여가시간에는 집에서 레고놀이 및 장난감 씻기 놀이 등을 즐김
하기쁨	여	초등학생 언니와 오빠, 부모, 조부모와 함께 생활하며 맞벌이 부모를 대신하여 언니, 오빠, 조부모 등과 함께 놀이하며 그림을 그리거나 인형놀이 및 블록놀이, 장난감 놀이 등을 즐김
남윤서	남	초등학생 누나 및 부모와 함께 지내며, 주로 레고 조립 및 로봇놀이, 가상놀이(악당놀이) 등을 즐기며 누나랑 함께 놀이하기도 함
한규찬	남	외동이 자녀로 맞벌이 부모와 함께 놀이할 시간이 부족하여 주로 혼자 레고 놀이 및 로봇놀이 등을 하며 시간을 보내고 주말에는 어린이 실내 놀이터 등에서 놀이함
이수연	여	어린 여동생 및 부모와 생활하며 귀가 후 미술학원과 피아노 학원 등에서 오후 시간을 보낸 후 가정에서는 TV를 시청하거나 동생과 함께 소꿉놀이 등을 하며 지냄
이수정	여	초등학생 오빠 및 맞벌이 부모와 생활하며 혼자 독서를 하거나 TV시청, 레고조립, 가상놀이(학교놀이), 게임, 학습지 등을 하며 시간을 보냄
박형준	남	외동으로 조부모 및 어머니와 주로 시간을 보내며 스마트폰 게임 및 레고 조립 등을 즐기며, 집에서 기르는 강아지와 함께 놀이하기도 함
이영만	남	초등학생 형과 누나 및 맞벌이 부모와 생활하고 있으며, 가정에서는 주로 형과 누나와 함께 게임을 하거나 TV 시청, 자동차나 기차놀이, 로봇놀이 등을 하며 지냄
김주승	남	어린 여동생 및 부모와 생활하고 있으며, 집에선 레고놀이 및 장난감 놀이 등을 하며 혼자 놀이를 주로 함
김일두	남	초등학생 누나 및 맞벌이 부모와 생활하며 방과후과정반 귀가 후 누나와 게임을 하거나 TV시청, 로봇놀이, 자동차 등의 장난감 놀이를 하며 생활함
나영웅	남	어린 여동생 및 부모와 생활하며, 가정에서 주로 TV시청 및 공룡놀이, 레고 놀이, 그림그리기, 동생과 장난감 놀이 등을 하며 생활함
구명희	남	초등학생 형 및 부모, 조부모와 생활하며 TV시청 및 게임, 아이링고 조립, 축구(형과 함께) 등을 하며 생활함

3. 연구절차

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행은 2014년 3월 가정연계에 대한 문제인식에서 출발하여 2015년 7월까지 이루어졌다. 2014년 3월 1일부터 2014년 8월 31일까지 연구의 준비과정으로 문제인식, 예비연구, 전래동요놀이 활동 구성이 이루어졌으며, 2014년 9월 1일부터 2015년 7월 17일까지 본 연구를 실행하였다. 구체적인 절차는 다음과 같다.

연구의 준비 과정은 2014년 3월 1일부터 2014년 8월 31일까지 진행되었다. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행을 위해 2014년 3월 1일부터 2014년 5월 8일까지 2013학년도 솔잎유치원의 가정연계에 대한 문제점을 분석하였으며, 2014년 5월 9일부터 2014년 6월 5일까지 총 4회의 예비연구를 실시하였다. 예비연구를 통해 가정연계 내용과 방안을 모색하였으며, 이를 토대로 2014년 6월 6일부터 2014년 8월 31일까지 가정연계를 위한 전래동요놀이 활동을 구성하였다.

본 연구 과정은 2014년 9월 1일부터 2015년 7월 17일까지 이루어졌다. 2014년 9월 1일부터 2014년 12월 31일까지 보다 더 체계적인 가정연계 방안 모색을 위해 문헌고찰을 실시하였다. 2015년 1월 1일부터 2015년 1월 31일까지 가정연계 방안 현장적용을 위한 실행계획을 수립하였으며, 2015년 2월 1일부터 5월 6일까지 본 연구의 1차 실행으로 전래동요놀이 활동 구성 및 연구 참여자의 동의 구하기와 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 18회를 실시하였다. 이에 대한 반성적 사고 및 평가를 토대로 2차 실행방안을 모색하여 2015년 5월 19일부터 7월 3일까지 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 18회를 중심으로 2차 실행을 전개한 후 2015년 7월 17일까지 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 총 36회의 연구과정에 대한 반성적 사고 및 평가를 실시하였다.

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계의 구체적인 시행절차 및 기간과 내용은 표 3과 같다.

<표 3> 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행연구 절차

구분	실행절차	기 간	내 용
연구 준비 과정	문제인식	2014. 3. 1. - 2014. 5. 8.	* 유아교육기관과 가정의 연계에 대한 문 제점 인식 및 분석
	예비연구	2014. 5. 9. - 2014. 6. 5.	* 유아교육기관과 가정의 연계방안 모색 을 위한 예비연구 실시
	전래동요놀이 활동 구성	2014. 6. 6. - 2014. 8. 31.	* 가정연계를 위한 전래동요놀이 활동 구성
본 연구 과정	가정연계방안 모색	2014. 9. 1. - 2014. 12. 31.	* 유아교육기관과 가정의 연계 방안 모색 을 위한 문헌고찰 실시
	본 연구의 실행계획	2015. 1. 1. - 2015. 1. 31.	* 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가 정연계 방안 현장 적용을 위한 실행계획
	연구보조자 훈련 및 연구 참여자 동의	2015. 2. 1. - 2015. 3. 16.	* 연구보조자 훈련(2015. 3. 4.) * 부모에게 u-Learning 가정연계 방법을 안내하고 동의 구하기(2015. 3. 6.)
	1차 실행	2015. 3. 17. - 2015. 5. 6.	* 전래동요놀이 활동전개 * QR코드를 활용한 u-Learning가정연계 전개 * 유아와 가족 및 교사가 협력하여 상호 교류하며 활동 전개
	1차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가	2015. 5. 7. - 2015. 5. 18.	* 1차 실행을 통해 수집된 자료를 근거로 반성적 사고 및 평가
	2차 실행방안 모색		* 1차 실행을 토대로 2차 실행방안 모색
	2차 실행	2015. 5. 19. - 2015. 7. 3.	* 2차 실행방안을 토대로 전래동요놀이 활동 전개 * SNS 활용을 통한 u-Learning 가정연계 전개
	연구과정에 대한 반성적 사고 및 평가	2015. 7. 6. - 2015. 7. 17.	* 1·2차 실행을 통해 수집된 자료를 근 거로 반성적 사고 및 평가 * 전래동요놀이를 활용한 u-Learning가정 연계활동에 나타난 경험의 의미 탐색

1) 연구 준비 과정

(1) 문제인식

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 연구 실행을 위해 2013학년도 솔잎유치원의 가정연계 현황을 학부모 설문조사, 관찰, 면담을 기초로 분석한 결과 가정연계의 주제 및 내용과 연계방법에 대한 개선이 필요함을 알 수 있었다. 솔잎유치원의 가정연계 주제 중 ‘엄마·아빠 함께 읽어보세요, 유아 건강 및 안전, 부모교육’ 등의 주제로 전개된 가정연계는 자녀발달에 대한 일반적이고 상식적인 내용으로 구성되었으며, 이러한 내용은 교육기관의 정보제공이 아니더라도 부모가 다양한 매체를 통해서 쉽게 접할 수 있는 내용인 것으로 파악되었다. 반면 가정연계 참여율이 높게 나타난 부분은 ‘꿈지락 신문, 유치원 생활 이렇게 해요, 긴급안내사항, 신입생 및 학급 오리엔테이션, 학부모 참여수업 및 공개수업, 학부모 상담’ 등과 같이 교육기관에서의 자녀생활에 대해 직접적으로 접할 수 있는 주제와 내용을 연계한 것으로 나타났다.

솔잎유치원의 2013학년도 가정연계 방법으로 지면으로 이루어진 가정통신문, QR코드, SMS문자 전송, 집합연수, 부모 직접 방문 참여, 1:1 면담 중에서 부모 참여율이 낮게 나타난 가정연계 방법은 자녀의 발달과 교육 및 안전에 대한 내용을 지면으로 안내한 가정통신문으로 확인되었다. 이는 바쁜 현대 사회 속에서 지면을 통한 가정통신문의 일반적인 정보는 부모의 관심을 끌기에 부족함이 있다는 것을 의미한다. 또한 솔잎유치원의 2013학년도 가정연계 방법은 주로 유치원에서 가정으로 일방향적인 전달로만 이루어져서 양방향 의사소통 방법을 새롭게 모색할 필요가 있음을 시사한다.

솔잎유치원 만 5세반의 가정연계 관련 문제점을 파악하고자 분석한 구체

적인 내용은 표 4와 같다.

<표 4> 2013학년도 솔잎유치원의 가정연계 관련 분석 자료

번호	주제	실시 횟수	내용	방법	학부모참여도 및 관심도(원인)	*문제점 및 ☆적용점
1	엄마, 아빠 함께 읽어 보세요	32회	자녀의 올바른 성장을 돕기 위한 유아 발달과 지도에 관한 내용	지면 안내	낮음 (유아교육에 대한 필요한 정보는 기관의 가정통신문이 아니어도 언제 어디서든 쉽게 취할 수 있기 때문)	*정보제공 방법과 내용에 대한 고려가 필요함
2	폼지락 신문	30회	유아들의 주말지낸 이야기에 대한 글이나 그림 및 학부모가 자녀에게 쓴 편지 1부를 A3용지에 편집한 학급 신문	지면 안내	높음 (자녀의 작품을 직접 보고 느낄 수 있어 지도가 용이하고 다른 유아의 수준까지 파악 가능함)	☆유아에 대한 직접적인 활동 내용이 중요함
3	주간 교육 계획안	35회	매주 이루어지는 유치원의 교육 내용	지면 안내	보통 (활동에 대한 관심은 높지만 글로 전달되는 것을 자세히 읽고 확인하는 것에 대한 어려움 때문)	*정보제공 방법에 대한 고려가 필요함
4	유치원 생활 이렇게 해요.	15회	유아들이 유치원에서 생활하는 모습의 사진 및 동영상	QR 코드	높음 (자녀의 유치원생활을 영상이나 사진으로 감상함으로써 이해가 쉽고, 스마트폰으로 간편하게 정보를 확인할 수 있음)	☆자녀의 직접적인 활동 모습 안내와 QR 코드 안내에 대한 활성화 방안 모색

5	건강 및 안전/ 기타	15회	유아의 건강과 안전에 관련된 내용(법정전염병에 대한 유의사항 등)	지면 안내	낮음 (유아건강이나 안전에 대해 필요한 정보는 유치원의 가정통신문이 아니어도 언제 어디서든 쉽게 취할 수 있기 때문)	*정보제공 내용에 대한 고려가 필요함
6	현장 학습 안내 및 동의서	12회	매월 이루어지는 현장 학습에 대한 안내 및 참여 동의서	지면 안내	보통 (현장 학습에 대한 필수적인 정보와 동의서 제출이 필요하지만 지면 통신문을 챙기기 어려움)	*정보제공 방법에 대한 고려가 필요함
7	긴급 안내 사항	21	지면으로 안내한 내용의 전달이 잘 되지 않을 경우 재 안내 또는 긴급히 알려야 할 사항 등	SMS	높음 (언제 어디서나 모바일기기로 빠르게 확인이 가능함)	☆ 모바일 기기를 활용한 연계 방안 모색이 필요함
8	부모 교육	4회	유아 발달에 적합한 가정교육의 실제 및 부모 역할	집합 연수	낮음 (직접 참여할 수 있는 시간이 부족함)	*정보제공 방법에 대한 고려가 필요함
9	신입생 및 학급 오리엔테이션	2회	신입생 학부모를 위해 유치원 생활 안내 및 학급 운영에 대한 안내	집합 연수	높음 (새로운 유치원 및 담임교사의 학기 초 안내가 자녀의 기관생활에 중요함)	☆ 학부모가 알고 싶어 하는 정보 내용에 대한 조사 필요
10	학부모 참여 수업 및	1회	자녀의 활동에 함께 참여하여 유아교육 체험 및 유아활동 공개	부모 직접 방문 참여	높음 (자녀의 유치원 생활을 직접 체험하며 자녀와 함께 할	☆ 부모가 자녀와 직접 체험할 수 있는

	공개 수업				수 있는 시간이기 때문)	활동 제공에 대한 고려 필요
11	가족과 함께 하는 숲체험	1회	주말을 이용하여 유아의 가족이 전문가와 함께 숲의 생태를 체험함	집합 연수	보통 (주말에도 시간을 할애하여 직접 참여하는 것에 대한 어려움)	*정보제공 시기(시간)에 대한 고려가 필요함
12	취학전 유아를 위한 부모 교육	1회	만5세 유아 학부모를 대상으로 12월에 초등학교 교사를 통해 학교생활의 궁금한 점을 토론회로 알아보는 연수	집합 연수	보통 (평일 오후에 연수가 진행되어 맞벌이 부모는 참여가 어려움)	☆연수 진행 시기(시간)에 대한 고려가 필요함
13	학부모 상담	2회	1학기과 2학기에 일정한 시간을 정해두고 면대 면으로 자녀교육에 대한 정보를 교류함	1:1 면담	높음 (자녀 교육에 대한 실제적 사례 중심의 내용을 통해 직접적인 도움이 되기 때문)	☆자녀에 대한 직접적인 정보 제공이 중요함

※ 학부모참여도 및 관심도

낮음: 참여율 30% 미만, 보통: 참여율 30-70% 사이, 높음: 참여율 70% 이상

솔잎유치원 만 5세반의 가정연계에 대한 문제점 파악을 위해 표 4를 분석한 결과 가정연계를 저해하는 요인은 가정연계 주제와 내용, 가정연계 방법 및 시기 등과 관련이 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 설명은 다음과 같다.

① 가정연계의 주제 및 내용

솔잎유치원의 2013학년도 가정연계 주제는 엄마·아빠 함께 읽어보세요, 꿈지락신문(자녀와 학급 유아들의 주말지낸 이야기 표현활동지), 주간교육계

획안, 유치원 생활 이렇게 해요, 건강 및 안전, 현장체험학습 안내 및 동의서, 긴급안내사항, 부모교육, 오리엔테이션, 참여수업 및 공개수업, 가족과 함께 하는 숲체험, 취학 전 유아를 위한 부모교육, 학부모 상담 등이었다. 이 중에서 가정연계 참여율이 낮게 나타난 가정연계 주제는 ‘엄마·아빠 함께 읽어보세요, 건강 및 안전, 부모교육’ 등으로 나타났다. 가정연계 주제의 내용은 유아기 자녀의 발달과 교육 및 안전에 대한 일반적인 내용으로 구성되었으며, 주 1회 또는 학기당 2회 가정에 배부하였다. 자녀교육에 대한 일반적인 내용을 담은 가정통신문에 대한 관심이 낮은 이유는 자녀의 발달과 교육 및 안전에 대한 일반적인 내용은 교육기관에서 보내주는 가정통신문이 아니더라도 다양한 매체를 통해서 접할 수 있는 상식과도 같은 내용이기 때문인 것으로 파악되었다.

반면 가정연계 참여율이 높게 나타난 주제는 ‘꿈지락신문, 유치원 생활 이렇게 해요, 긴급안내사항, 신입생 및 학급 오리엔테이션, 학부모 참여수업 및 공개수업, 학부모 상담’ 등으로 나타났다.

솔잎유치원의 꿈지락 신문은 자녀와 학급 유아들의 주말지낸 이야기 표현 활동지로 유아들의 주말지낸 경험을 그림이나 글로 표현한 것을 모아 하나의 문서로 편집하여 금요일마다 가정으로 배부하는 자료이다. 부모는 자녀가 꿈지락신문에 표현한 글이나 그림에 높은 관심을 보였다. 부모는 꿈지락 신문을 통해 학급 전체 유아들의 발달수준을 쉽게 파악하였으며, 자녀교육에 더욱더 높은 관심을 보였다.

‘유치원 생활 이렇게 해요’는 자녀의 유치원 생활 모습이 담긴 동영상 및 사진 자료가 담긴 내용으로 유치원에서의 자녀 생활모습을 말과 글이 아닌 편집된 영상 및 사진으로 접하게 됨으로서 부모가 자녀교육에 대한 정보를 보다 더 구체적으로 명확하게 얻을 수 있는 자료이다.

긴급안내사항은 유치원에서 수시로 부모에게 알려야 할 긴급한 사항에 대

한 내용으로 부모는 이에 대해 민감하게 반응하는 모습을 보였다.

신입생 및 학급 오리엔테이션의 내용은 매년 학기 초 자녀의 유치원 생활에 대한 안내 및 담임교사의 학급교육과정운영에 대한 것이다. 부모는 학기 초 자녀가 유치원생활에 잘 적응할 수 있도록 새로운 정보와 변화된 정보에 주의를 기울이는 모습이었다.

학부모 참여수업 및 공개수업은 1년 중 부모가 자녀와 함께 유치원교육 활동을 직접 체험하는 내용으로 부모는 유치원에 내원하여 자녀의 활동을 직접 체험해봄으로서 유아교육에 대한 이해를 높이는 활동이다.

학부모 상담은 부모가 자녀의 유치원 생활 및 가정생활에 대한 정보를 면대면 소통을 통해 교류하며, 부모와 교사 간 레포를 형성할 수 있고, 부모는 자녀의 유치원생활에 대해 이해를 높일 수 있는 기회가 되며, 교사는 유아와 부모 및 가정에 대한 보다 많은 정보를 획득할 수 있는 기회가 된다. 이와 같이 가정연계 참여율이 높게 나타난 부분의 공통점은 부모가 유치원에서의 자녀생활에 대해 직접적으로 접할 수 있는 주제와 내용임을 알 수 있다.

이상의 분석을 통해 가정연계의 주제 및 내용은 유아교육에 대한 일반적이고 상식적인 지식 및 정보보다는 자녀의 활동에 대한 구체적인 활동결과물 또는 활동과정, 직접 경험을 통한 가정의 참여 등에 대한 내용으로 이루어졌을 때 가정의 호응과 참여가 높다는 것을 알 수 있었다. 따라서 가정연계의 주제와 내용은 교육기관에서 이루어지는 자녀의 구체적인 활동 및 가정에서 부모가 자녀와 함께 직접 체험할 수 있는 주제 및 내용이 적합하며, 이를 바탕으로 교육현장에 적용할 수 있는 체계적인 활동이 필요하다는 것을 알 수 있었다.

② 가정연계 방법 및 시기

솔잎유치원의 2013학년도 가정연계 방법은 지면으로 이루어진 가정통신문, QR코드, SMS문자 전송, 집합연수, 부모 직접 방문 참여, 1:1 면담 등으로 나타났다. 이 중에서 부모 참여율이 낮게 나타난 가정연계 방법은 자녀의 발달과 교육 및 안전에 대한 내용을 지면으로 안내한 가정통신문이다. 반면 자녀의 활동결과물로 구성된 꼼지락 신문과 같은 가정통신문은 지면으로 안내하였음에도 불구하고 부모의 관심도가 높게 나타났다. 이를 통해 가정연계 방법에 있어 지면을 통한 자녀교육에 대한 일반적인 내용의 전달보다는 자녀와 직접적인 관련이 있는 내용 구성이 더 중요함을 알 수 있다.

부모의 직접 방문을 통한 가정연계 방법에 대한 분석 결과 자녀에 대한 일반적인 정보를 제공하는 부모교육은 참여율이 낮게 나타난 반면 신입생 및 학급 오리엔테이션, 자녀의 기관생활이나 가정생활에 대한 정보를 면담으로 직접 소통할 수 있는 1:1 면담과 더불어 자녀의 활동에 직접 참여하는 학부모 공개수업 및 참여수업 등과 같은 가정연계 방식에는 부모의 높은 참여율이 나타났음을 알 수 있었다. 그러나 부모의 직접 참여로 이루어진 가족과 함께 하는 숲체험 활동과 취학 전 유아를 위한 부모교육 등의 참여율은 보통으로 나타났다. 이를 통해 가정연계 시 맞벌이 가정의 부모도 자유롭게 참여할 수 있는 시기와 시간에 대한 고려가 필요함을 알 수 있었다.

반면 SMS 가정연계 방법은 유아교육 전반과 교육과정 운영에 대한 일반적인 내용임에도 불구하고 가정의 관심도가 높게 나타났다. SMS 가정연계 방법은 연구 기관에서 부모에게 급하게 안내할 사항이 있을 경우 부모의 핸드폰으로 문자를 전송해주는 서비스이다. 문자 서비스 내용은 유아교육에 대한 보편적인 내용 및 학사 일정에 대한 사항, 학부모 연수에 대한 내용 등 자녀 교육과 관련된 일반적인 내용의 안내 사항들이었다. SMS 연계 내

용이 자녀 교육에 대한 일반적인 내용임에도 불구하고 관심도가 높게 나타난 이유는 부모가 모바일 기기를 활용하여 언제 어디서나 편리하게 정보를 전달 받을 수 있기 때문임을 알 수 있었다. 또한 부모는 자녀의 활동 사진 및 영상을 포함한 QR코드 통신문에 대한 관심도도 높게 나타났다. 이는 스마트폰을 활용하여 자녀에 대한 정보를 사진이나 영상으로 확인할 수 있어 자녀 교육에 대해 쉽게 이해할 수 있고, 언제 어디서나 편리하게 정보를 확인할 수 있는 스마트폰의 이동성과 편리성 때문인 것으로 나타났다.

솔잎유치원의 가정연계와 관련된 또 하나의 문제점은 2013학년도에 실시한 가정연계가 모두 유치원에서 가정으로만 일방향적으로 정보를 제공하고 있다는 점이다. 교육기관과 가정이 일방향적이 아닌 쌍방향 교류를 통해 협력적으로 소통하게 된다면 부모가 자신의 자녀를 보다 더 잘 이해하게 되고, 책임감을 느껴 교육의 효과를 배가할 수 있다(이원영, 1994)는 점에서 가정연계가 쌍방향으로 이루어질 필요가 있었다.

이상의 분석을 통해 효과적인 가정연계 방법은 21세기 인터넷문화에 적합한 모바일기기를 활용하여 부모가 편리하고 신속하게 자녀 교육에 대한 정보를 쌍방향으로 소통할 수 있는 가정연계 방법과 언제 어디서든지 정보를 활용하며 시거나 시간에 구애받지 않는 가정연계 방안이 필요함을 알 수 있었다.

(2) 예비연구

전래동요놀이를 통한 u-Learning 가정연계방안 실행연구를 위해 서울시에 소재하고 있는 솔잎유치원 만 5세반 유아 28명과 유아의 부모를 대상으로 예비연구를 실시하였다. 예비연구는 2014년 5월 9일부터 6월 5일까지 4주간 매주 1회씩 4회에 걸쳐 진행하였다. 예비연구의 매 회마다 전통놀이를 주제

로 이야기나누기 5분, 전통놀이 35분씩 1회당 40분씩 활동을 실시하였다.

가정연계를 위하여 연구자는 유아들이 전통놀이를 실시한 모습의 영상이나 사진을 QR코드로 생성하여 가정에 안내하였으며, 가정에서는 유치원에서 보낸 QR코드를 보고 가족과 함께 놀이해본 소감을 지면과 SMS 및 SNS로 연구자에게 보내주었다. 이러한 가정연계 방법은 교육기관과 가정의 쌍방향 연계를 위해 추진한 방법이었다. 자료 수집은 참여관찰, QR코드 가정통신문, 지면을 통한 가정통신 회신문과 핸드폰의 문자 및 카카오톡을 통한 가정연계 전통놀이 회신, 사진과 비디오 촬영 등을 통해 이루어졌다.

예비연구 기간 동안 처음 2회 동안에는 가정의 회신을 지면으로 받았으며, 나머지 2회는 스마트폰의 문자서비스나 카카오톡으로 받았다. 처음 2회까지 지면을 통해 가정통신문을 회수한 경우에는 부모의 참여율이 저조하였다. 이는 글이나 그림, 또는 놀이하는 모습 등에 대한 사진을 지면 회신문에 첨부해야 하는 어려움 때문인 것으로 분석되었다. 예비연구를 통해서 드러난 이러한 문제점에 대한 해결방안으로 본 연구에서는 스마트폰을 활용하여 회신을 받기로 하였다. 즉, 기관에서 이루어진 전통놀이 활동에 대한 영상을 QR코드로 생성하여 가정통신문으로 배부하고 가정에서는 QR코드로 안내 받은 전통놀이를 가족과 함께 놀이해본 후 이를 스마트폰으로 촬영한 뒤 본 연구자의 스마트폰으로 전송해주는 방식을 활용하기로 하였다. 본 연구자는 이를 '스마트통신문'이라고 명명하였다. 전통놀이에 대한 스마트통신문은 부모가 유아들이 활동한 모습을 동영상으로 쉽게 접할 수 있게 해주었으며, 유아들의 전통놀이 활동을 더 많이 격려하고 관심을 갖게 해주었다.

(3) 전래동요놀이 활동 구성

본 연구에서는 솔잎유치원 만 5세반의 가정연계를 효과적으로 운영하고자

가정연계에 적합한 활동주제 및 내용으로 '전래동요놀이'를 선정하였다. 연구자는 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 구성한 후 학급 특색 교육과정에 편성·운영하였으며, 문헌고찰을 통해 교육현장에 적용할 수 있는 활동을 다음과 같이 구성하였다.

먼저, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동 구성을 위한 문헌연구를 통해 나타난 시사점을 바탕으로 활동 계획을 수립하였으며, 구체적인 절차는 다음과 같다.

첫째, 관련 문헌을 탐구하여 가정연계에 적합한 전통놀이와 전래동요놀이를 선정하였다.

둘째, 만 5세반 유아 및 가족을 대상으로 가정연계 활동의 적절성을 파악하기 위해 예비연구를 실시하였다. 예비연구는 총 4회로 진행되었으며, 전통놀이 2회와 전래동요놀이 2회를 실시하였다.

셋째, 예비연구에 참여한 부모 5명과 동료교사 2명을 대상으로 심층면담을 실시하였다. 부모 면담 결과 전통놀이가 조부모 및 부모와 유아, 형제와 자매 등 3세대가 함께 어울려 놀이할 수 있는 활동이고, 전통놀이 중 전래동요놀이가 놀이의 즐거움을 더하여 가정연계에 더 적합할 것이라는 결론을 도출하였다. 또한 예비연구를 지원해준 동료교사 2명과의 면담을 통해 유치원에서 유아들의 전래동요놀이의 활성화 정도가 높으며, 맞벌이 가정의 유아가 많아 조부모의 돌봄을 받는 유아의 비율이 높은 지역적 특성을 고려하여 전래동요놀이를 선정하였다. 따라서 도구 없이 언제 어디서나 짧은 시간에 놀이 할 수 있고, 예로부터 계승되어 조부모도 함께 참여할 수 있는 전래동요놀이가 가정연계 활동에 적합할 것이라는 결론에 도달하였다.

넷째, 문헌고찰 및 예비연구 결과를 바탕으로 u-Learning 가정연계를 위한 전래동요놀이 활동을 구성하였다. 먼저 본 연구기관의 교사 6명(연구기관의 특성 및 원아를 잘 파악하고 있는 교육과정반 교사 2명과 방과후과정반 교사 4명)과 협의를 거쳤으며, 유아교육 전문가 1명(유아교육과 교수)의

검토를 통해 전래동요놀이 활동에 대한 시안을 구성하였다.

다섯째, 전래동요놀이 시안을 바탕으로 전래동요놀이 활동을 구성하였으며, 현장교사 6명(연구기관의 특성 및 원아를 잘 파악하고 있는 교육과정반 교사 2명과 방과후과정반 교사 4명)과 유아교육전문가 1명(유아교육과 교수)의 검토를 받아 u-Learning 가정연계를 위한 전래동요놀이 활동을 최종 구성하였다. 전래동요놀이 활동을 가정과 연계해야 하는 측면을 고려하여 가족구성원 2-3명이 함께 할 수 있는 내용을 선정하였으며, 유아의 발달과 흥미, 교육적 가치, 정서발달 등을 고려한 내용을 선정하였다. 또한 교육현장에 적용 가능하고 유치원 교육과정의 생활주제와 통합할 수 있으며, 유아가 가족과 더불어 쉽고 즐겁게 놀이할 수 있는 내용을 기준으로 선정하였다.

이상의 선정기준에 의해 총 36회의 전래동요놀이 활동을 구성하였다. 구체적인 전래동요놀이 회별 교수·학습 내용은 ‘전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험하기’, ‘전래동요놀이 능숙하게 즐기기’, ‘(전래동요놀이를 가족과 함께 즐기며 재창조 해보기)’, ‘가족과 함께 해본 놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기’이며 이는 각각 화요일과 목요일, 주말 및 주중(가족과 함께 한 놀이)과 월요일에 각각 30분씩 대집단 활동과 신체활동 시간을 통해 전개하였다. 이처럼 가정연계 전래동요놀이는 총 4단계로 구성되었지만 가정에서 경험하는 전래동요놀이는 유아와 가족들의 경험이 각자 상이할 것이므로 연구자가 구체적으로 계획하기는 어렵다고 생각되어 교수·학습내용의 회에서는 제외하였으며, 이를 ‘()’로 표시하였다. 구체적인 가정연계활동은 표 5와 같다.

<표 5> 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동

주	생활 주제	전래 동요	노랫말	회	교수·학습 내용
1	유치원과 친구	손치기 하세	손치기 하세! 손치기 하세! 손치기 손치기 손으로 친다고 손치기 발치기 하세! 발치기 하세!	1	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -신체 접촉놀이 하기
			발치기 발치기 발로 친다고 발치기 (조혜정·김남임, 2013)	2	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)
2		콩 섬 찝자	콩 섬 찝자 팔 섬 찝자 콩 섬 찝자 팔 섬 찝자 (편해문, 2008)	3	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기
				4	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -혼자 뛰기 놀이하기 -둘이서 손잡고 뛰기 놀이하기 -두 명이 등을 맞대고 교대로 들어올리기 놀이하기
				5	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)
3	봄	감자에 싹이 나서 꽃이 피서 가위 바위 보! 가마솥에 누룽지 탁탁 끓어서 오도독 오도독 씹으면 아이	6	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기	
			7	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -가위바위보 놀이 -신체 간질이기 놀이	
			8	전래동요놀이 능숙하게 즐기기	

		지	맛있겠다 (이미향, 2013)		(가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)
4		실꾸 대 소리	실꾸대 실꾸대 실꾸대 소리 늘어가네 앞뜰에 일 나간 엄마 빨리 돌아오소 엄마 빨리 돌아오소 꼬꾸대 꼬꾸대 꼬꾸대 틀이 늘어가네 앞뜰에 일 나간 아빠 빨리 돌아오소 아빠 빨리 돌아오소 (이미향, 2013)	9	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기
				10	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -손가마 만들어 밀고 당기기 놀이
				11	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)
5	나와 가족	황소 씨름	황소씨름 고등어씨름 어디서 배웠냐 집에서 배웠다 누구한테 배웠냐 할아버지한테 배웠다 어떻게 넘기냐 요렇게 넘긴다 (이경진, 2008)	12	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기
				13	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -말 주고받기 놀이 -씨름놀이
				14	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)
6		이박 저박	이박저박 곤지박 하늘에 올라 조롱박 꼬부랑 막대 딱 치니 꼬부랑 꼬부랑 꼬부랑 갱 다 따 먹은 난두박 치마 끝에 대롱박 꼬부랑 막대 딱 치니	15	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기
				16	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -다리 세기 놀이
				17	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기)

			꼬부랑 꼬부랑 꼬부랑 깽 (조혜정·김남임, 2013)		(전래동요놀이 재창조 해보기)
7	실꾸리 감아라	감아라 감아라 명주꾸리 감아라 감아라 감아라 실꾸리 감아라 풀어라 풀어라 명주꾸리 풀어라 풀어라 풀어라 실꾸리 풀어라 (조혜정·김남임, 2013)	18	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기	
			19	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -돌이서 구르기 놀이 -돌이서 발놀이 -줄감기 놀이	
			20	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)	
8	우리 동네 두껍 아 두껍 아	두껍아 두껍아 현집 줄게 새집다오 두껍아 두껍아 물 길어 오너라 두껍아 두껍아 너희 집 지어줄게 두껍아 두껍아 너희 집에 불났다 솔이랑 가지고 똥레똥레 오너라 (안은정, 2014)	21	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기	
			22	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -모래집, 보자기집 터널집 만들기 -두꺼비 접어 숨기고 찾기 놀이	
			23	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)	
9	고무 줄놀 이	월계화계수수목단금 단토단일 공주마마납시오 (이상호, 1999)	24	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기	
			25	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -고무줄놀이	
			26	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)	

10	참외 밭에 삼살 개	<p>욕심 많은 삼살개 참외 도둑하려고 참외밭에 갔다가 참외 덩쿨 걸려서 떼굴 떼굴 떼떼굴 참외 쥐도 껏껏 참외 쥐도 껏껏 안아쥐도 껏껏 안아쥐도 껏껏 업어쥐도 껏껏 업어쥐도 껏껏 어쩌라고 껏껏 낙달라고 껏껏 껏껏 껏껏 (조혜정·김남임, 2013)</p>	27	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기
			28	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -손놀이 -안마놀이
			29	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)
11	동식 물과 자연	<p>기러 기</p> <p>손뼉치기! 아침 바람 찬 바람에 울고 가는 저 기러기 우리 선생 계실 적에 엽서 한 장 써 주세요. 한 장 말고 두 장이요. 두 장 말고 세 장이요. 굴레굴레굴레굴레 가위바위보! (이미향, 2013)</p>	30	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기
			31	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -손놀이 -손가락 알아맞히기 놀이
			32	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)
12	아가 딸아 문 열어 라!	<p>아가 딸아 문 열어라 비단 찢다 구경가자 듣고 놓고 잘두 찢다 아가딸아 문 열어라 (박영미, 2013)</p>	33	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기
			34	전래동요 노랫말을 옛이야기로 듣고 전래놀이 경험해보기 -실뜨기 놀이
			35	전래동요놀이 능숙하게 즐기기 (가족과 함께 전래동요놀이 해보기) (전래동요놀이 재창조 해보기)
			36	가족과 함께 해본 전래동요놀이를 친구들과 공유하고 다시 놀이해보기

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행을 위해 전래동요놀이 각 회별 교수·학습 내용은 도입, 전개, 마무리, 가족과 재창조해보고 친구들과 공유하기의 단계로 진행하였는데 구체적인 내용은 부록 2와 같다.

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행을 위해 전래동요를 유아들이 이해하기 쉽게 연구자가 노랫말을 이용해 새로운 옛이야기를 구성하였다. 연구자가 구성한 옛이야기는 전래동요 노랫말의 의미를 유아들이 쉽게 이해할 수 있는 내용을 포함하도록 하였으며, 이야기를 통해 옛 생활문화를 접할 수 있도록 하였다. 옛이야기는 매주 수요일 새로운 전래동요놀이 도입 시 들려주었으며, 전래동요의 가사를 토대로 총 12가지 이야기를 구성하였다. 구체적인 활동 내용은 부록 1에 제시하였다.

2) 본 연구

(1) 가정연계방안 모색

2014년 9월 1일부터 2014년 12월 31일까지 유아교육기관과 가정의 연계 방안 모색을 위한 문헌고찰을 실시하였다. 문헌검색을 위해 사용한 주제어는 ‘가정연계’, ‘스마트폰’, ‘QR코드’, ‘스마트기기’, ‘터치패드’, ‘모바일기기’, ‘u-Learning’, ‘전래동요놀이’, ‘전통놀이’, ‘부모교육’, ‘부모참여’, ‘유아교육’ 등이었다. 참고한 문헌은 학위논문, 단행본, 저널 등 총 209편이었다. 문헌고찰을 통해 u-Learning 가정연계 방안을 구체적으로 모색하였다.

(2) 본 연구의 실행계획

2015년 1월 1일부터 2015년 1월 31일까지 전래동요놀이를 활용한

u-Learning 가정연계 방안 현장 적용을 위한 실행계획을 수립하였다. 전래 동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동이 원활하게 운영되기 위해서는 학급 교육과정 편성 시 이를 반영하여 활동을 구성할 필요가 있었다. 따라서 연구자는 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 학급 특색 교육과정으로 편성하여 연간 교육계획을 수립하였다.

가정과의 연계가 원활하게 이루어지도록 하기 위해서 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 연간 교육계획으로 수립한 후, 이를 유아들의 활동 시간에 편성할 필요가 있었다. 연간 교육계획을 바탕으로 교육과정을 체계적으로 전개하는 것은 교육과정 운영에 필수적인 요소이기 때문이다. 따라서 ‘전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계’를 2015학년도 만 5세반의 학급 특색 활동으로 편성하였다. 2015학년도 만 5세반 학급 특색 활동은 학기가 시작되는 3월부터 12월까지 계획하였으나, 본 연구는 3월부터 7월 첫째 주까지 진행되었다. 학급 특색 활동 구성 시 전래동요놀이가 연구 기관의 생활주제 및 주제와 통합적으로 이루어 질 수 있도록 활동을 편성하였으며, 구체적인 내용은 표 6과 같다.

<표 6> 2015학년도 만 5세반 학급 특색 활동 연간교육계획안의 일부

월	주	생활주제	주제	활동명
3	2	유치원과 친구	유치원에서의 하루	.
	3		유치원에서 만난 친구	손치기 하세
	4		함께 만드는 유치원	콩 섬 쫄자
4	1	봄	봄 날씨 알기	(현장체험학습)
	2		봄 풍경 즐기기	감자에 싹이 나서/가마솥에 누룽지
	3		따뜻한 봄 지내기	실구대 소리
	4		나의 몸과 마음	황소씨름
5	1	나와 가족	소중한 나	이박저박
	2		소중한 가족	(가정의 달 행사)
	3	우리동네	우리 동네 모습	(가정의 달 행사)

	4		우리 동네 생활	실꾸리 감아라
	5		우리 동네 사람들	두껍아 두껍아
6	1	동식물과 자연	동물과 우리의 생활	고무줄놀이(월계화계수수)
	2		식물과 우리의 생활	참외밭에 삼살개
	3		자연과 더불어 사는 우리	기러기
	4	건강과 안전	즐거운 운동과 휴식	아가팔아 문 열어라(실뜨기)
7	1		깨끗한 나	아가팔아 문 열어라(실뜨기)

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계가 원활하게 이루어질 수 있도록 전래동요놀이 활동을 주 3차시로 계획하였는데, 1차시에는 전래동요놀이를 배우고 경험하기, 2차시에는 전래동요놀이를 능숙하게 해보기, 3차시에는 가정에서 가족과 함께 즐겁게 놀이하기 및 가정에서 가족과 함께 놀이한 영상을 친구들과 함께 감상하며, 재창조한 전래동요놀이를 유치원에서 친구들과 공유하기 등으로 진행하였다. 전래동요놀이 활동 전개 과정은 매주 주간교육계획(안)에 계획하여 금요일 날 유아 편으로 가정에 배부하였다.

(3) 연구보조자 훈련 및 연구 참여자 동의

본 연구의 연구보조자는 솔잎유치원 만 5세반의 방과후과정반 교사 2인이다. 2015년 3월 4일 날, 연구보조자 2인을 대상으로 연구의 목적 및 필요성, 실행연구 진행계획을 설명하고, 실행연구 진행과정 중 유아들이나 부모의 변화된 모습을 관찰하여 기록하는 방법에 대해 안내하였다. 연구보조자 2인은 연구대상 학급의 방과후과정교사로서 오전과 오후에 교대로 근무하며 연구대상 유아들을 함께 지도하는 교사들이다. 교사들은 본 연구자가 미처 관찰하지 못한 부분을 수시로 관찰하여 본 연구자에게 알려주었으며, 관찰

을 통해 나타난 유아들과 학부모에 대한 의견을 서로 공유하며 연구의 객관성과 신뢰도를 높일 수 있도록 조력해주는 역할을 하였다. 또한 필요에 따라 유아들의 전래동요놀이 모습을 동영상으로 촬영해주었으며, 촬영한 동영상을 편집하여 QR코드를 생성해주기도 하였고, 전래동요놀이 영역구성 및 활동자료 제작 등의 지원을 해주었다.

2015년 3월 6일 학급교육과정 안내 시 연구대상 부모들에게 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계에 대한 실행 연구의 의의와 취지를 설명하고 동의를 구하였다.

본 연구는 교육기관과 가정의 협력 하에 활동을 전개하는 가정연계에 대한 연구이므로 유아뿐만 아니라 유아의 부모 및 그 가족이 연구에 참여하였다. 특히 본 연구의 가정연계 방법은 기관에서 가정으로 일방향적인 정보를 제공하는 것이 아니라, 가정과 쌍방향 교류를 통해 진행되는 연구이므로 연구 참여자에게 연구에 대한 자세한 안내 및 동의를 구하는 것이 중요한 절차였다.

본 연구자는 2015년 3월 6일, 오전 11시부터 12시까지 만 5세반 부모를 대상으로 본 연구의 필요성과 중요성 및 교육적 가치, 연구 진행과정, 스마트폰으로 QR코드 리딩하는 방법, 스마트폰으로 동영상 및 사진을 촬영하여 카카오톡으로 전송하는 방법에 대한 자세한 내용을 안내하였다. 부모들은 가정연계의 중요성을 이해하였지만, 쌍방향 교류를 통해 가정의 정보가 공개되는 것을 염려하였다. 하지만 가정에서 보내온 개인정보를 학급 유아들끼리만 공유하고 가정연계에 참여한 유아를 격려하고자 한다는 연구자의 설명을 듣고 연구 참여에 동의하였다. 이는 쌍방향 교류를 통한 가정연계의 어려움을 느낄 수 있는 사례로 가정연계 시 개인정보를 보호하면서도 쌍방향 가정연계의 활성화 방안을 모색해야 함을 시사하는 결과라 할 수 있다.

연구 참여 부모는 연구자의 추가 설명을 통해 연구에 대해 보다 더 깊이

이해하였으며, 28가정 모두 연구 참여에 동의하였다.

(4) 1·2차 실행 전개 및 반성적 사고·평가

2015년 3월 17일부터 2015년 7월 17일까지의 1·2차 실행연구 기간 동안 전래동요놀이 활동 구성 및 36회의 가정연계 활동을 전개하였다. 유치원에서 진행되는 전래동요놀이 동영상 및 전래동요놀이에 대한 정보를 QR코드로 생성한 후 이를 가정통신문에 수록한 자료 6회와 모바일 앱인 밴드에 업로드 한 자료 6회 등 총 12편의 동영상을 가정과 공유하였다. 연구대상 유아의 가정에서는 전래동요놀이를 가족과 함께 경험해본 후 연구자의 모바일 메신저인 카카오톡으로 전송하였다. 연구자는 모바일 메신저 또는 이메일로 전송받은 전래동요놀이 사진 및 동영상을 연구대상 학급 유아들과 함께 감상하며 서로의 느낀 점을 공유하였다.

실행연구 종료 후 연구 참여자를 대상으로 설문조사 및 심층면담을 실시하였으며, 이를 통해 반성적 사고 및 평가의 과정을 거쳐 연구의 의미를 탐색하였다.

4. 자료수집

본 연구의 자료수집 기간은 2015년 3월 17일부터 2015년 7월 17일까지이다. 연구를 위해 연구자의 참여관찰일지, 유아 및 부모의 심층면담자료, 부모설문지, 기관에서 가정으로 전송한 전래동요놀이영상, 가정에 제공한 QR코드, 부모가 전송한 문자 메시지, 부모가 전송해준 유아가족의 전래동요놀이 동영상 및 사진, 연구자 저널, QR코드 가정통신문, 연간교육계획안, 주간교육계획안, 일일교육계획안, 단위활동계획안 등의 자료를 수집하였다.

참여관찰 시 사진 및 동영상 촬영을 하기도 하였으며, 면담 시에는 오디오 녹음 방법을 사용하였다. 영상이나 오디오 자료는 수집된 후 빠른 시간 내에 전사할 수 있도록 하였다.

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계방안 모색을 위한 단말기로 연구자의 스마트폰과 태블릿PC를 활용하였고 동영상 촬영 및 편집을 위해 디지털카메라와 태블릿PC, 컴퓨터, Windows Movie Maker를 활용하였으며, 영상 송·수신을 위해 이메일, QR코드, 모바일 앱인 카카오톡과 밴드, N드라이브, 컴퓨터 등을 활용하였다.

1) 참여관찰

본 연구에서 참여관찰은 2015년 3월 17일부터 2015년 7월 3일까지 주 5회, 총 76회를 실시하였으며, 유아들이 등원하는 오전 8시 50분부터 하루 일과를 마치고 귀가하는 오후 1시까지 이루어졌다. 연구자는 자유선택활동시간과 전이시간 및 주 3회의 전래동요놀이 활동을 진행하며, 유아들의 모습을 동영상으로 촬영하거나 간단하게 메모를 하며 참여관찰을 하였다. 특히, 유아들이 가정에서 가족과 함께 전래동요놀이를 한 사진이나 영상을 매주 월요일 날, 친구들과 함께 감상하며 나타내는 반응과 호응을 주의 깊게 관찰하기도 하였다.

자유선택활동 시간 및 전이활동 시간에도 참여관찰이 계속 이어졌다. 유아들은 자유선택활동 시간에 친구들과 모여앉아 유치원에서 배웠던 전래동요놀이를 자유롭게 하였다. 음률영역에 전시된 전래동요놀이 가사판과 장구 및 리듬악기 등은 유아들의 표현활동에 필요한 도구가 되었으며, 이로 인해 보다 더 활동적인 전래동요놀이 모습을 관찰할 수 있었다.

연구자는 연구실행 기간 동안 태블릿PC나 작은 디지털 카메라 및 메모지

를 연구자의 책상이나 주머니 속에 늘 보관하고 있다가 본 연구와 관련된 모습이 관찰될 경우 기록하였으며, 동영상 촬영 시에는 연구보조자의 도움을 받기도 하였다. 본 연구에서 참여관찰의 초점은 u-Learning 가정연계를 통해 전래동요놀이가 연구 참여자들에게서 얼마나 활성화되어 실행되는지, 가정에서 새로 창조한 놀이의 실현 등에 중점을 두었다. 가정연계가 잘 이루어진 전래동요놀이는 유아들의 흥미와 참여가 높게 나타났으며, 본래의 놀이를 새롭게 창조하는 모습도 더 많이 관찰되었다. 참여관찰 기간 중 관찰한 내용을 기록하거나 전사한 분량은 A4용지 210매 정도의 분량이었다.

참여관찰 기간 동안 본 연구자는 유아들과 함께 놀이하는 적극적인 놀이 참여자로서의 역할과 유아들의 놀이를 관찰하는 관찰자로서의 역할 및 유아들의 놀이를 지원하는 지원자로서의 역할을 수행하였다.

2) 면담

본 연구에서 면담은 유아와 부모를 대상으로 2015년 3월 17일부터 2015년 7월 17일까지 1·2차 실행 중 대화로서의 면담과 1·2차 실행 후 비구조화된 면담을 실시하였다.

면담은 연구 참여자와의 대화를 통해 연구에 대한 심층적 정보를 수집하고 연구의 의미를 찾는 적극적인 연구방법이며(Graue & Walsh, 2014), 연구자와 참여자의 태도를 바탕으로 편안한 분위기 속에서 연구 참여자의 진실된 답변과 연구자의 질문으로 확장된다(Brog, 2006).

본 연구에서는 연구주제에 대해 자유롭고 개방적으로 면담하는 비구조화된 면담과 우연히 또는 비공식적으로 매우 자유로운 대화로서의 면담을 실시하였다. 비구조화된 면담은 유아와 유아의 부모를 대상으로 연구의 1차 실행과 2차 실행을 마친 후 각각 실시하였으며, 연구 기간 중 수시로 대화

로서의 면담도 진행하였다.

유아들과의 면담 내용은 전래동요놀이가 재미있는지, 가정에서 가족과 함께 전래동요놀이를 해본 경험이 있는지, 가족과 놀이할 때의 느낌은 어땠는지 등의 내용이었다. 부모들과의 면담 내용은 가정연계 활동에 대한 장점이거나 어려운 점, 가정연계 활동이 가족이나 유아에게 미친 영향이나 변화된 모습, 부모에게 도움이 된 가정연계 방법이나 개선점 등이었다.

1차 실행 후 면담에 참여한 유아는 총 7명이었으며, 개별면담 5회와 2명의 집단면담 1회를 실시하였다. 유아 면담의 목적은 유아들이 아는 것에 대해 말하게 하는 것(Graue & Walsh, 2014)으로 면담 형식은 비구조화 된 면담 형식이었으며, 소요 시간은 7~10분 정도였다. 또한 연구기간 동안 유아들과 수시로 대화로서의 면담을 실행하였으며, 대화로서의 면담은 우연히 또는 매우 자유롭게 짧은 시간동안 총 20회가 이루어졌다.

1차 실행 후 면담에 참여한 부모는 총 7명으로 1명의 개별면담과 4명과 2명의 집단면담으로 각각 진행하였다. 면담 형식은 비구조화 된 면담으로 진행되었으며, 소요시간은 40분에서 50분 정도 소요되었다. 또한 수시로 대화로서의 면담을 유아들의 등·하원 시에 주로 실시하였으며, 총 10회를 실시하였다.

2차 실행 후 면담에 참여한 유아는 총 7명이었으며, 개별면담으로 진행되었다. 2차 실행 후 면담에 참여한 부모는 총 10명으로 1명의 개별면담과 2~4명의 집단면담으로 진행되었다. 면담방법은 1차와 동일하며 수시로 대화로서의 면담도 실시하였다. 유아의 경우 대화로서의 면담은 총 20회를 실시하였으며, 부모는 10회를 실시하였다.

1차와 2차를 통해 면담한 횟수는 총 80회였으며, 면담 전사본은 A4용지 150매 정도 분량이었다. 비구조화 된 면담 시에는 연구자의 스마트폰을 활용하여 녹음을 하였으며, 대화로서의 면담은 면담 직후 기록을 하여 자료의

정확성을 보존하기 위해 노력하였다.

3) 설문지

본 연구에서는 유치원에서 연계 활동이 가정에서도 활발하게 진행되고 있는지 알아보고자 연구의 1차 실행과 2차 실행을 마친 후, 2015년 5월 8일과 2015년 7월 3일에 연구 참여 가족을 대상으로 2회의 설문조사를 실시하였다. 회수된 설문지는 1차 시 21부, 2차시 25부였다.

1차 실행 후의 설문조사 내용은 1차 실행 시 진행된 전래동요놀이 실행여부와 가정에서 활동한 모습을 스마트폰으로 전송하였는가에 대한 체크리스트 12문항이었다. 또한 전래동요놀이의 장단점은 무엇인지, 가정에서 전래동요놀이를 실행하지 못했다면 그 이유는 무엇인지, 2차 실행 시 더 간편하고 쉽게 참여할 수 있는 방법이나 제안점 및 건의 사항 등의 서술식 3문항을 포함한 설문이었다. 설문 조사에 응답한 가정은 연구 참여 28가정 중 21가정이었다.

2차 실행 후 설문조사 내용은 2차 실행 시 진행된 전래동요놀이를 가정에서도 실행하였는지, 활동한 모습을 촬영하여 스마트폰으로 전송하였는지, 가정에서 전래동요놀이를 재창조 하였는지 등에 대한 체크리스트 18문항이었다. 서술식 문항은 전래동요놀이를 해본 후 유아들이나 가족의 변화된 점은 무엇인지, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계가 자녀교육에 미친 영향은 무엇인지, 연구를 위해 만든 전래동요놀이 밴드가 부모나 유아에게 미친 영향은 무엇인지, 가정연계 방법 중 부모에게 가장 도움이 많이 된 연계 방법과 이유는 무엇인지에 대한 문항이었다. 또한 연구 실행을 마친 후 전래동요놀이 밴드의 폐지 및 지속적인 활성화 방안에 대한 의견은 어떠한지, 기타 나누고 싶은 이야기 등에 대한 서술식 6문항을 포함한 설문이었다. 설문조사에 응답한 가정은 연구 참여 28가정 중 25가정이었다.

1차와 2차 실행 후의 설문조사 결과 가정에서의 전래동요놀이 실행여부에 대해 파악할 수 있었으며, 부모는 SNS(밴드활용)를 통한 가정연계 방법을 선호하고 있음을 알 수 있었다. 또한 설문조사를 통해 면담에 참여하지 못한 가정의 의견도 연구결과에 반영할 수 있었다.

4) 부모 전송 자료

본 연구의 초점은 가정연계의 활성화 방안을 모색하는데 있다. 가정에서 부모가 보내온 사진이나 영상 및 메시지는 유치원과 가정의 쌍방향 소통이 이루어지고 있음을 확인할 수 있는 자료 중 하나였다.

부모는 유치원으로부터 전래동요놀이에 대한 정보를 받아본 후 가정에서 자녀와 함께 전래동요놀이를 실행하였다. 부모는 전래동요놀이를 실행하는 모습을 사진이나 동영상으로 촬영한 후 활동에 대한 소감을 메시지와 함께 연구자에게 전송해주었다. 연구자는 전송받은 영상이나 사진을 만 5세반 유아들과 함께 감상하며 가정과 유치원의 정보를 공유할 수 있었다.

부모들은 집안이나 여행지를 배경으로 한 전래동요놀이 활동 모습을 전송해주었으며, 가정에서 유아들이 재창조한 전래동요놀이에 초점을 맞춰 동영상 및 사진을 전송해주기도 하였다. 부모가 전송해준 사진이나 동영상은 유아들의 전래동요놀이를 더욱더 활성화시켜주었으며, 연구자에게는 전래동요놀이가 가정에서 어떻게 연계되고 있는지 확인할 수 있는 자료가 되었다.

연구 기간 중 부모가 보낸 동영상은 사진을 포함하여 81편이었으며, 이를 전사한 자료는 A4용지 100매 정도 분량이었다.

5) 기타 관련 문서

연구 기간 동안 수집한 연구 관련 문서는 연간교육계획안, 주간교육계획

안, 일일교육계획안, 단위활동계획안 및 연구자 저널, QR코드 가정통신문 등이었다. 솔잎유치원 만 5세반의 연간교육계획안 중 학급 특색활동은 전래 동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계로서 연간교육계획안을 수립하였다. 연간교육계획안을 바탕으로 3월 중순부터 주간교육계획 및 단위활동계획을 세워 활동을 전개하였다.

연구자는 전래동요놀이 활동과 관련하여 유아에게서 특별히 관찰된 내용이 있거나 부모와 관련 이야기를 나눈 날은 저널쓰기를 하였다. 저널쓰기를 통해 연구자는 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계에 대한 반성적 사고를 하며 연구에 대한 발전된 방향으로의 모색을 도모하였다. 본 연구 기간 동안 저널쓰기는 58회를 실시하였으며, A4 70장 정도의 분량이었다.

연구 기간 동안 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계를 위한 가정통신문은 총 12회 발행하여 가정에 배부하였다. 가정통신문에는 전래동요놀이에 대한 교육적 가치와 전래동요놀이 노랫말, 놀이방법, 유아들의 놀이 모습이 담긴 QR코드, 가정연계를 위한 연구자의 전화번호 등의 내용이 포함되었다. 가정통신문은 가정에서 전래동요놀이 시 부모가 참고할 수 있는 자료가 되어 활용하는 모습이 부모가 보낸 동영상들 통해 관찰되기도 하였다.

5. 신뢰도 및 타당도

본 연구에서는 연구의 신뢰성 및 타당성 확보를 위해 MacNaughton과 Hughes(2013)의 정확성과 타당도의 확인방법을 적용하였다. 먼저 연구의 정확성을 보증하기 위해 연구 참여자 관찰, 설문조사, 면담, 관련문서 등 자료를 다양한 방식으로 수집하였다. 또한 유아, 부모, 동료교사 및 연구자의 관점을 고려하였을 뿐만 아니라 이론을 바탕으로 자료를 다양한 관점에서 분석하였다. 또한 주기적인 반성적 사고과정 속에서 체계적인 자료수집 및 분석을 통해 나타난 연구결과를 명시적으로 제시하였으며, 실행연구의 주기를

계획, 실행, 평가 등 체계적으로 실행하여 연구의 정확성을 높이고자 하였다.

다음으로 연구의 타당도를 높이기 위해 사회적 변화와 지식 생성을 위한 실행연구를 실시하여 이론과 실제 간 상호의존적이고 보완적인 관계 속에서 연구 진실에 대한 탐구를 위해 노력하였다.

1차 실행과 2차 실행과정 순환 속에서 삼각측정법(triangulation)을 적용하여(Denzin, 1989), 면담과 참여관찰, 문서 등의 다양한 연구방법을 활용하였다. 연구보조자 및 동료교사와 함께 연구 현상에 대한 의견을 교환하였으며, 질문지와 면담자료, 문서와 면담자료 및 관찰자료 등과 같이 자료를 통합하여 연구결과의 타당도를 높이고자 하였다.

또한 실행 사례에 대한 다양한 해석을 하며, 하나의 연구결론에 도달하기 보다는 다양한 질문과 가능성을 제기하며 분석하였으며, 명확하고 상세한 설명을 제시하였다.

6. 자료 분석

본 연구에서 자료 분석은 이용숙과 김영천(1998)이 제시한 자료통합, 영역 분석, 자료 범주화, 범주 분석과 의미 해석의 단계로 실행하였다.

자료통합을 위해 참여관찰, 심층면담, 가정에서 전송한 사진 및 동영상 분석, 가정통신문, 저널, 기타 문서 등을 1차 실행 과정 및 실행 후, 2차 실행 과정, 1·2차 실행 후에 대한 주제로 통합하여 분류하였다. 주제에 따라 유목화된 문서를 반복적으로 읽으며 자료를 분류하였다.

영역 분석을 위해 분류된 자료를 코딩한 후 자료를 범주화하였다. 코딩은 자료 분석 과정의 첫 단계로 자료를 입력하고 입력된 정보를 범주화하는 것을 의미한다(Strauss & Corbin, 1990). 즉, 분류된 자료를 읽으면서 연구 참

여자들의 공통적인 행동패턴이나 사용하는 어휘, 사건 등을 대표할 수 있는 단어나 주제를 추출하여 적어보는 코딩단계를 거쳤다. 코딩된 자료는 서로 밀접한 관련이 있는 것끼리 유목화 하여 새로운 주제로 범주화하였으며, 범주화한 자료를 반복적으로 읽으면서 범주를 재조정하였다.

범주 분석과 의미 해석의 단계에서는 범주화를 통해 도출해낸 주제의 의미를 사례를 들어 일반적이고 객관적으로 서술하였으며, 실행 단계와 연구 참여자에 따라 변화된 의미가 무엇인지 해석하였다.

연구보조자인 동료교사 2인으로부터 참여자 검토과정(member checking)을 거쳐 연구 결과 및 해석에 대한 내용을 검증받았으며, 유아교육 전문가 1인에 의한 동료 검토(peer debriefing)를 통해 자료 분석에 대한 신뢰도와 타당도를 확보하기 위해 노력하였다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계의 실행과정

솔잎유치원 만 5세반의 효과적인 가정연계 운영방안을 살펴보고자 1차 실행에서는 QR코드를 활용한 가정연계를 실행하였으며, 2차 실행에서는 1차 실행 과정을 통해 나타난 문제점을 보완하여 SNS를 활용한 가정연계를 실행하였다. 이에 대한 결과는 다음과 같다.

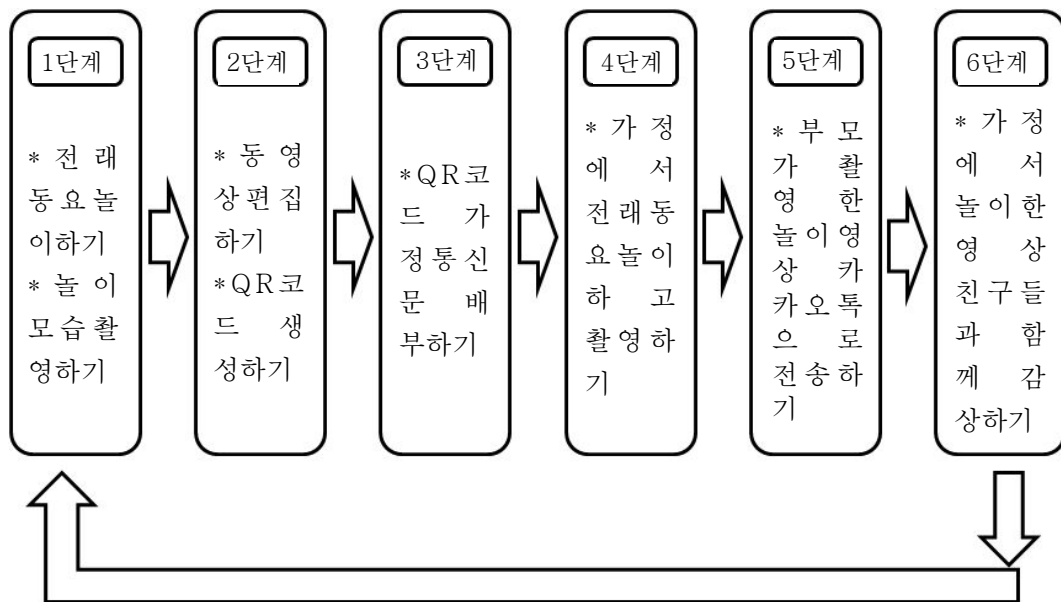
1) 1차 실행: QR코드를 활용한 가정연계

1차 실행에서는 효과적인 가정연계를 위한 ‘u-Learning’ 방법으로 QR코드를 활용한 가정연계를 실행하였다. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계가 효과적으로 운영될 수 있도록 유아·부모·교사가 협력하여 활동하는 것에 중점을 두고 진행하였다. 연구자는 먼저 원활한 가정연계방안을 위한 전략을 실천하기 위해 전래동요놀이의 단계별 활동 실행 및 QR코드 생성하기를 하였다. 또한 u-Learning 가정연계 활성화를 위해 유아들이 마음껏 즐길 수 있는 전래동요놀이 분위기를 조성하였다. 다음으로 연구자는 u-Learning으로 가정과 소통하기 위해 QR코드 가정통신문을 제작하여 가정에 배부하였으며, 가정의 정보는 스마트폰의 카카오톡으로 전송받았다. 마지막으로 가정연계 활동에 참여한 부모들은 u-Learning을 통해 가정에서 전래동요놀이를 편안하게 즐겼으며, 놀이모습을 동영상이나 사진으로 촬영하여 연구자에게 전송해주었다. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 형제, 자매, 부모뿐만 아니라 조부모 외국인 사촌 등 가족구성원 누구나 함께 즐기는 가족놀이문화가 되었다.

1차 실행에서는 원활한 가정연계 진행을 위해 먼저 전래동요놀이를 바탕으로 가정연계를 위한 활동을 체계적으로 실행하며, 활동 내용을 QR코드로 생성하였다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, u-Learning 가정연계를 원활하게 실행하기 위해 전래동요놀이의 단계별활동 실행 및 QR코드 생성하기를 실시하였다. u-Learning 가정연계 활동을 체계적으로 추진하기 위해 1차 실행에서는 총 6단계의 활동을 반복·순환적 형태로 실행하였다. 각 단계마다 디지털 카메라, 스마트폰과 QR코드, 태블릿 PC, 모바일앱인 카카오톡, N드라이브 등을 활용하였으며, 동영상 편집 및 QR코드 생성을 위해 Windows Movie Maker와 컴퓨터를 사용하였다.

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 1차 실행 시의 6단계 활동은 그림 1과 같이 반복적이고 순환적으로 실행하였다.



[그림 1] 가정연계를 위한 전래동요놀이 활동의 순환적 실행 흐름도

가정연계 활동 1단계에서는 매주 화요일에 30분씩 새로운 전래동요놀이를 소개하고 노래도 불러보고 유아들과 함께 경험해보는 활동을 전개하였다. 특히 1단계에서는 유아들의 흥미와 관심을 이끌어내기 위해 전래동요의 노랫말을 옛이야기로 구성하여 들려주었으며, 유아들은 옛이야기를 듣고 노랫말의 정서와 의미를 쉽게 이해하였다. 목요일에는 화요일에 경험해보았던 전래동요놀이를 친구들과 능숙하게 놀이해보는 데 중점을 두었으며, 유아들의 놀이모습을 동영상으로 촬영하였다.

2단계에서는 유아들의 전래동요놀이 동영상을 목요일 오후에 Windows Movie Maker를 활용하여 편집하였다. 동영상의 재생시간은 3~5분 정도의 길이로, 해당 전래동요놀이의 노래를 삽입하여 편집하였다. 편집한 동영상은 네이버에서 QR코드로 생성하였다. 동영상을 편집하고 QR코드를 생성하기 위해 소요된 시간은 평균 2~3시간 정도 소요되었다.

3단계에서는 QR코드를 포함한 가정통신문을 작성하여 연구실행 기간 동안 주 1회 가정에 배부하였다. 가정통신문은 전래동요놀이의 교육적 가치와 연구자의 전화번호, 전래동요놀이방법, 전래동요 노랫말, QR코드 등을 포함하여 작성하였다.



4단계에서는 유아와 가족들이 전래동요놀이를 함께 경험해보며 부모는 가족과 더불어 즐겁게 놀이하는 유아의 모습을 스마트폰을 이용하여 사진이나 동영상으로 촬영하였다.

5단계에서는 부모가 가정에서 촬영한 사진이나 영상을 연구자의 스마트폰으로 전송해주었다. 매주 토요일이나 일요일 및 월요일 오전까지 부모들은 전래동요놀이 동영상이나 사진을 스마트폰의 카카오톡을 통하여 연구자의 스마트폰으로 전송해주었다. 파일용량이 너무 커서 전송이 되지 않은 동영상은 연구자의 이메일로 전송하였다. 1차 실행 시 가정에서 전송받은 전래동요놀이 영상 및 사진은 총 40편이었다.

6단계에서는 부모로부터 전송받은 가정의 전래동요놀이 동영상 및 사진을 매주 월요일에 만 5세반 유아들과 함께 감상해보며 공유하였다. 유아들은 가정에서 주말동안 가족과 함께 놀이한 모습을 친구들에게 자랑스럽게 소개하기도 하고, 새로운 놀이방법을 제안하여 친구들에게 알려주기도 하였다.

이상과 같이 1차 실행에서의 6단계 활동은 전래동요놀이 한 주제 당 1주일 중심을 반복적인 순환형태로 6주 동안 진행하였다. 순환적 흐름에 따라 6가지의 전래동요놀이를 총 18회의 활동으로 구성하여 표 7과 같이 실시하였다.

<표 7> 1차 실행 전래동요놀이 교수·학습 내용 및 QR코드

전래동요	회 (날짜)	교수·학습내용 (가정에서의 놀이)	가정연계를 위한 QR코드
손치기 하세	1 (3/17)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -신체 접촉놀이 하기	
	2 (3/19)	전래동요놀이 즐기기 (가족과 함께 놀이하기) (전래놀이 재창조하기)	
	3 (3/23)	가족과 한 놀이 친구와 공유하여 다시 놀이하기	
콩 섬 찰자	4 (3/24)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -혼자 뛰기 놀이하기 -둘이서 손잡고 뛰기 놀이하기 -두 명이 등을 맞대고 교대로 들어올리기 놀이하기	
	5 (3/26)	전래동요놀이 즐기기 (가족과 함께 놀이하기) (전래놀이 재창조하기)	
	6 (3/30)	가족과 함께 한 놀이 친구들과 공유하여 다시 놀이하기	

감자에 싹이 나서/ 가마솥에 누룽지	7 (4/7)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -가위바위보 놀이 -신체 간질이기 놀이	
	8 (4/9)	전래동요놀이 즐기기 (가족과 함께 놀이하기) (전래놀이 재창조하기)	
	9 (4/13)	가족과 함께 한 놀이 친구들과 공유하여 다시 놀이하기	
실꾸대 소리	10 (4/14)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -손가마 만들어 밀고 당기기 놀이	
	11 (4/16)	전래동요놀이 즐기기 (가족과 함께 놀이하기) (전래놀이 재창조하기)	
	12 (4/20)	가족과 함께 한 놀이 친구들과 공유하여 다시 놀이하기	
황소씨름	13 (4/21)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -말 주고받기 놀이 -단계적 씨름놀이	
	14 (4/23)	전래동요놀이 즐기기 (가족과 함께 놀이하기) (전래놀이 재창조하기)	
	15 (4/27)	가족과 함께 한 놀이 친구들과 공유하여 다시 놀이하기	
이박 저박	16 (4/28)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -다리 세기 놀이	
	17 (4/30)	전래동요놀이 즐기기 (가족과 함께 놀이하기) (전래놀이 재창조하기)	
	18 (5/6)	가족과 함께 한 놀이 친구들과 공유하여 다시 놀이하기	

(1) u-Learning 가정연계 활성화를 위한 분위기 조성

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계의 활성화를 위해 유아들이 마음껏 즐길 수 있는 전래동요놀이 분위기를 조성하였다. u-Learning 가정연계활동의 활성화를 위해서 유아들이 전래동요놀이에 보다 더 많은 흥미와 관심을 가지고 가정에서도 가족과 더불어 즐겁게 전래동요놀이를 실행할 수 있도록, 활동 시간을 충분히 확보하였으며, 유아들이 일상생활 속에서 능숙하게 즐길 수 있도록 격려하였다. 또한 전래동요놀이를 친숙하게 받아들일 수 있도록 전래동요의 노랫말을 옛이야기로 구성하여 유아들에게 들려주었다.

이를 위해 전래동요놀이 한 주제 당 주 3회의 활동을 대집단형태로 각각 30분씩 진행하였다. 1차시에는 유아들이 처음으로 접한 전래동요놀이를 경험해보고 익혀보는 단계로 진행하였고, 2차시에는 1차시에 익혀본 전래동요놀이를 친구들과 함께 마음껏 즐겨보는 시간을 가지도록 하였다. 유아들은 총 2차시의 대집단 활동 시간뿐만 아니라 오전이나 오후 자유선택활동 시간에도 음률영역에 마련되어진 전래동요놀이영역에서 장구연주를 하기도 하며, 자유롭게 전래동요놀이에 참여하였다. 또한 바깥놀이나 신체활동실, 화장실 가기를 위한 전이활동 시간에도 전래동요놀이를 하였다. 다음은 유치원의 하루일과 중 자유선택활동 시간과 전이활동 시간에 전래동요놀이를 하는 유아들의 모습을 관찰한 사례이다.

음률영역에서 현서는 장구를 연주하고 철민이는 캐스터네츠, 송찬이와 영빈이 영찬이는 그동안 배웠던 전래동요를 함께 부르고 있다.

현서: 야, 내가 장구를 치면 너희들이 노래를 불러봐. 제일 먼저 ‘손치기 하세’로 한다.

송찬: 알았어

영빈, 영찬, 철민, 송찬, 현서: 손치기 하세! 손치기 하세! 손치기 손치기
손으로 친다고 손치기.....

(유아들은 음률영역의 악기들을 함께 연주하며 노래를 부른다)

현서: 그 다음은 콩 섬 찡자야...

유아들: 장구 장단에 맞춰 함께 노래를 부른다.

(관찰 2015. 4. 3.)

현빈: (등원하고 있는 유아들을 지도하고 있는 교사에게 다가와) 선생님,
나랑 같이 '감자에 싹이 나서' 해요.

교사: 그럴까?(마주 앉아서 놀이를 한다.)

(그때 지나가던 윤서와 준희가 옆에 와서 앉는다.)

(중략)

현빈, 윤서, 준희, 영찬, 교사: (함께 '감자에 싹이 나서' 놀이를 재미있게
한다. 유아들은 가위바위보를 해서 누렁지놀이를 하며 큰 소리로
웃는다.)

(관찰 2015. 4. 9.)

요즘 만 5세반에서는 아침마다 장구소리가 끊이지 않는다. 장구장단을 치
며 전래동요를 부르는 일이 많아졌다. 현빈, 수희, 진수, 힘찬이, 나연이, 기
쁨이 등 3월 초에는 볼 수 없었던 일로 아이들은 모두가 우리나라 전래동
요를 자연스럽게 즐기는 모습이다. 전래동요놀이의 힘이 보인다. 놀이 또한
신난다. 유아들이 제안을 하며 함께 놀이하자고 하는 모습을 보며 즐거운
한 때를 지낼 수 있어서 참 좋다.

(연구자 저널 2015. 4. 16.)

이처럼 유아들은 자유선택활동시간에 또래나 선생님과 함께 전래동요놀이
에 적극적으로 참여하는 모습을 보였다. 다음은 유아들이 바깥놀이를 가

위해 복도에 모여앉아 화장실에 간 친구들을 기다리며 유아들끼리 전래동요 놀이를 제안하고 함께 활동하는 모습이다.

수희: 우리 친구들이 올 때까지 ‘감자에 싹이 나서’ 할까?

나연: 그래, 함께 하자.

수희·나연: (감자에 싹이 나서 노래를 부르며 놀이를 한다. 가위바위보를 해서 수희가 지자 나연이가 ‘누룽지’ 노래를 부르며 수희의 등을 쓸고, 살짝 꼬집고, 두드린다. 수희와 나연이는 소리내어 웃는다. 이를 바라보던 나연이 옆에 앉아 있던 현대와 영훈이도 놀이를 한다.)

현대: 영훈아, 우리는 ‘실구대 놀이’하자!

영훈: 그래, 손 잡자. (현대와 영훈이는 서로의 손목을 교차하여 잡는다). 실구대 실구대 실구대 틀이 들어가네 앞뜰에 일 나간 엄마 빨리 돌아오소 엄마 빨리 돌아오소 꼬구대 꼬구대 꼬구대 틀이 들어가네 뒤뜰에 일 나간 아빠 빨리 돌아오소 아빠 빨리 돌아오소(서로 밀고 당기기를 반복하며 웃음 띤 얼굴로 놀이를 한다)

(관찰 2015. 4. 24.)

4월이 되자 유아들의 전래동요놀이는 더욱 능숙하고 재미있게 이어지고 있었다. 유아들은 아침에 등원하여 자유선택활동 시간이 되면 음률영역이나 이야기나누기 하는 매트 위에 몇 명씩 모여 전래동요 노래를 부르며 놀이를 하였다. 음률영역에 비치되어 있는 장구와 다양한 리듬악기, 가사판은 유아들이 자연스럽게 전래동요를 부르거나 악기를 연주하도록 지원하였다. 또한 신체활동실이나 바깥놀이터로의 전이시간은 유아들이 화장실에 가거나 준비가 늦은 친구들을 기다리며 옆 친구와 이야기나 장난을 치며 보냈던 시간이었는데, 전래동요놀이를 접한 후로는 전래동요놀이 활동시간으로 보내고 있었다. 이러한 모습은 자유선택활동시간이나 전이시간뿐만 아니라

대집단활동시간에도 나타났다.

신체활동실에서 놀이를 마친 후 교실로 이동하려는데 만 5세반 유아 중 영웅이가 손을 번쩍 들어 놀이 제안을 한다.

영웅: 선생님, 우리 전래동요놀이 한 번만 하고 가면 안 돼요?

교사: 그래, 다른 친구들도 전래동요놀이 하고 싶니?

유아들: 네 선생님, 우리 황소씨름 놀이해요(윤서가 큰 소리로 말한다)

교사: 좋아요. 시간이 많이 걸리진 않으니깐 잠깐 놀이하고 가도록 하자.

자 친구들과 짝을 지어 손잡고 서보자.

유아들: (분주하게 친구와 손을 잡고 마주 선다.)

진수: 우리 4단계까지 성공해서 이긴 사람 뽑기로 해요.

영찬: 난 4단계까지 성공할 수 있어요.

(관찰 2015. 4. 24.)

유아들은 전래동요놀이 중 자신의 한계에 도전할 수 있는 놀이를 더 즐겼다. 황소씨름 놀이는 두 명이 마주 서서 1단계는 손을 잡고 흔들다가 돌이 함께 돌아서 팔을 통과하면 성공하는 놀이이고 2단계 놀이는 팔꿈치를 잡고 돌아야 하며, 3단계는 어깨를 잡고 돌고, 4단계는 허리를 잡고 상대방을 옆으로 쓰러뜨리면 최종 승리하는 놀이이다. 노랫말 또한 말을 서로 주고받으며 부르는 노래로 유아들의 흥취를 더욱 돋아주어 놀이의 맛을 살려주는 것 같았다. 황소씨름놀이가 단계마다 도전해서 통과되어야만 다음 단계로 넘어갈 수 있는 활동이다 보니 유아들은 대집단활동시간에도 황소씨름 놀이를 하자고 제안하여 놀이의 단계를 높여 도전하고 싶은 마음을 전달하였다. 이처럼 전래동요놀이는 대집단활동 속에서도 유아들의 관심과 도전을 받으며 흥미롭게 진행되었다.

또한 유아들은 현장학습을 가는 동안 버스 안에서도 화기애애한 분위기를

만들며 전래동요놀이를 하는 모습을 보여주었다.

남산으로 현장체험학습을 갔다. 남산의 케이블카를 이용하고 타워에 올라가 서울의 경치를 관람하는 일정이었다. 약간의 비가 오는 흐린 날이어서 아이들은 비옷이나 우산을 챙겨 입거나 쓰고 있었다. 유치원에서 체험학습지까지 이동한 시간은 50분 정도 소요되었으며, 차 안에서는 들뜬 아이들의 목소리가 높았다. 아이들의 즐거운 마음은 그동안 유치원에서 배웠던 다양한 동요 부르기로 이어졌는데 버스 앞줄에 앉아 있던 현빈이와 민서가 전래동요놀이를 하자고 제안을 하였다. 버스 안은 전래동요놀이를 더욱더 화기애애한 분위기가 되었는데 그동안 배웠던 손치기 하세, 감자에 싹이 나서, 가마솥에 누룽지 등의 놀이를 하는 모습이었다. 특히 황소씨름은 두 명의 친구가 서서 해야 하는 놀이였지만 손가락을 잡는 놀이로 변형하여 하는 모습이었다.

(연구자 저널 2015. 4. 29.)

이처럼 현장체험학습지를 향한 버스 안에서도 전래동요놀이는 활발히 이루어졌다. 본 연구기관에서는 한 달에 한 번씩 현장체험학습이 이루어지고 있는데 현장체험학습을 갈 때마다 유아들은 설레고 들뜬 모습을 보이며 좋아하였다. 그래서 버스 안은 언제나 유치원에서 배웠던 동요나 유행하는 가요 또는 만화주제곡 같은 노래로 가득차곤 하였었는데, 이번에는 유아들이 전래동요놀이를 하자고 제안을 한 것이다. 대부분의 전래동요놀이는 둘이 마주앉아서 즐길 수 있는 것이어서 버스 안에서 놀이를 하는데 어려움은 없었지만, ‘황소씨름’같은 놀이는 서서 돌아야 하는 놀이여서 연구자는 버스 안에서는 하지 못할 것이라고 생각하였다. 하지만 유아들이 ‘황소씨름’놀이를 손가락씨름놀이를 변형하여 창의적으로 즐기는 모습을 보며, 전래동요놀이가 버스를 타고 이동하는 시간에도 유아들에게 신나는 놀이가 될 수 있다는 것을 알 수 있었다.

위의 사례들을 통해 전래동요놀이가 유아들의 생활 일부가 되어가고 있음을 느낄 수 있었는데 이는 원활한 가정연계를 위해 무엇보다도 중요한 요소가 되었다. 왜냐하면 유아들이 유치원에서 배우고 즐겼던 놀이를 집에 돌아가서도 가족과 함께 하자고 제안하는 경우가 많이 나타났고, 유아들과 가족이 함께 놀이하는 가운데 자연스럽게 가정연계가 이루어졌기 때문이다.

(2) u-Learning으로 가정과 소통

u-Learning으로 가정과 소통하기 위해 유치원에서는 QR코드 통신문을 제작하여 매주 금요일 가정에 배부하였으며, 가정에서의 정보는 부모들이 연구자의 스마트폰으로 전송해주었다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

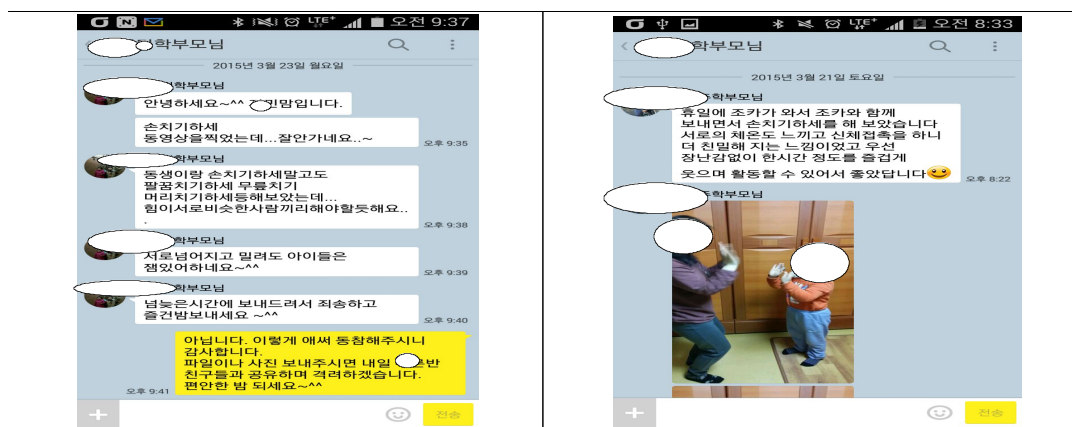
첫째, 전래동요놀이를 활용하여 u-Learning으로 가정과 소통하기 위해 연구자는 QR코드 가정통신문을 제작하여 가정에 배부하였다.

가정연계가 원활하게 이루어지기 위해서는 유아가 자신의 경험이나 지식을 가족에게 직접 전하는 것뿐만 아니라 유치원에서 이루어지고 있는 활동에 대한 안내가 필요하였다. 유아들이 유치원에서 전래동요놀이를 배워 친구들과 놀이해보고, 가정에서 가족과도 함께 놀이하고 싶을 때, 가정통신문의 전래동요놀이 동영상은 놀이에 필요한 정보를 제공하였다. 따라서 유아들의 활동모습을 그대로 보여줄 수 있는 동영상을 제작하여 이를 부모에게 쉽게 전달할 수 있도록 QR코드를 생성하였다. QR코드로 생성된 유아들의 놀이 영상은 부모가 자녀와 함께 가정에서 전래동요놀이를 할 때 참고자료가 되었다. 특히 QR코드는 용량이 큰 동영상을 전달하기에 편리하였으며, 부모가 가정에서 유아들의 모습을 쉽게 모니터링 할 수 있게 해주었다. 부모가 스마트폰으로 QR코드를 한 번 리딩하게 되면 네이버의 전래동요놀이 URL이 스마트폰에 저장되는 이점도 있었다. 이러한 QR코드의 특징은

u-Learning 가정연계에 적합한 연계매체로 활용되었으며, 부모들은 언제 어디서든지 필요할 때마다 동영상은 재생하여 정보를 공유할 수 있었다. 가정 통신문에는 전래동요 노랫말과 놀이방법 및 전래동요놀이의 교육적 가치와 QR코드 등을 포함하여 작성한 후 매주 금요일 유아 편으로 가정에 배부하였다.

둘째, 전래동요놀이를 활용하여 u-Learning으로 가정과 소통하기 위해 연구자는 QR코드를 활용하여 유아들의 전래동요놀이 활동 정보를 가정으로 보내고, 가정의 정보는 스마트폰의 카카오톡으로 전송받았다.

금요일 통신문을 통해 자녀들로부터 QR코드를 전달받은 부모는 이를 스마트폰으로 리딩하여 가정에서도 자녀와 함께 전래동요놀이를 실행하였다. 부모는 가정에서 전래동요놀이를 하며 촬영한 영상이나 사진을 스마트폰의 카카오톡 앱을 활용하여 연구자의 스마트폰으로 전송해주었다. 부모는 가정에서 촬영한 동영상의 용량이 커서 전송이 되지 않을 경우 연구자의 이메일로 전송해주기도 하였다. 그림 2는 부모와 스마트폰을 이용하여 사진이나 동영상 및 서로의 의견 등을 주고받은 내용이다.



[그림 2] 앱을 활용한 교육기관과 가정과의 교류

그림 2를 통해 교육기관과 가정이 스마트폰의 카카오톡 앱을 이용하여 전래동요놀이를 주제로 상호 교류하고 있음을 알 수 있다. 부모는 가정에서 전래동요놀이를 해본 후 느낀 점이나 새로운 방법으로 놀이해본 경험, 전래동요놀이에 대한 제안 점, 자녀들이 놀이하는 모습을 보고 느낀 점 및 동영상이나 사진 등을 전송해주었으며, 연구자는 이에 대한 응답을 하며 유치원의 활동을 주제로 가정과 소통하였다. 연구에 참여한 부모 중 소수의 부모는 유치원에서 실시하고 있는 언어전달장 메모란을 활용하여 전래동요놀이에 대한 의견을 보내기도 하였다.

다음은 유아의 말을 통해 u-Learning 가정연계가 이루어지고 있음을 확인할 수 있는 사례이다.

주말동안 집에서 활동한 전래동요놀이 동영상을 만 5세반 친구들과 함께 보며 공유하는 이야기나누기 시간이었다. 진수는 아빠와 놀이를 하고 엄마는 전래동요를 부르며 촬영한(엄마는 화면에 보이지 않고 옆에서 계속 노래를 부르고 웃기도 하며 아빠랑 진수의 놀이를 격려하는 말을 하고 있음) ‘손치기 하세’ 전래동요놀이 동영상을 보내왔다. 만 5세반 유아들은 진수어머님이 보내주신 동영상을 소리 내지 않고 처음부터 끝까지 집중하여 감상하는 모습이였다. 다음으로 영만이 어머니가 보내주신 동영상을 감상하였다. 영만이는 속옷차림으로 커다란 책꽂이 앞에서 초등학교 4학년인 형과 놀이를 하는 모습이였다. 그런데 앞서 소개한 진수와는 달리 본 연구자가 QR코드로 보내준 동영상의 음원을 재생시킨 채로 그 노래 소리에 맞춰서 놀이를 하고 있었다. 그 노래는 본 연구자가 유아들의 모습을 촬영하며 직접 불러준 노래로 연구자의 목소리가 그대로 녹음된 음원이었다. 영만이의 전래동요놀이 동영상 재생이 끝나자 만 5세반 유아 중 현수가 질문을 하였다.

“선생님, 영만이네 집에 가서 손치기 하기 가르쳐줬어요?”

이에 만 5세반 유아들은 조용히 교사인 나의 대답을 기다리며 나를 응

시하고 있었고 영만이만 미소 띤 얼굴로 나를 바라보았다.

(관찰 2015. 3. 25.)

위의 사례에서 현수는 영만이가 연구자가 보내준 동영상의 음원을 재생시킨 상태로 놀이한 모습을 보고 본 연구자가 영만이네 집에 가서 직접 노래를 불러준 것으로 생각을 하였다. 영만이가 재생시켜놓은 채로 놀이한 ‘손치기 하세’ 음원은 연구의 가장 첫 번째 순서인 전래동요로 유아들이 우리의 전래동요노래를 처음 접한 시점에 부른 곡이었다. 전래동요에 익숙하지 않은 유아들은 연구자가 QR코드로 보내준 동영상의 음원을 그대로 재생시켜놓고 전래놀이만을 하기도 하였다. 이러한 모습을 본 만 5세반 유아들은 담임교사인 연구자가 직접 영만이 집에 가서 노래를 불렀을 것이라고 추측하는 모습을 보여주었다. 이처럼 만 5세반 유아들은 연구자가 보내준 동영상 자료를 통해 가정에서도 언제든지 교사가 옆에서 함께 놀이하고 있는 것처럼 전래동요놀이를 하며 u-Learning 가정연계에 참여하고 있었다.

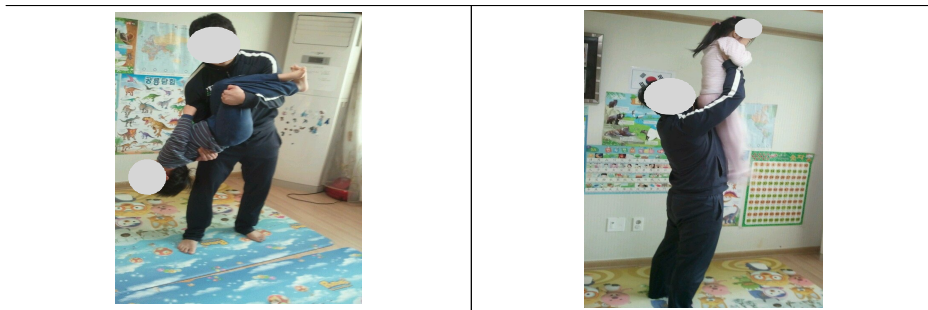
(3) u-Learning으로 형성된 가족놀이문화

만 5세반 유아들은 유치원에서 배웠던 전래동요놀이를 가정에서도 가족과 함께 하기를 원하였으며, 이러한 유아들의 바람은 부모가 보내온 동영상을 통해 확인할 수 있었다. 다음은 부모가 보내온 가정에서의 전래동요놀이 동영상 및 사진을 분석한 내용이다. 분석을 통해 유아들은 가족과 함께 편안하게 전래동요놀이를 즐기고 있으며, 전래동요놀이를 통해 가정에 웃음이 넘쳐나고 있음을 알 수 있었다. 또한 전래동요놀이는 형제, 자매, 부모뿐만 아니라 조부모, 외국인, 사촌까지도 함께 공유하는 놀이가 되어가고 있음을 확인할 수 있었다. 이처럼 전래동요놀이를 활용한 u-Learning은 가족과 친인척이 함께 참여하며 즐길 수 있는 가족놀이문화를 형성하였다. 구체적인

내용은 다음과 같다.

첫째, 연구자는 가정에서 부모가 전송해준 자료를 통해 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 연구 참여 가족들이 편안하게 즐기는 놀이가 되어가고 있음을 알 수 있었다.

영웅이와 아빠는 운동복 차림으로 영웅이의 여동생은 잠옷차림을 하고 있다. ‘콩 섬 찢자’놀이 연속사진 11장은 영웅이 아빠가 영웅이를 들어서 머리가 방바닥으로 향하도록 들어 올려주는 놀이와 영웅이와 여동생을 바로 선 자세로 들어 올리는 놀이를 하는 모습이다. 또 영웅이와 동생이 함께 등을 맞대고 하는 놀이 등 ‘콩 섬 찢자’ 놀이를 하는 모습이 담겨있다.



[그림 3] 가정에서 연구자에게 전송된 전래동요놀이 사진

(영웅이네 사진 2015. 3. 29.)

명희는 지난 3월 26일에 입었던 동일한 내복차림으로 형의 손을 마주잡고 서 있다. 명희는 ‘콩 섬 찢자’ 노래를 부르며 위로 뛰어 오르고 형은 ‘팥 섬 찢자’ 노래를 부르며 위로 뛰어 오른다. 명희어머니는 카카오톡 메시지로 “형과 명희의 콩 섬 찢자 놀이입니다. 어찌다보니 저번과 동일한 내복이네요. 명희 바지가 헐은 건 저것만 입어서만은 아닙니다. 오해하지 마세요.”라고 전송해주었다.

(명희네 동영상 2015. 3. 30.)

규찬이는 책이 많이 꽂혀 있는 책장 앞에서 개구리가 그려진 내복을 입은 채로 엄마와 마주 앉아 ‘감자에 싹이 나서’ 놀이를 하고 있다. 엄마의 노래 소리는 규찬이의 노래 소리보다 더 크고, 규찬이는 허 짧은 소리로 엄마를 따라 부르며 큰 소리로 웃으며 놀이하고 있다.

(규찬이네 동영상 2015. 4. 13.)

이상의 사례를 통해 만 5세반 유아들은 가족과 더불어 주로 집안에서 편안한 복장으로 전래동요놀이를 하고 있음을 알 수 있다. 뿐만 아니라 유아의 부모나 형제·자매 등도 편안한 옷차림으로 유아들과 함께 전래동요놀이를 부담 없이 하고 있음을 알 수 있었다. 이는 전래동요놀이가 놀이를 위해 따로 준비해야 하거나 격식을 갖출 필요 없이 언제 어디서든지 여러 사람이 함께 할 수 있는 놀이이기 때문에 가족이 모두 모인 저녁이나 여가 시간에 가족 구성원이 편안한 복장으로 함께 즐길 수 있는 놀이가 된 것이라 할 수 있다.

둘째, 연구자는 가정에서 보내온 부모의 전송자료를 통해 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동이 시간이 지나고 놀이 횟수가 증가함에 따라 연구 참여 가족에게 웃음꽃이 피어나게 하는 가족놀이가 되어가고 있음을 알 수 있었다. 다음은 이와 관련된 사례이다.

엄마의 “시작!” 소리와 함께 ‘손치기 하세’ 놀이가 시작되었는데 명희와 초등학생인 형은 손치기, 발치기, 어깨치기, 등치기, 엉덩이치기 등 노래를 부르며 몸 부딪히기 놀이를 하고 있다. 놀이 도중 엄마는 “엉덩이 들어야지 명희야! 형을 엉덩이로 밀어버려!”(큰 소리로 웃는다)라고 명희의 편을 들어준다. 엉덩이로 형을 밀어버린 명희도 밀린 형도 이불위에서 퐁퐁하며 큰 소리로 웃는다.

(명희네 동영상 2015. 3. 26.)

힘찬이는 거실에서 엄마랑 마주 앉아 ‘실구대 소리’놀이를 하고 있다. 엄마는 힘찬이를 최대한 멀리 밀고 당기면서 놀이하고 밀고 당기기의 세기에 따라 노래 소리도 더 커졌다 작아졌다 조절하며 반복하여 놀이하고 있다. 움직임의 크기가 커지면 힘찬이의 웃음소리도 커지고 움직임이 작아지면 힘찬이의 웃음소리도 조금 작아진다. 덩달아 엄마도 큰 소리로 웃는다.

(힘찬이네 동영상 2015. 4. 19.)

경대와 화장품이 있고 하얀 문의 장롱이 있는 방에서 아빠와 마주 선 주승이는 얼굴 가득 웃음을 짓고 있으며 아빠도 웃으며 주승이의 눈을 바라보고 있다. 아빠는 주승이의 손을 맞잡고 노래를 부르고 촬영을 하는 엄마는 노래를 계속 부르며 웃고 주승이도 작은 소리로 노래를 부르고 있다. ‘요렇게 넘기지’ 부분에서 서로의 몸이 팔을 통과하자 큰 소리를 내며 웃는다. 주승이와 아빠가 손잡고 놀이하는 1단계가 성공하자 2단계인 팔꿈치를 잡고 몸을 좌우로 흔들며 아빠도 노래를 따라 부르다가 마지막 부분에서 함께 몸돌리기를 성공한다. 엄마(소리만 들림), 아빠, 주승이가 큰 소리로 웃는다.

(주승이네 동영상 2015. 4. 26.)

위의 사례들을 통해 전래동요놀이를 하며 유아와 가족들이 큰 소리로 웃으며 놀이한 것을 알 수 있었다. 영상 속 놀이에는 부모 중 한 사람만 보이는 것이 대부분이었다. 이는 부모 중 한 사람은 촬영을 해야 했기 때문에 부모 중 한 사람은 목소리만 녹음되었지만, 목소리만으로도 가족들이 화합하며 놀이하고 있다는 것을 느낄 수 있었다. 이처럼 동영상 속의 유아 가족들은 온 가족이 함께 전래동요놀이를 교류하는 시간을 가지며, 웃음소리가 끊이지 않는 가족의 즐거운 놀이문화를 만들어가고 있었다.

셋째, 연구자는 부모가 전송해준 자료를 통해 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동이 연구 참여 가족구성원 누구나 함께 공유할 수

있는 놀이가 되어가고 있음을 알 수 있었다. 다음은 이와 관련된 사례이다.

형주어머니가 일요일 오전에 카카오톡으로 보내온 사진 속에는 형주랑 고등학생 형이랑 놀이를 하는 모습이 담겨있다. “지난주에는 손치기하세가 즐겁더니 이번에는 ‘콩 심 쫄자’로 또 재미있네요. 아침에 형주랑 사촌 형이랑 스트레칭을 하면서 건강해지는 느낌입니다.”

(형주어머니의 카카오톡 편지 2015. 3. 29.)

삼각 지붕의 작은 창으로 빛이 들어오는 난간이 있는 다락방에 요와 이불, 베개가 무질서하게 펼쳐져 있다. 할머니는 엎드려 있고 현태는 누렁지 노래를 부르며 등을 긁다가 오도독 부분에서는 입으로 할머니 등을 떠는 흉내를 낸다. 할머니도 함께 노래를 따라 부르며 엎드려 있다.

(현태네 동영상 2015. 4. 11.)

위의 사례를 통해 유아들은 사촌형제나 할머니와도 전래동요놀이를 하는 것을 알 수 있었다. 유아들은 가끔 만나는 사람과도 스스럼없이 전래동요놀이를 하였으며, 여행지에서 할머니와도 전래동요놀이를 함께 하는 모습을 보였다. 이를 통해 전래동요놀이는 연령층을 구별하지 않고 누구나 함께 할 수 있는 놀이임을 알 수 있었다. 다음은 외국인과도 전래동요놀이를 해본 유아의 사례이다.

진수는 작은 태극기가 많이 매달린 태극기 화분 앞에 서서 삼촌 친구인 외국인 데이빗과 함께 손목을 교차하여 마주잡고 서서 ‘실구대 소리’놀이를 하고 있다. 주변에는 많은 사람들이 지나가고 있고 진수와 외국인 삼촌인 데이빗은 이에 아랑곳 하지 않고 놀이를 반복하고 있다.

엄마가(모습은 보이지 않고 목소리만 들림) “크게 해야지 진수야!”라고 하자 진수는 더 크게 노래를 부른다.

데이빗은 진수가 이끄는 대로 손을 앞뒤로 흔들며 놀이를 하고 있다. 데이빗은 놀이횃수가 늘어날수록 진수의 손을 더 가까이 끌어당겨주고 더 멀리 밀며 큰 몸짓으로 놀이를 하는 모습이다.

(진수네 동영상 2015. 4. 19.)

오늘 4.19 행사 보러 갔다가 길에서 전래동요놀이를 해봤어요. 함께한 사람은 미국에서 온 남동생 친구인데 미국인 삼촌이지만 우리의 전래동요놀이가 쉽고 재미있으며, 데이빗도 따라 하기 편하다고 합니다.

(진수어머니의 카카오톡 문자 2015. 4. 19.)

위의 사례를 통해 우리의 전래동요놀이가 외국인과도 함께 할 수 있는 놀이임을 알 수 있었다. 이는 전래동요놀이가 우리의 문화와 정서를 담고 있는 놀이이긴 하지만 놀이가 쉽고 반복적으로 이루어져 외국인도 쉽게 재미를 느끼며 참여할 수 있는 놀이이기 때문인 것이라 생각되었다. 다음은 전래동요놀이를 동물과도 하고, 아플 때도 해보고, 누나 및 여러 친구들과도 함께 한 유아의 사례이다.

형준이는 하얀 옷장이 있는 방에 검은 강아지 앞발 두 개를 각각 한손으로 마주 잡고 앉아서 엄마와 함께 ‘실구대 소리’ 노래를 부르며 강아지를 좌우로 흔들고 있다. 강아지는 뒷발로 중심을 잡고 서서 형준이가 흔들는 대로 앞발을 의지하며 좌우로 흔들리고 있다. 형준이와 엄마는 웃음소리를 내며 계속 놀이를 한다.

(형준이네 동영상 2015. 4. 20.)

형주랑 황소씨름 놀이를 했는데 너무 재미있네요. 형주가 열이 오르락 내리락 하는데도 “황소씨름 해볼까?”했더니 너무 신나서 재미있게 하네요. 형주아빠가 아픈 아이 맞느냐고 했답니다. (아빠와 함께 하는 황소씨름 진행모

습을 9장의 연속사진으로 전송함)

(형주어머니의 카카오톡 문자 2015. 4. 26.)

유아 책상과 의자, 냉장고, 쌀통, 서랍장, 상, 매트, 책 등이 놓인 거실에 앉아서 송찬이와 누나, 동생들 두 명 등 총 네 명의 어린이들이 마주앉아서 전래동요놀이를 하고 있다. 송찬이와 누나, 여동생 두 명이 각각 짝을 지어 서로의 팔목을 교차하여 잡은 후 송찬이는 큰 소리로 노래를 부르고 누나와 동생들은 작은 소리로 노래를 부르며 ‘실구대 소리’놀이를 하고 있다. 노래 소리에 맞춰 앞뒤로 밀고 당기기를 할 때마다 어린이들의 웃음소리도 함께 들린다.

(송찬이네 동영상 2015. 4. 19.)

이상의 사례에서 유아들은 전래동요놀이를 할머니, 엄마, 아빠, 형제·자매, 사촌, 외국인, 강아지 등 그 누구와도 함께 놀이할 수 있음을 보여주고 있다. 유아들은 전래동요놀이를 가정에서 또는 여행지나 길거리에서도 어려움 없이 하였으며, 놀이 대상의 연령이나 관계 등을 제한하지 않고 자유롭게 놀이를 공유하였다. 이처럼 가정에서 전송해준 자료를 통해 연구자는 u-Learning 가정연계 활동이 가정에서 어떻게 실행되고 있는지 알 수 있었다. 부모들은 유아들과 함께 전래동요놀이를 자녀와 공유하며, 때와 장소, 대상을 제한하지 않고 가정연계 활동에 적극적으로 참여하며 유치원과 활발히 소통하고 있었다. 이처럼 전래동요놀이는 u-Learning을 통해 가족놀이 문화를 형성하는데 기여하고 있었다.

2) 1차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가

1차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가와 2차 실행방안에 대한 모색은

2015년 5월 7일부터 2015년 5월 18일까지 이루어졌다. 1차 실행에 대한 평가 결과 가정에서 부모의 촬영과 전송의 어려움을 이해하게 되었으며, 부모들은 좀 더 구체적인 놀이방법을 제시해주기를 원하고 있음을 알 수 있었다. 또한 연구자는 종이지면을 통한 QR코드 가정통신문에 대한 한계점을 인식하고 좀 더 용이한 QR코드 전달방식이 필요함을 느낄 수 있었다. 이에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 촬영과 전송의 어려움

1차 실행에 대한 평가 결과, 부모들이 가정에서의 전래동요놀이를 촬영하고 이를 연구자에게 전송하는 과정에서 어려움을 겪고 있음을 알 수 있었다. 1차 실행에 대한 부모들의 평가를 알아보기 위해 2015년 5월 8일부터 5월 11일까지 전래동요놀이 참여여부와 참여의 좋은 점이나 어려운 점, 가정에서 실행하지 못한 이유, 가정연계를 위한 더 좋은 방법의 제안에 대한 내용을 포함함 설문조사를 실시하였다. 설문지는 총 21부가 회수되었으며, 이를 토대로 분석한 가정의 참여율은 표 8과 같다.

<표 8> 1차 실행 가정연계 전래동요놀이 참여율($n=21$)

전래동요놀이	전래동요놀이를 실행한 가정 수(%)	전래동요놀이 한 모습을 연구자에게 전송한 가정 수(%)
손치기 하세	20(95.2)	8(38.1)
콩 썬 찢자	17(81)	9(42.9)
감자에 싹이 나서/ 가마솥에 누룽지	19(90.5)	9(42.9)
실구대 소리	13(62)	7(33.3)
황소씨름	13(62)	4(19.0)
이 박 저 박	12(51)	3(14.3)
가정의 전래동요놀이 평균 참여율	73.6%	31.8%

연구 참여 28가정을 대상으로 1차 실행 후 설문조사를 실시한 결과 21부를 회수하였으며, 가정연계 전래동요놀이 참여율은 평균 73.6%로 나타났다. 전래동요놀이의 첫 번째와 두 번째 놀이, 세 번째 놀이의 참여율은 각각 95.2%, 81%, 90.5%로 높게 나타났으나 횟수를 거듭하여 네 번째 놀이, 다섯 번째 놀이, 여섯 번째 놀이부터는 참여율이 각각 62%, 62%, 51%로 낮게 나타났다. 처음에는 가정연계 활동에 대한 참여율이 90%를 넘을 정도로 높게 나타났지만 점차 참여율이 낮아진 이유는 학부모 설문 조사 결과 주말에도 일을 하거나 집안 행사, 여행 등의 일정으로 인해 잊어버린다고 응답한 가정이 8가정, 주말이 지나버려 시간을 놓쳐서 참여하지 못한다는 응답이 1가정, 결석으로 인해 참여하지 못한 것 때문이라는 응답이 1가정, 유아가 더 선호하는 전래동요놀이만 반복해서 하려고 한다는 응답이 1가정으로 나타났다.

설문조사를 토대로 보다 더 심층적인 분석이 필요하여 유아를 대상으로 5명의 개별면담과 2명의 집단 면담을 실시하였으며, 부모를 대상으로 1명의 개별면담과 2~4명의 집단 면담을 실시하였다. 면담결과 가정에서는 자녀와 함께 전래동요놀이를 하며 놀이모습을 동시에 촬영하는 것에 대한 어려움을 느끼고 있었으며, 간혹 소수의 연구 참여 유아가 모여서 전래동요놀이를 할 경우 함께 어울리지 못한 다른 유아들에게 놀이모습을 공개하는 것에 대해 미안한 마음을 느끼는 것으로 나타났다. 또한 연구 참여 가족의 일원 중 가정에서의 놀이모습이 연구 참여 유아들에게 공개되는 것을 꺼려한 구성원도 있었으며, 주말동안 활동하기에는 시간이 부족하다는 점 등이 촬영과 전송의 어려움으로 나타났다.

윤서와 누나는 연구자가 QR코드로 보낸 동영상의 노래에 맞춰 거실에서 손을 맞잡고 ‘콩 심 쫄자’놀이를 하고 있다. 윤서와 누나는 무릎을 굽혔다가 펴기를 반복하며 최대한 높이 뛰어오르려고 노력하는 모습이다. 또한 윤서는

누나와 등을 맞대고 본 연구자가 보내준 노래 소리에 맞춰 들어 올려주기를 반복하고 있다. 누나는 윤서를 힘껏 들어 올려주었지만 윤서는 누나를 들어 올리지 못하자 누나는 윤서의 등에 기대는 정도로만 놀이를 하고 윤서의 웃음소리는 점점 더 커지고 있다.

(스마트폰 2대를 활용하여 촬영한 동영상 2015. 3. 29.)

위의 사례에서 동영상 촬영을 위해 스마트폰이 두 대가 사용되었음을 알 수 있다. 두 개의 스마트폰 중 한 개는 음원을 재생하는데 사용하고, 나머지는 놀이하는 모습의 동영상 촬영을 위해 사용되었음을 알 수 있다.

교사: 기쁨아! 기쁨이는 유치원에서 하는 전래동요놀이 재미있어?

기쁨: 네, 재미있어가지고 집에서도 맨날 오빠랑 해요.

교사: 기쁨아, 그런데 기쁨이는 집에서 놀이할 때 엄마가 사진 찍어주시기 힘들어?

기쁨: 네, 우리 아빠가 멀리 가셨다가 토요일 날에만 집에 와요. 그래가지고요 엄마랑 아빠랑 다 바빠요. 아빠 회사가 너무 바쁘면요 안 올 때도 있어요.

(면담 2015. 4. 21.)

퇴근 후 규찬이를 데리러 오신 어머니를 우연히 만나게 되었다. 규찬이의 유치원 생활에 대해 이런저런 이야기를 나누다가 전래동요놀이를 가정에서 자주 하고 있고 규찬이가 엄마랑 놀이하는 것을 즐거워한다는 이야기를 들었다. 연구의 보람이 느껴지는 순간이었다. 하지만 규찬이 어머니는 규찬이와 둘이서 생활하는 관계로 전래동요놀이를 할 때 누군가 촬영을 해줄 사람이 없는 것이 아쉽다고 하였다. 규찬이 어머니는 ‘감자에 싹이 나서’놀이를 한 후 스마트폰으로 영상을 전송해 준 사실이 기억나 그때는 어떻게 촬영하였느냐는 질문에 스마트폰을 책상에 세워놓고 겨우 촬영을 하였다고 한다. 그러다보니 집에서 놀이를 거의 빠짐없이 하지만 동영상이나 사진을 보내주

긴 어렵다며 죄송하다고 하였다. 규찬이 어머니 이야기를 듣고 보니 전래동요놀이 시 동영상이나 사진 촬영은 참 어려울 것 같다는 생각이 든다.

(연구자 저널 2015. 4. 24.)

위의 사례에서처럼 주말부부 가정이나 가족 구성원이 2명인 가정과 같은 환경에서는 가족구성원 중 두 명 이상은 놀이를 실행하고 누군가 한 명은 촬영을 해야 하는 경우 촬영을 해줄 사람이 없어서 어려울 수 있다는 것을 알 수 있다. 이를 통해 전래동요놀이 참여율과 영상전송률이 상이한 결과로 나타난 점을 이해할 수 있다. 다음은 방과후과정반 진수를 귀가지도하기 위해 유치원에 방문한 진수어머니와 나는 대화내용이다.

교사: 어머니, 우리반 학부모님들이 전래놀이 영상이나 사진을 찍어서 보내는 것에 잘 참여하지 않으시는데 왜 그런지 혹시 아시나요?

(중략)

진수어머니: 그러게요. 그렇잖아도 어제 아이들이 우리집에 왔었는데요... 글썄 아이들이 노는 것을 보니까 전래동요놀이를 하더라고요.... 그래서 촬영을 해서 보내드릴까 했었는데 그러면 우리집에 오지 못한 친구들이 서운해 할까봐서 그냥 놀이하는 것을 보기만 했어요. 전래동요놀이가 아이들 놀이에 참 좋은 것 같아요. 지난 번 아이들 데리고 개천에 물놀이를 갔었는데 거기서도 아이들이 자기들끼리 모여 전래동요놀이를 하는 데도 엄마들끼리 촬영을 할까 말까 망설이다가 그냥 포기하기도 했었거든요.

(면담 2015. 4. 29.)

위의 사례를 통해 전래동요놀이는 유아들이 좋아하는 놀이이고 평소에 즐기다보니 몇몇의 친구들이 모여 다른 친구집을 방문하거나 다른 곳으로 여행을 갔을 경우 자연스럽게 놀이를 하게 된 것을 알 수 있었다. 하지만 부

모가 이를 촬영하여 본 연구자에게 동영상으로 전송하게 되면, 친구의 집을 함께 방문하지 못했거나 여행을 하지 못한 유아들에게 상처를 주게 될까봐 염려하는 어머니의 마음을 느낄 수 있었다. 다음은 전래동요놀이를 초등학교 3학년인 오빠와 주로 하는 유아의 이야기이다.

교사: 나연아, 집에서 전래동요놀이 해본 적 있어?

나연: 네, 오빠랑 손치기 놀이, 콩 섬 찢자, 이 박 저 박, 황소씨름 이렇게 해봤어요.

교사: 그랬구나. 그럼 함께 놀이한 오빠가 몇 학년이야?

나연: 3학년이요.

교사: 오빠가 나연이랑 함께 놀면서 재미있어 했어?

나연: 네, 오빠가 전래동요놀이 재미있대요. 그런데 오빠는 하기 싫대요.

교사: 오빠는 하기 싫대? 무엇을 하기 싫다는 말이야?

나연: 사진 찍는 것은 부끄러워서 하기 싫대요.

교사: 사진 안 찍어도 되니까 앞으로 오빠랑 놀이 많이 해요.

(면담 2015. 5. 18.)

위의 사례에서 나연이의 오빠는 초등학교 3학년으로 맞벌이를 하는 나연이 부모를 대신해서 나연이와 시간을 많이 보내며 전래동요놀이 또한 함께 한다는 것을 알 수 있었다. 하지만 놀이하는 자신의 모습을 촬영하여 영상이나 사진으로 만 5세반 친구들에게 공개하는 것을 꺼려하여 촬영을 거부하고 있었다. 다음은 1차 실행 후의 집단면담 사례이다.

교사: 놀이영상을 금요일에 보내드리면 주말에 해보시고 주말이나 늦어도 월요일에는 놀이영상을 보내주셨는데 그럴 때 어려움은 없으셨나요? 설문조사결과 주말에 놀이를 해서 사진이나 영상을 보내기에는 시간이 촉박하여 너무 벅차다는 의견이 나와서요...

윤서어머니: 월요일엔 주로 제가 보내드린 건데요.. 금요일은 주말이라서 항상 약속이 있거나 또 어디 갔다 오면 전래동요놀이 할 시간이 없는데 전래동요놀이를 안하면 윤서가 그것을 또 안했다고 하고 너무 피곤하다고 해도 막 하는데 이것을 좀 시간을 더 주시면 주중에 해서 보내드리는 것이 더 좋을 것 같아요.

형주어머니: 주말에 행사도 많고 그래서 못하게 되고, 아이는 계속하고 싶어 하고 그래서 문제인 것 같아요. 못하게 되어 촬영이 된 것을 유치원에서 자기만 안 보여주면 섭섭함을 표현하니 그럴 때는 좀 난감해요.

(면담 2015. 5. 18.)

위의 사례를 통해 가정에서는 주말동안에 전래동요놀이를 실시하여 전송하기에는 시간이 촉박할 뿐만 아니라, 가정의 특별행사나 다른 일이 있을 경우 가정연계 활동에 참여하기가 더욱더 어렵다는 것을 알 수 있었다. 다음은 맞벌이 가정이면서 어린 동생이 있는 가정의 아버지 이야기이다.

교사: 아버님 유치원에서 전래동요놀이를 하고 있는 거 아시죠? 수희랑도 면담을 해보니 수희도 집에서 아버님이랑 해보았다고 하던데요. 아버님 혹시 기억나시는 전래동요놀이 있으세요?

수희아버지: 네, 집에서 해보았는데 수희는 함께 전래동요놀이 하는 거 너무 좋아하더라고요. 그런데 저희가 맞벌이를 하다 보니 잘 놀아줄 시간이 없어요. 생후 7개월 된 동생도 있으니 더더욱 힘든 상황이고 촬영은 꿈도 꾸지 못할 정도로 힘들죠. 그런 점이 아쉽긴 해요. 그래서 놀이만 하고 마무리하고는 해서 사진이나 영상을 전송해드리긴 힘들었어요. 어디 같이 놀러 가면 거기서 놀이도 하고 그랬었는데 이 모습을 촬영하여 전송하는 것은 농치게 되더라고요.

(면담 2015. 5. 18.)

수희아버지 사례를 통해 수희가족처럼 맞벌이를 하면서 어린 동생이 있는 가정에서는 전래동요놀이를 하는 영상을 촬영하는 것이 많은 부담이 될 수 있음을 알 수 있었다.

이상과 같이 가정에서는 전래동요놀이를 하며 촬영하는 것에 대한 어려움이 많음을 알 수 있었다. 유아들은 유치원에서 해본 놀이를 가정에서 가족들과 함께 경험해보는 것까지는 수월하게 참여하는 것으로 보여지나 놀이하는 모습을 촬영하여 사진이나 동영상으로 전송하는 것에는 어려움이 있음을 느낄 수 있었다. 이러한 어려움으로 인해 1차 실행에 있어서 가정의 전래동요놀이 평균 참여율이 73.6%인 반면 가정의 전래동요놀이 영상 및 사진 전송에 대한 평균 참여율은 31.8%에 불과한 것으로 해석된다. 따라서 2차 실행에서는 가정에서 주중 가능한 시간에 전래동요놀이를 실행하고 특히, 사진 및 영상 전송의 어려움이 있을 경우 이는 실행하지 않아도 되는 방안을 안내할 필요성이 느껴졌다.

(2) 구체적인 놀이방법 제시의 필요성

1차 실행 후 설문조사와 면담을 통해 부모들은 가정에서 전래동요놀이를 보다 더 쉽게 참여할 수 있는 방법에 대해 '전래동요놀이의 구체적인 자료 제시'를 제안하였다. 이에 대한 사례는 다음과 같다.

아이들이 활동하는 모습의 동영상과 가정통신문의 가사를 보고 부모가 이해하고 습득한 후 아이와 활동을 해야 하는데 어떤 것은 아이도 잘 설명해주고 이해해서 같이 하는데 어떤 것은 이해가 안 되는 것도 있었어요. 처음부터 학급 아이들 전체 놀이 모습을 보여주기보다는 바르게 실행하는 표본을 보여주신 후에 아이들 영상을 보면 더 잘 이해할 수 있을 것 같습니다.

아이들이 즐겁게 하는 것을 보고 어림잡아 따라하는데요 QR코드에 시현을 제대로 볼 수 있는 모습(선생님들께서 해주시면 더 좋을 것 같습니다)을 보고 따라하고 싶어요.

지금처럼 QR코드에 리듬과 가락과 하는 방법을 보다 더 구체적으로 보내주시면 참고하여 똑같이 해보거나 여러 가지 다른 방법으로 실행해볼게요.

(설문조사 2015. 5. 14.)

교사: 바쁜 가정도 함께 참여할 수 있는 방안은 무엇이 있을까요? 지금처럼 QR코드로 안내해드리는 것에 불편한 점이 있으세요?

형주어머니: 지금처럼 단체로 놀이하는 모습을 보내주시는 것 중에서 어떤 것은 어떻게 놀이하는지 잘 모르는 것들이 있어요. 그래서 한 명 한 명 하는 모습을 좀 더 자세하게 보내주시면 좋을 것 같아요.

(중략)

선생님께서 시범을 보여주시든지 아니면 그 놀이를 정확하게 잘 익힌 아이를 처음부터 끝까지 촬영해서 보내주시면 더 잘 알 수 있을 것 같아요. 그리고 아이들끼리 놀이한 모습의 영상을 함께 보내주시면 더 많은 도움이 될 것 같아요.

(면담 2015. 5. 18.)

위의 사례들을 통해 부모가 유치원에서 제공한 동영상 자료를 보며 가정에서 전래동요놀이를 실행하고자 할 때, 놀이방법을 이해하는 데 어려움을 느끼고 있음을 알 수 있었다. 유아들은 유치원에서 배운 전래동요놀이를 가족에게 전달하고 있지만 부모에게는 유아들이 전달하는 내용보다 더 정확한 정보가 필요함을 알 수 있었다. 따라서 연구자는 전달하고자 하는 전래동요놀이의 정확한 모델링이 될 수 있는 동영상과 이에 대한 구체적인 설명을 포함한 자료제시의 필요성을 느꼈다.

(3) 사이버 공간을 활용한 QR코드 전달의 필요성

본 연구를 위해 유치원에서 유아들이 놀이한 모습의 전래동요놀이 동영상 촬영하여 이를 편집한 후 QR코드를 생성하여 지면을 활용한 가정통신문을 통해 가정에 전달하였다. 그러나 가정에서는 주말동안 가정의 행사나 여행 등이 있을 경우 QR코드를 확인하지 못하는 경우가 많아 원활한 가정연계에 제한점이 되고 있었다. 다음은 QR코드 전달방식에 대한 부모의 의견이다.

1차 실행을 마치고 4명의 어머니와 좀 더 효율적인 가정연계를 위해 집단 면담을 나눈 사례이다.

민서어머니: QR코드는 코드를 다 모아서 보아야 하니까 좀 불편한 점이 있어요.

윤서어머니: 그거는 안 좋은 거 같아요. 왜냐하면 카카오톡이나 밴드 이런 것들은 폰을 열어 아무 때나 볼 수 있지만 QR코드는 코드가 있어야만 볼 수 있잖아요. 그래서 제가 QR코드 통신문을 다 모아놓았거든요. 보고 싶으면 스마트폰으로 찍고 볼 수 있으니까요 그것이 없으면 볼 수 없어서 불편한 것 같아요.

(중략)

윤서어머니: 그러면 QR코드로 보내주신 것을 그대로 밴드에 올려주시면 저희가 자유롭게 보고 활동한 후 집에서 촬영한 영상이나 사진은 카카오톡으로 보내드리면 되지 않을까요?

형주어머니, 민서어머니: 맞아요. 집에서 촬영한 영상은 선생님 폰으로 부모가 개별적으로 보내드리고, 유치원에서의 놀이영상은 밴드나 그런 것을 통해서 선생님께서 올려주시면 좋겠어요. 결국 아이들의 놀이영상은 공유하고 가정에서 놀이한 개별영상은 공유하지 않게요.

교사: 네. 그러면 주중 아무 때나 볼 수 있게 영상을 올려드릴 방법을 찾아볼게요.(생략)

(면담 2015. 5. 18.)

위의 면담사례를 통해 1차 실행 결과 가정연계 시 부모의 어려운 점을 인식할 수 있었으며, 원활한 2차 실행을 위해 부모가 원하는 가정연계 방향을 모색할 수 있었다. 다음은 이와 관련된 본 연구자의 저널이다.

전래동요놀이를 3주째 쉬고 있다. 보다 더 활발한 가정연계를 위해 어떻게 놀이를 전개할 것인가가 큰 고민이다. 그래서 오늘 학부모와 유아들까지 면담을 가졌다. 면담을 하면서 학부모들의 고충과 바람을 알 수 있었다. 고충으로 첫째는 주말 안에 놀이영상이나 사진을 보내야 하는 어려움, 둘째로는 여행이나 가족 행사 시 이를 볼 수 없다는 고충 셋째, 유아들이 전달하는 내용만으로는 집에서 함께 하기 어려운 점도 있다는 등이다. 이에 대한 해결점으로 주중의 어느 때나 영상이나 사진을 보내고 받을 수 있도록 하는 것과 여행을 가거나 통신문을 받아보지 못해도 언제 어디서나 공유할 수 있게 SNS를 통해서 정보를 올리고 받을 수 있게 하는 것이다. 나아가야 할 방향이 험겁고 어렵겠지만 용기를 내어 2차 실행에 도전해야 할 것 같다. 보다 더 활발한 참여를 이끌어내기 위해서...

(연구자 저널 2015. 5. 18.)

위의 사례를 통해 부모들은 유치원에서 이루어지고 있는 전래동요놀이에 대한 QR코드 영상을 지면을 통한 가정통신문으로 전달받기 보다는 좀 더 쉽게 접할 수 있는 사이버상의 공간을 선호하는 것을 알 수 있다. QR코드는 동영상 파일을 전달할 때 효율적으로 인식할 수 있는 코드이기는 하였지만 이를 받아보는 방법에 있어서 텍스트 중심의 지면통신문은 기존의 가정통신문 방식을 탈피하지 못했던 점이 연구 실행의 한계로 다가왔다. 이러한

점을 보완하기 위해 부모들은 카카오 그룹이나 밴드와 같은 사이버 공간을 추천하였고, 본 연구의 원활한 진행을 위해 이를 적극 검토할 필요가 있었다.

1차 실행 결과에 대한 분석을 통해 2차 실행을 위한 새로운 전략이 필요하였다. 새로운 전략으로 ‘촬영과 전송의 자율성 권유’, ‘놀이방법을 더 자세히 소개’, ‘QR코드를 스마트하게 전송’하기를 구안하였고, 표 9와 같이 2차 실행을 위한 가정연계활동계획을 체계화하였다.

<표 9> 2차 실행을 위한 새로운 전략 구성


1차 실행의 문제점 인식	진단점	개선점	2차 실행을 위한 가정연계활동계획
촬영과 전송의 어려움	-가정의 다양한 상황에 대한 고려가 미흡했음 -연구목적에 대한 재인식(가정연계를 통한 유아들의 교육적 효과증진이 목적이므로 연계자체에 의미를 부여해야 함)	가정에서의 전래동요놀이 촬영과 전송의 자율성 권유	-연구목적 및 가족참여의 중요성과 범위에 대해 안내하기 -가정에서의 놀이를 전송할 경우 주중 아무 때나 가능함을 안내하기
구체적인 놀이방법 제시의 필요성	-전래동요놀이의 쉬운 점으로 인해 부모가 쉽게 이해하고 알 것이라고 잘못 판단함 -특정유아가 놀이를 소개할 경우 부모들의 오해가 우려되어 유아 전체 놀이영상을 전송하여 놀이방법을 소개한 것은 부모들의 놀이에 대한 이해의 부족으로 나타남	전래동요놀이의 구체적인 놀이방법 소개	-가족참여수업 진행하기 -소수 유아를 대상으로 전래동요놀이 소개영상 제작하기 -놀이방법에 대한 자세한 내용의 문서 제공하기 -유아들이 가정에서나 유치원에서 새롭게 창작한 놀이 영상 제작하여 가정에 소개하기
사이버 공간을 활용한	QR코드를 가정으로 전달하는 방식에 대한 고려가	QR코드를 스마트하게 전	-전래동요놀이 밴드 구성하여 학부모 초대하기




QR코드 전달의 필요성	미흡하여 지면을 활용한 가정통신문을 활용한 점이 연구취지에 부적합하였음	송	-밴드에 전래동요놀이영상 QR코드 및 놀이방법 업로드하기
--------------	---	---	---------------------------------


3) 2차 실행: SNS를 활용한 가정연계

2차 실행은 2015년 5월 19일부터 2015년 7월 3일까지 이루어졌으며, 2차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가는 2015년 7월 6일부터 2015년 7월 17일까지 이루어졌다. 2차 실행에서는 1차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가를 통해 가정연계 방법을 가정통신문에서 SNS(스마트폰의 밴드)를 활용하여 실행하였다. 2차 실행에서는 전래동요놀이 재창조하기를 가정에서만 아니라 유치원에서도 관심을 가질 수 있도록 격려했으며, 유아들이 가정에서나 유치원에서 새롭게 변형하여 재창조한 놀이는 친구들과 함께 공유하며 놀이할 수 있도록 하였다. 2차 실행 시 전개된 전래동요놀이는 표 10과 같다.

<표 10> 2차 실행 전래동요놀이 교수·학습 내용 및 QR코드

전래동요	회 (날짜)	교수·학습 내용 (가정에서의 놀이)	가정연계를 위한 QR코드
실꾸리 감아라	19 (5/19)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -둘이서 구르기 놀이 -둘이서 발놀이 -줄 감기 놀이	
	20 (5/21)	전래동요놀이 즐기며 재창조 해보기 (가족과 함께 놀이하기)	
	21 (5/26)	가족 및 친구와 재창조한 놀이 친구와 공유하여 함께 놀이하기	

두껍아 두껍아	22 (5/27)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -모래집, 보자기집, 터널집 만들기 -두꺼비 접어 숨기고 찾기 놀이	
	23 (5/28)	전래동요놀이 즐기며 재창조 해보기 (가족과 함께 놀이하기)	
	24 (6/1)	가족 및 친구와 재창조한 놀이 친구와 공유하여 함께 놀이하기	
고무줄놀이	25 (6/2)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -고무줄 놀이	
	26 (6/4)	전래동요놀이 즐기며 재창조 해보기 (가족과 함께 놀이하기)	
	27 (6/8)	가족 및 친구와 재창조한 놀이 친구와 공유하여 함께 놀이하기	
참외밭에 삽살개	28 (6/9)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -손놀이 -안마놀이	
	29 (6/11)	전래동요놀이 즐기며 재창조 해보기 (가족과 함께 놀이하기)	
	30 (6/15)	가족 및 친구와 재창조한 놀이 친구와 공유하여 함께 놀이하기	
기러기 (손가락 알아맞히기 놀이)	31 (6/16)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -손놀이 -손가락 알아맞히기 놀이	
	32 (6/18)	전래동요놀이 즐기며 재창조 해보기 (가족과 함께 놀이하기)	
	33	가족 및 친구와 재창조한	

	(6/22)	놀이 친구와 공유하여 함께 놀이하기	
아가따아 문 열어라(실뜨 기놀이)	34 (6/23)	옛이야기로 노랫말 듣고 전래놀이 경험해보기 -실뜨기 놀이	
	35 (6/25)	전래동요놀이 즐기며 재창조 해보기 (가족과 함께 놀이하기)	
	36 (6/29- 7/3)	가족 및 친구와 재창조한 놀이 친구와 공유하여 함께 놀이하기	

1차 실행에서의 문제점을 인식하고 이를 개선하여 2차 실행에서는 가정연계 활동에 대해 부모들에게 촬영과 전송에 자유롭게 참여하도록 권유하였으며, 전래동요놀이 방법을 더 자세하게 소개하였다. 또한 QR코드를 더 빠르고 간편하게 전달하기 위해 SNS를 활용하여 전래동요놀이 활동을 가정에 전송하였다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 촬영과 전송의 자율성 권유

1차 실행 시 부모가 가정에서 자녀와 함께 전래동요놀이를 하면서 이를 동시에 촬영하여 전송하는 것에 대한 부담을 크게 느낀다는 것을 알 수 있었다. 따라서 이에 대한 부담 없이 활발한 가정연계가 이루어질 수 있는 방법에 대해 고려하게 되었고, 그에 따른 구체적인 활동계획으로 ‘연구목적 및 가족참여의 중요성과 범위에 대해 안내하기’와 ‘가정에서의 놀이를 전송할 경우 주중 아무 때나 가능함을 안내하기’ 등을 실천하였다.

첫째, 2차 실행에서는 가정연계의 활성화를 위해 연구목적 및 부모참여의 중요성과 범위에 대해 좀 더 구체적으로 안내하였다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

2015년 5월 21일에 연구 참여 부모를 대상으로 연구의 목적에 대해 다시 한 번 안내한 후 2차 실행부터는 가정에서 전래동요놀이 동영상 촬영 및 전송은 의무사항이 아니므로 자율적으로 참여할 수 있음을 설명하였다. 또한 본 연구에서 중요한 것은 가정에서 기관의 활동에 관심을 갖고 자녀와 소통하며 함께 나아가는 교육의 공동체라는 인식의 중요성에 대해 강조하였다. 따라서 2차 실행부터는 유아들이 전하는 전래동요놀이를 가정에서 함께 즐겨보는 그 자체에 의미를 두고 지속적인 참여가 이루어지는 것이 더 필요함을 안내하였다.

전래동요놀이 중 ‘실꾸리 감아라’놀이를 부모와 우리 유아들이 유치원에서 함께 경험해보는 시간을 가졌다. 수업 공개를 통해 옛이야기 듣기와 전래놀이전개의 모습을 보여준 후 부모와 함께 다양한 창의적인 방법으로 놀이를 전개해보았다. 놀이 시간 내내 웃으며 부모와 유아들이 상호 협력하며 놀이에 참여하는 모습이었다. 전래동요놀이의 유익함을 느낄 수 있는 시간이 되었다. 수업을 마친 후 1차 실행 결과에 대해 언급한 후 2차 실행부터는 가정에서의 전래동요놀이 촬영 및 전송에 부담을 갖지 않고 자유롭게 참여할 수 있도록 권유하였으며, 보다 더 중요한 것은 가정에서 유아들과 상호작용하며 지속적으로 놀이를 함께 해보는 것이라 설명하였다.

(연구자 저널 2015. 5. 21.)

학부모 공개 수업 후 부모를 대상으로 한 집단 면담에서 가정에서의 전래동요놀이를 촬영하고 전송하는 것은 여러 가지 어려움이 있지만 유아들이 좋아하므로 지속적으로 전송하는 것도 좋을 것이라는 의견이 나왔으며, 이에 따라 부담을 갖지 않고 촬영하거나 전송하는 것이 좋을 것이란 결론을 얻을 수 있었다. 따라서 2차 실행부터는 가정에서 촬영과 전송의 어려움이 있을 시 이를 실행하지 않아도 됨을 안내하며, 자율적인 참여를 권유하였다.

둘째, 2차 실행부터는 전래동요놀이 영상을 연구자에게 전송할 경우 주말 뿐만 아니라 평일에도 언제든지 가능함에 대해 2015년 5월 21일에 연구대상 가족에게 안내하였다. 가정에서 전래동요놀이를 해보고도 주말이 지나면 전송하기가 조심스러웠던 부모들은 이를 반기는 태도였다. 다음은 이에 대한 학부모 면담 사례이다.

선생님, 주중 아무 때나 전송하게 되어 정말 다행이에요. 저희는 주말에 특히 바쁜 일을 하는 사람들이라 그동안 전송에 어려움이 있었는데 이젠 아무 때나 보내도 된다고 하시니 정말 좋아요. 이제부터는 더 많이 참여할 수 있을 것 같아요.

(면담 2015. 5. 21.)

위의 사례를 통해 주말에 이루어지던 전래동요놀이 전송이 주중 아무 때나 가능하게 되자 주말에 여러 가지 일로 바빴던 부모는 이를 반기고 있음을 알 수 있었다. 이에 따라 1차 실행 시에는 부모가 토요일과 일요일 및 월요일 오전 등에 전송하였던 영상 및 사진을 2차 실행 시에는 월요일에서 일요일까지 특정한 요일을 구분하지 않고 전송해주었다. 그러나 1차 실행과 2차 실행 시 전송받은 동영상 편수는 각각 40편과 41편으로 전송량에 큰 차이는 없었다. 이는 2차 실행 시 촬영과 전송에 있어서 자율적임을 권장하였기 때문이라 여겨진다. 그럼에도 불구하고 주중 다양한 요일에 전송한 것과 자율적임에도 불구하고 1차 실행에 비해 2차 실행 시 전송량이 줄어들지 않은 것은 가정의 지속적인 참여가 이루어지고 있었음을 알 수 있는 사례이다.

(2) 구체적인 놀이방법 소개

1차 실행 결과 2차 실행 시 유치원에서 이루어지고 있는 전래동요놀이 활

동에 대한 좀 더 구체적인 안내가 필요함을 알 수 있었다. 따라서 유치원에서 이루어지고 있는 전래동요놀이의 자세한 안내를 위해서 부모참여수업을 진행하였다. 또한 소수 유아를 대상으로 전래동요놀이 소개영상 제작 및 놀이방법에 대한 자세한 내용의 문서를 작성하여 가정에 제공하였으며, 유아들이 가정에서나 유치원에서 새롭게 창작한 놀이 영상을 제작하여 가정에 소개하였다. 이에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

① 부모참여수업을 통한 전래동요놀이 체험 기회 제공

전래동요놀이 방법에 대한 이해를 넓히고 가정의 참여를 활성화할 수 있도록 전래동요놀이를 주제로 부모참여수업을 진행하였다. 유치원에서 이루어지고 있는 전래동요놀이 활동에 대한 자세한 안내를 위해 2015년 5월 21일에 가족이 직접 참여하여 배우고 느끼고 즐길 수 있도록 부모참여수업을 실시하였다. 부모참여수업에는 28명의 연구대상 유아 중 2명을 제외하고 총 26가정(조부모 및 부모 모두 참여한 가정도 있음)이 참여하였다.

유아 26명과 가족들은 ‘실꾸리 감아라’ 놀이를 체험하였다. 유아들은 옛날 이야기를 듣고 명주실이 누에고치에서 뽑아지는 과정을 체험해보고, 실꾸리가 무엇인지도 알아보며 놀이에 대한 흥미와 관심을 보였다. 부모 또한 명주실에 대해 함께 알아보았으며, 실꾸리가 감아지는 모습을 유아들에게 직접 몸으로 보여주었다. 유아와 가족은 서로 마주보고 앉아 여러 가지 방법으로 실꾸리 감는 모습을 표현하였다. 어떤 가족은 발로 감는 모습을 표현하였으며, 또 다른 가족은 빠른 속도로 실꾸리 감는 모습을 표현해서 다른 유아들의 부러움을 받기도 하였다. 부모참여수업을 통해 연구 참여 가족들은 전래동요놀이에 대한 보다 깊은 이해를 하게 되었으며, 전래동요놀이의 교육적 가치에 대한 새로운 관점을 가지게 되기도 하였다. 다음 그림 4는

부모참여수업 모습이다.



[그림 4] 부모참여수업 모습

부모참여수업을 마치고 26부의 참여소감문을 받았다. 구체적인 소감문의 내용은 다음과 같다.

아이들과 함께 할 수 있어서 유익하고 행복했으며, 추억을 남길 수 있었고, 신나고 재미있는 전래동요놀이 수업이었습니다.

가족과 함께 할 수 있는 전래놀이라 더욱 흥미 있었고 아이가 즐거워하는 모습이 보기 좋았습니다.

전래동요놀이에 대한 편견을 깰 수 있었으며, 아이와 쉽게 놀이할 수 있어서 너무 행복했습니다.

전래동요놀이를 즐겁게 접할 수 있는 기회가 되었으며, 아이와 부담 없이 즐길 수 있는 놀이여서 참 좋았습니다.

(부모참여수업 소감문 2015. 5. 21.)

오늘 학부모 참여수업을 실시하였다. 부모들과 유아들은 ‘실꾸리 감아라’놀이에 적극적으로 참여하는 모습을 보였다. 2차 실행을 앞두고 가정에서 전래동요놀이의 활성화에 대한 바람으로 참여수업을 진행하였는데 오늘 참여한 가족들의 모습을 보며 보람을 느꼈다. 오늘 유치원에서 자녀와 함께 놀이한 모습 그대로 가정에서도 전래동요놀이에 적극적으로 참여하는 모습을 보여주면 좋겠다.

(연구자 저널 2015. 5. 21.)

부모참여수업 소감문과 연구자 저널을 통해 전래동요놀이는 유아뿐만 아니라 부모에게도 즐거움을 주고 있음을 알 수 있었다. 부모참여수업을 통해 부모는 유치원에서 실시하는 전래동요놀이를 보다 더 잘 이해하게 되었으며, 연구자는 연구의 방향을 확신하는 계기가 되었다.

② 구체적인 전래동요놀이방법 소개 영상 제작

전래동요놀이에 대한 부모의 이해를 돕기 위해 소수 유아를 대상으로 전래동요놀이 소개영상을 제작하였다.

1차 실행에서는 연구 참여 가정에 전래동요놀이방법을 안내하기 위해서 학급 전체 유아들의 전래동요놀이 모습을 동영상으로 촬영하여 가정에 배부하였다. 하지만 학급 전체 유아를 대상으로 촬영한 동영상은 스마트폰으로 재생할 경우 놀이방법을 세밀하게 파악하는데 어려움이 있다는 것을 알게 되었다. 2차 실행에서는 이를 개선하고자 소수 유아를 대상으로 전래동요놀이 영상을 제작하였다. 다음 그림 5의 사진은 1차 실행 시 놀이안내 영상 자료의 일부와 이를 개선한 2차 실행 시 놀이안내 영상 자료의 일부분이다.



[그림 5] 1차 실행과 2차 실행 시 가정에 전송한 동영상 일부

그림 5에서 1차 실행의 경우 학급 전체 유아를 대상으로 놀이하는 모습을 동영상으로 촬영하여 가정에 배부하였다면, 2차 실행에서는 두 명의 유아가 놀이를 하는 모습을 촬영하여 가정에 전송하였다. 다음은 이와 관련된 부모 면담 내용이다.

그렇게 선생님께서 밴드에 올려주시는 것들이 너무 좋은 거 같아요. 유치원에서 놀이하는 모습을 다 볼 수 있고 다른 아이들도 보고 내 아이도 보게 되니까 특히 나중에(2차 실행 시)는 특정 아이들 모습을 크게 확대하여 보여주니까 놀이를 더 잘 이해하게 되어 좋았어요. 그리고 그것이 사진이 아니라 영상이라서 놀이하는 모습을 직접 보게 되니까 내 아이를 지도할 때 더 많은 도움이 되고 현실도 잘 파악하게 되는 거 같아요.

(유리어머니 면담 2015. 7. 8.)

1차 실행 시 만 5세반 전체 유아가 놀이하는 모습은 가정에서 놀이방법을 이해하기에 어려움이 있었지만, 2차 실행 시 소수의 유아가 놀이방법을 시연하였을 때는 놀이에 대한 이해가 쉬워 가정에서도 놀이하는데 어려움이

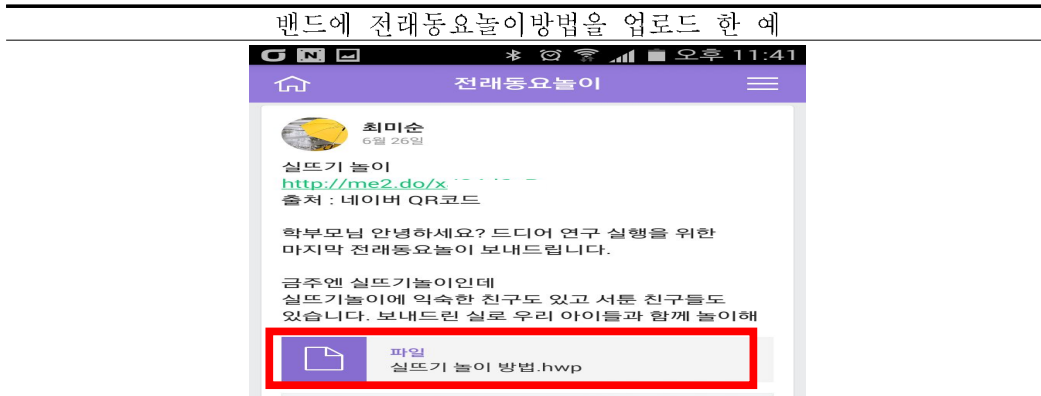
해소되었음을 알 수 있다. 특히 자녀가 직접 놀이한 모습을 영상으로 가정에 제공한 점은 u-Learning 가정연계에 효과적이었음을 느낄 수 있었다.

③ 전래동요놀이 방법에 대한 텍스트 업로드

전래동요놀이방법에 대한 부모의 이해를 돕고자 전래동요놀이 방법을 자세히 설명한 텍스트를 작성하여 부모에게 전송하였다.

1차 실행 시 놀이방법에 대한 안내를 위해 가정통신문의 한정된 일부영역에 간단하게 제시하였다면, 2차 실행 시에는 전래동요놀이방법을 하나의 독립된 텍스트로 구성하여 밴드에 업로드하였다. 2차 실행 시에 제공한 텍스트자료는 가정연계를 원하는 부모가 언제, 어디서나 가정연계를 위한 정보를 필요로 할 때 참고할 수 있는 유익한 자료가 되었다. 2차 실행 시 전개한 6가지의 전래동요놀이 중 부모에게 전송한 텍스트는 부모참여수업에서 경험하였던 명주꾸리 감아라 놀이와 기러기 놀이를 제외한 4가지의 전래동요놀이였다. ‘명주꾸리 감아라’놀이의 경우 2015년 5월 21일에 부모참여수업을 통해 유아와 부모가 직접 체험을 하며 놀이방법을 잘 익힐 수 있었으며, ‘기러기’놀이와 같은 경우 노래를 부르면서 손유희를 전개하는 방법을 동영상으로 세밀하게 촬영하여 놀이방법을 제시하였기 때문이다. 다음 그림 5는 전래동요놀이밴드에 놀이방법에 대한 텍스트를 업로드 한 사례이다.

밴드에 전래동요놀이방법을 업로드 한 예



[그림 6] 2차 실행 시 밴드에 업로드 한 전래동요놀이방법 텍스트

그림 6과 같이 전래동요놀이밴드에 놀이방법에 대한 텍스트를 업로드 한 결과 가정에서 필요할 때 수시로 접근할 수 있는 용이하고 유익한 자료가 되어 u-Learning 가정연계를 보다 효율적으로 실행할 수 있었다. 다음은 이와 관련하여 두 명의 부모와 집단 면담한 사례이다.

교사: 2차 실행부터 전래동요놀이밴드에 놀이방법에 대한 설명 문서를 올려 드렸었는데 가정연계 시 어떠셨나요?

영웅어머니: 저는 영웅이가 설명을 잘해주어서 큰 차이는 없었던 것 같지만 그래도 선생님께서 놀이방법을 올려주시면 어디서든 한 번 더 보고 확인도 되고 아이가 말하기 전에 미리 볼 수도 있고 그래서 좋았어요. 대부분의 엄마들은 가정통신문도 잘 보지 않고 그러니까 밴드만 봐도 유치원 생활을 알게 되니 정말 유익했던 것 같아요.

현빈어머니: 저희도 좋았던 게 아이들이 둘이다보니 학교나 유치원에서 오는 통신문이 너무 많아서 바쁘다보면 이것들을 다 못 챙기게 되기도 하는데 밴드는 어디 가서도 잠깐 볼 수 있고 그래서 정보를 얻게 되니까 굉장히 편리하고 좋았어요.

(면담 2015. 7. 7.)

위의 사례를 통해 유치원에서 이루어지고 있는 활동에 대한 정보를 밴드에 업로드 해준 문서는 현대사회를 분주하게 살아가는 부모들에게는 편리하고 유익한 정보가 되었음을 알 수 있었다. 뿐만 아니라 언제 어디서든 정보에 접근할 수 있었던 점은 가정연계를 보다 더 원활하게 할 수 있었던 계기가 되었음을 알 수 있었다.

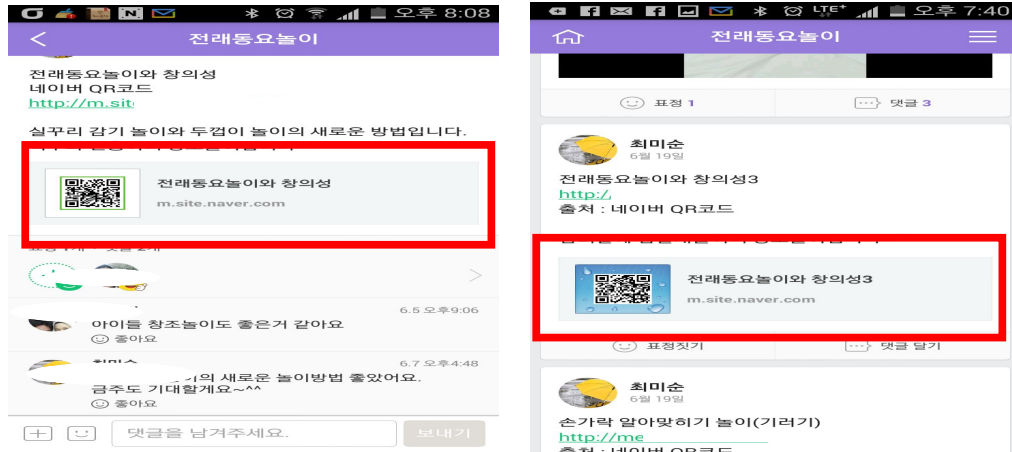
④ 유아들이 재창조한 전래동요놀이 영상 업로드

전래동요놀이의 활성화를 위해 유아들이 가정에서나 유치원에서 새롭게 창작한 놀이 영상을 별도로 편집하여 가정에 소개하였다.

전래동요놀이가 예로부터 자생되어 전해내려 온 놀이라는 특성을 살려 연구자는 만 5세반 유아들이 전래동요놀이를 그대로 답습하는 것이 아니라 이를 현 시대에 적합하게 변형하여 가정에서 재창조하기를 권장하였다. 그러나 1차 실행 시 유아들이 소개한 재창조놀이는 5건 정도로 참여율이 저조하였으며, 새로운 놀이변형은 활발히 이루어지지 않았다. 따라서 2차 실행 시에는 유치원에서 유아들의 재창조놀이를 더욱 격려했으며, 가정이나 유치원에서 재창조한 놀이영상을 편집하여 QR코드를 생성한 후 스마트폰 앱인 전래동요놀이밴드에 업로드하였다. 부모는 유아들의 재창조놀이를 격려해주었으며, 가정에서도 1차 실행 때보다 더 활발하게 재창조놀이가 이루어졌다. 2차 실행에서는 총 44건의 재창조놀이가 이루어졌으며, 그 중 11건의 재창조놀이를 만 5세반 유아들이 함께 공유하며 즐겼다. 그림 7은 가정이나 유치원에서 새롭게 변형된 재창조놀이를 전래동요놀이밴드에 업로드한 내용의 예이다.

실꾸리 감아라, 두껍아 두껍아
재창조놀이 업로드

참외밭에 삽살개놀이 재창조놀이 업로드



[그림 7] 재창조한 전래동요놀이를 밴드에 업로드한 내용

2차 실행 시 유치원에서 유아들과 함께 전래동요놀이를 새롭게 변형하여 재창조한 놀이를 격려하자 가정에서도 여러 가지 변형된 새로운 놀이가 창조되었으며, 이는 유아들의 설명이나 부모의 면담을 통해서도 알 수 있었다. 그림 8은 유아가 가정에서 새롭게 창조한 전래동요놀이를 친구들에게 소개하는 모습이다.



[그림 8] 유아들이 가정에서 새롭게 창조한 전래동요놀이

위와 같이 2차 실행 시에는 유아들이 가정이나 유치원에서 전래동요놀이를 새롭게 변형하여 재창조한 놀이의 영상을 편집하여 QR코드를 생성하였으며, 전래동요놀이 밴드에 업로드하였다. 업로드한 횟수는 총 4회이며, ‘실꾸리 감아라’, ‘두껍아 두껍아’, ‘고무줄놀이’, ‘참외밭에 삼살개’ 놀이 등을 새롭게 재창조한 영상이었다. ‘기러기’놀이와 ‘실뜨기’놀이는 새롭게 재창조되진 않았는데, 이는 부모 세대에서 매우 익숙한 놀이여서 새롭게 변형하기보다는 옛 추억을 떠올리며 자녀와 함께 전해져온 놀이를 그대로 즐긴 것으로 파악되었다. 이처럼 새롭게 재창조한 놀이를 ‘전래동요놀이와 창의성’이란 주제로 업로드 한 것은 유아와 가족들이 예로부터 전해온 놀이를 그대로 답습하는 것에 그치지 않고, 현대 유아들이 살아가고 있는 환경에 적합하게 새로운 놀이로 변형할 수 있도록 독려하는 계기가 되었다.

(3) QR코드를 스마트하게 전송

2차 실행 시에는 QR코드를 포함한 가정통신문을 매주 금요일에 가정으로 배부하고 이와 함께 스마트폰의 앱인 ‘밴드’를 활용하여 ‘전래동요놀이밴드’를 구성한 후 QR코드 및 전래동요놀이 활동방법에 대한 텍스트를 업로드하였다. ‘전래동요놀이밴드’를 구성하여 연구대상 가족을 초대하였으며, 매주 밴드에 전래동요놀이 영상에 대한 QR코드 및 놀이방법을 업로드하였다. 다음은 QR코드를 스마트하게 전송한 구체적인 절차이다.

첫째, 2차 실행에서는 u-Learning 가정연계를 위한 방법으로 전래동요놀이 밴드를 구성하여 활용하였다.

1차 실행 시에는 전래동요놀이 영상을 QR코드로 생성하여 매주 금요일에 가정통신문을 통해 가정으로 전달하였다. 지면의 가정통신문을 통해 전달받은 QR코드는 부모가 스마트폰으로 QR코드를 인식하고자 할 때 가정통신문

이 없으면 불가능한 일이어서 u-Learning 가정연계 실행에 어려움이 있었다. 따라서 이러한 불편함을 해소하고자 가정통신문과 더불어 스마트폰의 앱인 ‘밴드’를 활용하여 2015년 5월 22일에 ‘전래동요놀이밴드’를 구성하였다. 밴드의 멤버는 총 30명으로 본 연구자를 포함하여 연구대상 어머니 28명과 아버지 1명이었다.

‘전래동요놀이밴드’에 대한 부모의 동의를 구하기 위해 2015년 5월 21일 부모참여수업을 마치고 이에 대한 안내를 하였으며, 부모의 동의를 얻어 2015년 5월 22일 ‘전래동요놀이밴드’를 구성하여 부모를 초대하였다. 초대된 멤버 중 27명의 어머니와 1명의 아버지가 가입을 하였으나, 다문화가정 유아의 부모는 밴드를 구성한 지 3주가 지나도 가입을 하지 않았다. 이에 연구자가 다문화가정 어머니와의 면담을 통해 ‘전래동요놀이밴드’가입에 대한 안내를 하였다. 다문화가정 어머니는 천천히 하는 한국말을 이해하였으며, 이에 대한 대답이나 질문을 짧은 단문형식의 문장으로 구사하여 의사소통이 가능하였다. 구체적인 면담 내용은 다음과 같다.

승하어머니는 베트남사람이며, 결혼이민자이다. 승하의 부모가 일을 하는 동안 승하는 할머니와 할아버지가 돌봐주신다. 그래서 승하에 대한 이야기는 승하할머니와 이야기를 나누었었고 할머니는 늘 승하어머니는 말을 못하니 일이 생기면 당신에게 말씀해달라고 하셨다. 그래서 승하어머니는 그동안 승하가 유치원에서 어떤 놀이를 하며 지내는지 정보를 받아보지 못하였었고 연구자로서도 도와줄 수 있는 기회가 없었다. 그러던 중 승하어머니를 어렵게 만나 면담을 하게 되었다.

교사: 어머니, 안녕하세요? 처음 뵙네요.

승하어머니: (서툰 한국말로) 안녕하세요?

(중략)

교사: 어머니, 오늘 제가 어머니께 소개해드릴 것이 있어서 뵙자고 했어요.

어머니, 혹시 스마트폰으로 밴드 해보신 적 있으세요?

승하어머니: 몰라요. 난 잘 몰라요

교사: 어머니, 제 스마트폰을 보여드릴게요. 여기 이렇게 어플을 보시면 밴드라고 쓰여진 것이 있고 이렇게 터치하고 들어가시면 밴드의 여러 가지 정보를 보실 수 있어요. 여기 전래동요놀이 밴드에 들어가 볼게요. 여기를 터치하시면 그동안 승하랑 친구들이 유치원에서 놀이한 모습의 영상을 보실 수가 있어요.

승하어머니: 네, 어떻게 해요?

교사: 어머니, 폰에 제가 밴드 어플 설치해드릴까요?

승하어머니: (폰을 내밀며) 네.

교사: (어플 설치를 같이 함) 제가 이렇게 어머니를 초대하면 가입하시면 돼요.

승하어머니: 네(교사가 도와서 가입을 해주고 전래동요놀이 밴드 멤버가 됨)

교사: (승하어머니 밴드를 가리키며) 어머니, 여기를 터치하시면 아이들의 모습을 보실 수 있어요.

승하어머니: (함박웃음을 지으며) 어 여기 승하랑 할머니도 보이고 아이들도 보이고 승하가 또 보이네요.

교사: 어머니 여기는 만 5세반 어머니들이 모두 가입한 밴드예요. 이렇게 들어오셔서 보시면 아이들 모습을 보실 수가 있고 이걸 보시고 집에서 함께 해보세요. 그리고 가능하시면 승하 놀이하는 모습도 많이 보시고 격려해주세요.

승하어머니: 감사합니다. 이런 거 처음으로 봐요. 고맙습니다.

(면담 2015. 6. 15.)

위의 면담을 통해 연구대상자 어머니 28명과 아버지 1명, 본 연구자를 포함하여 ‘전래동요놀이밴드’의 멤버는 모두 30명이 되었다. 이렇게 구성된 밴

드를 통해 전래동요놀이에 대한 정보를 지속적으로 업로드 할 수 있었으며, 간혹 이에 대한 부모의 긍정적인 의견도 받아볼 수 있었다.

둘째, 2차 실행에서는 전래동요놀이에 대한 정보를 편리하고 쉽게 교류하기 위해 전래동요놀이 영상에 대한 QR코드와 놀이방법 텍스트를 스마트폰의 밴드에 업로드하였다.

유치원에서 매주 화요일과 목요일에 유아들이 실행한 만 5세반 전래동요놀이 영상과 유아 중 2명씩 짝을 지어 전래동요놀이를 자세히 촬영한 영상, 전래동요 노랫말, 해당 전래동요 음원 등을 Movie Maker로 편집하여 한 편의 동영상으로 제작한 후 이를 QR코드로 생성한 후 전래동요놀이밴드에 업로드하였다. 업로드한 방법은 첫째, 스마트폰으로 QR코드 인식하기 둘째, QR코드를 밴드에 연결하기 셋째, 밴드에 QR코드 및 활동방법, 안내메시지 등을 업로드하기의 순서로 진행하였다. 전래동요놀이밴드에 업로드 한 QR코드는 총 16개로 2차 실행 시 6회, 재창조놀이 4회, 1차 실행 시 6회의 전래동요놀이를 모두 업로드 하였다. 전래동요놀이밴드를 2015년 5월 22일부터 구성하였지만, 1차 실행 시의 전래동요놀이 QR코드도 업로드하여 전래동요놀이에 대한 정보를 보다 더 많이 쉽게 접할 수 있도록 하였다. 그림 9는 전래동요놀이를 밴드에 업로드 한 예시이다.



[그림 9] 2차 실행 시 밴드에 업로드한 전래동요놀이

그림 9와 같이 업로드한 전래동요놀이는 부모에게 쉽고, 빠르고, 편리하게 시간과 장소에 구애받지 않고 정보를 제공해주었으며, 이에 대해 부모는 긍정적인 반응을 보였다. 다음은 이와 관련하여 네 명의 어머니와 함께 집단 면담과 개별면담을 한 사례이다.

민서어머니: 선생님께서 놀이 모습을 영상으로 보내주셨잖아요. 부모 입장에서 내 아이가 유치원에서 어떻게 생활하고 있는지, 활동은 잘하고 있는지 등을 엿볼 수 있는 자료가 되어 영상을 보면서는 내 아이의 모습을 찾게 되고 친구들이랑 재미있게 놀고 있는 모습을 보면 흐뭇하고 안심 이 되기도 해서 좋았어요.

(중략)

수연어머니: 저는 전래동요놀이 연계방법을 접해보면서 이것은 참 기발한 아이디어다란 생각이 들었어요. 이런 방법은 너무 편리해서 꾸준히 진행 된다면 참 좋을 것 같아요. QR코드(1차 실행 시 가정통신문의 QR코드) 보다는 밴드가 너무 좋았어요. 아무데서나 볼 수 있고 활용할 수 있어서요.

형주어머니: 밴드가 확실히 너무 편리했어요. 초창기에는 유아들 전체를 촬영한 놀이를 보고 잘 이해 안 되는 부분도 많았었는데 일곱 번째 놀이 (2차 실행 순서부터)부터는 밴드를 시작하고 선생님께서 저희들의 요청 대로 놀이방법에 대한 자세한 설명을 한 텍스트와 아이들 몇 명을 통해 놀이하는 모습을 세밀하게 촬영하여 보내주시니 놀이방법을 명확하게 알 수 있었어요.

(중략)

또 저희가 주말에 어디 여행을 갈 때 가정통신문을 가지고 가진 않게 되는데 밴드에 놀이 설명서도 올려주시고 몇 명의 유아들을 자세히 촬영한 모습의 영상을 올려주시니 활용하기에 좋았어요. 밴드는 확실히 좋았어요.

(면담 2015. 7. 7.)

진수어머니: 진수가 유치원에서 배운 놀이를 자기가 주도해서 알려주면서 자신감 있어 했고 다른 놀이로 창작해서 자신의 생각을 말해주기도 하며 흐뭇해했어요. 아빠랑 진수랑 집에서 놀이를 하면 뻘한 놀이들을 반복해서 놀았었거든요. 그런데 진수가 유치원에서 배운 놀이를 다시 알려주게 되니까 새로운 놀이도 하게 되고 아빠나 저도 더 다양하게 놀아줄 수 있게 되어서 유익했어요. 온 가족이 다 같이 어울릴 수 있었던 게 좋았어요. 또 처음에 가정통신문의 QR코드로만 놀이방법을 알려주었을 때는 어디 가려고 하면 꼭 QR코드를 인식하고 가야 했었는데 밴드에 자료를 올려주시고 부터는 언제 어디서나 볼 수 있어서 좋았어요.

(면담 2015. 7. 8.)

위의 사례들을 통해 밴드에 업로드 한 전래동요놀이영상은 u-Learning 가정연계를 위해 편리성과 정확성, 활용성, 반복성, 접근성 등에 유익하고 효과적이었음을 알 수 있었다. 이 외에도 2차 실행을 마친 후 학부모설문조사를 통해 다음과 같은 부모의 마음을 확인할 수 있었다.

밴드를 통해 언제 어디서든 스마트폰만 있으면 전래동요놀이에 대한 정보를 볼 수 있었기 때문에 확인하기 편리하였습니다.

전래동요놀이밴드가 활성화된 이후로 전래동요놀이에 대한 정보 활용에 좋았으며, 그 전에(1차 실행 시)는 가정통신문 QR코드를 찾아보기가 좀 번거로웠는데 지금은 훨씬 편해지고 간편해서 좋았습니다.

전래동요놀이밴드를 통해 아이들의 놀이영상을 여러 번 다시 볼 수 있고, 언제 어디서나 손쉽게 핸드폰을 통해 지난 활동들까지 다시 볼 수 있어서 유익했습니다.

밴드를 통한 영상 및 문서 업로드 방식이 현장에서 바로바로 확인 또는 재확인이 가능해 외부에 있을 시 제약받지 않고 정보를 공유하고 활용할 수 있어서 좋았습니다.

(설문조사 2015. 7. 7.)

이상과 같이 설문조사를 통해 전래동요놀이밴드가 스마트폰만 있으면 언제 어디서든 정확한 정보를 공유할 수 있으며, 간편하게 여러 번 지나간 활동들까지 놀이영상을 다시 재생하여 볼 수 있고, 외부에서도 여러 가지 환경에 제약받지 않고 정보를 활용할 수 있어서 좋았음을 알 수 있었다. 이처럼 전래동요놀이밴드의 활용은 연구에 참여한 부모가 자연스럽게 u-Learning 가정연계에 원활하게 참여할 수 있도록 지원해주었다.

4) 2차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가

2차 실행을 마친 후 2015년 7월 6일부터 7월 17일까지 반성적 사고 및 평가 결과 가정의 참여율 증가로 인해 가정연계의 가능성을 엿볼 수 있었으며, 스마트기기를 활용한 u-Learning 가정연계 방법은 유치원과 가정이 보다 수월하게 정보를 공유할 수 있어 가정연계에 효율적임을 알 수 있었다. 또한 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 유아, 부모, 조부모의 3세대가 함께 공유할 수 있는 놀이가 될 수 있음을 느낄 수 있었다. 이에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 가정의 참여율 증가

2차 실행을 마친 후 2015년 7월 6일부터 10일까지 연구대상 28가정에 2차

실행 참여여부, 스마트폰 전송여부, 전래동요놀이 재창조 여부, u-Learning 가정연계로 인해 유아 및 가족의 변화여부, 교육에 미친 영향, 밴드의 활용도, 도움이 된 연계방법과 이유 등에 대한 설문조사를 실시하였다. 그 결과 표 11과 같이 가정의 참여율을 알 수 있었다.

<표 11> 2차 실행 가정연계 전래동요놀이 참여율(n=25)

전래동요놀이	전래동요놀이를 실행한 가정 수(%)	전래동요놀이 한 모습을 연구자에게 전송한 가정 수(%)
명주꾸리 감아라	23(92)	9(36)
두껍아 두껍아	17(68)	7(28)
고무줄놀이	22(88)	9(36)
참외밭에 삽살개	15(60)	3(12)
기러기 (손가락 알아맞히기 놀이)	21(84)	5(20)
아가팔아 문 열러라 (실뜨기놀이)	25(100)	8(32)
가정의 전래동요놀이 평균 참여율	82%	27.3%

2차 실행을 마친 후 연구관련 설문에 응답한 가정은 25가정이었으며, 가정의 전래동요놀이 평균 참여율은 82%이고 전래동요놀이 스마트폰 전송 평균 참여율은 27.3%로 나타났음을 알 수 있다.

u-learning 가정연계 1차 실행 시 연구대상 28가정 중 21가정이 설문에 참여하였으며, 가정연계 평균참여율은 73.6%, 총 참여횟수는 94회였다. 반면 2차 실행 시 25가정이 설문에 참여하였으며, 가정연계 평균 참여율은 82%, 총 참여횟수는 123회로 나타났다. 이를 통해 1차 실행보다 2차 실행에 있어서 가정연계 참여율이 8.4% 증가하였으며, 총 참여횟수는 29회 증가한 것을 알 수 있다. 이는 1차 실행 시 텍스트 중심 가정통신문의 QR코드보다 2차 실행 시 스마트폰 앱인 밴드를 활용하여 QR코드를 업로드한 결과의 차이로 추정된다. 1차 실행 시 QR코드를 리딩하기 위해서는 반드시 가정통신문이

있어야 했지만, 2차 실행 시 밴드를 활용한 QR코드 업로드방식은 때와 장소를 불문하고 부모가 필요한 정보를 편리하게 공유할 수 있었던 점이 가정의 참여율을 높인 결과라고 생각된다. 또한 1차 실행 시 스마트폰의 카카오톡을 통해 가정에서 실행한 전래동요놀이 영상의 평균전송률은 31.8%로 총 40회의 참여율을 나타냈으며, 2차 실행 시 평균전송률은 27.3%로 총 41회 참여한 것으로 나타났다. 단순히 전송률만으로 가정연계 참여율의 결과를 해석하자면 2차 실행 시 1차 실행 시보다 4.5%감소한 것으로 보여지나, 실제 가정연계 참여횟수는 1차 실행의 40회보다 1회 더 증가한 41회로 2차 실행 시 1회 더 증가한 것을 알 수 있다. 특히 2차 실행 시에는 가정에서의 촬영과 전송을 자유롭게 할 것을 권장하였음에도 불구하고 꾸준한 참여가 있었음을 알 수 있다.

(2) 스마트기기를 활용한 수월한 정보공유

현대사회는 스마트폰, 스마트밴드, 스마트패드, 스마트TV 등과 같은 스마트기기들의 등장으로 인해 인간의 생활 속 전반에 많은 영향을 미치고 있으며, 특히 스마트기기의 다양한 기능과 무선인터넷을 활용한 새로운 패러다임의 교육방식은 이동성과 지능화를 갖춘 스마트교육 시대로 나아가고 있다(피수영, 2015). 본 연구에서도 스마트폰의 QR코드 기능과 쌍방향 의사소통이 가능한 앱(카카오톡, 밴드)을 활용하여 u-Learning 가정연계 활동을 실행한 결과 시·공간을 초월한 정보공유의 수월성으로 인해 교육 참여의 기회를 증진하는 긍정적인 결과를 얻을 수 있었다.

다문화가정 어머니와 면담을 한 후 그 다음 날에 자녀인 승하와 나눈 면담내용이다.

교사: 승하야? 어제 엄마랑 집에서 밴드 해봤어?

승하: 네, 밴드에 있는 전래동요놀이를 엄마랑 같이 다 봤어요.
 교사: 밴드를 보니까 어땠어?
 승하: 재미있었고요 엄마도 진짜 좋아하셨어요.
 교사: 그랬구나. 엄마도 좋아하셨구나.
 승하: 네, 우리 엄마는요 그런 거 처음 봐서요 너무 좋아했어요.
 교사: 그렇구나. 그러면 그동안 엄마는 승하가 유치원에서 친구들이랑 놀이하는 모습을 한 번도 보신 적이 없었니?
 승하: 네. 그래서요... 엄마랑 어제 밴드에서 놀이하는 거 많이 봤어요. 우리 엄마가요 나도요 전래동요놀이 할 때 카메라로 찍어서요 선생님한테 보내준다고 했어요.
 교사: 그랬구나. 그럼 승하도 엄마랑 놀이 해봤겠구나?
 승하: 네, 어제 엄마랑요 카메라로 보고요 '손치기 하세' 해봤어요.
 교사: 그래? 엄마랑 해보니까 어땠어?
 승하: 엄마랑요 그런 놀이 하니까요 진짜 재미있었어요.

(면담 2015. 6. 16.)

위 사례에서 승하는 베트남계 어머니를 둔 다문화가정의 유아이다. 승하의 어머니는 결혼이민자로 한국에 정착하게 되었으며, 한국어에 능숙하지 못하고 맞벌이가정이다 보니 그동안 연구자와도 의사소통이 어려웠다. 하지만 승하어머니는 연구 참여를 통해 스마트폰 앱인 밴드에 가입하게 되면서 처음으로 자녀가 다니는 유치원에서 이루어지고 있는 활동에 대한 정보를 공유하게 되었다. 승하어머니는 밴드에 업로드 된 영상을 감상하며 승하의 활동을 지지하고 격려했으며 함께 놀이도 하였고, 승하 또한 엄마의 관심과 참여에 무척 즐거워하였다. 이를 통해 스마트기기를 통한 가정연계가 문화와 언어가 달라 원활한 소통이 어려운 가정에서도 누구나 수월하게 정보를 공유할 수 있어 가정연계의 교육적 효과가 증진될 수 있음을 알 수 있었다. 다음은 도서관에서 우연히 만난 친구와 함께 놀이를 한 유아의 사

레이다.

형주어머니: 우연히 도서관에 갔다가 친구 동빈이를 만났는데 마침 실이 있어서 맥도날드에서 실뜨기놀이를 하게 되었어요. 요즘 아이들이 공공장소에서 무질서하게 놀이를 하는 경향이 많은데 실뜨기를 하다 보니 실에 집중하여 놀이를 한참하면서 차분한 분위기가 조성되어 사람들이 많이 모이는 공공장소에서 그런 실뜨기놀이 같은 경우 활용하기에 참 좋았어요. 보통 아이들을 집중시키려면 요즘 부모들은 스마트폰 같은 것을 주곤 하는데 그것의 부작용이 많다고 하잖아요. 그런데 저는 오히려 그런 공공장소에서도 스마트폰을 보면서 놀이방법을 아이들에게 보여주기도 하고 유익하게 잘 활용할 수 있었어요. 그리고 이것은 놀이잖아요. 그래서 그런지 아이들이 놀이 하는 모습이 참 흐뭇하고 보기 좋았어요.

(면담 2015. 7. 7.)

형주어머니의 사례를 통해 스마트폰을 활용한 가정연계가 공공장소에서 이루어질 수 있음을 알 수 있었다. 무선인터넷기능을 활용할 수 있는 스마트폰은 어디서든지 필요한 정보를 찾아보고 활용할 수 있도록 해주었으며, 이는 u-Learning 가정연계의 중요한 도구로 활용되었다.

다음은 중동호흡기증후군(Middle East Respiratory Syndrome)²⁾과 관련된 가정연계 사례이다.

교사: 근래 메르스(중동호흡기증후군) 때문에 형준이가 거의 4주 정도 결석을 했잖아요. 형준이는 집에서 어떻게 지내는지 궁금하고, 형준이

2) 2012년 사우디아라비아에서 처음 발견된 뒤 중동 지역에서 집중적으로 발생한 급성 호흡기 감염병으로 2015년 5월부터 대한민국 전역에서 100명이 넘는 감염자가 발생한 바이러스 질환(네이버 지식백과, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1968149&cid=43667&categoryId=43667>에서 2015년 11월 22일 인출).

가 결석을 하고 있어도 혹시 스마트폰을 활용해서 전래동요놀이를 배우고 해보긴 하였을지 궁금했어요.

형준어머니: 형준이랑 저는 메르스가 확산되고 있던 시기에 거의 외출을 자제하고 집에서 함께 지냈었는데 선생님께서 일주일에 한 가지씩 전래동요놀이를 밴드에 올려주셔서 형준이랑 보면서 따라해 보기도 했어요.

(중략)

그래서 우리 형준이가 메르스 때문에 결석은 했어도 밴드를 통해서 유치원에서 어떤 놀이가 진행되고 있는지 알게 되고 또 놀이방법을 자세히 설명한 문서까지 함께 첨부해주셔서 집에서도 무난히 놀이를 할 수 있게 되었어요.

(면담 2015. 7. 7.)

최근 중동호흡기증후군(메르스)으로 인해 결석하는 유아가 많다. 결석을 하지 않은 유아 중에서는 건강에 대한 우려 때문에 실내에서도 하루 종일 마스크를 착용하고 있는 유아도 있다. 연구의 진행에 많은 걸림돌이 되고 있다. 일일 평균 6~8명씩 결석을 하고 있어 전래동요놀이를 접하지 못하는 유아도 많고 가정에서도 놀이가 활성화되지 않는 것 같다. 그렇지만 다행인 것은 밴드를 통해서 모든 가정에 놀이방법과 모습을 공지할 수 있고 이를 보고 사진촬영을 하여 보내오진 못하지만 가정에서 공유할 수 있는 것들이 많을 것 같아 다행이란 생각이 든다. 지면을 통해서만 안내했다라면 이를 알지 못하는 학부모나 가정 때문에 더 많은 어려움이 있었을 것 같다. 하지만 지금처럼 스마트폰을 활용하여 언제나 안내가 가능하기 때문에 이에 대한 안심은 된다.

(연구자 저널 2015. 6. 9.)

중동호흡기증후군(Middle East Respiratory Syndrome)인 MERS는 2015년 상반기에 우리나라 국민들의 건강을 위협하며 일상적 생활마저도 불가

능하게 했으며, 각 교육기관도 휴교 및 휴원을 하는 등 정상적인 교육과정 운영도 어렵게 하였다. 따라서 MERS가 유행하던 기간에 유치원에 결석한 유아가 많았으며, 위의 사례에서 형준이는 거의 한 달 동안 결석을 하여 유치원에서 이루어지고 있는 활동에 참여하지 못했다. 하지만 스마트폰 앱을 통해 유치원에서 이루어지고 있는 전래동요놀이에 대한 정보를 습득하고 이를 실행해보며 유치원활동을 공유하였음을 알 수 있었다. 이는 유치원에서 이루어지고 있는 활동이 지정된 장소에서만 교육이 가능한 전통교육방식과는 달리 스마트기기를 활용한 u-Learning 가정연계활동이었기 때문에 가능한 일이었다.

다음은 위의 사례와 비슷하게 결석으로 인해 유치원 교육경험이 단절된 환경에서의 유아 사례이다.

교사: 수연이는 4월부터 6월까지 두 달이라는 기간 동안 우리 유치원에 나오지 않게 되어 여러 가지 활동이 단절 되었고 어머니도 뒤통에 밴드에 가입하셨는데 수연이는 집에서 전래동요놀이를 경험해 보았을까요?

수연어머니: 저는 늦게 전래동요놀이밴드에 가입을 하게 되었지만 이미 지나간 전래동요놀이도 다 볼 수 있었고, 쉬운 것은 수연이랑 함께 해 보기도 했고..... 요즘은 집에서 실뜨기나 고무줄놀이를 주로 많이 하고 있어요. 처음엔 실뜨기하기를 어려워하였었는데 해보다가 안 되면 저에게 물어보기도 하고 선생님께서 올려주신 밴드의 동영상도 보고 그러면서 배우더니 이젠 너무 잘해요. 고무줄놀이는 집이 좁아서 하기 어려워 놀이터에 나가서 다른 친구들을 가르쳐주기도 하면서 놀이하고 있어요.

(면담 2015. 7. 7.)

유리아머니: 우리 유리는 결석을 자주해서 생소한 놀이가 있으면 밴드를

통해서 학급 아이들이 하는 모습을 보고 ‘아 이런 놀이를 했구나’하고 알게는 되었는데, 집에서 보기만 하고 직접 해보거나 하긴 어려워서 쉬운 것은 해보기도 했고..... 아무래도 우리가 유치원에서 직접 배운 놀이 위주로 하게 되고 우리도 자신이 가르쳐주면서 좋아하기도 했어요. 하지만 결석을 할 때면 밴드에 들어가 자주 놀이를 보고 정보를 가질 수는 있어서 나름 유익했어요.

(면담 2015. 7. 8.)

교사: 민서는 지난번 감기에 걸렸을 때 결석을 했었는데 유치원에 못 왔을 때 집에서 전래동요놀이 해봤어?

민서: 엄마 핸드폰으로 보면서 놀이해봤어요. 엄마 핸드폰에 우리가 유치원에서 배웠던 전래동요놀이가 다 있어서 심심할 때 했어요. 잘 모르는 것은 엄마랑 잘 보고 따라해 봤어요.

(면담 2015. 7. 15.)

위의 사례들을 통해 결석을 한 유아들은 유치원에서 이루어지는 활동에 참여하지 못하여 가정연계활동이 이루어지지 못할 수 있었음에도 불구하고 스마트기기를 활용한 u-Learning 가정연계가 자연스럽게 이루어진 것을 알 수 있었다.

이처럼 본 연구에서 스마트기기를 활용한 u-Learning 가정연계방식은 유아와 가족들이 유치원에서의 활동을 언제, 어디서나, 누구나 쉽게 접할 수 있도록 기여한 것으로 확인되었다. 따라서 스마트 기기를 활용한 u-Learning 가정연계방식은 가정연계활동 전개에 유용하며 긍정적인 영향을 볼 수 있다.

(3) 3세대가 공유할 수 있는 가정연계 활동

예로부터 전해내려 온 전래동요놀이는 유아와 부모, 조부모까지 공감할 수 있는 요소가 많다. 부모들이 u-Learning을 통해 유치원에서의 유아들의 전래동요놀이 활동 모습을 언제, 어디서든지, 누구나 쉽게 접할 수 있었던 점은 3세대가 공유할 수 있는 놀이 소재를 제공하였다. 또한 유치원에서 전승한 전래동요놀이는 조부모와 부모에게는 추억의 전래동요놀이로 유아들에게는 가족과 함께 해서 더 즐거운 놀이로 자리매김 되었다.

민서어머니: 우리 아들 같은 경우 “오늘 뭐하고 놀았어?” 하고 물어보면 “00하고 놀았어요.” 하면 끝나던 대화가 영상을 보면서 “오늘 00랑 짝꿍이었네.” 그러기도 하고 “선생님이랑은 이 때 어떻게 했어?” 이런 것도 물어보고 “이 친구는 00하고 있네. 왜 그러는 거야?” 하고 묻기도 하며 그 상황에 대한 이야기가 풍성해져서 유치원에서 있었던 일들을 더 잘 알게 되고 많은 대화를 하게 된 계기가 되었어요.

형준어머니: 유치원에서 전래동요놀이를 배우게 되면서부터는 형준이가 할머니랑 할아버지와 대화하는 시간이 늘어났고 함께 놀이도 하게 되며 가족분위기가 화기애애하게 바뀌었어요. 그러면서 형준이가 갑자기 전통문화에 대해 관심을 많이 갖게 되고 집에 우리의 전통문화에 대한 책이 한 권, 두 권씩 늘어나면서 할아버지와 다양한 우리 문화에 대한 이야기를 나누며 배우게 되었어요.

(면담 2015. 7. 7.)

교사: 전래동요놀이 전에 어떤 놀이를 주로 하셨어요?

유리어머니: 레고 조립하거나 만들기 하거나 아니면 친구들과 만나서 놀이 카페 같은 데 간다든지 그랬는데 전래동요놀이를 하게 되면서 온 가족이 함께 놀이하는 꺼리가 생겨났어요.

영훈어머니: 맞아요. 어찌 보면 세대 간 공유할 수 있는 놀이가 생겨난 것 같아서 참 좋아요. 할아버지 할머니 아이까지 같은 아이템으로 같이 놀이할 수 있는 것이 생겨난 거죠. 그 전에는 뽀로로 게임을 한다거나 컴퓨터를 하거나 장난감을 가지고 혼자 놀이하거나 그랬었거든요. 근데 지금은 다같이..... 실뜨기를 해도 다 같이 해야 되잖아요. 혼자 하는 안 되잖아요? 그러니까 서로에게 좋은 것 같아요.

(면담 2015. 7. 8.)

진수어머니: 네, 유치원에서 전래동요놀이를 하고나서부터는 진수가 할머니께 놀이를 가르쳐주며 굉장히 자신감 있는 태도로 말하기도 하고 그러면 할머니께서는 어린 손자에게 배우기도 하면서 진수를 기특하고 대견스럽게 여기시는 것 같았어요. 어쩔 때는 유치원에서 배웠던 놀이를 옛날에는 이렇게도 했다고 하시면서 다른 방식도 알려주시기도 하며 아무튼 진수와 할머니는 놀이를 통해 더욱더 친밀감이 높아진 것 같아요.

(면담 2015. 7. 8.)

이상의 사례들을 통해 유아와 부모 및 조부모 3세대가 함께 전래동요놀이를 즐기고 있음을 알 수 있었다. 특히 조부모는 어린 손자·손녀를 사랑함에도 불구하고 일상생활 속에서 공통의 화제가 없어 소통이 단절되고 공감하기에 어려움이 많았다. 그러나 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정 연계 활동을 통해 잊혀졌던 과거 추억의 놀이를 회상하며 다시 경험해보게 되고, 손자·손녀와 풍부한 대화를 하며 옛 지식을 전수해주는 등 활발한 교류가 발생하였음을 알 수 있었다. 특히 전래동요놀이밴드에 업로드 된 동영상은 어디를 가서든 누구와도 함께 동시에 접할 수 있는 정보로써 조부모는 손자·손녀의 전래동요놀이영상을 보며 질문도 하고, 듣기도 하며, 자연스럽게 많은 대화를 나누게 된 계기가 되었음을 확인할 수 있었다. 또한 온

가족이 모이게 되면 조부모, 부모, 유아가 함께 공유할 수 있는 놀이로써 전래동요놀이는 가족 간의 화합과 즐거움을 제공하였다.

2. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행을 통하여 나타난 변화

1) 유아의 변화

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동의 실행을 통해 유아들은 유치원에서 배운 전래동요놀이를 가정에 전달하는 역할을 하면서 u-Learning 가정연계 활동의 중심이 되었으며, u-learning 가정연계 활동을 통해 친구, 가족, 친척, 이웃 등과 자연스럽게 화합하는 모습을 보였다. 또한 전래동요놀이를 현 시대의 환경에 적합하게 변형하는 가운데 전래동요놀이를 새롭게 창조하였으며, u-Learning 가정연계 활동 횟수가 증가할수록 우리의 전통문화에 친밀해지는 모습을 보였다. 이와 관련된 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 가정연계 활동의 중심이 된 유아

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 유아들이 유치원에서 경험해보고, 즐겨본 놀이를 가정에 전달하며 유아들이 가족과 더불어 공유하는 가운데 이루어진 연계활동이다 보니 유치원에서 가족에게 놀이를 전달하는 역할은 유아들 몫이었다. 다음은 가정연계를 위해 유아들이 전래동요놀이를 가정에 전달하는 과정에서 나타난 유아들의 사례이다.

아이가 부모보다 잘하는 것이 있다는 점에서 아이가 선생님이 되어서 신나는 시간이었습니다.

본인이 배우고 온 전래동요놀이를 엄마에게 알려주면서 자신감 있게 표현하고 즐거워합니다.

(설문조사 2015. 7. 9.)

기쁨: 저는요 주말에요 고등어할머니한테 갔다 왔어요.

교사: 응, 그랬구나. 할머니랑 뭐하고 놀았니?

기쁨: 고등어할머니한테 ‘감자에 싹이 나서’ 가르쳐 드렸어요.

교사: 할머니랑 전래동요놀이 한 거니?

기쁨: 네, 그런데 할머니가 자꾸 ‘감자에 싹이 나서’를 틀려요. 그래도 할머니랑 했는데 몇 번은 할머니가 이겼고 몇 번은 제가 이겼어요.

교사: 그랬구나! 할머니랑도 재미있게 전래동요놀이를 했구나.

(면담 2015. 5. 18.)

위의 사례들을 통해 유아들은 전래동요놀이를 가족들에게 즐겁게 전달하고 있었으며, 전달과정에서 자신이 가족보다 전래동요놀이를 더 잘 알고 전달하는 역할을 통해 자신감 있는 모습이 나타나고 있음을 알 수 있었다.

다음은 가정연계활동을 통해 유아들의 자신감뿐만 아니라 전래동요놀이를 잘 기억하고 이해하며 가족에게 전달하는 유아의 모습이다.

형주어머니: 맞아요. 우리 형주도 자신이 알고 있는 것을 알려주면서 저희가 따라하고 그러니까 뭔가 배운 것을 보여주게 되어 자부감이 참 크더라고요. 제 느낌에는 선생님께서 전래동요놀이를 전해주심으로서 전래동요놀이 하나만 배우게 된 것이 아니라 아이가 집에 와서 설명을 잘하려면 선생님말씀을 잘 들어야 하니까 주의력도 더 생긴 것 같

고 기억도 더 잘하려고 노력하는 것 같고 이해력과 응용력까지 생기는 것 같아요. 듣는 거나 전달능력이 많이 생긴 것 같아요.

(면담 2015. 7. 7.)

위의 사례를 통해 유아들은 전래동요놀이를 가족에게 전달하기 위해 먼저 유치원에서 전래동요놀이를 잘 배우기 위한 주의력이 필요하였으며, 이를 잘 기억해야 잘 전달할 수 있고, 기억을 잘하기 위해서는 놀이를 이해해야 했으며, 가정에 전달하고 다시 가정 환경에 적합하게 재창조를 하는 과정에서 응용력이 생겨남을 알 수 있었다. 또한 유아들은 가정에서 전래동요놀이를 전할 때 자신이 스스로 주도하며 전달하고자 하였으며, 리더십을 보이며 가정연계 활동을 이끌어 나가는 모습이었다.

윤서어머니: 우리 윤서는 놀이하는 방법을 누나나 저랑 아빠에게 가르쳐주고 스스로 스마트폰을 검색해서 네이버에서 QR코드를 인식하는 방법을 알고, 동영상을 보여주며 알려주기도 하였어요. 그리고 밴드가 시작된 후에는 저랑 한번 보더니 그 다음부터는 보고 싶을 때마다 스스로 들어가서 보기도 하고, 누나에게 자세히 알려주며 놀이를 함께 더 재미있게 하기도 했어요. 또 노래가 어려운 놀이 같은 경우 처음에는 영상을 틀어놓고 놀이하다가 익숙해지면 누나랑 함께 부르면서 놀이하고 그렇게 주도적으로 놀이를 하고 그랬어요.

(면담 2015. 7. 8.)

진수어머니: 진수는 다른 사람들 앞에서 말하는 것을 쭈뼛거리기도 하고 놀이를 제안하는 것도 힘들어 했었는데 어제 놀이터에 가서는 동네 친구들이 나와 있으니까 먼저 다가가더니 놀이를 제안하며 아이들을 리드하여 놀이를 하더라니까요. 1학기 내내 유치원에서 배워온 놀이를 가족들 앞에서 소개하며 전달해보았던 경험이 아이들 앞에서도 당

당하게 놀이를 리드하게 해준 것 아닌가 생각했어요. 보고 있으면서 대개 흐뭇했어요. 안 그랬던 아이가 그러니까..... 변하는구나.... 그런 생각이 들었어요.

(중략)

그리고 우리 진수는 놀이영상을 찍어서 보내고 유치원에서 친구들과 함께 보는 그런 활동들이 자부심, 자신감과 리더십 같은 것을 높여준 것 같아서 대개 좋았어요. 처음 1~2회 정도는 이것이 좀 번거롭기도 했었는데 나중엔 그냥 가족의 놀이문화가 되고 보니 그냥 좋았어요. 무엇보다도 우리 진수가 이런 방식으로 참여하면서 변화되어 가는 모습을 보니 그저 감사할 따름이지요. 진수는 늘 뭔가 알려주면서 늘 즐거워했어요. 그래서 저희 가족도 덩달아 행복했어요.

(면담 2015. 7. 8.)

위의 사례들을 통해 유아들은 유치원에서 배운 전래동요놀이에 대한 정보를 가족들에게 반복적으로 전달하는 과정을 통해 스스로 필요한 정보를 찾아 주도적으로 놀이하게 되고, 자신의 의견을 다른 사람 앞에서 자신감 있게 말하며 놀이를 이끌어가는 리더십을 보여주었다.

(2) 다양한 대인관계를 형성하게 된 유아

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 유아들은 친구들, 형제·자매·부모·조부모, 지역사회 속에서 만난 사람들 간에 자연스럽게 소통하며 즐겁게 화합하는 모습을 보였다. 구체적인 내용은 다음의 사례들을 통해 알 수 있다.

유아들과 하루 일과를 알아본 후 어떤 놀이를 할 것인지 서로 이야기를 나누고 있었다. 그때 형준이가 “실꾸대 소리 놀이해요” 라며 놀이를 제안하

였다. 유아들은 누가 먼저랄 것도 없이 옆에 앉아 있던 친구와 짝을 짓느라 분주하였다. 그동안 전래동요놀이의 대부분이 두 명씩 짝을 지어 하는 놀이인 관계로 옆에 앉아 있는 친구가 짝이 되어 함께 놀이를 하였다. 처음에는 자신이 좋아하는 친구와만 짝을 하겠다고 하던 친구들이 많아서 놀이 진행에 어려움이 있었는데, 이젠 옆에 있는 친구랑 자연스럽게 짝이 되어 놀이를 즐겁게 하는 모습이었다. 특히 힘찬이와 규찬이는 서로 양보하기 어려운 강한 성격 때문에 놀이를 할 때 친구와 협력하여 놀이하는 모습을 보기 어려웠었는데, 전래동요놀이 속에서는 무척이나 즐겁게 놀이를 하는 모습이었다. 또한 말 수가 적어서 늘 고민이던 성윤이도 영찬이와 놀이를 하면서는 노래도 부르고 웃기도 하며, 전래동요놀이를 즐기는 모습을 보니 참 대견스러웠다. 또한 전혀 어울릴 것 같지 않은 수희와 영웅이도 손을 맞잡고 즐겁게 놀이하는 모습을 보니 전래동요놀이를 친사회적 성향이 증진된 것 같다.

(연구자 저널 2015. 4. 16.)

교사: 나연이는 유치원에서 친구들이랑 놀이할 때는 어떤 기분이 들어? 친구들이랑 놀이할 때 언제가 제일 기분이 좋아?

나연: 친구랑 할 때요? ‘감자에 싹이 나서’ 할 때가 재미있었어요. 가위바위보 할 때 재미있었어요.

교사: 나연이는 유치원에서 친구들이랑 전래동요놀이 할 때 싸우거나 기분이 나빴던 적 있었어?

나연: 가위바위보 할 때 지면 기분이 조금 안 좋아졌지만 그래도 재미있었어요.

교사: 그랬구나. 그럼 놀이하다가 지면 벌칙으로 가마솥에 누룽지를 하거나 손가락을 알아맞혀야 할 때는 기분이 어땠어?

나연: 그럴 때는 마음속으로는 조금 아프다는 생각이 들기도 했지만 재미있고 간지러웠어요. 기분도 좋았어요.

(면담 2015. 7. 14.)

위의 사례는 전래동요놀이를 통해 또래관계가 변화되어가고 있는 모습을 느낄 수 있는 내용이다. 유아들은 전래동요놀이를 통해 친하지 않은 친구들과도 자연스럽게 스킨십을 하며 즐겁게 놀이를 하고, 성격이 대립되어 서로 소통이 어려웠던 친구끼리도 자연스럽게 놀이를 하였다. 특히 말 수가 적은 유아도 전래동요놀이 활동을 하며 자연스럽게 노래를 부르며 노래하는 가운데 유아들의 부정적인 모습이 긍정적인 모습으로 변화되어가는 것을 느낄 수 있었다. 또한 형제·자매, 사촌, 부모, 조부모 등 다양한 가족과도 함께 즐겁게 놀이한다는 것을 면담을 통해서 알 수 있었다.

형주어머니: 얼마 전에 할머니 할아버지 칠순을 맞이하여 지방에 가서 조카를 만났었는데 형주가 사촌동생과 사촌형을 데리고 유치원에서 배웠던 놀이에 대해 설명을 하고 아이들에게 알려주는 거예요. 화제거리가 자연스럽게 전래동요놀이가 되어 함께 전래동요놀이를 하며 즐거운 시간을 가질 수 있었어요.

(면담 2015. 5. 18.)

현빈어머니: 우리 현빈이는 전래동요놀이가 잘 안 되는 것이 있으면, 계속 도전하고 오빠랑도 같이 하고... 계속 하고..... 합정을 만들어서 둘이서로 게임처럼 하기도 하고 거의 맨날 재미있게 참여했어요. 그 전에는 가족들이 따로 따로 분리되어 놀았었는데 전래동요놀이를 하면서 가족들이 모두 함께 놀 수 있었던 거 같아요. 그래서 저희 가족도 그런 점에서 참 좋았어요.

(면담 2015. 7. 7.)

영훈어머니: 영훈이는 전래동요놀이를 하고나서부터는 만나는 사람마다 놀이를 같이 하자고 제안을 하고 그랬어요. 할머니를 만나면 할머니하

고 하자 그리고 고모를 만나면 고모하고 하자고 그리고 사촌을 만나면 사촌하고도 하자 그리고 심지어는 집에서 기르는 개하고도 같이 하고 그랬어요.

유리어머니: 맞아요. 우리 유리도 집에서 강아지하고 하고 그랬어요.

(면담 2015. 7. 8.)

위의 사례들을 통해 가정에서 다양한 가족구성원 간에 심지어는 애완 동물과도 함께 전래동요놀이를 하며 가족 간에 새로운 놀이문화를 만들어가며 서로 화합하는 모습을 엿볼 수 있었다. 다음은 현장학습 장소에서 만난 낯선 안내원과 유아들이 함께 어울려 놀이한 사례이다.

현장체험학습을 위해 남산에 도착해서 케이블카를 타려고 기다리던 시간이었다. 유아들은 케이블카를 타기 위해 20여분 정도 줄을 서서 기다리고 있었는데, 그 시간동안 현지 체험학습 안내원에게 전래동요놀이를 제안하여 함께 전래동요놀이를 하는 모습을 보였다. 전래동요놀이는 ‘손치기’놀이와 ‘감자에 싹이 나서’였다. 현지 안내원은 웃으며 함께 놀이를 하자고 제안하는 유아들 모두를 한 번씩 순서대로 놀이 상대를 해주었고, 아이들은 큰 소리를 내기도하고 웃기도 하며 장난스럽게 처음 만난 사람과 놀이를 하는 모습이였다.

(관찰 2015. 4. 29.)

위의 사례를 통해 유아들이 전래동요놀이를 하며 지역사회에서 처음 만난 낯선 사람과도 스스럼없이 어울리고 놀이하는 모습을 볼 수 있다. 전래동요놀이가 우리 민족의 정서를 반영하여서인지 유아들은 처음 만난 안내원과도 자연스럽게 화합하고 있음을 알 수 있었다. 다음은 유아가 전래동요놀이를 통해 외국인과도 함께 놀이한 사례이다.

교사: 진수의 놀이영상을 받아보니 진수는 전래동요놀이를 시골 할머니 댁에서도 하고 강아지랑 뛰어놀면서도 하고, 외국인하고도 하는 등 다양한 장소와 사람과 함께 놀이한 것을 알 수 있었어요. 그렇게 다양한 사람들과 장소 때문에 놀이하느라 어려움은 없었어요?

진수어머니: 네 어려움은 없었어요. 외국인 삼촌이랑 했을 때는 마침 진수의 삼촌이 방문 중인 기간이어서 함께 놀이를 할 수 있었는데 진수가 영어를 잘하지 못해도 의사소통이 잘 이루어지는 것을 볼 수 있었어요. 오히려 저희보다 더 잘하는 거예요. 그리고 외국인 삼촌도 진수가 설명해주는 전래놀이방법에 대한 말을 더 잘 이해하고 진수랑 재미있게 놀이하는 모습이 참 보기 좋았어요. 우리나라 전통놀이가 반복이 많고 노래는 쉬운 멜로디와 가락으로 이루어진 점 등이 우리나라 놀이를 처음 접한 외국인도 잘 참여하게 해준 것 같아요. 그렇게 3회 정도 우리 놀이를 함께 했던 것 같아요.

(면담 2015. 7. 8.)

위의 진수 사례에서 외국인 삼촌은 진수가 이끌고 알려주는 대로 전래동요놀이에 스스로없이 참여한 것을 느낄 수 있었으며, 유아들은 전래동요놀이를 통해 의사소통이 어려운 외국인과도 함께 화합하며 즐긴다는 것을 알 수 있었다.

(3) 전래동요놀이를 새롭게 재창조해나가는 유아

매 회의 전래동요놀이는 연구 참여 유아들에 의해서 현 시대에 적합하게 새롭게 재창조되는 과정을 거쳤다. 유아들은 유치원에서 배운 전래동요놀이가 익숙해지면 현 상황에 적합하게 재창조하여 또래와 함께 새로운 놀이를 하기도 하였다. 다음은 전래동요놀이를 가정에서 유아가 새롭게 변형하여 재창조한 놀이에 대한 부모와의 면담 사례이다.

형주어머니: 형주는 사실 학원을 다니지 않고 주로 집에서 시간을 많이 보내며 생활하고 있기 때문에 선생님께서 알려주신 전래동요놀이가 유익한 놀이가 되어 아무 때나 수시로 놀이할 수 있어 참 좋았어요. 지난번 고무줄놀이를 했을 때는 유치원에서 층간소음에 대해 배워서 그런지 고무줄놀이를 몇 번 하다가 “아 안 되겠다. 아래층에 시끄럽겠다.”라고 하더니 갑자기 앉아서 손으로 하는 놀이를 생각해내서는 그렇게 하기도 했어요. 그 모습을 보고 “아 아이들이 저렇게 생각해내고 있구나.”하고 감탄을 했기도 했어요.

(면담 2015. 7. 7.)

위의 사례를 통해 현대 도시 주거형태가 빌라, 다세대주택, 아파트 등이 주를 이루고 있으며, 유아들의 놀이가 실외보다는 실내에서 많이 이루어지고 있다는 점에서 층간소음에 대한 문제는 유아들의 놀이문화에도 많은 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다. 형주도 이와 같은 환경 속에서 아래층에 피해를 주지 않는 놀이방법을 고안해내어 새로운 놀이형태로 변형된 전래동요놀이를 하고 있었다.

다음은 형제·자매 없이 외동으로 자라는 유아들은 집에서 함께 놀 형제나 자매가 없어 주로 혼자놀이를 하며 놀이를 변형한 사례이다.

영훈어머니: 옛날에 할머니들이 손주를 재워주실 때 ‘검둥개야 검둥개야 깃지 마라’이렇게 가락이 귀에 익었는지는 모르지만.... 노래가 반복되잖아요? 그래서 그런 점이 좀 좋은가 봐요. 그런데 유치원에서 배운 노래도 반복이 되는 부분이 많잖아요? 그래서 그런지 콧노래를 계속 부르고 흥얼흥얼대고 가사도 자기 마음대로 개사를 하고 그렇게 개사한 노래를 계속 부르면서 둘이 하던 놀이를 혼자서도 다르게 바꿔서 잘 놀고.... 그런 것을 보면 전래동요놀이가 아이의 정서에나 창의적인 부분

에 참 좋은 것 같아요.

(면담 2015. 5. 18.)

진수어머니: 진수는 놀이를 하면서 자기가 아는 것을 잘 말하려고 노력했고
그러면서도 유치원에서 배워온 놀이를 자꾸 새로운 놀이로 변형하여
제안하고 그랬어요. 놀이를 하면서 그냥 하지 않고 늘 생각을 하는 것
같았어요. 지난 번 ‘콩 심 쫄기’ 같은 경우 통통 뛰며 놀이를 해야 하니
까 아래층에 시끄러우면 안 된다고 스스로 얹드려서 ‘팔굽혀 펴기’로 응
용하여 놀이하고 그랬어요. 그런 모습을 보고 참 대견스러웠어요.

(면담 2015. 7. 8.)

위의 사례를 통해 외동이 유아인 경우 유치원에서 친구와 들어서 또는 그
이상이 함께 했던 놀이를 혼자서도 할 수 있는 전래동요놀이로 재창조하여
놀이하였음을 알 수 있다. 즉, 오늘날 핵가족화로 인해 가족구성원의 수가
점차 줄어들고 자녀의 수도 외동이나 두 명인 가족이 대부분인 현 시대를
반영한 놀이 형태로 유아 스스로 환경에 적합하게 변형하여 놀이하였던 것
이다.

다음은 가정이나 유치원에서 유아가 놀이하면서 인원수나 상황에 적합하
게 놀이 방법을 변형하여 재창조한 놀이 사례이다.

엄마의 시작 소리에 맞춰 현태와 동생은 아빠를 향해 보고 섰다. 아빠는
동생의 두 손을 잡고 현태는 동생의 어깨를 잡고 양쪽 의자에 고무줄을 걸
어놓고 놀이를 하고 있다. 아빠는 “공주”라고 하자, 현태가 “아니 월계화계수
수목단금단토단일”이라고 한다. 그러자 아빠도 현태와 함께 노래를 부르며
동시에 고무줄을 다리 사이에 놓고, 세 명이 동시에 왼쪽과 오른쪽 고무줄을
동시에 반복하여 튕다. 촬영을 하고 있던 엄마는 “공주마마”라고 외친다.

(동영상 2015. 6. 7.)

자유선택활동 시간에 현수와 일두가 두 손을 서로 마주잡고 서서 동시에 두 줄 고무줄놀이를 하고 있다. 끝이 묶인 고무줄을 의자다리에 걸어놓고 손을 마주 잡은 후 고무줄 사이에 두 발을 벌리고 서서 고무줄을 번갈아 오고 가며 노래를 부른다. “월계화계수수목단금단토단일 공주마마 납시오.” ‘공주마마 납시오’부분에서는 현수와 일두가 동시에 일두의 뒤쪽으로 노래에 맞춰 고무줄을 밟으며 조금씩 나아간다. 이 모습을 수정이는 의자에 앉아서, 명희와 수연이는 옆에서 보며 함께 노래를 부르고 있다. 잠시 후 수정이가 수연이에게 “우리도 저렇게 해보자.”라고 말한 후 현수와 일두처럼 놀이를 한다.

(관찰 2015. 6. 5.)

위의 사례에서 세 명의 가족이 함께 놀이를 할 때는 서로 어깨를 잡고 의지하며 놀이하고, 유치원에서 친구와는 다정하게 손을 맞잡고 마주보며 놀이를 하고 있음을 알 수 있다. 즉, 가정에서는 어린 동생과 아빠와 유아가 서로 의지하며 함께 놀이하는 모습이었고, 유치원에서는 친한 친구 둘이서 서로 마주보고 웃으며 놀이하는 상황이었다. 유아와 가족들은 특별한 놀이 규칙을 정해놓고 반드시 규칙에 따라 놀이해야하는 정형화된 놀이형태를 벗어나 유아나 가족이 처한 상황이나 감정에 따라 자유롭게 변형하여 재창조한 놀이를 즐기고 있음을 알 수 있었다.

이처럼 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 유아들이 놀이를 할 때 처한 환경에 따라 놀이형태를 스스로 변형하여 놀이가 더욱더 편안하고 즐겁게 진행될 수 있도록 자연스럽게 재창조되고 있음을 알 수 있었다.

(4) 전통문화에 관심과 흥미를 가지게 된 유아

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 유아들은 우리나라의 전통문화에도 많은 관심과 흥미를 보였다. 즉, 우리의 옛 생활사가 담긴 음식이나 물건, 사건 등에 관심을 나타내 보였다. 다음은 이와 관련된 사례들이다.

형준어머니: 또 그게 있었어요. 전통을 좋아하니까 처음에는 터닝메카드 같은 만화를 좋아했었는데 검정고무신 같은 전통문화가 녹아져 있는 만화를 보더라고요. 그러더니 어느 날 검정고무신이 신고 싶다고 하는 거예요. 그래서 검정고무신을 사보려고 했으나 서울에서는 아이들 사이즈를 구하기가 어려웠고 급기야는 시골에 사시는 큰어머니께 부탁을 드려서 형준이 발사이즈에 맞는 고무신을 사기도 했어요. 전래동요놀이가 생활에까지 영향을 미치는 거예요. 간식도 과자 이런 거를 잘 먹었는데 “엄마 나 옛 먹어보고 싶어!” 이러면서 옛날 아이들이 먹었던 음식에도 관심을 가지더라고요. 쌀과자 같은 것도 선호하게 되고요...

교사: 네, 전래동요놀이가 형준이의 의생활과 식생활에도 변화를 주었네요 (웃음).

형주어머니: 우리 형주도 전래동화책만 봐요. 옛날에는 여러 가지 책들이 있어도 전래동화는 잘 보지 않았었는데 요즘에는 전래동화만 봐요.

(면담 2015. 7. 7.)

형준이가 전래동요놀이를 하면서 우리나라의 전통에 대해 너무나 자연스럽게 옛것을 거부감 없이 연결하여 받아들여서 좋았습니다. 그로인해 조부모님과 소통이 원활해지며 더욱 돈독해진 사이가 되어 행복합니다. 전통놀이, 놀이를 통한 학습으로의 연결로 자연스럽게 이어질 수 있어 감사드

됩니다.

전래동요놀이를 함으로서 만화, 게임 등에 관한 관심이 줄어들고 옛 동요의 가락과 정서를 따라하고 받아들임으로서 빠르고 화려한 컴퓨터나 영상 매체에서 얻을 수 없는 놀이문화에 관심과 흥미를 갖게 되었습니다.

(설문조사 2015. 7. 10.)

위의 사례를 통해 유아들의 생활 전반에서 전래동요놀이는 유아가 평소에 관심이 많았던 놀이감과 책, 음식 등에 대한 선호도에도 변화를 주었으며, 유아들은 우리의 전통문화에 더욱더 친숙해지고 있음을 알 수 있다.

다음은 유아들이 모이면 전래동요놀이를 하며 자연스럽게 놀이하는 모습에 대한 사례이다.

유리어머니: 어제도 우리가 유치원에 다니는 몇몇 친구들이랑 편의점에 가서 아이스크림을 먹다가 진짜 단체로 앉아서 자기들이 공유한 노래가 있으니까 함께 부르는 것을 보니까 너무 좋았어요. 예전에는 만화 노래나 가요 같은 노래를 부르는 게 다였었는데 이젠 우리의 전래동요를 부르니 아이들답고 순수하고 너무 예뻐 보이는 거예요.

영훈어머니: 우리가 아이들을 키우면서 3살 이후 정도부터는 키즈카페를 데려가서 놀이하라고 하거나 그냥 놀잇감을 안겨주면서 혼자 놀이하도록 하였었는데 이렇게 전래동요놀이를 하게 되면서 부터는 함께 놀이하고 스킨십도 하고 웃기도 하면서 지낸 게 좋은 거 같아요.

(면담 2015. 7. 8.)

수정이와 현빈이가 음률영역에서 함께 노래를 부르고 있다. 수정이는 장구를 치고 현빈이는 먼지떨이를 허리에 대었다가 머리로 올렸다가를 반복하며 노래를 함께 부르고 있다.

수정: 두껍아 두껍아...(두껍이 노래에 맞춰 장단을 치고 있다.)

현빈: (수정의 장단에 맞춰 먼지떨이를 머리 위와 허리에 갖다 대며) 두껍아, 두껍아... 노래를 부르던 현빈이가 먼지떨이를 바구니에 넣고 다른 곳으로 가고 수정이만 남아있다.

수정: (전래동요놀이 가사판을 하나씩 넘기면서 장구연주를 곁들이며 노래를 열창하고 있다.) 조금 후 지나가던 영찬이가 수정이 옆자리에 앉더니 장구를 연주하고 있는 수정이에게 가사판이 잘 보이도록 들어서 보여준다.

수정: (영찬이가 들어준 가사판을 보면서 장구연주를 더 힘차게 하며 노래를 부른다.)

영찬: (수정의 모습을 보며 함께 따라서 크게 부른다.)

(관찰 2015. 6. 29.)

위의 사례를 통해 유아들은 외부에서나 유치원에서 놀이할 경우 유치원에서 배웠던 전래동요놀이를 친구와 함께 하면서 자신들의 놀이문화를 자연스럽게 변화시키고 있음을 알 수 있었다. 특히, 유아들이 전래동요놀이를 하면서 음률영역에 준비된 장구연주를 자연스럽게 하는 모습을 통해 우리의 전통악기나 가락에 더욱 친숙해지고 있음을 느낄 수 있었다.

이상의 결과를 통해 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 유아들의 일상생활 속에 의생활과 식생활 및 문학생활 측면에서 다양한 변화를 가져왔음을 알 수 있다. 유아들이 전래동요놀이를 접하게 되면서 전래동화와 전통문화를 담고 있는 만화책, 전래동요, 장구연주 등에 흥미와 관심을 보이면서 동화나 만화 속의 전통 신발이나 음식을 신어보거나 먹어보기도 하고, 전래동화나 전래동요를 읽거나 흥얼거리면서 옛 정서가 유아들의 삶 속에 친근하게 흡수되어 나타나고 있었다.

2) 부모의 변화

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 나타난 부모의 변화는 부모가 자녀를 가르쳐야 한다는 생각에서 함께 공감하는 관계로, 자녀 교육에 대해 소극적인 수동교육자에서 적극적인 능동교육자로, 유비쿼터스시대 환경에 적합한 스마트부모가 되어가는 것으로 분석되었다.

(1) 가르침의 교육에서 공감의 교육으로

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 부모는 늘 자녀를 가르치는 입장에서 배우는 입장으로 더 나아가서는 공감의 교육자로서 변모된 모습을 느낄 수 있었다. 다음은 이와 관련된 구체적인 사례이다.

교사: 현빈이는 전래동요놀이 하면서 누구랑 같이 해봤어?

현빈: 온 가족이 다 해봤어요. 아침바람 찬바람에 같이 해봤어요. 아빠도 알고 엄마도 알고 가족들이 다 알고 있는 놀이여서 같이 해봤어요.

교사: 그 놀이를 현빈이가 알려드렸어?

현빈: 아니요, 아빠랑 엄마랑 오빠랑 다 알고 있었어요.

교사: 그럼 그 전에도 아빠랑 엄마랑 오빠랑 현빈이랑 온 가족이 다 함께 해왔던 놀이 있었어? 전래동요놀이 말고도...

현빈: 아빠가 말 태워주고 귀신놀이도 해주셨어요. ‘무궁화꽃이’도 해봤어요.

교사: 그랬구나. 현빈이는 집에서 가족이랑 그런 놀이할 때 기분이 어때요?

현빈: 좋아요.

교사: 그럼 유치원에서 배운 전래동요놀이 중에서 아빠가 모르시는 놀이가 있었어요?

현빈: 네, ‘실꾸리 감아라’놀이는 아빠가 잘 몰라서 제가 가르쳐드려서 아빠가 따라했어요. 그런데 ‘고무줄놀이’는 옛날에 엄마도 해보고 해서 알

고 있었지만 너무 오래 되어서 까먹었대요. 그래서 제가 가르쳐 드렸더니 엄마가 따라 해보면서 운동도 많이 된다고 했어요.

교사: 현빈이가 집에 가서 ‘실꾸리 감아라’ 놀이랑 ‘고무줄놀이’를 가르쳐 드렸구나.

현빈: 네, 너무 재미있었어요.

교사: 그러면 현빈이는 집에서 가족이랑 전래동요놀이 할 때 어떤 기분이 들어?

현빈: 행복한 마음이 들어요. 기분이 좋아요.

(면담 2015. 7. 14.)

위의 사례를 통해 현빈이는 유치원에서 배웠던 전래동요놀이를 가족에게 가르쳐주기도 하고 엄마와 아빠가 알고 있던 전래동요놀이는 배워보기도 하며, 온 가족이 전래동요놀이를 통해 즐거운 시간을 보내며 서로 공감하고 있음을 알 수 있었다. 이러한 부모들의 변화는 다문화가정에서도 살펴볼 수 있었다.

교사: 승하는 집에서 엄마랑 놀이할 때 어떤 놀이 많이 하면서 놀아?

승하: 엄마가 일이 다 끝나면 욕심 많은 삼살개 놀이하면서 놀아요. 엄마 어깨 주물러주면 엄마가 좋대요.

교사: 아 그랬구나. 엄마는 그 놀이를 어떻게 알아?

승하: 엄마는 그 놀이를 제가 가르쳐줘서 잘 알아요.

교사: 어떻게 가르쳐 드렸어?

승하: 선생님이 보내주신 동영상 보고 엄마랑 함께 보면서 가르쳐드리면 엄마가 보고 따라했어요.

교사: 또 엄마랑 함께 해본 놀이 있었어?

승하: 고무줄놀이요. 엄마도 어렸을 때 베트남에서 해봤대요. 그래서 엄마랑 함께 보면서 놀이했어요. 엄마가 좋아했어요. 기분 좋아했어요.

교사: 엄마한테 노래도 가르쳐드렸어?

승하: 엄마한테 욕심 많은 삼살개 노래를 가르쳐드렸는데 엄마가 핸드폰 보면서 따라했어요.

교사: 그 노래 어려운데 엄마가 함께 불렀어?

승하: 네, 고무줄놀이는 엄마가 발로 하고 제가 노래를 불러주었어요.

교사: 그러면 전래동요놀이 하기 전에는 집에서 어떤 놀이 해봤어?

승하: 아무것도 안 해봤어요. 유치원에서 전래동요놀이 배운 후부터 집에서 엄마랑 놀이 해봤어요.

교사: 핸드폰으로 전래동요놀이를 엄마랑 많이 봤어?

승하: 네, 엄마랑 많이 봤는데 엄마가 그거 보면 웃어요.

(면담 2015. 7. 15.)

위의 사례에서 승하는 u-Learning 가정연계를 통해 유치원에서 배웠던 전래동요놀이를 어머니에게 가르쳐주기도 하고 어머니 또한 자국의 전래동요놀이를 승하에게 알려주기도 하였음을 알 수 있었다. 이처럼 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계를 통해 승하가정에서는 국적이 다른 문화가 가족 내에서 서로 공유되어지며 가족의 놀이문화가 변화되어 가고 있음을 느낄 수 있었다. 이러한 변화는 함께 사는 가족뿐만 아니라 할머니, 삼촌 등의 친인척과의 만남 속에서도 나타났다.

다음은 유아가 유치원에서 전래동요놀이를 해본 후 가정에서 가족과 함께 놀이를 경험한 설문과 면담사례이다.

아이가 유치원에서 배워온 전래동요놀이를 가족들에게 알려줌으로서 아이에게서 자신감 있는 모습을 볼 수 있었고 부모세대에서 배웠던, 또 놀았던 노래와 놀이를 함께 함으로서 공감대 형성 및 친밀함이 향상되었다.

TV에서 벗어나 함께 놀이할 수 있어서 좋았습니다. 요즘 TV, 컴퓨터, 스마트폰 등 미디어를 통한 혼자놀이가 아닌 다른 사람과 함께 놀이할 수 있는 즐거운 우리의 옛 놀이여서 가족이 모두 함께 놀이하며 서로 소통하게 되어 우리 집의 놀이문화가 바뀌었습니다.

전래동요놀이가 부모님에게는 추억을 되살리는 놀이여서 공감도 되고 즐겁기도 하고 옛날 생각이 나기도 합니다.

전래동요놀이를 통해 부모와 공감대가 형성된 것 같습니다. 놀이를 하며 함께 웃을 수 있었습니다.

전래동요놀이에 대한 어른들과의 공감이 형성되면서 이야기꺼리가 많아지고 서로 놀이의 같은 점과 다른 점을 찾고 이야기해보면서 너무 좋았습니다.

(설문조사 2015. 7. 6.)

현빈어머니: 전래동요놀이를 알기 전에는 가족들이 따로 따로 분리되어 놀았었는데 전래동요놀이를 하면서 가족들이 모두 함께 놀 수 있었던 거 같아요. 그래서 저희 가족도 그런 점에서 참 좋았어요.

(중략)

영웅어머니: 실뜨기 같은 것을 영웅이는 힘들어 하었는데 오히려 아빠가 더 잘하고 영웅이에게 실뜨기 놀이를 더 잘 가르쳐주고 그랬어요. 우리 전통놀이이다 보니까 저도 알고 아빠도 알고 그런 것들이 많아서 저희가 서로 함께 놀이를 알려주기도 하고 영웅이에게 배우기도 하고 그러면서 더 이야기도 많이 했던 것 같아요.

(면담 2015. 7. 7.)

교사: 전래동요놀이가 가정의 놀이문화에 변화를 준 점은 없을까요?

진수어머니: 전래동요놀이를 하면서부터는 집에서 아빠랑 진수랑 저랑 함께 놀이하는 시간이 생겨났어요. 왜냐하면 전래동요놀이가 두 명이 해도 되고 세 명이 해도 되는 것들이 많고 사실 여럿이 하면 더 재미있더라고요. 가끔 삼촌들과도 함께 하고 할머니랑도 하게 되고... 온 가족들이 모이면 진수를 중심으로 놀이를 함께 해주게 되고 그렇지 않으면 놀이를 누군가는 촬영을 해야 하고 그러다보니 노래도 함께 불러주게 되고..... 결국 전래동요놀이를 하고나서부터는 온 가족이 모이면 함께 하는 놀이가 생겨난 것이예요. 그 전에는 온 가족이 모이면 그냥 이야기를 나누거나 무슨 놀이를 하고 싶을 때는 진수와 아빠가 그냥 보드게임 같은 거나하고 그랬거든요. 그리고 우리 세 식구가 함께 놀이를 한 적은 없었던 것 같아요. 공원을 산책하거나 이런 거 말고는요.....

(면담 2015. 7. 8.)

위의 사례들에서 유아들은 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 부모 및 조부모 등 가족이 함께 모이면 전래동요놀이를 하며 세대를 넘어 놀이 속에서 소통과 공감의 가족문화를 만들어나가고 있음을 알 수 있다. 이처럼 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 부모에게 어린 시절의 놀이를 회상하게 해줌으로서 동심의 세계로 이끌었으며, 부모의 동심은 자녀와 활발한 상호작용으로 나타나 가족의 놀이문화를 형성하였다. 또한 전래동요놀이와 같이 부모가 어렸을 적 경험해보았던 활동들은 부모 자녀 간 활발한 소통을 위한 중요한 요소가 되었다. 이상의 결과를 종합해보면 부모는 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 자녀에게 일방적인 지식 전달자가 아닌 자녀와 함께 소통하고 상호 교류하는 공감자로서의 역할로 나아가고 있음을 알 수 있다.

(2) 수동적인 교육자에서 능동적인 교육자로

전래동요를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 부모는 유치원에서 자녀교육에 대한 정보를 일방적으로 받기만 하던 소극적이고 수동적인 관계에서 정보를 받고, 활동하고, 유치원에 다시 전송을 하는 등 쌍방향 의사소통 관계인 적극적이고 능동적인 교육자로 발전하였다.

평소 바깥놀이를 나가는 경우를 제외하고 집에서 시간을 보낼 때에는 아이들은 아이들끼리 놀거나 모두 각자 하고 싶은 것을 하면서 쉬는 경우가 많았었는데 전래동요놀이를 함으로서 주말(주로 일요일)동안은 아빠와 동영상도 촬영해가면서 놀이를 서로 가르쳐주기도 하고 함께 하는 시간이 많아졌습니다.

(설문조사 2015. 7. 8.)

유아들이 실뜨기 노래인 ‘아가따아 문 열어라’노래에 흥미를 많이 보였다. 독특하지만 익숙하여 한 번만 들어도 쉽게 와 닿는 멜로디와 리듬, 노랫말이 재미있어 그러는 것 같다. 사실 연구를 위해 준비하던 나도 노래가 재미있어 반복해 들으며 흥얼거리고 있는 것을 보면 아이들도 마찬가지인 것 같다. 그런데 실뜨기놀이는 놀이실행에 있어 유아 간 수준차이가 너무 많은 것 같다. 어떤 유아는 사전경험이 있어 능숙하게 잘 따라하는가 하면, 어떤 유아는 손가락에 실을 감는 것부터 알려줘도 쉽게 따라하지 못한 유아도 있다. 실뜨기 활동은 대집단으로 실행하기는 어려워서 내일 오전에 개별지도를 통해 더 지도를 해야 할 것 같다. (생략)

(연구자 저널 2015. 6. 23.)

주말을 지내고 온 유아들 중 지난주 금요일까지만 해도 실뜨기놀이가 어려워 여러 번 반복하여 지도하여도 잘하지 못했던 유아들이 월요일인 오늘

은 제법 실뜨기를 해보이며 사랑을 하였다. 아이들의 모습에서 가정연계의 중요성이 느껴졌다. 불과 이틀 전만해도 실뜨기를 하지 못했던 유아들이었는데 주말동안 가정에서 형제·자매나 부모, 조부모를 통해서 배우고 온 것을 보니 역시 유아교육에 있어서 중요한 것은 가정연계인 것임을 다시 한 번 확신한 날이었다.

(연구자 저널 2015. 6. 29.)

유리는 고무줄놀이를 너무 좋아했어요. 고무줄놀이 하면서 엄마랑 같이하고 하고 알려주기도 하고 또 제가 옛날 생각이 나면서 너무 좋은 거예요. 그래서 제가 또 다른 것도 가르쳐 주게 되고 그러면서 잘 놀았어요. 요즘도 맨날 하자 그래요. 그리고 이런 방법으로 우리 아이의 교육에 부모가 직접 참여할 수 있는 방법은 참 유익한 것 같아요.

(유리어머니 면담 2015. 7. 8.)

위의 사례들을 통해 유치원에서 연계한 활동을 가정에서 충실히 이행하고 있음을 알 수 있다. 이전에는 주말에 주로 가족들이 함께 외출을 하거나 아니면 가정에서 각자 하고 싶던 놀이를 하였었는데, 전래동요놀이를 통한 u-Learning 가정연계를 하면서부터 부모는 유아와 함께 놀이도 하고, 놀이 모습을 촬영하는 등 전래동요놀이에 적극적으로 참여한다는 것을 알 수 있었다. 또한 부모는 유아들이 유치원에서 경험한 놀이일지라도 놀이가 서툴러 수행하기 어려워할 경우 능숙하게 할 수 있도록 이끌어주고 있다는 것을 어머니들의 면담을 통해서 알 수 있었다.

영웅어머니: 선생님께 놀이영상을 보내드린 것이 처음에는 숙제처럼 여겨져서 부담이 되었지만 아마도 그런 영상이나 사진을 보내라고 하지 않으셨으면 지금처럼 참여하지는 않았을지도 몰라요. 선생님께서 ‘한 번 해 보세요’ 라고 권유만 하셨다면 그냥 그런 놀이가 있나보다 하

고 넘어가거나 그냥 신경을 덜 썼을 것도 같아서 그렇게 영상이나 사진을 보내드리게 된 것이 가정에서도 적극적으로 참여하게 된 계기가 된 것 같아서 앞으로도 이런 방법으로 가정연계를 하실 때는 그렇게 하는 것이 더 효과적일 것 같긴 해요.

(중략)

현빈어머니: 전 촬영을 많이 하긴 했는데 동영상 파일이 너무 커서 보내드리진 못했어요. 현빈이는 모든 놀이를 다 촬영했거든요. 그런데 그것을 보내드리지 못하고 용량이 커서 전송이 안 되어서 보내드리지 못한 것이 아쉬웠어요. 저는 아이의 자라나는 모습이라 늘 사진이나 영상을 촬영하는지라 별 부담이 되지 않았어요. 전송방법만 개선이 된다면 참여하기 어렵진 않을 것 같아요.

(면담 2015. 7. 7.)

진수어머니: 진수 같은 경우 여기(본 교육기관)에 오기 전에 다른 유치원에서도 가정연계에 참여해본 적이 있었는데요, 그 때 연계했던 것이 ‘곰 세 마리’ 노래와 ‘마사지놀이’, ‘밀가루 반죽놀이방법’ 같은 거였어요. 그런데 그 기관에서는 놀이방법을 간헐적으로 가끔 알려주었고, 지금처럼 주1회 같이 주기적으로 하진 않았었으며, 기관에서 정보를 일방적으로 전달해주고 가정에서 연계되었는지는 확인을 하거나 하지도 않았어요. 그래서 그냥 저도 집에서 하고 싶으면 하고 그냥 안 하기도 하며 신경이 덜 쓰였었는데, 반면 지금 저희가 참여한 전래동요놀이는 주 1회씩 꼬박꼬박 새로운 놀이방법을 배우고, 함께 하게 되고, 집에서 놀이한 것을 다시 전송해야하는 약간의 압박감 등 물론 자율적이긴 하였지만, 그래도 그런 점들로 인해 아이의 놀이에 더 많이 관심이 생기게 되고, 함께 하게 되고, 그랬던 것 같아요.

교사: 네, 일정한 시간간격을 통해 주기적으로 제공된 놀이와 놀이 후의 영상을 다시 보내주는 것들이 오히려 더 많은 참여를 하게 되고 도

움이 되었다는 거네요.

진수어머니: 그렇다고 볼 수 있죠. 진수가 아빠랑 놀이를 하다가도 촬영을 위해 한 번 더 하게 되기도 하고 영상을 촬영하여 보낸다는 것이 많이 신경 쓰이는 작업이긴 했어요. 그래도 그 덕분에 안하게 될 것도 한 번 더하게 되고 그런 것들이 아이랑의 놀이를 더 재미있게 만들어주기도 하고, 아이도 좋아하고 그래서 우리 진수가 더 행복해한 것 같아요. 왜냐하면 아이들은 부모랑 어떤 작은 놀이라도 한없이 하고 싶어 하는 경향이 있는 것 같아요. 어른들은 쉽게 싫증이 나는 놀이지만 아이들은 한 번 놀기 시작하면 끝도 없이 놀고 싶어 하잖아요.

(면담 2015. 7. 8.)

위의 사례들을 통해 본 연구에서 주 1회씩 전래동요놀이를 가정에 진송하고, 가정에서의 놀이 모습을 촬영하여 다시 진송하도록 한 연계방법은 가정연계 활성화에 도움이 되었음을 알 수 있다. 즉, 유치원에서 가정에 정보를 제공하는 것에 그치지 않고, 가정에서의 놀이 활동을 다시 진송받아본 것이 가정연계 참여를 높이는데 도움이 된 것을 알 수 있었다.

교사: 유치원에서 배웠던 전래동요놀이를 집에서도 해봤어?

수정: 다는 안 해봤고 고무줄놀이 해봤어요.

교사: 그랬구나. 누구랑 해봤어?

수정: 엄마랑요. 엄마가요 고무줄놀이 가르쳐줬어요. 무엇이나 면요? 개나리하고 장난감기차요.....

교사: 엄마가 수정이를 가르쳐주신 거야?

수정: 네, 엄마가 어릴 때 해봐서 잘 안대요. 그래서 저 많이 가르쳐줬어요.

교사: 그랬구나. 선생님이 장난감기차랑 개나리는 안 가르쳐줬었는데...

수정: 유치원에서는 두 줄 고무줄놀이만 했지만 엄마는 한 줄로 하는 고무 줄 놀이를 가르쳐준 거예요. 개나리랑 장난감기차가 한 줄로 하는 거예요.

교사: 수정이는 한 줄로 하는 것도 배웠구나. 그럼 그 놀이 친구들이랑 선생님이도 가르쳐줄 수 있겠네?

수정: 네, 가르쳐드릴게요. 고무줄을 한 줄로 쪽 늘여서 어디에다 묶어놓고 하면 되는 거예요. 개나리는 장난감기차랑 조금 달라요. 발을 땡기고 하는 거예요. 조금 어렵지만 엄마한테 배워서 할 수 있어요.

(면담 2015. 7. 14.)

교사: 유치원에서 해봤던 전래놀이 중 가장 재미있었던 놀이는 뭐야?

일두: 실뜨기 놀이요

교사: 어렵지 않았어?

일두: 저는 실뜨기 잘해요. 거미줄도 알아요. 처음에는 잘 몰랐었는데 집에서 엄마한테 배워서 지금은 잘해요.

(면담 2015. 7. 14.)

위의 수정이와 일두의 사례를 통해 부모는 유치원에서 전승해준 활동뿐만 아니라 이와 관련된 보다 더 폭넓은 내용을 자녀에게 적극적으로 지도하며 유치원에서의 연계활동에 능동적으로 참여하고 있음을 알 수 있었다. 이처럼 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 소극적이고 수동적인 태도로 유치원의 활동에 참여하던 부모를 적극적이고 능동적인 태도로 유치원의 연계활동에 참여하도록 장려하였음을 알 수 있다.

(3) 유비쿼터스시대의 스마트 부모로

본 연구의 실행을 위해 2015년 3월부터 6월 말까지 연구에 참여한 부모는

가정연계활동에 대해 긍정적인 태도로 u-Learning 가정연계 활동을 지속적으로 유지해줄 것을 요구하였다. 다음은 이와 관련된 사례들이다.

교사: 어머니, 이러한 가정연계방법이 교육적으로 도움이 되셨나요?

영웅어머니: 유치원에서의 아이들 모습을 선생님께서 올려주신 사진이나 영상을 함께 보며 생활모습을 다 알 수 있어서 좋았어요. 오늘도 선생님께서 물놀이 사진을 올려주셔서 아이들의 모습을 보고, “아 저렇게 놀이했구나.” 하면서 알게 되고 집에 오면 “너 오늘 그렇게 놀았지?” 이러면서 말하게 되며 영웅이랑 더 많이 대화를 하게 되고 그랬어요.

현빈어머니: 맞아요. 저도 그런 부분이 많았는데요.... 그래서 연구가 끝나도 밴드는 지속적으로 운영이 되어서 우리 학급 아이들의 모습을 모든 부모가 함께 공유하게 되면 좋겠어요.

(면담 2015. 7. 7.)

윤서어머니: 전래동요놀이밴드가 앞으로도 지금처럼 운영되면 참 좋을 것 같아요. 다른 친구들의 모습을 보면 우리도 이렇게 해봐야지. 그렇게 자극도 받고 그런 거 같아요.

(중략)

유리어머니: 유치원에서의 놀이 활동을 쉽게 볼 수 있고 접할 수 있어서 이런 방식으로 가정에 정보를 지속적으로 주신다면 부모로서 너무 유용하고 좋긴 할 것 같아요.

윤서어머니: 윤서 같은 경우 집에 오면 자기 모습 나왔을 거라고 빨리 보자고 그러면서 자기를 보게 되면 아주 즐거워했어요. 그리고 아이들 모습만 보내주시는 것이 아니라 전래동요도 넣어주시고 해서 집에서 보는 저희로서는 많은 도움이 된 것 같아요. 이용하기도 간편하고요.....

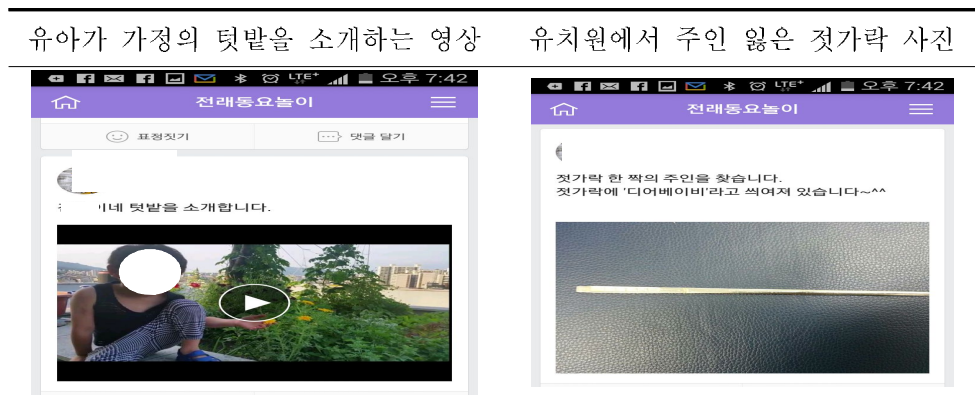
(면담 2015. 7. 8.)

아이가 문득문득 전래동요놀이를 흥얼거리고 동생도 따라하면서 정서적

안정감을 주는 효과가 있는 것 같습니다. 지속적으로 전래동요놀이를 하거나 다른 활동(과학, 요리 등)도 이처럼 연계가 이루어지면 좋겠습니다.

(설문조사 2015. 7. 9.)

이상의 사례들을 통해 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동에 대한 부모의 긍정적인 인식을 느낄 수 있었으며, 본 연구가 종료되어도 전래동요놀이밴드를 지속적으로 유지하며 활성화되기를 원하고 있음을 알 수 있었다. 다음 그림 10은 그러한 부모의 마음을 느낄 수 있는 사례이다.



[그림 10] 연구 실행을 마치고 전래동요놀이밴드에서 소통한 내용

위의 그림 10은 2차 실행을 마친 후에 부모로부터 전송받은 동영상과 학급에서 잃어버린 물건을 찾아주기 위해 올린 자료이다. 연구 실행을 마쳤지만 연구자는 유아의 일상생활 모습이 담긴 동영상을 부모로부터 전송받았으며, 이를 밴드에 올려 학급 구성원 모두에게 공개하였다.

며칠 전 진수어머니가 카카오톡으로 진수가 옥상텃밭을 소개하는 영상을 보내왔다. 진수는 텃밭의 야채와 식물들을 하나하나 소개해주고 있었다. 진수는 옥상에 심어져 있는 식물들의 이름을 잘 알고 있었으며, 특징도 설명을

해주었다. 진수가 텃밭을 소개하는 모습을 친구들 및 부모님과 공유하기 위해 전래동요놀이밴드에 업로드하는 것에 대한 의견을 물어 오늘 밴드에 업로드 하였다. 밴드에 업로드 된 모습을 본 부모들은 진수를 격려해주었다. 연구의 실행을 마쳤는데도 이렇게 전래동요놀이밴드가 학급 유아들의 정보를 공유하는 사이버공간이 되어가고 있는 것이 호뭇하다.

(연구자 저널 2015. 7. 13.)

공개된 유아의 영상은 연구실행이 끝이 났음에도 불구하고 전래동요놀이밴드를 지속시켜주는 원동력이 되고 있다. 또한 밴드는 학급의 다양한 알림사항을 알리는 공간이 되어 잃어버린 물건도 주인에게 쉽게 찾아줄 수 있는 사이버 공간이 되었다. 그림 10에 젓가락 주인을 찾는 안내문은 다음과 같다.

젓가락 한 짝의 주인을 찾습니다. 젓가락에 ‘디어베이비’라고 씌어져 있습니다.

(밴드에 공지한 글 2015. 7. 15.)

밴드에 위의 안내문과 사진을 게시한 결과 잃어버린 젓가락 주인을 쉽게 찾을 수 있었다. 유아들은 자신의 물건에 이름이 씌어져 있지 않을 경우 물건을 분별하는데 어려움을 보이기도 하여 간혹 주인을 찾을 수 없는 물건이 나타나기도 하였다. 하지만 위와 같이 밴드를 활용한 결과 부모와의 정보공유로 잃어버린 물건의 주인을 신속하게 찾을 수 있었다.

이처럼 부모는 언제, 어디서든지 스마트폰의 인터넷에 접속할 수 있는 유비쿼터스 시대 환경 속에서 유치원에서 제공한 자녀교육에 필요한 정보를 쉽게 얻을 수 있었으며, 이를 기반으로 가정연계 활동에 적극적으로 참여하였다. 부모는 이러한 방식의 가정연계에 대해 긍정적으로 평가하였으며, 스마트하게 참여하였고 연구를 마치고도 지속적인 연계가 이루어지길 희망하였다.

V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구는 솔잎유치원 만 5세반의 가정연계에 대한 문제점을 개선하기 위하여 전래동요놀이를 중심으로 u-Learning을 활용하여 가정연계 방안을 모색한 실험연구이다. 따라서 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계를 실행하고 그 과정에서 나타난 유아와 부모의 변화는 어떠한지 탐색하였으며, 이를 통해 가정연계의 효율적인 방안을 제시하였다. 이러한 과정을 통해 나타난 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

1) 가정연계의 실행 과정

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동에 대한 실행은 1차 실행과 2차 실행을 통해 이루어졌다.

첫째, 1차 실행은 QR코드를 활용한 u-Learning 가정연계에 중점을 두고 연구를 진행하였다. 1차 실행과정은 ‘u-Learning 가정연계 활성화를 위한 분위기 조성’과 ‘u-Learning으로 가정과 소통’, ‘u-Learning으로 형성된 가족 놀이문화’를 중심으로 이루어졌다.

연구자는 원활한 가정연계를 위한 실천 전략으로 전래동요놀이를 바탕으로 가정연계를 위한 활동을 체계적으로 실행하며, 활동내용을 QR코드로 생성한 후 가정과 공유하였다. 유치원에서는 유아들이 언제 어디서나 전래동요놀이를 마음껏 즐길 수 있는 분위기를 조성하고 격려하였다.

본 연구에서 전래동요놀이는 유아들이 새롭게 접하게 된 놀이로써 전래동요놀이를 통한 원활한 가정연계를 위해서는 유아들이 전래동요놀이를 능숙

하게 할 수 있도록 전래동요놀이를 기관에서 자주 접하게 해주는 교육환경이 필요하였다. 따라서 본 연구에서는 전래동요놀이를 구성하여 6단계에 걸쳐 체계적으로 실행하며 QR코드를 생성하였다. 또한 주 3회씩 18회의 전래동요놀이 활동을 진행하였으며, 음률영역에 전래동요놀이 영역(전래동요놀이 가사판 및 장구를 준비함)을 구성하여 유아들이 전래동요놀이를 반복적으로 접하고 즐길 수 있게 하였다.

전래동요놀이는 예로부터 자생되어 전해내려 온 놀이로 유아의 부모나 조부모 세대에도 낯설지 않고 익숙한 놀이가 많아 가정연계활동 시 유아와 부모, 조부모가 세대 간 공감대를 형성하며 원활한 가정연계가 진행되었다. 이는 전래동요놀이가 선조 때부터 전해져 내려오는 놀이로 부모세대나 조부모 세대에서도 즐겼던 한국적 정서가 자녀에게 자연스럽게 전달되어 부모와 자녀 간 즐거운 소통 속에서 바람직한 관계를 형성해나갈 수 있다는 김영숙(2008)의 의견과 세대 간 공감을 형성한 부분에서 유사한 맥락임을 알 수 있다. 원활한 가정연계를 위해서는 부모의 교육적인 영향력을 발휘할 수 있는 가정연계 활동이 필요한데(전연주·이진숙, 2007), 본 연구에서는 전래동요놀이가 그 역할을 한 것으로 해석된다. 이는 가정연계 활성화 방안을 고려할 때 유아의 관심과 흥미를 반영하고 부모가 공감하면서 참여할 수 있는 활동을 모색하는 것이 필요하다는 것을 시사하는 것이다.

u-Learning으로 가정과 소통하기 위해 유치원에서는 QR코드 통신문을 제작하여 매주 금요일 가정에 배부하였으며, 가정에서의 정보는 부모가 연구자의 스마트폰으로 전송하였다. 전송받은 영상과 사진을 분석한 결과 유아들은 가족과 함께 편안하게 전래동요놀이를 즐기고 있으며, 전래동요놀이를 통해 가족이 화합하고 있음을 알 수 있었다. 또한 형제, 자매, 부모뿐만 아니라 조부모, 외국인, 사촌까지도 전래동요놀이를 공유하며 가족놀이문화가 형성되어가고 있음을 확인할 수 있었다. 유치원과 가정에서는 QR코드 가정

연계 방법을 활용하여 쌍방향 교류를 하며 소통하였다. 유아교육기관에서 QR코드를 활용하여 교사와 학부모간 교육계획에 대한 정보를 공유하며, 유아교육의 이해와 효과증진을 도모한 유구종 외(2014)의 연구결과에서도 QR코드로 효율적인 의사소통을 실행하였음이 보고된 바 있다. 이는 QR코드가 유치원과 가정 간 정보교류 시 적절한 매체로 활용 가능한 코드임을 시사하는 것이다.

가정연계를 위한 교육내용을 가정과 어떤 방법으로 소통할 것인가의 문제는 원활한 가정연계를 위해 매우 중요한 요소이다. 전통적으로 가정연계 시 텍스트 중심의 가정통신문을 활용한 예가 주를 이루고 있으나(임효선, 2010), 이는 본 연구의 문제점 인식단계에서도 드러났듯이 바쁜 현대사회를 살아가는 부모에게 효율적인 방법은 아니라는 것을 알 수 있다.

따라서 이러한 문제점을 개선하고자 1차 실행에서는 가정연계 교육내용을 텍스트보다는 영상이나 사진, 음향을 통해 전달하기 위하여 유아들의 활동을 촬영하여 동영상으로 편집한 후, QR코드로 생성하여 가정에 전달하였다. 전달방식은 가정통신문의 지면을 활용한 방식이었다. 유치원에서 보낸 가정통신문을 받아본 부모는 QR코드에 담긴 내용을 모바일기기(스마트폰)로 리딩하여 정보를 공유하였다. 정보를 공유한 부모들은 자녀가 활동한 전래동요놀이 모습이나 전래동요 등을 활용하여 가정에서도 자녀 및 가족과 함께 활동에 참여하였다. 부모는 기존의 텍스트형식보다 동영상을 통해 전달받는 방식에 대해 보다 더 긍정적으로 인식하였으며, 높은 관심을 보이며 가정연계에 참여하였다. 모바일과 QR코드 기술을 통해 새로운 교육의 방향을 제시한 박재현과 박덕원(2011)의 연구와 모바일 기기 및 QR코드를 교육적으로 활용한 본 연구의 결과는 모바일 기기와 QR코드가 효과적인 교육매체로 활용될 수 있음을 시사한다.

그러나 가정연계를 하고자 실행했던 전래동요놀이의 영상이 학급 유아 전

체의 활동모습을 담은 영상이다 보니 이를 가정에서 스마트폰의 작은 모니터로 전달 받고 실행할 때 부모가 구체적인 활동내용을 파악하는데 어려움이 있었다. 1차 실행에서의 QR코드를 활용한 가정연계 방식은 활동 내용을 텍스트 형식으로 전달하던 것을 단지 영상으로 전달하는 방식으로 기존의 지면을 활용한 가정통신문의 한계를 벗어나지 못한 형태였다. 부모는 가정통신문이 없으면 모바일기기(스마트폰)를 소지하고 있다하더라도 QR코드의 내용을 리딩할 수 없어서 멀리 여행을 하거나 외출을 했을 때, 혹은 유아가 가정통신문을 전달하지 못했을 경우 또는 분실하였을 때에는 정보 전달을 받는데 어려움을 느꼈다.

1차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가 결과 촬영과 전송의 어려움이 도출되었고 구체적인 놀이방법 제시와 좀 더 용이한 QR코드 전달방식 구안이 필요하였다. 즉, u-Learning 가정연계 체제를 활용하여 언제 어디서든지 상호작용이 활발하게 일어날 수 있는(Kannan, Chang & Whinston, 2001) 가정연계 방안을 적용하여 u-Learning 가정연계 2차 실행을 계획하였다.

둘째, 2차 실행은 1차 실행 시 나타난 문제점을 개선하여 SNS를 활용한 u-Learning 가정연계에 중점을 두고 진행하였다. 2차 실행과정은 ‘촬영과 전송의 자율성 권유’, ‘놀이방법을 더 자세히 소개’, ‘QR코드를 스마트하게 전송’ 등을 중심으로 이루어졌다.

2차 실행에서 부모들은 가족의 전래동요놀이 모습에 대한 촬영과 전송에 자유롭게 참여하면서 보다 더 자율적으로 u-Learning 가정연계 활동에 참여하는 모습을 보였다. 부모들은 여러 가지 행사나 가사일로 분주한 주말을 피해 주중에도 영상이나 사진을 전송하기도 하며, 자유롭게 참여하였지만 1차 실행과 비교하여 전송 횟수의 차이가 나타나지는 않았다. 이로써 부모들은 자녀교육을 위해 u-learning 가정연계 활동에 자율적이며 지속적으로 참여한 것을 알 수 있다.

전래동요놀이를 더 자세히 소개하기 위해 ‘부모참여수업을 통한 전래동요놀이 체험 기회 제공’, ‘구체적인 전래동요놀이방법 소개 영상 제작’, ‘전래동요놀이 방법에 대한 텍스트 업로드’, ‘유아들이 재창조한 전래동요놀이 영상 업로드’ 등을 전개하였다. 부모참여수업을 통해 전래동요놀이에 대한 가정의 이해를 높일 수 있었으며, 밴드구성의 필요성에 대해 직접 설명하고 동의를 구할 수 있는 기회를 가질 수 있었다. 또한 가정에 소개할 동영상은 2~3명의 특정 유아들의 놀이모습으로 자세히 촬영하여 QR코드로 생성하였다. 전래동요놀이방법에 대한 부모의 이해를 돕고자 놀이방법을 자세히 정리한 한글문서를 작성하였으며, 유아들이 유치원에서 재창조한 전래동요놀이나 가정에서 새롭게 창작한 전래동요놀이를 동영상으로 편집하여 QR코드로 생성하였다. 전래동요놀이를 더 자세히 소개하기 위한 자료들은 연구자가 밴드에 업로드하여 부모들에게 편리하게 전송하였다.

부모들은 밴드를 활용한 2차 실행부터 언제, 어디서든 가정연계에 필요한 활동에 대한 정보를 쉽고 편리하게 접할 수 있었으며, 1차 실행보다 가정연계가 더 활발하게 진행되었다. 이는 밴드의 이용 동기가 지식 및 정보획득에 용이하여 업무나 학업 또는 일상생활에 관련된 정보를 얻을 수 있고 다른 사람의 지식을 공유하기 위한 점도 있음을 제시한 이용재(2015)의 연구결과와 유사하다. 즉, 본 연구에서 부모들이 밴드를 통해 전래동요놀이에 대한 정보를 쉽게 공유하며, 가정연계활동이 활성화 된 점은 밴드가 정보획득에 용이한 모바일 앱이라는 것을 확인시켜 준 결과라 할 수 있다. 이는 교육기관에서 밴드를 교육활동에 활용하는 것이 효과적일수도 있음을 시사한다.

이처럼 밴드와 같은 SNS를 활용한 u-Learning 가정연계 방법은 유비쿼터스 환경이라는 현 시대적 상황을 반영한 가정연계 방법으로 적합하다는 것을 의미한다. 유비쿼터스 환경 속에서 모바일 기기와 같은 핵심 기술은 교육적 효과를 높일 수 있으므로(백장현, 2005) 시대적 흐름에 적합한 환경

과 기기를 교육매체로 활용하기 위한 방안이 적극적으로 모색될 필요가 있다.

유비쿼터스 환경 속에서 효과적인 가정연계를 위해 유치원의 일방적인 교육내용의 전달보다는 가정에서의 활동 내용도 유치원에서 받아볼 수 있는 쌍방향 소통의 가정연계방법이 필요하였다. 유치원에서 활동 및 참여에 대한 안내는 활발히 이루어지고 있으나, 실제로 가정에서 연계활동을 실천하는지, 어떤 방식으로 활동하는지에 대한 자세한 내용을 파악하는 데는 어려움이 있었다.

연구에서는 이러한 어려움을 극복하고자 연구자의 스마트폰으로 모바일 앱인 카카오톡을 통해 가정에서의 활동내용을 영상이나 사진으로 전송받았다. 전송받은 사진이나 영상은 연구대상 유아들에게 공개하였으며, 가정에서의 연계활동을 격려하는 기회로 삼았다. 유아들은 가족과 함께 놀이한 자신의 영상이나 사진을 자랑스럽게 여기며, 가정연계활동에 가족이 지속적으로 참여하도록 독려했다. 이는 효과적인 가정연계를 위해 유아의 역할과 참여 비중이 중요함을 시사하는 것이다. 따라서 가정연계 시 유아가 활동의 주체가 되어 가정연계를 적극적으로 실행할 수 있도록 하는 것이 필요하다. u-Learning 환경에서 모바일 학습은 학습자를 능동적 학습자로 발전시킬 수 있으며(김정량 외, 2008), 공급자 중심의 교육에서 수요자 중심의 교육으로 전환시킬 수 있다(이동만·이상희, 2009). 유아교육현장에서 유아와 가족의 능동적이고 주도적인 참여를 중심으로 가정연계를 활성화하기 위해서 u-Learning을 활용한 모바일 학습의 필요성이 제기된다.

이와 같이 u-Learning 가정연계 활동의 긍정적인 측면이 다양함에도 불구하고 연구실행 초기에 부모는 가정에서의 활동내용을 전송하는 것에 부담을 느끼며 소극적인 참여를 보였다. 그러나 가정연계활동이 규칙적이고 장기적으로 반복됨에 따라 능숙하고 자율적인 태도로 가정연계활동에 참여하게 되

었다. 이는 가정연계활동이 불규칙적이고 단기적으로 실행되기 보다는 규칙성을 가지고 장기적으로 실행될 때 가정의 관심과 참여가 증진될 수 있음이 확인된 결과로 지속성을 갖는 가정연계는 부모참여율을 높일 수 있는 방법이 될 수 있으므로(이영자·권영례, 1997; Comer & Haynes, 1991), 가정연계 활동을 계획하고자 할 때는 주기적이고 장기적인 활동계획이 필요함을 시사한다.

u-Learning은 때와 장소에 구속되지 않고 개방된 환경 속에서 학습자의 수준과 상황에 적합하게 활용될 수 있으며 인간중심적이며, 실생활 중심적이고 학습자의 참여와 소통을 중심으로 교육을 추구할 수 있다는 특성을 지니므로(김동영, 2012) 가정연계에 효과적인 접근법이라 할 수 있다. 본 연구에 참여한 부모는 u-Learning 가정연계 체제 속에서 스마트폰을 활용하여 신속하고 편리하게 언제 어디서든지 자녀 교육에 대한 정보를 쌍방향으로 송·수신할 수 있었으며, 그 결과 가정연계가 활발하게 진행되었다. 이는 스마트폰의 네트워크 접속 특성을 목적에 부합하게 활용한다면(김수연 외, 2011), 스마트폰은 현대 정보화 시대에 가정연계 활성화 방안을 위한 유용한 도구가 될 수 있음을 시사하는 것이다.

2) 가정연계 실행을 통하여 나타난 변화

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 나타난 유아와 부모의 변화는 다음과 같다.

(1) 유아의 변화

전래동요를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 유아는 가정연계 활

동의 중심이 되었으며, 놀이를 통해 다양한 대인관계를 형성하게 되고, 전래 동요놀이의 재창조자가 되었으며, 우리의 전통문화를 친근하게 여기는 등 변화된 모습을 보였다.

첫째, 유아는 유치원에서 경험하고 즐긴 전래동요놀이를 가족이나 친·인척 등에게 전달하는 과정에서 가정연계 활동의 중심이 되었다.

유아는 유치원에서 배운 전래동요놀이를 부모 및 형제·자매, 조부모, 친·인척 등에게 전수하는 과정에서 주도적인 역할을 하며, 가정연계 활동에 자신감을 보이며 적극적으로 참여하였다. 이는 가정연계 정서교육 프로그램이 유아의 자신감 및 주도성 등에 긍정적인 영향을 미친다는 정미애(2011)의 연구결과와 유사한 맥락으로 이해되는 결과이다. 이는 유치원에서의 활동이 유아를 통해 가정으로 연계될 때 유아는 자신감 있게 주도적으로 참여하게 되어 가정의 놀이가 더욱더 활성화되고 가족의 놀이문화 형성에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 의미하는 것으로 가정연계 실행 시 유아 역할의 중요성을 염두에 두어야 함을 시사한다.

둘째, 유아들은 가정연계 전래동요놀이 활동을 통해 친구, 가족, 친·인척 및 지역사회 사람들과 자연스럽게 접촉을 하게 되며 다양한 대인관계를 형성하였다.

유아들은 평소에 소통이 원활하지 않았던 친구와도 짝을 지어 협력하여 전래동요놀이를 하게 되면서 친한 친구관계로 발전하는 모습을 보였다. 이는 순위가 정해지지 않는 비경쟁적 놀이형태인 전래동요놀이를 즐기는 가운데 또래와의 갈등을 해소하고 친밀감 있는 태도를 보였다는 연구결과(김세희, 1994; 전원범, 1995)와 맥을 같이하는 결과로 전래동요놀이가 또래관계 형성에 긍정적인 변화를 가져올 수 있는 놀이임을 시사한다. 또한 유아들은 가족과 친·인척뿐만 아니라 지역사회에서 만난 사람들과도 전래동요놀이를 하며 놀이하는 모습을 보였다. 이는 유아들이 전래동요놀이를 즐기는 가운데

데 지역사회에서 만난 사람들과 친·인척 등 타인과 긍정적인 사회적 관계를 유지하며, 친사회적 성향을 나타내 보였다는 연구결과(김창희, 2014; Smilansky, 1968)와 맥을 같이 하는 결과이다. 이처럼 전래동요놀이가 유아의 정서적·사회적 발달에 적합하고 교육적 가치가 높으며(정복희, 2005), 가정연계 활동은 유아의 사회적 능력에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을(정미애, 2011) 고려할 때, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 유아들의 다양한 대인관계 형성에 긍정적인 변화를 준 것으로 해석된다.

셋째, 유아들은 유치원과 가정에서 전래동요놀이에 참여하는 동안 유아의 주거환경에 적합한 형태로 전래동요놀이를 재창조하였다.

가정연계 활동이 활발해질수록 유아의 재창조놀이도 증가되었는데, 이를 통해 전래동요놀이가 유아의 생활 속에서 반복 실행되며 하나의 놀이형태로 자리매김 되어가고 있음을 알 수 있었다. 이는 전래동요놀이가 과거 어린이들로부터 재생되어 전해지며 창의성 증진에 기여하였다는 연구결과(김혜정, 2010; 엄성은, 2003; 조진희, 2012)와 유사한 맥락으로 전래동요놀이가 연구 참여 유아의 창의성 증진에 효과가 있음을 알 수 있다. 이처럼 전래동요놀이는 유아의 일상생활 속에서 새로운 놀이로 재창조될 수 있으므로(오영희·김주현, 2005), 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계활동은 유아가 놀이의 주체가 되어 자신의 실생활에 적합한 놀이형태로 발전시킬 수 있는 창의적인 활동임을 시사하는 것이다. 따라서 유아가 자신의 독창적인 사고를 반영하여 놀이할 수 있도록 독립된 인격체로 인정해주고 격려해주며, 유아가 주도할 수 있는 교육환경을 구성해주는 것이 중요하다.

넷째, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 유아들은 우리나라의 전통문화에 친근하게 접근하는 모습으로 변화되었다.

유아들의 즐겨보던 동화책의 장르가 창작동화에서 전래동화로 바뀌고, 만화책도 옛 이야기가 담긴 만화를 더 좋아하게 되고, 일상생활 속에서 전래

동요를 흥얼거리는 등 유아들이 선호하는 문학 장르에 대한 변화가 나타났다. 또한 전래동요놀이를 매개로 유아들은 우리나라 역사에도 관심을 보이며 궁금한 내용을 알아보고, 옛 문화가 담긴 신발이나 음식 등도 접해보는 경험을 통해 유아 생활 전반에 전통문화가 친숙하게 자리 잡아 가고 있음을 알 수 있었다. 이는 다양한 전통문화를 접해본 유아들의 경험이 우리의 전통문화에 대한 친밀감을 증진할 수 있다고 보고한 배혜영(2013)과 백희숙(2006)의 연구결과와 유사한 맥락으로 직접 체험을 통한 경험의 중요성을 시사한다. 또한 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계가 활발하게 이루어지면서 이와 관련된 옛날 음식이나 물건, 사건 등의 분야로 유아들의 관심이 확대되어 나타난 것은 전래동요놀이가 유사한 학문분야 및 생활전반에까지 지식의 범위를 확장시키고 실생활에의 활용범위가 넓어져 인지적 발달을 도울 수도 있다는 정복희(2005)의 연구결과와 유사한 맥락이라 할 수 있다.

이상의 논의를 통해 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 유아가 가정연계활동에 중심역할을 하며 자신감을 가지고 주도적으로 참여하게 하였으며, 친구, 가족, 친·인척, 지역사회 사람들과 다양한 대인관계를 형성하게 하였고, 자신의 생활환경에 적합하게 놀이를 변형할 수 있는 재창조자가 되도록 하였으며, 옛날의 음식이나 물건, 사건 등 우리의 전통문화를 친근하게 여기는 등 유아의 긍정적인 변화에 기여한 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 유치원과 가정의 연계활동이 유아교육의 교육적 효과에 대한 가능성을 보여주는 것으로 교육기관이나 가정에서는 가정연계에 적극적인 관심과 참여를 통해 유아교육의 나아갈 방향을 모색하고 협력하는 것이 중요할 것이다.

(2) 부모의 변화

전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 부모는 가르침의 교육에서 공감의 교육으로, 수동적인 교육자에서 능동적인 교육자로 나아가며 유비쿼터스시대의 스마트한 부모로 변화되었다.

첫째, 부모는 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 자녀를 가르치던 입장에서 공감하며 함께 소통하는 관계로 변화되었다.

부모는 가정연계 활동을 통해 자녀가 유치원에서 배워온 전래동요놀이를 전수받으며, 그동안 자녀를 가르치기만 했던 입장에서 배워보는 입장으로 바뀌면서 자녀와 공감하게 되었다. 이는 가정연계 인성교육프로그램을 통해 부모가 자녀를 수직적으로 가르치던 교육에서 자녀에게 배워보는 수평적 경험의 기회를 가질 수 있었다는 김창희(2014)의 연구결과와 유사한 맥락으로 가정연계활동이 가정에서 자녀와 부모의 역할 변화에 기여하며, 서로의 역할에 대해 공감할 수 있는 활동이 될 수 있음을 시사한다. 즉, 전래동요놀이가 가정연계 활동은 부모가 유치원과 자녀를 통해 옛 유년시절 놀이의 추억을 떠올려보게 했으며, 어린 시절 동심의 세계로 안내해주었다. 이는 부모가 자녀의 마음을 이해하고 소통하며 공감하는 교육으로 나아가도록 이끌었으며, 공감은 세대 간 놀이문화의 교류가 활발히 이루어지는 데 기여한 것으로 보인다. 또한 전래동요놀이를 통한 가정연계 활동은 자녀와 부모 세대의 교류뿐만 아니라, 조부모 세대까지 다양한 이야기 소재를 제공하였다. 현대사회에서는 산업화와 도시화로 인해 가정의 전통적 문화전달과 교육기능이 약화되었다(임재택, 1995). 그러나 본 연구에서 가정연계 활동에 활용된 전래동요놀이는 공통의 관심사와 놀이문화 형성이 어려운 조부모와 유아 간 세대 차이를 극복하고 함께 즐길 수 있는 놀이로 발전할 수 있는 활동임을 알 수 있다. 이로써 전래동요놀이를 통한 u-Learning 가정연계 활동은 유아, 부모,

조부모 등의 3세대가 모두 함께 공감하며 즐길 수 있는 놀이임을 알 수 있다. 또한 일반적으로 부모나 조부모가 어린 자녀나 손·자녀에게 무엇인가 가르쳐야 한다는 개념을 넘어서 서로 배우고 가르쳐주며, 함께 공유하고 즐길 수 있는 가족놀이문화 형성에도 기여할 수 있음을 알 수 있다. 이는 가정연계 참여 부모가 공감할 수 있는 교육내용이 중요함을 시사하는 것으로 가정연계 시 부모들이 손쉽게 실행할 수 있는 교육내용이 개발되어야 한다.

둘째, 부모는 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동을 통해 수동적인 교육자에서 능동적인 교육자로 변화되었다.

부모는 유치원에서 전송한 가정연계에 대한 정보를 스마트기기를 통해 동영상으로 받아보고, 가족과 더불어 직접 실행해보며 관련 사진이나 영상자료를 유치원에 전송하는 방식으로 가정연계 활동에 참여하였다. u-Learning 가정연계 활동은 부모의 적극적인 참여 없이는 전개될 수 없는 형태로 연구가 실행됨에 따라 부모는 가정연계 활동에 능동적으로 참여하며, 자녀교육을 위해 유치원과 동등한 입장에서 쌍방향 교류를 하였다. 이는 유치원과 가정이 유아교육의 동반자로서 가정연계 활동에 참여함으로써 유아의 성장과 발달에 긍정적으로 기여할 수 있으므로(오진미, 2014), 가정연계 활동 시 기관과 가정의 협력적 관계 구도의 중요성을 시사하는 것이라 할 수 있다.

연구 초기에 부모는 그동안 접해보지 못했던 u-Learning 가정연계 방식에 대해 어려움을 호소하기도 하며 소극적이고 수동적으로 참여하기도 하였으나, u-Learning 가정연계에의 참여 횟수가 지속적으로 증가할수록 적극적이고 능동적인 참여 태도를 보이며 자녀교육의 효과에 대해 긍정적으로 언급하기도 하였다. 이는 Epstein(2001)의 가정연계 참여부모가 비참여부모보다 자녀의 학습과 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 연구와도 부합되는 결과로 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 방법은 교육기관과 가정과의 연계활동을 소극적이고 수동적으로 받아들이던 부모의 태도를 적극적

이고 능동적으로 변화하도록 하였다. 이는 본 연구가 IT사회의 시대적 흐름을 반영하여 유비쿼터스 시대에 적합한 u-Learning 가정연계를 실행한 것이 가정연계의 활성화 요인이 된 것으로 추정된다. 이러한 결과는 유아교육의 효과 증진을 목표로 가정연계교육을 실시하고자 하는 교육기관에서는 시대적 흐름을 반영한 가정연계 방법을 고안할 필요가 있음을 시사하는 것이라 할 수 있다.

셋째, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계는 교육기관과 가정의 밀접한 협력을 통해 유비쿼터스 환경 속에서 스마트하게 진행되었다.

유치원에서는 연구대상 유아의 놀이 모습을 촬영하고 편집하여 QR코드를 생성하고, 1차 실행에서는 이를 종이매체를 활용하여 가정에 전달하였으며, 2차 실행에서는 종이매체 전달방식을 개선하고자 모바일 앱인 밴드를 활용하여 QR코드를 부모에게 전송하였다. 1차 실행 시 부모가 종이매체로 전달 받은 QR코드의 리딩 시 정보접근성에 대한 불편함을 보여 이를 해소하고자 2차 실행에서는 밴드를 구성하게 되었으며, 연구대상 가정 모두의 회원가입을 통해 전래동요놀이밴드는 활성화되었다. 부모는 밴드를 통해 언제, 어디서나 편리하게 유치원에서 제공한 정보에 접근하여 활용하였으며, 연구자는 간혹 부모의 의견이나 자녀의 특별한 소식 등도 밴드에 업로드하였다. 이는 u-Learning 체제에서 정보에 대한 학습자의 흥미와 편리성 때문에 학습자의 참여가능성을 높일 수 있으므로(김영근·김원중, 2011) 유비쿼터스 환경에서 u-Learning의 필요성과 가능성을 제시할 수 있는 결과라 할 수 있다.

이러한 장점에도 불구하고 연구 초부터 연구대상 부모 모두가 능숙하고 적극적인 태도로 가정연계 활동에 참여한 것은 아니었다. 연구 참여 부모 중 소수의 부모는 스마트폰의 밴드 사용을 꺼려하기도 하였고, 어떤 부모는 앱을 다운받아 실행하는 것을 어려워하기도 하였다. 그러나 부모는 유치원과 지속적인 u-Learning 가정연계를 통해 자녀의 성장모습 및 가족 간의

긍정적인 화합을 느끼게 되면서 시간과 장소를 구애받지 않고 가정연계 활동에 적극적으로 참여하였으며, 유비쿼터스 시대에 스마트기기를 교육적으로 능숙하게 잘 활용하는 스마트 부모로 변화되는 모습을 보였다. 이는 스마트폰이 시·공간의 제약 없이 학습자가 언제, 어디서든 편리하게 학습할 수 있는 편의성을 제공하여 학습 활용도가 높다는 김동영(2012)의 연구결과와 관련된 맥락으로 스마트폰의 교육매체 활용 가능성을 시사하는 것이라 할 수 있다. 또한 연구대상 부모가 주로 스마트기기를 능숙하게 활용할 수 있는 30대인 점을 고려하여 가정연계 방법을 구상하게 된 점도 가정연계 활성화 방안 요인 중 간과할 수 없는 부분이다. 부모는 가정연계 진행 시 올바른 자녀교육을 위한 주요한 조력자이므로, 효율적인 가정연계를 위해서라면 유아뿐만 아니라 부모에 대한 심층적 이해 또한 중요할 것이다.

이상의 논의를 통해 본 연구는 21세기 IT패러다임의 변화에 발맞춰 유비쿼터스 환경적 특성을 유아교육에 접목하여 새로운 가정연계방법을 제안한 것이 기존의 연구와 차별화 된 점이라 할 수 있다. 또한 전래동요놀이와 u-Learning이 가정연계 활동을 매개체로 하여 과거 전통문화와 현대생활문명 속으로 이어주는 연결고리가 되었으며 유아, 부모, 조부모 등 3세대가 함께 화합하며 공감할 수 있는 가정연계의 가능성을 제시한 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있다.

2. 결론 및 제언

본 연구의 결론을 실행연구의 과정에 따라 서술하면 다음과 같다.

첫째, 솔잎유치원 만 5세반의 효과적인 가정연계 운영을 위해 u-Learning 가정연계 방법으로 1차와 2차 실행을 전개하였다.

1차 실행 시 u-Learning 가정연계 방법은 기관에서는 QR코드 가정통신문을 활용하여 유아의 전래동요놀이 활동과정 동영상은 지면으로 안내하고, 가정에서는 자녀와 가족이 함께 활동한 모습을 스마트폰의 카카오톡 앱이나 메일 등을 활용하여 연구자에게 전송해주는 방식으로 이루어졌다. 유아는 가정에서 보내온 자신의 동영상을 친구들에게 소개해주는 활동에 흥미와 관심이 높았으며, 소개를 받은 유아들은 친구가 가정에서 놀이한 정보를 적극적으로 수용하며, 관심을 보였다.

1차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가결과 부모는 가정에서 전래동요놀이에 적극적으로 참여하였으나, 가족의 전래동요놀이 활동모습을 촬영하여 전송하는 것에 대해서는 어려움을 느끼는 것으로 나타났다. 또한 부모는 유치원에서 전달한 만 5세반 전체 유아의 전래동요놀이 영상을 통해서는 전래동요놀이 방법을 제대로 숙지하기 어려워 전래동요놀이 방법을 좀 더 구체적이고 자세하게 안내받기를 원하였다. 한편 유치원에서는 지면을 활용한 QR코드 전달방식이 유아의 가정통신문 분실 및 결석, 가족 여행 등과 같은 사유로 인해 연구에 참여한 모든 부모에게 제대로 전달되지 못하는 점에서 가정연계의 어려움을 느꼈다.

2차 실행에서는 1차 실행을 통해 나타난 문제점을 보완하고자 가정에서는 부모가 전래동요놀이 활동모습을 촬영하거나 전송하는 것에 자유롭게 참여할 수 있도록 권유하였으며, 전래동요놀이 방법을 더 자세히 소개한 영상의 QR코드를 SNS로 전송하였다. 즉, 전래동요놀이 소개방법을 더 자세히 소개하기 위해 부모참여수업을 전개하였으며, 만 5세반 전체 유아를 대상으로 제작하였던 놀이영상에 2~3명의 유아가 놀이 시연을 한 영상을 첨가하여 동영상을 편집한 후, 놀이방법을 자세히 소개한 텍스트와 함께 SNS를 통해 부모에게 전송하였다.

2차 실행에 대한 반성적 사고 및 평가결과를 통해 전래동요놀이를 활용한

u-Learning 가정연계는 유비쿼터스 환경을 기반으로 유치원과 가정이 언제 어디서나 교육에 필요한 정보를 쌍방향교류하며 1차 시 73.6%와 2차시 82%의 가정 참여율을 통해 가정연계의 가능성을 엿볼 수 있었다. 즉, 스마트폰의 QR코드 리딩과 카카오톡, 밴드 등의 다양한 기능과 무선인터넷을 활용한 새로운 패러다임의 교육방식은 이동성과 지능화를 갖춘 스마트교육시대(피수영, 2015)에 적합한 가정연계 방식으로 스마트기기를 활용한 u-Learning 가정연계의 가능성을 제기할 수 있다. 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 조부모와 부모에게는 유년시절의 추억을 떠올릴 수 있는 놀이였다. 또한 전래동요놀이는 유아들이 부모나 형제·자매 및 조부모와 함께 즐길 수 있는 놀이로 3세대가 함께 문화적 공감대를 형성할 수 있는 가정연계 활동임을 알 수 있었으며, 이를 통해 가정연계의 필요성을 인식할 수 있었다. 이처럼 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 활동은 연구 참여 가족 3세대가 공유할 수 있도록 이동성과 반복성을 갖춘 유익한 가정연계 통로를 제공하였다.

둘째, 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계 실행을 통해 유아와 부모는 긍정적인 변화를 보였다.

유아는 유치원에서 배운 전래동요놀이를 가족에게 전달하는 과정에서 자신 알고 있는 전래동요놀이를 가족에게 자신감 있게 주도적으로 전달하며 전래동요놀이의 중심자 역할을 하였다. 또한 유아는 전래동요놀이를 통해 친구와 가족 및 지역사회 주민들과 즐겁게 화합하며 자연스러운 소통을 통해 다양한 대상과 긍정적인 관계를 형성하였다. 유아들은 기관과 가정에서 익숙하게 놀이해 본 전래동요놀이에 시대적 환경과 흐름을 반영하여 이웃과 친구를 배려하고 재창조하여 놀이해보는 가운데 창의적으로 사고하는 모습을 보였다. 유아들은 전래동요놀이를 통해 전래동화나 전통문화와 관련이 있는 만화책, 전래동요, 장구연주, 전통음식이나 신발 등에 관심과 흥미를

보이며 우리의 전통문화에 대한 친밀감을 보여주었다.

부모는 전래동요놀이를 활용한 u-Learning 가정연계를 통해 자녀가 전달해주는 전래동요놀이를 배워보며, 일방적인 지식전달자에서 자녀와 전래동요놀이로 소통하고 교류하는 공감자로 변화하였다. 부모는 유치원으로부터 일방적으로 교육정보를 전달받기만 했던 소극적이고 수동적인 관계에서 u-Learning을 통해 유치원과 쌍방향 의사소통을 하며 적극적이고 능동적인 교육자로 발전하였다. 유비쿼터스 환경을 기반으로 부모는 자녀교육에 대한 정보를 유치원과 자유롭게 쌍방향 교류하는 가운데 언제 어디서나 편리하고 신속하게 상호교류 할 수 있는 연계 방식에 적극적이고 능동적으로 참여하며, 유비쿼터스시대의 환경을 기반으로 스마트한 부모로 변화되었다.

본 연구를 토대로 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 유비쿼터스시대 환경 속에서 QR코드와 모바일 앱인 밴드를 활용하여 유치원과 가정이 쌍방향 교류를 통해 가정연계를 실행한 연구이다. QR코드는 많은 양의 동영상이나 사진 정보를 저장할 수 있어 유치원에서 가정으로 정보를 전달할 때 편리하였으며, 밴드는 정보를 편리하게 업로드하고 실시간 공유하기에 적합하였다. 그러나 가정에서는 활동정보를 연구자에게 전송하고자 할 때 용량의 크기에 따라 전송의 어려움이 나타났으며, 밴드는 개인정보 노출이 염려되어 가정연계 활동에 제한이 따랐다. 따라서 후속연구에서는 가정에서도 편리하고 안전하게 정보를 전송하고 공유할 수 있는 방안을 모색할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 u-Learning 가정연계를 위해 연구자가 ‘전래동요놀이’ 활동을 구성하여 이를 토대로 가정연계를 실행한 연구이다. ‘전래동요놀이’ 활동은 본 연구기관과 연구 참여자의 적극적인 참여를 이끌어낸 놀

이였으며, 자녀와 부모, 조부모 세대 간 공감을 형성하며 유치원과 가정에서 활성화되어 가정연계가 원활하게 진행되게 한 활동이다. 이는 전래 동요놀이가 예로부터 전승되어 오며, 부모나 조부모 세대에서도 경험해 보았던 놀이가 많아서 유아와 부모 간 정서적인 교류가 가능했기 때문으로 보인다. 하지만 유치원에서 가정연계 실행 시 전래동요놀이 활동을 일반화하여 적용하기에는 교육환경이나 참여자의 여건에 따라 어려움이 나타날 수 있다. 따라서 교육현장에서 가정연계를 실행하고자 할 때 기관의 환경과 참여자의 여건을 고려하여 교육의 효과를 증진할 수 있는 가정연계 활동이나 프로그램을 구성하여 적용할 필요가 있다. 하지만 이보다 더 우선되어야 할 점은 가정연계를 실행하는 교육기관에서 적합한 교육활동이나 프로그램을 쉽게 접할 수 있도록 가정연계를 위한 다양한 교육활동이나 프로그램 개발이 선행되어야 할 것이다.

셋째, 본 연구에서는 u-Learning의 실현을 위해 QR코드와 카카오톡, 밴드 등을 통해 SNS를 활용한 가정연계를 실행하였다. 연구의 실행과정 중 유아교육기관에서 선행되었던 u-Learning 관련 연구를 참고하며 보다 체계적인 연구의 실행을 도모하고자 하였으나, 관련 연구를 다양하게 접하기 어려웠다. 따라서 유아교육기관에서 유비쿼터스 환경을 기반으로 한 u-Learning 관련 연구가 다각적으로 이루어질 필요가 있다.

참고문헌

- 강문희 · 문미옥 · 박경자 · 서영숙 · 우남희 · 이강미 · 이숙재 · 이영 · 이옥
(2002). 21세기 유아교육. 서울: 학지사.
- 강세나(2008). 어머니의 양육태도와 아동의 문제행동 개선을 위한 현실요법
적 미술치료사례 연구, 영남대학교 대학원 석사학위논문.
- 권성호 · 김진량 · 강경희(2010). 유비쿼터스 시대의 융복합 교양 교육과정 모
델 개발. 교양교육연구, 4(2), 205-222.
- 권성호 · 이정은(2009). 유러닝의 도전과제. 학습과학연구, 3(2), 1-23.
- 고선옥(2000). 유아교육기관에서의 부모교육 참여 실태와 요구 및 효과평가
에 관한 연구. 우석대학교대학원 석사학위논문.
- 교육과학기술부 · 보건복지부(2012). 5세 누리과정 해설서.
- 교육부(1993). 유아전통놀이 활동 지도자료.
- 구철모 · 김희웅 · 전유희(2011). 스마트폰의 탐색적 사용과 충분한 활용에 대
한 연구: 지속적 사용과 습관이론을 중심으로. 한국전자거래학회지,
16(3), 67-91.
- 김경중(2012). 유비쿼터스시대 한국의 유아교육, 통섭의 과제와 Reframing
방향. 미래유아교육학회지, 19(2), 159-175.
- 김길소(2010). 전래놀이 들여다보기. 춘천: 예맥.
- 김나영(2015). QR코드 활용이 음악줄넘기 학습효과와 수업 만족도에 미치는
영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김동영(2012). QR코드를 이용한 스마트 학습보조 시스템의 설계. 부경대학
교교육대학원 석사학위논문.
- 김병모(2003). 전통문화와 국가경쟁력. 전통문화논총, 1, 7-28.
- 김병우(2007). u-러닝의 적용 현황 및 발전방안에 관한 연구. 경상대학교 교

육대학원 석사학위 논문.

- 김성미·안진경(2008). 가정과 연계된 일상경험을 통한 수학적 탐구활동이 유아의 수학적 능력에 미치는 영향. 한국생활과학회지, 17(5), 821-833.
- 김성열(1996). 수요자 중심교육과 학교 운영위원회의 역할. 교육부 교육월보, 196, 24-28.
- 김수연·이상훈·황현석(2011). 스마트폰 수용에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. Entrue Journal of Information Technology, 10(1), 29-39.
- 김수영·이미경(2010). 가정연계 교통안전 그림책읽기 활동이 유아의 교통안전 지식과 교통안전 문제해결사고능력에 미치는 효과. 아동교육, 19(3), 119-130.
- 김숙경(1998). 한국 전래놀이 노래. 서울: 이진.
- 김연미(2015). 유아교사의 교수기술 증진 시뮬레이션 프로그램 개발을 위한 실험연구. 덕성여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김영근·김원중(2011). QR코드를 이용한 교육 매커니즘 개발. 한국전자통신학회 2011 추계종합학술대회지, 5(2), 289-293.
- 김영기(2013). 초등학교 4학년 영어 교육에서 QR코드 학습지를 활용한 듣기 지도 방안. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영록·정미현·김재현(2013). 스마트기기의 교육적 이용 실태 및 활용 방안 연구. 인터넷정보학회논문지, 14(3), 47-55.
- 김영숙(2008). 부모참여 전통놀이 프로그램 활성화를 위한 부모인식조사. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김유진(2010). 가정과 연계한 컴퓨터 교육이 유아의 컴퓨터 사용태도에 미치는 영향. 어린이교육, 12, 293-312.
- 김은설·최진·조혜주·김경미(2009). 육아지원기관 부모교육·참여 활성화

- 방안 연구. 육아정책연구소 연구보고, 2009-08.
- 김정량 · 마대성 · 천경록 · 최현호 · 고윤미(2008). U-러닝 기반 수준별 독서 교육지원 시스템 개발 및 효과검증. 한국정보교육학회, 13(1), 41-49.
- 김정원 · 최정옥(2006). 가정과 연계된 요리활동이 유아의 기초과학개념 및 수학능력에 미치는 영향. 아동학회지, 27(2), 39-53.
- 김종우(2006). u-Learning 교육과 활용 방안. 제주교육대학교 논문집, 35, 417-436.
- 김창희(2014). 가정연계 인성교육 프로그램이 일반유아의 친사회적 행동과 편견에 미치는 영향. 광운대학교교육대학원 석사학위논문.
- 김태진(2014). 스마트폰과 QR코드를 활용한 러시아어 수업 모델. 노어문어학, 26(2), 3-34.
- 김혜진(2011). u-Learning 스킴: 새로운 웹 기반 교육기술. 한국산학기술학회논문지, 12(12), 5486-5492.
- 김혜정(2010). 전래동요의 음악적 특성에 따른 교육방향. 국악교육연구, 4(1), 55-79.
- 김홍규 · 오세정(2010). 아이폰 이용자의 심리적 특성에 관한 연구. 주관성연구, 20, 175-198.
- 김태훈 · 김석수 · 주민성(2005). 유비쿼터스 환경에 대응하는 유-러닝 모델에 관한 연구. 보안공학연구논문지, 2(3), 234-240.
- 류자혜(2002). 유아의 놀이성에 대한 부모와 교사의 지각. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 모용희 · 김규수(2015). 가정과 연계한 인성교육이 유아의 기본생활습관 도덕적 판단력 및 정서지능에 미치는 영향. 홀리스틱교육연구, 19(3), 61-84.
- 모형오(2011). 한국전래동요의 전승양상 연구-사설 · 유희 · 음악의 지역별

- 진승양상을 중심으로. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 문영보·최복기(2009). 가족-보육시설 연계활동에 대한 부모참여 실태 분석. 한국보육학회지, 9(2), 35-52.
- 문지현(2015). QR코드를 활용한 영어 어휘학습이 중학생의 정의적 영역에 미치는 영향. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박근상·김영훈·강성욱·김창한(2007). 교육정보화 사업의 성공 지수 도출을 위한 평가지표 개발. 한국교육정보미디어연구, 13, 221-247.
- 박두진(1968). 한국전래동요독본. 서울: 을유문화사.
- 박미경(2010). 모바일 기기를 이용한 학습 활용 방안의 연구. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박신영(2011). 인터넷 동화를 활용한 가정연계활동이 유아의 자아존중감 및 이야기 이해력에 미치는 영향. 전남대학교교육대학원 석사학위논문.
- 박영미(2013). 전래동요를 활용한 전통놀이 활동이 유아의 언어표현력 및 또래 유능성에 미치는 영향. 전남대학교대학원 석사학위논문.
- 박재현·박덕원(2011). 스마트폰과 QR코드를 이용한 새로운 교육모델의 제시: 모바일, QR코드 그리고 서책형 교과서의 융합. 한국컴퓨터정보학회, 16(10), 155-164.
- 박정환·정동욱·박형성(2009). u-Learning 시대의 교사양성 체제 모형 연구. 한국산학기술학회논문지, 10(11), 3308-3314.
- 박진우(2011). 스마트폰을 통한 대국민커뮤니케이션 수용성에 관한 연구. 한국전자통신학회논문지, 6(4), 465-471.
- 박춘명·홍유식(2012). U-러닝에 구현에 관한 연구. 대한전자공학회 하계 학술대회, 35(1), 790-791.
- 박희숙(2009). 가정 연계 모델 중심 유아 환경교육 프로그램 개발을 위한 기초연구. 열린유아교육, 14(5), 1-23.

- 방은경(2012). 가정연계 유아 기초체력증진 프로그램의 구성 및 효과, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 배지희(2002). 유아교육과 부모참여의 의미와 실제에 대한 문화기술적 탐구. 유아교육연구, 22(4), 5-29.
- 배혜영(2013). 전통문화를 활용한 가정연계활동이 어머니-유아 관계와 유아의 전통문화 인지 및 선호도에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 백장현(2005). u-러닝에서 PDA 적용 방안 및 활용에 관한 연구. 정보교육학회논문지, 9(3), 511-522.
- 백희숙(2006). 전통문화소재를 활용한 통합미술활동이 유아의 전통문화 인지와 선호도, 미적 반응, 미술표현능력에 미치는 영향. 목포대학교 대학원 박사학위논문.
- 서영민 · 이영준(2010). 미래 학습을 위한 휴대용 학습 단말기의 교육적 활용 방안 연구. 한국컴퓨터교육학회 동계 학술발표논문지, 14(1), 231-235.
- 서울특별시유아교육진흥원(2012). 유아 · 부모 · 교사를 위한 유치원 부모교육 프로그램.
- 서화니(2013). 2013 개정 유치원 교육과정에 따른 전래동요 지도내용 고찰. 국악교육연구, 7(2), 53-76.
- 서희진(2014). u-러닝 통합 생태체험활동이 유아의 환경 친화적 태도와 정서지능에 미치는 효과. 열린유아교육연구, 19(2), 447-472.
- 서영민 · 이영준(2010). 미래 학습을 위한 휴대용 학습 단말기의 교육적 활용 방안 연구. 한국컴퓨터교육학회 동계 학술발표논문지, 14(1), 231-235.
- 송나윤 · 남경숙(2011). U-Learning 교육환경에 적합한 스마트 터치 테이블 개발 연구. 디지털디자인학연구, 32, 195-204.

- 송해덕(2008). 미래학습을 위한 u-러닝 교수학습모델 개발. 열린교육연구, 16(1), 39-56.
- 신옥순(2008). 유아교육학개론. 서울: 학지사.
- 신인숙·김지영(2008). 전래놀이동요 활동이 유아의 스트레스에 미치는 효과. 교육과학연구, 39(3), 171-194.
- 심태은·김은심(2015). 가정과 연계한 유아긍정훈육프로그램 개발. 한국유아교육학회 정기학술발표논문집, 2015(1), 540-540.
- 안은정(2014). 전래동요를 활용한 집단놀이 활동이 만3세 유아의 친사회적 행동과 공격성에 미치는 영향. 아주대학교대학원 석사학위논문.
- 양일영·이수영(2011). 이용 동기에 기반한 스마트폰 초기 이용자 유형에 관한 탐색적 연구. 한국언론학보, 55(1), 109-139.
- 엄성은(2003). 애들아 전래동요 부르자. 서울: 현대음악출판사.
- 엄은나·강정원·박성희(2008). 전래동요를 활용한 집단 활동이 유아의 이야기 꾸미기 능력과 또래 수용도에 미치는 영향. 열린유아교육연구, 13(2), 285-304.
- 오영희·김주현(2005). 전래놀이 동요의 통합적 활용이 유아의 자아존중감과 대인문제 해결능력에 미치는 영향. 유아교육학논집, 9(3), 127-149.
- 오진미(2014). 가정과 연계한 환경활동이 유아의 환경친화적 태도 및 환경보전 지식에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 유구종(2012). 유아교육기관과 스마트폰, 태블릿 PC 활용 프로그램 개발 및 유아의 과학적 사고에 미치는 효과. 열린유아교육연구, 17(3), 85-110.
- 유구종·김민경·이춘애(2009). 프로젝트 활동에서 디지털 기록화를 통한 유아교육기관과 가정 및 지역사회 연계. 열린유아교육연구, 14(2), 265-292.
- 유구종·한명옥·김명숙·최승연(2014). QR코드 교육계획안 활용이 유치원

- 학부모의 수업활동만족도에 미치는 영향. 열린유아교육연구, 19(2), 415-445.
- 유소라·김정민·고건혁(2012). 온라인 소셜 네트워크 상에서의 공중과 가치 확산: KAIST 트윗당 구성원들을 중심으로. 한국사회학회 사회학대회 논문집, 2012(6). 1083-1093.
- 유안진(1981). 한국 고유의 아동놀이. 서울: 정민사.
- 윤정주(2007). 모바일 기기를 활용한 u-러닝 지향적 영어 학습 모형 연구. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤형윤(1999). 가정과의 연계적 전래동요 활동이 유아의 음악적성에 미치는 영향. 연세대학교교육대학원 석사학위논문.
- 이경우·이은화(1994). 한국 전래동요의 재 발굴 및 통합적 활용에 대한 연구. 인간발달연구, 22, 1-83.
- 이경진(2008). 전래동요를 활용한 놀이 경험이 유아의 놀이성 및 음악적 선호에 미치는 영향. 중앙대학교대학원 석사학위논문.
- 이기숙(2013). 유아교육과정. 서울: 교문사.
- 이기숙·정미라·엄정애(2010). 전통유아놀이의 연구와 실제. 서울: 창지사.
- 이대균·이아름(2014). 가정연계 발달기록부에 나타난 학부모의 반응. 어린이문학교육연구, 15(3), 165-193.
- 이동만·이상희(2011). u-Learning 특성이 사회적 상호작용성 및 학습성공에 미치는 영향에 관한 연구. 한국산업경영학회 발표논문집, 2011(12), 380-393.
- 이동만·이상희(2009). u-Learning 시스템의 유비쿼터스 속성이 학습자의 상호작용성 및 학습 성과에 미치는 영향에 관한 연구. 한국산업경영학회, 24(1), 33-68.
- 이명숙(2001). 실행연구를 통한 교육실제의 개선. 대구교육대학교 초등교육

- 연구논총, 17(2), 381-408.
- 이미향(2013). 우리 아이 EQ와 창의력 키워주는 전래 손놀이 40선. 파주: 이담.
- 이상호(1999). 전래놀이 101가지. 파주: 사계절.
- 이상희 · 정경수 · 노미진(2007). u-Learning 성과에 영향을 미치는 요인. 경영교육연구, 46, 143-163.
- 이선희(2007). 가정연계수학활동을 통한 부모교육의 인식변화. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이승미 · 장영은 · 박정윤(2011). 가정-학교 연계를 통한 유아 및 초등학생 인성교육 활성화 방안: 학부모의 만족도 및 요구도 조사를 바탕으로. 한국가정관리학회지, 29(4), 35-47.
- 이영자 · 권영례(1998). 유아교육기관운영관리. 서울: 한국방송대학교출판부.
- 이원영(1994). 유아교육기관과 가정과의 협력. 한국영유아교원교육학회 제 3회 학술대회 자료집, 19-41. 4월 30일. 서울: 중앙대학교대학원 국제회의실.
- 이용숙 · 김영천 (1998). 교육에서의 질적 연구. 서울: 교육과학사.
- 이용숙 · 김영천 · 이혁규 · 김영미 · 조덕주 · 조재식(2005). 교육현장 개선과 함께 하는 실행연구 방법. 서울: 학지사.
- 이용재(2015). 네이버 밴드와 기존 매체 이용의 상호관계에 관한 연구. 동국대학교 언론정보대학원 석사학위논문.
- 이은민(2012). 전래놀이 동요 프로그램이 유아의 사회적 기술과 문제행동에 미치는 영향. 한양대학교대학원 석사학위논문.
- 이지원(2015). 스마트폰을 이용한 QR코드의 활용이 중학교 과학수업의 성취도와 태도에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이혜인 · 배영(2011). 스마트폰 이용과 사회자본. 정보와 사회, 21, 35-71.

- 임은정(2010). 가정과의 연계를 위한 유아관찰 체크리스트 개발 및 분석. *어린이미디어연구*, 9(1), 1-21.
- 임재택(1995). 유아교육기관 운영관리-유치원과 보육시설. 서울: 양서원.
- 임재혜(2013). 스마트폰과 대중문화 현상의 문화유전자 인식. *남도민속연구* 집, 27, 213-256.
- 임춘숙(2007). 전래동요를 활용한 놀이 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임혜준(2015). 협력적 실행연구를 통한 과학교사의 교실수행 변화과정에 관한 사례 연구. 서울대학교 대학원 교육학석사학위논문.
- 임효선(2010). 가정 연계를 위한 유아교육기관의 부모참여 실태 및 인식 요구도. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장덕순(2006). 구비문학개설. 서울: 양서원.
- 장정은(2012). 가정과 연계한 칭찬활동 프로그램의 유무가 유아의 자아존중감 형성 및 친사회적 행동에 미치는 영향. 경희대학교교육대학원 석사학위논문.
- 전귀례(2008). 생태유아교육과정에 의한 전래동요 프로그램 개발 연구. 중앙대학교대학원 석사학위논문.
- 전병순(2008). 어머니의 부모 효능감과 양육 스트레스에 따른 유아의 놀이성과의 관계. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전연주 · 이진숙(2007). 가정연계 자연탐구중심 유아과학프로그램 효과 연구. *한국영유아보육학*, 48, 1-17.
- 전원범(2004). 한국 전래동요의 구조연구. *초등교육연구*, 18(2), 1-20.
- 전응섭 · 장용식 · 권영대 · 고청심 · 김용남(2010). 스마트폰 기반의 U-러닝 관찰학습을 위한 곤충종 식별 추론체계. *한국정보지능시스템학회 학술대회논문집*, 2010(11), 256-266.

- 전영주·강문구(2013). QR코드를 활용한 영어과 스마트 수업 모형 연구. 멀
티미디어 언어교육, 16(3), 125-143.
- 정미애(2012). 가정과 연계한 유아 정서교육 프로그램의 개발 및 효과. 배재
대학교대학원 박사학위논문.
- 정복희(2005). 전래놀이 동요 프로그램이 유아의 사회적 능력에 미치는 영
향. 생활지도연구, 24, 129-146.
- 정유진(2007). 한국 전래동요를 활용한 통합학습지도 방안 연구: 초등학교 3
학년울 중심으로. 음악교육, 7, 129-158.
- 정화영·김윤호(2009). 클라우드 컴퓨팅 환경에서의 u-러닝 교수학습 모형
설계. 한국항행학회 논문지, 13(5), 781-786.
- 정희정·김혜순(2012). 전래동요에 기초한 전래놀이 활동이 유아의 자기표현
능력에 미치는 영향. 한국유아체육학회지, 13(1), 65-79.
- 조진희(2012). 유아를 위한 한국 전래동요의 선정 기준 탐색. 한국보육지원
학회지, 8(5), 253-274.
- 조진희(2012). 유아를 위한 한국 전래동요의 분석 및 적용 탐색. 동국대학교
대학원 박사학위논문.
- 조정호(2007). 전통문화의 전승과제 탐색-연구자 가정제례와 학술활동을 중
심으로. 교육인류학연구, 10(1), 217-214.
- 조혜정·김남입(2013). 우정과 감성이 자라나는 유아전래동요놀이. 서울: 교
육아카데미.
- 주소연(2004). 전래동요의 효율적 지도방안 연구-초등학교 음악교과서를 중
심으로. 목포대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 채영란(2012). 유아교육기관과 가정을 연계한 유아 경제교육프로그램 개발
및 적용효과. 한국교육문제연구, 30(1), 205-237.
- 최미애·김재현(2006). u-Learning에서 교사의 역할에 관한 연구. 한국인터

- 넷정보학회 학술발표대회 논문집, 7(1), 477-481.
- 최향순(2006). 여행을 통한 말하기 교육방법 연구. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 편혜문(2007). 옛 아이들 노래를 오늘 아이들에게 들려주는 길 찾기. 구비문학연구, 25, 183-217.
- 편혜문(2008). 깨롱깨롱 놀이노래. 파주: 보리
- 피수영(2015). 융복합 교육 시대에 스마트기기의 교육적 활용방안. 디지털융복합연구, 13(6), 29-37.
- 하원규(2003). u-Korea 구축전략과 행동계획: 비전, 이슈, 과제, 체계. Telecommunication, 13(1), 1-17.
- 한국유아교육학회(1997). 유아교육사전. 한국사전연구소.
- 한상희(2013). 실행연구의 이론적 배경 탐색. 교육과학연구, 15(2), 105-128.
- 홍건호·송하운(2003). u-Learning: 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서의 온라인 교육시스템. 과학기술논문집, 14, 307-325.
- 홍주희·한주연(2010). 제주지역의 전래동요 지도방안 연구. 문화예술교육연구, 5(3), 159-183.
- Anderson, G. L. (1994). *Studying your own school. an educator's guide to qualitative practitioner research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Brog, S. (2006). *Teacher cognition and language education: research and practice*. London: Continuum.
- Christenson, S. L., (2003). The family-school partnership: An opportunity to promote the learning competence of all students. *School Psychology Quarterly*, 18(4), 454-482.
- Coleman, M., & Ganong, L., (1987). Marital conflict in stepfamilies: effects on children. *Youth and Society*, 19(2), 151-172.

- Comer, J. P., & Haynes, N. M. (1991). Parent involvement in schools: An ecological approach. *The Elementary School Journal*, 271-277.
- Dauber, S. L., & Epstein, J. L., (1993). Parent attitudes and practices of involvement in inner-city elementary and middle school. In N. F. Chavkin (Ed.), *Families and schools in a pluralistic society* (pp. 53-71). Albany, NY: State University of New York Press.
- Denzin, N. (1989). *The research act*, rev. ed. Englewood Cliffs, Nj: prentice Hall.
- Epstein, J. L., (2001). *School, family and community partnerships: Preparing educators and improving schools boulder*. Co: West view Press.
- Epstein, J. L., & Dauber, S. L., (1991). School programs and teacher practices of parents involvement in inner-city elementary and middle school. *Elementary School Journal*, 91, 291-305.
- Gordon, I. J. (1977). Parent education and parent involvement: Retrospect and prospect. *Childhood Education*, 54(2), 71-79.
- Graue, M. E., & Walsh, D. J. (2014). 어린이 연구를 위한 질적연구방법론 [*Studying children in context: theories, Methods, and ethics*](홍용희 · 이경화 · 배지희 · 정혜욱 공역). 고양: 파워북. (원전 1998 출판).
- Halgunseth, L., Peterson, A., Stark, D. R., & Moodie, S. (2009). *Family engagement, diverse families, and early childhood programs: An integrated review of the literature*. Washington, DC: The National Association for the Education of Young Children.
- Henderson, R. W. (2013). *Parent - child interaction: Theory, Research, and Prospects*. Academic Press.

- Hoover-Dempsey, K. V., Bassler, O. C., & Burow, R. (1995). Parents' reported involvement in students' homework: Strategies and practices. *The Elementary School Journal*, 95(5), 435-450.
- Huizinga (1998). *Home Ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge.
- Kannan, P. K., Chang, A. M., & Whinston, A. B. (2001). Wireless commerce: marketing issues and possibilities. In *System Sciences, 2001. Proceedings of the 34th Annual Hawaii International Conference, 9*, 15-21.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1998). Participatory action research. In N. K. Denzin, & Y. S. Lincoln. (Eds.), *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (pp.559-604). Thousand Oaks, CA: Sage Publication(2005).
- MacNaughton, G., & Hughes, P. (2013). 유아교육에서 실행연구하기 [*Doing action research in early childhood studies : a step by step guide*](박은혜 · 이진화 · 고동섭 · 최혜윤 공역). 서울: 창지사. (원전 2008 출판).
- Merriam, S. B. (1988). *Case study research in education: A qualitative approach*. Jossey-Bass.
- Mills, G., (2005). 교사를 위한 실행연구[*Action Research: A guide for the teacher researcher*](강성우 · 부경순 · 심영택 공역). 서울: 우리교육. (원전 2003 출판).
- Norton, D. E. (1987). *Through the eyes of a child: An introduction to children's literature*. Columbus: Merrill Publishing Co.
- Phillips, D., McCartney, K., & Scarr, S. (1987). Child-care quality and

- children's social development. *Developmental Psychology*, 23(4), 537.
- Powell, D. R., & Diamond, K. E. (1995). Approaches to parent-teacher relationships in U. S. early childhood programs during the twentieth century. *Journal of Education*, 177(3), 71-94.
- Reason, P., & Bradbury, H. (2001). *Handbook of action research: Participative inquiry and practice*. London: Sage.
- Sagor, R. D. (2011). *The action research guidebook: A four-stage process for educators and school teams*. California: Thousand Oaks, Calif: Corwin Press, c2011.
- Smilansky, S. (1968). *The effect of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.
- Smith, J. G. (2006). Parental involvement in education among low-income families: A case study. *The School Community Journal*, 16(1), 43-56.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basic of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park, CA: Sage.
- Kenney, S. (2005). Nursery rhymes: Foundation for learning. *General Music Today*, 19(1), 28-31.
- Weiser, M. (1991). The computer for the 21st century. *Scientific American*, 265(3), 94-104.

부록

<부록 1> 옛이야기 창작 예시자료

<부록 2> 전래동요놀이 단위활동 예시안

<부록 1> 옛이야기 창작 예시자료

주제	실뜨기 놀이(아가팔아 문 열어라)
----	--------------------

옛날 어느 깊은 산골에 작고 평화로운 아름다운 마을이 하나 있었습니다. 이 마을에는 마음씨가 착하고 부지런한 사람들만 모여 살았습니다. 사람들은 새벽이 되면 일찍 일어나 논이나 밭으로 일을 하러 나갔으며, 해가 지는 저녁 무렵이 되면 집으로 돌아와서 가족들과 오순도순 정답게 맛있는 저녁을 먹곤 하였습니다. 물론 어려운 일이 생기면 이웃과 함께 힘을 모아 서로 돕기도 하고 맛있는 음식은 나눠 먹는 사이좋은 마을이었습니다.

그러던 어느 날 이 모습을 지켜본 산 속에 사는 나쁜 도깨비는 심술이 났습니다. 마을사람들이 서로 너무 잘 돕고 나눠먹는 모습이 심술궂은 도깨비 나라와는 너무 달랐기 때문입니다. 도깨비들은 날마다 서로 욕심을 부리며 싸우고 혈뜰고 미워하는 것이 하루 일과였습니다. 그러던 어느 날 세 명의 도깨비들은 평화로운 마을로 내려가 심술을 부려 마을을 싸움과 질투와 시기가 끊이지 않는 불행한 마을로 만들기로 했습니다.

첫 번째 도깨비는 먼저 마을 사람들을 게으름에 빠지게 하려고 해가 뜨는 시간에 해를 가려서 캄캄하게 만들었습니다. 마을사람들은 아침이 되어 일어나려고 하였지만 날이 캄캄해 이상히 여겼습니다. 그런데 마침 닭장 속의 닭들이 새벽을 알리는 울음소리를 크게 외치며 마을에 아침이 왔음을 알렸습니다. 첫 번째 도깨비는 닭들의 울음소리에 그만 황급히 마을에서 도망치고 말았습니다. 그러자 이번엔 두 번째 도깨비가 마을로 내려가 사람들이 저녁에 일을 마치고 집으로 돌아가려고 하자 해가 서산으로 넘어가지 못하도록 꼭 붙잡았습니다. 마을사람들이 해가 지는 줄을 모르고 계속 일을 하면 피곤에 지쳐 서로 혈뜰고 싸울 것이라 생각했기 때문입니다. 그러나 마을사람들은 너무 피곤하고 지쳐도 서로 위로하며 더 열심히 일을 하며 더욱더 행복한 미소를 지었습니다. 이번에도 두 번째 도깨비는 마을 사람들을 불행하게 만들지 못하고 도깨비 나라로 도망쳤습니다. 그러다 마침내 마지막으로 무시무시한 계획을 세웠습니다. 세 번째 도깨비는 어두운 밤에 몰래 마을에 침투하여 마을사람들이 무서운 귀신을 보고 기절하도록 하려는 것이었습니다. 그래서 마을의 첫 번째 집으로 찾아갔습니다. 대문 앞에 다다른 도깨비들은 귀신으로 변장하여 대문을 흔들었습니다.

“휘이익 휘이익 으히히히...”

무서운 소리를 내었지만 첫 번째 집의 방 안에서는 아무도 나와 보지 않았습니다. 그 대신 재미있는 노랫소리만 흘러나왔습니다.

“아가 딸아 문 열어라 비단 짚다 구경 가자 들고 놓고 잘도 짚다 아가 딸아 문 열어라”

이런 노래를 부르며 가족들이 손에 실을 감으며 놀이를 하고 있었습니다. 노래를 부르는 소리에 세 번째 도깨비는 괴로운 비명을 지르며 다음 집으로 갔습니다. 역시 그 집 앞에서 무서운 귀신으로 변장하여 “으히히히”무서운 소리를 내어보았지만 그 집에서도 가족들의 즐거운 웃음소리만 흘러나왔습니다.

“아가 딸아 문 열어라 비단 짚다 구경 가자 들고 놓고 잘도 짚다 아가 딸아 문 열어라”

세 번째 도깨비는 두 번째 집에서도 실패를 하자 마지막 세 번째 집으로 갔습니다. 그 집에서는 더욱더 무서운 소리를 내었습니다. 그러나 세 번째 집에서도 너무나 즐겁게 노랫소리가 흘러나왔습니다.

“아가 딸아 문 열어라 비단 짚다 구경 가자 들고 놓고 잘도 짚다 아가 딸아 문 열어라”

세 번째 도깨비는 마침내 이 노래가 너무 재미있어서 자기도 모르게 따라 부르고 있었습니다.

“아가 딸아 문 열어라 비단 짚다 구경 가자 들고 놓고 잘도 짚다 아가 딸아 문 열어라”

물론 좀 엉터리 같은 목소리였지만 이상하게도 이 노래는 부르기만 해도 절로 흥이 나며 기분이 좋아졌습니다. 그래서 심술궂은 도깨비도 밤새도록 이 노래를 부르며 신이 났습니다. 도깨비들은 평화롭고 아름다운 마을 사람들을 보며 자신들도 서로 미워하지 않고 싸우지도 말고 서로 사랑하며 살기로 약속을 하고 도깨비 마을에서 행복하게 살았습니다.

이 노래를 부르면서요...

“아가 딸아 문 열어라 비단 짚다 구경 가자 들고 놓고 잘도 짚다 아가 딸아 문 열어라”

<부록 2> 전래동요놀이 단위활동 예시안

주제	손치기 하세!	회	1-3차시
목표	<ul style="list-style-type: none"> · ‘손치기 하세!’ 전래동요를 불러본다. · ‘손치기 하세!’ 전래동요를 부르며 전래놀이를 경험해본다. · ‘손치기 하세!’ 전래동요놀이를 가족과 함께 즐겨보고 재창조해본다. 		
활동단계	활동내용	자료	
도입	<ul style="list-style-type: none"> * 전래동요 ‘손치기 하세!’노래를 옛날이야기로 듣는다.(1차시) - 옛날 옛날에 * ‘손치기 하세’ 전래동요를 들어본다.(1차시) 	장구, 창작 옛이야기	
전개	<ul style="list-style-type: none"> * ‘손치기 하세!’전래동요놀이 방법에 대해 알아보고 친구들과 함께 놀이해본다.(1차시) - 손치기 하세! 손치기 하세! 손치기 손치기 손으로 친다고 손치기 발치기 하세! 발치기 하세! 발치기 발치기 발로 친다고 발치기 * ‘손치기 하세!’전래동요놀이를 능숙하게 즐기며 친구들과 즐겁게 놀이해본다.(2차시) 	장구, 노랫말 PPT	
마무리	<ul style="list-style-type: none"> * ‘손치기 하세!’ 전래동요놀이 경험에 대해 이야기 나눈다.(1차시) - ‘손치기 하세!’놀이를 해보니 어떤 기분이 드나요? - 가장 재미있었던 부분은 어떤 부분인가요? - 다음에 다시 하면 어떤 부분을 다르게 하고 싶은가요? - 힘들거나 어려운 부분도 있었나요? - 그렇다면 우리가 이것을 어떻게 해결하면 좋을까요? * 전래동요놀이를 친구들과 능숙하게 해본 경험을 이야기 나눈다.(2차시) - ‘손치기 하세!’놀이를 친구들과 재미있게 해보니 어떤 기분이 드나요? - 가족과 함께 할 때는 어떻게 하고 싶은가요? 	놀이활동 영상이나 사진, 태블릿 PC	
가족과 재창조해 보고 친구들과 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> * ‘손치기 하세!’전래동요놀이를 가족과 함께 즐기며 즐겁게 놀이해보고 관련 놀이로 재창조해본 영상이나 사진을 친구들과 함께 감상한 후 놀이해본다.(3차시) - 주말동안 가족들과 함께 전래동요놀이를 즐겁게 해보았나요? - 가족들과 함께 해보니 어떤 느낌이었어요? - 유치원에서 놀이한 것과 다른 방법으로도 해보았나요? - 친구들이 놀이해본 사진이나 영상을 함께 볼까요? - 우리가 놀이한 것과 다른 놀이 방법은 무엇이었나요? - 우리도 00의 가족처럼 해볼까요? 	컴퓨터, 놀이 영상 및 사진	

ABSTRACT

Action Research on Family Involvement Utilizing u-Learning and Korean Traditional Plays

Choi, Mi-Sun
Dept. of Education
The Graduate School
Sungshin Women's University

This is the practice study carried out in order to come up with an effective plan of the connection with home for a class of five-year-old infants in Solip Kindergarten. The purpose of this study is to enhance educational effectiveness through executing the connection of u-Learning and home utilizing korean traditional plays for children and make a suggestion for efficient connection with home.

Research problems for executing the purpose of this study are as follows:

First, how is the process of executing the connection of u-Learning and home utilizing korean traditional plays for children?

Second, how are changes of infants and parents indicated through executing the connection of u-Learning and home utilizing korean traditional plays for children?

This study was proceeded for a class of five-year-old infants in Solip Kindergarten located in the city of S, and research targets are twenty-eight five-year-old infants and their families. The period of preparing this study was from September 1, 2014 to July 17, 2015. After grasping problems related to the connection with home in Solip Kindergarten and seeking measures for improving them, the researcher of this study carried out the connection with home through utilizing u-Learning focusing on korean traditional plays for children. Collected data like participatory observation, interviews, questionnaire, information transmitted by parents, and other related documents were categorized and meanings implied in them were explored. Results of this study were like the following:

First, in order to effectively manage the connection with home for a class of five-year-old infants in Solip Kindergarten, methods of the connection of home and u-Learning were proceeded by being divided into the first and the second processes of execution.

In the first process of executing the connection of home and u-Learning, the researcher showed video clips of infants' participating in a korean traditional plays for children in their homes through educational newsletters of QR code. Parents transmitted their children's activities with their families to the kindergarten through the application of Kakao Talk of their smart phones or e-mail.

The result of the first process indicated that though they took active part in korean traditional plays for children in their homes, parents had difficulty shooting their children's participating in korean traditional plays

for children with their families in their homes and transmitting it to teachers in the kindergarten. In addition, it was difficult for parents to properly understand how to perform korean traditional plays for children through video clips containing korean traditional plays for children of all five-year-old infants in the class, so they wanted more concrete and detailed guidance on how to perform korean traditional plays for children. On the other hand, there were some cases in which QR code conducted through paper format was not properly transmitted to parents or effectively utilized because infants lost educational newsletters, missed the class, or went on a family trip. The second process of execution was carried out by modifying and complementing such shortcomings of the first process.

The connection of home and u-Learning in the second process of execution was developed through Band of smart phone through SNS. The researcher directly transmitted QR code of video clips introducing how to conduct korean traditional plays for children in more detail and texts concerning ways of the play to parents through SNS. As a result, parents could always share information on the connection with home rapidly and conveniently at any place. The evaluation of the second process indicated that a new paradigm of the connection with home through smart phone was an effective way of the connection with home.

Second, infants and parents who took part in the process of executing the connection of home and u-Learning showed the following aspects of changes.

First, infants tried to pay attention to a new korean traditional plays

for children and remember it well in the process of conveying the play to their families. Moreover, they clarified their knowledge and showed their confidence and leadership in the process of explaining ways to conduct the play experienced in the kindergarten to their families. They enjoyed harmonizing with their friends, their families, and residents of the local communities through the Korean traditional plays for children and communicated smoothly with them. They reinvented the Korean traditional plays for children, to which they had already been accustomed in their homes and the kindergarten, in their own styles. They took interest in Korean traditional culture such as comic books, traditional songs for children, traditional fairy tales, the performance of *janggu*, double-headed drum with a narrow waist in the middle, traditional foods, or traditional shoes in the process of participating in the Korean traditional plays for children.

Next, learning the play from their children, parents took an empathizing attitude of communicating and interacting with their children through the play, rather than unilaterally conveying knowledge to their children. Furthermore, they developed their passive role of receiving educational information unilaterally conveyed by the kindergarten into the active educators bilaterally communicating with the kindergarten. In other words, based on the ubiquitous environment, parents came to actively participate in the connection with home by freely exchanging educational information with the kindergarten. They hoped that band activity in their classes would be managed as a continuous measure for the connection with their homes even after completing this research execution. They

intended to cooperate with the kindergarten as partners of early childhood education in the ubiquitous era.