



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

이 숙 재 교수지도
석사학위 청구논문

전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이
만 2세 영아의 언어능력에 미치는 영향

2012

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

이 상 민

전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 언어능력에 미치는 영향

이 숙 재 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 유아교육전공

이 상 민

인 준 서

이상민의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구의 목적은 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용언어능력과 표현언어능력 및 의사소통능력에 미치는 영향을 알아보기 위한 것이다. 이에 본 연구에서는 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

1. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용·표현언어 능력에 영향을 미치는가?
 - 1) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용언어능력에 영향을 미치는가?
 - 2) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 표현언어능력에 영향을 미치는가?
2. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 의사소통능력에 영향을 미치는가?

본 연구는 서울시 도봉구에 위치한 A어린이집 만 2세 영아 20명이 실험 집단으로, 서울시 노원구에 위치한 B어린이집 영아 20명이 통제집단으로 참여하였다. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 영아의 수용언어능력과 표현언어능력 및 의사소통능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 2011년 6월 7일부터 8월 26일까지 10주에 걸쳐 실험집단 영아들을 대상으로 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 실시하였다. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동은 실험집단 담임교사인 본 연구자가 직접 실시하였다. 통제집단 영아들에게는 일상 주제에 따라 일반적인 활동을 진행하였다.

영아의 수용언어능력과 표현언어능력을 측정하기 위하여 취학 전 아동의

수용언어 및 표현언어 발달 척도 「Preschool Perceptive-Expressive Language Scale: PRES」(김영태, 성태제, 이윤경, 2008)를 사용하였으며, 의사소통 능력을 측정하기 위하여 이영자, 이종숙, 신은수, 곽향림과 이정옥(2002)이 개발한 「1, 2세 영아발달 평가 도구」에서 의사소통영역 부분을 발췌하여 사용하였다.

수집된 자료는 SPSS 15.0 프로그램을 이용하여 분석하였다. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 영아의 수용언어능력과 표현언어능력 및 의사소통 능력에 미치는 영향을 검증하기 위하여 사후검사의 차이를 독립표본 t-검증(independent samples t-test)을 실시하였으며, 조사대상 표본이 작기 때문에 왈드-울포와이즈 검증(Wald-Wolfowitz test)을 추가로 수행하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 경험한 영아들의 수용언어능력 점수가 향상되었다. 이러한 결과는 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 영아의 수용언어능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 의미한다.

둘째, 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 경험한 영아들의 표현언어능력 점수가 유의한 차이를 나타내지 않았다. 이러한 결과는 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 영아의 표현언어능력에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

셋째, 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 경험한 영아들의 의사소통능력 점수가 향상되었다. 이러한 결과는 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 영아의 의사소통능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 의미한다.

이상의 결과를 종합해보면 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 언어능력 중 수용언어능력과 의사소통능력에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	5
3. 용어의 정의	5
II. 이론적 배경	7
1. 전래동요	7
1) 전래동요의 정의 및 특성	7
2) 전래동요의 교육적 가치	9
3) 전래동요와 놀이	13
2. 영아의 언어능력	15
1) 수용언어능력 발달	15
2) 표현언어능력 발달	18
3) 의사소통능력 발달	21
3. 전래동요의 교육적 활용	24
III. 연구방법	27
1. 연구 대상	27
2. 연구 도구	28
3. 연구 절차	32

4. 자료 분석	41
IV. 결과 및 해석	42
1. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용·표현언어능력에 미치는 영향	42
1) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용언어능력에 미치는 영향	42
2) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 표현언어능력에 미치는 영향	44
2. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 의사소통능력에 미치는 영향	45
V. 논의 및 제언	48
1. 논의	48
2. 결론 및 제언	54

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표 1> 연구 대상	27
<표 2> 언어영역별 검사 내용 및 문항의 예	29
<표 3> 실험집단과 통제집단의 하루 일과	35
<표 4> 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동	38
<표 5> 전래동요를 활용한 놀이 활동 예시	40
<표 6> 수용언어발달에 대한 사전·사후 검사 결과	42
<표 7> 수용언어발달에 대한 Wald-Wolfowitz검증 결과	43
<표 8> 표현언어발달에 대한 사전·사후 검사 결과	44
<표 9> 표현언어발달에 대한 Wald-Wolfowitz검증 결과	45
<표 10> 의사소통능력에 대한 사전·사후 검사 결과	46
<표 11> 의사소통능력에 대한 Wald-Wolfowitz검증 결과	46

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

언어는 인간만이 가진 고유한 정신활동으로 개인의 생각이나 욕구를 표현하고 행동을 변화시키거나 통제하는 기능을 가지고 있다. 인간이 존재하는 곳 어디서나 다양한 형태의 언어가 발달하는데, 인간은 사회·문화의 구성원으로 외부와 원활하게 소통하고 살아가기 위해 언어를 습득하게 된다. 이처럼 언어는 인간 생활에서 매우 중요한 도구이며 다른 사람과의 관계를 형성하고 자신의 생각을 표현하기 위해 필요한 것이다(노명완, 1997).

또한 언어는 인간이 보유하고 있는 최고의 창조적인 행위이며, 이는 인간의 출생 직후부터 시작하여 계속적이고 점진적인 과정을 거치며 점차 통합적으로 발달해 간다. 인간 발달의 초기 단계인 영아기에는 언어습득이 영아의 생존과 성장에 영향을 주며(이영자, 1994), 사고와 인지발달에 중요한 역할(이영자·이종숙·이정옥, 1997)을 담당하여 정보를 처리하고 활용하며 문제를 해결하는데 매우 효율적인 수단이 된다.

영아기의 언어 발달은 크게 언어 이전 시기와 언어 이후 시기로 구분된다. 언어 이전 시기는 울음, 목울림, 웅얼이 등의 음성과 제스처, 그리고 시선을 이용한 주의집중 등을 주로 사용한다. 이 시기는 언어 이후 시기의 시초가 되는 중요한 시기로 모국어에서 사용하는 발음, 문법적 규칙뿐만 아니라 의사소통에 필요한 규칙도 서서히 이해하게 된다. 출생 후 1년쯤이 경과하면 의미 있는 첫 단어를 말하게 되며, 이후 언어발달은 가속화된다. 1년 6개월에서 2년 사이에 두 단어를 조합하여 의사소통을 하고, 이후 어휘와 문장의 길이와 복잡성이 폭발적으로 증가하게 된다. 만 2세 말경에는 모국어

의 문법 규칙에 맞는 문장을 사용하는 능력이 점차 증가하게 되면서 타인과의 의사소통도 점차 원활해진다(김희진, 김언아, 홍희란, 2004). 이와 같이 영아는 언어사용 이전부터 다양한 방법으로 자신의 감정을 상대에게 표현하기 시작하며, 빠른 속도로 언어가 발달하게 된다.

영아들이 처음에 사물을 가지고 상징놀이를 할 때 사물과 관련된 소리를 내면서 놀이하다가, 단어가 나타나고 단어의 조합이 시작된 후에야 비로소 놀이에서 구체적인 언어를 사용한다(Christie & Roskos, 2006 : 신은수, 김은정, 유영의, 박현경, 백경순, 2011, 재인용). 놀이는 영유아가 언어능력을 최대한 활용하도록 자극한다. 즉, 언어는 놀이가 진행되는 과정에 필요한 의사전달 매체의 역할을 한다. 예를 들면, 유아는 놀이를 할 때 혼잣말로 중얼거리며 놀기도 하지만 또래와 상호작용을 하면서 자신의 생각과 의견을 나누며 놀기도 한다(신은수 외, 2011).

이숙재(2004)는 놀이와 언어발달의 관련성을 다음과 같이 설명하였다. 첫째, 놀이는 언어발달의 수단이며 놀이 수행에 필수적인 매체의 역할을 한다. 둘째, 놀이를 하면서 다양한 어휘를 배우고 역할에 알맞은 적절한 언어를 사용할 수 있게 되며 상징적인 언어의 의미를 이해하게 된다. 셋째, 놀이 친구들과 사회적 관계를 맺음으로써 자기중심적인 언어를 사용하는 대신에 사회적 언어를 사용하는 의사소통력을 기른다. 넷째, 놀이는 문해 발달에 중요한 역할을 한다. 다섯째, 언어 자체가 놀이의 대상이 된다. 이처럼 놀이와 언어는 서로 유기적인 관계 속에서 서로를 강화시키는 과정에서 발달하며, 놀이는 영유아가 언어능력을 최대한 활용할 수 있도록 자극한다.

영유아들은 놀이를 하면서 또래의 말을 따라해 보기도 하고, 또래와 놀이하는 과정에서 일어나는 사건이나 소리, 또는 놀이에 쓰이는 다양한 사물에 대해 이야기를 주고받으면서 다양한 어휘를 습득하게 된다. 사회적 놀이를 하는 동안 일상생활과 관련된 단어나 상황에 적절한 문장을 습득하게 되고,

때와 장소 혹은 상대에 따라 적절한 언어를 바르게 사용할 수 있는 능력을 기르게 된다(신은수 외, 2011). 또한 놀이 친구들과의 사회적 상호작용을 통해 점차 자기중심적 언어에서 탈피하여 사회적으로 적절한 언어를 사용하는 방법을 터득하게 되고, 의사소통능력을 발달시키게 된다(정옥분, 2004). 특히 영아기는 언어활동을 본능적으로 즐기는 시기이다. 영아기의 언어는 음악과 비슷하며, 영아에게는 언어의 세부적인 이해보다 언어의 재미나 즐거움, 리듬 같은 감각적인 부분이 더 의미 있다. 즉 영아의 언어는 놀이에 가까운 것으로 의성어나 의태어가 많이 나타나며 리듬감이 풍부하다. 따라서 영아는 독특한 어조에 재미와 즐거움을 느낄 수 있는 것이다.

운율을 즐기는 활동으로는 손유희, 자장가, 전래동요와 노래, 동시 등이 있다(김혜경 외, 2002). 그 중 전래동요는 오래전부터 구전되어지는 노래로서 특히 한국 전래동요는 놀이를 하면서 부르는 노래가 많다는 특징이 있으며, 누가 가르쳐주지 않아도 자연스럽게 불리어지며 처음 듣는 노래라도 따라 부르며 함께 놀이에 참여하기 쉽다. 전래동요는 선율이나 장단이 단순하고 반복되는 어휘가 많기 때문에 배우기 쉽고 영아들에게도 활용할 수 있다. 또한 전래동요에는 여러 가지 유형의 반복적 특징이 있는데, 이러한 반복적 요소는 영유아의 기억과 이해를 돕고 즐거움을 준다. 이러한 특성은 전래동요를 통해 의미를 모르는 말도 쉽게 암기할 수 있고, 읽는 흥내를 내는 동안 진정한 읽기를 시작하게 된다. 뿐만 아니라 전래동요의 어휘에서 오는 언어적 재미와 리듬감은 전래동요를 소리 내어 말할 때 영유아들의 입과 귀를 즐겁게 한다. 그러므로 이러한 특성을 갖는 전래동요는 언어적 즐거움뿐 아니라 영유아의 언어발달에도 도움이 된다.

이상금과 장영희(1986)는 유아들에게 전래동요를 경험시키는 교육적 가치를 모국어의 아름다움을 느낄 수 있게 하고, 가장 선택되고 정선된 언어를 통하여 언어의 신비로운 기능을 체득하게 하는 것이라고 하였다. 즉, 전래동

요는 반복적인 운율과 리듬을 포함하고 있기 때문에 놀이 활동으로 표현될 수 있는 특성을 내재하고 있다. 때문에 전래동요는 영유아에게 놀이의 수단이 될 뿐 아니라 언어교육 자료로도 훌륭한 자료이다(최재숙, 1999). 또한 노래 부르기는 영유아들이 일상생활 속에서 자발적으로 즐기는 활동이며, 그 중 전래동요를 통해 영아들은 노래를 부르면서 놀이를 하고 그 과정에서 언어를 사용하여 표현하게 된다. 이처럼 노래를 통한 활동은 영아의 자발적 놀이를 수반하므로 활동에 있어서 능동적 학습자로 참여하는데 중요한 교수 전략이 될 수 있다.

현재 영유아교육기관에서 기본으로 하고 있는 표준보육과정에도 우리의 전통 문화를 이해하고 관심을 갖도록 하는 내용이 포함되어 있다. 사회관계에서는 우리나라 명절과 풍습 등의 전통문화에 대하여 알아보고 경험하는 것을 통해 우리나라에 관심을 갖도록 하고 있으며, 예술경험에서는 전래동요를 즐겨 부르며, 우리나라의 예술에 관심을 갖고 친숙해지도록 하고 있다(여성가족부, 2007). 이는 우리의 전통문화와 전래동요에 대한 관심과 중요성을 말하는 것으로 유아교육기관에서 교사들이 의식적으로 다루어야 하는 부분이기도 하다.

이와 같은 전래동요의 교육적 가치에도 불구하고 유아교육 현장에서는 전래동요를 활용한 놀이가 일부 주제에서만 일시적으로 다루어지고 있다. 또한 전래동요와 관련한 선행연구를 살펴보면 전래동요와 유아의 언어능력 발달(권은진, 2010: 김선혜, 2009: 이숙희, 2002: 한정은, 2009 등), 전래동요와 유아의 사회·정서능력 발달(류새봄, 2005: 이영희, 2008: 최성은, 2005 등), 전래동요와 유아의 음악적 능력 발달(이명이, 2006: 이경진, 2008: 최현성, 2010 등)등이 있으며, 전래놀이동요 활동이 만 2세 영아의 사회 정서적 행동변화에 미치는 영향(최양윤, 2010)으로 영아를 대상으로 한 연구가 있으나 대부분의 연구는 유아를 대상으로 한 것이다.

따라서 본 연구에서는 영·유아교육에 교육적 가치가 높은 전래동요를 영아들에게 활용하고자 하며, 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 언어발달에 미치는 효과를 밝혀보고자 한다.

2. 연구문제

- 1) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용·표현언어 능력에 영향을 미치는가?
 - (1) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용언어능력에 영향을 미치는가?
 - (2) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 표현언어능력에 영향을 미치는가?
- 2) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 의사소통능력에 영향을 미치는가?

3. 용어의 정의

- 1) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동

통합적 놀이 활동은 영아가 의미 있는 상황 속에서 다양한 놀이 활동을 서로 관련성 있게 제시하는 것이다.

본 연구에서 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동은 전래동요를 듣고 난 후 전래동요와 관련하여 그림책 보기, 신체표현, 쌓기·역할놀이, 탐색놀이 등의 활동을 실시하는 것을 의미한다.

2) 언어능력

본 연구에서 언어능력은 수용언어능력과 표현언어능력, 의사소통능력을 포함하는 의미이다.

(1) 수용언어능력

수용언어능력은 다른 사람의 이야기를 주의 깊게 듣고 그 내용을 파악할 수 있는 능력으로, 지시를 듣고 이해하여 적절한 그림을 지적하거나 행동으로 반응하는 것을 의미한다.

(2) 표현언어능력

표현언어능력은 자신의 생각과 느낌을 현재 영유아가 갖고 있는 언어 능력에 따라 단어를 연결하여 문장으로 표현할 수 있는 능력으로, 언어로 단어나 문장을 표현하고, 어휘를 사용하며, 지시를 듣고 행동으로 적절하게 표현하는 것을 의미한다.

(3) 의사소통능력

의사소통은 말하는 사람과 듣는 사람이 정보와 생각을 교환하는 과정으로 소리, 신호, 몸동작 또는 언어와 같은 다양한 방법으로 상대방과 의사를 주고받는 행위를 의미한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 전래동요

1) 전래동요의 정의 및 특성

전래동요는 ‘전래(傳來)’와 ‘동요(童謠)’의 두 단어가 결합하여 하나의 복합적인 의미를 갖는 용어로, 유아들의 생활 감정이나 심리를 나타낸 조상때부터 내려오는 유아들의 가요를 뜻한다(유아교육사전, 1999). 박두진(1968)은 전래동요를 옛날부터 전해 내려오는 어린이들의 노래로 누가 지은 것인지, 누가 처음 부르기 시작한 것인지를 모르고 이 사람에게서 저 사람, 이 고장에서 저 고장으로 두고두고 내려오며 퍼지고 퍼진 노래들이라고 하였다. 전래동요는 전해지는 과정에서 조금씩 달라지기도 하고, 어떤 것은 엉뚱하게 달라지면서 그때 그때의 부르는 사람들의 마음에 맞도록 다듬어져 전해 내려오면서 자생(自生)하고 자성(自成)한 유아들의 노래이다. 석용원(1983)은 전래동요를 유아들의 성장이나 생활감정에 맞게 구전되어 왔으며 세월의 흐름에 따라 없어지기도 하고 일부 수정되어 전해 내려오기도 하는 것이라 하였다. 또한 어떤 개인에 의해서 만들어진 것이 아니라 집단에 의해서 만들어졌으며 아무도 가르쳐 주지 않아도 유아들의 노래로 불러 내려온 것으로 정의한다.

전래동요는 대중의 작품으로, 오랜 세월을 이어오면서 대중들의 마음에 맞도록 형식과 내용이 보편성을 가지게 되었다(장덕순, 1972). 전래동요는 모국어로서의 그 맛과 향기를 유아들에게 전해 주는 언어로써 어머니의 품에 안겨서 들던 자장가, 친구들과 놀면서 함께 부르던 노래, 글을 배우면서

부르던 노래들이 속한다.

유아들은 전래동요를 듣고 부름으로써 과거의 문화를 이해하게 되고, 현대 문화와의 차이점을 인식할 수 있다. 또한 과거에 대한 이해를 통하여 현재와 연결시키는 눈을 기를 수 있다(김세희, 1994). 전래동요는 유아들의 정서와 부합하여 유아들이 즐겨 부를 뿐만 아니라, 우리의 전통적인 음계를 바탕으로 노랫말에 내재된 의미를 통하여 그 시대의 사회상과 생활상을 쉽게 감지할 수 있다(나영자, 1999).

전래동요가 갖고 있는 고유의 특성을 전원범(1995)은 다음과 같이 정리하였다. 전래동요는 고대로부터 현재까지 전해지며, 대중작으로서 작곡자를 알 수 없으나 저자들의 정서와 부합하여 많은 대중들에 의해 구전되는 노래이다. 이는 유아의 마음에 맞도록 늘 변모되어 왔으며, 유아들이 즐겨 부르는 노래이고, 우리의 고유한 전통적인 음계를 바탕으로 한 우리만의 가락이다. 또한 전래동요는 사람들의 희·노·애·락의 감정 표현이 응축되어 있어, 노래의 가사말을 통하여 그 시대의 사회상과 생활상을 쉽게 감지할 수 있다.

한편 정미라(1992)는 전래동요의 특성을 내용상의 특성, 형식상의 특성, 표현상의 특성으로 구분하였다. 첫째, 내용상의 특성으로 전래동요는 유아들이 생활 주변에서 쉽게 만날 수 있는 생활상을 담고 있고, 자연과 친숙한 존재로 표현되며, 부모에 대한 사랑, 형제에 대한 우애, 친구들 간의 우정 등이 표현되는 교훈을 담고 있다. 또한 어머니를 향한 사랑과 그리움이 표현되며 순수한 감정이 표출되고, 풍자와 재치, 유머가 들어있으며 그 내용이 명쾌하다. 둘째, 형식상의 특성은 음보상의 특성과 시행상의 특성으로 구분된다. 음보상의 특성은 한국적인 리듬인 4음보와 3음보가 기초를 이루고 있으며 전래동요뿐 아니라 우리 민요를 통틀어 볼 때 4.4조, 4(3).3조의 율조가 주류를 이루고 있다. 자장가와 같은 4.4조 율조는 특별한 운율이 없이도 누

구나 쉽게 읊을 수 있다. 시행상의 특성은 4.4조에 충실한 한국 전래동요는 4.4조가 한 시행이 되지만 노래라는 것은 한 시행만으로는 성립될 수 없으므로 두 개의 시행을 기본으로 하여 4행, 8행, 6행, 7행 등의 동요가 나타난다. 셋째, 표현상의 특성으로는 의인법과 문답형식의 반복이 있다. 의인법은 많은 동식물들을 인격화시켜 표현하는 것으로 유아들의 심리적인 특성을 잘 반영하고 있다. 문답형식은 전래동요 속에 웃음을 던지는 구절과 거기에 답하는 구절을 둬으로써 동요가 가지는 재미를 더하고 내용이 전달하고자 하는 의미를 강조하는 것으로 유희요에서 많이 찾을 수 있다.

이와 같이 여러 연구자들이 제시한 전래동요의 특징을 종합해보면 전래동요는 과거로부터 오랫동안 이어져 내려오면서 형식과 내용이 보편성을 갖게 되었고 과거와 현재를 연결시키는 통로가 된다고 하였다. 그리고 유아들의 정서와 부합되며 노랫말에 내재된 의미를 통하여 그 시대를 이해할 수 있어, 음악성과 민족성을 표현했다고 할 수 있다. 즉, 유아들은 전래동요를 통해 우리의 문화와 정신을 익히고 민족의 정서와 감정을 공유하게 하며 선조들의 삶 속에서 지혜를 배우게 된다.

2) 전래동요의 교육적 가치

유아들을 통해 불리워지는 전래동요는 여러 가지 교육적 가치를 갖고 있다. 김세희(1994)는 전래동요의 교육적 가치를 언어적 즐거움의 제공, 간접 경험의 제공, 집단 놀이의 증진과 신체적 표현력의 신장으로 구분하여 제시하고 있다. 첫째, 우리나라의 동요는 오랜 세월동안 구전되어 온 구비 문학으로서 중요하지 않은 부분은 중도에서 탈락되었고, 이야기의 구성이나 표현이 극도로 정선되어 있다(Gullinan, 1989). 이러한 특성은 전래동요를 부르는 유아들에게 언어적 즐거움을 주는 동시에 언어 능력 발달에 기여할 수

있다. 둘째, 다양한 소재를 가진 우리나라의 전래동요는 생활 체험의 범위가 좁은 유아들에게 간접적으로 경험할 수 있는 기회를 갖도록 하는데, 이는 옛날 우리나라 어린이들의 생활에 대한 간접적으로 경험할 수 있도록 한다. 셋째, 우리나라의 전래 동요는 놀이를 주제로 하거나 놀이를 하면서 부르는 노래가 많다는 특성을 갖는다. 이러한 특성은 집단 놀이의 증진과 신체 표현력의 신장을 돕는다.

또한 전래동요는 다양한 유형의 반복적 특징이 있다. 이러한 반복적 요소는 유아의 기억과 이해를 돕고 즐거움을 주는데, 이는 유아들이 말하거나 노래를 부르는 어휘에서 오는 언어적 재미와 리듬감에서 즐거움을 주는 것이다(이춘희, 2005). 이와 같은 특성으로 인하여 전래동요는 유아들에게 즐거움을 주고 흥분된 감정을 안정시키며, 말하거나 노래하는 즐거움을 준다(이영래, 2001). 박춘식(1986)은 한국 전래동요에는 말놀이의 전래동요가 많다고 하며, 언어발달과의 관계에 대해 이야기 하였다. 말놀이란 언어의 속성을 바탕으로 하여 흥미롭게 말을 주고 받거나 말을 이어가는 놀이를 말하며, 말놀이는 유아들이 즐기는 놀이이기 때문에 언어교육에 있어서 큰 몫을 차지한다. Cullinan(1989)은 언어적 즐거움을 주는 동요나 후렴이 있는 반복적 패턴의 전래동요는 그 반복적 패턴을 바탕으로 유아들이 자신의 말로 바꾸기가 용이하고, 창의성을 자극한다고 하였다. Norton(1987)은 전래동요 속에 담긴 짧고 우스운 이야기, 반복적 특성, 풍부한 구어적 표현 등을 활용하여 유아들이 그들의 생각과 느낌을 자유롭게 표현하는 경험이 유아들의 언어능력을 자연스럽게 향상시킬 수 있다고 하였다.

전래동요는 반복 리듬과 운율을 기초로 한 후렴구가 많고, 문답 형식도 있으며, 소리를 놀이적으로 표현하여 언어의 아름다움이 잘 표현되어 있다. 전래동요는 유아들이 시를 짓거나 노래를 부르는 등 문학으로의 입문 역할을 하는 기회를 제공해 줄 수 있다(Burke, 1990). 각 민족의 언어로 표현되

는 전래동요는 오랜 세월 구전되어 오는 과정에서 다듬어져 가장 아름다운 형태를 띠고 있다. 그러므로 유아들은 전래동요 속에서 모국어의 아름다움을 감상할 수 있으며, 자연스럽게 언어를 학습할 수 있다(이춘희, 2005). 예를 들면, 전래동요 중에서 ‘우리집에 왜 왔니?’ ‘여우야 여우야’ ‘어디까지 왔니?’ 등의 노래는 후렴구나 대답형식으로 구성되어, 유아는 자신의 언어표현을 다양한 방법으로 실험하면서 언어사용의 즐거움을 가질 수 있다. 또한 ‘꼬부랑 할머니’는 재미있는 모양을 소재로 하였고, ‘이서방’은 사람의 성을 소재로 하여 언어놀이를 즐길 수 있다(이숙희, 2002). 즉, 전래동요는 의미를 모르면서도 쉽게 암기할 수 있으며, 읽는 흥내를 통해 진정한 읽기를 시작하게 되므로 유아들에게 전래동요를 듣고, 읽을 수 있는 기회를 제공하며 어휘의 발달을 돕는 자극제가 된다(이춘희, 2005).

이상금과 장영희(1986)에 의하면 전래동요는 감성과 상상력을 통한 인간 교육의 기초가 되며, 한국어의 아름다움을 느낄 수 있게 함과 동시에 리듬과 운율을 통하여 감각적인 혀와 귀의 즐거움을 경험하게 한다고 하였다. 전래동요는 노랫말 속에서 우리말의 아름다움과 해학적인 표현을 느끼는 것은 물론 우리말의 신축성 및 운율을 통하여 다양하고도 풍부한 어휘를 배울 수 있다(엄성은, 2001).

전래동요는 언어의 리듬과 각운이 있으며, 함축적인 구조의 이야기를 가지며 유머를 포함한다(Cullinan, 1989). 이러한 특성은 언어를 배우는 유아에게 암기를 쉽게 하며, 완벽한 모델을 제공하고, 단어와 사과의 상상적인 사용으로 창의력과 상상력을 기르며, 유아의 신체적인 리듬을 발달시킬 수 있다.

전래동요 중에는 또래와 집단으로 함께 어울려 놀이를 하면서 부르는 노래가 많은데, 전래동요는 유아가 혼자서 하는 놀이 보다 집단놀이를 활성화(김세희, 1994)시키기 때문에 집단놀이의 과정에서 유아의 사회성을 발달시

킨다. 한국의 전래동요 중에는 놀이를 하면서 부르는 노래를 많이 찾아볼 수 있는데 이러한 동요는 단합과 소근육을 이용하여 소공간 및 대공간적 전래동요 놀이를 하는 가운데 신중하면서도 활발한 신체적 움직임을 통하여 신체 발달을 적극적으로 도모하게 된다(이경진, 2008). 전래동요 중에서 ‘여우야 여우야’는 술래잡기 놀이를 하면서 ‘꼬마야 꼬마야’는 노래와 줄넘기를 하면서 신체를 발달시키고 ‘대문놀이’ ‘우리집에 왜 왔니?’ 등은 집단 놀이의 형태로 또래와 함께 활동하며 사회성을 발달시킬 수 있다.

또한 전래동요는 유아에게 음악적 경험을 제공한다(이경우, 이은화, 1994). 한국 전래동요는 대부분 동적이고 경쾌한 속성을 가진 2음보율의 운율을 가지고 있는데 이러한 전래동요의 박자와 리듬감은 유아에게 음악적 경험을 제공한다.

다른 특징으로 전래동요는 생활체험의 범위가 좁은 유아들에게 경험의 폭을 넓게 해 주며 현실세계의 한계를 벗어날 수 있게 한다. 전래동요는 놀이, 가족, 친구, 옷, 동·식물, 우주, 음식 등으로 다양한 소재를 지니고 있어 읊조리거나 노래 부르면서 자연스럽게 학습함과 동시에 창의력과 상상력을 길러준다(김세희, 1994). 그러므로 유아들은 노래를 부르는 과정에서 자연스럽게 다양한 경험을 간접적으로 학습할 수 있다.

이러한 전래동요의 교육적 가치를 정리해보면, 전래동요는 어휘에서 오는 언어적 재미와 반복적인 리듬과 운율을 통해 언어적 즐거움을 주며, 노랫말 속에서 우리말의 아름다움을 느끼고 다양하고 풍부한 어휘를 경험하도록 한다. 이는 유아들이 언어발달을 자연스럽게 촉진시킬 수 있도록 도움을 준다. 또한 다양한 소재의 노랫말을 통해 경험의 폭을 넓혀준다. 놀이를 하면서 부르는 전래동요는 집단놀이를 증진시켜 신체발달 뿐만 아니라 사회성 증진에도 도움이 된다. 이상에서 살펴본 바와 같이 전래동요에는 언어적, 음악적, 신체적, 사회·정서적 발달 등의 교육적 가치를 갖고 있다.

3) 전래동요와 놀이

전래동요는 놀이가 중심을 이루는 요적(謠的)성격의 노래이다(전원범, 1992). 아이들의 생활은 곧 놀이와 같아서 놀면서 부르는 노래는 아이들에게 딱히 노래로 의식되지 않는다. 또한 어떠한 문화적 행위와 더불어 부르는 노래는 쉽게 배우고 오랫동안 기억하게 된다. 아이들이 전래동요를 쉽게 배울 수 있는 것도 바로 놀이를 하면서 부르기 때문이다. 전통놀이는 우리 조상들의 생활모습과 깊은 관계를 지닌 민족적이고 집단적인 놀이로써 인생의 기초가 형성되는 아동기에 풍부한 우리 고유의 아동문화를 함유하며 자라도록 도와줄 수 있다(김경희, 1986). 전래동요 중 ‘꼬마야 꼬마야’ ‘여우야 여우야’ ‘대문놀이’ ‘두껍아 두껍아’ ‘이거리 저거리 각거리’ 등 다수의 동요가 전통놀이와 함께 이루어진다.

전래동요를 세 유형으로 분류하면 언어 자체의 재미를 위해 부르는 언어놀이 노래, 신체를 움직이면서 부르는 동작놀이 노래, 인물이나 대상에 대해 부르는 대상놀이 노래로 나눌 수 있다. 세 유형 중에서 유아들은 언어놀이 노래, 동작놀이 노래, 대상놀이 노래 순으로 선호한다(김세희, 2000).

강혜인(2006)의 연구를 바탕으로 한 이경진(2008)의 연구에 따르면 전래동요는 노래를 부르는 과정에서 유아가 느끼는 재미의 핵심이 어디에 있느냐에 따라 놀이 유형이 달라진다고 하였다. 유아가 놀이하는 과정에서 느끼는 재미가 ‘말’에 있는 것은 ‘언어유희요’, ‘몸동작’에 있는 것은 ‘동작유희요’로 분류하며, 놀이유형에 따라서 놀이방식이 달라지게 된다. ‘언어유희요’는 유아가 대상을 보고 인식하고 순간적으로 인식한 것을 소재로 그에 적절한 언어의 유희를 생산해내는 것으로 소리모방, 변화유도, 언어연상, 상대놀림의 내용을 가지고 있다. ‘소리모방’은 대상의 소리를 흉내 내거나 외형을 묘사하며 노래를 부르며 노는 것으로, 유아에게 웃음과 재미를 준다. ‘변화

유도' 는 노래를 반복해서 부르는 사이에 사물의 움직임이나 외형이 변화하거나 혹은 날씨의 변화로 놀이의 조건이 바뀌기를 바라는 심리를 노래로 나타내며 노는 것이다. '언어연상' 은 노래의 소재에 따른 단어를 중심으로 우리말의 음성, 형태, 의미를 연결하여 연상 작용을 이끌어내면서 노래하는 것으로, 언어유희요의 다수를 차지한다. '상대놀림' 은 또래간의 외형 차이나 변화를 놀리거나 사람 관계에서의 감추어진 심리를 폭로하는 내용을 담고 놀리는 것이다. '동작유희 동요' 는 유아가 몸을 움직이며 하는 놀이를 할 때 부르는 노래이며, 놀이방식에는 도구조작, 우연선택, 숨고 잡기, 지각 혼란, 가장놀이로 분류할 수 있다. '도구조작' 은 도구를 조작하면서 노래를 하는 것으로 모래를 만지면서 하는 '두껍아 두껍아' 노래가 이에 속한다. '우연선택' 은 놀이를 반복하면서 우연하게 얻어지는 결과를 선택하고 놀이를 하는 것으로, '이거리 저거리 각거리' 와 같은 '다리세기 노래', '앞사귀 따기 노래' 등이 이에 속한다. '숨고 잡기' 는 숨고 찾거나 술래가 규칙에 따라 잡기를 하는 놀이다. '지각혼란' 은 도구나 신체의 움직임을 통하여 지각의 혼란 현상을 느끼며 즐기는 것으로, '그네 뛰며 부르는 노래' 와 '널뛰며 부르는 노래' 가 있다. '가장놀이' 는 다른 사람의 흉내를 내거나 다른 동물인 체 연기를 하며 노는 것이다.

전래동요의 놀이는 노래의 음악적 요소가 화합 지향적 요소를 갖고 있기 때문에 경쟁을 추구하기 보다는 노래를 부르며 유쾌하게 놀도록 되어있다. 또한 전래동요의 놀이는 유아의 몸동작과 놀이형태에 맞추어져 있어서 다양한 리듬형과 장단유형이 만들어져 있다. 전래동요의 음악 형식은 놀이의 규칙이 반영되어 있으며, 놀이의 구조를 견고하게 한다.

2. 영아의 언어능력

1) 수용언어능력 발달

수용언어능력은 다른 사람의 이야기를 주의 깊게 듣고 그 내용을 파악할 수 있는 능력으로, 상대방의 이야기를 이해하는 것을 의미한다. 이야기를 이해한다는 것은 이야기 속의 중요한 아이디어를 찾아내고, 그 이야기 속의 사건과 인과관계를 추리하고, 이야기 속의 사건을 시간적·공간적인 순서로 나열할 수 있는 것이다. 또한 주어진 정보를 통해서 이야기 내용을 추리하고, 추리된 정보를 사용하여 이야기의 성격을 파악하여 이야기 속의 사건을 요약할 수 있음을 말한다. 즉, 이야기를 이해한다는 것은 다른 사람과 의사소통을 하면서 메시지를 받아들이는 능력이고, 개인의 실용 가능한 정보 및 과거 경험을 이용하는 능력이다(박윤주, 2008).

유아의 언어 이해력은 자신이 들은 이야기를 언어로 다시 재현하거나 글로 표상해 보고 이야기를 순서에 맞게 말해보면서 발달된다. 유아들은 이야기의 내용을 이해하기 위하여 이야기에 대한 자신들만의 내재적인 구조를 사용하며 이러한 능력은 나이가 들수록 향상되어 간다. 아울러 유아들이 가지고 있는 내재적인 구조는 이야기를 이해하도록 도울 뿐만 아니라 구조화된 이야기를 구성하도록 돕는다(이영희, 1999).

영아의 수용언어는 다음과 같이 발달이 이루어진다. 태어나는 순간부터 영아는 듣기를 시작하고, 다양한 소리들을 경험하게 된다(Zeece & Churchill, 2001). 일반적으로 2개월경에는 어휘 속의 음소들을 구별하여 들을 수 있고, 4개월경에는 말소리에서 자신의 이름을 변별하며, 7개월경에는 반복되는 음절의 일반적인 패턴을 발견할 수 있다. 9개월경부터는 친근한 어휘를 분절하여 들을 수 있으며 10개월 정도에 이르러서야 의미 있는 말을

이해할 수 있게 된다(Jusczyk & Aslin, 1995). 그러나 이 시기의 영아들은 아직 언어의 지시적(referential)속성을 이해하지 못하고, 주로 맥락에 의존하여 낱말의 의미를 파악하게 된다. 예를 들면, 자신이 가지고 노는 자동차만을 ‘자동차’ 라고 이해한다(김영태 외, 2003).

8개월에서 12개월경이 되면서 영아들은 첫 단어를 이해할 수 있으며(Boom, 1993), 13개월이 되면 대략 50개 정도의 단어를 이해할 수 있다(McCabe, 1994). 15개월 이전에는 주로 사람이나 사물 이름이 대부분을 차지하나, 점차 행동어를 이해할 수 있게 되고 눈앞에서 확인할 수 있는 사물이나 사람은 물론, 점차 눈에 보이지 않는 사물이나 사람에 대한 이해가 가능해진다(Benedict, 1979; Huttenlocher, 1974; 김영태 외, 2003 재인용). 16개월에서 18개월 정도에 이르면 많은 영아들은 점차 여러 낱말로 이루어진 문장을 이해할 수 있게 되지만, 이 시기의 영아들은 대부분 자신이 들은 문장을 구문구조보다는 문장에 포함된 일부 낱말이나 세상에 대한 지식을 통해 이해한다. 예를 들어 “기저귀 갈아야지?” 라고 말했을 때는 물론 “자, 이제 기저귀 갈았다” 라고 말했을 때에도 새 기저귀를 들고 오는 행동을 보인다.

3세경의 영아들은 기본적인 문법구조를 지닌 문장들을 이해할 수 있게 되지만, 아직까지는 문장 내 낱말의 순서나 정확한 뜻보다는 자신의 경험에 비추어 발생 가능성에 기초하여 이해한다(McCellan, Yewchun, & Hodgrafer, 1986; 김영태 외, 2003, 재인용). 예를 들어 “아빠가 차를 밀어”라는 문장은 잘 이해하나 반대로 “차가 아빠를 밀어요”라는 문장은 정확하게 이해하지 못한다. 이는 영아들이 움직이는 생물체는 주어로 사물은 목적어로 이해하는 경향이 있기 때문이다.

3세 이후의 유아들은 어순에 기초하여 문장을 이해할 수 있게 되며, 문장 내에 포함된 문법형태소나 구문구조, 낱말 배열순서 등에 의존하여 문장을

이해하게 된다(Lempert, 1985; Slobin & Bever, 1982; 김영태 외, 2003, 재인용). 4~5세가 지나면서 구나 절이 포함된 비교적 복잡한 문장을 이해할 수 있게 되며, 문법형태소의 기능을 잘못 이해하는 오류도 점차 감소한다. 또한 단순한 구조의 이야기를 이해하며, 대화에서도 대화상대자의 입장을 고려하는 것이 가능해진다(김영태 외, 2003). 이와 같이 대부분의 영·유아들은 모국어의 문법구조와 대화에서 사용되는 많은 어휘들을 이해하고 언어가 사회적 맥락 속에서 어떻게 사용되는가를 알아가게 된다.

Cliatt와 Shaw(1988)에 의하면 유아의 언어 이해력은 성인이 자주 이야기를 들려줌으로써 듣기 기술을 발달시킨다고 하며, 유아는 그들이 들은 이야기에 관해 생각해 보고 이야기해 봄으로써 논리적 사고, 인과 관계 혹은 계열성에 관한 지식을 습득하는 등 풍부한 이해력을 가질 수 있게 된다고 하였다. Cazden(1975)은 영아는 듣기만 해서 언어가 학습되지 않으며 말하기를 자극 받는 언어적 연습을 통하여 학습된다고 한다. 또한 Dale(1969)은 감각을 통하여 직접 경험을 유도하고, 추상적인 경험보다는 구체적인 경험을 주는 교수 방법을 통해 유아의 언어 이해력을 발달시킬 수 있다고 하였다(최정아, 2010, 재인용).

김맹순(1999)은 전통놀이를 하면서 경험하는 다양한 활동들과 놀이과정에 사용되는 새로운 용어 익히기, 또래와의 언어적 상호작용이 유아의 언어이해력에 긍정적인 영향을 미쳤다고 하였다. 이남정(1991)은 극화놀이를 통해 동화의 줄거리를 재검토하고, 대사를 직접 만들어 내고, 말로 표현하는 경험을 한 유아가 언어이해력이 향상되었다고 하였다. 이처럼 영아의 언어이해력을 증진시키기 위해서는 풍부한 놀이 경험과 상호작용이 중요하다.

이상에서 살펴본 바와 같이 영아의 수용언어능력은 일련의 과정을 거치며, 구체적이고 직접적인 경험과 일상생활에서의 반복적인 경험을 통해 발달하게 된다.

2) 표현언어능력 발달

표현언어능력은 자신의 생각과 느낌을 현재 영유아가 갖고 있는 언어 능력에 따라 단어를 연결하여 문장으로 표현할 수 있는 능력을 의미한다. Lowenfeld(1947)는 표현언어능력을 대화하는 상대나 상황에 따라서 적절하게 이야기 하고 자신의 생각이나 느낌을 다양하게 표현하는 것이라고 하였다. 유아들은 자신의 느낌이나 생각을 표현하고자 할 때 이미 자신에게 획득되어 있는 언어 내용과 수준을 기초로 해서 표현하게 되며, 많은 시행착오를 거치는 동안 스스로 바르게 표현하는 방법을 터득하게 된다. 또한 스스로 표현하는 기회를 많이 가져 본 유아들은 언어적 기술의 수준이 높아짐과 함께 의사소통의 세련된 기술을 습득하여 또래 관계에서나 성인과의 관계에서 원만한 상호작용을 할 수 있다(김진화, 2007).

영아의 표현언어 발달은 다음과 같은 단계를 거쳐 이루어진다. 영아들은 울음으로 언어발달의 첫 단계를 시작하며(정옥분, 2004), 생후 2개월이 되면 쿠잉(cooing)이라고 불리는 특정 소리들을 만들어 내는데 여기에 점차 자음이 첨가되면서 웅알이가 나타나게 된다(Berk, 2007). 4개월경에는 언어와 유사한 최초의 말소리인 웅알이(babbling)가 시작되는데, 이는 말끝을 올리고 내리는 억양을 갖으나 의미를 파악할 수는 없으며, 주변 인물로부터의 강화를 통해 모국어를 습득하는 중요한 기제로 작용한다(정옥분, 2004). 생후 9개월 정도가 되면 제스처와 함께 의도를 표현하기 위한 발성을 하기 시작하며, 웅알이는 9개월에서 12개월이 되면 최고조에 달하게 되고, 10~14개월경 의미를 알 수 있는 첫 단어가 산출되면서 사라지게 된다(성현란 외, 2001). 이 시기의 낱말은 특정 상황이나 문맥에 의존하는 경우가 많은데, 손을 흔들며 "빠이 빠이"라고 하거나, 엎어달라고 하면서 "어부바"라고 말하는 경우이다(김영태 외, 2003). 즉, 영아들은 자주 접하는 상황이나 경험을 토대

로 하여 첫 낱말을 습득하게 된다(Bloom, 1993).

13개월에서 16개월경이 되면 문맥과 상관없이 진정한 의미에서 지시적으로 낱말을 사용하는 것이 가능하다(Wetherby, Reichle, & Pierce, 1998; 김영태 외, 2003, 재인용). 또한 일부 낱말들의 경우에는 처음부터 융통성있게 사용하기도 하지만 대부분의 낱말들은 문맥 의존적으로 사용하다가 점차 문맥과 상관없이 사용하게 된다(Barrett, Harris, & Chasin, 1991; 김영태 외, 2003, 재인용).

15개월경에는 평균 10개의 낱말을 사용하며, 20개월이 되면 50개의 낱말을 표현할 수 있게 된다(임용순, 2002). 24개월경에 이르면 낱말이 급속하게 습득되는데 이 시기를 어휘 폭발기(vocabulary burst)라고 부른다. 어휘 폭발기는 낱말이 특정 사물이나 사람, 혹은 상황을 지칭한다는 사실을 이해하기 때문에 나타나며, 인지적으로 사물을 범주화할 수 있게 됨으로써 낱말 이름을 보다 많이 산출하는 것이라고 하였다(Gopnik & Meltzoff, 1986; 김영태 외, 2003, 재인용). 또한 영아의 음운능력이 성숙됨에 따라 어휘 산출능력도 급격하게 성장하는 것이라고 설명하기도 한다.

24개월경이 되면 영아들은 낱말을 서로 연결하여 조합하지만 의미적 속성에 의해 낱말을 나열할 뿐 문법 규칙에 의해 문장을 형성하지는 못한다(Brown, 1973). 이 시기 영아는 '엄마 맘마', '아빠 뽕뽕'같이 두 개의 단어를 결합하여 자신의 의사나 감정을 의미 있게 표현할 수 있다. 이것은 마치 우리가 전보를 보낼 때 가장 중요한 단어만 골라서 나열하는 것과 같은데, 명사, 동사 및 형용사의 내용어는 그대로 두고 조동사, 관사, 전치사 등의 기능어를 생략하는 것이다. 이러한 전보식 문장이 나타나는 이유로는 영아의 어휘수가 제한적이고, 성인의 문장을 기억할 만큼 기억의 폭이 넓지 않기 때문이다. 생후 2년 6개월쯤 되면 영아는 2개 이상의 어휘를 사용하게 되며, 이때는 수식어와 접속어의 사용이 늘고, 보다 복잡하면서 수준 높은

언어를 사용하게 된다. 이 시기의 여아는 약 600개, 남아는 약 540개의 단어를 말할 수 있다(Fenson, Dale, Reznick, Bates, Thal & Pethick, 1994). 이 시기에도 영아가 사용하는 단어의 수는 제한적이지만 자신의 소유물이나 하고 있는 일, 원하는 것과 원하지 않는 것뿐만 아니라 그 결과를 표현함으로써 의미를 보다 분명하게 전달할 수 있다. 다어문 시기의 특징은 존댓말의 사용, 어순의 발달, 부정문, 의문문의 사용을 들 수 있다. 존댓말의 사용은 성인의 분명한 가르침과 모델링이 요구되는데, 연령에 따라 개인차가 있다. 어순의 발달은 기본적 구조인 주어·목적어·서술어의 어순을 따르다가 ‘포도, 이것도 엄마가 사왔다’와 같이 점차 어순에 대해 유동성을 갖게 되면서 기본 구조를 변형시킬 수 있게 된다. 부정문의 사용은 처음에는 ‘아니’와 ‘싫어’를 문장 앞에 첨가하여 부정문을 만들다가 연령이 증가함에 따라 ‘~하지 못한다’와 ‘못 먹는다’에서와 같이 ‘못’을 동사나 형용사 앞에 두어 해당 동사나 형용사를 부정하는 문장을 사용할 수 있게 된다.

영아가 가장 먼저 이해하고 질문하는 문장의 형태는 ‘무엇’과 ‘어디’로 사물·사건의 명칭과 위치에 관련되는 질문이다. 그 다음에 나타나는 질문의 형태는 ‘누구’와 ‘누구의’를 묻는 것으로 행위자와 소유를 묻는 질문이다. 인과관계에 관한 ‘왜’와 행위의 도구나 수단에 관한 ‘어떻게’는 늦게 발달된다. 특히 시간 개념에 관한 ‘언제’는 가장 마지막으로 표현되는 질문의 형태이다. 이와 같은 영아의 질문 형태 습득은 언어의 의미 관계 발달 과정과 일치되는데, 이는 인지 발달을 반영하는 현상이다(조정숙, 유향선, 김은심, 2000). 영아들은 만 2세경부터 언어활동이 점차 증가하여 이 시기 이후로 유아는 사고와 학습과 의사소통을 모두 언어라는 상징적 매체를 사용해서 보다 활발하게 표현한다(이차숙, 노명환, 1994).

언어표현력에 관한 선행연구를 살펴보면, 원선임(2011)의 연구에서는 노래

그림책을 활용하여 노랫말과 관련된 역할놀이, 그림 그리기 등의 통합적 활동이 영아의 언어표현력에 긍정적인 영향을 나타냈다고 하였다. 남규(2009)의 연구에서는 확산적인 상호작용으로 그림책을 읽어준 결과 영아의 언어표현력이 발달했음을 증명했다. 그림책을 읽어주는 교사의 상호작용 방법에 따라 영아의 언어표현력 차이를 연구했는데, 확산적으로 그림책 읽기 상호작용을 한 교사가 영아의 표현언어발달에 효과적임이 나타났다. 박미현(2009)의 연구는 동시를 통해 동작활동을 한 결과 동작놀이를 하면서도 동시의 재미있는 운율 따라하기, 일정한 패턴 기억하기, 자신의 경험과 관련된 의사소통하기, 이야기 완성하기 등의 언어적 반응을 보였다. 이처럼 영아는 흥미 있고 반복되는 놀이 활동을 통해 언어표현을 나타내고, 성인의 관심과 확산적 상호작용은 영아의 언어표현력 증진을 향상시킬 수 있다.

유아는 언어의 필요성을 느낄 때 언어를 쉽게 학습하며, 유아에게 언어의 사용이 사회적으로 의미가 있을 때 쉽게 학습할 수 있다(김영옥, 2003). 따라서 언어표현력을 기르기 위해서는 영유아에게 풍부한 경험의 기회를 제공하고 자발적으로 표현하고자 하는 욕구를 유발하고 유아 스스로 자신이 가지고 있는 언어능력에 대해 새롭게 인식할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

3) 의사소통능력 발달

의사소통이란 말하는 사람과 듣는 사람이 음성기호나 문자기호를 사용하여 정보와 생각을 교환하는 과정으로 대화를 원활하게 이끄는 언어능력이라 할 수 있다(주영희, 2001). 의사소통 능력에는 언어를 산출하기 위한 문법적 규칙에 대한 지식 뿐 아니라 특정한 상황에 맞는 말을 하기 위해 적절한 상호작용을 하는 방법, 의사소통 상황에서 다른 사람이 말하고 행하는 것에 관한 의미를 파악하는 방법 등을 포함한다(Bromley, 1988). 영아기 초기

언어를 습득하게 되는 가장 기본적인 이유는 의사소통을 위한 것이다. 영아기는 영아 스스로 자신의 욕구를 충족할 수 없는 시기로써 양육자와의 의사소통을 하기 위해 언어를 습득하게 된다.

갓 태어난 신생아에서부터 말을 하기 전까지의 영아에게는 울음이 중요한 의사소통수단이 된다. 이 시기의 울음은 의도적인 의사소통 수단이라기보다는 도움을 필요로 하는 표현기능이라고 볼 수도 있으나 영아는 울음을 통해 자신의 필요를 충족하고, 그 울음이 조건강화 되어 부모와 하나의 의사소통 통로가 되는 포괄적인 의미를 내포하고 있다(이경화, 이성숙, 김경화, 2010).

3, 4개월 영아는 부모와의 상호작용에서 눈길과 소리를 주고받으며 기본적인 대화적 교환을 나타내는데, 이러한 놀이 방식이 대화에서의 의사소통 방식이 된다(최성은, 2005, 재인용). 12개월경에는 일상생활에서 자신이 반복하는 일들을 스스로 흉내 내는 모습을 볼 수 있으며, 만 2세경에는 말을 걸면 대답을 해야 한다는 것을 안다. 30개월경에는 대화 상대방에게 어느 정도 반응할 수 있게 되며, 상대방을 이해시키기 위해 말을 하는 것을 잠깐 그치기도 한다(최성은, 2005 : 재인용). 또한 이 시기에는 특정 의사소통 의도로만 사용하던 발화를 다양한 요소로 표현할 수 있게 된다. 즉, 그 이전에는 한 발화로 단일 상황에 적용되는 한 가지 의도만을 표현할 수 있었으나, 이 시기에 이르면 한 발화로도 다양한 의도를 표현할 수 있게 되며, 동시에 한 가지 의도로 다양한 언어적 표현을 할 수 있게 된다는 것이다. 이처럼 영아들은 다양하게 의사소통 의도를 표현하게 되면서 점차 어휘도 확장되고 구문 면에서도 한 낱말 발화에서 문장 단계로 발달하게 된다(Ninio, 1994).

6세가 되면 말을 할 때 듣는 사람의 수준에 맞게 화법을 조절해야 한다는 것을 알게 된다. 즉, 듣는 사람이 이해하기 쉽도록 형태를 바꿔서 이야기할 수 있다(정옥분, 2004). 효율적인 의사소통을 하기 위해서 영·유아는 물리

적·사회적 맥락에 적절한 언어를 사용하는 방법을 습득한다(Newcombe, 1995). 그러기 위해서는 단어의 의미나 문법적 지식뿐 아니라, 청자에게 알맞은 주제와 알맞은 어투로 적당한 시간과 적절한 장소에서 이야기할 수 있는 능력이 필요하다. 또한 기본적인 언어적 의사소통기술과 사회적 상황에 맞추어 자신의 언어를 적절하게 사용하는 화용론적 능력을 발달시켜간다. 사과하기, 약속하기, 계약하기, 거짓말하기, 공손한 요청하기 등과 같은 언어적 기술을 효과적으로 하는 방법을 습득하게 된다. 6세 이후에는 청자의 연령, 상황 등을 고려해서 그에 맞게 자신의 말을 적절하게 선택하여 구사할 수 있는 능력과 기술이 생긴다(김효진, 2011: 재인용).

만 2세 영아의 의사소통에 대해 연구한 김성현(2003)의 연구에서 영아들이 교사와 의사소통 시에는 교사의 질문이나 요청에 응답을 하거나 상황이나 사실에 대해 알리고 설명하는 경우가 많이 나타났고, 또래와 의사소통 시에는 놀이 상황에서 자신의 생각과 느낌을 표현하는 의도를 많이 사용하는 것으로 나타났다. 만 1세 영아를 대상으로 한 황인애(2010)의 연구에서는 언어적 소통방식을 사용하는 영아들의 몸짓 모방놀이에서 놀이의 의도가 분명하게 나타났으며, 말소리의 모방에서 또래와 대화하는 언어놀이가 나타났다. 또한 언어적 소통방식을 보이는 영아들은 현실과 다른 이야기가 있는 상황을 창조하고 이야기 속의 자신의 역할을 만들어내며 발전된 놀이 형태를 보였다. 이러한 결과는 만 1세 영아도 또래와의 관계에서 자신의 의도를 표현하며, 대화 형식의 의사소통을 시도한다는 것을 나타낸다.

Vygotsky(1962)의 사회적 상호작용주의 관점에 의하면 언어란 사회적인 의사소통에 근원이 있으며 영아기 언어발달은 형식적 교수를 받기 훨씬 이전인 아주 어린 시기부터 주변 사람들과의 사회적 상호작용을 통하여 이루어진다. Bruner(1983)는 성인이 영·유아에게 적절한 상호작용의 틀을 제공하고 언어적 경험을 하게 함으로써 영·유아의 언어발달을 돕는다고 하였다.

이와 같이 언어는 사회적 맥락에서 발달이 이루어져야 하며, 사회적 상호작용 속에서 언어발달이 이루어지게 된다. 또한 영아는 놀이 속에서 언어를 사용하고 놀이를 통해 교사, 또래와 상호작용을 시도하므로 유아교육현장에서는 영아의 발달에 적합한 다양한 놀이 활동을 제시하여 상호작용의 기회를 증진시켜줄 수 있을 것이다.

3. 전래동요의 교육적 활용

전래동요를 활용한 연구는 다양한 방면으로 지속되어왔는데, 그 중 언어발달에 관한 연구를 살펴보면 다음과 같다.

전래동요를 활용한 표상활동과 언어능력에 대한 한정은(2010)의 연구에서는 전래동요와 놀이를 회상하며 유아의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 다양한 재료와 도구를 이용하여 창의적으로 표현하는 활동을 한 집단이 표현어휘력과 수용어휘력이 증가하였다. 실험집단의 유아들은 비교집단의 유아에 비해 명사, 동사, 형용사, 부사와 같은 표현어휘의 사용이 더 많았고 표상활동을 하는 과정에서 새로운 단어를 접하고 활용할 기회를 가지며 다양한 어휘를 사용하는 것을 볼 수 있었다.

전래동요와 창작동요를 통해 통합적 활동 프로그램을 실시한 후 언어능력을 비교한 이숙희(2002)의 연구에서는 전래동요와 관련된 언어, 수학, 음률, 미술 등 자유선택활동과 이야기 꾸미기, 개사하기의 언어활동이나 전통놀이, 신체표현과 같은 대·소집단 활동을 실시한 집단이 창작동요를 활용하여 동일한 활동을 진행한 집단보다 언어이해력 점수가 높게 나타났다. 즉, 전래동요 통합적 활동 프로그램이 창작동요의 통합적 프로그램보다 어휘이해력과 문장이해력, 언어표현력 증진에 효과가 있음을 나타냈다.

또한 박현주(1998)의 연구에서도 전래동요와 창작동요 프로그램을 비교하

였는데, 이 연구에서는 전래동요 프로그램을 실시한 실험집단과 창작동요 프로그램을 실시한 비교집단 모두 어휘력이 향상되었으며, 특히 어휘력의 하위영역인 사용어휘에서는 실험집단에 더 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 전래동요가 언어발달을 촉진시킨다는 결과를 나타냈다.

전래동요를 통한 언어활동과 전래동화를 통한 동화 후속활동을 비교분석한 김선혜(2009)의 연구에서는 전래동요를 통한 언어활동을 실시한 집단의 유아가 음운인식능력이 향상되었으나, 어휘력에는 영향을 미치지 않았다는 연구결과를 보고하였다. 전래동요를 통한 언어활동은 노랫말 소재에 얽힌 옛날의 생활상에 대한 경험 이야기를 나누어보고, 다양한 방법으로 노랫말 바꾸기 활동을 하였으며, 말놀이 언어활동으로 전래동요의 리듬과 운율 및 음절의 특성을 활용하여 말놀이 활동으로 접근하는 방법을 사용하였다. 이는 반복되는 음절을 말놀이와 게임을 통해 자연스럽게 즐겁게 접근하여 언어적 활동을 한 결과라고 할 수 있다. 어휘력에 관한 결과에 대해서는 전래동요와 전래동화가 모두 어휘력 증진에 가치가 있는 것으로 두 집단의 비교 차이가 나타나지 않았음을 밝혔다.

권은진(2010)의 연구에서는 전래동요를 듣고 놀이와 즉흥표현으로 극을 만들어 발표하고 노랫말 바꾸기, 동요에서 나오는 인물이나 사물, 사건 탐구하기, 이야기책 만들기 등의 통합 활동을 경험한 유아들이 어휘력과 표현력이 증진되었다는 결과를 밝혔다.

전래동요는 노래, 언어, 동작 등의 다양한 분야로 접근할 수 있는 내용이 내재되어 있는데, 그 중 가사를 변형하여 말놀이 활동을 하거나 노랫말 바꾸기 활동으로 접근한 연구를 볼 수 있다. 조기연(2011)의 연구는 전래동요를 활용한 말놀이활동이 유아의 언어표현력에 미치는 영향에 대한 연구를 실시하였다. 이 연구에서는 전래동요 부르기, 노랫말 바꾸기, 말놀이 게임 등의 언어활동이 유아의 어휘력에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있었다.

전래동요를 활용한 노랫말 바꾸기 활동을 한 집단과 동작으로 표현하기를 실시한 집단을 비교한 손경아(2007)의 연구에서는 노랫말 바꾸기 활동을 한 집단이 언어능력과 음악능력이 증가했다고 보고하였다. 언어능력의 하위영역인 상식, 이해, 어휘, 공통성, 문장 중에서 문장을 제외한 전 영역에서 유의미한 차이를 나타내었으며, 이러한 결과는 전래동요를 활용한 노랫말 바꾸기 활동이 유아의 언어능력 증진에 효과가 있음을 나타낸다고 볼 수 있다.

정미경(2003)은 전래동요를 활용한 작가적 전략이 유아의 어휘력과 이야기 꾸미기에 미치는 영향에 대하여 연구하였다. 작가적 전략의 단계는 전래동요 배우기, 노랫말 바꾸기, 저널쓰기, 주인공에게 편지쓰기, 후속 이야기 짓기, 삽화 그리기, 편집하기, 출판하기, 광고지 꾸미기, 발표회 열기와 같이 책을 만드는 과정을 축소하여 적용하였다. 그 결과 유아의 어휘력과 이야기 구성력 발달에 긍정적인 영향을 미쳤음을 나타냈다. 이러한 연구는 전래동요에서만 경험할 수 있는 우리 고유의 어휘를 연상하여 그림에는 나타나지 않는 주인공의 심리 등을 표현해 냄으로써 더 많은 어휘력이 향상되었음을 볼 수 있다.

현재 전래동요를 활용한 교육적 활동으로는 유아의 언어발달과 사회, 정서발달과 관련한 연구들이 있다. 이 중에서 언어발달에 관한 결과들을 종합해보면, 전래동요를 활용한 활동이 유아의 언어발달에 긍정적인 영향을 미친다는 점을 알 수 있다. 또한 전래동요를 활용한 활동의 적용과 언어발달에 대한 선행연구들은 대부분이 유아를 대상으로 한 연구들임을 볼 수 있다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 서울시 도봉구에 위치한 A어린이집 만2세 영아 20명을 실험집단으로, 서울시 노원구에 위치한 B어린이집 영아 20명을 통제집단으로 하였다. 두 집단은 인근에 위치하여 사회·문화적 환경이 유사하며, 같은 재단에서 운영하는 어린이집으로 기관의 시설 및 환경, 기관의 운영 프로그램이 유사하다. 실험집단과 통제집단의 담임교사들은 모두 유아교육을 전공하였으며 교육경력은 8년과 11년이다. 연구대상 영아의 평균 월령과 성별에 따른 집단 구성은 표 1과 같다.

<표 1> 연구 대상

구 분	성 별		계	평균월령
	남	여		
실험집단 (A어린이집)	15	5	20	30.4
통제집단 (B어린이집)	8	12	20	30.7
계	23	17	40	30.5

2. 연구도구

1) 영아의 수용언어능력, 표현언어능력 측정 도구

본 연구에서는 영아의 언어능력을 측정하기 위해서 취학 전 아동의 수용언어 및 표현언어 발달 척도 「Preschool Perceptive-Expressive Language Scale: PRES」(김영태, 성태제, 이윤경, 2008)를 연구도구로 사용하였다.

(1) 문항 내용

PRES 검사는 언어발달 수준이 만 2세~6세에 해당되는 아동들의 수용언어 및 표현언어능력을 측정하기 위하여 우리나라에서 표준화된 개별검사로 수용언어영역과 표현언어영역의 문항이 각각 45개씩, 총 90개의 문항으로 이루어져 있다. 두 영역 모두 15개의 언어발달 단계로 구성되어 있으며, 1세 6개월에서 4세까지는 3개월 간격으로, 4세 1개월에서 6세 6개월까지는 6개월 간격으로 나뉘어져 있다. 이러한 구별은 4세 이전에는 기본적인 어휘와 간단한 문장구조의 습득이 빠르게 이루어지는 반면, 그 이후에는 이미 습득된 어휘 및 문장구조가 좀 더 복잡해지고 정교화 되면서 다소 느린 속도로 습득되는데 기초한 것이라고 설명하고 있다.

검사 문항의 내용은 인지개념 및 의미론적 언어능력(41문항), 음운 및 구문론적 언어능력(37문항), 화용론적인 언어능력(14문항) 평가로 구성된다. 언어의 영역에 따라 본 검사가 평가하는 내용은 표 2와 같다.

<표 2> 언어영역별 검사내용 및 문항의 예

언어 영역	검사의 내용	문항의 예
인지 개념 및 의미론	인지적 개념을 내포하는 수용 및 표현 어휘력	수용언어: ‘같다-다르다’ 이해 표현언어: 색 이름 사용
	의미관계 또는 지시의 이해 및 표현 능력	수용언어: 동작어 이해 표현언어:<목적+행위>문장 사용
음운 및 구문론	음운 능력	/s, z/계열 소리 모방
	간단한 구문 이해력 및 표현력	수용언어: 부정어 이해 표현언어: 목적격 조사 사용
	복잡한 구문 이해력 및 표현력	수용언어: 안긴 문장(내포문)이해 표현언어: 복문 사용
화용론	의소소통 상황이나 이야기의 흐름을 이해하여 표현하는 화용적인 이해력 및 표현력	수용언어: 간접적인 표현 이해 표현언어: 문제해결 표현

본 검사의 신뢰도는 Cronbach 알파계수 .95이다. 그림 어휘력검사와의 공인타당도는 .799이다. 획득점수에 기초하여 산출된 수용언어연령과 표현언어연령 간에는 .911의 상관계수가 산출되었으며, 생활연령과의 상관관계는 수용언어발달이 .856, 표현언어발달이 .853으로 나타났다.

(2) 실시 방법

PRES 검사에서는 수용언어, 표현언어를 측정하는데 보조자료로 그림자료 책과 실물자료를 문항별로 제시하면서 검사하도록 구성되어 있다. 검사는 수용언어 검사부터 시작하며, 문항은 영아의 생활연령에 해당하는 연령단계

에서 한 단계 낮은 연령단계의 첫 번째 문항부터 시작한다. 표현언어 검사는 수용언어 검사가 끝난 후 실시한다. 검사는 수용언어 검사를 시작한 문항번호에서 시작하거나 수용언어의 기초선이 확립된 단계에서부터 시작한다. 기초선(baseline)이란 영아가 그 이전의 낮은 단계 문항들은 모두 맞출 수 있다고 확신할 수 있는 수준을 말하는 것으로, 일단 기초선 연령단계가 확립되면 그보다 낮은 단계의 문항들은 맞은 것으로 간주한다. 즉, 영아가 세 문항 모두 ‘+’ 를 받는 연령단계를 기초선으로 하며, 검사를 시작한 연령단계의 세 문항 중 하나라도 ‘±’ 나 ‘-’ 를 받으면 한 연령단계 이전의 낮은 번호 문항부터 계속 내려간다. 이전 문항으로 계속 내려가면서 세 문항 모두 ‘+’ 가 되는 기초선이 확립될 때까지 검사를 실시한다. 기초선을 확립한 후에는 처음 시작한 문항의 다음 문항부터 다시 높은 번호 문항으로 계속 올라간다. 계속 올라가다가 한 연령단계의 세 문항 모두 ‘-’ 가 나오면 그 연령단계를 최고한계선으로 한다. 최고한계선(ceiling)이란 영아가 그 이상의 높은 문항들은 모두 못 맞출 것이라고 확신할 수 있는 수준을 의미한다. 따라서 그 최고한계선이 확립되면 검사를 중단한다.

(3) 채점 방법

영아가 최고한계선까지 정반응한 문항을 점수화하여 언어발달연령을 산출한다. 획득점수에 기초한 언어발달연령 산출단계는 다음과 같다.

① 기초선 이후 최고한계선까지 영아가 획득한 점수를 계산한다. 점수 계산시 1번부터 30번 문항(1단계-10단계 : 19개월-48개월)까지는 문항당 1점으로 계산하며, 31번부터 45번(11단계-15단계 : 49개월-78개월)까지는 문항당 2점으로 계산한다. 이는 1-30번 문항까지는 3개월 간격이지만 31-45번 문항까지는 6개월 간격이기 때문이다.

② 기초선 단계에 해당하는 점수에 영아가 최고한계선까지 추가로 얻은 점수를 더하여 총 획득점수를 산출한다.

③ 총 획득점수에 기초하여 언어발달연령을 산출한다. 예를 들어, 총 획득점수가 20점이면 언어연령은 38개월에 해당한다. 언어발달연령은 수용언어 검사나 표현언어검사 모두 부록 1에 제시한 언어발달연령 산출표에 근거하여 찾는다.

2) 의사소통 능력 검사 측정 도구

의사소통 능력을 측정하기 위해 이영자, 이종수, 신은수, 곽향림, 이정옥(2002)이 개발한 「1, 2세 영아발달 평가 도구」에서 의사소통영역 부분을 발췌하여 사용하였다. 본 평가도구는 교사용 도구로서 유아교육기관에서 만 1~2세 영아 프로그램을 운영하면서 개별 영아의 발달을 평가하도록 구성되었다. 「1, 2세 영아발달 평가 도구」는 총 201문항으로서 이 중 본 연구에서는 의사소통영역 53문항을 사용한다.

평가방법은 교사들이 어린이집 하루 일과 중에서 등원, 일상적 관리, 간식 및 식사, 실내·외 자유선택놀이, 낮잠, 귀가 등 각 시간대에 걸쳐 영아의 의사소통행동을 관찰하여 관찰 점수나 추정 점수로 기록한다. 교사의 직접적인 관찰이나 추정을 통하여 영아가 각 문항에 기술된 행동을 할 수 있다고 평가되면 1점, 할 수 없으면 0점을 부여한다.

검사 방법은 각 학급의 담임교사 2명에게 검사를 의뢰하여 개별 영아에 대해 기록하게 한다. 의사소통 능력의 점수는 최저 0점에서 최고 53점의 범위를 갖는다. 신뢰도는 Cronbach 알파 계수 .96이다. 의사소통 능력 검사도구는 부록 2에 수록하였다.

3. 연구절차

1) 교사 및 연구 보조자 훈련

본 연구를 실시하기 전 영아의 언어능력과 의사소통능력 검사의 실시방법 숙달 및 검사자간 신뢰도를 높이기 위해 연구보조자 훈련을 2011년 5월 18일부터 5월 20일까지 3일 동안 실시하였다. 1차 훈련에서는 본 연구의 취지를 충분히 설명하고 연구 주제 및 전반적인 연구 내용에 대해 구체적으로 이해하며, 의문 나는 점에 대해서 토의하였다. 2차 훈련에서는 수용·표현언어능력 검사 도구의 사용 방법과 분석·채점 방법을 익히는 시간을 가졌다. 또한 의사소통능력 평정 질문지의 내용을 함께 읽으며 문항의 내용을 이해하고 익숙해지는 시간을 가졌다. 3차 훈련에서는 검사대상 영아가 아닌 학급의 영아 1명을 대상으로 하여 평상시 어린이집에서 보이는 관찰 모습을 기초로 평정해보았으며, 검사 시 어려운 점과 문제점에 대해 이야기하는 시간을 가졌다. 3차 훈련까지 마친 후 연구자가 구체적인 검사 일정과 본 연구 일정에 대해 재설명하였다.

2) 예비연구

본 검사를 실시하기에 앞서 본 연구에 사용할 연구도구의 적절성과 소요 시간을 파악하고 영아들의 반응을 알아보기 위해 연구자가 2011년 5월 23일에 연구 대상 어린이집이 아닌 서울시 중랑구 B어린이집 만2세 영아 5명을 대상으로 예비검사를 실시하였다. 영아의 특성상 영아와의 래포 형성이 되어있지 않은 상태에서 영아와의 상호작용을 시도하였을 경우 평상시의 자연스러운 반응이 나오지 않을 것으로 예상하여, 영아의 담임교사가 검사를 실

시하였다. 본 연구자는 예비연구 검사 과정을 영아가 의식하지 않도록 교실에 앉아 검사 과정을 관찰하고 기록하였다.

수용언어능력과 표현언어능력 검사도구 중에서 실제 놀잇감을 사용한 검사가 있는데, 처음 보는 놀잇감을 제시하자 영아가 검사에 집중하지 못하고 도구 자체에 흥미를 보이는 것을 관찰하였다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 영아들이 흥미를 보이는 검사도구는 교실에서 영아들이 항상 갖고 놀이 하던 익숙한 물건으로 검사 도구를 대체하기로 수정하였다. 수용언어능력과 표현언어능력을 검사하는데 소요되는 시간은 영아 1인당 약 15분이었다. 집중력이 짧은 영아의 특성을 고려하여 수용언어능력 검사를 마친 후 영아가 잠시 놀이하거나 쉴 수 있도록 한 다음 표현언어능력 검사를 실시하였다.

3) 사전검사

전래동요를 활용한 놀이 활동을 실시하기에 앞서 2011년 5월 25일부터 6월 3일까지 수용언어능력, 표현언어능력과 의사소통능력 수준을 파악하기 위해 실험집단과 통제집단의 사전검사가 실시되었다. 수용·표현언어능력 검사는 자유선택놀이시간 또는 방과 후 시간에 실시하며, 영아가 검사에 집중할 수 있도록 영아의 학급 내에서 조용한 분위기 속에서 개별적으로 실시하였다. 한 유아 당 검사 시간은 15분정도 소요되었다.

의사소통능력 검사는 평소 영아의 성향이나 행동특성 및 발달에 대해 잘 알고 있는 담임교사가 평정하도록 하였으며, 검사시간은 5분정도 소요되었다.

검사의 객관성을 유지하기 위해 실험집단은 연구자를 제외한 담임교사가 검사를 실시하며, 통제집단은 만2세반 담임교사 1인이 검사를 실시하였다.

4) 실험처치

(1) 전래동요를 활용한 놀이의 실시기간 및 운영

실험처치는 2011년 6월 7일부터 8월 26일까지 10주 동안 활동을 진행하였다. 연구기간 중 2주는 법정 전염병인 수족구로 인하여 영아들이 등원하지 않은 일주일과 여름휴가기간 일주일이 제외되었다. 본 활동은 어린이집 하루일과 중 오전 자유선택놀이 시간과 실외놀이 시간에 전래놀이동요 활동을 진행하였다. 1주에 1곡의 전래동요를 들으며, 자유선택놀이 속에서 자연스럽게 전래동요와 관련된 놀이를 실시하였다.

실험집단에서의 교사는 영아들이 전래동요 활동에 스스로 흥미를 가지고 참여해볼 수 있도록 전래동요와 관련된 환경을 조성하였다. 또한 우리 가락에 익숙해질 수 있도록 북, 장구, 소고와 같은 우리나라의 전통 악기를 제공하여 직접 연주해볼 수 있도록 하였으며, 영아가 전래동요를 다양하게 활용할 수 있도록 끊임없이 상호작용하고 관심을 갖도록 안내하는 역할을 하였다. 통제집단은 본 연구 실시기간동안 일상주제에 따라 일반적인 활동을 진행하였다.

매 회기는 영아들의 정서 상태나 전반적인 상황을 고려하여 융통성 있게 진행하며 3~4명의 영아가 소집단을 구성하여 이루어지며, 평균 15분 정도의 활동으로 진행되었다. 영아의 특성상 그룹을 나누어 활동을 진행할 수 없었으나, 일주일 동안 같은 놀이 활동이 반복되므로 실험집단의 영아가 모두 활동이 참여할 수 있도록 유도하고 안내하였다. 전래동요를 활용한 놀이는 실험집단의 담임교사인 본 연구자가 진행하였다.

실험집단과 통제집단의 하루 일과운영은 동일하며 표 3과 같다.

<표 3> 실험집단과 통제집단의 하루일과

시 간	하루일과
08:30 ~ 09:50	등원 및 맞이하기 / 오전 간식
09:50 ~ 10:40	실내 자유선택놀이
10:40 ~ 10:50	정리정돈 및 전이활동
10:50 ~ 11:40	실외 자유선택놀이
11:40 ~ 12:40	점심 및 이담기
12:40 ~ 15:30	낮잠 준비 및 낮잠
15:30 ~ 15:40	낮잠 깨기 및 정리정돈
15:40 ~ 16:20	오후간식
16:20 ~ 18:00	실내외 자유선택활동
18:00 ~ 19:30	조용한 놀이 및 귀가

(2) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동

본 연구에서 사용하는 전래동요는 '한국 전래동요의 통합적 활용을 위한 작은책 시리즈'(한국 어린이 육영회)와 '새로 다듬고 엮은 전래동요 : 백창우 아저씨네 노래창고' (백창우, 2005) '핑핑 장서방' (국립국악원, 2000)에 수록된 전래동요 중 15곡을 선정하였다. 전래동요의 선정 기준으로는 첫째, 놀이를 수반하고 둘째, 어휘수와 문장의 길이가 연령에 적합하고 셋째, 멜로디나 리듬이 단순하고 넷째, 행동을 유발시키고 다섯째, 의성어와 의태어가 많이 들어가고 여섯째, 음역의 폭이 좁아서 쉽게 따라 부를 수 있는 곡으로 하였다. 선정된 곡은 가정에서 조부모나 어머니로부터 자연스럽게 듣거나, 유아교육현장에서도 교육활동에서 많이 활용되고 있는 전래동요이며, 그 중에서도 영아들이 쉽게 따라 부를 수 있도록 노래가 짧고 반복되는 구절이 많은 노래 중에서 선정하였다.

15곡의 전래동요는 위와 같은 선정기준을 적용하여 유아교육기관에 10년

이상 근무하고 만2세 연령 담임 경력이 3년 이상 있는 교사 2인이 함께 최종적으로 10곡을 선정하였다.

전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동의 선정은 영아를 위한 프로그램의 이론과 실제(김희진, 김언아, 홍희란, 2004)를 참고하여 삼성어린이집 영아 프로그램 2세(삼성복지재단, 2003)와 표준보육과정 2세 보육프로그램(여성가족부, 2007) 교수학습 계획안을 참고하여 연구자가 작성한 후 유아교육 경력 10년 이상인 교사 2인의 지도와 검토를 받아 수정 보완하였다.

전래동요를 활용한 놀이 활동은 다음과 같은 원칙을 적용하여 계획하였다(김희진 외, 2004).

첫째, 모든 영아 간의 개인차가 크다는 것을 고려하여 다양한 수준의 영아가 모두 참여할 수 있는 개방적인 활동을 선정한다. 만2세 연령의 평균 영아에게 적절한 활동을 선정하였으나, 영아 간 개인차가 크기 때문에 다양한 수준의 영아가 참여할 수 있는 개방적인 활동을 선정한다. 또한 영아들의 개별적 특성과 발달수준에 적절하도록 교사는 개별적인 상호작용을 해준다.

둘째, 영아에게 탐색의 기회를 제공하는 활동을 선정한다. 영아기는 주변의 물리적, 인적 환경과의 자발적인 상호작용을 통해 세상을 이해하는 시기이다. 특히 주변의 환경과의 상호작용을 할 때 오감을 활용하고 스스로의 방법으로 세상을 이해하는 시기이기 때문에 영아가 중심이 되어 탐색할 수 있는 활동을 선정한다.

셋째, 가능하면 모든 교육과정 영역의 목표를 달성할 수 있도록 활동을 선정한다. 한 활동이 한 영역의 목표 또는 한 영역의 여러 목표 중 한 가지 목표만 달성하는 것이 아니라 여러 영역의 여러 가지 목표를 동시에 달성할 수 있음을 인식하고 영아의 성장과 발달을 총체적으로 지원할 수 있는 활동을 선정한다.

넷째, 영아의 발달에 적합한 활동을 선정한다. 비고스키 이론에 의하면 영아 자신의 발달 단계에 적절한 활동을 할 때 학습이 가장 촉진된다. 영아 자신의 발달 단계보다 너무 쉽거나 어려우면 영아들이 흥미를 잃거나 좌절한다. 따라서 영아의 현재 발달 수준보다 약간 어려워 동기가 유발되고, 교사나 또래의 적절한 지원을 통해 성취할 수 있는 활동을 선정하여야 한다.

다섯째, 같은 종류의 활동을 영아의 성장, 발달, 흥미에 맞게 조정하여 반복 경험을 할 수 있도록 활동을 선정한다. 영아는 일상생활과 놀이에서의 반복적인 경험을 통해 세상을 이해하게 된다. 영아가 성장함에 따라 영아의 능력, 상대의 능력, 그리고 그때의 시간, 공간, 상황에 따라 같은 활동도 다르게 경험한다.

여섯째, 영아가 가정이나 일상생활에서 경험한 친숙한 활동을 중심으로 선정한다.

전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동은 먼저 자유선택놀이 시 노래 CD를 활용하여 자연스럽게 노래에 익숙해지도록 유도하였으며, 그림 가사판이나 노래 그림책을 언어영역에 제시하여 영아들이 보면서 노래를 부를 수 있도록 하였다. 또한 노래와 관련된 막대인형이나 용판 그림을 함께 제시하여 영아가 스스로 조작하면서 또래와 함께 노래를 불러볼 수 있도록 하였다. 노래가 익숙해지면 노래를 부르면서 놀이와 동작을 함께 보여주어 영아들이 관심을 갖고 참여할 수 있도록 하였다. 노래와 동작이 익숙해 진 후에는 노래에 따라 일부를 개사하여 불러보거나, 노래와 관련된 다양한 활동으로 연계하여 진행하였다.

전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동은 영아의 발달 특성을 고려하여 구조화하지 않았으며, 노래를 듣고 자연스럽게 익히며 실내·외 자유선택놀이 속에서 자유롭게 즐길 수 있도록 다양한 활동영역에서 활용할 수 있는 내용을 선정하였다.

전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동은 표 4와 같다.

<표 4> 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동

기간	전래동요명	활동 내용	활동 영역
6.7~6.10	꼬마야 꼬마야	-신체동작 화보 보며 흉내내기 -꼬마야 꼬마야 노래 그림책 보기 -꼬마인형 크기대로 세우기 -노래 들으며 동작하기 -지시어 맞추어 동작하기	신체 언어 탐색 음률/신체 신체
6.13~6.17	기러기 노래 (아침바람 찬바람에)	-편지 배달하기 놀이 -편지 배달차 만들기 -기러기 노래 그림책보기 -엽서쓰기(굽적거리기) -친구와 함께 지시어에 맞추어 동작하기	역할 쌓기 언어 미술 신체
6.20~6.24	여우야 여우야	-여우 머리띠 쓰고 놀이하기 -여우집 만들기 -개구리 밥상 차리기 -여우야 여우야 노래가사 순서대로 그림 놓아보기 -여우야 여우야 놀이하기 -노래 가사판 보기	역할 쌓기 역할 탐색 신체 언어
6.27~7.1	꼭꼭 숨어라	-노래 부르며 숨바꼭질 놀이 -마카로니 속에 놀잇감 숨기기 / 찾기 -노래 부르며 놀잇감 이름 말해보기 -파라슈트 숨바꼭질 놀이 -노래 가사판 보기	신체 탐색 언어 신체 언어
7.4~7.8	두꺼비 두꺼비	-두꺼비 되어보기 -두꺼비 막대인형 놀이 -두꺼비 두꺼비 노래 듣기 -모래로 두꺼비 집짓기 -두꺼비 수세기 -노래 가사판 보기	역할/신체 언어 음률 신체 탐색 언어

7.18~7.22	기차 (원숭이 엉덩이는 빨개)	-기차 만들기	쌓기
		-기차 말놀이	언어
		-기차 운전수, 손님 흉내내기	역할
		-기차 순서대로 그림자료 붙이기	탐색
		-기차노래 순서대로 붙이며 노래하기	음률
		-고무줄 기차놀이	신체
		-노래 가사판 보기	언어
8.1~8.5	우리집에 왜 왔니	-벽돌블록으로 집짓기	쌓기
		-집 모양 종이에 굵적거리기	미술
		-상 차려 친구 초대하기	역할
		-꽃 화보 보며 꽃 이름 말하기	언어
		-친구얼굴과 상징모양 맞추기	탐색
		-우리집에 왜 왔니 놀이	신체
		-노래 가사판 보기	언어
8.8~8.12	자장가	-아기인형 자장가 부르며 재워주기	역할
		-아기인형 침대 만들기	쌓기
		-아기인형 유모차에 태워주기	역할
		-자장가 노래 그림책 보기	언어
		-곰돌이 가족 옷 입히기	탐색
		-노래 가사판 보기	언어
8.16~8.19	꼬방꼬방	-밀가루접도로 음식 만들기	역할
		-음식상차려 친구 초대하기	역할
		-벽돌블록으로 식탁 만들기	쌓기
		-자연물로 소꿉놀이하기	실외
		-노래 가사판 보기	언어
8.22~8.26	콩 받아라	-구슬그림 그리기	미술
		-콩 굴리고 받기	신체
		-콩 마라카스 흔들며 노래 부르기	음률
		-바구니에 콩주머니 던져넣기	신체
		-콩 주머니 머리에 얹고 걷기	신체
		-곡물 감각주머니 만져보기	탐색
		-콩 껍질 까보기	탐색
		-노래 가사판 보기	언어

전래동요를 활용한 놀이 활동 방법을 다음 표 5와 같다.

<표 5> 전래동요를 활용한 놀이 활동 예시

전래동요	기차	활동일시	2011. 7. 18~7. 22
대상연령	만 2세	소요시간	15분
활동명	기차 만들기	활동영역	쌓기놀이영역
준비물	다양한 종류의 블록(벽돌블록, 와플블록 등), 모형 헨들		
주요 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 블록과 소품을 사용하여 기차를 구성해본다. - 완성된 기차에 타고 운전하는 모습을 흉내내본다. 		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 영아가 모형 헨들에 흥미를 보이면 와플블록, 벽돌블록 등을 이용하여 기차를 만들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 칙칙 푹푹~ ○○이는 지금 기차를 운전하는구나. 그런데 기차는 어디 있을까? 우리 여기 있는 블록으로 기차를 만들어 볼까? 2. 영아가 기차의 형태를 상상하며 구성할 수 있도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - ○○이가 기차를 만들었구나. 다른 친구들도 ○○이가 만든 기차에 타고 싶다고 하네. 친구들도 탈 수 있게 길다란 기차를 만들어 줄까? 3. 기차가 완성되면 모형 헨들을 이용하여 운전을 하고 다른 친구들은 승객이 되어 함께 놀이해본다. <ul style="list-style-type: none"> - 이번 역은 서울역입니다. 승객 여러분 어서 타세요. 		
연계활동	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 기차 말놀이 ▷ 기차 노래 순서대로 그림 자료 붙이기 / 노래 부르기 ▷ 고무줄 기차놀이 		

5) 사후검사

사후검사는 2011년 8월 29일부터 9월 9일까지 실시하였다. 10주 동안 활동을 실시한 후 실험집단과 통제집단의 수용언어능력, 표현언어능력 및 의사소통능력에 차이가 있는지 알아보기 위해 사전검사와 동일한 연구도구를 이용하여 동일한 검사자가 같은 방법으로 실시하였다.

4. 자료 분석

본 연구의 수집된 자료는 SPSS 15.0 프로그램을 이용하여 분석하였으며, 실험집단과 통제집단이 동질집단임을 알아보기 위해 두 집단의 사전검사 점수를 t검증 하였으며, 실험처치인 전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 수용·표현언어능력과 의사소통능력에 미치는 효과를 검증하기 위해서 사후검사의 차이를 독립표본 t-검증(independent samples t-test)을 실시하여 분석하였다. 또한 조사대상 표본이 작기 때문에 비모수통계분석 방법(non-parametric test)인 왈드-울포와이즈 검증(wald-wolfowitz test)을 추가로 수행하였다.

IV. 결과 및 해석

본 연구는 전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 언어능력에 어떠한 영향을 미치는가를 알아보고자 하였다.

그 결과를 분석하여 연구문제 별로 다음과 같이 제시하였다.

1. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 만 2세 영아의 수용·표현언어능력에 미치는 영향

1) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용언어능력에 미치는 영향

전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 수용언어능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 통제집단의 수용언어능력을 분석한 결과는 다음 표 6과 같다.

<표 6> 수용언어능력에 대한 사전·사후검사 결과

	실험집단		통제집단		<i>t</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
사전검사	30.75	10.30	34.20	3.83	-1.40
사후검사	43.95	6.80	39.10	5.34	2.50***

*** $p < .001$

표 6에 제시된 바와 같이 수용언어능력에 따른 사전검사에 있어서는 실험집단(M=30.75, SD=10.30)과 통제집단(M=34.20, SD=3.83)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($t=-1.40$). 이를 통해 실험집단과 통제집단은 수용언어발달에 있어 서로 동질한 집단임을 알 수 있다.

반면에 수용언어발달에 따른 사후검사에 있어서는 실험집단(M=43.95, SD=6.80)과 통제집단(M=39.10, SD=5.34) 간의 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($t=2.50$, $P<.001$). 이는 전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 수용언어능력에 긍정적으로 영향을 주었음을 의미한다.

<표 7 > 수용언어능력에 대한 Wald-Wolfowitz 검증 결과

구분	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Z</i>
실험집단	43.95	6.80	-3.04**
통제집단	39.10	5.34	

** $p <.01$

표 7에 제시된 바와 같이 왈드-울포와이즈 검증을 수행한 결과 실험집단(M=43.95, SD=6.80)이 통제집단(M=39.10, SD=5.34)보다 유의한 차이가 나타났다($Z=-3.04$, $p<.01$). 위의 결과 역시 전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 수용언어능력에 긍정적으로 영향을 주었음을 의미한다.

2) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 표현언어능력에 미치는 영향

전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 표현언어능력에 영향을 미치는지 알아보기 위해 실험집단과 통제집단 간의 표현언어능력 차이를 독립표본 t-검증하여 분석하였다. 실험집단과 통제집단의 영아에게 실시한 사전검사와 사후검사 점수를 비교한 결과는 표 8과 같다.

<표 8> 표현언어능력에 대한 사전·사후검사 결과

	실험집단		통제집단		<i>t</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
사전검사	31.70	9.86	32.85	5.81	-0.44
사후검사	41.20	10.94	37.45	7.14	1.28

**p* > .05

표 8에 제시된 바와 같이 표현언어능력에 따른 사전검사에 있어서는 실험집단(M=31.70, SD=9.86)과 통제집단(M=32.85, SD=5.81)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다(*t*=-0.44). 이를 통해 실험집단과 통제집단은 표현언어능력에 있어 서로 동질한 집단임을 알 수 있다. 또한 표현언어능력에 따른 사후검사에 있어서는 실험집단(M=41.20, SD=10.94)과 통제집단(M=37.45, SD=7.14)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다(*t*=1.28, *P*>.05).

<표 9> 표현언어능력에 대한 Wald-Wolfowitz 검증 결과

	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Z</i>
실험집단	41.20	10.94	-1.44
통제집단	37.45	7.14	

**p* >.05

표 9에 제시된 바와 같이 왈드-울포와이즈 검증을 수행한 결과 실험집단 (M=41.20, SD=10.94)과 통제집단(M=37.45, SD=7.14)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($t=1.28$, $P>.05$).

2. 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 의사소통능력에 미치는 영향

전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 의사소통능력에 영향을 미치는지 알아보기 위해 실험집단과 통제집단 간의 의사소통능력 차이를 독립표본 t-검증하여 분석하였다. 실험집단과 통제집단의 영아에게 실시한 사전검사와 사후검사 점수를 비교한 결과는 표 10과 같다.

<표 10> 의사소통능력에 대한 사전·사후검사 결과

	실험집단		통제집단		<i>t</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
사전검사	74.35	30.30	79.75	23.36	-0.63
사후검사	95.10	15.49	71.00	27.31	3.43***

****p* <.001

표 10에 제시된 바와 같이 의사소통능력에 따른 사전검사에 있어서는 실험집단(*M*=74.35, *SD*=30.30)과 통제집단(*M*=79.75, *SD*=23.26)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다(*t*=-0.63). 이를 통해 실험집단과 통제집단은 의사소통능력에 있어 서로 동질한 집단임을 알 수 있다.

반면에 의사소통능력에 따른 사후검사에 있어서는 실험집단(*M*=95.10, *SD*=15.49)과 통제집단(*M*=71.00, *SD*=27.31)간에 통계적으로 유의한 차이가 나타났다(*t*=3.43, *P*<.001). 이는 전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 의사소통능력에 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 의미한다.

<표 11> 의사소통능력에 대한 Wald-Wolfowitz 검증 결과

	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Z</i>
실험집단	95.10	15.49	-2.08*
통제집단	71.00	27.31	

**p* <.05

표 11에 제시된 바와 같이 왈드-울포와이즈 검증을 수행한 결과 실험집단 ($M=95.10$, $SD=15.49$)이 통제집단($M=71.00$, $SD=27.31$)보다 유의한 차이가 나타났다. 위의 결과 역시 전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아의 의사소통능력에 긍정적으로 영향을 주었음을 의미한다.

V. 논의 및 제언

1. 논의

본 연구에서는 전래동요를 활용한 놀이가 만 2세 영아들의 수용언어능력과 표현언어능력 및 의사소통능력에 미치는 영향에 대해 알아보았다.

연구문제를 중심으로 본 연구에서 얻어진 결과를 논의해보면 다음과 같다.

1) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용·표현언어 능력에 미치는 영향

(1) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용언어능력에 미치는 영향

본 연구 결과 전래동요를 활용한 놀이가 영아의 수용언어능력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 전래동요를 활용한 놀이를 경험한 실험집단 영아들의 수용언어능력 점수가 통제집단의 수용언어능력 점수보다 유의하게 향상되었다.

이러한 결과는 전래동요의 통합적 활용이 유아의 어휘이해력과 문장이해력을 향상시켰다는 이숙희(2002)의 연구와 일치하며, 쉽게 외워지는 전래동요가 읽기, 말하기 등을 자연스럽게 익힐 수 있는 기회를 제공하여 언어이해력을 증진시킨다는 최재숙(1999)의 연구와도 맥락을 같이 한다.

전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 진행하는 과정에서 영아들은 전래동요를 듣고 따라고 관련된 놀이를 하며 전래동요를 부르지 않을 때보다 놀

이가 지속되는 것을 알 수 있었다. 또한 영아들의 반응 가운데 전래동요에서 반복되는 구절을 따라 부르고, 영아들끼리 반복하면서 언어유희를 즐기고 노래가 익숙해 질 때까지 반복하여 부르는 것을 볼 수 있었다. ‘기차’ 노래를 활용한 활동에서는 원숭이, 사과, 바나나, 비행기, 기차 등 영아들이 흥미를 갖고 있는 다양한 사물이 등장하고 단조로운 음으로 말하듯이 부를 수 있어 활동이 반복하여 지속적으로 이루어졌다.

‘꼬마야 꼬마야’ 는 노래를 부르면서 동작을 즐기는 활동으로 교사의 개입 없이도 영아들끼리 자발적으로 노래 부르기를 반복하는 모습을 볼 수 있었다. ‘기러기’ 노래 활동에서는 기러기라는 낯선 새에 관심을 갖게 되었다. 새의 이름을 알아보고, 기러기 사진을 보며 생김새와 색깔, 부리와 날개와 같은 부위의 명칭 등에 대해 함께 이야기 해볼 수 있었다. 또한 노래 가사 중에 ‘우리 선생님 계실적에’라는 문장이 나와 반복하여 말해보면서 자연스럽게 존대어에 대해 알 수 있는 기회가 되었으며, 일상생활에서도 적용하여 말해볼 수 있었다. 노래의 마지막 부분인 ‘구리구리’ 하며 가위바위보를 하는 부분에서는 ‘구리구리’ 라는 말의 느낌이 재미있어 언어유희를 즐겁게 반복하는 모습을 보이며, 손가락으로 친구의 목 뒤를 짚고 어느 손가락인지 맞춰보는 놀이를 하면서 자연스럽게 노래를 반복하고 즐기게 되었다. ‘꼬마야 꼬마야’ ‘꼭꼭 숨어라’ 등의 노래 활동을 할 때는 영아들에게 노래가 익숙해졌을 때 노랫말을 영아의 행동이나 현재 상황을 노랫말로 만들어 불러주는 활동이 진행되었다. 이러한 결과는 전래동요의 노랫말 바꾸기 활동을 했을 때 이해력이 향상되었다는 손경아(2007)의 연구와도 일치한다. 이와 같은 경험들이 영아의 수용언어발달에 긍정적인 영향을 나타냈다고 해석할 수 있을 것이다.

영아는 일상생활에서 성인의 행동과 언어를 모방하고 반복하여 자신의 것으로 만든다. 때문에 성인이 노래나 이야기를 해주면 몇 번을 반복해도 다

시 해달라고 표현하고, 여러 번 반복해도 싫증을 내지 않는다. 이런 영아의 행동 모방성과 반복하려는 특성은 언어발달에도 적용될 것이다. 반복이나 문답식 구조는 유아가 언어표현을 다양한 방법으로 활용하도록 하여 언어사용의 즐거움을 준다는 강문희·이혜상(1997)의 연구와 맥을 같이 한다.

전래동요를 활용한 놀이 과정에서 영아들은 자연스럽게 문장을 구성하는 연습이 반복되고, 같은 단어와 문장을 반복하여 말하면서 새로운 언어의 습득과 이해에 영향을 준 것으로 보인다. 그러므로 언어의 흡수가 빠르고 교사의 언어를 모방하고 반복하려는 특성을 갖고 있는 영아의 특성 상 전래동요를 활용한 놀이가 영아의 수용언어능력 발달에 도움이 된 것으로 볼 수 있다.

(2) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 표현언어능력에 미치는 영향

본 연구 결과 전래동요를 활용한 놀이가 영아의 표현언어능력에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 전래동요를 활용한 놀이를 경험한 실험집단 영아들의 표현언어능력 점수와 통제집단의 표현언어능력 점수의 차이가 통계적으로 큰 차이를 나타내지 않았다.

이러한 결과는 전래동요를 통한 언어활동이 어휘력 발달에 영향을 미치지 못했다는 김선혜(2009)의 결과와 일치하나, 전래동요를 활용한 표상활동을 언어로 자신의 생각을 표현하는 과정을 경험함으로써 표현어휘 사용이 증가했다는 한정은(2009)의 연구, 전래동요의 노랫말 바꾸기 활동으로 어휘가 증가했다는 손경아(2007)의 연구 결과와는 상반된다. 또한 전래동요를 듣고 주제와 관련하여 통합 언어 프로그램을 실시한 결과 어휘력과 표현력이 증진되었다는 권은진(2010)의 연구 등 유아의 어휘력과 표현력에 관한 업성은

(2001), 이숙희(2002), 조기연(2010)의 연구들과는 다른 결과를 나타냈다.

영아의 수용어휘는 표현어휘보다 앞서 나타나며(성지현, 2000: 임용순, 2002; Fenson et al., 1994), 수용어휘는 꾸준한 성장을 보이는 반면 표현어휘는 2세 후반에 빠른 성장을 보인다(Fenson et al., 1994). 이러한 선행연구 결과는 본 연구의 표현언어능력에 있어서 낮은 수준의 차이가 나타난 결과를 뒷받침해줄 수 있을 것으로 보인다.

영아의 어휘는 표현언어능력과 수용언어능력이 함께 발달한다. 그러나 성별로 분석했을 경우, 어휘의 발달은 여아가 남아보다 월등히 빠르다는 연구 결과가 있다. 이러한 선행연구 결과를 적용하여 성비의 차이로 분석해볼 수 있다. 본 연구의 실험집단은 남녀의 성비가 15 : 5로 남아의 수가 여아보다 3배 많았다. 그러므로 표현언어능력은 성비의 급격한 차이로 인하여 유의하지 않은 결과가 나타났다고 분석할 수 있다.

또한 어휘발달 초기에는 수용어휘의 수가 표현어휘의 수보다 많다(Benedict, 1979; Fenson et al., 1994; Goldin-Medow et al., 1976). 한국의 13~23개월 영아 42명을 대상으로 언어발달을 조사한 성지현(2000)의 연구에서도 이 시기 영아의 평균 표현어휘는 약 50개, 수용어휘는 약 190개라고 보고하였다. 이러한 선행연구 결과들을 봤을 때, 본 연구의 실시기간은 10주로 영아들의 언어발달의 변화를 나타내는데 있어서 짧은 시간일 수 있다. 따라서 더 오랜시간 동안 실험을 실시하였다면 영아의 표현언어능력에도 긍정적인 영향을 미쳤을 가능성을 고려할 수 있다.

그러나 본 연구를 진행하면서 ‘여우야 여우야’ 노래 활동에서 여우에게 뭐하니 하고 묻는 문답형식의 노래를 익히고, 이러한 형식이 익숙해졌을 때 노래가사에 나온 대답 외에도 책본다, 놀이한다, 머리 빗는다 등과 같이 영아들의 생각이나 일상생활에서의 행동을 노래로 개사하여 불러보기도 하였다. 또한 세수한다의 대답으로는 몇쟁이, 잠잔다의 대답으로는 잠꾸러기와

같이 행동과 연결되는 단어를 조합함으로써 어휘 습득에 도움을 줄 수 있었다.

‘두껍아 두껍아’ 노래 가사 중에는 영아들에게는 낯선 단어인 쇠스랑, 뜰레뜰레, 물 길어 오너라 등의 가사가 있는데, 노래를 부르면서 옛 우리 말에 재미를 느껴 반복하여 불러보기도 하였다.

‘콩 받아라’ 노래를 부르면서는 가장 먼저 연상되는 것이 콩으로 영아들과 함께 콩 껍질을 까보고 접시에 굴려 친구에게 보내며 콩을 받으라고 노래를 부르며 하는 놀이로 연계하였으며, 콩 대신 공을 던지며 ‘공 받아라’ 로 노랫말을 바꿔 불러보기도 하였다.

‘꼬마야 꼬마야’ 노래 활동을 할 때는 자유놀이시간이 아닌 일상생활 시간에도 영아가 스스로 자신의 이름이나 친구의 이름을 넣어 ‘○○야 ○○야 책을 보아라, ○○야 ○○야 밥을 먹어라’ 라고 하면서 운율을 넣어 노랫말을 개사하여 부르는 것을 볼 수 있었다. 또한 ‘꼬마야 꼬마야’ 에서 꼬마인형 크기대로 세우기 활동 중 크기대로 놓아보며 크기의 비교가 이루어지면서 ‘큰 것, 작은 것’ 이라는 어휘의 사용이 나타나고, 노래에 나타나는 단어는 의미를 모르면서도 암기하며 가사판을 보면서 읽는 흉내를 내는 등의 모습이 관찰되었다. 또한 그림이 있는 노래 가사판을 제시하여 교사가 그림 가사판을 짚으면서 노래를 부르는 것을 보고 영아들도 교사를 모방하여 그림 가사판에 관심을 갖고 책을 읽는 듯이 손가락으로 짚으며 노래를 부르기도 하였다. 이와 같이 연구의 과정에서 나타난 행동들에서 분석해보면, 본 연구가 영아의 어휘 사용을 증가시키고 언어발달을 촉진시켰음을 볼 수 있을 것이다.

2) 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 의사소통능력에 미치는 영향

본 연구 결과 전래동요를 활용한 놀이가 영아의 의사소통능력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 전래동요를 활용한 놀이를 경험한 실험집단 영아들의 의사소통능력 점수가 통제집단의 의사소통능력 점수보다 유의하게 향상되었다.

전래동요를 부르며 놀이 활동을 하는 과정은 영아 혼자서 하는 놀이보다는 또래, 교사와 함께 하는 놀이가 대부분이다. 또한 전래동요를 활용한 놀이는 신체동작 활동을 수반하는 집단놀이가 많기 때문에 연구에서도 또래와 함께 놀이가 진행되었다.

‘여우야 여우야’ 활동에서는 노래 순서 그대로 하지 않고 영아들이 가사를 생각나는 순서대로 부르거나 개사하여 부르며 여우 역할을 하는 영아들은 이를 듣고 내용에 적절한 행동을 하며 놀이가 이루어졌다. 이러한 놀이 활동은 상호간의 언어적 의사소통으로만 이루어지지 않는 것으로, 상대방의 언어를 듣고 이해하여 적절하게 반응하는 의사소통이 이루어진 것이다. ‘꼬마야 꼬마야’는 또래와 함께 신체표현을 하면서 언어를 이해하고 지시를 행동으로 수행할 수 있었고, ‘꼭꼭 숨어라’는 숨바꼭질을 하면서 “다 숨었니?” “아니요” “찾으러 간다”와 같이 교사·영아간 언어적 상호작용을 통해 게임이 진행됨을 볼 수 있었다. ‘꼬방꼬방’은 또래와 소꿉놀이를 하면서 음식을 주고받는 상호작용이 이루어졌으며, ‘우리집에 왜 왔니’는 상대방의 이름을 부르면서 주고받는 문답 형식으로 이루어져 문장의 뜻을 이해하고 대답을 하며 의사소통이 이루어져야 놀이가 진행될 수 있었다. 이러한 활동들은 서로간의 의사소통이 이루어져야만 가능하며, 놀이 과정에서 또래와 함께 즐거운 활동을 하기 위해서는 또래의 정서를 이해하

고 의사소통을 하기 위해 언어적, 비언어적 상호작용이 활발하게 이루어져야 한다. 음악은 가장 오래되고 자연스러운 의사소통의 수단이라고 할 수 있다. 전래동요를 통해 영아들은 자연스럽게 또래·교사와의 의사소통 상호작용의 기회를 갖게 된 것이다.

Vygotsky의 사회언어학적 관점에서 보면 영아는 의사소통을 하면서 상대방과 동등한 관계에서 생각을 이해하고 동시에 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 따라서 전래동요를 활용한 놀이를 하면서 영아들은 교사, 또래와 의사소통하고 그 과정에서 생각과 표현을 증진시켰다고 할 수 있다. 뿐만 아니라 전래동요를 활용한 놀이 과정에서 나타나는 또래와의 의사소통 기회는 일상생활에서도 또래와 의사소통 하는데 영향을 미쳤다고 볼 수 있을 것이다.

2. 결론 및 제언

본 연구에서 얻어진 결과를 종합하여 결론지으면 다음과 같다.

첫째, 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 경험한 영아들의 수용언어 능력 점수가 향상되었다. 이러한 결과는 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 영아의 수용언어능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 의미한다.

둘째, 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 경험한 영아들의 표현언어 능력 점수가 유의한 차이를 나타내지 않았다. 이러한 결과는 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 영아의 표현언어능력에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

셋째, 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동을 경험한 영아들의 의사소통 능력 점수가 향상되었다. 이러한 결과는 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활

동이 영아의 의사소통능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 의미한다.

이상의 결과를 종합해보면, 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 수용언어능력과 의사소통능력발달에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

본 연구 결과를 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 실험처치 기간이 10주로 전래동요를 활용한 통합적 놀이가 영아의 수용언어능력과 의사소통능력에 긍정적인 영향을 줄 수 있었지만 이는 장기적인 효과를 밝히기에는 미흡한 면이 있다. 따라서 전래동요를 활용한 통합적 놀이가 영아의 수용언어, 표현언어능력과 의사소통능력에 장기적 효과에 관한 후속연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 전래동요를 활용한 통합적 놀이 활동이 만 2세 영아의 표현언어능력에 있어서 긍정적인 효과를 나타내지 않았다. 이러한 결과는 집단의 남녀 성비에 따른 결과로 인한 가능성도 있을 것으로 추측된다. 그러므로 추후 집단의 성비를 동일하게 구성하여 표현언어능력에 관한 후속연구가 필요하다.

셋째, 본 연구에서 진행된 전래동요를 활용한 통합적 놀이가 영아의 수용언어, 표현언어능력과 의사소통능력의 변화에 대해 집단 간 평균의 차이만을 검증했다. 추후에는 언어발달의 변화 과정을 이해할 수 있도록 사례분석을 활용한 질적 연구가 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강문희, 이혜상(1997). **아동문학교육**. 서울: 학지사.
- 국립국악원(2000). **꿩꿩 장서방**. 서울: 국립국악원.
- 권은진(2010). 전래동요 통합 언어프로그램이 유아의 어휘력 및 표현력에 미치는 영향. 경남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김경희(1986). 전통놀이 프로그램 개발 및 효과에 관한 연구. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 김맹순(1999). 전통놀이가 유아의 언어발달에 미치는 영향 : 윷놀이, 비석치기, 팽이치기, 뗏귀 마추기를 중심으로. 서원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김선혜(2009). 전래동요를 통한 언어활동이 유아의 음운인식능력 및 어휘력에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김성현(2003). 만 2세 영아의 의사소통에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김세희(1994). 한국 전래동요에 대한 유아의 선호도 분석. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김세희(2000). **유아교사와 부모를 위한 유아문학교육**. 서울: 양서원.
- 김영옥(2003). 동화 짓기 활동이 유아의 언어표현력 및 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영태·성태제·이윤경(2003). **취학 전 아동의 수용언어 및 표현언어 발달 척도 (PRES)**. 서울 : 서울장애인종합복지관.
- 김진화(2007). 컴퓨터 동화를 활용한 언어활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김혜경, 김홍은, 문혁준, 박은혜, 유애열, 임혜영, 장영희, 조혜진(2002). **효과적인 영아보육을 위한 지침서**. 서울: 다음세대.

- 김효진(2011). 반복적 그림책 읽기가 만2세 영아의 어휘력 및 의사소통능력에 미치는 영향. 경기대학교 대학원 석사학위논문.
- 김희진, 김언아, 홍희란(2004). **영아를 위한 프로그램의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 나영자(1999). 우리나라 전래동요가 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 충신대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 남 규(2009). 교사의 그림책 읽기 상호작용 유형에 따른 영아의 언어발달 비교. 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- 노명완(1997). **유아언어교육**. 서울: 한구강송대학교 출판부.
- 류새봄(2005). 전래동요놀이가 발달지체 유아의 사회적 능력에 미치는 효과. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 박두진(1968). **한국전래동요 독본**. 서울: 을유 출판사.
- 박미현(2009). 동시를 활용한 통합적 동작활동에서 나타나는 만 2세 영아의 비언어적 언어적 반응. 아주대학교 대학원 석사학위논문.
- 박윤주(2008). 어머니 언어통제유형에 따른 유아의 언어능력과의 관계. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 박춘식(1986). **아동 언어교육**. 서울: 학문사.
- 박현주(1998). 전래동요와 창작동요 프로그램이 유아의 어휘력에 미치는 효과. 대구대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 백창우(2005). **새로 다듬고 엮은 전래동요**. 과주: 보림출판사.
- 삼성복지재단(2003). **삼성어린이집 영아프로그램 2세**. 서울: 다음세대.
- 석용원(1983). **아동문학원론**. 서울 : 학연사.
- 성지현(2000). 1세 영아-어머니의 언어와 놀이. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 성현란 · 박선미 · 이현진 · 유연옥 · 김혜리 · 손영숙 · 박영신(2001). **인지발달**.

서울: 학지사.

손경아(2007). 전래동요를 활용한 노랫말 바꾸기 활동이 유아의 언어능력 및 음악능력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

신은수, 김은정, 유영의, 박현경, 백경순(2011). **놀이와 유아교육**.

서울: 학지사.

아이코리아(2007). **한국전래동요의 통합적 활용을 위한 큰책과 작은책**.

엄성은(2001). **애들아, 전래동요 부르자**. 서울: 현대음악.

여성가족부(2007). **표준보육과정**.

원선임(2011). 노래 그림책을 활용한 통합프로그램이 만 2세 영아의 언어 이해력과 언어 표현력에 미치는 영향. 숭실대학교 대학원 석사학위논문.

이경우, 이은화(1994). 한국 전래동요의 재발굴 및 통합적 활용에 관한 연구.

인간발달연구 22, 1-100.

이경진(2008). 전래동요를 활용한 놀이 경험이 유아의 놀이성 및 음악적 선호에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.

이경화, 이성숙, 김경화(2010). **유아언어교육**. 고양: 공동체.

이남정(1991). 극화놀이가 유아의 언어능력에 미치는 영향 극화놀이가 유아의 언어능력에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

이명이(2006). 전래동요가 유아의 정서지능 및 음악적성 발달에 미치는 영향. 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.

이상금·장영희(1986). **유아문학론**. 서울: 교문사.

이숙재(2004). **유아를 위한 놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.

이숙희(2002). 전래동요의 통합적 활용이 유아의 언어능력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

이영례(2001). 전래동요활용이 유아의 국악 음악성에 미치는 영향. 대구대학교 대학원 석사학위논문.

- 이영자(1994). **유아 언어교육**. 서울: 양서원.
- 이영자, 이종숙, 신은수, 곽향림, 이정옥(2002). **1, 2세 영아발달 평가 도구**. 서울: 다음세대.
- 이영자, 이종숙, 이정옥(1997). 1, 2, 3세 유아의 의미-통사론적 발달 연구. **유아교육연구**, 17(2), 55-75.
- 이영희(1999). 동화짓기 및 극화활동이 유아의 이야기 이해력 및 구성 능력 발달에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 석사학위논문.
- 이차숙, 노명환(1994). **유아언어교육론**. 서울: 동문사.
- 이춘희(2005). **유아문학교육**. 서울: 동문사.
- 임용순(2002). 한국 영아의 어휘 발달과 어머니의 언어적 상호작용. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 전원범(1992). 한국전래동요 연구. 세종대학교 대학원 박사학위논문.
- 전원범(1995). **한국전래동요 연구**. 서울: 바들산.
- 정미경(2003). 전래동요를 활용한 작가적 전략이 유아의 어휘력 및 이야기 구성력에 미치는 영향. 경남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정미라(1992). 유치원 교육활동에서의 한국 전래동요 활용을 위한 기초 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정옥분(2004). **영유아발달의 이해**. 서울: 학지사.
- 조기연(2011). 전래동요를 활용한 말놀이활동이 유아의 또래유능성 및 언어 표현력에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 조정숙, 유향선, 김은심(2000). **유아 언어교육의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 주영희(2001). **유아 언어발달과 교육**. 서울: 교문사.
- 최성은(2005). 14개월 영아의 의사소통 방식에 관한 사례연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 최양윤(2010). 전래놀이동요 활동이 만 2세 영아의 사회·정서적 행동변화에

- 미치는 영향. 아주대학교 대학원 석사학위논문.
- 최재숙(1999). 전래동요를 활용한 유아의 언어학습 증진 방안. **전북교육**. 128-132
- 최정아(2010). 의사소통 증진 프로그램이 유아의 언어표현력 및 언어 이해력 발달에 미치는 효과. 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 최현성(2010). 전래동요를 활용한 국악교육이 유아의 음악표현 능력에 미치는 영향. 숭실대학교 대학원 석사학위논문.
- 한정은(2010). 전래동요를 활용한 표상활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 황인애(2010). 만 1세반 영아의 교사와 또래 간 의사소통에 관한 문화기술적 연구. 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- Benedict, H. (1979). Early lexical development : Compression and production. *Journal of Child Language*, 6. 183-200.
- Berk, L. E. (2007). 아동 발달 (Infants and Children) (박남자 와 공역). 서울: 정민사. (원전은 2005에 출판)
- Bloom, L. (1993). *The transition from infancy to language : A acquiring the power of express*. NY : Cambridge University Press.
- Bromley, Karen D' Angelo(1988). *Language Arts*. Needham Heights. MA : Allyn and Bacon, Inc.
- Brown, R. (1973). *A first language : The early stages*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Bruner, J. (1983). *Play, Thought, and Lanuage*, *Peabody Journal of education*, 60(3), 60-69.
- Cliatt, M. J. & Shaw, J. M. (1988). The story exchange : was to

enhance it. *Childhood Education*, 64. pp 293-294.

Cullinan, B. E. (1989). *Literature for the young child*. NY : harcourt
Brace

Fenson, L., Dale, P. s., Reznick, J. S., Bates, E., Thal, D. J., &
Pethick, S. J. (1994). Variability in early communicative
development. *Monographs of the Society for Research in Child
Development*, 59, 242.

Goldfield-Meadow, S., Seligman, M. E. P., & Gelman, R. (1976).
Language in the two year old. *Cognition*, 4, 189-202.

Jusczyk, P. W. & Aslin, R. N. (1995). Infant's detection of the sound
patterns of words in fluent speech. *Cognitive Psychology*,
29(1), 1-23.

Lowenfela, V(1975). *Creative and mental growth*. Macmilan Publishing
CO, N. Y.

McCabe, A.(1994). Language games to play with your child:
enhancing communication from infant through late childhood.
New York: Plenum Publishing Corporation.

Newcombe, N., Drumme, A. B., & Lie, E. (1995). Children's memory
for early experience. *Journal of Experimental Child Psychology*,
59, 337-342.

Ninio, A.(1994). Expression of communicative intents and the
vocabulary spurt. In K. Nelson & Z. Roger(Eds.), *Children's
language*, Vol.8. Hillsdale, NJ: Elbaum.

Vygotsky(1962). *Thought and Language*. Cambridge, MA : M. I. T.
Press.

Zeece, P. D., & Churchill, S. L.(2001). First stories: Emergent literacy in infant and toddlers. *Early Childhood Education Journal*, 29(3), 101-104.

ABSTRACT

The Effects of Interactive Play Activities Using Traditional Nursery Rhymes on the Language Skills of Two-Year-old Infants

Lee, Sang-min

Major in Early Childhood Education

Department of Education

Graduate School of Education

Sungshin Woman's University

The purpose of this research is to observe the effects of interactive play activities using traditional nursery rhymes on receptive language skills, expressive language skills, and communication skills on two year old infants.

In this regards, the research established the following research problems:

1. Does the interactive play activities which use traditional nursery rhymes have an effect on the receptive, expressive language skills on two year old infants?

- 1) Does the interactive play activities which use traditional nursery rhymes have an effect on the receptive language skills on two year old infants?

2) Does the interactive play activities which use traditional nursery rhymes have an effect on the expressive language skills on two year old infants?

2. Does the interactive play activities which use traditional nursery rhymes have an effect on the communication skills on two year old infants?

20 infants of two-year-olds at A nursery located in Dobon-gu Seoul participated as the experimental group, and 20 infants of two-year-olds at B nursery located in Nowon-gu Seoul participated as the controlled group. In order to find out whether the interactive play activities using traditional nursery rhymes have an effect on receptive, expressive language skills and communication skills, an interactive play activity using traditional nursery rhymes was conducted on the experimental group for 10 weeks, from June 7 to August 26, 2011. The interactive play activities using traditional nursery rhymes was directly conducted by the experimental group's homeroom teacher. General activities were conducted based on the daily subjects to the controlled group.

In order to measure the language skills and expressive language skills, receptive and expressive language development criterion for pre-schoolers 「Preschool Receptive-Expressive Language Scale: PRES」 (Kim Young Tae, Sung Tae Jae, Lee Yoon Kyung, 2008) was used. In order to measure communication skills, the communication skills area was extracted and used from 「Evaluation tools for development of 1~2 year olds」 written by Lee Young Ja, Lee Jong Sook, Shin Eun Soo, Kwak

Hyang Lim, Lee Jeong Wook (2002).

The collected data was analyzed using the SPSS 15.0 program. In order to review the effects of interactive play activities using traditional nursery rhymes on the receptive language skills, expressive language skills, and communication skills on two year old infants, an independent samples t-test was conducted on the difference in the post-test for analysis. Because the samples for review were small, the Wald-Wolfowitz test was also conducted in addition.

The results of the research are summarized as follows.

First, the receptive language skill grades of infants who experienced interactive play activities using traditional nursery rhymes were enhanced. This suggests that interactive play activities using traditional nursery rhymes have a positive effect on receptive language skills in infants.

Second, there was no significant difference in the expressive language skill grades on infants who experienced interactive play activities using traditional nursery rhymes. This suggests that interactive play activities using traditional nursery rhymes do not have any effect on expressive language skills in infants.

Third, the communication skill grades of infants who experienced interactive play activities using traditional nursery rhymes were enhanced. This suggests that interactive play activities using traditional nursery rhymes have a positive effect on communication skills in infants.

Conclusively, this research shows that interactive play activities using traditional nursery rhymes have a positive effect on receptive language skills and communication skills for two year old infants.

부 록

부록 1. 수용·표현언어능력 획득점수 계산 및 언어발달연령 산출표

부록 2. 의사소통능력 검사 도구

부록 3. 실험집단 놀이 활동 계획안

부록 1. 수용·표현언어능력 획득점수 계산 및 언어발달연령 산출표

연령단계	검사 문항	점수	획득 점수	언어 연령	연령단계	검사 문항	점수	획득 점수	언어 연령	
1 (19-21)	1	1	1	19	11 (49-54)	31	2	31	49	
	2	1	2	20					32	50
	3	1	3	21		32	2	33	51	
2 (22-24)	4	1	4	22					34	52
	5	1	5	23		33	2	35	53	
	6	1	6	24					36	54
3 (25-27)	7	1	7	25	12 (55-60)	34	2	37	55	
	8	1	8	26					38	56
	9	1	9	27		35	2	39	57	
4 (28-30)	10	1	10	28					40	58
	11	1	11	29		36	2	41	59	
	12	1	12	30					42	60
5 (31-33)	13	1	13	31	13 (61-66)	37	2	43	61	
	14	1	14	32					44	62
	15	1	15	33		38	2	45	63	
6 (34-36)	16	1	16	34					46	64
	17	1	17	35		39	2	47	65	
	18	1	18	36					48	66
7 (37-39)	19	1	19	37	14 (67-72)	40	2	49	67	
	20	1	20	38					50	68
	21	1	21	39		41	2	51	69	
8 (40-42)	22	1	22	40					52	70
	23	1	23	41		42	2	53	71	
	24	1	24	42					54	72
9 (43-45)	25	1	25	43	15 (73-78)	43	2	55	73	
	26	1	26	44					56	74
	27	1	27	45		44	2	57	75	
10 (46-48)	28	1	28	46					58	76
	29	1	29	47		45	2	59	77	
	30	1	30	48					60	78



부록 2. 의사소통능력 검사 도구

	평가내용	2	1	0
1	새로운 몸짓을 그대로 흉내낸다.			
2	보여주는 물체에 5초 이상 주의를 기울인다.			
3	영아에게 “저게 뭐야?” 하고 물으면 손가락 가리킨 방향을 쳐다본다.			
4	영아가 가지고 싶은 물건을 손가락으로 지적하여 요청한다.			
5	책을 읽어주면 책에 있는 그림을 쳐다본다.			
6	책읽기를 할 때 책의 그림을 손가락으로 가리키며 관심을 표현한다.			
7	전화는 거는 흉내를 내며 대화하는 것처럼 말소리를 낸다.			
8	놀잇감 바구니에 들어있는 두 가지 놀잇감 중 한 놀잇감의 이름을 말하면서 달라고 하면 영아가 바구니에서 그 놀잇감을 꺼내 집어 준다.			
9	“눈(신체의 부분)이 어디 있어?” 라고 물으면 손가락으로 지적한다.			
10	다른 영아의 이름을 부르며 “○○ 어디있어?” 하고 물으면 그 영아 쪽을 쳐다본다.			
11	영아의 이름을 부르며 “○○어디 있어?” 하고 물으면 자기 자신을 지적한다.			
12	“저 블록을 이 상자에 넣어.” 라는 말을 알아듣고 수행한다.			
13	공놀이 하다가 공이 굴러갔을 때 “저 공 집어서 던져” 와 같이 두 가지 행동을 연속적으로 하도록 지시하면 수행한다.			
14	몇 가지 반대말을 이해하기 시작한다. (큰 것/작은 것, 많은 것/적은 것 등)			
15	여러 가지 동작 언어를 이해하고 지시대로 따라한다.			
16	위치를 나타내는 어휘를 이해한다. (위, 아래, 옆에, 앞에, 뒤에, 안에 등)			
17	교사가 책을 읽어주면 짧은 동화는 주의 깊게 듣는다.			
18	그림동화를 듣고 동화의 상황에 관련된 단어를 이해하며 그림에서 지적한다.			
19	물체의 이름을 말하면 20가지 정도의 실제 물체를 지적한다.			
20	물체의 이름을 말하면 낯익은 그림책에서 10가지 정도의 물체를 지적한다.			

21	물체의 이름을 말하면 낯익은 그림책에서 20가지 정도의 물체를 지적한다.			
22	물체의 이름을 말하면 새로운 그림책에서 10가지 정도의 물체를 지적한다.			
23	물체의 이름을 말하면 새로운 그림책에서 20가지 정도의 물체를 지적한다.			
24	자신이 원하는 놀잇감의 이름을 말한다.			
25	자신의 이름을 말한다.			
26	부모 사진을 제시하며 “이게 누구야?” 라고 물으면 “엄마” 또는 “아빠” 라고 대답한다.			
27	묘사적 단어 5개 이상 말한다.(예: 많다, 뜨겁다, 미워, 지지, 빨강 등)			
28	활동 동사를 말한다. (예: 간다, 먹다, 열다, 놀다 등)			
29	나, 너와 같은 대명사를 사용한다.			
30	3개의 고유명사를 말한다. (예: 애완동물 이름, 사람 이름 등)			
31	행위자-활동, 활동-대상, 행위자-대상 등의 이어문(유아어 포함)을 말한다. (예: 엄마가:행위자-활동, 가자 집: 활동-대상, 아빠 빠방: 행위자-대상 등)			
32	소유를 표현하는 이어문(유아어 포함)을 말한다. (예: 내꺼, 엄마 꺼, 내 총 등)			
33	위치를 표현하는 이어문(유아어 포함)을 말한다. (예: 문 밖에 등)			
34	사물, 사람, 사건을 묘사하는 이어문(유아어 포함)을 말한다. (예: 빨간 차 등)			
35	반복을 나타내는 이어문(유아어 포함)을 말한다. (예: 우유 많이, 과자 또, 또 가자 등)			
36	부정을 나타내는 이어문(유아어 포함)을 말한다. (예: 목욕 안 돼. 못 나가)			
37	의문사가 있는 이어 의문문(유아어 포함)을 말한다. (예: 어디 가?, 아빠 까까?)			
38	삼어문 이상의 문장(유아어 포함)을 말한다. (예: 아빠 빠방 간다. 언니가 밥 먹어, 장난감 저리 치워 등)			
39	삼어문 이상의 부정문(유아어 포함)을 말한다. (예: 코 안 닦아 등)			
40	삼어문 이상의 의문문(유아어 포함)을 말한다.			

	(예: 애가 맘마 먹어? 등)			
41	책을 다시 읽어달라는 요청을 한다.			
42	전화놀이를 시작하며 교사가 응답해 주기를 요구한다.			
43	삼어문 이상의 문장을 두 문장 이상 사용하여 연결된 상황을 설명한다. (예: 수박화채를 만들었어요. 그래서 간식 시간에 먹었어요. 등)			
44	그림책을 읽어 주면 주인공의 이름, 중요한 사건, 결과를 모두 말한다.			
45	현재, 과거, 미래를 구별하여 표현한다. (예: 했어, 해, 할 거야 등)			
46	색깔 이름을 4가지 이상 알고 말한다.			
47	놀이 시 부당함을 때를 쓰거나 울지 않고 적절한 말로 항의한다.			
48	대소변을 보고 싶다는 의사표현을 행동으로 표시한다. (예: 변기를 가리킨다. 변기 쪽으로 간다. 교사를 끌어 당긴다 등)			
49	‘배가 고프다’ 또는 ‘목이 마르다’ 는 의사표현으로 음식이나 물이 있는 곳을 지적하거나 행동으로 표시한다.			
50	간식시간에 자신이 먹고 싶은 것을 손가락으로 가리킨다.			
51	단어를 사용하여 간식의 이름을 말하거나 간식을 더 달라고 말한다.			
52	간식 또는 점심이 더 먹고 싶지 않을 때 “안 먹어” 와 같이 자신의 의사를 말로 표현한다.			
53	벽에 붙여진 간식 그림을 보고 이름을 말한다.			

부록 3. 실험집단 놀이 활동 계획안

전래동요	꼬마야 꼬마야	활동일시	2011. 6. 7~6. 10
활동영역	탐색영역	소요시간	15분
활동명	꼬마인형 크기대로 세우기		
활동자료	꼬마인형(마트로시카)		
주요경험	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 크기의 인형을 크기 순서대로 놓아본다. - 크다, 작다 어휘를 사용하여 말해본다. 		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<p>1. 꼬마인형(마트로시카)을 세워 탐색해보며 인형을 가지고 놀이한다</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이 인형 안에 조그만 인형이 들어있네. - 정말 많은 인형이 있구나. 모두 몇 개인지 같이 세어볼까? <p>2. 꼬마인형의 크기를 비교하며 크기 순서대로 세워본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이 중에서 가장 큰 인형을 찾아볼까? - 가장 작은 인형은 어디있니? - 이 인형보다 큰 인형은 어떤거지? <p>3. 가장 큰 인형부터 그 다음 크기의 순서로 담아본다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		
연계활동	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 신체동작 화보 보며 흉내내기 ▷ 꼬마야 꼬마야 노래 그림책 보기 ▷ 노래 지시어 들으며 동작하기 		

활동장면





꼬마야 꼬마야 노래그림책 보며 동작 따라하기



꼬마야 꼬마야 노래 부르며
스카프 들고 동작하기



꼬마야 꼬마야
노래 그림책 보기

전래동요	기러기	활동일시	2011. 6. 13~6. 17
활동영역	쌓기·역할놀이영역	소요시간	15분
활동명	편지 배달차 만들기 / 편지 배달 놀이		
활동자료	여러 가지 종류의 블록, 편지배달가방, 엽서 (벽돌블록, 레고 빅브릭스, 우레탄블록 등)		
주요경험	<ul style="list-style-type: none"> - 블록과 소품을 사용하여 편지 배달차를 구성해본다. - 집배원이 되어 편지와 엽서 배달하는 흥내를 내본다. 		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<p>1. 미술영역에서 쓴 엽서를 들고 편지 배달하는 방법에 대해 이야기를 하며 배달차량에 관심을 갖도록 유도한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 엽서를 보내야 하는데, 어떻게 해야 하나요? - @@집배원님. 엽서 좀 배달해주세요. - 엽서를 배달하려면 배달 차량이 있어야겠네요. <p>2. 다양한 종류의 블록을 사용하여 편지 배달차를 구성한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정말 멋진 편지 배달차예요. - 제 엽서를 달님만 △△에게 배달해 주세요. <p>3. 집배원 역할을 하는 영아는 엽서와 편지를 직접 배달해본다. (영아들이 받는 친구를 알 수 있도록 교사는 상징모양 스티커를 붙여준다.)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		
연계활동	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 기러기 노래 그림책 보기 ▷ 엽서쓰기 (굵적거리기) ▷ 교사, 친구와 함께 지시어에 맞추어 동작하기 		



활동장면



친구, 교사와 함께 기러기노래 부르며 동작 해보기



색연필, 싸인펜으로 엽서쓰기(굽적거리기)

전래동요	여우야 여우야	활동일시	2011. 6. 20~6. 24
활동영역	역할놀이영역	소요시간	15분
활동명	여우 머리띠 쓰고 놀이하기		
활동자료	여우 머리띠 다수		
주요경험	- 여우의 움직임과 소리에 관심을 갖고 표현해본다.		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<p>1. 여우 머리띠의 그림을 보며 동물에 대해 이야기 해본다. - 이게 무슨 동물일까? - 여우 머리띠를 쓰니까 정말 여우같은데... - 여우는 어떻게 걸어다닐까? - 여우 울음소리는 어떻게 낼까? (사진과 동영상을 보며 함께 이야기 해보고, 동작과 울음소리를 따라해본다.)</p> <p>2. 블록으로 여우가 사는 곳을 만들어본다.</p> <p>3. 친구들과 함께 여우야 여우야 노래를 부르며 놀이를 해본다.</p>		
	 		
연계활동	▷ 여우집 만들기 ▷ 개구리 밥상 차리기 ▷ 여우야 여우야 노래 가사 순서대로 그림 놓아보기 ▷ 여우야 여우야 놀이하기 ▷ 노래 가사판 보며 노래 부르기		



활동장면






밀가루 점토로
개구리 밥상 차리기










여우야 여우야
그림 가사판 보며 노래부르기

전래동요	꼭꼭 숨어라	활동일시	2011. 6. 27~7. 1
활동영역	탐색영역	소요시간	15분
활동명	마카로니 속에 놀잇감 숨겨보기		
활동자료	수조, 마카로니, 숨길 수 있는 크기의 다양한 놀잇감 (모형음식, 그릇, 작은 인형 등)		
주요경험	<ul style="list-style-type: none"> - 마카로니 속에 놀잇감을 숨기고 찾으면서 놀잇감의 이름을 말해본다. - 놀잇감 숨기고 찾기 놀이를 하면서 즐거움을 경험한다. 		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<p>1. 영아와 함께 수조에 담긴 마카로니를 손으로 만지며 탐색해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 마카로니를 주무르니까 소리가 나네. - 마카로니를 많이 잡고 위에서 뿌려볼까? - 그릇에 담고 쏟아보자. <p>2. 마카로니를 충분히 탐색한 후에 작은 놀잇감을 숨기며 찾기 놀이를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 여기 사과가 있네. 선생님이 마카로니 속에 숨겼어. - 꼭꼭 숨어라 사과가 보인다. - 꼭꼭 숨은 사과 찾아볼까? 여기 있네! - ○○이가 한번 숨겨볼까? - 어? 이게 뭐지? 길다란 귀가 보이네. 토끼 찾았다! <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		

연계활동	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 숨바꼭질 놀이 ▷ 파라슈트 숨바꼭질 놀이 (보자기나 큰 천을 사용하여 숨기 놀이) ▷ 똑똑 숨어라 노래 부르며 놀잇감 이름 말해보기 ▷ 노래 가사판 보며 노래 부르기
활동장면	<div style="text-align: center;">  <p>마카로니 비처럼 뿌려보기</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">똑똑 숨어라 노래 부르며 파라슈트 속에 숨어보기</p>

전래동요	두껍아 두껍아	활동일시	2011. 7. 4~7. 8
활동영역	신체영역	소요시간	15분
활동명	모래로 두꺼비 집짓기		
활동자료	모래, 물		
주요경험	<ul style="list-style-type: none"> - 모래를 만져 보고 탐색해 보는 활동을 통해 감각적 경험과 즐거움을 갖는다. - 모래와 물을 섞었을 때 달라지는 모래의 변화를 느껴본다. - 전래동요를 부르며 흥겹게 놀이한다. 		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 마른 모래를 탐색해보고 마른 모래를 손에 얹어 두꺼비집을 만들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 마른 모래로 두꺼비집을 만드니까 집이 무너져버리네. - 튼튼한 두꺼비집을 만들려면 어떻게 해야 할까? 2. 마른 모래에 물을 뿌려 손으로 섞어보며 탐색해본다. <ul style="list-style-type: none"> - 물을 뿌렸더니 어떻게 되었니? - 젖은 모래로 두꺼비집을 만들어볼까? - 젖은 모래로 두꺼비집을 만들었더니 무너지지 않는구나. 3. 두껍아 두껍아 노래에 맞춰 손을 숨기고 두드리는 활동을 보여준다. <ul style="list-style-type: none"> - 두껍아 두껍아 현 집 줄게 새 집 나오~ - 선생님 손이 두꺼비가 되었어. 툭툭 두들겨 주면서 “현 집 줄테니까 새 집 줘 줘” 라고 두꺼비에게 이야기하는 거야. 4. 영아와 함께 두껍아 두껍아 노래를 부르며 모래놀이 활동을 한다. 5. 교사는 모래 속에 있던 손을 빼 내어 모래 굴을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 와~두꺼비가 살 수 있는 동그란 두꺼비 새 집이 되었구나. 		

	
<p>연계활동</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 두꺼비 되어보기 ▷ 두꺼비 막대인형 놀이 ▷ 두껍아 두껍아 노래 듣기 ▷ 두꺼비 수세기 ▷ 노래 가사판 보며 노래 부르기
<p>활동장면</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>두꺼비 사진 보며 이야기하기</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>두꺼비처럼 뛰어보기</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>두껍아 두껍아 노래 부르며 북 두드리기</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>두꺼비 막대인형 놀이</p> </div> </div>

전래동요	기차	활동일시	2011. 7. 18~7. 22
활동영역	쌓기놀이영역	소요시간	15분
활동명	기차 만들기		
준비물	다양한 종류의 블록(벽돌블록, 와플블록 등), 모형 핸들		
주요 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 블록과 소품을 사용하여 기차를 구성해본다. - 완성된 기차에 타고 운전하는 모습을 흉내내본다. 		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<p>1. 영아가 모형 핸들에 흥미를 보이면 와플블록, 벽돌블록 등을 이용하여 기차를 만들어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 칙칙 푹푹~ ○○이는 지금 기차를 운전하는구나. 그런데 기차는 어디 있을까? 우리 여기 있는 블록으로 기차를 만들어 볼까? <p>2. 영아가 기차의 형태를 상상하며 구성할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ○○이가 기차를 만들었구나. 다른 친구들도 ○○이가 만든 기차에 타고 싶다고 하네. 친구들도 탈 수 있게 길다란 기차를 만들어 줄까? <p>3. 기차가 완성되면 모형 핸들을 이용하여 운전을 하고 다른 친구들은 승객이 되어 함께 놀이해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이번 역은 서울역입니다. 승객 여러분 어서 타세요. 		
	 		

<p>연계활동</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 기차 말놀이 ▷ 기차 노래 순서대로 그림 자료 붙이기 / 노래 부르기 ▷ 고무줄 기차놀이 ▷ 노래 가사판 보며 노래 부르기
	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>스펀지 블록 기차놀이</p> </div> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>평균대 기차놀이</p> </div> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>고무줄 기차놀이</p> </div> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>기차퍼즐 연결하기</p> </div> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>기차노래 순서대로 그림 붙이며 노래하기</p> </div> </div>

전래동요	우리집에 왜 왔니	활동일시	2011. 8. 1~8. 5
활동영역	언어영역	소요시간	15분
활동명	꽃 화보 보며 꽃 이름 말하기		
활동자료	다양한 종류의 꽃 화보		
주요경험	- 다양한 종류의 꽃 이름과 모양을 알아본다.		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<p>1. 벽면에 게시된 다양한 종류의 꽃 화보를 살펴본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빨간 꽃이 있네. 이 꽃 이름은 장미꽃이래. - 우리 바깥놀이터에 폼던 분홍색 히아신스도 있구나. <p>2. 영아들과 꽃 화보를 보며 이야기를 나누어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ○○이는 어떤 꽃이 가장 마음에 드니? - 이 꽃 중에서 빨간색 꽃들만 모아 볼까? - 백합은 꽃송이가 크고 하얀색이구나. <p>3. 우리집에 왜 왔니 노래에 영아가 좋아하는 꽃 이름을 넣어 불러본다.</p>		
연계활동	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 벽돌블록으로 집짓기 ▷ 집 모양 종이에 굵적거리기 ▷ 상 차려 친구 초대하기 ▷ 친구얼굴과 상징모양 맞추기 ▷ 우리집에 왜 왔니 놀이 ▷ 노래 가사판 보며 노래 부르기 		



활동장면




편 나누어 우리집에 왜 왔니
놀이하기






집 모양 종이에
색연필로 긁적거리기










벽돌블록으로 집 만들기





전래동요	자장가	활동일시	2011. 8. 8~8. 12
활동영역	역할영역	소요시간	15분
활동명	아기인형 자장가 부르며 재워주기		
활동자료	다양한 종류의 블록, 아기 인형, 인형 이불		
주요경험	- 인형을 이용하여 가작화 놀이를 해본다.		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 역할영역에 아기인형과 이불, 포대기 등을 바구니에 담아 준비해 놓는다. 2. 교사는 거리를 두고 영아가 자유롭게 인형을 가지고 탐색, 놀이할 수 있도록 지켜본다. 3. 영아의 놀이 활동을 보고 적절히 반응한다. <ul style="list-style-type: none"> - ○○가 엄마처럼 아기인형을 꼭 안고 있구나. - 지금 아가가 뭐하고 있니? - ○○가 인형을 안아주니까 인형이 기분 좋은가 보구나. 4. 인형에 관련된 소품을 사용할 수 있도록 제안한다. <ul style="list-style-type: none"> - 바구니에 있는 이불은 언제 사용하는거니? - 와~ 아기에게 포근하게 이불을 덮어주었구나. - 아기가 잠을 코~ 잘 수 있도록 토닥토닥 두드려 주며 자장가도 불러 주자. - 어? 아기가 어느새 코 잠자고 있네. 		
			

연계활동	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 아기인형 침대 만들기 ▷ 아기인형 유모차에 태워주기 ▷ 자장가 노래 그림책 보기 ▷ 곰돌이 가족 옷 입히기 ▷ 노래 가사판 보며 노래 부르기
활동장면	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>아기인형 침대에 눕혀 자장가 불러주기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>곰돌이가족 옷 입히기</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>유모차에 아기인형 태우고 자장가 불러주기</p> </div>

전래동요	꼬방꼬방	활동일시	2011. 8. 16~8. 19
활동영역	역할영역	소요시간	15분
활동명	음식 상 차리기		
활동자료	밀가루 점토, 음식 모형, 놀이 그릇		
주요경험	<ul style="list-style-type: none"> - 소꿉 놀잇감을 이용하여 음식상을 차려 보는 활동을 해본다. - 음식상을 이용하여 또래 영아들과 다양한 상호작용을 해본다. 		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 영아와 함께 영역에 준비된 모형 음식, 소꿉 그릇 등을 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> - 와~여기 맛있는 음식들이 많이 있네. - 어떤 음식들이 있는지 한번 살펴볼까? 2. 밀가루 점토를 탐색하며, 점토를 이용하여 음식을 만들어 보도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 여기 말랑말랑한 밀가루 점토가 있네. - ○○이는 어떤 음식을 좋아하니? - 선생님은 동그란 도너츠를 만들어 봐야지. 3. 소꿉 그릇에 모형 음식을 담아 상차리기를 해보도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 소꿉 그릇에 음식을 담아 상을 차려보자. - △△이가 만든 음식을 담아 볼까? 4. 교사는 영아가 주변의 또래와 어울려 놀이할 수 있도록 제안한다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리 ☆☆이도 초대해서 함께 먹으면 어떨까? 		

		
<p>연계활동</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 음식 상 차려 친구 초대하기 ▷ 벽돌블록으로 식탁 만들기 ▷ 자연물로 소꿉놀이하기 ▷ 노래 가사판 보며 노래 부르기 	
<p>활동장면</p>		
	<p>자연물로 소꿉놀이하기</p>	<p>모래 그릇에 담아 소꿉놀이하기</p>
	 <p>벽돌블록으로 식탁 만들고 음식 상 차려 친구와 함께 먹는 흥내내기</p>	

전래동요	콩 받아라	활동일시	2011. 8. 22~8. 26
활동영역	미술영역	소요시간	15분
활동명	구슬그림 그리기		
준비물	상자, 도화지, 구슬, 물감, 숟가락, 미술가운		
주요 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 구슬을 이용하여 새로운 방법으로 자유롭게 표현해보는 경험을 한다. - 팔의 움직임에 따른 공의 흔적을 경험해 본다. 		
전래동요를 활용한 놀이 활동방법	<p>1. 영아가 준비된 구슬, 상자, 물감 통 등을 살펴보도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ○○야, 여기 구슬도 있고, 여러 가지 색깔 물감이 들은 통도 있구나. <p>2. 숟가락을 이용하여 구슬을 물감에 묻힌 후, 상자에 넣고 구슬을 굴리면서 그림을 그려 보도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구슬을 어떤 색깔 물감 통에 넣어 볼까? - 숟가락으로 떠서 상자에 넣어보자. - 빨간색 구슬이 굴러가니까 빨간색 그림이 그려지네. <p>3. 구슬이 움직이면서 종이에 나타나는 색과 형태 변화에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이번엔 상자를 이쪽으로 기울여 볼까? - 파란색 구슬하고 초록색 구슬을 같이 넣어보자. 어떤 그림이 그려질까? 		
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		

연계활동	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 콩 굴리고 받기 ▷ 콩 마라카스 흔들며 노래 부르기 ▷ 바구니에 콩주머니 던져넣기 ▷ 곡물 감각주머니 만져보기 ▷ 콩 주머니 머리에 얹고 걷기 ▷ 콩 껍질 까보기 ▷ 노래 가사판 보며 노래 부르기
활동장면	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>콩 껍질 까보기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>바구니에 콩주머니 던져넣기</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>콩 마라카스 흔들며 콩 받아라 노래 부르기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>콩 주머니 머리에 얹고 균형잡고 걸어보기</p> </div> </div>