



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
석사학위 청구논문

협동적 동화 재구성 활동이 유아의
어휘력과 사회적 기술에 미치는 영향

2011

성신여자대학교 대학원
유아교육학과
엄 민 옥

협동적 동화 재구성 활동이 유아의
어휘력과 사회적 기술에 미치는 영향

배지희 교수지도

이 논문을 석사학위 청구논문으로 제출함

2010년 11월

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

엄 민 옥

인 준 서

엄민옥의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 연구는 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력과 사회적 기술에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고, 유아의 어휘력 향상과 사회적 기술 증진을 도울 수 있는 교수·학습 방법의 기초 자료를 제공하는데 목적이 있다.

이와 같은 연구 목적에 따라 설정된 연구 문제는 다음과 같다.

1. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 어떠한 영향을 미치는가?
2. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-1. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 숙달에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-2. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 자기주장에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-3. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 자기조절에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-4. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 순응에 어떠한 영향을 미치는가?

본 연구에서는 서울특별시 강북구에 위치한 B어린이집의 만 5세 유아 19명을 실험집단으로 선정하였고, 동일 지역의 S어린이집의 만 5세 유아 19명을 비교집단으로 선정하였다. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력과 사회적 기술에 미치는 영향을 알아보기 위해 2010년 4월 23일부터 7월 9일까지 매주 1회씩 12주 동안 총 12회에 걸쳐 실험집단 유아들을 대상으로 협동적 동화 재구성 활동을 실시하였다. 협동적 동화 재구성 활동은 본 연구자

가 실시하였으며, 유아들은 대집단 혹은 소집단으로 동화를 들은 후 협동적 동화 재구성 활동에 참여하였다. 동화 재구성 활동에 참여하는 소집단은 매 회 다른 4-5명의 유아로 구성하였으며, 총 4그룹으로 구성하였다. 비교 집단의 유아들에게는 별도의 활동 없이 12주 동안 동화를 담임교사가 들려주었다.

본 연구에서는 유아의 어휘력을 측정하기 위해서 김영태, 장혜선, 임선숙, 백현정(1995)이 제작한 그림 어휘력 검사도구를 사용하였다. 유아의 사회적 기술의 검사 도구로는 McClelland(2002)의 사회적 기술(Learning-Related Social Skill; LRSS)척도를 한국적 상황에 맞추어 재해석한 곽아정(2006)의 사회적 기술 척도(K-LRSS)를 사용하였다. 이 검사 도구는 총 35문항으로 구성된 교사용 유아관찰 검사지이다. 수집된 자료는 SPSS 프로그램을 사용하여 분석하였다. 실험집단과 비교집단 유아들의 어휘력 차이를 알아보기 위하여 t검증을 실시하였고, 유아들의 사회적 기술 점수 차이를 검증하기 위해서 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단 유아들의 어휘력이 비교집단의 유아들보다 향상된 것으로 나타났다. 이는 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력 향상에 긍정적인 효과가 있음을 의미하는 것이다.

둘째, 협동적 동화 재구성 활동은 유아의 사회적 기술에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 사회적 기술 하위 영역 별로 살펴보면 자기주장, 자기조절, 순응에서 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단 유아들이 참여하지 않은 비교집단 유아들의 점수보다 높게 나타났다. 이는 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술을 향상 시켰음을 의미하는 것이다.

이상의 결과를 종합해 보면 협동적 동화 재구성 활동은 유아의 어휘력과 사회적 기술에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구문제	5
3. 용어의 정의	6
II. 이론적 배경	7
1. 협동적 동화 재구성 활동	7
1) 협동적 동화 재구성 활동의 개념	7
2) 협동적 동화 재구성 활동의 가치 및 활동 방법	10
2. 유아의 어휘력	13
1) 유아의 어휘력 개념	13
2) 유아의 어휘력 발달	14
3. 사회적 기술	17
1) 사회적 기술의 정의	17
2) 사회적 기술의 구성요소	20
4. 선행연구	26

Ⅲ. 연구 방법	30
1. 연구 대상	30
2. 연구 도구	31
3. 연구 절차	33
4. 자료 분석	43
Ⅳ. 결과 및 해석	44
1. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 미치는 영향	44
2. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향	45
Ⅴ. 논의 및 결론	54
1. 논의	54
1) 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 미치는 영향	54
2) 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향	55
2. 결론 및 제언	59

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표 1> 연구 대상 유아의 성별 및 평균월령	30
<표 2> 사회적 기술(K-LRSS) 하위요인의 문항 수, 문항번호 및 신뢰도	33
<표 3> 선정된 동화 목록	37
<표 4> 협동적 동화 재구성 활동 내용	38
<표 5> 협동적 동화 재구성 활동 사례	41
<표 6> 유아의 어휘력 사전·사후 검사	44
<표 7> 유아의 사회적 기술 사전·사후 평균과 표준편차	45
<표 8> 사회적 기술의 사후검사에 대한 공변량 분석	46
<표 9> 숙달의 사전·사후 평균과 표준편차	47
<표 10> 숙달의 사후 검사에 대한 공변량 분석	48
<표 11> 자기주장의 사전·사후 평균과 표준편차	48
<표 12> 자기주장의 사후 검사에 대한 공변량 분석	49
<표 13> 자기조절의 사전·사후 평균과 표준편차	50
<표 14> 자기조절의 사후 검사에 대한 공변량 분석	51
<표 15> 순응의 사전·사후 평균과 표준편차	52
<표 16> 순응의 사후 검사에 대한 공변량 분석	52

I. 서 론

1. 연구의 필요성

인간은 언어를 통하여 자신 주변의 사람들과 끊임없는 의사소통을 하며, 이 과정을 통해 인간은 자신의 감정과 생각을 타인에게 표현하고 서로의 경험을 공유한다. 협동은 인간에게 가장 기본이 되고 긍정적인 상호작용의 한 형태이며, 사회를 유지하고 발전시켜 나가는데 있어서 반드시 필요한 요소이다(교육부, 2008).

유아기는 사회 구성원으로 살아가는데 있어서 반드시 필요한 기본적인 인성과 언어의 발달이 이루어지는 결정적인 시기이다. 유아들은 언어를 통해 일상생활에서 자신의 생각과 느낌을 표현함으로써 효율적인 의사소통을 할 수 있다. 또래와의 긍정적인 상호작용이 이루어지기 위해서는 먼저 유아 자신에게 흥미가 있는 문학작품을 통하여 유아가 다양한 어휘들을 발견하는 것이 중요하다. 유아기는 다양한 어휘들을 자신의 언어로 타인에게 표현할 수 있는 능력의 발달이 요구되는 시기이다. 유아기의 풍부한 언어 경험은 유아에게 다양한 어휘들을 획득할 수 있는 기회를 제공한다. 유아기에는 단순히 글을 읽고, 쓰는 학습능력 뿐만 아니라 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등 유아의 일상생활과 연계된 활동에도 관심을 가져야 한다. 그러므로 유아교육 기관에서는 유아가 일상생활과 연계된 활동에 자발적이고 능동적으로 참여할 수 있도록 돕는 것이 중요하다.

국가수준의 유치원 교육과정에서는 일상생활의 경험을 통한 유아의 언어적 기초능력 향상에 강조점을 두고 있다. 2007년 개정 유치원 교육과정에도 유아가 일상적인 이야기와 문학작품을 들으면서 스스로 이해하는 능력을 기르고 문학작품 속에서 흥미를 느낌으로 우리말에 대한 재미를 갖는데 중점

을 두고 있다. 그러므로 유아는 문학작품을 통해 자신의 생각과 느낌을 표현하는 능력을 향상시키고, 타인을 배려하면서 말하는 태도를 길러야 한다. 그리고 교사는 유아 스스로 동화의 내용을 궁금해 하며 글의 의미에 대해 깊은 관심을 갖도록 유도해야 한다(교육부, 2008). 이상에서 알 수 있듯이 유치원 교육과정에서는 유아의 언어생활향상을 위해 문학적 요소를 강조하고 있다. 이처럼 문학적 요소는 유아의 언어적 기술을 발달시킬 뿐 아니라, 유아에게 사회적 정보를 제공하는 중요한 역할을 한다. 뿐만 아니라 문학적 요소는 타인과의 상호작용 속에서 발생하는 갈등문제를 해결하고, 자신의 생각을 타인에게 전달하는 능력을 향상시킨다(조정숙·김은심, 2005).

동화는 문학 작품의 중요한 매개체이며 유아가 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 것이다. NAEYC(1991)에서는 동화가 유아의 생활과 밀접한 관련이 있으며, 유아가 동화 속에서 의미 있는 맥락을 찾는 경험을 가짐으로 유아의 지식과 기술이 발달된다고 하였다. 그러므로 동화는 개념발달이 포함된 주제를 활용하여 언어적 학습 경험을 제공함으로써 유아에게 흥미와 즐거움을 주어야 한다(이미란, 2007 재인용).

유아들은 자신의 생활 경험과 상상력을 기초로 문학 활동의 의미를 재구성함으로써 새로운 이야기를 만들어 낼 수 있다(박수정, 1998). 또한 유아들은 동화를 재구성하는 과정 속에서 타인에게 자신의 생각을 나누며 다양한 인간관계의 상황을 경험하게 된다. 이 과정을 통해 유아의 일상생활에 필요한 태도와 감정이 자연스럽게 발달된다.

Elly(1989)는 유아들이 동화를 듣는 활동에 몰두할 때 어휘 학습이 이루어진다고 하였다. 동화 속에 포함되어 있는 신기함, 유머, 갈등, 경이 등의 요소들은 유아의 각성수준을 높이고 주의를 기울이게 함으로써 새로운 어휘를 습득하도록 돕는다(Nagy, Herman, & Anderson, 1987: 오영란, 2008 재인용). 동화를 활용한 재구성 활동은 구체적인 문학 활동 경험이 없는 유아들에게 새로운 것을 탐구하려는 유아의 내적 요구를 충족시켜준다.

협동적 동화 재구성 활동은 활동에 참여하는 유아들이 이전에 들었거나 알고 있던 어휘 중에서 적절한 어휘를 동원하여 동화를 재구성하거나, 효과적으로 묘사하게 함으로써 유아의 어휘력을 향상시킬 수 있다. 또한 협동적 동화 재구성 활동은 유아들에게 이야기를 일방적으로 강요하지 않으며 유아들을 수동적으로 만들지도 않는다. 오히려 협동적 동화 재구성 활동은 유아들의 상상력을 자극하고, 자신의 경험세계 속에 잠재되어 있는 언어들을 일깨워줌으로써 유아들 스스로 이야기를 이끌어 가도록 한다. 그리고 협동적 동화 재구성 활동은 유아들에게 언어의 의미를 습득하게 하고, 비유적 언어를 이해하게 하며, 다양한 어휘습득환경을 제공한다(이송은·이선영, 2005).

유아기에 이루어진 사회적 가치 체계는 사회적인 기술을 형성하는데 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 여기서 사회적 기술이라 함은 사회적 관계 속에서 살아가는 인간에게 중요한 요소로서 일생동안 지속되는 기초적 기술을 의미한다. Gresham, Sugai와 Horner(2001)에 의하면, 사회적 기술은 대화를 시작하고, 상대방을 칭찬하며, 진행하고 있는 놀이 집단에 참여하기 위해 사용하는 구체적인 행위로서 갈등을 성공적이고 능숙하게 해결할 수 있는 능력이라고 하였다. 또한 사회적 기술은 유아로 하여금 타인과 효율적으로 상호작용할 수 있게 해 주고, 사회적으로 수용 가능한 행동을 통해 유아의 원만한 또래 관계를 형성시켜준다. 그러므로 협동적 동화 재구성 활동은 유아의 사회적 기술을 향상시켜 유아로 하여금 자기중심적 사고에서 벗어나 자신과 타인의 생각을 협의할 수 있는 기회를 제공한다(교육부, 2008).

최근 동화 재구성 활동과 언어 발달에 관한 국내 선행 연구들을 살펴보면, 경혜영(2009)은 동화 재구성 활동을 동화 듣기와 토의를 대그룹으로 진행한 후 유아 개인별로 실시하여 연구한 결과 유아의 어휘력과 언어 이해력, 언어 표현력이 효과적으로 증진되었다고 밝혔다. 또한 만 5세 유아들에게 동화를 들려 준 후 소그룹으로 모여 앉아 유아 개인별로 흥미로운 상황의 그림 자료를 제공하여 동화 재구성 활동을 연구한 이미란(2007)은 유아

의 언어 능력에 긍정적인 영향을 주었다고 밝혔다.

박미란(2001)은 만 4세 유아를 대상으로 동화 듣기 후 재구성 활동을 실시한 결과 유아의 언어 이해력과 언어 표현력, 어휘력이 증진 되었다고 보고하였다. 김정민(2009)은 동화를 활용한 후속 이야기 짓기 활동을 통해 유아들의 사용 어휘력이 증진되었음을 보고 하였으며, 강현옥(2002)과 이옥순(2007)은 짧은 이야기 짓기 활동을 통해 유아의 어휘력이 향상되었다고 밝혔다. 또 다른 연구로써 초등학생을 대상으로 한 김무현(2002)은 창조적 글쓰기를 통한 동화 재구성 활동이 아동의 창의력 신장에 효과가 있음을 밝혔고, 김정숙(2007)은 동화 재구성 활동을 통해 아동의 언어 표현 능력과 비언어적 표현 능력이 발달하였다고 보고하였다.

동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 미치는 효과를 알아본 선행 연구는 이루어지지 않았으나 동화와 관련된 사회적 기술의 연구들을 살펴보면, 서미옥(2003)은 만 4세 유아들에게 친사회적 동화를 들려 준 후 문학적 접근법을 연구한 결과 유아의 협력성, 주장성, 자기통제의 사회적 기술에 효과가 있었음을 밝혔다. 또한 김영옥과 윤경선(1999)은 4세, 5세 유아들에게 친사회적 동화를 활용하여 토의 활동을 연구한 결과 사회적 기술이 의미 있게 증진되었다고 밝혔다. 이와 유사하게 임영숙(2001)은 동화를 활용하여 감정 이입적 접근방법을 연구한 결과 유아의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고하였다.

이와 같이 국내 선행연구들은 동화 재구성 활동이 유아의 언어능력 및 창의력 표현 능력에 긍정적인 영향을 주는 것으로 보고하고 있으며, 동화 재구성 활동에서 교사와 유아의 상호작용을 중심으로 연구가 이루어지거나 유아의 개별 활동을 중심으로 연구가 이루어졌다. 그러나 동화 재구성 활동이 사회적 기술에 미치는 영향에 대한 연구와 유아 간의 상호작용에 초점을 둔 연구는 상대적으로 미흡한 실정이다.

따라서 본 연구를 통해 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력과 사회

적 기술에 어떠한 영향을 미칠 수 있는지를 알아보고자 한다. 이를 통하여 유아교육현장에서 유아들의 언어발달과 사회적 기술 발달을 도울 수 있는 협동적 동화 재구성 활동을 활용한 교수·학습 방법의 기초 자료를 제공하고자 한다.

2. 연구문제

본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 어떠한 영향을 미치는가?
2. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-1. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 숙달에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-2. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 자기주장에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-3. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 자기조절에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 2-4. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 순응에 어떠한 영향을 미치는가?

3. 용어의 정의

1) 협동적 동화 재구성 활동

협동적 동화 재구성 활동이란 약 4~5명의 소집단으로 구성된 유아들이 동화를 듣고 동화의 원 구조를 바탕으로 상호간에 아이디어와 자료를 공유하고, 협상하여 새로운 동화를 함께 재구성하는 활동을 의미한다.

2) 유아의 어휘력

유아의 어휘력이란 일상생활에서 볼 수 있는 사물의 이름을 나타내는 명사나 행동 등을 묘사하는 동사 등의 어휘를 지적하거나 명명할 수 있는 능력을 말한다.

3) 사회적 기술

사회적 기술이란 타인과 효율적으로 상호 작용할 수 있고 사회적으로 수용 가능한 행동으로 아동의 원만한 또래 관계와 긍정적 생활 적응을 위해 필요한 기술 등을 말한다.

본 연구에서는 사회적 기술을 유아가 과제를 지속, 수행, 완성하려는 능력의 숙달, 구성원간의 권리와 요구를 인식하고 존중하는 동시에 자신을 주장할 수 있는 자기주장, 자신의 행동과 정서를 조절하는 능력으로 사고 및 문제 해결과정을 조정하고 지도하는 자기조절, 사회적 규칙, 기준, 기대 요구에 따름으로써 타인과 조화롭게 지내는 순응의 네 가지 하위 요소로 구분하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 협동적 동화 재구성 활동

1) 협동적 동화 재구성 활동의 개념

협동적 동화 재구성 활동은 약 4~5명의 소집단으로 구성된 유아들이 동화를 듣고 동화의 원 구조를 바탕으로 상호간에 아이디어와 자료를 공유하고, 협상하여 새로운 동화를 함께 재구성하는 활동을 의미한다. 협동적 동화 재구성활동의 개념을 알아보기 위해 먼저 협동의 개념과 동화 재구성활동의 개념에 대해 살펴볼 필요가 있다.

협동(協同)이란 단어를 한자 그대로 풀이해 보면 한 가지 동일한 목적을 위해 힘과 마음을 합하는 것을 말한다. 협동이라는 말에는 기본적으로 두 사람 이상의 구성원이 필요하고, 그들을 하나로 묶는 공동의 목표가 있어야 하고, 목표를 달성하기 위한 긍정적인 상호작용이 필요하다는 전제가 깔려 있다. 이 단어에 활동이란 말이 첨가되면 유아교육에서는 다음과 같이 정의될 수 있다. 협동 활동이란 공동의 목적을 성취하기 위해 유아들이 소집단으로 함께 활동하는 것이다(한국유아교육학회, 1996). Johnson과 Johnson(1994)은 협동 활동을 학습목표를 위해 학습자들끼리 협력하는 것으로서 자신과 다른 학습자의 성취를 위해 함께 노력하는 작업으로 정의하였으며, Cole과 Chan(1987)은 협동 활동을 모든 학습자가 명확하게 할당된 공동과제에 참여할 수 있는 소집단에서 함께 학습하는 것이라고 정의 하였다.

한편, Salvin(1987)은 소집단 안에서의 상호 협력의 중요성을 강조하면서 학습 능력이 각기 다른 소집단 구성원들이 동일한 학습목표를 위해 소집단 내에서 함께 활동하는 수업방식으로 ‘개인을 위한 전체’, ‘전체를 위한 개인’

이라는 태도가 중요하다고 지적하고 있다(이나영, 2008 재인용). 즉, 동일한 학습목표를 위해 소집단 구성원들끼리 상호 협력하는 태도가 협동 활동의 중요한 요소라는 것이다.

이상의 내용을 종합해 보면 협동 활동이란, 두 사람 이상이 소집단으로 구성하여 모든 구성원들이 공통된 하나의 목표를 달성하기 위해 함께 계획을 세우고, 방법을 결정하며, 서로 의견을 조정해 나가는 협동적인 활동과정을 의미한다고 할 수 있다.

유아에게 협동 활동으로 활용될 수 있는 다양한 교수매체 중에서 동화는 유아의 다양한 발달을 도울 수 있다. 유아는 동화를 들으면서 언어의 이미지를 경험하게 되는데 유아는 동화를 듣는 과정을 통해 이야기 속의 사건을 상상하면서 그 내용과 느낌을 언어로 표현할 수 있다. 이처럼 동화 속의 이야기는 유아의 흥미를 유발시키고 문학적 상상력을 자극할 뿐만 아니라 유아의 경험을 풍부하게 하여 상상력과 창의력, 사고력 등을 자극하고 유아의 언어발달을 증진시키는 역할을 한다(경혜영, 2009). 또한 동화를 교수 매체로서 사용하는 것은 유아로 하여금 이야기 주인공 역할 모델을 분석하고 담당하도록 하여 유아의 사회발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있다(김영희, 2008).

동화의 교육적 가치에 관해 이상금과 장영희(2001)는 동화 속에서 제기되는 갈등 상황이 유아들로 하여금 자연스럽게 스스로 문제 해결 방법을 고민하고 찾도록 유도한다고 하였다. 이야기 속의 주인공이 당면한 갈등 상황을 해결하는 과정을 통해 유아는 주인공과 자기를 동일시하며 이를 통해 유아는 교훈을 얻고 새로운 해결 방법 및 탐색하는 과정을 갖게 된다는 것이다. 동화는 정보 및 지식 전달매체로서 교육적 가치가 있으며, 유아에게 학습의 동기를 유발하고 호기심을 자극한다는 면에서 그 중요성이 있다고 할 수 있다(김경희, 2009). 유아는 동화를 통해 등장인물 및 주인공의 가치관과 삶의 방식, 사건 전개과정을 이해하고 자신의 경험으로 재해석하여 다양한 언어

로 표현하는 과정을 거친다. 이러한 과정을 통해 유아는 창의적 사고를 할 수 있는 계기를 갖게 된다.

협동적 동화 재구성 활동은 유아들에게 동화의 내용을 재구성해 보거나 동화 짓기 활동의 경험을 제공함으로써 사고의 확장과 어휘의 확장, 언어 기술의 확장, 지식의 확대를 가져 올 수 있다(경혜영, 2009). 물론 이러한 협동적 동화 재구성 활동이 아직 글쓰기에 익숙하지 않은 유아에게는 어려울 수도 있다. 하지만 유아가 읽거나 들은 동화를 소재로 새롭게 이야기를 구성해 보거나 창조적으로 새롭게 지어보는 활동은 문학에 대한 유아의 흥미를 증진시킬 수 있다.

협동적 동화재구성 활동의 긍정적 효과에 대하여 허미예(1999)는 유아의 경험과 생각을 바탕으로 독자적인 이야기를 구성하는 과정을 통해 유아의 사고가 확장되고 이야기를 논리적으로 구성하고 완성시키는 능력이 발달할 수 있다고 주장하였다. 고옥희(2003)의 연구에서도 개별적으로 학습을 하는 것보다 두 명이 조를 이루어 학습을 할 경우 어휘와 암기력 등에서 더 나은 결과를 보인다고 하였다.

이처럼 협동적 동화 재구성 활동은 구성원들 상호간에 도전의식을 심어주고, 더욱 잘하고자 하는 동기가 유발되기 때문에 또래간의 상호작용을 통한 학습이 효과적임을 알 수 있다. 따라서 협동적 동화 재구성 활동은 유아의 전인적 발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 교수-학습방법이다. 협동적 동화 재구성 활동의 과정 속에서 유아들은 동화의 내용을 더 잘 이해할 수 있을 뿐만 아니라, 자신의 경험을 바탕으로 의견을 제시할 때 타인과 같은 점과 다른 점을 발견하게 되고 이를 해결하기 위해 조정하면서 자연스럽게 어휘력이 발달하고 사회적 기술이 증진 될 수 있다.

2) 협동적 동화 재구성 활동의 가치 및 활동 방법

협동적 동화 재구성 활동이 효과적으로 이루어지기 위해서는 동화를 재구성 하는 과정에서 유아가 자신의 의견만을 고집하는 것이 아니라 다른 사람의 의견을 듣고 그 의견을 존중할 수 있는 자세가 필요하다. 이처럼 자기중심적인 사고에서 벗어나 서로를 도우려는 자세가 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

협동적 동화 재구성 활동은 주어진 과제를 완수하기 위하여 유아 구성원들 간의 상호작용이 이루어지는데 이 과정에서 학습의 동기가 증진되고 다양한 어휘력이 발달할 수 있다. 또한 협동적 동화 재구성 활동을 통해 발표력이 향상되고 협상하는 능력, 의사를 결정할 수 있는 능력과 같은 사회적 기술들이 발달할 수 있다. 즉 협동적 동화 재구성 활동의 교육적 가치는 유아가 자신의 생각과 느낌을 적절한 어휘로 표현하고, 과제를 수행하는 과정 속에서 타인의 의견을 경청할 뿐만 아니라 자신의 감정을 적절히 표현함으로써 다른 사람에 대한 이해력을 증진시킬 수 있게 되는 것이다.

노은아(2007)에 의하면 다양한 문학 작품으로 서로 협력하여 이야기 꾸며보기 활동에 참여한 유아는 일반 활동을 한 유아보다 단어 수가 증가되었고, 문장의 수가 많아졌으며 내용의 연계와 창의적인 표현에서 긍정적으로 증진되었다고 밝히고 있다. 또한 이나영(2008)의 연구에서는 협동 활동이 유아의 전인적 발달을 도모할 수 있는 효과적인 교수-학습방법인 것으로 나타났다.

협동적 동화 재구성 활동은 유아들이 단순히 동화를 듣는 데서 그치지 않고, 유아들 간에 협의를 통해 서로의 느낌이나 생각을 토의하는데 중점을 둔다. 그 결과 동화의 인물과 사건들의 의미 관계를 좀 더 자연스럽게 균형 있게 재구성할 수 있게 된다. 또한 협동적 동화 재구성 활동은 아이디어 추출, 인과 관계 추리, 시간과 공간의 순서 재배열 등을 통해 유아들의 문학적

능력을 향상시킬 수 있는 활동이다(노은아, 2007).

Routman(1998)은 유아들이 동화를 듣거나 읽었을 때 그 문학작품 원문의 내용구조를 그대로 유지하되 등장인물이나 사건이나 배경 등에 변화를 줌으로써 동화 재구성 활동이 유아로 하여금 문학적 사고를 할 수 있도록 돕는 활동이라고 소개하고 있다(박수정, 1998). 유아를 위한 협동적 동화 재구성 활동의 방법에 대하여 구체적으로 살펴보면 다음과 같다(노은아, 2007; 김정민, 2009).

첫째, 도입단계는 유아로 하여금 시각적으로나 청각적으로 흥미를 느끼게 하고 유아의 상상력을 자극하는 단계이다. 이 단계에서는 동화책의 겉표지를 살펴보거나 유아들과 앞으로 전개될 이야기가 무엇인지 추측하면서 유아의 동기를 유발시켜야 한다. 또한 이 단계에서는 유아들이 동화를 모두 듣고 난후에 각자 자신에게 가장 기억에 남거나 인상 깊었던 장면을 이야기하게 함으로써 동화 재구성 활동의 기초가 된다.

둘째, 전개 단계에서의 협동적 동화 재구성 활동은 대집단으로 동화를 듣고 연구자와 함께 4-5명의 소집단으로 활동을 전개한다. 또한 유아들의 발달 특성을 고려하여 활동 시 이야기가 원활하게 전개되고 활발한 상호작용이 일어날 수 있도록 매 회 유아 집단을 적절하게 조절하여 바꾸어 준다.

셋째, 교사와 소집단으로 구성된 유아들은 구체적인 줄거리와 느낌에 대해 자신의 생각과 의견을 나누고, 다른 사람의 의견을 듣고 공유하면서 활발한 상호작용이 일어날 수 있도록 한다. 교사는 유아들이 활발하게 활동에 참여할 수 있도록 이야기의 전개될 수 있는 단어나 질문을 적절하게 개입하여 유도한다. 이 때 교사는 소극적인 유아들도 토의활동에 참여 할 수 있도록 적절히 격려한다.

넷째, 동화에 대한 토의가 끝나면 토의 활동에서 나누었던 이야기를 참고하여 유아들로 하여금 동화의 순서를 정해보고 배열해 보며 제목을 만들어 볼 수 있도록 한다. 이 때 중요한 것은 이러한 과정 속에서 유아들 자신의

의견을 이야기하고, 타인의 의견을 들으면서 유아들 각자가 협상과 타협의 자세를 갖도록 하는 것이다. 이 때 교사는 원활한 이야기가 구성될 수 있도록 유아들이 이야기한 내용을 적어 주어야 한다.

다섯째는 마무리 단계로, 협동적 동화 재구성 활동이 끝나면 유아들이 서로 돌아가며 읽어 보게 하거나, 시간이 부족할 경우 한 명의 유아가 대표로 소그룹 안에서 발표하게 함으로써 협동하여 만든 동화를 듣고 성취감과 만족감을 갖게 한다. 또한 완성된 작품은 언어영역에 비치하여 다른 유아들도 감상할 수 있도록 한다.

협동적 동화 재구성 활동은 유아들이 적극적으로 능동적으로 참여할 때 효과가 있다. 유아들은 새롭게 동화 속의 등장인물을 정해보며 사건을 재구성하는 과정 속에서 다양한 어휘들을 경험하게 된다. 또한 유아들은 자신의 경험과 느낌을 이야기하고 또래들과 공유하며 협력하는 과정을 통해 사회성을 향상시키게 된다.

협동적 동화 재구성 활동을 통해 유아들은 자신이 생각한 것을 어떻게 표현할 것인지, 동화의 내용을 어떻게 연결하고 조직할 것인지에 대해 배우게 된다. 또한 동화가 일방적으로 유아들에게 이야기하는 것이 아니라, 유아들이 협동적 동화 재구성과정에 능동적으로 참여하게 함으로써 민주적이고 자율적인 대화의 주체로 부각된다. 이것은 유아들의 잠재력과 자율성을 향상시키는 자극제가 될 것이다.

협동적 동화 재구성 활동에 있어서 교사의 역할이 매우 중요하다. 이두현(1998)은 교사가 유아들에게 확산적인 질문을 많이 한 집단이 그렇지 못한 집단에 비해 더 많은 단어나 문장, 어휘를 사용하였음을 보고하였다. 또한 교사가 확산적인 질문을 많이 한 집단과 그렇지 못한 집단 사이에도 이야기를 구성할 때 이야기의 길이에 차이가 있다는 결과를 제시하고 있다. 그러므로 교사는 유아들이 협동적으로 이야기를 재구성 할 수 있도록 확산적 질문을 하여 유아들로 하여금 창의적인 사고를 할 수 있도록 안내해야 한다.

교사는 또한 어떠한 의견도 받아들이고자 하는 허용적인 분위기를 제공해야 한다. 교사는 유아들이 동화 내용을 진행하면서 동화의 구성을 제대로 이해하지 못하거나 소극적인 유아들에게 적절한 개입을 통해 함께 참여할 수 있도록 격려해야 한다(노은아, 2007).

바람직한 협동적 동화 재구성 활동을 하기 위한 교사의 역할은 개입을 최소화하고 유아들 간의 상호작용이 원활히 촉진 될 수 있도록 안내하는 것이다. 또한 유아들의 의견이 협의 되지 않을 시에는 다른 방법을 제안하거나 격려하며 유아들의 생각과 느낌을 존중해야 한다. 결국 교사에게는 유아들이 자유롭게 자신의 생각과 느낌을 나름대로 표현하여 협동적으로 이야기를 재구성할 수 있도록 돕는 역할이 주어진다.

결론적으로 협동적 동화 재구성 활동은 다양한 언어표현을 통한 유아의 어휘력 증진에 기여하고, 자신의 느낌과 생각을 주장할 뿐만 아니라 타인의 주장과 협상하는 과정을 통해 유아의 사회적 기술향상에 기여할 수 있다. 뿐만 아니라 협동적 동화 재구성 활동을 통하여 유아들의 경험 세계를 넓힐 수 있는 기회가 제공될 수 있다.

2. 유아의 어휘력

1) 유아의 어휘력 개념

언어발달의 한 영역으로서의 유아의 어휘발달은 매우 중요하며, 언어 발달에 기초를 이루는 어휘의 인지는 유아기의 언어발달에 큰 영향을 미친다(박현숙, 2002). Vygotsky(1962)는 어휘를 언어적 사고의 최소 단위로 정의하였으며, 하치근(1977)은 어휘란 낱말이 일정한 조직과 체계를 가지고 의미 집단을 형성하는 의미의 총체라고 정의하였다.

어휘력의 개념에 대해 살펴보면, 이충우(1992)는 어휘력을 발음과 철자, 단어와 단어의 조화, 단어의 의미 등에 대해서 아는 것이라고 규정하고 있으며, 손영애(1992)는 어휘력을 단어의 형태(발음 및 철자), 의미, 용법에 관한 지식, 그리고 단어들을 정확하고 적절하게 사용할 수 있는 능력이라고 규정하였다(정동환·정원주, 2005 재인용). 또한 어휘력이란 개인의 어휘량과 단어의 의미에 대한 인지도를 가리킨다고 할 수 있다(이차숙, 2007).

이상에서 제시된 어휘력에 대한 개념을 종합해 보면, 유아에게 있어서 어휘력이란 단어 속에 내포된 다양한 의미를 인지하고, 연관된 단어에 대한 지식을 가지고 있을 뿐만 아니라 일상생활에서 단어를 적절하게 활용할 수 있는 능력이라고 정의할 수 있다.

2) 유아의 어휘력 발달

언어학적으로 볼 때, 어휘의 의미 습득에 있어서 성인과 유아는 큰 차이가 있다. 먼저 성인의 경우에는 사용되는 어휘의 수와 그 의미가 고정적이라고 할 수 있는데 반해 유아의 경우에는 좀 더 역동적이고 가변적이어서 어휘의 의미가 끊임없이 동화되고 조절되는 과정을 거쳐야 비로소 그 의미를 습득하게 된다(박현숙, 2002). 즉 유아는 한 어휘를 습득함에 있어서 계속적으로 새로운 특징을 획득하고 그 획득된 개념이 다시 조절되는 과정을 거친다.

유아의 초기 어휘습득 특성은 다음과 같다. 유아는 어휘습득과정에 있어서 소극적 관찰보다는 직접 사물을 조작해 봄으로써 사물에 대한 낱말을 더 잘 습득하게 된다(박미란, 2007) 유아는 점차 단어의 수를 증가시키는 것과 동시에 단어의 의미를 분명하게 알게 된다. 그리고 새로운 의미의 단어를 점차 발전시켜 나간다(박현숙, 2002).

유아의 어휘 학습은 출생에서 2세까지는 주로 부모와의 관계 속에서 이루

어지는데 일상적인 생활 속에서 언어를 배우거나 부모의 직접적이고 참조 지시적 방법(referential method)으로 이루어진다(신미, 2005). 2세 유아의 경우 약 500개의 어휘를 사용하고, 품사는 주로 명사, 동사, 부사, 형용사, 감탄사, 조사, 관형사, 대명사, 수사의 순으로 사용된다(권미경, 2004).

특별히 2-4세까지는 유아의 어휘습득이 증대되는 시기이다. 전반부인 3세까지는 부모의 지시적이고 직접적인 학습에 의해 습득되거나 유아 자신과 일상생활과 밀접한 단어들을 간접적이거나 우연적으로 습득하게 된다(이차숙, 2007). 3세의 유아는 약 900단어 정도, 4세의 유아는 1,600단어의 의미를 이해하게 된다(권미경, 2004). 5-7세 유아들은 2,000~2,500개의 단어를 습득하는데 이 시기에는 주로 사회적 상호작용의 범위가 넓어지는 시기이며, 이 시기에는 6-7개 이상의 단어를 이용해서 문장을 구성하게 된다. 특별히 이 시기의 유아들은 간단한 단어를 정의 하거나 반의어를 알게 되며, 접속사, 전치사, 관사를 사용하여 문장의 완성도가 높아진다(채은화, 2007).

Smith(1926)의 연구에 의하면 만 1세 유아는 평균 3단어 이상의 어휘를 지니며, 1년이 지나면 평균 272개, 만 3세에는 896개, 만 4세가 되면 1,540개, 만 6세에가 되면 2,589개의 단어가 발달한다(박신자, 2002 재인용). 이상금(1971)의 조사 결과에 의하면 2-3세 사이 유아의 어휘 수는 1,105개였으며, 3-4세에 1,595개로 증가 되었고, 4-5세 사이에 2,487개로 크게 증가 하였다(이연섭 · 강문희, 1997). 이연섭 · 권경안 · 김성일(1980)은 유아 26명의 혼합연령을 대상으로 그들의 어휘발달에 관해 연구한 결과, 3.3세~5.6세 사이의 유아는 6개월 동안에 250개 정도의 새로운 단어를 습득하였다고 보고 하고 있다.

Crow와 Crow(1960)는 유아의 어휘 습득과 발달에 관해 유아들이 문장 속에 있는 단어의 의미를 이해하는 과정에서 점차 어휘력이 발달한다고 주장하였다. 유아들이 처음에는 단어에 내포되어 있는 의미를 제대로 이해하지 못하다가 자신이 들었던 단어를 모방, 반복하면서 점차 유아 자신에게

유용한 어휘로 발전시켜 나간다는 것이다.

Brown(1986)은 유아는 단어의 모방, 반복 및 연습, 창의적인 혼합 등의 과정을 거치면서 점차 어휘 발달이 이루어진다고 하였다. 유아는 어휘 발달의 기초적인 습득이 끝나면 점차 어휘가 늘어나면서 문장이나 문법적인 완성도가 높아진다. 이는 유아들이 언어를 사용할 때 단순한 모방차원에서 그치지 않고 적절하고 다양한 단어와 문장을 구사하는 능력을 갖추게 된다는 의미이다(김영수, 1998).

유아기는 어휘 발달의 속도가 급속도로 빨라지고 언어발달이 급격히 발달하는 결정적인 시기이다. 유아기 언어 발달의 한 영역으로서의 어휘 발달은 언어 발달의 전체적인 지표가 될 수는 없지만 어휘발달은 유아의 언어발달에 지대한 영향을 미치고 있다. 유아의 어휘의 양은 의사소통의 효율성에 영향을 미칠 뿐만 아니라 유아의 학력수준에도 영향을 미친다(Wells, 1986).

Kameenui, Carnine와 Freschi(1982)는 어휘를 언어발달에서 더욱 큰 개념으로 취급해야 한다고 주장한다. 교사가 유아의 언어를 지도할 때에는 새로운 어휘와 유아들이 기존에 가지고 있는 어휘들 사이에 단절이 아닌 더욱 풍성한 관계를 부여해야 한다. 어휘의 의미를 이야기 문맥에 통합시키는 방법으로 가르치는 방법이 어휘만을 개별적으로 가르치는 방법보다 유아들의 독해력 향상에 더욱 효과적이라고 할 수 있다(마송희, 1998).

어휘 발달이 언어 지도에서 가장 중요하게 다루어져야만 하는 이유는 유아기 어휘의 습득이 이후의 성취력에 대한 주요 예측 변인이 되며(Snow, 2003) 어휘와 어휘의 의미에 대한 지식은 언어의 표현과 이해에 필수적이기 때문이다. 따라서 유아교육기관에서 수행하는 활동의 경험을 통해 새로운 어휘와 어휘의 의미들을 유아들에게 자연스럽게 소개해야 한다. 또한 유아의 어휘를 발달시킬 수 있는 언어적인 환경을 조성해 주는 것도 필요하다.

동화를 듣거나 읽는 것은 유아들의 동화 구성에 대한 이해력을 향상시키며, 들었던 동화를 유아 자신의 언어로 표현하는 과정을 통해 동화 속의 주

요한 아이디어를 발견하고 인과관계를 추리할 수 있다. 특히 유아들은 이야기 속의 사건을 순서에 따라 나열하고 요약하면서 다양한 어휘들을 습득할 수 있게 된다.

김옥련과 이영식(2005)은 동화 듣고 이야기 해보는 활동을 통해 유아들이 동화책에서 들었던 내용을 그대로 이야기하기 보다는 자신이 들은 동화내용을 자신의 생각으로 다시 정리하여 자신이 알고 있는 자주 쓰는 어휘로 말하는 경험을 통해 어휘력이 향상 되었다고 하였다. 이와 같이 좋은 동화는 유아의 이해의 폭을 넓혀주며 많은 어휘를 사용할 수 있게 해 준다.

3. 사회적 기술

1) 사회적 기술의 정의

인간은 사회를 떠나서는 살 수 없는 사회적인 존재이다. 인간은 태어나면서부터 가정이라고 하는 작은 사회의 구성원으로 자라게 되며, 사회 집단 속에서 자라면서 점차 사회화된다. 그러므로 사회성은 다른 사람들과의 공동생활을 원만히 해내고 적응할 수 있는 인격적 특성이다. 한 개인이 사회 집단 속에서 효과적으로 참여하며 살아가는 기초는 유아기부터 형성되어야 한다. 그러므로 유아기에는 자신의 특성뿐만 아니라 친구의 특성을 이해하고 존중하는 태도를 배양하는 것이 중요하다. 유아기부터 사회적인 관계를 형성하며 사회적 기술을 발달시켜야 하는 것이다(유효순·홍순정, 2008).

사회적 기술은 지식적인 이해와 가치 및 태도가 구체적인 행동으로 나타날 수 있도록 해 주는 유용한 능력이다. 특히 유아의 사회적 기술은 가정과 유아교육기관에서의 일상생활을 통해서 발달된다(이영자·유효순, 이정옥, 2001). 유아는 자신이 습득한 사회적 기술을 활용하여 가정과 유아교육기관

에서 타인과의 긍정적인 사회적 관계를 형성하고 잘 적응할 수 있게 된다.

사회적 기술은 사회적 능력(social competence)이라는 포괄적인 개념 속에서 정의 될 수 있다. 사회적 기술은 자신의 과업을 수행하기 위한 개인적인 행동과 사회적 맥락에서 상호작용을 일으키는 행동이라고 말할 수 있다. 즉, 사회적 기술이란 다른 사람과의 관계 속에서 적절한 정보를 정확하게 선택하고, 적절한 목표 지향적인 행동을 결정하며, 타인과 좋은 관계를 최대한 유지하도록 언어와 비언어적 행동을 구사하는 총체적인 능력을 가리킨다 (Bedell & Lennox, 1997).

이와 같이 사회적 기술은 유아가 자기중심적인 세계로부터 벗어나 사회의 일원으로서의 능력을 배양하는 중요한 요인이기에 그동안 많은 학자들이 사회적 기술의 발달을 도모하기 위해 많은 관심을 기울여 왔었다. 사회적 기술에 대한 학자들의 견해는 그 특성만큼이나 복잡한 성격을 띠고 있기에 그 정의에 있어서도 다양한 형태를 지니고 있다. 학자들의 사회적 기술에 대한 정의를 살펴보면 다음과 같다.

한국유아교육학회(1996)에서는 사회적 기술을 협동, 나누기, 도와주기, 차례 지키기, 교환하기, 사회적 문제 해결 등을 통하여 사회적 환경을 조절할 수 있는 능력으로 정의하였으며, 이연섭 등(1997)은 사회적 기술의 범위에 인간관계의 기초기술과 신뢰의 형성, 개인의 욕구와 사회적 요구를 충족시키며 의견을 조정하는 기술과 도움을 주고받으며, 나누어 갖고 공유하는 기술을 포함하는 것이라고 하였다.

Walker, McConnell, Holmes, Todis, Walker와 Golden(1998)은 사회적 기술을 다음과 같이 정의하고 있다. 첫째, 다른 사람과의 관계를 주도하고 긍정적인 관계를 유지하며 지시에 따르고 적절한 방법으로 필요한 것을 요구하는 능력이다. 둘째, 또래들에게 수용되고 학급에서 성공적으로 적용하도록 돕는 기본적인 상호작용기술, 대화기술, 친구를 사귀는 기술이다. 셋째, 사회적 상황에 효과적으로 대처하고 적응하는 능력이다(정현빈, 2010 재인용).

이상에서 알 수 있듯이 사회적 기술은 자신의 요구를 적절한 방법으로 요구할 뿐만 아니라 또래들과 적절한 관계를 유지하게 하고, 다양한 상황에 적절히 대처하는 것으로서 유아들의 사회생활에 반드시 필요한 능력이다.

한편, Wyckof와 Klein(2000)은 사회적 기술에 대해 개인의 삶에 있어서 성공적인 상호작용을 위한 기본 조건이라고 정의하였다. Gresham, Sugai와 Horner(2001)는 사회적 기술을 가리켜 타인과 대화를 시작하고 상대방을 칭찬하며, 진행하고 있는 놀이 집단에 참여하기 위해 사용하는 구체적인 행위로 성공적이고 능숙하게 해결할 수 있는 능력으로 정의하였다.

McFall(1982)은 어떤 개인이 효율적이고 유능하게 행동하는데 필요한 어떤 구체적인 요소를 수행해 나가는 과정상의 기술이 사회적 기술이라고 정의하고 있다(정지현, 2008 재인용). Combs와 Slaby(1977)는 사회적 기술을 사회적으로 가치가 있으며, 개인과 다른 사람에게 이익이 되고, 사회적 상황에서 다른 사람과 상호 이익이 되도록 상호작용하는 능력이라고 정의하였다.

Gresham(1986)은 사회적 기술을 적응행동(adaptive)과 사회적 능력(social competence)의 구성요소로 유아 발달의 중요한 영역으로 보고 자유놀이나 학습장면에서 유아들이 나타내는 특정 행동으로 타인과 사회적 상호작용을 유지하는 능력이라고 하였다. 이와 유사하게 Foster와 Ritchey(1979)도 사회적 기술을 주어진 상황 내에서 타인과 상호작용을 할 수 있고 긍정적인 효율성을 극대화하고 유지할 수 있는 것으로 정의하였다.

사회적 기술에 대한 정의를 종합하면 사회적 기술이란 타인과 효율적으로 상호 작용할 수 있고 사회적으로 수용 가능한 행동으로 유아의 원만한 또래 관계를 형성시켜 긍정적으로 사회생활에 적응하기를 위해 필요한 기술을 의미한다고 할 수 있다.

2) 사회적 기술의 구성 요소

사회적 기술의 구성 요소는 학자들에 따라 다양하게 분류된다. Rinn과 Markle(1979)는 사회적 기술을 설명함에 있어 칭찬을 수용하고 자신의 생각과 감정을 표현하는 자기 표현적 기술, 타인을 칭찬하고 타인의 의견에 동조하는 타인을 높여주는 기술, 대화를 시작하고 유지하는 의사소통 기술로 분류하였다(곽아정, 2006 재인용). 이은화, 김영옥(2000)은 사회적 기술을 가리켜 순서를 지키거나 기다리는 태도, 대화하고 협의하거나 상황을 수용하는 기술 등과 같이 일상생활에 꼭 필요한 기본 능력이라고 하였다.

Sheridan(1997)은 사회적 기술의 영역을 자기 통제, 협력성, 문제 해결하기, 돕기, 나누기, 결정하기, 거절을 수용하기로 구분하였으며, 이원영·박찬옥·노영희(1993)는 사회적 기술을 인간 상호관계 기술, 사회적 유능성, 친사회적 행동으로 분류하였다. 또한 Maccoby(1980)그리고 McGinnis와 Goldstein(1990)은 사회적 기술이 개인 정서 조절 능력, 대인 관계 형성 능력 및 학교 적응 능력 등과 깊이 관련이 되어 있다고 보고하였다.

Odom 등(1992)은 사회적 기술을 분석과 관찰이 가능하고 행동을 지적할 수 있으며, 사회적 상호작용을 주도하고 유지하며, 사회적 능력을 측정할 수 있는 요인이라고 하였다. 그는 사회적 기술의 구성요소를 다음과 같이 구분하고 있다. 즉, 타인에 대한 주의 집중행동과 사회적 상호작용을 하려는 행동의 사회적 주도, 사회적 주도에 따르고 주도자와의 상호작용이 이루어지는 사회적 반응, 그리고 사회적 주도와 사회적 반응을 넘어서 사회적 상호작용을 확장하려는 행동의 유지반응, 대인관계의 갈등 상황을 이해하고 해결하는 사회적 문제 해결 기술, 공유하기와 타인을 돕기와 애정표현 등의 친 사회적 기술, 언어적-비언어적인 몸짓에 반응하고 상대와 상호작용의 관계를 성립 유지하는 사회적 화술로 구성되어 있다(정지현, 2008).

Gresham과 Elliot(1990)는 사회적 기술을 협력성, 주장성, 자기통제, 책임

성, 공감으로 분류하였고, Hops와 Cobb(1973)도 사회적 기술을 개인적인 상호작용 기술과 학습에 관련된 기술로 구분하였다. 개인적인 상호작용 기술은 다시 돕기, 나눠주기, 웃기, 인사하기, 타인에게 긍정적으로 말하기, 공격성 조절과 같은 행동으로 분류하였고, 학습에 관련된 기술의 구성 요인은 참여하기, 교사의 요구에 순응하기, 활동을 지속적으로 수행하기, 학구적인 질문에 올바르게 대답하는 것과 같은 행동으로 구분하였다(곽아정, 2006).

McClelland와 동료들은 사회적 기술들을 숙달, 자기주장, 자기조절, 협동의 4가지 요인으로 구분하였는데 그들은 사회적 기술의 구성요인으로 집단 활동에 잘 참여하고 다른 아이들과 협력할 줄 아는 협력성, 자신의 의견을 적절하게 표현하는 주장성, 갈등상황에서 감정을 적절하게 조절하는 자기통제, 맡은 일을 적절히 수행하는 책임감, 과제나 활동을 할 때 집중하거나 도움을 청하지 않고 성공적으로 잘 완성하는 과제수행 행동 등의 개념을 포함하고 있다(송진영, 2007 재인용).

이상에서 살펴 본 바와 같이 사회적 기술을 구성하는 요소들은 다양하게 제시되고 있지만 몇 가지 공통점을 가지고 있다. 곽아정(2006)은 사회적 기술을 구성하는 요소들의 공통점을 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 상황과 연령에 맞는 사회적 인지 측면으로 대인관계에서 요구되는 사회적 기술을 파악하고 적절히 대응 하는 방안을 찾아내는 능력이다. 둘째, 적절한 사회적 반응을 표출하는 측면으로 친사회적 행동을 표출하려는 경향을 말한다. 셋째, 적절한 방식으로 사회적 관계를 주도하는 측면으로 능동적으로 친사회적 관계를 시도하면서 느끼는 자신의 사회적 기술이다. 이것을 통해 긍정적인 자아상이 형성되고 사회적 인지와 사회적 반응에 긍정적인 영향을 미친다.

사회적 기술의 구성 요소에는 학자들 간의 다양한 견해가 있지만 McClelland(2002)이 사용한 LRSS 척도를 곽아정(2006)이 번안하여 한국적 상황에 맞추어 재해석한 사회적 기술의 구성 요소인 숙달, 자기주장, 자기조

질, 순응에 대해 구체적으로 살펴보고자 한다.

(1) 숙달(Mastery)

숙달은 유아가 과제를 지속하며 독립적으로 과제를 수행하고 완성하려는 정도를 의미한다(Bronson, 1996). 숙달은 유아 발달에 있어 중요한 요인으로서 도전적인 과제나 기술을 습득하기 위해 각 사람을 동기 부여하는 내면적이고 다면적인 힘이다. 유아들은 과제를 수행하고 완성하기 위해 주변 환경을 탐색하고 새로운 지식을 구성하기에 숙달은 유아의 능력을 개발시킬 뿐 아니라 자아 개념도 발달시키게 된다(곽아정, 2006).

Bronson(1994)은 효과적인 숙달을 위해서는 실행기술(executive skill)의 역할이 중요하다고 강조하였다. 실행기술이란, 조직하기 · 계획하기 · 시작하기 · 유지하기 등 자기지시와 관련된 기술을 활용하여 사회적 활동 및 숙달적 활동을 성공적으로 해내는 기술을 말한다.

숙달에 대한 관련 연구들을 살펴보면 Messer 등(1986)은 영아기 때 이루어진 검사 항목 중 숙달행동이 포함되지 않은 것을 지적하였다. 그는 지속성과 탐색을 포함하는 숙달에 대한 연구를 진행하였다. 이 연구 결과에 의하면 영아기의 숙달은 발달이나 놀이감에 대한 조작적 능력보다 이후의 일반적인 인지 능력과 기억 능력을 더 잘 예측하는 것으로 밝히고 있다(곽아정, 2006).

숙달은 기본적으로 과제 수행을 포함하는 유아의 능력으로서 과제를 정확하고 성공적으로 완성해내는 능력, 독립적으로 활동을 시작하고 오류를 수정하며 자료를 조직하는 능력, 자신이 하는 일에 최선을 다하며 끝내지 못한 작업을 지속하는 것을 의미한다. 다시 말해 숙달은 동기유발, 주의 집중, 독립성, 책임감, 지속성을 반영하며 유아기에 강조되어야 할 중요한 사회적 기술이라고 할 수 있다.

(2) 자기주장(Assertion)

자기주장은 상대방에게 피해를 주지 않으면서도 자신이 이루고자하는 바를 타인에게 표출하는 학습된 행동이다. 즉 다른 사람에게 불쾌함을 주거나 상대방의 권리를 침해하지 않으면서도 자신의 권리나 욕구, 생각이나 느낌 등 자신이 나타내고자 하는 바를 솔직하게 언어나 행동을 통해 나타내는 것으로서 이는 학습된 행동이다(곽아정, 2006). 또한 자기주장은 타인과 대화를 시작하고, 도움을 요청하며, 협동 놀이에 참여하면서 적극적으로 자신의 생각을 상대방에게 밝힐 수 있는 능력을 말한다(한국유아교육학회, 1996).

자기주장은 소극적, 공격적인 행동보다는 바람직한 것으로 상대방이 불쾌하지 않는 범위 내에서 자신의 생각, 느낌, 권리를 솔직히 나타내 보이는 행동이다(Lang & Jakubowski, 1980). 즉 자기주장적인 사람은 자신을 표현하는데 대인간의 문제에 있어 보다 빠른 반응을 나타내며 자신의 정당한 권리를 뚜렷한 억양으로 전달하여 타인과의 대화를 주도한다(Eisler, 1973: 이보영, 2004). 그러나 자기주장을 통하여 타인과의 대화를 주도하기 위해서 전제되어야 할 조건은 상대방을 배려하는 자기주장이 되어야만 하며 이 때 유아와 상대방과의 생산적인 인간관계를 지속시키고 자기성장의 기회를 갖게 된다.

Reardon 등(1970)은 자기주장이 높은 아동과 낮은 아동과의 사이에 의미 있는 차이를 발견하였다. 즉, 자기주장이 높은 아동은 그렇지 못한 아동에 비해 보다 많은 수의 어휘를 사용하고 대답을 잘하며 빨리 반응한다는 점이다. 또한 적합한 방식으로 자신을 표현하며 상대의 행동을 변화시키기 위해 많은 요구를 하며 상대방의 긍정적 행동을 더 많이 시도하는 등 행동적 측면과도 관련성이 있음을 밝혔다(곽아정, 2006 재인용).

이를 요약해 보면 자기주장은 유아가 타인의 권리와 요구를 인식하고 존중하면서 자신의 요구, 의견, 느낌, 권리 등을 나타내는 능력이다. 이는 친구

에게 먼저 말을 걸거나 처음 보는 사람에게 자신을 소개하며, 다른 사람들에게 함께 활동할 것을 청하거나 본인이 자발적으로 활동에 참여하는 등의 내용을 포함하는 것으로서 자발성, 주도성, 적극성 등의 개념에 기초하였다. 자기주장은 사회적 관계 속에서 타인과의 상호작용을 통해 타인의 권리와 요구를 인식하고 존중하며 자기를 표현하고 주장할 수 있는 능력으로 유아기 발달에 중요한 사회적 기술이라고 할 수 있다.

(3) 자기조절(Self-regulation)

유아가 다른 사람들과 함께 더불어 살기 위해서는 자신의 내면의 욕구나 충동을 적절히 통제하고 행동을 조절할 수 있는 능력을 키워야 한다. 이러한 능력은 훈련을 통해 습득되어야만 하는 것으로서 자신의 욕구를 적절히 통제하고 남을 배려하는 능력이 필요하다.

자기조절은 자신의 행동과 사고, 감정을 모니터링하고 평가하여 자신의 행동과 감정을 사회에 적응해가는 개인의 내재적 과정을 말한다(Kopp, 1989). 즉 유아는 외적 언어가 아니라 스스로의 사고를 통해 자신의 행동을 통제하는 내면화가 이루어져야만 한다.

자기조절에 대한 개념 정의를 살펴보면, Brownell, Etheridge, Hugerford(1977)는 자기 조절을 가리켜 자신의 목적과 반대되는 갈등상황에 직면했을 때, 사회적으로 인정받지 못하는 행동을 억제하고 사회적으로 기대되는 행동을 강화하는 능력, 또는 유아 자신이 특수한 상황에 적절하게 행동과 정서를 스스로 통제하는 능력이라고 정의하고 있다(이가운, 2005). 유아는 타인과의 상호작용을 유지하기 위해 자신의 감정을 적절히 표현하면서 동시에 자신의 욕구를 조절하는 자기조절능력을 가지고 있어야 한다(Sroufe, 1996: 정현빈, 2010).

자기조절능력은 측정가능하며 측정기준에는 친구들의 놀림에 적절히 대처

하며, 갈등상황에서 자신의 기분을 조절하며, 문제해결을 위해 스스로 시도하고 노력하며, 갈등상황에서 자신의 생각을 바꿔 타협하며, 교실의 각종 상황에 적절히 대처할 수 있다는 느낌 등의 내용을 포함한다.

Vygotsky(1985)는 자기조절이 선천적으로 이루어지는 발달이 아니라 사회·문화적 환경과의 상호작용을 통해 사회적으로 조절되는 것이며 이로 인하여 타인과의 조절을 통해 점차 자기조절로 발전된다고 하였다(이정애, 2010 재인용).

최미선(2001)은 타인과의 상호작용을 통한 협동학습이 유아의 자기조절능력을 증진시켰다는 연구 결과를 밝히고 있다. 최소라(2008)는 만 3세 유아들이 협동놀이에 참여한 결과 유아의 자기조절능력이 증진되었다고 보고하고 있다. 이는 유아들이 놀이 참여 과정에서 공동의 목표를 함께 달성하도록 서로 도와가면서 문제를 해결해 나가는 경험을 통해 자기 조절능력이 향상되었다고 보았다.

이와 같이 자기조절은 유아가 자신의 감정과 행동을 올바르게 인식하고 조절하는 경험을 통해 유능한 사회 구성원으로 성장해 나갈 수 있도록 한다는 점에서 중요한 사회적 기술이다.

(4) 순응(Adaptability)

순응은 사회적 규칙이나 기대, 일상생활의 요구, 구체적 행동기준에 따름으로서 타인과 조화롭게 지내는 것을 의미한다. 순응은 주어진 과제를 기꺼이 받아들여 실행하는 협력적 순응과 협조적이지만 내적 책임감 없이 실행하는 상황적 순응으로 나눌 수 있다. 바람직한 순응은 자신의 내부에서 충분히 동기 부여되지 못한 채 타율적이고 책임감도 없는 상황적 순응이 아니라, 유아의 자율적 판단과 내부적 동기로 인해 자발적으로 순응하는 선택 및 협력적 순응이다. 유아의 발달이 좀 더 성숙해지고 헌신적인 순응을 이

끌어내기 위해서는 유아 자신의 내면화 과정을 거쳐 책임감이 외부요인이 아닌 내부요인으로 옮겨져 가야 한다(곽아정, 2006).

순응의 개념적 요소와 관련하여 학자에 따라서는 순응이라는 용어 대신 협동(cooperation)으로 이해하고 연구를 진행하는 경우가 있다. Adaptive Social Behavior Inventory(ASBI; Hogan, Scott, & Bauer, 1992)의 순응 척도의 경우에도 친사회적 참여도와 협동의 2가지 요인을 통해 순응성을 측정하였다(곽아정, 2006 재인용). 순응과 협동은 개념적으로 일치하는 부분이 있기 때문에 학자마다 같은 내용을 순응과 협동이라는 두 용어로 선택하여 사용하고 있다.

협동이 사회적 기술에서 필요한 요소인 이유는 집단 구성원들이 공동의 목적을 달성하기 위해 소집단 환경 속에서 문제를 해결하기 위해 노력하는 공동의 활동이기 때문이다. 협동은 구체적으로 놀이를 할 때 정해진 규칙에 따르거나, 자신의 차례를 기다리거나, 교사의 지시에 순응하거나, 자유놀이 시간을 적절하게 활용하는 것이다.

신은수(1993)는 협동학습 활동이 유아의 사회적 놀이 수준에 효과적인 것으로 나타났다고 밝히고 있다. 그러므로 순응은 유아가 다른 사람과 도움을 주고받을 수 있고 함께 협력할 수 있도록 한다는 점에서 유용한 사회적 기술의 하나이다.

4. 선행연구

본 연구는 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력과 사회적 기술에 미치는 효과에 대해 알아보고자 하는데 이에 앞서 관련된 국내 선행연구들을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 동화 재구성 활동의 선행연구들을 살펴보면, 박수정(1999)은 만 5세 유아에게 소그룹으로 모여 앉아 동화를 듣고 친구와 짝 읽어 주기를 실행한

후 유아 자신이 동화를 재구성 해보는 활동을 연구하였다. 그 결과 유아의 동화 재구성 능력과 유아 자신의 경험을 토대로 더 많은 어절을 사용하여 이야기의 문장을 길게 구성하였으며, 구성 유형에 있어서도 해석적 이야기 유형이 많이 나타났다. 또한 동화 재구성 활동을 경험한 유아들은 창의성에 긍정적인 효과가 있었다고 밝혔다.

경혜영(2009)은 동화 재구성 활동을 대그룹으로 모여 앉아 교사-유아가 동화 듣기와 이야기 나누기를 진행한 후 동화를 재구성을 유아 개인별로 진행하여 연구하였다. 이 연구 결과 새롭게 이야기를 꾸며 보는 활동을 통해 만 5세 유아들은 적절한 어휘를 사용할 수 있는 기회를 갖게 되었으며 유아들은 자신의 생각을 말로 표현하는 상황을 통해 표현력이 풍부해졌다. 또한 동화 재구성 활동 과정에서 재구성한 동화의 줄거리를 자유롭게 발표해 봄으로써 유아들이 이야기를 이해 할 수 있는 능력이 증진되었다고 보고하였다.

이미란(2007)은 만 5세 유아들에게 동화를 들려 준 후 소그룹으로 모여 앉아 교사-유아 간의 이야기 나누기를 진행 한 후 유아 개별적으로 흥미로운 상황의 그림 활동지를 제공하여 동화 재구성 활동을 연구한 결과 유아들의 언어 이해력과 표현력은 증진 되었으나 유아의 어휘력에는 유의한 차이가 나타나지 않았다.

최정옥(2008)은 동화를 재구성한 후 어코디언, 오리가미팝업, 회전목마, 지그재그 등의 책 만들기 활동이 유아의 창의성에 긍정적인 효과를 주었다고 밝혔으며 박미란(2001)은 만 4세 유아를 대상으로 동화 듣기 후 재구성 활동을 실시한 결과 유아의 언어능력 향상에 효과가 있었음을 밝혔다. 또한 초등학생을 대상으로 한 김무현(2002)은 창조적 글씨기를 통한 동화 재구성 활동이 아동의 창의력을 신장에 효과가 있었음을 밝히며 동화 재구성 활동을 통한 창작지도 방안을 마련하였으며, 김정숙(2007)은 초등학생 3학년을 대상으로 동화 재구성 활동을 연구한 결과 아동의 언어적 표현뿐 만 아니라

비언어적 표현도 발달할 수 있다고 하였다.

동화 재구성 활동이 유아의 어휘력 발달과 관련된 연구들을 살펴보면 권미경(2005)은 만 5세 유아에게 동화를 만들어 본 후 확장 활동을 적용하여 실시한 결과 유아의 어휘력이 향상에 효과적임을 보고하였다. 즉, 유아들이 직접 동화를 만들어 보는 활동을 통해 어휘력이 증진되었음을 알 수 있다.

강현옥(2002))은 짧은 이야기를 짓기 활동을 통해 유아의 사용어휘력과 이해 어휘력이 향상되었다고 밝혔으며, 이옥순(2007)은 짧은 이야기를 통한 문학 활동을 경험한 유아들의 사용 어휘 수와 음성 표출 부문에서 향상 되었다고 하였다. 이는 짧은 이야기를 활용한 문학 활동이 유아의 어휘력에 긍정적인 효과가 있음을 증명한 것이다.

김정민(2009)은 동화를 활용한 후속 이야기 짓기 활동을 통해 유아들의 사용 어휘력이 향상되었고, 유아는 완전한 형식의 문장 사용하였으며 사건의 전개를 정교화 시켜주는 경험을 통해 어휘력이 의미 있게 향상되었음을 보고하였다. 이와 유사하게 정동환과 정원주(2005)에 의하면 만 4·5세 유아를 대상으로 어휘력을 높이기 위한 통합적인 언어 프로그램을 실시한 결과 유아의 어휘력이 향상되었음을 입증하였다.

이렇게 동화 재구성 활동과 연관된 연구들은 유아의 동화 재구성 능력과 창의성과 언어 발달에 긍정적인 영향을 주고 있다. 하지만 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술과 연관된 연구는 미흡하다.

이와 유사한 연구로써 사회적 기술과 관련하여 동화를 활용한 연구들을 살펴보면 임영숙(2001)은 동화를 통한 감정 이입적 접근방법이 유아의 사회적 기술을 증진시켰다고 보고하였다. 이 방법은 유아의 사회적 기술의 발달을 도울 수 있는 교수방법의 하나로 동화 읽기와 토의활동이 동화를 통해 표현하기 활동을 거치면서 다른 사람이 처한 입장을 이해하고 공감하며 자신의 정서를 조절할 수 있는 사회적 기술을 증진시킨다는 것을 입증해 주고 있다.

서미옥(2003)은 만 4세 유아를 대상으로 문학적 접근법을 활용하여 연구한 결과 친사회적 동화를 듣고 미술활동을 한 유아들의 사회적 기술이 향상되었다고 밝혔다. 유아들에게 그림책을 읽어준 후 추후 활동을 통해 공동작품을 만들면서 협력성, 주장성, 자기통제와 같은 사회적 기술에 효과가 있음을 검증하였다. 또한 김영옥·윤경선(1999)은 4-5세 유아를 대상으로 친사회적 동화를 들려 준 후 토의 활동을 연구한 결과 유아들은 학교 적응 기술, 대인관계 형성 기술, 개인 정서 조절 기술을 더 자주 나타냈다. 따라서 친사회적 토의 활동이 유아의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고하였다. 또 다른 연구로써 곽아정(2006)은 유아의 학습과 관련된 사회적 기술 척도의 타당화 및 학습능력과의 관계를 연구한 결과 유아의 사회적 기술과 언어학습능력에서 정적상관이 있음을 밝혔다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구에서는 서울특별시 강북구에 위치한 B어린이집의 만 5세 유아 19명을 실험집단으로 선정하였고 동일 지역의 S어린이집의 만 5세 유아 19명을 비교집단으로 선정하여 연구를 진행하였다. 실험집단의 담임교사는 유아교육을 전공하고 7년 이상의 교육경력을 가지고 있으며, 비교집단의 담임교사는 유아교육을 전공하고 5년 이상의 교육경력을 가지고 있었다.

연구대상으로 선정된 어린이집은 모두 생활주제 중심의 수업을 실시하고 있으며, 연구대상 유아들은 사회·경제적으로 생활환경이 비슷한 가정의 자녀들이었다. 두 집단 유아들의 성별 및 평균 월령은 다음 표 1에 제시된 바와 같다.

<표 1> 연구 대상 유아의 성별 및 평균월령

집단구분	남	여	전체수	평균 월령
실험집단	10	9	19	71.9개월
비교집단	10	9	19	72.3개월
계	20	18	38	

2. 연구 도구

1) 어휘력 검사 도구

본 연구에서 유아의 어휘력은 김영태, 장혜선, 임선숙, 백현정(1995)이 제작한 그림 어휘력 검사지를 사용하여 측정하였다. 2세 0개월~8세 11개월 아동들의 수용 어휘 능력을 측정하기 위해 고안된 이 도구는 총 112 문항으로 구성되어 있으며, 검사도구의 내적일치도 계수는 전 연령별 .85이상으로 검사의 신뢰도가 매우 높은 것으로 알려져 있다.

검사를 실시하기 이전에 유아들에게 연습 문항들을 제시하여 유아들이 검사 방법에 익숙해지도록 한다. 이 검사 도구는 6세 이하의 유아들에게는 문항 A, B, C를 실시하고, 6세 이상일 경우에는 문항 D와 E를 실시하도록 되어 있다. 검사자는 “여기에 있는 그림들을 잘 보세요.”하면서 각 문항마다 제시되는 4개의 그림들을 다 지적한 후 “이제 선생님이 말을 하면 손가락으로 짚으세요...○○”라고 말한다. 그 후 검사 문항에 대해서는 “○○”라고만 말하도록 구성되어 있는 도구이다.

검사는 지침서에 명시된 절차에 따라 먼저 기초선을 찾은 후 최고한계선(ceiling)을 찾는 절차로 진행한다. 즉, 유아가 연속해서 8개를 바르게 맞춘 문항들 중 가장 낮은 번호의 문항을 기초선으로 설정하며, 기초선보다 낮은 번호의 문항들은 굳이 실시하지 않더라도 맞은 것으로 간주한다. 기초선이 확립되면, 계속 윗 번호의 문항들을 검사해 나가다가 유아가 연속적으로 8개 문항 중 6개를 틀리게 반응하면 검사를 중지한다. 이때, 틀리게 반응한 마지막 문항이 최고 한계선이 되고, 최고 한계선이 정해지면 그보다 높은 번호의 문항들은 실시하지 않더라도 틀린 것으로 간주한다.

채점 방법은 각 문항은 1점씩 배점하며 기초선과 최고한계선으로 원점수

를 계산 한다. 원 점수는 (최고한계선-틀린 문항 수)로 산출한다.

2) 사회적 기술

유아의 사회적 기술을 검사하기 위해 McClelland(2002)의 사회적 기술 (Learning-Related Social Skill ; LRSS)척도를 한국적 상황에 맞추어 재해석하여 콕아정(2006)이 개발한 사회적 기술 척도(K-LRSS)를 사용 하였다.

유아의 사회적 기술(K-LRSS)은 교사 평정용으로 객관적인 평가 형식을 취하고 있다. 유아의 사회적 기술(K-LRSS)의 하위요인으로는 숙달 12문항, 자기주장 11문항, 자기조절 8문항, 순응 4문항으로 총 35문항으로 구성되어 있다.

유아의 사회적 기술의 하위내용을 살펴보면 숙달(Mastery)은 유아가 독립적으로 과제를 수행하고, 자신이 하는 일에 최선을 다해 끝내지 못한 작업을 지속하며, 유아의 능력으로 과제를 정확하고 성공적으로 완성하려는 능력을 의미한다. 자기주장(Assertion)은 유아가 타인의 권리와 요구를 인식하고 존중하면서 자신의 요구, 의견, 느낌, 권리 등을 나타내는 능력으로 자발성, 주도성, 적극성 등의 개념에 기초한다. 자기조절(Self-regulation)은 자신의 행동과 정서를 조절하는 능력으로서 사고 및 문제해결과정을 조정하고 지도하는 능력이다. 순응(Adaptability)은 사회적 규칙, 기준, 기대, 요구에 따름으로써 타인과 조화롭게 지내는 능력이다. 순응의 의미는 외부의 권위나 지시에 대한 복종이나 순종이 아닌 유아의 자율적 판단에 의한 선택 및 협력적 순응을 표현한다.

콕아정(2006)의 연구에서 유아의 사회적 기술 검사 척도의 전체 문항에 대한 Cronbach's α 의 계수는 .94로 매우 높게 나타났으며 사회적 기술의 하위영역 및 문항 수와 신뢰도는 다음 표 2와 같다.

<표 2> 사회적 기술(K-LRSS) 하위요인의 문항 수, 문항번호 및 신뢰도

요인	문항 수	문항번호	신뢰도
숙달	12	(유아가 독립적으로 과제를 수행 지속 완성하려는 능력) 7, 9, 11, 13, 15, 17, 18, 22, 24, 25, 28, 32	.92
자기 주장	11	(타인의 권리와 요구를 인식하고 존중하면서 자신의 권리 요구 의견 느낌 등을 나타내는 능력) 2, 5, 10, 12, 14, 27, 29, 30, 33, 34, 35	.87
자기 조절	8	(자신의 행동과 정서를 조절하는 능력으로 사고 및 문제 해결과정을 조정하고 지도하는 능력) 3, 4, 6, 8, 20, 21, 26, 31	.87
순응	4	(사회적 규칙 기준 기대 요구에 따름으로써 타인과 조화롭게 지내는 능력) 1, 16, 19, 23	.68
전체	35		.94

검사 척도의 각 문항은 5점 Likert 척도로 ‘전혀 하지 않는다.’ 1점, ‘거의 하지 않는다.’ 2점, ‘가끔 한다.’ 3점, ‘자주 한다’ 4점, ‘항상 한다.’ 5점으로 점수화 되며 점수가 높을수록 사회적 기술이 높은 것으로 해석한다.

3. 연구 절차

본 연구의 절차는 예비연구, 연구보조자 훈련, 사전검사, 실험처치, 사후검사의 순으로 이루어졌다.

1) 예비연구

예비연구는 2010년 3월 31일부터 4월 2일까지 연구 대상과 비슷한 특성을 가진 H어린이집 만 5세 유아 5명을 대상으로 실시하였다. 유아의 어휘력 도구의 적절성을 파악하기 위해 5명의 유아를 대상으로 본 연구자가 어휘력 검사를 실시하였으며, 사회적 기술 도구의 적절성을 파악하기 위하여 담임 교사에게 학급의 5명 유아들을 대상으로 사회적 기술을 측정하였다. 예비연구 결과 특별한 문제점이 발견되지 않았으므로 도구를 그대로 사용하였다.

2) 연구 보조자 훈련

본 연구에서는 본 연구자 이외에 유아교육을 전공한 연구 보조자가 함께 검사를 실시하였다. 연구 보조자 훈련은 2010년 4월 5일부터 4월 7일까지 총 3회에 걸쳐 이루어졌다. 1차 훈련에서는 본 연구의 취지, 유아의 어휘력 검사 방법에 대해 충분히 설명하고 의문 나는 점에 대해서 토의 하였으며, 2차 훈련에서는 연구보조자에게 검사 문항들을 사전에 익히도록 하여 시연해 보게 한 후 문제점을 서로 협의하였다. 3차 훈련 시에는 예비연구를 하면서 유아를 대상으로 어휘력 검사를 실시한 후 어려운 점과 문제점에 대해 이야기를 나누었다. 검사자간 동일성을 높이고자 검사자간 일치도 .97로 나타났다.

3) 사전 검사

실험집단과 비교집단 유아들의 어휘력과 사회적 기술에 대한 동질성 여부

를 알아보기 위하여 사전 검사를 실험처치에 들어가기 전 2010년 4월 9일부터 4월 16일에 걸쳐 실시하였다. 실험집단 유아 19명, 비교집단 유아 19명 총 38명을 대상으로 사전 검사를 실시하였으며, 검사실은 소음이 없고 검사 내용에 집중할 수 있는 어린이집 내 게스트 룸이나 독서실을 이용하여 검사에 방해가 되는 요인을 최소화하였다.

유아의 어휘력 사전검사는 실험집단과 비교 집단 유아들을 연구자가 각 10명, 연구보조자는 각 9명을 대상으로 일대일 개인별로 실시하였으며, 어휘력 검사 시간은 한 유아 당 10분 정도 소요되었다. 유아의 어휘력 검사는 연구자나 연구보조자가 답안에 해당되는 그림의 단어(어휘)를 말하면 유아가 그림을 지적하도록 하는 방식으로 측정하였다.

사회적 기술 검사는 실험처치에 들어가기 전 2010년 4월 9일부터 4월 16일까지 담임교사가 유아를 관찰한 것을 기초로 사회적 기술 체크리스트를 사용하여 실시하였다. 사회적 기술 검사 시간은 한 유아 당 10분-15분 정도 소요되었다.

4) 실험 처치

본 연구에서는 협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 어휘력과 사회적 기술에 미치는 영향을 알아보기 위해 2010년 4월 23일부터 7월 9일까지 실험 집단 유아들을 대상으로 매주 1회씩 12주 동안 총 12회 협동적 동화 재구성 활동을 실시하였다.

실험집단 유아들은 대집단이나 혹은 소집단으로 동화를 들은 후 협동적 동화 재구성 활동에 참여하였다. 4-5명의 유아로 소집단을 구성하여, 총 네 집단이 구성되었다. 협동적 동화 재구성 활동은 연구자와 함께 4-5명의 소집단으로 한 집단씩 활동을 실시하였으며 활동에 참여하지 않은 유아들은 담임교사와 함께 자유 활동을 하였다. 각 소집단은 1회에 30-40분 정도의

시간이 소요되었다. 협동적 동화 재구성 활동은 유아들의 활발한 상호작용을 촉진하기 위해 매 회 활동에서 서로 다른 유아들로 소집단을 구성하였다.

비교집단 유아들은 매주 1회 대집단 활동 시간에 실험집단과 같은 동화를 담임교사가 들려주었으며 비교 집단 유아들은 실험집단 유아들이 협동적 동화 재구성 활동에 참여할 때에 특별한 활동 없이 휴식 및 조용한 활동을 하였다.

(1) 동화의 선정

본 연구에서는 그림책 평가기준(이상금·장영희, 2001)과 유아에게 적절한 동화책 선정기준(이 경우 외 4인, 1997)을 참고로 유치원 교육과정의 생활주제를 고려하여 줄거리가 단순하고 명쾌하며, 이야기의 사건 전개가 확실하고, 다양한 어휘를 사용하고 있으며, 유아들에게 친숙하고 흥미로운 내용의 동화를 선정하였다.

먼저, 본 연구자와 11년 이상의 교육경력이 있는 교사 1명이 동화 20편을 1차로 선정하였다. 1차적으로 선정된 동화는 교육경력이 8년 이상 된 실험집단의 담임교사를 포함한 현장교사 3인과 유아교육을 전공하고 8년 이상의 경력을 가지며 대학원에 재학 중인 석사 2인의 자문을 구하여 2차 선정하였다. 본 연구에 사용될 동화는 총 12편으로 선정하였다.

선정된 동화목록은 유아교육을 전공하고 경력 8년 이상의 실험집단 담임교사 1인, 현장교사 2인, 대학원에 재학 중인 석사 2인이 추천한 최근 유아들이 선호하는 동화 5편과 선정기준을 참고한 동화 7편이다. 선정된 동화의 목록은 다음의 표 3과 같다.

<표 3> 선정된 동화 목록

생활 주제	회	제목	저자	출판사
봄	1회	우리 순이 어디 가니	윤병구 글/ 이태수 그림	보리(1999)
	2회	강아지 똥	권정생 글/정승각 그림	길벗어린이 (1996)
나와 가족 이웃	3회	커다란 무	헬렌 옥슨버리, 알릭세이 톨스토이 저/ 박향주 역	시공사 (2000)
	4회	피터의 의자	에즈라 잭 키츠 글/그림 이진영 옮김	시공사(1996)
	5회	돼지책	앤서니 브라운 저/ 허은미 역	웅진주니어 (2001)
	6회	마법 침대	존 버닝햄 글/그림 이상희 역	시공사 (2003)
동물	7회	괴물들이 사는 나라	모리스 샌닥 글/그림 강무홍 옮김	시공사 (1994)
	8회	누가 내 머리에 똥 쌌어?	베르너 홀츠바르트 글 볼프 에를브루흐 그림	사계절 (1993)
	9회	황글 왕글의 모자	에드워드 리어 글 헬렌옥슨버리 그림 엄혜숙 옮김	보림 (1989)
	10회	고릴라	앤서니 브라운 저/ 장은수 역	비룡소 (1998)
여름	11회	검피 아저씨의 뱃놀이	존 버닝햄 글/그림 이주령 옮김	시공사 (1996)
	12회	야! 비온다	이상교 글/ 이성표 그림	보림 (2002)

(2) 협동적 동화 재구성 활동의 내용

본 연구에서 실시한 협동적 동화 재구성 활동은 동화를 통한 통합교육의 실제(오영희외 1인), 그림이야기책을 통한 유아 문학 활동(김소양 외 2인), 유아문학 교육의 이론과 실제(이송은외 1인), 동화 재구성 활동(경혜영, 2009, 이미란 2007, 김무현 2001), 협동적 이야기 꾸미기 활동(노은아, 2007) 등 연구 주제와 관련된 문헌과 선행연구들을 참고하여 선정하고 구성하였다. 본 연구에서 선정된 협동적 동화 재구성 활동의 내용과 구체적인 계획안은 다음의 표 4와 같다.

<표 4> 협동적 동화 재구성 활동 내용

회	동화제목	재구성 활동	활동내용
1회	우리 순이 어디 가니	제목과 문장 재구성하기	동화의 제목과 문장을 유아들이 서로 의견을 조정해 바꾸어 보도록 한다.
2회	강아지 똥	이야기 부분적 변화시키기	동화 속의 이야기 중 부분적인 장면을 내용과 연결되도록 다르게 바꾸어 본다.
3회	커다란 무	동화 중간까지 듣고 다음 이야기 재구성하기	동화의 앞부분의 동화 내용을 듣고 다음 내용을 유아들이 함께 결말까지 재구성해 본다.
4회	피터의 의자	협동적으로 이야기 이어가기	교사가 동화의 처음 이야기의 상황을 설정해 주면 유아들이 이어받아 즉흥적으로 동화를 연결해 나간다.
5회	돼지책	동화 중간까지 듣고 다음 이야기 재구성하기	동화의 앞부분의 동화 내용을 듣고 다음 내용을 유아들이 함께 결말까지 재구성해 본다.

6회	마법 칠패	후속이야기 짓기	동화의 내용이 끝난 후 다음의 이야기를 만들어 본다.
7회	괴물들이 사는 나라	협동적으로 이야기 이어가기	교사가 동화의 처음 이야기의 상황을 설정해 주면 유아들이 이어 받아 즉흥적으로 동화를 연결해 나간다.
8회	누가 내 머리에 똥 샀어?	후속 이야기 짓기	동화의 내용이 끝난 후 다음의 이야기를 만들어 본다.
9회	광글 왕글의 모자	새로운 이야기 짓기	동화를 들은 후 사건의 전개 내용과 결말 등 전체적으로 새롭게 구성해 본다.
10회	고릴라		
11회	검피 아저씨의 뱃놀이		
12회	야, 비온다		

(3) 실험처치 과정

본 연구에서의 구체적인 실험처치 과정은 다음과 같다.

연구자는 실험집단의 유아들에게 선정된 동화를 활용한 협동적 동화 재구성 활동을 매주 1회 12주 동안 총 12회 실시하였다. 유아들이 동화의 내용을 쉽게 이해하고 기억할 수 있도록 매 주 해당되는 동화를 언어영역에 제공하였다. 협동적 동화 재구성 활동은 도입, 전개, 마무리의 순서로 구성하여 진행하였다.

첫째, 도입에서는 유아들이 대집단으로 모여 앉아 동화에 흥미를 갖도록 손 유희와 손 인형을 활용하여 주의를 집중한 후 동화를 들려주고 질문을 통해 내용을 회상하도록 하였다.

둘째, 전개에서는 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개하고 소집단(4-5명) 유아들로 구성하여 본 연구자와 함께 모여 서로의 경험, 생각, 느낌을 자유롭게 토의하였다. 동화의 내용을 기억하지 못할 시에는 동화책을 통해 동화의 내용을 다시 회상하였다.

연구자는 학기 초임을 감안하여 유아들의 협동적 동화 재구성 활동을 기초적인 제목과 문장 재구성하기로 시작하여 이야기를 부분적으로 변화시키기, 동화 중간까지 듣고 다음 이야기 재구성하기, 협동적으로 이야기 이어가기, 후속이야기 짓기, 새로운 이야기 짓기로 구성하여 활동을 진행하였다.

셋째, 마무리 단계에서는 협동적 동화 재구성 활동이 끝난 후 구성된 소집단에서 완성된 작품을 유아들이 읽어 보고, 가장 재미있었던 부분이나 협동하여 이야기를 재구성하면서 즐거웠던 점을 이야기 나누어 보았다. 또한 완성된 작품은 다른 유아들이 볼 수 있는 기회를 제공하였다.

연구자는 유아들이 동화 내용을 진행 하면서 동화의 구성을 이해하지 못하거나 소극적인 유아들에게 적절한 개입을 통해 함께 참여할 수 있도록 격려했다. 유아들이 협동적으로 이야기를 재구성 할 수 있도록 확산적 질문을 하여 창의적인 사고를 할 수 있도록 안내하였다. 또한 연구자는 허용적인 분위기를 제공하고, 연구자의 개입을 최소화 하여 유아-유아의 상호작용을 촉진 하였으며, 유아들의 의견이 협의 되지 않을 시에는 다른 방법을 제안하거나 격려하며 유아들의 생각과 느낌을 존중하였다.

실험집단의 협동적 동화 재구성 활동 사례는 다음 표 5와 같다.

<표 5> 협동적 동화 재구성 활동 사례

생활 주제	여름	동화 제목	검피 아저씨의 뱃놀이
활동명	새로운 이야기 짓기		
활동 목표	친구와 협력하여 동화를 지어 본다. 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 생각과 느낌 말하기 사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다. - 다른 사람과 협력한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화 자료
	전개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. -너희들이 주인공이 되어 뱃놀이를 할 수 있도록 새로운 동화를 지어보자 ■ 4-5명의 한소그룹만 모이고 다른 유아들은 자유 활동을 한다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 	8절 도화지 필기도구

	<p>이야기 해보자. 어떤 일이 일어났을까? -왜 그렇게 생각했니? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. ■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다. -만약 너희들이 배를 타고 간다면 누구를 태워주고 싶니? -배를 타고 어디로 갈 수 있을까? -다른 방법을 시도해 볼 수 있을까? -배의 주인공이 된다면 어떤 기분일까? <협동적 동화 재구성하기> ■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다. ■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다. ■ 주인공의 시간과 공간을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 구성한다. ■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다. ■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다. ■ 제목을 의논하여 만들어 적는다. -우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p>	
<p>마 무 리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어 한다. -협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니? ■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

5) 사후 검사

본 연구의 사후 검사는 2010년 7월 12일 부터 7월 16일까지 5일에 걸쳐 실시하였다. 12 주간의 실험 처치 후 실험 집단과 비교 집단의 어휘력과 사회적 기술에 차이가 있는지 알아보기 위해 사전검사와 동일한 검사 도구를 이용하여 실시하였다.

4. 자료 분석

본 연구에서는 자료 분석을 위해 SPSS 12.0 프로그램을 사용하여 다음과 같이 분석하였다.

첫째, 협동적 동화 재구성 활동을 실시한 실험집단과 실시하지 않은 비교 집단 유아간의 어휘력에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 평균과 표준편차를 산출하고 t검증을 실시하였다.

둘째, 협동적 동화 재구성 활동을 실시한 실험집단과 실시하지 않은 비교 집단 유아간의 사회적 기술에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 평균과 표준편차를 산출하고, 사전검사를 공변인으로 하여 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다.

IV. 결과 및 해석

1. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 미치는 영향

협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단의 유아들에게 실시한 사전점수와 사후점수는 다음 표 6과 같다.

<표 6> 유아의 어휘력 사전·사후 검사(N=38)

	실험집단(N=19)		비교집단(N=19)		<i>t</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
사전검사	61.68	10.58	60.63	11.34	- .30
사후검사	69.95	6.68	61.57	11.49	-2.75**

** $p < .01$

표 6에 나타난 바와 같이 유아의 어휘력에 대한 사전검사를 살펴보면, 실험집단의 평균점수는 61.68이고 비교집단의 평균점수는 60.63로 실험집단의 평균점수가 약간 높았으나, 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($t = -.30, p > .05$). 그러므로 두 집단은 동질집단임을 알 수 있다.

협동적 동화 재구성 활동을 실시하고 난 후의 사후검사를 살펴보면, 협동적 동화 재구성 활동을 경험한 실험집단 유아의 사후 평균점수는 69.95이고, 비교집단 유아의 사후 평균점수는 61.57로 실험집단이 비교집단의 평균보다 높게 나타났으며, 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나

타났다($t=-2.75, p<.01$).

이와 같은 결과는 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단 유아들의 어휘력이 참여하지 않은 비교집단 유아들에 비해 높아졌음을 의미한다. 따라서 협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 어휘력 증진에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석할 수 있다.

2. 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향

협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향을 알아보기 위하여 어휘력의 실험집단과 비교집단 유아들의 사전점수와 사후점수의 평균과 표준편차를 구한 결과는 다음 표 7과 같다.

<표 7> 유아의 사회적 기술 사전·사후 평균과 표준편차($N=38$)

	사전검사		사후검사		조정된 사후 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단($N=19$)	106.32	9.05	114.84	5.08	115.17
비교집단($N=19$)	108.16	8.89	109.32	5.14	108.99

표 7에서 나타난 바와 같이 협동적 동화 재구성 활동을 경험한 실험집단 유아의 사회적 기술 평균 점수가 사전점수에서 106.32에서 사후점수 114.84로 8.52점이 증가되었고, 비교집단 유아의 사회적 기술 평균 점수는 사전점수 108.16에서 사후점수 109.32로 1.16점이 증가하는데 그쳤다. 사전점수가 사후 점수에 미치는 영향을 배제한 조정된 사후 평균에 있어서도 실험집단 유아들이 비교집단 유아들보다 사회적 기술 점수보다 높은 것으로 나타났

다.

협동적 동화재구성 활동이 유아들의 사회적 기술에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단 유아들의 어휘력 사전점수를 공변인으로 하여 사회적 기술에 대한 공변량 분석(ANCOVA)을 실시한 결과는 다음 표 8과 같다.

<표 8> 사회적 기술의 사후검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	380.69	1	380.69	23.80***
집단	358.48	1	358.48	22.41***
오차	559.94	35	16.00	
전체	1230.76	37		

*** $p < .001$

표 8에서 제시된 바와 같이 사회적 기술 검사의 사전점수를 공변인으로 하여 사후검사에 대한 공변량 분석을 실시한 결과, 실험집단과 비교집단의 사후 사회적 기술 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=22.41$, $p<.001$). 이는 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단 유아들이 참여하지 않은 비교집단의 유아들에 비해 사회적 기술이 높아졌음을 의미한다. 따라서 협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미쳤다고 해석할 수 있다.

협동적 동화재구성 활동이 유아의 사회적 기술의 하위요인인 숙달, 자기주장, 자기조절, 순응에 미치는 영향을 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 숙달

협동적 동화 재구성활동이 유아의 사회적 기술의 구성요인 중 숙달에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 숙달의 점수를 분석한 결과는 다음 표 9와 같다.

<표 9> 숙달의 사전·사후 평균과 표준편차(N=38)

	사전검사		사후검사		조정된 사후 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단(N=19)	36.11	3.53	37.16	1.68	37.05
비교집단(N=19)	35.42	6.68	36.32	3.18	36.43

표 9에서 나타난 바와 같이 협동적 동화 재구성 활동을 경험한 실험집단 유아의 숙달 평균 점수가 사전 점수 36.11에서 사후점수 37.16로 1.05점 향상되었고, 비교집단 유아의 숙달 평균 점수는 사전점수 35.42에서 사후점수 36.32로 .90으로 향상되는데 그쳤다. 사전점수가 사후 점수에 미치는 영향을 배제한 조정된 사후 평균에 있어서도 실험집단 유아들이 비교집단 유아들보다 숙달 점수에서도 증가한 것으로 나타났다.

협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 자기주장에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단 유아들의 자기주장 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공변량 분석을 실시하였다. 공변량 분석 결과는 다음 표 10과 같다.

<표 10> 숙달의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	106.84	1	106.84	29.73***
집단	3.65	1	3.65	1.02
오차	125.79	35	3.59	
전체	239.37	37		

*** $p < .001$

표 10에서 제시된 바와 같이 숙달의 사전 점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대해 공변량 분석을 실시한 결과, 주 효과에서 실험집단과 비교집단의 사후 숙달 점수에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($F=1.02$).

2) 자기주장

협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술의 구성요인 중 자기주장에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 자기주장의 점수를 분석한 결과는 다음 표 11과 같다.

<표 11> 자기주장의 사전·사후 평균과 표준편차($N=38$)

	사전검사		사후검사		조정된 사후 평균
	M	SD	M	SD	
실험집단($N=19$)	33.42	4.17	37.74	2.92	38.16
비교집단($N=19$)	35.68	2.31	35.95	2.66	35.52

표 11에 나타난 바와 같이 협동적 동화 재구성 활동을 경험한 실험집단 유아의 자기주장 평균 점수가 사전점수 33.42에서 사후 점수 37.74로 4.32점이 증가하였고, 비교집단 유아의 자기주장 평균 점수는 사전점수 35.68에서 사후 점수 35.95로 .27점으로 증가하는데 그쳤다. 사전점수가 사후 점수에 미치는 영향을 배제한 조정된 사후 평균에 있어서도 실험집단 유아들이 비교집단 유아들보다 자기주장 점수보다 더 높은 것으로 나타났다.

협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 자기주장에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단 유아들의 자기주장 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공변량 분석을 실시하였다. 공변량 분석 결과는 다음 표 12와 같다.

<표 12> 자기주장의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	57.86	1	57.86	9.01**
집단	59.21	1	59.21	9.30**
오차	222.77	35	6.37	
전체	311.05	37		

** $p < .01$

표 12에서 제시된 바와 같이 자기주장의 사전점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대한 공변량 분석을 실시한 결과, 실험집단과 비교집단의 사후 자기주장 검사 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=9.30, p<.01$).

이러한 결과는 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단 유아들이 참여하지 않은 비교집단 유아들에 비해 자기주장이 유의하게 향상된 것을 의미한다. 즉 협동적 동화 재구성 활동이 사회적 기술의 구성요인인 자기주장

증진에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

3) 자기조절

협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술의 구성요인 중 자기조절에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 자기조절의 점수를 분석한 결과는 다음 표 13과 같다.

<표 13> 자기조절의 사전·사후 평균과 표준편차(N=38)

	사전검사		사후검사		조정된 사후 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단(N=19)	23.26	3.56	25.00	2.58	24.89
비교집단(N=19)	22.74	3.33	23.26	2.47	23.38

표 13에 나타난 바와 같이 협동적 동화 재구성 활동을 경험한 실험집단 유아의 자기조절 평균 점수가 사전 검사 23.26에서 사후 검사 25.00로 1.74점 향상되었다. 비교집단 유아의 자기조절 평균 점수는 사전 점수 22.74에서 사후 점수 23.26로 .52점이 향상 되었다. 사전점수가 사후 점수에 미치는 영향을 배제한 조정된 사후 평균에 있어서도 실험집단 유아들이 비교집단 유아들보다 자기주장 점수보다 높은 것으로 나타났다.

협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 자기조절에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단 유아들의 자기조절 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공변량 분석을 실시하였다. 공변량 분석을 실시한 결과는 다음 표 14와 같다.

<표 14> 자기조절의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
공변인(사전검사)	81.23	1	81.23	19.15***
집단	21.45	1	21.45	5.06*
오차	148.46	35	4.24	
전체	258.34	37		

* $p < .05$, *** $p < .001$

표 14에서 제시된 바와 같이 자기조절의 사전 점수를 공변인으로 하여 사후 검사에 대한 공변량 분석을 실시한 결과, 실험집단과 비교집단의 사후 자기조절 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=5.06, p<.05$)

이러한 결과는 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단의 유아들이 참여하지 않은 비교집단 유아들에 비해 자기조절이 유의하게 향상된 것을 의미한다. 즉 협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 자기조절에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석할 수 있다.

4) 순응

협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술의 구성요인 중 순응에 미치는 영향을 알아보기 위해 구성요인 중 순응의 점수를 분석한 결과는 다음 표 15와 같다.

<표 15> 순응의 사전·사후 평균과 표준편차(N=38)

	사전검사		사후검사		조정된 사후 평균
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	
실험집단(N=19)	13.58	.84	15.42	1.12	15.50
비교집단(N=19)	14.32	1.06	14.36	1.61	14.30

표 15에 나타난 바와 같이 협동적 동화 재구성 활동을 경험한 실험집단 유아의 순응 평균 점수가 사전 점수 13.58에서 사후 점수 15.42로 1.84점이 향상되었고, 비교집단 유아의 순응 평균 점수는 사전 점수 14.32에서 14.36로 .04점이 향상 되는데 그쳤다. 사전점수가 사후 점수에 미치는 영향을 배제한 조정된 사후 평균에 있어서도 실험집단 유아들이 비교집단 유아들보다 순응 점수보다 높은 것으로 나타났다.

협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 순응에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 비교집단 유아들의 순응 사전점수를 공변인으로 하고, 집단별 사후 점수의 차이를 검증하는 공변량 분석을 실시하였다. 공변량 분석을 실시한 결과는 다음 표 16과 같다.

<표 16> 순응의 사후 검사에 대한 공변량 분석

변량원	제곱합	자유도	평균제곱	<i>F</i>
공변인(사전검사)	1.16	1	1.16	.60
집단	11.65	1	11.65	6.00*
오차	67.89	35	1.94	
전체	79.58	37		

* $p < .05$

표 16에 제시된 바와 같이 순응의 사전 점수를 공변인으로 하여 사후점수에 대한 공변량 분석을 실시한 결과, 실험집단과 비교집단의 사후 순응 검사 점수가 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=6.00, p<.05$).

이러한 결과는 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단 유아들이 참여하지 않은 비교집단 유아들에 비해 순응이 유의하게 향상된 것을 의미한다. 즉, 협동적 동화 재구성 활동이 유아들의 순응 증진에 긍정적인 효과가 있다고 해석할 수 있다.

V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구는 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력과 사회적 기술에 미치는 영향을 분석해 보고자 하는데 목적이 있다. 본 연구에서 나타난 결과를 연구문제에 따라 논의하면 다음과 같다.

1) 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 미치는 영향

본 연구결과 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 협동적 동화 재구성 활동을 경험한 실험집단 유아들의 어휘력 점수가 비교집단 유아들의 어휘력 점수보다 유의하게 향상되었으므로 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력 향상에 도움을 주는 것으로 볼 수 있다.

이러한 결과는 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 경혜영(2007)과 박미란(2001)의 연구와 동화를 활용한 후속 이야기 짓기 활동이 유아의 어휘력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 김정민(2009)의 연구결과와 일치하는 것이다. 또한 통합적 이야기 꾸미기가 유아의 어휘력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 김경희(2009)의 연구결과와 유아의 주변에서 흥미 있는 사건이나 생활 주제를 소재로 한 짧은 이야기 짓기 활동이 유아의 어휘력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 강현옥(2002)의 연구결과와도 맥을 같이하고 있다. 그러나 본 연구의 결과는 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력에 유의한 차이가 없다는 이미란(2007)의 연구결과와는 다른 것으로, 이는 본 연구와 다른 동화의 선정과 동화의 장면을 제시하여 이야기를 한정하기

보다 유아들의 상상을 바탕으로 유아와 유아간의 상호작용에 중점을 둔 교수학습방법, 검사도구의 차이에서 기인한 것으로 보인다.

본 연구에 참여한 유아들은 처음에는 자신이 들었던 동화의 내용을 그대로 재구성하였으나 연구가 진행되는 동안 유아들은 동화를 듣고 동화의 내용에 의성어, 의태어를 사용하였으며 자신 주변 생활과 밀접하게 관련이 있는 어휘를 사용하는 것을 볼 수 있었다. 또한 단순한 문장에서 대화체를 넣어 새롭게 재구성하기도 하였다. 특히 연구 초기에 수줍음이 많은 유아들은 교사의 격려에도 불구하고 의견을 내지 못하고 “몰라요.” “못해요”라고 하였다. 하지만 연구가 진행 되면서 유아들이 동화를 구성할 때 교사 개입을 최소화하여 유아들의 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 하였으며, 자신감 없어 했던 유아들은 또래들의 격려로 의견을 내며 흥미로운 이야기로 재구성하는 것을 볼 수 있었다. 또한 유아들은 또래간의 상호작용을 통해 협동적으로 동화의 이야기를 재구성 하면서 어휘가 부족했던 유아들도 다양한 어휘들을 사용하는 것을 볼 수 있었다.

이와 같이 협동적 동화 재구성 활동에 참여 했던 유아들은 동화 내용에서 사용되었던 어휘와 유아 자신이 일상생활에서 자주 접할 수 있었던 어휘를 사용하여 이야기를 새롭게 재구성하였다. 유아들은 동화의 등장인물을 선정하고, 이야기를 흥미 있는 사건으로 어떻게 전개시켜 나갈 것인지 서로의 의견을 나누고 조정해 가며 등장인물과 사건의 관계를 새롭게 변화시켜 보는 과정을 경험하였다. 이러한 과정은 유아들의 어휘력에 긍정적인 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다.

2) 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향

본 연구 결과 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집

단의 유아들이 비교집단 유아들의 사회적 기술 점수보다 유의하게 향상되었으므로 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술에 긍정적인 효과를 가져 오는 것으로 해석된다.

이러한 결과는 신체표현, 언어표현, 극 놀이, 조형 활동 등을 활용한 협동 활동 프로그램이 유아의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미쳤다는 이나영(2008)의 연구결과와 소집단 독서교육프로그램이 유아의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구결과(강수진, 2007; 태은영, 2005)와 일치하는 것이다. 친사회적 토의활동이 유아의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미쳤다는 김영옥과 윤경선(1999)의 연구결과와 일치한다. 대상 연령은 다르지만 채희남(2002)은 VTR 동화를 통한 극화활동이 초등학교 1학년 아동의 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구 결과와도 같은 맥락이라고 해석할 수 있다.

이상의 내용을 종합하면, 협동적 동화 재구성 활동은 유아가 또래들과 공동의 목표를 위해 상호작용하면서 다양한 의견들을 절충하는 가운데 다른 사람의 권리와 요구를 존중하고, 자기의 의견이나 요구를 적절히 표현할 수 있으며, 자신의 행동을 조절하고 협동할 수 있게 하는데 효과적인 기회를 제공하였다고 볼 수 있다.

본 연구에서 협동적 동화 재구성 활동이 사회적 기술의 하위요소별로 미친 영향을 살펴보면, 실험집단 유아들이 비교집단 유아들보다 자기주장, 자기조절, 순응의 점수에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사회적 기술의 각 하위 요소별로 프로그램의 효과를 논의 해보면 다음과 같다.

첫째, 협동적 동화 재구성 활동을 경험한 유아들의 '숙달'은 비교집단 유아들의 숙달과 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 사회적 현상이나 사건 등을 분석하기 위해 자료를 수집하고 분류하고 토의하는 과정의 사회수학통합 활동이 유아의 숙달에 긍정적인 영향을 미쳤다는 문미경(2009)의 연구결과와 다양한 평가과정으로 유아들이 자신의 활동을 반성적

으로 생각해보고 서로의 결과물을 평가하고 공유하는 연구를 실시한 포트폴리오평가활동이 유아의 숙달에 긍정적인 영향을 미쳤다는 권옥순(2008)의 연구결과와 약간의 대조를 이루고 있다.

둘째, 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 ‘자기주장’을 향상시켰다는 본 연구 결과는 미술활동과 토의 활동의 추후활동을 활용한 문학적 접근법이 유아의 자기주장에 유의한 효과가 있다고 보고한 서미옥(2003)의 연구결과를 지지해준다. 대상 연령은 다르지만 독서상담이 초등학생의 자기주장에 긍정적인 영향을 미쳤다는 이혜숙(2007)의 연구결과와 같은 맥락이라고 할 수 있다.

본 연구에 참여한 유아들은 연구 초기에 동화의 제목을 정하거나 내용을 구성할 때 다른 사람의 의견보다 자신의 의견을 끝까지 요구해서 다른 유아들이 싫어하는 행동들이 보였고, “몰라요.” 하며 자발적으로 활동에 참여하려 하지 않았다. 그러나 연구가 진행 될수록 동화의 제목이나 내용을 정할 때 자신의 고집만을 주장하던 유아가 “전에 너희가 양보해 주었으니까, 나도 이번에 너희들 의견을 따를게. 다음에 내 제목도 뽑아 줘.” 등 친구의 권리와 요구를 인식하고 존중하면서 자신의 요구와 느낌들을 표현하고 의견을 제시하기도 하였다. 이러한 경험이 유아들에게 자기주장에 긍정적인 영향을 미친 것으로 해석된다.

셋째, 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 ‘자기조절’을 향상시켰다는 본 연구 결과는 협동학습이 유아의 자기조절 능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 최미선(2001)의 연구결과와 협동적 편 게임이 유아의 자기조절력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 이정애(2010)의 연구결과와도 맥락을 같이한다.

본 연구에 참여한 유아들은 초기에 친구들과 이야기를 나누면서 “나 아직 안 끝났는데 너 왜 이야기하는데.” 라며 짜증을 내는 유아들의 모습이 보였다. 또한 수줍음이 많은 유아는 대답을 하지 못하고 친구의 놀림에 울어버리는 유아의 모습을 볼 수 있었다. 그러나 연구가 진행 되면서 동화의 내용

을 토의 하고 협력하며 구성하는 과정에서 활동 중에 친구들의 놀림에도 울지 않고 참여하였다. 또한 친구를 놀리는 행동도 자제되고, 문제가 발생하는 갈등상황에서도 화를 내거나 흥분하지 않고 자신의 기분을 조절하며, 자신의 생각을 바꿔 타협하는 경험을 하였다. 이러한 과정에서 협동적 동화 재구성 활동의 경험은 유아의 자기조절에 긍정적인 영향을 준 것으로 해석할 수 있다.

넷째, 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 ‘순응’을 향상시켰다는 본 연구 결과는 게임과 조형 활동을 유아 상호 간에 협동하여 활동한 신문 활용 교육이 유아의 협동기술에 긍정적인 영향을 미쳤다는 홍명숙(2003)의 연구결과와 Jigsaw 협동학습에서 역할 분담에 따른 소그룹 활동이 유아의 협동에 긍정적인 영향을 미쳤다는 조정아(2004)의 연구결과와 일치한다.

본 연구에 참여한 유아들은 연구 초기에는 자신의 차례를 기다리지 못하고 먼저 말을 해 버리거나 소리 지르는 유아의 모습, 교사가 어떻게 지시할 것인지만 기다리는 교사 의존적 모습을 보였다. 또한 친구들이 동화의 내용을 이야기 할 때 종이에 낙서를 하는 유아들의 모습이 보였다. 그러나 연구가 진행될수록 유아들은 동화를 구성하는 과정에서 “이 번에 내가 이야기 할 차례야.” 라며 자신의 차례를 기다렸다. 그리고 유아들은 종이에 낙서를 하지 않고 친구의 이야기에 집중하였다. 또한 유아들은 다른 친구에게 화를 내거나 소리를 지르기보다 어떻게 이야기를 만들지 서로 의견을 내며 조화롭게 지내려는 모습을 보였다. 이러한 과정에서 협동적 동화 재구성 활동의 경험은 유아의 순응에 긍정적인 영향을 미쳤다고 보여 진다.

이와 같이 협동적 동화 재구성 활동은 유아들이 공동의 목적을 달성하기 위해 적극적으로 참여하고, 서로의 의견을 나누면서 조율하는 협동의 경험을 제공하였다. 협동적 동화 재구성 활동은 유아들로 하여금 구성원간의 권리와 요구를 인식하고 존중하는 동시에, 자신의 의견을 주장하고 자신의 행동을 조절하며, 타인과 조화롭게 지내는 경험을 제공함으로써 유아의 사회

적 기술 향상에 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다.

2. 결론 및 제언

본 연구결과를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 비교 집단 보다 어휘력이 향상된 것으로 나타났다. 따라서 협동적 동화 재구성 활동은 유아의 어휘력 향상에 긍정적인 효과가 있는 것으로 해석된다.

둘째, 협동적 동화 재구성 활동은 유아의 사회적 기술에 긍정적인 효과가 있었다. 이를 사회적 기술 하위 영역 별로 살펴보면 자기주장, 자기조절, 순응의 영역에서 협동적 동화 재구성 활동에 참여한 실험집단 유아들이 참여하지 않은 비교집단 유아들의 점수보다 높게 나타났다. 이는 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 사회적 기술을 향상 시켰음을 의미하는 것이다.

이상의 결과를 종합해 보면 협동적 동화 재구성 활동은 유아의 어휘력과 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

본 연구결과를 토대로 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 실시된 협동적 동화 재구성 활동은 유아의 어휘력과 사회적 기술에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 기초로 협동적 동화 재구성 활동을 통합적인 교수방법으로 모색하여 정서, 인지, 신체 발달에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 후속연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 유아교육기관의 유아들을 대상으로 협동적 동화 재구성 활동을 실시하였다. 후속연구에서는 협동적 동화 재구성 활동을 가족과 협력하여 이야기를 구성할 수 있는 가정 연계 프로그램의 연구도 필요하다.

셋째, 본 연구에서 실시된 협동적 동화 재구성 활동은 어휘력과 사회적 기술의 검사 도구를 이용하여 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력과 사회적 기술에 어떠한 영향을 미치는지 알아보았다. 후속 연구에서는 협동적 동화 재구성 활동을 실행한 후 구체적으로 어떤 과정을 거쳐 또래 간의 어휘력과 사회적 기술에 어떠한 영향을 주는지를 심층적으로 분석하는 사례 중심의 질적 연구가 필요하다.

넷째, 본 연구는 실험 처치 기간이 12주 동안으로 협동적 동화재구성 활동을 통해 유아의 어휘력과 사회적 기술의 변화를 알아 볼 수 있었지만 이는 장기적인 효과를 밝히기에는 미흡한 면이 있다. 따라서 협동적 동화 재구성 활동이 유아의 어휘력과 사회적 기술의 변화에 주는 효과에 관한 장기 간에 걸친 후속 연구가 필요하다.

VI. 참고문헌

- 김경희(2009). 이야기 꾸미기 활동이 유아의 어휘력 및 언어 창의성에 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김무현(2002). 동화 재구성 활동을 통한 창작지도 방안 연구. 서울교육대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 교육부(2008). 유치원 교육과정 해설 I, II, III. 서울: 대한교과서(주)
- 김소양·이경화·채종욱(2001). 그림이야기책을 통한 유아 문학 활동. 서울: 양서원.
- 김영수(1998). 동시 짓기 활동이 유아의 어휘력 향상에 미치는 효과. 순천향대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김영옥·윤경선(1999). 친사회적 토의활동이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향. 한국아동학회지, 20(3), 307-324.
- 김옥련·이영식(2005). 동화 듣고 이야기해보기 활동이 유아의 이해력과 어휘력에 미치는 영향. 아동교육, 14(2), 19-32.
- 김영태, 장혜선, 임선숙, 백현정(1995). 그림 어휘력 검사. 서울: 서울장애인복지관.
- 김영희(2008). 동화를 활용한 토의와 후속 활동이 유아의 사회·정서 발달에 미치는 영향. 계명대학교 석사학위 청구논문.
- 고옥희(2003). 통합적 미술협동 작업에서 집단구성유형에 따른 사회적 유능감과 또래상호작용의 비교. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 강수진(2007). 소집단 독서교육 프로그램이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향. 충신대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김정민(2009). 동화를 활용한 후속 이야기 짓기 활동이 유아의 이야기구성능력 및 어휘력에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 김정숙(2007). 동화 재구성 활동을 통한 표현 능력 신장 방안 연구. 강릉대학교 교육대학원. 석사학위 청구논문.
- 권미경(2004). 동화 만들기 활동이 유아의 어휘력과 이야기구성력에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 곽아정(2006). 유아의 학습과 관련된 사회적 기술 척도의 타당화 및 학습능력과의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 권옥순(2008). 포트폴리오 평가 활동이 유아의 기초 학습 능력 및 학습과 관련된 사회적 기술에 미치는 영향. 강릉대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 강현옥(2002). 짧은 이야기 짓기 활동이 유아의 어휘력과 언어표현력에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 경혜영(2009). 동화 재구성 활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 노은아(2007). 협동적 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 및 정서지능에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 문미경(2009). 사회수학 통합 활동이 유아의 수학적 태도 및 학습관련 사회적 기술에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 마송희(1998). 이야기 들려주기가 유아의 어휘 습득에 미치는 영향. 열린유아교육학회지, 18(2), 215-237.
- 박미란(2001). 동화듣기 후 동화 재구성 활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 경남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박수정(1998). 동화재구성 활동이 유아의 동화재구성 능력과 창의성에 미치는 영향. 성균관대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박신자(2002). 동화구연 경험이 유아의 어휘력 및 언어 표현력에 미치는 영향. 계명대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박현숙(2002). 동화구연활동이 유아의 어휘력 및 언어표현력에 미치는 효과.

- 대구대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 서미옥(2003). 문학적 접근법이 유아의 사회적 기술 및 상호협력행동에 미치는 효과. 열린유아교육학회지, 23(2), 91-113.
- 신미(2005). 동화 들려주기 유형이 유아의 어휘력 향상과 내용 이해도에 미치는 영향. 순천대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 신은수(1993). 유아교육의 교수방법으로서 협동학습 활동이 유아에게 미치는 교육적 효과. 유아교육연구, 13, 133-149.
- 송진영(2007). 유아의 행동문제, 자기조절력, 학습관련 사회적 기술과의 관계. 원광대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이경우·장영희·이차숙·노영희·현은자(2001). 유아에게 적절한 그림책. 서울: 양서원.
- 이가운(2005). 어머니의 양육목표, 양육행동 및 또래 관리전략과 유아의 학습관련 사회적 기술. 경희대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이나영(2008). 유아의 협동 활동 프로그램 개발 및 효과 검증. 전남대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이두현(1998). 동화에 대한 교사의 질문 유형이 유아의 이야기꾸미기에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이미란(2007). 동화 재구성 활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이보영(2004). 또래괴롭힘 가해아, 피해아, 가해-피해아의 자기역량지각과 자기주장성. 명지대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이상금·장영희(2001). 유아문학론. 서울: 교문사.
- 이송은·이선영(2005). 유아문학 교육의 이론과 실제. 서울: 창지사.
- 이연섭·강문희(1997). 개정 유아의 언어 교육. 서울: 창지사.
- 이연섭·권경안·김성일(1980). 한국 아동의 어휘 발달(1). 서울: 한국교육개발원.

- 이옥순(2007). 짧은 이야기를 통한 문학 활동이 유아의 언어표현력과 어휘력에 미치는 효과. 영남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이영자 · 유효순 · 이정옥(2001). 주제 중심의 통합적 접근방법에 의한 유아사회교육. 서울: 교문사.
- 오영란(2008). 협동미술활동에 있어서 집단구성방법이 유아의 언어능력 및 조망수용능력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 임영숙(2001). 동화를 통한 감정이입적 접근방법이 유아의 사회적 기술에 미치는 효과. 전남대학교 교육 대학원 석사학위 청구논문.
- 이원영 · 박찬옥 · 노영희(1993). 유아의 사회성 발달 프로그램 개발 연구. 한국유아교육학회지, 13(1), 65-91.
- 오영희 · 양승지(2001). 동화를 통한 통합교육의 실제. 서울: 양서원.
- 이은화 · 김영옥(2000). 유아사회교육. 서울: 양서원.
- 이정애(2010). 협동적 편 게임이 유아의 자기조절력과 사회적 능력에 미치는 효과. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이차숙(2007). 유아언어교육의 이론적 탐구. 서울: 학지사.
- 이충우(1992). 국어교육용 어휘. 서울대학교 대학원 국어교육과 박사학위 청구논문.
- 유효순 · 홍순정(2008). 유아사회교육. 서울: 한국방송통신대학교 출판부.
- 이혜숙(2007). 독서상담이 초등학생의 사회적 기술 향상에 미치는 효과. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 조경아(2004). Jigsaw 협동학습에서 역할 분담에 따른 소그룹 활동이 유아의 자아존중감과 사회적 기술 습득에 미치는 영향. 신라대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정동환 · 정원주(2005). 유아의 어휘력을 높이기 위한 통합적인 언어 프로그램: 동화를 중심으로. 한말연구학회지, 17, 219-251.

- 정지현(2008). 보육교사가 지각한 교사-유아관계와 유아의 자아지각이 유아의 학습과 관련된 사회적 기술에 미치는 영향. 계명대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 조정숙·김은심(2005). 유아 언어교육. 서울: 정민사.
- 정현빈(2010). 유아의 사회적 기술이 유아의 또래놀이 상호작용에 미치는 영향. 덕성여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 최미선(2001). 협동학습이 유아의 자기조절능력과 타인과의 상호작용능력에 미치는 영향. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 최소라(2008). 협동놀이가 만 3세 유아의 자기조절능력 및 정서인식능력에 미치는 효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 최순혜(2005). 동화의 후속이야기 짓기 활동이 유아의 언어 표현력 및 언어 창의성에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 최정옥(2008). 동화를 재구성한 책 만들기 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 채은화(2007). 저소득 가정 만 3~5세 유아의 어휘력, 수용·표현 언어 및 인 쇄물 개념. 연세대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 채희남(2002). VTR동화를 통한 극화 활동이 초등학교 1학년 아동의 언어능력 및 사회적 기술에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 태은영(2005). 소집단 독서교육 프로그램이 유아의 사회적 기술에 미치는 영향. 단국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 한국유아교육학회(1996). 유아교육사전: 용어편. 서울: 한국사전연구사.
- 허미예(1999). 글 없는 그림책 활용이 유아의 언어구성능력 및 창의성에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

- 홍명숙(2003). 신문활용교육이 유아의 언어능력 및 사회적 기술에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 하치근(1977). 어휘력 신장의 방법에 관한 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- Bedell, J. R., & Lennox, S. S. (1997). *Handbook for communication and problem-solving skills training*. John Wiley & Sons, Inc.
- Bronson, M. B. (1994). The usefulness of an observational measure of young children's social and mastery behaviors in early childhood classrooms. *Early Childhood Research Quarterly, 9*, 19-43.
- Bronson, M. B. (1996). *The Bronson social and task skill profile (teacher version)*. Chestnut Hill, MA: Boston College.
- Brown, L. J. (1986). Developing thinking and problem solving skills with children's books. *Childhood Education, 63*(3), 102-107.
- Combs, M. L., & Slaby, D. A. (1977). Social skills training with children. In B. B. Lahey, & A. E. Kazdin (Eds.), *Advances in Clinical Child Psychology* (Vol. 1). New York: Plenum Press.
- Cole, P. G., & Chan, L. k. S. (1987). *Teaching Principle and Practice*. Sydney: Prentice Hall.
- Crow, L. D. & Crow. A. (1960). *Child Psychology*. New York: Barnes & Noble.
- Foster, S. L., & Ritchey, W. L. (1979). Issues in the assessment of social competence in children. *Journal of Applied Behavior Analysis, 12*, 625-638.
- Gresham, F. M. (1986). Conceptual and definitional issues in the assessment of children's social skills: Implications for classification and training. *Journal of Clinical Child Psychology, 15*(1), 3-15.

- Gresham, F. M., & Elliot, S. N. (1990). *Social skills rating system manual*. Circle Pines, MN: American Guidance Service.
- Gresham, F. M., Sugai, G., & Horner, R. H. (2001). Interpreting outcomes of social skills trainings for students with high-incidence disabilities. *Exceptional Children*, 67(3), 331-344.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). Cooperative Learning and nonacademic outcomes of schooling. In J. E. Pederson & A. D. Digby(Eds.), *Secondary schools and cooperative learning* (pp. 81-150). New York: Garland.
- Kopp, C. B. (1989). Regulation of distress and native emotion: A developmental view. *Developmental Psychology*, 25, 343-354.
- Lang, A. J., & Jakubowski, P. (1980). *Responsible assertive behavior: Cognitive behavioral procedures for trainers*. Illinois: Research Press.
- Maccoby. E. E. (1980). *Social development*. New York: Hareourt Brace Jovonoviteh.
- McGinnis, E., & Goldstein. A. P. (1990). *Skill streaming in early childhood*, The Research Press.
- Sheridan, S. M. (1997). *Tough kid social skills*. Sopis West.
- Snow, C. E. (2003). *Early Childhood Education : What to focus on and what to postpone*. 조기교육과 아동의 사고(해외석학초청 세미나). 27-28.
- Wyckof, C. L., & Klein, H. A. (2000). Children who care. *Childhood Education*, 77(1), 43-44.
- Vygotsky, L. S. (1985). 사고와 언어[*Thought and language*]. (신현정 역). 서울: 성원사. (원전은 1962에 출판)

Wells, G. (1986). *The meaning makers: Children learning and using language to learn*. Portsmouth, NH: Heinemann.

ABSTRACT

**The effects of the cooperative story reconstruction activities
on the vocabulary and social skill of young children.**

Eum, Min-Ok
Dept. of Early Childhood Education
The Graduate School of
SungShin Women's University

The purpose of this study is to investigate how cooperative story reconstruction activities have influence on young children's vocabulary and social skill, and to offer a basic information of an effective education and learning method for improving young children's vocabulary and social skill.

The questions of this study are as follows.

1. What do cooperative story reconstruction activities have an effect on vocabulary of young children?
2. What do cooperative story reconstruction activities have an effect on social skill of young children?
 - 2-1. What do cooperative story reconstruction activities have an effect on mastery of young children?
 - 2-2. What do cooperative story reconstruction activities have an effect on assertion of young children?
 - 2-3. What do cooperative story reconstruction activities have an effect on self-regulation of young children?

2-4. What do cooperative story reconstruction activities have an effect on adaptability of young children?

The subjects of this study were 38 5-year-old young children, of whom are 19 5-year-old children from B pre-school located in K-gu, Seoul(for the experimental group), and other 19 ones from S pre-school in the same region(for the comparison group). The treatments to investigate the effect of the cooperative story reconstruction activities on young children's vocabulary and social skill were operated 12 times, once per week for 12 weeks, from April, 23, 2010 to July, 9, 2010. Cooperative story reconstruction activities were carried out by the researcher, the young children participated in the activities after listening to the story in large groups or small groups. The small group participating in the story reconstruction activities was composed of other 4~5 children every week, the total was composed of 4 groups. The children of the comparison group were told fairy tales without any activities for 12 weeks by their teacher.

As for the measuring tool of this study, a Picture Vocabulary Test, produced by Young-tae Kim, Hae-seong Jang, Seon-suk Im & Hyeon-jeong Baek(1995), was used to measure vocabulary of young children. Learning-Related Social Skill Inventory(K-LRSS) reinterpreted Learning-Related Social Skill: LRSS of McClelland(2002) according to the Korean situation by A-jeong Kwak was used as the measuring tool of young children's social skill.

In order to examine the effects of the cooperative story reconstruction activities on young children's vocabulary and social skill, collected data after pre· post test between two groups was analyzed through t-test to grasp difference of vocabulary and ANCOVA to grasp difference of social skill increased after performing the pre· post test of the experimental and comparison groups using SPSS 12.0.

The results of this study can be summarized as follows.

First, after performing the cooperative story reconstruction activities, it shows that the experimental group scored higher level in vocabulary than the comparison group. That is, the activities had the positive effect on vocabulary of young children.

Second, the cooperative story reconstruction activities had the positive effect on social skill of young children. And also the experimental group scored higher level in 3(assertion, self-regulation, adaptability) of all the sub-factors of the social skill than the comparison group. That is, the cooperative story reconstruction activities had the positive effect on improvement of social skill.

In conclusion, the cooperative story reconstruction activities have positive effects on vocabulary and social skill of young children.

부 록

<부록 1> 어휘력 검사도구

<부록 2> 사회적 기술 검사도구

<부록 3> 실험집단 활동안

<부록 1>

어휘력 검사표

집단명: (남, 여) 생년월일: 년 월 일(개월)
검사일자: 년 월 일 원 점수: 점

문항 번호	문항내용	정답	반응	문항 번호	문항내용	정답	반응
1	책	3		31	발톱	4	
2	발	2		32	껍질	3	
3	의자	4		33	생선	1	
4	빵	1		34	바른다	4	
5	주전자	3		35	샌다	2	
6	동그라미	2		36	연기	4	
7	배	2		37	쓰다	4	
8	우산	1		38	구른다	2	
9	바퀴	3		39	씹다	3	
10	뺨	4		40	당기다	2	
11	북	3		41	던지다	1	
12	그네	1		42	면도기	2	
13	소	1		43	농부	3	
14	무릎	4		44	채소	4	
15	사고	2		45	탤머린	1	
16	전등불	4		46	터지다	2	
17	사다리	1		47	쟁반	4	
18	팔꿈치	3		48	놀라다	4	
19	신다	1		49	싱크대	1	
20	신호등	4		50	숲	3	
21	꽃병	3		51	그림자	2	
22	깨지다	1		52	심어요	1	
23	그리다	2		53	지구본	3	
24	찢는다	4		54	묶는다	2	
25	깎는다	3		55	교통기관	1	
26	잠자리채	2		56	비어있다	4	
27	봉투	2		57	둥지	1	
28	따뜻한	1		58	한권	3	
29	낙하산	3		59	옛보다	1	
30	설거지	2		60	따르다	2	

문항 번호	문항내용	정답	반응	문항 번호	문항내용	정답	반응
61	무늬있는	3		87	한쌍	3	
62	영양가있는	1		88	가난	3	
63	통화하다	4		89	반죽하다	2	
64	베란다	2		90	마주치다	4	
65	쓰다듬다	4		91	단체	3	
66	뚫	2		92	확대하다	2	
67	실망하다	4		93	정사각형	4	
68	섬	1		94	타원	1	
69	뿌리	1		95	피로한	3	
70	궁궐	3		96	피라미드	4	
71	환자	2		97	해방된	1	
72	평	3		98	연장	4	
73	시들다	2		99	투명한	3	
74	빨다	1		100	가로등	4	
75	곡식	4		101	양상하다	2	
76	파괴하다	4		102	해부	1	
77	나사	2		103	뜻밖에	3	
78	감다	2		104	분류하다	1	
79	소곤거리다	1		105	부축하다	2	
80	뚜경	3		106	해안	3	
81	만국기	2		107	무너진	3	
82	집배원	3		108	겹쳐진	4	
83	헐어빠진	4		109	조절가능한	2	
84	협동하다	4		110	얼룩	4	
85	지시하는	2		111	대여섯	3	
86	추수	1		112	모발	2	

<부록 2>

사회적 기술 척도

『이 척도는 활동실 내에서 보여 지는 유아의 사회적 기술을 알아보기 위한 것입니다. 다음 문항에서 기술하고 있는 행동들을 유아가 얼마나 자주 하는지 해당번호에 V표 해주십시오. 유아 개개인에 대한 선생님의 개별적 관찰과 경험에 기초하여 답해주시면 됩니다.』

번호	○○○ 유아는.....	전혀 하지 않는다	거의 하지 않는다	가 끔 한 다	자 주 한 다	항 상 한 다
1	교사의 지시에 따른다.	1	2	3	4	5
2	친구를 쉽게 사귈다.	1	2	3	4	5
3	도움을 요청하기 이전에 먼저 스스로 문제를 해결하기 위해 노력해본다.	1	2	3	4	5
4	친구들의 놀림에 잘 대처한다.	1	2	3	4	5
5	부당한 규칙에 대해서는 이의를 제기한다.	1	2	3	4	5
6	주어진 과제에 대하여 교사에게 도움을 청하기 이전에 본인이 먼저 시도해본다.	1	2	3	4	5
7	두 가지 이상의 단계(즉, 자르고 붙이기)가 있는 활동을 조직적으로 완성한다.	1	2	3	4	5
8	성인과 갈등이 있을 때 자신의 기분을 스스로 조절한다.	1	2	3	4	5
9	과제를 성공적으로 완성한다.	1	2	3	4	5
10	게임이나 집단 활동에 참여한다.	1	2	3	4	5
11	과제를 정확히 해낸다.	1	2	3	4	5
12	처음 보는 사람에게 자신을 소개한다.	1	2	3	4	5
13	과제에 집중한다. 즉 주변 활동에 의해 쉽게 방해받지 않는다.	1	2	3	4	5
14	자발적으로 친구들과 협동한다.	1	2	3	4	5

15	(교사로부터 별도의 주의를 받지 않아도) 지시에 따라 적절한 활동을 시작한다.	1	2	3	4	5
16	게임이나 활동을 할 경우 자신의 차례를 기다린다.	1	2	3	4	5
17	교사의 도움을 기다리는 시간에도 적절한 활동을 찾아한다.	1	2	3	4	5
18	자신이 하는 일에 충분한 시간을 갖고 최선을 다한다.	1	2	3	4	5
19	자유놀이시간을 적절히 활용한다.	1	2	3	4	5
20	교실의 각종 상황에 잘 대처할 수 있다고 느낀다.	1	2	3	4	5
21	친구들과의 갈등상황에서 자신의 기분을 조절한다.	1	2	3	4	5
22	활동을 시작할 때 자료를 찾고 조직하여 적절한 장소에서 활동한다.	1	2	3	4	5
23	다른 사람들과 게임을 할 때 규칙에 따른다.	1	2	3	4	5
24	제한된 시간 내에 과제를 마친다.	1	2	3	4	5
25	활동을 하는 중에 자신의 실수를 찾아내며, 이를 수정한다.	1	2	3	4	5
26	갈등 상황에서 자신의 생각을 바꿔 타협한다.	1	2	3	4	5
27	친구에게 먼저 말을 건다.	1	2	3	4	5
28	작업 중 방해를 받아 잠시 멈춘 뒤에도 끝내지 못한 작업으로 다시 되돌아간다.	1	2	3	4	5
29	다른 사람들에게 같이 활동하자고 청한다.	1	2	3	4	5
30	새로운 활동, 게임, 프로젝트에 관심을 보인다. 자신의 주변 환경에 호기심을 보인다.	1	2	3	4	5

31	친구 사이에서 발생하는 스트레스에 적절히 대처한다.	1	2	3	4	5
32	과제나 활동을 성공적으로 해낼 수 있다는 자신감을 보인다.	1	2	3	4	5
33	진행 중인 활동이나 집단에 자발적으로 참여한다.	1	2	3	4	5
34	친구가 하는 일을 자발적으로 도와준다.	1	2	3	4	5
35	과제나 활동을 하는데 의욕을 보인다.	1	2	3	4	5

-대단히 감사합니다-

<부 록 3> 실험집단 활동안

제 1차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	봄	동화 제목	우리 순이 어디 가니
활동명	제목과 문장 재구성하기		
활동 목표	* 친구와 협력하여 동화의 제목과 문장을 재구성 해 본다. * 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 생각과 느낌 말하기 사회생활: 나를 알고 사랑하기 -나의 감정을 조절하여 점절하게 표현한다. 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. ■ 동화를 들려준다. ■ 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소개 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. -오늘 동화를 듣고 너희 들이 제목을 바꾸어 볼 거야. 어떤 제목이 좋은지 이야기 해 보고 글 속에 나오는 문장을 어떻게 바꾸어야 할 지 생각해 보자. - 혼자 생각하는 것보다 서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. ■ 소그룹별로 모인다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야기 해보자. 어떤 일이 일어났을까? -왜 그렇게 생각했니? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. ■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다. -너희가 순이 처럼 이곳에 산다면 무엇을 하고 싶니? -만약 너희들이 일하시는 아빠나 할아버지께 간다면 무엇 	8절 도화지 필기도구 동화책

	<p>을 갖다 드리고 싶니? -동물들이 너희들에게 말을 걸어온다면 어떤 말들을 했을까? -너희가 주인공이 된다면 어떻게 하고 싶니? <협동적 동화 재구성하기> ■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 제목을 생각해 본다. ■ 동화의 문장 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다. ■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 문장들이 무엇인지 의견을 서로 교환하여 한다. ■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 바꾸어 본다. ■ 제목을 의논하여 만들어 적는다. -우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까? ■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다. -그럼 함께 동화의 문장 순서를 만들어 보자. ■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다. -어떤 이야기 부분이 재미있었니? -협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니? ■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 2차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	봄	동화 제목	강아지똥
활동명	이야기 부분적 변화시키기		
활동 목표	*친구와 협력하여 동화 속의 이야기 중 부분적인 장면을 내용과 연결되도록 다르게 바꾸어 본다. *친구의 의견을 들어주고 나의 의견을 표현해 본다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 이야기 듣고 이해하기 사회생활: 다른 사람을 이해하고 존중하기 - 사람의 서로 다른 점을 존중하며 함께 지낸다. - 다른 사람과 협력한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. -오늘 동화를 듣고 너희 들이 이야기의 부분을 바꾸어 볼거야. 그림동화의 내용을 어떻게 바꾸면 좋은지 이야기 해보고 글 속에 나오는 문장을 어떻게 바꾸어야 할 지 생각해 보자. - 혼자 생각하는 것보다 서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. ■ 소그룹별로 모인다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야 	8절 도화지 필기도구 동화책

	<p>기 해보자. 어떤 일이 일어났을까?</p> <p>-왜 그렇게 생각했니?</p> <p>-또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까?</p> <p>■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다.</p> <p>■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다.</p> <p>-너희가 그림 속의 강아지똥 이라면 어떤 마음일까?</p> <p>-친구들이 나를 싫어한다고 하면 어떨까?</p> <p>-너희들이 강아지똥을 보려온 참새라면 어떻게 하겠니?</p> <p>-너희가 주인공이 된다면 어떻게 하고 싶니?</p> <p><협동적 동화 재구성하기></p> <p>■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다.</p> <p>■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다.</p> <p>-동화의 내용 중에 더 넣고 싶은 부분은 무엇이니?</p> <p>-동화의 내용 중에서 어떤 부분을 빼고 싶니? 너희들이 함께 생각해 정해보자.</p> <p>■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다.</p> <p>■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 바꾸어 본다.</p> <p>■ 제목을 의논하여 만들어 적는다.</p> <p>-우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p> <p>■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다.</p> <p>-그럼 함께 동화의 문장 순서를 만들어 보자.</p> <p>■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다.</p> <p>-어떤 이야기 부분이 재미있었니?</p> <p>-협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니?</p> <p>■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 3차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	나와 가족, 이웃	동화 제목	커다란 무
활동명	동화 중간까지 듣고 다음 이야기 재구성하기		
활동 목표	*동화의 앞부분의 동화 내용을 듣고 다음 내용을 유아들이 함께 결말까지 재구성해 본다. * 자신의 의견을 적절하게 표현하며 친구의 의견을 끝까지 들어준다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기-바른 태도로 듣기, 말하기-생각과 느낌 말하기 사회생활: 나를 알고 사랑하기-나의 감정 알고 조절하기 이웃과 더불어 생활하기-다른 사람을 이해하고 존중하기		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소개 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. -오늘 동화를 듣고 너희 들이 중간부터 결말까지 이야기를 재구성 해 볼 거야. 이야기를 어떻게 바꾸어야 할 지 생각해 보자. - 혼자 생각하는 것보다 서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. ■ 소그룹별로 모인다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야 	8절 도화지 필기도구 동화책

	<p>기 해보자. 어떤 일이 일어났을까? -왜 그렇게 생각했니? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. ■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다. -할아버지가 할머니를 불렀는데 다음에 누구를 불러볼까? -어떻게 뽑고 싶은지 이야기해보자 -동화의 끝은 어떤 내용을 해보고 싶니? <협동적 동화 재구성하기> ■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소제를 찾아본다. ■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다. -동화의 내용 중에 더 넣고 싶은 부분은 무엇이니? -동화의 내용 중에서 어떤 부분을 빼고 싶니? 너희들이 함께 생각해 정해보자. ■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다. ■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 바꾸어 본다. ■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다. -그럼 함께 동화의 문장 순서를 만들어 보자. ■ 제목을 의논하여 만들어 적는다. -우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까? ■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다. -어떤 이야기 부분이 재미있었니? -협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니? ■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 4차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	나와 가족, 이웃	동화 제목	피터의 의자
활동명	협동적으로 이야기 이어가기		
활동 목표	* 친구와 협력하여 동화의 내용을 이어 나간다. * 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 말하기 - 이야기 지어 말하기 사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다. - 다른 사람과 협력한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<p>■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다.</p> <p>-이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까?</p> <p>■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니?</p>	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <p>■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. - 오늘은 동화를 서로 이야기 하며 즉흥적으로 만들어 볼거야. 어떤 내용으로 동화를 지어볼지 생각해 보자. - 혼자 생각하는 것보다 서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자.</p> <p>■ 소그룹별로 모인다.</p> <p><토의하기></p> <p>■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야기 해보자. 어떤 일이 일어났을까?</p>	8절 도화지 필기도구 동화책

	<p>-왜 그렇게 생각했니? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. ■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다. -너희가 피터와 같이 동생에게 물건을 빼앗겨 본 적이 있니? -만약 너희들이 피터이라면 어떻게 할 것 같니? -내 물건을 동생에게 줄 수 있을까? 주었다면 어떤 물건을 주었었니? -너희가 피터가 되어 내 물건 중에 무엇을 줄 것인지 동화를 만들어 보자. <협동적 동화 재구성하기> ■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다. ■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다. -동화의 내용 중에 더 넣고 싶은 부분은 무엇이니? -동화의 내용 중에서 어떤 부분을 빼고 싶니? 너희들이 함께 생각해 정해보자. ■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다. ■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 바꾸어 본다. ■ 제목을 의논하여 만들어 적는다. -우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까? ■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다. -그럼 함께 동화의 문장 순서를 만들어 보자. ■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다. ■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 5차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	나와 가족, 이웃	동화 제목	돼지책
활동명	동화 중간까지 듣고 다음 이야기 재구성하기		
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> * 동화를 중간까지 듣고 자신의 생활 경험과 연결 지어 이야기를 재구성해본다. * 동화의 내용을 듣고 결말까지 유아들이 만들어 본다. * 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다. 		
교육 과정 관련 요소	<p>언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 이야기 듣고 이해하기 말하기 - 이야기 지어 말하기, 생각과 느낌 말하기</p> <p>사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다.</p>		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 중간까지 듣는다. - 그다음 이야기는 어떻게 되었을까? - 가장 기억에 남는 부분이 있니? - 왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. - 오늘은 동화의 다음 이야기를 만들어 볼 꺼야. 너희들이 집에서 어떤 일이 있었는지 생각해 말해보자. ■ 소그룹별로 모인다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야기 해보자. 어떤 일이 일어났을까? 	8절 도화지 필기도구 동화책

	<p>-왜 그렇게 생각했니? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. ■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다.</p> <p>-너희가 엄마였다면 어떤 기분일까? -아빠와 집에서 엄마 없이 지낸 본 적이 있니? -엄마가 없을 때 너희들은 무엇을 할 수 있을까? -아빠와 집에서 엄마 없이 지낼 볼 수 있겠니? -내가 엄마가 된다면 어떻게 하고 싶니? -너희가 생각하는 이야기를 모아 동화를 만들어 보자.</p> <p><협동적 동화 재구성하기> ■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다. ■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다. -동화의 내용 중에 더 넣고 싶은 부분은 무엇이니? -동화의 내용 중에서 어떤 부분을 빼고 싶니? 너희들이 함께 생각해 정해보자. ■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다. ■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 바꾸어 본다. ■ 제목을 의논하여 만들어 적는다. -우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까? ■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다. -그럼 함께 동화의 문장 순서를 만들어 보자. ■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다. -협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니? ■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 6차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	나와 가족, 이웃	동화 제목	마법 침대
활동 명	후속이야기 짓기		
활동 목표	* 동화의 내용을 끝까지 듣고 다음 이야기를 만들어 본다. * 동화의 후속이야기를 만들면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 말하기 - 생각과 느낌 말하기 사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다. - 다른 사람과 협력한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비 물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
도입 (5분)	■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니?	손 인형 동화자료	
활동 방법 전개 (30분)	<소재 소개하기> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. - - 오늘은 동화의 끝나지 않은 이야기를 지어볼까요. 너희들이 어떤 일이 있었는지 생각해 말해보자. - 혼자 생각하는 것보다 서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. ■ 소그룹별로 모인다. <토의하기> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야	8절 도화지 필기도구 동화책	

	<p>기 해보자. 어떤 일이 일어났을까?</p> <p>-왜 그렇게 생각했니?</p> <p>-또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까?</p> <p>■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다.</p> <p>■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다.</p> <p>- 너희는 침대를 타고 날아가고 싶은 곳은 어디니?</p> <p>- 침대의 주문을 만들어 볼까?</p> <p>- 마법 침대의 다음 이야기를 어떻게 넣을 것인지 동화를 만들어 보자.</p> <p><협동적 동화 재구성하기></p> <p>■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다.</p> <p>■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다.</p> <p>-동화의 내용 중에 더 넣고 싶은 부분은 무엇이니?</p> <p>-동화의 내용 중에서 어떤 부분을 빼고 싶니? 너희들이 함께 생각해 정해보자.</p> <p>■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다.</p> <p>■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 바꾸어 본다.</p> <p>■ 제목을 의논하여 만들어 적는다.</p> <p>-우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p> <p>■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다.</p> <p>-그럼 함께 동화의 문장 순서를 만들어 보자.</p> <p>■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다.</p> <p>-어떤 이야기 부분이 재미있었니?</p> <p>-협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니?</p> <p>■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 7차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	동물	동화 제목	괴물들이 사는 나라
활동명	협동적으로 이야기 이어가기		
활동 목표	* 친구와 협력하여 동화의 내용을 이어 나간다. * 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 이야기 듣고 이해하기 말하기 - 생각과 느낌 말하기 사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다.		
집단 형태	소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손 유희나 손 인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소제 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. - 오늘은 동화의 앞부분을 이야기 해주고 너희들이 동화를 끝까지 만들어 보도록 하자. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 일이 일어났을까? -왜 그렇게 생각했니? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. 	8절 도화지 필기도구 동화책

	<p>■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다.</p> <p>- 너희는 어떤 괴물들을 만나보고 싶니?</p> <p>- 너희들이 생각한 괴물들이 사는 나라 이야기를 만들어 볼까?</p> <p>- 너희들이 괴물들의 대장이 된다면 무엇을 하고 싶니?</p> <p>- 부하 괴물들과 무슨 놀이를 할까?</p> <p><협동적 동화 재구성하기></p> <p>■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다.</p> <p>- 그럼 어떤 동물을 먼저 순서로 정해서 이야기를 시작해 볼까?</p> <p>■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다.</p> <p>-동화의 내용 중에 더 넣고 싶은 부분은 무엇이니?</p> <p>-동화의 내용 중에서 어떤 부분을 빼고 싶니? 너희들이 함께 생각해 정해보자.</p> <p>■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다.</p> <p>- 너희들이 괴물들이 사는 나라에 어떤 괴물을 넣고 싶은지 친구들과 서로 의논해 정해보도록 하자.</p> <p>■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 바꾸어 본다.</p> <p>■ 제목을 의논하여 만들어 적는다.</p> <p>-우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p> <p>■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다.</p> <p>-그럼 함께 동화의 문장 순서를 만들어 보자.</p> <p>■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다.</p> <p>■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 8차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	동물	동화 제목	누가 내 머리에 똥 썼어?
활동명	후속 이야기 짓기		
활동 목표	*동화의 내용을 끝까지 듣고 다음 이야기를 만들어 본다. *동화의 후속이야기를 만들면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 생각과 느낌 말하기 말하기 - 이야기 지어 말하기 사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 다른 사람과 협력한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손 유희나 손 인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. - 오늘은 동화의 앞부분을 이야기 해주고 너희들이 동화를 끝까지 만들어 보도록 하자. - 혼자 생각하는 것보다 서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 일이 일어났을까? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. 	8절 도화지 필기도구 동화책

	<p>■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다.</p> <p>- 너희가 “한스”라면 어떤 괴물들을 만나보고 싶니?</p> <p>- 너희들이 생각한 괴물들이 사는 나라 이야기를 만들어 볼까?</p> <p>- 너희들이 괴물들의 대장이 된다면 무엇을 하고 싶니?</p> <p><협동적 동화 재구성하기></p> <p>■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다.</p> <p>- 그럼 어떤 동물을 먼저 순서로 정해서 이야기를 시작해 볼까?</p> <p>■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다.</p> <p>-동화의 내용 중에 더 넣고 싶은 부분은 무엇이니?</p> <p>■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다.</p> <p>- 너희들이 괴물들이 사는 나라에 어떤 괴물을 넣고 싶은지 친구들과 서로 의논해 정해보도록 하자.</p> <p>■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 바꾸어 본다.</p> <p>■ 제목을 의논하여 만들어 적는다.</p> <p>-우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p> <p>■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다.</p> <p>-그럼 함께 동화의 문장 순서를 만들어 보자.</p> <p>■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다.</p> <p>-어떤 이야기 부분이 재미있었니?</p> <p>-협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니?</p> <p>■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 9차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	동물	동화 제목	황금 왕글의 모자
활동명	새로운 이야기 짓기		
활동 목표	친구와 협력하여 동화를 지어 본다. 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 생각과 느낌 말하기 사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다. - 다른 사람과 협력한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. -너희들이 주인공이 되어 새로운 동화를 지어보자 -서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. ■ 소그룹별로 모인다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. ■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다. 	8절 도화지 필기도구

	<p>- 너희들은 어떤 모자를 써보고 싶니? - 너희들이 모두 들어갈 수 있다면 그 안에서 무엇을 할까? - 너희들은 어떤 친구들을 모자에 초대하고 싶니? -다른 방법을 시도해 볼 수 있을까? -너희들이 주인공이 되어서 모자 속에 어떤 친구들과 놀이를 할 것인지 새로운 이야기로 만들어 보자.</p> <p><협동적 동화 재구성하기></p> <p>■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다. ■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다. ■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다. ■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 구성한다. ■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다. ■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다. ■ 제목을 의논하여 만들어 적는다. -우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다. -어떤 이야기 부분이 재미있었니? -협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니? ■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 10차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	동물	동화 제목	고릴라
활동 명	새로운 이야기 짓기		
활동 목표	친구와 협력하여 동화를 지어 본다. 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 생각과 느낌 말하기 사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다. - 다른 사람과 협력한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비 물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. -너희들이 주인공이 되어 새로운 동화를 지어보자 -서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. ■ 소그룹별로 모인다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야기 해보자. 어떤 일이 일어났을까? 	8절 도화지 필기도구

	<p>-어떻게 이야기를 만들어 볼 수 있겠니? -왜 그렇게 생각했니? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. ■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다. -아빠가 회사 때문에 바쁘신대. 너희들은 어떠니? -아빠와 어디에 가고 싶니? -너희들은 어떤 친구가 아빠대신 있었으면 좋겠니? -너희들이 생각한 친구와 하루 종일 무엇을 하고 싶니? -다른 방법을 시도해 볼 수 있을까? -너희들이 주인공이 되어서 모자 속에 어떤 친구들과 놀이를 할 것인지 새로운 이야기로 만들어 보자.</p> <p><협동적 동화 재구성하기> ■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다. ■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다. ■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다. ■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 구성한다. ■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다. ■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다. ■ 제목을 의논하여 만들어 적는다. -우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다. -어떤 이야기 부분이 재미있었니? -협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니? ■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 11차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	여름	동화 제목	검피 아저씨의 뱃놀이
활동 명	새로운 이야기 짓기		
활동 목표	친구와 협력하여 동화를 지어 본다. 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다.		
교육 과정 관련 요소	언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 생각과 느낌 말하기 사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기 - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다. - 다른 사람과 협력한다.		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비 물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화자료
	전개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. -너희들이 주인공이 되어 뱃놀이를 할 수 있도록 새로운 동화를 지어보자 -서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. ■ 소그룹별로 모인다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. 	8절 도화지 필기도구

	<p>-동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야기 해보자. 어떤 일이 일어났을까?</p> <p>-어떻게 이야기를 만들어 볼 수 있겠니?</p> <p>-왜 그렇게 생각했니?</p> <p>-또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까?</p> <p>■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다.</p> <p>■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다.</p> <p>-배를 타고 어디로 갈 수 있을까?</p> <p>-다른 방법을 시도해 볼 수 있을까?</p> <p>-배의 주인공이 된다면 어떤 기분일까?</p> <p>-너희들이 배에 타는 동물이라면 어떻게 이야기 하겠니?</p> <p>-너희들이 주인공이 되어 볼 거야. 어떤 친구들과 만날 것인지 새로운 이야기로 만들어 보자.</p> <p><협동적 동화 재구성하기></p> <p>■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다.</p> <p>■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다.</p> <p>■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다.</p> <p>■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 구성한다.</p> <p>■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다.</p> <p>■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다.</p> <p>■ 제목을 의논하여 만들어 적는다.</p> <p>-우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다.</p> <p>-어떤 이야기 부분이 재미있었니?</p> <p>-협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니?</p> <p>■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	

제 12차 협동적 동화 재구성 활동 계획안

생활 주제	여름	동화 제목	야! 비온다.
활동 명	새로운 이야기 짓기		
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> * 친구와 협력하여 동화를 지어 본다. * 동화를 재구성하면서 자신의 생각이나 느낌을 말하고 서로의 의견을 교환한다. 		
교육 과정 관련 요소	<p>언어생활: 듣기 - 문학작품 즐겨 듣기, 생각과 느낌 말하기</p> <p>사회생활: 두레의 소중함을 알고 협력하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다. - 다른 사람과 협력한다. 		
집단 형태	대그룹→소그룹		
준비 물	동화책, 손 인형, 8절 도화지, 활동지, 필기도구		
활동 방법	도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손유희나 손인형을 사용하여 동화의 주제와 관련된 질문을 하여 유아의 흥미를 이끌며 동기를 유발한다. -이 책의 표지에는 무엇이 있니? -동화 속에는 어떤 이야기가 들어 있을까? ■ 동화를 들려준다. 동화의 내용을 회상하여 이야기를 나눈다. -가장 기억에 남는 부분이 있니? -왜 그렇게 생각하니? 	손 인형 동화자료
	진개 (30분)	<p><소재 소개하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협동적 동화 재구성 활동의 소재를 소개한다. -너희들이 주인공이 되어 비오는 날을 생각하며 동화를 지어보자 -서로의 생각을 자유롭게 이야기 나누어 보자. ■ 소그룹별로 모인다. <p><토의하기></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 등장인물, 주변 환경 및 사건에 대하여 생각하고 이야기 나누며 자신의 경험, 생각, 느낌을 표현하고 타인과 공유한다. -동화 속에서 어떤 장면이 가장 기억에 남는지 서로 이야기 해보자. 어떤 일이 일어났을까? 	8절 도화지 필기도구

	<p>- 비가 올 때 주변에서 어떤 소리가 들릴까? -어떻게 이야기를 만들어 볼 수 있겠니? -왜 그렇게 생각했니? -또 다른 생각을 가진 친구가 이야기해 볼까? ■ 유아가 제안한 생각을 피드백하고 격려한다. ■ 새로운 생각을 협동하여 이야기를 나눌 수 있도록 돕는다.</p> <p>- 비가 오는 날 너희들은 무엇을 하고 싶니? - 무지개 우산을 쓰고 나가면 무슨 일이 생길까? - 비가 오는 날 어떤 동물 친구들을 만날까? - 다른 방법을 시도해 볼 수 있을까? -너희들이 주인공이 되어 볼 거야. 어떤 친구들과 만날 것인지 새로운 이야기로 만들어 보자.</p> <p><협동적 동화 재구성하기> ■ 토의하기 활동에서 해보았던 활동들을 생각하며 이야기의 소재를 찾아본다. ■ 동화의 내용 중 넣고 싶은 부분이나 빼고 싶은 부분을 정해본다. ■ 자신의 떠오르는 생각을 표현하고 타인과 공유하도록 하며 새로 지어볼 이야기의 의견을 서로 교환하여 한다. ■ 주인공의 행동과 성격, 시간 공간 등을 적절히 조정하여 상상한 내용을 문장으로 구성한다. ■ 협동적으로 구성한 이야기의 내용의 순서를 어떻게 배열할지 의논하여 조정한다. ■ 유아들이 구성한 내용을 교사가 받아 적어준다. ■ 제목을 의논하여 만들어 적는다. -우리가 만든 동화의 제목을 뭐라고 하면 좋을까?</p>	
<p>마무리 (5분)</p>	<p>■ 소집단에서 재구성의 동화 내용을 유아들과 함께 읽어한다. -어떤 이야기 부분이 재미있었니? -협동해서 이야기를 직접 지어보니까 어떠니? ■ 소집단 별로 완성된 작품은 도서영역이나 벽면에 전시한다.</p>	