

## 그룹게임이 유아의 친사회적 사고 및 사회적 능력에 미치는 영향

나 양 균<sup>†</sup>

전북대학교 대학원 가정학과 박사과정

### The Effect of the Group Games on Young Children's Prosocial Thinking and Social Ability

Na, Yang-Kyun

Dept. of child Studies & Housing Environment, Chunbuk National University.  
Dept. of Home Economics, Chunbuk National University Doctoral Course

#### Abstract

The purpose of this study was to investigate the effect of the group games on children's prosocial thinking and social ability. The subjects of this study were 30 four-five years old boys and girls in S daycare center in Iksan of Jeonbuk province. Children in this study were divided into two groups. In order to measure children's prosocial thinking, 'Skill Situation Measure' developed by McGinnis & Goldstein(1990) was used. In order to measure children's social ability, 'Preschool Socio-affective Profile(PSP)' developed by La Freniere, Dumas, Capuano & Dubeau(1992) was used. The tools were applied in two groups in pre-test, and the experimental group was given a total of 20 sessions (twice a week, for 10 weeks).

The results of the study were as follows:

1. The experimental group children with group games showed a significant improvement in their prosocial thinking.
2. The experimental group children with group games showed a significant improvement in their social ability.

**Key words** : group games, children's prosocial thinking, social ability

---

† Corresponding author Tel : 063-861-9191, Fax : 063-861-7846, E-mail : ryk9191@hanmail.net

## 1. 서론

유아는 놀이가 일상적인 생활이며 자연스러운 의사소통의 매체이므로 놀이를 통해 그들의 생각과 감정을 표현한다. 출생초기 유아는 부모와 놀이를 하면서 부모에게 친밀감을 갖게 되고 애착을 형성한다. 또한 친구들과 놀이를 하면서 다른 사람과 더불어 살아가는 데 필요한 능력을 배우고 놀이경험을 통해 주변 사회에 대한 관심과 이해 및 지식을 높인다(이숙재, 2001).

유아기의 놀이를 연구한 학자들은 놀이의 근원과 학습, 그리고 인지 능력, 사회적 기술의 발달에 있어서 놀이의 기능에 대하여 지속적인 관심을 가졌으며(Rubin, Watson, & Jambor, 1983). 유아의 학습 방법으로서 놀이의 교육적 가치를 모색해 왔다. 그 결과 특히 규칙 있는 게임은 인지놀이형태에서 수준이 높은 놀이로 유아들의 사회적, 도덕적, 인지적 발달뿐만 아니라 정서적 발달을 증진시킨다(Kamii & DeVries, 1995)는 것이다..

그룹 게임은 유아들에게 규칙 만들기 그 결과를 알기, 규칙 수정하기, 일어난 일들을 비교하기 등을 위한 많은 기회를 제공해 주므로 정치적·사회적으로 발달하게 하는 특징이 있다. 이는 게임에서 놀이자가 그 규칙에 동의하지 않는 한 계속될 수 없으므로 놀이자는 자습서로 공부할 때보다 더 지적이며 더욱 더 적극적으로 되기 때문이다. 그룹게임을 할 때 유아들은 많은 다양한 상황에 직면하게 되므로 또래 친구들과 아이디어를 교환할 수 있고 의사결정을 할 수 있는 경험을 가지게 된다.

게임하는 가운데 또래간의 사회적 상호작용은 서로의 의도와 정서를 이해하고 규칙을 지킬 필요성을 갖게 함으로 유아들의 도덕발달 뿐만 아니라 정서발달에 도움이 된다. 즉 게임은 상대방의 감정과 정서를 고려하고 놀이자로서 협력하면서도 상대를 이기려는 지적 작용이 있을 때게임이 지속되고 정서발달 뿐만 아니라 지적 발달을 증진 시키므로 유아들에게 그룹게임의 경험 기회를 제공해 주는 것은 교육적으로 의의가 있다고 본다.

그러나 대부분 교육자들은 유아기 아동에게는 그

룹게임의 실시가 가능하지 않은 활동으로 보았다. 이에 대해 Kamii & DeVries(1995)는, 그룹 게임을 할 수 있는 능력의 출현이 5세 유아의 중요한 인지적·사회적 성취로 보고 이를 5세 전에 길러야만 되고 5세 이후에는 더 증진되어야 한다고 제시했다. 즉, 유아들의 게임하는 능력의 향상이 점점 탈중심화하는 능력과 또래의 의견을 수용하는 능력이 전개되어야 하므로 그룹게임은 유아에게 게임을 하는 방법을 가르치기보다 남의 의견에 협력하는 능력의 향상을 위해 교실에서 사용되어야 한다고 주장했다. 따라서 그룹게임은 사회적 능력 및 친사회적 행동발달을 위한 활동으로 제공될 필요가 있다.

오늘날의 유아교육 환경은 지나친 경쟁과 이기주의의 사고가 팽배해 있다. 이러한 환경 속에서 유아가 타인을 배려하고 협력하며 친절하게 행동할 수 있도록 친사회적 사고를 갖게 하는 것은 유아가 유능한 사회 구성원으로 성장하는데 필수적인 요소이다.

친사회적 사고란 다른 사람이나 집단을 위한 의도를 지닌 사고의 결과를 총칭하는 말로써 여러 가지 동기에 의해서 다른 사람에게 이익을 주는 행동이다. 유아들이 친사회적 사고를 길러주기 위해서 먼저 부모와의 애착형성이 이루어지고 또한 자기 자신을 긍정적으로 인식 하며 자기도 가치 있고 타인도 가치 있다고 바람직한 생각을 할 때 또래관계가 잘 형성될 수 있다. 친사회적 사고에 대한 심리학자들의 관심은 그 행동이 유전적인가, 아니면 후천적으로 길러지는 것인가에 집중되고 있는데 그에 대한 명확한 대답은 아직 밝혀지지 않고 있다. 그러나 프로이드학과, 사회 심리학과, 인지 심리학자들은 유아는 가정이나 학교, 사회에서 관찰, 모방, 동일시, 내면화, 강화, 직접적 방법의 학습, 훈련의 기회 등을 통해서 친사회적 사고를 발달시킨다고 보았다(Floody, 1980).

사회성 발달의 주요 측면인 사회적 능력과 친사회적 사고는 기본적으로 양육자와의 상호작용에 의해서 발달된다. 그러나 유아기의 다양한 사회적 행동 양상은 집단생활 속에서 형성되고 사회성발달은 또래와 상호작용하는 가운데 형성되므로 중요하다. 따라서 유아교육기관에서 긍정적인 또래 상호작용을 유도할

수 있는 교육적 경험들을 제공하는 교사의 역할 또한 유아의 사회성 발달에 중요하다고 생각한다.

유아가 유능한 사회 구성원으로 성장하기 위해서는 사회적 능력이 필수적인 요소이다. 사회적 능력이 있을 때 타인과의 사회적 관계를 맺고 다양한 사회적 상황에서의 성공적인 적응과 높은 상관성이 있기 때문이다(황혜정, 김정희, 1999).

유아는 타인과의 인간관계를 형성하는 과정에서 수없이 발생하는 인간의 갈등이나 문제들을 경험하게 된다. 이러한 갈등이나 문제들을 해결해 나가는 능력은 유아가 타인과 상호 호혜적인 관계를 형성하고 유지해 나가는 데 있어서 커다란 영향을 미치는 중요한 요인이라고 할 수 있다. 그리고 그 해결방안이 자기와 타인간의 입장을 통합한 상호적인 것일 때 사회적인 가치를 지니는 것이다(박찬욱, 1989).

그룹게임은 도덕발달과 인지발달, 정치적·정서적 발달의 영향이 있고 그 중요성을 인식하여왔으며 Piaget는 인지적인 측면을 강조하였다. 그러나 그룹게임이 친사회적 사고와 사회적 능력에 어떤 영향을 미치는지를 알아본 연구는 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구는 또래들과 규칙을 정하고 지키는 관계 속에서 놀이가 유지되는 그룹게임이 유아의 개인정서조절과 대인관계형성 및 유치원 적응 능력 등 친사회적 사고에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고 더 나아가 사회적 유능성을 증진시키는지를 알아보는데 목적을 두었다.

본 연구의 목적을 달성하기위해 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 그룹게임 활동이 유아의 친사회적 사고 증진에 효과가 있는가?
2. 그룹게임 활동이 유아의 사회적 능력 증진에 효과가 있는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 그룹게임

#### 1) 그룹게임의 정의

놀이를 한 마디로 정의하기는 어려우나 여러 학자들의 놀이에 대한 정의를 종합하여 볼 때 놀이란 외적인 강요 없이 내적으로 동기 유발된 것으로 학습이 이루어지게 하는 매체이며 아동이 세계를 이해할 수 있는 아동 나름대로의 방법이라고 할 수 있다. Piaget 는 아동은 자신이 가지고 있는 활동과 지식의 구조를 이용하여 적극적으로 환경에 작용함으로써 '아동 스스로 새로운 지식을 구성해 간다'고 말하며, 자발적인 활동과 놀이를 통한 발달을 중요시 여기는 그들은 아동들이 호기심을 발휘하여 활기차게 대결할 수 있는 여러 가지 활동을 준비해 주어 자기 선택의 기회를 많이 부여하는 방법을 취하고 있고, 새로운 가치를 발견할 수 있는 놀이와 특별히 고안된 「그룹게임」에 소개하고 있다. 어린이들의 게임하는 능력의 향상은 점점 탈 중심화하는 능력과 남의 의견에 협력하는 것에 기인하며, 교실에서 그룹게임이 사용되어야 하고, 사회적 상호작용은 어린이들의 도덕발달과 인지발달 양쪽에 필수적인 반면, 어린이들은 규칙이 있는 게임을 통해서 정치적·정서적으로 발달한다고 보았다.

그룹게임은 두 명 이상의 유아들이 달성해야 할 목표를 갖고 정해진 규칙 안에서 나와 상대방이 다른 역할을 가지고 활동하는 놀이이다. DeVries (1977)는 그룹게임의 정의를 유아들이 성취해야 할 이미 정해진 클라이막스가 있고 놀이자들이 상호 의존적·협력적이면서도 상반된 역할을 해야만 하며 규칙에 따라 함께 놀이를 하는 것으로 놀이자들의 역할은 상호 협력적 이어야 한다. 그 이유는 놀이자들이 규칙에 서로 동의하지 않는 한 이루어 질 수 없기 때문이며, 유아가 스스로의 행동을 평가할 수 있어 자신의 행동의 결과를 명확히 인식할 수 있고 그것이 유아의 성취감과 지적사고 과정에도 영향을 미칠 수 있다.

결과적으로 유아기의 전인적 발달을 돕는 그룹게임은 규칙으로 인한 제한과 압력 안에서 각자의 역할이 있으며 경쟁적 요소를 갖도록 구성되며 이러한 그룹게임의 활동에서 유아가 게임의 방법을 이해하는데 흥미를 느끼고 도전적이어야 한다.

## 2) 그룹게임의 교육적 가치

그룹게임은 아동에게 특별한 기능을 갖고 있다. 연령이 많은 아동들은 그룹게임을 할 때 그들이 이미 알고 있는 활동의 형태를 반복하고 즐거워한다. 그러나 유아들에게는 그룹게임이란 전에는 가능하지 않았던 활동으로 보았다. 이에 대해 Kamii & DeVries(1995)는 그룹 게임을 할 수 있는 능력의 출현이 5세 유아의 중요한 인지적, 사회적 성취로 보고 이를 5세 전에 길러야만 되고 5세 이후에는 더 증진되어야 한다고 제시한다. 구성주의자들은 그룹게임의 가치를 세 가지 측면에서 언급하고 있는데, 첫째는 사회적 도덕적 발달로 아동들은 성인들의 강요에 의해서가 아니라 타인과의 관계에서 책임감과 도덕적인 필요성에 대하여 자율적인 감정을 발달시킴으로써 사회 도덕적으로 발달하게 된다고 보고 있다. 게임은 놀이자가 그 규칙에 동의하지 않는 한 시작할 수 없고, 게임에서의 규칙은 아동생활 속에서의 규칙과는 결론적으로 다르며 교사가 규칙을 부과하는 것보다 규칙을 제안한다면 아동들은 규칙을 만드는 가능성을 갖게 될 것이다. 둘째는 지적 발달로써 아동들은 사회세계 뿐만 아니라 물리적인 세계에 대한 조작적인 사고 능력을 반영해주는 논리적인 측면을 발달시킴으로써 인지적으로 발달하며 조작적인 사고능력은 타인에 의해 주어져서 받아들여진 일련의 진실들을 의미하는 것이 아니라 개인의 내적체제와 논리적인 확산을 반영하며 각 그룹게임에 대한 인지적인 측면은 게임의 형태에 따라 그리고 게임의 특징과 아동들이 그 게임을 사용하는 방법에 따라 다양한 것으로 많은 연구들이 밝혀주고 있다. 셋째는 인성발달의 측면에서 볼 때 그룹게임은 아동으로 하여금 자신의 의지와 사회적 행동양상에 대한 반응을 훈련시키고 타인과 협동하는 과정에서 흥미를 강화시키는데 큰 도움을 주고 있으며 게임에서 타인과 협동하려는 노력을 통해 아동은 자아 중심성에서 탈피하고 놀이참여자가 타인의 의견을 고려하여 서로 상호보완하려는 방향으로 나아갈 때 비로소 알 수 있다.

## 2. 유아의 사회적 능력

### 1) 유아의 친사회적 사고

친사회적 사고에 대해서는 학자마다 다양하게 정의하고 있는데, 이타심, 도움행동, 친사회적 행동 등의 용어가 혼용되어 사용되기도 하고 각각 구별되어 사용하기도 한다. 그러나 연구자들이 공통적으로 전제하고 있는 점은 유아가 타인의 어려운 상황을 보고 친사회적 행동으로 나타내기까지의 내적 심리 과정이 어떤 것이든 간에 친사회적 행동은 타인의 어려움을 감소 또는 해소시키는 긍정적인 결과를 가져온다는 것이다. 따라서 친사회적 사고는 보상을 기대하지 않고 자발적으로 이루어지며, 타인에게 이로우며 주는 다양한 형태의 사고로 정의할 수 있다. Piaget(1969)는 유아는 자기중심성에서 벗어나기 시작하면서 타인의 욕구를 알아내는 인지구조가 연령의 증가와 함께 발달하여 타인에게 민감하게 반응하므로 친사회적 사고가 발달한다고 보았다(이현주, 1988 재인용). Berkwitz(1970)도 이타행동은 외부로부터 보상을 기대하지 않고 다른 사람에게 이익을 주기위하여 수행하는 행동이며, 친사회적 행동을 수행하는 사람들의 동기와 의도를 고려하고 있으며, Piaget의 사고 발달 단계를 토대로 이타적 동기에 의한 사고만을 친사회적 사고와 동일시하고 타인을 도와줄 것인지의 여부를 결정하는데 있어 외적 강요 없이 자유로운 상황에서 외부 보상의 기대 없이 수행하는 행동을 의미한다고 했다. Floody(1980)는 일반적으로 다른 사람에게 거슬리는 행동과 반대되는 타인을 이롭게 하는 상호작용의 한 방법이라고 하였으며, Walsh(1980)는 친사회적 사고한 반사회적 사고와 반대되는 개념으로 타인에 대한 배려에서 오는 건설적인 사회적 행동이라고 정의하면서 나누어 갖기, 돕기, 협동하기, 우정 나누기 등과 같은 긍정적인 사회적 행동이 곧 친사회적 행동을 의미한다고 하였다(박선희, 1995 ; Dodge, 1984 재인용). 이원영 (1993)은 친사회적 사고를 개인정서 조절능력, 대인관계 형성 능력, 유치원 적응 능력으로 범주하였다. 이처럼 친사회적 행동에 대한 정의는 학자마다 다양하며 이타심, 도움행동, 친사회적 행동 등의 용어가 혼용되어 사용되기도 하고 각각 구별되어 사용하기도 한다. 그러

나 연구자들이 공통적으로 전제하고 있는 점은 유아가 타인의 어려운 상황을 보고 친사회적 행동으로 나타내기까지의 내적 심리 과정이 어떤 것인들간에 친사회적 행동은 타인의 어려움을 감소 또는 해소시키는 긍정적인 결과를 가져온다는 것이다. 따라서 친사회적 사고는 '보상을 기대하지 않고 자발적으로 이루어지며, 타인에게 이로움을 주는 다양한 형태의 사고로 정의할 수 있다.

## 2) 유아의 사회적 능력

유아의 사회적 능력은 적절한 사회적 관계를 발전시키고 바람직한 사회적 결과를 획득하는 데 유용하고 필수적인 것으로 인식되고 있다. 적절한 시기에 자기주장을 명확히 하고 협동적이며 우호적인 유아는 사회적, 학업적, 심리적 영역에서 우수하다고 보고 되고 있다( 이진숙, 2001; Meaell, 1993, 1999 재인용).

사회적 능력에 대한 개념은 정의나 접근방식에 있어서 크게 4가지 측면에서 정리해 볼 수 있다(성귀자, 1999 ; O'Malley, 1977).

첫째, 동물행동학적인 관점으로 본 Kaban과 Attanucci(1979), White(1959)는 사회적으로 수용할 수 있는 방법으로 물질적, 정서적인 자원을 얻어서 원활하게 사회로 이입해 가는 것으로 사회적 능력을 설명하였다. Connolly와 Brunner(1974)는 각 환경마다에 내재하고 있는 상황들이 다양한 양상을 보이기 때문에 인간은 생존을 위해서 다양한 상황의 환경에 적합한 행동을 함으로써 환경에 적응해 나가는 능력을 발달시키는 것이라고 했다. Zigler와 Trikett(1978)는 사회적 능력을 개인이 환경에 대해 효율적으로 대처할 수 있고 문제를 인식할 수 있는 능력으로 간주하였으며 그 내용으로는 적절한 형식적인 개념을 습득하는 능력, 학교생활을 잘 수행하는 능력, 성인이나 다른 유아와의 관계를 잘 맺을 수 있는 능력이라고 정의했다.

둘째, 인성구조 이론적 접근 방법은 다양한 구성인자로 형성되어 있는 인성구조 중에서 긍정적인 속성을 포함하고 있는 특성들로 본다. Kohn과 Roseman 는 관심, 호기심, 단호함 등은 긍정적 향

목으로 제시하고 관심의 결여, 기회의 회피를 나타내는 것을 부정적 항목으로 포함시켰다. 그리고 교실 내에서의 규율을 지키고 교사의 요구나 제안을 수용하는 긍정적인 항목과 교실 내에서 다른 유아의 활동을 방해하고 교사에게 반항하는 부정적 항목을 포함하는 두 요인으로 사회적 능력을 평가하고자 하였다. Baumrind는 사회적 능력의 속성으로서 사회적 책임성, 독립성, 성취 지향성, 활력성을 제시하였다. 셋째, 사회적 능력을 사회적 상호작용 이론의 관점(O'Malley, 1977)에서 파악한 것이다. 즉 사회적 능력이란 다른 사람과 효과적이고 만족스러운 상호작용을 하는 능력으로 정의하였다. Weinstein(1969)은 사회적 능력이란 사회적 상호작용에서 발생하는 대인관계의 목적을 달성하는 능력으로서 타인의 행동을 수용할 수 있는 능력, 다양한 행동유형과 다양한 상황에 적절하게 대처할 수 있는 내적 자원의 소유를 사회적 능력에 포함시켰다(황혜정·김경희, 1998). 넷째, 사회적 능력을 동기적인 측면에서 강조하는 것이다. White(1959)는 사회적 능력이란 '인간이 환경과 효과적으로 상호작용하는 능력'이며 이 능력에는 본능적인 동기를 가진 것들로 파악, 탐구, 기기, 견기, 관심을 갖기, 지각, 언어, 사고 등을 포함하고 있다. 동기는 환경과 상호작용을 하고 있는 유기체의 본질적인 욕구를 만족시키는 것이며 지속적인 상호작용을 통하여 최적학습으로 유도하는 힘이다. 이와 같은 사회적 능력의 네 가지 관점은 개념과 접근방법에 따른 차이는 있지만 공통적인 관점을 포함하고 있다.

사회적 능력은 유아의 사회성발달을 나타내는 지표로서 교사가 유아의 사회적 능력을 알았을 때 교육지도의 효과를 거둘 수 있다. 유아의 사회적 능력을 측정하는 방법은 크게 또래에 의한 평정법, 교사 또는 부모에 평정법, 행동관찰, 자기보고 등의 방법으로 구분할 수 있다. 이러한 여러 가지 측정의 방법은 다같이 장단점을 함께 가지고 있어 유아의 사회적 능력을 평가하기 위해서는 다양한 평가방법을 함께 사용하는 것이 바람직할 것이다. 그러나 시간이나 비용 등의 제한이 있으므로 유아교육현장에서는 교사가 학생들의 사회적 능력을 평가하는 교사

평정 방법이 많이 사용된다.

### 3. 선행연구

그룹게임에 대한 체계적인 연구는 1980년 이후 부터 시작되었다고 볼 수 있다. 양승경(1983)은 Piaget 이론에 근거한 유아교육 프로그램 중, Kamii 와 Devries의 교육과정에 포함된 「그룹게임」 이 아동의 인지발달과 사회, 정서적인 발달을 도울 수 있다는 이론에 근거하여 「그룹게임」을 유아원 현장에 실시하였을 때 아동의 인지영역의 발달에 어느 정도의 차이를 보이는 지를 연구하였다. 그 결과 유아들은 그룹게임을 통해서 수 개념, 공간개념, 및 어휘력과 논리적 사고의 발달 등, 다양한 인지발달을 촉진시킬 수 있다고 하였다.

Bagdanoff와 Dolch(1979)는 유아의 게임과 사고 과정에 대한 연구를 하였다. 그 결과 유아는 게임을 통하여 점차 자기중심성이 감소되어지고 갈등을 겪기도 하며 그것을 해소한다고 제시했다(정희귀, 1992. 재인용). 게임의 시작시기와 게임의 긍정적인 요소에 관한 연구에서 유아가 성인들에 대한 동일시가 이루어진 다음에 규칙이 부가된 게임을 즐길 수 있게 된다고 하였다(Weininger, 1979). 남효순, 2001은 친사회적 협동게임이 유아의 자아개념 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 제시했다. 그룹게임과 문제해결의 관계를 본 연구로는 안은정(2002)은 그룹게임이 유아의 문제해결능력에 미치는 영향연구에서 그룹게임을 경험한 유아가 경험하지 않은 유아보다 대인문제 해결사고 검사와 대물문제해결 사고검사에서 더 높은 점수를 얻을 수 있었다고 하였다. 전해성(2000)은 그룹게임을 경험한 유아와 경험하지 않은 유아 간에 대안적 해결사고와 결과예측 사고를 포함한 대인문제해결 사고에서 유의미한 차이가 있다고 밝혔다. 이상에서 그룹게임은 유아의 인지발달과 사회, 정서적인 발달과 문제해결능력을 증진시킴을 알 수 있다.

## III. 연구 방법

### 1. 연구 대상

본 연구 대상은 전라북도 익산시 함열읍에 위치한 1개 어린이집의 두 학급 유아 총30명이다. 연구 대상 어린이집의 유아들은 중하류계층 가정이 대부분이며 연구대상 학급의 유아는 만4~5세 혼합연령 학급이다. 연구대상 유아선정은 각 학급별로 연령별, 남녀 성별을 고려하여 각각 임의로 15명씩 선정 후, 두 학급 중 한 학급을 실험집단으로 임의 배정하였으며 나머지 집단을 비교 집단으로 하였다.

실험집단과 통제집단의 교사는 4년제 대학에서 유아교육을 전공한 교사로서 만 4년의 교육경력을 가졌다.

본 연구 대상의 연령과 성별에 따른 분포는 <표 1>와 같다

<표 1> 연구대상 연령 및 성별 분포

집단	변인	성 별	N	평균 연령
실험 집단		남아	8	67.6 개월
		여아	7	65.9 개월
통제 집단		남아	9	66.9 개월
		여아	6	67.2 개월
전 체			30	66.9 개월

<표 2> 친사회적 사고에 대한 사전검사의 차이 검증

영역	실험집단(15)		통제집단(15)		t값
	M	SD	M	SD	
개인정서 조절능력	.40	.31	.31	.26	.89
대인관계 형성능력	.63	.26	.49	.21	1.54
유치원 적응능력	.44	.27	.37	.46	.71
친사회적 사고전체	7.33	3.64	5.87	2.00	1.37

한편, 본 연구대상의 친사회적 사고와 사회적 능력 특성의 동질성을 확인하기 위하여 사전검사에서 실험집단과 통제집단간 차이를 검증하였다. 그 결과는 <표 2>, <표 3>과 같다.

<표 3> 사회적 유능성에 대한 사전검사의 차이검증

영역	실험집단(15)		통제집단(15)		t값
	M	SD	M	SD	
사회적 유능성	2.61	.37	2.91	.47	-1.99
분노·공격성	2.16	.45	2.18	.72	-.10
불안	2.74	.60	2.22	.60	1.11
사회적 능력전체	3.25	.31	3.44	.40	-1.44

검증 결과 두 집단간에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서 두 집단의 친사회적 사고와 사회적 능력이 비슷한 동질집단임을 알 수 있었다.

## 2. 연구 도구

### 1) 유아의 친사회적 사고 검사

본 연구에서 사용한 유아의 친사회적 사고를 측정하기 위한 도구는 McGinnis와 Goldstein(1990)이 유아의 친사회적 기술을 측정하기 위해 제작한 Skill Situation Measure를 이원영·박찬옥·노영희(1993)가 수정·번안하여 제작한 ‘친사회적 행동검사’이다(윤혜숙, 2001 재인용). 이 친사회성 검사지는 개인정서 조절능력, 대인관계 조절능력, 유치원 적응능력의 3개 하위요인별로 각각 5개 문항씩 총 15문항으로 구성되어 있는데, 유아의 문항 내용에 대한 이해를 돕기 위해 그림 자료로 구성되어 있다<표4>. 이 검사는 개인면접 1:1 방식이며, 유아의 반응을 기록하고 검사가 끝난 후 내용을 분석하여 채점을 한다.

친사회적 사고 검사는 시간제한이 없이 개인 면접 방식으로 유아교육을 전공한 제3의 검사자가 유아의 반응을 기록한다. 동일한 검사자가 실험집단과 통제집단의 사전·사후검사를 하고, 그 내용을 분석하여 채점한다.

채점방법은 친사회적 반응에는 1점을 주고 공격적 반응, 무관심 반응, 무반응에는 0점을 주도록 되어 채점한 점수의 합이 친사회적 행동점수이다. 각 영역 당 평균점수를 산출하여 최하가 0점에서 최고가 1점으로 되어 있다.

<표 4> 친사회적 사고 검사 하위 구성요인

요인	내용
·개인 정서 조절 능력	친구로부터 소외당할 때 적절히 참여하기 무조건 화가 날 때 조절하기 친구가 놀릴 때 적절하게 반응하기 친구가 공평하지 못할 때 제안하기 잘못된 행동 후 벌을 받을 때 인정하지
대인 관계 형성 능력	친구들의 놀이에 새로 참여하기 자기 차례를 기다리기 친구의 슬픈 마음을 위로하기 친구와 놀이감을 나누어 가지고 놀기 친구 도와주기
유치원 적응 능력	생각이나 느낌을 용기 있게 말하기 양해를 구하기 지시에 따르기 힘들어도 열심히 하기 상황에 알맞게 부탁하기

### 2) 유아의 사회적 능력 검사

유아의 사회적 능력을 검사하는 도구는 La Freniere, Dumas, Capuano & Dubeau(1992)가 개발한 “Preschool socio affective profile(PSP)”를 윤혜숙(2001)이 번역하여 사용한 유아의 사회적 능력 질문지이다. 이 도구는 친사회적, 협동적 행동이나 안정감, 자율감과 같은 긍정적 정서를 포함하는 사회적 유능성 영역, 분노나 공격성을 측정하는 외재적 문제 영역, 우울, 불안, 의존, 고립 등을 포함하는 내재적 문제영역 등 3개 하위 척도로 나뉘어져 있다. 각 하위 척도는 사회적 유능성이 10문항,

공격성이 9문항, 불안은 11문항, 총 30문항으로 구성되어 있다. 분노·공격성과 불안 하위척도를 역코딩하고 사회적 유능성 하위척도와와 전체 평균을 구한 값이 사회적 능력 점수이다. 각 문항은 5점 Likert척도로 되어 있으며 점수가 높을수록 사회적 능력이 높다는 것을 의미한다.

### 3. 연구절차

#### 1) 검사자 및 교사훈련

본 연구의 채점을 위하여 연구자는 유아교육을 전공한 2인을 4회에 걸쳐 검사 도구의 내용과 채점에 관해 토의와 훈련을 했다. 교사훈련은 그룹 게임 활동의 교육적 목표, 의의, 활동내용, 지도방법, 평가 등에 대해 2시간씩 2회에 걸쳐 실제지도 및 교육계획을 세워 진행방법을 교육하고 실험집단과 유사한 유아 10명에게 2회 실시했다.

#### 2) 예비 검사

본 연구에 앞서서 연구에 사용할 도구의 적절성과 문제점, 친사회적 사고 및 사회성 능력의 하위요인에 대한 채점자간 신뢰도를 구하고 연구절차와 소요시간을 파악하기 위하여 1주일간의 예비교육을 시행한다. 총 3개의 하위검사로 구성되어 있는 친사회적 사고검사는 각 하위검사마다 10분씩의 시간제한이 있어서 총 30분이 소요되었다.

#### 3) 사전 검사

친사회적 사고 검사는 그룹게임을 실시한 어린이 집에서 자유놀이시간에 유아와의 일대일 면담을 통해 그림질문지를 사용하여 연구자와 유아교육을 전공한 대학원생 2인과 같이 실시했다.

사회적 능력 검사는 교사 평정 도구이므로 실험집단과 통제집단의 각 담임교사가 검사지를 완성했다.

#### 4) 실험 처치

본 연구의 그룹게임 활동을 실시하기 위해 주간별 그룹계획안을 작성하였다. 대상유아는 만4~5세 혼합연령학급이다. 연구대상 유아선정은 연령별, 남녀 성별을 고려하여 15명씩 각각 선정한 후, 두 학급 중 한 학급을 실험집단으로 임의 배정하였으며 나머지 집단을 비교 집단으로 하였다. 실시기간은 2003년 5월 6일~7월 10일까지 10주간 매주 2회씩 20회 실시하였고 유아가 등원 후 자유선택 활동 시간에 실험대상 유아만 강당에 모여 담임교사와 연구자가 함께 실시했다. 지도방법은 간단한 제조와 손유희를 통해서 주의집중 후, 게임 도구를 보여 주고 이야기 나누기를 통해 게임 방식과 규칙을 정한 후 게임을 했다. 통제집단은 현행 유아교육기관에서 실시하는 자유선택 활동을 진행했다.

본 연구에서 실시한 그룹게임은 Piaget이론에 기초한 구성주의에서 분류한 그룹게임유형별로 활동을 선택하였다. 그 내용은 <표 5>과 같다.

< 표 5 > 그룹게임 유형 별 활동 구성

회기	분류	활동 목적	기대 효과	활동 명	활동내용	활동형태
1회	언어적지시	지시에 따라하기	친밀감 및 소속감	우리집에 왜 왔니?	노래를 부르며 친구의 이름을 말하고 이름을 부른 유아와 불린 유아는 가위,바위,보 한다. 이기는 편이 뺏어오기	대 그룹 음울, 게임
2회	알아 맞추기	공간개념, 논리적 사고	대인관계 형성	열네 발자국	술래를 정하고 14발자국을 옆으로 옮겨간 후 친구를 만져서 알아 맞추기	대 그룹
3회	목표물 맞추기	방향과 힘의 정도조절	수개념 분노·공격성 감소	강통볼링	빈 강통 10개를 V자 형태로 세워 놓는다. 놀이자는 차례로 공을 굴려서 누가 가장 많이 편이 쓰러뜨리는지 보게 한다. 여러 공으로 던져본다, 넘어진 숫자를 세는 게임	소그룹 1:1게임



4회	경기	색의 기본개념이 해	적응능력	색깔판 위에서기	술래가 색 이름을 부르면 다른 유아들은 색을 찾아 돌아다닌다. 술래가 다른 사람을 잡으러 쫓아가고 술래가 잡을 때 까지 색깔 판을 못 찾으면 술래가 된다.	대그룹. 게임
5회	언어적 지시	지시에 따라하기	개인정서 조절능력	무궁화 꽃이 피었습니다.	술래는 한쪽 끝에서고 그 밖에 유아들은 술래와 반대편에 선다. 술래는 앞을 보며 "무궁화 꽃이 피었습니다"라고 외칠때 술래가 눈치 채지 못하는 범위 내에서 살금살금 걸어 갈수 있다. 만일 술래가 몰래 움직이는 어린이를 발견하게 되면 이름을 불러 술래의 손을 잡고 서게 한다. 제일먼저 목적이까지 오는 사람이 술래의 손을 자르면 모두 뛰어서 출발점으로 돌아간다. 이때 술래는 뛰어가서 한명을 잡는다. 잡힌 사람이 다시 술래가 된다.	대그룹
6회	목표물 맞추기	신체표현 및 수 개념, 자율성	분노· 공격성 감소 적응능력	풍선치기	두 팀을 나누워서 1:1게임을 한다. 베드멘턴 형식으로 상대방으로 풍선을 쳐서 넘긴다. 3점까지 먼저이긴 팀이 승리.	소그룹게임
7회		방향과 힘의 조절	개인정서조절능력	옷 핀 떨어뜨리기	의자위에 올라가서 우유 껍에 핀 떨어뜨리기	소그룹게임
8회	경기	정서 및 협응	불안해소	비누방울 동동동	짜을 정해서 가위바위보 한 후이긴 사람은 비누 방울 불기. 비누방울이 제일 많을까? 대결	소그룹게임
9회	판을 이용한 게임	논리, 수학	예측, 문제해결	앵두 따기 게임	놀이판을 돌려서 화살표가 가르치는 만큼 앵두를 따다.	소그룹게임, 5명씩 3조나누기
10회		탈 중심화, 집중력	분노· 공격성 감소	여우야, 여우야!	안전지대를 그리고 놀이자중 한명을 여우로 뽑아 그 안에 들어가게 한다. 다른 유아들은 둘러싸고 "여우야! 여우야! 뭐하니..." "살았다"라고 외칠 때 모든 유아는 다른 곳으로 뛰어가고 술래는 한명을 잡는다. 잡힌 유아는 술래가 된다.	대그룹활동
11회	쫓기 게임	예측, 문제해결 집중력	개인정서조절	다람쥐 님!	두 팀으로 나누워 한 팀은 다람쥐가 되고 한 팀은 술래가 된다. 술래는 두명씩 손을 잡고 집을 만든다. 술래는 "주무세요 다람쥐님 랄랄라.... 노래를 불러준다. 다람쥐들은 지시하는 노래대로 따라 하다가 술래가 팡! 소리를 내면 다람쥐는 안전지대로 도망치고 술래는 도망하는 다람쥐를 잡는다. 잡힌 다람쥐들은 한쪽에 앉아 있고, 다시 반복 후 남아 있는 다람쥐를 세어본다. 많이 남아있는 팀이 이긴다.	대그룹활동

12회	카드 게임	인지, 논리관계	대인관계형성	그림 카드게임	5명씩1조로 나누어 같은 것 끼리 짝 맞추기.	소그룹게임, 5명씩 3조나누기
13회	언어적 지시 게임	타협, 집중력, 자율성	유치원적응 능력	등과 등	유아들은 두명씩 짝을 이룬다. 술래는 오직 몸의 부분을 이름 부를 수 있다. 유아들은 술래가 부르는 것을 서로 맞대야한다. 그러다가 술래가 "바꿔라 바꿔!"하고 말하면 술래를 포함해서 모두 새 짝을 찾는다. 짝이 없는 유아가 술래가 된다.	대그룹활동
14회	목표물 맞추기	방향과 힘 정도, 집중력	불안해소	고리던지기	PT병에 물감 탄 물을 넣어 쓰러지지 않도록 한다. 고리를 던져서 PT병에 많이 끼우는 팀이 이긴다. 양편으로 나누어 대결하기	대그룹 1:1경기
15회	경기	탈 중심화 논리적 사고	분노, 공격성 감소	독 의자	술래는 의자에 앉아 있는 어린이들 앞에 서 있다가"바꾸자!"라고 외친다. 술래의 지시에 따라 의자에 앉아 있던 모든 어린이들은 일어나 자리를 바꾸는데, 이때 술래도 의자에 앉는다. 술래가 한 의자를 차지하므로 의자에 앉지 못한 어린이가 다시 술래가 된다.	
16회	목표물 맞추기	집중력 감각운동 공간지각	개인정서조절	당나귀 꼬리달기	꼬리 없는 당나귀 그림을 벽에 붙인다. 어린이는 종이 꼬리를 갖고 눈을 가린 채 다가가 당나귀 몸에 꼬리를 붙인다. 가장 적절한 위치에 꼬리를 붙인 어린이가 이긴다.	대그룹
17회	알아 맞추기 게임	예측, 공간인식	분노, 공격성 감소	비밀주머니	비밀주머니를 만든. 주머니 속에 손을 넣어 물건을 만져보고 예측하여 말한다. 꺼내 보고 맞았는지 확인한다.	소그룹
18회		준법정신, 논리적 사고	사회적 유능성	경찰관놀이	경찰관으로 뽑힌 어린이가 밖으로 나가고 다른 어린이들은 누구를 잃어버린 어린이로 정할 것인지 결정한다. (언어적 힌트 주기)	대그룹
19회		탈 중심화, 집중력	개인정서 조절	나야, 나	한 유아가 의자에 앉아있고 다른 유아가 의자 뒤에 가서 툭, 툭 두드린다. 술래가 "누구세요"하면 "나야나"하며 목소리를 변장해서 낸다. 그때 술래는 그게 누군지를 추측해 내야한다. 술래가 옳게 추측하면 두드린 사람이 술래가 되고 틀리면 다른 아동이 다시 두드리는 순서로 계속한다.	대그룹
20회	숨기기 게임	방향과 공간지각 자율성	대인관계형성	숨바꼭질	술래가 눈을 감고 열까지 세는 동안 다른 유아들은 몸을 숨긴다. 술래는 누군가를 발견할 때 까지 찾는다. 발견된 유아가 다음 술래가 된다.	대그룹

5) 사후 검사

사후 검사는 사전 검사와 같은 방식으로 실시했다.

4. 자료 분석

본 연구의 자료 분석은 SPSSWIN Program을 사용하였다. 본 연구의 실험처치 효과를 검증하기 위해 실험집단과 통제집단 각각 사전검사와 사후검사를 실시 한 후 평균점수와 표준편차를 산출하고 두 독립표본간의 차이를 알아 보기위해 t 검증을 하였다. 유아의 친사회적사고검사와 사회성 능력검사간의 상관관계를 위해 Pearson의 상관계수를 산출하였다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 유아의 친사회적 사고의 효과

친사회적 사고발달을 위한 그룹게임 활동 프로그램의 효과를 검증하기 위해 집단간 차이를 살펴보았다. 연구대상에서 두 집단간의 사전검사를 비교하여 동질집단임을 확인하였으므로 본 연구 결과에서는 사후검사에 대한 실험집단과 통제집단의 차이를 검증하였다. 그 결과는 <표 6>과 같다.

< 표 6> 친사회적 사고의 대한 사후검사의 차이 검증

영역	실험집단 (15)		통제집단 (15)		t값
	M	SD	M	SD	
개인정서 조절능력	.77	.15	.35	.19	6.80***
대인관계 형성능력	.91	.13	.52	.22	5.80***
유치원 적응능력	.76	.17	.51	.27	3.05***
친사회적 사고전체	12.20	1.66	6.87	1.64	8.86***

\*\*\*p < .001

<표 6>에서 유아의 친사회적사고 전체 점수를 보면 그룹게임을 실시한 후 사후검사에서 실험집단이 12.20, 통제집단이 6.87로 실험집단이 더 높은 것으로 나타났다. 이러한 차이를 t검정한 결과 통계적으로 p<.001 수준에서 의의가 있었다. 따라서 유아의 친사회적사고는 그룹게임을 통해 증진되었다고 해석할 수 있다.

유아의 친사회적 사고의 각 하위요인별로 살펴보면 개인정서 조절능력은 사전검사에서 유의한 차이가 나타나지 않았으나, 사후검사에서의 개인정서 조절능력은 통계적으로 p<.001 수준에서 유의한 차이가 나타났다. 즉, 사전검사에서 실험집단과 통제집단은 개인정서조절능력에서 차이가 없었으나, 사후검사에서 실험집단은 .77 통제집단은 .35로 실험집단이 통제집단보다 의미있는 차이로 증가되었다.

또한, 대인관계 형성능력은 사후검사에서 통계적으로 p<.001 수준에서 유의한 차이가 나타났다. 즉, 사전검사에서 실험집단과 통제집단은 대인관계 형성능력에서 차이가 없었으나, 사후검사에서 실험집단은 .91 통제집단은 .52로 실험집단이 통제집단보다 의미있는 차이로 증가된 것으로 나타났다. 따라서 그룹게임 활동이 유아의 대인관계 형성능력에 효과가 있다고 해석할 수 있다.

유치원 적응능력에서도 사전검사에서 유의한 차이가 나타나지 않았으나 사후검사에서는 통계적으로 p<.001 수준에서 유의한 차이가 나타났다. 즉, 그룹게임 활동을 통해 실험집단은 .76 통제집단은 .51로 실험집단이 통제집단보다 통계적으로 유의한 차이로 증가되었다. 따라서 그룹게임 활동이 유아의 유치원 적응능력에 있어서도 효과가 있다고 해석할 수 있다.

2. 유아의 사회적 능력의 효과

사회적 능력 발달을 위한 그룹게임 활동 프로그램의 효과를 검증한 결과는 <표 7>과 같다.

<표 7> 사회적 유능성에 대한 사후검사의 차이검증

영역	실험집단 (15)		통제집단 (15)		t값
	M	SD	M	SD	
사회적 유능성	3.54	.41	3.03	.35	3.62**
분노-공격성	1.81	.53	2.39	.81	-2.31*
불안	1.75	.46	2.23	.68	-2.29*
사회적 능력전체	3.90	.26	3.48	.42	3.31**

\*p < .05 \*\*p < .01

<표 7>에 의하면 유아의 사회적 능력 점수를 보면 그룹게임을 실시한 후 사후검사에서 두 집단 간에 통계적으로 P<.01 수준에서 유의한 차이를 보였다. 따라서 유아의 사회적 능력이 그룹게임을 통해 증진되었다고 해석할 수 있다.

유아의 사회적 능력의 각 하위요인별로 결과를 살펴보면, 사회적 유능성에 대한 집단간 독립 t-검증한 결과, 사전검사에서는 유의한 차이가 나타나지 않았으나 사후검사에서 통계적으로 p<.01 수준에서 유의한 차이가 나타났다. 즉, 사전검사에서 실험집단과 통제집단은 사회적 유능성에서 차이가 없었으나, 사후검사에서 실험집단은 3.54 통제집단은 3.03으로 실험집단이 통제집단보다 의미 있는 차이로 증가되었다. 따라서, 그룹게임 활동이 유아의 사회적 능력을 향상시켰다고 할 수 있다.

그룹게임 활동이 유아의 사회적 능력의 하위요인 중 분노-공격성에 미치는 영향은 사후검사에서 집단간 독립 t-검증한 결과, 통계적으로 p<.05 수준에서 유의한 차이가 나타났다. 즉, 사전검사에서 실험집단과 통제집단은 분노-공격성에서 차이가 없었으나, 사후검사에서 실험집단은 1.81 통제집단은 2.39로 실험집단이 통제집단보다 의미 있는 차이로 감소되었다. 따라서 그룹게임 활동은 유아의 분노-공격성을 줄이는데 효과가 있음을 알 수 있다.

그룹게임 활동이 유아의 사회적 능력의 하위요인

중 불안에 미치는 영향은 사후검사에서 집단간 독립 t-검증한 결과, 통계적으로 p<.05 수준에서 유의한 차이가 나타났다. 즉, 사전검사에서 실험집단과 통제집단은 불안에서 차이가 없었으나, 사후검사에서 실험집단은 1.75 통제집단은 2.23으로 실험집단이 통제집단보다 의미 있는 차이로 감소되었다. 따라서 그룹게임 활동이 유아의 불안을 낮추는데 효과가 있다고 할 수 있다.

## V. 결론

본 연구는 그룹게임이 유아의 친사회적사고와 사회적 능력에 영향을 미치는지에 대해 알아 보기위한 것으로 연구문제별로 분석한 결과에 따라 논의하면 다음과 같다.

첫째, 그룹게임은 유아의 친사회적 사고를 발달 시키는데 의미 있는 효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 그룹게임 활동에서 친구가 공격하지 못할 때 적절한 제안을 하고 자신의 잘못된 행동에 대해 인정 할 수 있는 능력과 자기 차례를 기다리고 친구와 놀이감을 공유하고 자기 생각이나 느낌을 자신 있게 말하고 지시나 규칙에 잘 따르며 상황에 알맞게 부탁할 수 있는 능력이 향상되었음을 의미한다. 이런 결과는 그룹게임 활동에서 “여우야, 여우야!, 열네 발자국, 등과 등 이와 같은 게임에서 문제를 예측하고 친구와 타협하고 하는 과정에서 개인정서 조절능력, 대인관계형성 능력, 유치원적응 능력에 도움이 되었다고 사료된다. 이러한 결과는 박찬옥의(1989) 연구와도 일치하는 것이다. 그룹게임의 활동을 통하여 유아가 하나의 목표를 성취하기 위해 함께 협동하고 그러한 과정 안에서 발생하는 갈등이나 문제들을 경험하며 상황을 해결해 나가기 위해 또래친구와 함께 생각해 보고 함께 이야기를 나누는 과정을 통해 보다 다양한 구체적인 방안들을 낼 수 있는 기회를 가질 수 있다는 점이다.

안은정(2002)과 전해성(2002)의 연구에서도 그룹게임을 경험한 유아가 경험하지 않은 유아보다 대인문제 해결사고와 대안적 해결사고, 결과 예측

사고를 하는데 점수가 높다고 하였는데 그룹게임에서도 게임을 하면서 상황마다 문제를 해결해나가면서 게임을 할 수 있기 때문이다.

둘째, 그룹게임은 유아의 사회적 능력을 향상시키는데 의미 있는 효과가 있는 것으로 나타났다. 이런 결과는 그룹게임 활동에서 '우리집에 왜 왔니?', '주무세요 다람쥐님'과 같이 서로 짝을 지어 감정표현이나 기분을 이해하는 과정에서 상대방을 배려하게 함으로서 분노·공격적 행동을 낮추고 불안을 감소시키는데 기여 할 수 있었다고 본다. 이러한 결과는 정희귀(1992)의 연구와도 일치한다. 게임을 통하여 점차 자기중심성이 감소되어지고 갈등도 해소된다는 점과 민혜영(1998)의 연구에서도 그룹게임 활동을 통하여 유아들이 협동놀이에 많이 참여하고 또래와 긍정적인 접촉을 많이 가짐으로 인해 사회성과 문제해결방법을 모색해 보는 기회를 경험할 수 있다는 점이다. 또 남효순(2001)의 연구와도 일치한다. 친사회적 협동게임이 유아의 자아개념 발달에 긍정적인영향을 미친다는 점이다.

현대 사회의 유아들은 바깥놀이보다 컴퓨터 게임이나 TV를 많이 시청함으로 혼자 시간을 보내는 경향이 많다. 따라서 또래와의 놀이 경험이 적으므로 탈중심화를 향상시키는 기회가 적다. 본 연구과정에서 유아들은 놀이를 즐거워 하지만 놀아 본 경험이 적어 놀이 확장이 잘 되지 않았다. 이는 유아들이 또래집단속에서 서로 협력하고 교섭함으로써 의견이나 생각을 교환하여, 유아들 간의 상호작용과 자기선택의 여건을 보장해 줄 수 있는 필요성을 시사한다. 유아는 그룹게임을 할 때 규칙을 만들기 위해 상호의견을 나누고 규칙을 따르고 공정성의 문제를 결정하고 또한 가위, 바위, 보를 하여 승패를 정하는 등은 유아의 자율성 발달을 도와주었다. 게임이 끝난 후 이야기 나누기 시간에 유아들이 했던 것에 대해 서로 이야기하고 토의하는 과정을 통해 유아의 사고와 자율성을 증진시킬 수 있었다. 이러한 과정에서 그룹게임 활동이 유아의 친사회적 사고와 사회적 능력에 긍정적인 영향을 미쳤다고 본다.

본 연구의 결과에 기초하여 결론을 내리면 다음

과 같다.

첫째, 그룹게임 활동에 참여한 유아는 참여하지 않은 유아보다 친사회적사고가 유의하게 향상되었으며 구체적으로 개인정서 조절능력, 대인관계 형성 능력, 유치원 적응 능력이 향상되었다.

둘째, 그룹게임 활동은 유아의 사회적 유능성을 향상시키고 분노·공격성, 불안을 감소시키는데 효과가 있다.

본 연구 결과를 토대로 연구 수행 과정에서 제시된 제한점을 고려하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 그룹게임 활동 과정에서 유아의 승부에 집착을 보이는 장면을 많이 목격 할 수 있었다. 활동을 통하여 유아기에 경험하는 승부욕을 자연스러운 반응으로 보는 데 그치기보다 그러한 정서를 보다 적극적 활동 측면으로 연장 시킬 수 있는 구체적인 방안 연구가 필요하다고 하겠다.

둘째, 유아교육 현장에서는 그룹게임에 대한 인식이 달라져야 할 뿐 아니라 유아의 발달에 적합한 다양한 그룹게임이 개발되고 교수 방법이 잘 이루어져 보급, 활용 되어야 하겠다.

셋째, 본 연구의 결과는 연구대상이 한 지역에 국한 되었으므로 유아 전체에 대하여 확대 해석하기에 무리가 있다. 실험 대상을 확대하여 효과를 검증하는 연구가 이루어져야 한다.

넷째, 본 연구 수행과정에서 유아의 전라적인 인지능력과 창의적 아이디어를 발견할 수 있었다. 따라서 그룹게임 활동을 통하여 사회성 이외의 인지적 측면과 창의적 사고 능력 등의 다양한 연구가 후속으로 이루어질 필요가 있다.

■ 투고일 : 2004년 11월 10일

### 참고문헌

- 권미향(1997). 자아개념 증진활동이 유아의 자아개념 및 친사회적 행동에 미치는 효과. 대구대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김광웅(1975). 유아교육방법의 탐색(1)-놀이의 교육 방법적 가치를 중심으로- 한국 행동과학연구소

- 노트, 제4권, 제7호.
- 김광웅·방은영(1997). **아동발달**. 서울: 형설출판사.
- 김영희(1995). 아동의 놀이성군(群) 확인과 관련 변인 탐색 연구. 숙명여자 대학교대학원박사학위 논문.
- 김정희(1988). 그룹게임실시에 대한교사의 인식 및 태도에 관한연구. 이화여자대학교 대학원 교육학과 석사논문.
- 김효정(2001). 그룹게임이 유아의 사회·정서 발달에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 남효순(2001). 친사회적 협력게임이 유아의 자아개념에 미치는 영향. 경원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 라바텔리, C. S.(1970). **빠아제식 유아교육과정**, 서영숙(역) 대구: 계명대학교 출판부.
- 민혜영(1998). 유아의 사회성 발달에 영향을 미치는 환경변인과 개인 내적 변인들에 관한연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 박선희(1995). 유아의 극화놀이가 타인감정 조망 능력과 친사회적 행동에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 박찬옥(1989). 유아의 대인문제해결 능력에 관한 이론적 모형검토. *유아교육연구*, vol19, no1.
- 성귀자(1999). 아버지의 자녀양육 참여도와 유아의 사회적 능력과의 관계. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송미선(1995). 놀이개입 상황에 있어서 유아의 또래 지위에 따른 사회적 행동과 의사소통기술. 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 신인덕(1999). 그룹게임이 유아의 사회성발달에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안은정(2002). 그룹게임이 유아의 문제해결력에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 양승경(1983). 그룹게임을 통한 아동의 인지발달에 관한연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이숙재(1992). 놀이의 이론과 실제. 서울: 창지사.
- 이숙재(2001). 유아 놀이 활동. 서울: 창지사.
- 이원형·박찬옥·노영희(1993). 유아의 사회성 발달 프로그램 개발연구. *유아교육연구*.
- 이은혜, 지혜련, 이숙재 편역 (1990). **놀이 이론**. 서울: 창지사.
- 이진숙(2001). 유아의 애착 표상과 교사 - 유아관계 및 사회적 능력간의 관계, 경희대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이현주(1998). 감정이입과 이타심에 따른 유아의 사회적 행동. 중앙대학교 대학원석사학위 논문.
- 윤혜숙(2001). 사회적 발달 프로그램이 유아의 사회적 능력 및 친사회적사고에 미치는 효과. 전북대학교 대학원 석사학위논문.
- 전혜성(2000). 그룹게임이 유아의 대인문제 해결능력에 미치는 영향. 성신여자 대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정진(1987). 게임의 지도 현황에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정진·성원경(1994). **유아놀이와 게임활동의 실제**. 서울: 학지사.
- 정휘귀(1992). 그룹 게임이 유아의 인지발달에 미치는 효과. 한국교원대학 대학원 유아교육석사학위논문.
- 콘스탄스 카미. 리타 드리브스(1977). **빠아제 이론과 유아교육**. 박재규(역) 서울: 배양사.
- 최미숙(1992). 유아놀이 행동에 관한 연구. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 황혜정·김정희(1999). 유아의 사회적 능력과 정서지능과의 관계에 대한 연구. *아동학회지*, 20(3): 139-152.
- Axline, V.(1969). *Play therapy*(revised edition). New York: Ballantine Books.
- Baumrind, D.(1973). The development of instrumental competence through socialization. In A. D. Pick(Ed.). *Minnesota Symposia on Child Psychology*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 7. 3-46.
- Bettelheim, B.(1987, March). *The importance of play*. *The Atlantic Monthly*, 35-46.
- Beckwith, L.(1970). Relationships between infants' social behavior and their mothers' behavior.

- Child Development*, 43, 397-411.
- Connolly, k, & Bruner, J. (1974). Competence. In K. Connolly & J. Bruner(Eds.). *The growth of competence*. London: Academic Press.
- Dodge, K. A., Pettit, G. S., McClaskey, C.L.(1986). Social competence in children. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 51(2, serial No.213).
- Floody, D. R.(1980). An early childhood educator's guide to prosocial development, Repdrt No. PS011 679. *University of Wisconsin Center-Baron*, ERIC Docment Reproduction Service No. ED 192 882. 1-5.
- Kamii, C. and DeVries.(1995) 그룹게임의 이론과 실제. 이윤경 · 이현순 · 장영희 정미라 편역. 서울: 출판사.
- Kamii, C., and DeVries, R(1977). *Piaget for early education: In the preschool in action* (2nd ed.), eds. M. C. Day and R. K.Parker. Boston. Allyn and Bacon.
- Landreth, G.(1978). Children communicate through play. *Texas Personnel and Guidance Journal*, 6(1), 41-42.
- Meaeil, K. W.(1993). Using behavior rating scales to assess social skills and antisocial behavior in school setting:Development of the school social behavior scales. *School Psychology Review*, 22(1), 115-133.
- O'Malley, J. M.(1977). Research perspective on social competence. *Merrjll-Palmer Quarterly*, 23, 29-44.
- Piaget, J.(1965). *The moral judgment of the child*. London: Free Press.
- Rubin, K. H., Watson, K. S., & Jambor, T. W. (1983). Free play behaviors in preschool and kindergarten children. *Child Development*, 49, 534-546.
- Weininger. O.(1979). *Play and education : the basic tool for early childhood learning*. Springfield: Charles C. Thomas Publisher.
- White, R. W.(1959), Motivation reconsidered: The concept of competence. *Psychological Review*, 66, 297- 333.
- Walsh, H. M.(1980). *Inturoducting the young child to the social world*, NY: Macmillan Publishing Company.