

다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준 연구*

김은경** 권대원***

Study on Guidelines for Selecting Traditional Games in Relation to Multiple Intelligence Development

Kim, Eun kyung Kwon, Dae won

본 연구는 유아 다중지능발달에 있어 민속놀이가 효율적으로 활용되고자 하는데 목적을 두고, 유아 교육 및 민속놀이 관련 전문가 20명을 대상으로 델파이 조사를 통해 다중지능발달을 위한 민속놀이의 선정기준을 마련한 것이다. 연구결과 언어지능에는 쓰기·듣기·말하기·단어습득·활용, 논리수학지능에는 전략·수세기·패턴·가설·검증·비교·대조·계산능력, 공간지능에는 그리기·색칠·표상활동·조각·만들기, 신체-운동지능에는 대근육·눈과 손의 협응·유연성·조절력·균형·순발력·근력, 음악지능에는 노래·악기연주, 대인관계지능에는 조망수용·역할분담·협동·토의, 개인이해지능에는 개인적 의미-연계·계획·결정·정서표현·문제해결·이타심, 자연탐구지능에는 생물·무생물·계절·일기·천체가 주요 요소로 포함된 문항들이 선정되었다. 또한 선정기준에 따라 민속놀이를 분석한 결과 각각의 민속놀이는 여러 지능에 해당되는 것을 알 수 있었다. 이는 민속놀이가 유아의 다중지능발달을 도모하는데 있어 활용가치가 높다는 것을 시사하는 것이라 할 수 있다.

▶ 주제어 : 다중지능, 민속놀이, 선정기준

* 본 연구는 김은경의 박사학위 청구논문 일부(민속놀이 관련 내용)를 발췌한 것임.

** 제 1저자: 동국대학교 유아교육과 겸임교수

*** 교신저자: 동국대학교 유아교육과 교수(kej@dongguk.ac.kr)

I. 서론

인간이 살아가는 모습은 참으로 다양하다. 혼자 있기 보다는 항상 많은 친구들과 어울리는 사람, 반대로 혼자 있는 것을 좋아하고 사색을 즐기는 사람, 또 여러 종류의 과충류를 기르며 즐거움을 느끼는 사람, 계절이 바뀔 때마다 집 안의 인테리어도 함께 바꾸는 사람 등등 여러 모습으로 각자의 삶을 추구하고 있다. 이러한 모습들은 개인의 직업 혹은 성격이나 취향과 관련이 있다고 흔히들 말한다. 그러나 Gardner(2007)는 개인에게 보여 지는 특성들을 개인의 지능에 따른 행동 양식으로 보고 있다. 그는 오랫동안 지속되어 온 단일지능의 개념에서 벗어나 그동안 재능이나 취향 정도로 여겨졌던 인간의 행동 특성들을 지능이라는 범주 안에 넣고, 이러한 것들이 지능으로 인정되기 위한 준거들을 설정한 후, 그에 따라 인간의 지능을 8가지로 나누고 각 특징들을 제시하였다. 예를 들어, 표현하고자 하는 내용들에 맞는 단어를 잘 선택하여 말을 잘 하거나 글을 잘 쓰는 사람은 언어지능, 숫자에 민감하고 가설-검증, 분류-조직에 뛰어난 사람은 논리-수학지능, 길을 잘 찾거나 인테리어 디자이너나 건축가처럼 공간 활용에 뛰어난 사람은 공간지능, 운동선수나 무용가 또는 손으로 정교한 작업을 수행하는 조각가 등은 신체-운동 지능, 음악을 좋아하고 그와 관련된 지식이 뛰어 나며 변형(편곡) 등이 가능한 사람은 음악지능, 자신의 행동이나 감정 등에 대해 이해하는 능력이 뛰어난 사람은 자기이해지능, 타인과 효과적으로 상호작용하는 능력이 있는 사람은 대인관계지능, 환경운동가나 생태학자처럼 자연에 대한 애정과 관심이 많은 사람은 자연 친화(탐구)지능이 높은 사람이라고 말하고 있다. 이러한 8가지 지능은 적절한 환경과 자극을 통해 후천적으로도 발달시킬 수 있는데, 여기서 문화는 중요한 요소로 작용된다. 예를 들어 중국의 전통사회에서는 Guan xi(關係:관계)를 매우 중요시하였다. 이러한 문화에서 성장한 중국인에게 있어 대인관계지능은 보편적 능력으로 여겨진다. 또 브라질의 삼바나 축구의 문화는 사회구성원들에게 신체-운동지능이 보편적 지능으로 여겨진다. 이렇듯 문화는 지능을 발달시키는데 있어 중요한 요인으로 작용한다고 가드너는 말하고 있는데, 이러한 의미에서 본다면 사회문화적 환경을 배경으로 하는 민속놀이는 다중지능을 발달시키는데 매우 유용하다고 할 수 있다.

민속놀이는 단순히 게임(game)의 의미만 있는 것이 아니라, 지리적 환경을 바탕으로 하여 오랜 역사적인 문화의 변화·발전을 거치며 민중의 생활감정을 소화시켜 가면서 형성·계승된 것이다(최충환, 2003). 이러한 민속놀이는 종교의식이나 세시풍속, 노동과 관련되어 있으며 종합예술형태¹⁾를 띠고 있는 경우가 대부분이다. 이는 놀이와 생활이 매우 밀접한 관계에 있기 때문이라고 할 수 있는데, 임재해(2008)에 의하면 일과 놀이, 굿, 잔치는 곧 노동활동과 유희활동, 제의활동, 의례활동으로서 제각기 존재하는 생활양식처럼 보이지만, 이 네 가지 생활양식은 서로 포함되고 포함하는 유기적 관계 속에 놓였다고 말한다. 즉 민속놀이 안에는 인간의 삶 전체가 담겨 있다고 볼 수 있다.

이러한 민속놀이의 특성은 지능발달에 있어 문화의 영향이 크게 작용한다는 가드너의 견해와 같은 맥락이라고 볼 수 있다. 편해문(2005)은 우리의 전통사회에서는 마을 안에서 놀이도 배우

1) 樂·歌·舞가 모두 포함된 공연예술형태를 말하는 것으로, 예를 들어 중요무형문화재 제2호인 양주별산대놀이는 음악과 노래와 춤과 연희가 모두 포함되어 있다.

고, 일도 배우고 사회적 규범도 배우며 아동들이 성장한다고 말하고 있는데, 특히 혼합연령으로 구성된 놀이집단은 나이가 많은 아동들이 어린 아동들에게 놀이를 통해 문화를 전파한 것이라 할 수 있다. 또한 민속놀이는 대부분 실외에서 진행되는 경우가 많으므로 세상과 통하는 창의로서의 가치를 지닌다고 할 수 있다(손원경, 전주영, 2013). 그러므로 민속놀이는 다양한 문화를 전수하는 것 뿐 아니라 여러 지능의 능력을 필요로 하거나 발달을 자극하는 역할을 한다고 볼 수 있다.

이러한 민속놀이는 유아발달과 관련하여 여러 연구자들에 의해 연구되어져 왔는데, 먼저 오영희, 김주현(2005)은 전래놀이동요가 유아의 대안적 해결사고와 긍정적 대안적 해결방안, 결과 예측사고와 결과예측방안 능력신장에 유의한 효과가 있다고 말하고 있다. 김정아(2009)는 전래놀이가 유아의 또래 유능성과 친사회적 행동에 긍정적 영향을 미친다는 연구결과를 보고하고 있으며, 김미자, 최병연(2011)은 전통놀이 프로그램이 초등학생의 창의성 및 정서지능에 긍정적 영향을 미친다고 말하고 있다. 또한 신인숙, 김지영(2008)은 전래놀이 동요활동이 유아가 비난 공격적 상황에 접하거나, 불안과 좌절감의 경험, 자존감이 저하되는 상황에서 오는 스트레스를 감소시키는데 효과가 있다고 밝히고 있으며, 김미애(2006)는 전래동요 놀이 활동이 유아의 언어 능력과 자아개념 향상에 효과가 있다고 말하고 있다.

그 밖에 다중지능과 민속놀이 관련 연구로는 김준호와 이동규(2010)는 다중지능 이론을 적용한 민속놀이가 초등학생들의 내적동기와 체육수업 만족도에 유의한 효과가 있다고 말하였으며, 김나래와 김진경(2009)은 연구를 통해 유아의 국악능력(국악의 요소, 장단능력, 가락능력, 이해와 표현)과 다중지능간의 관계를 밝히었다. 그 밖에 다중지능이론을 적용한 사물놀이 지도방안연구(이자현, 2013), 국악을 통한 동작활동이 유아 다중지능에 미치는 효과에 대한 연구(공진희, 2005), 다중지능이론에 기초한 칠교놀이 이해(양수영, 2009)가 있다. 이 중 국악과 다중지능관련 연구를 소개한 이유는 앞서도 언급했듯이 민속놀이는 악·가·무(樂·歌·舞)가 모두 포함된 종합예술형태를 띠고 있는 경우도 있기 때문이다.

살펴본바와 같이 선행연구들을 통해 민속놀이가 유아의 정서, 인지, 신체, 사회성 발달에 유의한 효과가 있다는 것을 알 수 있었으며, 이러한 사실은 민속놀이가 유아의 다중지능발달과도 무관하지 않음을 시사하는 것이라고 본다.

그러므로 본 연구에서는 유아 다중지능발달에 있어 민속놀이가 좀 더 효율적으로 활용되고자 하는데 그 목적을 두고, 다중지능발달을 위한 민속놀이의 선정기준에 대해 연구하였다.

원래 강강술래나 청어 엮기, 고사리 따기 등과 같은 놀이들이 유아들의 놀이가 아니었지만 유아에게 적합하도록 변형하여 연행되고 있는 것처럼, 본 연구가 다중지능발달에 활용할 수 있는 놀이를 선별하고 이 놀이들을 유아 다중지능발달에 적합하게 변형하여 사용하는데 있어 기초자료가 된다면 유아 다중지능발달에 있어 작은 기여를 할 수 있을 것이라 기대한다.

이를 위한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 다중지능발달을 위한 민속놀이의 선정기준은 무엇인가?

둘째, 선정기준에 따라 분석된 민속놀이는 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구 대상

다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준에 따른 민속놀이 선별은 김은경(2013)의 박사학위 논문에서 사용되었던 한국 민속놀이 57종을 대상으로 하였다. 57종의 민속놀이는 다음과 같은 절차에 의해 정리된 것이다.

먼저 무라야마지준(村山智順, 1992)의 『조선의 향토오락』에는 6,400여종의 놀이가 조사되어 있다. 이 중 놀이에 대한 설명 없이 놀이 명만 기록되어 있는 것을 제외하면 1,300종이 되며, ‘00지방과 같다’ 라고 간단히 설명되어 있는 놀이들을 다시 한 번 제외한 후, 놀이 명과 방법이 같은 놀이끼리 묶어서 정리한 결과 총 332종으로 축약되었다. 축약된 놀이와 『민속놀이론』(임동권, 정병호, 김선풍, 1997), 『우리나라 민속놀이』(심우성, 2000), 『한국 민속대관/ 세시풍속·전승놀이』(고려대학교 민족문화연구소, 1982), 『청양의 전통오락과 놀이문화』(임동권, 정병호, 임장혁, 2007)에 소개되어 있는 놀이들을 Microsoft Excel을 사용해 오름 순서(가나다..)로 정렬한 후 유아에게 적합하지 않다고 판단되는 놀이(투전과 같이 사행성이 있는 놀이, 돌이나 불을 사용하는 위험한 놀이, 닭싸움과 같이 잔인한 놀이 등)들을 제외하고 중복되는 놀이를 정리한 결과 110종으로 정리되었다. 정리된 110종의 놀이를 민속학 및 유아교육 전문가(민속학과 교수 2인, 아동민속놀이 전문가 1인, 국악과 교수 1인, 유아교육과 강사 1인)5인에게 제시하여, 이들로 하여금 현재 유아를 대상으로 행해지고 있지 않는 놀이일지라도 유아교육에 활용할 수 있으며, 동시에 유아교육적 가치가 높다고 판단되는 놀이를 수에 제한 없이 선정하게 하였다. 이렇게 하여 110종 가운데 선정 빈도가 높은(3인 이상이 같은 의견을 보인 놀이) 57종이 선택·정리된 것으로 그 종류는 다음과 같다.

<표 1> 선정 기준에 따른 민속놀이 분류를 위한 분석대상 민속놀이

번호	명칭	선택 빈도	번호	명칭	선택 빈도
1	가마타기	4	30	보물찾기	5
2	가락지 찾기	3	31	백중놀이	3
3	강강술래	5	32	봉선화물들이기	5
4	거북놀이	3	33	비석치기	5
5	고누	4	34	소꿉놀이	5
6	고무줄놀이	5	35	손뼉 치기	5
7	고사리 따기	5	36	수건돌리기	5
8	공기놀이	5	37	숨바꼭질	5
9	관등(연등)놀이	3	38	실뜨기	5
10	광대놀이	3	39	쌍육	3
11	구슬치기	5	40	썰매타기	5
12	그네(뛰기)	5	41	씨름	5

13	글자 맞추기	5	42	연날리기	5
14	기와 밟기	4	43	유두놀이	3
15	경로회	5	44	웃놀이	5
16	꼬리잡기(따기)	4	45	자치기	3
17	눈(雪)싸움	5	46	제기차기	5
18	널뛰기	5	47	중경도 놀이	4
19	풍물(농악)	3	48	줄다리기	5
20	다리 밟기	4	49	줄넘기	5
21	달맞이	5	50	지신밟기	3
22	닭잡기	5	51	진 치기(진 놀이)	5
23	덕석 말이	5	52	청어 엮기	5
24	돈치기	4	53	탈놀이/탈춤	5
25	돌차기	4	54	팔씨름	5
26	두꺼비 놀이	5	55	팽이치기	5
27	대문놀이	5	56	풀각시놀이	5
28	땅따기(뺨기)	5	57	풀 겨루기	5
29	죽마(대말타기)	4	총 57종		

2. 연구절차

1) 다중지능발달을 위한 민속놀이의 선정기준 설정

다중지능발달을 위한 민속놀이의 선정기준을 연구하기 위해 유아교육 및 민속놀이 전문가들을 대상으로 델파이 조사를 통해 기준 문항을 선정하였다. 델파이조사는 2014년 5월 18일부터 2014년 6월 8일까지 3주에 걸쳐 e-mail을 통해 진행되었다. 델파이 조사를 위해 선정된 전문가 집단은 총 20명으로 분야별 특성은 아래와 같다.

〈표 2〉 전문가 집단의 분포와 수

소속	인원수		
	1차	2차	3차
유아교육학과 교수 및 강사	6	6	6
민속학관련 교수 ²⁾ 및 강사, 연구원, 민속놀이 지도자, 전통음악(국악)과 교수 및 국립전통예술학교 교사	9	9	9
유아교육 기관장	5	5	5
전체	20	20	20

2) 민속학은 국문과 교수들이 연구하는 경우가 많고, 또 기존의 있던 민속학과의 폐과 되거나 타과와 통합되는 관계로, 예를 들자면 '전통문화학부'와 같이 다른 이름으로 된 과에 민속학 관련교수들이 있으므로 민속학과라고 표시하지 않고 민속학 관련교수라고 표시하였다.

<표 2>에서 보는 바와 같이 전문가 집단은 다중지능과 민속놀이에 관심이 있는 유아교육과 교수 및 강사 6인, 석사이상의 유아교육 기관장 5인과 민속학관련 교수 및 강사, 연구원, 박사학위 소지자이거나 수료이상인 아동민속놀이 지도자 7인과 민속놀이는 종류에 따라 악·가·무(樂·歌·舞)가 포함된 종합예술형태를 띠고 있는 경우도 있으므로 전통음악(국악)과 교수 1인과 박사과정을 수료한 국립전통예술학교 교사 1인으로 구성하였다.

2) 다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준 선별

다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준은 가드너가 제시한 8가지 지능별로 다중지능과 관련된 연구들(김명희, 안영진, 2011; 안영진, 2010; 한유미, 2007; Armstrong, 2014; Campbell, Campbell, & Dickinson, 2006; Gardner, 2007)을 참고하여 다음과 같이 예비문항을 설정하였다.

첫째, 언어지능에 대해 안영진(2010)은 다른 사람과 효과적으로 의사소통 할 수 있는 능력으로 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기와 같은 언어사용능력을 말하며, 이 능력을 발달시키기 위하여 상상하여 이야기 만들거나 단어 찾기 등을 제시하고 있다. Armstrong(2014) 역시 언어지능은 말하거나 쓰기에서 단어를 효율적으로 사용할 수 있는 능력이라고 말하고 있다. 그러므로 언어지능은 쓰기, 듣기, 말하기, 단어 습득과 활용을 선정기준 요소로 제시하였다.

둘째, 논리-수학지능에는 한유미(2007)가 제시한 영·유아 수·과학교육의 내용과 Armstrong(2014)이 제시한 다중지능 교수전략을 참고로 하여, 전략, 수세기, 추리, 패턴, 가설과 검증, 비교-대조, 계산을 선정기준 요소로 제시하였다.

셋째, 공간지능에는 색칠, 그리기, 표상활동, 조각·만들기를 선정기준 요소로 제시하였다. 이는 Campbell 등(2006)의 시각-공간지능의 특성에 대한 내용과 김명희, 안영진(2009)의 다중지능 스펙트럼 프로젝트의 평가항목 내용을 참고로 하였다.

넷째, 신체-운동지능에는 대근육, 눈과 손의 협응, 유연성, 조절력, 균형, 순발력, 근력을 선정기준 요소로 제시하였는데, 이는 김명희와 안영진(2009)의 견해를 참고한 것이다.

다섯째, 음악지능에는 연주, 노래, 리듬을 선정기준 요소로 제시하였다. 이는 Campbell 등(2006)의 음악지능을 기르는 공학적 기법 내용을 참고로 한 것이다.

여섯째, 대인관계지능에는 조망수용, 역할분담, 협동, 토의를 선정기준 요소로 제시하였다. 이는 Armstrong(2014)의 대인관계지능 교수전략과 김명희, 안영진(2009)의 또래 상호작용 검사목록을 참고로 한 것이다.

일곱째, 개인이해지능에는 개인적 의미-연계, 계획·결정, 문제해결, 정서표현, 이타심을 선정기준 요소로 제시하였다. 이는 Armstrong(2014)의 대인관계지능 교수전략과 Campbell 등(2006)의 개인내적지능의 특성과 학습과정 내용을 참고로 하였다.

여덟째, 자연탐구지능은 생물, 무생물, 계절, 일기(눈·비·바람 등), 천체(태양·달·별)를 선정기준 요소로 제시하였다. 이는 Campbell 등(2006)의 자연탐구지능의 특성에 대한 내용과 Armstrong(2014)의 자연탐구지능 교수전략을 참고한 것이다.

이상과 같이 8가지의 각 지능에 제시한 요소를 취하여 예비문항의 선정기준을 설정하였다. 예비문항 설정 후 연구자와 관련전문가 4인(유아교육과 교수 1인, 유아교육기관장 1인, 민속놀이 전문가 1인, 국립전통예술학교 교사 1인)이 협의하여 민속놀이 선정기준으로 사용될 수 있는 언어 4문항, 논리-수학 7문항, 공간 4문항, 신체운동 7문항, 음악 3문항, 대인관계 4문항, 자기이해

5문항, 자연탐구 5문항으로 총 39개의 문항을 확정하여, 응답자들의 의견을 수렴해가며 3차에 걸친 델파이 조사를 통해 최종 문항을 선정하였다.

3. 자료 분석

전문가 집단에게서 수집된 문항지의 답들은 SPSS 12.0의 프로그램을 이용하여 평균과 표준편차를 계산하였다.

III. 연구결과

1. 다중지능발달을 위한 민속놀이 선정 기준

다중지능발달을 위한 민속놀이의 선정기준에 대한 델파이 조사는 총 3차까지 진행되었는데, 가드너가 제시한 8가지 지능에 대한 관련 연구들을 참고하여 추출된 문항 및 1차 델파이 조사 결과는 아래와 같다.

<표 3> 참고문헌에서 추출된 선정기준 문항과 1차 델파이 조사 결과

다중지능	1차 선정기준	평균	표준 편차
언어	1. 쓰기가 포함되어 있는가?	4.23	.815
	2. 듣기가 포함되어 있는가?	4.42	.643
	3. 운율에 따라 말하기가 포함되어 있는가?	4.35	.562
	4. 단어를 습득하고 활용할 수 있는가?	4.42	.504
논리-수학	1. 전략을 필요로 하는가?	4.35	.562
	2. 수세기를 필요로 하는가?	4.46	.508
	3. 추리를 필요로 하는가?	3.81	.643
	4. 일정한 패턴을 만드는가?	4.50	.648
	5. 가설과 검증이 필요한가?	4.42	.504
	6. 비교-대조가 있는가?	4.50	.583
	7. 계산능력을 필요로 하는가?	3.81	.643
공간	1. 그리기를 필요로 하는가?	4.31	.471
	2. 색칠을 필요로 하는가?	4.04	.528
	3. 표상활동(사실적 표상, 추상적 속성)을 필요로 하는가?	4.46	.508
	4. 조작-만들기를 필요로 하는가?	4.38	.496
신체-운동	1. 대근육을 중심으로 사용하는가?	4.62	.496
	2. 눈과 손의 협응 능력을 필요로 하는가?	4.23	.587
	3. 유연성을 필요로 하는가?	4.65	.485

	4. 조절력을 필요로 하는가?	4.65	.485
	5. 균형을 필요로 하는가?	4.46	.706
	6. 순발력을 필요로 하는가?	4.23	.710
	7. 근력을 필요로 하는가?	4.46	.582
음악	1. 노래가 포함되어 있는가?	4.38	.571
	2. 악기의 연주가 포함되어 있는가?	4.23	.587
	3. 일정한 리듬(박자)가 포함되어 있는가?	4.15	.613
대인관계	1. 조망수용능력이 필요한가?	4.12	.653
	2. 역할분담이 필요한가?	4.27	.604
	3. 협동이 필요한가?	4.19	.567
	4. 토의활동이 필요한가?	4.19	.567
자기이해	1. 개인적 의미-연계가 있는가?	4.65	.485
	2. 계획과 결정이 필요한가?	4.58	.504
	3. 정서표현이 필요한가?	4.54	.706
	4. 문제해결능력이 필요한가?	4.38	.571
	5. 이타심이 필요한가?	3.69	.736
자연탐구	1. 생물(동·식물)과 관련되었는가?	4.23	.710
	2. 무생물(흙, 돌, 모래, 물 등)과 관련되었는가?	4.27	.604
	3. 계절과 관련되었는가?	4.58	.578
	4. 일기(눈, 비, 바람 등)와 관련되었는가?	3.88	.588
	5. 천체(태양, 달, 별 등)와 관련되었는가?	3.92	.744

각 평가자의 응답결과에 대한 빈도분석결과 대부분의 문항에 4점 이상을 주었지만, 논리-수학지능에서 추리와 계산, 자기이해지능에서 이타심, 자연탐구에서 일기, 천체 요소는 4점미만의 점수를 받았다. 이중 논리-수학 지능에서 추리요소와 가설-검증이 중복된다는 의견과, 음악지능에서 리듬요소는 4점 이상을 받았지만 노래와 연주에 모두 포함되어 있으므로 생략하는 것이 좋을 것 같다는 의견을 수렴하여 2차 델파이조사에서는 추리요소와 리듬요소의 문항을 생략하고 진행하였다.

2차 델파이 조사에서는 1차 조사 응답에 대한 결과를 각 문항 옆에 표시하여 2차 조사에서 참고하도록 하였으며, 수집된 2차 델파이 조사결과는 <표 4>와 같다.

<표 4> 2차 델파이조사 문항 기술통계

다중지능	2차 선정기준	평균	표준편차
언어	1. 쓰기가 포함되어 있는가?	4.31	.679
	2. 듣기가 포함되어 있는가?	4.62	.496
	3. 운율에 따라 말하기가 포함되어 있는가?	4.31	.549
	4. 단어를 습득하고 활용할 수 있는가?	4.46	.582

논리-수학	1. 전략을 필요로 하는가?	4.31	.679
	2. 수 세기를 필요로 하는가?	4.54	.508
	3. 일정한 패턴을 만드는가?	4.46	.582
	4. 가설과 검증이 필요한가?	4.65	.485
	5. 비교-대조가 있는가?	4.58	.578
	6. 계산능력을 필요로 하는가?	3.88	.653
공간	1. 그리기를 필요로 하는가?	4.31	.549
	2. 색칠을 필요로 하는가?	4.04	.599
	3. 표상활동(사실적 표상, 추상적 속성)을 필요로 하는가?	4.65	.485
	4. 조작-만들기를 필요로 하는가?	4.27	.827
신체-운동	1. 대근육을 중심으로 사용하는가?	4.50	.707
	2. 눈과 손의 협응 능력을 필요로 하는가?	4.19	.895
	3. 유연성을 필요로 하는가?	4.54	.582
	4. 조절력을 필요로 하는가?	4.62	.496
	5. 균형을 필요로 하는가?	4.65	.562
	6. 순발력을 필요로 하는가?	4.38	.571
	7. 근력을 필요로 하는가?	4.35	.562
음악	1. 노래가 포함되어 있는가?	4.23	.514
	2. 악기의 연주가 포함되어 있는가?	4.08	.484
대인관계	1. 조망수용능력이 필요한가?	4.15	.543
	2. 역할분담이 필요한가?	4.12	.516
	3. 협동이 필요한가?	4.65	.485
	4. 토의활동이 필요한가?	4.08	.484
자기이해	1. 개인적 의미-연계가 있는가?	4.62	.496
	2. 계획과 결정이 필요한가?	4.46	.706
	3. 정서표현이 필요한가?	4.27	.604
	4. 문제해결능력이 필요한가?	4.15	.613
	5. 이타심이 필요한가?	3.73	.662
자연탐구	1. 생물(동·식물)과 관련되었는가?	4.50	.583
	2. 무생물(흙, 돌, 모래, 물 등)과 관련되었는가?	4.35	.629
	3. 계절과 관련되었는가?	4.50	.583
	4. 일기(눈, 비, 바람 등)와 관련되었는가?	4.04	.662
	5. 천체(태양, 달, 별 등)와 관련되었는가?	3.85	.784

2차 델파이 조사에서는 1차와 동일하게 논리-수학지능에서 계산, 자기이해지능에서 이타심 요소의 문항들이 4점 미만이었다. 그러나 자연탐구지능에서는 1차와 달리 천체 요소의 문항만 4점미만이고 일기 요소는 4.04를 받았다.

3차 조사결과는 아래 제시된 <표 5>와 같다.

<표 5> 3차 델파이조사 문항 기술통계

다중지능	3차 선정기준	평균	표준 편차
언어	1. 쓰기가 포함되어 있는가?	4.46	.508
	2. 듣기가 포함되어 있는가?	4.58	.504
	3. 운율에 따라 말하기가 포함되어 있는가?	4.31	.549
	4. 단어를 습득하고 활용할 수 있는가?	4.50	.510
논리-수학	1. 전략을 필요로 하는가?	4.50	.510
	2. 수세기를 필요로 하는가?	4.54	.508
	3. 일정한 패턴을 만드는가?	4.50	.583
	4. 가설과 검증이 필요한가?	4.69	.471
	5. 비교-대조가 있는가?	4.58	.578
	6. 계산능력을 필요로 하는가?	3.92	.688
공간	1. 그리기를 필요로 하는가?	4.35	.629
	2. 색칠을 필요로 하는가?	4.23	.587
	3. 표상활동(사실적 표상, 추상적 속성)을 필요로 하는가?	4.65	.485
	4. 조작-만들기를 필요로 하는가?	4.50	.510
신체-운동	1. 대근육을 중심으로 사용하는가?	4.46	.647
	2. 눈과 손의 협응 능력을 필요로 하는가?	4.58	.578
	3. 유연성을 필요로 하는가?	4.58	.578
	4. 조절력을 필요로 하는가?	4.65	.485
	5. 균형을 필요로 하는가?	4.62	.496
	6. 순발력을 필요로 하는가?	4.42	.504
	7. 근력을 필요로 하는가?	4.42	.504
음악	1. 노래가 포함되어 있는가?	4.27	.533
	2. 악기의 연주가 포함되어 있는가?	4.08	.484
대인관계	1. 조망수용능력이 필요한가?	4.27	.533
	2. 역할분담이 필요한가?	4.27	.533
	3. 협동이 필요한가?	4.73	.533
	4. 토의활동이 필요한가?	4.27	.533
자기이해	1. 개인적 의미-연계가 있는가?	4.69	.549
	2. 계획과 결정이 필요한가?	4.58	.703
	3. 정서표현이 필요한가?	4.31	.618
	4. 문제해결능력이 필요한가?	4.31	.618
	5. 이타심이 필요한가?	3.73	.724
자연탐구	1. 생물(동·식물)과 관련되었는가?	4.42	.578
	2. 무생물(흙, 돌, 모래, 물 등)과 관련되었는가?	4.38	.571
	3. 계절과 관련되었는가?	4.54	.582
	4. 일기(눈, 비, 바람 등)와 관련되었는가?	3.92	.628
	5. 천체(태양, 달, 별 등)와 관련되었는가?	4.12	.653

3차 델파이조사 결과 논리-수학지능의 계산, 자기이해지능의 이타심 요소의 문항은 1-3차까지 동일하게 4점미만의 점수를, 자연탐구지능 일기 요소의 문항은 1차와 동일하게 4점미만의 점수를 받았다.

이상과 같이 1차에서 3차까지의 델파이 조사를 통해 최종 선정된 문항은 아래 <표 6>과 같다.

<표 6> 다중지능발달을 위한 민속놀이를 선정의 최종 선정기준 문항

다중지능	최종 선정기준	문항 수
언어	1. 쓰기가 포함되어 있는가? 2. 듣기가 포함되어 있는가? 3. 운율에 따라 말하기가 포함되어 있는가? 4. 단어를 습득하고 활용할 수 있는가?	4문항
논리-수학	1. 전략을 필요로 하는가? 2. 수세기를 필요로 하는가? 3. 일정한 패턴을 만드는가? 4. 가설과 검증이 필요한가? 5. 비교-대조가 있는가? 6. 계산능력을 필요로 하는가?	6문항
공간	1. 그리기를 필요로 하는가? 2. 색칠을 필요로 하는가? 3. 표상활동(사실적 표상, 추상적 속성)을 필요로 하는가? 4. 조작-만들기를 필요로 하는가?	4문항
신체-운동	1. 대근육을 중심으로 사용하는가? 2. 눈과 손의 협응 능력을 필요로 하는가? 3. 유연성을 필요로 하는가? 4. 조절력을 필요로 하는가? 5. 균형을 필요로 하는가? 6. 순발력을 필요로 하는가? 7. 근력을 필요로 하는가?	7문항
음악	1. 노래가 포함되어 있는가? 2. 악기의 연주가 포함되어 있는가?	2문항
대인관계	1. 조망수용능력이 필요한가? 2. 역할분담이 필요한가? 3. 협동이 필요한가? 4. 토의활동이 필요한가?	4문항
자기이해 (개인내적)	1. 개인적 의미-연계가 있는가? 2. 계획과 결정이 필요한가? 3. 정서표현이 필요한가?	5문항

	4. 문제해결능력이 필요한가?	
	5. 이타심이 필요한가?	
	1. 생물(동물·식물)과 관련되었는가?	
	2. 무생물(흙, 돌, 모래, 물 등)과 관련되었는가?	
자연탐구	3. 계절과 관련되었는가?	5문항
	4. 일기(눈, 비, 바람 등)와 관련되었는가?	
	5. 천체(태양, 달, 별 등)와 관련되었는가?	
		총 37문항

이상과 같이 최종적으로 선정된 다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준은 1차에서는 총 39 문항이었으나, 1차 델파이조사에서 논리-수학지능의 추리와 계산, 음악지능의 리듬요소가 생략되어, 최종적으로는 언어지능 4문항, 논리-수학지능 6문항, 공간지능 4문항, 신체운동지능 7문항, 음악지능 2문항, 대인관계지능 4문항, 자기이해지능 5문항, 자연탐구지능 5문항으로 총 37문항이 선정되었다.

2. 선정기준에 따른 민속놀이 분류

다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준에 따라 연구대상인 <표 1>의 민속놀이를 분류하기 위해, 연구자를 비롯하여 다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준 문항 설정에 참여한 전문가 4인(유아교육과 교수 1인, 유아교육기관장 1인, 민속놀이전문가 1인, 국립전통예술학교 교사 1인), 총 5인이 선정기준 문항을 가지고 민속놀이 문헌과 함께 민속놀이 전문가의 설명을 들으며 토의과정을 거쳐, 5인의 의견 중 3인 이상 일치한 경우 해당 지능에 표시하였다. 그리고 지능별로 선택되어진 놀이를 대상으로 하여 1차에서 의견일치를 보았던 지능 외에, 2차로 또 다른 지능 중 어떠한 지능에 해당되는지 표시하도록 하여 1차와 동일하게 5인의 의견 중 3인 이상일 경우 해당 지능에 표시하였다. 선정된 놀이는 해당지능의 칸에 해당문항의 주요 요소를 적고 1차선정일 경우 *하나, 2차 선정일 경우 *두 개로 구분하였다. 선정기준에 따라 분류된 민속놀이는 두 개의 표로 나누어 정리하였다. 이는 전문가집단에게 의뢰하여 현재 유아를 대상으로 행해지고 있지 않는 민속놀이일지라도 유아교육에 활용할 수 있으며, 동시에 유아교육적 가치가 높다고 판단되는 놀이를 선별하도록 하였기 때문에, 먼저 유아교육현장에서 실시율이 높은 것들을 <표 7>에 정리하고 그 외의 놀이들은 <표 8>에 정리하였다.

아래 <표 7>의 놀이들은 분석대상인 <표 1>의 민속놀이 57가지와 이기숙, 정미라 그리고 엄정애(2010)의 연구에서 밝히고 있는 유치원 교육현장에서 실시율 50%이상인 전래놀이들을 Microsoft Excel로 정리하여 중복되는 놀이들을 선별하여 정리한 것이다.

<표 7> 다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준에 따른 민속놀이 분류1.

번호	명칭	언어	논리 수학	공간	신체 운동	음악	대인 관계	개인 이해	자연 탐구
1	강강술래	운율 따라 말하기**				노래*			
2	공기놀이		수세기 *		눈-손 협응**				
3	그네				균형*			정서**	
4	꼬리잡기				순발력*		역할 분담**		
5	눈싸움		전략**						계절*
6	두꺼비 놀이	말하기**				노래*			
7	대문놀이	운율 따라 말하기**				노래*			
8	비석치기							문제 해결*	무생물* *
9	소꿉놀이						역할분 담*	정서**	
10	수건 돌리기				조절력*		조망수 용**		
11	숨바꼭질	듣기**				노래*			
12	실뜨기			조작- 만들기**	눈-손협 응*				
13	씨름		전략*		근력**				
14	웃놀이		수세기 *				토의**		
15	제기차기		수세기 **		대근육*				
16	줄다리기				근력*		협동**		
17	줄넘기		수 세기*		대근육 **				
18	탈놀이/ 탈춤			그리기**				정서*	
19	팔씨름		전략**		근력*				
20	팽이치기		가설 검증**		조절력*				

다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준 문항에 따라 먼저 유아교육현장에서 실시율이 높은 20가지 놀이의 분석결과를 정리하면 다음과 같다.

먼저 언어지능에는 강강술래, 두꺼비놀이, 대문놀이, 숨바꼭질이 선정되었는데 이 놀이들은

모두 음악지능에서 1차 선정 된 후 2차선별에서 선정된 것이다.

논리-수학지능에서는 공기놀이, 씨름, 옷놀이, 줄넘기는 1차에서, 눈싸움, 제기차기, 팔씨름, 팽이치기는 2차에서 선정되었다.

공간지능에서는 실뜨기, 탈놀이가 선정되었는데 두 놀이 모두 2차에서 선정되었다.

신체운동지능에서는 그네, 꼬리잡기, 수건돌리기, 실뜨기, 제기차기, 줄다리기, 팔씨름, 팽이치기는 1차에서, 공기놀이, 씨름, 줄넘기는 2차에서 선정되었다.

음악지능에서는 강강술래, 두껍이 놀이, 대문놀이, 숨바꼭질 모두 1차에서 선정되었다.

대인관계지능에서는 소꿉놀이는 1차에서, 꼬리잡기, 수건돌리기, 옷놀이, 줄다리기는 2차에서 선정되었다.

개인이해지능에는 비석치기와 탈놀이(탈춤)가 1차에서, 그네와 소꿉놀이는 2차에서 선정되었다.

자연탐구지능에는 눈싸움이 1차에서 비석치기가 2차에서 선정되었다.

다음은 <표 7>의 분석에서 제외하였던 나머지 37가지의 놀이를 분석한 것이다.

<표 8> 다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준에 따른 민속놀이 분류 2.

번 호	명칭	언어	논리 수학	공간	신체 운동	음악	대인 관계	개인 이해	자연 탐구
1	가마타기				균형**		협동*		
2	가락지		가설				조망		
	찾기		검증*				수용**		
3	거북놀이				균형**		역할		
							분담*		
4	고누		전략**					문제 해결*	
5	고무줄 놀이				유연성*	노래**			
		운율							
6	고사리 따기	따라				노래*			
		말하기							
		**							
7	관등놀이			조작-					
				만들기					정서*
				**					
8	광대놀이						조망 수용*	정서**	
9	구슬치기				조절력			계획	
					**			결정*	
10	글자 맞추기	쓰기*					조망		
							수용**		
11	기와 밟기		패턴*				협동**		
12	경로회						토의*	정서	

				표현**	
13	널뛰기		균형*	역할 분담**	
14	풍물			악기*	정서**
15	다리 밟기		근력**		개인 의미*
16	달맞이				정서* 계절**
17	닭잡기		순발력*	역할 분담**	
18	덕석 말이 따라 말하기**	운율		노래*	
19	돈치기		조절력 **		계획 결정*
20	돌차기		그리기 *		무생물 **
21	땅따기 (뺏기)	비교 대조*	그리기 **		
22	죽마(대말 타기)		대근육*		정서 표현**
23	보물찾기	가설 검증*			계획-정 서**
24	백중놀이			토의**	개인 의미*
25	봉선화물 들이기			협동**	생물*
26	손뼉 치기		눈-손 협응*	협동**	
27	쌍육	전략*			문제 해결**
28	썰매타기		균형*		계절**
29	연날리기	가설검 증**	조작- 만들기 *		
30	유두놀이			협동**	계절*
31	자치기	비교 대조*	눈-손 협응**		
32	종경도 놀이	수세기*			계획-결 정**
33	지신밟기				개인 의미* 계절**
34	진 치기	전략*		토의**	
35	청어 엮기	운율		노래*	

		따라 말하기**	
36	풀각시 놀이	조작- 만들기 *	생물**
37	풀 겨루기	조절력 **	생물*

다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준 문항에 따라 분석된 <표 7>의 20가지 놀이를 제외한 37가지 놀이의 분석결과는 다음과 같다.

먼저 언어지능에는 글자 맞추기가 1차에서, 고사리 따기, 덕석 말이, 청어 엮기는 2차에서 선정되었다.

논리-수학지능에서는 가락지 찾기, 기와 밟기, 땅따기, 보물찾기, 쌍육, 자치기, 종경도 놀이, 진 치기가 1차에서, 고누, 연날리기가 2차에서 선정되었다.

공간지능에서는 돌차기, 연날리기, 풀각시 놀이가 1차에서 관등놀이, 땅따기는 2차에서 선정되었다.

신체-운동지능에서는 고무줄놀이, 널뛰기, 닭잡기, 죽마, 손뼉 치기, 썰매타기가 1차에서, 가마타기, 거북놀이, 구슬치기, 다리 밟기, 돈치기, 자치기, 풀 겨루기가 2차에서 선정되었다.

음악지능에서는 고사리 따기, 풍물, 덕석 말이, 청어 엮기가 1차에서, 고무줄놀이가 2차에서 선정되었다.

대인관계지능에서는 가마타기, 거북놀이, 광대놀이, 경로회가 1차에서 가락지 찾기, 글자 맞추기, 기와 밟기, 널뛰기, 닭잡기, 백중놀이, 봉선화물들이기, 손뼉 치기, 유두놀이, 진 치기가 2차에서 선정되었다.

개인이해지능에서는 고누, 관등놀이, 구슬치기, 다리 밟기, 달맞이, 돈치기, 백중놀이, 지신밟기가 1차에서, 광대놀이, 경로회, 풍물, 죽마, 보물찾기, 쌍육, 종경도 놀이가 2차에서 선정되었다.

자연탐구지능에서는 봉선화물들이기, 유두놀이, 풀 겨루기가 1차에서 달맞이, 돌차기, 썰매타기, 지신밟기, 풀각시놀이가 2차에서 선정되었다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 다중지능발달을 위한 민속놀이의 선정 기준을 마련하여 유아 다중지능발달에 민속놀이가 효율적으로 활용되고자 하는데 그 목적을 둔 것이다. 다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준을 정하기 위해 유아교육 및 민속놀이 관련 전문가 20명을 대상으로 3차에 걸쳐 델파이 조사를 실시하여 문항을 선정하였다. 8가지 지능별로 최종 선정된 문항의 주요 요소를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 언어지능은 4문항으로 쓰기, 듣기, 말하기, 단어 습득과 활용이 주요 요소이다.

둘째, 논리-수학지능은 6문항으로 전략·수세기·패턴·가설과 검증, 비교-대조, 계산능력이

주요 요소이다.

셋째, 공간지능은 4문항으로 그리기, 색칠, 표상활동, 조작-만들기가 주요 요소이다.

넷째, 신체운동지능은 7문항으로 대근육·눈과 손의 협응·유연성·조절력·균형·순발력·근력이 주요 요소이다.

다섯째, 음악지능은 2문항으로 노래·악기연주가 주요 요소이다.

여섯째, 대인관계지능은 4문항으로 조망수용·역할분담·협동·토의가 주요 요소이다.

일곱째, 개인이해지능은 5문항으로 개인적 의미-연계, 계획-결정, 정서표현, 문제해결, 이타심이 주요 요소이다.

여덟째, 자연탐구지능은 5문항으로 생물, 무생물, 계절, 일기, 천체가 주요 요소이다.

다중지능발달을 위한 민속놀이의 선정기준은 이상과 같은 요소들이 포함된 총 37문항으로 선정되었다.

선정된 문항은 민속놀이 선정기준 문항설정에 참여한 전문가들 중 4인과 연구자가 함께, 연구대상인 민속놀이 57가지를 분석하였다. 분석결과, 먼저 57종 놀이 중 유아교육기관에서 실시율이 높은 민속놀이 20가지를 대상으로 하여 각 지능별로 2차에 걸쳐 선정하였는데, 1, 2차 결과 모두를 합하여 살펴보면 다음과 같다. 먼저 신체운동지능이 11가지로 가장 많았으며, 다음으로 논리-수학지능 8가지, 대인관계지능 5가지, 언어지능, 음악지능, 자기이해지능은 동일하게 4가지, 공간지능과 자연탐구지능은 2가지 놀이 순으로 나타났다.

다음으로 위의 20가지 놀이를 제외하고 남은 37가지 놀이를 대상으로 한 1, 2차 선정 결과 모두 합하여 각 지능별로 살펴보면 다음과 같다. 먼저 자기이해지능이 15가지 놀이로 가장 높았으며 다음으로 대인관계지능이 14가지, 신체운동지능이 13가지, 논리-수학지능이 10가지, 자연탐구지능이 8가지, 공간지능과 음악지능이 5가지, 언어지능이 4가지 순으로 나타났다.

이상과 같이 다중지능발달을 위한 민속놀이 선정기준에 따라 연구대상 민속놀이를 분석한 결과, 각각의 놀이는 한 가지 지능에만 해당되지 않고 다른 지능과 중복되는 것을 알 수 있었다. 또한 특정 놀이의 경우 세 가지 이상의 지능에 해당되는 경우도 있었다. 예를 들어 강강술래의 경우 음악, 언어, 대인관계지능에 모두 해당된다는 의견이 나왔으나 1차 분류에서는 음악지능, 2차 분류에서는 언어지능으로 분류하였다. 이렇게 분류하였다고 해서 강강술래가 대인관계지능과 무관하다는 것은 아니며 단지 분류과정에 참여한 전문가들의 관점 혹은 의견이 음악과 언어지능에 무게가 조금 더 실렸기 때문이라 생각된다. 이는 유아교육 전문가 보다 전통문화관련 전문가의 빈도가 더 높았기 때문이며, 전통문화관련 전문가들은 유아에게 적합하도록 놀이의 변형 혹은 재창작을 염두에 두고 민속놀이를 분류하였기 때문이라 생각된다. 또한 분류 기준이 있음에도 불구하고 그 안에서 다양한 시각으로 해석이 가능한 것은 모든 지능을 필요로 하는 인간의 삶이 민속놀이 안에 담겨져 있기 때문이라 여겨진다. 이는 분명하고 명확한 선을 그을 수 없다는 한계가 있는 대신, 다양한 가능성이 존재하는 열린 문화라고 볼 수 있다. 이러한 특수성을 가진 민속놀이는 그 종류만 해도 앞서 언급했듯이 300가지 이상이며, 최근에는 아동들이 실제 할 수 있는 민속놀이가 100가지 정도가 소개되고 있다(이종만, 2007). 그러나 이기숙 등의 연구에 의하면 2010년 당시 유치원교육 현장에서 실시율 50%이상인 놀이가 31가지로 정리되어 있으며, 전통놀이 도구의 구입 및 제작의 어려움, 전통놀이를 유아들에게 이해시키고 전달하는 어려움, 교사의 전통놀이에 대한 지식 부족, 교사와 유아 비율의 문제, 놀이시간부족, 장소의 제약

등이 전통유아놀이 운영 시 어려운 점이라고 밝히고 있다. 이는 민속놀이의 종류가 다양하고 가지 수가 많음에도 불구하고 유아교육 현장에서 제대로 활용되고 있지 못하는 실정을 알려주는 것이라 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 선행연구들에서는 민속놀이, 전래놀이가 유아의 발달에 긍정적 효과가 있다는 것을 증명하고 있다. 또한 다중지능 관점에서 분석하여 보았을 때에도 민속놀이에는 쓰기, 듣기, 말하기 등과 같은 언어적 요소, 전략세우기, 수세기, 패턴 가설검증, 계산 등과 같은 논리-수학적 요소, 그리기나 색칠, 조작-만들기, 표상활동과 같은 공간적 요소, 대-소근육, 협응 능력, 유연성, 조절력, 균형, 근력과 같은 신체·운동적 요소, 노래와 악기연주와 같은 음악적 요소, 조망수용, 역할분담, 협동 등과 같은 사회적 요소와 정서적 요소 그리고 자연을 구성하고 있는 요소들이 모두 포함되어 있으므로 유아의 다중지능발달에 긍정적 효과가 있을 것이라 짐작할 수 있다. 그러므로 민속놀이가 유아교육현장에서 활발히 실행될 수 있는 다양한 방법들을 모색해야 할 것이다. 이를 위해 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 앞서서도 언급했듯이 민속놀이는 인간의 삶 전체를 담고 있다고 볼 수 있으므로, 민속놀이를 게임의 의미로 알려줄 것이 아니라 문화의 개념으로 이해 시켜 생활 속에서 다양한 방법으로 활용하도록 한다.

둘째, 예비 유아교사들에게 다양한 민속놀이를 경험하도록 해주고 그 즐거움을 느끼도록 해 줄 필요가 있다

셋째, 특별한 도구 없이 할 수 있는 민속놀이들을 유아교사들에게 알려줄 필요가 있다.

참고 문헌

- 고려대학교민족문화연구소 (1982). **한국 민속대관 제 4권 세시풍속·전승놀이**. 서울: 고려대학교 민족문화연구소 출판부.
- 공진희 (2005). 국악을 통한 동작활동이 유아의 운동능력과 다중지능에 미치는 효과. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김나래, 김진경 (2009). 유아의 국악능력과 다중지능간의 관계. **아동학회지**, 30(2), 195-209.
- 김명희, 안영진 (2011). **다중지능에 의한 유아교육 프로그램 평가**. 서울: 창지사.
- 김미애 (2006). 전래동요 놀이 활동이 유아의 언어능력과 자아개념에 미치는 영향. **한국유아교육·보육행정연구**, 10(4), 25-46.
- 김미자, 최병연 (2011). 전통놀이 프로그램이 초등학생의 창의성 및 정서지능에 미치는 영향. **창의력교육연구**, 11(2), 49-65.
- 김은경 (2013). 한국 민속놀이의 생태학적 분석 및 유아교육적 가치연구. 동국대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 김정아 (2009). 전래놀이가 유아의 또래 유능성과 친사회적 행동에 미치는 영향. **영유아교육연구**, 12, 31-43.
- 김준호, 이동규 (2010). 다중지능 민속놀이 프로그램이 초등학생의 내적동기와 체육수업 만족도에 미치는 영향. **한국초등체육학회지**, 16(3), 39-50.
- 손원경, 전주영 (2011). 자연친화적 실외 환경 놀이에서의 영아의 경험 세계. **한국보육지원학회지**, 7(3), 143-164.
- 신인숙, 김지영 (2008). 전래놀이동요 활동이 유아의 스트레스에 미치는 효과. **교육과학연구**,

39(3), 171-194.

- 심우성 (2000). **우리나라 민속놀이**. 서울 : 동문선.
- 안영진 (2010). **다중지능에 의한 유아교육 프로그램**. 서울: 창지사.
- 양수영 (2009). 다중지능이론에 기초한 칠교놀이의 이해. 가톨릭대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 오영희, 김주현 (2005). 전래놀이 동요를 활용한 집단 놀이가 유아의 대인문제 해결 사고에 미치는 영향. **인문논총**, 22, 1-26.
- 이기숙, 정미라, 엄정애 (2010). **전통유아놀이의 연구와 실제**. 서울: 창지사.
- 이자현 (2013). 다중지능이론을 적용한 사물놀이 지도방안연구: 중학교 1학년을 중심으로. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이종만 (2007). **아이들 민속놀이 100가지**. 서울: 바보새.
- 임동권, 정병호, 김선풍 (1997). **민속놀이론**. 서울: 민속원.
- 임동권, 정형호, 임장혁 (2007). **청양의 전통오락과 놀이문화**. 충남: 청양문화원.
- 임재해 (2008). 마을 공동체문화로서 민속놀이의 전승과 기원. **한국 민속학**, 48, 213-260.
- 최충환 (2000). 민속놀이의 사회 심리적 기능에 관한 소고. **한국여가레크레이션학회지**, 19, 313-329.
- 편해문 (2005). **어린이 민속과 놀이문화**. 서울: 민속원
- 한유미 (2007). **영유아 수 · 과학교육**. 서울: 창지사.
- 村山智順 (1992). 朝鮮의 郷土娛樂, **조선의 향토오락**(박전열 역). 서울: 민속원(원판 1941).
- Armstrong, T. (2014). Multiple Intelligences in the Classroom, **다중지능과 교육**(김동일 역). 서울: 학지사(원판 2009).
- Campbell, L., Campbell, B., & Dickinson, D. (2006). Teaching and Learning Through Multiple Intelligences, **다중지능과 교수-학습**(이신동 · 정종진 · 이화진 · 이정규 · 김태은 옮김). 서울: 시그마프레스(원판 2004).
- Gardner, H. (2007). Howard Gardner Multiple Intelligences, **하워드가드너 다중지능**(문용린, 유경재 옮김). 서울: 웅진지식하우스(원판 2006).

ABSTRACT

The purpose of this study is to draw guidelines on how to select traditional games that would efficiently help and develop multiple intelligences in children. Guidelines standard of section inquiries were prepared through a Delphi survey targeting twenty experts in early childhood education and traditional games. As a result, linguistic intelligence questions regarding writing, listening, speaking and vocabulary acquisition were selected. logical-mathematical intelligence questions regarding strategy, counting, patterns, hypothesis, verification, and comparing, contrasting, calculating ability were selected. Spatial intelligence questions regarding drawing, coloring, representation activities, operating and creating were selected, physical performance intelligence questions regarding global muscles, eye-hand coordination, flexibility, accommodation force, balance, agility and muscular strength were selected. Musical intelligence included questions about singing, and playing musical instruments. Interpersonal intelligence included perspective-taking, role-sharing, cooperation and discussion. For intrapersonal intelligence questions regarding personal significance-ties, planning-decision making, emotional expression and problem solving were selected. Finally, in relation to naturalist intelligence, questions regarding living organisms, inanimate objects and seasons were selected. In addition, traditional games were analyzed based on the finalized guidelines, and the results showed that each of the traditional games would not only work with one intelligence at a time but with other different intelligence as well. In the light of that, the study confirmed the validity of the guidelines on how to select traditional games that would develop multiple intelligences in children.

▶*Key Words* : *Multiple intelligence, Traditional games, Guidelines*

논문투고 2014. 08. 15.
수정원고접수 2014. 09. 30.
최종게재결정 2014. 10. 05.